

Alle Cheats
100%
getestet

**16 Seiten
TIPS & TRICKS**

Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!



PlayStation
Magazin

Das offizielle

PlayStation

Magazin **Nr. 5** /99

PLAYSTATION 2
SONYS NEUE SUPER-KONSOLE

Fanatec-Verlosung Teil 3:
Letzte Chance auf den Smartster!

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

Angespielt

Final Fantasy VIII
Silent Hill
G-Police 2
Need for Speed 4

PlayTest

Racing Sim 2
Civilization 2
Gex-Deep Cover
Gecko

5 spielbare
Demos

+ Video von der
Tekken 3-WM

AUF CD

• Actua Ice
Hockey 2

• Big Race USA

• Gex - Deep
Cover Gecko

• Ridge Racer Type 4

• Rollcage

Video:

Tekken 3

Tournament



4 394 167 712 804

05



**MEGA
VERLOSUNG**

**SPIELE IM WERT VON ÜBER
45.000 MARK ZU GEWINNEN!!!**

Absender:

Bitte mit
1,10 DM
freimachen

Name

Straße

PLZ, Ort

☐ Ich bin Abonnent
(hat keinen Einfluß auf die Verlosung)

Falls ich gewinne, hätte ich am liebsten

- | | |
|--|---|
| ☐ T'ai Fu | ☐ Civilization 2 |
| ☐ Asteroids | ☐ Apocalypse |
| ☐ Guardians Crusade | |

ANTWORT

WEKA

Consumer Medien GmbH

Redaktion PlayStation

Gruber Str. 46a

85586 Poing



100 x T'AI FU



100 x
CIVILIZATION 2



MEGA-VERLOSUNG

500 SPIELE
IM WERT VON
ÜBER 45.000 DM
ZU GEWINNEN!

Machen Sie mit und gewinnen Sie! Einfach die Postkarte an der Perforation abtrennen und ausschneiden. Adresse eintragen, ausreichend frankieren und ab damit in den nächsten Briefkasten. **Achtung: nur Original-Karten (keine Kopien) einsenden. Nicht ausreichend frankierte Einsendungen werden vom Verlag nicht angenommen und nehmen nicht an der Verlosung teil.** Einsendeschluß ist der 12.5.99; von der Verlosung ausgeschlossen sind Mitarbeiter des WEKA Verlages und von Activision. Der Rechtsweg ist ebenfalls ausgeschlossen.



100 x
ASTEROIDS

100 x GUARDIANS
CRUSADE



100 x
APOCALYPSE



Aus organisatorischen Gründen besteht im Gewinnfall kein Anspruch auf ein bestimmtes Spiel.

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

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

Fanatec-Verlosung Teil 3:
Letzte Chance auf den Smartster!

www.playstation-net.de



www.playstation-net.de

Playstation

Die neue Chance auf den Smartster: Tec-Verlosung Teil 3:

Das Euro Magazin

Das Fun-Magazin

5/99

PLAYSTATION 2

SONYS NEUE SUPER-KONSOLE

V-RALLY 2

Angespielt

Final Fantasy VIII
Silent Hill
G-Police 2
Need for Speed 4

PlayTest

Racing Sim 2
Civilization 2
Gex-Deep Cover
Gecko

5 spielbare Demos

+ Video von der Tekken 3-WM

AUF CD

- **Actua Ice Hockey 2**

- **Big Race USA**

- **Gex - Deep Cover Gecko**

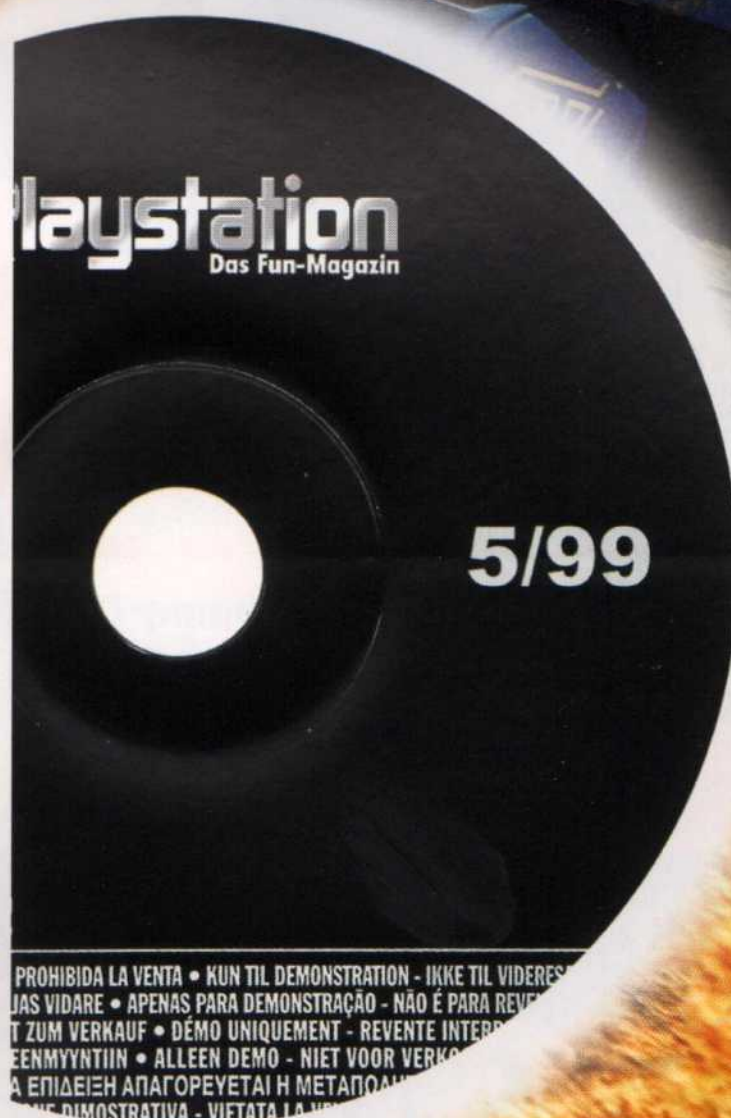
- **Ridge Racer Type 4**

- **Rollcage**

Video: Tekken 3 Tournament

MEGA LOSUNG

**SPIELE IM WERT VON ÜBER
45.000 MARK ZU GEWINNEN!!!**



05

Endlich Hausarrest!



Bushido
Vibration Controller

29,-



Joypad
Verlängerungskabel

9,-



Memory Card
für Sony Playstation
mit 15 Speicherplätzen

9,-

ProMarkt

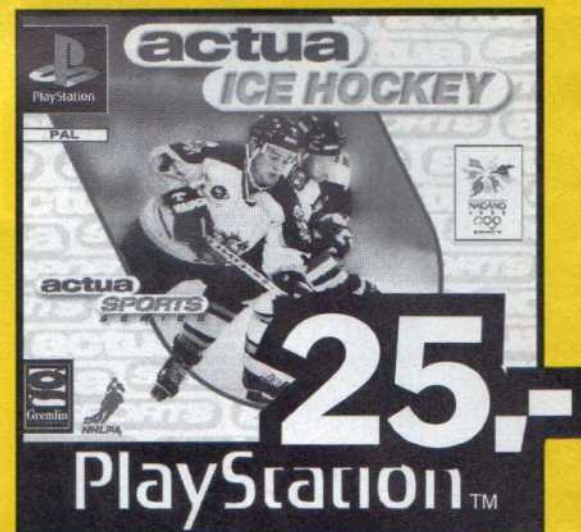
Wir sind die Guten.



Total Drivin'
PlayStation-Spiel



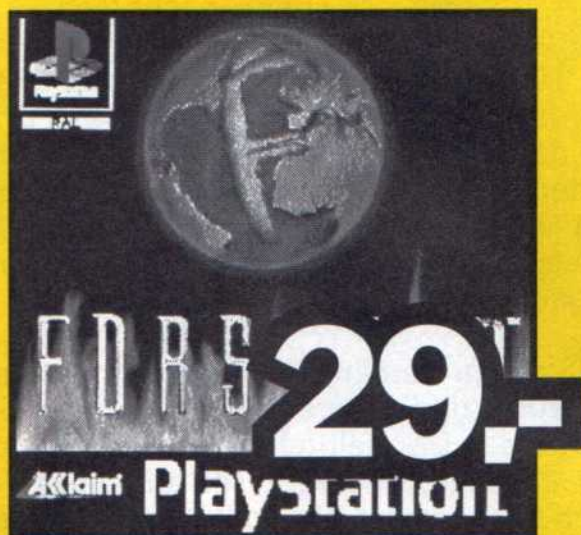
Wreckin' Crew
PlayStation-Spiel



Actua Ice Hockey
PlayStation-Spiel



VS
PlayStation-Spiel



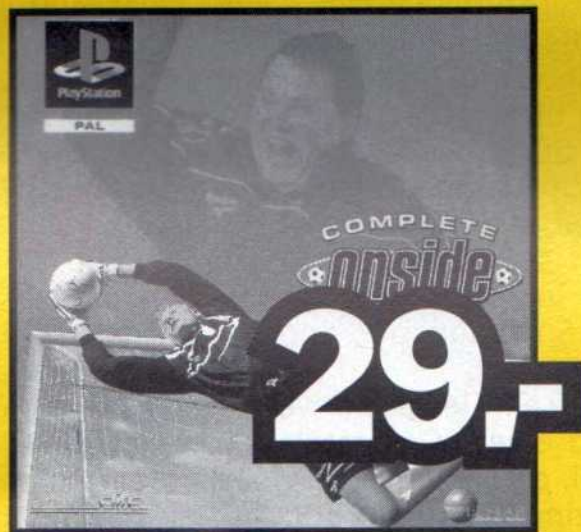
Forsaken
PlayStation-Spiel



MDK
PlayStation-Spiel



Formel 1 97
PlayStation-Spiel



Onside Soccer
PlayStation-Spiel



Adidas Power Soccer 2
PlayStation-Spiel

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

ProMarkt

Wir sind die Guten.

Namens änderung



In der letzten Ausgabe kündigten wir bereits an, daß sich am Namen unseres Magazins etwas ändert. Allerdings blieben wir Ihnen die Erklärung schuldig, warum dies der Fall ist. Das möchten wir nun – wie versprochen – nachholen.

★

1996 startete unser Verlag das erste Spielemagazin in Deutschland, das sich ausschließlich mit Sonys grauer Konsole befaßte, und erwarb das Recht, unsere Zeitschrift "das offizielle PlayStation Magazin" zu nennen. Heute ist es das meistverkaufte Konsolenmagazin im deutsch-

sprachigen Raum und informiert monatlich über 400.000 Leser. Nun aber läuft mit dieser Ausgabe der Vertrag mit Sony aus – ein Vorgang, der in der Geschäftswelt schlichtweg alltäglich ist.

★

Das Recht, den offiziellen Namen als Titel zu führen, hat ein anderes Magazin erworben. Somit werden Sie auch zukünftig ein "offizielles PlayStation Magazin" am Kiosk finden. Der Grund für die beiden Doppeltitel in der letzten und in dieser Ausgabe ist, daß wir es als unsere Pflicht ansehen, unsere Leser auf diese Tatsache aufmerksam zu machen, denn unter diesem Namen wird ein vollkommen neues Magazin erscheinen. Schließlich sollten Sie – der Kunde – informiert sein, bevor Sie sich für ein Produkt entscheiden.

★

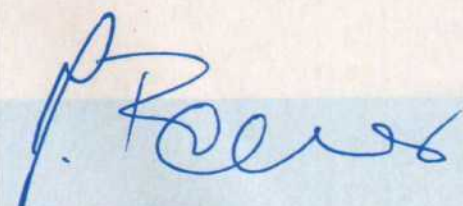
Wir werden selbstverständlich unsere Zeitschrift weitermachen und Ihnen unter unserem neuem Namen "Playstation – Das Fun-Magazin" Monat für Monat spannende News, interessante Hintergrund-Berichte, Entwickler-Interviews, erste Spiel-Eindrücke und kompetente Test-Berichte liefern. Darüber hinaus werden wir an verschiedensten Stellen unseres Heftes ein wenig "feilen", damit wir Ihnen zukünftig noch mehr Lesespaß und Nutzen zukünftig bieten können. Den Anfang machen wir bereits in der nächsten Ausgabe mit unserer CD: Zu den gewohnten spielbaren Demos und den Videos kommen ab sofort noch verschiedenste Spielstände auf die schwarze Scheibe, die Sie einfach per Klick auf Ihre Memory Card kopieren können und somit nicht mehr an schier unlösbaren Stellen bei Ihrem Lieblingsspiel steckenbleiben. Außerdem werden wir eine Cheat-Datenbank integrieren, mit deren Hilfe Sie zu vielen Games an nützliche Codes, versteckte Spielmodi und andere Mogeleyen gelangen.

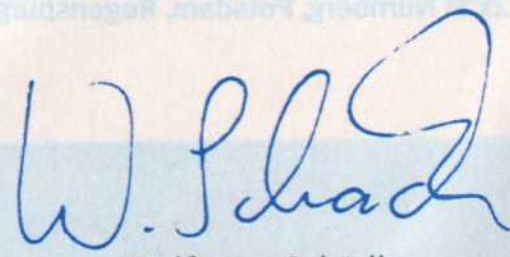
★

Themawechsel: Gleich drei Verlosungen bzw. Wettbewerbe erwarten Sie in dieser Ausgabe in einem Gesamtwert von ca. 80.000 Mark! Mitmachen lohnt sich bei allen – egal, ob Sie am Ende vielleicht ein Auto, einen Video Beamer, eine PlayStation oder eines von über 500 Spielen gewinnen! So groß waren die Gewinnchancen noch nie!

Ein Hinweis zu unserer Mega-Verlosung: Lediglich die Original-Teilnahmekarten nehmen an der Verlosung teil! Trennen Sie also den äußeren Umschlag entlang der Perforation ab und schneiden Sie entlang der gestrichelten Linie die Postkarte ab – nun nur noch ausfüllen, ausreichend frankieren und ab damit in den nächsten Briefkasten! Viel Glück!

Herzlichst


Jan Binsmaier
stellv. Chefredakteur


Wolfgang Schädle
stellv. Chefredakteur

**Preise im Wert
von ca.
80.000 Mark
zu gewinnen**



DU GEGEN DEN REST DER WELT



"Mit seiner guten Bedienbarkeit, dem enormen Tiefgang, den schönen Grafiken und der mystischen Atmosphäre ist Populous eines der gelungensten Echtzeit-Strategie-Spiele auf unserer PlayStation. Danke, EA!"

PlayStation Games 3/99

POPULOUS™

THE BEGINNING

www.populous.net



Themen



- 6 Editorial
- 8 Inhalt
- 10 News
- 12 Country News
- 14 PlayStation 2
- 18 Leserbrief
- 50 Smart-Verlosung von Endor
- 57 Tips, Tricks, Cheats
- 80 Reportage: Ein Tag im Spiel Laden
- 118 Rollcage-Verlosung
- 120 Hardware-Test
- 123 Impressum
- 123 Inserentenverzeichnis
- 124 Vorschau 6/99



14

36

43

46

42

81

84

88



50

2

Titelthemen

Alle Cheats
100%
getestet

Cheats

Codes

- 58 Marvel Super Heroes VS Street Fighter
- 60 WCW/nWo Thunder
- 62 Street Skater
- 63 ODT
- 64 C3 Racing
- 64 NCAA Football '99 (NTSC)

Walkthrough

- 68 Metal Gear Solid (Teil 2)

Oldie

- 74 Skull Monkeys

Gamebuster/Xploder-Code

- 79 Metal Gear Solid



36 Final Fantasy VIII

Größer... Besser... Schöner denn je! Squares Mega-Rollenspiel ist wieder zurück mit neuen Monstern, kniffligen Puzzles, genialen Zaubersprüchen und einer noch fesselnderen Storyline.

43 Silent Hill

Geisterstunde auf der PlayStation: Konami's *Silent Hill* wird Ihnen das Blut in den Adern gefrieren lassen. Der gruselige Horrortrip durch eine verwunschene Kleinstadt hat das Zeug, in die Fußstapfen des Klassikers *Resident Evil* zu treten.

46 G-Police 2

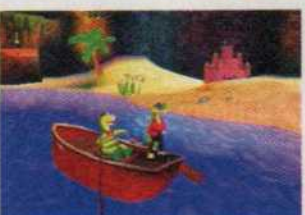
Einsatz auf Calisto: Im Sequel zum Action-Hit *G-Police* muß die Weltraum-Polizei einen gnadenlosen Zweifronten-Krieg ausfechten. Unterstützen Sie Jeff Slater und seine Truppe im alles entscheidenden Kampf um die Zukunft des Jupiter-Mondes!

84 Civilization 2

Der Traum ist endlich wahr geworden! Mit einiger Verspätung kommen nun auch alle PlayStation-Besitzer in den Genuß des beliebtesten rundenbasierenden Strategiespiels aller Zeiten: *Civilization 2*! Herrschen Sie über Ihr Volk und führen Sie es zur Blüte der Zivilisation.

88 Gex - Deep Cover Gecko

Ein Gecko in geheimer Mission: Zum dritten Mal wagt der coole Gex einen Ausflug in die Mediendimension. Diesmal hat der Superbösewicht Rez eine liebevolle, blonde und vor allem vollbusige Schönheit gekidnappt - Start frei für eine furiose Hatz durch 12 riesige und wunderschön designte 3D-Welten voller Überraschungen.



8

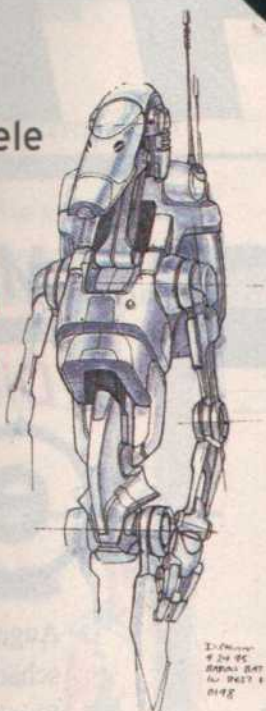
das offizielle PlayStation Magazin

● In der Mache

- 33** No Fear
- 28** Rainbow Six
- 30** Star Wars: Episode I - Die Spiele
- 24** V-Rally 2

✕ Angespielt

- 49** Anna Kournikovas Smash Court Tennis
- 36** Final Fantasy VIII
- 46** G-Police 2
- 42** Need for Speed: High Stakes
- 43** Silent Hill
- 48** Um Jammer Lammy



△ PlayTest

- 100** Blood Lines
- 98** Bloody Roar
- 84** Civilization 2
- 88** Gex - Deep Cover Gecko
- 102** Guardians Crusade
- 106** Hard Edge
- 81** Racing Simulation 2
- 110** Street Skater
- 114** Tiger Woods 99 PGA Tour Golf
- 54** UEFA Champions League
- 94** VIVA Soccer
- 116** WCW/NWO Thunder



Die **offizielle**
PlayStation
Magazin-CD
5/99
M A I



Actua Ice Hockey 2



Big Race USA



Rollcage



Gex - Deep Cover Gecko



Ridge Racer Type 4

Actua Ice Hockey 2

Die Saison ist quasi vorbei, doch auf der PlayStation geht's mit *Actua Ice Hockey 2* erst richtig los. Viel Spaß bei der Jagd auf den Puck!

Big Race USA

Keine Zeit, eine ruhige Kugel zu schieben! Mit *Big Race USA* kommt endlich wieder ein gelungener Flipper-Spaß auf die heimischen Fernseher.

Rollcage

Spielbare Demo des ultra-schnellen Racers. Mit der Demo können Sie in unserem *Rollcage*-Wettbewerb auf Seite 118 auf Bestzeiten-Jagd gehen!

Gex - Deep Cover Gecko

Passend zum Test in dieser Ausgabe hier auch gleich die spielbare Demo zum neuesten *Gex*-Game! Helfen Sie dem Lurch bei seinen Abenteuern!

Ridge Racer Type 4

Einer der besten Arcade-Renner für die PlayStation meldet sich zurück: Mit *Ridge Racer Type 4* über die Asphalt-Pisten zu heizen bringt einfach Laune!

Videos zu: *Tekken 3 - Tournament in London*

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



UPDATE

Wir sind online!

www.playstation-net.de

Wie aufmerksame Leser sicher mitbekommen haben, planen wir seit längerer Zeit den Internet-Auftritt des PlayStation Magazins. Nun ist es soweit!

Unsere Seiten sind online, und Sie können sich täglich über die neuesten Entwicklungen auf dem PlayStation-Markt informieren. Außerdem dürfen Sie natürlich immer in unserer aktuellsten Ausgabe stöbern - zu den wichtigsten Themen finden Sie Leseproben. Doch das ist noch lang nicht alles. Wir sind noch eifrig am Feilen und Basteln, um

Ihnen ein umfassendes Internet-Angebot präsentieren zu können. Wenn Sie diesen Text lesen, wird zum Beispiel unser Forum eröffnet sein. Dort können Sie Meinungen mit anderen PlayStation-Fans austauschen und Informationen sammeln.

Wir arbeiten ständig an der Verbesserung unseres Angebots, also seien Sie gespannt!



Mehr als nur Ersatz

Dino Crisis

erst kürzlich gab Capcom bekannt, daß wohl kein weiterer Teil der Resident Evil-Serie für die PlayStation erscheinen wird. Für alle, denen jetzt die Tränen der Enttäuschung in die Augen steigen, hat Capcom aber eine mehr als kleine Entschädigung in Arbeit: *Dino Crisis*! Das Projekt wird von Shinji Mikami produziert, der unter anderem bereits für *Resident Evil* verantwortlich war - machen Sie sich also auf Spannung pur gefaßt.

Als Regina, dem weiblichen Kopf einer Spezialeinheit, müssen Sie sich auf einer einsamen Insel aggressiven Dinosauriern stellen. Professor Kirk, ein genialer Wissenschaftler, hat dort in einem geheimen Labor auf eigene Faust schreckliche Experimente fortgesetzt, die längst von der Regierung verboten und eingestellt wurden. An sich war er auf der Suche nach einer neuen Art der Energiegewinnung, doch irgendetwas scheint schief gegangen zu sein, denn die Insel ist zum Zeitpunkt Ihres Eintreffens bereits von zahlreichen Dinosauriern bevölkert. Ihr Auftrag ist so simpel wie gefährlich. Finden Sie den Professor, kommen Sie mit dem Leben davon und erkunden Sie, ob ein direkter Zusammenhang zwischen den Urtieren und den Experimenten des Wissenschaftlers besteht.

Die spannende Story sowie riesige 3D-Landschaften sollen für ein Action-Erlebnis der besonderen Art sorgen - wir sind sehr gespannt!

Die NTSC-Version des Action-Shockers soll in Japan im Sommer und in den USA im Herbst in die Läden kommen. Bleibt abzuwarten, wie es mit der deutschen Version aussieht. Wir halten Sie auf dem laufenden.

Zweiter??

FFVIII-Verkaufszahlen

Wie nicht anders erwartet, schlug der lang erwartete Nachfolger zu *Final Fantasy VII* in Japan gleich nach der Veröffentlichung ein wie eine Bombe. In den ersten drei Tagen ging *Final Fantasy VIII* über 2,5 Millionen Mal über den Ladentisch (laut jap. Zeitschrift "Famitsu" exakt: 2.502.859)! In dieser Zahl sind allerdings schon die Vorbestellungen enthalten.

Nachdem *FFVIII* bis zum 11.03. bereits 3.27 Millionen Stück in Japan verkaufen konnte, wurde der Superhit am 25.03. erstaunlicherweise schon wieder von Platz eins der japanischen Top Ten verdrängt. Der Spitzenreiter heißt nun *Monster Farm 2*. Die spinnen, die Japaner :)

PlayStation ins Internet?

Modem für die PS

die Idee, sich über eine Konsole Zugang zum Netz der Netze zu verschaffen, ist zwar nicht neu, doch nach wie vor spannend. Das hat sich wohl auch Interact gedacht, denn der Hardware-Hersteller arbeitet momentan an einem Gerät namens "Net-Shark". Dieses Teil stecken Sie einfach in den Parallelport auf der Rückseite der PlayStation und verbinden es mit einem eingesteckten Telefonkabel. Auf Grund des beschränkten Speichers der PlayStation und der nicht gerade überwältigenden Geschwindigkeit des Modems im NetShark (14.4) steht Ihnen das WWW (World Wide Web) allerdings nur zu einem gewissen Grad offen. Daher ist das Versenden und Empfangen von e-mails das wichtigste Feature des NetSharks. Was allerdings nicht möglich sein wird, ist Spiele online zu zocken. Da werden die Spieler wohl auf die PlayStation 2 warten müssen. Als Releasetermin für die USA wird Herbst '99 angegeben. Wir können allerdings nur hoffen, daß Interact das Gerät auch für den deutschen Markt produzieren wird.



Deutsche Internet-Page für Entertainment und Games

Re-Loaded

Wenn Sie sich neben dem Zocken auch noch für Entertainment-News und Stars interessieren, Spaß an Musik haben und über einen Internet-Zugang verfügen, dann sollten Sie sich mal die Seite www.re-loaded.de ansehen. Hier finden Sie jeden Tag das Neueste zu diversen Entertainment-Themen, Sport und Spielen sowie Interviews mit Stars.

Virgin schlägt zurück

Street Fighter, Street Fighter, Street Fighter

kurz vor Redaktionsschluß warf Virgin noch einen großen Stapel Spiele bei uns ab. Da ist zunächst mal ein Beat'em-Up, dann haben wir da noch ein Beat'em-Up, und ein paar Beat'em-Ups waren auch noch dabei ...

Alle *Street Fighter*-Fanatiker dürfen jubeln, denn mit *Street Fighter Collection 2*, *Street Fighter Alpha 3* und *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter* liegen uns bereits drei Titel aus der erfolgreichen Kultserie vor. "Aber warum erzählt er uns das in den News?" werden Sie sich vielleicht fragen. Wir wurden bei dieser Ausgabe mal wieder mit Software überschüttet und konnten leider keinen Platz mehr für die Prügeltitel freischaufeln. Nächste Ausgabe präsentieren wir Ihnen aber sicher Tests zu oben genannten Titeln. Ebenfalls freuen dürfen Sie sich auf *Darkstalkers*, das wir mit einiger Mühe zwischen erwähnten *Street Fighter*-CDs ausmachen konnten.



Hilfe in der Not

Das PlayStation Schummelbuch 2

Sie hängen in einem Spiel und kommen einfach nicht weiter? Sie sind von Frust geplagt und sind kurz davor, das Game in die Ecke zu schmeißen, weil Sie ein Rätsel nicht knacken können? Da haben wir doch was für Sie!

Das offizielle PlayStation Magazin präsentiert Ihnen das brandneue "PlayStation Schummelbuch 2"! Zu insgesamt 150 Spielen finden Sie hier hilfreiche Tips und Tricks. Außerdem warten Gamebuster-Codes zu über 50 Spielen auf Sie.

Als besonderen Bonus haben wir eine Demo-CD mit Toptiteln und Klassikern wie *Tombi*, *Tekken 3* und *S.C.A.R.S.* dazugepackt.

Das Buch erscheint im Franzis' Verlag und kostet rund 30 Mark.



Squaresoft trumpft wieder auf

Nach FFVIII drei neue Titel in der Mache

daß sich die Entwickler von Squaresoft nach dem Release von *Final Fantasy VII* auf ihren Lorbeeren ausruhen, kann man den Japanern nun wirklich nicht vorwerfen. Auf der Tokio Game Show präsentierten sie bereits zwei weitere Titel, die es hoffentlich nach Deutschland schaffen werden.

Erinnern Sie sich noch an *Secret of Mana*? Ja, genau! Damals, auf dem SNES! Squaresoft hat mit diesem Titel sicher eines der besten Rollenspiele der damaligen Zeit geschaffen. Kurz vor Redaktionsschluß bestätigten die Japaner, daß Sie den Toptitel für die PlayStation umsetzen werden!

Das zweite spannende Produkt, das Square vorstellte, wird ein "Racing RPG" – so ordnen die Entwickler es zumindest ein. *Racing Lagoon* soll sich ähnlich steuern wie *Ridge Racer Type 4*, wobei Sie eher das Gefühl haben, auf richtigen Straßen zu fahren als auf einer extra Rennstrecke. Dazu kommt dann eine tiefgehende Storyline, über die wir allerdings noch fast gar nichts wissen. Klingt bisher sehr interessant.

Sobald wir mehr wissen erfahren Sie es sofort, aber das wissen Sie ja.

Planet der Affen?

Ape Escape von SCEI

Sony Japan hat einen neuen Plattformer auf der Startrampe. Um nahe-liegende Verwechslungen von vornherein auszuschließen: Der Titel ist *Ape Escape*, "Ape" wie "Affe", nicht wie "Abe" aus den erfolgreichen Spielen der Oddworld Inhabitants. *Ape Escape* hat also nichts mit *Abe's Oddysee* oder *Abe's Exoddus* zu tun.

Affig: Ein cleverer Menschenaffe namens Specter führt eine Gruppe von "Kollegen" von den Käfigen im Zoo zu einem geheimen Labor. Dort wollen sie natürlich die Welt verändern – völlig naheliegend. In der Praxis sieht das so aus: Die langfingrigen Affen klauen Intelligenz-erhöhende Helme und aktivieren eine Zeitmaschine, mit der sie die Geschichte ändern wollen. Alles zum Zweck, um – wer hätte das gedacht – die Welt zu beherrschen. Böser Affe!

Sie übernehmen nun die Rolle von Jake oder Spike, zwei Jungen, die mit der

Hilfe eines durchgeknallten Wissenschaftlers ebenfalls durch die Zeit reisen müssen, um die haarigen Intelligenzbestien von ihren finsternen Plänen abzuhalten.

Das wirklich Besondere an *Ape Escape* ist die Steuerung, denn erstmals werden für die Bewegung der Charaktere ausschließlich Analogsticks unterstützt! Dabei hat sich Sony einige einzigartige Einsatzbereiche für den Analogcontroller ausgedacht. So werden Sie Ruderboote, Rennwagen, Panzer und vieles mehr mit beiden Sticks steuern!

Ein weiteres interessantes Feature sind die zahlreichen Mini-Spiele, die sich in den 25 Level von *Ape Escape* verstecken.

Außerdem wird die affige SCEI-Produktion die PocketStation unterstützen. Hierzu gibt es zwar leider noch keine Details, aber das Spiel soll in jedem Fall auf den kleinen PDA (Personal Digital Assistant) zugreifen.



Country News

Die PlayStation im Netz der Netze

PlayStation-Club demnächst im Internet

neben uns und zahllosen Fan-Seiten stellt natürlich auch Sony selbst eine Menge Informationen über die PlayStation im Internet zur Verfügung. Bisher waren die wirklich wichtigen Infos aber dem exklusiven Kreis der MIP-Club-Mitglieder vorbehalten. Das wird jetzt anders: Unter der Internet-Adresse <http://www.playstation.de> finden Sie ab 31. 03. die Webseiten des PlayStation-Clubs. Neben den neuesten

www.playstation.de

Informationen rund um die Mega-Konsole und ihre unzähligen Spielwelten finden Sie dort auch aktuelle Presseberichte und eine Möglichkeit, Merchandising-Artikel rund um die graue Spaßkiste zu erstellen.

Mediterranes Flair

PlayStation-Pajero in Italien

kein Stillstand! Nach dieser Devise verfährt nicht nur die PlayStation, sondern auch die Rallye-Welt. Am 18. März startete im italienischen Pordenone die Italian Baja. Natürlich sind auch diesmal wieder Jutta Kleinschmidt, Tina Thörner und ihr PlayStation-Pajero dabei. Die beiden fetzigen Damen starten diesen zweiten Lauf des FIA World Cup Cross Country mit der Nummer 33. Im Gesamtklassement führen Jutta und Tina die Weltmeisterschaft an. Halten Sie den Mädels die Daumen, daß sie auch diesmal wieder auf einem der ganz vorderen Plätze landen! Wer daheim mit dem Internet verbunden ist, kann sich unter http://www.ralliart.de/kal_raid.htm über den aktuellen Stand der Dinge informieren.



Kompetente Hilfe in allen Fragen rund um die PlayStation:

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

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

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

■ Schweiz

Powerline: 0900 / 552 055 (1 Sfr/Min.)
Montag bis Freitag 9:00 – 12:00 Uhr und 13:20 – 17:00 Uhr

Fax-Anmelde-Powerline: 0522 / 451819

■ Österreich

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

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

Alles so schön bunt hier

Dual Shock jetzt auch farbig

Seit Ende März sind die besten PlayStation-Controller überhaupt, Sonys Dual Shock Joypads, in fünf verschiedenen Farben erhältlich. Zum standardmäßigen Grau gesellten sich jetzt Diamond Black (Schwarz), Emerald Green (Grün), Island Blue (Blau) und Crystal (Transparent). Damit dürfte für jeden Ästheten unter den PlayStation-Spielern auch endlich eine zur Wohnzeimereinrichtung passende Farbe zu finden sein, oder nicht? Kosten werden die neuen Controller übrigens etwa 60 DM, also auch nicht mehr als das Original.



SWING

Auch wenn Ihre Oma SWING spielen kann, sollten Sie noch nicht einmal im Traum daran denken, dieses außergewöhnliche Knobelspiel zu den Akten zu legen. Ganz im Gegenteil: Wenn Sie erst einmal von den kleinen böartigen Kugeln verhext wurden, werden Sie Stunde um Stunde mit SWING verbringen.

TOTAL MINDCONTROL



FEATURES

- Unterstützung des Dual Shock Systems
- Neu und besonders knifflig: Missionsmodus (Single-Player)
- Multiplayermodus für zwei Spieler: "Competition" und "Arcade"
- Visuelle Effekte (Lichteffekte, Screen Shaking, etc.)
- Erweitertes Playstation Startmenü
- Hilfemodus zur Erklärung aller Extras
- Viele verschiedene Kugelsätze
- Individuelle Konfiguration der Joypads möglich
- Regelmäßig neue Kugelsätze und Missionen als Add-Ons
- Jederzeit Speichermöglichkeit – auch bei Missionen
- Zugriff auf Informations-Screens während des Spiels



"...wer einmal angefangen hat, Swing zu spielen, kann nicht mehr davon lassen ..."
(Offizielles PlayStation Magazin)



"Spannendes Denkspiel jenseits der 'Tetris'-Logik."
Gesamt-Note: 2

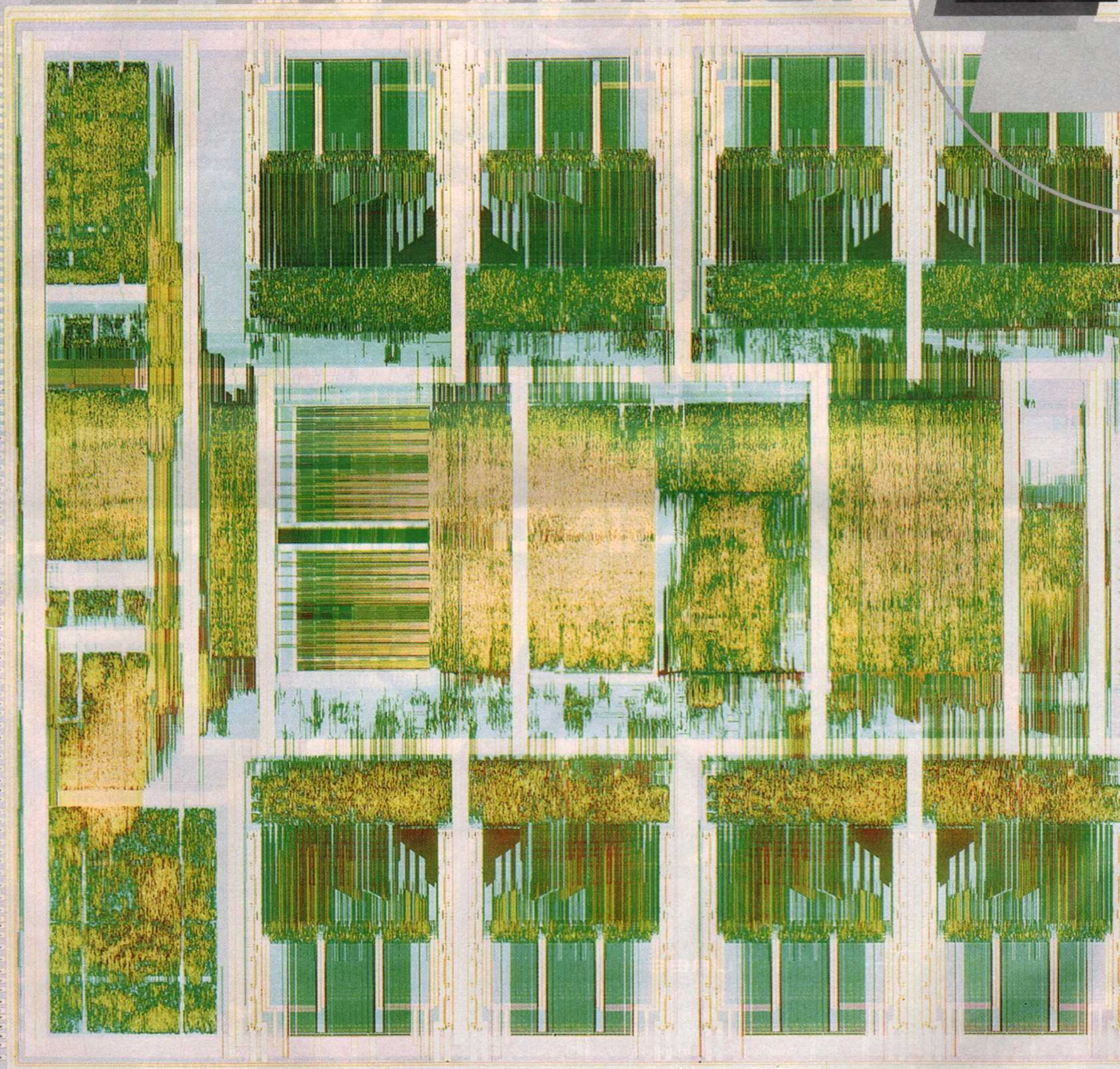


DEMNÄCHST IM HANDEL

SOFTWARE 2000

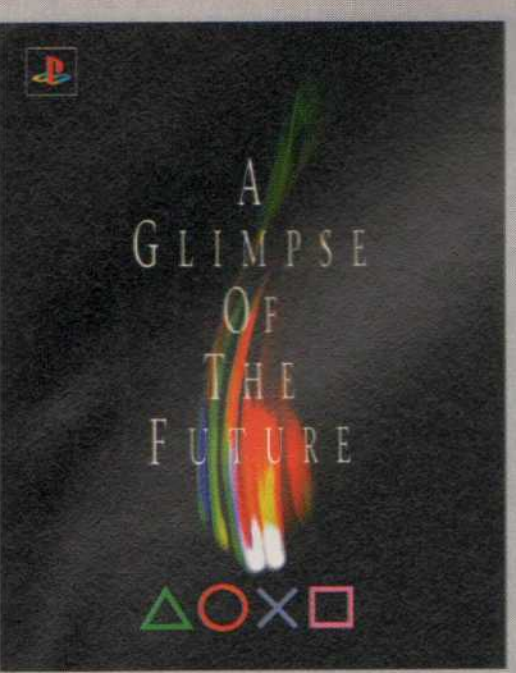


PLAYSTATION 2



**WAS SIE HIER SEHEN, IST DIE
ZUKUNFT DER VIDEOSPIELE**





Auf diesen Moment haben Millionen Videospieler auf der ganzen Welt seit Jahren gewartet. Bisher waren nahezu alle Informationen zur neuen PlayStation, die hin und wieder im Internet und in Fachkreisen kursierten, Spekulation. Bisher...

Moritz Menzel



tokio, Japan, 2. März 1999. Sony Japan lädt ein zu einer Veranstaltung anlässlich der 50millionsten verkauften PlayStation. Die Show trägt den Titel „A Glimpse of the Future“ (Ein flüchtiger Blick in die Zukunft).

Zu Beginn präsentiert Dr. Norio Ohga, Chairman und CEO von Sony, einen vierminütigen Film über die größten Momente der PlayStation, wie wir sie kennen. Doch dann betritt Ken Kutaragi, der geniale Designer und „Vater“ der PlayStation, die Bühne und verkündet den eigentlichen Grund der Zusammenkunft: „Wir sind hier, um uns ein Bild von der Zukunft zu machen und Ihnen unsere Gedanken zur PlayStation der nächsten Generation zu präsentieren.“

Die Demonstration, die dieser kleinen Ansprache folgte, ließ alle Anwesenden verstummen.

EMOTION ENGINE

Der Chip, der im Innern der PlayStation 2 (so werden wir die Konsole nennen, bis das Kind einen offiziellen Namen bekommt) schlagen wird, wurde von Sony als „Emotion Engine“ bereits am 17.2. auf der International Solid State Circuit Conference in San Francisco vorgestellt, einer Messe speziell für Prozessoren und ähnliche Microelektronik. Die Leistung der „Emotion Engine“ allein ist schon mehr als nur beeindruckend. Mit 300 MHz ließ der 128-Bit-Prozessor die meisten Chips auf dem Markt bereits weit hinter sich.

Natürlich lag es nahe, daß dieser Chip für die PlayStation 2 entwickelt wurde, doch von Sony gab es bisher kein Statement dazu. Direkt gefragt, ob das das Herz ihrer nächsten Konsole sei, antworteten mehrere Vertreter Sonys mit „kein Kommentar“. Nun, auch das ist eine Aussage. Denn warum sollten sie die

Frage nicht einfach verneinen, wenn die Entwicklung tatsächlich nichts mit der PS2 zu tun hätte?

Bereits am 17.02. ging also ein Raunen durch die Fachleute. Auf der angesprochenen Veranstaltung in Tokio etwa zwei Wochen später verkündete Kutaragi nun endlich ganz offiziell, daß es sich bei dem brandneuen Prozessor tatsächlich um die treibende Kraft im Innern der PlayStation 2 handelt!

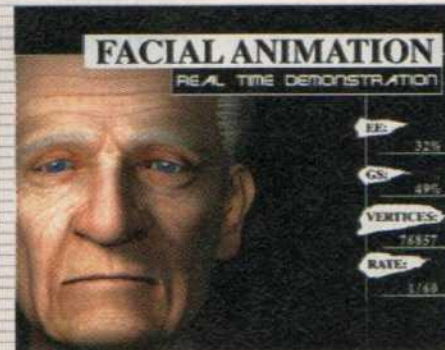
GRAPHICS SYNTHESIZER

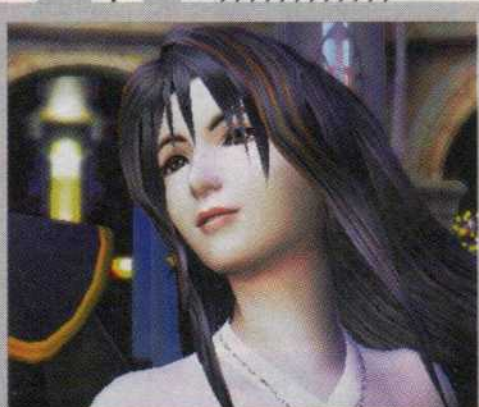
An seiner Seite werden gleich zwei sogenannte „Grafic Synthesizer“ ihr Unwesen treiben, die beide Transferraten aufweisen, die um die 20mal so hoch sind wie die der besten aktuellen Grafikbeschleuniger für den PC! Zusammen mit der „Emotion Engine“ entfalten diese Chips etwa die dreifache Leistung des gerade erst vorgestellten Pentium III Prozessors und sind in der Lage, über 75 Millionen Polygone pro Sekunde zu bewegen. Ein Vergleich: Die Dreamcast ist in der Lage, mit drei Millionen Polygonen umzugehen, bei der PlayStation 1 sind es 300.000!!! Beängstigend...

Doch was genau bedeuten diese Daten? Nun, zunächst läßt die PlayStation 2 so ziemlich alles hinter sich, was momentan auf dem Markt ist – und wir sprechen hier auch von modernen PCs. In der Praxis, sprich in Spielen, stehen Werte wie die angesprochenen 75 Millionen Polygone pro Sekunde nicht zur Verfügung, da verwendete Effekte noch eingerechnet werden müssen. Doch erstens sind die Vergleichswerte von Dreamcast und PlayStation 1 ebenfalls ohne Effekte errechnet, und zweitens bringt es Sonys neue Wunderkonsole selbst mit Texture Maps (Bilder, die um das Polygonmodell gespannt werden), Filtering (läßt die Texturen echt und unverpixelt aussehen) und Lighting (gibt dem Objekt einen 3D-Look mit realistischen Schatten und Lichteffekten) auf über 20 Millionen Polygone,



Oben: Sony zeigte faszinierende Grafik-Demos. Unten: In der Gran Turismo-Demo fuhren die Entwickler mit so einem Wagen rum!





Die wunderschöne
Tanzszene aus *Final
Fantasy VII* in Echtzeit
von der PS 2 berechnet!

und das ist schlicht und ergreifend unglaublich! Natürlich hängt die tatsächliche Leistung von der jeweiligen Anwendung ab, doch Sony rechnet während eines „durchschnittlichen“ Spiels für die PS2 mit einer effektiven Leistung von etwa 10 Millionen Polygonen pro Sekunde. Und glauben Sie uns, das ist viel! *Sehr viel!*

Um Ihnen diese Zahlen etwas näher zu bringen: Auf der Veranstaltung zeigte Sony einige Demos, aus denen Sie in diesem Artikel auch Screenshots sehen. Nach einigen Grafikdemonstrationen übergab Kutaragi an Vertreter von ausgesuchten Entwicklerteams, die ihre Demos präsentierten. Den Anfang machte ein Abgesandter von Polyphony Entertainment, der eine intromäßige Demo von *Gran Turismo 2* präsentierte, bei der ein Mitglied des Teams doch tatsächlich eines der Autos selber fährt! Nun stellen Sie sich vor, Mr. Yamata vom *Tekken*-Entwicklerteam steht auf der Bühne und zeigt eine Demo, in der Jin Kazama und Paul Phoenix – so wie sie im gerenderten *Tekken 3*-Intro auftreten – miteinander kämpfen. Dann greifen Yamata und ein Kollege je zu einem DualShock-Controller und gehen mit den gerenderten Kämpfern aufeinander los! Als Beweis, daß die Entwickler tatsächlich die Steuerung der *Tekken*-Charaktere übernommen haben, war die ganze Zeit eine Kamera auf ihre Hände gerichtet!

Mit von der Partie war unter anderem auch Squaresoft, die gleich drei Demos präsentierten. Das erste Video zeigte den Kopf eines alten Mannes, dessen Gesichtszüge von einem Lächeln bis zu einem wutverzerrten Ausdruck geradezu erschreckend realistisch animiert waren. Die nächste Demo zeigte eine Kampfszene mit acht *Tekken*-artigen Charakteren. Wieder wiesen die Entwickler darauf hin, daß der Film komplett in Echtzeit berechnet wurde. In der letzten Demonstration war die atemberaubende Tanzszene aus *Final Fantasy VIII* zu sehen; von der PlayStation 2-Hardware in Echtzeit berechnet; in noch höherem Detail – was ist die Steigerung von „atemberaubend“?



Das große Bild zeigt ein
Entwickler-Board der
PS 2, das an Programmierer
geliefert wurde.



ABWÄRTS- KOMPATIBEL

Eine wichtige Ankündigung jedoch sollte noch kommen. Ken Kutaragi betrat wieder die Bühne, und auf den riesigen Leinwänden hinter ihm erschienen die Worte „Backwards Compatible with current PlayStation Software“ – abwärtskompatibel zu aktueller PlayStation-Software! Ja, Sie haben richtig gelesen. Die PlayStation 2 benutzt als I/O-Chip (zuständig für die Kommunikation zwischen Hauptprozessor und z.B. Controllerports) einen Prozessor, der dem Kernstück der PlayStation 1 so ähnlich ist, daß Sie auf Sonys neuer Konsole jedes einzelne Ihrer PS-Games weiterhin spielen können. Schon jetzt sind das weltweit über 3.000 Titel! Da wir gerade bei Kompatibilität sind: Sie werden wahrscheinlich sogar Ihre Controller und andere externe Geräte weiter verwenden können. Selbstredend wird es spezielle Ausführungen für die neue Konsole geben, aber immerhin müssen Sie Ihr lieb gewonnenes Standardgerät nicht auf den Müll werfen.

DVD

Als ob das nicht schon reichen würde. Doch noch sind wir nicht am Ende: In der PS2 wird kein normales CD-Rom-Laufwerk



IM VERGLEICH

Grafik Leistung

PlayStation 2: Etwa 20 Millionen Polygone pro Sekunde
 Dreamcast: Etwa 3 Millionen Polygone pro Sekunde
 Nintendo 64: Etwa 150.000 Millionen Polygone pro Sekunde
 PlayStation: Etwa 360.000 Millionen Polygone pro Sekunde
 (vergleichbare Effekte fehlen)

Taktfrequenz

PlayStation 2: 300MHz
 Dreamcast: 200MHz
 Nintendo 64: 93,75MHz
 PlayStation: 33,86MHz

Speicher

PlayStation 2: 32MB Direct Rambus RAM
 Dreamcast: 16MB (plus 8MB Video RAM, 2MB Sound RAM)
 Nintendo 64: 4MB (+parity) Rambus D-RAM
 (erweiterbar auf 8MB)
 PlayStation: 2MB (plus 1MB Video RAM, 512kb Sound RAM)

Speicher Bus-Bandbreite

PlayStation 2: 3,2 GB/s (Gigabytes pro Sekunde)
 Dreamcast: keine Angabe
 Nintendo 64: 500 MB/s (Megabytes pro Sekunde),
 also etwa 0,5 GB/s
 PlayStation: 132 MB/s (Megabytes pro Sekunde)

mehr die schwarzen Scheiben auf Touren bringen. Sony setzt bei ihrer neuen Konsole auf DVD. Das heißt CDs können nach wie vor abgespielt werden, doch PS2-Spiele werden auf DVD-Roms ausgeliefert. Während eine normale CD-Rom eine Speicherkapazität von 650 Megabyte bietet, faßt eine DVD-Rom satte 4,3 Gigabyte, das ist etwa das *siebenfache*! Da läßt doch sich einiges unterbringen. So zum Beispiel MPEG2-Videos! Die PlayStation 2 hat einen eigenen MPEG2-Decoder und ist damit imstande, diese qualitativ hochwertigen Filme abzuspielen. Da 4,3 Gigabyte unheimlich viel Platz bieten, dürfen Sie sich auf Filmsequenzen in einer bisher noch nicht dagewesenen Qualität freuen; und sich dann in einem Spiel bewegen, das optisch in etwa so wirkt wie das Intro aus einem hochwertigen PlayStation 1 Spiel – nur um da nochmal ganz deutlich darauf hinzuweisen...

MODEM

Wie von Sony einige Zeit später bestätigt wurde, wird die PlayStation 2 sogar über ein Modem verfügen, das Ihnen den Weg in die Weiten des Internets öffnet. Das bedeutet ein schier unendliches Maß an Information im World Wide Web in Ihrem Wohnzimmer, sowie die Möglichkeit, Multiplayerspiele online zu zocken – „Multi“ im Sinne von „tausende“! Sie wollen *Tekken* mit Ihrem Freund in Japan spielen? Bald kein Problem mehr...

DIE RECHNUNG, BITTE

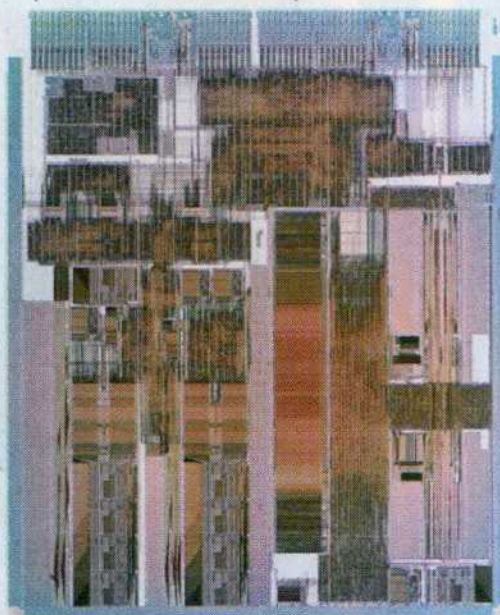
Es gibt da noch einige Fragen, die wir Ihnen bisher noch nicht beantwortet haben. Wann kann ich sie kaufen? Wieviel kostet sie? Und wie sieht sie überhaupt aus, die PlayStation 2?

Auf der Konferenz in Tokio wurde verkündet, daß die *next gen PlayStation* bereits im Winter diesen Jahres in Japan erhältlich sein soll. Der Release für USA und Europa wird sechs bis neun Monate später erfolgen. Natürlich ist es nur Spekulation, doch wenn Sony die Konsole noch im Winter '99 unter die Leute bringen will, liegt es nahe, daß sie eine Veröffentlichung zum 3. Dezember anstreben. Denn an diesem Tag ist es exakt fünf Jahre her, daß die PlayStation 1 in Japan das Licht der Welt erblickte. Folgen sie diesem nostalgischen Terminplan, müßte sich die PS2 in den USA am 9. und bei uns am 29. September 2000 in den Läden stapeln.

Über den Preis gab es unterschiedliche Gerüchte, doch momentan ist die wahrscheinlichste Information zwischen 250 und 400 \$. Das wären momentan etwa 450 bis 700 Mark; ein Preis, den das Hightec-Gerät wohl wert sein dürfte.

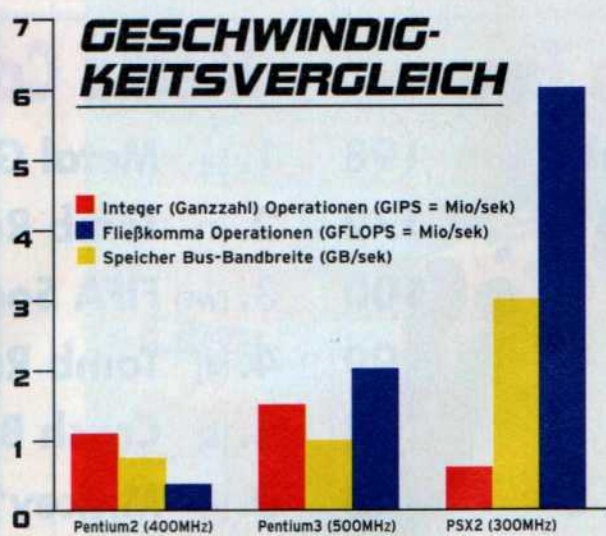
Die Frage nach dem Gehäusedesign und dem endgültigen Namen können wir Ihnen an dieser Stelle leider noch nicht beantworten. Auch dazu gibt es noch nichts Offizielles. Sobald hierzu mehr zu erfahren ist, werden wir Sie ausführlich informieren.

jb



TECH DATA

Hauptprozessor „Emotion Engine“:	128-Bit RISC (MIPS IV-subset)
Taktfrequenz:	300 MHz
Erweiterte Multimedia Befehle:	107 Befehle von 128-Bit Breite
Hauptspeicher:	32 MB (Direct Dram 2ch@800 MHz)
Speicher Bandbreite:	3,2 GB/sec
DMA:	10 Kanäle
Grafik-Co-Prozessor 1:	FPU (FMAC x 1, FDIV x 1)
Grafik-Co-Prozessor 2:	VU0 (FMAC x 4, FDIV x 1)
	Micro Speicher (1:4 KB D:4KB)
Sprite-Darstellung:	18,75 Millionen (8 x 8 Pixel)
Darstellungsausgabe:	NTSC/PAL
Digital TV:	(DTV)
VESA:	(maximal 1280 x 1024 Pixel)
Polygon-Darstellung:	75 Millionen/Sekunde (s.o.)
+ Perspektivenkorrektur	66 Millionen/Sekunde
+ Lighting	38 Millionen/Sekunde
+ Nebel	36 Millionen/Sekunde
bei Berechnung runder Oberflächen (Bezier):	16 Millionen/Sekunde
Video Hardware:	MPEG2 Macroblock Layer Decoder
Video Hardware Leistung:	150 Millionen Pixel/Sekunde
Fließkomma Leistung:	6,2 GFLOPS
Rendering-Funktionen:	Texture Mapping, Bump Mapping, Fogging, Alpha Blending (Transparenz), Bi- und Trilineares Filtering, MIPMAP, Anti-aliasing, Multi-pass Rendering
Polygon-Darstellung:	75 Millionen/Sekunde (kleines Polygon)
	50 Millionen/Sekunde (48 Pixel Quadrat mit Z-Buffer und Alpha Blending)
	30 Millionen/Sekunde (50 Pixel Dreieck mit Z-Buffer und Alpha Blending)
	25 Millionen/Sekunde (48 Pixel Quadrat mit Z Buffer, Alpha Blending und Texturen)



back

feed

beantwortet von
Jan Binsmaier



Eine Speicherkarte, die nicht speichert oder ein Rüttelpad, das nicht rüttelt – Dinge, die einem Spieler das Leben erschweren. Da gibt's nur eines: Ab zum Händler und umtauschen! Und das so schnell wie möglich. Schließlich wären Sie auch nicht mit einem Heft von uns zufrieden, das nur leere Seiten enthält ...

Savegames plötzlich weg!

Ich habe meine PlayStation noch nicht lange und kenne mich deshalb damit noch nicht so gut aus. Vor kurzem habe ich mir eine Memory Card mit 120 Blöcken bestellt. Aber gestern wurden auf einmal alle Spielstände, die ich gespeichert hatte, wie von selbst gelöscht. Wie ist das möglich – löschen sich Memory Cards etwa zwischendurch von selbst? Kann ich irgendetwas tun, daß mir so etwas nicht noch einmal passiert?

Susanne B., Hof/Saale

Ja, und zwar schleunigst die Memory Card im Laden umtauschen! Speicherkarten löschen sich nicht von selbst – das wäre ja noch schöner ... Ihre Memory Card ist schlicht und einfach defekt! Wir raten Ihnen dringend, diese Karte nicht mehr zu benutzen, denn das kann Ihnen immer wieder passieren.

Dies ist übrigens kein Einzelfall: Vor allem komprimierte Memory Cards weisen häufiger solche "Vergeßlichkeit" auf; die Komprimierungstechnik, vor allem bei Billig-Herstellern, ist schlichtweg nicht ausgereift. Die Folge sind unkontrollierte Datenverluste, die den Spieler extrem nerven. Unser Tip: Immer nur unkomprimierte Memory Cards kaufen! Die haben dann zwar nicht 120 Blöcke – doch lieber etwas weniger Speicherplatz, der dann die errungenen Level auch garantiert festhält, oder?

Rüttel-Probleme

Kurz nachdem ich mir das Spiel *Gran Turismo* zugelegt hatte, kaufte ich mir einen Dual Shock Controller. Als ich ihn zum ersten Mal ausprobierte, mußte ich erschreckt feststellen, daß er nicht vibriert. Ich fuhr in die Banden und rammte andere Autos – es ging einfach nicht. Ich habe es auch mit anderen Spielen versucht, doch auch hier war das Ergebnis negativ. Und nun? Soll ich etwa weitere 60 Franken ausgeben und mir einen neuen kaufen? Ich hoffe, Ihr könnt mir helfen!

Gianluca T., Egliswil/Schweiz

Wie schon bei der Memory Card von Susanne B. bleibt uns nur eine Empfehlung übrig: Ab zum Händler und umtauschen! Wenn ein Gerät eine zugesicherte, wichtige Eigenschaft wegen einem Defekt nicht aufweist, ist der Hersteller zum Umtausch (in der Regel macht dies der Verkäufer) verpflichtet. Und seien wir ehrlich: Einem Rüttelpad, das nicht rüttelt, fehlt ganz entschieden etwas ...

Verlängerung

Könnten Sie die "Laufzeit" der spielbaren Demos nicht verlängern? Zum Beispiel das spielbare Demo von *All Star Tennis '99* aus der Ausgabe 4/99 ist meiner Meinung nach viel zu kurz.

Heiko L., Ludwigsburg

Leider nein. Dies ist ausschließlich die Sache der jeweiligen Spiele-Hersteller – wir selbst haben keinen Einfluß auf die Art und Länge der Demos. Denn dazu müßten wir a.) programmieren können, b.) Zugriff auf den Quellcode des Spieles haben und c.) das erforderliche Recht, in fremdes Eigentum einzugreifen, besitzen. Und das a.) können wir nicht, b.) haben wir nicht und c.) besitzen wir nicht. In der Regel sind die Demos aber ausreichend lange, um sich einen Eindruck über das jeweilige Spiel zu machen. Wem es dann gefällt, der sollte es kaufen – schließlich leben die Hersteller guter Spiele davon! Ein Demo, das lange genug spielbar wäre, den Spieler so zufriedenzustellen, daß er das Vollprodukt nicht mehr kaufen müßte, wäre wohl nicht im Sinne des Erfinders. Dann hätte der Hersteller die (meist immensen) Kosten für die Entwicklung zu tragen und auf der anderen Seite keinerlei Einkünfte. Wir sind der Meinung, daß Hersteller, die gute Spiele machen, auch gut verkaufen sollen – denn nur dann ist für die Branche ein genügender Anreiz da, auch weiterhin aufwendige Entwicklungsarbeit in ihr jeweiliges Werk zu stecken. Und das wiederum kommt den Spielern zugute ...

