

Alle Cheats
100%
getestet

16 Seiten
TIPS & TRICKS

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

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

Playstation
Das Fun-Magazin

www.playstation-net.de

Playstation

Das Fun-Magazin
6/99

△ Angespielt

Driver
Shadow Man
UEFA Striker
Speed Freaks

□ PlayTest

Need for Speed 4
Sports Car GT
Monkey Hero
Divers Dream

5 spielbare
Demos
+ 2 Videos

AUF CD

- Warzone 2100
- UEFA Champions League
- T'ai Fu

- Legacy of Kain:
Soul Reaver
- Apocalypse

Videos: Legacy of Kain:
Soul Reaver
& T'ai Fu



4 394167 712804



06

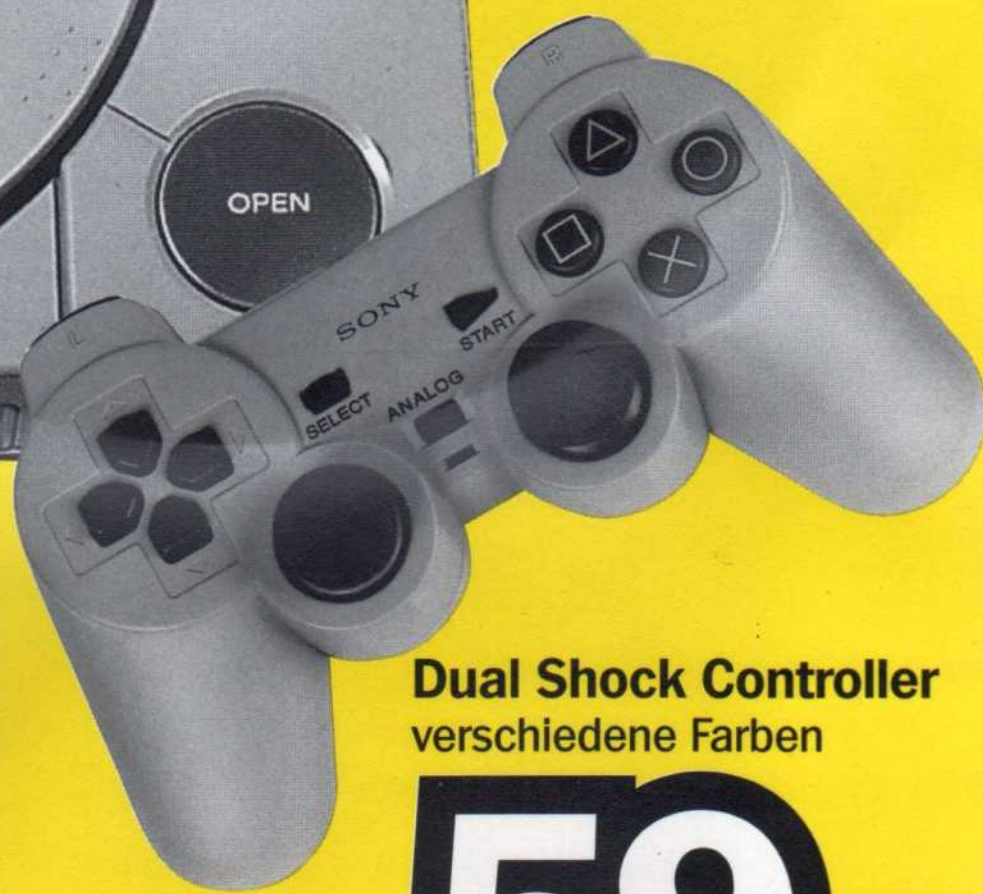
Haben Sie das Zeug zum Sieger?

Wir geben es Ihnen – und zwar günstig!

PSX Aufkleber 999

249,-

Sony Playstation
32-Bit-Spielekonsole,
inkl. Dual Shock Controller



Dual Shock Controller
verschiedene Farben

59,-

ProMarkt

Wir sind die Guten.



Formel 1 97
PlayStation-Spiel



Grand Theft Auto
Strategie-Rennspiel
für Playstation



**Grand Theft
Auto Mission Disk**
Strategie-Rennspiel
für Playstation



Game Buster Deluxe
Schummel Modul für Playstation



Divers Dream
Tauchsimulation für Playstation



Ridge Racer Type 4
Rennspiel für Playstation

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.

Fast Forward



nichts hat Bestand, wenn es um Spiele geht, nichts außer Ihrem monatlichen Playstation-Magazin – und das seit knapp drei Jahren. Die erste Playstation-Zeitschrift auf dem deutschen Markt hat sich nicht nur zum beliebtesten Videospiele-Blatt gemausert, sondern gehört seit Jahren ebenso unverkennbar zur Playstation-Szene wie das Rolling-Stones-Magazin zur Musiklandschaft.

★

Wie Sie schon am Titel-Logo gemerkt haben, sind wir endlich durch den Namensänderungsprozeß durch. Den Staub der letzten drei Jahre haben wir vom Cover gefegt und gleichzeitig die Testberichte mit einem leicht veränderten Wertungssystem aussagefähiger gemacht. Keine Sorge, jede wichtige Neuerscheinung wird weiterhin gründlich unter die Lupe genommen und vom PSM-Team sachlich und kompetent bewertet. Neben top-aktuellen Themen finden Sie in der Heftmitte, wie immer, unseren heraustrennbaren Tips & Tricks-Teil – ein spezieller Service den Ihnen kein anderes Playstation-Magazin bietet. In unseren innovativen Schwerpunkten erfahren Sie außerdem Wissenswertes zu Soft- und Hardware oder erfahren in Exklusiv-Interviews mit international anerkannten Spitzen-Entwicklern das Neueste aus der Szene.

★

Mit dieser Ausgabe beweisen wir Ihnen, daß Playstation – Das Fun-Magazin Ihnen ab sofort noch klarer, deutlicher und kritischer sagt, welche Spiele Ihr Geld wert sind. Unter den Wertungskriterien finden Sie wie gewohnt Spielidee, Grafik, Sound, Präsentation, Gameplay, Motivation und Preis/Leistung – je höher die Note, desto besser gefällt uns der Titel in der jeweiligen Einzeldisziplin. Neu ist, daß wir daraus keine Gesamtnote mehr errechnen. Die wichtigste und entscheidendste Wertung finden Sie am Ende jetzt unter "Spiespaß". Diese Note gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel unabhängig von allen oben erwähnten Punkten lohnenswert ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Besonders herausragende Spiele werden weiterhin mit dem Playtip-Prädikat ausgezeichnet, das ab der "Note 1,8" verliehen wird.

★

In diesem Sinne wünschen wir viel Spaß beim Schmökern und beim Ausprobieren der CD. Als letzte Neuerung sind wir ab sofort auch im Internet vertreten. Mit "www.playstation-net.de" können Sie sich auf unserer Webpage einloggen, um täglich brandheiße Infos aus der Spielewelt abzurufen. Mehr dazu finden Sie auf Seite 22.

Herzlichst

Jan Binsmaier
stellv. Chefredakteur

Wolfgang Schädle
stellv. Chefredakteur

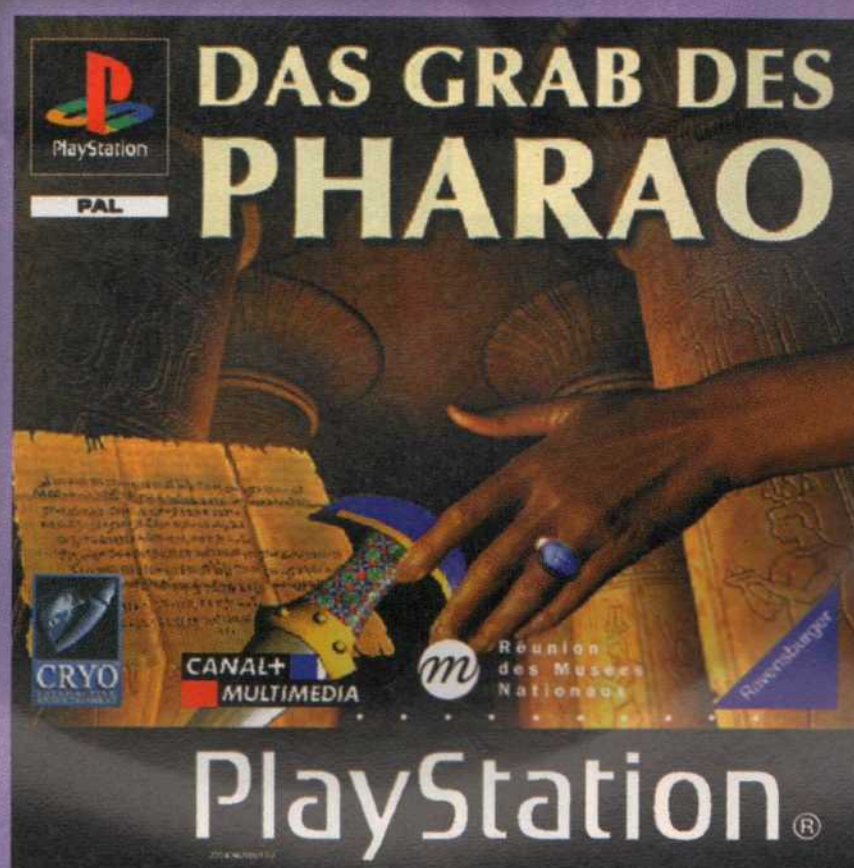
**Auf den
Spiespaß
kommt
es an**

Juni 99

Ravensburger® goes

PlayStation®

Steigen Sie ein in fantastische Abenteuer vergangener Epochen und erleben Sie ungeahnten Spielspaß



Das Grab des Pharaos

Jagen Sie Grabräuber im alten Ägypten 2000 vor Christus. Lassen Sie sich fesseln von einer längst vergangenen, grandiosen Szenerie, wiedererweckt in perfekter, meisterhafter 3D Grafik.

Ab 12 Jahren



Versailles

Verschwörung am Hof

Machen Sie einen Zeitsprung zurück ins Versailles von 1685. Finden Sie sich wieder in über 40 originalgetreu ausgestatteten Schauplätzen am Hof, die mit Omni-3D-Technik aufwendig rekonstruiert wurden und erleben Sie spannende Abenteuer am Hofe des Sonnenkönigs.

Ab 12 Jahren

Notwendiges Zubehör:

Memory Card 1 Block,
mauskompatibel



Auf einen Blick

- 4 Editorial
- 6 Inhalt
- 8 News
- 12 Tokio Game Show - Messebericht
- 16 Leserbrief
- 22 Unser Magazin im Internet
- 24 Besuch bei Squaresoft Japan
- 26 Star Wars Episode 1: Die Spiele
- 32 KKND Krossfire-Verlosung
- 47 Tips, Tricks, Cheats
- 121 Impressum
- 121 Inserentenverzeichnis
- 122 Vorschau 7/99



- 72
- 36
- 42
- 82
- 84
- 100
- 104
- 108



26

Alle Cheats
100%
getestet

Cheats

Codes

- 48 Actua Soccer 3
- 50 Darkstalkers 3
- 50 Gex 3: Deep Cover Gecko
- 50 Need for Speed 4: Brennender Asphalt

Walkthrough

- 52 Metal Gear Solid (Teil 3)

Oldies

- 58 Pandemonium
- 61 Pandemonium 2

Gamebuster/Xploder-Code

- 66 Asterix
- 66 Bloody Roar 2 (Jap)
- 68 C3 Racing
- 68 Civilization II
- 68 Guardians Crusade
- 70 Monsterseed
- 70 Populous - The Beginning
- 70 The Granstream Saga (Teil 1)

Titelthemen

84 Need for Speed: Brennender Asphalt

Aller guten Dinge sind vier: Im vierten Teil der legendären Raser-Reihe *Need for Speed* zieht Electronic Arts alle Rennspiel-Register. Starke Autos, fantastische Strecken und Spielvarianten ohne Ende sorgen für Bleifuß-Action, bis die Reifen qualmen.

72 Driver

Ein stattlicher Straßenkreuzer, ein kräftiger Achtzylinder-Motor und jede Menge kriminelle Energie: Mehr brauchen Sie nicht, um in *Driver* eine Bilderbuch-Karriere als schwerer Junge zu starten. Wir konnten schon mal eine Proberunde drehen.

36 Shadow Man

Jenseits des Todes gibt es einen Ort, an den jede Seele einmal geht, wenn ihr Tag gekommen ist - jede Seele, ohne Ausnahme. Dieser Ort hat keine Grenzen, keine Hoffnung, keine Vergangenheit und keine Zukunft. Reisen Sie mit uns in ein gottverlassenes Land...

82 Speed Freaks

Bisher mußten Fans hochklassiger Karttracer noch neidisch auf andere Konsolen schielen. Das will Funcom ändern, denn mit *Speed Freaks* haben sie einen potentiellen *Mario Kart*-Killer in der Mache.

26 Star Wars Episode 1: Die Spiele

LucasArts startet zum intergalaktischen Star Wars-Angriff auf die PlayStation. Zwei brandneue Episode 1-Spiele stehen in den nächsten Monaten an. Der Kampf gegen die dunkle Seite der Macht ist hiermit eröffnet!



● In der Mache

- 34 Legend of Legaia
- 36 Shadow Man
- 40 WWF Attitude



✕ Angespielt

- 80 Bugs Bunny Lost in Time
- 46 Demolition Racer
- 72 Driver
- 78 GTA London
- 76 Omega Boost
- 82 Speed Freaks
- 42 UEFA Striker



△ PlayTest

- 120 Asterix
- 112 Big Air
- 118 Big Race USA
- 92 Darkstalkers 3
- 108 Divers Dream
- 116 Marvel Super Heroes vs. Street Fighter
- 104 Monkey Hero
- 94 Monsterseed
- 84 Need for Speed: Brennender Asphalt
- 90 Poy Poy 2
- 98 Sensible Soccer
- 100 Sports Car GT
- 96 Street Fighter Alpha 3
- 102 Street Fighter Collection 2
- 110 Wing Over 2
- 114 Yoyo's Puzzle Park



Asterix



PlayStation -
Das Fun-Magazin:
Die CD

6/99
JUNI

UEFA Champions League

Pünktlich zu den Finals der Champions League erfreut Eidos Fußballerherzen. Kicken Sie eine Runde mit und zeigen Sie, ob Sie ein wahrer Champion sind.



UEFA Champions League

Legacy of Kain: Soul Reaver

Untote, Vampire & Seelensauger: Bei dem neuen Action-Adventure von Eidos entführt Sie der Hersteller in die dunklen Seiten des (untoten) Lebens.



Legacy of Kain: Soul Reaver

Warzone 2100

Endlich wieder Nachschub für Strategen! Bei Warzone 2100 gilt wie immer die Devise "konstruieren, erforschen, erbauen und verteidigen".



Warzone 2100

T'ai Fu

Mit dem Tiger auf dem Kampfpfad: Begleiten Sie den gestreiften Kraftprotz T'ai Fu auf seiner abenteuerlichen Reise durch das Reich der Mitte.



T'ai Fu

Apocalypse

Endlich! Lange haben wir es versprochen, nun erfüllen wir die Wünsche der Action-Fans: Ballern Sie sich mit Bruce Willis den Weg durch die Aliens frei!



Apocalypse

Videos zu:

Legacy of Kain: Soul Reaver & T'ai Fu

**CD-Cover zum
Raustrennen auf Seite 19**

UPDATE

Rüttelstecken

Der Pro Shock Arcade

Von Blaze kommt im Mai '99 ein neuer Arcade-Joystick mit Metallbodenplatte und – wichtig – Rumble-Funktion. Neben Dauerfeuer und Mikroschalter-Stick bietet er auch eine Slow-Motion-Funktion, die wir allerdings noch nicht testen konnten. Hierzulande wird es wohl nur die zwei Ausführungen geben, die Sie auf den Bildern sehen: Silber und Trans-



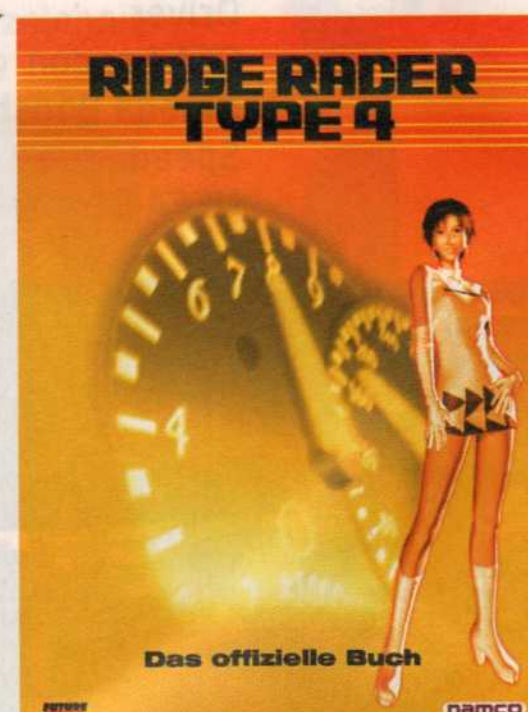
parent Blau. Für den Pro Shock Arcade drücken Sie dem Hardware-Dealer an der Ecke knapp 80 Mark in die Hand.

Ein Buch?

Das offizielle Ridge Racer Type 4-Buch

über Ridge Racer Type 4 brauchen wir Ihnen sicher nicht mehr viel erzählen (falls Sie Näheres wissen möchten: Test in Ausgabe 4/99). Am 16. April stand der Rennspiel-Hit von Namco endlich in den Läden! Parallel zum Start veröffentlicht Future Press das einzig offiziell lizenzierte Buch zum Spiel. Auf 150 Seiten – komplett in Farbe versteht sich – finden Sie ausführliche Beschreibungen aller 320 Fahrzeuge und Strecken, ein Interview mit den Programmierern und vieles mehr. So kann der RR-Neuling in der Ridge Racer-Fahrschule Tips einholen, um seinen Fahrstil zu verbessern. Außerdem gibt es natürlich ein großes Kapitel über die bisherigen Ridge Racer-Teile. Als besonderer Leckerbissen für Fans liegt ein A1-Poster bei.

Neben einer Fülle an interessanten Informationen und exklusiven Artworks glänzt das Buch vor allem durch ein sehr aufwendiges, aber übersichtliches Layout und die hohe Qualität von Papier und Bildern – richtig schön. Die knapp 25 Mark sollte es unserer Meinung nach jedem Fan wert sein.



Doppelgold für Abe!

Get Freaky und Abe im Goldrausch

Viele von Ihnen kennen sicherlich den Senkrechtstarter "Get Freaky", der vor kurzem bei uns die Charts stürmte. Das Besondere an diesem Lied: Gesangstechnische Unterstützung bekommt die Band Lunatics hier von Abe höchstpersönlich! Auch im Video treten die Musiker zusammen mit dem tolpatschigen Videospiele-Helden auf. In Hamburg wurde der Hit nun mit einer Goldenen Single CD für 250.000 verkaufte Einheiten geehrt. Laut GT Interactive, dem Publisher der Abe-Titel, steht das Lied mit mittlerweile 480.000 verkauften Stück gar kurz vor der Platinverleihung!

Doch damit nicht genug: Anlässlich 100.000 verkaufter Exemplare des Spiels Oddworld: Abe's Exoddus wurden auch noch die Oddworld-



Gründer Shirley McKenna und Lorne Lanning sowie GT Interactive Deutschland mit dem VUD-Preis in Gold ausgezeichnet (VUD = Verband der Unterhaltungsindustrie). Nach Informationen von GT Interactive haben sich bisher nur knapp 30 Spiele die begehrte Gold-Auszeichnung verdient.

Was für die Kleinen

Mit GT Interactive ins Land der Träume

1

aut Pressemeldung des Herstellers GTI entwickelt Eurocom gerade ein "familienfreundliches 3D-Jump'n-Run".

Die vom Aussterben bedrohten „Winks“ sind „niedliche, kleine Kreaturen, die für gute Träume sorgen“, so klärt uns GTI auf. Im Mittelpunkt der Story stehen die kleinen Kinder Ruff und Tumble, die sich auf die Suche nach 40 Winks machen müssen, um sicherzustellen, daß die Welt nicht in Alpträumen versinkt. Nun ist da natürlich noch ein fieser Typ, der nichts Besseres zu tun hat, als die Winks gefangen zu nehmen und in unbarmherzige Hood-Winks zu verwandeln. Diese lauern unter den Betten der Kinder und schleichen sich in deren süße Träume ein, um einen Horrortrip daraus zu machen. Sie – wahlweise als Ruff oder Tumble – dürfen das selbstredend nicht geschehen lassen und versuchen, die Pläne von NiteKap, dem Oberfiesling, zu vereiteln.

Durch 18 verschiedene Level – aufgeteilt in sechs thematisch unterschiedliche Traumwelten – müssen Sie irren, um Ihr hochgestecktes Ziel zu erfüllen. Von Weltraum über Urzeit und Wasserlevel ist hier alles geboten. Der eigentliche Witz an *Ruff & Tumble* ist allerdings, daß sich unsere Helden je nach Situation z.B. in Roboter, Superhelden, Monster oder Ninjakämpfer verwandeln können. Auch haben die zwei Kleinen ganz spezielle Moves drauf, die sie auf ihrer Suche einsetzen.

Es wird auch einen Zweispieler-Modus geben, in dem Sie mit einem Kumpel auf Wink-Suche gehen.

Ruff & Tumble ist für September 1999 geplant, wir halten Sie auf dem Laufenden.



Bei Infogrames in Arbeit

Eagle One

m

it Flusimulatoren wurden die PlayStation-Spieler bisher ja nicht gerade überschüttet. Infogrames will jetzt seinen Teil zur Aufstockung dieses unterrepräsentierten

Genres beitragen. In *Eagle One* haben die Entwickler allerdings deutlich mehr Wert auf Arcade-Action gelegt, als sich in Realismus und Kom-



plexität zu verlieren. Sie spielen einen US-Marine-Piloten und müssen in Ihrer Harrier 25 Missionen gegen eine Terroristen-Vereinigung fliegen. Diese haben doch glatt die Hawaiianischen Inseln besetzt. Offenbar



ist Hawaii das Lieblings-Urlaubsziel Ihres Bosses, denn Sie sollen natürlich mal eben die Bedrohung beseitigen. Unangenehmerweise sind die bösen Buben bis an die Zähne mit gestohlener sowjetischer Ausrüstung eingedeckt – ganz so einfach wird das also nicht. Sind die Terroristen keine Gegner mehr für Sie, dürfen Sie im Splitscreen-Modus auch gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten. Auch einen Kooperativ-Modus soll es geben, falls Sie lieber mit einem Partner an Ihrer Seite Steuergelder in Rauchwolken verwandeln.

Abheben soll *Eagle One* im September – schon bald werden wir Ihnen mehr zu diesem Titel sagen können.



Alles Lara

"Lara Croft"-Magazin von Eidos

e

idos Interactive, der Publisher der *Tomb Raider*-Trilogie, veröffentlicht Ende April das erste offizielle Lara-Croft-Magazin! Alle Fans der erfolgreichsten Videospiele-Heldin der neunziger Jahre finden

hier interessante Artikel über die Entstehung und den Aufstieg der Ikone. Lara ist inzwischen viel mehr als nur der Charakter in einem Spiel. Angefangen bei der damals innovativen – und zugegebenermaßen sehr cleveren – Idee, eine weibliche Heldin für die *Tomb Raider*-Titel zu wählen, hat es Eidos mit Lara geschafft, auch außerhalb der Videospiele-Szene ins Gespräch zu kommen. Sogar auf diversen Genre-fremden Magazin-Covern war die gut gebaute Lady zu bewundern. Daher "untersuchen namhafte Journalisten von *Spiegel* bis *Stern* den Mythos Lara Croft, dessen Faszination und die Ursachen ihrer Beliebtheit, die sie zur Heldin nicht nur im Spiele-Bereich gemacht hat, sondern auch in Pop, Kunst und Werbung", so Eidos in der aktuellen Pres-



semeldung. Außerdem finden Sie zahlreiche, bisher nicht veröffentlichte Abbildungen von Lara – für Fans ein Leckerbissen.

Von Reportagen über Core Design, die "Väter" von *Tomb Raider*, über einen Bericht zum Thema "Künstliche Intelligenz in Videospielen" und eine Photostrecke mit der "echten" Lara, dem englischen Model Nell McAndrew, bis hin zu einer Liste der besten Lara-Seiten im Internet, werden Sie rund um die Kultfigur alles finden, was das Herz eines Fans höher schlagen läßt. "Nach über drei Jahren Lara Croft wollten wir zusammenfassen, was die Faszination dieser Figur ausmacht, was hinter ihrem Mythos steckt und in welche Bereiche sie jenseits des Spiels bereits vorgestoßen ist", so Rolf Duhnke, Geschäftsführer von Eidos Interactive Deutschland.

Diese Lara-Überdosis geht ab dem 21. April für gerade mal 10 Mark über den Ladentisch.

Activisions Pläne für 1999

Das E3-Line-Up



Activision hat angekündigt, daß sie auf der Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles **Toy Story 2** für die PlayStation vorstellen werden. Der

Film Toy Story von Disney und den genialen Grafikspezialisten Pixar sorgten vor einiger Zeit weltweit für Furore in den Kinos, denn die gezeigte Qualität des Trickfilms ist atemberaubend. Demnächst wird der Nachfolger in die Kinos kommen, zeitgleich will Activision das PlayStation-Pendant auf den Markt bringen. Doch das ist lang nicht alles, was Activision auf der Messe zeigen wird. Sehen Sie selbst:

Space Invaders



Alles Böse kommt von oben: Besiegen Sie die Aliens und retten Sie den Planeten! Der Charme des Videospiele-Klassikers ist noch da.



Ganz so einfach dürfen Sie sich das aber nicht vorstellen, denn die Aliens schlagen zurück!



Ausweichen und aus allen Rohren feuern ist die einzige Taktik gegen 20 verschiedene Feinde.



Vigilante 8: Second Offense
[1-3] Erste Eindrücke zum V8-Nachfolger Vigilante 8 - Second Offense.



Tony Hawk Pro Skater

[1] Neulich auf dem Schulhof: Tony Hawk persönlich legt diesen stylischen Method-Air hin. [2] Diesen Trick nennt man BeniHana. Nein, bitte nicht fragen warum. [3] Als einer von acht Pro-Skatern können Sie fast jedes Objekt in der Landschaft nutzen, um Ihre Tricks auszuführen. [4] Ein Railslide auf dem Schulgelände. Ist denn das erlaubt?



Wu-Tang

Der Wu-Tang-Clan in einem PlayStation-Spiel?! Statt eines *Spice World*-ähnlichen Titels bietet sich bei den Rappern allerdings eher ein Beat'em-Up an. Voilà: [1] Der Ol' Dirty Bastard bekommt eins auf den Deckel. [2] - [3] Auch Inspectah Deck bekommt es von GZA ganz schön eingeschenkt. [4] Im Zwei- bis Vierspieler-Modus ist fröhliches Schnitzeln angesagt.



X-Men

[1] Als Wolverine oder Beast benutzen Sie Superkräfte im Kampf. [2] Iceman und Dark Beast in Aktion.

Neues von der PS2-Front

Tekken auf der Next Gen Play Station!



Wie Sie auf diesen Bildern sehen, ist kein Intro. Dieses Tekken-Demo für die PlayStation 2 ist spielbar und wird in Echtzeit berechnet! In dieser grafischen Qualität wird sich Tekken 4 auf der PlayStation 2 präsentieren! Dem brauchen wir nichts mehr hinzuzufügen...





TOKIO GAME SHOW SPRING '99

In froher Erwartungshaltung der ersten **PS2-Spiele-Ankündigungen** und heißem **PlayStation-Nachschub** haben wir uns drei Tage lang für Sie durch Scharen japanischer Kids auf der **Frühlings-Tokio-Game-Show** gekämpft und immerhin 182 neue Spiele für Sonys graue Wunderkiste gesichtet.



Der erste Dämpfer ließ jedoch nicht lange auf sich warten: Von der Next Generation PlayStation war auf der Messe rein gar nichts zu sehen – nicht der kleinste Hinweis, geschweige denn Screenshot von einem Spiel, das sich in der Entwicklung befindet. Jegliche journalistische Neugier wurde von Sony dann auch gleich mit dicken Aufstellern mit der Aufschrift "Von der PlayStation 2 ist auf der Messe nichts zu sehen" ausgebremst. Dennoch war die Tokio Game Show ein voller Erfolg: Es wurden jede Menge toller Spiele gezeigt – allen voran Sonys *Omega Boost* und Capcoms *Dino Crisis*, die al-

len Besuchern das Wasser im Munde zusammen laufen ließen. Obwohl der Anteil der gezeigten PlayStation-Spiele im Vergleich zur letzten Tokio Game Show im Herbst '98 um circa 20 Prozent zurückging (von 54,0 auf 43,3 Prozent – siehe auch Tabelle), wurden für die PS trotzdem noch viermal mehr Titel gezeigt als für das zweitbeliebteste System (Segas Dreamcast). Damit Sie jetzt ob derart vieler Neuerscheinungen nicht in ultimative Vorfriede ausbrechen, sei gesagt, daß es sich bei einem Großteil der Spiele um völlig obskure, auf den japanischen

Markt zugeschnittene Genres handelt, die für den europäischen Spieler genauso interessant sind, wie ein U-Bahn-Fahrplan in Kanji-Schriftzeichen. Die Palette reicht hier von Schulmädchen-Simulationen, Angelspielen mit speziellen Angelruten-Controllern, unverständliche Adventures mit Kinder-Optik, bis hin zu Pferderennspielen und Casino-Games. Wir konzentrieren uns deshalb an dieser Stelle auf die auch hierzulande "passenden" Titel und Genres. Auf eine Angabe von Veröffentlichungsterminen müssen Sie leider verzichten, da bei den vorgestellten Spielen in vielen Fällen noch nicht einmal



Special: Messebericht

ein Release-Termin für Japan feststeht. Und wie lange es bisweilen dauern kann, bis eine NTSC-CD den Konvertierungsweg in unsere Breiten findet, wissen Sie ja selbst. Apropos Wissen: Die Softwarehäuser scheinen auch noch nicht so recht zu wissen, auf welches Pferd sie sich in Zukunft setzen sollen. In puncto Masse hat die PS, auf der sich die Programmierer ja inzwischen besser auskennen sollten, als in ihrem Wohnzimmer, auf jeden Fall noch klar die Nase vorn. Obwohl im Vorfeld der Messe Segas erst im November letzten Jahres veröffentlichte Dreamcast-Konsole hochgelobt wurde, war noch keine Flut an Ankündigungen für selbige zu entdecken. Offensichtlich scheint die Präsentation der Next-Generation-PlayStation (siehe Bericht in der letzten Ausgabe) die Entwickler nachdenklich gemacht zu haben. Für alle Reisewütigen noch ein Hinweis: Die Tokio Game Show ist im Gegensatz zur E3 in Los Angeles oder der ECTS in London eine öffentliche

RPG Wizardry – Dimguil soll wohl nostalgische Gefühle wecken und bei der Kriegssimulation Panzer Front klemmen sie sich selbst hinter das Steuer eines Leopard-Panzers. Außerdem noch zu sehen: Das RPG The Eternal Eden.

Atlus

In puncto PlayStation gibt's vom Atlus-Stand nichts Bahnbrechendes zu berichten: Von den beiden PS-RPGs Devil Summoner Soul Hackers und Persona 2 abgesehen herrschte hier gähnende Leere – die Chance auf eine Umsetzung dieser vom ersten Eindruck her interessant wirkenden Titel schätzen wir jedoch als eher gering ein.

Bandai

In Japan sind neben Schulmädchensimulationen und RPGs auch Mech-Spiele sehr beliebt – vor allem, wenn es sich um die bekannten Gundam-Charaktere handelt. Anlässlich des 20. Geburtstags von Gundam gab es deswegen auch eine Reihe PS-Titel zu bewundern, die allerdings nicht unbedingt auf den europäischen Geschmack zugeschnitten sind. Weitاًus interessanter war da schon das furiose F/X-Action-Spektakel Silent Bomber und der gerenderte Resident-Evil-Clone Countdown Vampires. Sollten Sie bisher bei Beat'em-Ups den Trainings-Part vermisst haben, werden Sie bei einem noch namenlosen Karate-Game fündig, bei der vor dem Schlagabtausch im Ring diverse Liegestützen



[1] Bust A Move 2 (Dance/Enix).
[2] Pop'n'Thanks (3D-Fun-Racer/Enix).

und Krafttrainings absolviert werden wollen. Sollten Sie von Action und Hektik einmal genug haben, ist vielleicht die Fischer-Simulation Bass Rise etwas für Sie: Entspanntes Angeln von dicken Brocken in ruhiger heimischer Atmosphäre garantiert!



Messe (zumindest an zwei von drei Tagen). Für einen Eintrittspreis von 1.200 Yen (circa 18 Mark) könnten Sie sich also z.B. auf der Herbst-TGS selbst von der Zukunft der PlayStation ein Bild machen. Seien Sie jedoch gewarnt vor der Spielverrücktheit der Japaner – manchmal konnte man schon von Glück reden, wenn ein Stand aufgrund des Andrangs überhaupt noch in Sichtweite war. Nun heißt's aber: Vorhang auf für die Highlights! Let the Show begin!

ASCII

Bei ASCII wurde nahezu jeder PlayStation-Fan aufgrund der reichhaltigen Genreauswahl zufriedengestellt: Im Adventure Galerians streifen Sie durch vorgerenderte, futuristische Szenarien, das grafisch ziemlich altbacken anmutende

[1] Osaka: debile Schulmädchensimulation für Japaner. [2] Um Jammam Lammy (Music Adventure/Sony). [3] Spriggan (3D-Action/From Software). [4] Panzer Front (Kriegssimulation/ASCII). [5] Rising Zan: The Samurai Gunman (3D-Action/UEP Systems)

Capcom

Der Hingucker im Street Fighter-Lager war das pompöse Steh-Kino namens "Survival Horror Theater", in dem zwei der absoluten Messe-Highlights (eines davon leider für eine Konkurrenzkonsole – da es sich aber um einen offiziellen Resident-Evil-Teil handelt, wollen wir ihn Ihnen nicht vorenthalten) als Video zu bewundern waren. In Bio Hazard Code Veronica (alias Resident Evil Code Veronica, leider Dreamcast-only) konnte man Claire Redfield – eine der Hauptfiguren aus dem PlayStation-Vorgänger – bei ihrem Streifzug durch einige schockermäßig ausgeleuchtete Räume begleiten, die von der Qualität her nur minimal schlechter aussehen als die gerenderten Tapeten im bisherigen Stil der Serie. Sehr beeindruckend war auf jeden Fall die grafische Qualität der blutgierigen Zombies, bei denen sogar einige Adern im Gesicht detailliert zu sehen waren. Mindestens genauso überzeugend war jedoch der neueste Survival-Horror-Streich Dino Crisis vom RE-Macher Mikami, in dem eine weibliche Elite-Einheit auf einer verlassenen Insel in den Kampf gegen verschiedenste Dinosaurier zieht (Juras-



[1] Dino Crisis (Survival Horror/Capcom). [2] Dancing Blade (3D-Beat'em-Up-Action/Konami). [3] Lords of the Storm (3D-Beat'em-Up mit bis zu acht Gegnern gleichzeitig - hierzu-lande Shaolin/Media Works bzw. THQ)

sie Park läßt grüßen!). Es wurde eine minutenlange Sequenz gezeigt, in der die Hauptdarstellerin vor einem überdimensionalen T-Rex flüchtet, der in blinder Zerstörungswut Stücke aus Brücken herausreißt, Gebäude zertrampelt und versucht, Sie zu erwischen. Beim Grafik-Stil blieb man Resident Evil mit vorgerenderten Backgrounds und umschaltender Kamera treu. Was, Sie wollen trotzdem einen weiteren echten Resident Evil-Teil auf der PlayStation? Dann haben wir zumindest etwas aus der Gerüch-

teküche für Sie: Tatsächlich soll sich "Resident Evil Nemesis" bereits in der Entwicklung befinden! Genauere Informationen sind jedoch nicht verfügbar.

Da Capcom ja mehr oder weniger als Prügel-spielkönig bekannt ist, wurden natürlich auch Beat'em-Up-Fans nicht enttäuscht. Unter anderem ist eine Umsetzung des neuesten Arcade-Hits (der Hit in Tokios Spielhallen!) Jo Jo's Bizarre Adventures geplant. Das Besondere an diesem klassischen 2D-Fighter ist neben den Top-Animationen, daß jeder der zwölf komplett neuen Abenteurer über einen Begleiter verfügt – sei es in Form von Schatten, Geistern, Energiestrahlen, Blitzen oder Sandfiguren – der tatkräftig bei Ihren Specials und Combo-Aktionen eingesetzt werden will. Ebenfalls mit Faustgewalt zur Sache geht's beim Sequel Justice Academy 2 (hierzulande Rival Schools 2).

Enix

Sie denken, Final Fantasy wäre das bekannteste und beliebteste RPG in Japan? Falsch gedacht! Dragon Quest von Enix kann sich glücklich

Tokio Game Show in Zahlen

	TGS '99 Frühling	TGS '98 Herbst	TGS '98 Frühling
Anzahl Aussteller	82	92	93
Gezeigte Titel	420	354	442
- davon in Prozent für PlayStation	43.3	54.0	52.7
Sega Dreamcast	11.0	3.1	--
Nintendo 64	2.9	5.1	3.6
Sega Saturn	2.1	7.3	17.0
GameBoy	10.7	12.2	4.3
Wonderswan (Handheld)	9.8	--	--
Neo Geo Pocket	5.7	2.3	--
Neo Geo (CD)	0.5	0.3	0.9
Andere (PC, Mac Super Nintendo etc.)	14.0	15.7	21.5
Prozentuale Aufteilung nach Genres			
Simulation	23.2	24.1	19.7
RPG	13.2	13.5	14.4
Action	12.5	11.1	13.7
Adventure	9.9	8.9	14.2
Sport	6.4	3.5	5.7
Rennspiel	5.2	4.9	5.0
Puzzle	5.9	4.1	5.7
Shooter	3.8	3.0	4.7
Rest (Dance, Casino etc.)	19.9	26.9	16.9



Show-Kuriositäten



Eine Tokio Game Show kann natürlich nicht ohne echt abgedrehte Highlights zu Ende gehen. Von der immens bekannten Firma Escot (schon mal jemand was von dieser Company gehört?) kommt ein neues Spiel namens *Neues* (ja, wirklich!), das im Promo-Booklet in astreinem Deutsch beworben wird (siehe Bild): "Sie ist eine kleine Puppe geborene von der Dunkelheit" - man sollte vielleicht doch nicht immer die billigen Deutsch-Studenten aus dem ersten Semester engagieren! In der Merchandise-Halle durfte man sich - sofern bereits volljährig - mit absolut authentisch aussehende Luftdruck-Waffen aller Art eindecken: Uzis, Pump-Guns, Sniper Rifles, Colts usw., mit denen Ihr fernöstlicher Messe-Abstecher am Flughafen Narita garantiert als krönender Abschluß mit einer Verhaftung geendet hätte.

schätzen, noch einen weitaus größeren Fankreis aufzuweisen. Dementsprechend war bei der Präsentation von *Dragon Quest VII* am Enix-Stand die Hölle los. Bei einem RPG läßt sich naturgemäß bei der geringen zur Verfügung stehenden Spielzeit noch wenig sagen - der Grafikstil scheint sich jedoch im Vergleich zum 16-Bit-Vorbild nicht entscheidend geändert zu haben, sprich sie durchwandern hier immer noch in einer isometrischen Perspektive in Bitmap-Grafik (vgl. z.B. *Legend of Mana* von Square) Ihre Fantasy-Welten. Alle anderen Enix-Titel

wurden neben *Dragon Quest VII* wie ein Stiefkind behandelt: Das RPG *Planet Laika*, der witzige Fun-Racer *Pop'n* Thanks und schließlich das Dance-Sequel *Bust a Move 2* (bei uns *Bust a Groove* und nicht zu verwechseln mit Tai-tos/Acclams *Bust a Move*, das in Japan *Puzzle Bobble* heißt - sind Sie verwirrt?).



Cyber Org (3D-Action/Square)

From Software

Aus dem King's Field-Lager gab es einige interessante Neuigkeiten zu vermelden. Auf Sonys Maschine sprang man einerseits mit *Echo Night* (gute Ansätze mit einer Real-Time-3D-Engine) auf den Grusel/Horror-Zug auf und versorgte auf der anderen Seite die 3D-Action-Adventure-Fans mit dem futuristisch anmutenden und vor Special-Effects strotzenden Shooter *Spriggan: Lunar Verse*. Komplettiert wurde das Programm vom Mech-Sequel *Armored Core: Master of Arena* (in Japan bereits erhältlich), das jedoch keine spielerischen Glanzlichter zu setzen vermochte.

Jaleco

Für den Klischee-Japaner hatte Jaleco eine Schulumädchen-Simulation im Programm. Rennspiel-Fans freuen sich auf *Option Tuning Car Battle 2* (in Japan bereits auf dem Markt). Tüftel-Liebhaber bekommen mit *Tetris Plus Challenge* neues Futter, und Hobby-DJs vergnügen sich an *Visual & Music Slap* (Arcade), einem dreisten *Beatmania*-Clone.

Konami

Bei Konami haben neuerdings völlig durchgeknallte DJs und Music-Freaks das Sagen - so zumindest der Eindruck vom Stand, der mit allerhand absolut verrückten Automaten und PS-Umsetzungen selbiger nur so vollgestopft war. Überall versuchen tanzwütige Japaner entsprechend dem Takt von Dancefloor-Beats in der richtigen Reihenfolge auf befehlten Fußmatten herumzuspringen oder spielen Gitarre und Schlagzeug. Kurzum: Die *Metal Gear Solid*-Väter haben den Schwerpunkt ihres Line-Ups auf die in Nippon derzeit boomenden Music-Games gelegt. Im Arcade-Bereich waren *Guitar Freaks* und *Drum Mania* die herausragendsten Neuheiten, an denen man auf einem authentischem Schlagzeug trommeln, beziehungsweise echte Gitarren in die Hand nehmen und seine Beats/Riffs zum Besten geben konnte. Das war aber längst nicht alles in dieser Richtung: In der DJ-Simulation *Beatmania* konnte in einer Menge verschiedener Versionen (Gottamix, 3rd Mix etc.) in die Mischpult-Tasten gehämmert und der Plattenteller rotiert werden. Mehr auf die Aerobic-Schiene setzt dagegen *Dance Dance Revolution (2nd Mix)*, bei der die müden Zocker-Beinchen nach den Vorgaben auf dem Screen zwischen vier (PS) beziehungsweise acht (Arcade) Feldern hin- und herhopsen müssen, um hochzählende Dance-Combos zu schaffen. Für die passende Fußmatte in der Heimversion muß übrigens nochmal ca. 5.800 Yen (etwa 90 Mark) hingeblickt werden.

Der Senso-Ableger *Pop'n Music* benötigt ebenfalls einen speziellen Controller - hat man hier etwa neue Hardware-Absatzmärkte entdeckt?

Ob Konami denn daneben auch 'normale' Spiele gezeigt hat? In der Tat: Wie die japanische Version des Gruselschockers *Silent Hill* anmutet, konnten Sie in unserem Preview in der letzten Ausgabe ausführlich nachlesen. Außerdem zeigte man noch das deutlich vom mittlerweile indizierten Activision-Ninja-Spektakel und von Squares *Bushido Blade* inspirierte fernöstliche Epos *Dancing Blade: Tears of*



[1-2] Echo Night (Grusel-Adventure (From Software)). [3] Cybernetic Empire (3D-Future-Action-Adventure)



Eden, das Taucher-Game *Dolphin's Dream* (hierzulande *Diver's Dream* - siehe Test in dieser Ausgabe), die Sport-Games *NBA Power Dunkers 4*, *NHL Blades of Steel* und diverse uninteressante Pferderenn- und Schulumädchen-Simulationen.

Media Works

Das einzige interessante Game im Media-Works-Lager war *Lord of Fist* (PS, Juli; in Deutschland von THQ bislang unter dem Namen *Shaolin* vermarktet). Man konnte in diesem 3D-Beat'em-Up simultan gegen drei Gegner antreten - hinsichtlich der Orientierung und der

Interaktion mit mehreren Kontrahenten sollte allerdings noch etwas Feintuning betrieben werden. In der fertigen Version sollen sich bis zu sieben (!) Martial-Arts-Profis auf einmal auf Ihren armen Charakter stürzen können. Klingt auf jeden Fall interessant!

Namco

Vom Namco-Stand gab es zumindest eine kleine Sensation zu vermelden: Der PlayStation-Haus-und-Hof-Entwickler zeigte mit einer beeindruckend guten Version des Arcade-Smash-Hits *Soul Calibur* (Nachfolger von *Soul Blade*) auf der neuen Hardware des Erzfeinds Sega Flagge. Für Insider relativiert sich dieser "Dolchstoß in Sonys Rücken" insofern jedoch

etwas, als daß diese zweiteilige Waffen-Beat'em-Up-Reihe in Japan bei weitem keinen so exzellenten Ruf hat wie z.B. *Tekken*. Würde jedoch ein neues *King of Iron Fist*-Turnier für das Dreamcast angekündigt – die Hütte würde nach Meinung vieler Messebesucher brennen bei Sony. Ruf hin oder her, die gezeigte frühe Version haute Fighting-Fans in punkto Perfektion förmlich von den Socken – es sieht nach einer 1:1-Umsetzung aus! Der Rest

der Namco-Palette war dann aber wieder PlayStation-exklusiv: Action-Freunde konnten sich im Dog-Fight beim dritten Teil der *Ace Combat*-Reihe (hierzulande *Air Combat*) mit dem Untertitel *Electrosphere* an circa 20 Monitoren austoben. RPG-Freunde freuen sich auf das opulent wirkende *Dragon Valor*. Das Baseball-Spielchen *World Stadium 3* dürfte bei uns eher auf weniger Interesse stoßen. Außerdem wurde noch der Shooter *Star Lxiom* angekündigt, von dem jedoch keine spielbare Version zu sehen war.



Sony

Das erste Ziel jedes Messebesuchers in freudiger Erwartung

von Next-Generation-PlayStation-Titeln oder wenigstens Fakten und Demos war natürlich der Sony-Stand. Gemessen an diesem Anspruch war das Gebotene eine herbe Enttäuschung. Rund herum standen Aufsteller mit dem Hinweis, von der PS 2 wäre auf der TGS nichts zu sehen. Auch die für die "Standard"-PlayStation gebotene Spielepalette war der Stellung des Marktführers nicht würdig. Gezeigt wurde die Japano-Fassung des hierzulande schon längst abgefeierten Knuddel-Jump'n'Runs *Spyro the Dragon*, Um Jammarm Lammy, der Nachfolger des *Parappa the Rappa*-Irrsinns und das einzige Highlight, die umwerfende Space-Oper *Omega Boost* (siehe Angespült).

Square

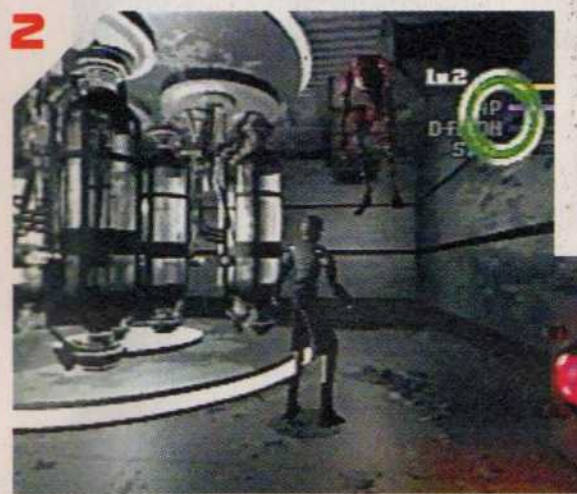
Am Square-Stand war der entdeckungsfreudige PlayStation-Zocker dank massenhaft Hit-verdächtigen Games und Sequels von Erfolgstiteln schließlich in seinem Element. Am beeindruckendsten war vielleicht aufgrund der ungewöhnlichen Liaison zweier grundverschiedener Genres das Rennspiel-RPG *Racing Lagoon*. Hier sammeln sie als Anführer einer Gang Erfahrungspunkte, indem Sie sich mit anderen PS-Protzen auf malerischen Küstenstraßen duellieren. Analog zu einem Kampf in z.B. *Final Fantasy VIII* kommt es beim Flanieren in Großstädten in isometrischer Perspektive zufällig zu Konfrontationen mit anderen Piloten, die dann auf der Straße ausgefahren werden. Am überraschendsten war die Engine des Rennspiel-Parts, die in punkto Optik *Ridge Racer Type 4* in nichts nachstand. Freunde des 16-Bit-Super-Nintendo-Adventures *Secret of Mana* freuen sich auf den 32-Bit-Nachfolger *Legend of Mana* in der gleichen bunten Comic-Optik, Strategen bereiten sich auf neue Missionen in *Front Mission 3* vor, RPG-Süchtige in Japan streifen mittlerweile schon durch die *Saga*

Frontier 2-Welt (dortiger Release: 1. April – kein Scherz!) und Fans von deftiger Action-Kost bekommen mit dem F/X-Spektakel *Cyber Org* auch genug Zielscheiben vor ihre Kanone. Wer an den putzigen gelben Laufvögeln aus der *Final Fantasy*-Serie Gefallen gefunden hat, (haben bereits ein eigenes RPG na-

mens *Chocobo's Mystical Dungeon*) darf jetzt mit *Chocobo Racing* in einem Rennspiel im *Mario Kart*- beziehungsweise *Speed Freaks*-Stil seine Runden drehen.

Taito

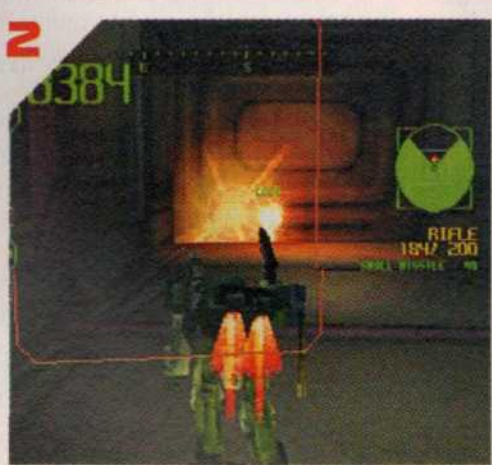
Nichts wirklich vom Hocker Reißendes bekam man am Taito-Stand zu sehen – das mögen japanische Betrachter vielleicht anders sehen: Für die war nämlich die Zug-Simula-



[1] Racing Lagoon (Rennspiel-RPG/Square). [2] Galleries (Space Adventure/ASCII). [3] The Eternal Eden (RPG/ASCII). [4] Wizardry Dimgul (RPG/ASCII).