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

Leser Top Ten

1. Metal Gear Solid	198
2. Tomb Raider 3	172
3. Tekken 3	100
4. FIFA '99	99
5. Gran Turismo	98
6. Cool Boarders 3	48
7. TOCA 2	39
8. Crash Bandicoot 3	35
9. Tomb Raider 2	19
10. Abe's Exoddus	18

Das Jahresabo hat gewonnen:
Michael Zirkel, Offenbach

Media Control Charts

1. (-)	Metal Gear Solid
2. (1)	Tomb Raider 3
3. (WE)	FIFA Soccer '99
4. (4)	Tomb Raider – Platinum
5. (5)	Crash Bandicoot 3
6. (-)	Mickey's Wild Adv. – Platinum
7. (7)	TOCA Touring Car – Platinum
8. (WE)	Hercules – Platinum
9. (WE)	Resident Evil – Platinum
10. (8)	Tekken 3

In Klammern steht die Platzierung
des Vormonats. WE=Wiedereintritt in die Charts



Sonderhefte?

Ich habe schon einige Ausgaben Eurer Zeitschrift gekauft und war bisher auch immer sehr zufrieden. Aber die Hefte 1/99 und 2/99 haben mir den Magen verdreht! Warum waren das denn Sonderhefte?

Markus S., Dillingen

PlayStation out?

Ich bin erst seit kurzem PlayStation-Besitzer und hörte von der PlayStation 2. Soll das heißen, daß meine Konsole "out" ist? Ich war von dem Gerät begeistert und dann muß ich die Nachricht hören, daß meine PlayStation bald einstaubt.

Jens H., Wilhelmshaven

Uuuups ... Da haben Sie sich wohl im wahrsten Sinne des Wortes "vergriffen"! Tatsächlich hatten wir zwei Sonderhefte am Kiosk – dies

waren aber NICHT die Ausgaben unseres Stammheftes, sondern zusätzliche, themenorientierte Magazine! Merke: Nur wo Sonderheft drauf steht, ist auch Sonderheft drin! Aber mal Scherz beiseite: Unsere Extra-Ausgaben unterscheiden sich meist schon in der Optik der Titelseite von unserem Monatsheft. Weiterhin haben wir diese Special-Hefte durch einen Extra-Aufdruck gekennzeichnet. In diesen Magazinen finden Sie meist nicht wie gewohnt genreübergreifende Themen, sondern für typische Fans die Highlights der jeweiligen Sparte. Übrigens: Wenn Sie dieses Heft in den Händen halten, liegt bereits unser neuestes Sonderheft (Thema: Action-Spiele) am Kiosk.

Keine Bange, so schnell wird Ihre graue Konsole nicht Staub ansetzen! Natürlich ist die Spielergemeinde mit Spekulationen und der nun erfolgten Pressekonferenz (lesen Sie hierzu auch unser News-Special ab Seite 14) kräftig aufgeschreckt worden, Grund zur Besorgnis gibt es jedoch nicht. Denn 1.) wird die "Next Gen-PlayStation" noch lange nicht in den Läden stehen (Sony Computer Entertainment Deutschland spricht von Herbst 2000) und 2.) brauchen Sie Ihre alten Spiele nicht wegwerfen – die neue PlayStation soll nach Angaben der Entwickler abwärtskompatibel sein, d.h. auch die alten Spiele werden darauf laufen. Auch die Versorgung mit neuen Spielen für die "alte" (oder besser: aktuelle!) PlayStation wird in der nächsten Zeit sicherlich nicht zurückgehen: Unserer Meinung nach werden Sie noch ein ganzes Weilchen Spaß mit einer tollen und zeitgemäßen Konsole haben.

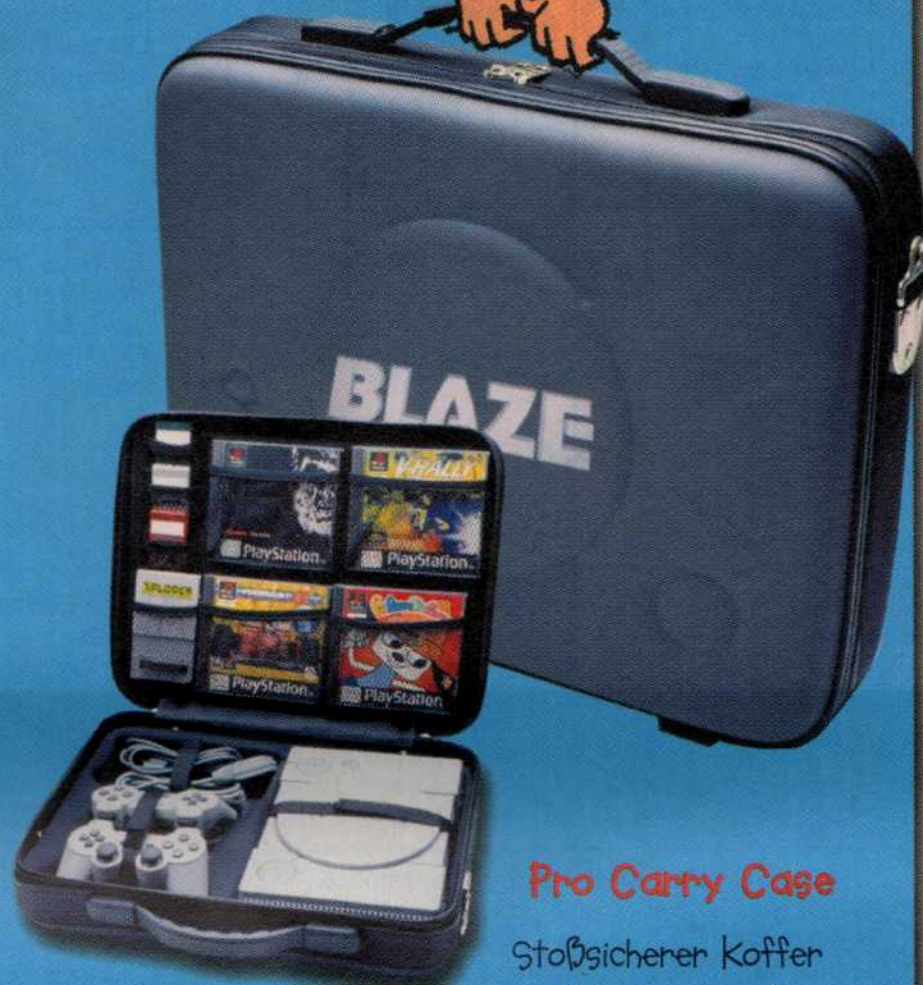
Gesucht Baphomet!

Einmal starteten wir bereits einen "Fahndungsauftrag" und nun wiederholen wir dies. Ziel der Suche: Eine Vollversion von Revolution Softwares Knobel-Adventure *Baphomet's Fluch* (erster Teil)! Unser Leser Sebastian R. aus Hamburg versucht nun schon seit Monaten, irgendeinen Spieleladen oder Versender ausfindig zu machen, der ihm das Spiel verkauft, doch obwohl er "... alle Läden in halb Deutschland ..." und "... jeden ernstzunehmenden Versender ..." angerufen hatte, mußte er immer Absagen hinnehmen. Damit er nicht noch mehr Geld für seine Telefongesellschaft ausgeben muß, hier unsere Bitte: Wer das Spiel im Regal liegen hat und es Sebastian verkaufen würde, der schreibe doch bitte (mit Preisangabe!) an:

WEKA Consumer Medien GmbH
PlayStation - Das Fun-Magazin
Stichwort: Baphomet
Gruber Straße 46a
85586 Poing

Wir leiten die Anfragen dann direkt an Sebastian weiter und können ihm so hoffentlich bald zu seiner Adventure-Reise verhelfen.

Eigentlich hatte ich mir etwas anderes darunter vorgestellt „eine tragende Rolle“ zu spielen...



Pro Carry Case

Stoßsicherer Koffer im Aktentaschenformat für die PlayStation™ Konsole, Software und Zubehör.

DM 79.95*

Preis versteht sich ohne Inhalt.



4MB PSX MEMORY CARD

ohne Kompression

DM 39.95*



CYBER SHOCK CONTROLLER

analog/digital Controller für PSX

Motoren für Vibrationseffekt

DM 59.95*



Original PSX SCORPION LIGHT GUN

inkl. GunCon™ AV-Adapter

bekannt als James Bond Waffe

NEU im Preis DM 69.95*

BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>

e-mail: service@blaze.de



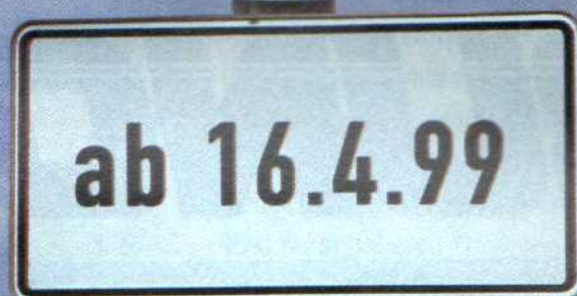
Gute Zeiten, schlechte Zeiten...

...im März

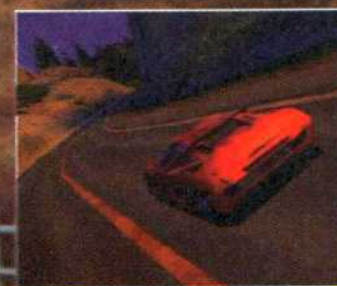
REDAKTEUR / AUTOR	Jan Binsmaier 	Wolfgang Schädle 	Moritz Menzel 	Alex Folkers 	Artur Hoffmann 	M. Schmithäuser 
LIEBLINGSSPIELE(E)	* Metal Gear Solid * Silent Hill * EverQuest (PC)	* Silent Hill * Syphon Filter * Metal Gear Solid	* Need for Speed 4 * Everquest (PC) * Tribes (PC)	* Ridge Racer Type 4 * Need for Speed 4 * EverQuest (PC)	* Half-Life (dt., PC) im Web * Civilization 2 * Silent Hill	* Silent Hill (US-Version) * Gex 3
TOP	* FC Bayern - Ole, ole, ole!!! * Ein paar schöne, warme Tage * Die ersten Infos zur PlayStation 2	* der Frühling naht - endlich! * der erste Biergarten-Besuch	* Der neue Star Wars Trailer * Das Intro von Final Fantasy VIII * mp3s	* Star Wars-Trailer * Temperaturen über 15° Celsius * Infos zur "PlayStation 2"	* Bayern ist unschlagbar, weiter so!!! * Endlich hat der Winter aufgegeben * Vorfreude auf die E3	* Mit Formel-3-Autos über französische Rennstrecken düsen (siehe auch Flop & Frust...) * Mitternacht im stockdunklen Zimmer Silent Hill spielen
FLOP	* wegen Termindruck keine Zeit für die Cebit * 23 km/h zu schnell auf der Autobahn - sag "Cheese", da fotografiert einer!	* trotz strahlendem Sonnenschein haben die S-Bahnen weiterhin Verspätung * eine laute Harley durch den TÜV zu bekommen	* kaum Zeit zum Spielen * Der Tag hat eindeutig zu wenig Stunden. Das muß es sein... Genau...	* geplatzte Termine * abgesagte Flüge * voller Aschenbecher im Auto	* Ein schlechter Ping * Ein schlechter Ping * Ein schlechter Ping	* 36 Stunden Anreise für fünf Minuten Formel-3-Vergnügen * EA's enttäuschende Fortsetzung der PGA Tour Golf-Reihe
LUST	Ich glaub's kaum! Nach mind. 64.857 Tagen Nebel, Schnee und Kälte endlich wieder warme Sonnenstrahlen! Biergärten, macht Euch bereit! Bald bekommt Ihr wieder Kundschaft!	Endlich kann ich meine (jetzt leise) Harley abstauben und auf den Spuren von Dennis Hopper durch die Allgäuer Bergwelt heizen. Frei nach dem Motto: Born to be Wild!	Im Gegensatz zu Alex HABE ich den neuen Star Wars Trailer inzwischen etwa 200 Mal angesehen. Jetzt habe ich noch einen Grund, mich auf den Sommer zu freuen (habe ich schonmal erwähnt, wie sehr ich Regen hasse?).	Die Trailer zum neuen Star Wars-Film "Episode I" könnte ich mir noch 200 Mal ansehen, ohne dabei Langeweile zu haben.	Ach, die Vöglein zwitschern, der Krokus blüht, die ersten weichen Sonnenstrahlen bahnen sich ihren Weg durch die störrischen Nebelschwaden es ist Frühling. Just kidding!!!!	Viele neu DVD-Filme in Super-Bildqualität genießen und den Dolby-Digital-Sound so laut aufdrehen, daß die Wände zittern und die Fensterscheiben vibrieren (Entschuldigung, Frau Nachbarin!)
FRUST	Mein Macintosh in der Arbeit ist einfach zuuuuu alt und langsam... Es nervt schon gewaltig, daß ich mir einen Kaffee holen kann, bis der mal ein Bild öffnet...	Extra wegen des Boxkampf des Jahrzehnts: "Evander Holyfield vs. Lennox Lewis" um 4:00 Uhr in der Nacht aufstehen, um zwei Stunden später ein dubioses unentschieden zu vernehmen. Wenn ich mich da noch an die alten Tyson-Kämpfe zurückerinnere - spätestens nach zwei Minuten konnte man da schon wieder ins Heiabettchen gehen.	Jetzt habe ich endlich mein neues ("neu" im Sinne von "fahrbereit") Auto, und jetzt mußte bereits ein Außenspiegel dran glauben. Und ich bin mir absolut sicher: Die Säule war da einen Tag vorher noch nicht! Ganz ehrlich! Ach, wer braucht schon zwei Außenspiegel...	Ich kann immer noch nicht genug Japanisch, um Final Fantasy VIII sinnvoll zu spielen. Außerdem kommt der neue Star Wars-Film erst im Sommer. Die Welt ist böse.	Warum führen und Dachschrägen und Apothekerschränke zu unübersehbaren Narben auf der Stirn? Fragen Sie Ihren Arzt oder Architekten!	"Vive la France" oder "Fliegen wie Gott in Frankreich": Zwei aufeinanderfolgende Pressetermini in der Grande Nation, während gerade der französische Luftraum umstrukturiert wird - unfreiwillige Hotelaufenthalte, gestrichene Flüge, endlose Verspätungen, Bange um den Start der letzten Maschine raus aus Frankreich - ich will nach Hause!!!

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.





PlayStation-Powerline:
01 90/57 85 78 (1,21 DM/Min.)



www.playstation-europe.com/ridge4



DUAL SHOCK™
kompatibel

namco®

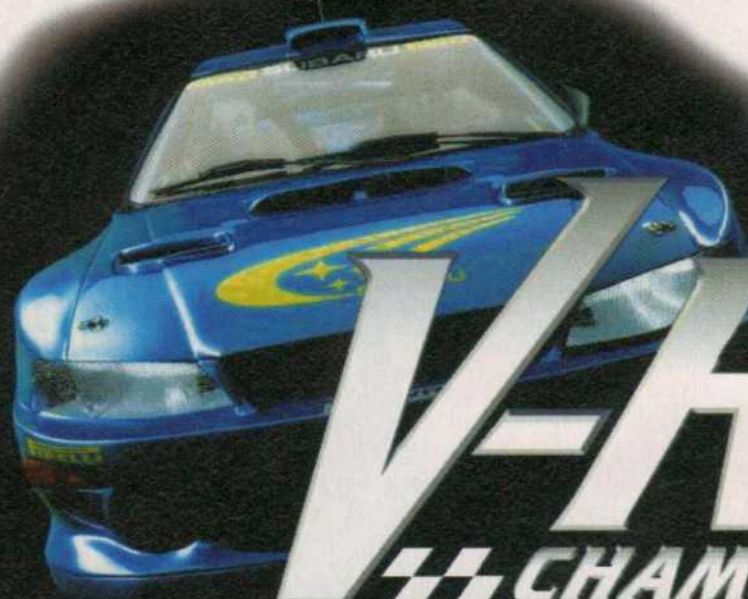


IT'S NOT A GAME

**RIDGE RACER
TYPE 4**

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

Published by Sony Computer Entertainment Europe. Ridge Racer Type 4™ & © 1998 NAMCO LTD.. All Rights Reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD.



V-RALLY 2

CHAMPIONSHIP EDITION

OFFROAD- OFFENBARUNG

Lenkrad umklammern, Gaspedal durchdrücken und **ab durch den Acker**: Mit **V-Rally 2** präsentiert Infogrames einen der Rennspiel-Überflieger '99. Wir waren vor Ort bei den **Entwicklern** und konnten schon mal einen ausführlichen Blick auf das **grafisch brillante Offroad-Vergnügen** werfen. *Michael Schmithäuser*



fünf Spielereakteure aus deutschen Ländern stehen in einem französischen Bürogebäude, drängen sich um einen kleinen japanischen Fernseher ("It's a Sony") und kommen aus dem Staunen nicht mehr heraus. Der Grund für die Begeisterung ist ein total verbeulter und verdreckter Ford Focus, der als Pixelmodell auf dem Bildschirm rotiert. Es handelt sich um eines der ersten vollendeten Fahrzeugmodelle aus V-Rally 2, dem heiß ersehnten Nachfolger zu einem der meistverkauften PlayStation-Spiele. Die Kommentare der



[1] Einfach blendend: Überraschende Lichteffekte und realistische Wettereinflüsse machen V-Rally 2 zum absoluten Augenschmaus. [2] Von den feinen Texturen über das animierte Publikum bis hin zu den exakt nachgebildeten Fahrzeugen stimmt jedes noch so kleine Detail.

Journalisten fallen einhellig positiv aus: "starke Transparenzeffekte!", "irre Spiegelungen!" und "coole Schlammgespritzer!" In der Tat läßt der virtuelle Ford in Sachen Detailtreue und Effekthascherei alles bislang Dagewesene (inklusive dem allseits beliebten *Gran Turismo*) weit hinter sich.

Virtual Reality

Einer der Verantwortlichen für die Grafikpracht, Laurent Russo, sitzt direkt neben der Demokonsole und ist gerade mit der Digitalisierung eines Subaru Impreza beschäftigt. Laurent ist einer von knapp 50 Kreativen, die zur Zeit in der



[1] Rutschpartie: Dank der überarbeiteten Fahrphysik und der tadellosen Steuerung lassen Sie die Boliden zünftig durch die Kurven driften. **[2]** Auf geschlossener Schneedecke sind die PS-starken Boliden nur schwer zu bändigen. **[3]** Im simultanen Vierspielermodus fechten Sie spaßige Multiplayer-Rennen aus. **[4]** Die Rennfilme lassen sich per VCR-Steuerung beeinflussen und auf Memory Card abspeichern.



französischen Softwareschmiede Eden Studios fieberhaft an der Fertigstellung des potentiellen Rennspiel-Hits werkeln.

"Wir benutzen Dutzende von Produktfotos, Konstruktionszeichnungen und selbstgemachten Rallye-Aufnahmen, um jedes der 18 offiziell lizenzierten Offroad-Fahrzeuge so detailgenau wie möglich nachzubilden", erklärt Laurent, während er an seinem leistungsstarken Grafik-PC die zahllosen Werbebanner auf der spiegelnden Karosserie der japanischen Power-Reisschüssel anbringt.

Einen Schreibtisch weiter startet der Grafikdesigner Alexis Madinia konzentriert auf seinen riesigen PC-Monitor, der ein undurchdringliches Drahtgitter-Gewirr darstellt. Erst beim näheren Hinsehen entdeckt der Laie, daß es sich bei den hauchdünnen Gitterrastern nicht um einen Schnittbogen für Damenbekleidung, sondern um die schematische Darstellung einer Rennstrecke handelt. Alexis ist seines Zeichens



Kursdesigner und braucht derzeit nicht über einen Mangel an Arbeit zu klagen. Die stattliche Anzahl von 92 Kursen, verteilt auf zwölf Länder, soll im fertigen Produkt für Abwechslung sorgen. Von den sanft hügeligen Wiesen Englands über die afrikanische Steppe bis hin zu den verschneiten Bergkämmen der französischen Alpen – nahezu jede erdenkliche Landschaftsform wird von Alexis auf seinem Hochleistungscomputer generiert, simu-



liert und in für die PlayStation verständliche Datenpakete umgewandelt. Die fertigen Kurse auf der Sony-Konsole können sich sehen lassen: Üppige Vegetation, zahllose Randbauten, realistische Wetereffekte und beispiellose Fernsicht machen aus den kniffligen Strecken eine wahre Augenweide.

Um die realistische Darstellung auf die Spitze zu treiben, haben die Grafiker auf einen Kniff zurückgegriffen. Alexis: "In

den meisten Rennspielen ist die Hintergrundgrafik nichts weiter als ein flaches Pixelbild, das nach rechts und links

verschoben wird. Unsere Strecken werden dagegen in eine räumliche Kugel hineinprojiziert. Auf der Oberseite der Kugel ist der Himmel mit Wolken, Mond und Sonne aufgebracht. Die untere Hälfte enthält typische Landschaftsdetails wie Felsen, Waldstücke oder offene Felder." Die Folge dieser aufwendigen Technik: Wenn Sie beispielsweise an einer Steilklippe entlangfahren, können Sie weit hinab ins Tal sehen.

Ohrenschmaus

Aus dem Zimmer nebenan dringen ohrenbetäubende Motorengeräusche. Hierbei handelt es sich nicht etwa um die Tiefgarage der Eden Studios, sondern um die Wirkungsstätte von Thomas Colin, dem Sounddesigner von V-Rally 2.



Umgeben von allerlei sündhaft teuren Aufnahmegeräten, Mischpulten und Computeranlagen tüftelt der Tontechniker gerade am optimalen Motorensound für die PS-starken Rallye-Boliden. "Wir benutzen Originalaufnahmen von Rennsport-Events und berechnen daraus die verschiedenen Motorenklänge bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten", erklärt Thomas. "Der Mix aus Umgebungsgeräuschen, Motorensounds und Getriebeklängen sorgt für eine superrealistische Akustik." Abgerundet wird der starke Sound vom Quietschen der Pneus auf Asphalt und vom Prasseln der Kieselsteine gegen die Radkästen. Für die Hin-

V-Rally 2 - Das ist neu

- ★ stark verbesserte Optik
- ★ überarbeitetes Fahrverhalten
- ★ optimierte Steuerung
- ★ detailliertere Auto-Modelle
- ★ transparente Scheiben
- ★ animierte Fahrer
- ★ "echter" Rallye-Modus
- ★ Vierspieler-Modus
- ★ realistische Schäden
- ★ 92 brandneue Kurse

"V-Rally 2 bietet die optimale Balance zwischen Realismus und Spielspaß."

Stephane Bonazza, Produzent





"V" wie Vatanen

Haben Sie sich immer darüber gewundert, was wohl das "V" in *V-Rally* bedeuten mag? Hier ist des

Rätsels Lösung: Bei jenem ominösen "V" handelt es sich um den Anfangsbuchstaben des Nachnamens von Rallye-Profi Ari Vatanen, der von Infogrames als technischer Berater engagiert wurde. Während der Veranstaltung hatten wir die Gelegenheit, ein paar Worte mit dem vielfachen Rallye-Weltmeister zu wechseln.

PlayStation: Herr Vatanen, welche Funktion erfüllen Sie innerhalb des Entwicklerteams von *V-Rally 2*?

Vatanen: In erster Linie bin ich dazu da, den Geist des Rennsports ins Team zu bringen.

PlayStation: Und das ist alles?

Vatanen: Nein, natürlich nicht. Mein Aufgabenfeld reicht von der Beratung über technische Details bis hin zu Marketing-Auftritten.

PlayStation: In welchen Belangen beraten Sie das Team?

Vatanen: Zum Beispiel in Sachen Fahrverhalten. Die Autos in *V-Rally*

1 führen sich viel zu nervös - ich habe die Entwickler darauf hingewiesen. Nun liegen die Fahrzeuge viel besser auf der Straße. Auch was das Physikmodell betrifft, habe ich die Programmierer unterstützt. So überschlugen sich die Autos in einer frühen Version doch glatt in die falsche Richtung, was nun nicht mehr der Fall ist.

PlayStation: Was halten Sie von *Sega Rally* und *Colin McRae Rally*?

Vatanen: Beides sehr gute Spiele. *Colin McRae Rally* hat mir persönlich sehr gut gefallen, vor allen Dingen die Fahrphysik. Doch ohne den hohen Standard, den seinerzeit *V-Rally* gesetzt hat, wäre das Codemasters-Produkt lange nicht so gut ausgefallen. Und mit *V-Rally 2* werden wir die Meßplatte wieder ein Stückchen höher legen, und *Colin McRae* auf die Plätze verweisen.

PlayStation: Kennen Sie Colin McRae persönlich?

Vatanen: Aber natürlich. Einmal war er sogar mein Copilot. Aufgrund seines Rufs als tollkühner Pisten-Rowdie habe ich am Steuer alles gegeben, um ihn gehörig zu beeindrucken. Dummerweise hat sich unser Wagen dabei ziemlich unsanft überschlagen...

sich ein Spielerquartett auf einem in vier Quadranten eingeteilten Bildschirm vergnügen kann. Trotz der dafür erforderlichen enorm hohen Rechenleistung, spielt sich *V-Rally 2* auch zu viert absolut flüssig.

Ein weiteres "Goodie" ist der leistungsstarke Level-Editor, mit dem sich geschickte Spieler ihre eigenen Kurse zusammenschustern können. Das frei drehbare Drahtgittermodell läßt sich beliebig mit Steigungen, Gefällen, Geraden und Kurven ausstatten. "Bis zu 50 selbstdefinierte Kurse finden auf einer Memory Card Platz", erklärt Laurent, einer der Chefprogrammierer. Währenddessen startet der zweite Coder, Sebastian, eine Gebirgsrallye in Monaco. Für die eindrucksvolle Demonstration seiner superflotten 3D-Engine erntet das Programmiergenie anerkennende Blicke. Hier und da stören noch ein paar unschöne Blitzer und Pop-



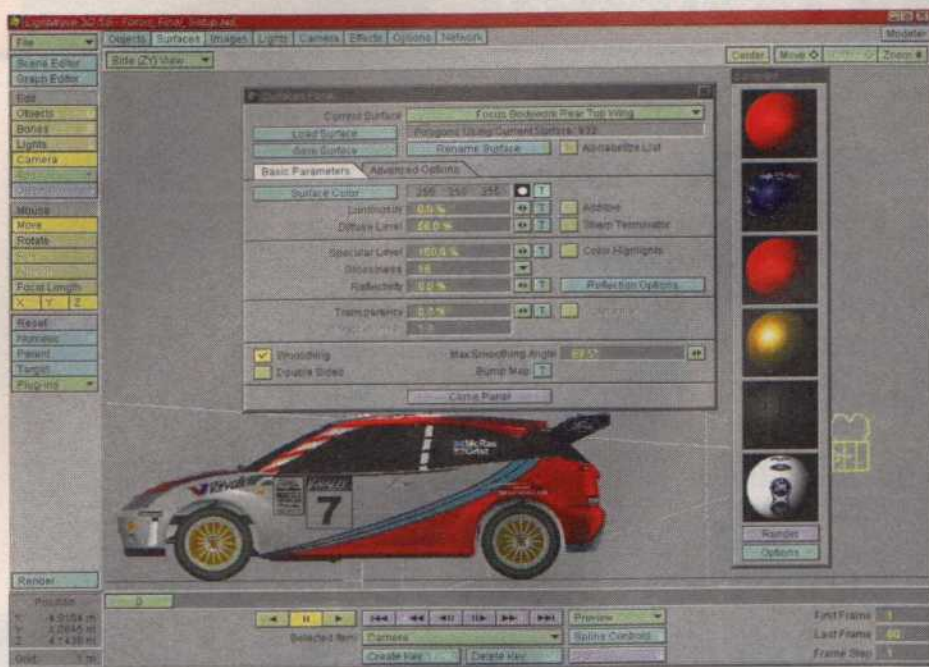
tergrundmusik konnte Eden Studios die Industrial-Rockband *Sin* gewinnen, die düstere Synthie-Klänge mit kernigen Gitarrenriffs anreichert.

Spaß im Quartett

Eine Etage unter dem Soundmagier haben sich die Programmierer einquartiert. Die meisten der "Coder" waren schon am ersten Teil beteiligt, und dementsprechend gut kennen sich die Jungs mit der Hardware der PlayStation aus. Die Krönung ihres Schaffens ist der simultane Vierspielermodus, bei dem

[1] Das Kern-Team der Eden Studios arbeitet mit Hochdruck an der Fertigstellung der Rallye-Referenz. Zeitweise haben bis zu 50 Personen an diesem Mammut-Projekt mitgearbeitet. [2] In diesem aufwendigen Programm entstehen die liebevoll designten Kurse von *V-Rally 2* - insgesamt 92 an der Zahl.





Im Hochleistungs-Grafikprogramm erhalten die detailliert ausgearbeiteten Karosserien der 18 WRC-Autos den letzten Schliff.

Ups. "Die Grafikbugs werden bis zum Release-Termin Ende April eliminiert", verspricht Sebastian.

Die vielen Grafikdetails – etwa die hinter den transparenten Scheiben sichtbaren Fahrer, das animierte Publikum am Streckenrand oder die hübschen Licht- und Schatteneffekte in den Tunnels – bewältigt die 3D-Engine mühelos, ohne auch nur für einen Sekundenbruchteil ruckelnd in die Knie zu gehen.

Realismus contra Spielwitz

Was Steuerung und Fahrverhalten betrifft, hat Teil 2 gegenüber der Vorgängerversion deutlich zugelegt. Die Autos liegen um Welten besser auf der Straße und lassen sich auch von halbwegs geschickten Joypad-Piloten mühelos um die engsten Haarnadelkurven zirkeln. Zwar folgt einem Rendezvous mit der Streckenbegrenzung meist ein spektakulärer Überschlag, doch von der schwammigen Schmierseifen-Fahrphysik des ersten Teils ist so gut wie gar nichts mehr zu spüren. "Wir haben das Physikmodell von V-Rally 2 deutlich verbessert", verrät Stéphane Bonazza, der Produzent des Titels. "Doch auf eine absolut realitätsnahe Simulation haben wir zugunsten des Spielspaßes verzichtet." Der Mann hat recht: Vom Fahrgefühl her ist V-Rally 2 irgendwo zwischen Colin McRae Rally und

Ridge Racer angesiedelt. Haarsträubende Drifts um langgezogene Kurven, mörderische Beschleunigungsorgien auf langen Geraden und spektakuläre Unfälle an unvermittelt auftauchenden Spitzkehren sorgen für ungetrübten Spielspaß. Um die Motivation hoch zu halten, können sich Rallye-Fans an vier herausfordernden Spielvarianten versuchen: "Arcade" (Zeitlimit gegen drei Konkurrenten), "Rally Championship" (realistische Wertungsprüfungen wie bei Colin McRae), "V-Rally Trophy" (Meisterschaft im Stile von V-Rally 1) und "Time Trial" (Rekordfahrt gegen das eigene "Geisterfahrzeug").

Nach der kleinen Tour durch das Herz der Eden Studios verlassen wir Lyon mit der Gewißheit, daß hier an etwas ganz Großem gearbeitet wird – V-Rally 2 hat das Potential zum absoluten Rennspiel-Überflieger. mom



V-RALLY 2

- **HERSTELLER:** Infogrames
- **ENTWICKLER:** Eden Studios
- **VERFÜGBAR AB:** Mai 1999
- **HERKUNFTSLAND:** Frankreich
- **GENRE:** Rennspiel
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1-4

CROSS

Computersystems GmbH
PC, Playstation, Dreamcast und N64
Ladenverkauf, Groß- und Einzelhandel

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

☎ **0231-5655-0**

Web: cross.de
Fax: - 5655-100

Mo-Fr 9.00-19.00 Sa 9.00-14.00
Unser Ladenlokal ist ab 11.00 geöffnet!

Mad Catz Wheel+
Pedale + Rumble
nur **139.-**

RGB Scart-Kabel
inkl. Audiocinch
nur **19.-**
Padverlängerung
nur **19.-**

Memory-Cards
15 Slot 120 Slot
19.- nur **35.-**
Game-Converter
nur **69.-**

Dual Shock
5 versch. Farben
nur **59.-**

PlayStation
inkl. Umbau
für JP/US-Spiele
Umbauchip 39.-
inkl. Einbau 69.-
299.-


Need 4 Speed 4
nur **89.-**


Civilization 2
nur **89.-**


Guardians Crusade
nur **79.-**


Sports Car GT
nur **89.-**


Asterix
nur **89.-**


KKND 2
nur **89.-**


Racing Simulation 2
nur **84.-**


Hard Edge
nur **89.-**


UEFA 98/99
nur **94.-**


Tai Fu
nur **89.-**


Ridge Racer 4
nur **89.-**


Gex - Teil 3
nur **94.-**

A Bug's Life 89.-
Akuji - The Heartless 84.-
Breath of Fire 3 89.-
C&C2 Gegenschlag 84.-
Crash Bandicoot III 89.-
FIFA Soccer 99 89.-
Granstream Saga 79.-
Metal Gear Solid 89.-

Monster Seed 89.-
Music 89.-
Populous 3 89.-
Shanghai True Valor 89.-
TOCA 2 89.-
Tomb Raider 3 94.-
WCW/NWO Thunder 89.-
Wild Arms 79.-

C & C 1 45.-
Cool Boarders 2 49.-
Crash Bandicoot II 49.-
Formel 1 '97 39.-
Grand Theft Auto 49.-
Newman Haas Race 39.-
Tomb Raider 2 49.-
Treasures of Deep 39.-

■ = ist erschienen ■ = bald erhältlich ■ = Hardware

Die Lieferung erfolgt per Nachnahme (6.90 DM zzgl. Nachnahmegebühr), Lastschrift oder EC-Scheck Vorkasse (1 Artikel = 5 DM Porto), ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). Nachnahme: Portofrei ab 200.- DM lieferbarer Software, Lastschrift (nur mit Kreditkarte+Formular): Portofrei ab 2 Artikel. Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Es gelten unsere AGB. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale! Händleranfragen sind erwünscht.

RAINBOW WARRIOR



die meisten von Ihnen werden ihn wohl kennen: Tom Clancy, Autor von zahlreichen Bestsellern. Nicht zu übersehen ist bei seinen Büchern das Interesse an Spionage-Geschichten. Auch in dem 51-jährigen Schreiberling schlummert ein Zocker, und da seine Stories einen hervorragenden Stoff für Spiele abgeben, hat Tom Clancy 1996 eine eigene Firma namens Red Storm Entertainment gegründet, die aus seinem Material nun spannende Games bastelt.

Terror!

Letztes Jahr sorgte die "Umsetzung" des Spionage-Thrillers *Rainbow Six* auf dem PC für Furore. Jetzt präsentiert uns Red Storm Entertainment stolz das erste spielbare Level der PlayStation-Fassung.

Zeitgleich zur Veröffentlichung des Thrillers *Rainbow Six* von Tom Clancy (ja, das ist ein Buch) erschien im August letzten Jahres das gleichnamige **Strategiespiel** für den PC und schlug ein wie eine Bombe. Endlich wird an einer **PlayStation-Umsetzung** gebastelt!

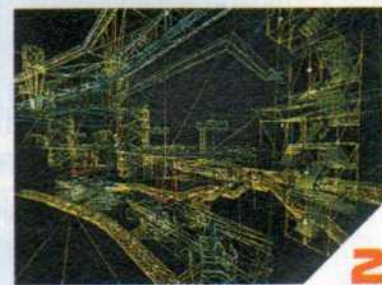
Moritz Menzel

Es gibt Krisensituationen (Geiselnahmen und ähnliche nette Dinge), in denen die zuständigen lokalen Einheiten nicht gerade die erste Wahl sind. Denn man befürchtet, daß den Sondereinsatzkommandos im eigenen Land eine gewisse Befangenheit unterstellt werden muß. Für solche Fälle wurde die Spezialeinheit *Rainbow Six* geschaffen. Sie setzt sich aus internationalen Vollprofis zusammen, wodurch höchstmögliche Objektivität gegeben ist.

Sie als hochqualifizierter Anti-Terror-Spezialist übernehmen



selbstredend die Leitung besagter Sondereinheit. In unserer Ein-Level-Demo besteht Ihr Team aus drei Leuten, die Sie sich aus einer großen Gruppe aussuchen. Danach geht es an die Ausrüstung. Hier haben die Entwickler eigenen Aussagen zufolge sehr stark von den umfassenden Kontakten und dem Wissen Tom Clancy's selbst profitiert. Und daß hier gründlich recherchiert wurde, merkt man! Nebst zahlreichen Kampfanzügen, die für ganz besondere Einsätze geschneidert wurden (Tarnanzüge für Schnee-, Wüsten- und Nachteinsätze, leichte und schwere Panzerung



[1] In *Rainbow Six* haben Sie Zugriff auf ein beachtliches Waffenarsenal.

[2] Eines der Level im Drahtgittermodell.



[1] Die Grafik der frühen Version ist nicht gerade umwerfend.

[2] Das soll ein Spiegel sein?

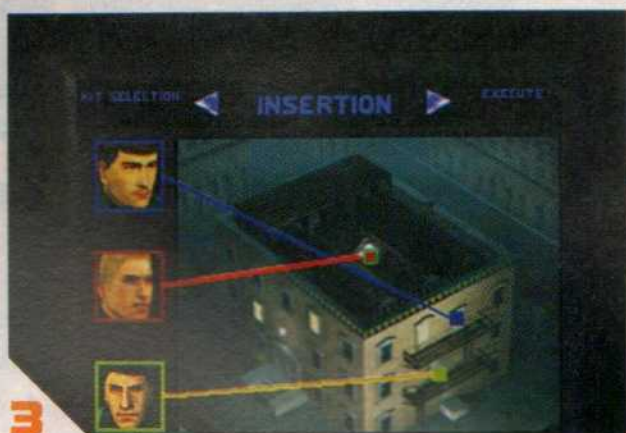


2





[1] Zu Beginn wählen Sie Ihre Spezialisten aus. [2] Dann geht's in die Waffenkammer. [3] Bevor Sie zur Tat schreiten, wählen Sie die Startpunkte der einzelnen Teammitglieder.



etc.) haben Sie Zugriff auf ein beeindruckendes Waffenarsenal. Die Eigenschaften und Daten der Maschinengewehre, Granaten und "kleineren" Handfeuerwaffen wurden exakt aus der Realität übernommen. Einer der Entwickler meint dazu lachend: "Sollte jemand das Gefühl haben, der ein oder andere Wert würde nicht der Realität entsprechen, liegt er schlicht und ergreifend falsch".

In dem uns vorliegenden Level müssen Sie sich mit einem Dreimann-Team unauffällig Zugang zu einer von Terroristen besetzten Botschaft verschaffen. Anschließend kämpfen Sie sich durch die patrouillierenden Gangster auf der Suche nach einer Geisel, die auf ihre Rettung wartet.

Während des Spiels können Sie jederzeit zwischen Ihren drei Hauptpersonen hin- und herwechseln. Daher macht es Sinn, bei komplexen Einsätzen einen regelrechten Schlachtplan auszuarbeiten – die richtige Taktik ist also gefragt. Das beginnt schon mit den Punkten, an denen Ihre Spezialisten zu Beginn der Mission abgesetzt werden. So lassen

Sie z.B. zwei auf dem Balkon starten, während ein Mitglied des Teams sich den Weg durch den Haupteingang freikämpft.

Neben einem gehörigen Maß an Strategie kommt auch die Action nicht zu kurz, denn gesteuert werden die Anti-Terror-Spezialisten aus der Ich-Perspektive. Freuen Sie sich also auf heiße Gefechte!

jb PlayStation

RAINBOW SIX

- HERSTELLER:** Take 2
- ENTWICKLER:** Red Storm Entertainment
- VERFÜGBAR AB:** Juli 1999 (nur Europa)
- HERKUNFTSLAND:** USA
- GENRE:** Strategie/Action
- ANZAHL DER SPIELER:** 1

Game It!

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

Preise gelten meist für die deutsche Version (Vollversion).
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 durch verschiedene
Korrekturen, Änderungen bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine
telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin
besteht. Keine Gewähr für Preisstabilität und Schnelligkeit.

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz.
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen.
- Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 180,- frei.
- bei Konsolenartikeln: ab 50,- Warenwert frei.
- Vorkasse / Scheck DM 4,99 ab DM 180,- frei.
- bei Konsolenartikeln: ab 50,- Warenwert frei.

Preise Stand 11.3.99 * = noch nicht verfügbar am 11.3.
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
und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

SONY PSX

360°	84,99
5th Element	99,99
Abe's Oddysee	49,99
Abe's Oddysee 2	72,99
Actua Golf 3	79,99
Actua Pool	94,99
Actua NHL Hockey 99	84,99
Actua Soccer 3	79,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Trilogy	49,99
All Star Tennis 99	84,99
Apocalypse	84,99
Asterix	84,99
Atlantis	84,99
Attack of the Saucer	84,99
Azure Dreams	84,99
B-Movie	84,99
Baby Universe	84,99
Baphomet's Fluch	299,99
Batman & Robin	99,99
Beast Wars	79,99
Big Air	84,99
Big Race USA	84,99
Blaze & Blade	92,99
Bood Line	84,99
Boody Roar	84,99
Boody Roar 2	79,99
Bombberman	84,99
Box Champions	84,99

Heart of Darkness	89,99
Hercules	49,99
Hugo 1	84,99
I.S.S. Pro Platinum	49,99
I.S.S. Pro 98	89,99
International	49,99
Track & Field	49,99
John Madden NFL 99	79,99
KIND	84,99
Kula	84,99
Kula World	99,99
Leg of Kain: Soul Raver	99,99
Legend	84,99
Lemmings	49,99
Libero Grande	49,99
Live Wire	79,99
Lost World Plat.	49,99
Lucky Luke	89,99
Marvel Super Heroes	84,99
vs. Streetfighters	84,99
MDK	84,99
Medevil	84,99
Megaman 8	79,99
Megaman Legends	79,99
Megaman X4	79,99
Metal Gear Solid	89,99
Mickey's World	49,99
Micro Machines V3	49,99
Miss. Impossible	a.A.
Monkey Hero	84,99
Monopoly	59,99
Monster Seed	99,99
Moto Racer Plat.	49,99
Moto Racer 2	84,99
Musica	84,99
Nascar 99	84,99
NBA Live 99	84,99
Need 4 Speed 3	84,99
Need 4 Speed 4	89,99
Newman Haas Racing	84,99
NFL Blitz	77,99
NFL Face Off 99	89,99
NHL Hockey 99	89,99
Ninja	94,99

Game It!- Hotlines

Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 11-24 Uhr
3,63 DM / Min.

Silent Hill* Billig!!!

O.D.T.	84,99
Pandemonium	49,99
Pharaoh	97,99
Phat Air Snowball	89,99
Player Manager	84,99
Pitfall 3D: Beyond	49,99
Point Blank	89,99
Pool Hustler	92,99
Populous	84,99
Porsche Challenge	49,99
Pro 18 Golf	84,99
Psybadek	84,99
Pulse (Depth)	79,99
Puma Street Soccer	84,99
Premier Manager 99	79,99
R-Type	79,99
Racing Simul. 2	84,99
Rage Racer	109,99
Rallycross 2	84,99
Rayman	49,99
Rayman 2	84,99
RC Stunt Copter	84,99
Rebel Assault 2	92,99
Resident Evil	84,99
Directors Cut	82,99

Konsolenartikel ab 50,- versandkostenfrei!!

Cart World Series	79,99
Centipede	84,99
Cheatbuch	24,99
C & C 1 Platinum	49,99
C & C 2	84,99
C & C 2 Gegenschlag	82,99
Colin McRae Rally	84,99
Colony Wars: Veng.	84,99
Constructor	84,99
Cool Boarder Plat. 2	99,99
Cool Boarders 3	49,99
Crash Bandicoot 1	49,99
Crash Bandicoot 2	49,99
Crash Bandicoot 3	99,99
Dark Stalker 3	94,99
Dead or Alive	87,99
Deathtrap Dungeon	97,99
Destruction Derby 2	49,99
Devil Dice	89,99
Diablo	84,99
Dogdom Arena	84,99
Dreams	84,99
Driver	89,99
Dragon Keeper 2	82,99
Earthworm Jim 3D	84,99
Extreme Snowbreak	79,99
Fifa 99	84,99
Fluid siehe Pulse!	89,99
Formel 1 98	89,99
Frezy	89,99
G-Police	49,99
G-Police 2	84,99
Gex - Deep over	99,99
Ghost in the Shell	84,99
Global Domination	84,99
Glover	74,99
Gran Turismo	87,99
Grandstream Saga	89,99
Grand Theft Auto	49,99
GTA London	49,99
Hard Edge	92,99
Hardball 6	89,99

Teil 1 Platinum	49,99
Retro Force	84,99
Ridge Racer Revolution	49,99
Ridge Racer 4	a.A.
Risiko	84,99
Rival School	79,99
Riven	49,99
Road Rash	49,99
Road Rash 3D	84,99
Rollcage	84,99
Rugrats	84,99
Running Wild	84,99
Rushdown	84,99
Sensible Soccer 2000	74,99
Shanghai True Val.	92,99
Silent Hill	billig!!!
Small Soldiers	84,99
Soul Blade	49,99
Soviet Strike	84,99
Sports Car GT	84,99
Pyro the Dragon	79,99
Street Fight. Coll. 2	74,99
Street Fighter EX Plus	82,99
Street Skater	84,99
Supercross 98	87,99
Super Pang Coll.	89,99
Super Pocket Fight	79,99
Tai Fu	82,99
Tekken 2 Plat.	49,99
Tekken 3	109,99
Test Drive 5	84,99
Test Drive 4 x 4	84,99
The Unholy War	79,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99	84,99
TOCA Platinum	49,99
TOCA 2	84,99
Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
Tombi	99,99
Tommi Makinen	84,99
Treasures of the Deep	84,99
Tunguska	84,99
Ubik	84,99

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

Titel des Monats April (PSX): Hard Edge* 92,99

Knallhart kalkuliert Unsere PSX TOP 10

Akuji	84,99
Bust a Move 4*	67,99
C & C 1	49,99
C&C 2 Gegenschlag	82,99
Carmaggeddon*	79,99
Driver*	89,99
F1 98	89,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Streetfighter Coll. 2*	74,99
Tomb Raider 3	89,99

UEFA 98/99	92,99
V.2000	84,99
V-Rallye	49,99
V-Rallye 2*	94,99
Versailles*	97,99
Victory Boxing 2	79,99
Vigilante 8	57,99
Virtual Baseball 99	79,99
Virus*	84,99
Viva Fußball*	84,99
Vs.	84,99
War Games	82,99
Warhammer 2 (Dark O)	89,99
Warzone 2100*	84,99
Wild 9's	82,99
Wing Over 2*	79,99
Wipeout 2097	49,99
World League	84,99
Soccer 98	84,99
Worms Platinum	49,99
WOW/NWO Thunder	84,99
WWF Warzone	79,99
X-Game Pro Boarder	99,99
Yoyo's Puzzle Park	74,99
Zero Devide 2*	79,99

Turok	79,99
Turok 2	84,99
Twisted Edge Snowboard	99,99
V-Rallye 99	94,99
Virtual Pool*	102,99
Wayne Gretzky 98	104,99
Wipeout 64*	119,99
WOW vs. NWO	102,99
WWF Warzone	87,99
Yoshi's Story	104,99
Zelda	104,99

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99
Controller grau	57,99
Controller Pak	44,99
Controller bunt	54,99
Controller Mad Catz	67,99
Expansion Pak	89,99
Gamebaster	89,99
Lenkrad m. Rumbel	104,99
Memory Card 1MB	19,99
dto. farbig	24,99
Powerflash	84,99
RF-Set (Nintendo)	49,99
RF-Set	29,99
RGB-Kabel	19,99
Rumble Pack (Nint)	39,99
Rumbel Pack +	29,99
256 K Memory C.	29,99
Verlängerungskabel	19,99

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 Ersatzteilversorgung sicherge-
stellt sind.
Zufriedene Kunden sind wichtiger
als eine schnelle Mark.

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen willkommen!
(0831/57515 - 52 & -54)
Fragen Sie nach unserem
Händler-
Partnerschaftsmodell!!

12277 Berlin	JE Games Marlenefeld
16761 Hennigsdorf	EKZ Südmeile - 030/72325248
21335 Lüneburg	JE Games
47441 Moers	EKZ „Das Ziel“ 03302/272706
63667 Nidda	Heiligengelstr. 25 - 04131/735386
64283 Darmstadt	Augustastr. 6a - 02841/92440
64625 Bensheim	Am Wehr 6 - 06043/950915
66953 Pirmasens	SCREAMAX Interactive
67227 Frankenthal	Wilhelmstr. 9 - 06151/28860
71032 Böblingen	SCREAMAX Interactive
72070 Tübingen	Schlingengasse 4 - 06251/690369
76726 Gernersheim	Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
76829 Landau	Am Wehr 6 - 06043/950915
87435 Kempten	SCREAMAX Interactive
88131 Lindau	Poststr. 36 - 07031/2319140
88212 Ravensburg	71032 Böblingen
89073 Ulm	Marktstr. 12 - Neu ab 1.6.99
90762 Fürth	Hafengasse 23 - 0731/9216497
95028 Hof	Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811
95615 Markredwitz	Platt 11 - 09231/3161
	Leopoldstr. 7 - 09231/3161

MÖGE DIE MACHT MIT UNS SEIN!

Zu Besuch bei LucasArts

Um kaum einen anderen Film entsteht ein Hype wie derzeit um **"Star Wars: Episode I"**. Kein Wunder, daß sich LucasArts diese **Anziehungskraft** zunutze macht ... *Alexander Folkers*



an sollte der weiblichen Intuition vertrauen: Alexandra Wankum, PR-Managerin für LucasArts in Deutschland, hatte uns noch darauf vorbereitet, möglicherweise in ein unglaubliches Chaos zu reisen. Und natürlich kam es, wie es kommen mußte: Erst wurde ein Flug gestrichen, dann war die Anschlußmaschine schon abgeflogen, bevor die

teilnehmenden Journalisten angekommen waren. Schlußendlich erreichte die deutsche Fraktion der Spiele-Elite um zwei Uhr morgens (San Francisco-Ortszeit) das rettende Hotel.

Nach einem wundervollen Tag im verregneten San Francisco wurden die internationalen Gäste (verschiedene PC- und Konsolen-Magazine aus ganz Europa) per Bus in die heiligen Entwickler-Hallen von LucasArts verfrachtet, wo das Geheimnis um *Star Wars Episode I: Racer* gelüftet wurde. Anschließend ging es auf die Skywalker-Ranch, wo ein Mittagessen mit Rundgang durch das malerische

Gelände und anschließendem Besuch des örtlichen Merchandising-Shops auf dem Programm standen. Zurück bei LucasArts wurde den Anwesenden schließlich noch das Action-Adventure *Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung* vorgestellt.

Wie alles begann

Nur den wirklich eingefleischten Fans ist bekannt, daß die Geschichte des Star-Wars-Universums nicht mit dem ersten Film begann, der veröffentlicht wurde. Statt dessen wurden von den geplanten Filmen nur drei (die jetzt Episode 4, 5 und 6 genannten) tatsächlich produziert, die Pläne für die restlichen Teile der Saga sind einstweilig auf Eis gelegt. Außerdem besteht das Universum der Jedi-Ritter nicht nur aus Kinofilmen – eine Unzahl Romane, Comics, Radio- und Fernsehserien komplettieren das Geschehen.

Was ist daran nun so interessant? Nun, der spätere Erzbösewicht Darth Vader ist ja bekannt-



[1] Anakin mit zwei Reparatur-Droiden bei der Arbeit an einem Podracer.
[2] Mit über 270 km/h geht es durch die Wüste. [3] Lokalmatador Sebulba kämpft mit harten Bandagen.

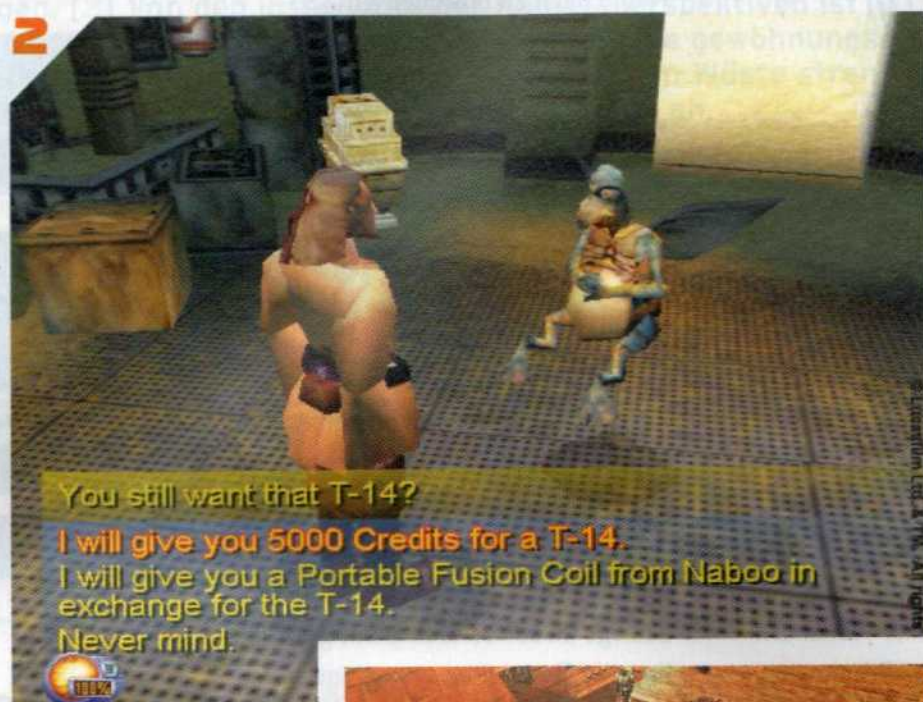


1



[1] In diesem Grafikstil wird das Star-Wars-Adventure ablaufen. [2] Qui-Gon bei einem Einkaufsbummel. [3] Ein Kampf mit Laserschwert gegen zwei Droiden.

2



termaßen Luke Skywalkers Vater Anakin. Er unterstand in den drei bislang bekannten Filmen Imperator Palpatine. Sein früherer Lehrmeister Obi-Wan Kenobi war selbst der Schüler eines Jedi namens Qui-Gon Jinn.

Anakin, Obi-Wan und Qui-Gon sind drei der Figuren, um deren Schicksal und Entwicklung sich der neue Film dreht.

Star Wars Episode I: Racer

Ein Teil von Episode I beschäftigt sich mit einem auf Tatooine stattfindenden Rennen, das statt bodengebundener Fahrzeuge auf sogenannten "Podracer" setzt, die an sich nur aus zwei riesigen Triebwerken und einer dazwischen aufgehängten Pilotengondel bestehen. Die Anforderungen an Reflexe und Geschicklichkeit sind dabei derart hoch, daß

sie nur ein mit der Macht ausgestatteter Mensch erfüllen kann – die fremdartigen Lebewesen anderer Welten haben damit weniger Probleme als der "normale" Homo sapiens. Anakin, der ein Naturtalent als Mechaniker ist, die Macht auf seiner Seite hat und noch dazu klein genug ist, in das winzige Cockpit eines der Podracer zu klettern, ist der einzige daran teilnehmende Mensch. Aus diesem Bereich des Films stammt das für Mai '99 geplante Spiel *Star Wars Episode I: Racer*.

Sie beginnen als Anakin Skywalker, der über einen aus



3

FREAK'S SHOP

PlayStation - Spiele:

5th Element	69,95	Silent Hill (04/05)	84,95
A Bug's Life	79,95	Sports Car GT (03)	84,95
Abe's Exodus	69,95	Streak	59,95
Ace Combat 2	79,95	Streetfighter Alpha 2	59,95
Actua Golf 3	79,95	Street Skater (03)	84,95
ACTUA NHL ICE.....		Syndicate Wars	69,95
... HOCKEY '99 (04)	79,95	TAI-FU (03)	84,95
Actua Pool	79,95	TANK RACER (03)	84,95
Actua Soccer 3	79,95	Test Drive 4x4	84,95
Akuji	84,95	Tetris +	74,95
Alundra	59,95	Theme Hospital	79,95
AMERICAN DEER.....		Tiger Woods 99	84,95
HUNTER (03/04)	79,95	TINY TANK (03)	84,95
Apocalypse	69,95	Toca Touring Car 2	79,95
ASTERIX (03/04)	84,95	Tomb Raider 3	89,95
Atlantis	79,95	Treasures of the Deep	59,95
BASS LANDING (03)	84,95	UBIK (03/04/99)	84,95
Baphomets Fluch 2	79,95	UEFA 98/99 (03/04)	89,95
Beast Wars	59,95	Unholy War	69,95
BIG AIR (03/99)	84,95	Versailles	59,95
Blasto	59,95	Victory Boxing 2	69,95
Blaze n Blade	84,95	Vigilante 8	59,95
Bloody Lines (04)	84,95	VIRUS (04/99)	84,95
Bomberman World	59,95	VIR Baseball '99	59,95
Box Champions	79,95	WCW The Thunder	69,95
Brahma Force	69,95	Wild Arms	69,95
Breath of Fire 3	79,95	X-FILES (03/04)	84,95
Breath of Fire 3 & T-Shirt	99,95	X GAMES BOARDER	84,95
& Pin & Figur	99,95		
Brian Lara Cricket	89,95		
Buggy	59,95		
Bust-A-Groove	69,95		
BUST-A-MOVE 4 (03)	64,95		
Cardinal Syn	59,95		
CENTPEDE (03/04)	89,95		
CIVILIZATION 2 (04)	84,95		
C & C Alarmstufe Rot	69,95		
C & C Gegenschlag	79,95		
Constructor	49,95		
Cool Boarders 3	89,95		
Crash Bandicoot 3	79,95		
Devil Dice	69,95		
DREAMS (03/04/99)	84,95		
DRIVER (04/05)	84,95		
FIFA '99	84,95		
Fighting Force	59,95		
Fluid	69,95		
Formel 1 '98	84,95		
GEX 3D: DEEP... (04)	89,95		
GLOBAL DOMINATION	84,95		
GRAB DES PHARAO	84,95		
Gran Turismo	79,95		
Granstream Saga	74,95		
GUARDIANS CRUSADE	84,95		
HARD EDGE (03/04)	89,95		
HUGO 2 (03/04)	84,95		
KENSAI (03/04)	84,95		
KINGSLEY (03/04)	84,95		
KKND KROSSFIRE	89,95		
LE MANS 24 (04)	89,95		
Liberio Grande	69,95		
LIVE WIRE (03/04)	64,95		
MASTER OF MONSTERS	89,95		
Mega Man diverse	je 79,95		
Metal Gear Solid & 1 MB Memory Card	99,95		
<Demo Silent Hill "spielbar">			
M. Owen's WLS '99	79,95		
MONKEY HERO (04)	89,95		
Monopoly	79,95		
MONSTER SEED (03)	89,95		
Music	79,95		
NEED FOR SPEED 4	84,95		
Nightmare Creatures	89,95		
<ungeschnitten - rotes Blut>			
Ninja	59,95		
Overblood a/uncut	69,95		
Pet in TV	69,95		
PLANE CRAZY (03)	84,95		
Populous	84,95		
Premier Manager 99	79,95		
PRO 18 GOLF (03)	84,95		
Pro Pinball Big Race	74,95		
PUMASTREETSOCCER	89,95		
RALLY CROSS 2	74,95		
RACINGSIMULATION2	84,95		
Retroforce	79,95		
RIDGE RACER 4 (04)	84,95		
Risiko	79,95		
Running Wild (03)	84,95		
Sensible Soccer	69,95		
SHANGHAI (03)	89,95		
SHAOLIN (03/04)	TBA		

Nur solange Vorrat reicht!!!