Tetsuhiko Hara übersetzt FF VIII.



[1] Chocobo Racing (3D-Fun-Racer/Square). [2] Armored Core - Master of Arena (Mech-Action/From Software)

tion *Densha de Go! 2* der Hit schlechthin, was auch ein Blick in die Shops im Tokioter Elektronik-Mekka Akihabara beweist, in denen die Special-Edition mit Extra-Controller weggeht wie warme Semmeln. Naja, wenn man täglich zwei Stunden in der Rush Hour per U-Bahn unterwegs ist, möchte man das Ding natürlich auch noch zu Hause sehen und steuern... Unweigerlich in den Bann gezogen hat uns auf jeden Fall *Chaos Heat*, das leider nur als selbstablaufende Demo zu sehen war. Trotzdem war jeder *Resident Evil*-Fan von den schnell geschnittenen Schocker-Szenarien begeistert.

UEP Systems

Bei den *Cool Boarders 2*-Machern war für die PS das 3D-Action-Game *Rising Zan: The Samurai Gunman* (mittlerweile in Japan draußen) ausgestellt, bei dem Sie – wie der Name schon sagt – mit einem mit Knarre und Klinge bewaffneten Abenteurer fernöstliche Gegenden patrouillieren und feindselige Ninja, Samurai und Festungen dem Erdboden gleichmachen. Das Geschehen wird dabei aus einer 3D-Ansicht mit frei beweglicher Kamera gezeigt. Die Grafik an sich haute zwar niemanden vom Hocker, Spaß machte eine kurze Runde mit dem Eastern-Cowboy dennoch. mom





back

beantwortet von
Jan Binsmaier



Natürlich erreichten uns viele Briefe diesen Monat, in denen Sie fragten, warum wir ab sofort „Playstation - Das Fun-Magazin“ heißen. Obwohl die meisten Zuschriften sehr positiv waren, konnten wir manchmal zwischen den Zeilen auch die bange Frage herauslesen, ob wir uns nun verändern würden. Stellvertretend für all diese Befürchtungen beantworten wir gleich die Fragen von Matthias aus Frankfurt/O.

Versprechen erwünscht!

Seit Eurer ersten Ausgabe im August '96 verfolge ich jeden Monat Eure Weiterentwicklung zum Positiven. Sprich: Ihr werdet immer besser! Aber nun das: Ihr tretet Euren offiziellen Titel einfach so ab. Mir erschien Eure Stellungnahme im Editorial etwas dünn, deshalb habe ich ein paar Fragen an Euch:

- 1.) Welches Magazin hat Euch die Wurst von der Stulle geklaut?
- 2.) Habt Ihr jetzt weniger Budget zur Verfügung?
- 3.) Wird Eure Demo-CD nicht mehr so gut bestückt sein?

Bitte beruhigt doch Eure Leserschaft! Versprecht einfach, daß Ihr so bleibt, wie Ihr seid!

Matthias, Frankfurt/O

Erstmal: Wir treten den Namen "das offizielle PlayStation Magazin" nicht einfach so ab. Tatsache ist, daß Sony Computer Entertainment die Namensrechte an diesem Titel besitzt. Bis zur Ausgabe 5/99 waren wir Lizenznehmer und durften somit unser Magazin mit dem offiziellen Logo zieren. Nun ist dieser Lizenzvertrag ausgelaufen und damit auch das Benutzungsrecht des Logos. Auch wenn wir dies gerne beibehalten hätten, müssen wir uns nunmal an die Spielregeln halten.



Doch nun zu Deinen Fragen:

- 1.) Wurst von der Stulle? Nein, ein anderer Verlag hat sich lediglich um diese Lizenz bemüht und den Zuschlag bekommen – von Klauen kann da keine Rede sein.
- 2.) Wir haben keinerlei Grund, ein äußerst erfolgreiches Heft in irgendeiner Art und Weise zu verschlimmbessern oder an den falschen Stellen zu sparen. Sicherlich werden wir an der ein oder anderen Ecke feilen, aber nur, um die Qualität unseres Magazins weiter zu steigern – eine Budgetkürzung wäre da mit Sicherheit nicht hilfreich. Das heißt: Weiterentwicklung ist angesagt, nicht Müßiggang.
- 3.) Ganz im Gegenteil: Wir möchten unseren Lesern zukünftig noch mehr Inhalte bieten. Bereits zu dieser Ausgabe hatten wir geplant, verschiedene Savegames, eine ausführliche Tips&Tricks-Datenbank, sowie einige Screenshots zu kommenden Spielen zu präsentieren. Für die nächste CD war darüber hinaus eine komplette Spiele-Datenbank geplant, in der sämtliche am deutschen Markt verfügbare PlayStation-Games aufgelistet und kurz beschrieben sein sollten. Leider machte uns da die Kontrollbehörde von Sony England einen Strich durch die Rechnung: So ist es uns derzeit nicht erlaubt, andere Inhalte außer Demos und Videos auf die CD zu packen. Also haben wir all die anderen geplanten Dinge wieder von der Disk "geschmissen". Wir stehen aber mit Sony Deutschland in Verhandlung und hoffen, daß wir zukünftig unsere tollen CD-Ideen in die Tat umsetzen können.

Zusammengefaßt bedeutet dies, daß wir nichts am Heftkonzept ändern!

Leser Top Ten

1. Metal Gear Solid	130
2. Tomb Raider 3	84
3. FIFA '99	54
4. Rollcage	50
5. Gran Turismo	48
6. Tekken 3	46
7. Driver	44
8. Crash Bandicoot 3	19
9. Ridge Racer Type 4	18
10. TOCA 2	11

Das Jahresabo hat gewonnen:
Tim Prieto Pena, Salzwedel

Media Control Charts

1. (1) Metal Gear Solid
2. (3) FIFA Soccer '99
3. (-) A Bug's Life
4. (-) Tomb Raider 2 - Platinum
5. (2) Tomb Raider 3
6. (6) Mickey's Wild Adv. - Platinum
7. (5) Crash Bandicoot 3
8. (10) Tekken 3
9. (7) TOCA Touring Car... - Platinum
10. (4) Tomb Raider - Platinum *

In den Klammern steht die Platzierung
des Vormonats

Lightguns

Ich möchte mir in nächster Zeit eine Lightgun für meine PlayStation kaufen. Könntet Ihr mir einen Tip geben, welche gut im Preis und in der Leistung ist? Ich stehe in Sachen Lightgun nämlich als ziemlicher Laie da.

Thomas G., via Email

In diesem Bereich gibt es zwei empfehlenswerte Modelle: Erstens die "G-Con45" von Namco (international auch unter dem Namen "GunCon" bekannt) und zweitens die "Scorpion" von Blaze. Beide sind gut verarbeitet und schießen sehr genau. Die Unterschiede sind – neben dem Aussehen – nur marginal:

Die "G-Con45" ist vielleicht um eine Nuance treffsicherer, dafür bietet die "Scorpion" zusätzlich einen Rüttel-Vibrations-Effekt, der den Rückstoß (Recoil) der Gun simulieren soll.



Heißes Eisen!

Können Sie mir definitiv sagen, ob das seit letztem Jahr angekündigte Spiel *Thrill Kill* von Virgin Interactive in Amerika bereits erschienen ist und wann es in Deutschland auf den Markt kommt? Wenn es denn überhaupt bei uns kommt, denn ich habe gehört, daß es nun gar nicht mehr erscheinen soll. Ein Kollege sagte mir jedoch, daß er bei seinem letzten USA-Besuch ein ominöses *Thrill Kill* von Electronic Arts irgendwo gesehen hat. Was stimmt denn nun?

Sebastian S., Berlin

Ursprünglich wurde der Titel von Westwood im Auftrag von Virgin entwickelt. Mittlerweile hat aber Electronic Arts einige der Veröffentlichungsrechte von Virgin gekauft, darunter fallen auch alle zukünftigen Titel von Westwood – und damit auch *Thrill Kill*. Das Spiel ist aber definitiv noch nicht erschienen und wird mit ziemlicher Sicherheit auch nie mehr veröffentlicht werden, da EA sich vehement gegen der-

Gefunden: Baphomet!

In der vorigen Ausgabe versuchten wir über einen "Fahndungsauftrag" unserem Leser Sebastian R. aus Hamburg zu *Baphomet's Fluch* zu verhelfen. Der Ärmste suchte bereits schon Monate erfolglos nach diesem Spiel – nun können wir Gutes vermelden: Wir sind fündig geworden! Unser Dank geht an die unglaublich vielen hilfbereiten Leser (ca. 200 Einsendungen!), die Sebastian helfen wollten. Die Preise für das Game schwankten gewaltig: Zwischen 80 Mark (pfui!) und 10 Mark (klasse!) wurden dafür verlangt. Den Zuschlag erhielt aber unsere Leserin Tilly M. aus Moritzburg, die eindeutig das günstigste Angebot abgab: 0 Mark! Nochmals vielen Dank für die schnelle und kostengünstige Hilfe! Um jedoch nun einer Flut von Leserbriefen vorzubeugen, die ebenfalls gerne ein kostenloses Spiel haben möchten: Diese Aktion war einmalig! Weitere Fahndungsaufträge werden in den nächsten Monaten NICHT angenommen! Allerdings würde uns interessieren, ob eine Art Tauschbörse generell bei unserer Leserschaft erwünscht wäre. Ideen, Lösungsvorschläge oder ähnliches sind immer gefragt! Den Anfang machte diesen Monat Christian Beyer, der sich mit seinem Fanclub bereiterklären würde, eine solche Tauschbörse ins Leben zu rufen.

good vibrations ...

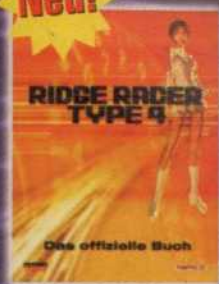
Das offizielle „Tekken 3“-Buch

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



Ridge Racer 4

Das offizielle Lösungsbuch. 144 Seiten vierfarbig, DIN A4-Format, großes Poster, ausführliche Beschreibung aller 320 Fahrzeuge und Strecken, Fahrschule, Tips, Tricks und Interviews.
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

Borsteler Chaussee 85-99 · 22453 Hamburg · Tel. (040) 5148 40-48

Vertrieb in der Schweiz

KIDDYFUN

Industriezone - CH 3210 Kerzers - SCHWEIZ
Tel.: 031 / 750 52 62 Fax: 031 / 750 52 50



Gute Zeiten, schlechte Zeiten...

...im April

REDAKTEUR / AUTOR	Jan Binsmaier	Wolfgang Schädle	Moritz Menzel	Alex Folkers	Artur Hoffmann	M. Schmithäuser
						
LIEBLINGSSPIEL(E)	* Driver * Need for Speed: Brennender Asphalt * Yoyos Puzzle Park	* Driver * Need for Speed: Brennender Asphalt * Densha De Go!2	* Need for Speed: Brennender Asphalt * Yoyos Puzzle Park * Everquest (PC)	* Need for Speed 4 * Driver (Beta-Version) * Speed Freaks (Beta-Version)	* Civilization 2 * Team Fortress Classic (Web) * Street Fighter Alpha 3	* Need for Speed 4 * Silent Hill * Half-Life (dt. Version, PC) im Netzwerk gegen Artur (siehe auch Flops & Frust)
TOP	* Stefan Raab im Fernsehen * Endlich gibt's unsere Homepage im Web	* Stand-Up-Comedy von Michael Mittermeier * Harald Schmidts freche Schnauze * Point Blank 2 kommt nach Deutschland!	* Kaffee * Vorfreude auf die E3 * Endlich die Jacke daheim lassen	* Star Wars: Episode I rückt näher * Weniger Regen, mehr Sonne * Käsekuchen von meiner Frau	* Champions League-Finale * Biergartenwetter (hoffentlich) * So schmeckt der Sommer...	* Das Wetter an der italienischen Riviera * Die Vorfreude auf die PlayStation 2 * Das geniale Renderintro von FF VIII
FLOP	* Sollte Stefan Raab bereits nach vier Ausgaben seiner Sendung flacher werden? * Die Grafik in Wing Over 2 - mann-o-mann-o-mann!	* Eine computer-generierte Lara Croft soll nun die Hauptrolle im neuen Paramount-Film spielen.	* Wenig Schlaf * Viel Streß	* Mehr Baustellen auf meiner Strecke * Zankfreudige Nachbarn * Zu viel Zeitdruck	* Hamburger Wetter * E3 nicht mehr in Atlanta * Messen in Los Angeles	* Ständig von Artur in Half-Life gekickt zu werden... * Das *#!%-Wetter in München * Das *#!%-Wetter in Hamburg
LUST	Hab mir endlich den Film "Armageddon" angesehen. Nach "The Rock" wieder ein genialer Film von Michael Bay! Und Bruce Willis spielt auch wieder mal so richtig gut!	Nach Konamis <i>Silent Hill</i> kann ich's kaum noch erwarten, bis Zombie-Guru "George A. Romero" seinen <i>Resident-Evil</i> -Film fertig gedreht hat. Zum Glück schaffte es Kubriks letztes Meisterwerk "Eyes Wide Shut" noch dieses Jahr in die Kinos.	Vielleicht gibt's auf der E3 was Neues zur PlayStation2? In jedem Fall wird's warm, und mit ein bißchen Glück kann ich mir in LA sogar den neuen Star Wars anschauen!	Wir haben endlich eine fantastische kleine Wohnung im Grünen gefunden, die sogar noch gut zu erreichen ist. Wenn alles gut geht, melde ich mich demnächst aus dem beschaulichen Nest "Töddenried" ;-)	Irgendwie klappt's derzeit einfach besser: Klare Aufgabenverteilung, eindeutige Zuteilung von Tests, deutlich weniger Streß (aber immer noch genug!): Recht so!	Mit dem Cabrio am blauen Meer entlangbrausen, Fahrtwind in den Haaren und Sonnenbrand auf der Stirn (wo ist die Schirmmütze? Und wo ist die Sonnenschutz-Lotion?)
FRUST	Eigentlich wollte ich nach dieser Ausgabe ein paar Tage Urlaub machen - Mist, geht wieder nicht. Einfach zu viel zu tun...	Die PlayStation 2 soll erst im Herbst 2000 nach Deutschland kommen. Zum Glück werden bis dahin noch unzählige Software-Perlen für unsere gute alte Sony-Mühle erscheinen. Don't underestimate the power of a four year old console!	Wenn Sie das lesen, hat offenbar doch noch alles geklappt. So wie jede Ausgabe halt... Trotzdem: Ganz schön stressig!	Die PlayStation 2, der nächste Star Wars-Film, Weihnachten, der Sechser im Lotto ... alles läßt auf sich warten. Nur der Termin zur Fertigstellung des Hefes, der ist unausweichlich.	Kleine Hotelzimmer, deren herausragende Merkmale knarzende Betten, ein mageres Kissen und ein 12-Zoll-Fernseher (nicht PlayStation-geeignet) sind.	Netzwerk-Karten für den PC, die erst nach zwei Tagen Installationsmarathon laufen. Und wofür der ganze Stress? Um sich später von Artur in Half-Life achtunddreißigmal pro Stunde das Bildschirm-Leben aushauchen zu lassen.

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.



art gewaltverherrlichende Spiele ausgesprochen hat. Richtig ist jedoch, daß auf dem Schwarzmarkt zwei Beta-Versionen existieren: Eine frühe NTSC-Version ohne das FMV-Intro, und eine fast fertige PAL-Version mit dem Intro. Falls Ihnen eine der beiden Varianten angeboten werden sollte, raten wir Ihnen dringend davon ab! Denn Sie machen sich in jedem Fall strafbar, wenn Sie Raubkopien erwerben oder vervielfältigen. Ob das betreffende Spiel bereits erschienen ist oder nicht, spielt dabei keine Rolle. Außerdem: Für beide Versionen sollen angeblich mehrere hundert Mark verlangt werden, und wer sollte schon so viel Geld für ein unfertiges Spiel zahlen? Da gibt es für das gleiche Geld deutlich bessere Anschaffungsmöglichkeiten!

Kürzel-Wirrwarr

In manchen Testberichten geben Sie als Hersteller die Kürzel

SCED, SCEE oder SCEI an. Wofür stehen denn die - mein Händler wußte auf diese Frage auch keine Antwort.

Helmut D., Augsburg

Die Abkürzungen geben die länderspezifischen Abteilungen von Sony an. SCED steht für Sony Computer Entertainment Deutschland, SCEE für Sony Computer Entertainment Europa und SCEI für Sony Computer Entertainment Japan. Komplettausgeschrieben würde der Name deutlich unsere Testkästen sprengen - da selbst Sony diese Kürzel offiziell verwendet, gingen wir davon aus, daß sie geläufig sind. Aber natürlich sollte man das ab und zu erläutern - geben wir zu. Dies haben wir nun gemacht und benutzen die Kürzel somit wieder in dieser Ausgabe - ätsch! Grins...

Wo isses denn?

In der Vorschau 4/99 habt Ihr angekündigt, mal ein ganz anderes Special zu machen und zwar "Von der Idee zum Spiel". Nur... In der Ausgabe 5/99 war nichts davon zu finden! Wo isses denn nun hin?

Tobias R., Berlin

Gut aufgepaßt, alle Achtung! Tatsächlich wollten wir das Special in der 5/99 bringen, aber dann lief uns ein schlagendes Gegenargument über den Weg: Die PlayStation 2!

Zumindest die Ankündigung derselben und die technischen Details, die Sony Computer Entertainment Japan (kurz: SCEI, grins ...) bekannt gab. Daher entschlossen wir uns kurzerhand, den Bericht auf unbestimmte Zeit zu verschieben - Testberichte oder wichtige News bzw. "Angespielt"-Themen wollten wir deshalb keinesfalls unter den Tisch fallen lassen. Wir werden das Special aber zu einem späteren Zeitpunkt nachreichen - natürlich überarbeitet, denn schließlich sollten auch aktuelle Beispiele darin zu finden sein.

Beim Mogeln sollte man sich besser nicht erwischen lassen!



XPLoder Pro

Funktionsumfang wie XPLoder

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

DM 149.95*

XPLoder

die ultimative Cheat Cartridge
DM 99.95*



4MB PSX MEMORY CARD

ohne Kompression

DM 39.95*



CYBER SHOCK CONTROLLER

analog/digital Controller für PSX

Motoren für Vibrationseffekt

DM 59.95*

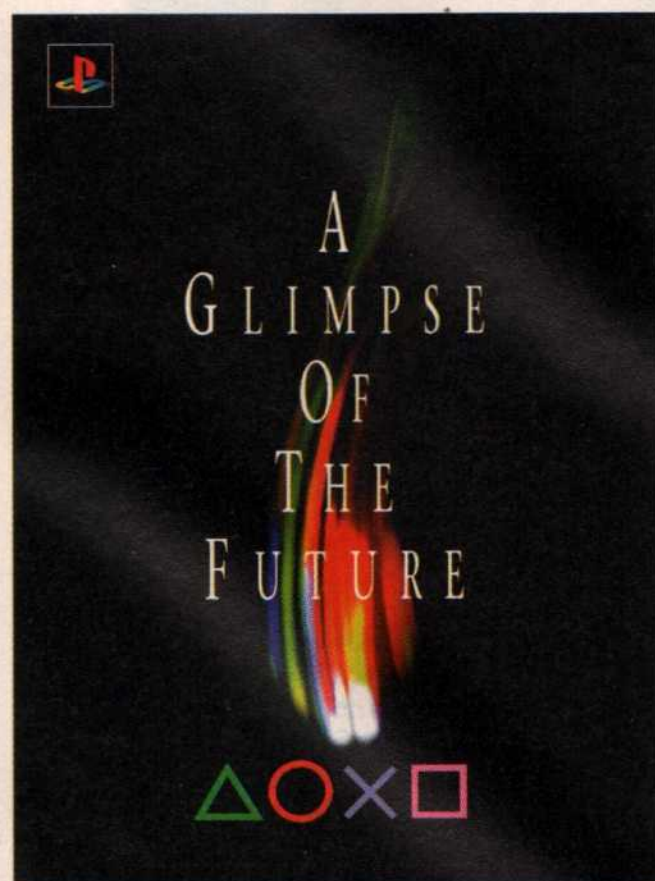


Original PSX SCORPION LIGHT GUN

inkl. GunCon™ AV-Adapter

bekannt als James Bond Waffe

DM 69.95*



Special: Unser Magazin im Internet

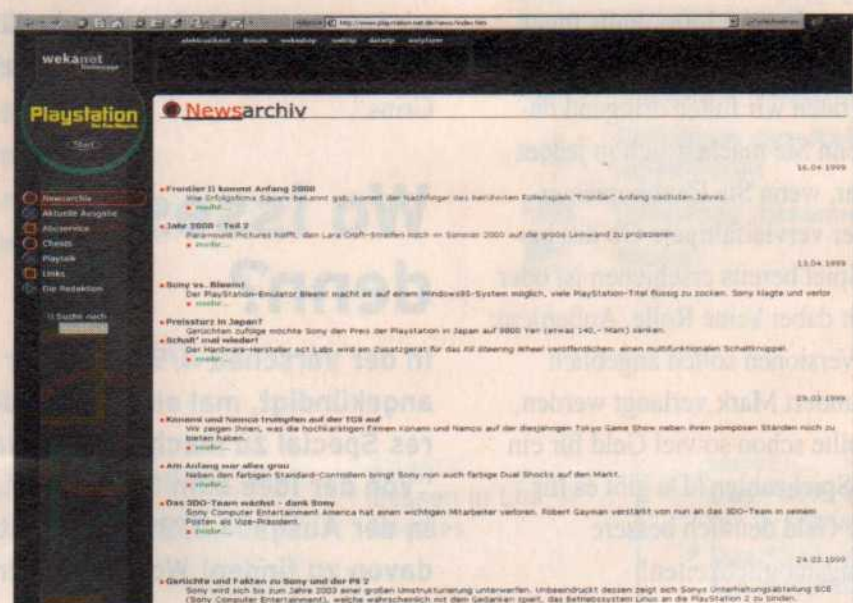
www.playst

Durch die angekündigte **Online-Anbindung der PlayStation 2** werden wohl bald alle Zocker leicht ins Internet kommen. Für all diejenigen, die schon jetzt **im Web surfen**, haben wir nun unsere Homepage eröffnet. Damit Sie einen **Überblick über unser Angebot** bekommen, erläutern wir auf diesen Seiten kurz die einzelnen Menüpunkte.



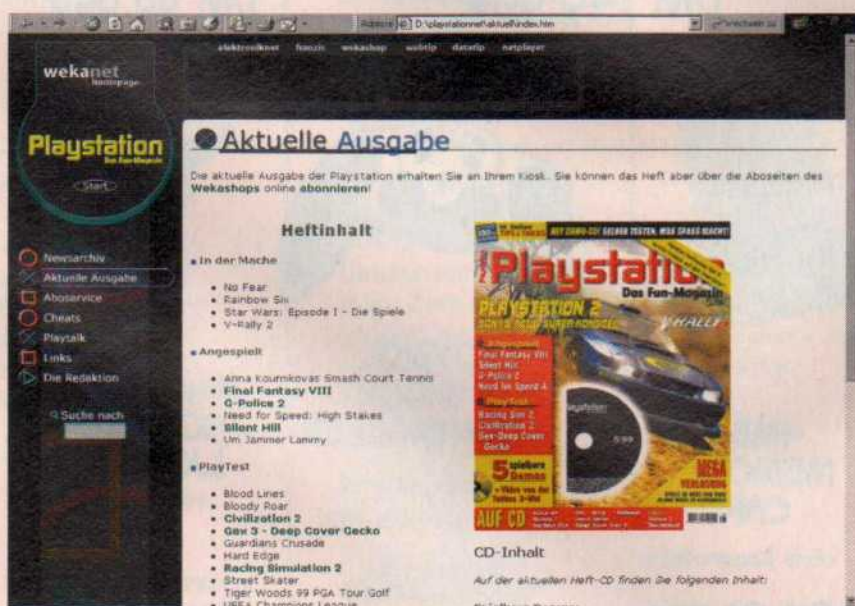
Startseite:

Tägliche News rund um Ihre Lieblingskonsole informieren Sie über Gerüchte, Ankündigungen, Hersteller-Informationen und vieles mehr. Kurz, knapp und präzise stellt unser Online-Newsredakteur Philipp Schneider alles Wichtige für Sie zusammen, damit Sie stets gut informiert sind.



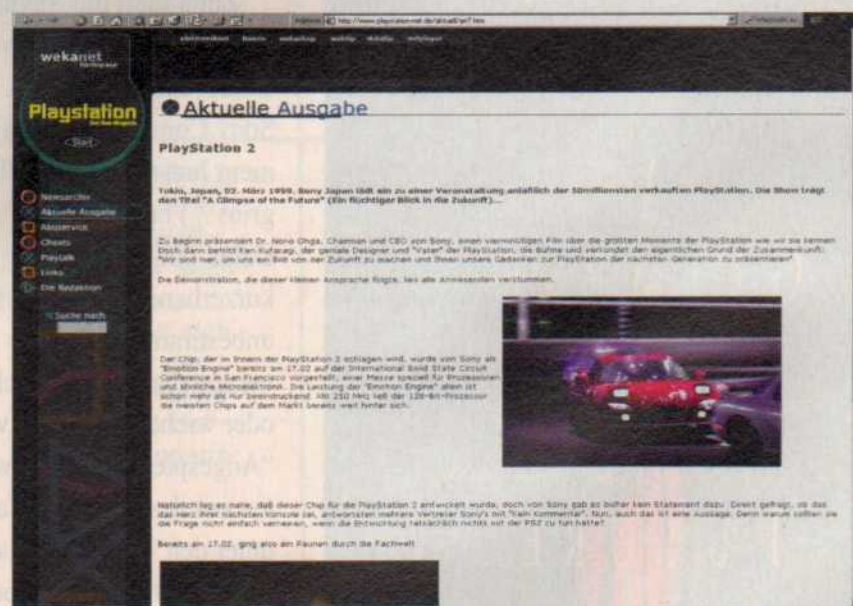
Newsarchiv:

Wer nicht jeden Tag Zeit findet, bei uns vorbeizusurfen, für den steht das Newsarchiv bereit. Hier sammeln wir für Sie die letzten Tagesnachrichten, damit Sie nichts Wichtiges versäumen. Und sollten Sie mal eine Woche im Urlaub sein - wir heben alles Wissenswerte für Sie auf!



Aktuelle Ausgabe:

Einen kurzen Blick in unsere Ausgabe können Sie von nun an auch bequem aus dem heimischen Wohnzimmer werfen. Neben dem Titelbild unseres aktuellen Magazins finden Sie eine Inhaltsangabe, welche Berichte in der neuesten Ausgabe zu finden sind.



Leseprobe:

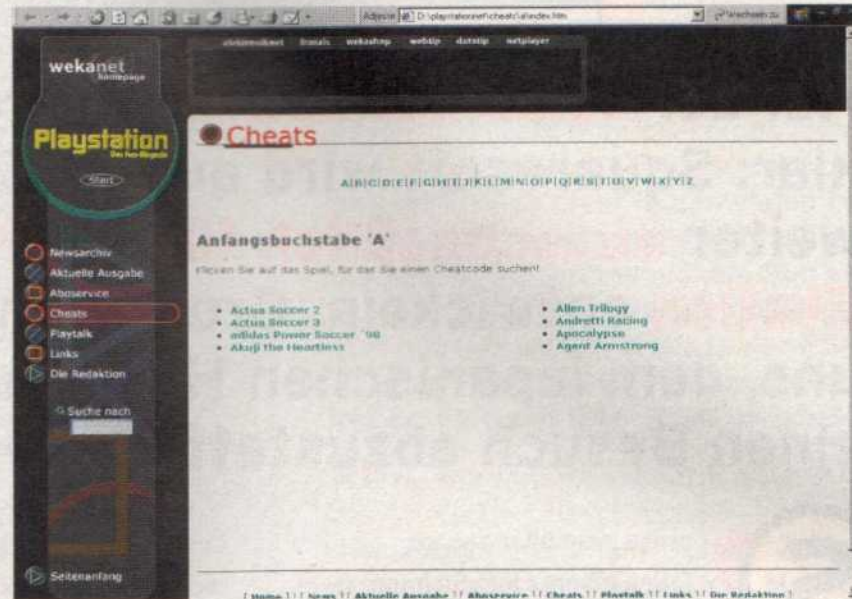
Damit Sie wissen, was Sie erwartet, finden Sie unter diesem Punkt sämtliche Titelthemen als Leseprobe. Natürlich können wir nicht den gesamten Artikel im WWW präsentieren, aber ein paar Screenshots sind auf jeden Fall mit von der Partie.

ation-net.de



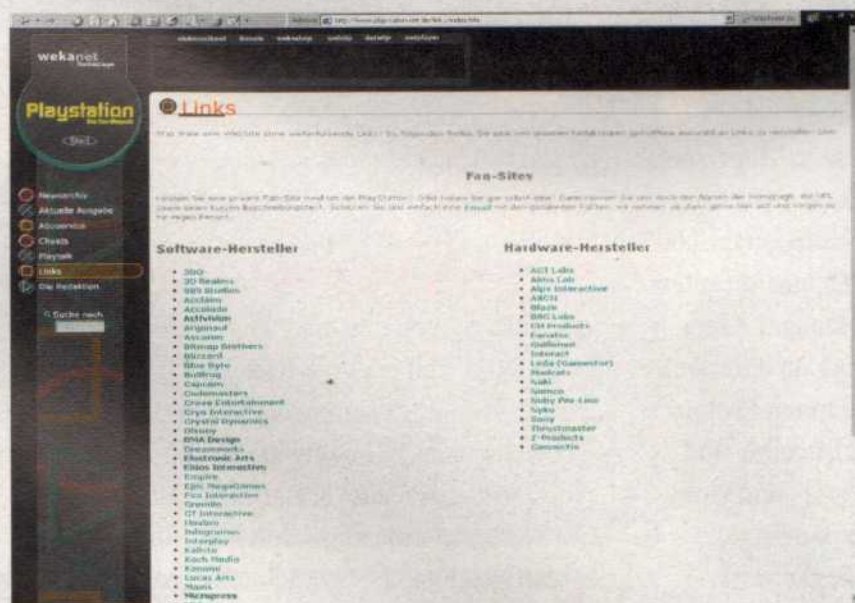
Abo-service:

Leicht, bequem und schnell: Mit unserem Abo-service können Sie unser Magazin nun auch online zu günstigen Abo-Preisen bestellen. Natürlich können Sie hier auch Sonderhefte ordern, die Ihnen bequem nach Hause geschickt werden.



Cheats:

Sehr hilfreich: Unsere Cheat-Datenbank hält zu vielen aktuellen und älteren Games nützliche Codes, Tips und andere Mogeleyen für Sie bereit. Unser "Mr. Tips&Tricks" Artur Hoffmann sammelt fleissig Schummeleien für Sie und vergrößert die Datenbank ständig.



Links:

Hier finden Sie die Internet-Adressen von Soft- und Hardware-Herstellern. Natürlich gibt's auch Fan-Sites: Wenn Sie eine gute private Homepage rund um die Playstation im Netz gefunden haben, oder vielleicht selbst eine machen, nehmen wir sie gerne in unsere Liste auf.

Außerdem: Unser PlayTalk

In unserem Forum können Sie ab sofort mit anderen Spielern über Ihre Lieblingskonsole diskutieren. Reger Meinungsaustausch ist gefragt - Themen gibt's sicherlich genug. Aber natürlich ist auch Platz für Anregungen und Ideen; selbstverständlich liest die Redaktion immer mit. Für Anregungen und Verbesserungsvorschläge sind wir natürlich immer offen - schließlich wollen wir, daß Sie sich auf unserer Homepage wohlfühlen.



Die Redaktion:

Das Redaktionsteam stellt sich vor: Hier erfahren Sie, welche Spiele bei uns derzeit privat angesagt sind und was uns im letzten Monat besonders gefreut oder genervt hat. Und wenn Sie uns persönlich Ihre Meinung sagen wollen, dann finden Sie hier auch unsere E-Mail-Adressen.

Cya Online!

Cya = engl. Slang für "See you" = "Wir sehen uns"

Teestunde bei Squall und Cloud



Auf der **Tokio Game Show** wurde es klar: Squaresoft wird auch in Zukunft weiter **ausschließlich für die PlayStation** entwickeln. Grund genug für uns, dem japanischen Hauptquartier einen Besuch abzustatten. *Piet Jansen*

Spricht man über Square, fallen einem eigentlich nur absolute Erfolgstitel wie die legendären Smash-Hits *Final Fantasy*, *Front Mission*, *Tobal*, *Bushido Blade* (oder auch *Secret of Mana*) ein. Wir versuchten deshalb direkt in der Square-Zentrale herauszufinden, welches Geheimnis hinter diesem Erfolg steckt. Die in Tokio beheimatete Firma hält einen äußerst bemerkenswerten PlayStation-Marktanteil von 16 Prozent in Japan (vor dem *Final Fantasy VIII*-Release, der mit angepeilten sie-

ben Millionen verkauften Einheiten weltweit die alte Bestmarke von *Final Fantasy VII* – 6,5 Mio. – noch übertreffen soll) und verkauft im Schnitt im Land der aufgehenden Sonne pro PlayStation-Titel (allein letztes Jahr wurden 17 Stück veröffentlicht) 517.000 Exemplare – also fünfmal mehr als der Durchschnittstitel, der es auf lediglich 103.000 Einheiten bringt. Zusammen mit unserer Schwesterzeitschrift „Video Games“ erhielten wir als einzige europäische Magazine eine Audienz im futuristisch anmutenden Arco-Tower (beherbergt übrigens auch die japanische Porsche-Tochter) und unterhielten uns mit International Business Department Manager Akira Kaneko. Wer über so hochkarätige, in aller Welt verstreute In-House-Teams wie Dream Factory, Escape, Fuzzbox, Light Weight, Lucciola und Positron (Tokio, Osaka, Los Angeles und Honolulu) verfügt, die mit internationalen Engagement und Technologien ohne jegliche Ter-



min- und Geldprobleme an Killer-Quality-Titeln basteln können, darf sich glücklich schätzen. Den Erscheinungszeitpunkt eines Square-Spiels bestimmt hier das zuständige Team und nicht das Diktat der Releaseliste (wie z.B. bei *Destruction Derby 2* von Reflections).

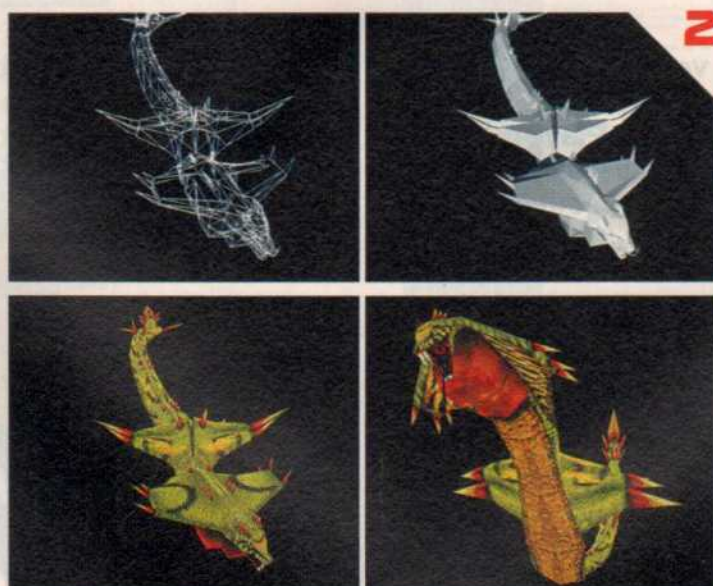
Eigenes Render-Studio

Unabhängig von den einzelnen Projekten beschäftigt sich je ein Sound- bzw. Computergrafik-Team in Zusammenarbeit mit dem weltweit führenden CG-Software-Producer Alias/Wavefront aus Kanada nur damit, den Entwicklern verbesserte Software für so zeitaufwendige „Nebensächlichkeiten“ wie FMV-Sequenzen zur Verfügung zu stellen – ein eindeutiges Plus gegenüber so manchem Konkurrenten. Bis 1996 entwickelte Square übrigens exklusiv für Nintendo-Konsolen (u.a. das damals überlegene Super Nintendo). Da man auf diesen Modul-basierten Konsolen ab diesem Zeitpunkt jedoch keine Perspektiven mehr für auf reichhaltig FMV-Sequenzen zurückgreifende, zukünftige Projekte sah (allein in *Final Fantasy VIII* stecken über eine Stunde Render-Filmchen), sagte man sich vom damaligen Marktführer los und beschloß, seine gebündelte Kraft



[1] Die Lichteffekte in *Final Fantasy VIII* gehören zu den besten auf der PlayStation. Wenn Hauptheld Squall ganz tief in der Magiekiste kramt, braut sich einiges zusammen. Square besitzt ein eigenes Studio, das sich auf Rendersequenzen und Effekte spezialisiert hat, die allen Teams zur Verfügung gestellt werden.

[2] Evolution eines Monsters - vom ersten Drahtgittermodell über die nackte Polygonstruktur und die aufgeklebten Texturen zur einsatzbereiten Rollenspiel-Schlange.





fortan (abgesehen von den PC-Umsetzungen) der PlayStation zu widmen. Warum der Bruch mit Nintendo? Im Gegensatz zu vielen anderen Softwarefirmen setzt Square die Videos nicht als blendendes Beiwerk ein, hinter dem sich das eigentliche Spiel versteckt, sondern als Belohnung für erfolgreiches (Durch-)Spielen, und um die Story voranzutreiben. Außerdem wollte man nicht mehr das unkalkulierbare Modul-Risiko (lange Vorlaufzeiten, Nintendos Knebelpolitik) auf sich nehmen und vertraut seitdem auf die kurzen Produktionszeiten für CD-ROMs, um stets mit ausreichenden Stückzahlen auf dem Markt zu sein.

Professioneller Japan-Vertrieb

Insider wissen, daß die besten Spiele für die Katz sind, wenn die Distribution nicht stimmt. Auch in diesem Segment arbeitet Square nur

mit den Besten zusammen: Der Partner DigiCube eroberte sich dank hoher Effizienz und Liefargeschwindigkeit in Japan 17 Prozent Marktanteil. Doch was macht DigiCube besser als andere? Nur ein Beispiel: Jeden Abend erreichen die Verkaufszahlen eines Shops (Point of Sale) die Zentralen der jeweiligen Kette und werden direkt an DigiCube weitergeleitet. Mittels automatisierter Verfahren werden innerhalb eines Tages die benötigten Auffüllmengen berechnet und Lieferaufträge erteilt, so daß der Kunde bereits am nächsten Morgen wieder vor vollen Regalen steht. Um außerhalb Japans Fuß zu fassen, bediente sich die Crew der Erfolge von Sony, um damit das eigene Hauptgenre Rollenspiele entsprechend zu pushen. Als die Hardware reißenden Absatz fand, wurde die Distribution in Übersee auf eigene Faust organisiert, indem im April '98 mit Electronic Arts (hält dort 25 Prozent Marktanteil bei PlayStation-Spielen und sogar 58 Prozent bei Sportspielen) fusioniert wurde. Nach dem Prinzip "eine Hand wäscht die andere" kümmert sich Square um den Vertrieb von EA-Titeln in Nippon. Ob und welche der auf der TGS ausgestellten Hit-Titel (*Racing Lagoon*, *Saga Frontier 2*, *Cyber Org*, *Legend of Mana* etc.) in Europa erscheinen, vermochte selbst das erst kürzlich gegründete Hauptquartier in London nicht zu sagen. Außer der Bestätigung, daß *FF VIII* noch in diesem Jahr erscheint, und keinerlei frühere Square-Titel (wie z.B. *Ehrgeiz*) mehr konvertiert würden, gab es keine Aussagen. Die Gerüchteküche kocht inzwischen soweit über, als daß ein Engagement auf Segas Dreamcast zumindest nicht mehr völlig ausgeschlossen wird.

Square und die PS 2

Ungeachtet des Geschehens drumherum entwickelt das Square-Team bereits fleißig Routinen und Demos für die Next Generation PlayStation, von denen wir uns anhand von 1A-Videos einen allerersten Eindruck verschaffen konnten. Gezeigt wurden die Tanzsequenz aus *FF VIII*, die Gesichtsmuskelanimationen eines alten Mannes und ein Martial-Arts-Fight im *Tekken*-Stil in einer düsteren Spelunke – laut Square alles in Echtzeit berechnet und in einer Qualität, die mindestens an die besten Render-Sequenzen auf der PlayStation heranreicht. Sollte die PS2 wirklich eine derartige Qualität bieten können, dürfte Sonys Position als Marktführer gesichert sein. Obwohl hinter der vorgehaltenen Hand schon wieder gemunkelt wird, daß zur Zeit höchstens fünf Entwickler in der Lage seien, dieses Potential überhaupt nutzen zu können.



af

Interview mit Final Fantasy VIII-Lokalisations-Spezialist Tetsuhiko Hara

PlayStation - Das Fun Magazin: Wie lange haben Sie gebraucht, um die vier Scheiben von *FF VIII* durchzuspielen?
Tetsuhiko Hara: Ca. 50 bis 60 Stunden. In der Zeit läuft man allerdings lediglich mehr oder weniger geradeaus durch und verzettelt sich nicht in den vielen interessanten Rahmenhandlungen, die dann die Replay-Value ausmachen. Von einem Spiel, das 40 Millionen US-Dollar gekostet hat und an die Grenzen der PS-Hardware stößt, darf man wohl auch eini- ges an Spielzeit und -spaß verlangen.

PSFM: Wie lange haben Sie noch Zeit für die deutsche Übersetzung?
TH: Ungefähr ein halbes Jahr: Zuerst soll die englische Version auf den Markt kommen und kurz danach, sprich im Herbst oder spätestens Winter die deutsche, die hoffentlich in der Qualität wesentlich besser wird als bei Teil sieben.

PSFM: Wie dick ist das Skript und wieviele Leute sind an der Übersetzung beteiligt?

TH: Nicht gerade dünn ... ca. 2.000 Seiten und wir sind zu zweit. Mein Kollege ist auch ein Japaner, der in Deutschland (Hamburg) aufgewachsen ist und u.a. schon das offizielle deutsche *Tekken 3*-Move-Book gemacht hat.

PSFM: Wieviele Seiten schaffen Sie pro Tag im Durchschnitt?

TH: Je nach Tagesform und Kreativität zwischen zwei und fünf. Zur Zeit arbeite ich jeden Tag von 13.00 Uhr bis 3.00 Uhr früh – das kommt der Produktivität zugute, da weniger lästige Zwischenfragen von Kollegen kommen.

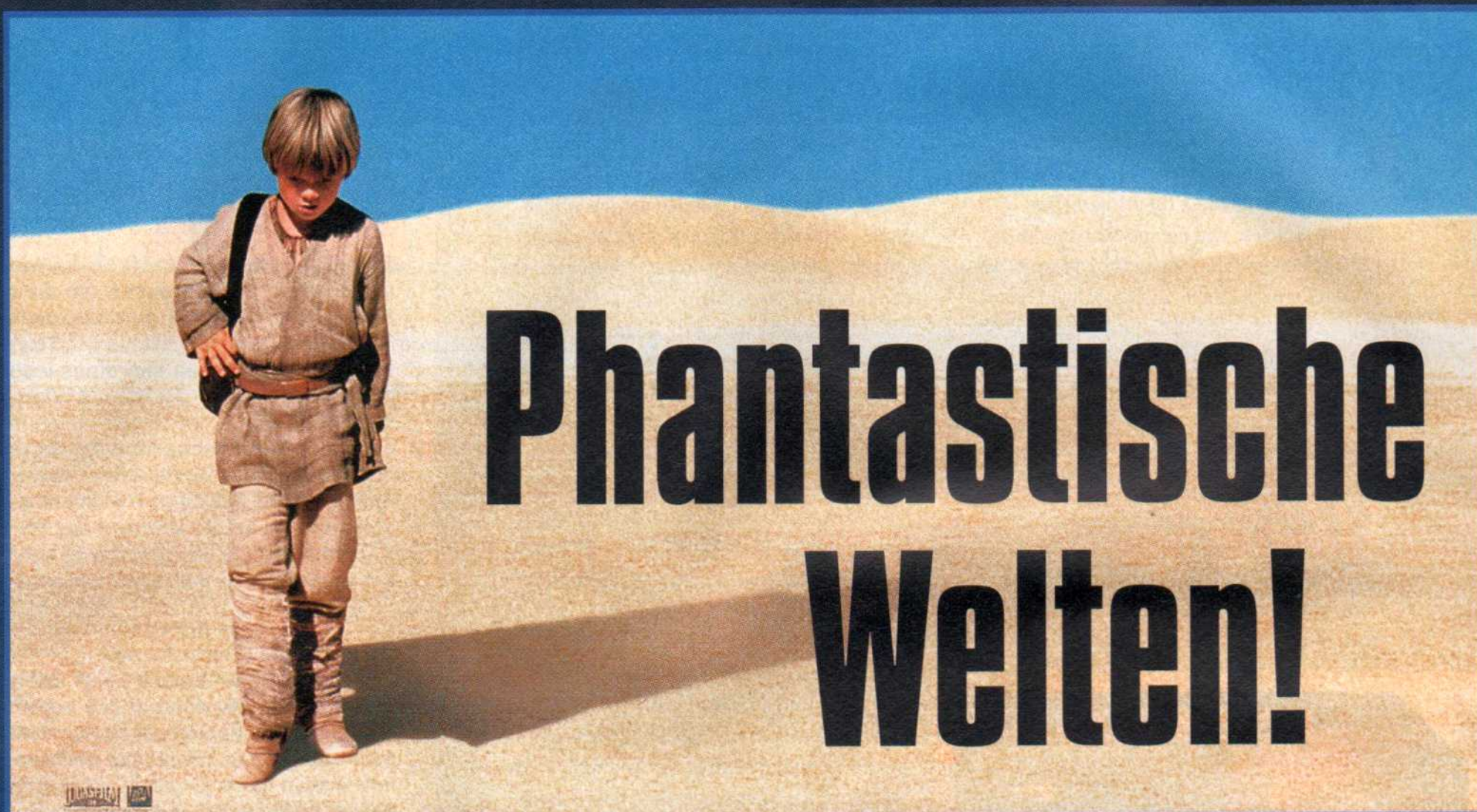
PSFM: Gibt es eigentlich Probleme mit den Textkästen auf dem Screen?

TH: Im Grunde genommen nein, da diese sowohl in der Höhe wie auch der Breite variabel sind, was auch notwendig ist, da die deutsche Textmenge ca. eineinhalb bis zwei mal größer ausfällt (Anm. d. Red.: Beispiel "Let's go" – sieben Zeichen und "Laßt uns gehen" – zwölf Zeichen). Andererseits müssen wir aufpassen, daß durch zu große Kästen nicht wichtige Grafik-Details überdeckt werden. Das muß bei der Kontrolle in jedem Einzelfall nachgeprüft und, wenn notwendig, angepaßt und korrigiert werden. Es kann auch vorkommen, daß wir uns eine kürzere Übersetzung ausdenken müssen.

PSFM: Wir danken für das Gespräch.



[1] Die Gesichtsanimationen des alten Mannes – digital nachgebildete Natur. [2] Die Tanzszene aus *Final Fantasy VIII* soll von der Next Generation PlayStation in Echtzeit berechnet werden können. [3] Was auf der PlayStation noch Renderfilmchen sind, wird in Zukunft vielleicht echte Spielgrafik sein.



LucasArts startet zum intergalaktischen Star-Wars-Angriff auf die PlayStation. **Zwei brandneue Episode 1-Spiele** stehen in den nächsten Monaten an. Der Kampf gegen **die dunkle Seite der Macht** ist hiermit eröffnet! *Wolfgang Schädle*

Star Wars – das ist Kult und eine Religion zugleich. Wann immer der Name Luke Skywalker oder Darth Vader fällt, füllen sich selbst noch nach 16 Jahren die Augen der Fans mit Tränen der Rührung. Mit Bravour überlebte das Phänomen Star Wars auch diese Durststrecke und hielt sich mit Zeichentrickserien

und neuen Digitalfassungen der "Mittel"-Trilogie in den Herzen der Fans. Das ständige Bitten und Flehen der Fans nach neuen Star-Wars-Abenteuern wurde nun

auch vom geistigen Vater der Serie, George Lucas, erhört. Neben dem herbeigesehnten *Episode 1*-Film läuft natürlich auch die Merchandising-Welle mit Postern,

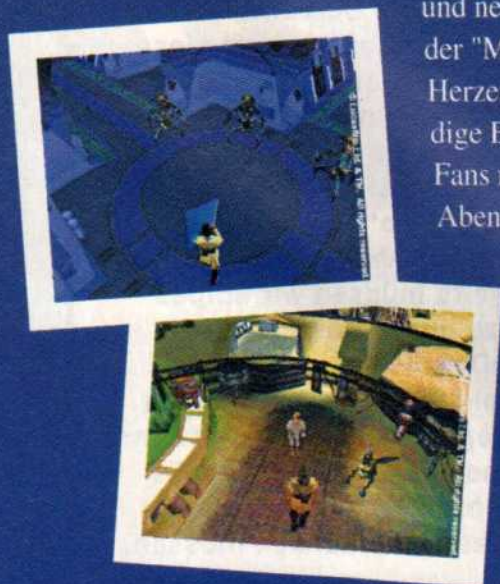
Soundtracks und den üblichen Produkten auf Hochtouren. Darüber hinaus werden gleich zwei PlayStation-Spiele aus dem Hause Lucas-

Arts erscheinen, die beide für Juni auf dem Release-Plan stehen. PlayStation-Spieler, die nichts von Action-Adventures halten, können sich ausschließlich dem Rennspiel widmen. In Deutschland werden übrigens beide Produkte von THQ vertrieben.

Star Wars: Episode 1 - Die dunkle Bedrohung

LucasArts hat mit der dunklen Bedrohung einen der heißesten Action-Reißer der nächsten Monate in der Mache. Grund genug für uns, Ihnen ein weiteres *Episode 1*-Update mit neuen

Bildschirmfotos zu liefern. Im Spiel schlüpfen Sie in die Rolle des jungen Obi-Wan Kenobi und bahnen sich, mit Laserschwert bewaffnet, den Weg durch zwölf actiongeladene Szenarien. In höheren Spielstufen bekommen Sie die Gelegenheit, drei weitere Hauptdarsteller aus dem Film zu steuern, darunter befinden sich Jedi-Meister "Qui-Gon", Königin "Amidala" und deren Bodygard "Captain



[1] Auf dem Schrottplatz suchen wir uns Ersatzteile für unsere Droiden. **[2]** Obi Wan auf Erkundungsgang durch die Stadt. **[3]** Einige Puzzles lassen sich teilweise nur mit etwas Glück lösen.