SONDERANGEBOTE: F - S

Formula Karts	39,95	Supersonic Racer <a>	39,95
Forsaken	44,95	Swagman	44,95
Frankreich '98	44,95	Tekken 2	39,95
Frenzy	44,95	Test Drive 4	44,95
Frogger	44,95	Thunderhawk 2	29,95
Future Cop LAPD	44,95	Thunderhawk 2 <a>	49,95
G-Darius	49,95	<ungeschnittene PAL-Version>	
G-POLICE (03/99)	44,95	Toca Touring Car	44,95
Gex 3D	44,95	Tombrailer	44,95
Goal Storm	39,95	Tombrailer 2 (03)	44,95
Golden Goal 98	29,95	Tommi Mäkinen Rally	49,95
Grand Theft Auto	44,95	Total Drivin	29,95
GTA AUTO MISSION	44,95	Total Eclipse Turbo	49,95
Grid Run	29,95	Tunnel B1	39,95
Hard Boiled	29,95	V 2000	49,95
Herc's Adventure <a>	39,95	Versus	39,95
Hercules	39,95	Viewpoint	44,95
Hexen	49,95	Viper	49,95
Incredible Hulk	29,95	Virtual Pool	44,95
Independence Day	29,95	Warhawk	44,95
Invasion	44,95	Warhammer	39,95
Iznogud	44,95	Wetzel Hockey '98	39,95
J. Grath Motorcross	49,95	Wing Commander 4	49,95
Johnny Bazookatone	39,95	World Cup Golf	39,95
Jurassic Park	44,95	World League.....	
Kick Off World	44,95	 Basketball	39,95
Klonoa <a>	49,95	Wreckin' Crew	39,95
Konami Open Golf	29,95	WWF Warzone	49,95
LEGEND (03)	44,95	X 2	29,95
Lemmings Compilation	44,95	X-Men Children of the.....	
Little Big Adventure	39,95	 Atom	44,95
Madden '97 <a>	39,95	Xenocrazy	39,95
Mass Destruction	49,95	Xenious 3D/G+	49,95
Mickey's Wild Adv.	39,95	Z	49,95
Mega Man.....		Zero Divide	39,95
..... Battle & Chase	44,95		
Moto Racer (03)	44,95		
Motor Mash	39,95		
MTV - Slamscape	29,95		
Nanotek Warrior	29,95		
Need for Speed 2 <a>	49,95		
Newman Haas Racing	49,95		
NHL Hockey '97	39,95		
NHL Powerplay Hockey	29,95		
O.D.T.	49,95		
Oddworld 1	44,95		
Olympic Games	44,95		
One	44,95		
Overboard	29,95		
Pandemonium	39,95		
Pandemonium 2	49,95		
Parappa the Rapper	44,95		
Parodius Deluxe	39,95		
Perfect Assassin	39,95		
Perfect Weapon	29,95		
Pitball	29,95		
Pitfall 3D	49,95		
Porsche Challenge	39,95		
Powerboat Racing	39,95		
Poy Poy	44,95		
Premier Manager 98	49,95		
Psybadek	49,95		
Rapid Racer	39,95		
Rascal	44,95		
Raven Projekt	39,95		
Rayman	39,95		
Reboot	44,95		
Resident Evil & Berater	44,95		
Return Fire	44,95		
Riot	39,95		
Road Rage	39,95		
Road Rash	44,95		
Robotop	29,95		
Rock'n' Roll Racing	39,95		
Rogue Trip	49,95		
S.C.A.R.S.	44,95		
Sentinent incl. CD	44,95		
Shadowmaster	49,95		
Slam'n Jam	29,95		
Snow Racer '98	49,95		
Soulblade	39,95		
Soviet Strike	39,95		
Speedster	49,95		
Spider	39,95		
Spotgoesto Hollywood	29,95		
Star Gladiator	29,95		
Strike Point	39,95		
Striker	39,95		
S. Football Champ	39,95		
S. Match Soccer	39,95		
S. Puzzle Fighter	39,95		

SONDERANGEBOTE: A - R

Actua Golf	39,95
Actua Golf 2	44,95
Actua Ice Hockey	39,95
Actua Soccer	39,95
Actua Soccer Club E.	29,95
Adidas P. Soccer Int.	49,95
Air Race	44,95
Alien Trilogy a/uncut	49,95
Armored Core	39,95
Assault	49,95
Assault Riggs	39,95
A. Senna Kart Duel	44,95
A. Senna Kart Duel 2	49,95
Azure Dreams	49,95
B-Movie	49,95
Ballblazer Champions	49,95
Batman & Robin	49,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Sport	39,95
Bedlam	39,95
Bio Freaks	49,95
Black Dawn	29,95
Blam Machinehead	39,95
Blast Radius	49,95
Blood Omen	44,95
Broken Helix	44,95
Bug Riders	44,95
Bust-A-Move 2	39,95
Bust-A-Move 3	44,95
Caesars Palace	39,95
Caesars Palace 2	49,95
Carnage Heart	44,95
Casper	44,95
Castlevania	49,95
Chill	44,95
Circuit Breakers	44,95
C & C 1	39,95
Contra	39,95
Cool Boarders 2 (04)	44,95
Crash Bandicoot	39,95
Crash Bandicoot 2 (4)	44,95
Crime Killer	39,95
Critical Depth	44,95
Criticom	29,95
Cyball Zone	39,95
Cyberspeed	29,95
Dark Omen -	
..... Warhammer 2	44,95
Darklight Conflict <a>	29,95
Darkstalkers	29,95
Deathtrap Dungeon	49,95
Defcon 5	39,95
Destruction Derby 2	39,95
Devil's Deception	39,95
Diablo	44,95
Dodg'em Arena	44,95
Dynasty Warriors	29,95
Epidemic	49,95
FIFA Soccer '97	39,95
Formel 1	39,95
Formel 1 '97 (03)	49,95

ZUBEHÖR:

Analog Pad (Programmierung, Dauerfeuer, & Zeitlupe)	39,95
Antennenkabel	24,95
Baracuda 2 Pad	59,95
CD-Case	9,95
CD - Doppel-Leerhüllen.....	
..... 10er Pack	8,95
Cyber Shock	59,95
Dual Rumble Pad ab	34,95
Equalizer Cheat Cart.	49,95
Gun "Dual"	29,95
Gun "Real-Arcade"	79,95
Gun "Scorpion"	59,95
Joyboard Arcade	79,95
Joypad	je 9,95
Lenkrad 32/64	89,95
Lenkrad & Rumble	119,95
Memory Card 1MB je 14,95	
<verschiedene Farben>	
Memory Card 2MB	29,95
<unkompromiert>	
Memory Card 8 MB	39,95
<unkompromiert>	
Mouse	34,95

Das Einstiegsangebot!

PlayStation
mit Dual Shock &
farbiges Joypad &
Memory Card
& Nanotek Warrior
oder Grid Run
nur 269,-

Programmpad 34,95
RGB Kabel Special 14,95

Ultra Racer 49,95
X-ploder 79,95

SPIELBERATER:

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

Figuren:

Metal Gear Solid, Resident Evil, South Park, Spawn, Star Wars uva. ab 9,95 DM

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

An- und Verkauf / Verleih von PSX-Spiele

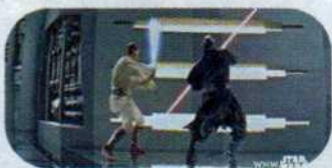
Franchise-Partner: Game Paradise,
Windthorststr. 13, 48143 Münster
Tel.: 0251-5105789

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

Star Wars — Die Legende

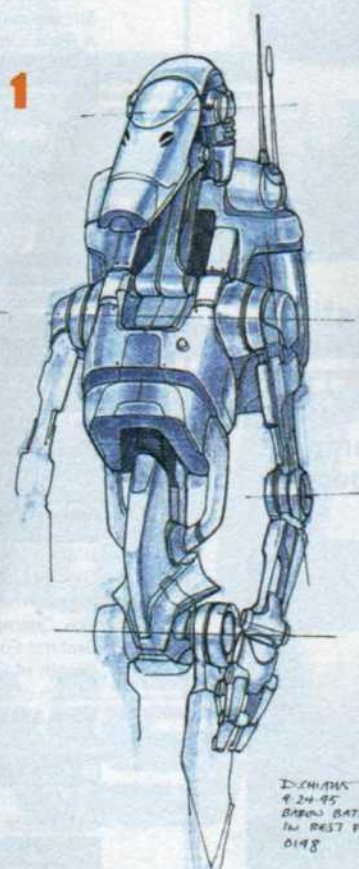
Der Begriff "Star Wars" an sich ist jedem bekannt. Daß jedoch der bislang "erste" Film, "Krieg der Sterne", der vierte Teil einer umfassenden Saga ist, wissen nur Eingeweihte. Daher finden Sie hier in groben Zügen die tatsächliche Geschichte des Star-Wars-Universums. Wenn Sie sich genauer informieren wollen, empfehlen wir Ihnen die PC-CD "Star Wars - Behind The Magic" von LucasArts.

- | Jahr | Vorgang |
|------|--|
| - 32 | Star Wars: Episode I
Der aktuelle Film, der im Spätsommer anlaufen wird |
| - 22 | Star Wars: Episode II |
| - 20 | Star Wars: Episode III
(an II und III wird demnächst gearbeitet) |
| - 1 | X-Wing (PC-Spiel) |
| 0 | Krieg der Sterne
Dieser „erste“ Film startete mit seiner Mischung aus Märchen und High-Tech die Star-Wars-Welle |
| 0-3 | Rebel Assault
Ein Spiel mit revolutionärer Technik - auch auf der PlayStation |
| 3 | Das Imperium schlägt zurück
Der Showdown in der Wolkenstadt machte Luke seinem Vater Darth Vader ein wenig ähnlicher |
| 4 | Die Rückkehr der Jedi-Ritter
Knuffige Ewoks, mächtige Geister und der ultimative Kampf zwischen Gut und Böse |



Schrott zusammengebastelten Podracer verfügt, mit dem er am Rennen teilnehmen will. Anfänglich steht Ihnen nur ein Reparatur-Droide zur Verfügung, der die im Spiel anfallenden Beschädigungen wieder ausbessert. Auch mit dem Kontostand sieht es alles andere als rosig aus – bis Sie sich bessere Motoren, Kühlsysteme oder gar weitere Roboter leisten können, müssen Sie schon eine Menge Preisgelder einsacken.

Die Regeln des Rennens: Starten Sie, bringen Sie eine vorher festgelegte Rundenzahl hinter sich und kommen Sie im Ziel an. Alle weiteren Rahmenbedingungen sind – nun, mehr oder weniger – inexistent, schließlich handelt es sich nicht um ein offiziell sanktioniertes Formel-1-Spektakel, sondern einen halblegalen Extremsport. Rempeln, halsbrecherische Unfälle bei mehr als 1000 Stundenkilometern, Sabotage und Bestechung sind an der Tagesordnung. Etwa 20 verschiedene Rennvehikel sind bis



[1] Entwurf und [2] fertiges Bild eines imperialen Droiden.

dato geplant, wobei noch eine Anzahl versteckter Gefährte erspielt werden kann. Diese waren übrigens für den Einsatz im Film konzipiert, wurden in der finalen Fassung aber nicht berücksichtigt. Da die unterschiedlichen "Podracer" nicht alle für menschliche Piloten ausgelegt sind, schlüpfen Sie im Rennen dann auch in die Haut der Alien-Fahrer.

Was Grafik und Sound angeht, können bislang leider noch keine Abschätzungen gemacht werden – die unter strenger Geheimhaltung entwickelten Spiele waren bei der Vorführung nur als PC-Versionen verfügbar. Inhaltlich sollen sich PC- und PlayStation-Fassung aber gleichen. Klar ist, daß alle Varianten Mehrspieler-Modi bieten werden. Auf der PlayStation wird das Rennen dabei im Splitscreen stattfinden. Außerdem werden die beiden Analogsticks des DualShock-Pads für die getrennte Steuerung der beiden Podracer-Triebwerke einsetzbar sein. Klingt auf jeden Fall schon mal spannend ...

Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung

Neben dem irrsinnig schnellen Racer wird auch an einem Action-Adventure unter dem Titel *Die dunkle Bedrohung* gearbeitet. In diesem schlüpfen Sie in die Hülle verschiedener Protagonisten aus dem Spiel, um einen Teil der Filmhandlung nachzuspielen. Dabei werden die

Themen des Films in einzelne Missionen aufgebrochen, die es der Reihe nach zu bestehen gilt. So werden Sie in der Rolle des jungen Obi-Wan Kenobi durch die Sümpfe von Naboo wandern und auch die Prinzessin durch den verwinkelten (und von Kampfdroiden besetzten) Palast steuern. Dabei sind festgelegte Ziele zu erreichen – der Weg dorthin steht Ihnen jedoch frei.

Das Geschehen wird in einer leicht nach hinten versetzten Vogelperspektive gezeigt, die für gute Übersicht sorgt. Damit dem Spieler bei den zahlreichen Kämpfen nicht allzu schnell die Motivation durch häufige Tode verloren geht, greifen ihm die Entwickler etwas unter die Arme: Das Timing ist in vielen Fällen (Laserschwert gegen Blaster) soweit entschärft worden, daß zwar immer noch eine Menge Geschicklichkeit erforderlich ist, man aber auch "ohne Einsatz der Macht" gegen die Massen imperialer Kampfdroiden ankommt.

Die in der frühen Version vorgeführte Interaktion beschränkte sich auf Kämpfe, die Nutzung vorgegebener Gegenstände (Schalter, Waffen) und Multiple-Choice-Unterhaltungen, die sowohl als Text, als auch als Sprachausgabe vor sich gehen. Die über 4000 Zeilen Dialoge werden übrigens von den gleichen Sprechern vertont, die auch im Film ihre Stimme erklingen lassen. Ob das Spiel allerdings nur Star-Wars-Fans ansprechen wird, wird voraussichtlich frühestens am 10. Juli klar werden: Dann starten nämlich Film und Spiel in Japan. af



STAR WARS: EPISODE I

■ **HERSTELLER:**
Konami

■ **ENTWICKLER:**
Konami

■ **VERFÜGBAR AB:**
April

■ **HERKUNFTSLAND:**
Japan

■ **GENRE:**
Action-Adventure

■ **ANZAHL DER SPIELER:**
1





[1] Lassen Sie sich nicht von der zierlichen Gestalt blenden. Diese Blondine ist ein knallharter Gegner [2] In der Großstadt gilt es unter anderem, über rücksichtslos geparkte Fahrzeuge zu springen. [3] Von den insgesamt vier Kameraperspektiven ist diese zwar die realistische, aber zugleich auch die gewöhnungsbedürftigste. [4] In der Hitze der marokkanischen Wüste strengen die erbarmungslosen Wettkämpfe besonders an.

I WANT TO RIDE MY BICYCLE

Eigentlich ein Wunder, daß bisher noch kein Hersteller versucht hat, **den Radsport** adäquat als Konsolenracer umzusetzen; bietet diese Sportart doch einen **eigenen Kult-Faktor** und durchaus das Potential für eine echte Herausforderung. *Piet Jansen*

a

cht verwegene Biker, die sich in so relevanten Kriterien wie Geschwindigkeit,

Geschicklichkeit und Ausdauer unterscheiden, stehen Ihnen bei Spielbeginn zur Wahl. Gerade der Aspekt der Ausdauer ist bei der Entscheidung sehr wichtig, da die Kondition Ihres Charakters durchaus entscheidend sein kann. Durch eine während der Fahrt eingeblendete Skala haben Sie die augenblickliche Verfassung jederzeit unter Kontrolle. Sollte sich die Markierung in den kritischen Bereich verschieben, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als Ihrem Radler eine Verschnaufpause zu gönnen. Ein interessanter strategischer Aspekt ist hierbei die Tatsache, daß es natürlich äußerst ärgerlich ist, genau vor einer Steigung das Tempo

reduzieren zu müssen, während man auf einer schnellen Abfahrt durchaus mal eine Tretpause machen kann, ohne merklich an Speed zu verlieren.

Das Feintuning macht's

Dies ist jedoch nicht der einzige Aspekt, den es zu beachten gilt. So lassen sich an den hochgezüchteten High-Tech-Bikes je nach zu fahrender Strecke Kettenübersetzung, Bremsen und Sensibilität der Stoßdämpfer einstellen. Durch realistisch wechselnde Wetterbedingungen wird auch die Wahl des richtigen Reifenprofils eine essentielle Rolle beim Kampf um Bestzeiten spielen. Oft lassen sich Siege gegen die knallharte Konkurrenz überhaupt erst mit den richtigen Einstellungen bewerkstelligen. Besonders

gute Plazierungen werden mit verbesserten Zubehöerteilen belohnt.

Insgesamt stehen elf auf allen fünf Kontinenten angesiedelte Strecken zur Verfügung, die sich je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad zum Teil deutlich voneinander unterscheiden. Darüber hinaus wird es in der endgültigen Verkaufsversion neben einer speziellen Stunt-Strecke, auf der es möglichst spektakuläre Tricks zu vollführen gilt, ein Time-Trial und eine komplette Meisterschaft geben. Interessanterweise ist geplant, neben der mittlerweile zum guten Ton gehörenden Dual-Shock-Unterstützung auch Namcos klassischen Race-Kontroller NegCon anzusprechen.

In der uns vorliegenden, laut Codemasters erst zu etwa 70% fertiggestellten, Version waren nur Kopf-an-Kopf-Duelle möglich, in der finalen Version sollen Rennen gegen bis zu 16 Gegner machbar sein. Ein Vier-Spieler-Splitscreen-Modus soll bis dahin auch implementiert werden. Inwiefern dann mit Geschwindigkeitseinbußen zu rechnen ist, bleibt dahingestellt. Bislang läuft das Game sehr flüssig, wenn auch noch relativ viele Clipping-Fehler den positiven Eindruck schmälern. *af*



Die richtige Einstellung Ihres Drahtesels kann rennentscheidend sein.



Das gesamte Rennen läßt sich im Replay nochmals betrachten.

NO FEAR

- **HERSTELLER:** Codemasters
- **ENTWICKLER:** UDS
- **VERFÜGBAR AB:** Mai
- **HERKUNFTSLAND:** Schweden
- **GENRE:** Rennspiel
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 4



www.needforspeed.com



RICHTUNG



DAS TREFFEN DER

V-Logo, die Buchstaben BMW sowie die BMW-Modelle sind Warenzeichen der BMW AG und werden unter Lizenz verwendet. Ferrari, Ferrari F50, Ferrari 550 Maranello, alle entsprechenden Logos und die besonderen Designs des Ferrari F50 und des Ferrari 550 Maranello sind Warenzeichen von Ferrari S.p.A. Chevrolet, Corvette, Camaro, Z28, Firebird, T/A, Rennwagen sind nicht von Jaguar genehmigt und stellen in keiner Weise eine Genehmigung für sämtliche Zubehörteile dar. Automobili Lamborghini, Diablo SV und alle entsprechenden Logos sind Warenzeichen von Automobili Lamborghini S.p.A. McLaren F1 ist ein Warenzeichen von McLaren Cars Limited. "Mercedes", "Mercedes-Benz", "CLK" und "SLK" sind

 ELECTRONIC ARTS™



SWEISEND

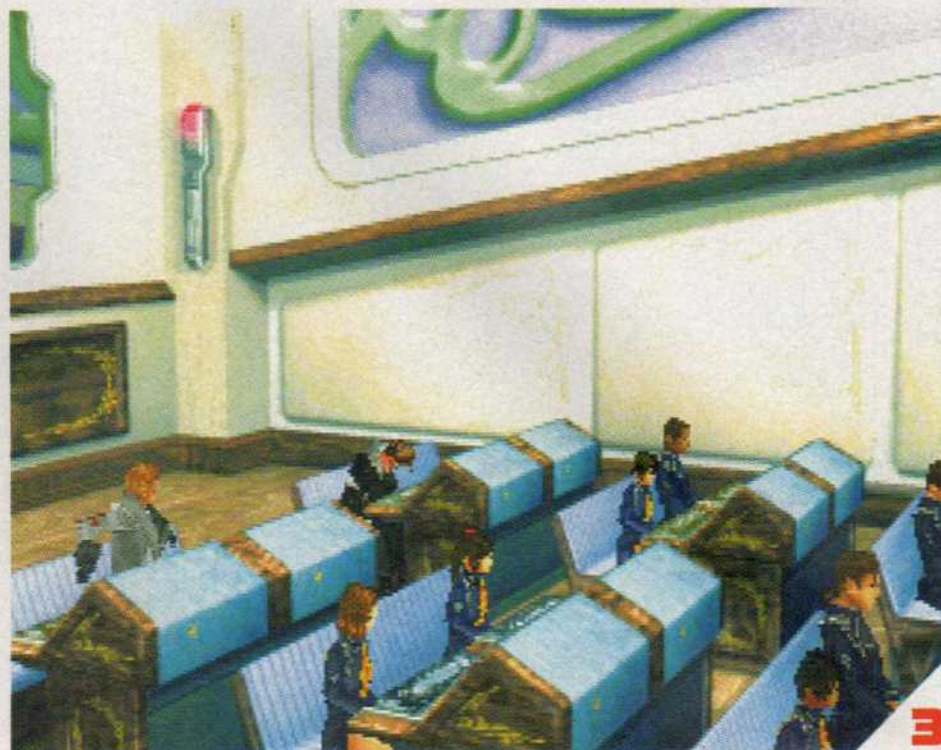
NEED FOR SPEED™
BRENNENDER ASPHALT

SUPERLATIVE





[1] Ach, wie romantisch: Die schöne Riona verliebt sich während des Abschlußballs in Squall. [2] Pyromanie pur: Die Licht- und Explosionseffekte der GF-Sprüche sind wirklich beeindruckend. [3] Aller Anfang ist schwer: Zu Beginn des Abenteuers muß Squall noch die Schulbank drücken.



DAS KULT-ROLLENSPIEL KEHRT ZURÜCK

Größer... besser... schöner denn je! **Squares Mega-Rollenspiel** ist wieder zurück mit neuen Monstern, kniffligeren Puzzles, genialen **Zaubersprüchen** und einer noch fesselnderen Storyline. *Wolfgang Schädle*



In den friedlichen Städten und Dörfern des friedlichen Final Fantasy-Reiches rührt sich erneut das Böse. Horden von Galbadian-Soldaten durchstreifen das ganze Land und hinterlassen eine Spur der Verwüstung. Ausgangssperren werden erlassen, Mörder-Maschinen säubern die Straßen, und unbescholtene Bürger werden von den Besatzern aus ihren Häusern gezerrt. Eine kleine Gruppe von vier Elite-Soldaten macht sich auf den Weg, um nach dem rechten zu sehen. Ihre Spezialeinheit (die "SeeD"-Truppe) bekommt den Auftrag, mit unbekannten Besatzern aufzuräumen und die öffentliche Ordnung wieder herzustellen. Als neue Charaktere stellen sich im Intro die Millitärkadetten

Squall, Riona und Seifer vor. Sie schlüpfen dabei in die Rolle des Junghelden Squall Lionheart, der als Anführer die Marschrichtung vorgibt. Im weiteren Spielverlauf

treffen Sie auf weitere Persönlichkeiten, wie z.B. Irvine, Selphie, Laguna und Quistis, die sich kurzzeitig Ihrer Crew anschließen. Neben dem ungewohnt erwachsenen Gesicht sind alle Charaktere ein gehöriges Stück in die Höhe geschossen und haben eindrucksvoll an natürlicher Schönheit hinzugewonnen. Um sich während der Fights einen Überblick über die Gesundheit und Angriffs-Power der Charaktere zu verschaffen, wird jeweils ein Energiebalken eingeblen-



[1] Im Inneren der FF-Häuser herrscht Detailfülle wie noch nie.

[2] Squall hat eine mysteriöse Grabstätte ausfindig gemacht.



1



[1] Einige FF-Monster könnten aus aktuellen Grusel-Schockern stammen. **[2]** In so einer schönen Stadt ließe es sich vortrefflich leben – wenn es da nicht den elenden Verkehr gäbe.

det. Neben verschiedenen Special-Moves besitzt jeder Kämpfer unzählige magische Fähigkeiten, die neuerdings auch von den Gegnern abgesaugt werden können. Das breitgefächerte Feindspektrum reicht von fleischfressenden Pflanzengewächsen über Killer-Soldaten bis hin zum ausgewachsenen Riesen-Drachen.

Zauberhafte Monster

Die sogenannten Summon-Spells wurden gegen "Guardian Force"-Mächte ausgetauscht. Um einen

GF-Zauberspruch zu entfesseln, müssen Sie jeden Spell zuvor ausrufen. Kämpfe mit den "zufällig" auftauchenden Fieslingen laufen natürlich in Echtzeit ab. Mit wilden Kamerazooms wechselt bei Angriffen die Perspektive, und der spielerische Schwerpunkt verlagert sich vom distanzierten Kalkulieren zu heißer Nahkampfaktion. Je nach Spruchart lassen Sie rundenbasierend dicke Felsbrocken, glühende Feuerbälle oder andere Nettigkeiten auf das anvisierte Opfer los. Um die HP-Reserven aller Party-Mitglieder wieder voll zu regenerieren, lassen Sie Ihre Truppe eine Nacht im örtlichen Luxushotel residieren. Die riesige Erlebniswelt von *Final Fantasy VIII* umfaßt Wälder, Tempel, Katakomben und traumhafte Stadt-Komplexe. Bewegen Sie sich mit Ihrer Party übers Land, werden die Wege auf einer verkleinerten Übersichtskarte dargestellt. Ferner besteht die Möglichkeit, unter den Team-Mitgliedern diverse Gegenstände und Sprüche nach Belieben auszutauschen. Eine verbesserte Benutzerführung der teils



2

1



2



[1] An perfekt inszenierter Dramaturgie herrscht in FF8 kein Mangel.

[2] Alle Kämpfe werden aus verschiedenen Standard-Perspektiven gezeigt.

[3] Horden von Soldaten greifen Sie in den Städten an.

[4] Auf der Garden-Akademie werden die Kadetten zum SeeD-Elitesoldaten herangezogen.



4

Bootchip für alle Modelle 4,99 Jp/US

ab 10 St. 4,49

ab 100 St. 3,99

MICROBOSS 1 MB MEMORY CARD	7,99
MICROBOSS 8 MB MEMORY CARD	19,99
MICROBOSS 24 MB MEMORY CARD	29,99
MICROBOSS 40 MB MEMORY CARD	39,99
MICROBOSS 2 MB MEMORY CARD (non compressed)	19,99
MICROBOSS 4 MB MEMORY CARD (non compressed)	39,99
MICROBOSS RGB Kabel	5,99
MICROBOSS Audio-RGB Kabel	9,99
MICROBOSS JOYPAD Verlängerungskabel	5,99
MICROBOSS LINK Kabel	5,99
MICROBOSS RF UNIT (Automatik)	19,00
MICROBOSS MOUSE	15,99
MICROBOSS JOYPAD mit Turbo-Funktion	9,99
MICROBOSS MULTISTICK Aufsatz für Joystick (5 in 1)	39,99
MICROBOSS MULTISTICK (8 in 1)	5,50
MICROBOSS TURBO GEAR LENKRAD mit Pedale für NGV/PSX/SS	99,00
MICROBOSS PANTHER (Walter-ähnlich) Pedale möglich	39,99
MICROBOSS DOUBLE VIBRATOR (Dual Shock JoyPAD)	29,99
MICROBOSS MULTI PLAYER ADAPTER	39,99
MICROBOSS CDR (silber-blau) 680 MB/74 Min.	1,89
MICROBOSS CDR 700 MB/80 Min.	2,99
MICROBOSS CDRW Brenner IDE intern 2x6x2	349,00
MICROBOSS VIDEO CD MOVIE CARD (Video CD laufen auf PSX)	129,00
MICROBOSS GAME BOOSTER (+BOOT FUNKTION) Hilft Ihnen immer, der Sieger bei jedem Spiel zu sein, CHEAT CODE CARD	39,99
Lösungsheft je Spiel	14,99
Playstation Umbau	35,00
Playstation Kühler Umbau	39,00

SEGA DREAMCAST

SEGA DREAMCAST

Spiele für SEGA DREAMCAST

Virtual Fighter, Godzilla Generation, Seven Cross, Incoming,	je 109,00
Sega Rally, Monaco GP, Majan Taikai II Special,	je 109,00
Sangoku Shi VI (Based on Japanese history),	je 109,00
Aero Dancing (Acrobat Flight)-CR1,	je 109,00
Blue Stinger (atc/adv)-Climax G, Psychic Force 2012	je 109,00
(Fighting)-Taito, Pen Treilceron	je 109,00
Get Bass (software only), The King of Fighter 98	je 109,00

SEGA DREAMCAST-Zubehör

DC Controller	67,99
Arcade Stick	129,99
Visual Memory MS	67,99
Weitere Produkte auf Anfrage	

DVD-Produkte

DVD-Player (stand alone Gerät) läuft mit amerikanischen, japanischen und europäischen DVD-Video, mit AC-3 Decoder & Dolby-Surround Audio CD & Video (NTSC & PAL) kann man auch spielen	699,00
DVD-Filme ab	25,00
DVD MPEG2-Karte	99,00
DVD MPEG2-Karte mit TV Ausgang	159,00
DVD ROM Laufwerk 5x	279,00

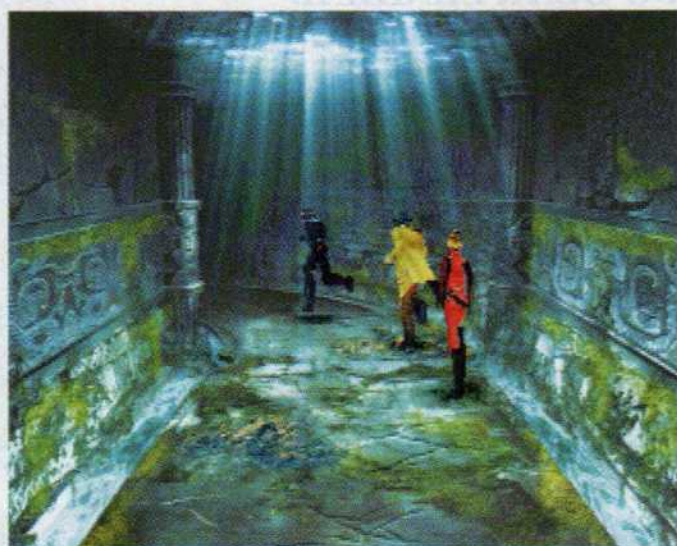
VP Marketing Tel.: 0203-3633884 (11-18 Uhr)

Grabenstraße 173a, 47057 Duisburg

Versandkosten zzgl. 14,-, Vorkasse bar oder Vorschek zzgl. 9,99

Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten. Bei Annahmeverweigerung u.

Nichtabholung der bestellten Ware berechnen wir eine Pauschale von 30,- DM.



gibt es in den Städten zuhauf. Manche Bürger laufen hektisch hin und her, andere sitzen still an einem Platz. Beim Kämpfen bestimmt man die Taktik für jede Spielfigur einzeln. Neu sind auch spezielle Special Moves, die in einigen Fällen den Feinden sogar viel mehr HPs abziehen als ein imposanter GF-Spruch. Durch die fließenden FMV-Übergänge wird eine prima Atmosphäre vermittelt; man kommt sich fast schon wie in einem Kinofilm vor. Animationsverspielte Backgrounds zeigen eindrucksvoll, was tricktechnisch auf der PlayStation noch alles machbar ist. Mit Mini-Zaubersprüchen entlocken Sie den Recken zahlreiche Angriffs-Variationen und setzen mit diversen Schlagwaffen noch eins oben drauf.

Kartenspieler-Tricks

Als weitere Innovation können Sie in *Final Fantasy VIII* allorts zu einem "Glückskartenspiel" herausgefordert werden. Die dazu benötigten "Spielkarten" werden in Shops feilgeboten oder durch Tauschgeschäfte einverleibt. Was hier abermals an perfekter Rollenspielunterhaltung und spielerischer Abwechslung geboten wird, grenzt schon fast an ein kleines Wunder-

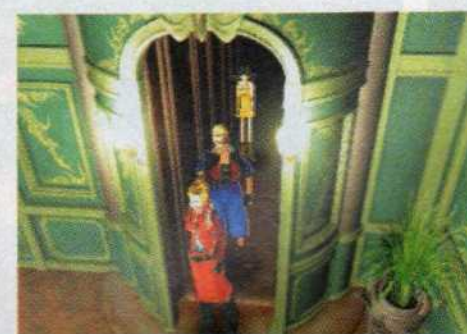
mehrseitigen Menüs macht allen Anfängern den Rollenspieleinstieg noch leichter. Prinzipiell wurde das gleiche Spielsystem benutzt, welches schon bei *Final Fantasy VII* für Erfolg sorgte. In den Städten findet der verwöhnte Abenteurer vielfältige Einkaufsmöglichkeiten; so gibt es Shops, die diverse Waffen, Fahrkarten und Reiseartikel verkaufen. Andere Läden wiederum bieten Heiltrunks, Kräuter und Zaubersprüche an. Das Magie-System wurde einer gründlichen

Überarbeitung unterzogen. Wie bei Rollenspielen üblich, gibt es für gewonnene

Kämpfe wertvolle Erfahrungspunkte. Wird ein Charakter befördert, werden seine Eigenschaften wie z.B. Kraft, Schnelligkeit oder Nehmerfähigkeiten verbessert. Sie und Ihre Truppe müssen sich in vielen kleinen Mission bewähren, um schließlich einer finsternen Verschwörung auf die Spur zu kommen. Die Umgebung sehen Sie, wie schon beim Vorgänger, aus festgelegten Kamerapositionen. Anstatt mit langwierigen Fußmärschen ans nächste Ziel zu gelangen, können Sie sich auch Autos (!) ausleihen, um sich auf der Oberwelt schneller fortzubewegen. Gesprächspartner



[1] Auf der Oberweltkarte marschieren wir zum nächsten Ziel. [2] Neue Helden braucht das FF-Land: Cloud und seine Truppe haben sich für immer verabschiedet. [3] In einer pompösen Street-Parade treffen wir erstmals auf die böse Hexe Edea.





[1] Helden in Aktion: Mächtige Hieb-
waffen dienen als kleiner
Problemlöser. [2] Am
grafischen Outfit wurde
ebenfalls mächtig
gefeilt.



werk. Die Entwickler haben es
tatsächlich geschafft, die phanta-
stische 3D-Optik und alle spiele-
rischen Feinheiten gegenüber dem
Vorgänger zu verbessern. Die Ge-
samtpräsentation von FF8 ist eine
wahre Augenweide: Tolle Lichtef-
fekte, und wunderschöne Detail-
Verzierungen runden das
achte FF-Spektakel von
Square ab. Auch die Hin-
tergrundoptik besticht
diesmal durch imposante
Architektur-Aufbauten,
wie es sie bisher nur in
wenigen Konsolen-RPGs
zu sehen gab. Thema Ani-
mation: Selbst hier gibt es
keinen Anlaß zur Kritik,
die Figuren bewegen sich
allesamt superflüssig,
wenngleich der hundert-
prozentige Perfektions-
grad nicht in jeder Situa-
tion erreicht wird. Stim-
mungsvolle Musikstücke
mit einem leichten Klas-
sik-Touch und optimal ab-
gestimmte FMV-Sequen-
zen verleihen dem Spiel

den letzten Feinschliff. Alle Rol-
lenspiel-Fans dürfen sich gegen
Ende des Jahres auf eine
komplett eingedeutsche
Version freuen.



FINAL FANTASY VIII

- **HERSTELLER:**
Squaresoft
- **ENTWICKLER:**
Square
- **VERFÜGBAR AB:**
Dezember 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
Japan
- **GENRE:**
Rollenspiel
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1

Labra Soft

Universal Bootchip*

* für US, JP Importe...

Für alle Playstationgenerationen mit Anleitung

4,99 DM

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

Sony Playstation + Dualshock Pad
mit Universalumbau

249,90 DM

269,90 DM

JAM !! 169,99 DM

Endlich PSX/Dreamcast/N64 auf dem PC-Monitor
in bester Farb-(auch NTSC) und Bildqualität.

Activator 119,99 DM

Schummelmodul mit Bootchiphfunktion (ohne Löten !!!)

Top Knüller

ExpActivator 49,99 DM

Funktion von Activator mit englischem Bildschirmtext
Inklusive deutscher Anleitung

XPLODER	Mogelmodul	79,99 DM
XPLODER Pro	Mogelmodul m. Suchfunktion	139,99 DM
MB Dualshock	Controller	34,99 DM
Blaze Cyber Shock Analog	Controller	54,99 DM
Blaze Control Pad	Standart	12,99 DM
Infrarot Pads (2 Stück)	ohne Kabel	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
RGB Kabel + Audioanschluß	Gcon tauglich	12,99 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	<u>Sonderangebot</u>	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	NTSC/Pal Converter inFarbe	29,99 DM
RF Unit	Antennenadapter	19,99 DM
MB Multi Player/Tap	4 Spieler Adapter	55,99 DM
MB Scorpion/Panther	Pistole m. Rückschl.	39,99 DM
Blaze Scorpion	Pistole m. Rückschl.	59,99 DM
PSX Mouse		39,99 DM
Lenkrad V3	mit Rumble	129,99 DM

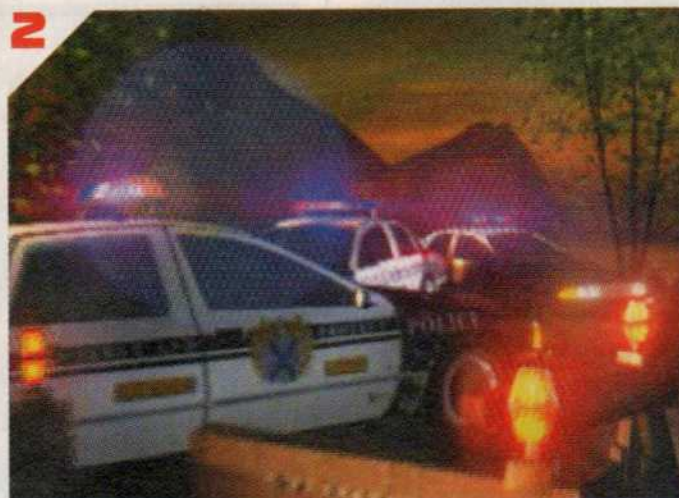
Preishit !!!: Jersey Devil + Dynasty Warriors zusammen nur 49,99 DM

Tel.: 02171 - 404172

Mo - Fr 10.00 - 20.00 Uhr // Sa 10.00 - 16.00 Uhr: Persönliche Bestellannahme
Lieferung nur gegen Nachnahme+Versand. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 20 pauschal.

Händleranfragen erwünscht: Fax: 02171 - 404173

Kein Ladenverkauf // Nur Versand !!!



[1] Behalten Sie ständig den Gegenverkehr im Auge. [2] Leicht werden es Ihnen die Hüter des Gesetzes nicht machen. [3] Mit Hilfe des komfortablen Replays können Sie sich Ihre Hetzjagd nochmals aus jeder erdenklichen Perspektive zu Gemüte führen.

BRENNENDE ASPHALT

Sich einen Dreck um **Verkehrsregeln und Geschwindigkeitsbeschränkungen** zu kümmern, war von jeher ein fester Bestandteil der **Need for Speed-Serie**. Neu ist, daß Sie nun für Schäden zur Kasse gebeten werden. Überhaupt spielt Geld und Besitz im vierten Teil **eine besondere Rolle**. Piet Jansen



Im Gegensatz zu den Vorgängern, in denen Unfälle bis auf einen kurzen Zeitverlust folgenlos blieben, werden Sie bei *Need for Speed: High Stakes* kaum um kostspielige Reparaturen herumkommen. Denn jeder Crash wirkt sich massiv auf das Fahrverhalten Ihres Boliden aus. Das kann so weit gehen, daß Ihr Fahrzeug kaum mehr beherrschbar ist. Die direkte Auswirkung eventueller Schäden ist jedoch bei weitem nicht die einzige Neuerung, die dieser erklärte GT-Konkurrent zu bieten hat.

Wer hat, der hat

So wurde das Gameplay um diverse Spielmodi erweitert. Darunter befinden sich neben den mittlerweile zum Standard gehörenden

Turnieren, derer es zehn verschiedene gibt, ein brandneuer Karriere-Modus: Durch gute Plazierungen und entsprechend hohe Preisgelder können Sie Ihren Wagen tunen oder besser noch durch ein leistungsfähigeres Modell ersetzen.

Ähnlich *Gran Turismo* kann man sich auf diesem Wege einen ganzen Fuhrpark zusammenstellen. Und an Auswahl mangelt es mit Sicherheit nicht. So stehen Ihnen neben den klassischen Rennwagen wie Lamborghini Diabolo oder Pontiac Trans-Am auch eher alltägliche, wenn auch nach wie vor unerschwingliche Luxuskarossen der Marken BMW oder Mercedes zur Verfügung. Da fällt natürlich die Identifikation mit dem fahrbaren Untersatz um einiges leichter.

Der nach den ersten Siegen bei jedem Spieler aufkeimende Besitz-

zerstolz kann mit der bisher auf Konsolenracer einzigartigen Option High Stakes auf eine ganz besonders harte Probe gestellt werden. Hier gilt es, seinen auf Memory-Card gespeicherten Wagen in einem heißen Kopf-an-Kopf-Rennen gegen einen Kumpel zu verteidigen. Der besondere Reiz liegt in der Tatsache, daß der Wagen des Verlierers unwiederbringlich von dessen Memory-Card gelöscht und dafür dem Gewinner gutgeschrieben wird ...

Mit oder ohne Blaulicht

Allen, die auf solch einen Nervenkitzel verzichten können, bleiben immer noch die spektakulären Verfolgungsjagden, die *Need for Speed* seinerzeit auf dem PC bekannt gemacht haben. Ob als verwegener Verkehrsrowdy oder gesetzestreuer Ordnungshüter – die Maxime ist eigentlich immer die gleiche. Denn nur durch perfekte Fahrzeugbeherrschung gelingt es, Autobahn-Rambos aufzuhalten bzw. sich dem Zugriff der Polizei und dem damit verbundenen Game-Over zu entziehen. Egal, für welche Seite man sich auch entscheidet, Spaß macht das Ganze allemal.



NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

- **HERSTELLER:** Electronic Arts
- **ENTWICKLER:** Electronic Arts
- **VERFÜGBAR AB:** April 1999
- **HERKUNFTSLAND:** USA
- **GENRE:** Rennspiel
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1-2





Bis das Blut gefriert ...

Geisterstunde auf der PlayStation: Konamis **Silent Hill** wird Ihnen das Blut in den Adern gefrieren lassen. Der gruselige Horrortrip durch eine verwunschene Kleinstadt hat das Zeug, in die Fußstapfen des Klassikers **Resident Evil** zu treten.

Michael Schmithäuser



Stellen Sie sich vor, Sie erwachen nach einem schweren Autounfall am Steuer

Ihres Wagens aus tiefer Bewußtlosigkeit. Benommen klettern Sie hinaus ins Freie. Dichte Nebel-

schwaden wabern durch die Straßen, so daß Sie die Hand vor Augen nicht mehr sehen können. Schneeflocken rieseln vom Himmel – obwohl gerade Hochsommer ist. Ihre geliebte Tochter, die vor dem Crash noch friedlich auf dem Rücksitz schlummerte, ist spurlos verschwunden.

Unheimliche Laute dringen gedämpft an Ihr Ohr. Schemenhafte dunkle Schatten schälen sich aus der weißen Nebelwand heraus. Sie sind verzweifelt. Sie haben Angst.

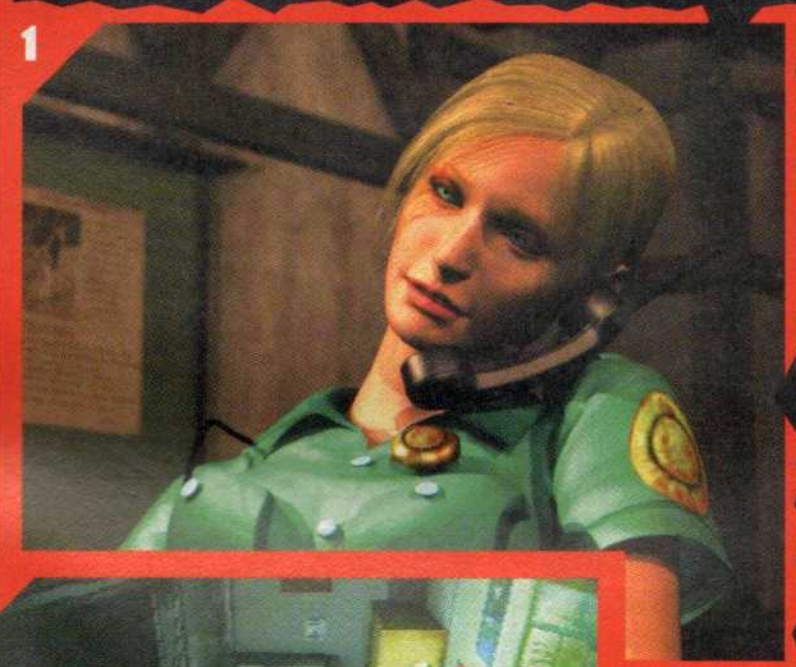
In dieser wenig beneidenswerten Lage befindet sich Harry Mason, Held der neuesten Konami-Produktion **Silent Hill**. Der Schriftsteller und junge Vater wollte eigentlich nur einen netten Ferienausflug in ein beschauliches US-

amerikanisches Städtchen unternehmen – und nun ist ein alptraumhafter Horrortrip daraus geworden.

Spiel mit der Angst

Wie gute Horrorfilm-Regisseure beherrschen auch die Macher von **Silent Hill** das Spiel mit der Angst des Zuschauers aus dem Effeff. Produzent Keiichiro Toyama bringt es auf den Punkt: "Wir wollen den Spieler bei seinen Urängsten packen."

Dieses Unterfangen ist Konami auf ganzer Linie geglückt – davon konnten wir uns anhand der bereits fertigen japanischen Version des vielversprechenden Titels überzeugen. **Silent Hill** ist ein Spiel, das man am besten um Mitternacht herum in die PlayStation legt, bei abgedunkeltem Wohnzimmer und voll aufgedrehter Stereoanlage. Anfangs werden Ihnen lediglich sanfte Schauer über den Rücken laufen, doch je mehr Sie über die schreck-



[1] Die fescbe Polizistin Cybil Bennet versorgt Harry mit nützlichen Tips und Waffen. [2] Lese-stunde: Die blutverschmierten Bücher auf dem Schreibtisch sind mehr als bloßer Zierrat... [3] ...denn sie enthalten mit Blut geschriebene Gedichte, die Harry bei der Lösung einiger Rätsel helfen.



DIE VERDAMMTEN VON SILENT HILL

Obwohl ganz *Silent Hill* von schrecklichen Kreaturen bevölkert wird, tummeln sich auch noch ein paar mehr oder weniger "normale" Menschen in der verwunschenen Stadt.

HARRY MASON

Als besorgter Vater macht sich Harry unter Ihrer Kontrolle auf, das Geheimnis von *Silent Hill* zu erforschen. Im Gegensatz zu den üblichen Videospiel-Helden ist Harry ein ganz normaler Durchschnittstyp wie Du und ich.



CHERYL MASON

Harrys siebenjährige Tochter verschwindet nach dem Autounfall spurlos von der Rückbank des Jeeps. Ab und zu taucht sie als Schatten im Nebel auf, hinterläßt Zettel mit Hinweisen oder ruft Daddy auf einem vermeintlich nicht funktionierenden Telefon an.

CYBIL BENNET

Die attraktive Polizistin aus dem Nachbarort Brahm ist nach *Silent Hill* gekommen, um den geheimnisvollen Geschehnissen auf den Grund zu gehen. Sie versorgt Harry zu Beginn des Spiels mit nützlichen Tips und mit einer Waffe.



DR. KAUFMANN

Dem ebenso verstörten wie geheimnisvollen Dr. Kaufmann begegnet Harry zum ersten Mal im Alchemilla Hospital. Der gut gekleidete Chefarzt des Krankenhauses scheint drogenabhängig zu sein und setzt alles daran, so schnell wie möglich aus der Stadt zu verschwinden.

LISA GARLAND

Im Hospital der Parallelwelt trifft Harry auf die sexy Krankenschwester Lisa Garland. Obwohl Harry seine Hilfe anbietet, weigert sie sich, das alptraumhafte Gegenuniversum zu verlassen. Was in aller Welt hält die hübsche Frau in dieser lebensfeindlichen Umgebung?



DAHLIA GILESPI

In der Balkan Church begegnet Harry dieser seltsamen alten Frau. Dahlia spricht nur in Rätseln und scheint sich sehr für spirituelle Dinge zu interessieren. Vielleicht weiß die geistig verwirrte Lady, was in *Silent Hill* wirklich geschehen ist?

ALESSA

Alessa ist ein echtes Mysterium – als Traumbild, Geist oder Erscheinung verfolgt sie Harry durchs ganze Spiel. Sie scheint auch die Ursache für den Autounfall zu sein, mit dem der ganze Schlamassel beginnt. Und der Schlüssel zur Wahrheit...



lichen Vorkommnisse in *Silent Hill* erfahren, desto beklemmender wird das Angstgefühl in Ihrer Magen-grube. Anders als der auf vordergründige Zombie-Metzeleien setzende Horror-Klassiker *Resident Evil*, lebt *Silent Hill* von bedrückender Atmosphäre, schleichendem Grauen und atemloser Spannung. Zwar müssen Sie in der Rolle von Harry Mason des öfteren mit Waffengewalt ums nackte Überleben kämpfen, doch die Anzahl der Gegner ist um ein vielfaches geringer als bei *Resident Evil*. Dafür gibt es jede Menge knifflige Rätsel und Puzzles, sowie Schockeffekte am laufenden Band – Kostprobe gefällig?

– Harry will gerade die Räumlichkeiten eines Cafés verlassen, als ein vermeintlich kaputtes Radio zu knistern beginnt. Im nächsten Moment zerbersten die Scheiben und ein riesiger, geflügelter Dämon macht sich über unseren Helden her. Von nun an weiß Harry, daß sich bei einem statischen Knistern aus dem Lautsprecher ein Monster in unmittelbarer Nähe befinden muß.

Grauen ohne Ausweg

– Als Harry eine Toilette in der Grundschule von *Silent Hill* betritt, ertönt urplötzlich das gequälte Schluchzen einer Frau – obwohl sich keine Menschenseele in dem Raum befindet.
– Im Umkleideraum der Schule wird von innen heraus an der Tür eines Spinds gerüttelt. Als Harry unter höchster Anspannung die Tür öffnet, kommt ihm lediglich ein Schwall Blut entgegen.

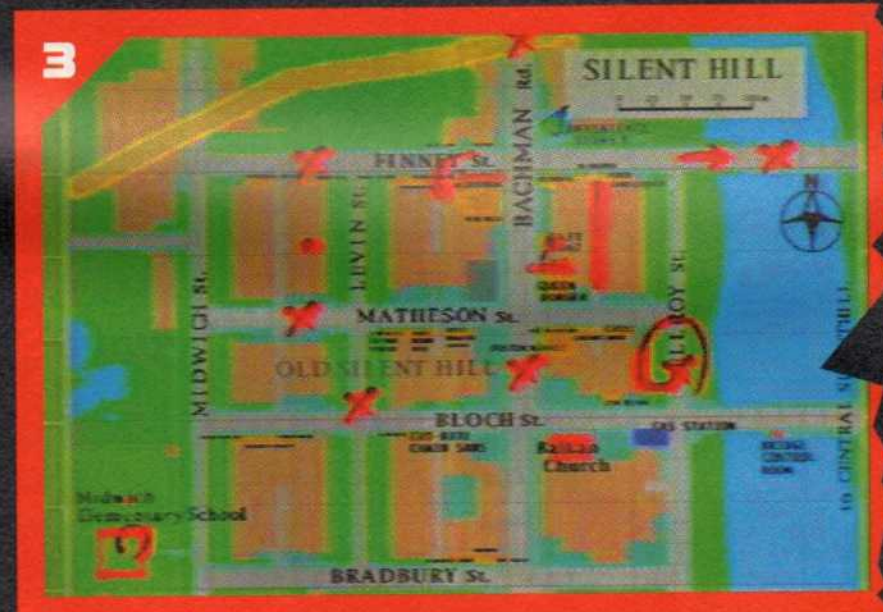
Solche unheimlichen Geschehnisse halten die Spannung über das ganze Spiel hinweg auf höchstem Niveau – es versteht sich von selbst, daß *Silent Hill* kein Zeitvertreib für ängstliche Naturen ist.



[1] Morbider Wand-schmuck: Statt mit Bildern oder Postern sind die Mauern in der Parallelwelt mit verwesenden Leichen behängt. [2] Weniger Gemetzel, mehr Rätsel: *Silent Hill* setzt



mehr auf Adventure- als auf Action-Elemente. [3] Praktisch: Jede neu gewonnene Information kritzelt Harry mit Rotstift auf die Übersichtskarte.



Während Harry den rätselhaften Vorkommnissen in der einst so schönen Stadt nachgeht, findet er heraus, daß alle Ausfallstraßen ins Nichts führen – jede Fluchtmöglichkeit ist durch gähnende Erdspalten versperrt. Auf den Straßen und in den zahllosen Gebäuden wimmelt es von geflügelten Dämonen, nackten Höllenhunden und mutierten menschlichen Kreaturen. Besonders haarsträubend: Als Harry in den Glockenturm der Grundschule eindringt, findet er sich in einer unheimlichen Parallelwelt wieder. Zwar sind alle Räumlichkeiten noch am selben Platz wie in unserer Welt, doch die stark veränderte Einrichtung läßt auf einen geisteskranken Innenarchitekten schließen: Von rostigen Metalldecken hängen Ketten und Haken herunter, die Wände sind



schmutzig und blutverschmiert, und nicht einmal eine winzige Glühbirne erhellt die düstere Szenerie. Wird es Harry gelingen, seine geliebte Tochter in dieser unwirtlichen Umgebung wiederzufinden?

Gruseln in drei Dimensionen

Solch eine geschickt konstruierte Story verdient natürlich eine adäquate technische Umsetzung – und so haben sich Toyama & Co. in Sachen Grafik, Sound und Präsentation besonders reingehängt.

Aufwendig gerenderte Videosequenzen sorgen zu Beginn des Spiels für die passende Einstimmung und treiben während des Abenteuers die Handlung voran. Das Spiel selbst ist in einer in Echtzeit berechneten 3D-Umgebung an-

gesiedelt. Allein dadurch unterscheidet sich *Silent Hill* ganz deutlich von *Resident Evil* mit seinen statischen, gemalten Hintergründen. Atemberaubende Kamerafahrten und ungewöhnliche Perspektiven sorgen für eine dramatische Atmosphäre wie in einem Kinofilm. Dieser Eindruck wird durch die perfekte Soundkulisse verstärkt: Unheimliche Geräusche, fremdartige Töne und sparsam eingesetzte Hintergrundmusik runden das gruselige Ambiente auf der akustischen Seite ab.

Manche – aber längst nicht alle – Dialogsequenzen der Japan-Version werden in kristallklarer Sprachausgabe wiedergegeben. Die Mitarbeiter von Konami Deutschland, spätestens seit der aufwendigen Lokalisierung von *Metal Gear Solid* als absolute Perfektionisten bekannt, wollen alle Dialoge von deutschen Synchronisationsprofis sprechen lassen. Setzt Konami seinen hehren Vorsatz in die Tat um, wird die deutsche Version wesentlich mehr Sprachsamples enthalten als das Original – ein echtes Goodie für die hiesigen Zocker.

Doch eine aufwendige Lokalisierung kostet viel Zeit – und so werden sich alle Horrorfans noch bis Juni gedulden müssen, bevor sie sich zusammen mit Harry an die Auflösung des Geheimnisses von *Silent Hill* machen können.



SILENT HILL

■ **HERSTELLER:**
Konami

■ **ENTWICKLER:**
KCET

■ **VERFÜGBAR AB:**
Juni 1999

■ **HERKUNFTSLAND:**
Japan

■ **GENRE:**
Action-Adventure

■ **ANZAHL DER SPIELER:**
1

[1] Während seiner Nachforschungen in *Silent Hill* muß Harry ein ganzes Arsenal an Schlüsseln aufspüren. [2] Cheryl markiert ihre Spur mit hastig geschriebenen Notizen – eine große Hilfe für den besorgten Vater. [3] Von solchen herumhängenden Türwächern und seltsamen Geräuschen aus dem Nebenraum sollte man sich nicht abschrecken lassen.



Aktuelle Preiskosten
per FAX

GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

**Sparen Sie Geld
mit dem 'GAMERS POINT - RABATT SYSTEM'**



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

PlayStation

Gamebuster DeLuxe	84,95
XPloder PRO	114,95
CD-Reinigungsgerät	29,85
Gun G-Con 45 Namco	79,95
Actua NHL Hockey 99	89,95
Asterix	99,95
Big Air	89,95
Blood Lines	84,95
Bloody Roar 2	89,95
Bomberman Fant. Race	*
Bomberman	*
Bust-a-Move 4	69,95
Capcom Generations	*
Carmageddon	84,95
Castrol H. Superbike	89,95
Civilization 2	94,95
Cool Boarders 2	44,95
Crash Bandicoot 2	44,95
Dark Stalkers 3	104,95
Discworld Noir	*

Diver's Dream

Dreams	89,95
Driver	99,95
Gex 3-Deep C. Gecko	99,95
G-Police	44,95
G.T. Auto - London	44,95
Hard Edge	99,95
Hugo 2	94,95
Kensei Sacred Fist	89,95
Kingsley	89,95
KKND 2 Krossfire	94,95
Le Mans 24	99,95
Leg. of Kain-S. Reaver	*
Live Wire	84,95
Marvel S.H. Vs. SF	*
Master of Monsters	89,95
Monkey Hero	89,95
Moto Racer	44,95
NBA Pro 99	*
Need for Speed 4	89,95
NHL Face Off 99	84,95
NHL Pro 99	*

Puma Street Soccer

Racing Simulation 2	89,95
Rugrats	89,95
Running Wild	84,95
Silent Hill	*
Sports Car GT	89,95
Street Fighter Alpha 3	*
SF-Collection 2	79,95
Street Skater	89,95
Suikoden 2	*
Swing	79,95
Tai Fu	94,95
Total Driving	49,95
T. Play Baseball 2000	89,95
Ubik	89,95
UEFA Ch. Leag. 98/99	99,95
Warzone 2100	89,95
Wing Over 2	89,95
WWF - Attitude	*
X Games Pro Boarder	89,95
X-Men	*
Yoyo's Puzzle Park	79,95

ab 250,- DM 1x1Meg Memory Card kostenlos (N64/PSX) (Lieferbare Ware) (nur bei Software)

Zelda & R. Evil Figuren ab 19,95 DM. **Top 20** **Lösungsbücher** ab 9,85 DM

1. Metal Gear Solid	99,95
2. Populous - The Beginning	89,95
3. Rollcage	89,95
4. Global Domination	89,95
5. Akuji - The Heartless	89,95
6. Rally Cross 2	84,95
7. Granstream Saga	84,95
8. Guardians Crusade	84,95
9. Asterix	99,95
10. Civilization 2	94,95

11. Tomb Raider 3	99,95
12. Fifa 99	89,95
13. Point Blank	89,95
14. Pro 18 World Tour Golf	89,95
15. Tekken 3	89,95
16. WCW vs. NWO - Thunder	89,95
17. A Bugs Life	89,95
18. Cool Boarders 3	89,95
19. Gran Turismo	89,95
20. Projekt X2	29,95

Zubehör ohne Ende gebote

PlayStation

Projekt X2	29,95
Destruction Derby	29,95
Wipeout	29,95
Bug Riders	39,85
Unholy War, The	39,95
Ayrton Senna Kart	39,95
Blast Radius	39,95
MDK	39,95
Vandal Hearts	44,85
Crow - City of Angels	44,85
Alien Trilogy	44,85
Worms	44,85
Constructor	44,95
Skull Monkeys	44,95
Rock & Roll Racing 2	44,95
Contra 3D	44,95
Int. Track & Field	44,95
Krazy Ivan	44,95
Myst	44,95
Ridge Racer Revol.	44,95
X-Men: Child. Atom	44,95
Armored Core	44,95
Lost Vikings 2	44,95
Warhammer 1	44,95
Wipeout 2097	44,95

Casper	44,95
Stadt der verl. Kinder	44,95
Destruction Derby 2	44,95
Gex 2 - Enter Gecko	44,95
Forsaken	44,95
Jurassic Park-Lost W.	44,95
Rayman	44,95
Croc: Leg. Gobbos	44,95
Formel 1 '95	44,95
Micro Machines V3	44,95
V-Rally	44,95
Hercules	44,95
Mickeys Wild Adv.	44,95
Lemmings	44,95
TOCA Tour. Car Ch.	44,95
C&C 1: Tiberiumk.	44,95
Grand Theft Auto	44,95
Tomb Raider 1	44,95
Constructor	44,95
Motor Mash	49,85
Hardboiled	49,85
Air Combat	49,85
Porsche Challenge	49,85
Crash Bandicoot 1	49,85
Tekken 2	49,85
NHL Breakaway 98	49,95
Rival Schools	49,95

Star Wars - M. Teräs	49,95
Devils Deception	49,95
PowerBoat Racing	49,95
Vs. (Versus)	49,95
Gretz. 3D Hockey 98	49,95
Pitfall 3D	49,95
G-Darius	49,95
Premier Manager 98	49,95
Batman & Robin	49,95
Wrecking Crew	49,95
Golden Goal 98	49,95
B-Movie	49,95
Super Pang Collect.	49,95
Warhammer 2-D.O	49,95
Deathtrap Dungeon	49,95
Rogue Trip	49,95
Wild 9's	49,95
Tomb Raider 2	49,95
Diablo	49,95
Soul Blade	49,95
Oddworld-Oddyssey	49,95
Frankreich 98-WM	49,95
Resident Evil	49,95
Bio Freaks	49,95
Riven-Sequel to Myst	59,95
WWF - Warzone	59,95
Bust-a-Move 3	59,95

Solange Vorrat reicht - Preise freibleibend - * = 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. Ladenpreise variieren!