Panaka". Gleich von Beginn an gibt es Non-Stop-Action pur: Aus der schräg nach oben versetzten 3D-Perspektive zischen Sie z.B. mit STAB-Bikes über verschiedene Stadt-Locations hinweg, schlingern mit sogenannten Pod-Racern durch Canyon-Gebiete und liefern sich mit imperialen Battle-Droiden erbarmungslose Ballergefechte. Je nach Level variiert die Spielumgebung und Aufgabenstellung. In vielen Spielstufen sind Sie zu Fuß unterwegs, um feindliche Basen, Paläste und Raumschiffe zu erobern. Es gibt drei Hauptschauplätze, an denen Ihre Protagonisten gefährliche Abenteuer



[1] In den Sümpfen warten schon die Roboter-Monster. **[2]** Eine Kampfdroiden-Truppe eröffnet das Laser-Gefecht.

erleben. Neben der altbekannten Wüstenwelt "Tatooine" steht der Sumpfplanet "Naboo" auf dem Aktionsplan, und zu guter Letzt statten Sie dem Hauptsitz der Jedi-Ritter "Coruscant" einen Besuch ab. Alle Gefechtsschauplätze spielen sich in Echtzeit-Kulissen ab. Ihr Akteur kann sich der Umgebung entsprechend in alle Richtungen bewegen und per Knopfdruck sein Laserschwert zücken. Zur Verteidigung bekommen Sie, je nachdem welche Spielfigur Sie steuern, ein hübsches Sortiment an Verteidigungswaffen geboten: Puls laser, Raketenwerfer und Blaster gehören zur bereichernden Überlebens-Ausstattung der Sternenkrieger. An durchgeknallten Gegnern herrscht kein Mangel: Sie kommen angekrochen oder angefliegen, sie schießen, sind furchtbar hartnäckig und ultra-gefährlich. Es erwarten Sie Kampfdroiden auf schwebenden Angriffsfahrzeugen, skurrile Weltraumgestalten und gnadenlose Schießduelle. Findet man unterwegs einen brauchbaren Gegenstand auf dem Boden, genügt ein Knopfdruck und das Kleinod wird in das Inventory-Menü aufgenommen. In Verbindung mit den Gegenständen sind einige knackige Rätsel im Spiel versteckt. Meist betreiben Sie ausgiebigen Tauschhandel mit anderen Personen, die Ihnen dann als Belohnung wichtige Informationen preisgeben oder neue Items schenken.

Star Wars: Episode 1 - Racer

Mit dem *Episode 1: Racer* versetzt die Lucas-Schmiede PlayStation-Spieler zum ersten Mal in die futuristische Welt der Anti-Gravitations-Rennen. Der Ort des Geschehens ist jedoch nicht irgendein betonierter Ovalkurs, die Hoch-



Pit-Stop-Druiden bereiten unseren Pod-Racer für das erste Rennen vor.

geschwindigkeits-Rennen werden vielmehr an interplanetarischen Orten veranstaltet, bei denen es viel mehr Spaß macht, durch die schikanenreiche Landschaft zu düsen. Zur Auswahl stehen mehrere Gleiter (im Film Pod-Racer genannt), die alle unterschiedliche Leistungsdaten in der Beschleunigung, Kurvenverhalten und Schutzschildstärke aufweisen. Pod-Racer sind waghalsige Vehikel-Konstruktionen, die sich aus einer Kabinengondel und zwei Turbinentriebwerken zusammensetzen. Schauplatz des Geschehens ist unter anderem "Tatooine" – ein Wüstenplanet, fast wasserlos, felsig und so gut wie unbewohnbar. Nichts und niemand würde dort ohne zwingenden Grund eine Zwischenlandung machen. Folglich ist dieses Plätzchen auch hervorragend für waghalsige



[1] Einige Kurse könnten direkt aus Wipeout stammen. **[2]** Kurz vor dem Start, die Spannung steigt! **[3]** Mit halsbrecherischer Geschwindigkeit jagen wir durch einen gläsernen Tunnel.



Wettrennen geeignet. In späteren Spielstufen landen Sie auf der Eiswelt "Ando Prime", düsen durch die faszinierende Wolkenwelt von "Ord Ibanna", oder drehen Ihre Runden auf der Strafkolonie "Oovo IV".

Auch an optischen und spielerischen Feinessen wurde nicht gespart: Filmreife Sprungeinlagen und zahlreiche Tunnelpassagen fehlen ebenso wenig, wie halsbrecherische Berg- und Talfahrten. Im Gegensatz zu einem "normalen" Asphaltrennen gehören bei dem *Star Wars: Racer* rüde Rempelen und harter Körpereinsatz zum Alltag. Wird Ihr Flitzer von einem Wurfgeschöß getroffen oder bremst hart gegen die Fahrbahnbegrenzung, geht kostbare Zeit und ein Häppchen vom Energievorrat verloren. Das gleiche gilt natürlich auch für die unliebsame Konkurrenz. Auf acht Planeten, die mit insgesamt 25 tückischen Strecken aufwarten, darf sich der Anfänger bis Profipilot mit 12 Gegnern messen. Jeder Renndurchgang umfaßt maximal drei Runden. Sieger ist, wer unter den ersten Plätzen durchs Ziel prescht. Auch optisch soll das Hochgeschwindigkeitsrennen überzeugen: Detaillierte Geländetexturen und edle Licht-Effekte sollen jeden PlayStation-Freak in Verückung versetzen.

Star Wars: Episode 1 - Der Film

Am 21. Mai ist es endlich soweit – dann nämlich feiert *Episode 1 – The Phantom Menace* in den Vereinigten Staaten seine Weltpremiere. Einen Tag, den Millionen von Fans im Kalender bereits rot angestrichen haben und begierig darauf warten, von der ominösen Macht verzaubert zu werden. Noch immer hütet Lucasfilm die Handlung und gewisse Besetzungen des Films wie ein Staatsgeheimnis, doch langsam schwappen (Internet sei Dank!) mehr und mehr Story-Details über den großen Teich. Selbst Merchandising-Händler mußten weltweit ein Stillschweige-Abkommen unterschreiben, damit ja kein Bildchen der Action-Figuren, Raumschiffmodelle oder an-

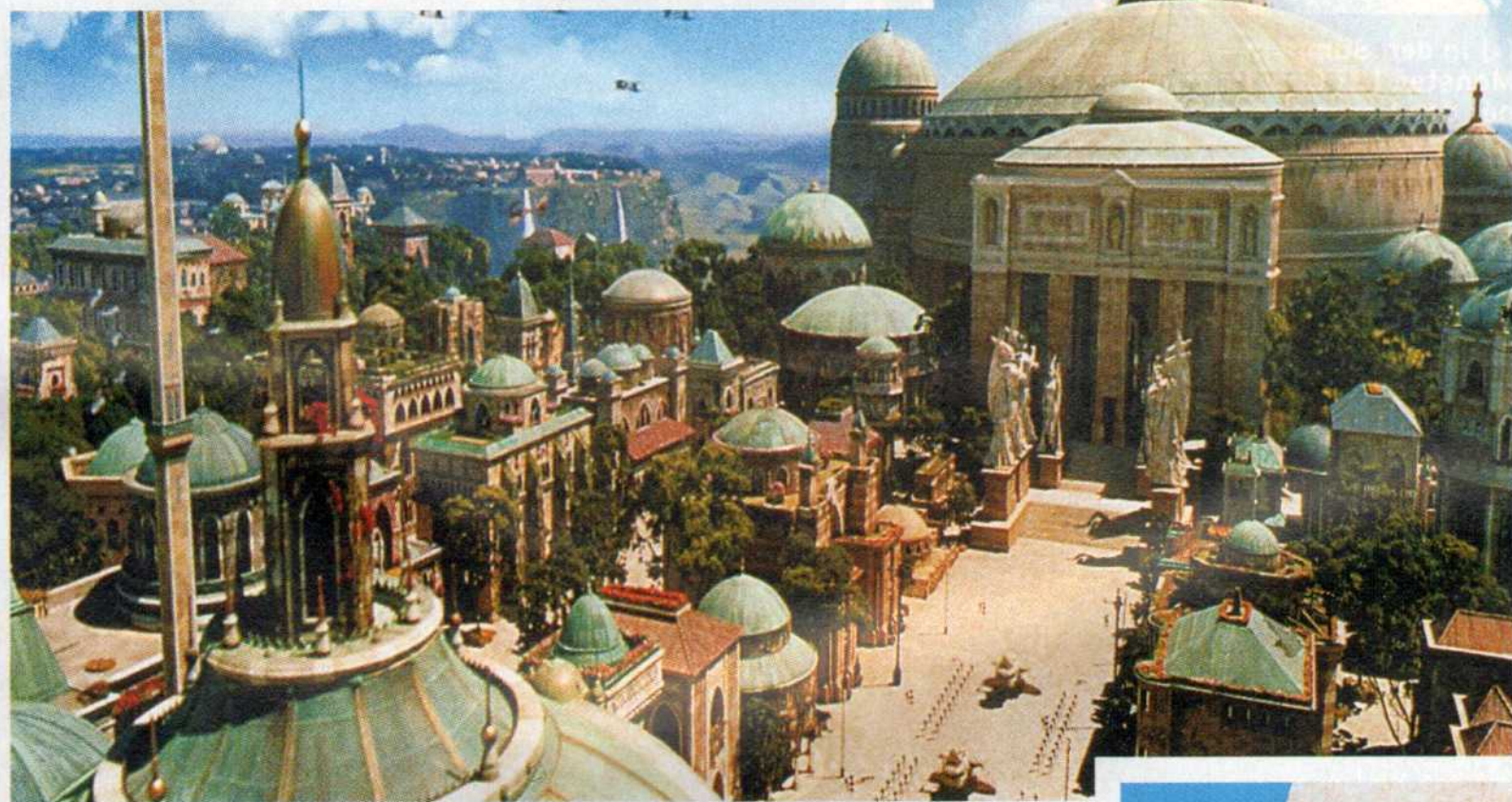


Special: Star Wars Episode 1: Die Spiele



Noch ist Shmi Skywalker stolz auf ihren Zögling.

derer verräterischer Spielsachen vorzeitig das Licht der Öffentlichkeit erblicken. Daß es sich bei den neuen Filmen um sogenannte Prequels handelt, sollte inzwischen bekannt sein. In *Episode 1: The Phantom Menace* erfahren wir die Anfänge der Saga, werden Zeuge vom Untergang der "Alten Republik" und sehen den Aufbau des bösen Imperiums, das vom zukünftigen Imperator Palpatine angeführt wird. Zum Glück gibt es noch zwei wackere Jedi-Ritter, die sich um ihre Königin kümmern. Unter der offiziell bestätigten Besetzungsliste finden sich einige bekannte Schauspieler wieder: In die Rolle des jungen "Obi-Wan Kenobi" schlüpft Ewan McGregor; Liam Neeson mimt den allwissenden Jedi-Meister "Qui Gon Jinn"; Natalie Portman (bekannt aus *Leon – der Profi*) streift sich die prunkvollen Kleider der bildhübschen Königin "Amidala" über. Zu guter Letzt tritt Jake Lloyd als "Anakin Skywalker" auf, aus dem einst der finstere Darth Vader werden wird. Noch eine gute Nachricht für alle Fans: Das beliebte Roboter-Duo R2 und 3PO werden auch wieder mit von der Partie sein. Wie bereits die ersten Trailer offenbarten, sind die Spezialeffekte phänomenal in Szene gesetzt, was dem Sternenkrieg eine neue Perfektionsdimension verleiht. Für den Deutschlandstart ist der 02. August '99 festgesetzt.



Der Palast auf dem Planeten Naboo ist Sitz der "Alten Regierung".



Mami Skywalker und Sohn Anakin, der zukünftige Darth Vader.



Der Schatten von Anakin nimmt langsam eine dunkle Gestalt an.

SWING

Auch wenn Ihre Oma SWING spielen kann, sollten Sie noch nicht einmal im Traum daran denken, dieses außergewöhnliche Knobelenspiel 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)

SCREENFUN

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



DEMNÄCHST IM HANDEL

SOFTWARE 2000



www.needforspeed.com



RICHTUNG



DAS TREFFEN DER



SW E I S E N D

NEED FOR SPEED™
BRENNENDER ASPHALT

S U P E R L A T I V E



Special: Verlosung



mögen Sie Strategiespiele? Lesen Sie unser Magazin regelmäßig? Dann ist Ihnen sicher nicht entgangen, daß sich *KKND 2: Krossfire* mit seiner Wertung von 1,5 einen festen Platz im Spieleolymp gesichert hat. Grund genug, bei Infogrames nachzufragen, ob sie sich denn nicht um ein paar Exemplare des guten Stücks erleichtern lassen würden. Und siehe da – nicht nur 20 Spiele, sondern auch ebenso viele Lösungsbücher wurden in einen



neutralen Karton verpackt und uns in den Hausflur gestellt. Diesen Karton reißen wir nun auf und verteilen den Inhalt unter Ihnen, liebe Leser.

Und wie kommen Sie an den Inhalt?

Ganz einfach. Schicken Sie uns einfach eine Postkarte mit dem Kennwort "Krossfire". Wir werfen alle eingegangenen Karten in einen großen Topf und ziehen die 20 Glück-



lichen, die sich dann eine Menge durchspielter Stunden gönnen dürfen.

Viel Glück!



Krush, Kill and Win!

Die -Verlosung



Und das könnte Ihr Preis sein: Wir verlosen 20 *KKND 2: Krossfire*-Kombinationen, die aus Spiel und Lösungsbuch bestehen.



Ihre Postkarte schicken Sie bis zum 26.5.1999 (Poststempel zählt) an

WEKA Consumer Medien GmbH
PlayStation –
Das Fun-Magazin
Kennwort "*Krossfire*"
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Nicht teilnehmen dürfen Mitarbeiter der WEKA Consumer Medien GmbH und der Firma Infogrames. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GNADENLOS GÜNSTIG: Sparen 100,- Sie über

Portofreie Lieferung



GRATIS!



CD-ROM 56581 2
DIE SIEDLER III



CD-ROM 57082 0
DIE SIEDLER III - MISSION CD



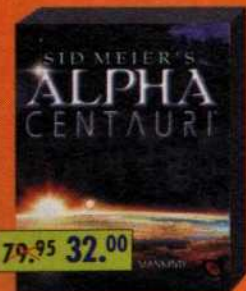
CD-ROM 56901 2
PIZZA SYNDICATE



CD-ROM 56238 9
F1 - RACING



CD-ROM 56709 9
FIFA '99



CD-ROM 57077 0
ALPHA CENTAURI



CD-ROM 56606 7
SIERRA PRO PILOT



CD-ROM 57072 1
THE NASCAR 2 + TRACKPACK



CD-ROM 57073 9
RED BARON 3D



CD-ROM 57076 2
ASSE DER TIEFE



CD-ROM 53162 4
MONOPOLY



CD-ROM 57096 0
SILVER



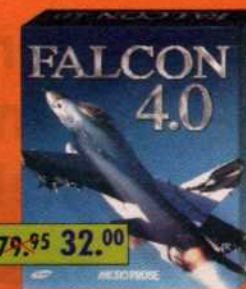
CD-ROM 57115 8
DIE VÖLKER



CD-ROM 57069 7
"A BUGS LIFE" - ACTION SPIEL



CD-ROM 56808 9
GZSZ



CD-ROM 57071 3
FALCON 4.0



CD-ROM 57108 3
ROLLERCOASTER TYCOON



CD-ROM 56815 4
HUGO 5



CD-ROM 57093 7
ASTERIX & OBELIX



CD-ROM 00242 8
LÖWENZAHN 3



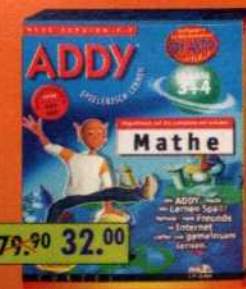
CD-ROM 00256 8
MULTIMEDIA-KURS TIPPEN



CD-ROM 00270 9
WELT DES WISSENS GLASKLAR



CD-ROM 00771 6
ADDY - Deutsch Klasse 3 u. 4



CD-ROM 00769 0
ADDY - Mathe Klasse 3 u. 4



CD-ROM 00250 1
DAS GROßE MULTIMEDIA
LEXIKON '99



CD-ROM 00863 1
DT INFO & ROUTE



CD-ROM 00248 5
POWER TUNING 2002



CD-ROM 02514 8
MICROSOFT AUTOROUTE
EXPRESS EUROPA 2000



CD-ROM 02511 4
MICROSOFT ENZYKLOPÄDIE
PLUS 99



CD-ROM 02512 2
MICROSOFT WELTATLAS 99



CD-ROM 00436 6
HUGO - FANTASTISCHE WELT
ABENTEUER GEOGRAPHIE



CD-ROM 01065 2
EIN FALL FÜR TKKG - DAS RÄTSEL
DER VILLA DRACHENKRALLE

Für MS-DOS und Windows, Systemvoraussetzung: 486er, 8MB RAM • Alle CD-ROMs USK 16 frei

Nur Vorteile:

- **Das Test-Paket für Neumitglieder – 10 Tage risikolos testen!**
Wir machen Ihnen das Kennenlernen so einfach wie möglich. Sie erhalten die 3 Artikel Ihrer Wahl zum Super-Preis, den großen Katalog mit über 2.000 aktuellen Angeboten, die Begrüßungsmappe mit allen wichtigen Infos rund um den Club und weiteren Angeboten sowie das praktische Mini-Radio – GRATIS!
- **Das Beste aus Buch, Musik, Video und CD ROM!**
In jedem Katalog finden Sie alle wichtigen Titel aus den Bestseller-Listen und exklusive Deutschland-Premieren, die es nur im Club gibt! Natürlich gilt auch hier die 10-tägige Umtauschgarantie! Jetzt neu: Taschenbücher zu Mitnahmepreisen!
- **Preisvorteile und die Geld-zurück-Garantie!**
Nur im Club gibt es alle Bücher in hochwertiger Club-Ausstattung durchschnittlich 30% günstiger als die inhaltlich gleichen Verlagsausgaben. Titel der SPIEGEL-Bestsellerliste sind mind. 10,- DM günstiger! Sollten Sie innerhalb von 3 Monaten eines unserer Bücher woanders in vergleichbarer Ausstattung günstiger finden, erhalten Sie Ihr Geld zurück – garantiert!
- **Einkaufen nach Lust und Laune!**
Suchen Sie in Ruhe zu Hause aus dem Katalog aus. Bestellen Sie rund um die Uhr – per Telefon, Fax oder Post. Und wenn es mal ganz schnell gehen soll, nutzen Sie unseren 24-Stunden-Lieferservice, oder kommen Sie in eine der 300 Club-Filialen – eine ist auch in Ihrer Nähe!

DER CLUB
BERTELSMANN

Mein Vorteils-Spar-Geschenk-Coupon

Coupon bitte an: Der Club Bertelsmann • 33308 Gütersloh

JA, ich möchte die Club-Vorteile kennenlernen, da ich zur Zeit kein Kunde im Club Bertelsmann bin. Schicken Sie mir meine 3 Wunschtitel für 10 Tage zur Ansicht. Ich bezahle meine Artikel per Rechnung – portofreie Lieferung! Wenn ich meine Artikel behalte, werde ich Mitglied im Club Bertelsmann und kann alle Kundenvorteile nutzen. Diese Mitgliedschaft gilt zunächst für 1 Jahr und verlängert sich automatisch um jeweils 1 Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich darauf verzichte. Ich erhalte 4mal im Jahr gratis den Katalog, aus dem ich jeweils mindestens einen Artikel kaufe. Komme ich bis zum angegebenen Termin im Katalog einmal nicht dazu, wird mir der Club-Vorschlag des Quartals zugeschickt.

KAUF OHNE RISIKO: Alles, was ich hier bestelle, erhalte ich für 10 Tage zur Ansicht – mit vollem Rückgaberecht.

☐ Frau ☐ Herr (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Vorname, Nachname AF 05635/04739

Straße, Nr.

PLZ

Ort

Geburtsdatum

Telefon-Nr. (für Informationen und Rückfragen)

Datum

Unterschrift

(bei Minderjährigen d. Erziehungsberechtigten)

Meine
3 Wunsch-
CD-ROM's
(Bitte Bestell-Nr.
eintragen)

1					
2					
3					

Dieses Mini-Radio mit abnehmbaren Boxen dürfen Sie als Dankeschön fürs Testen auf jeden Fall behalten, egal wie Sie sich letztlich entscheiden! Maße: ca. 24 x 10 cm

GRATIS!



ROLEPLAY'EM-UP!

Von den **Wild Arms-Machern** kommt ein Rollenspiel, das mit seinem bahnbrechenden Kampfsystem **einer der spannendsten Titel dieses Jahres** werden könnte! Und da sagt man noch, den **Entwicklern** würde nichts Neues mehr einfallen ... *Moritz Menzel*

die packende Story von *Legend of Legaia* beginnt in einem friedlichen Dörfchen am Meer, wo sich eine kleine Gemeinde zusammengefunden hat, um Schutz vor dem "Mist" (Nebel) zu suchen, der fast das ganze Land bedeckt. Denn der "Mist" ist kein normaler Nebel. In ihm lauern die "Seru", mächtige Kreaturen, die einst mit den Menschen lebten, sich nun jedoch gegen sie aufgelehnt haben. Jeder Mensch, der es wagt, in Ihre Nähe zu kommen, wird gnadenlos umgebracht oder in einen willenlosen Sklaven verwandelt. Allein die massiven Stadttore schützen das

Heimatsdorf unseres Helden Vahn vor diesem Übel. Vahn erlangt am Anfang der Geschichte die Volljährigkeit und reiht sich somit in die kleine Gruppe Erwachsener ein, die außerhalb der Stadt nach Nahrung jagen. Doch kurz bevor er das erste Mal losziehen soll, überfallen die Seru die Stadt und versuchen, den Genesis-Baum zu vernichten, der hier gehütet wird. Allein die Macht dieses Baumes kann den todbringenden Nebel zurücktreiben, und die Seru davon anhalten, die Welt zu unterjochen.

An dieser Stelle macht Vahn das erste Mal Bekanntschaft mit einem "Ra-Seru", einem Seru, der wie einst alle seiner Rasse auf der Seite der Menschen kämpft. Mit ihm zusammen entwickelt ein Mensch eine enorme Macht, die vielleicht im Stande ist, dem Bösen die Stirn zu bieten. Das hängt ganz von Ihnen ab ...

Gestärkt durch den "Ra-Seru" machen Sie sich auf den Weg, die

Welt vom Nebel zu befreien, der offenbar der Auslöser für das ganze Unheil ist, in dem Ihr Land zu ersticken droht.

Innovation!

Von der spannenden Story mal abgesehen ist das Bemerkenswerteste an *Legend of Legaia* sicherlich das innovative, rundenbasierte Kampfsystem, das großen Einfluß auf zukünftige Rollenspiele haben könnte. Kommt es zum Feindkontakt, schaltet das Spiel wie in *Final Fantasy VII* in eine Nahperspek-



[1] Die Vorbereitung... [2] ...und die Ausführung eines ausgesprochen schmerzhaften Spruchs dieses Gegners. [3] Noa führt einen "Hyper-Arts"-Move aus! [4] Auch die Anwendung von Items führt im Kampf zu einer schönen Animation. [5] Links unten sehen Sie Ihre Move-Leiste, oben die Liste mit den "Arts", in der Sie nachschlagen können.





den, die Ihnen neue Moves beibringen. Diese werden angenehmerweise in einer kleinen Liste gespeichert, die Sie im Kampf abrufen können, so daß Sie nichts auswendig lernen müssen. Da die erwähnte Move-Leiste vor allem zu Beginn noch recht kurz ist, dürfen Sie im Kampf statt eines Angriffs auch "Spirit"

treffen, schaltet das Spiel in eine detailliertere Ansicht. Einen besseren Eindruck macht die Sounduntermalung. Besonders während der Kämpfe macht die treibende Musik richtig Laune.

Wir konnten bereits eine fast komplette NTSC-Version von *Legend of Legaia* anspielen und waren sehr davon angetan. Hoffentlich trifft bald die PAL-Version ein – wir sind wirklich schon sehr gespannt!

af **PS**



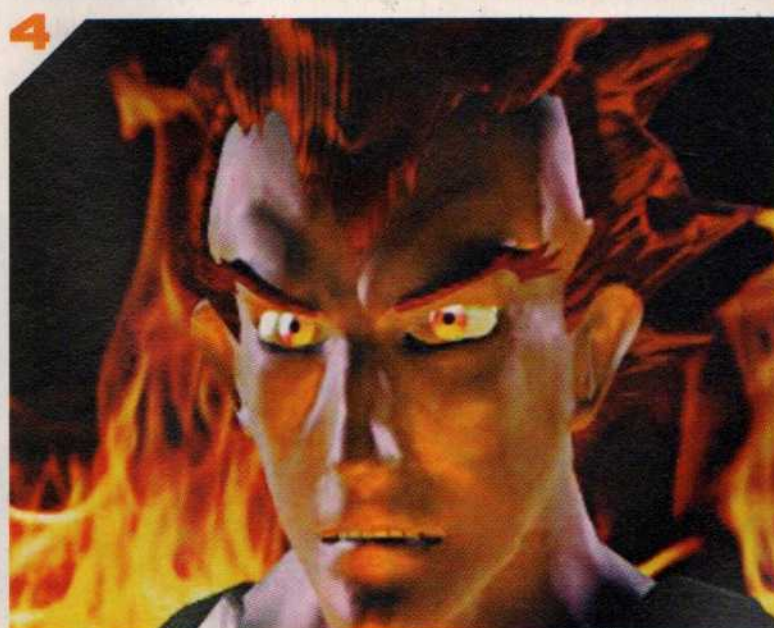
[1] Grafisch nicht gerade überwältigend, aber zweckmäßig gibt sich die Oberwelt. **[2]** An alle Zaubersprüche sind beeindruckende Animationen gekoppelt.

tive. Doch anstatt mit einem Knopfdruck verhältnismäßig simple Befehle zu erteilen, haben Sie hier die volle Kontrolle – fast schon wie in einem Beat'em-Up! Am unteren Bildschirmrand sehen Sie eine Leiste, die angibt, wieviele verschiedene Moves Ihr Charakter am Stück ausführen kann. So drücken Sie z.B. zweimal links und einmal rechts auf Ihrem Steuerkreuz – wenn Ihr Held an der Reihe ist, schlägt er brav zweimal mit der Linken zu und einmal mit der Rechten. Die Kombination der Schläge ist enorm wichtig, je nachdem, gegen welchen Gegner Sie kämpfen. Ein Tiefschlag wird bei einem geflügelten Kontrahenten z.B. nicht sehr viel Erfolg haben. Doch das ist noch lange nicht alles: Wie in einem Beat'em-Up können Sie Special-Moves erlernen, die sogenannten "Arts". Verbunden mit einer sehenswerten Animation führt Ihr Charakter dann eine durchschlagskräftige Combo aus. Über das ganze Land verstreut werden Sie immer wieder Lehrmeister fin-

sammeln. Für die nächste Runde steht Ihnen dann eine verlängerte Leiste zur Verfügung.

Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, setzen Sie dem Gegner außerdem mächtige Magie entgegen. Wiederum ähnlich wie in *Final Fantasy VII*, lernen Sie neue Sprüche im Kampf mit bestimmten Monstern. Besiegen Sie einen Seru, ohne Magie angewendet zu haben, besteht eine Chance, daß seine Fähigkeiten auf Sie übergehen – ein zusätzlicher Motivationsfaktor. Auch werden die Zauberformeln im Laufe der Zeit immer mächtiger, abhängig davon, wie oft Sie sie anwenden.

Grafisch gibt sich *Legend of Legaia* nicht so innovativ. Wie so oft laufen Sie auf einer optisch nicht gerade eindrucksvollen Oberwelt herum – erst wenn Sie eine Stadt betreten oder auf einen Gegner



[1-3] Unsere wackeren Helden Vahn, Noa und Gala. **[4]** Und so sieht das dann aus, wenn man von einem Seru besessen ist...

LEGEND OF LEGAIA

- **HERSTELLER:** SCED
- **ENTWICKLER:** Contrail
- **VERFÜGBAR AB:** Sommer 1999
- **HERKUNFTSLAND:** Japan
- **GENRE:** Rollenspiel
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1

WELTEN- BUMMLER

Jenseits des Todes gibt es einen Ort, an den jede Seele einmal geht, wenn ihr Tag gekommen ist – jede Seele, ohne Ausnahme. Dieser Ort hat keine Grenzen, **keine Hoffnung**, keine Vergangenheit und **keine Zukunft**. Reisen Sie mit uns in **ein gottverlassenes Land...** Piet Jansen



on diesem Land der Toten, wo Milliarden und Abermilliarden Seelen in einer endlosen Gegenwart gefangen sind und den fauligen Gestank ihrer unnatürlichen Vegetation atmen, geht große Gefahr aus.

Die Geschichte von *Shadow Man* beginnt mit einer prophetischen Alpträumvision einer Voodoo-Zauberin namens

durch die Einpflanzung der machtvollen Schattenmaske in Mike LeRois Brustkorb den Shadow Man, ihre einzige Waffe gegen die heraufziehende Apokalypse.

Welcome to the Dark Side

Mike LeRoi, 32 Jahre alt und aufgewachsen in Louisiana, ist die Gestalt, in der unser Held in der realen Welt auftritt. Nachdem er sein Studium der englischen Literatur abgebrochen hatte, arbeitete er zunächst als Taxifahrer in Chicago, bis eine Gang im Jahre 1991 einen von Mikes Fahrgästen regelrecht hinrichtete und \$ 20.000 auf dem Rücksitz seines Taxis liegenblieben.

Mike nahm das Geld und kehrte nach Hause zurück, bezahlte eine dringend benötigte Operation für seinen kleinen Bruder Luke und verteilte seinen neugewonnenen Reichtum großzügig in seiner Familie. Leider heftete sich besagte

Gang an Mikes Fersen und verfolgte ihn bis nach New Orleans.

Verzweifelt suchte Mike einen Bokor (Voodoo-Priester) auf, der ihn vor den Angriffen der Gang schützen sollte (was auch funktionierte, allerdings anders als erhofft). Die Gang veranstaltete aus einem fahrenden Wagen heraus eine Schießerei auf das Auto, in dem Mike und seine Familie unterwegs waren. Dessen Eltern und sein Bruder fanden dabei den Tod, Mike überlebte schwerverletzt. Als er aus dem Koma erwachte, hatte er sein Gedächtnis verloren und wurde von dem Bokor in die Unterwelt von New Orleans verfrachtet – denn der geheime Preis für seinen Schutz war ein Fluch, der aus Mike einen Zombi-Sklaven des Bokor machte. Von da an arbeitete Mike, der immer noch unter Gedächtnisverlust litt, unter dem Pseudonym „Zero“ als Killer für den Bokor, ohne seine Identität zu kennen.

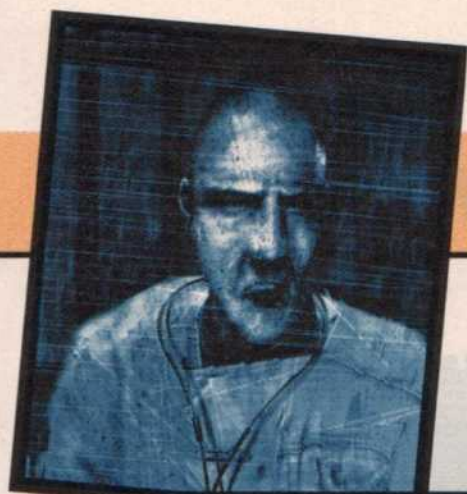


Iguana hat sich die überaus komplexe Rahmenhandlung um den Schattenmann Mike LeRoi, Voodoo-Hexe Nettie und deren Assistent Jaunty nicht extra für dieses Spiel ausgedacht. Tatsächlich haben sämtliche Darsteller bereits seit 1995 monatlich in der *Shadow-Man-Comic-Reihe* von Acclaim die wildesten Abenteuer erlebt.

Nettie; einer Vision Armageddons, dem Tag, an dem sich die Toten erheben und auf die Erde zurückkehren. Damit der Traum nicht Wahrheit wird, erschafft sie



[1-3] Per Voodoo-Magie und mit Hilfe Ihrer Schattenwaffe bündeln Sie die Macht des Todes und erlösen die gegnerischen Seelen von ihren Qualen.



Eines nachts stürmte Mama Nettie – die mächtige Voodoo-Priesterin – in die Bar des Bokors. Sie sammelte ihre Kräfte, eignete sich die Seele des Bokors an und pflanzte Mike gewaltsam die Schattenmaske, ein mächtiges Voodoo-Artefakt und Quelle gewaltiger dunkler Macht, in die Brust, um

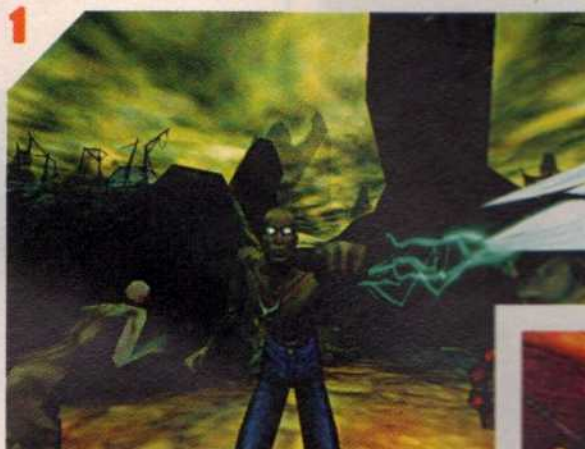
ihn zum Shadow Man zu machen – dem überlegenen Zombi-Krieger-Sklaven, der nun von Nettie kontrolliert wird und von seiner inzwischen wiedererlangten Erinnerung gequält wird.

Mikes Los es ist, Netties Befehle in unserer Welt (dem Reich der Lebenden) und im Reich der Toten zu befolgen. Solange er ihr von Nutzen ist, muß er durch das Schattenportal ins Reich der Toten treten und sich am Ende an jenen Ort begeben, an den alle Mörder und Wahnsinnigen – die Dunklen Seelen – am Tag ihres Todes kommen: das Asyl. Bis er Netties Bann brechen kann, muß er ihren Befehlen folgen und so nach Sühne für seine Sünden streben.

Inkarnation des Bösen

Was die verzackte Geschichte verkompliziert, ist die Tatsache, daß besagte Dunkle Seelen mit „Legion“ einen Anführer gefunden

haben, der es bereits geschafft hat, fünf Superververbrecherseelen auf die Erde zurückzubringen. Daher sind fünf Stages auch im Diesseits angesiedelt, wo es

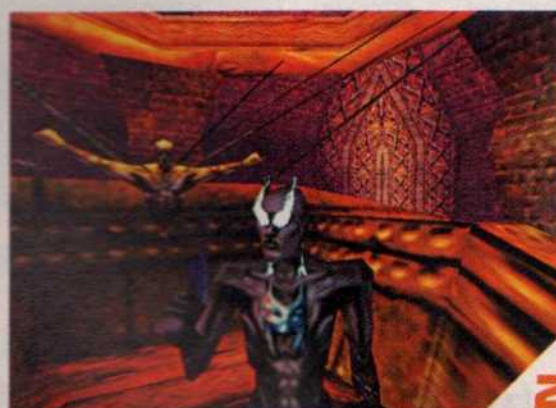


unter anderem darum geht, als Mike die fünf wiedergeborenen und unsterblichen Massenmörder aufzuspüren. Zu Beginn nur mit einer stinknormalen 50mm Magnum Desert Eagle und unendlich Munition bewaffnet (Upgrades folgen im Verlauf des Spiels) müssen Sie deren wahre Gestalt ausmachen, um sie dann im Jenseits, wo sie anders aussehen, endgültig vernichten zu können.

Der weitaus größere Teil der Handlung (20 Stages) spielt jedoch im Reich der Toten, wo aus Mike LeRoi Shadow Man wird. Als Mikes Alter Ego müssen Sie zwar auf irdische Kampfwerkzeuge verzichten, haben aber mit der Shadow Gun (saugt die Seelenenergie von Untoten an und „erlöst“ diese laut Acclaim von ihrem Dasein) auch ein adäquates Verteidigungsmittel zur Hand. Außerdem vermag Shadow Man allerlei magische Voodoo-Gegenstände zu nutzen und wird immer mächtiger, je mehr Dunkle Seelen er töt... ähh aussaugt. Überdies können Sie mit Shadow Man nie sterben, da er ja ohnehin nur im Jenseits agiert (im umgekehrten Fall finden Sie sich als ertrunkener oder herabgestürzter Mike jeweils im Jenseits wieder, von wo aus Sie als Shadow Man, der die Macht hat, zwischen den Welten zu pendeln, jederzeit zu den Lebenden zurückkehren können).

Außer dem gruseligem Fantasy-Ambiente, Serienmördern, diabolischen Unterweltkreaturen und allem was dazu gehört, einem nicht linearen Handlungsverlauf und 60 Minuten kinoreifer Sprachausgabe (Samuel L. Jackson aus Pulp

[1] Die beklemmende Atmosphäre dieses bizarren Grusel-Schockers wird auch grafisch perfekt in Szene gesetzt. [2]. Selbst im so wieso schon düsteren Reich der rastlosen Untoten gibt es noch Unterschiede zwischen Tag und Nacht.



Shadow-Man-Happening

Am 31. März fanden sich ungefähr hundert Spiele-Journalisten aus der ganzen Welt in



Londons East End ein, um Iguanas neues Horror-Action-Adventure zur Musik von „Method Man“ in einem abbruch-

reifen Schlachthof das erste Mal begutachten zu dürfen. Alle Teilnehmer dieser außergewöhnlichen nächtlichen Performance mußten weiße Schutzanzüge tragen – weniger, um sich vor den Flammen eines Feuerspuckers zu schützen, als vielmehr die eigene Kleidung vor roten Farbspritzern...

Fiction ist z.B. der Sprecher von Shadow Man), werden natürlich auch viele anspruchsvolle Rätsel und Schockmomente geboten. Acclaims patentierte State-of-the-Art 3D-VISTA-Technologie ermöglicht zudem eine unvernebelte und detaillierte Grafikdarstellung bis zum Horizont.

Wie Sie sicher an der komplexen Storyline, die wir hier im Prinzip nur andeutungsweise erläutert haben, sehen können, besteht noch massig Erklärungsbedarf in Sachen *Shadow Man*. Wir werden Ihnen über die nächsten Ausgaben verteilt noch einiges zu berichten haben und versuchen, mehr Licht ins Dunkel zu bringen. Sie dürfen also gespannt sein! mom



[1-2] Im Jenseits existieren zehn verschiedene Seelenpfade. Um neue Pfade betreten zu können, müssen Sie erst eine bestimmte Anzahl „Govies“, mit dunklen Seelen gefüllte Tonvasen einsammeln, die Ihre Shadow Power erhöhen.



SHADOW MAN

- **HERSTELLER:**
Acclaim
- **ENTWICKLER:**
Iguana U.K.
- **VERFÜGBAR AB:**
September 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
England
- **GENRE:**
Action-Adventure
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1

SOAP OPERA IM RING

Am ersten April fand in der Arena Oberhausen das große Wrestling-Spektakel **"WWF Strikes Back"** statt. Ein guter Anlaß für Acclaim, um das neue **WWF Attitude** vorzustellen. Wir waren **für Sie live vor Ort**. *Piet Jansen*



e

ine Wahnsinns-Show, die sich Acclaim da einfallen ließ, um der Presse das neueste WWF-Spektakel zu präsentieren – echtes Wrestling-Feeling in Old Germany.

Das Event

Die Arena in Oberhausen kann zwar rein größtmäßig nicht annähernd mit den riesigen Hallen in USA konkurrieren (Besucherrekord eines WWF-Events: ca. 90.000, die normalen Shows trumpfen immer noch mit ungefähr 30.000 bis 40.000 Besuchern auf), war dafür aber gut besucht. Die

Fans waren durchgehend guter Laune und brachten eine hervorragende Stimmung in die Halle. Mit HHH, Golddust, Kane, The Undertaker, The Rock und Stone Cold Steve Austin, um nur einige zu nennen, waren auch genügend hochkarätige Stars anwesend. Die Wrestler schenkten sich in den toll in Szene gesetzten Kämpfen wirklich nichts, ein Höhepunkt jagte den anderen. Die beiden stärksten Matches waren aber sicherlich The Undertaker gegen Ken Shamrock und das Main Event Stone Cold Steve Austin gegen The Rock, wobei der Undertaker und Stone Cold die Oberhand behielten und klar gewannen.

Das Game

In der VIP-Lounge konnten wir uns dann nicht nur am köstlichen Buffet erfreuen, sondern auch **WWF Attitude** genauer unter die Lupe

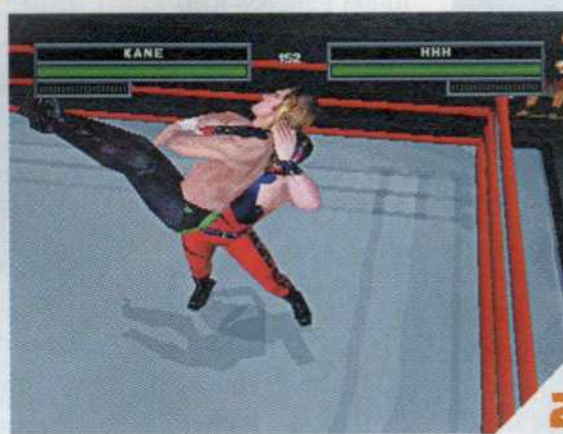
nehmen. Diese Chance nutzte auch The Rock – Rocky Malvea und legte sogar selbst Hand an. Er verlor aber prompt – wie auch im richtigen Match danach – gegen Steve Austin. Ob das ein schlechtes Omen war? Obwohl The Rock augenscheinlich ziemliche Probleme mit der Steuerung hatte, zeigte er sich doch sichtlich vom Gameplay begeistert. So euphorisch wollen wir uns noch nicht geben, denn die uns gezeigte Version war einfach noch zu unfertig, um genauere Aussagen über die Qualität des Endproduktes zu treffen. Zumindest die Motion-Capture-animierten Wrestler sahen schon zu diesem Zeitpunkt sehr gut aus. Jedoch verspricht Acclaim bis zum

[1] The Rock besiegt Stone Cold Steve Austin wohl nur im Spiel.

[2] Da wird gleich ein mächtig auf's Gesicht fallen



[1] Die Texturen sind großartig gelungen. Sehen Sie sich nur Golddusts Anzug an. **[2]** Ja ja - die Kerle schnecken sich im Ring wirklich nichts.



[1] The Rock vor dem Kampf.

[2] Ob die Fans hier wohl Augen für die Wrestler hatten...



[1] Im Tag-Team-Match geht erst richtig die Post ab.



[2] High-Flying-Action: Zu Risiken und Nebenwirkungen lesen Sie das Kampf-Reglement oder fragen Sie Ihren Masseur.

Sommer alle Ecken und Kanten abzufilen und den Vorgänger *WWF Warzone*, der ja schon einiges an Lob einheimste, in allen Belangen zu übertreffen. So werden alle bekannten Features, die auch das Prequel so beliebt machten (wie z.B. der Create-A-Player-Modus) wieder mit dabei sein. In über sieben verschiedenen Turnieren wie European, Intercontinental, Tag Team, World Heavyweight, Hard Core, Light Heavyweight oder Woman's Belt (ja, auch die Mädels der WWF geben sich eins auf die Nase) dürfen Sie Ihr Können unter Beweis stellen. Über 40 der berühmtesten WWF-Superstars wie D-Generation-X, Kane, Mankind und viele andere mehr, treffen in den Kampfarenen aufeinander. Sollte Ihnen das Angebot an Tournaments nicht reichen, stellen Sie über den Create-Your-Own-Pay-Per-View-Modus Ihre ganz persönliche Wrestling-Meisterschaft zusammen. Da Sie ohne

eine entsprechende Vorbereitung auf die Matches wahrscheinlich kein Land sehen werden, wurde ein Trainingsmodus integriert, in dem Sie Ihre Powerbombs und Flying Closelines perfektionieren können. Zumindest auf dem Papier hört sich das Ganze schon mal sehr beeindruckend an – unsere Wrestling-Profis in der Redaktion warten schon gespannt auf eine Testversion. Erst dann wird sich zeigen, ob *WWF Attitude* das hochgesteckte Ziel, das beste Wrestling-Game zu werden, erreichen kann. Wir halten Sie auf dem Laufenden. mom



WWF ATTITUDE

- **HERSTELLER:**
Acclaim
- **ENTWICKLER:**
Acclaim
- **VERFÜGBAR AB:**
Sommer 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
USA
- **GENRE:**
Wrestling-Simulation
- **ANZAHL DER SPIELER:**
2

CROSS

Computersystems GmbH
PC, Playstation, Nintendo 64 und DVD
Ladenverkauf, Groß- und Einzelhandel

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund

☎ 0231- 5655- 0

Web: cross.de
Fax: - 5655-100

Mo - Fr 9.00 - 19.00 Sa 10.00 - 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.-



GTA London 1969
nur 49.-



Sports Car GT
nur 89.-



Silent Hill
nur 99.-



Driver
nur 94.-



Racing Simulation 2
nur 84.-



Soul Reaver
nur 94.-



UEFA 98/99
nur 94.-



HUGO 2
nur 89.-



Ridge Racer 4
nur 89.-



Syphon Filter
nur 99.-

A Bug's Life 89.-
Asterix 89.-
Breath of Fire 3 89.-
Crash Bandicoot III 89.-
Gex - Deep Cover 94.-
Hard Edge 89.-
KKND - Krossfire 89.-
Metal Gear Solid 89.-

Monkey Hero 89.-
Monster Seed 89.-
Populous 3 89.-
Shanghai True Valor 89.-
Tai Fu 89.-
TOCA 2 89.-
Tomb Raider 3 85.-
WCW/NWO Thunder 89.-

C & C 1 45.-
Cool Boarders 2 49.-
Crash Bandicoot II 49.-
FIFA Soccer 99 49.-
G-Police 49.-
Grand Theft Auto 49.-
Moto Racer 49.-
Tomb Raider 2 49.-

■ = ist erschienen ■ = auf Anfrage ■ = Hardware

Die Lieferung erfolgt per Nachnahme (6.90 DM zzgl. Nachnahme + Gebühr), 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.



[1] Optisch macht *UEFA Striker* bereits viel her.

[2] Freistoß-Chance: Geschickt zirkeln wir den Ball über die Mauer.

[3] Hektik vor dem gegnerischen Kasten - wer hat den Ball?

[4] Ein erfolgreicher Tor-schuß wird mit einem Freudentanz gefeiert.

KÖNIG FUSSBALL REGIERT WIEDER!

So langsam kommt der **Polygon-Ball** wieder ins Rollen: Fußballfans dürfen bald die Jubelfahnen schwingen. Denn **Infogrames** bietet bald die ultimative UEFA-Simulation für den wahren Kickerfreund. *Wolfgang Schädle*

Champions-League-Auswahl an. Knallharte Joypad-Profis nehmen direkt an der alles entscheidenden Knockout-Runde teil. Zusätzlich gibt es noch einen Classic-Mode, in dem Sie berühmte Match-Begegnungen aus der Vergangenheit nachspielen können. Als Teams



Z

ufall oder Absicht? Fast zeitgleich buhlen zwei Fußball-spiele mit offizieller

UEFA-Lizenz um die Gunst des Käufers. Die EIDOS-Konkurrenz hat zwar den großen Vorteil, als Erste in den deutschen Laden-regalen zu stehen, dafür verfügt *Rages Striker* (Dank des kompletten UEFA-Segens!) über eine größere Optionsvielfalt und gilt als Nebenbuhler. Schon auf diversen Homecomputern und Spielekon-solen war das legendäre *Ur-Striker* sehr beliebt: Schnelles Gameplay und flotte Kombinationsmöglich-keiten sorgten seinerzeit für lang-anhaltenden Spielspaß. Bevor die Mannschaft Ihres Vertrauens auf den gepflegten PlayStation-Rasen

stürmt, müssen Sie sich für ein Freundschaftsspiel, einen Einzel-wettbewerb oder das Trainings-Champ entscheiden. Erst dann folgt die nächste Selektion: So kicken Sie sich entweder durch eine Euro-Trophy, ein Liga-Match oder treten gleich gegen eine



[1] Als weiteres Feature kann auch bei Schnee gespielt werden.

[2] Volltreffer! Der Torwart hechtet daneben.

[3] Shakehand: Am Anfang sind noch alle freundlich zueinander.



stehen Ihnen insgesamt 51 National-Mannschaften, sowie alle Liga-Clubs der Champions-League zur Verfügung.

Die Aktionen Ihrer Mannschaft bedienen Sie über vier Feuerknöpfe. Im Angriff können Sie passen, schießen oder auf das Tor abziehen. In der Defensiv-Position werden die Bedienungsknöpfe automatisch umfunktioniert, und dem ungehemmten Hakeln und Foul-Spiel steht nichts mehr im

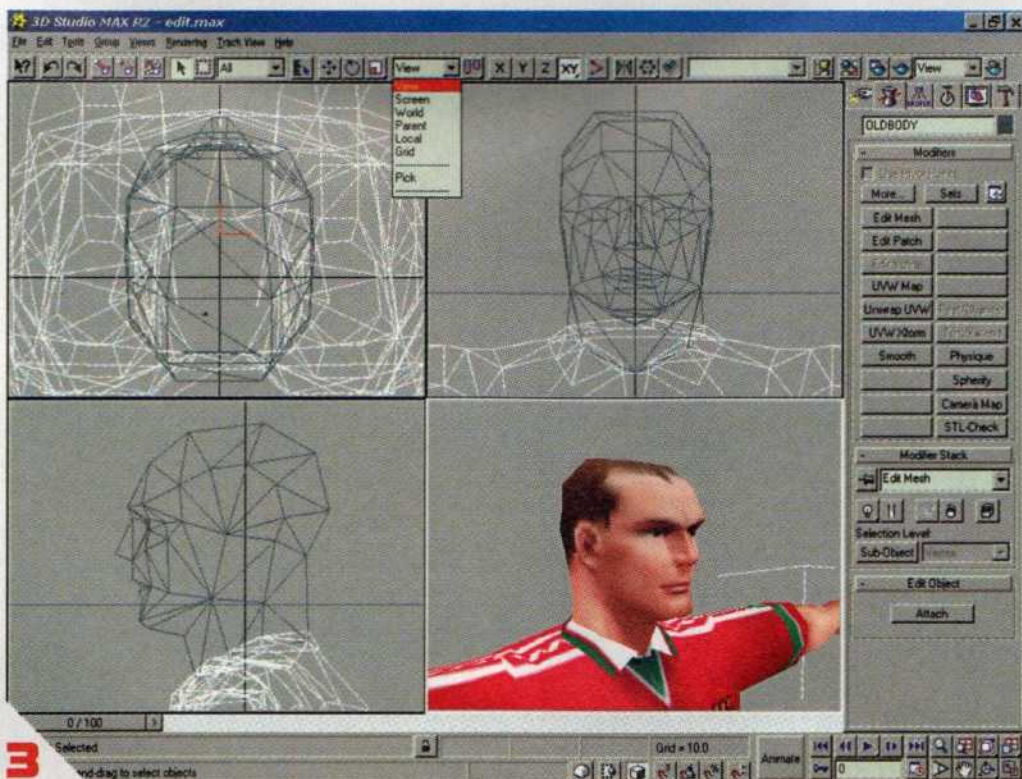
Wege. Neben Kopfbällen und Hacken-tricks lassen sich die Schüsse auch anschneiden. Je nachdem, wie lange man den Schuß-Knopf gedrückt hält, macht Ihr



[1] Wer alle Trainingsprüfungen besteht, darf sich auf versteckte Extra-Features freuen.