Ladenpreise variieren

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

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

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

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

BESTELL - HOTLINE

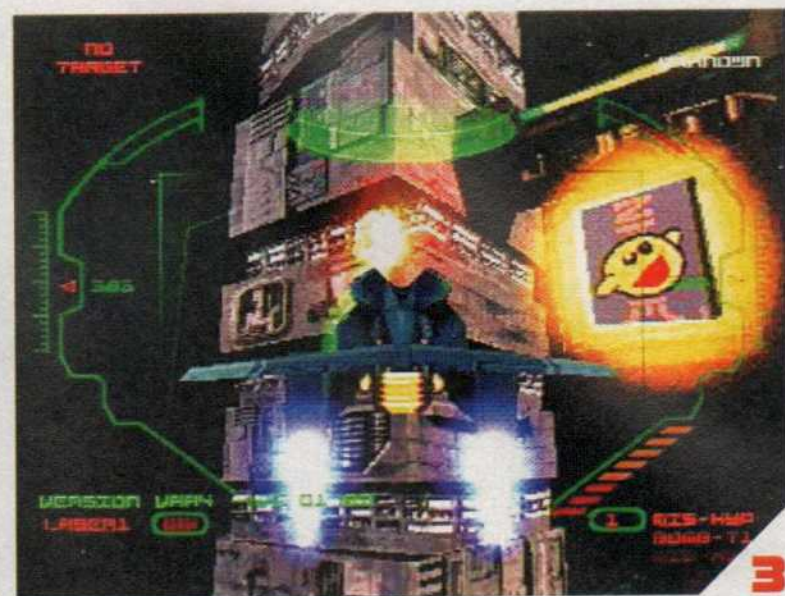
Telefon Versand: 0721-93357 10/11

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

Telefax: 0721-93357 28



[1] Filmreif: Die Qualität der Videosequenzen sucht auf der PlayStation ihresgleichen. [2] Aus der Introsequenz: Die harten Kerle von der Marines-Truppe starten ihre Invasion auf dem Jupiter-Mond. [3] Ein Venom in der Verfolgerperspektive. Die Grafik ist zwar sehr detailliert ausgefallen, doch die Sichtweite ist stark eingeschränkt.



DIE WAFFEN DES GESETZES

Einsatz auf Calisto: Im Sequel zum Action-Hit **G-Police** muß die Weltraum-Polizei einen gnadenlosen **Zweifronten-Krieg** ausfechten. Unterstützen Sie Jeff Slater und seine Truppe im alles entscheidenden Kampf um **die Zukunft des Jupiter-Mondes!**

Michael Schmithäuser



Weapons of Justice, die "Waffen des Gesetzes" – so lautet der Untertitel zur heiß ersehnten Fortsetzung der furiosen Weltraum-Ballerei *G-Police*. Doch mit den Waffen des Gesetzes steht es auf der Mondkolonie Calisto denkbar schlecht: Nach dem zermürbenden Kampf gegen die verbrecherische Nanosoft-Corporation in Teil 1, kann die Sondereinsatztruppe rund um den Haudegen Jeff Slater nur noch mit halber Kraft operieren. Die Armee von Nanosoft ist zwar zerschlagen, doch unabhängige Splittergruppen werden nicht müde, die Kuppelstädte auf Calisto mit einem Netz aus Terror zu überziehen. Als dann auch noch eine Marines-Einheit von der Erde eintrifft, spitzt sich die Lage dramatisch zu: Statt die *G-Police* zu unterstützen, wenden sich die Elite-

soldaten unverständlicherweise gegen die Jungs & Mädels von der Mondpolizei – ein Kampf auf Leben und Tod entbrennt...

Kämpfe unter Kuppeln

Die Story von *G-Police – Weapons of Justice* ist an Dramatik kaum zu überbieten – doch wie sieht es mit der technischen Realisierung und dem Gameplay aus? Anhand einer frühen Beta-Version konnten wir uns von den Qualitäten des kommenden



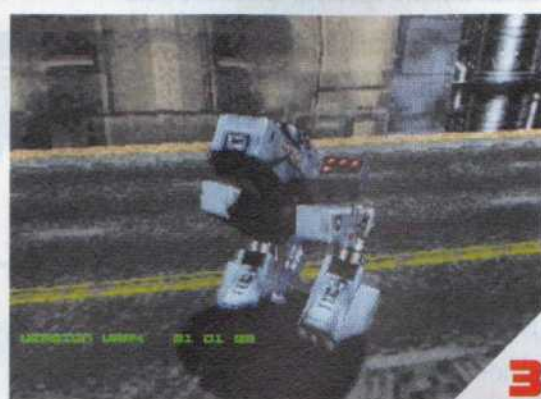
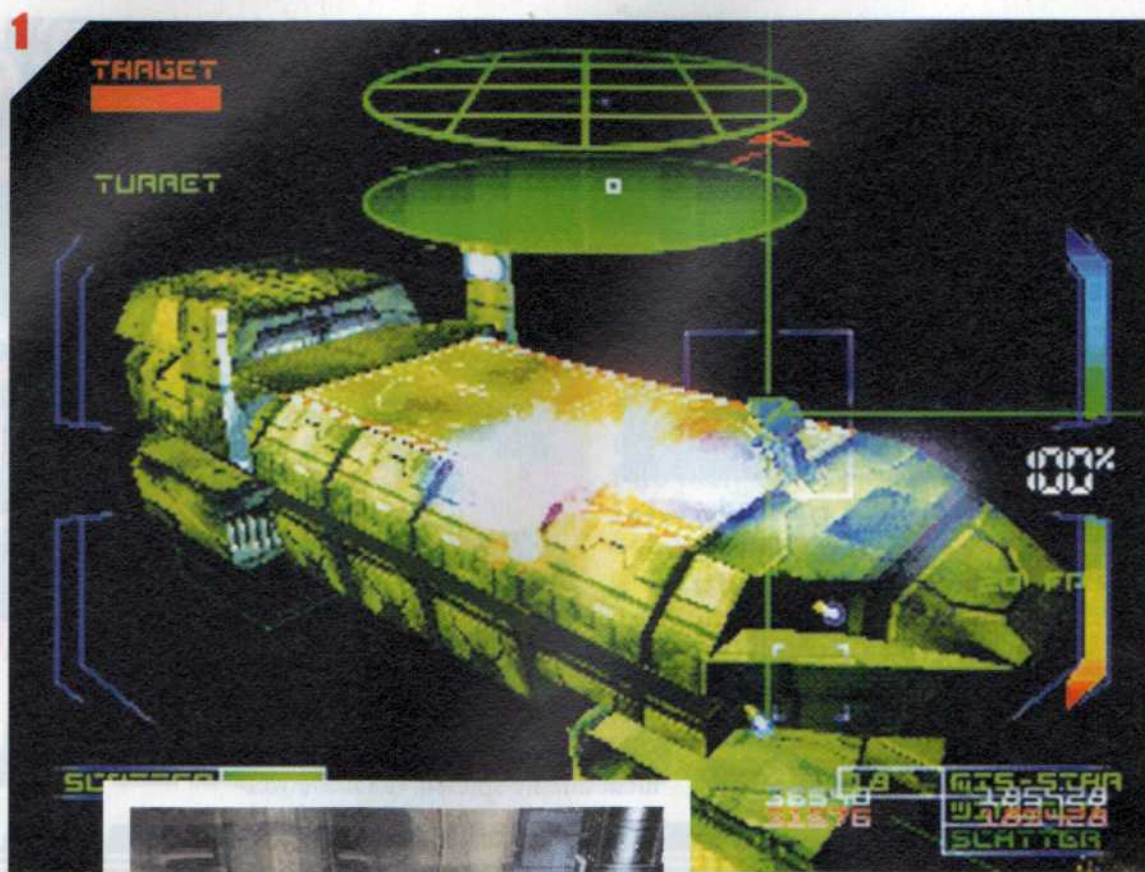
Action-Knüllers überzeugen.

Während Sie sich im ersten Teil lediglich mit zwei Helikoptern in die Lüfte schwingen konnten, sorgen in *Weapons of Justice* drei neue Vehikel für Abwechslung. Im Battle-Mech-Verschnitt "Raptor" stapfen Sie auf zwei Metallbeinen durch die Straßenschluchten der Kuppelstädte, während Sie im Kampfpanzer "Rhino" auf vier Rädern über den Asphalt donnern. Und mit dem Raumjäger "Corsair" können Sie einen Trip ins Vakuum des Weltalls unternehmen. Natürlich sind auch die Antigravitations-Helis "Venom" und "Havoc" wie-



[1] Es werde Licht: Die brillanten Lichteffekte und gleißend hellen Explosionen entschädigen für die grafischen Defizite. [2] Ein Blick aus dem Cockpit des "Raptor". Das Head-Up-Display spart nicht mit Informationen.





[1] Gigantische Raumschiffe füllen den teils pechschwarzen Luftraum.

[2] Der mächtige "Rhino" dient als Transporter und Auf-tank-Station für den "Raptor".

[3] Bei der Konstruktion dieses Mechs ließen sich die Entwickler wohl durch Robocop 2 inspirieren.

[4] Verbissene Verfolgungsjagd durch futuristische Großstadtassen.



der mit von der Partie – allerdings als überarbeitete Zweier-Versionen.

Der ganze schöne Fuhrpark läßt sich in 35 knackigen Missionen verheizen. Vier der kniffligen Aufträge waren in der Beta-Version schon verfügbar. Zwar haben die Entwickler im Psygnosis-eigenen "Wheel Haus Studio" eine deutliche Reduzierung des enorm hohen Schwierigkeitsgrades von Teil 1 versprochen, doch als "einfach"

lassen sich die ersten Missionen bestimmt nicht bezeichnen. Kostprobe gefällig? Mission 3: "Eine Gruppe von Gangmitgliedern sprengt sich mit bewaffneten Frachtern

den Weg in diverse Lagerhäuser frei, um dort Munition zu ent-

wenden. Die Schiffe werden von Nanosoft-Mitgliedern ferngesteuert. Zwei der Fluggeräte mußten aufgrund von Treibstoffmangel notlanden. Es wird vermutet, daß ein Selbstzerstörungsmechanismus aktiviert wurde. Deaktivieren Sie mit Ihrem EPP-System die Computer der Raumschiffe, um die Selbstzerstörung zu verhindern. Anschließend begeben Sie sich zu den La-

gerhallen, um weitere flüchtende Vehikel zu vernichten. Sobald der Bereich gesichert ist, erfassen Sie die Signale der Fernbedienungs-Transmitter, folgen der Spur und vernichten die Transmitter."

Klingt kompliziert? Ist es auch. Denn in den sorgfältig ausgetüftelten Missionen kommt es weniger auf tumbe Ballerei an, sondern mehr auf schnelle Vorgehensweise und taktische Planung. Somit dürften selbst Action-Profis wochenlang an den herausfordernden Missionen zu knabbern haben.

Sichtprobleme

Während der erste Teil von G-Police in Sachen Optik noch Maßstäbe setzen konnte, bleibt Weapons of Justice dieses Prädikat verwehrt. Offensichtlich wird die 3D-Grafik von der geringfügig modifizierten Programm-Engine des ersten Teils auf den Bildschirm gezaubert, denn allzuviel hat sich in dieser Hinsicht nicht getan. Die Sichtweite ist aufgrund der enorm hohen grafischen Detailfülle im-

mer noch stark eingeschränkt – Gebäude und Objekte schälen sich in extrem geringer Distanz aus dem schwarzen Nichts heraus. Immerhin werden die Umriss weit entfernter Objekte nun als grüne Rasterlinien dargestellt, so daß man wenigstens nicht völlig orientierungslos durch die Gegend fliegt. Doch angesichts des rasanten Fortschritts in Sachen 3D-Grafik (Paradebeispiel: Spyro the Dragon) wirkt die Nebel-Optik von Weapons of Justice mit ihrer stark eingeschränkten Sichtweite ein wenig antiquiert. Wenigstens sorgen

detaillierte Texturen sowie famose Lichteffekte und Explosionen für eine gewisse grafische Brillanz.

Im Gegensatz zur altbackenen Grafik sind die gerenderten Videosequenzen – wie schon bei Teil 1 – eine wahre Augenweide. Auch die Soundkulisse hat es in sich: Treibende Industrial-Soundtracks, ohrenbetäubende Explosionen und reger Funkverkehr zwischen der Basis und den Piloten verwöhnen die Ohren des Spielers.

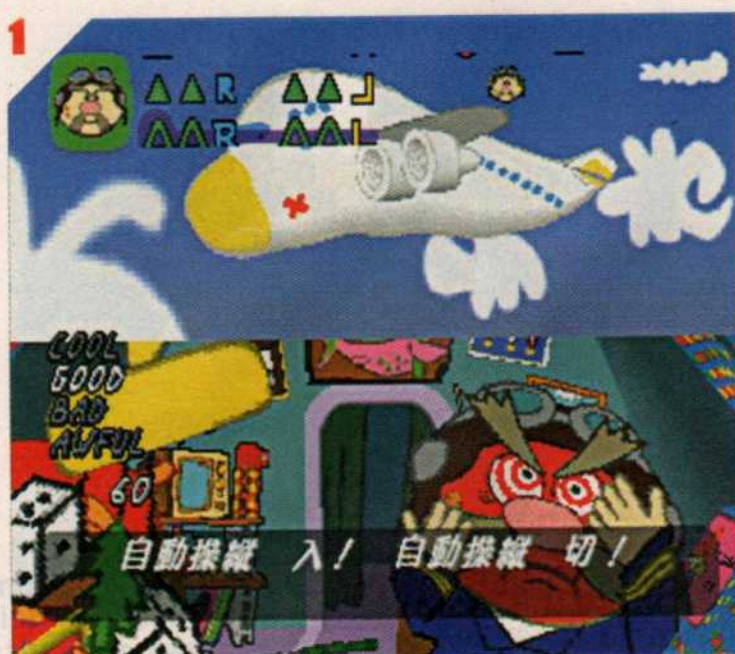
Trotz der weitgehend enttäuschenden Optik steht allen Action-Fans mit G-Police 2 ein echter Leckerbissen ins Haus – ab Mai dürfen Sie sich an den herausfordernden Missionen die Zähne ausbeißen. Wir halten Sie natürlich auf dem laufenden – in der nächsten Ausgabe folgt ein ausführlicher Testbericht. mom



G-POLICE 2

- **HERSTELLER:** Psygnosis
- **ENTWICKLER:** The Wheel Haus
- **VERFÜGBAR AB:** Mai 1999
- **HERKUNFTSLAND:** England
- **GENRE:** Action
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1-2





[1] Der fliegende Metaller: Der verwirrte Flugkapitän läßt es ganz schön krachen. [2] Bei unserem großen Auftritt steht Parappa im Publikum. [3] Endlich ist es so weit: Der große Auftritt!

BIZARR!

Nach dem Überraschungserfolg von *Parappa the Rapper* steht eineinhalb Jahre später bei SCEI nun der Nachfolger auf der Startrampe. Geht's noch schräger?

Moritz Menzel



Viele von Ihnen werden sich sicher noch an *Parappa the Rapper* erinnern. 1997 warf SCEI mit dem "Sing'em-Up" sämtliche Konventionen über den Haufen und produzierte ein Spiel, das in puncto "Schrägheit" höchstens von der japanischen U-Bahn-Simulation *Dencha De Go!* übertroffen wird. Es ist ja bekannt, daß die Videospieler in Japan teilweise einen für uns etwas schwer nachzuvollziehenden Geschmack haben. Doch im Gegensatz zu so vielen anderen abgefahrenen Produktionen schaffte es *Parappa the Rapper*, selbst hierzulande eine große Fangemeinde zu begeistern.

Schräg

Mußten Sie im Vorgänger noch rappen, was das Zeug hält, halten Sie nun eine Gitarre in den Händen. Zumindest sollte das so sein. Unsere Heldin Lammy – ihres Zeichens Kopf der Band "Milkcan" – fühlt sich nämlich nur mit ihrer

Klumpfe stark. Auf dem Weg zu einem wichtigen Auftritt kommt sie immer wieder in Schwierigkeiten und muß sich selbst beweisen, daß sie es auch ohne das Instrument schaffen kann. Sie greift dann kurzerhand zum Staubsauger oder zu einem Schlauch und stellt sich vor, es wäre eine Gitarre. Klingt irgendwie etwas seltsam? Ist es auch.

Noch übertroffen wird die "Story" von der durchgeknallten Optik. Sie bewegen sich zwar in einer 3D-Welt, doch die Charaktere sind zweidimensional, sprich flach! Typisch japanisch läßt sich das Design ansonsten mit einem Wort beschreiben: BUNT!

Das Spielprinzip von *Um Jammer Lammy* unterscheidet sich kaum von dem des Vorgängers. Ähnlich wie im Klassiker *Senso* werden Ihnen Tastenfolgen vorgespielt, die Sie im richtigen Rhythmus wiederholen müssen. Das klingt recht simpel, kann aber in wüsten Finger-Verrenkungs-Organen ausarten. Daher sollten Sie *Um*

Jammer Lammy wenn möglich nicht alleine spielen, denn Sie werden jemanden brauchen, der Ihnen die Knoten in den Fingern löst. Außerdem kommt in der Gruppe natürlich viel mehr Spaß auf. Ab dem zweiten Level dürfen Sie jede Stufe auch im ersten der zahlreichen Zweispielermodi testen. Dabei rocken Sie zusammen mit einem Freund oder dem Computer, wobei Sie Zeile für Zeile abwechselnd in die Seiten greifen. Im Laufe der Zeit bieten sich noch weitere Multiplayer-Variantionen wie der VS-Modus, in dem Sie sich gegen Freund respektive Computer behaupten müssen. Haben Sie alle normalen Levels gemeistert, gibt sich sogar Parappa, der Held aus dem ersten Teil, die Ehre. Mit ihm dürfen Sie sowohl Rapversionen aller Stages zocken, als auch in beiden Zweispieler-Modi antreten. Die Krone ist ein Duell zwischen Lammy und Parappa...

Beim ersten Hin- und Hergucken wirkt *Um Jammer Lammy* mehr als nur ein wenig seltsam. Auch das Gameplay ist nicht gerade abwechslungsreich. Und doch kommt – gerade mit Freunden – ein Riesenspaß auf! Wir sind schon sehr gespannt auf die deutsche Version. *jb*



UM JAMMER LAMMY

■ **HERSTELLER:**
SCEI

■ **ENTWICKLER:**
SCEI

■ **VERFÜGBAR AB:**
Juli 1999

■ **HERKUNFTSLAND:**
Japan

■ **GENRE:**
Geschicklichkeit

■ **ANZAHL DER SPIELER:**
1-2





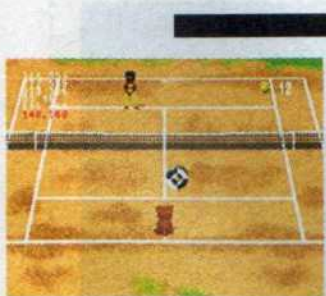
[1] Im Mailand machen die Rollerfahrer nicht einmal vor dem Smash Court halt. [2] Yoshimitsu gegen Pac Man – ein episches Duell. [3] Da hat uns die Gegnerin ganz schön über den Platz gehetzt.



ANNA K. IM WUNDERLAND

In der letzten Ausgabe stellten wir Ihnen Namcos Edel-Rennspiel *Ridge Racer Type 4* vor, nun ist *Anna Kournikova's Smash Court Tennis* dran. Können zwei Produkte, die aus ein und demselben Hause stammen, unterschiedlicher sein?

Artur Hoffmann



Sportspiele aus dem Hause Namco verfügen über einen nicht gerade überwältigenden Ruf. Zwar schwören Fußballfans auf die Spieltiefe des sehr eigenwilligen Ego-Kicks *Libero Grande*, andere Genrevertreter mit dem Firmennamen im Titel schneiden aber meist schlechter ab. Ob *Namcos Smash Court Tennis* oder *Namco Soccer Prime Goal* – begeistern konnte keines der beiden Games. Doch nun zeichnet sich die Wende ab: Mit der hübschen russischen Tennisspielerin Anna Kournikova hat Namco erstmals eine prominente Sportlerin als Patin an Land gezogen.

Funny

Wie der Vorgänger setzt auch *AK-SCT* auf kleine Spaßcharaktere, die

den Tennisball in bester Arcade-Tradition über den Platz bolzen. Ob Einzel oder Doppel, alleine oder mit bis zu drei Mitspielern, im Freundschaftsspiel oder Turnier – alle gängigen Modi sind mit von der Partie. Witziger Höhepunkt ist die "Bomb Ball"-Variante, in der Sie die Platzhälfte des Gegners mit explosiven Kugeln malträtieren.

Neben den üblichen Japano-Charakteren erwarten Sie aber auch eine Reihe von Spielern, die Sie nicht unbedingt mit der Filzkugel in Verbindung bringen würden: So tauschen beispielsweise die *Tekken 3*-Fighter Eddy Gordo, Yoshimitsu und Heihachi Mishimima ihre Kampfanzüge gegen die Tenniskluft, das bekannte virtuelle RRT4-Renngruppe Reiko Nagase ist auch dabei, und selbst der steinalte und nimmersatte Gelbling Pac Man hat seinen Gastauftritt. Ins-

gesamt stehen Ihnen 48 unterschiedlich agierende Tennis-cracks zur Verfügung. Nicht minder beeindruckend sind die 15 vorhandenen Tennisplätze, die natürlich mit unterschiedlichen Belägen ausgestattet und nicht alle unter freiem Himmel angesiedelt sind.

Die Grafik der uns vorliegenden Preview ist dem Vorgänger zwar um Welten voraus, hat mit der Realität aber nach wie vor nichts gemeinsam. Das gleiche gilt auch für die vier Schlagvarianten, die sie im Trainingsmodus einstudieren müssen, um gegen die guten CPU-Gegner zu bestehen und auf diesem Wege an leistungssteigernde Goodies heranzukommen.

Der ausführliche Test wird Sie möglicherweise bereits in der nächsten Ausgabe über die tatsächlichen Stärken und Schwächen des Games aufklären. *af*



Die CPU-Gegner sind sehr spielstark.

ANNA KOURNIKOVA'S...

- **HERSTELLER:** SCED
- **ENTWICKLER:** Namco
- **VERFÜGBAR AB:** Juni 1999
- **HERKUNFTSLAND:** Japan
- **GENRE:** Tennissimulation
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1-4



Fanaticisch und smart

LETZTE CHANCE

Alles ist irgendwann einmal vorbei, auch die schönste Verlosung. Sie haben diesmal eine allerletzte Chance, den "Fanatec smartster" zu gewinnen – ein waschechtes, nagelneues Auto der Marke smart. Und sollte Ihr Glück nicht ausreichen, seien Sie nicht traurig. Unter allen Einsendern werden neben dem Auto auch noch je zehn Speedster- und Rallye-Lenkräder von Fanatec verlost. Wir erinnern uns: Endor hatte mit den Fanatec-Lenkrädern den "Best of 1998"-Award eingeheimst ...

Auch im dritten und letzten Teil unserer gemeinsamen Verlosungsaktion geht es wieder um Informationen und Ideen. Der nebenstehende Fragebogen hat zum Ziel, der Firma Endor genug Infos zu geben, damit genau die Zusatzhardware gebaut werden kann, die Sie – die Spieler – wirklich braucht. Jeder hat wohl schon einmal ein Gerät gekauft, weil es "fast genau das ist, was ich haben will". Zu Hause angekommen, ist man dann enttäuscht, weil eben doch die eine oder andere Funktion gerade nicht so ist, wie man sie gerne hätte. So muß das aber nicht für immer weitergehen – sagen Sie einfach, wie die Sachlage für Sie aussieht. Vielleicht steht dann eines Tages ein neues Auto vor Ihrer Haustür!

Der zweite Teil ist wieder ein Wettbewerb für Ideen, bei dem Ihre Kreativität gefragt ist. Wenn Sie mitmachen, haben Sie eine Chance auf das sehr exklusive

Recht, Fanatec-Hardware noch vor der Veröffentlichung testen zu dürfen. Die Teilnahme gestaltet sich relativ einfach – überlegen Sie sich, was für eine Art Zusatzhardware noch nicht existiert, Ihnen aber schon lange fehlt. Überlegen Sie



sich, wie Sie sich ein Joypad oder Lenkrad, eine Maus oder was auch immer wünschen würden, mit dem Sie in das laufende Geschehen eines Spiels ein-

greifen. Große Gewinnchancen haben dabei aber nicht die ausgeflipptesten, 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 30. 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"
Selgenthaler Str. 16a
84034 Landshut

Alle komplett und korrekt ausgefüllten Fragebögen (auch die aus den Ausgaben 3/99 und 4/99) 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 **30. 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? _____
Wieviele Stunden spielen Sie pro Woche? _____
Wieviele 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 | |

Bitte ab hier nur noch eine Antwort ankreuzen!

Was ist/wäre der optimale Controller für: 3D Action Spiele (Ego-shooter) (z.B. *indiziert* oder *indiziert*)

- | | |
|--|--|
| ☐ Mir egal - ich mag dieses Genre nicht | |
| ☐ Analog pad | ☐ Digital pad |
| ☐ Maus | ☐ Tastatur mit Maus |
| ☐ Tastatur mit Trackball | ☐ Joystick |
| ☐ Joystick mit Trackball | |
| ☐ Trackball mit Zusatz Tasten | |
| ☐ Maus mit Zusatz Tasten | |
| ☐ anderes _____ | |

Was ist/wäre der optimale Controller für: Rollenspiele/ Adventures (z.B. Final Fantasy VII, Baphomet's Fluch)

- | | |
|--|--|
| ☐ Mir egal - ich mag dieses Genre nicht | |
| ☐ Analog pad | ☐ Digital Pad |
| ☐ Maus | ☐ Tastatur mit Maus |
| ☐ Tastatur mit Trackball | ☐ Joystick |
| ☐ Joystick mit Trackball | |
| ☐ Trackball mit Zusatz Tasten | |

- ☐ Maus mit Zusatz Tasten
☐ anderes _____

Was ist/wäre der optimale Controller für: Echtzeit-strategiespiele (z.B. Command & Conquer)

- | | |
|--|--|
| ☐ Mir egal - ich mag dieses Genre nicht | ☐ Digital pad |
| ☐ Analog pad | ☐ Tastatur/Maus |
| ☐ Sony-Maus | |
| ☐ Tastatur/Trackball | |
| ☐ Maus mit Zusatz Tasten | |
| ☐ Trackball mit Zusatz Tasten | |
| ☐ anderes _____ | |

Würden Sie sich für die drei genannten Genres ein eigenes Gerät kaufen?

- | |
|---|
| ☐ Auf alle Fälle |
| ☐ Wenn es sich sehr viel besser spielt |
| ☐ Nur wenn ich damit mehr als ein Genre spielen kann |
| ☐ NÖÖÖ. Grund: _____ |

Wieviel dürfte dieser Controller kosten?

- | | |
|---|---------------------------------------|
| ☐ bis DM 50.- | ☐ bis DM 70.- |
| ☐ bis DM 100.- | ☐ bis DM 150.- |
| ☐ bis DM 250.- | |
| ☐ Weniger als ein Flugzeugträger | |

Werden Sie sich die Playstation2 kaufen?

- | | |
|--|--|
| ☐ Ja (um jeden Preis) | ☐ Ja (bis DM 800,-) |
| ☐ Ja (bis DM 400.-) | ☐ Nein |

Werden Sie die Internet-Anbindung der PSX2 nutzen?

- | | |
|-----------------------------|-------------------------------|
| ☐ Ja | ☐ Nein |
|-----------------------------|-------------------------------|

Wenn "ja", wieviel Telefonkosten wäre Ihnen eine Internet-Verbindung mit der PSX2 pro Monat wert?

- | | |
|--|---------------------------------------|
| ☐ bis DM 20.- | ☐ bis DM 50.- |
| ☐ bis DM 70.- | ☐ bis DM 100.- |
| ☐ bis DM 3500.- | |

Für was würden Sie eine Internet-Verbindung mit der PSX2 nutzen? (Kreuzen Sie alle Antworten an, die für Sie zutreffen)

- | | |
|---|--|
| ☐ Spielen | ☐ Surfen |
| ☐ Telefonieren | ☐ Chatten |
| ☐ Cheats herunterladen | ☐ Demos herunterladen |
| ☐ anderes _____ | |

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



..... NIKE ALPHA PROJECT





MERCURIAL 2

Bang.



[1] Solch spektakuläre Direktabnahmen müssen mühsam einstudiert werden. [2] Auch bei dickem Nebel wird das Spiel angepiffen. [3] Eine von neun möglichen Kameraperspektiven.



UEFA

CHAMPIONS

LEAGUE

Am 30. Mai findet in Barcelona das **Endspiel der europäischen Königsklasse** statt.

Wer bereits früher wissen will, aus welcher Stadt der diesjährige **Champions-League-Gewinner** kommt, sollte sich das gleichnamige Fußballspiel besorgen. *Artur Hoffmann*



angefangen bei der Zusammenstellung der Gruppen über das Stadiondesign bis hin zu Dressfarbe und Bandenwerbung – bei **UEFA Champions League** stimmt einfach alles. Selbst das Menüdesign gibt sich edel und aufgeräumt. Wer aber so viel Wert auf ein authentisches Feeling legt, muß sich auch fragen lassen, warum die Auslosungsmodalitäten nicht eingehalten werden: Nachdem sich unser FC Bayern mit Mühe und Not für das Viertelfinale qualifizierte, trafen wir erneut auf unseren Gruppengegner aus Manchester. Dies ist aber nach den UEFA-Richtlinien nicht möglich ...

Bevor Sie sich mit der recht klug agierenden

KI einlassen, sollten Sie einen Zwischenstopp im Trainingslager machen. Das Hauptaugenmerk legen Sie hier auf die Bereiche Tackling und Direktabnahmen, da genau diese im Spiel am häufigsten zu Fehlern führen. Erst wenn Grätschen, Kopfbälle und Volleyabnahmen perfektioniert sind, sollten Sie ein Freundschaftsmatch wagen.

FACTS & FEATURES

- + originale Spieler- und Teamnamen
- + realistischer Spielablauf
- + zahlreiche Szenarien
- schwacher Kommentar



Im Wettkampf fällt auf, daß auch der CPU-Gegner nicht fehlerlos spielt: Weite Flanken landen im Aus, Schüsse aus aussichtsreicher Position gehen über den Kasten, Doppelpässe kommen nicht beim Mitspieler an. All diese Details sorgen in Verbindung mit den sporadisch auftretenden Aussetzern des Goalies sowie den ultraharten Schiedsrichterentscheidungen für authentisches Spielvergnügen, da keine Mannschaft der Welt 90minütigen Spitzenfußball bietet. Verstärkt wird dieser Eindruck durch die Tatsache, daß Topteams wie beispielsweise



Wegbereiter für Wohneigentum



**Verblüff' Deine Eltern:
Mach Karriere! Traumjobs zum Antesten
jetzt im neuen job&future.**

Im neuen job&future:
handfeste Informationen, aktuelle Tips,
neue Trends, wichtige Adressen.
Außerdem im Heft: Traumjobs zum
Antesten und jede Menge tolle Preise!
job&future gibt's kostenlos bei den
Volksbanken, Raiffeisenbanken und
Schwäbisch Hall. Mehr Infos: www.job-future.de



4/10/99



Im FinanzVerbund der
Volksbanken Raiffeisenbanken

Schwäbisch Hall

Auf diese Steine können Sie bauen



Manchester United, Real Madrid oder Juventus Turin weniger Fehler begehen als Außenseiter wie Sturm Graz, Brøndby Kopenhagen oder HJK Helsinki. Um hier trotzdem das Optimum herauszuholen, müssen Sie Ihr Team klug aufstellen und auch in Sachen Taktik variieren.

Haben Sie mal keine Lust auf die aktuellen Teams, bauen Sie sich einfach eine All-Star-Mannschaft zusammen und mischen die Gegner auf. Bei der Zusammenstellung der eigenen Teams dürfen Sie nicht nur aktive Spieler akquirieren, sondern auch auf längst vergessene Fußballgrößen zurückgreifen.

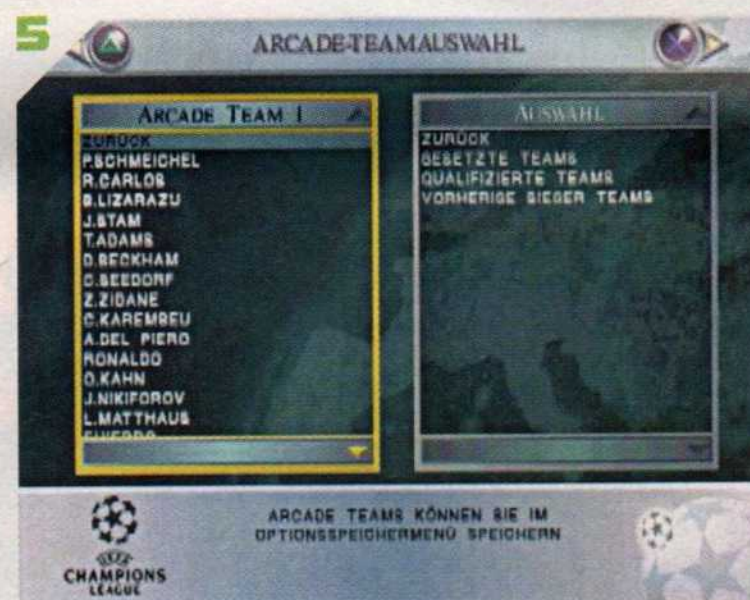
Just do it!

Da die Langzeitmotivation bei nur einer Spielvariante recht knapp ausfallen würde, bauten die Entwickler eine ganz Reihe weiterer Goodies ein. Außer der Option, sich ein eigenes Turnier zusammenzustellen oder sich mit den ehemaligen Gewinnern der Champions League bzw. des Europapokals der Landesmeister zu messen, machen vor allem die 24 Szenarien Laune. Hier gilt es, in eine laufende Partie einzusteigen und die verschiedenen Vorgaben, die allesamt den tatsächlichen Begegnungen nachempfunden sind, zu erfüllen. Die Spanne der Aufgaben reicht vom Halten des Ergebnisses über einen Sieg mit fünf Treffern Unterschied bis hin zur schier unlösbaren Situation, mit Rosenborg Trondheim in Turin einen Rückstand von zwei Toren aufzuholen.

Auf dem Grafiksektor zeigt das Spiel keinerlei Schwächen und begeistert durch angenehm fließende Animationen, sehr schön dargestellte 3D-Stadien und – lachen Sie nicht – die bisher detailliertesten Tore der PSX-Fußball-Historie. Dafür wurden solch nette Dreingaben wie eine Torschützenliste vergessen. Schade!

Wie in der letzten Ausgabe erwähnt, ließ das äußere Erscheinungsbild der Kicker arg zu wünschen übrig. In der uns vorliegenden Version sehen sie zwar besser aus, eine direkte Ähnlichkeit ist aber nicht zu erkennen. Da aber die Spieler bei weitem nicht so groß sind wie beispielsweise die ISS-Akteure, ist dies nicht unbedingt störend.

Ähnlich zwiespältig geht es auch beim Sound zu: Fangesänge und Jubelschreie sind Top, das Sprecherteam hingegen ein Flop. Trotz der von Eidos euphorisch verbreiteten Vielzahl von Floskeln erschöpfen sich die Kommentare in wenigen Platitüden, die zudem nur eine 50prozentige Trefferquote besitzen. Darüber hinaus sollte man den Personen, die für das Skript zuständig waren, erklären, was eine direkt verwandelte Ecke ist ... af



[1] Trainiert wird natürlich unter Auschluss der Öffentlichkeit. [2] Kein Spiel ohne mindestens eine gelbe Karte. [3] Die Tore sind extrem detailliert dargestellt. [4] Mit einem Vorsprung im Rücken stürmt es sich leichter. [5] Wir basteln uns ein All-Star-Team. [6] Bei Standardsituationen hält man sich an Altbekanntes.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

meine Meinung: Cool! Endlich mal ein Fußballspiel, bei dem auch der CPU-Gegner Schwächen zeigt und nicht wie ein Team aus elf Ronaldos spielt. Dazu die zugkräftige Lizenz, Spielmodi satt und das anspruchsvolle Gameplay – fertig ist ein überdurchschnittliches Game. Richtig schlecht ist eigentlich nur das Kommentator-entem. An die beiden Genregrößen kommt Eidos' Lizenzkick nicht ran, angesichts der derzeitigen Footie-Flaute ist es aber jedem nach Abwechslung dürstenden Fan ans Herz zu legen.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Fußballsim
■ VERFÜGBAR AB:	April 1999
■ HERSTELLER:	Eidos Interactive
■ ENTWICKLER:	Silicon Dreams
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2,0
■ GRAFIK:	1,5
■ SOUND:	2,0
■ PRÄSENTATION:	2,0
■ GAMEPLAY:	2,0
■ MOTIVATION:	2,5
■ PREIS/LEISTUNG:	2,0

GESAMT-WERTUNG:

2,0



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

Powered by **ALDX**

TOP SECRET

Neben dem üblichen Sammelsurium an Schummeleien, Tastenkombinationen und Gamebuster/X-Ploder-Codes steht diese Rubrik auch diesmal wieder ganz im Zeichen von *Metal Gear Solid*. Neben dem zweiten Teil der Komplettlösung finden Sie auch viele hilfreiche Schummel-Codes zu diesem Game. Alle Fans exquisiter Plattformer kommen im Oldie-Bereich auf ihre Kosten, da wir Ihnen alles Wissenswerte zu *Skull Monkeys* verraten. Artur Hoffmann

INHALT

Codes

<i>Marvel Super Heroes VS Street Fighter</i>	58
<i>WCW/nWo Thunder</i>	60
<i>Street Skater</i>	62
<i>ODT</i>	63
<i>C3 Racing</i>	64
<i>NCAA Football '99 (NTSC)</i> ..	64

Walk-through

<i>Metal Gear Solid (Teil 2)</i> ..	68
-------------------------------------	----

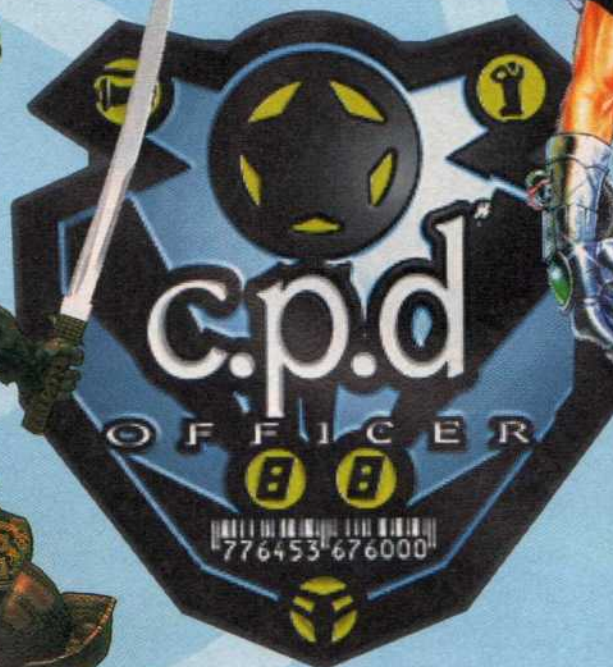
Oldie

<i>Skull Monkeys</i>	74
----------------------------	----

Gamebuster/Xploder-Code

<i>Metal Gear Solid</i>	79
-------------------------------	----

TIPS & TRICKS





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.



uch diesmal wird die Rubrik "Codes" durch die Komplettlösung von *Metal Gear Solid* beschnitten. Dies bedeutet aber nicht, daß die vorgestellten Cheats nur als Lückenbüßer dienen. Ganz im Gegenteil, Games wie *Marvel Super Heroes VS Street Fighter*, *WCW/nWo Thunder*, *Street Skater*, *ODT* und *C3 Racing* sind schließlich fast ausnahmslos brandneu.

Marvel Super Heroes VS Street Fighter

Obwohl wir Ihnen des Test dieses 2D-Fighters erst in der nächsten Ausgabe präsentieren, verraten wir Ihnen bereits jetzt die Cheats.

■ Armoured Spider Man

Um im nächsten Kampf als Armoured Spider Man anzutreten, markieren Sie im Charakterauswahlbildschirm den Marvel-Helden Spiderman, halten die Taste **[SELECT]** gedrückt und bestätigen entweder mit dem Punch- oder dem Kick-Button.



■ Mephisto

Den versteckten Kämpfer Mephisto aktivieren Sie, indem Sie im Charakterauswahlmenü den Cursor auf Omega Red plazieren und dann bei gedrückter

[SELECT]-Taste mit dem Punch- oder dem Kick-Button bestätigen.

■ US Agent

Der patriotische Amerikaner wird folgendermaßen aktiviert: Markieren Sie im Charakterauswahlbildschirm den Fighter M. Bison und drücken Sie dann bei gehaltener **[SELECT]**-Taste entweder auf den Punch- oder den Kick-Button.



■ Shadow

Auch der finstre Shadow kommt als Bonus-Fighter vor. Um diesen freizuschalten, plazieren Sie im Charakterauswahlscreen den Cursor auf Dhalsim und bestätigen Sie bei gehaltener **[SELECT]**-Taste mit einem Druck auf den Punch- oder Kick-Knopf.

■ Dark Sakura

Um als Dark Sakura am Kampfgeschehen teilzuneh-



FAIRPLAY



**PSX-
Boot-Chip**
(für jap und us)
4,99

Sony Playstation

PSX-Boot-Chip (für jap und us) 4,99
Playstation incl. Umbau 249,99

Memory-Card 1 MB (15 BI.) 9,99
Memory-Card 2 MB (30 BI.) 19,99
Memory-Card 8 MB (120 BI.) 24,99
Memory-Card 24 MB (360 BI.) 39,99

RGB Kabel 7,99
RGB Audio Kabel 11,99
Link Kabel 7,99
Padverlängerung 7,99



**Twinschock
(Analog +
Shock)**
32,99

PSX Pad (versch. Farben) 15,99
Infrarot-Pad (2 Stück) 55,99
Dual-Shock Controller (SONY) 55,99

Lenkrad (mit Schaltung
und Pedale) 109,99



PSX Maus 22,99
PAL Booster 37,99
RF Adapter 19,99
X-Ploder 75,99
Multi Tap 49,99

Lightgun (G-Con kompatibel) 45,99
Lightgun (G-Con kompatibel,
mit Pointer) 79,99
Panther Gun 49,99

SEGA DreamCast

SEGA DreamCast
inkl. Controller u. Spannungswandler 759,99



Video Converter NTSC -> PAL 89,99
VMS Memory-Card 69,99
Controller 69,99
Joystick 139,99
Racing Controller 139,99

Blue Stinger 119,99
Godzilla Generation 119,99
Incomming 119,99
Pen Pen Tricelon 119,99
SEGA Rally 2 119,99
Sonic Adventure 119,99
The House of the Dead 2 inkl. Gun 169,99
Virtua Fighter 119,99

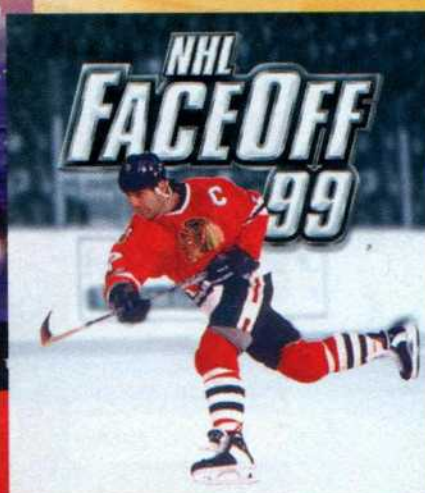


Software PSX

A Bugs Life 85,99
Akuji The Heartless 85,99
Asterix 85,99
Bust a Move 4 65,99
Civilization 2 82,99



Colony Wars: Vengeance 79,99
Crash Bandicoot 3 79,99
Devil Dice 79,99
FIFA 99 79,99
Gex - Deep Cover Gecko 85,99
KKND - Krossfire 89,99
Lemmings 39,99
Metal Gear Solid 88,99
NBA Live 99 79,99
Need 4 Speed 4 82,99



NHL Face Off 99 79,99
Populous - The Beginning 85,99
Racing Simulation 2 79,99
Ridge Racer Type 4 79,99
TOCA 2 85,99
Tomb Raider 3 85,99
UEFA Champions League 85,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995928
<http://www.konsole.de>
Händleranfragen erwünscht

⊗ Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET.

**Alle Cheats
100%
getestet**

men, markieren Sie im Charakterswahlmenü den uralten Kempen Hulk, halten die **[SELECT]**-Taste gedrückt und bestätigen das Ganze mit einem Punch oder Kick.



■ Grauer Hulk

Auch wenn der Superheld normalerweise die grüne Farbe bevorzugt, dürfen Sie ihn in diesem Game als graue Maus auflaufen lassen. Um dies zu erreichen, geben Sie zuerst den oben erwähnten Dark-Sakura-Cheat ein und wählen dann Hulk als zweites Teammitglied aus.

■ Mech Zangief

Einen weiteren Bonus-Kämpfer schalten Sie frei, indem Sie sich im Charakterswahlbildschirm für Blackheart entscheiden, die **[SELECT]**-Taste gedrückt halten und mit einem Punch oder Kick bestätigen.



WCW/ nWo Thunder

Die in dieser Ausgabe getestete Wrestlingsim erreicht zwar nicht die Klasse von WWF Warzone, könnte sich aber aufgrund der 144 Wrestler zum Motivationsknüller mausern.

■ Neue Wrestler

Um einen von 32 versteckten Wrestlern freizuschalten, müssen Sie mit einem der Standardcharaktere

eine Meisterschaft gewinnen. Welche der drei unterschiedlich langen Versionen Sie in Angriff nehmen, bleibt Ihnen überlassen.

■ Alle Wrestler

Auch wenn Sie alle 32 versteckten Wrestler erspielt haben, warten zahlreiche – zum Teil unglaublich abgedrehte – Charaktere auf Sie. Um diese plus den



oben erwähnten Bonusfightern freizuschalten, geben Sie im Titelbildschirm die Tastenkombination **[R1], [R1], [R1], [R1], [L1], [L1], [L1], [L1], [R2], [R2], [R2], [R2], [L2], [L2], [L2], [L2], [SELECT]** ein. Haben Sie diesen Code korrekt eingegeben, ertönt ein Geräusch.

■ Neue Ringe

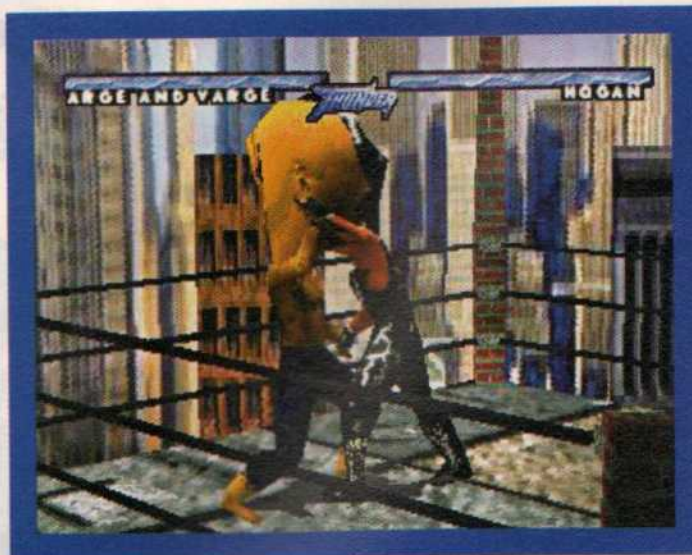
Falls Sie mit der Anzahl von 15 Arenen nicht einverstanden sind, sollten Sie den folgenden Cheat aktivieren, um 13 weitere und extrem abgefahrene Ringe freizuschalten: Im Hauptmenü geben Sie die Tastenfolge **[L1], [L2], [R1], [R2], [L1], [L2], [R1], [R2], [SELECT]** ein, ein Geräusch bestätigt die erfolgreiche Aktivierung.



■ Große Köpfe

Und wieder einmal ist es Wasserkopfzeit. Um die Wrestler mit überdimensionalen Birnen in den Ring zu schicken, geben Sie im Hauptmenü die Tastencombo **[R1], [R1], [R1], [R1], [R1], [R1], [R1], [R2], [SELECT]** ein. Auch hier ertönt ein bestätigendes Geräusch.





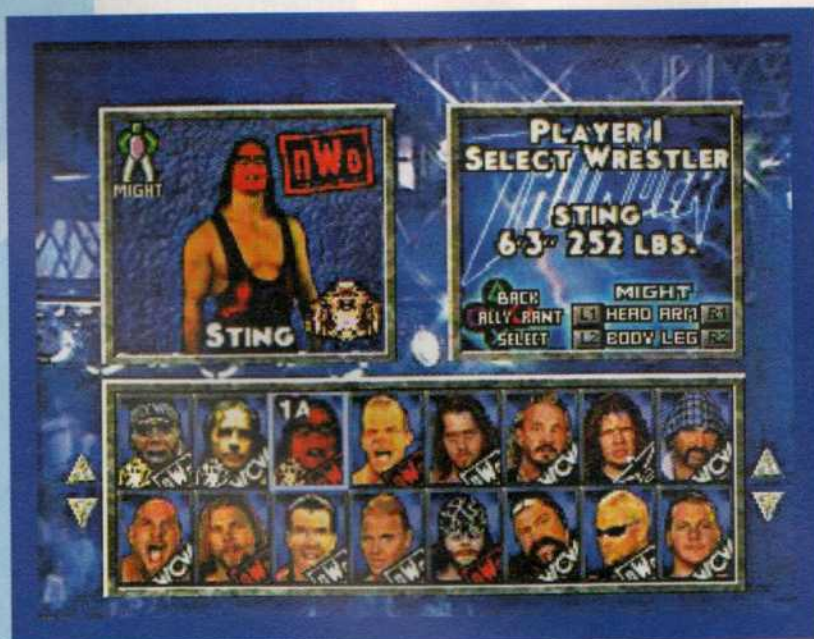
■ Elefantitis

Als ob große Birnen nicht ausreichen würden, bauten die Entwickler einen zweiten Gliedmaßen-Cheat ein. Geben Sie im Hauptmenü die Tastenkombination **[R2], [R2], [R2], [R2], [R2], [R2], [R2], [R1], [SELECT]** ein, um nicht nur die Köpfe, sondern auch Arme und Beine der Fighter aufzublasen. Haben Sie alles richtig gemacht, ertönt ein Sound.



■ Might Meter

Alle versteckten Charaktere sind bereits mit dem "Might Meter" versehen, das eine Verteilung der Stärkekpunkte zulässt. Um auch die Standardfighter damit auszurüsten, geben Sie im Hauptmenü die Tastenkombination **[L2], [L2], [L2], [L2], [R2], [R2], [R2], [R2], [L1], [L1], [L1], [L1], [R1], [R1], [R1], [R1], [SELECT]** ein. Ein Geräusch vermeldet die korrekte Eingabe.



■ Alle FMV-Sequenzen

Jeder der ursprünglichen Wrestler wird durch ein kurzes Video vorgestellt. Um sich all diese FMV-Sequenzen am Stück anzusehen, geben Sie im Hauptmenü die Tastencombo **[R1], [R1], [R1], [R1], [L1], [L1], [L1], [L1], [SELECT]** ein. Nun starten Sie mit **[O] + [X]** das nächste Video, **[O] + [X]** spielt das zuletzt gesehene erneut ab, mit **[START], [START]** verlassen Sie diesen Modus wieder.

■ Ringauswahl

Da die Wahl des Ringes sehr unbefriedigend gelöst wurde, sollten Sie den folgenden Cheat eingeben, mit dessen Hilfe alles ein wenig komfortabler abläuft:



Im Bildschirm "Optionen" geben Sie zunächst die Tastencombo **[R1], [R2], [R1], [R2], [SELECT]** ein. Nach dem obligatorischen Geräusch schalten Sie mit **[SELECT]** zum nächsten Ring um. Wollen Sie das Ganze umgekehrt, geben Sie die Combo **[L1], [L2], [L1], [L2], [SELECT]** ein.

■ Zusatzwrestler

Neben den beiden oben erwähnten Wegen gibt es eine dritte Möglichkeit, um weitere Bonuswrestler freizuschalten. Markieren Sie dazu einen der Standardcharaktere und drücken Sie die Tastenkombination **[L1], [R1], [L2], [R2], [SELECT]**. Welcher Fighter auftaucht, entnehmen Sie der folgenden Liste.

Standardcharakter	Bonuswrestler	Zusatzwrestler
Bryan Adams	Eddy Guerrero	Eric Bischoff
Bulldog	Hammer	Mean Gene
Booker T.	Stevie Ray	Miss Elizabeth
Dean Malenko	Scotty Riggs	Arn Anderson
Wrath	Horace	Bobby Heenan
Ultimo Dragon	Rey Mysterio Jr.	Kimberly
Kidman	Lodi	Larry Zbysko
The Disciple	Sick Boy	Sonny Ono
Chris Benoit	Disco Inferno	Mongo
Scott Norton	Ernest Miller	Kaz Hayashi
Konnan	Barbarian	Jimmy Hart
Anvil	Meng	Rick Rude
"Rowdy" Roddy Piper	Fit Finley	Mike Enos
Buff Bagwell	Reese	Psychosis
Kanyon	Chavo Guerrero Jr.	Juventus Guerrero
Alex Wright	La Parka	Rick Fuller



⊗ Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET.

**Alle Cheats
100%
getestet**

■ Cage

Der Kampf im Käfig gehört mit Sicherheit zu den spektakulärsten Spielvarianten. Wollen Sie aber in jedem Spielmodus eingesperrt werden, markieren Sie im Optionsmenü die Ringauswahl "Random" und geben die Tastenfolge [R1], [R2], [R1], [R2], [SELECT] ein. Haben Sie alles richtig gemacht ertönt – nein, diesmal kein Geräusch, sondern ein gesprochenes "CAGE".

■ Let's dance

Unser persönlicher Favorit in Sachen WCW/nWo Thunder ist der Tanzcheat. Um diesen auszuführen, müssen Sie zunächst alle Ringe freischalten bzw. den oben erwähnten Code eingeben. Anschließend entscheiden Sie sich für die USO-Arena und staunen über die musikalischen Wrestler. Noch mehr Fun kommt durch die Tasten [L1] (Kameraperspektive ändert sich) und [L2] (die Wrestler tanzen synchron) ins Spiel.



■ Hilfe!

Kurz und schmerzlos: Falls Sie sich am Rande einer Niederlage wähnen, drücken Sie [SELECT], um einen Ihrer Kumpanten zu rufen.

Street Skater

Electronic Arts Ausflug in die Welt der Skateboarder ist trotz einiger Grafikfehler von allerhöchster Güte. Das gleiche gilt natürlich auch für die folgenden Tips...



© 1999 MIDWAY GAMES. All rights reserved.

■ Neue Kurse

Jedesmal, wenn Sie die komplette "Street Tour" mit einem der vier Standardcharaktere gewinnen, öffnen sich zwei blaue Eisengitter, die alternative Strecken-



abschnitte zugänglich machen. Daraus folgt: Gewinnen Sie die Tour mit allen vier Skatern, um alle Streckendesigns zu befahren.

■ Neue Charaktere

Um einen versteckten Charakter freizuschalten, müssen Sie die Street Tour mit einem der Standard-skater zweimal gewinnen.

Standardcharakter	Bonusskater
T.J.	Sarah
Jerry	Mick
Ginger	Bonobo (ein kleiner Schimpanse)
Frankie	Sahe (ein Ninja auf Rollerblades)

unverbindl. Preisempf.

DM 19,99

P-108 VISION PAD COLOURS
Bringt Farbe ins Spiel!

- Gamepad für die Sony PlayStation™
- 8 Standard-Feuertasten
- Dauerfeuerfunktion • Zeitlupenfunktion
- In den Farben schwarz, rot, blau und grün erhältlich

SV-1128 DEXDRIVE PSX
Das Management-Genie

- Ermöglicht das Speichern von Spielständen von der PSX Memory Card auf einen PC
- Verwalten der vorhandenen Memory Cards: Kopieren, formatieren und löschen
- Laden Sie Spielstände von Internet-Seiten und News-Groups



unverbindl. Preisempf.

DM 79,99

■ Neue Boards

Um die Kurse auf brandneuen Boards – die aber keinerlei Auswirkungen auf das Fahrverhalten haben – unsicher zu machen, müssen Sie die Tour mit einem der vier Bonuscharaktere gewinnen.



■ Verkehrte Strecken

Wem die Strecken bereits so vertraut sind wie die eigene Hosentasche, der muß die "Street Tour" mit jedem der vier Standardcharaktere zweimal gewinnen. Dies öffnet nicht nur die verkehrten Strecken, sondern aktiviert auch die Tag- und Nachtoption.

ODT

Obwohl das Game keinesfalls an die Klasse der Genreführer heranreicht, macht die düstere Saga Spaß. Wer mit dem Spiel nicht zurechtkommt oder aber auf der Suche nach weiteren Features ist, der wird hier fündig.



■ Spiel als Sophia Hawkins

Wollen Sie in die Rolle des blinden Passagiers Sophie Hawkins schlüpfen, müssen Sie im Hauptmenü die Tastenkombination **[L1], [L2], [R2], [R1]** eingeben.

■ Spiel als Karma

Auch ein Ex-Deviant namens Karma steht Ihnen als Alter Ego zur Verfügung. Um diesen geheimen Charakter zu aktivieren, geben Sie im Hauptmenü die Tastenfolge **[R1], [R2], [L2], [L1]** ein.



■ Volle Energie

Da es bei diesem Action-Adventure mitunter heiß hergeht, ist es gut, seine Energievorräte im Auge zu behalten. Falls Sie aber keine Lust haben, immer nach Power-Ups zu suchen, sollten Sie das Spiel pausieren und die Tastencombo **[◀], [▶], [◀], [▶], [⊙]** eingeben. Das füllt Ihre Energieleiste wieder auf.



■ Volle Munition

Ebenso wichtig wie die Energie sind natürlich auch Ihre bunten Munitionsvorräte. Um für alle Gefechte bestens gerüstet zu sein, müssen Sie das laufende Game pausieren und die Tastenkombination **[◀], [▶], [◀], [▶], [⊙]** eingeben.



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. Preisempfl.

DM 139,99



INTERACT

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



Ein Halali auf die Verräterjagd.

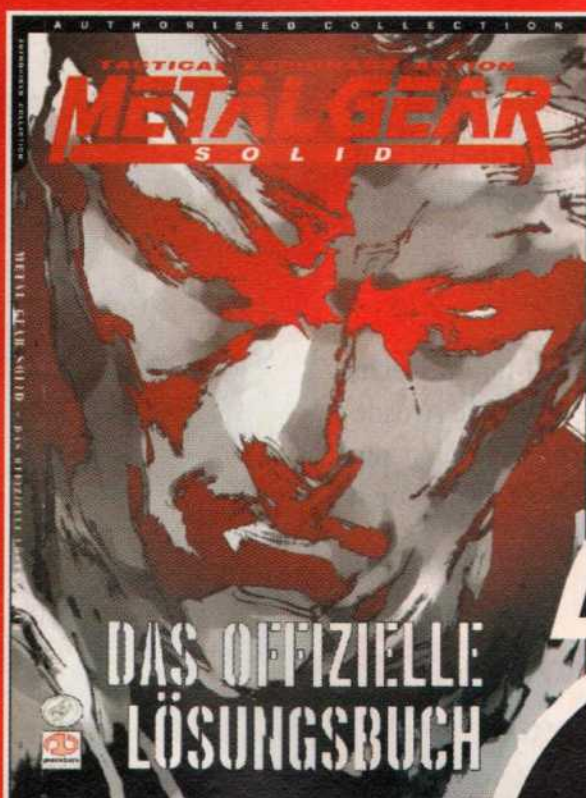


99%



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 Spielewelt verschwimmen läßt, verzaubern.



24.95



Das offizielle Lösungsbuch zu Metal Gear Solid



MediaMarkt

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



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

**Alle Cheats
100%
getestet**

■ Volles Mana

Die dritte Möglichkeit der kostenlosen und vor allem schnellen Aufstockung dreht sich um das wichtige Mana. Um hier immer ein Maximum mit sich herumzutragen, pausieren Sie das Spiel und geben dann die Tastenkombination $\odot$, $\triangle$, $\square$, $\triangle$, $\odot$ ein.



■ Maximale Erfahrung

Mit zunehmender Spieldauer steigt auch Ihre Erfahrung. Um bereits zu Spielbeginn über den maximalen Wert zu verfügen, pausieren Sie das Spiel und geben die Tastenkombination $\odot$, $\triangle$, $\square$, $\square$, $\square$, $\square$ ein.

■ Maximale Waffenpower

Nachdem Sie nun allerlei wichtige Cheats aktiviert haben, dürsten Sie mit Sicherheit nach dem ultimativen Waffentrick. OK, hier ist er: Um Ihre Waffen auf maximale Durchschlagskraft zu trimmen, pausieren Sie das Game und geben die Tastencombo $\square$, $\square$, $\square$, $\square$, $\square$, $\square$ ein. Pro Eingabe erhöht sich der Waffenwert um eine Stufe.



■ Kein fauler Zauber

Da Ihr Charakter auch über magische Fähigkeiten verfügt, sollten Sie sich auch um seine Sprüche kümmern. Am komfortabelsten geht's folgendermaßen: Pausieren Sie das Spiel, geben Sie die Tastencombo $\odot$, $\triangle$, $\square$, $\square$, $\square$, $\square$ ein und erfreuen Sie sich am Upgrade. Auch hier gilt die Faustregel: Pro Eingabe erhöht sich die Wirkung um ein Sternchen.

C3 Racing

Nachdem wir Ihnen bereits vor längerer Zeit die Gamemaster/X-Ploder-Codes zu Infogrames überdurchschnittlichem Racer verraten haben, dürfen sich nun auch schummelmodullose PlayStation-Besitzer freuen.

■ Alle Kurse

Um alle 30 Kurse freizuschalten, entscheiden Sie sich für die Spielvariante Arcade, markieren den Afrika-Kurs und geben die Tastenkombination $\square$, $\square$, $\square$, $\square$, $\square$ ein. Ist alles in Ordnung, ertönt ein Geräusch, und alle Strecken sind befahrbar. Allerdings stehen Ihnen nur die beiden schwachbrüstigen Standardautos zur Verfügung ...



■ GTI-Klasse

... und aus diesem Grund $\square$ en Sie ein Arcade-Rennen, plazieren den X-förmigen Cursor auf Rom und geben die Tastenfolge $\square$, $\odot$, $\square$, $\odot$, $\square$, $\odot$ ein. Vernehmen Sie ein Geräusch, sind Sie soeben stolzer Besitzer aller zehn versteckten Autos der GTI-Klasse geworden.

■ Performance-Klasse

Um auch die stärkeren Karossen a la Marcos freizuschalten, entscheiden Sie sich erneut für die Arcade-Variante, markieren den Kurs Großbritannien und geben die Tastenfolge $\square$, $\odot$, $\square$, $\odot$, $\square$, $\odot$ ein. Auch hier sollte ein Geräusch ertönen.

NCAA Football '99 (NTSC)

Da wir Ihnen in den letzten Monaten so gut wie keine Cheats zu US-Versionen verraten haben, versorgen wir diesmal alle Freunde des US-College-Footballs mit einem besonderen Goodie.

■ Cheatmodus

Der äußerst unterhaltsame Cheatmodus wird folgendermaßen aktiviert: Im Bildschirm "Profiles" geben Sie einen der folgenden Codes als Ihren Usernamen ein. Haben Sie alles richtig gemacht, ertönt ein gesprochenes "It's in the game". Verlassen Sie an-



schließend dieses Menü durch einen Druck auf DREIECK, entscheiden Sie sich für ein Freundschaftsspiel und erfreuen Sie sich an den Auswirkungen.

■ Zufall

Um im Exhibition-Modus den Austragungsort zufällig auswählen zu lassen, drücken Sie in der Stadionauswahl die Tasten L2 + R2.

■ Feier

Wollen Sie nach einem erzielten Touchdown für ein wenig Abwechslung sorgen, müssen Sie die Tasten L1 + L2 gedrückt halten, bevor Sie in die Endzone laufen. Anschließend drücken Sie zusätzlich eine der folgenden Tasten, um die entsprechende Jubelsequenz zu starten:

- ⊗: A la Heismen
- ⊙: Armer Ball
- ⊖: Muskelspiel
- Ⓐ: Rückwärtsrolle
- [R1]: Mit dem Ball jonglieren

■ Versteckte Teams

Wie in jeder guten Footballsimulation erwarten Sie auch bei EA's College-Football-Game eine ganze Menge versteckter Teams. Um diese freizuschalten, geben Sie – wie bei *NBA Live '98* – einen der folgenden Namen als "User Name" im Bildschirm "Profiles" ein.

Wurde der Code akzeptiert, sollten Sie ein gesprochenes "It's in the game" vernehmen. Anschließend verlassen Sie den Bildschirm durch einen Druck auf DREIECK, entscheiden sich für ein Freundschaftsspiel und legen los ...

Team	User	Name
1973	Alabama	AJNADS
1978	Alabama	DDPELOP
1989	Alabama	GCRHIUSC
1992	Alabama	CJOEOR
1989	Colorado	BDAORN
1996	Florida	OMJIER
1993	Florida State	JROONB
1996	Florida State	GRUSBL
1982	Georgia	ISTME
1983	Miami	MDAADND
1986	Miami	HMOEL
1987	Miami	JDALCK
1989	Miami	NJOH
1991	Miami	VSAEN
1992	Miami	SICAH
1994	Miami	LEDIWS
1965	Michigan State	WRIFA
1991	Michigan	MFAEN
1983	Nebraska	SJCOH
1991	Nebraska	TEWGT
1993	Nebraska	HEREWG
1994	Nebraska	SDWA
1973	Notre Dame	CGEO
1988	Notre Dame	CSH
1989	Notre Dame	DAMYN0
1968	Ohio State	POEWRO
1979	Ohio State	RJOTNH
1985	Oklahoma	ZULU1
1987	Oklahoma	TANDGWO
1994	Oregon	SDAIL
1978	Penn State	SFAEYT
1982	Penn State	SJOI
1985	Penn State	GNAMS
1986	Penn State	REERM
1994	Penn State	OLUTP
1965	UCLA	ITAGM
1968	USC	QSULI
1979	USC	HSBE
1991	Washington	TJUO
1988	West Virginia	GHEOMO
1985	Alabama	DPUAT
1975	Arizona State	CLICK
1969	Arkansas	JGOBE
1946	Army	CURLHB
1985	Auburn	VSAG
1984	Boston College	DWOUC
1981	Clemson	PZKPI
1976	Georgia	OPLTO
1959	LSU	BJRAO
1984	Miami	FERT
1973	Michigan	PSAPM
1997	Michigan	PWARSS
1966	Michigan State	SWEEPRT
1982	Stanford	KEORH
1971	Nebraska	DOEFL
1975	Nebraska	FIRELT
1997	Nebraska	QAULI
1981	North Carolina	SEDEF
1946	Notre Dame	FOLTA
1957	Notre Dame	KPEAL
1966	Notre Dame	PSAON
1974	Notre Dame	JDEMI
1970	Ohio State	CAUSE
1973	Ohio State	MDAVI
1957	Oklahoma	SLANTG
1971	Oklahoma	ITGSIN
1959	Mississippi	ZAIDE
1976	Pittsburgh	MIDJ
1970	Stanford	BSUGUS
1997	Tennessee	MAERUN
1982	California	CHELT
1969	Texas	RTACE
1967	UCLA	WSATL
1988	UCLA	GQ
1962	USC	YBUE
1967	USC	DTYX
1974	USC	HCOHT
1988	USC	XLL
1997	Washington State	TMERIG
1962	Wisconsin	XXL
	Tiburon Team	EAFLOP
	EA Sports Team	TBHOERG



Menschen zum
totlachen...



Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET

Alle Cheats
100%
getestet

Metal Gear Solid - Teil 2

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 erklären wir Ihnen, wie Sie den harten Solid Snake problemlos bis zur Blast Furnace führen.

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

Area 13: B2 - Nuke Gebäude I

■ **Items:** Gasmask, 2 Handgranaten, 2 Nikita-Raketen, 2 Rationen, Chaff-Granaten

Nachdem Sie die Ration aus dem Waschraum geholt haben (Vorsicht vor dem Wächter), steigen Sie wieder in den Aufzug, fahren nach B2 und treten durch die gegenüberliegende Türe. Hier sollten Sie sich auf die Zwischensequenz konzentrieren, da sie den Standort des Schaltkastens verrät. Nach dem Filmchen entscheiden Sie die Nikita, feuern eine Rakete ab und lenken sie gegen den Schaltkasten – der stromführende Boden ist außer Kraft gesetzt. Verlassen Sie den Giftgas-

sollten Sie aber eine Chaff-Granate hineinwerfen, um die Kamera zu stören. Die mittlere Türe ist noch verschlossen.

Ihr nächster Weg führt Sie den Gang hinunter und dann nach rechts, wo Sie eine weitere Chaff werfen, um die fünf Kameras auszuschalten. Nun müssen Sie immer zwischen Gasmask und Level-3-Karte wechseln und folgende Räume betreten: Zwei, Drei und den Standort des Schaltkastens. Nach diesem Rundgang sind Sie um eine Packung C-4, jeweils zwei Handgranaten und Nikita-Raketen, eine Ration sowie ein Set Chaffs reicher. Anschließend gehen Sie den langen Gang bis zur Türe, werfen eine Chaff und betreten das Laboratorium.

Area 14: Zwischengang

■ **Items:** Famas-Munition

Nach der ernüchternden Zwischensequenz folgen Sie dem Gang, stecken die Famas-Munition ein und treten durch die nächste Türe, um nicht zu spät zum ersten Rendezvous mit dem Ninja zu kommen.

Area 15: Laboratorium und zurück

■ **Items:** 2 Rationen, Chaff-Granaten, 2 Famas-Magazine, Socom-Munition, Level-4-Karte, Night Vision Goggles, 2 Blendgranaten

Nach dem Eintreten werden Ihnen sowohl der Computerspezialist Hal Emrich (alias Otacon) als auch Cyborg-Ninja genauer vorgestellt. Im Kampf gegen den seltsamen Cyborg lassen Sie alle Waffen stecken und verlassen sich auf die Thermal Goggles und Ihre Fäuste, mit denen Sie auf den Freak eindreschen. Da dieser mit einem Stealth-Anzug bekleidet ist, wird er für kurze Zeit unsichtbar. Um hier nicht zu versagen, laufen Sie im Raum herum und kicken ihn, sobald er in Reichweite ist. Ab dem Zeitpunkt, an dem der Ninja

Wie geht das? Nikita

Der Nikita-Raketenwerfer ist die erste Wahl in verwinkelten Gängen wie beispielsweise im zweiten Untergeschoß des Nuke Gebäudes oder beim Endkampf gegen Vulcan Raven. Das hängt natürlich mit der Lenkung zusammen, die Sie selbst übernehmen. Drücken Sie auf SELECT, um das Geschöß aus der Ich-Perspektive zu steuern.

Raum, holen Sie tief Luft und betreten Sie den Gang erneut, um im ersten Raum eine Ration zu ergattern und die Gasmask einzusacken, die hinter der dritten Türe versteckt ist. Bevor Sie diesen Level-3-Raum betreten,

WALKTHROUGH



TOP SECRET...TOP SECRET...

von der blauen Energiekugel umgeben ist, zücken Sie die Handgranaten und geben ihm den Rest.

Nach der Sequenz grasen Sie den Raum ab und stecken die Ration, Chaffs sowie die zwei Famas- und ein Socom-Magazin ein. Anschließend unterhalten Sie sich mit Otacon, um weitere Infos und die Level-4-Karte zu erhalten. Dermaßen ausgerüstet geht es wieder zurück in das Stockwerk B1. Auf dem Weg sollten Sie aber an das Gas, die unzähligen Kameras sowie die drei noch nicht besuchten Level-4-Räume denken. In diesen lagern noch die Night Vision Goggles (hinterer Gang, letzte Türe) sowie eine Ration und zwei Packungen Blendgranaten (erster Gang, letzte und vorletzte Türe).

Area 16: B1 - Nuke Gebäude II

■ Items: 3 Rationen, Kiste B, Socom-Munition, 4 Famas-

Cool! Playstation

Der feige Computerspezialist frönt dem gleichen Hobby wie wir und auch Sie: Der Playstation. Um sich selbst zu vergewissern, untersuchen Sie im Laboratorium den Schreibtisch, der sich in der Mitte befindet. Auf diesem erkennen Sie eine Playstation nebst Joypad. Und das während der Arbeitszeit ...

Magazine, Level-5-Karte, Medizin

Bevor Sie sich mit Meryl auf der Damentoilette treffen, statten Sie dem großen Raum einen zweiten Besuch ab, um zwei Level-4-Türen zu öffnen. Halten Sie sich rechts und holen Sie sich im ersten Zimmer die Kiste B und eine Ration. Dann geht es weiter zur noch nicht geöffneten Türe auf der gegenüberliegenden Seite (Socom- und Famas-Munition plus Ration). Die Anzahl der Wächter variiert zwischen zwei und drei. Einer davon ist die verkleidete Meryl, die Sie diesmal nicht an ihrem Gang erkennen, sondern daran, daß sie den Raum verläßt und sich in das Zimmer rechts neben dem Aufzug begibt.

Sobald dieser Vorgang auf dem Radarschirm sichtbar wird, folgen Sie ihr. Sind Sie schnell genug, erwischen Sie die Dame mit heruntergelassenen Hosen (kein Scherz!). Nach dem informativen Gespräch und der Übergabe der Level-5-Karte stecken Sie noch die Ration aus der dritten Kabine ein und gehen dann der resoluten Söldnerin wie befohlen hinterher. Auf dem Weg sollten Sie Ihre Gesundheit auf Vordermann bringen, da Sie in Kürze auf Psycho Mantis treffen.

Vorher betreten Sie aber erneut den zentralen Raum und holen sich aus der hintersten rechten Level-5-Türe die Medizin und die drei Päckchen Famas-Munition.

Area 17: Büro des Commanders und Psycho Mantis

■ Items: 2 Rationen, 3 Famas-Magazine, 2 Socom-Magazine

Im hübschen, mit Marmorfiesen ausgelegten Zimmer sehen Sie sich solange um, bis die erste Filmsequenz beginnt. Anschließend bekämpfen Sie die besessene Meryl mit Faustschlägen und Fußtritten – auf keinen Fall auf sie schießen! Nach dem nächsten Filmchen und der Demonstration von Mantis' Macht geht's los: Stecken Sie als allererstes den PlayStation-Controller in den zweiten Port, setzen Sie sich Thermal Goggles auf und entsichern Sie die Famas. Sobald Meryl wieder auf Sie feuert, schlagen Sie sie nieder, verhindern anschließend noch ihren Suizid und geben Psycho den Rest.

Nach der abschließenden Sequenz sammeln Sie alle Power-Ups ein und verlassen den Raum durch die Geheimtüre. Neben der Treppe liegen noch weitere Sachen (Ration sowie Socom- bzw. Famas-Munition herum).

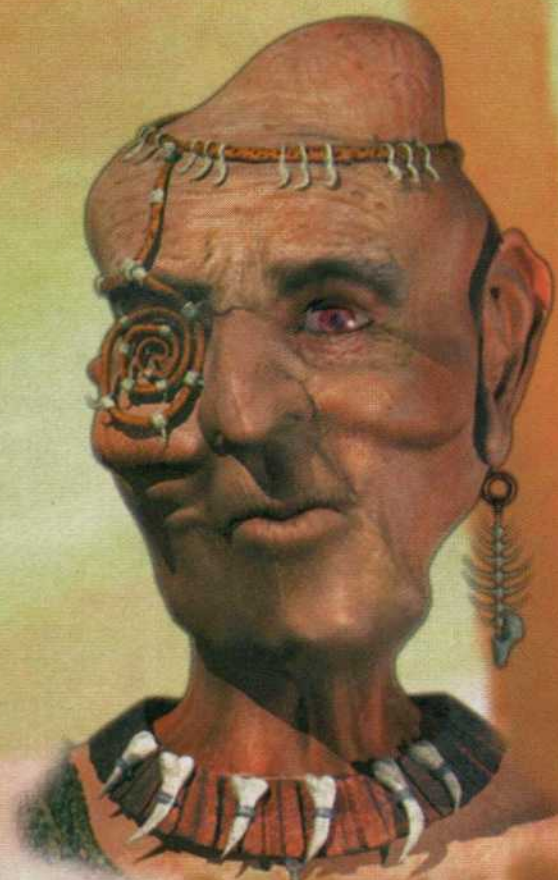
Wie geht das? Psycho Mantis

Haben Sie sich nicht auch schon gefragt, wie diese fiese Type Ihre Gedanken lesen kann? Nun, das liegt daran, daß sowohl Ihre Memory-Cards als auch der Input des ersten Controllerports abgefragt werden. Um diesem genialen Einfall zu begegnen, stecken Sie das Pad im zweiten Port ein und kicken den Irren zurück nach Hause!

Area 18: Höhlen

■ Items: Ration, Famas-Munition, Diazepam

Nachdem Meryl gegangen ist folgen Sie dem Gang und sacken eine Packung Socom-Munition ein. Dann geht es zurück in Richtung Tür und weiter nach links. Hier kriechen Sie durch den Durchgang in eine große Höhle, die von einem oder zwei Wölfen bewohnt wird. Bevor Sie in nordöstliche Richtung laufen, setzen Sie die Thermal Goggles auf und nehmen die Famas in die Hand. Folgen Sie dem Gang, bis Sie in eine kleinere Höhle gelangen, aus der zwei Durchgänge führen: Sie entscheiden sich für den linken. Sobald Sie wieder stehen, entdecken Sie einen kleinen Hund, der neben Meryl steht. Ballern Sie nicht auf ihn, da er Ihnen nützliche Dienste erweisen kann (siehe Kasten Wolfgeruch). Falls Sie unbedingt Rationen und Famas-Munition benötigen, suchen Sie die zweite kleine Höhle auf. Hier liegt auch das Diazepam, das gegen Schnupfen, Husten und zu hohen



Mutanten
zum in die
Grimasse
schneiden...





Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET

**Alle Cheats
100%
getestet**

Herzschlag hilft. Da der Rest momentan unwichtig ist, begeben Sie sich wieder zu Meryl und treten durch die Sicherheitstüre.

Area 19: Untergrundpassage I

■ Items: Claymore-Minen

Sammeln Sie die Claymore-Minen ein und sehen Sie

Cool! Wolfsgeruch

Sobald Sie auf Meryl und den Hund treffen, halten Sie eine der Kisten griffbereit und schlagen die junge Söldnerin. Sofort nach dem Kick stülpen Sie sich den Karton über und staunen: Der winzige Hund verrichtet sein tägliches Geschäft auf Ihren Karton! Dies hat aber die nette Auswirkung, daß Sie nun seinen Geruch angenommen haben und als Mitglied des Wolfsrudels anerkannt werden.

ohnmächtig zu, wie Meryl von einem Scharfschützen getroffen wird. Um zurückzuschlagen, müssen Sie sich das PSG-1-Präzisionsgewehr aus der Waffenkammer besorgen. Hierzu gehen Sie über Höhle, Nuke-Gebäude und Schneefeld zurück in den Tank-Hangar und weiter in den Aufzug. Dieser Weg ist zwar lang und beschwerlich (vor allen das Schneefeld wird nun von Kameras überwacht), dafür sammeln Sie weitere Munition und Rationen auf. Im Erdgeschoß des Nuke Gebäudes steigen Sie auf die Ladefläche des Lasters und stülpen sich die Kiste mit der Aufschrift "Zum Heliport" über. Hier angekommen, betreten Sie den Tank-Hangar auf dem gleichen Wege wie zu Beginn des Spiels.

Area 20: B2 - Waffenkammer III

■ Items: PSG1-Präzisionsgewehr, 2 PSG-1-Magazine, diverse weitere Items

Fahren Sie mit dem Aufzug nach B2 und achten Sie auf die drei Wachen. Obwohl Sie in der Waffenkammer natürlich alle Räume betreten, um Ihre Vorräte auf Vordermann zu bringen, haben Sie ein primäres Ziel: Die vom Aufzug aus gesehen rechte Kammer in der oberen Reihe. Da das PSG-1 von Laserschranken bewacht wird, setzen Sie die Thermal Goggles auf und schleichen sich durch das Lasergitter. Vorher sollten Sie aber abspeichern, da dieses Manöver viel Fingerspitzengefühl erfordert. Sind Sie stolzer Besitzer der PSG-1 plus Munition, machen Sie sich wieder auf den Weg zur Untergrundpassage. Denken aber daran, daß das Schneefeld wieder voller Claymore-Minen steckt. Unterwegs sacken Sie natürlich alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist.

Area 21: Untergrundpassage II und Sniper Wolf I

■ Items: PSG-1-Munition, Ration, Socom- und Famas-Munition

In der Untergrundpassage sammeln Sie als erstes die beiden Päckchen PSG-1-Munition ein und blasen zur Jagd auf den weiblichen Scharfschützen, der auf der gegenüberliegenden Plattform kauert. Die einzige Taktik, die hier zum Erfolg führt, ist eine Ration in der rechten, die entscherte PSG-1 in der linken Hand und ab und an ein Diazepam, um das Zittern zu reduzieren.

Ist die Dame erledigt, speichern Sie unbedingt, sammeln alles ein (Ration, Socom- und Famas-Munition) und begeben sich zur Türe neben der Treppe. Bevor Sie agieren können, tauchen bereits die Genom-Söldner auf und nehmen Sie fest. Zur großen Überraschung ist Sniper Wolf immer noch am Leben.

Area 22: Folterkammer

■ Items: Ketchup, Taschentuch, Level-6-Karte, Snakes Sachen

Nach der wirklich langen Videosequenz geht es um die Wurst, da Sie Ocelots Folter überstehen müssen. Sind Sie nach den drei Durchgängen noch am Leben, finden Sie sich in einer Zelle wieder. Kontaktieren Sie Otacon (Frequenz 141.12), um ihn zu Hilfe zu rufen, bevor es

Wie geht das? Folterkammer

Dank der unbegrenzten Continues dürfen Sie immer wieder weiter-spielen. Bei der Folter sieht es ein wenig anders aus: Wer hier den Geist aufgibt, muß seinen letzten Speicherstand laden. Außerdem entscheidet sich in der Folterkammer, welches Ende das Spiel nimmt. Überstehen Sie die Folter, gehen Sie mit Meryl nach Hause und beginnen das nächste Spiel mit dem Bandana, das für unbegrenzte Munitionsvorräte sorgt. Geben Sie aber auf, wird Meryl getötet und Sie verlassen die Basis mit Otacon, der Ihnen zum Dank den Stealth-Anzug für den nächsten Durchgang vermacht.

zur zweiten Folterung geht. Wieder in der Zelle muß der Wächter ganz dringend auf die Toilette und Otacon erscheint mit ein paar Sachen (Ketchup, Sniper Wolfs Taschentuch, Level-6-Karte). Nun legen Sie sich mit der Ketchupflasche auf den Boden, um den Wächter in die Zelle zu locken. Sobald er vor Ihnen steht, schlagen



Sie ihn nieder und begeben sich in den nächsten Raum, um Ihre Sachen wieder einzustecken.

Hat der Wächter aber gesehen, daß Sie Ihren Tod nur vortäuschen, ist der Ketchup-Trick wirkungslos, und Sie werden wieder zur Folter gerufen. Nach der erneuten Tortur sind Sie wieder eingesperrt und der Wächter muß erneut aufs Klo. Diese Zeit nutzen Sie, um sich unter der Pritsche zu verstecken. Der Genomsöldner glaubt nun, daß Sie weg sind und betritt die Zelle. Vermöbeln Sie ihn und holen Sie sich Ihre Waffen aus dem Nebenzimmer. Achten Sie aber auf die Kamera und vor allem auf die Zeitbombe, die nun in Ihrem Gepäck steckt! Um diese loszuwerden, nehmen Sie die Timer Bomb in die Hand und drücken Sie ©.

Area 23: Weg zum Communication Tower A

■ **Items:** Chaff-Granaten, Blendgranaten, Medizin, Body Armor

Nun sind Sie wieder im Zellentrakt, der aber diesmal von Kameras überwacht wird. Werfen Sie eine Chaff und machen Sie sich auf den Weg zu der Tür, an der Sie von den Feinden gefangengenommen wurden – also Schneefeld, Nuke Gebäude und Höhlen. Unterwegs sammeln Sie natürlich wieder alle Power-Ups ein und öffnen drei bisher verschlossenen Türen.

Um Ihren Vorrat an Chaff- und Blendgranaten aufzustocken, begeben Sie sich in die Waffenkammer, weiter in Richtung Revolverduell und dann in den zweiten Geheimgang. Hier finden Sie die beiden Granaten, die aber von Kameras bewacht werden.

Falls Sie die Medizin bereits eingenommen oder gar nicht erst eingesackt haben, sollten Sie sich den letzten verschlossenen Raum im Stockwerk B1 des Nuke Gebäudes näher ansehen. Das wichtigste Item ist aber die Panzerung (Body Armor), die Sie im zweiten Untergeschoß des Nuke Gebäudes finden. Denken Sie an das Gas und vor allem die Kameras, bevor Sie die erste Tür des hinteren Ganges öffnen. Haben Sie diese Sachen in Ihr Inventar genommen, geht es weiter zum Communication Tower A.

Area 24: Communication Tower A - Treppenhaus

■ **Items:** 7 Famas-Magazine, 7 Socom-Magazine, 2 Rationen, Seil, Blendgranaten

Hinter der Tür folgen Sie dem Gang, sammeln die Munition ein und können – just for fun – einige Claymores auslegen, um die in Kürze auftauchenden Wächter zu erledigen. Hinter der nächsten Tür stecken Sie das Seil (Rope) und die Blendgranaten ein und machen Sie sich auf einen harten Fight gefaßt, da Sie von einer Kamera entdeckt werden. Hinter

der nächsten Tür liegen zwar drei Socom- und zwei Famas-Magazine plus einer Ration, da Sie aber von unzähligen Feinden angegriffen werden, sollten Sie die Sachen erst später holen.

Laufen Sie lieber die Treppe hinauf und erledigen Sie mit der Famas alle von vorn und hinten auftauchenden Söldner. Ebenso gut ist auch der Einsatz von Blendgranaten. In der Mitte der Turmes weist Sie eine Sequenz darauf hin, daß die Tür vereist ist und Sie aufs Dach klettern müssen. Während Sie sich die 27 Stockwerke nach oben kämpfen, finden Sie drei

Cool! Vereiste Türe

Obwohl die Level-6-Türe, die sich im Treppenhaus des Communication Towers A befindet, vereist ist, gibt es einen Weg, sie zu öffnen. Dazu benötigen Sie eine Ladung C-4, die an der Tür angebracht und aus sicherer Entfernung gezündet wird. Falls Sie sich aber auf ein tolles Secret freuen, müssen wir Sie leider enttäuschen ...

Famas- und zwei Socom-Einheiten sowie eine Ration. Ganz oben erwartet Sie eine weitere Ration, sowie jeweils eine Einheit Famas- und Socom-Patronen. Bevor Sie die Treppe hochsteigen und zum ersten Mal auf Liquid Snake treffen, bringen Sie Ihre Lebensenergie auf Vordermann.

Area 25: Communication Tower A - Dach und Übergang

■ **Items:** 4 Rationen, C-4, 2 PSG-1-Magazine, Stinger-Raketenwerfer, Stinger-Raketen

Auf dem Dach des ersten Communication Towers erfreuen Sie sich an den Videosequenzen und machen sich dann auf den Weg zur Satellitenschüssel. Auf halbem Wege wird ein weiteres Filmchen, das die Zerstörung des Empfängers zeigt, eingespielt. Nach dieser Szene stellen Sie sich an die Absperrung (siehe Bild).

Nehmen Sie das Seil in die Hand und hangeln Sie sich nach den Angaben des Colonels runter. Besonders Wagemutige sammeln hier noch die beiden Rationen ein, die auf dem zweiten und dritten Querträger versteckt sind.

Unten angekommen entsichern Sie das PSG-1 und feuern auf die drei Wachen, die sich auf der gegenüberliegenden Seite befinden. Sind sie erledigt, stecken Sie die Ration, die PSG-1-Munition und das C-4 ein und folgen dem Gang. Sobald der Hind-Hubschrauber auftaucht, laufen Sie weiter und stecken die Ration ein – vergessen Sie aber nicht, die Level-6-



Roboter, die
für eine
Bombenstimmung
sorgen...





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

**Alle Cheats
100%
getestet**

Karte in die Hand zu nehmen. Im nächsten Raum finden Sie das lang gesuchte Etwas: Einen Stinger-Raketenwerfer plus 5 Raketen.

Area 26: Communication Tower B -

Treppenhaus und Liquid I

■ **Items:** Handgranaten, Socom-Munition, 2 Famas-Magazine, Chaff-Granaten, 3 Stinger-Raketen, 2 Rationen

Hinter der nächsten Türe halten Sie sich links und sammeln die Handgranaten sowie Socom- und Famas-Munition ein. Kehren Sie um und laufen Sie die Treppe nach oben, um auf Otacon zu treffen. Nach dem Gespräch steigen Sie weiter hinauf und achten auf die Überwachungskameras, die mit Chaffs außer Gefecht gesetzt werden. Oben angekommen sammeln Sie die drei Stinger-Raketen, Famas-Munition, Ration und die Chaffs ein, steigen die Treppe hoch und freuen sich auf einen Fight gegen Liquid und seinen Hind-Helikopter. Im diesem Duell hat sich die Taktik bewährt, immer in der Nähe des Containers zu stehen, stets das Radar im Auge zu behalten und sich den Fundort der Stinger-Raketen (auf der zerstörten Empore) einzuprägen.

Area 27: Communication Tower B - Treppenhaus und Aufzug

■ **Items:** 4 Famas-Magazine, Ration, Chaff-Granaten, 3 PSG-1-Magazine, 2 Socom-Magazine

Haben Sie den Hubschrauber erledigt, geht es wieder zurück zum Aufzug. Ein seltsames Geräusch läßt Sie hellhörig werden, und Sie setzen sofort die Thermal Goggles auf. Otacon meldet sich und erzählt Ihnen von seinem Erlebnis – und schon beginnt der nächste Kampf gegen vier Stealth-Söldner. Im ersten Stock angelangt sammeln Sie zunächst die Ration und PSG-1-Munition ein, die im rechten Gang stecken. Auf der linken Seite erwarten Sie Chaffs und Famas-Munition. Treten Sie durch die Türe, werfen Sie eine Chaff-Granate, sammeln Sie die beiden PSG-1-Einheiten ein und folgen Sie dem Gang. Nach einer weiteren Chaff ergattern Sie zwei Einheiten Socom-Munition. Die letzte Chaff-Granate setzt zwei weitere Kameras außer Gefecht, und Sie finden zwei Einheiten Famas-Munition. Profis kommen hier auch mit zwei Chaffs aus.

Area 28: Zweites Schneefeld und Sniper Wolf II

■ **Items:** 4 Famas-Magazine, Ration, Chaff-Granaten, 3 PSG-1-Magazine, 2 Socom-Magazine

Das endgültige Duell zwischen Solid Snake und Sniper Wolf findet auf einem verschneiten Gelände statt, das für Scharfschützen wie geschaffen ist. Als beste Ausgangsposition hat sich der Baum erwiesen, hinter dem Sie ein klein wenig Schutz finden. Legen Sie sich also in den Schnee und machen Sie sich auf einen heißen Tanz gefaßt, der aber erst beginnt, wenn Sie von der harten Dame entdeckt werden.

Beim Schußwechsel sollten Sie ein Auge auf Ihre Lebensenergie werfen und nicht zu viel Munition vergeuden. Haben Sie den Sniper aus den Augen verloren, sollten Sie nach den verräterischen Atemwolken Ausschau halten. Ist der Kampf erledigt, lauschen Sie ihrer traurigen Lebensgeschichte und schauen sich anschließend in den Bunkern um, die das Schneefeld säumen.

Area 29: Zweites Schneefeld II - Bunker

■ **Items:** 4 Rationen, Kiste C, 2 Diazepam, 4 Nikita-Raketen, 3 Chaff-Granaten, 2 Handgranaten, 3 PSG-1-Magazine, 2 Famas-Magazine, 2 Socom-Magazine

Bei der Inspizierung der Betonblöcke sollten Sie mit demjenigen beginnen, der dem Lastwagen am nächsten ist. Hier finden Sie zwei Rationen sowie die dritte und letzte Kiste mit der Aufschrift "Zum Schneefeld". Hinter dem Tannenbaum erwartet Sie ein Diazepam, der anschließende Bunker beherbergt vier Einheiten Nikita-Raketen und eine schießwütige Kamera. Der Bunker NA-2 ist Sicherheitsstufe 7 – also noch unzugänglich, deswegen gehen Sie weiter zu NA-3. Da hier keinerlei Kameras zu sehen sind, treten Sie ganz locker ein – Falsch! Ohne Minendetektor würden Sie in eine der fünf Claymores laufen und Power-Ups wie Ration, Chaff-Granaten und ein weiteres Diazepam verpassen.

Der nächste Bunker hingegen (E-A1) ist wirklich fallenlos, und das obwohl hier jeweils zwei Einheiten PSG-1-, Socom-, und Famas-Munition gebunkert sind. Der vorletzte noch nicht besuchte Bunker – der seltsamerweise auch mit E-A1 beschriftet ist – beinhaltet zwei Kameras sowie jeweils zwei Chaff- und Handgranaten.

Wer wirklich alles einsammeln will, der sucht noch in der kleinen Nische neben der Tür, durch die Sie das Schneefeld betreten haben, nach einer Ration und PSG-1-Munition. Ihr letzter Weg führt Sie in den mit NA-1 beschrifteten Bunker, der links von Ihnen zu finden ist. Werfen Sie eine Chaff-Granate hinein, sammeln Sie die Socom-Munition ein und folgen Sie dem Gang. Nun ist es an der Zeit, die zweite CD einzulegen.

Wie es weitergeht, warum Liquid Snake so eifersüchtig ist, wer der geheime Informant ist und wieso Dr. Naomi Hunter nichts über Ihre Vergangenheit erzählen will, lesen Sie im dritten und letzten Teil, der in der nächsten Ausgabe erscheint.



Und 2 haben die Arschkarte gezogen!

Du wählst eine Armee aus, dann hört für zwei der Spaß auf.

OPTIMALE STEUERUNG

Die Steuerung des Echtzeitstrategie-Spiels wurde speziell für das PlayStation-GamePad entwickelt: user-freundlich und absolut mehr Spiel-Action!

KOMPLETT IN DEUTSCH



SPECIAL FEATURES

- 3 verschiedene Armeen zur Auswahl
- Splitscreen-Modus für 2 Spieler
- 45 non-lineare Einzelspieler-Missionen
- InGame-Konstruktion von Einheiten
- Komplett gerenderte Briefings vor jeder Mission

1,5



84 %



85 %



Vertrieb Österreich
DYNAMIC
SYSTEMS



Im Exklusiv-Vertrieb von



Cheats

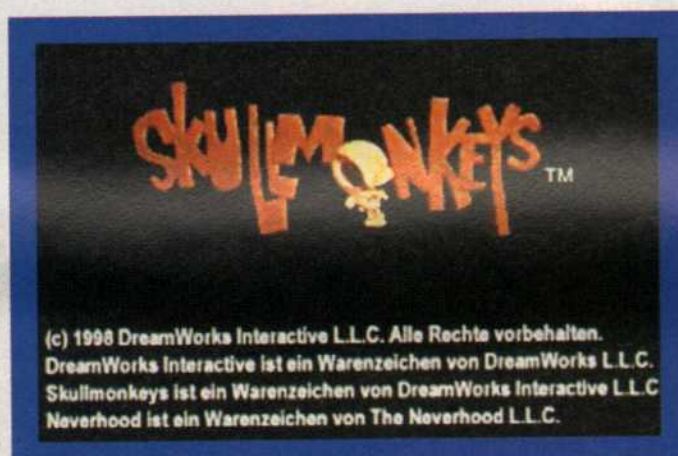
...TOP SECRET...TOP SECRET

Alle Cheats
100%
getestet

Es war einmal...

SEI
D
O
L
D
A
T
E
N

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. Und da in letzter Zeit wieder die Racer dominierten, ist diesmal ein Jump'n-Run an der Reihe: **Skull Monkeys**.



Skull Monkeys

Das abgefahrene Abenteuer des coolen Klaymen begeistert durch die unzähligen witzigen Ideen und den ausgewogenen Schwierigkeitsgrad. Wer aber trotzdem Probleme im Kampf gegen Kloggmonkey und seine Schergen hat, der findet auf den folgenden Seiten die passende Hilfe.



■ 99 Leben

Obwohl die zu Freileben führenden Plastilinkugeln zuhauf herumliegen, ist es sicher nicht schlecht, von Anfang an über 99 Leben zu verfügen. Um dies zu erreichen, pausieren Sie das Spiel und geben die

Tastenkombination **[L1], [A], [C], [X], [R2], [SELECT], [C], [D]** ein. Ein Geräusch markiert die erfolgreiche Eingabe.

■ Level Skip

Falls Ihnen die permanente Springerei auf den Wecker geht und Sie lieber komfortabel und vor allem schnell vorwärtskommen wollen, müssen Sie den Level Skip aktivieren. Dies bewerkstelligen Sie, indem Sie das Spiel pausieren und die Tastencombo **[A], [L1], [L1], [C], [D], [C], [A], [C]** eingeben und dem Geräusch lauschen.

■ Munition und Köpfe

Da Sie nur 20 Schuß der glibbergrünen Munition mit sich herumschleppen können, sollten Sie sich diesen Cheat gut einprägen, um jederzeit für Munitionsnachschub zu sorgen: Pausieren Sie das Game und geben Sie die Tastenfolge **[C], [C], [A], [R2], [C], [A], [SELECT], [SELECT]** ein. Hören Sie ein Geräusch, hat die Sache funktioniert. Als nächstes sollten Sie das Ausse-



hen der Munition ändern, indem Sie wieder pausieren, die Combo **[C], [C], [A], [C], [C], [C], [C], [D]** eingeben. Von diesem Zeitpunkt an beschießen Sie Ihre Gegner mit Köpfen...

■ Schnelles Hallo

Wer sich in Bedrängnis befindet und gerade kein schützendes Halo parat hat, sollte folgendermaßen vorgehen: Pausieren Sie das Spiel und geben Sie die Tastenkombination **[R2], [C], [C], [C], [C], [C], [D], [C]** ein. Nachdem Sie ein Geräusch vernommen und das Spiel fortgesetzt haben, dreht sich das grüne Etwas um Ihren Kopf.

■ Seltsamer Klaymen

Um Klaymens Animationen ein wenig seltsamer zu gestalten, müssen Sie das Spiel pausieren und die





WELTNEUHEIT !

Ein neues Gehäuse für die PSX !

Wahlweise in Blautransparent oder Schwarztransparent. Passend für alle Modelle ausser SCPH 100x (PU7/8).

Einfacher Umbau in 5 Minuten, und schon haben Sie die coolste PSX !

Lieferbar ab Mitte April

59,99 DM ³⁰⁵⁹



3540

SONY DUALSHOCK CONTROLLER BEI UNS NUR 49,99 DM !

...der einzige Shockcontroller, der zu wirklich allen Spielen kompatibel ist (CoolBoards 3, MediEvil ...) bei uns zum Schleuderpreis ! Achtung ! Viele neue Spiele funktionieren NICHT mit Nachbau-Controllern !

3179



ACTIVATOR[®]

3129

Der Activator ist ein revolutionäres Modul für die PlayStation. Es wird einfach in den Parallelport gesteckt, und schon sind Sie in der Lage, auf Ihrer PlayStation Importspiele abzuspielen. Der lästige und garantieverletzende Umbau des Gerätes entfällt. Des weiteren ist der Activator ein vollwertiges Schummelmodul, mit dem alle gängigen Codes funktionieren. Es sind bereits ca. 1000 Codes für deutschsprachige Spiele enthalten, weitere Codes können über das Joypad eingegeben werden. So können Sie in Ihren Lieblingsspielen versteckte Funktionen, wie z.B. unendlich Energie, andere Waffen, andere Strecken, neue Fahrzeuge usw. erhalten. Die Benutzerführung erfolgt über ein Menüsystem auf dem Fernseher. Das Modul wird mit deutscher Anleitung und deutschen Bildschirmtexten geliefert.

neuer Preis: nur 98 DM

VIRTUAL GUN[®]

Wir haben lange gesucht, und wir haben Sie gefunden: Die ultimative PlayStation-Waffe. Absolut Zielgenau, kompatibel zu allen Spielen (Gcon/Namco) mit KickBack-Technologie wie in der Spielhalle ! Der Schlitten der Waffe führt zum Nachladen zurück ! Absolut realistisches Waffenverhalten !

119 DM mit Fusspedal !!!
+ Gcon Adapter



MEMORYCARDS

1 MB 9 DM ¹⁷⁰¹
8 MB 29 DM ¹⁷⁰⁸
24 MB 38 DM ¹⁷²⁴
40 MB 52 DM ¹⁷⁴⁰
56 MB 62 DM ¹⁷⁵⁶
72 MB 74 DM ¹⁷⁷²

www.activated.de

Faxabruf 030-399 031 58

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !

Das Jam!! hat die unglaubliche Eigenschaft, jedes Videosignal (Video & S-Video) so umzuwandeln, dass ein handelsüblicher PC-Monitor (VGA) dieses Bild darstellen kann. Sie können also JEDE SPIELKONSOLE mit Videoausgang in der jeweil bestmöglichen Qualität anschliessen. Egal ob PlayStation, Nintendo64, Dreamcast oder jede andere Konsole oder jedes andere Videosignal. Egal ob DVD oder Videokamera. Da ein Monitor in Schärfe und Auflösung JEDEM Fernseher haushoch überlegen ist, sehen Sie zum ersten Mal die Spiele so, wie die Spieleentwickler sie sahen - auf ihrem PC-Monitor. Ein PC ist zum Anschluss nicht erforderlich, er kann aber parallel zum (S)Videoeingang betrieben werden. Zwischen Konsole und PC kann so einfach umgeschaltet werden. Und das wichtigste: EGAL woher ihre Konsole kommt, die Grafik ist IMMER in Farbe; das JAM!! kann US-NTSC, JAPAN-NTSC und PAL in ein VGA-Signal umwandeln !

nur 179,99 DM



SUPERCHIP[®]

Der Superchip[®] mit SYPOC[®] - Technologie ermöglicht ausserdem das Abspielen von Importspielen. Funktioniert in jeder PlayStation, auch in den neuen Baureihen. Wir liefern Einbaupläne für alle Modelle mit. JEDER CHIP WIRD GETESTET !

1001

Stück 15 DM
3 Stück je 12 DM
5 Stück je 7,80 DM
10 Stück je 5,90 DM
25 Stück je 5,56 DM
50 Stück je 4,98 DM



SUPERCHIP EINBAUPLATINE

1004

Mit der Einbauplatine sparen Sie sich das zeilinsensitive Vorlöten der Chips. Die Kabel sind ca. 20 cm lang, am Ende abisoliert und verzinkt. Der Chip wird gesockelt ! 5 DM, 15 Stück je 3,50 DM

Ladengeschäft:

Gpress data service

Levetzowstr. 12a

10555 Berlin

Versandkosten 10-15 DM

Linkkabel 2 Meter 17 DM ¹¹⁰⁹
Linkkabel 7,5 Meter 38 DM ¹¹³⁰
Linkkabel 30 Meter 98 DM ¹¹⁷⁵
RGB-Kabel 15 DM ¹¹⁰⁰
RGB-Kabel mit Audio 22 DM ¹¹²⁰
RGB-Kabel G-CON 25 DM ¹¹¹⁰
RGB-Kabel mit Superchip 20 DM ¹¹⁰¹
Padverlängerung mit Shock 15 DM ¹²⁹²
Padverlängerung ohne Shock 5 DM ¹²⁹⁹
Desktop-Joystick PSX 14 DM ¹³⁰¹
Playstation-Tasche 28 DM ⁵⁰⁰¹
CD-WIN 125 DM ⁴⁰⁹⁰
CD-DUPE ab 1998 DM ³⁹⁹⁸
2 InfrarotPads PSX 68 DM ¹²⁰⁸
RF-Antennenanschluß PSX 28 DM ¹⁵⁰⁰
PAL-Booster PSX 28 DM ¹⁶⁰⁰
PAL-Booster Dreamcast 98 DM ⁷⁶⁰⁰
Cobra-Lightgun PSX 38 DM ¹³⁰⁵
Cobra-Pad PSX 10 DM ¹²⁰⁵
The Glove PSX 98 DM ³⁰⁹⁸
Maus für PSX 29 DM ³⁰⁰⁷
Multitap ORIGINAL SONY 68 DM ³⁰⁰⁶
PSX umgebaut mit DualShock 299 DM ³⁰⁰¹
MovieCard für PSX 139 DM ³¹³⁹
Mr. Backup 264 898 DM ⁶⁰⁰¹

⊗ Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET

Tastenkombination $\odot$, $\odot$, $\triangle$, $[L2]$, $\triangle$, $\odot$, $\triangle$, $[SELECT]$ eingeben. Hören Sie ein Geräusch, wurde der Cheat angenommen und Sie dürfen sich an die etwas seltsamen Schatten gewöhnen.

■ Geschwindigkeit

Falls Ihnen die ohnehin schon flotte Spielgeschwindigkeit immer noch zu einschläfernd ist, sollten Sie Klaymens Speed erhöhen. Pausieren Sie dazu das Spiel und geben Sie die Tastenfolge $\odot$, $\odot$, $[R2]$, $\odot$, $[R1]$, $\odot$, $\odot$, $[R2]$ ein.

Das genaue Gegenteil – einen müde dahinschleichenden Protagonisten – erreichen Sie durch Eingabe der Tastenkombination $[L1]$, $\triangle$, $\odot$, $\odot$, $[R2]$, $\triangle$, $\odot$, $[SELECT]$. Bei beiden Cheateingaben sollte ein Geräusch zu vernehmen sein.

■ Liliputaner

Falls Sie die häufig im Spiel vorkommenden Verkleinerungssicons cool finden, können Sie auch das komplette Spiel als Mini-Klaymen herumlaufen. Hierzu pausieren Sie das Spiel und drücken die Tasten $[R1]$, $\odot$, $\odot$, $\triangle$, $[R1]$, $\odot$, $\odot$, $\triangle$. Haben Sie alles richtig gemacht, ertönt ein Sound.

■ Screenshot

All jene, die den Bildschirm abfotografieren möchten, sollten den folgenden Cheat unbedingt ausprobieren. Pausieren Sie das Spiel und geben Sie die Combo $[L2]$, $\odot$, $\odot$, $[R2]$, $\odot$, $\odot$, $\triangle$, $\odot$ ein. Nach dem obligatorischen Geräusch werden Sie erkennen das das Game weitaus langsamer abläuft. Der Hit ist aber, daß Sie den Bildschirm mit einem Druck auf $[START]$ einfrieren! Und zwar ohne die im Pausenmenü auftauchenden Einblendungen. Der Nachteil: Sie können das Spiel nur noch über einen Reset verlassen.



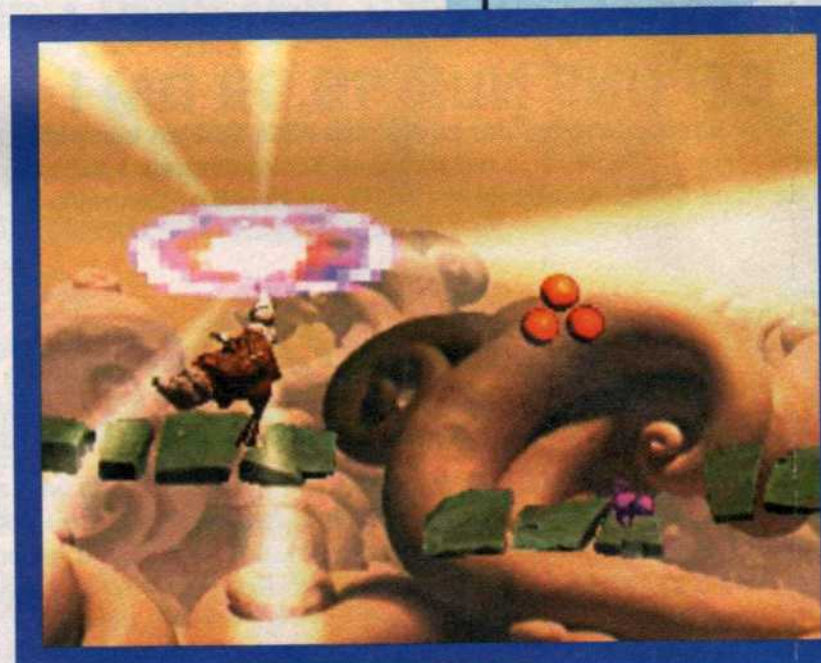
■ Bunter Klaymen

Um die Hautfarbe des wackeren Helden zu verändern, pausieren Sie das Spiel und geben die Tastenkombination $[L2]$, $\odot$, $\odot$, $\odot$, $[SELECT]$, $[L2]$, $\triangle$, $\odot$ ein. Nach dem obligatorischen Geräusch und der Wiederaufnahme des Games erstrahlt Klaymen in anderem Glanz. Ob lila, rosa, rot oder grün – die Farbe hängt davon ab, wie oft Sie den Cheat eingeben.



■ Verquirlt

Wie Sie bestimmt wissen, erwartet Sie in jeder Welt ein Bonuslevel, der durch das Einsammeln dreier Quirle freigeschaltet wird. Da diese aber verdammt gut versteckt sind, sollten Sie es mit dem folgenden Cheat versuchen. Pausieren Sie das Spiel und geben die Combo $[R1]$, $\odot$, $\odot$, $[R2]$, $[R2]$, $\odot$, $\odot$, $[SELECT]$ ein. Ein Geräusch markiert die erfolgreiche Suche nach den Quirlen.



■ Hippies

Wer es trotz aller Anstrengungen nicht geschafft hat, alle 1970-Symbole einzusammeln, muß nicht verzweifeln: Pausieren Sie das Spiel und geben Sie die Tastenfolge $[SELECT]$, $\odot$, $\triangle$, $\odot$, $\triangle$, $\odot$, $\odot$ ein – schon leuchten die drei Symbole auf.

■ Fast alles

Der schnellste Weg, um alles (außer den 1970-Symbole und den Quirls) zu besitzen, besteht darin, das Game zu pausieren und die Tastenkombination $[L1]$, $\triangle$, $\odot$, $[R1]$, $\odot$, $\odot$, $\triangle$, $[SELECT]$ einzugeben.

■ Kein Text

Nicht wirklich wichtig, der Vollständigkeit halber trotzdem aufgeführt: Pausieren Sie das Game und geben Sie die Tastenfolge $[L2]$, $\odot$, $\odot$, $[R2]$, $\odot$, $\odot$, $\triangle$, $\odot$ ein, um den Text des Pausenmenüs verschwinden zu lassen. Nach erneuter Eingabe tauchen die Infos aber wieder auf.



Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de



Bestell

0361 - 49 29 300

Fax 0361 - 49 29 292



Info

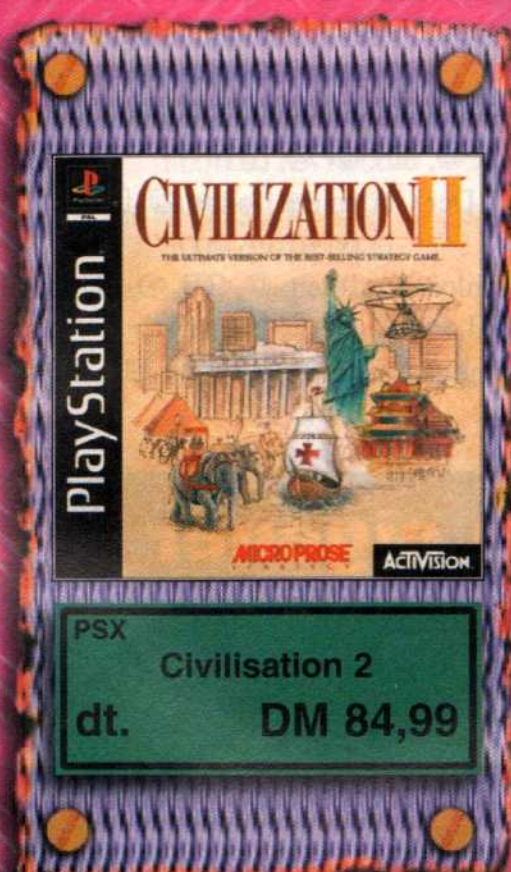
0662 - 44 01 44

Fax 0662 - 44 01 44 14

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



Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten drei Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie die neuesten DVD-Filme. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.



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. 0361 / 49 29 300

- 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.

Waffenkunde

Neben der standardmäßigen Waffe verfügt Klaymen auch über vier coole Wummen, die nicht nur durchschlagskräftig, sondern auch abgefahren sind. Lediglich die Tatsache, daß nur sieben Einheiten Munition mitgeführt werden dürfen, trübt den Spaß ein wenig. Aber auch für diesen Fall gibt es einen Cheat, der aber nur wirkt, wenn Sie bereits Munition besitzen bzw. besessen haben. Von wegen bereits im Eröffnungslevel wild herumballern ...

Um das Maximum zu ergattern, pausieren Sie das Game und geben eine oder alle der folgenden Tastenkombinationen ein.

Super-Lodder: [R1], [L1], [A], [L1], [A], [R2], [SELECT]

Pfurz-Kopp: [R1], [L1], [A], [L1], [A], [R2], [SELECT]

Hand des Phönix: [R1], [A], [R2], [L1], [A], [R2], [SELECT]

Universal-Spülung: [L1], [A], [L1], [A], [R2], [SELECT], [SELECT], [SELECT]

Paßwörter

Level 2 (Der Monkey Tempel): [R2], [R2], [A], [A]

Level 3 (Hartgekocht): [R2], [A], [R2], [R1], [A], [X], [R1], [X], [X], [R1], [A]

Level 4 (Schnee): [A], [A], [A], [A], [A], [R1], [R1], [L1], [X], [R1], [A]

Level 5 (Terror über den Wolken): [L1], [L1], [A], [L1], [A], [R1], [A], [L1], [A]

Level 6 (YNT – Garten des Todes): [A], [R1], [A], [L1], [A], [R1], [A], [L1], [X], [X], [A], [R2]



[R2], [A], [R1], [L2], [L1], [R2], [A], [R2]

Level 14 (Das unglaubliche Rennen): [R2], [X], [L2], [A], [A], [L2], [R1], [R2], [L1], [R2], [L2]

Level 15 (Der Friedhof der Würmer): [L2], [R2], [R2], [A], [A], [L2], [R1], [R2], [L1], [R2], [L1]

Level 16 (Evil Engine No. 9): [X], [A], [R1], [L1], [R2], [L1], [R2], [L2], [L1], [R2], [A], [X]

Finale: [X], [A], [X], [X], [R1], [A], [A], [X], [L1], [X]

Bonuslevel 1970: [A], [R1], [R1], [L1], [L2], [A], [R1], [L2], [L1], [R2], [A], [R2]

Bonuslevel Skull Monkey Brücke: [X], [X], [A], [A], [A], [A], [R1], [R1], [L1], [L1]

FMV-Sequenzen

Um diverse FMV-Sequenzen direkt anzuwählen, geben Sie eines der folgenden Paßwörter ein und genießen die skurrilen Plastilinstories.

Der Monkey-Tempel: [X], [R2], [A], [X]

Schnee: [A], [R1], [A], [A], [L1]

YNT – Der Garten des Todes: [A], [R1], [A], [X], [X], [X], [A], [A]

Das Schloß der Toten: [A], [L1], [X], [A], [A], [X], [X], [X], [L1], [R1]

Evil Engine No. 9: [X], [A], [X], [X], [R1], [A], [A], [X], [L1], [X]



Level 7 (YNT – Minen): [X], [A], [X], [A], [X], [X], [A], [L1], [A], [A]

Level 8 (YNT – Gestrüpp): [A], [R2], [A], [A], [A], [X], [A], [L1], [A], [A], [A], [A]

Level 9 (YNT – Eier): [X], [L2], [A], [A], [A], [R1], [A], [L2], [A], [A], [L1]

Level 10 (Monk Rushmore): [R1], [X], [X], [L1], [L1], [R1], [A], [L1], [L2], [R1], [L2]

Level 11 (Der Klops): [L1], [L2], [A], [L1], [R2], [R2], [R1], [L2], [L2], [R1], [A], [L2]

Level 12 (Scherben): [L1], [R2], [A], [L1], [R2], [R2], [R1], [L2], [L2], [R1], [A], [R2]

Level 13 (Das Schloß der Toten): [A], [L1], [L1], [R1], [R1]

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.



TOP SECRET...TOP SEC

GAMEBUSTER/
X-PLORER-CODES

Die richtige Kombination

Metal Gear Solid und kein Ende.
Nicht einmal diese Seiten bleiben von diesem überragendem Game verschont. Alle Leser, die bereits lange darauf gewartet haben, werden sich darüber freuen.

Auch diesmal stammt nahezu die gesamte Codesammlung aus Stefan Redels fleißiger Feder. Vielen Dank für die Mitarbeit! Falls Sie über einen Internetanschluß verfügen, können Sie sich unter der brandneuen Adresse <http://www.gbparadise.de/> selbst ein Bild von seiner ansehnlichen, nahezu täglich aktualisierten Liste machen.

Metal Gear Solid

■ Allgemeines

Unendlich viel Leben: 800B 61A6 0600
Maximale Lebensenergie: 800B 61A8 0600
Unendlich viel Luft: 800A CE2C 0400
Solid kriegt niemals Schnupfen: 800B 61AA 0000
Solid wird nicht vom Radar erfaßt: 800A CDF8 0000
Alle Modi im VR Training: 300B 53AB 0020
Sie besitzen alle Waffen (ab GameBuster 2.2):
50001402 0000
800B61B2 03E7

Sie besitzen die meisten Gadgets (ab GameBuster 2.2):
50000D02 0000
800B61DA 0001

■ Waffen und Gadgets

Sie besitzen die Socom-Pistole: 800B61B2 03E7
800B61C6 03E7
Sie besitzen das Famas Sturmgewehr: 800B61B4 03E7
800B61C8 03E7
Sie besitzen Handgranaten: 800B61B6 03E7
800B61CA 03E7
Sie besitzen den Nikita-Raketenwerfer: 800B61B8 03E7
800B61CC 03E7
Sie besitzen den Stinger-Raketenwerfer: 800B61BA 03E7
800B61CE 03E7
Sie besitzen Claymore-Minen: 800B61BC 03E7
800B61D0 03E7
Sie besitzen C4-Plastiksprengstoff: 800B61BE 03E7
800B61D2 03E7
Sie besitzen Blendgranaten: 800B61C0 03E7
800B61D4 03E7

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	☎ 03771/2 35 20
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 DÜSSELDORF	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	Viehofer 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 Lahr	FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH	Breisgaustrasse 37	☎ 07821/94 23 14
79312 Emmendingen	FLÖSCH EMMENDINGEN GmbH	Elzdam 61	☎ 07641/5804161
97877 Wertheim	SOFTPRICE - WERTHEIM	Lindenstrasse 16	☎ 09342/91 23 15

...und schon bald noch öfter in ganz Deutschland

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



UEFA 98/99
Live in der Champion's League! KD



CIVILIZATION 2
Langerwarteter Klassiker! KD



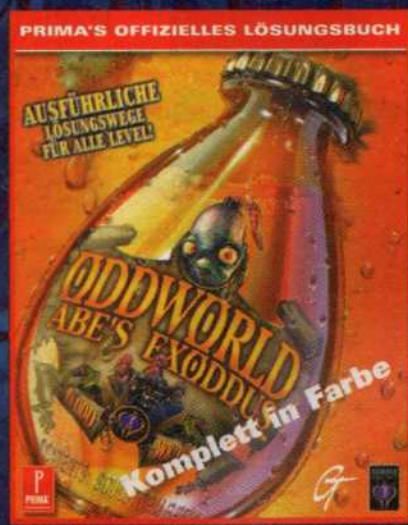
RACING SIMULATION 2
Direkt auf die Pole Position! KD

In Vorbereitung: Silent Hill (Action Adventure) & V-Rally 2 (Rennfeeling Pur)

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

Sie besitzen Chaff Granaten: 800B61C2 03E7
800B61D6 03E7

Sie besitzen das PSG-1-Präzisionsgewehr:
800B61C4 03E7
800B61D8 03E7

Sie besitzen die Card Box A: 800B61DE 0001
Sie besitzen die Card Box B: 800B61E0 0001
Sie besitzen die Card Box C: 800B61E2 0001
Sie besitzen die Night Vision Goggles:
800B61E4 0001

Sie besitzen die Thermal Goggles:
800B61E6 0001

Sie besitzen die Gasmask: 800B61E8 0001
Sie besitzen den Body Armor: 800B61EA 0001
Sie besitzen das Ketchup: 800B61EC 0001
Sie besitzen das Stealth-Tool: 800B61EE 0001
Sie besitzen das Bandana: 800B61F0 0001
Sie besitzen die Kamera: 800B61F2 0001
Sie verfügen über 255 Rationen:

800B61F4 03E7
800B620A 03E7



Sie verfügen über 255 Medizin:
800B61F6 03E7
800B620C 03E7

Sie verfügen über 255 Diazepam:
800B61F8 03E7
800B620E 03E7

Sie besitzen den PAL-Schlüssel:
800B61FA 0001

Sie besitzen die ID-Karte: 800B61FC 0064
Sie erhalten niemals die Zeitbombe:
800B61FE 0000

Sie besitzen den Minendetektor:
800B6200 0001

Sie besitzen die MO Disc: 800B6202 0001
Sie besitzen das Seil: 800B6204 0001
Sie besitzen das Sniper Wolfs Taschentuch:
800B6206 0001

Sie besitzen den Schalldämpfer:
800B6208 0000

Sie besitzen den kalten PAL-Schlüssel (Ⓐ + Ⓢ)
(Anm. 1): D00ACD48 0030
800B6212 0002

Sie besitzen den heißen PAL-Schlüssel (Ⓢ + Ⓐ)
(Anm. 1): D00ACD48 0030
800B6212 0001

Waffe in der Hand: 800B 61AC XXXX (Anm. 2)

0000: Socom-Pistole
0001: Famas Sturmgewehr
0002: Handgranaten
0003: Nikita-Raketenwerfer
0004: Stinger- Raketenwerfer
0005: Claymore-Minen
0006: C4-Plastiksprengstoff
0007: Blendgranate
0008: Chaff-Granate
0009: PSG-1-Präzisionsgewehr
FFFF: Nichts

Gegenstand in der Hand: 800B 61AE XXXX
(Anm. 2)



0000: Cigs (Zigaretten)
0001: Scope (Fernglas)
0002: C.Box A (Karton A)
0003: C.Box B (Karton B)
0004: C.Box C (Karton C)
0005: N.V.G. (Nachtsichtgerät)
0006: Therm. G (Infrarotsichtgerät)
0007: Gasmask
0008: B. Armor (Schutzweste)
0009: Ketchup
000A: Stealth-Item
000B: Bandana
000C: Kamera
000D: Ration
000E: Medizin
000F: Diazepam
0010: PAL Key (PAL Schlüssel)
0011: Level Card
0012: Timer Bomb (Zeitbombe)
0013: Mine D. (Minendetektor)
0014: MO Disc
0015: Rope (Seil)
0016: Handker (Taschentuch)
0017: Suppressor (Schalldämpfer)
FFFF: Nichts

Anm. 1: Dieser Code ist nur kurze Zeit aktiv, sollte deswegen nur im Raum mit den Notebooks ausgeführt werden.