[2] Joypad-Einblendungen helfen Ihnen bei der Steuerung.

[3] Hier wird der Weg vom Drahtgittermodell zum digitalen Fußballspieler aufgezeigt.

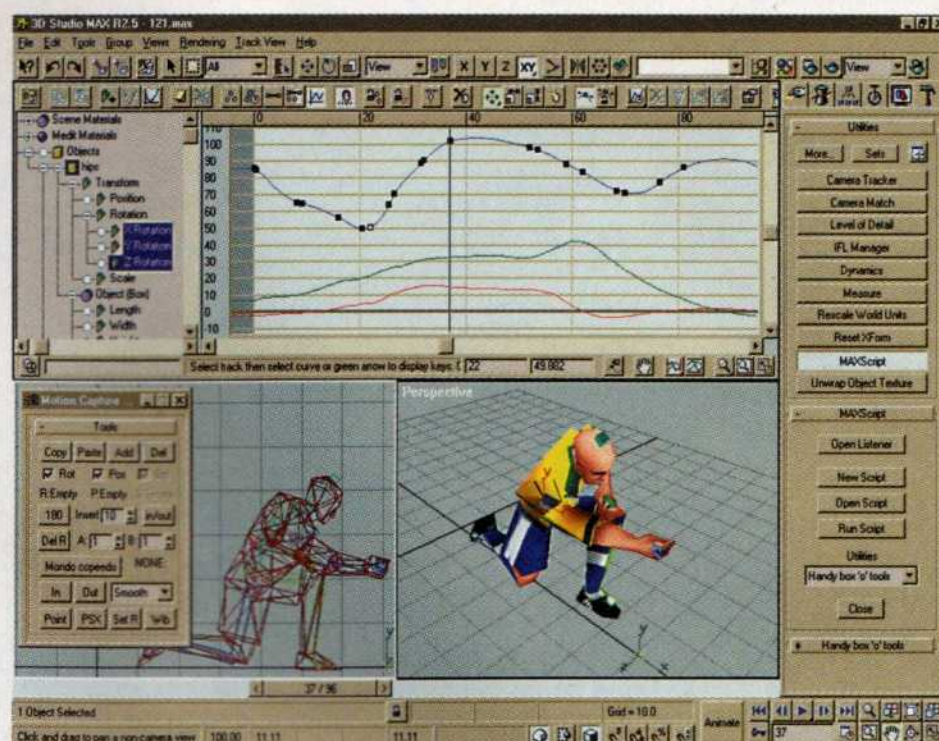


Polygon-Kicker einen schwachen oder stärkeren Schuß. Außerdem ist es wichtig, in welche Richtung bei Ballabgabe gedrückt wird, wenn man den entsprechenden Knopf losläßt. Auf diverse Knopf- und Steuerpad-Kombinationen wird geschossen, gepaßt oder geflankt. In der Defensivphase dienen die-

selben Knöpfe entweder zum Spielerwechsel oder zum Abfangen eines Gegenspielers.

Ball-Zauber

Je nach Wetterbedingung (trocken, Regen oder Schnee) wechselt die Beschaffenheit des Bodenbelags und wirkt sich direkt auf die Spielbarkeit aus. Ist ein Einwurf, Eckball oder Freistoß angesagt, wird automatisch in eine Close Up-Perspektive umgeschaltet. Der Torwart beherrscht dabei die tollkühnsten Paraden und fischt selbst die unhaltbarsten Dinger noch aus dem Kreuzfeld. Fallrückzieher und Hechkopfbälle rufen immer ein Raunen der Zuschauermenge hervor. Das Publikum feuert auch während des gesamten Spiels mit den typischen Stadion-Gesängen und Trommelparolen die Mannschaften an. Das Spielgeschehen wird von zwei deutschen Live-Reportern kommentiert. Fleißigen TV-Sport-Guckern dürfte eine der Stimmen ziemlich bekannt vorkommen,



noch ein Radar wünschenswert gewesen. Die Designer haben neben den vielen anwählbaren Spielvariationen auch einen Multi-Spieler-Modus integriert, in dem Sie sich gleichzeitig mit bis zu vier Freunden (Multitap-Adapter vorausgesetzt) um das runde Leder schlagen können. Eine von Rage verfeinerte Motion-Capture-Technik sorgt auch in *UEFA Striker* für realistische Körper-Animationen und flüssige Bewegungsabläufe. Je nach Position des Teamkollegen darf der Ball flach oder hoch gespielt, gerade geschossen oder quer gepaßt werden. In der Defensive läßt sich auf Knopfdruck hakeln oder grätschen, was die Beine hergeben. Zwischen den Partien dürfen Sie jederzeit die Taktik ändern oder einzelne Kicker-Positionen neu besetzen. Für Einsteiger haben die Entwickler eine "Fußball-Schule" mit kleinen Ballprüfungen eingebaut. Haben Sie alle gewünschten Voreinstellungen hinter sich gebracht, läuft das Team unter tobendem Zuschauerapplaus aus den Kabinen auf den Platz. Ferner gibt es in *UEFA Striker* unzählige Goodies. So wird z.B. während des Ladevorgangs ein Standbild eingeblendet, anhand dessen Sie via Cursor erraten müssen, wo sich der Ball gerade befindet. Als Belohnung bekommen Sie für jeden "Volltreffer" einen Buchstaben, der letztendlich ein Cheat-Wort ergibt.

Mit diesem Tool werden die Motion Capturing-Aufnahmen auf die Polygonkicker umgesetzt.



Das komplette UEFA-Striker Entwickler-Team auf einen Blick.

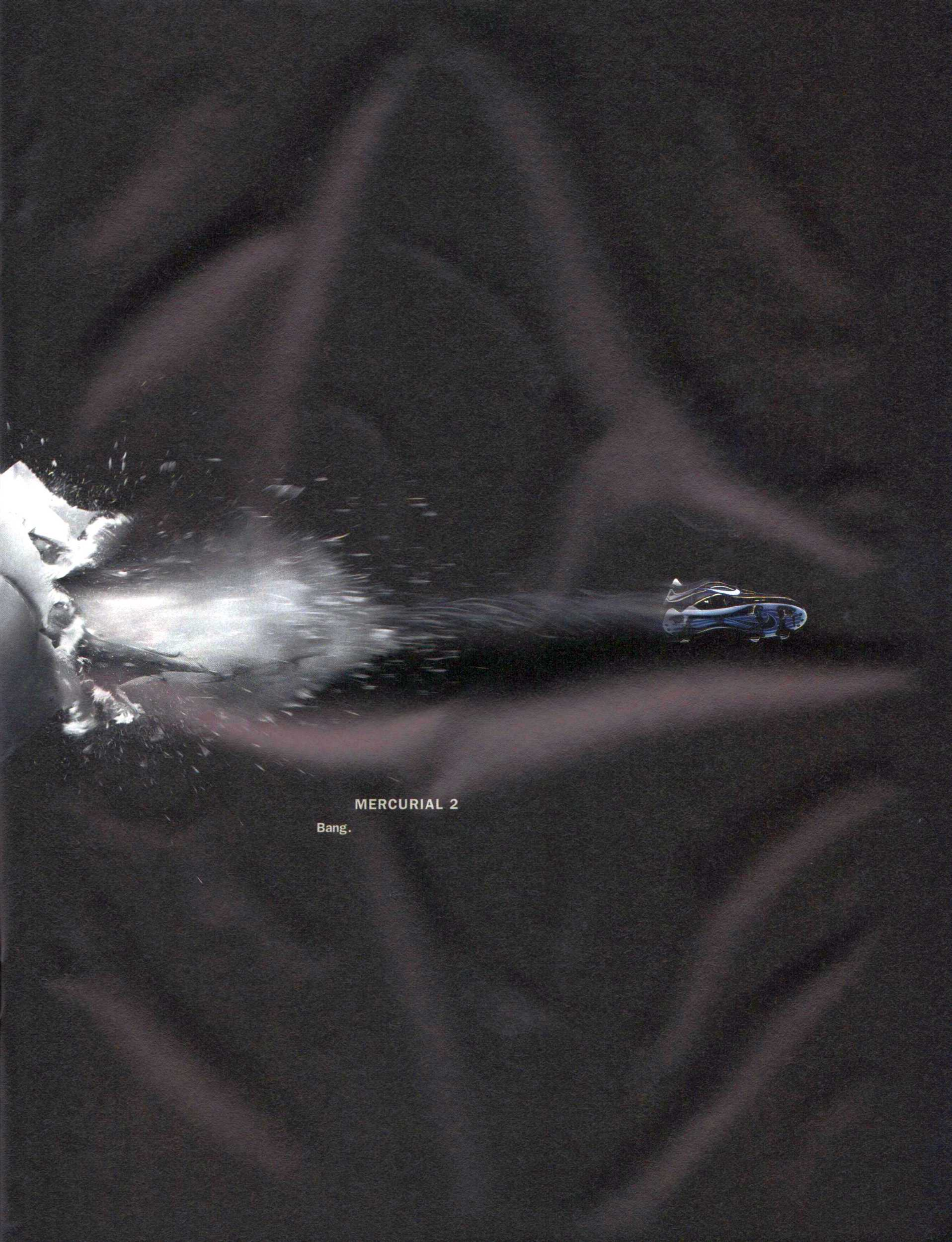
UEFA STRIKER

- **HERSTELLER:** Infogrames
- **ENTWICKLER:** Rage
- **VERFÜGBAR AB:** September 1999
- **HERKUNFTSLAND:** England
- **GENRE:** Fußballsimulation
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1-4



..... NIKE ALPHA PROJECT





MERCURIAL 2

Bang.



[1] Aus diesem Hexenkessel kann nur einer heil herauskommen. [2] Mit dieser brennenden Karre kommen Sie wohl nicht mehr allzu weit. [3] Die Rennen führen durch Tiefgaragen und sogar über einen Flugzeugträger. [4] Auch Abkürzungen stehen zur Verfügung.



CRASH IT

Die Jagd nach den **schnellsten Rundenzeiten** macht am meisten Spaß, wenn man seine **virtuellen Konkurrenten** aus dem Rennen

katapultieren kann. *Piet Jansen*

b

ei einem Kurzbesuch bei Pitbull Syndicate, deren Mitglieder sich schon für die Mutter aller Crash-Racer, dem erfolgreichen DuoDestruction Derby 1+2 verantwortlich zeichneten, hatten wir die Möglichkeit, für einen ersten Blick auf das neue Game Demolition Racer zu werfen.

Genretypisch gilt es, sich auf 12 verschiedenen Kursen gegen 16 Kontrahenten durchzusetzen. Und dabei ist es nicht nur möglich, sondern absolut notwendig, auf unerbittlichen Kollisionskurs zu gehen. Je nach Strecke, können auf dem

Track herumstehende Gegenstände beim Kampf um den Sieg eingesetzt werden. So erschweren umgefahrene Ölfässer (inklusive auslaufendem Inhalt) dem hinter Ihnen liegenden Fahrerfeld das Durchkommen erheblich. Selbstredend

bleiben auch Zusammenstöße nicht ohne Folgen für die beteiligten Fahrzeuge. Angefangen bei rein

optischen Schäden, wie einer zerbrochenen Windschutzscheibe oder einem rauchenden Kühler, manifestieren sich die Auswirkungen rücksichtslosen Fahrens im Verlust der Kühlerhaube oder eines kompletten Reifens. Solch massivere Schäden machen sich dann auch im Fahrverhalten des jeweiligen Boliden bemerkbar. Dies reicht angefangen bei einem deutlich schlechteren Lenkverhalten bis hin zum kompletten Ausfall des Fahrzeugs. Doch selbst, wenn man seine Widersacher durch einen gezielten Schubser fahruntüchtig gemacht hat, ist in der nächsten Runde Vorsicht angesagt, da verlorene Fahrzeugteile genau wie geschrottete Wagen auf dem Track verbleiben, und so das eigene Auto beschädigen können. Je nach Spielmodi soll nicht nur das Überqueren der Ziellinie belohnt werden. Um z.B. im Demolition Race in der Wertung den ersten Platz einzunehmen, müssen ebenso ausreichend Schäden an anderen Fahrzeugen verursacht worden sein.

Auch der aus DD 1+2 bekannte Bowl-Modus wird wieder mit von

der Partie sein, diesmal unter dem vielversprechenden Namen "Last Man Standing". Hier gilt es, sich gegen alle anderen Fahrer durchzusetzen, um dann als letztes Fahrzeug übrigzubleiben. Wem das noch nicht destruktiv genug ist, der sollte sich im "Suicide Racing" versuchen. Während acht Fahrzeuge in einer Fahrtrichtung starten, müssen Sie den Kurs in entgegengesetzter Richtung absolvieren. Folgeschwere Unfälle sind also vorprogrammiert.

Für langfristige Motivation soll der Karriere-Modus sorgen, in dem Sie in zehn verschiedenen Ligen um bestmögliche Plazierungen und das Preisgeld kämpfen. Von dem Geld können Sie sich neue Fahrzeuge kaufen. Via Split-Screen treten Sie auch gegen einen menschlichen Kontrahenten an.

Das Game basiert zwar auf der eher durchschnittlichen Grafik-Engine von Test Drive 5, soll jedoch bis zum endgültigen Release noch deutlich verbessert werden. Sobald wir eine fortgeschrittenere Version haben, berichten wir ausführlich darüber.

mom



Die Schäden am Fahrzeug werden äußerst realistisch dargestellt.

DEMOLITION RACER

- **HERSTELLER:** Accolade
- **ENTWICKLER:** Pitbull Syndicate
- **VERFÜGBAR AB:** Herbst 1999
- **HERKUNFTSLAND:** USA
- **GENRE:** Rennspiel
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1-2

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

Powered by



TOP SECRET

Auch diesen Monat versorgen wir Sie mit den aktuellsten Cheats, und wie immer sind sie alle zu 100% getestet. Das gilt selbstverständlich auch für den dritten und letzten Teil der Komplettlösung zu *Metal Gear Solid*. Aber auch jene, die das Game bereits durchgezockt haben, kommen auf Ihre Kosten: Neue Autos für *Need for Speed 4* und vor allem der von einem Redaktionsmitglied zufällig entdeckte Code zu *Gex 3: Deep Cover Gecko* sorgen für einen schummelreichen Monat.

Artur Hoffmann

INHALT

Codes

<i>Actua Soccer 3</i>	48
<i>Darkstalkers 3</i>	50
<i>Gex 3: Deep Cover Gecko</i>	50
<i>Need for Speed 4: Brennender Asphalt</i>	50

Walk-through

<i>Metal Gear Solid (Teil 3)</i> ..	52
-------------------------------------	----

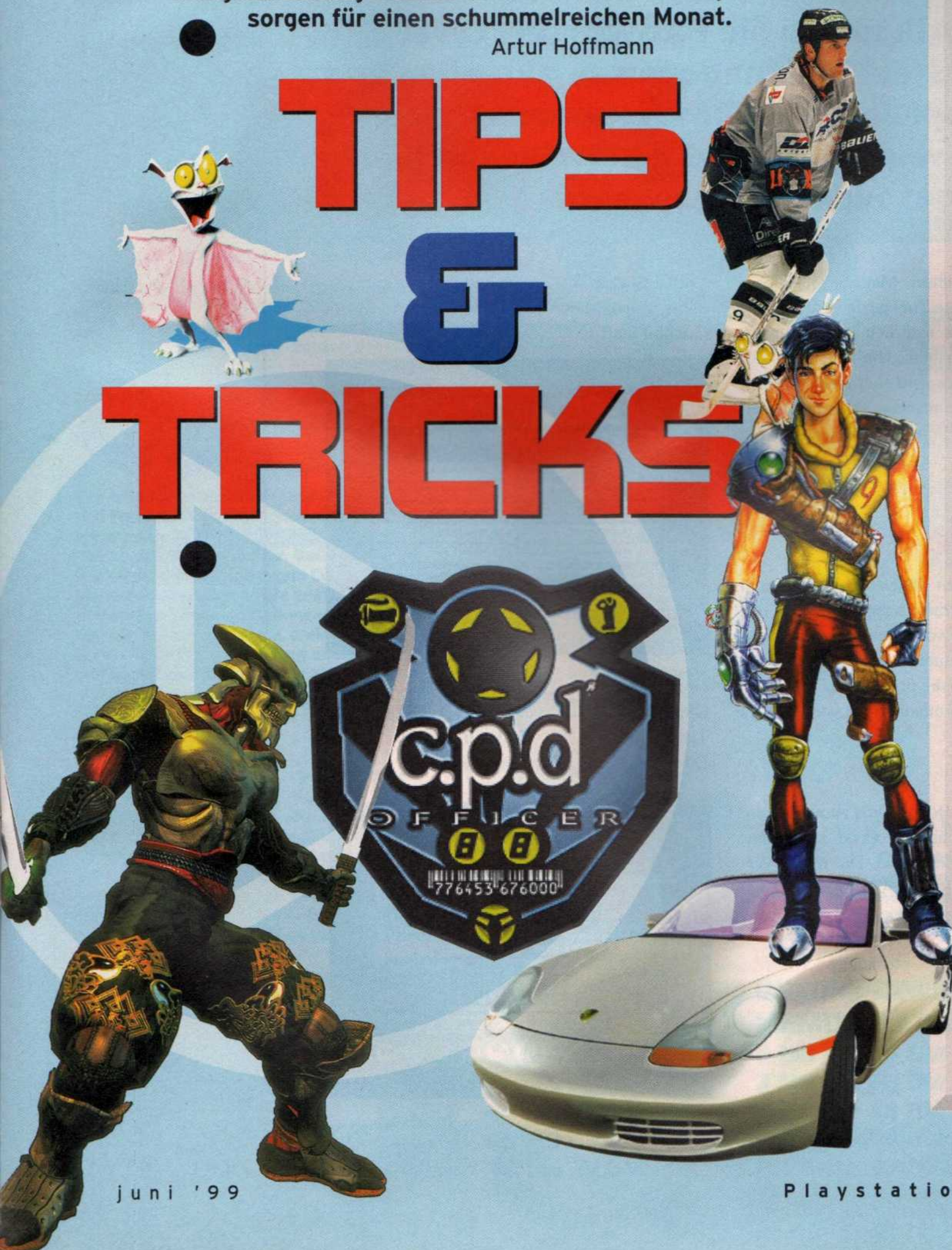
Oldies

<i>Pandemonium</i>	58
<i>Pandemonium 2</i>	61

Gamebuster/Xploder-Codes

<i>Asterix</i>	66
<i>Bloody Roar 2 (Jap)</i>	66
<i>C3 Racing</i>	68
<i>Civilization II</i>	68
<i>Guardians Crusade</i>	68
<i>Monsterseed</i>	70
<i>Populous - The Beginning</i>	70
<i>The Granstream Saga (Teil 1)</i>	70

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 knallharten Spielen. Um **Mißverständnisse** auszuschließen, werden **US-amerikanische** und **japanische Games** gesondert ausgewiesen.

auch wenn unser Magazin jetzt von einem anderen Titel geziert wird, bleibt diese Rubrik natürlich in gewohntem Umfang erhalten. Und auch an der hohen Qualität der Cheats wird sich nichts ändern. Um sich selbst ein Bild zu machen, sollten Sie einen der Kniffe zu folgenden Games ausprobieren: *Actua Soccer 3*, *Darkstalkers 3*, *Gex 3: Deep Cover Gecko* und *Need for Speed 4: Brennender Asphalt*.

Actua Soccer 3

Unglaublich! Obwohl wir Ihnen bereits zweimal Codes zum Brit-Kick verraten haben, schneiden uns wieder eine ganze Reihe von Cheats in die Redaktion. Angesichts der unglaublichen Vielzahl der versteckten Teams stellt sich die Frage, ob sich die Entwickler ein wenig zu sehr um diese Art von Goodies gekümmert haben ...

■ Bonusteams

Um eines der folgenden Bonusteams zu aktivieren, geben Sie den entsprechenden Code als Mannschaftsnamen im Team-Editor ein. Die neuen Vereine finden Sie unter der Rubrik AS1 bzw. AS2.

Actua Soccer Web:	spit n spin
Boat Racers:	tff hobby
Food Group:	bin man
Arsenal Ladies:	longdon girls
Doncaster Rovers:	shame
Top 50 Babes 1:	yes please
Top 50 Babes 2:	no thanks

Virtual Blades:	chip butty
Pattis Shandi Men:	cpu spud
Gremlin Staff 1:	wide boys



Gremlin Staff 2:	double trouble
Dicks Pick N Mix:	candy man
The Hardmen:	shadwell town
Dud's Spuds:	miss wilko



3059



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!

59,99 DM

NEU: Demnächst in weiteren Farben!

ORIGINAL SONY DUALSHOCK CONTROLLER

3540



je 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!
NEU: Jetzt auch in Transparent, Blau, Grün und Schwarz



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. 500 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



Ladengeschäft:

Gpress data service

Levetzowstr. 12a

10555 Berlin

Versandkosten 10-15 DM

MEMORYCARDS

alle Karten > 1 MB mit LCD-Display
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

NEU: UNKOMPRIMIERTE MEMORYCARDS

2 MB nur 18 DM 1802
3 MB nur 28 DM 1803
4 MB nur 38 DM 1804
6 MB nur 48 DM 1806
8 MB nur 58 DM 1808



NINTENDO64

6100 Videokabel SCART 5 DM
6299 Joypadverlängerung 5 DM
6288 RumblePACK 10 DM
6500 RF-Modulator 10 DM



Linkkabel 2 Meter 17 DM 1109
Linkkabel 7,5 Meter 38 DM 1130
Linkkabel 30 Meter 98 DM 1175
RGB-Kabel mit Entstörfiler 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
CDR-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

3179



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 jeweils 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!

incl. PlayStation S-VideoKabel nur 179,99 DM

S-VideoKabel Nintendo64 29 DM
S-VideoKabel Dreamcast 29 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 zeitaufwendige 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

⊗ Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET.

**Alle Cheats
100%
getestet**

Fighting Forth:	flagstoning
Heavenly HTFC:	lee the pig
Ledbury FC:	sink or swim
Maddness Friday:	impossibility
Green House Test:	ozone layer
Skellington United:	grim reaper
Cyborg Rovers:	metal heads
FC Gremlin:	i made this
5 Nations Select:	rule brittania
Wigan 98-98:	egg chasers
Classic Ipswich:	bald fritz
Chalton Stars:	valley boys
Best of Spurs:	diamond lights
Everton Stars:	duncnmore
Forest Stars:	men in tights
Wednesday Stars:	barmy army
Boro Stars:	emmersons woe
Coventry Stars:	lady godiva
Soton Stars:	dell boys
Dons Stars:	fash the cash
Newcastle Stars:	down the toon
Villa Stars:	bit of claret
Leicester Stars:	fruit n veg
West Ham Stars:	wright buy
Derby Stars:	ram raiders
Arsenal 70-90:	tea total
Leed's United All-Stars:	bremners boot
Liverpool 77-98:	scouse perms
Chelsea Stars:	foreign legion
Blackburn 94-95:	down down down
Busby Babes:	sir matt

Gex 3: Deep Cover Gecko

Da die US-amerikanischen Cheatcodes nicht mit unserer PAL-Testversion funktionieren wollten, haben, werden Sie mit Sicherheit noch von diesem Spiel hören. Bis dahin behelfen Sie sich mit dem Debug-Menü.

■ Debug Menü

Wollen Sie das äußerst hilfreiche Debug-Menü hervorzaubern, pausieren Sie das Spiel und geben bei gedrückter [L2]- oder [R2]-Taste die Buttonfolge ⬇, ⬆, ⬇, ⬆, ⬇, ⬆, ⬇, ⬆, ⬇, ⬆ ein. Waren Sie erfolgreich, sollten Sie einen Ton vernehmen. Um



nun die Entwickleroptionen aufzurufen, drücken Sie während des Spiels auf [SELECT] und entscheiden Sie sich für eine der zahlreichen Optionen.

Darkstalkers 3

Die Anzahl der Cheats, die wir zu diesem coolen 2D-Beat'em-Up in petto haben, ist zwar nicht überwältigend hoch, dafür drehen sich die beiden Codes um die Freischaltung neuer Fighter. Und das ist doch das wichtigste an einem Prügler ...

■ Spiel als Marionet

Um im nächsten Fight als Marionet anzutreten, markieren Sie im Charakterauswahlbildschirm des Arcade-Modes das Fragezeichen-Icon und drücken dann [SELECT], [SELECT], [SELECT], [SELECT], [SELECT], [SELECT], [SELECT], [SELECT]. Vor dem Kampf wird Marionet die gleiche Gestalt annehmen wie der Gegner.