Anm. 2: Ersetzen Sie den Platzhalter (XXXX) durch den entsprechenden Waffen- bzw. Gadget-code, um das gewünschte Item zu aktivieren.





[1] Angerempelt: Solche Aktionen bei 150 km/h können Sie schnell mal den Frontflügel kosten. [2] Angeeckt: Auf dem engen Stadtkurs von Monaco sind mehr oder weniger sanfte Kontakte mit der Leitplanke nahezu unvermeidlich.

RACING SIMULATION 2

Tollkühne Männer in ihren rasenden Kisten: Mit der **Racing Simulation 2** versuchen die schnellen Franzosen von Ubi Soft, die **Faszination Rennsport** auf den **PlayStation-Bildschirm** zu bannen.

Michael Schmithäuser



elbourne, 7. März 1999: Startschuß zur neuen Formel-1-Saison. Elf Teams in 22 Fahrzeugen liefern sich einen erbitterten

Kampf um die ersten Weltmeisterschaftspunkte. Doch halt – irgendwas stimmt hier nicht. In den vermeintlichen McLaren-Silberpfeilen sind illustre Piloten wie "N. Humigger" und "Ted Wine" unterwegs. Und am Steuer der beiden rot-weißen Boliden klemmen die gänzlich unbekannten Nobodys "T. Zaccitan" und "M. Colyart". Was ist geschehen? Ganz einfach: Das Rennen findet auf der PlayStation statt, und dem entsprechenden Spiel fehlt die ebenso begehrte wie teure Formel-1-Lizenz. "Wir stecken jede Mark in die Software, und keine Mark in die FIA-Lizenz" – so lautet die Devise der Macher von **Racing Simulation 2**.

Die französische Softwareschmiede Ubi Soft konnte mit ihrer hochrealistischen F1-Simulation schon auf dem PC einen Riesenerfolg landen.

Auf der Plattform der zweckentfremdeten Büro-Rechner gilt die **Racing Simulation 2** – trotz fehlender Lizenz – als absolute Referenz. Was lag also näher, als den Erfolgstitel auf die PlayStation zu portieren? Zumal der große Konkurrent Psygnosis mit der 98er-Version seiner **Formel 1**-Reihe trotz FIA-Lizenz nicht gerade eine überzeugende Vorstellung hingelegt hat. Eins vorweg: **RS2** ist besser als **F1 '98** – doch das Optimum in Sachen Rennsport-Simulation stellt die französische Produktion (leider) auch nicht dar.

FACTS & FEATURES

- + gelungene Fahrphysik
- + tadellose Steuerung
- + realistische Fahrerperspektive
- mäßige Grafik
- Simulations-Bugs
- keine "echten" Fahrer und Teams



[1] Angeschnitten: Enge Kurven erfordern einiges an Fahrpraxis – besonders in der realistischen Fahrerperspektive. [2] Angebremst: Bei der Einfahrt in die Boxengasse wird der Geschwindigkeits-Limiter aktiviert.



Wenn man sich die wunderschöne Optik von PlayStation-Racern wie *Gran Turismo* oder *Ridge Racer Type 4* anschaut, muß man sich schon sehr über die schnöde Grafik der diversen Rennsport-Simulationen wundern. In dieser Disziplin bildet auch *RS2* keine Ausnahme: Trotz der hohen Auflösung von 512x240 Bildpunkten wirkt die Streckengrafik recht pixelig, farblos und detailarm.

Grafik Flop...

Auch die gefürchteten Pop-Ups von weit entfernten Gebäuden, Bäumen und sonstigen Objekten haben sich in die *Racing Simulation 2* eingeschlichen. Beim Design der Autos haben die Entwickler dagegen ganze Arbeit geleistet: Die PS-starken Boliden glänzen durch hübsches Design und zahllose Details. Lichtspiele auf den bunten Carbon-Karosserien, rotglühende Bremsscheiben und wackelnde Fahrerköpfe sorgen für einen realistischen Touch. Doch die meisten Rennsport-Fanatiker werden gar nicht in den Genuß der schicken Chassis kommen, denn diese geben garantiert der super-realistischen Cockpit-Perspektive den Vorzug. Tiefer Blickwinkel, animierte Fahrerhände, Ganganzeige und Digital-Tacho sorgen für ein realistisches Piloten-Feel-ing. Dieses wird noch durch die gelungene Soundkulisse verstärkt – vom 15.000-Touren-Kreiseln der Zehnzylindermotoren über das hydraulische Einrasten der Gänge bis hin zu den quietschenden Pneus bei abrupten Bremsmanövern.

Die grafischen Defizite sind schnell vergessen, wenn Sie hinter dem Steuer des 750 PS



Schumacher statt Humigger - der RS2-Teameditor

Zwar verfügt *RS2* nicht über die offizielle FIA-Lizenz und wartet daher mit abstrusen Fantasie-Namen auf, doch mit ein wenig Zeitaufwand können Sie die Fahrernamen nach eigenem Gusto verändern. So geht's:



1. Zunächst einmal den passenden Wagen für das gewünschte Team aussuchen. Der Bolide des Teams 2 erinnert doch stark an einen McLaren-Silberpfeil, oder?

2. Komischerweise sitzen im vermeintlichen Silberpfeil die Piloten "N. Humigger" und "Ted Wine" – offensichtlich die Phantasienamen für Schumi und Eddie Irvine. Doch das läßt sich schnell korrigieren...



3. Mit dem Steuerkreuz wählen Sie die einzelnen Lettern aus und bestätigen mit der X-Taste – schon lautet der Name des ersten Fahrers ganz korrekt M. Häkkinen. Nach der Prozedur lassen sich die neuen Namen auf Memory Card abspeichern.



starken Boliden klemmen und einen beherzten Druck aufs Gaspedal wagen. Im Gegensatz zum großen Konkurrenten *Formel 1 '98*, lassen sich die Fahrzeuge viel besser beherrschen, was für ein deutliches Plus an Spielspaß beim Rundenstruppen sorgt.

...Spielspaß Top!

Zwar drehen sich die flotten Flitzer bei zu schnell angegangenen Kurven wie Brummkreisel, doch wer brav auf der Ideallinie fährt und vor jeder Biegung rechtzeitig abbremst, erlebt die pure Freude am Fahren. Beim unvermeidli-

chen Kompromiß zwischen Realismus und Spielspaß haben sich die Entwickler eindeutig zugunsten des Fahrvergnügens entschieden. Natürlich bringt das auch Abstriche in Sachen Realitätstreue mit sich. Kleine Rempeler gehen meist glimpflich aus, und ein Rendezvous mit der Bandenbegrenzung bei Tempo 280 führt nicht zwangsläufig zum Total Schaden. Allerdings ist es schon sehr verwunderlich, daß bei aktiviertem Beschädigungsmodell mindestens vier Bandenkontakte bei 200 Sachen notwendig sind, bevor sich das rechte Vorderrad verabschiedet.

Daß es Ubi Soft in Sachen Realismus nicht allzu genau genommen hat, zeigt sich überdeutlich beim Flaggensystem. Wird man von einem drängelnden Konkurrenten elegant von der Strecke geschubst, endet der Ausflug ins Kiesbett oftmals ungerechterweise mit der



[1] Ausgerutscht: Dieser vermeintliche Silberpfeil hat Probleme mit der Bodenhaftung. [2] Ausgebremst: Ein Abritt ins Kiesbett hat schwerwiegende Folgen für Fahrwerk und Platzierung. [3] Angefeuchtet: Im Regen rutscht sich's besonders gut. [4] Ausgetrickst: Vor den Augen der begeisterten Zuschauer starten Sie ein riskantes Überholmanöver auf der Innenspur.

Crashkurs für rasende Reporter

"Wie können die Spielereakteure denn kompetent über das Fahrverhalten eines Rennwagens urteilen, wenn sie noch nie am Steuer eines solchen gesessen sind?" dachte sich das PR-Team von Ubi Soft. Und so bekamen die Schreiberlinge die einmalige Gelegenheit, einen reinrassigen Formel-3-Flitzer durch die Schikanen des französischen Testkurses "Circuit Paul Ricard" zu hetzen.



Betankt: Die ehrfurchteinflößenden Ubi-Soft-Renner kurz vor dem Start.

Bei den Formel-3-Fahrzeugen handelt es sich um Mini-Ausgaben der großen F1-Boliden. Die wendigen Flitzer verfügen zwar über einen "nur" 180 PS starken Vierzylinder-Motor, bringen

dafür aber nicht mal 500 kg auf die Waage.

Nach den zwei Testrunden - inklusive solcher Malheure wie absterbenden Motoren, Abflüge ins Kiesbett und ruckelnde Kurvenexperimente im fünften Gang - waren sich die rasenden Reporter einig: Das Fahrverhalten der *Racing Simulation 2* ist verdammt nah an der Realität.



Bereit: Der Fahrer des Teams PlayStation-Magazin bekommt letzte Anweisungen vom Instructor.



Beschleunigt: Die grünen Höllmaschinen erreichen Tempo 100 in weniger als vier Sekunden.

schwarzen Disqualifikations-Flagge, während der Übeltäter ungestraft weiterremple darf.

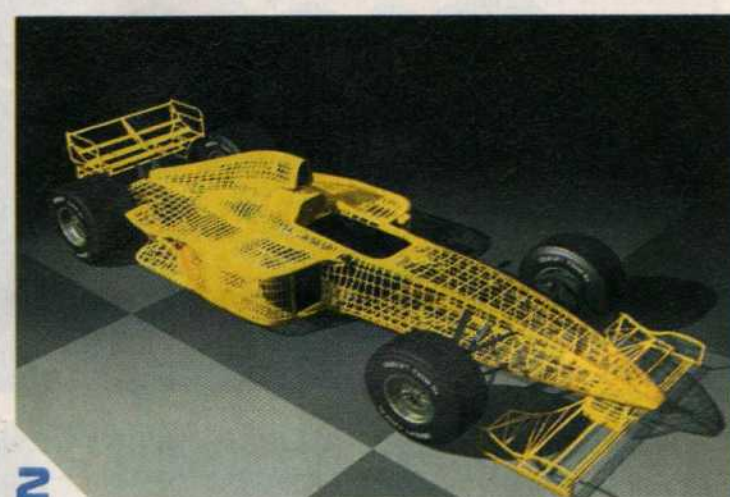
Um die detailversessenen Simulationsfreaks nicht komplett zu verärgern, wartet die virtuelle Box mit zahllosen Tuning-Möglichkeiten auf. Wer für sein Leben gerne an den High-Tech-Monstern herumschraubt, kann sich hier so richtig schön austoben: Treibstoffmenge, Lenkeinschlagwinkel, Flügeleinstellungen, Bremsbalance, Getriebeabstufung, Gummimischung der Reifen und Stoßdämpferhärte lassen sich nach eigenem Gusto variieren.

Speed-Kick

Dem Rausch der Geschwindigkeit dürfen Sie in fünf Spielmodi fröhnen. Im Arcade-Rennen kämpfen Sie gegen ein unbarmherziges Zeitlimit, während Sie im Einzelrennen zu einem Grand Prix auf einer der 16 originalgetreuen Kurse antreten. Von Australien über Monaco bis hin zu Japan hat jede Strecke der 98er-Saison ihren Weg auf die schwarze Scheibe gefunden. Echte Formel-1-Fans heuern natürlich bei einem Rennstall an und absolvieren im Meisterschafts-Modus die komplette Saison - mit abgeschalteter Bremshilfe, im höchsten der drei Schwierigkeitsgrade und mit aktiviertem Flaggen- und Schadenssystem über die volle Rundenzahl.

Wer erstmal üben will, kann die fieschen Schikanen der einzelnen Kurse im Zeitfahren ken-

nenlernen. Dabei treten Sie sozusagen gegen sich selbst an - ein aufgezeichnetes Ghost-Car mit Ihrer besten Rundenzeit macht's möglich. Last not least sorgt der Mehrspieler-Modus mit Splitscreen- und Link-Option für heiße Duelle im Freundeskreis. An zwei miteinander verbundenen PlayStations können sogar vier Spieler gleichzeitig um Weltmeisterschaftspunkte kämpfen. af



[1] Ausgefeilt: In der virtuellen Box können Sie ungehemmt Ihrer Tuning-Lust fröhnen. [2] Ausgezeichnet: Dieses Drahtgittermodell aus dem Grafikcomputer zeigt die hohe Detailtreue der Fahrzeugmodelle.



RACING SIMULATION 2

meine Meinung: Nach dem verunglückten *Formel 1 '98*, erscheint mit der *Racing Simulation 2* endlich wieder ein F1-Racer, der so richtig Spaß macht. Die ebenso pixelige wie farblose Streckengrafik ist zwar auf ganzer Linie enttäuschend - doch der Geschwindigkeitskick, die anspruchsvollen Gegner und das perfekte Handling machen die optischen Defizite wieder wett. Besser als das lizenzierte *F1 '98* ist die französische Konkurrenz allemal - vor allen Dingen in Sachen Spielspaß.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Rennspiel
■ VERFÜGBAR AB:	April 1999
■ HERSTELLER:	Ubi Soft
■ ENTWICKLER:	Ubi Soft
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

1,9



PlayTest



[1] Dieser Siedler ist der Urahn unseres späteren Weltreiches.

[2] Anstatt Gold zu finden, haben wir eine Horde Barbaren entfesselt.

[3] Die spanische Hauptstadt gehört jetzt uns!

[4] Unser Reich wird mit einem engmaschigen Eisenbahnnetz überzogen.



CIVILIZATION 2

Der Traum ist endlich wahr geworden! Mit einiger Verspätung kommen nun auch alle PlayStation-Besitzer in den Genuß des beliebtesten rundenbasierten Strategiespiels aller Zeiten: *Civilization 2*! Artur Hoffmann

Sid Meiers Brettspielumsetzung gilt als eines der besten Spiele aller Zeiten. Während nun endlich auch die PlayStation-Gemeinde in den Genuß des zweiten Teils des Geniestreiches kommt, freuen sich PC-Besitzer bereits über die dritte Generation: Sid Meiers offizieller Nachfolger *Alpha Centauri* und Activisions *Civilisation: Call to Power* buhlen um die Gunst der Bildschirmstrategen...

Am ersten Tag...

Das Spielprinzip reduziert sich auf die scheinbar einfache Aufgabe, ein Volk über einen Zeitraum von knapp 6000 Jahren zu regieren, um am Ende mit einem Raumschiff voller Kolonisten auf dem Planeten Alpha Centauri zu landen. Was aber zwischen diesen beiden Fixpunkten passiert, reicht aus, um ganze Bücherregale zu füllen.

Zu Beginn Ihrer staatsmännischen Karriere befehlen Sie einen Trupp Siedler, die auf einer noch unbekannten Landkarte nach einem Standort für ihre Hauptstadt suchen. Hierbei müssen

Sie auf die vorhandenen Ressourcen achten, da diese für das spätere Wachstum der Stadt entscheidend sind: Wiesen und Wasser dienen der Nahrungsgewinnung, Wälder, Hügel und Berge fördern die Produktion, Gold- und Edelvorkommen sichern den Reichtum. Haben Sie ein vielversprechendes Plätzchen gefunden, lassen Sie sich nieder und beginnen mit dem Bau einer militärischen Einheit, die dem Schutz dient.

Ihre nächste Aufgabe besteht in der Erkundung der Umgebung. Hierbei treffen Sie zwangsläufig auf Strohütten, die als Ereigniskarten dienen und zumeist positive Auswirkungen



gen haben: Militärische Einheiten beziehungsweise Siedler, die sich Ihnen anschließen, Goldvorräte, die Ihre klammen Finanzen aufstocken, sofortige Zivilisationsschritte sowie ganze Städte, die unter Ihre Regentschaft möchten, runden die positiven Aspekte ab. Als Nieten entpuppen sich diejenigen Hütten, die entweder vollkommen leer sind, oder gar von angriffslustigen Barbaren bevölkert werden.

Krieg und Frieden

Parallel zu dieser Entdeckungsreise erbauen Sie neue Städte, produzieren frische Einheiten und erforschen Wissensgebiete, die über Ihre standardmäßigen Fertigkeiten Straßenbau und Bewässerung hinausgehen. Ein neuer Zivilisationsschritt zieht zumeist auch neue Einheiten und Gebäudetypen nach sich. So forschen Sie sich von der Steinzeit über die Renaissance bis in die Zukunft. Obwohl jede Entwicklungsstufe

FACTS & FEATURES

- + legendäres Spielprinzip
- + umfangreich konfigurierbar
- + unendlich hoher Motivationsfaktor
- ausgefranste Grafik
- nerviges Gedudel
- mangelhafte Lokalisierung



Weltwunder der Antike

							
Wunder	Pyramiden	Hängende Gärten	Koloss	Leuchtturm	Große Bibliothek	Orakel	Große Mauer
Voraussetzung	Steinmetzkunst	Keramik	Bronze-Arbeit	Kartographie	Lese- und Schreibfertigkeit	Mystik	Steinmetzkunst
Auswirkung	Zählen als Kornspeicher in jeder Stadt.	Am Standort drei, sonst ein glücklicher Bürger.	Am Standort eine zusätzliche Handelseinheit.	Dreiruderer sind hochseetauglich, Seeinheiten plus 1 Bewegung.	Entdecken zwei Zivilisationen einen Fortschritt, erhalten auch Sie ihn.	Verdoppelt die Wirkung der Tempel.	Zählt als Stadtmauer in jeder Stadt, Feinde müssen Frieden anbieten.

wichtig ist, gibt es einige Schlüsseltechnologien, die Sie unbedingt erfinden müssen. Dazu gehören neben dem Brückenbau und dem Schießpulver vor allem die Eisenbahn, die nicht nur die Wirtschaft ankurbelt, sondern auch im Kriegsfall als Versorgungsweg eminent wichtig ist.

Und da Sie nicht alleine auf dem Planeten sind, läßt der erste Feindkontakt nicht lange auf sich warten. Damit es hier recht zünftig zugeht, designten die Entwickler 21 Stämme, von denen bis zu sieben mit Ihnen konkurrieren. Neben Kulturnationen wie Ägyptern, Römern und Spaniern machen Ihnen auch Mongolen, Amerikaner und Japaner das Leben schwer. Und obwohl auch bei *Civilization 2* "der Krieg die Fortführung der Politik mit anderen Mitteln" darstellt, sind bewaffnete Auseinandersetzungen zu vermeiden. Hierzu stehen Ihnen diplomatische Aktionen wie Friedensverträge, Bündnisse und Bestechungen zur Verfügung.

Falls ein Krieg unumgänglich ist, kommt eine weitere Komponente ins Spiel: das Terrain. Je nach Untergrund erhöht sich die Angriffsstärke, sinkt die Verteidigungskraft und verringert sich der Bewegungsradius der Einheiten. Da trifft es sich gut, daß feindliche

Städte auch durch Hubschrauber und Fallschirmjäger eingenommen werden können. Weitere wichtige Einheiten wie unsichtbare Stealth-Flieger, bis zu zwölf Einheiten fassende Flugzeugträger, mit Raketen bestückte U-Boote und die Atombombe runden das martialische Waffenspektrum ab. Wer es nicht ganz so kriegerisch haben will, der sendet einen Spion aus, um Technologie zu stehlen, ein Bauvorhaben zu sabotieren oder eine Revolution anzuzetteln.

Daß das Ganze nicht einfach zu steuern ist, dürfte auf der Hand liegen. Und so sind auch alle Tasten des Joypads belegt, weitere Befehle wählen Sie aus den diversen Menüs aus. Warum die Entwickler aber auf eine optionale Mausunterstützung verzichteten, ist uns unverständlich.

Städtisch

Obwohl es auf den ersten Blick nicht so aussieht, kommt den Städten die größte Bedeutung

zu. Hier bauen Sie neue Einheiten, treiben regen Handel und erforschen neue Wissensgebiete. Im Ressourcen-Fenster erhalten Sie einen raschen Überblick über den Zustand einer Metropole, wobei Getreide Nahrung markiert, Schilde für Produktion stehen, und Pfeile den Handel repräsentieren. Um einem eventuellen Mangel vorzubeugen, dürfen Sie die zu bearbeitenden Stadtquadrate nach eigenem Gusto bestimmen.

Sobald Sie jedoch grundlegende Prinzipien außer acht lassen, werden die Bürger rebellisch. Um hier wieder für Ruhe und Ordnung zu sorgen, müssen Sie die geknechteten Einwohner entweder mit dem Bau eines Tempels, Kolosseums oder einer Kathedrale zufriedenstellen, mit Truppen drohen oder aber einen Entertainer engagieren. Allerdings fällt dieser Bürger fortan in der Produktion aus.

Eine weitere wichtige Rolle spielen die insgesamt 28 Weltwunder, die Sie je nach Zivilisationsschritt errichten dürfen. Jede dieser Errungenschaften hat nachhaltige Auswirkungen auf Ihre und auch die konkurrierenden Zivilisationen. So wirken die



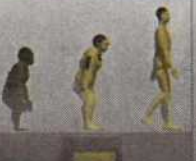
[1] Diese unbesiedelte Halbinsel wird Schritt für Schritt urbanisiert. [2] Mit Fallschirmjägern und Panzern gehen wir gegen die Römer vor. [3] In dieser Rangliste zählen nicht nur die Einwohner, sondern auch Weltwunder.



Weltwunder der Renaissance

							
Wunder	Sun Tzus Kriegs-akademie	König Richards Kreuzzug	Marco Polos Botschaft	Michelange-los Kapelle	Kopernikus' Sternwarte	Magellans Entdeckungs-reise	Shake-speare's Theater
Voraus-setzung	Feudalismus	Ingenieur-wesen	Handel	Mono-theismus	Astronomie	Navigation	Medizin
Aus-wirkung	Neue Boden-truppen sind sofort Vete-ranen, ältere nach einem gewonnenen Kampf.	In der Heimatstadt erwirtschaftet jedes Stadtquadrat ein zusätz-liches Schild.	Sie bauen automatisch Botschaften bei allen anderen Zivilisatio-nen auf.	Kathetrale in jeder Stadt.	Wissenschafts-leistung der Heimatstadt erhöht sich um 50 %.	Bewegungs-leistung aller See-Einheiten erhöht sich um zwei Felder.	Alle unglück-lichen Bür-ger in der Heimatstadt werden zufrieden.

Weltwunder des Industriezeitalters

							
Wunder	Leonardos Werkstatt	J.S. Bachs Kathedrale	Isaac New-tons College	Adam Smiths' Handels-gesellschaft	Darwins' Reise	Freiheits-stature	Eiffelturm
Voraus-setzung	Erfindung	Theologie	Schwerkraft-theorie	Wirtschaft	Eisenbahn	Demokratie	Dampf-maschine
Aus-wirkung	Bei Ent-deckung neuer Technologien werden Ihre Einheiten umsonst aufgewertet.	Verringert Anzahl unzufriede-ner Bürger in jeder Stadt auf dem Konti-nent auf zwei.	Verdoppelt Wissen-schaftslei-stung der Heimatstadt.	Bezahlt Unterhalts-kosten für Stadtver-besserung, die eine Münze pro Runde kosten.	Bringt Ihnen automatisch zwei Zivili-sations-schritte.	Setzt Anar-chie, die bei einem Wechsel der Regierung auftritt, aus.	Andere Zivilisatio-nen sind Ihnen wohl-gesonnen und ver-gessen schneller.

Pyramiden als Getreidespeicher, Magellans Entdeckungsreise erhöht den Bewegungsradius von See-Einheiten um zwei Felder, und das Apollo-Projekt erlaubt den Bau des Raumschiffes und deckt zugleich die komplette Weltkarte auf. Um sich hier nicht für die falschen Wunder zu entscheiden, sollten Sie einen Blick in die Zivilopädie werfen. Diese äußerst ausführliche On-Line-Hilfe klärt Sie über jeden Zivilisationsfortschritt, Bauwerke und Wunder sowie alle Einheiten und Regierungsformen auf. Erfreuliches gibt es auch von der Speicherplatzbelegung zu berichten. Ganze zehn Blocks müssen Sie für einen Spielstand reservieren. Da haben wir schon speicherhungrigere Games erlebt.

Sehr motivierend ist die Tatsache, daß auch ungeübte Spieler rasch erste Erfolge feiern:



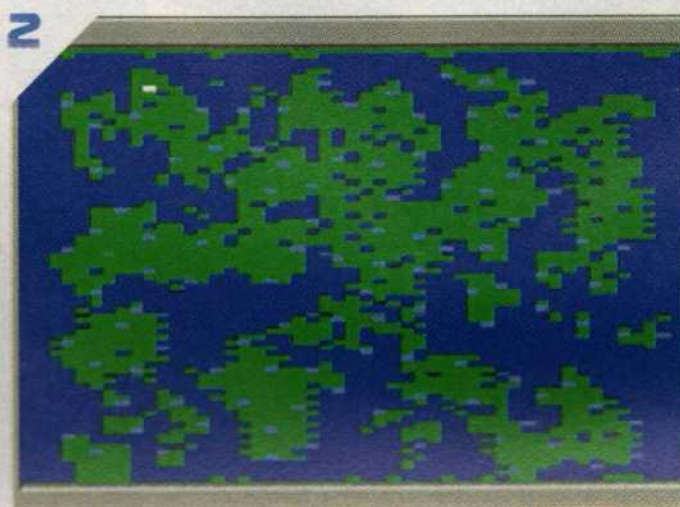
Während ein Anfänger beispielsweise im Jahre 1500 n.Chr. über knapp 2 Millionen Einwohner verfügt, regiert ein Fortgeschrittener bereits über die fünffache Menge, aber beide haben Spaß an der Sache. Die aus PC-Zeiten bekannte

[1] Ihre Berater melden sich alle Jubeljahre zu Wort. [2] Bereits im Jahre 1410 ist unsere Zivilisation führend.



Weltwunder der Moderne

								
Wunder		Hoover-Damm	Frauenwahlrecht	Manhattan-Projekt	Vereinte Nationen	Apollo-Programm	Krebsheilung	SETI-Programm
Voraussetzung		Elektronik	Industrialisierung	Kernspaltung	Kommunismus	Raumflug	Gen-technologie	Computer
Auswirkung		Dient als Wasserkraftwerk in jeder Stadt.	Verringert die durch Abwesenheit von Truppen verursachte Unzufriedenheit um 50%.	Läßt den Bau von Atomwaffen durch jede Zivilisation zu.	Botschaften bei allen Zivilisationen, Gegner müssen Frieden anbieten.	Läßt den Bau von Raumschiffen durch jede Zivilisation zu und deckt die Weltkarte auf.	Macht in jeder Stadt einen zufriedenen Bürger glücklich.	Zählt als Forschungslabor in jeder Ihrer Städte.



[1] Jeder Stamm wird von einer bekannten Persönlichkeit geführt. [2] Nach dem Bau des Apollo-Programmes wird die Weltkarte aufgedeckt. [3] Sind Ihre Untertanen zufrieden, feiern sie ein Fest.

Faustregel lautet hierbei: Partien, in denen Sie im Jahre 0 über mindestens fünf Millionen Bürger verfügen, lassen auf eine hohe Punktzahl schließen. Gewonnen hat derjenige Spieler, dessen Raumschiff als erstes in der neuen Galaxie landet. Aber auch der Sieg über alle konkurrierenden Zivilisationen führt zum Erfolg.

Nachhilfe

Trotz der Lobeshymnen finden sich aber auch einige negative Aspekte, allen voran die lieblose Präsentation, die an die erste Generation von PSX-Games erinnert. Texte ragen über den Rand der Kästen heraus, Übersetzungen sind falsch, die Anzahl der vorgegebenen Städtenamen viel zu gering. Da können auch die Wunderfilmchen nichts mehr rausreißen. Auch die Grafik bietet nicht mehr als durchschnittliche Kost: Namen von Städten, die im Gebirge liegen, lassen sich kaum entziffern, mit zunehmender Spieldauer nimmt die Ruckelfreudigkeit zu, und auch das Design der Weltkarte ist alles andere als zeit-

gemäß. Überboten wird dies alles von der miesen Sound-Untermalung, die sich zu allem Übel nicht deaktivieren läßt.

All diese Mankos ändern aber nichts an der Tatsache, daß *Civilization 2* das PlayStation-

Game mit der absolut höchsten Spieltiefe ist. Oder kennen Sie ein zweites Game, bei dem eine Bewegung in die falsche Richtung die nächsten 4000 Jahre beeinflusst?



mom

CIVILIZATION 2

meine Meinung: Eigentlich müßte ich Activision für alle Zeiten dankbar sein, daß sie eins meiner All-Time-Favourites auf die PlayStation portiert haben. Doch angesichts der zahlreichen kleinen Fehler frage ich mich, warum die Programmierer nicht sorgfältiger zu Werke gingen. Da es aber am Wichtigsten - der Spielidee - nichts auszusetzen gibt, ist dieses Game ein Muß für jeden Strategiefan. Oder anders ausgedrückt: Wenn Schach das Spiel der Könige ist, dann ist *Civ 2* das Spiel der Kaiser.

Artur Hoffmann

GENRE:	Strategie
VERFÜGBAR AB:	April 1999
HERSTELLER:	Activision
ENTWICKLER:	Microprose
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
SPIELIDEE:	1,0
GRAFIK:	3,0
SOUND:	3,0
PRÄSENTATION:	3,0
GAMEPLAY:	1,5
MOTIVATION:	1,0
PREIS/LEISTUNG:	1,0
GESAMT-WERTUNG:	1,7





[1] Was für ein Ausblick: Diese Montage aus dem "Tut TV"-Kanal zeigt nur einen kleinen Ausschnitt aus der riesigen ägyptischen Spielwelt.

[2] Übergangslösung: Eine wackelige Hängebrücke führt über eine eisige Schlucht.



GEX - DEEP COVER GECKO



Ein Gecko in **geheimer Mission**: Zum dritten Mal wagt der coole Gex einen Ausflug in die **Medien-Dimension**. Diesmal hat der Superbösewicht Rez eine liebe reizende, blonde und vor allem **vollbusige Schönheit** gekidnappt - Start frei für eine furiose Hatz durch 12 riesige und **wunderschön designte 3D-Welten** voller Überraschungen. *Michael Schmithäuser*

FACTS & FEATURES

- + exzellente 3D-Optik
- + abwechslungsreiches Level-design
- + anspruchsvolle Aufgaben & Puzzles
- + starker Sound
- Blickwinkel-Probleme
- stellenweise knifflige Steuerung

Kennen Sie Gex? Noch nicht? Dann wird es aber höchste Zeit, daß Sie den charismatischen Videospiel-Helden von Crystal Dynamics mal näher begutachten! Seit nunmehr fünf Jahren geistert der grüne Gecko durch die Spielewelt - immer einen lockeren Spruch auf der Zunge und stets auf der Jagd nach seinem Erzfeind, dem Superschurken Rez. Nachdem sich Gex während seines letzten Abenteuers

erstmal in dreidimensionale Gefilde gewagt hat, steht nun mit *Gex - Deep Cover Gecko* (Gex - DCG) der nächste Ausflug in die 3D-Welt auf dem Programm.

Während der an sich recht faule Lurch den letzten Auftrag nur höchst widerwillig angenommen hat, wird er diesmal von seinen männlichen Urinstinkten getrieben. Bösewicht Rez hat sich die Spezialagentin Xtra gekrallt und das arme Mädel in die Media Dimension

entführt. Drei gute Gründe sprechen dafür, daß Gex sich augenblicklich in die Welt des Fernsehens beamen läßt. Erstens: Xtra ist eine Frau, zweitens: Xtra ist blond und drittens: Xtra ist wunderschön. Darüber hinaus sprechen noch zwei weitere, sehr gewichtige Argumente am Körper des ehemaligen Baywatch-Models für eine sofortige Rettungsaktion - doch diese wollen wir hier nicht näher erläutern.



GET MORE COLOR NOW! GET MORE SUN!

RGB KABEL PRO



5 Colors available
 19,95 DM
World of play station
 Verarbeitung: **Sehr Gut**

GET MORE SUN!

EXTENSION KABEL



14,95 DM
 5 Colors available

LINK KABEL



14,95 DM
 5 Colors available

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

NEXT 12/98

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



5 Colors available

World of play station 12/98
Gesamturteil: Sehr Gut
 "Die Karten haben ihre sichere Funktionsweise mit den neuesten Spielen mit Bravour bestanden"



39,95 DM
 59,95 DM
 79,95 DM



29,95 DM



39,95 DM

5 Colors available

12/98 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



12/98 World of play station

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

POWER WING

DOUBLE SHOCK.... Get More Color!



49,95 DM



5 Colors available



39,95 DM

5 Colors available

VIDEO GAMES 1/99

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

PlayStation GAMES 12/98

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

MEGA FUN 12/98

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

REMOTE STATION....

MANIAC 2/99

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

VIDEO GAMES 1/99
 Verarbeitung: **Gut**
 Gesamturteil: **Sehr Gut**

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



79,95 DM

Get More

SUNFLEX

Bestell Service 02352/953350

www.GetMoreSun.com

BESUCHEN SIE UNSERE SUNSTORES
 DIE IHNEN KOMPETENTE BERATUNG
 SOWIE EINE GROSSE AUSWAHL AN
 SOFTWARE UND SUN! HARDWARE
 BIETEN KÖNNEN

MOUSE....

* incl. MOUSEPAD



29,95 DM



SUNSTORES



SUNSTORES

Händleranfragen erwünscht: Fax 02352/953280

GAMESHOP
 JUSSOW STR. 3
 34125 KASSEL

BULLDOG GAMES
 VÖLKSENER STR. 46
 31832 SPRINGE

GAME COMPANY
 ACKERSTR. 7
 40223 DÜSSELDORF

FIRST CLASS
 NIEDERSTR. 103
 47829 KREFELD

GAME TOP
 PLEISER DREIECK 189
 53757 ST. AUGUSTIN

FUN PROFI
 SCHULSTR. 5
 57518 BETZDORF

L.O.C.
 In den Breitwiesen 4
 69168 Wiesloch

GAME TOWN
 KAPUZIENER STR. 25A
 80337 MÜNCHEN

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



Sendervielfalt: Im Programmangebot von Gex ist für jeden Geschmack das Richtige dabei. Fröhliches Zappen!

Traumwelt hinter der Mattscheibe

Bevor Gex die schöne Agentin in seine glitschigen Arme schließen darf, muß er sich durch zwölf Fernsehkanäle – sprich Level – kämpfen. Wie schon in der Vorgängerversion haben die Leveldesigner ihrer Fantasie freien Lauf gelassen und einige höchst skurrile Spielwelten voller ironischer Anspielungen auf Film und Fernsehen auf den Bildschirm gezaubert. Im "Reisekanal" ver-

schlägt es das wärmebedürftige Reptil in ein bitterkaltes Winter-Wunderland. Hier muß Gex Eisskulpturen modellieren, sich auf ein Snowboard schwingen und lästige Zwerge aus dem Weg räumen sowie zum Duell im Geschenkwurfen gegen den leibhaftigen Nikolaus antreten. Zur Belohnung für jede gelöste Aufgabe erhält der verlorene Lurch eine Fernbedienung, die als Schlüssel für eine der nächsten Spielwelten dient.

Im Krimi-Kanal "Clue TV" verkleidet sich Gex als Sherlock Holmes, um eine herrschaftliche Villa unter die Lupe zu nehmen.

Auch hier wollen drei Aufgaben gelöst werden – dazu muß Gex seine Lupe auf bestimmte Gegenstände richten, wodurch er auf geheimnisvolle Weise auf mikroskopische Ausmaße verkleinert wird. Anschließend geht's auf zur fröhlichen Flöhe-Jagd auf dem ausgestopften Bärenfell, zum Luftblasen-Vernichten im Waschbecken und zum Kampf gegen die riesigen Billard-Kugeln auf dem Pool-Tisch.

Der Spartenkanal "Tut TV" befördert Gex ins ferne Ägypten, wo er geheimnisvolle Grabkammern erforschen muß, auf dem Rücken eines Kamels durch den Wüstensand trottet und in bester Indiana-Jones-Manier archäologische Ausgrabungen vornimmt. Im "Piratensender" tritt Gex gegen die Freibeuter der Meere an, in der "Fisch Frequenz" geht der kleine Lurch auf Tauchstation, im "Armee Kanal" versucht er sich als Zeitsoldat und in der Station "Anime Total" verwandelt er sich in einen typisch japanischen Zeichentrick-Superhelden. Gex brilliert in seinem dritten Abenteuer als perfekter Verwandlungskünstler – zu jedem Kanal kramt der flotte Geheimagent das passende Kostüm hervor.

Gutes Bild & starker Ton

Offenbar verwendet Gex für seine Ausflüge in die Media Dimension nur die allerbesten TV-Geräte,



2



1



3



4

die der Markt hergibt – anders läßt sich die optische und akustische Pracht von Gex – DCG nicht erklären.

Die ausgedehnten 3D-Level sehen einfach umwerfend aus – feinste Texturen überziehen die hochauflösenden Polygonwände, kunterbunte Beleuchtungseffekte setzen die Szenerie ins rechte Licht, und jede Menge Tricks aus der Special-Effects-Kiste sorgen für das eine oder andere "Aha"-Erlebnis. Unser Held und seine Umgebung spiegeln sich realistisch in blankpolierten Bodenfliesen, brennende Fackeln erzeugen lebensechte Lichtspiele an Höhlenwänden, und transparente Wasseroberflächen mit Luftblasen, Wellengang und Kräuselungen sorgen für ein grafisches Feuerwerk erster Güte. Passend dazu präsentiert sich die ausgereifte 3D-Engine, die die detaillierten Charaktere und Objekte wunderbar geschmeidig über die Mattscheibe bewegt.

Natürlich gibt's in Gex – DCG auch ordentlich was auf die Ohren: Schräge, hervorragend zu den jeweiligen Themen passende Musikstücke werden von witzigen Soundeffekten und tonnenweise Sprachsamples ergänzt. Die eindeutig-zweideutigen Kommentare des geschwätzigen Grünlings, die sonoren Anmerkungen der Butler-Schildkröte Alfred und die knallharten Konter der schönen Xtra wurden komplett eingedeutscht und von professionellen Synchronsprechern zum Besten gegeben.

[1] Hallo, Süße! Die liebe reizende Agentin Xtra wird von Baywatch-Schönheit Marlice Andrada verkörpert.

[2] Eine Seefahrt, die ist lustig: Zusammen mit seinem treuen Butler Alfred erkundet Gex den Küstenstreifen des "Weicheier-Lands".

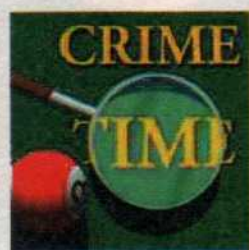
[3] Hinein ins kühle Naß! Die aufwendig animierten Wassereffekte sind ein erfrischender Augenschmaus.

[4] Gex, der junge Pharao: Der stilecht gekleidete Lurch übt sich in frühägyptischer Tanzkunst.

Manchmal wirken die Sprüche allzu lässig und dadurch aufgesetzt, doch unterm Strich gehört die Akustik von Gex – DCG zum Besten, was je auf einer PlayStation zu hören war.

Gextrem schwierig

Gegenüber dem gelungenen Leveldesign und der fantastischen Präsentation fällt das Gameplay leider ein wenig ab. Das liegt an den zwei typischen Problemzonen dreidimensionaler Jump'n-Runs: Steuerung und Kameraführung. Sowohl die Analog- als auch die Digitalsteuerung lassen es an der nötigen Präzision vermissen. So kann es schon mal vorkommen, daß Sie einen besonders kniffligen Sprung erst nach dem fünften Anlauf meistern – das ist besonders dann sehr ärgerlich, wenn Sie sich gerade in einem der zahllosen zeitkritischen Spielabschnitte befinden, in dem Sie gegen die Uhr antreten müssen. Immerhin versöhnt das reichhal-





tige Bewegungs-Spektrum des durchtrainierten Reptils für die hakelige Steuerung. Neben dem Standardrepertoire eines jeden Hüpfspiel-Helden – Rennen, Springen und Ducken – kann Gex mörderische Karatekicks, tödliche Schwanzhiebe und klebrige Zungenattacken ausführen. Des weiteren kann der grüne Agent auch Schwimmen, Tauchen und – nach der Aufnahme des entsprechenden Power-Ups – sogar Feuerbälle spucken. Ganz zu schweigen von der Fähigkeit, bestimmte Gegenstände als Fortbewegungsmittel zu benutzen – etwa ein herrenloses Kamel, einen herumstehenden Panzer oder ein bissiges Krokodil.

Mit dem Problem der korrekten Kameraführung haben die meisten 3D-Spiele ihre lieben Probleme – da bildet auch *Gex – DCG* keine Ausnahme. Es ist schon sehr ärgerlich, wenn man während eines Trips durch enge Minenschächte öfters die Wände als den Spielcharakter zu sehen bekommt. Zwar läßt sich die Kameraperspektive frei verstellen – doch auf die Dauer gerät die ständige Justage des Blickwinkels zur höchst nervigen Angelegenheit. Immerhin bleibt das virtuelle Objektiv in den großen, offenen Level stets am Mann – Verzeihung, am Reptil.

Die gefürchtete Kombination aus hakeliger Steuerung und fehlerhafter Kameraein-

stellung treibt den Schwierigkeitsgrad an manchen besonders kniffligen Stellen in astronomische Höhen – wer sich dabei nicht vor Frust ins Joypad verbeißt, muß über Nerven aus Stahl verfügen.

Doch sind die frustigen Engstellen nach dem

x-ten Anlauf endlich überwunden, steigt die Motivation wieder ins Unermeßliche – man will ja schließlich sehen, welche Gags und abgedrehten Leveldesigns sich die Entwickler noch so haben einfallen lassen.



GEX - DEEP COVER GECKO

m eine Meinung: Er kann Snowboarden, Panzerfahren und Kamelreiten. Er verkleidet sich als ägyptischer Pharaos, kauziger Sherlock-Holmes-Verschnitt und einbeiniger Piratenkapitän. Gex ist ein Tausendsassa – und genau das macht sein neuestes 3D-Abenteuer zu einem absoluten Muß für jeden Genre-Freund. In jedem Level gibt es etwas Neues zu entdecken, wodurch die Motivation trotz der Steuerungsmankos und Kameraputzer auf einem hohen Niveau verweilt. Und das alles mit brillanter Grafik und Spitzensound – was will man mehr?

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	3D-Jump'n-Run
■ VERFÜGBAR AB:	April
■ HERSTELLER:	Eidos Interactive
■ ENTWICKLER:	Crystal Dynamics
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

1,7

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



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.

Preissenkung
Unverb. Preisempf.
39,95 DM



The Glove

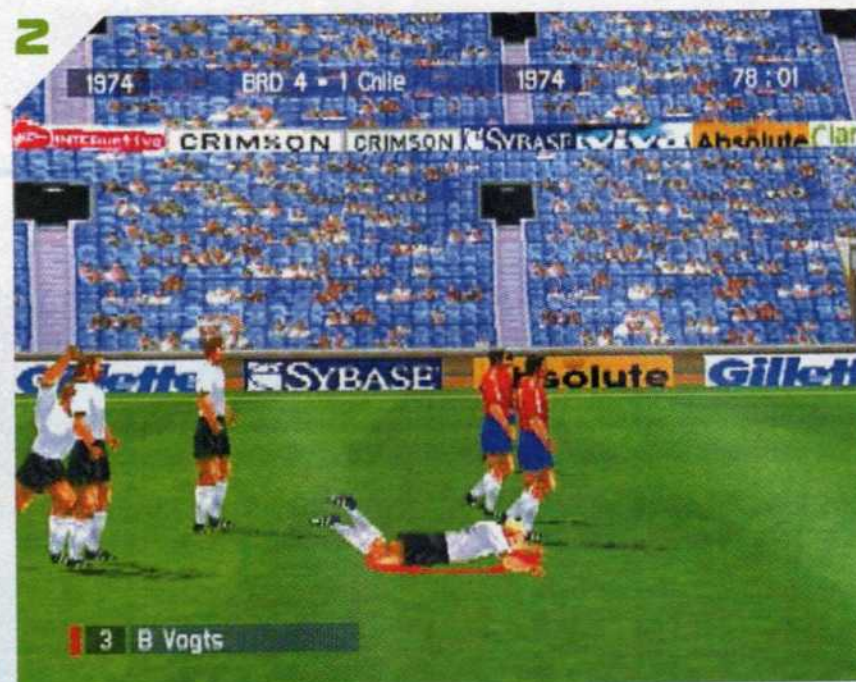
Fühle Dein Spiel! Analoges und digitales Steuern direkt mit Deiner Hand. Für PlayStation! Unverb. Preisempf. 129,95 DM



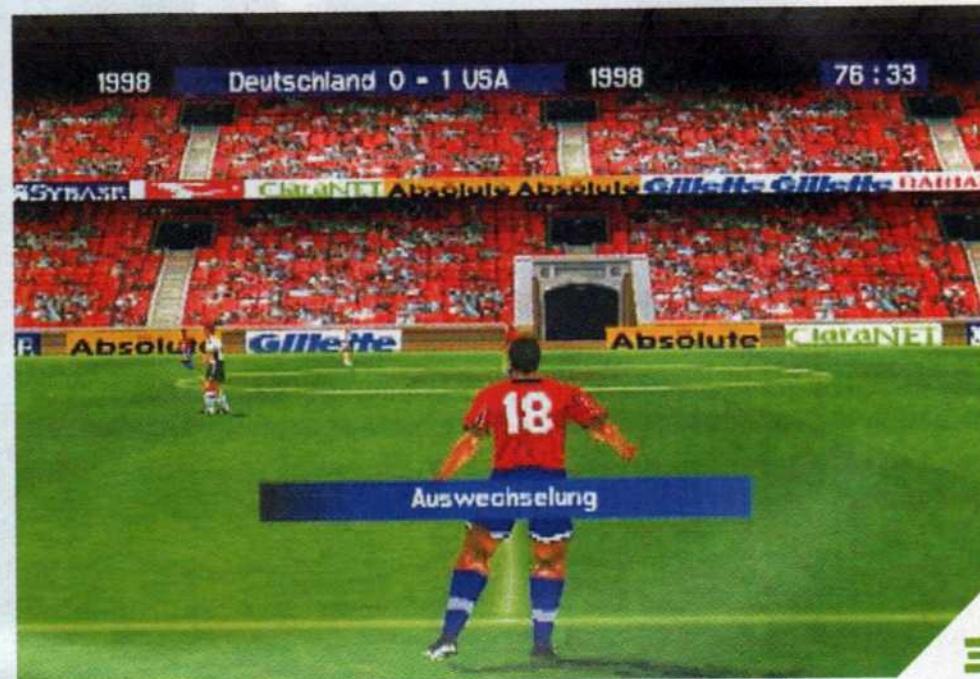
Jetzt im gut sortierten Fachhandel

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

PlayTest



[1] Die s/w-Übertragung gehört zu den witzigen Highlights des Games. [2] Als Berti Vogts noch beliebt war... [3] Auch Einwechslungen werden professionell in Szene gesetzt. [4] Das kommt davon, wenn das ganze Team nach vorne stürmt.



VIVA FUSSBALL

Langsam aber sicher kommt die **99er-Footie-Welle** ins Rollen: Nach dem ansprechenden Lizenzkick **UEFA Champions League** steht nun **Virgins generations-übergreifende WM-Historie VIVA Fußball** auf dem Prüfstand. *Artur Hoffmann*

einige von Ihnen werden sich sicher noch daran erinnern, daß wir in der Ausgabe 5/98 ein Fußballspiel namens *VIVA Fußball* vorgestellt haben. Und kaum 12 Monate später taucht urplötzlich die verkaufsfertige Version auf...

Einst im Mai

Wie einige Genrekollegen (*Frankreich '98*, *ISS Pro*) setzt auch der Brit-Kick voll und ganz auf Nationalmannschaften. Der große Unterschied liegt aber darin, daß bei *VIVA Fußball* nicht nur aktuelle Teams vorhanden sind, sondern auch Mannschaften aus längst

vergangenen Tagen. So sind beispielsweise elf deutsche Teams aus den Jahren 1958 bis 1998 vorhanden. Insgesamt bauten die Entwickler über 1000 (!) Nationalteams inklusive korrektem Spielerkader ein.

Der Verzicht auf Vereinstteams macht aber auch klar, worum es hier geht: die Weltmei-

sterschaft. Allerdings nicht um eine x-beliebige, sondern derer elf. Angefangen in Schweden, über Mexiko bis hin zur letzten Endrunde in Frankreich spielen Sie 40 Jahre WM-Geschichte nach. Je nachdem, für welche Nation Sie sich entscheiden, müssen Sie gegebenenfalls sogar durch die anstrengenden Qualifikationsrunden. Ob auch die Austragungsorte der Wirklichkeit entsprechen, konnten wir nicht in Erfahrung bringen, da unser beliebtes Nachschlagewerk "Fußball A bis Z" verschollen ist. Zumindest Endspiele und weitere herausragende Matches wie z.B. das einzige Spiel zwischen der damaligen DDR und der BRD (1:0) finden an den realen

FACTS & FEATURES

- + mehr als 1000 Mannschaften
- + ansehnliche, realistische Grafik
- beträchtliche Ladezeiten
- kein Kommentator
- billiger Trainingsmodus



MEDIUM

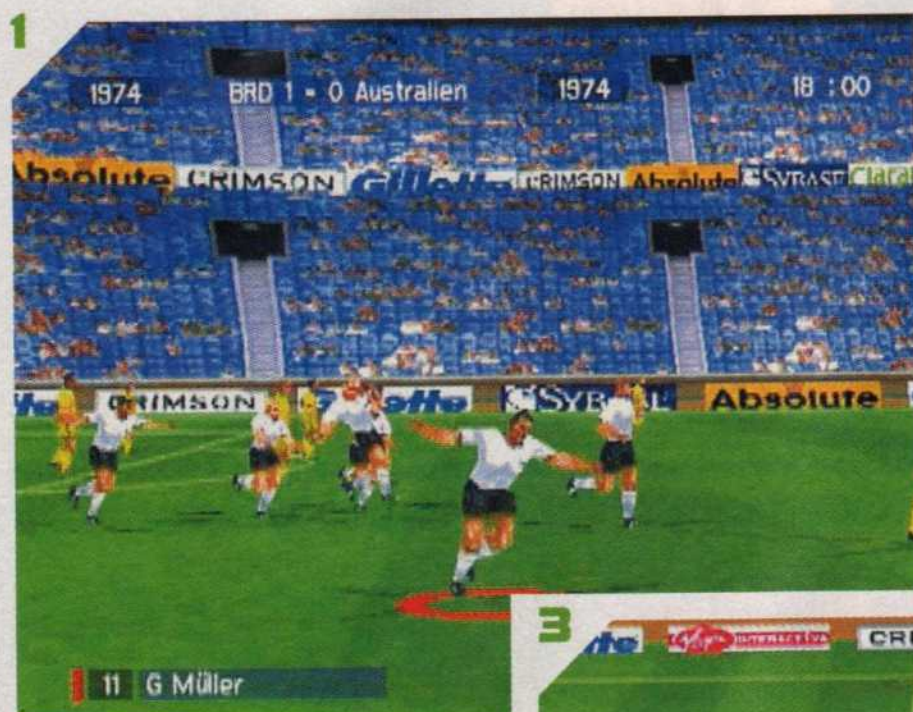
Your way to flavor.



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)



Orten (das eben Genannte in Hamburg) statt.

Allzu weit werden Sie in den ersten Partien aber nicht kommen, da die Steuerung sehr gewöhnungsbedürftig ist. So unterscheidet das Game z.B. zwischen Schuß- und Tor-schluß und belegt dementsprechend zwei Buttons. Weitere Moves wie Heber, Pass, Drehung oder Spurt gehen da schon weitaus einfacher von der Hand. Das Highlight sind aber Direktabnahmen, die – wie im wirklichen Fußballerleben – nahezu undurchführbar sind.

Durchwachsen

Die CPU-gesteuerten Gegner agieren alles andere als hilflos und setzen Sie durch immer neue Angriffsvarianten unter Druck. Im Test strich beispielsweise das deutsche 98er-Team bereits nach der Vorrunde sieglos die Segel. Hier hilft auch der Trainingsmodus nur bedingt weiter, da dieser viel zu lieblos und variantenarm in Szene gesetzt wird. Angesichts des hohen Niveaus wäre aber gerade eine gute Übungshilfe von essentieller Bedeutung. Somit kommen Sie viel zu selten in den Genuß der selbst steuerbaren Jubelszenen, sowie der – zugegebenermaßen arg einfach gestrickten – Endsequenz.

Haben Sie den Bogen aber einmal raus, entwickelt sich jene Art von Spielablauf, auf die die Entwickler besonders stolz sind: Der Ball läuft von einer Station zur nächsten, wird quer gepaßt und urplötzlich einem Stürmer in den Lauf gespielt.

Grafisch wird das Spektakel gut in Szene gesetzt und glänzt durch ansehnliche und nicht immer vollbesetzte 3D-Stadien, von einigen Ausnahmen abgesehen, guten Animationssequenzen und eine ruckelfreie Hi-Res-

[1] Die lebende Legende Gerd Müller zeigt sich wie gewohnt treffsicher. [2] Die Anzeige bei Standardsituationen erinnert an Golfsims. [3] Weitschüsse treffen nur selten ins Tor.

Optik. Witziger Höhepunkt sind die alten Partien, die stilgerecht in einer Schwarz/weiß-Darstellung übertragen werden. Dies schlägt sich aber erwartungsgemäß in nervtötend lan-

gen Ladezeiten nieder.

Der hohe Realismusgehalt spiegelt sich nicht nur in den gemäßigten Ergebnissen wieder, sondern tritt auch bei den häufigen Abseitsentscheidungen, den unzähligen Fouls und der unterschiedlichen Qualität der Torhüter zutage. Aber gerade deswegen

stellt sich die Frage, warum der Schiri während eines Eckballs abpfeift, wieso der Torwart abschlägt, obwohl sich noch Spieler im Strafraum tummeln, oder weshalb manuell zum ballnächsten Spieler umgeschaltet werden muß.

Einen Kommentator werden Sie vergeblich suchen, dafür unterhalten sich die Spieler mit Floskeln wie z.B. "Gib ab!" oder "Abseits". Das ist weder neu, da bereits *Golden Goal '98* mit diesem Feature zu punkten versuchte, noch gut. Ähnliches gilt für die Fans, die zwar zum richtigen Zeitpunkt in Jubelstürme ausbrechen, jedoch stets ein wenig steril wirken. Dieser Eindruck erhärtet sich dadurch, daß die Geräuschkulisse zu bestimmten Zeitpunkten komplett verstummt. Hier wird eine neue Sound-Endlosschleife von der CD in den Speicher gelesen. Warum kommt eigentlich niemand auf die Idee, britische Fangesänge mit einem brasilianischen Kommentator zu verknüpfen?

mom



VIVA FUSSBALL

meine Meinung: Wer ein Footie-Game sucht, das noch nach Monaten motiviert, findet in *VIVA Fußball* einen treuen Begleiter. Wer zudem keinen Wert auf zeitgemäße Präsentation, einen lehrreichen Trainingsmodus und Vereinsmannschaften legt, für den ist dieses Game sogar die absolute Nummer 1. Es sei denn, Sie fürchten sich vor einem hohen Schwierigkeitsgrad. Alle anderen sollten sich die Wartezeit auf die nächste *FIFA*- oder *ISS-Pro-Generation* mit *UEFA Champions League* verkürzen.

Artur Hoffmann

GENRE:	Fußballsim
VERFÜGBAR AB:	sofort
HERSTELLER:	NBG Multimedia
ENTWICKLER:	ITE Media
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
SPIELIDEE:	1,5
GRAFIK:	2,0
SOUND:	2,5
PRÄSENTATION:	2,5
GAMEPLAY:	2,0
MOTIVATION:	2,0
PREIS/LEISTUNG:	1,5
GESAMT-WERTUNG:	1,9





[1] Jenny läßt während eines Fights sehr tief blicken. [2] Lassen Sie sich nicht vom Äußeren des Maulwurfs täuschen.



BLOODY ROAR 2



Die **Monster unter den Fightern** sind wieder da! Mit neuen Charakteren, einer leicht verbesserten Grafikengine und flotterem Gameplay buht **Bloody Roar 2** um die Gunst der nach Neuheiten dürstenden **Beat'em-Up-Fans**. Artur Hoffmann

Vor über einem Jahr sorgte *Bloody Roar* für Furore, da dieses Beat'em-Up eine neue Dimension auf die PlayStation brachte: die Metamorphose von Charakteren. Aus zunächst normalen Kämpfern wurde auf Knopfdruck Tiger, Maulwurf und Hase. Der mit *Bringer of the New Age* untertitelte zweite Teil setzt dieses Prinzip so konsequent fort, daß Sie die Neuerungen mit der Lupe suchen müssen.

Transformator

Besitzern des ersten Teils fällt sofort das neue Line-Up auf: Mitsuko, Greg und Hans wurden rausgeworfen und durch Marvel (Leopard), Bu-

suzima (Chamäleon), Jenny (Fledermaus) und Stun (Insekt) ersetzt. So stehen insgesamt nur neun Recken plus zwei zu erspielende Bosse bereit. Weitaus besser sieht es in Sachen Spielmodi aus: Arcade, Vs., Storymode, Survival und Training – alle gängigen Varianten sind vertreten. In Zeiten von abwechslungsreichen und innovativen Spielen wie z.B. *Tekken 3*, *Ehrgeiz* und *Tobal No. 2* wirken die BR-2-Modi aber ein wenig hausbacken. Dafür hat *Bloody Roar 2* aber einen einzigartigen Trumpf im Ärmel: Die Transformationen, die Sie während eines Fights durch einen Druck auf die Kreis-Taste starten. Voraussetzung hierfür ist aber eine gefüllte Beast-Leiste, die nach Tref-

fern ebenso kleiner wird wie die Lebensenergie. Der Unterschied besteht darin, daß letztere in gewissen Grenzen wieder aufgefüllt werden kann (Recovery).

Diese Verwandlungen sind dabei nicht nur optischer Natur, sondern bringen auch extreme kampfspezifische Vorteile: Der Maulwurf gräbt sich in den Boden und taucht blitzschnell hinter Ihnen wieder auf, die Fledermaus ist in der Luft nahezu unschlagbar und das Chamäleon mißbraucht seinen Schwanz als tödliche Schlagwaffe. Natürlich unterscheiden sich auch die Combos grundsätzlich von den menschlichen Mehrfachangriffen. So sind atemberaubende 22fache Schlagkombinationen oder Spezialattacken, bei denen das Grafikset durch ein Gitternetz ersetzt wird und der Charakter als Feu-

FACTS & FEATURES

- + ausgezeichnete Grafik
- + spaßiger Verwandlungsmodus
- + eingängiges Kampfsystem
- wenig Charaktere
- kaum Neuerungen





[1] Grafisch gibt sich das Spiel keinerlei Blößen. [2] Die Spezialattacke des Endgegners Gado ist eine grafische Hochgenuss.

erball durch den Ring düst, keine Seltenheit. Und genau hier liegt der Reiz des Games.

Wow!

Die im Vergleich zum Vorgänger leicht geliftete 3D-Grafik ist atemberaubend schön und zaubert in Verbindung mit den Lichteffekten und den hübschen Hintergrundgrafiken ein grandioses Farbenspektakel auf Ihren Bildschirm. Und das alles bei 50 Frames pro Sekunde - ohne Ruckler und Aussetzer.

Positiv ist auch die recht schnell erlernte

Steuerung: Combos, Gegenattacken und Blocks sind intuitiv ausführbar und arten selten in ein Button-Smash-Duell aus. Einzig der fehlende Sidestep-Move wird Puristen auf die Barrikaden treiben.

Bei der Musikuntermalung setzten die Programmierer auf einen Heavy-Metal-Soundtrack, der gut zur Rasanzen des Gameplay paßt, die Spezialeffekte sind hörenswert.



BLOODY ROAR 2

m eine Meinung: Da das Game zu den Besten des Genres gehört, dürfen alle Beat'em-Up-Fans, an denen der erste Teil spurlos vorbeigegangen ist, getrost zugreifen. Wer aber *Bloody Roar* im Schrank stehen hat, sollte unbedingt probieren, um festzustellen, ob die Änderungen eine Anschaffung rechtfertigen. Allerdings ist allein schon das Blondie-Babe Jenny jede müde Mark wert. Für mich ist die langbeinige Amazone „The Sexiest Beat'em-Up-Character“ aller Zeiten. Und ganz nebenbei: Sie ist auch ein verdammt guter Fighter ...

Artur Hoffmann

GENRE:	Beat'em-Up
VERFÜGBAR AB:	Mai
HERSTELLER:	Virgin Interactive
ENTWICKLER:	Raizing/Hudson
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

1,9

Kleiner Auszug aus unserem Programme.

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 (PSK)	100,00
All Star Tennis '99 (N64/PSK)	125/100,00
Akuji (PSK)	105,00
Asterix (PSK)	100,00
Battle Adventure Racing (N64)	120,00
Bloody Roar (PSK)	100,00
Box Champions (PSK)	100,00
Brave Fencer	130,00
Breath of Fire III (PSK)	100,00
Carmageddon (PSK)	100,00
C&C: Gegenschlag (PSK)	100,00
Civilisation II (PSK)	100,00
Crash Bandicoot 3 (PSK)	100,00
Dark Stalkers 3 (PSK)	100,00
Driver (PSK)	100,00
F-1 World Grand Prix II (N64)	95,00
F-1 '98 (PSK)	100,00
F1-Racing Simulation 2 (N64/PSK)	120/100,00
FIFA Soccer '99 (N64/PSK)	120/95,00
F-Zero X (N64)	100,00
Gekki 3D (PSK)	100,00
Goemon 2 (N64)	140,00
G-Police 2 (PSK)	100,00
G-Police Platinum (PSK)	50,00
Grandstream Saga (PSK)	100,00
Gran Turismo (PSK)	90,00
Guardian Crusade (PSK)	100,00
KKND-Crossfire (PSK)	100,00
Le Mans (PSK)	100,00
Mario Party (N64)	100,00
MediEvil (PSK)	100,00
Metal Gear Solid (PSK)	100,00
Metal Gear 5. Premium Pack	160,00
Metal Gear 5. Lösungsbuch	35,00
Micro-Machines Turbo (N64)	100,00
Mission Impossible (N64)	100,00
Monkey Hero (PSK)	100,00
Musik (PSK)	100,00
NBA Live '99 (N64/PSK)	115/100,00
Need for Speed IV (PSK)	100,00
NHL '99 (N64/PSK)	115/95,00
Nightmare Creatures (N64)	150,00
Odd World 2 (PSK)	100,00
Parasite Eve	120,00
Populous (PSK)	100,00
Prince Naseem Boxing (PSK)	100,00
Rayman 2 (N64/PSK)	125/100,00
Ridge Racer 4 (PSK)	100,00

Neue Preisliste! Kostenlos anfordern!

GAME BOY COLOR	150,00
A Bug's Life	75,00
Bugs Bunny 3	65,00
Geki 3D	75,00
Men in Black	75,00
Power Quest	75,00
Schlumpf	75,00
Star Wars	75,00
Top Gear Rally	85,00
Turok 2	75,00
Warrior Land 2	75,00
U-Rally	75,00
Quest for Camelot	75,00
Zelda	75,00

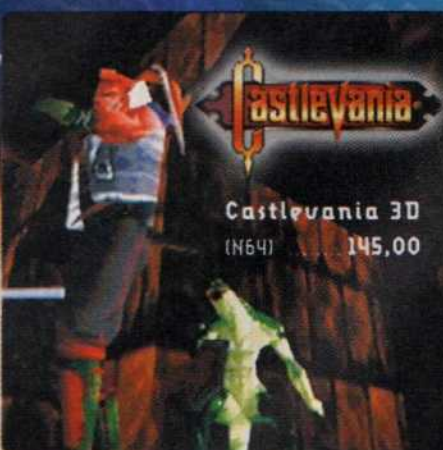
Dreamcast

Sega Dreamcast	579,00
incl. Spannungswandler	579,00
RGB-Kabel	60,00
Memory Card VMS	60,00
Aero Dancing	150,00
Blue Stinger	150,00
Incoming	150,00
July	150,00
Kart	150,00
Lenkrad	150,00
Marvel vs. Capcom	150,00
Monaco Grand Prix	150,00
Pen Pen Triclon	150,00
Power Stone	150,00
Puyo Puyo	150,00
Psychic Force 2012	150,00
Sega Rally 2	150,00
Seven Cross	150,00
Sonic Adventure	150,00
Tetris 4D	150,00
Virtua Fighter 3	150,00

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!



Castlevania 3D (N64) 145,00

Rollage (PSK)	100,00
Saga Frontier (PSK)	110,00
Silent Hill (PSK)	140,00
Soulblade Platinum (PSK)	50,00
Soul Reaver (PSK)	105,00
Sports Car 63 (PSK)	100,00
Star Wars Rogue Squadron (N64)	120,00
1080° Snowboarding (N64)	100,00
Street Fighter Zero III (PSK)	100,00
Tai Fu (PSK)	105,00
Tekken 3 (PSK)	100,00
Tomb Raider 3 (PSK)	100,00
Toca Touring Car Teil 2 (PSK)	100,00
Turok 2 engl. dt.	125/100,00
UEFA Champions League '98/99 (PSK)	100,00
Vergessene Welt Platinum (PSK)	50,00
Vigilante 8 (N64)	125,00
Virtual Pool (N64)	115,00
Warzone 2100 (PSK)	100,00
WCW vs. nWo Thunder (N64/PSK)	120/90,00
Wild Arms (PSK)	100,00
Wing Over (PSK)	100,00
Wipe Out (N64)	90,00
Xenogears (PSK)	130,00
X-Ploder Pro 2.0 (PSK)	135,00
Zelda (N64)	115,00

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

Produktangebot auch erhältlich bei GAMESTORE
Rüttenscheider Str. 181 • 45131 Essen • Tel 0201-777235
Kölner Str. 25-40 • 40211 Düsseldorf

Telefon 0711-222910-30/50

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

LADEN	Mo-Fr: 10.00-18.30	GROSSHANDEL	nur für Händler!!
	Sa: 10.00-16.00	Telefon	0711-222910-10
VERSAND	Mo-Fr: 10.00-18.00		0711-222910-20

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



[1] Ausgeknockt: Mit Spezialattacken setzen Sie Gegner zeitweilig außer Gefecht.

[2] Ausgetrickst: Der flotte Alex hat einen Haken geschlagen, um vor dem kräftigen, aber behäbigen Lupo beim rettenden grünen Energiefeld anzukommen.

[3] Ausgebombt: Der Söldner Walker ist knapp einer gewaltigen Detonation entgangen.

[4] Ausgebüchst: Mit der wertvollen Energieladung am Körper flüchten Sie durchs Wasserbecken.

BLOODLINES

Rennen, Hüpfen, Prügeln & Denken: Wer in Sonys wildem Genre-Mix **Bloodlines** bestehen will, muß in all diesen Disziplinen **absolut fit** sein. *Michael Schmithäuser*

man nehme ein Beat'em-Up, kreuze es mit kniffligen Level-Konstruktionen aus dem Jump'n-Run-Genre und würze das Ganze mit einer ordentlichen Prise Strategie & Taktik – fertig ist **Bloodlines**, der neue Action-Knaller von Radical Entertainment.

Bandenkrieg mit Sportsgeist

In der fernen Zukunft bekriegen sich die Gangs dieser Erde nicht mehr mit Waffengewalt, sondern reagieren sich in weltweiten **Bloodline**-Turnieren ab. Die Kämpfe finden in riesigen Arenen statt – mal tief unter der Erde in düsteren Gewölben, mal inmitten einer antiken Tempelanlage und mal hoch über den Dächern einer Millionenmetropole. Ziel der knallharten Mann-gegen-Mann-Duelle: Drei von vier in der Arena verteilten Energiefelder müssen durch schlichtes Draufspringen mit der Farbe des Spielers

markiert werden. Das klingt einfacher, als es ist: Zunächst einmal müssen Sie sich die entsprechende Energieladung schnappen und dann die weit voneinander entfernt angebrachten Felder erreichen. Dabei sitzt Ihnen der Gegner im Nacken: Bekommt er Sie zu greifen, trackt er Ihren Charakter mit Fausthieben und Fußtritten und "klaut" sich die Energieladung. In diesem Moment erfolgt ein Rollentausch: Aus dem Gejagten wird der Jäger. Nun müssen Sie versu-

FACTS & FEATURES

- + erfrischend neues Spielkonzept
- + coole Charaktere
- + spaßiger Mehrspielermodus
- + hervorragende Soundkulisse
- hakelige Steuerung
- oft viel zu hektisch & unübersichtlich



[1] Ausgezoot: In der Totalen gerät das Spektakel in den Arenen ein wenig zu klein und wuselig. [2] Ausgefallen: die Kampf-Arena auf dem malerischen Maya-Tempel.





chen, den davoneilenden Computergegner einzufangen, um sich die wertvolle Energieladung wieder zurückzuholen.

Fangenspielen einmal anders

Natürlich beschränkt sich die Bildschirm-Action nicht nur auf tumbes Herumlaufen. Die riesigen Arenen sind mit zahllosen Hindernissen wie Fallgruben, Wasserflächen und steilen Aufbauten zugestrichelt, und die begehrten Energiefelder befinden sich meist auf erhöhten, schwer zugänglichen Stellen. Ab und zu erscheinen Extras auf der Bildfläche, mit denen Sie Ihren Gegner ärgern können – und natürlich auch umgekehrt. Dazu gehören zeitweilige Unverwundbarkeit, Turbo-Geschwindigkeit oder Feuerbälle, die den Gegner verlangsamen. Darüber hinaus verfügt jeder der zehn zur Auswahl stehenden Charaktere über einen Special-Move. So kann der kräftige Bomani für kurze Zeit durch die Lüfte schweben, während die fiesche Reiko einen spektakulären Supersprung hinlegen kann.

Technisch gibt sich *Bloodlines* schlicht: Die Grafik ist recht düster und eintönig geraten, und die Animationssequenzen können sich nicht mit einem ausgewachsenen Beat'em-Up messen.

Der Sound ist hingegen rundum gelungen: Viele Sprachsamples und der treibende Drum'n-Bass-Soundtrack lassen die Lautsprechermembranen erzittern. Auch die verschiedenen Spielmodi sind überzeugend: Neben einer Arcade-Aus-

scheidung und einem Kampfmodus mit frei wählbaren Gegnern und Arenen sorgt der starke Multiplayer-Modus für packende Duelle mit bis zu vier Teilnehmern gleichzeitig.



mom

BLOODLINES



meine Meinung: Der gewagte Mix aus Jump'n-Run und Beat'em-Up überzeugt durch atemlose Action und taktische Feinheiten. Wer in den Arenen bestehen will, muß nicht nur verdammt reaktionsschnell sein, sondern seine Gegner auch geschickt austricksen können. Leider ist die technische Umsetzung nicht gerade das Höchste der Gefühle, und die hakelige Steuerung sorgt für wiederholte Frustrationsmomente. Was bleibt, ist eine leicht überdurchschnittliche Action-Klopperei.

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Action/Geschicklichkeit
■ VERFÜGBAR AB:	April 1999
■ HERSTELLER:	SCE
■ ENTWICKLER:	Radical Software
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

2,2

*) Multiplayer: 1,0

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

Tel. 07247/94 61 70

Fax 07247/42 48

Gewerbering 24 - 76351 Linkenheim bei Karlsruhe

Angebote

ab 60,00 DM versandkostenfreie Lieferung

Sony Playstation

Abe's Oddysee Platinum	DV 49,99
Actua Soccer Platinum	DV 29,99
Alien Trilogy Platinum	DV 49,99
Last Chamber	DA 49,99
Just a Move 2 Platinum	DV 49,99
Command & Conquer	DV 49,99
Constructor	DV 49,99
Cool Boarders 2 Platinum*	DV 49,99
Crash Bandicoot 2 Platinum*	DV 49,99
Crash Bandicoot Platinum	DV 49,99
Croc	DV 49,99
Darkstalkers	DA 49,99
Devils Deception	DA 49,99
Disruptor	DA 49,99
Fantastic Four	DV 49,99
Formel 1 Platinum	DV 49,99
G-Police Platinum*	DV 49,99
Sex 3D	DV 49,99
Grand Theft Auto London*	DV 49,99
Grand Theft Auto Platinum	DV 49,99
Heracles Platinum	DV 49,99
Hemmings	DV 49,99
Lost World Platinum	DV 49,99
Megaman X3	DV 49,99
Mickey's Wild Adventure	DV 49,99
Midnight Run	DV 49,99
ONE	DV 49,99
Pandemonium 2	DV 49,99
Pandemonium Platinum	DV 49,99
Peak Performance	DV 49,99
Porsche Challenge Platinum	DV 49,99
Powerboat Racing	DV 49,99
Rayman Platinum	DV 49,99
Resident Evil Platinum	DV 49,99
Ridge Racer Revolution	DV 49,99
Riven	DV 49,99
Soviet Strike Platinum	DV 49,99
Supercross 98	DV 45,34
Tekken 2 Platinum	DV 49,99
TOCA Platinum	DV 49,99
Tomb Raider 2	DV 49,99
Crash It	DV 44,99
True Pinball Platinum	DV 49,99
V-Rally Platinum	DV 49,99
Vewpoint	DV 49,99
Virtual Open Tennis	DV 49,99
Wipe Out 2097 Platinum	DV 49,99
Worms Platinum	DV 49,99
WWF in Your House	DV 49,99
Previous 3D	DV 49,99

DRIVER

5th Element	DV 89,99
Abe's Exodius	DV 94,99
Ace Combat 2	DV 94,99
Actua Pool	DV 98,99
Akuji the Heartless	DV 94,99
Alundra	DV 96,99
Apocalypse	DV 99,99
Arc of Time	DV 96,99
Asterix*	DV 99,99
Asteroids	DV 89,99
Atlantis	DV 96,99
Attack of the Saucerman*	DV 96,99
Azure Dreams	DV 98,99
B-Movie	DV 94,99
Batman & Robin	DV 99,99
Big Air*	DV 99,99
Blade & Blade	DV 103,99
Blood Lines*	DV 98,99
Bloody Roar 2*	DV 94,99
Box Champions	DV 97,99
Breath of Fire 3	DV 103,99
Brunswick Bowling	DV 97,99
Buggy	DV 99,99
Bugs Life	DV 96,99
Bugs Running*	DV 102,99
Bust a Groove	DV 96,99
Bust a Move 4*	DA 79,99
C3 Racing	DV 93,99
Cardinal Sin	DV 89,99
Colin Mc Rae Rally	DV 99,99
Colony Wars 2	DV 96,99
C & C Gegenschlag	DV 99,99
Crash Bandicoot 3	DV 99,99
Croc 2*	DV 98,99
Dark Stalkers 3*	DV 109,99
Dead or Alive	DV 96,99
Dreams*	ML 97,99
Dungeon Keeper 2*	DV 97,99
Earthworm Jim 3D*	DA 96,99
Eliminator	DV 96,99
FIFA 99	DV 99,99
Final Fantasy VII	DV 111,99
Fluid	DV 89,99
Formel 1 98	DV 104,99
G-Police II*	DV 96,99
Global Domination	DV 96,99
Golden Goal	DV 59,99
Gran Turismo	DV 99,99
Granstream Saga	DV 89,99
GT Racing*	DV 99,99

104,99 DM

Erreichungstermin Mitte März



99,99 DM

Erreichungstermin Mitte März



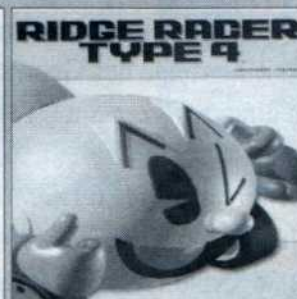
94,99 DM

Erreichungstermin Mitte März



107,99 DM

Erreichungstermin Mitte März



99,99 DM

Erreichungstermin Mitte März



94,99 DM

Erreichungstermin Mitte März



99,99 DM



249,99 DM



99,99 DM

Heart of Darkness	DV 102,99
Hugo 2*	DV 99,99
Kingsley*	DV 96,99
Klonoa	DV 98,99
Kula World	DV 99,99
Legends	DV 96,99
Life Wire*	DV 79,99
Magic the Gathering	DV 99,99
Medievil	DV 99,99
Megaman 8	DV 94,99
Metal Gear Solid	DV 104,99
Monkey Hero*	MA 109,99
Monopoly	DV 82,99
Musik	DV 99,99
Need for Speed IV*	DV 98,99
NHL Face Off 99*	DV 97,99
Pool Hustler*	MA 89,99
Populous - The Beginning	DV 99,99
Premier Manager 99	DV 89,99
Pro Pinball Big Race USA	DV 94,99
Rally Cross 2	DV 99,99
Rascal	DV 96,99
RC Stunt Copter*	DA 99,99
Retro Force	DV 89,99
Risiko	DV 94,99
Rogue Trip	DV 84,99
Rollcage	DV 94,99
Running Wild*	DV 89,99
San Francisco Rush 2	DV 89,99
Shadow Gunner	DV 99,99
Shadowman*	DA 99,99
Shanghai True Vailor	DV 102,99
Snowracer 98	DV 99,99
South Park*	DA 97,99
Sports Car GT*	DV 97,99
Spyro - The Dragon	DV 97,99
Streetfighter Coll. 2*	DV 89,99
SWING*	DV 79,99
Tai Fu*	DV 99,99
Tanktics*	DA 97,99
Tekken 3	DV 99,99
Theme Hospital	DV 97,99
TOCA 2	DV 97,99
Tomb Raider 3	DV 99,99
Tunguska*	DA 97,99
Ubik*	DV 98,99
V-Rally 2*	DV 104,99
Virus*	ML 98,99
Viva Fußball	DV 94,99
Wild-Arms	DV 89,99
Wild 9's	DV 94,99
Wing Over 2*	DV 96,99

RGB Scart Kabel	19,99
RF Adapter	39,99
Link Kabel	19,99
Maus für PSX	39,99
Controller Analog Twin Shock	44,99
Predator 2 silver	89,99
Memory Card 720 Block	84,99
Blaze CyberShock Controller	59,99
Master 32 Pad	19,99
Gamster Dual Force Lenkrad	139,99
Explorer 32 Pad	14,99
Barracuda 2 Dual Shock	59,99
Memory Card 1 MB (3er-Pack)	29,99
Memory Card 360 Block	59,99
SONY CD Case	29,99
Thrustmaster Shockhammer Pad	69,99
SONY Controller	29,99
SONY G-Con 45	79,99
SONY Memory Card bunt	29,99
SONY Maus	54,99
SONY Multi Tap	64,99
Game Buster Pro	94,99
SONY NeGcon	79,99
SONY Special Joystick	97,99
SONY Controller Dual Shock	59,99
Pad Verlängerungskabel	19,99
BLAZE Xploder	89,99
Memory Card 2MB	29,99
Memory Card 120 Block	49,99
BLAZE Scorpion Light Gun	64,99
Memory Card 1 MB	19,99
Sony Leerhüllen groß	3,99
Sony Leerhüllen klein	3,99
BLAZE Erazor Light Gun	69,99
Memory Card 4MB	49,99
Blaze Xploder pro	119,99



fragt nach aktuellen Preisen!

100 DM Bestellwert portofreier Versand. Katalog gegen 1,50 DM Rückpr.

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

Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.

Mit * gekennzeichnete Produkte waren zur Drucklegung noch nicht erschienen.

Fragen Sie nach aktuellen Neuerscheinungen. Nutzen Sie unseren Vorbestellservice.



[1] Ihr Zögling hat ungünstigerweise ein Nest entdeckt und sich an den Eiern geliebt. [2] Selbstredend ist Mama-Phönix nicht weit und beharrt uns mit kräftigen Energieattacken. [3] Selbst der Einsatz eines Heiltrankes wird zum grafischen Spektakel.

GUARDIANS CRUSADE

Talonsoft appelliert an Ihr weiches Herz: In einer stürmischen Nacht geht ein **kleines Monster** verloren. Haben Sie den Mumm, den kleinen Racker **quer durch den ganzen Kontinent** wieder nach Hause zu bringen? *Philipp Schneider*



a Is Gary Gygax 1974 mit ein paar Kollegen die Rollenspielfirma TSR gründete und seine Pen & Paper-Abenteuer unter dem Titel *Dungeons & Dragons* (kurz: D&D) auf den hungrigen Fantasymarkt warf, legte er den Grundstein für eines der wohl meist geliebten Genres überhaupt. Die Rede ist natürlich vom allseits bekannten Rollenspiel. Doch der Weg von im Becher gerührten Würfeln zu heutigen 3D-RPG-Giganten in digitaler Form war weit. Anfänglich mußten sich Programmierer noch mit den einfachsten Mitteln (Linien oder Buchstaben) begnügen, um dem Spieler die nötige Atmosphäre zu vermitteln. 25 Jahre und etliche Entwicklungsstufen später bedarf es jedoch weitaus mehr als einer guten Story und eines ausgeklügelten Spielsystems, damit ein Rollen-

spiel den nötigen Umsatz abwirft. Nebst gigantischen Werbekampagnen und aufwendig gerenderten Grafiken sehen manche Firmen aber dennoch auf die Ursprünge des Genres zurück und protzen mit einem ganzen Sack voller Ideen und einem spannenden Storyverlauf. So auch Talonsoft mit ihrem Nesthäkchen *Guardians Crusade*, welches wir in Ausgabe 03/99 bereits ausführlich angespielt haben. Doch um gegen die harte Konkurrenz zu bestehen, genügt nicht nur ein neues Spielkonzept. Wird sich

Guardians Crusade dem harten Testerauge stellen können?

Post für Dich

Es ist ein sonniger und fröhlicher Tag. Einsam und alleine macht sich ein klappriger Storch auf den weiten Weg, ein Päckchen mit wertvoller Fracht heil am Ziel abzuliefern. Kaum hat er ein paar Flugstunden hinter sich gebracht, beginnt es langsam zu nieseln. Doch als die Dämmerung einsetzt, ziehen dunkle Wolken über den Himmel. Langsam beginnt es zu plätschern, bis das ehemalige Nieseln in einen regelrechten Sturm ausgeartet ist – Blitz und Donner natürlich inklusive. Zu allem Überfluß kommt just in diesem Moment eine Gruppe fliegender Übeltäter hinzu, und es beginnt eine halsbrecherische Verfolgungsjagd. Der Storch hält sich gut, doch

FACTS & FEATURES

- + knuddelige Grafik
- + frische Ideen
- + rundenbasierte Kämpfe



HASTA LA VISTA, BABY!



Sony PlayStation



GAMES

A BUG'S LIFE	KD	89,90
AKUJI - THE HEARTLESS	KD	89,90
ALL STAR TENNIS '99	KD	89,90
APOCALYPSE	KD	79,90
ASTERIX (04/99)	KD	85,90
BIG AIR	KD	89,90
BOX CHAMPIONS (KNOCKOUT KINGS)	KD	89,90
BREATH OF FIRE 3	KD	85,90
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE	KD	89,90
BUST-A-MOVE 4	KD	69,90
C3 RACING	DA	84,90
COLIN McRAE RALLY	DA	89,90
COMMAND & CONQUER: GEGENSCHLAG	KD	89,90
COOL BOARDERS 3	DA	89,90
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	KD	84,90
DRIVER INCL. RALLY LENKRAD	KD	199,00
DRIVER INCL. SPEEDSTER LENKRAD	KD	239,00
ESPN X-GAMES PRO BOARDER	KD	85,90
FIFA 99	KD	84,90
FORMEL 1 '98	KD	89,90
GEX 3D: DEEP COVER GECKO (4/99)	KD	89,90
GLOBAL DOMINATION	KD	89,90
GRAND THEFT AUTO: LONDON	KD	44,90
GUARDIAN CRUSADE	DA	79,90
HARD EDGE	DA	89,90
HUGO	KD	89,90
LE MANS 24	DA	89,90
LEGEND	DA	79,90
LIVE WIRE	KD	89,90
MEDIEVIL	DA	89,90
MEGAMAN X4	DA	85,90
MEGAMAN LEGENDS	KD	85,90
METAL GEAR SOLID PREMIUM PACK	KD	129,90
MOTO RACER 2	KD	89,90
MUSIC - MUSIC MAKER FÜR PSX	KD	89,90
NASCAR '99	KD	89,90
NBA LIVE 99	KD	89,90
NEED FOR SPEED 4 (04/99)	KD	85,90
NHL 99	KD	89,90
NHK FACEOFF 99	DA	79,90
NINJA	DA	89,90
ODDWORLD: ABE'S EXODUS	KD	89,90
POPULOUS 3	KD	85,90
PRO 18 WORLD TOUR GOLF	DA	85,90
PRO PINBALL - BIG RACE USA	DA	89,90
PUMA STREET SOCCER	KD	89,90
RACING SIMULATION 2	KD	85,90
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	KD	79,90
ROLLCAGE	DA	85,90
RUGRATS	DA	89,90
RUNNING WILD	DA	79,90
SHADOWMAN (04/99)	KD	79,90
SHANGHAI - TRUE VALOUR	DA	89,90
STREET SKATER (04/99)	KD	85,90
TEST DRIVE 5	KD	89,90
TOCA 2	KD	89,90
TOMB RAIDER 3	KD	94,90
V-RALLY 2	KD	89,90
VIRUS (CRYO)	KD	89,90
WCW VS. NWO: THUNDER	DA	69,90
WING OVER 2	DA	85,90
WWF: ATTITUDE (05/99)	DA	84,90

!!! SONDERPREISE !!!

CASPER	DA	44,90
C&C 1: TIBERIUMKONFLIKT	KD	44,90
CROC	KD	44,90
CONSTRUCTOR	KD	44,90
COOL BOARDERS 2	DA	44,90
CRASH BANDICOOT 2	KD	44,90
DARK OMEN (WARHAMMER)	KD	44,90
DIABLO	KD	44,90
FORSAKEN	KD	39,90
FUTURE COP - LAPD 2100-	KD	44,90
G-POLICE	KD	44,90
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
MOTO RACER	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
RIVEN - SEQUEL TO MYST	KD	44,90
TOCA - TOURING CAR	KD	44,90
TOMB RAIDER 2	KD	44,90
VERGESSENE WELT	KD	44,90
VIGILANTE 8	DA	49,90
WWF WARZONE	DA	59,90

ACCESSORIES

DUAL SHOCK CONTROLLER	DA	55,90
GAMEBUSTER DELUXE	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
SCORPION LIGHT GUN	DA	69,90
X-PLORDER CHEAT CARTRIDGE	DA	79,90
X-PLORDER PRO CARTRIDGE	DA	129,90

GAMES DES MONATS



Driver (05/99)



Hugo 2 (04/99)



Metal Gear Solid (02/99)



Soul Reaver (03/99)



Sports Car GT (05/99)



TaiFu (04/99)



Civilization 2 (04/99)



KKND 2 - Krossfire



UEFA Champions League



Warzone 2100 (02/99)



Need for Speed 4 incl. Fanatec Rally Lenkrad (04/99)

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPL. DT., DA = DT. ANLEITUNG.
Preisrüttler 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

PlayStation
DUAL SHOCK™
GUT
- 100% Best

+
DUAL SHOCK™
CONTROLLER

PAL-Version
239,00 DM

als er von einem Blitz getroffen wird und die Fracht fallen läßt, ist ihm klar, daß er versagt hat und das Päckchen wohl nie wieder aufzufinden sei.

Nie wieder? Falsch! Fortuna sei Dank entdeckt ein unerfahrener Held den unscheinbaren Beutel und stellt fest, daß es sich um ein knudeliges Monster handelt, welches einfach nur nach Hause möchte. Selbstredend können Sie den traurigen Augen nicht widerstehen und erklären sich bereit, den weiten Weg zu beschreiten.

In Begleitung 3

Soweit läßt das in bonbonfarbene, gerenderte Intro in die Story blicken. Erwartungsgemäß ist das ganze Spiel aus einem Guß, und die zuckersüße Polygonlandschaft spricht das imaginäre Kind in fast jedem Spieler an. Kaum hat man sich an den eigenwilligen Grafikstil gewöhnt, siegt die Neugier auf das Unbekannte und man erkundet das heimische Dorf und die angrenzenden Fluren. Nebst der kunterbunten Flora existiert natürlich auch die meist übel gelaunte Fauna, welche hauptsächlich aus Monstern besteht. Leider werden alle Ungeheuer (gleich welchen Typus) zunächst nur durch einen farbigen "Tropfen" dargestellt. Kaum fallen Sie über den Feind her, erfreuen Sie sich neben einer veränderten Perspektive über eine detailliertere Darstellung des Gegners. Das Kampfgeschehen gleicht dem großen Vorbild *Final Fantasy VII*, wird in Runden ausgefochten und über ein Menü gesteuert. Hier müssen Sie je nach Situation zwischen den Aktionen Attackieren, Parieren, Magie, Inventar und Flucht die richtige Wahl treffen, um am Ende des Scharmützels siegreich Boni, wie etwa Gegenstände oder Erfahrung, einzustreichen.

Letztere ist sehr wichtig, da der Weg vom eigenen Dorf bis zur Heimat Ihres Zöglings weit, beschwerlich und mit unglaublich vielen Gefahren gespickt ist. Bis Sie den Gottesturm auf der anderen Seite der Welt erreicht haben, werden Sie des öfteren von den 50 Waffen, 100 verschiedenen Rüstungen, 50 magischen Gegenständen und 70 Zaubersprüchen Gebrauch machen. Diese Ausrüstung erstehen Sie (wie es sich für ein zünftiges Rollenspiel gehört) in einem Warenladen, welcher in fast jedem Dorf anzutreffen ist. Bei all den Kämpfen und Abenteuern steht Ihnen Ihr treuer Weg-



gefährte natürlich zur Seite und hilft so gut er kann. Auch wenn es in den Anfängen noch mit der Verständigung etwas hapert, formen Sie die Wesensart des Balgs im Laufe des Spiels je nach Ihren Handlungen. So kann sich das heranwachsende Monster zu einem von 14 verschiedenen Charakteren entwickeln.

mom



[1] So manche Attacke kann sehr ungemütlich werden... [2] Dieser Kontrahent vermag sich während eines Kampfes zu stärken. [3] Die Order, das Monster nach Hause zu bringen, kommt von oberster Stelle. [4] In den Dungeons verstecken sich allerlei Truhen mit äußerst nützlichem Inhalt.



GUARDIANS CRUSADE

meine Meinung: *Guardians Crusade* ist ein Rollenspiel der etwas anderen Art und spricht somit auch eine andere Käuferschicht an. Durch die witzige Story, die zuckersüße Grafik und die kindlichen Rendersequenzen stehen die Eigenarten von *Guardians Crusade* hervor. Besonders gefallen hat mir die Chance, den kleinen Zögling durch wohl überlegte Erziehung auf verschiedene Bahnen zu lenken und ihm eine Persönlichkeit zu geben. Für alle empfehlenswert, die nach frischen Ideen im Genre suchen.

Philipp Schneider

GENRE:	Rollenspiel
VERFÜGBAR AB:	März
HERSTELLER:	Talonsoft
ENTWICKLER:	Activision
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

2,0



<http://tendance.de>

the ultimate scene web

<http://raves.de>

the big party- & club-web

<http://plattenladen.com>

the online recordstore

<http://abyss.de>

the artist web side

NEU

<http://pc-games.org>

all around games

NEU

<http://pc-download.com>

*top-downloads in Musiksoftware,
PC-Games, Windows, Internet
Utilities & Tools*

DAS MAGAZIN FÜR TECHNO, HOUSE & DRUM `N`BASS

<http://tendance.de>

TenDance

TEN DANCE MEDIA ENTERTAINMENT WEB

**Chat . Vinyl & CD Reviews . Kino News & Neuheiten . Stories, Interviews, Berichte . Club- & Labelnews . Web Service
DJ & Studio-Equipment Tests . Online Recordstore . Playstation & PC Game Tests . Hits der Woche . Party Dates aus über 150 Clubs
Online DJ Booking . Download: Musiksoftware . PC Games . Windows Tools . Internet Utilities & many more**



[1] Erst schießen, dann fragen: Alex im Kampf gegen einen Zombie. [2] Das Interieur des Togusa-Towers wurde mit viel Liebe zum Detail entworfen.

HARD EDGE



Terror im Turm: In Sunsofts neuestem Action-Adventure *Hard Edge* säubern Sie einen Wolkenkratzer von den Schergen einer **gnadenlosen Verbrecherbande**.

Michael Schmithäuser

t

okyo im Jahre 2046 – die Millionen-Metropole befindet sich im eiskalten Griff des Verbrechens. Als Höhepunkt einer beispiellosen Gewaltwelle besetzen die Terroristen den Togusa Tower im Zentrum der Stadt – ein mehrere hundert Meter hohes Monstrum aus Glas, Stahl und Beton. Das Ziel der bösen Buben ist das Forschungslabor der Firma Machinery Gear Inc. im obersten Stockwerk des Gebäudes. Es wird gemunkelt, daß dort oben verbotene gentechnische Experimente durchgeführt werden – doch das werden Sie früh genug selbst herausfinden.

Auf in den Kampf!

Die Tokyoter Polizei hat bereits zwei komplette Einsatzkommandos verheizt – die einzigen Überlebenden sind Alex und Michelle, die Sie abwechselnd durch die verwinkelten Gänge des Togusa Tower steuern dürfen. Die beiden Mitglieder der Special Forces zeichnen sich durch

eine hervorragende Konstitution und erschöpfende Kenntnisse in japanischer Kampfkunst aus. Das ist auch bitter nötig, denn im Gebäude tummeln sich allerlei garstige Unholde. Das Gegner-Spektrum reicht von herumschleichenden Messerstechern über wildgewordene Roboter bis hin zu genmanipulierten Zombie-Derivaten. Alex nimmt seine Kontrahenten am liebsten mit seiner großkalibrigen Wumme aufs Korn, während die hübsche Michelle auf die einschneidende Wir-



[1] Michelle bekommt von einem wildgewordenen Roboter eine schmerzhaft Ohrfeige. [2] Die Charaktere sehen aus, als wären Sie direkt einem Prügelspiel entsprungen.

FACTS & FEATURES

- + edle Hintergrundgrafiken
- + packende Story
- unpassende Polygon-Charaktere
- dumme Gegner
- alles nur geklaut

kung ihres Laser-Messers vertraut. Läßt sich ein Gegner nicht auf Distanz halten, können sich die beiden Superhelden auch mit Handkantenschlägen und Fußkicks wehren. Für ein wenig Auflockerung zwischen Herumlaufen und Gegneverprügeln sorgen die eingestreuten Puzzles, die allerdings nicht gerade viel Hirnschmalz erfordern.

Sowohl vom Gameplay als auch von der technischen Umsetzung her erinnert die Sunsoft-Produktion stark an das Horror-Adventure





Resident Evil. Verlassen Sie mit Ihrem im besten Anime-Stil gezeichneten Charakter den Bildschirm, wird direkt auf die nächste Szene überblendet. Die vorberechneten Hintergrundgrafiken sind dank zahlloser Details, atemberaubender Lichteffekte und interessanter Kamerawinkel ein wahrer Augenschmaus. In krassem Gegensatz dazu stehen die plakativen, knallbunten und teils stark aufgepixelten Polygon-Charaktere, die besser in ein Beat'em-Up als in ein Action-Adventure passen würden.

Auch die mangelnde Gegnerintelligenz bietet Anlaß zur Klage: In Kamikaze-Manier stür-

zen sich die Kontrahenten blindlings auf unsere Helden. Dieses Manko läßt sich dank der fantasievoll gestalteten, großen Levels und der gelungenen Steuerung teilweise verschmerzen.

Unterm Strich bietet *Hard Edge* solide Action-Kost ohne allzu große Schwächen. Doch an seine offensichtlichen Vorbilder reicht der Titel bei weitem nicht heran.



HARD EDGE

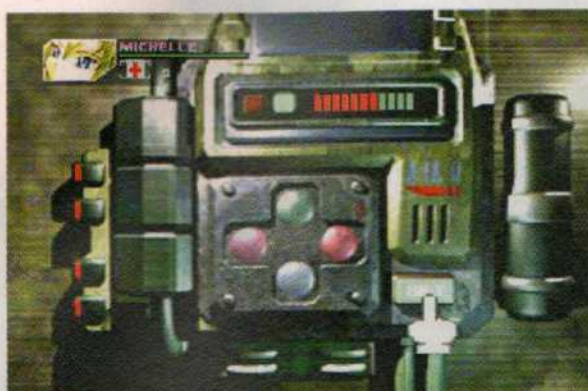
m eine Meinung: Ganz schön dreist: Das Intro ist vom Kinohit *Stirb Langsam* inspiriert, Charaktere und Zwischensequenzen von *Final Fantasy VII*. Mann und Frau im Kampf gegen Zombies - *Resident Evil* läßt grüßen. Dazu noch eine Prise *Metal Gear Solid* - und fertig ist *Hard Edge*. Leider reicht das Endprodukt qualitativ nicht an die großen Vorbilder heran - doch dank gelungener Steuerung, nettem Gameplay und hübschen Hintergrundgrafiken sollten sich Genre-Fans den Titel näher ansehen. *Michael Schmithäuser*

■ GENRE:	Action-Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Infogrames
■ ENTWICKLER:	Sunsoft
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

2,5



Nachdenken ist angesagt: Einfache Puzzles sorgen für Abwechslung.

BOOT CHIP = 4,99 DM

F. IMPORTE - LAUFT MIT ALLEN MODELLEN - INKL. DEUTSCHER BEBILDERTER ANLEITUNG ** AB 50 STK = 4,49 DM ** AB 100 STK. 3,99 DM

RGB KABEL = 8,99 DM

DAS RGB KABEL BRAUCHEN SIE DAMIT IMPORTSPIELE (US- & JAPAN) IN FARBE LAUFEN!

DUAL SHOCK PAD = 34,99 DM

DEUTSCHE LÖSUNGSHEFTE:
JE HEFT 14,80 DM:

Abe's Oddysee
Alien Trilogy
Alundra
Alone in the Dark 1-3
Ark of Time
Atlantis
Baphomets Fluch 1
Baphomets Fluch 2
Batman & Robin
Battle Ar. Tosh. 1&3
Blazing Dragons
Blaze & Blade
Breath of Fire 3
Casper
Chron. o.t. Sword
Clock Tower
Command & Conquer 1&2 (19,95 DM)
Cyberia
D
Deathrap Dungeon
Diablo
Discworld 1
Discworld 2
Excalibur
Final Fantasy 7
G-Police
Gex 3D & Rayman
Heart of Darkness
Herc's Adventure
Kings Field
Legacy of Kain
MDK
MediEvil
Men in Black
Nightmare Creat. One
Pax Corpus
Rayman&Gex3D
Resident Evil 1
Resident Evil DC (19,95 DM)
Riven
Spawn
Suikoden
Syndicate Wars
Tekken 1 & 2 & 3
The Note
The Last Report
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
Turok
Turok 2*
Vandal Hearts
Wild Arms
Warhammer: Dark O.
Wild 9's
Wing
Commander 3&4
WWF: Warzone
X-Com: Terror
Z
Zelda 64

BOOT MASTER

IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN

- Durch den Bootmaster können Sie Importe ohne Chip spielen
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- Mit Deutscher Anleitung
- Inkl. Cheatcartridge für unendlich Leben, Energie usw.
- Geben Sie selber neue Codes ein
- Garantie bleibt erhalten - kein Löten

59,99 DM

JE HEFT 14,80 DM:

CODEPOWER #6

- Codes zu ca. 100 neuen Spielen

PSX Codepower #5 (100-Pal Spiele)
PSX Codepower #4 (320 Spiele)
PSX Codepower #3 (80-Pal-Spiele)
PSX Codepower #2 (100 Spiele)
PSX Codepower #1 (170 Spiele)

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER

KOMPLETT IN FARBE:

Abe's Exodus (19,95 DM)

Colony Wars 2 (24,95 DM)

Metal Gear Solid (19,95 DM)

Tekken 3 (24,95 DM)

Tomb Raider 1 (19,95 DM)

Tomb Raider 2 (19,95 DM)

Tomb Raider 3 (19,95 DM)

Zelda 64 (24,80 DM)

X-PLÖDER (PRO)

- inkl. Codeheft nach Wahl
- Pro Version = 139,00 DM
(mit dem X-Ploder Pro können Sie selber Codes herausfinden!!)

99,00 DM

GAME BUSTER DELUXE

- inkl. Codeheft nach Wahl
- Ohne PC selber Codes herausfinden
- Codes vorab gespeichert

99,00 DM

PAL BOOSTER 39,00 DM

- NTSC zu PAL Wandler (Antennenanschluß)

MEMORY KARTEN:

1MB (15 Blocks) = 9,99 DM

8MB (120 Blocks) = 24,99 DM

24 MB (360 Blocks) = 39,99 DM

72 MB (1080 Blocks) = 74,99 DM

8MB, 24MB & 72MB MIT LCD-DISPLAY

ohne Komprimierung:

2 MB (30 Blocks) = 24,99 DM

4 MB (60 Blocks) = 34,99 DM

Joypad = 16,99 DM

Pad Verl. 2M = 8,99 DM

Linkkabel = 8,99 DM

RGB+Audio = 11,99 DM

4-Spieler Adapter = 54,99 DM

Infrarot Pads = 59,00 DM

Maus = 29,99 DM

Staubschutzhaube = 9,99 DM

Equalizer = 59,00 DM

RF Unit = 24,99 DM

CD Leerhülle = 1,99 DM

Panther Gun = 49,99 DM

LENKRAD MIT RUMBLE

= 99,00 DM

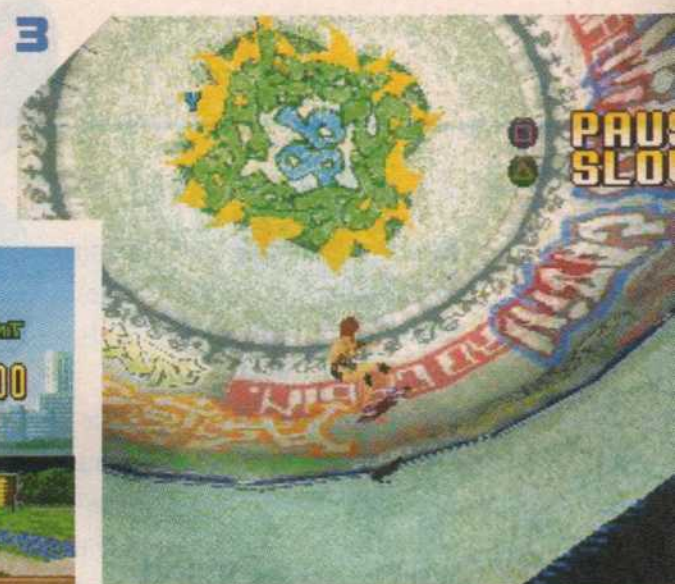
5 in 1 Playstick 14,99 DM ++ MB Game Booster 49,00 DM ++ Original Sony Maus 59,00 DM ++ Original Sony Dual Shock Controller 59,00 DM ++ Remote Infrarot Station für alle Pads 89,00 DM

CDG MEDIA
STÖTEROGGERSTR. 36
21339 LÜNEBURG
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!



[1-2] Ob in der Halfpipe, auf der Rampe oder in der Bowl - Hauptsache, Ihre Jumps sitzen.

STREET SKATER

Angesichts der Vielzahl von Snowboard-simulationen, die in den letzten zwölf Monaten auf den Markt geworfen wurden, stellt sich die Frage, warum es für Skateboarder nur zu Gastauftritten in Spielesammlungen reichte. Es geht doch auch anders... Artur Hoffmann

für Otto Normalverbraucher sind Snow- und Skateboarder geistesverwandte Seelen: Beide lieben weite Klamotten, hören schnelle Musik und pflegen eine rücksichtslose Fahrweise. Wer aber eine dieser Sportarten ernsthaft betreibt, ist sich bewußt, daß dies nicht stimmt und die einzige große Gemeinsamkeit der Kampf gegen die Gravitationskraft ist. Da aber PlayStation-Spiele in den wenigsten Fällen Lebensphilosophien vermitteln wollen, reduziert sich das Ganze auf einen gemeinsamen Nenner: Stunts. Genau diesem Gedankengang folgte auch die japanische Softwareschmiede Microcabin bei der Programmierung von *Street Skater*, das im Land der aufgehenden Sonne unter dem Titel *Street Boarder* veröffentlicht wurde. Alten Hasen wird die frappierende Ähn-

lichkeit mit der Snowboardsimulation *Phat Air - Extreme Snowboarding* auffallen. Diese beginnt beim Design des Charakterswahlbildschirms und endet bei der Lernfähigkeit der Skater.

Vier plus vier

Vier Charaktere, die durch die Eigenschaften "Jump Power", "Cornering", "Max Speed" und "Accelerate" repräsentiert werden,

FACTS & FEATURES

- + endlich ein Skateboardspiel
- + gute Animationen
- viele Clipping-Fehler
- geringer Schwierigkeitsgrad



[1] Gewonnene Stärkepunkte verbessern Ihre Eigenschaften. [2] Im Trainingsmodus werden Ihnen die Tastencombos angezeigt.

stehen zu Beginn des Spiels bereit, um auf der "Street Tour" Rekorde zu brechen – vier weitere müssen erspielt werden. Da es bei Skateboards aber nicht so gewaltige Unterschiede gibt wie bei Snowboards, steht Ihnen nur ein Brett zur Verfügung. Um Ihrem fahrbaren Untersatz trotzdem ein wenig Charakter zu verleihen, dürfen Sie sich für eine von immerhin zehn Lackierungen entscheiden.

Ihre Aufgabe besteht nun darin, die drei



Die Spielebücher zu Playstation

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**

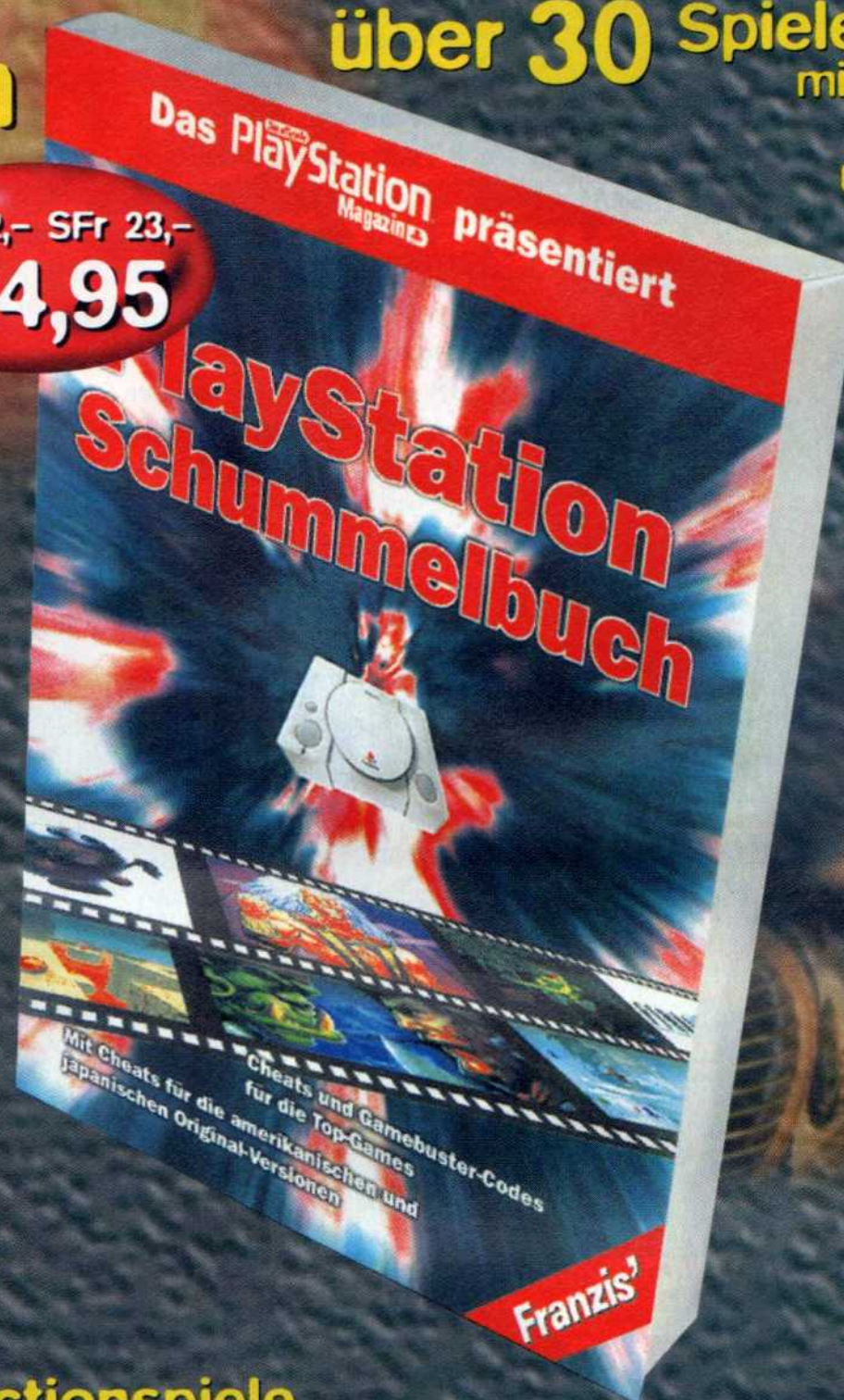


öS 182,- SFr 23,-
DM **24,95**

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

Adventures, Strategie, Arcade, Geschicklichkeit

ISBN 3-7723-6564-7



öS 182,- SFr 23,-
DM **24,95**



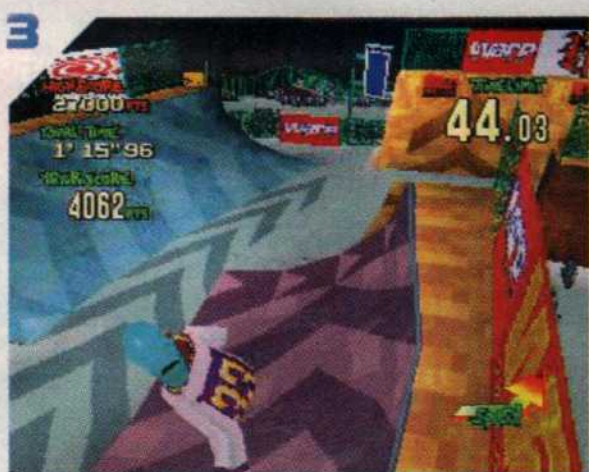
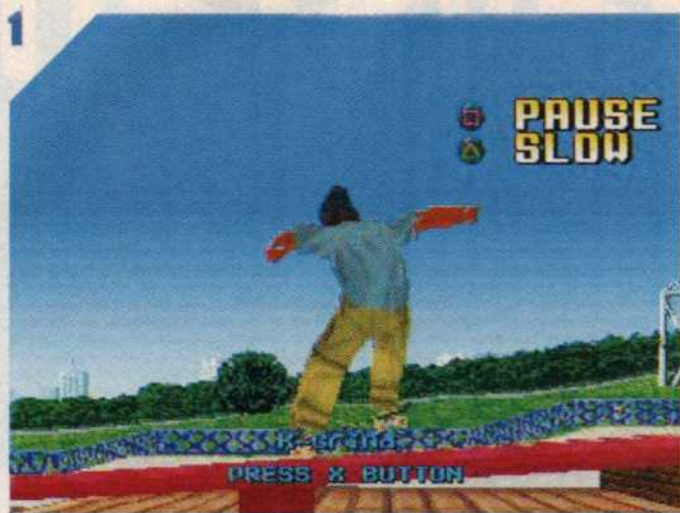
öS 182,- SFr 23,-
DM **24,95**

Überall
erhältlich
wo es
PlayStation
-Spiele gibt
und im
Buch- und
Fachhandel

Franzis'

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing • Tel.: 08121/95-1444 • Fax 08121/95-1679

<http://www.franzis.de>



[1] Die Replays sind wirklich sehenswert und verblüffen durch die coolen Kameraeinstellungen. [2] Die Wasserfalle mindert Ihre Geschwindigkeit. [3] Das Pistendesign ist hervorragend und bietet viele Sprungmöglichkeiten. [4] Gute Leistungen in der Bonusstage werden mit viel Extrazeit belohnt. [5] Die erstmalige Ausführung eines Tricks wird besonders honoriert.

Stadtkurse "Los Angeles", "New York" und "Tokio" zu gewinnen. Um dies zu erreichen, müssen Sie aber nicht nur spektakuläre Grabs, Spins und Railsides hinlegen, sondern auch in einem vorgegebenen Zeitlimit bleiben. Und damit Sie auch wirklich die ganze Palette der Stunts vorführen, bekommen Sie für einen bereits ausgeführten Jump weniger Punkte gutgeschrieben. Haben Sie die geforderte Punktzahl erreicht, erhalten Sie einige Stärkekpunkte, die Sie nach eigenem Gusto auf die vier Eigenschaftswerte Ihres Alter Egos verteilen. So bügeln Sie anfängliche Schwachstellen aus und rüsten sich für die kommenden Aufgaben.

Bevor Sie sich an der nächsten Strecke versuchen, müssen Sie Ihr Geschick in einer Bonusrunde (Bowl, Big Air, Half Pipe) auf die Probe stellen. Dieses spaßige Intermezzo hat den netten Nebeneffekt, daß Sie bei einer guten Leistung eine bestimmte Bonuszeit gutgeschrieben bekommen. Haben Sie alle Kurse gewon-

nen, schalten Sie versteckte Routen und Skater frei, und das Ganze beginnt von vorne. Alternativ dazu treten Sie im Zwei-Spieler-Modus gegen einen menschlichen Konkurrenten an – allerdings nicht mit geteiltem Bildschirm, sondern brav der Reihe nach.

Vorsicht Clipping!

Falls Sie bei einer Strecke Schwierigkeiten haben, begeben Sie sich in den "Free Skate"-Modus und üben, was das Zeug hält. Da aber der Schwierigkeitsgrad alles andere als hoch ist, dient diese Variante eher dazu, Rekorde aufzustellen und Stunts einzustudieren. Letztere werden durch Einsatz des Jump-Buttons plus Bewegung des Steuerkreuzes ausgeführt. Hierbei müssen Sie nicht einmal auf die Landung achten, da keine Stürze nach Jumps vorkommen. Die einzigen Begegnungen mit dem Asphalt machen Sie nach Zusammenstoßen mit den diversen Streckenobjekten wie Parkbänken, Pfosten oder Betonpfeilern. Die weiteren Steuerungsmöglichkeiten erschöpfen sich im Bremsen und Ducken. Wo die laut EA-

Pressemitteilung "über 200 echten Skateboarder-Bewegungen" abgeblieben sind, ist uns ein Rätsel.

Die flotte 3D-Grafikengine setzt das hektische Spektakel gut in Szene, Pop-Ups sind nicht zu sehen. Dafür werden Sie auf Schritt und Tritt von Clipping-Fehlern verfolgt, die dem Spielspaß nicht gerade förderlich sind. Das gleiche gilt auch für die gitarrenlastigen Songs, die mit zunehmender Spieldauer auf die Nerven gehen.



STREET SKATER



meine Meinung: Im Grunde genommen ist *Street Skater* ein wirklich gutes Spiel: Rasantes Gameplay, zahlreiche coole Moves und das Freischaltssystem machen Laune – wenn da nicht die chronischen Clipping-Fehler wären. Wer damit leben kann und sich zudem für diese Sportart begeistert, wird viel Freude an diesem Game haben. Da der Schwierigkeitsgrad nicht sehr hoch ist, werden auch ungeübte PlayStation-FunSPORTler rasch auf ihre Kosten kommen. Grafikpuristen geben ihr Geld lieber woanders aus.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Skateboardspiel
■ VERFÜGBAR AB:	März 1999
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ ENTWICKLER:	Microcabin
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-
WERTUNG:

2,1



Rambo war ein Weichei!

Die 75 schärfsten
Action-Games im
Härtetest



Ab 7.4.99 im Handel!

Im neuen PlayStation Sonderheft geht's richtig hart zur Sache. Unter Einsatz sämtlicher geistiger und körperlicher Ressourcen hat unser Redaktionsteam bei 75 nervenzerfetzenden Games den Action-Faktor ermittelt. Außerdem: 16 Seiten mit Cheats, Passwörtern und jede Menge Zubehörtips für den Nahkampf an der Konsole. Nicht hart genug? Dann ziehen Sie sich doch eines der acht spielbaren Demos von der CD rein (z.B. Metal Gear Solid, Akuji oder Forsaken). Zeigen Sie, was Sie drauf haben. Holen Sie sich das neue PlayStation Action-Sonderheft jetzt am Kiosk!

Ready for Action? Dann bestellen Sie, solange der Vorrat reicht!

☐ Ja, schicken Sie mir bitte das PlayStation Sonderheft „Actionspiele“ für nur 14,80 DM + 3,- DM Versandkosten! Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

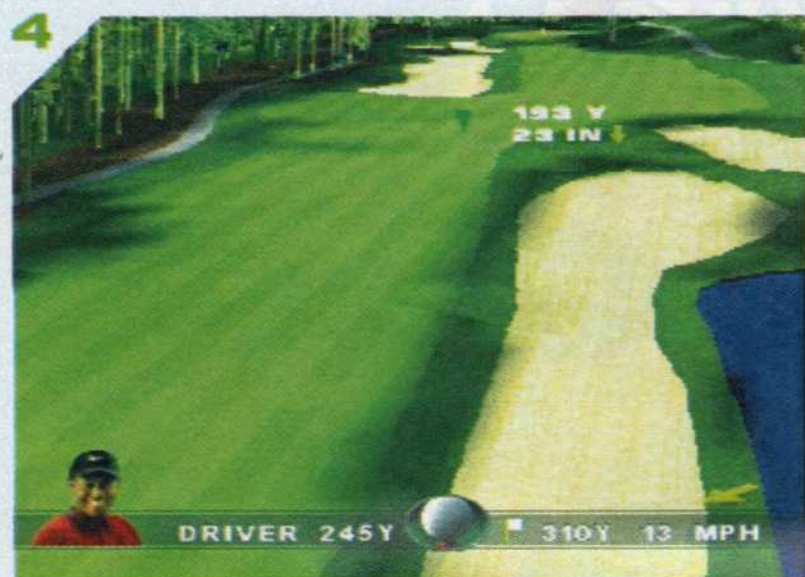
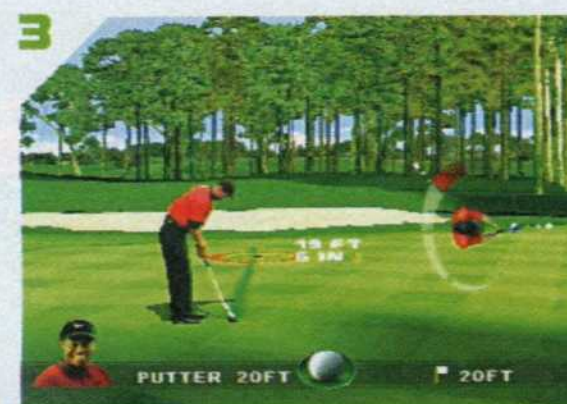
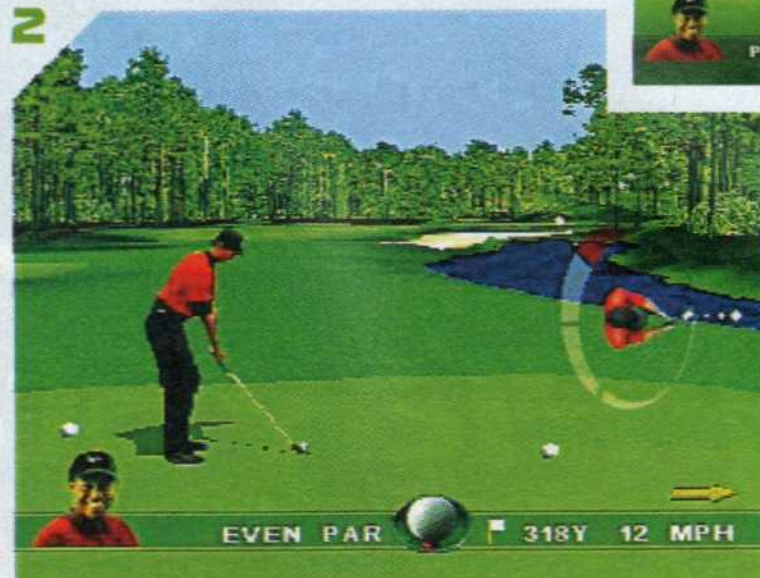
PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

CP095

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

PlayTest



[1] Die 3D-Grafik ist - gelinde gesagt - eine Zumutung. [2] Die Grafik überhäuft den Zuschauer nicht gerade mit Details. [3] So etwas wie ein Gitterraster über dem Grün gibt es nicht mehr - dafür darf man ja mit Tiger höchstpersönlich einlochen. [4] Die bewährte Übersichtskarte fiel dieser unübersichtlichen 3D-Ansicht zum Opfer.

TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF

Für die neueste Ausgabe der PGA-Reihe hat **Electronic Arts** hohe Prominenz ins Boot geholt: Kein Geringerer als Amerikas Vorzeige-Golfer **Tiger Woods** grinst von der Packung und lässt sich im Spiel über die Fairways scheuchen. *Michael Schmithäuser*

da freuen sich die ambitionierten Golfspieler unter den PlayStation-Besitzern: Electronic Arts wird nicht müde, die Fans dieser edlen Sportart alljährlich mit neuen Updates seiner *PGA Tour Golf*-Reihe zu versorgen. Die brandneue 99er-Ausgabe hat ein besonderes Schmankekl zu bieten: Die findigen Marketing-Manager des Software-Giganten haben es doch tatsächlich geschafft, ein Lizenzabkommen mit Tiger Woods zu schließen. Für alle, denen dieser Name nichts sagt: Der jungdynamische Vorzeige-Golfer ist nicht nur Masters-Gewinner, sondern auch Liebling der Medien und wird als Hoffnungsträger für die Zukunft des Golfsports gehandelt.

Passend zum coolen Auftritt des Golf-Popstars, hat EA beschlossen, mit dem Simulationsaspekt der Vorversionen aufzuräumen und aus *PGA '99* ein knalliges Arcade-Spiel zu machen.

Nachdem Sie sich im edel gestalteten Auswahlmenü für einen der fünf kniffligen Meister-

schaftskurse entschieden haben, dürfen Sie unter nicht weniger als neun unterschiedlichen Spielvarianten wählen. Sie können auf dem Trainingsplatz üben, ein klassisches Zählspiel starten, einen spannenden Shoot-Out veranstalten oder im (offiziell verbotenen) Skins-Spiel um bare Münze golfen. Profis umgehen natürlich solche Kinkerlitzchen und begeben sich direkt auf die PGA-Tour, wo sie es mit weltbekannten Golfern wie Tom Kite oder Mark O'Meara zu tun bekommen.

Frohgemut über die zahllosen Auswahlmöglichkeiten und Spieloptionen begibt man sich zum ersten Abschlag - wo einem erst einmal vor Schreck das Joypad aus der Hand fällt.

Pixelflash

Die optische Präsentation von *Tiger Woods* fällt selbst gegenüber der ein Jahr alten Vorgängerversion rapide ab und kann sich schon gar nicht mit den hochwertigen Konkurrenzprodukten *Pro 18* oder *Actua Golf 3* messen. Langweilige Grünflächen wechseln sich ab mit seltsamen Pixel-Gebilden, die sich erst bei näherem Hinsehen als Bäume und Sträucher identifizieren lassen. Dank aufwendiger Motion-Capture-Technik sehen wenigstens die Animationssequenzen der Spieler recht ansehnlich aus. Einen Vorteil hat die pixelige Grafik: Da nicht so viele Grafikdetails von der CD in den Speicher der PlayStation geschauelt werden müssen, glänzt *Tiger Woods* mit überaus kurzen Ladezeiten.

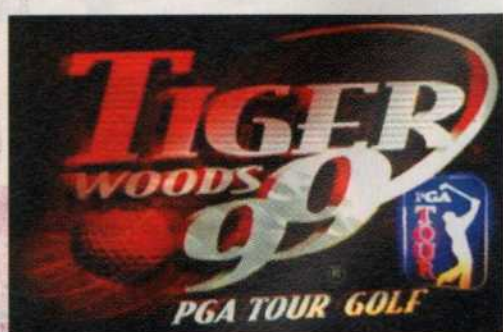
FACTS & FEATURES

- + Tiger-Woods-Lizenz
- + fünf Meisterschaftskurse
- + witzige Arcade-Elemente
- mehr Action-Spiel als Simulation
- mäßige Grafik
- unrealistische Ballphysik





Das altbewährte Schwungmodell hat eine neue Anzeige spendiert bekommen, mit deren Hilfe Ihnen nach kurzer Einarbeitungszeit die längsten Drives, präzisen Chips und spektakulärsten Putts gelingen. Treffen Sie den Ball hundertprozentig exakt, gelingt Ihnen ein echt Tiger-mäßiger "Powerschlag". Sobald Sie auf dem Grün angelangt sind, lochen Sie den Ball kinderleicht ein – die gewohnte Drahtgitteransicht, die in früheren Versionen die Beschaffenheit des Grüns visualisiert hat, gibt es in *Tiger Woods* nicht mehr. Draufhalten, schwingen und einlochen – noch nie war es in einer Golfsimulation so einfach, den Ball zu versenken.



irritieren können. Das ist vollkommen wider die Etikette, doch im lässigen "Tiger-Golf" interessiert das ja sowieso keinen. Auch mit der Ballphysik sind die Entwickler eher salopp umge-

Um dem Massenanspruch vollends gerecht zu werden, hat EA einen spaßigen Multiplayer-Modus integriert, in dem Sie Ihren Gegner mit Zwischenrufen

gegangen – selbst im Arcade-Kracher *Everybody's Golf* bewegt sich die kleine weiße Kugel realistischer. Mal hüpfert der Ball so extrem auf dem Fairway herum, daß man fast schon Gummimatten unter den Grasnarben vermutet. Und ein

anderes Mal bleibt der Ball trotz flacher Flugbahn nach dem Aufprall regelrecht auf dem Rasen kleben und wird wie von Geisterhand schnurgerade meterweit nach rechts oder links verschoben. *jb*



TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF

m eine Meinung: Wer hinter *Tiger Woods 99 PGA Tour Golf* aufgrund der Vorgängerversionen eine exakte Simulation vermutet, wird enttäuscht sein: Mit Superstar Tiger hält das Arcade-Gameplay Einzug in die altherwürdige PGA-Serie. Getreu dem Motto "Immer feste druff" befördert man den Ball mit beispielloser Leichtigkeit über den Fairway. All die netten Arcade-Elemente können allerdings nicht über die unrealistische Ballphysik und die unterdurchschnittliche Grafik hinwegtäuschen. *Michael Schmithäuser*

■ GENRE:	Sport
■ VERFÜGBAR AB:	April 1999
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ ENTWICKLER:	Electronic Arts
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

2,6

SIGGI'S TOY-SHOP

VIDEOSPIELE & ZUBEHÖR - ANKAUF, VERKAUF, VERSAND
INTERNET: [HTTP://WWW.LUENEBURG.NET/TOYSHOP](http://www.lueneburg.net/toyshop) E-MAIL: TOY-SHOP@LUENECOM.DE



PSX Staubschutzhaube
9,99

SPACE STATION 49,99

Pro Cary Case(BLAZE) 69,99

PLATINIUM SPIELE
45,00

2 PLATINIUM SPIELE
88,00

3 PLATINIUM SPIELE
120,00

**JEDES AKTUELLE
PSX-GAME**
89,-
INKL. 1MB CARD
NUR 100,-

Händleranfragen unter Fax: 0 41 31 - 73 56 87

Neu-Neu-Neu-Neu-Neu-Neu-Neu-Neu-Neu
PSX Hacker
Multinorm ohne Bootchip. Spielen Sie Importe ohne Ihre Playstation umzubauen. Kein Garantiewegfall durch Umbau.
Inkl. Cheatmaster für unendlich Leben, Energie usw.
Tausende Codes vorab gespeichert - geben Sie selber neue Codes ein.
Nur Unglaubliche 49,99

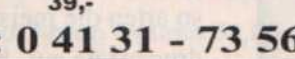
Umsonst: Ab einem Bestellwert über 150,- erhalten Sie eine PSX-Schutzhaube Gratis



Xploder
79,-



Multi Norm
299,-



**Pal Booster
NTSC zu PAL**
39,-

Dreamcast
Jedes Game 139,-
July
Sonic Adventure
Virtua Fighter 3TB
Godzilla Generation
Pen Pen Triathlon
Tetris 4D
Evolution
Seventh Cross
Incomming
Sega Rally 2
Power Stone
Geistforce
Monaco Grand Prix
Blue Stinger
Super Speed Racing
Marvel vs. Capcom
Buggy Heat

Der SuperChip 6,66
für US/Japan Importe und Deutsche Spiele

Extension Kabel	Memory Card 1MB	Link Kabel	RGB Kabel
9,99	14,99	11,99	9,99

PREISKNALLER!!!
2 MB Memorycard 24,99
8 MB Memorycard 24,99
PSX Maus 29,99
Joypad Standard 15,00
PSX Leerhüllen 1,99
RF-Unit 24,99
RGB-Kabel Audio 15,99
(Gun-Con kompatibel)

Dreamcast
Grundgerät Jap. 599,- Joypad 75,- VMS-MemoCard 75,-



RGB-Kabelinkl. Colorbooster 149,-

**SET
SUPER CHIP
UND
RGB KABEL**
16,-

**PLAYSTATION
UMBAUSERVICE**
Umbau in 24 Std.
49,-

Lösungshäfte je 14,80

Abe's Oddysee	Kings Field
Alien trilogy	Legacy of Kain
Alundra	MDK
Alone in the Dark 1-3	Medi Evil
Ark of Time	Men in Black
Baphomets Fluch 1	Nightmar Creat.
Baphomets Fluch 2	One
Batman & Robin	Pax Corpus
Battle Are. Tosh.1&3	Resident Evil 1
Blazing Dragons	Resident Evil DC
Blaze & Blade*	Leon und Clair(Teil 2)
Breth of Fire 3	Riven
Casper	Spawn
Chron. Of the Sward	Suikoden
Clock Tower	syndicate Wars
C & C 1	Tekken 1&2&3
C & C 2	The Note
C & C:Gegenschlag	The Last Report
Crash Bandicoot 3*	Tomb Raider 1
Cyberia	Tomb Raider 2
D	Turok
Deathtrap Dungeon	Turok 2
Diablo	Vandal Hearts
Diskworld 1	Wild Arms
Diskworld 2	Warhammer.D.O
Exalibur	Wild 9's
Final Fantasy 7	Wing Com. 3&4
G-Police	WWF:Warzone
Gex 3D & Rayman	X-Com:Terror
Heart of Darkness	z.
Here's Adventure	Zelda

Weitere Lösungshäfte vorhanden für PSX - N64 und PC

Feldstraße 53 - 21335 Lüneburg

FON: 0 41 31 - 76 04 62

**BESTELLANNAHME
TÄGLICH 9.00 - 23.00**



[1] Selbstverständlich wurden auch die unterschiedlichen Größen berücksichtigt. [2] Der Kampf im Käfig erfordert viel Geduld. [3] Spektakuläre Aktionen - das wollen die Zuschauer sehen.

WCW/NWO THUNDER

Der semi-offizielle Nachfolger des in den USA sehr beliebten **WCW Nitro** will auch **alle deutschen PlayStation-Spieler** von der Anziehungskraft des Wrestling überzeugen. Ob dieses Vorhaben wohl mit **WCW/NWO Thunder** gelingen wird?

Artur Hoffmann

aclaims WWF Warzone hat gezeigt, daß eine Wrestlingssimulation auch hierzulande bestehen kann. Voraussetzungen hierfür sind ein gutes Gameplay, eine starke Grafiken-gine und unzählige Optionen, die den Spieler bei Laune halten. Scheinbar hat sich dies aber noch nicht bis nach Amerika herumgesprochen, da THQ bei seinem aktuellen Game **WCW/NWO Thunder** mehr auf die Formel "Masse statt Klasse" setzt. Auch sind die Änderungen zum Vorgänger **WCW Nitro** bei weitem nicht so groß ausgefallen, wie man es normalerweise von einem überarbeiteten Nachfolgeprodukt erwarten würde.

Überwältigend

Das hervorstechendste Attribut dieses arcadela-stigen Wrestling-Games ist die enorm hohe An-

zahl der vorhandenen Charaktere: Sage und schreibe 144 originale und fiktive Fighter – 112 davon versteckt – wollen von Ihnen zu einem der prestigeträchtigen Titel gesteuert werden. Ob "Hollywood Hogan" und "Bret Hart", "Ultimo Dragon" und "Lex Luger", "Chris Jericho" und "Konnan" – alles, was in der Szene Rang und Namen hat, ist vertreten. Und damit Sie hier auch wirklich viel zu tun haben, erwarten Sie drei Meisterschaften (fünf, sieben bzw. zehn Kämpfe), Tag-Team, Schaukämpfe, Cage Fights

FACTS & FEATURES

- + 144 Wrestler
- + 11 Spielmodi
- schlechte Kommentierung
- unstimmiges Gameplay

und Battle Royal, bei dem bis zu 30 Fighter – allerdings immer nur vier gleichzeitig – dabei sind. Ein weiteres Schmankerl stellen die Waffen dar, die entweder neben dem Ring herumliegen, oder von Zuschauern in das umzäunte Viereck geworfen werden. Wie lange diese Schlagwerkzeuge aktiv sind, dürfen Sie ebenso einstellen wie die Kampfdauer und den Schwierigkeitsgrad.

Angesichts der ver-schwenderischen Vielzahl von Kämpfern ist es kein Wunder, daß nicht jeder Charakter über einen der be-liebten und einzigartigen Signature-Moves verfügt. Vielmehr teilen sich mehrere Wrestler ein- und dieselbe Schlagvariante. Daß dies bei absoluten Wrestling-Fans nicht besonders gut an-kommt, dürfte klar sein. Das gleiche gilt für den sehr hilfreichen Trainingsmodus, der schlichtweg außen vor gelassen wurde. Um sich also mit den Schlagvarianten Ihrer Favoriten anzu-freunden, müssen Sie den mühsamen Weg über die Freundschaftskämpfe wählen. Besonders benutzerfreundlich ist dies allerdings nicht. Und so arten die meisten Fights in eine wilde Knopf-druckorgie aus, bei der Sie am Ende fast immer als Sieger über die mehr als unterdurchschnittli-



Die dynamische Kamera wählt teilweise unüber-sichtliche Einstellungen.





che KI dastehen. Richtiger Fun kommt erst dann auf, wenn Sie sich mit einem menschlichen Gegner um einen der Gürtel balgen.

Gäääh!

Ähnlich zweischneidig ist auch die Grafik. Einerseits verblüffen die Wrestler im Stillstand durch ihr ansprechendes Erscheinungsbild, andererseits fügen sich die polygonalen und mit Texturen überzogenen Fighter nicht nahtlos in die Hintergründe ein, und auch die Animationen sehen ab und an ein wenig hölzern aus. Erschwerend kommt hierbei die Tatsache hinzu, daß die Framerate bei einem mit vier Fightern besetzten Ring spürbar sinkt. Richtig gut sind allein die Lichteffekte, die die 15 standardmäßigen plus 13 versteckten und insgesamt sehr abwechslungsreich designten Ringe ansehnlich in Szene setzen. So kämpfen Sie beispielsweise auf einem Hausdach, unter Wasser oder vor einer heruntergekommenen Burg. Für jeden Geschmack dürfte das Passende dabei sein...

Sehr schlecht sieht es auf Seiten der Präsentation aus: Die Geistesblitze der US-amerikanischen Kommentatoren erschöpfen sich in wenigen Phrasen (Powerbomb bzw. Piledriver), die Spezialeffekte können ihre Retortenherkunft

nicht verschleiern, und die Zuschauer sind anscheinend allesamt heiser. Lediglich die kurzen Videosequenzen, die Ihnen die Wrestlingstars vorstellen, die leicht überdurchschnittliche Dual-Shock-Unterstützung sowie der Heavy-

Soundtrack machen Laune. Das aber reicht bei weitem nicht aus, um die inzwischen von mehreren Herstellern umworbene, stetig wachsende deutsche Wrestling-Gemeinde zu begeistern.



WCW/NWO THUNDER

m eine Meinung: Wieder einmal hat THQ den falschen Weg eingeschlagen: Anstatt 144 Wrestler einzubinden, hätten die Entwickler mehr Wert auf das Gameplay legen sollen. Ein Kampfspiel, das nahezu keinerlei taktische Feinheiten bietet, hat heutzutage wenig Chancen - selbst dann, wenn sowohl Spielmodi als auch Anzahl der Fighter alle Rekorde brechen. Wer auf diese Fun-Sportart steht, sollte sein Geld deswegen lieber für *WWF Warzone* ausgeben. Lediglich absolute Freaks sollten ein Spielchen wagen. **Artur Hoffmann**

GENRE:	Wrestlingsimu
VERFÜGBAR AB:	sofort
HERSTELLER:	Softgold
ENTWICKLER:	THQ/Inland Prod.
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

GESAMT-WERTUNG:

2,5



Rätseln ohne Ende

Nie wieder ohne Rätsel! Mit dem Kreuzworträtsel-Generator ist für ständigen Nachschub gesorgt. • Sieben verschiedene Rätselvarianten von Schwedenrätsel bis Kreuzwortpuzzle • Schwierigkeit, Größe und Lösungswort sind individuell wählbar.

Kreuzworträtsel-Generator

Lindo, Wilfried; 1999

ISBN 3-7723-8725-X

ÖS 238,-/Sfr 25,-/DM 29,95*

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

Franzis

NEU

Der ideale Transportkoffer

für Spielkonsolen und Zubehör
(z. B. Playstation, N64, Dreamcast, Saturn...)

D2-Kunststoffkoffer
(mit Schaumstoff-Innenausstattung)
Material: Polypropylen
Garantie: 3Jahre*
Preis inkl. 16% MWSt.
*gilt nicht für Schaumstoffteile!

49,95 DM
25,54 €

☎/Fax 07156 / 49620
Händleranfragen erwünscht!



C. Baer • Ditzinger Str. 21
70839 Gerlingen



Bild zeigt Playstation-Ausführung

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,-

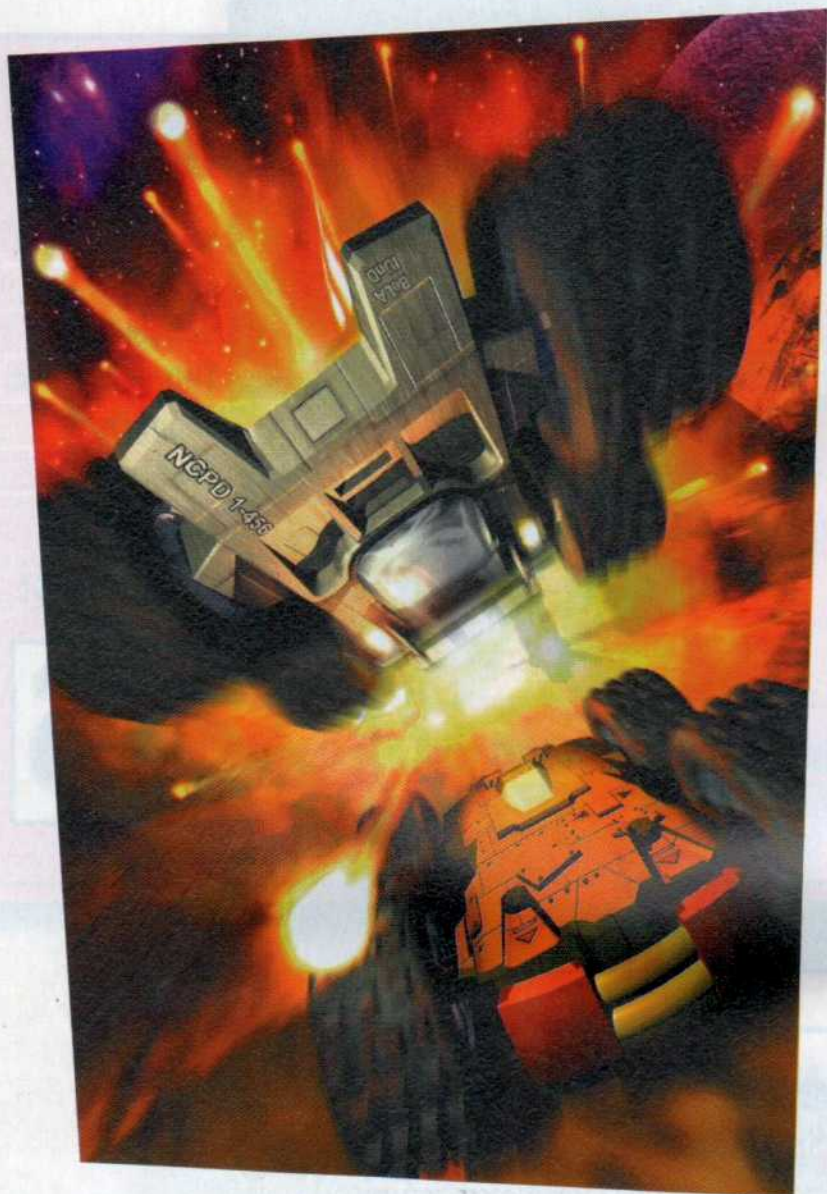
PC Games ab Lager lieferbar !!!

Bestellungen ab 100,- DM
Versandkosten frei!

Kostenlosen Bestellkatalog anfordern
Händleranfragen erwünscht

VIDEOSPIELE ACTIONFIGUREN AB 34,90,-

Rollen Sie um die Wette !



Das kann es noch nicht gewesen sein! Wer an der **Rollcage-Verlosung** in der letzten Ausgabe teilgenommen hat und meint, ein Glückstreffer wäre weniger wert als **fahrerisches Können**, kann selbiges jetzt unter Beweis stellen...

mehr darum, nur Glück zu haben – statt dessen müssen Sie eine Runde auf dem Demo-Parcours drehen und sich mit der Rundenzeit qualifizieren.

...get set...

Damit auch niemand auf die Idee kommt, er könnte ein Phantasieergebnis erfinden, müssen Sie uns sowohl die Zeit als auch einen Code mitteilen, die sich gegenseitig bestätigen. Den Code erhalten Sie, sobald Sie eine Runde gedreht haben – natürlich nicht im fertigen Spiel, sondern in der Version auf unserer Demo-CD. Diese wurde speziell für den Wettbewerb programmiert: Damit das Rennen nicht von zufälligen Faktoren beeinflusst wird, wurden die Computergegner entfernt, die auf der Strecke verteilten Extras sind allesamt nur Turbos, und am Ende der Runde werden Zeit und Code eingeblendet. Somit sind für alle Fahrer gleiche Voraussetzungen gegeben.

...go!

Es bleibt Ihnen natürlich überlassen, wie oft Sie versuchen, Ihre eigene Bestzeit zu unterbieten. Jeder Einsender kann uns auf jeden Fall nur eine Zeit und einen Code zusenden.



Sie sollten daher schon ein paar Trainingsrunden fahren, bevor Sie sich auf den Weg zum Briefkasten machen.

Und wofür das Ganze? Lohnt sich der Aufwand? Und wie. Die Fahrer mit den zehn besten Zeiten treffen am 4. Mai in

Dortmund auf ihre PC-Kollegen, die an einer ähnlichen Aktion teilgenommen haben. Im CineStar-Kino am Hauptbahnhof findet um 18.00 Uhr die Endausscheidung statt. Auf den Sieger dieses Wettbewerbs wartet ein ganz spezieller Preis, der ihn bei zukünftigen Spielsessions unterstützt: Ein waschechter Videobeamer – ein Projektor, den Sie direkt an die Play-

nach dem Test kam die Verlosung, und nach der Verlosung folgt nun der Wettbewerb. Die Rede ist von *Rollcage*, Psygnosis' abgedrehtem Sci-Fi-Rennspiel. Nachdem das durchgeknallte Game eine satte Wertung von 1,9 einheimen konnte und dies mit einer fetten Verlosung gefeiert wurde, mußte Psygnosis einfach noch eins drauflegen. Diesmal kommen aber nicht Glückskinder, sondern die fähigsten *Rollcage*-Fahrer zum Zug.

On your marks...

Die Aufgabe in der letzten Ausgabe war einfach viel zu leicht: Wir fragten nach den Namen der beiden Fahrer in unserer *Rollcage*-Demo. Da leider zum Zeitpunkt der Drucklegung die Einsendungen der Teilnehmer noch nicht ausgewertet werden konnten, verschieben wir die Bekanntgabe der Gewinner auf die nächste Ausgabe.

Diesmal werden Sie härter gefordert: Es geht nicht

Die Preise:

- | | |
|--------------------------|--|
| 1. Platz | Ein Videobeamer Sony VPL-SC50E (Wert: ca. 10000 DM) und einmal Rollcage |
| 2. und 3. Platz | je eine PlayStation mit Dual Shock Controller und einmal Rollcage |
| 4. bis 14. Platz | je einmal Rollcage und einen aufblasbaren Rollcage-Sessel |
| 15. bis 20. Platz | je einmal Rollcage |





Station anschließen können, um das Bild statt auf dem Fernseher beispielsweise auf einer großen Leinwand zu sehen.

Noch einmal zur Zusammenfassung: Sie drehen eine Runde mit der Rollcage-Demo auf unserer CD, schreiben die Zeit und den Code auf und schicken sie an uns:

**WEKA Consumer
Medien GmbH
PlayStation – Rollcage
Gruber Str. 46a
85586 Poing**

**E-Mail: rollcage@wekanet.de
Fax: 08121-951298**

Einsendeschluß ist der 26. April 1999. Es zählt das Datum des Poststempels, des Faxempfangs bzw. des Eingangs der E-Mail, je nachdem, welchen Weg Sie gewählt haben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Mitarbeiter der WEKA Zeitschriftengruppe sowie von Psygnosis und Sony sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Uns bleibt nur noch, Ihnen viel Erfolg bei der irren Raserei zu wünschen. Halten Sie den Fuß auf dem Gas und die Nase oben, dann haben Sie auch Aussicht auf einen Gewinn.



Unser Hauptpreis, ein Videobeamer VPL-SC50E von Sony, im Wert von ca. 10000 DM. Mit ihm werfen Sie Ihre liebsten PlayStation-Spiele einfach an eine Wand und zocken mit einem riesigen Bildformat. Er eignet sich nicht nur für Fernsehbilder in PAL, er beherrscht auch die Normen NTSC und SECAM und kann sogar an einen PC angeschlossen werden. Die Bildgröße, die Sie mit diesem kleinen Wundermaschinnen (diagonal) erreichen können, reicht von ca. 1m bis zu 3,80m. Zum Vergleich: Die meisten haushaltsüblichen Fernseher bewegen sich in einem Bereich von ca. 70 cm...





Vom Speicherriesen zum Rüttel-Lenker

Neues von der Zubehör-Front: Ein Memory-Card-Laufwerk schlägt die Brücke zwischen PlayStation und PC, ein vibrierendes Lenkrad sorgt für realistisches Rennfeeling, und jede Menge bunte Joypads bringen Farbe in den Zocker-Alltag. *Michael Schmithäuser*

DEXDRIVE ▶

▶ Wußten Sie schon, daß Memory Cards im Vergleich zu anderen Speichermedien exorbitant teuer sind? Folgende Rechnung zum Vergleich: Auf eine Standard-Speicherkarte passen rund 135 KByte an Informationen. Herkömmliche PCs werden zur Zeit mit 4 GByte großen Festplatten ausgeliefert. Auf eine einzige Hard-disk (Einzelpreis: rund 500 Mark) würde demnach der Inhalt von mehr als 30.000 Memory-Cards (Einzelpreis: rund 30 Mark) passen. Wäre der Speicherplatz auf Festplatten genauso teuer wie der auf den kleinen, grauen Steckkarten, würde eine 4 GByte-Platte schlappe 900.000 Mark kosten.

Nun gut, 30.000 Memory-Cards sind sehr schwer mit Daten zu füllen - doch der durchschnittliche PlayStation-Zocker bringt es locker auf mindestens eine vollgeschriebene Karte pro Monat. Und das geht mit der Zeit ganz schön ins Geld. Die US-Hardwareschmiede Interact bietet allen PSX-Zockern, die zusätzlich noch einen PC auf dem Schreibtisch stehen haben, mit dem *DexDrive* eine überaus elegante Lösung zum Geld-, Zeit- und Nervensparen. Das kompakte Gerät ist in der Lage, den Inhalt von PlayStation-Memory-Cards auf den PC zu übertragen und umgekehrt. Dazu wird es einfach über die serielle Schnittstelle an den PC angeschlossen. Ein kleiner Schacht an der Vorderseite des *DexDrive* nimmt die Memory-

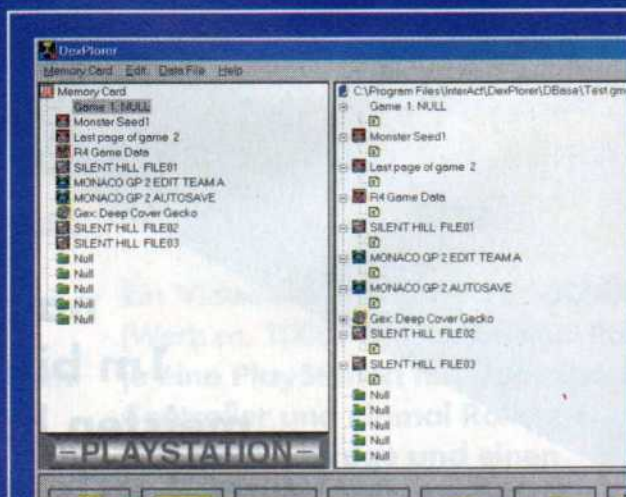
Card auf, das Auslesen und Zurückschreiben der Daten erfolgt komfortabel über eine leicht zu bedienende PC-Software. Einzelne Spielstände oder komplette Karteninhalte lassen sich mit einem Mausklick zwischen PC und Memory-Card hin- und herschieben, so daß die Organisation und Archivierung von Spielständen zum Kinderspiel wird.

Der nicht zu unterschätzende Spareffekt und das deutliche Plus an Komfort sind jedoch noch lange nicht die einzigen Vorteile des rund 80 Mark teuren Geräts. So können Sie besonders gute Spielstände auch direkt per E-Mail an Ihre

Shakehands mit dem PC: Dieses unscheinbare Kästchen namens DexDrive schlägt die Brücke zwischen PC und PlayStation.

Freunde übertragen. Und es kommt noch besser: Unter der Internet-Adresse <http://www.dexchange.net/> hat Interact eine Tauschbörse für Spielstände eingerichtet, die sich schon zum Zeitpunkt des Tests auf dem neuesten (NTSC-)Stand befand. Auf diese Weise können Sie sich stets die neuesten Spielstände aus dem Internet herunterladen und diese via *DexDrive* auf eine Memory-Card bannen.

Fazit: Das *DexDrive* ist eine geniale Erfindung: Es erleichtert die Organisation, spart jede Menge Geld für neue Speicherkarten und bietet die Möglichkeit, brandaktuelle Spielstände aus dem Internet zu saugen und auf Memory-Card zu übertragen.



Mit dieser PC-Software kopieren Sie Spielstände, organisieren Daten und machen Sicherungskopien von Memory-Cards.



Schnupperabo – 3 Ausgaben zum halben Preis.

Wenn's um Spaß rund um die Playstation geht, dann kann man eigentlich nie genug bekommen. Außer man holt sich Playstation – das Fun-Magazin drei Monate mit 50% Ersparnis zum Probelesen. Konkret heißt das: 3 Monate objektive Tests der neuesten Top-Games, 3 Monate Tips, Tricks und Cheats vom Feinsten und vor allem: 3 Monate lang spannende Demo-Versionen auf CD. Testen Sie selber, was Spaß macht – holen Sie sich die nächsten drei Ausgaben und sparen Sie die Hälfte!

Playstation – das Fun-Magazin
Der Spaßfaktor mit CD!



3x Playstation – das Funmagazin mit Demo-CD

50% günstiger!

Ja, schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben von Playstation – das Fun-Magazin mit 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) zum Jahresabopreis von 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!

Name, Vorname

Strasse, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

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

Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Playstation – das Fun-Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CP095

Bitte ausgefüllten Coupon an Playstation – das Fun-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 bei Playstation – das Fun-Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



V3 FX RACING

Das altbewährte Analog-Lenkrad V3 Racing Wheel von Interact gibt es nun auch mit integrierter Dual-Shock-Funktion - das schlichte Kürzel FX hinter der Produktbezeichnung garantiert realistisches Rennfeeling dank deutlich spürbarer Vibrationen. Diese werden von zwei kleinen Elektromotoren erzeugt, die sich direkt unter der Hartplastik-Verschalung des Lenkkrans befinden. Ansonsten ist - bis auf ein paar optische Korrekturen - alles beim alten geblieben: Auch weiterhin läßt sich das V3 sowohl auf den Tisch stellen (wo es allerdings mangels Fixierung sehr schnell wegrutscht), oder dank der breiten Lenkrad-Basis auch zwischen Oberschenkeln und Stuhl festklemmen. Stufenlose Höhen- und Neigungsverstellbarkeit sorgt für mehr Ergonomie beim Fahren. Der mitgelieferte Pedalsatz überzeugt durch große, leichtgängige Gas- und Bremspedale, rutscht



Das V3 Racing Wheel FX ist mit zwei Rüttelmotoren ausgestattet.

WHEEL

aber auf glattem Untergrund viel zu leicht weg.

Das Lenkrad selbst ist leider nur durchschnittlich verarbeitet - der Lenkkranz ist zu dünn und unbeschichtet, und die Tasten sind zu wackelig angebracht. Die laschen Zugfedern im Innern der Lenksäule sorgen kaum für realistischen Lenkwiderstand, und die schwachbrüstigen Motoren bleiben hinter den Vibrationskräften des Original-Dualshock-Controllers zurück.

Fazit: Vielfältig verstellbares Universal-Lenkrad mit brauchbarem Pedalsatz und mäßiger Vibration. Sowohl von der Verarbeitungsqualität als auch vom Fahrgefühl her nur Durchschnittware - da hilft auch der vergleichsweise günstige Preis von knapp 140 Mark nicht mehr.

Alle vorgestellten Produkte (außer das Lenkrad von Guillemot) gibt's bei Interact, Jöllenbeck GmbH, 27404 Weertzen, Telefon 0 42 87-1 25 10

DUAL IMPACT COLOR

Sony hat mit dem DualShock-Controller ein rundum gelungenes Joypad für die PlayStation geschaffen - da ist es schon sehr verwunderlich, warum andere Firmen mit ähnlichen Modellen auf den Markt kommen, die dem Original weder in Sachen Preis, Design, Ergonomie oder Verarbeitungsqualität das Wasser reichen können. Zu dieser Geräteklasse gehören auch die Dual Impact Game Pads. Die Gehäuse gibt es zwar in vier Farbtönen, doch die Farben wirken sehr stumpf und unattraktiv. Die Controller sind für kleine Hände viel zu klobig, die Tasten haben zu viel Spiel, und nicht mal für eine Analog-Indikator-LED hat es beim Preis von knapp 50 Mark gereicht. Damit ist das Pad zwar preisgünstig, kommt aber an das Sony-Original auf keinen Fall heran.



RACE LEADER 32/64 SHOCK 2



Einen weiteren Rüttellenker präsentiert die französische Hardwareschmiede Guillemot mit dem Race Leader 32/64 Shock 2. Auf den ersten Blick wirkt der französische Lenker wie ein Zwillingbruder des V3 von Interact, erst bei näherem Hinsehen offenbaren sich kleine Unterschiede. Der Lenkkranz des Race Leader ist futuristischer gestaltet, mit leichtgängigen Schaltwippen an der Unterseite und besseren Tasten bestückt. Dafür muß sich der Race Leader gegenüber dem V3 in Sachen Flexibilität geschlagen geben: Der Verstellbereich von Höhe und Neigung ist deutlich geringer ausgefallen. Bei den rutschgefährdeten Pedalen herrscht wieder Gleichstand, und auch der Rüttel-effekt (ebenfalls von zwei Motoren im Lenkkranz produziert) ist ähnlich schwach wie bei der Konkurrenz. Besitzer von zwei Spielkonsolen können das Race Leader auch an ein Nintendo 64 anschließen und mit einem entsprechenden Rumble-Pack bestücken. Fazit: Wer unbedingt ein vibrierendes Lenkrad haben will, erhält mit dem Race Leader ein gegenüber dem V3 geringfügig besser verarbeitetes Zubehörteil. Gegen die deutlich hochwertigeren Lenkräder von Fanatec oder Thrustmaster kommt allerdings auch das französische Fabrikat nicht an, auch wenn diese nicht "shocken".



Das offizielle PlayStation Magazin

HERAUSGEBER

Helmut Grünfeldt

STELLVERTRETENDE CHEFREDAKTEURE

Jan Binsmaier (jb),
Wolfgang Schädle (v.i.S.d.P.)

REDAKTION

Redakteure: Moritz Menzel (mom)
Alexander Folkers (af)

REDAKTIONSASSISTENZ

Catharina Brieden

FREIE MITARBEITER

Artur Hoffmann, Michael Schmithäuser

LEKTORAT: Ursula Böhme

HOTLINE

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

E-MAIL ADRESSE DER REDAKTION

mail@playstation-magazin.de

LAYOUTS, GRAFIKEN UND DRUCKVORLAGEN

Journalatz GmbH, Gruber Str. 46b, 85586 Poing

TITEL: Journalatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRUNG

Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGES

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

VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB

Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung: Alan Markovic
(verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Simone Müller, Tel. (0 81 21) 95-12 77
Ilka Krebs, Tel. (0 81 21) 95-12 75

MARKENARTIKEL

Christian Buck (-11 06)

INTERN. ACCOUNT MANAGER

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

ANZEIGEN-DISPOSITION

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

PRODUKTIONSLEITUNG: Marion Stephan

VERTRIEBSLEITUNG: Gabi Rupp

VERTRIEB

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23
85386 Eching, Tel. 089/31 90 60

DRUCK

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

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:

PlayStation Magazin, CSJ, Postfach 140220
80452 München
Tel.: (089) 20 959-138, 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

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: Infogrames

Inserentenverzeichnis

Kd.	Name	Internetadresse	Hotline	Seite
A	ACME		0221/2408800	97
	Activision Deutschland GmbH	www.activision.de	0190/510055 / tägl. v. 16.00-18.00 Uhr	125
B	Baucontec	www.baucontec.de	05331/99590	59
	Bausparkasse Schwäbisch Hall			55
C	CDG Media	www.spieleloesungen.de	04131/850610	109
	Cross Computersystems GmbH		0231/5311334	27
	C+T		07156/49620	117
E	Eidos Interactive	www.eidosinteractive.com	0190-510051	128
	Electronic Arts	www.ea.com	0190/900030	7,34/35
F	Fire International (Deutschland) GmbH	www.blaze.de	02154/945251	19
	Franzis' Verlag GmbH	www.franzis.de	08121/951838	111,117
	Freak's Shop		02504/933033	31
	Funtronixx		0561/12477	119
G	G-Press Dataservice	www.infopool.com	030/3999180	75
	Game It!	www.gameit.de	01805/225300	29
	Gamers Point	gamerspoint@t-online.de	0721/933571011	45
I	Infogrames Videogames Deutschland GmbH	www.infogrames.de	0190/510550	67,69,71,73
	Interact of Europe Jöllenbeck GmbH	www.interact-europe.de	04287/125133 / Mo-Fr. 9-16 Uhr	62/63
J	Jet Stream	www.jet-stream.de	07247/946170	101
	Joysoft	www.joysoft.com	0221/94861217	79
	Theo Kranz Versand	www.logon.de/kranz	0931/3545245	126/127
L	Lahra Soft		02171/404172 10-20 Uhr	41
M	Media Markt	www.mediamarkt.com		64/65
N	Nike International			52/53
O	ORDER IN TIME	orderin Time @t-online.de	0711/22291030	99
P	Philip Morris			95
	Playcom	www.playcom.de	0361/4929300	77
	Prima	www.primapublishing.com		79
	PROMARKT GmbH		030/78780-253, -297	4/5
S	Siggi's ToyShop	www.lueneburg.net/toyyshop	04131/760462	115
	Software 2000	www.software2000.de	0190/572000 Mo-Do. 14-19 Uhr Fr. 10-14 Uhr	13
	Sony Computer Entertainment GmbH	www.playstation-europe.com	0190/578578	23
	Sunflex Vertriebs GbRmbH	www.getmoresun.com	02352/953350	91
T	TenDance	www.tendance.de		105
V	Vidis Electronic Vertriebs GmbH	www.vidis.com	040/51484048	93
W	WEKA Consumer Medien	www.wekanet.de		113,121, Beihefter
	Wial Versand Service	www.wial.de	08142/59640	103



Im nächsten Heft



Tokyo Game Show

Die wichtigste Messe im Konsolenbereich ist wohl die Tokyo Game Show. Sämtliche japanischen Hersteller von Hard- und Software sind vertreten, die neuesten Spiele werden vorgeführt und im allgemeinen die Zukunft der Unterhaltung geplant. Im nächsten Heft erfahren Sie, was sich dieses Mal alles in Nippon zugetragen hat, wer oder was sich hinter dem Namen "Wonderswan" versteckt und ob es etwas Neues über *Gran Turismo 2* zu vermelden gibt.

Driver

Wollten Sie nicht schon immer mal in einem heißen Schlitten sitzen und sich eine halsbrecherische Verfolgungsjagd mit Ihren örtlichen Streifenpolizisten liefern? Nein? Macht nichts, in *Driver* können Sie es trotzdem tun, noch dazu ohne jemals irgendwelche rechtlichen Probleme zu bekommen. Schnappen Sie sich einen Auftrag und machen Sie die Straßen unsicher! Wer bremst, verliert, und wer verliert, landet im Knast.



Big Air Snowboarding

Ein halbes Jahr ist es her, daß wir Ihnen die ersten Infos zu Accolades *Big Air Snowboarding* präsentieren konnten. Inzwischen ist das Spiel nicht nur weiterentwickelt und verfeinert worden, es ist sogar schon fertig! Auch wenn die Wintersportsaison hinter uns liegt und auch die letzten Blessuren von Stürzen inzwischen verheilt sind, werden wir uns nicht davon abhalten lassen, in der nächsten Ausgabe die Kuh fliegen zu lassen und *Big Air* einem Härtetest zu unterziehen.

außerdem:

- Poy Poy 2
- Diver's Dream
- Marvel Super Heroes vs. Street Fighter
- Monkey Hero
- Sports Car GT und vieles mehr...

Ab nächster Ausgabe: Die neue, stark verbesserte Demo-CD!

die redaktion

Und wieder einmal packen wir unsere Siebensachen in Kartons und Kisten, tragen das Ganze zwei Zimmer weiter und stellen dort wieder alles auf. Die Rede ist von einem erneuten Umzug, den Moritz und Alex veranstaltet haben. Wir erinnern uns: In Ausgabe 3/99 freuten wir uns sehr über den Ausblick auf das beschauliche Atomwaffentestgelände. Nun, im neuen Büro - welches übrigens gut dreimal so groß ist wie das alte - sind mehr Fenster auf der gleichen Seite. Und das wiederum bedeutet, daß wir wieder einen unvergleichlich romantischen Ausblick auf S-Bahnhof, Durchgangsstraße und Atomwaffentestgelände genießen dürfen. Hurra.

Die aktuelle Ausgabe gestaltete sich unerwarteterweise als eine der hektischsten, die wir jemals erlebt haben. Neben dem normalen Redaktions-Chaos stand nämlich auch noch das nagelneue Sonderheft "Äktschn" auf dem Programm, das ebenfalls schon am Kiosk liegen sollte, wenn Sie diese Zeilen lesen. Leider überlastete die Staffelung von Sonderheft und normaler Ausgabe unser Layout derart, daß in den letzten drei Tagen der Heftproduktion das komplette Heft verarbeitet werden mußte. Die Situationen, die sich dabei abspielten, hätten wir an Steven Spielberg verkaufen sollen - er hätte sich das Drehbuch für seinen nächsten Kriegsfilm erspart.



GUARDIAN'S CRUSADE™



“Die vielen frischen und witzigen Einfälle machen dieses grandiose Rollenspiel von Activision zu einem Pflichtkauf für Einsteiger und Profis.”

Florian Brich, PlayStation Zone 4/99 (Wertung 90 %)



www.activision.de © 1998 Tamsoft Corporation. Veröffentlichung und Vertrieb unter Lizenz durch Activision. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Guardian's Crusade ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

ACTIVISION®

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)

dynatex

Im Brückcenter,
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND

DER VERSANDSPEZIALIST



* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER

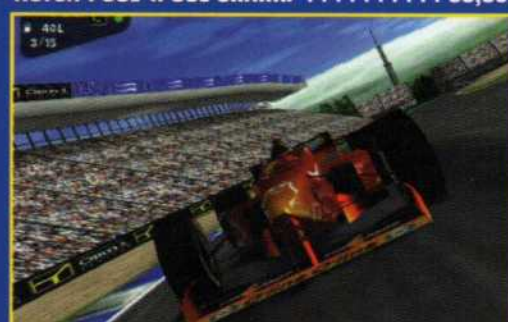
Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

SONY PLAYSTATION
INKL. ORIGINAL
ANALOG CONTROL PAD
DUAL SHOCK

239,-

PLAYSTATION

360 (JUNI)	89,95
5TH ELEMENT	89,95
A BUGS LIFE	89,95
ABE'S EXODUS (ODDWORLD 2)	79,95
ACTUA NHL HOCKEY '99 (APRIL)	79,95
ACTUA POOL (POOL SHARK)	89,95



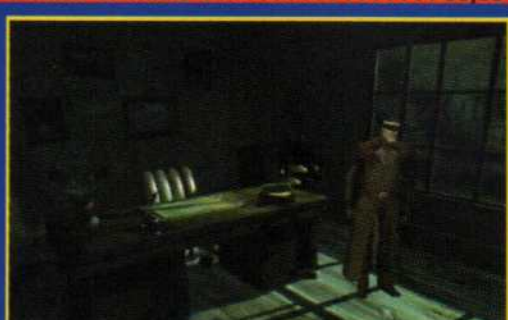
RACING SIMULATION 2 89,95

ACTUA SOCCER 3 (OLIVER BIERHOFF)	79,95
AKUJI THE HEARTLESS	89,95
ALIEN RESURRECTION (JUNI)	89,95
ALL STAR TENNIS '99	79,95
ALUNDRA	89,95
APCALYPSE	89,95
ASTERIX	89,95
ATTACK OF THE SAUCERMAN (MAI)	89,95
AZURE DREAMS	64,95
B-MOVIE	89,95
BASS LANDING	89,95
BATMAN UND ROBIN	84,95



UEFA CHAMPIONSLEAGUE 99,95

BIG AIR	89,95
BIO FREAKS	79,95
BLAST RADIUS	89,95
BLAZE 'N' BLADE	99,95
BLOOD LINES (APRIL)	79,95
BLOODY ROAR 2 (APRIL)	84,95
BOMBERMAN (MAI)	79,95
BOMBERMAN FANTASY RACING (MAI)	89,95
BOX CHAMPIONS - KNOCK OUT KINGS	89,95
BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL EDITION	99,95
BREATH OF FIRE 3	89,95



DISCWORLD NOIR (MAI) 89,95

Rechtzeitig vorbestellen!
voraussichtlich nur kurze Zeit lieferbar!



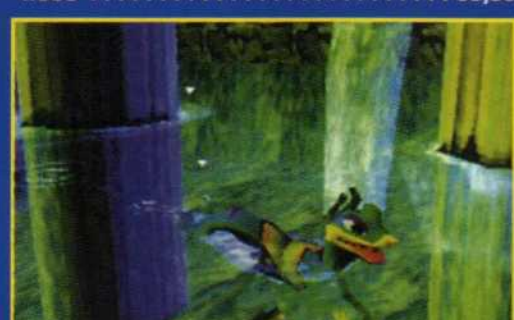
SILENT HILL (MAI) 89,95

BRUNSWICK BOWLING	89,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE (MAI)	84,95
BUST A MOVE 4	64,95
C3 RACING	84,95
CAPCOM GENERATIONS (APRIL)	84,95
CARMAGEDDON (DT.) (APRIL)	84,95
CENTPEDE	89,95
CIVILIZATION 2 (APRIL)	89,95
COLIN MCRAE RALLY	89,95
COLONY WARS 2: VENGEANCE	89,95
COMMAND & CONQUER 2	89,95
COMMAND & CONQUER 2: GEGENSCHLAG	89,95
COOL BOARDERS 3	89,95
CRASH BANDICOOT 3	89,95
CROC 2 (JUNI)	89,95
DARK STALKERS 3	99,95
DEVIL DICE	79,95
DIABLO	89,95
DISCWORLD NOIR (MAI)	89,95



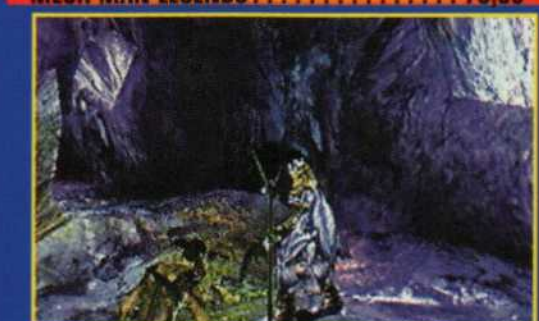
LE MANS 24 (MAI) 89,95

DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) (APRIL)	89,95
DODGEM ARENA	84,95
DREAMS	89,95
DRIVER (MAI)	89,95
FELONY 11-79	99,95
FIFA '99	89,95
FINAL FANTASY VII	99,95
FORMEL 1 '98	89,95
G-DARIUS	89,95
G-POLICE 2 (JUNI)	99,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO (APRIL)	99,95
GLOBAL DOMINATION	89,95
GOLF PRO	94,95
DAS GRAB DES PHARAO	89,95
GRANDSTREAM SAGA	79,95
GRAND THEFT AUTO - LONDON (MAI)	44,95
GRAN TURISMO	89,95
GUARDIANS CRUSADE	89,95
HARD EDGE (APRIL)	89,95
HEART OF DARKNESS	89,95
HOGS OF WAR (MAI)	84,95
HUGO 1	89,95



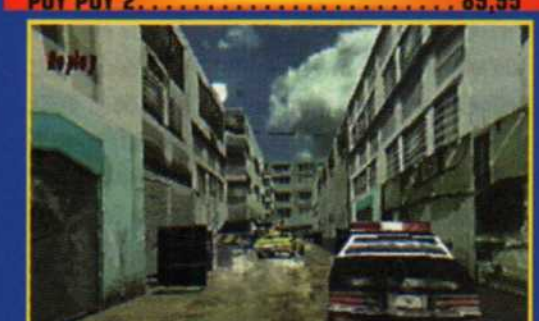
GEX 3: DEEP COVER GECKO 99,95

KENSAI - SACRED FIST	89,95
KINGSLEY (JUNI)	89,95
KKND - KROSSFIRE	89,95
KULA WORLD	89,95
LE MANS (24 STUNDEN) (MAI)	89,95
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER (MAI)	99,95
LEGEND	89,95
LEMMINGS	44,95
LIVE WIRE	64,95
MARVEL SUPERHER. vs. STREETFIGHT (APR.)	89,95
MASTER OF MONSTERS	99,95
MEGA MAN LEGENDS	79,95



LEG. OF KAIN: SOUL REAVER 99,95

MEGA MAN X4	79,95
METAL GEAR SOLID	89,95
METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK	159,95
SPIELEBERATER METAL GEAR SOLID	24,95
MONKEY HERO (APRIL)	89,95
MONSTER SEED	89,95
MOTO RACER 2	89,95
MR. DOMINO	79,95
MUSIC: MUSIC CREATION	89,95
NASCAR '99	89,95
NBA LIVE '99	89,95
NBA PRO '99	89,95
NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPHALT	89,95
NFL BLITZ (JUNI)	89,95
NFL EXTREME	89,95
NHL '99	89,95
NHL FACE OFF '99	89,95
NO FEAR MOUNTAINBIKING (MAI)	89,95
O.D.T.	89,95
POINT BLANK	79,95 - (MIT GUN) 154,95
POOL HUSTLER	89,95
POPOULOS - THE 3RD COMING	89,95
POY POY 2	89,95



DRIVER (MAI) 89,95

PREMIER MANAGER '99	79,95
PRINCE NASEEM BOXING (MAI)	89,95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF	89,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A	94,95
PSYBADECK	89,95
PUMA STREET SOCCER (APRIL)	89,95
RACING SIMULATION 2	89,95
RALLY CROSS 2	79,95
RC STUNT COPTER (APRIL)	89,95
RETRO FORCE	89,95
RIDGE RACER TYPE 4 (APRIL)	99,95
RIVAL SCHOOL	79,95
ROAD RASH 3D	89,95
ROGUE TRIP	89,95
ROLLCAGE	89,95
R-TYPES	74,95
R-TYPE DELTA (MAI)	99,95
RUGRATS (MAI)	89,95
RUNNING WILD	79,95



RIDGE RACER 4 (APRIL) 99,95

RUSHDOWN	89,95
SABOTEUR (JUNI)	99,95
SENSIBLE SOCCER 2000	79,95
SENTINEL RETURNS	89,95
SHADOWMAN (JUNI)	84,95
SHANGHAI TRUE VALOR	89,95
SILENT HILL (MAI)	89,95
SMALL SOLDIERS	89,95
SPORTS CAR GT (APRIL)	89,95
SPYRO THE DRAGON	89,95
STREETFIGHTER COLLECTION 2	79,95
STREET SKATER	89,95
SUPER POCKET FIGHTER	79,95



METAL GEAR SOLID 89,95

SWING (APRIL)	74,95
SYPHON FILTER (JUNI)	99,95
T'AI FU	79,95
TANKTICS (JUNI)	84,95
TEKKEN 3	99,95
TOCA TOURING CAR 2	89,95
TOMB RAIDER 3	99,95
TOMORROW NEVER DIES (JUNI)	89,95
TRAP RUNNER (APRIL)	89,95
TUNGUSKA (JUNI)	84,95
UBIK	99,95
UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99	99,95
V-RALLY 2 (JUNI)	99,95
VERSAILLES	89,95
VIRUS (APRIL)	89,95
VIVA FUDBALL	84,95
WARZONE 2100 (APRIL)	89,95
WCW vs. NWO: THUNDER	79,95
WHEEL NUTS (JUNI)	99,95
WILD ARMS	79,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)	69,95
WING OVER 2 (APRIL)	79,95
WORLD LEAGUE BASKETBALL	89,95
WWF ATTITUDE (MAI)	84,95
X-GAMES PRO BOARDER	89,95
YOYO'S PUZZLE PARK (APRIL)	84,95



NEED 4 SPEED 4: Brenn.Asph. 89,95

Versandkosten bei Nachnahme: Post DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: DM 16,50. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM 4,-. Porto Ausland DM 18,-.
Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Erscheinungstermine ohne Gewähr. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM.

HÄNDLERANFRAGEN
ERWUNSCHT
Fax 0931/571602

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 57 16 01



BLOODY ROAR 2 (APRIL) 84,95



R-TYPE DELTA (MAI) 99,95



CIVILIZATION 2 (APRIL) 89,95



V-RALLY 2 (JUNI) 99,95



AKUJI THE HEARTLESS 89,95



ASTERIX 89,95



K.K.N.D. 89,95



GUARDIAN'S CRUSADE 89,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

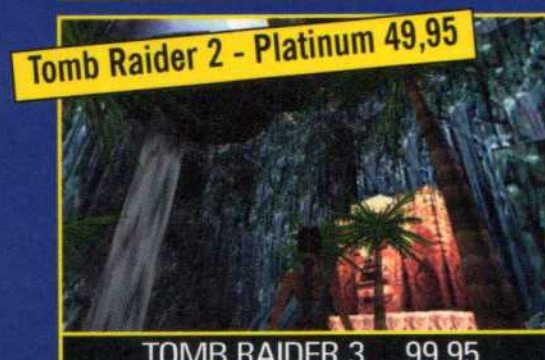
ABE'S ODDYSEE - PLATINUM	49,95	NHL BREAKAWAY HOCKEY	49,95
ABE'S EXODUS	79,95	PANDEMONIUM - PLATINUM	49,95
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	44,95	PORSCHE CHALLENGE - PT.	49,95
BUST A MOVE 2 - PLATINUM	49,95	R-TYPES	74,95
BUST A MOVE 3	49,95	RAYMAN - PLATINUM	44,95
CHILL	44,95	RESIDENT EVIL 1 - PLATINUM	44,95
COMMAND & CONQUER - PLAT.	44,95	RIDGE RACER REVOLUT. - PT.	49,95
CONSTRUCTOR	49,95	RIVEN (MYST 2)	69,95
COOL BOARDERS 2-PLAT. (APR)	49,95	ROAD RASH - PLATINUM	44,95
CRASH BAND. 2 - PLAT. (APR)	49,95	S.C.A.R.S.	49,95
CRIME KILLER	49,95	SHADOW GUNNER	49,95
CROC - PLATINUM	44,95	SOUL BLADE - PLATINUM	49,95
CYBALL ZONE	29,95	SOVIET STRIKE - PLATINUM	44,95
DESTRUCTION DERBY 2 - PLAT.	49,95	SPACE JAM	49,95
FORMEL 1 - PLATINUM	49,95	SUPERCROSS (J. McGRATH)	49,95
FORSAKEN	49,95	TEKKEN 2 - PLATINUM	49,95
G-POLICE - PLATINUM (APRIL)	49,95	TOCA TOURING CAR - PLATINUM	44,95
GRAN THEFT AUTO - PLATIN.	49,95	TOMB RAIDER 2 - PLATINUM	49,95
HERCULES - PLATINUM	49,95	TRUE PINBALL - PLATINUM	49,95
INT.SUPERSTAR SOC.PRO-PT.	49,95	V-RALLY - PLATINUM	49,95
IRON & BLOOD	49,95	WILD NINE'S - SPECIAL EDITION	69,95
JURASSIC PARK - PLATINUM	49,95	WIPEOUT 2097 - PLATINUM	49,95
MICRO MACHINES V3 - PLAT.	49,95	WORMS - PLATINUM	44,95
MICKEY'S WILD ADV. - PLATIN.	49,95	WWF IN YOUR HOUSE	49,95
MOTO RACER - PLATINUM	44,95	WWF WARZONE	69,95



ROLLCAGE 89,95



SPORTS CAR GT (APRIL) 89,95



Tomb Raider 2 - Platinum 49,95



G-Police - Platinum (April) 49,95



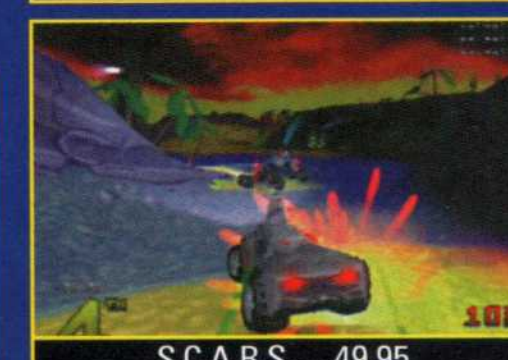
Crash Bandicoot 2 - Plat. (April) 49,95



WILD NINE'S SPECIAL ED. 69,95



Special Edition 99,95
nur solange Vorrat reicht



S.C.A.R.S. 49,95

PLAYSTATION - ZUBEHÖR

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK	239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK	
ANTENNENKABEL ORIGINAL	49,95
ANTENNENKABEL	24,95
CONTROL PAD INFRAROT	79,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN)	29,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK ORIG.	59,95
NEU: IN VERSCHIEDENEN FARBEN: (GRAU, SCHWARZ, BLAU, GRÜN, TRANSPARENT)	
CONTROL PAD DUAL SHOCK	39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG	19,95
ORIG. CD-CASE-BUNDLE	69,95
(CD-TASCHE, MEMORY CARD, CONTROLLER)	
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE	9,95
ORIG PLAYSTATION T-SHIRT	29,95
GAMEBUSTER DELUXE - SCHUMMELMOD	89,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL	69,95
X-PLÖDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE	84,95
X-PLÖDER PROFESSIONAL (APRIL)	134,95
RGB-KABEL - ORIGINAL	79,95
RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHLUB)	16,95
LENKRAD JORDAN GP DUAL SHOCK	129,95
LENKRAD RACE 32/64 COMPACT	99,95
LENKRAD MAD CATZ DUAL FORCE WHEEL	149,95
LENKRAD TM FORMULA RACE PRO	189,95

JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP	34,95
JOYSTICK DOMINATOR	69,95
PISTOLE ORIGINAL G-CON 45	79,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)	59,95
PISTOLE INNOVATION JOLT GUN	94,95
PISTOLE LOGIC 3 PREDATOR 2	74,95
PISTOLE JOYTECH BLASTER LIGHT GUN	64,95
PISTOLE JOYTECH REAL ARCADE LIGHT G.	99,95
PISTOLE ERAZER (G-CON KOMPAT.)	69,95
MEM.CARD 15 BL.-ORIG. (VER.FARB.)	29,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)	29,95
MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1)	34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS	44,95
MEMORY CARD 360 BLOCKS	54,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS	64,95
MEMORY CARD 1080 BLOCKS	84,95
MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP LOW BUDGET	49,95
LOGIC 3 SPACE STATION	44,95
VERSCH. SPIELEBERATER, z.B.	
ABE'S EXODUS	19,95
GEX 3 - DEEP COVER GECKO (APRIL)	19,95
METAL GEAR SOLID	24,95
TOMB RAIDER 3	19,95
GAME BREAKER VOL. 3	24,80
PSX GAMES GUIDE VOL. 2	14,95

AUSTRIA EXPRESS

SNELLESERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN

TEL: 0049
85 17 37 77

UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM=7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GER

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄBTT NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG Sogar PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN!), DAS JEDER BESTELLUNG BEILIEGT, MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.



GECK DEEP COVER GECKO © 1999 Crystal Dynamics. Published by Eidos Interactive 1999. Alle Rechte vorbehalten.



DU DENKST IMMER NUR AN

GECK

DEEP COVER GECKO



EIDOS
INTERACTIVE