■ Spiel als Shadow

Den geheimnisvollen Shadow aktivieren Sie, indem Sie im Charakterauswahlbildschirm des Arcade-Modus das Fragezeichen-Icon markieren und anschließend [SELECT], [SELECT], [SELECT], [SELECT], [SELECT] drücken. Vor dem Fight wird sich Shadow dann in den im letzten Fight besieigten Gegner verwandeln.



Need for Speed 4: Brennender Asphalt

Das in dieser Ausgabe getestete Rennspiel wartet natürlich mit einer Vielzahl von versteckten Goodies auf. Die ersten verraten wie Ihnen hier - weitere werden mit Sicherheit noch folgen.

■ Polizeihubschrauber

Um im Testfahrt-Modus in einem Polizeihubschrauber in die Lüfte zu steigen, geben Sie als Benutzernamen (Menü Optionen) WHIRLY ein. Zur Bestätigung erscheint die Bildschirrmeldung "Cheat aktiviert. Speichern nicht möglich".

■ Phantom

Falls Sie schon alle Autos besitzen oder zu wenig Geld haben, um in einem der wirklich heißen Boliden Platz zu nehmen, sollten Sie als Benutzernamen (Menü Optionen) FLASH eingeben. Nach der oben erwähnten Einblendung steht Ihnen ein neues





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

Alle Cheats
100%
getestet

Metal Gear Solid - Teil 3

Manche Spiele sind so anspruchsvoll, daß ein **Durchspielen** fast unmöglich ist. Aus diesem Grunde verraten wir Ihnen in loser Reihenfolge komplette **Walkthroughs**. Im letzten Teil der Komplettlösung von Metal Gear Solid begleiten wir Sie bis zum Finale.

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

Area 30: Blast Furnace I

■ Items: Blendgranaten, Socom-Patronen, Famas-Munition, Ration

Haben Sie die zweite CD eingelegt, folgen Sie dem Gang und treten durch die Türe. Den ankommenden Wächter erledigen Sie am besten mit der Sniper-

Cool! Feuer!

Den ersten Wächter, der Sie in der Blast Furnace angreift, können Sie auf mehrere Arten erledigen. Am einfachsten geht es mit dem PSG-1, weitaus lustiger ist es aber, wenn Sie am Ende des Ganges einige Claymores einsetzen. Brachiale Zeitgenossen entscheiden sich für Stinger- oder Nikita-Raketen, echte Einzelkämpfer bevorzugen hingegen die Hände und werfen den armen Tropf in die heiße Metallbrühe.

Gun. Falls Sie Blendgranaten benötigen, wählen Sie den oberen Gang, ansonsten gehen Sie über erste Brücke nach links. Hier inspizieren Sie die Laufkatze, die Sie dann mit einem gezielten Schuß aus der Nikita zerstören – kümmern Sie sich nicht um den Alarm. Um weiterzukommen, steigen Sie auf den Vorsprung und schleichen vorsichtig auf die andere Seite hinüber. Folgen Sie dem Gang, steigen Sie die Treppe hinab und drehen Sie sich nach rechts, um im weiteren Verlauf Socom-Patronen (unter der Treppe), eine Ration (am Ende der zweiten Treppe) und Famas-Munition (unter der zweiten Treppe) einzusacken.

Machen Sie sich auf den Rückweg zur ersten Treppe, von der aus Sie eine Etage tiefer steigen. Vorsicht! Der hier herumlungende Wächter ist sehr umsichtig. Falls er Sie entdeckt, braten Sie ihm eins über und laufen schnell auf die Eisentüre zu (Vergessen Sie nicht, die Level-6-Karte in die Hand zu nehmen!).

Area 32: Cargo Elevator I

■ Items: 9 Famas-Magazine, 3 Socom-Magazine, 5 Claymores, Ration

Da der Fahrstuhl noch nicht da ist, schauen Sie sich ein wenig um: Auf der rechten Seite stecken zwei Magazine Famas-Munition sowie Socom-Patronen, links erwartet Sie das gleiche Arrangement. Steigen Sie dann in den Lastenaufzug, betätigen Sie den Schalter an der Steuerkonsole und machen Sie sich auf drei Feinde gefaßt, die zu Ihnen herspringen. Haben Sie die Typen erledigt, sammeln Sie die drei Famas-Magazine ein und fahren weiter. Bevor Sie nun in den zweiten Aufzug steigen, sollten Sie wissen, daß dieser nicht nur von einer Selbstschußanlage bewacht wird, sondern das auch



An dieser Selbstschußanlage müssen Sie in nächster Zeit des öfteren vorbeikommen.

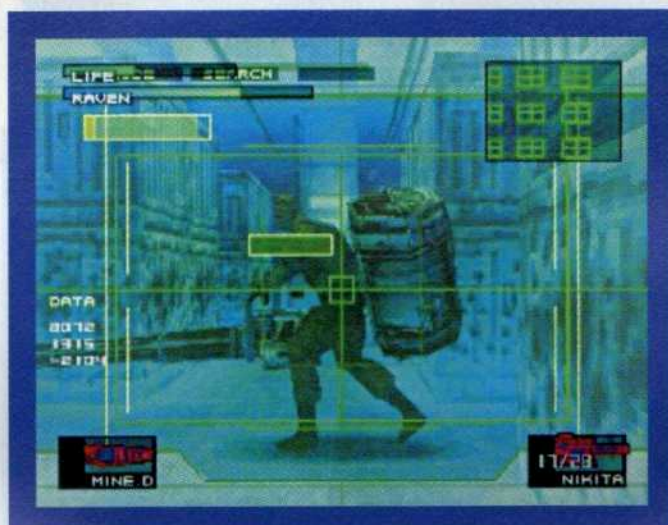
fünf Claymores auf dem Boden liegen. Sehen Sie sich zuerst auf der linken Seite nach Famas-Munition um und setzen Sie die Kamera durch eine

Chaff-Granate außer Gefecht. Im nächsten Raum benutzen Sie das Nachtsichtgerät (Thermal Goggle), um fünf Claymores zu entdecken. Falls Sie diese nicht entschärfen können (Sie besitzen bereits die maximale Anzahl), kehren Sie zum Fundort des letzten Famas-Magazins zurück und legen fünf Minen aus. Sammeln Sie dann die Claymores ein, greifen sich noch eine Ration, Famas- und Socom-Munition und machen Sie sich auf den Weg nach unten, wo Sie auf Vulcan Raven und seine Freunde treffen.

Area 33: Vulcan Raven

■ Items: 3 Rationen, 4 Nikita-Raketen, Level-7-Karte, 2 Stinger-Raketen, 2 C-4

Bevor Sie sich ins Warehouse begeben, sammeln Sie noch die Ration, Nikita-Raketen (rechte Seite), C-4 und weitere Nikita-Raketen (linke Seite) ein.



Dieser Nikita-Rakete hat der schwerfällige Vulcan Raven nichts entgegenzusetzen.

Im Fight mit dem schwerbewaffneten Gegner sollten Sie auf die Stinger-Raketen setzen, da diese recht brauchbare Ergebnisse liefern. Bleiben Sie immer in Bewegung und behalten Sie Ra-

Wie geht das? Vulcan Raven

Neben dem standardmäßigen Weg, Raven durch einige gezielte Stinger-Treffer zu besiegen, gibt es weitere Möglichkeiten: Eine Handvoll Claymores an der richtigen Stelle platziert wirken auch Wunder. Allerdings sollten Sie sich die Standorte genau einprägen. Echtes Profis bauen auf die Kraft der Nikita. Diese Option ist zwar spektakulär, aber nicht gerade einfach zu realisieren.

vens Schußfeld im Auge. Andere Möglichkeiten verraten wir Ihnen im Extrakasten. Nach dem Fight – falls nicht schon geschehen – sammeln

FREAK'S SHOP

PlayStation - Spiele:

5th Element	69,95
A Bug's Life	79,95
Abe's Exodius	69,95
Ace Combat 2	79,95
Actua Golf 3	79,95
ACTUA NHL ICE.....	
... HOCKEY '99 (04)	79,95
Actua Pool	79,95
Actua Soccer 3	79,95
Akujji	84,95
AMERICAN DEER.....	
...HUNTER (04)	79,95
Apocalypse a/uncut	69,95
Asterix	84,95
Atlantis	79,95
BASS LANDING (04)	84,95
Baphomets Fluch 2	79,95
Beast Wars	59,95
Big Air	84,95
Blasto	59,95
Blaze'n Blade	84,95
Blood Lines (04)	84,95
Blood Omen 2 (05)	84,95
Bloody Roar 2 (04)	84,95
Bombberman World	59,95
Box Champions	79,95
Brahma Force	59,95
Breath of Fire 3	79,95
Breath of Fire 3 & T-Shirt	99,95
& Pin & Figur	99,95
Brian Lara Cricket	89,95
Bushido Blade	79,95
Bust-A-Groove	69,95
Bust-A-Move 4	64,95
CENTIPEDE (04)	89,95
Civilization 2	84,95
C & C Alamutale Rol	69,95
C & C Gegenschlag	79,95
Colin McRae Rally	79,95
Cool Boarders 3	89,95
Crash Bandicoot 3	79,95
Devil Dice	69,95
Dreams	84,95
DRIVER (05)	84,95
FIFA Soccer '99	84,95
Fighting Force	59,95
Fluid <a>	69,95
Formel 1 '98	84,95
Gex 3D: Deep...	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	89,95
Hugo 2	84,95
Indy 500	59,95
Kensai	84,95
KINGSLEY (04)	84,95
KKND Krossfire	89,95
LE MANS 24 (04)	89,95
Libero Grande	69,95
LIVE WIRE (04)	84,95
Master of Monster	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	74,95
Monkey Hero	89,95
Monopoly	79,95
Monster Seed	84,95
Mr. Domino	69,95
Music	79,95
Need for Speed 4	84,95
NHL Hockey '99	79,95

Sports Car GT

Streets Sk8ter	84,95
Syndicate Wars	69,95
TAI-FU (04)	84,95
TANK RACER (04)	84,95
Test Drive 4x4	84,95
Theme Hospital	79,95
Tiger Woods 99	84,95
Tilt	74,95
Toca Touring Car 2	79,95
Tomb Raider 3	69,95
Treasures of the Deep	59,95
UBIK (05.99)	84,95
UEFA 99	89,95
Versailles <a>	59,95
Victory Boxing 2	69,95
Vigilante 8	59,95
VIRUS (05.99)	84,95
VR Baseball '99	59,95
Wild Arms	69,95
Wing Over 2	84,95
WWF Warzone	59,95
X-FILES (04)	84,95
Yoyo's Puzzle Park	79,95
Z	59,95

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
Agent Armstrong	39,95
Alien Trilogia/uncut	49,95
Alundra	49,95
Armored Core	39,95
Assault <a>	49,95
Assault Rigs	39,95
A. Senna Kart Duel	44,95
A. Senna Kart Duel 2	49,95
Azure Dreams	49,95
B-Movie <a>	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	44,95
Blood Omen	44,95
Bug Riders	44,95
Buggy	59,95
Bust-A-Move 3	44,95
Caesars Palace	39,95
Caesars Palace 2	49,95
Cardinal Syn	49,95
Carnage Heart	44,95
Casper	44,95
Castlevania	49,95
Chill	44,95
Circuit Breakers	44,95
C & C 1	39,95
Constructor	49,95
Contra	39,95
Cool Boarders 2	44,95
Crash Bandicoot 2	44,95
Crime Killer	39,95
Critical Depth	39,95
Criticom	29,95
Croc	39,95
Cyball Zone	39,95
Cyberspeed	29,95
Dark Omen -	
...Warhammer 2	44,95
Darklight Conflict <a>	29,95
Darkstalkers	29,95
Dead or Alive	49,95
Deathtrap Dungeon	49,95
Defcon 5	39,95
Destruction Derby 2	39,95
Devil's Deception	39,95
Diablo	44,95
Dodg'em Arena <a>	39,95
Dynasty Warriors	29,95
Epidemic <a>	49,95
Explosive Racing	49,95
Extreme Snowbreak	49,95
FIFA Soccer '97	39,95
Formel 1 '97	49,95
Formula Karts	39,95
Forsaken	39,95
Frankreich '98	44,95
Frenzy	44,95
Frogger	44,95
Future Cop LAPD	44,95

Nur solange Vorrat reicht!!!

SONDERANGEBOTE:

F - S

G-Darius	49,95
G-Police	44,95
Goal Storm	39,95
Golden Goal '98	29,95
Grand Theft Auto	44,95
GTA AUTO MISSION	44,95
Grid Run	29,95
Hard Boiled	29,95
Hero's Adventure <a>	39,95
Hercules	39,95
Hexen	49,95
Incredible Hulk	29,95
Independence Day	29,95
Invasion	44,95
Iron ManX-O M...	49,95
Iznogud	44,95
J. Grath Motorcross	49,95
Jet Rider 2	49,95
Johnny Bazookatone	39,95
Jurassic Park	44,95
Kick Off World	44,95
Klonoa <a>	49,95
Konami Open Golf	29,95
Lemmings Compilation	44,95
Little Big Adventure	39,95
Madden '97 <a>	39,95
Mass Destruction	49,95
Mega Man.....	
....Battle & Chase	44,95
Mickey's Wild Adv.	39,95
Moto Racer	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 Face Off '98	49,95
NHL Hockey '97	39,95
NHL Powerplay Hockey	29,95
NHL Powerplay H.'98	39,95
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 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
Psybadec	49,95
Rally Cross	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
Ridge Racer Rev.	39,95
Riot	39,95
Road Rage	39,95
Road Rash	44,95
Robopit	29,95
Rock'n' Roll Racing	39,95
Rogue Trip	49,95
S.C.A.R.S.	44,95
Sentinent incl. CD	44,95
Shadow Gunner	49,95
Shadowmaster	44,95
Skull Monkeys	44,95
Slam'n Jam	29,95
Snow Racer '98	49,95
Soulblade	39,95
Soviet Strike	39,95
Spawn	49,95
Speedster	49,95
Spider	39,95
Spot goes to Hollywood	29,95
Star Gladiator	29,95
Streak	49,95
Strike Point	39,95
Striker	39,95
S. Football Champ	39,95
S. Match Soccer	39,95
S. Puzzle Fighter	39,95
Supersonic Racer <a>	29,95
Swagman	44,95

Tekken 2

Test Drive 4	44,95
Thunderhawk 2	29,95
Thunderhawk 2 <a>	49,95
...ungeschritten - PAL Version	
Toca Touring Car	44,95
Tombrader 1 & 2 je	44,95
Tommi Makinen Rally	49,95
Total Drivin	29,95
Total Eclipse Turbo	39,95
Total NBA '98	49,95
True Pinball	39,95
Tunnel B1	39,95
Unholy War	49,95
V 2000 <a>	49,95
Versus	39,95
Viewpoint	39,95
Viper <a>	49,95
Virtual Pool	44,95
Warhammer	39,95
Warhawk	44,95
W.Gretzky Hockey98	39,95
Wild 9 & T-Shirt	49,95
Wing Commander 4	49,95
World Cup Golf	39,95
World League Soccer	44,95
Worms	39,95
Wreckin' Crew	39,95
WWF in your House	44,95
X 2	29,95
X-Men Children...	44,95
Xenocrazy	39,95
Xevious 3D/G+	49,95
Z <a>	49,95
Zero Divide	39,95
Zero Divide 2	49,95

ZUBEHÖR:

Analog Pad (Programmierung, Dauerfeuer, & Zeitup)	39,95
Antennenkabel	24,95
Baracuda 2 Pad	59,95
CD-Case	9,95
CD-Leerhüllen10erSet	4,95
Cyber Shock	59,95
Dual Rumble Pad ab34,95	
Equalizer Cheat Cart.	49,95
Gun "Dual"	29,95
Gun "Real-Arcade"	79,95
Infarot-Joypad-Set	69,95
Joyboard Arcade	79,95
Joypad	je 9,95
Lenkrad 32/64	89,95
Lenkrad & Rumble	119,95
Memory Card 1MB je	9,95
<verschiedene Farben>	
Memory Card 2MB	29,95
<unkomprimiert>	
Memory Card 8 MB	39,95
<unkomprimiert>	
Mouse	34,95

Das Einsteigerangebot!

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
Atlantis, Grab des Phrao,	
Ubik & Versailles	19,80
Breath of Fire	14,80
Final Fantasy 7 4C	19,80
<über 1000 Bilder>	
Metal Gear Solid 4C	24,80
Resident Evil	9,95
Resident Evil & D.C. 4C	
<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



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

**Alle Cheats
100%
getestet**

Sie alle herumliegenden Items ein (drei Nikita-Raketen, zwei Stinger-Raketen, zwei Einheiten C-4 und zwei Rationen) und verlassen das Warehouse.

Area 34: Gang zur

Underground Base

■ Items: Ration, Chaff-Granaten, 4 Stinger-Raketen

Der Weg zur Underground Base wird von nicht weniger als zwei Falltüren (im ersten Abschnitt) und circa 30 Selbstschußanlagen gesichert.



In diesem Raum erwarten Sie mehr Selbstschußanlagen als im Rest des Spiels.

Dafür finden Sie aber auch eine Ration, Chaffs und vier Stinger-Raketen (drei davon befinden sich einen Treppenabsatz höher). Haben Sie diesen Raum und den nächsten Gang unbeschadet durchwandert, stehen Sie zum ersten Mal vor der imposanten Gestalt von Metal Gear Rex.

Area 35: Underground Base I

■ Items: 3 Chaff-Granaten, 3 Rationen, 5 Famas-Magazine, 3 Socom-Magazine, 2 Stinger-Raketen

Als erstes sollten Sie mit einer Stinger-Rakete die Selbstschußanlage ausschalten, die sich im hinteren

linken Eck befindet. Auf dem Weg dorthin sacken Sie die Chaffs ein. Nach der Zerstörung der Kamera steigen Sie ins giftige Wasser, um zwei Rationen, zwei Famas-Magazine und Socom-Munition zu finden. Anschließend steigen Sie die rechte Leiter hinauf und sprechen mit Otacon. Oben angekommen sammeln Sie rechts die Chaffs ein. Ein weiteres Famas-Magazin finden Sie in der linken unteren Ecke. Dann geht's



Das ist also der berühmte und streng geheime Kampfroborer Metal Gear Rex.



Der normal temperierte Pal-Schlüssel wird in den ersten Laptop gesteckt.

eine Ebene höher. Auf dieser Seite der Konstruktion erwarten Sie zwei Stinger-Raketen, ein Famas-Magazin und eine Chaff. Steigen Sie dann über Metal Gear Rex' Haupt auf die andere Seite, folgen Sie dem Gang und erledigen Sie den Gegner mit einem gezielten Schuß aus der PSG-1. Sammeln

unverbindl. Preisempfl.

DM 49,99

P-117 DUAL IMPACT GAMEPAD

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

SV-1128 DEXDRIVE PSX

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



unverbindl. Preisempfl.

DM 79,99

Sie dann die Famas- und Socom-Munition ein und gehen Sie zur Schaltzentrale, um auf eine weitere Packung Socom-Munition zu treffen und eine Animationssequenz zu genießen. Ist die Pal-Karte weg, erledigen Sie den angreifenden Gegner, stehlen die Ration aus dem Kontrollraum und machen sich auf den Weg

Cool! Kaltes Essen

Falls Sie sich zulange in der Kälte aufhalten, frieren Ihre Rationen ein. Um diese wieder aufzutauen müssen Sie sich in wärmere Gefilde begeben. Das Paradebeispiel dafür ist natürlich die Blast Furnace. Da Sie hier auch den Pal-Schlüssel aufheizen müssen, schlagen Sie zwei Fliegen mit einer Klappe. Aber auch der Handtrockner in der Toilette wirkt Wunder ...

nach unten, um die Karte aus dem verseuchten Wasser zu fischen. Hierzu setzen Sie das Wärmesichtgerät ein, da die Fieslinge eine weitere Zeitbombe im Wasser versteckt haben. Ist der Pal-Schlüssel wieder in Ihrem Besitz, steigen Sie zur Zentrale hinauf, erledigen den Wachmann und werfen eine Chaff in den Raum, um dann den Pal-Key in den ersten Laptop stecken. Ist dies erledigt, machen Sie sich auf den Weg ins Warehouse, um den Schlüssel zu gefrieren.

Area 36: Gang zum Warehouse

■ Items: Keine

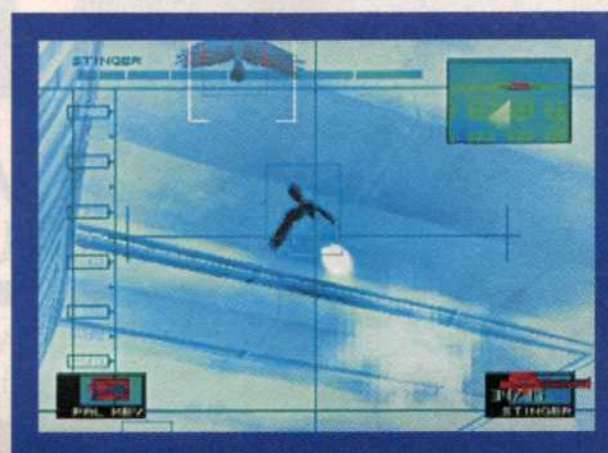
Um durch diesen kameraverseuchten Raum zu kommen, werfen Sie eine Chaff und geben Gas. Vergessen Sie aber nicht die beiden Falltüren, die kurz vor dem Ausgang in den Boden eingelassen sind.

Area 37: Warehouse II und zurück

■ Items: Keine

Wieder am Schauplatz des Duells mit Vulcan Raven zurückgekehrt, laufen Sie solange herum, bis der Pal-Schlüssel die richtige Temperatur besitzt. Dies überprüfen Sie im Inventar-Bildschirm (gelbe Farbe: Normaltemperatur, blaue Farbe: Tiefgekühlt, rote Farbe: Erhitzt). Die Wartezeit können Sie sich mit der Jagd auf Raben verkürzen.

Hat der Pal-Key seine Betriebstemperatur erreicht, machen Sie sich auf den Rückweg zur Schaltzentrale. Dabei achten Sie natürlich wieder auf Falltüren, Selbstschußanlagen und den patrouillierenden Wächter. Oben angekommen werfen Sie ein Chaff und stecken den – hoffentlich immer noch blauen – Pal-Key in den



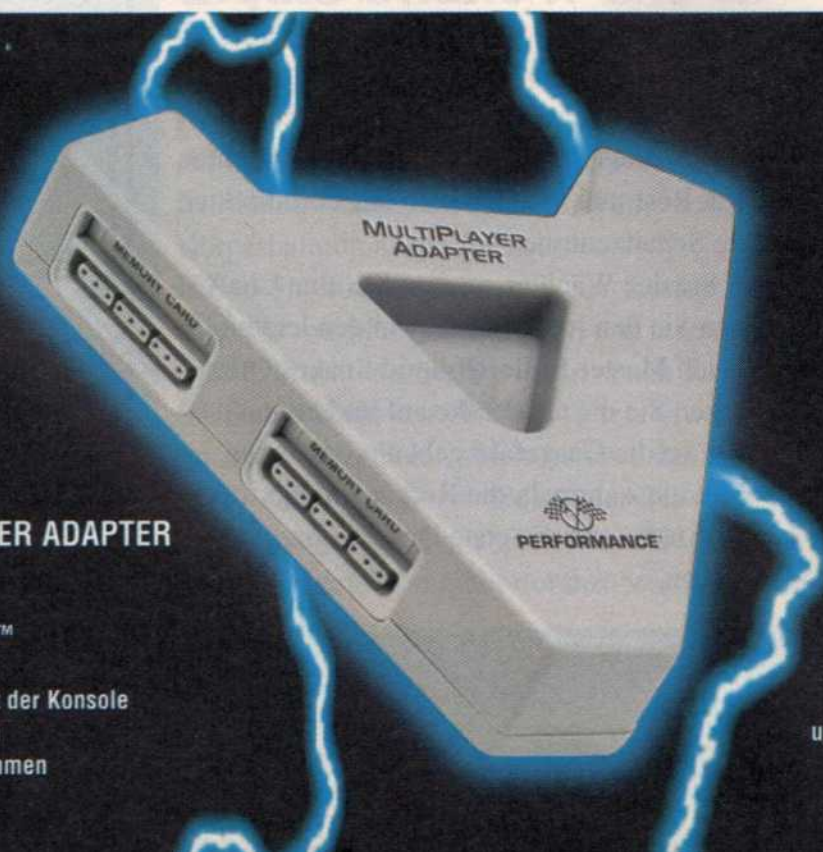
Anstatt mit Kanonen auf Spatzen, schießen wir mit Stinger-Raketen auf Raben. Was wohl der WWF dazu sagen würde?

mittleren Laptop. Um nun für die Erhitzung des Schlüssels zu sorgen, machen Sie sich auf den Weg zur Blast Furnace.

Area 38: Weg zum Warehouse

■ Items: 4 Stinger-Raketen, Ration, Chaff-Granaten

Auf Ihrem Weg zur Blast Furnace setzen Sie zunächst die Selbstschußanlagen mit einer



P-119 MULTIPLAYER ADAPTER

- Mehrspieler-Adapter für Sony PlayStation™
- Verbindet bis zu vier Spiele-Controller mit der Konsole
- Kompatibel mit allen Mehrspieler-Programmen

unverbindl. Preisempfl.

DM 49,99

INTERACT®

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

Chaff außer Gefecht und achten auf die beiden Falltüren. Falls nötig sammeln Sie nicht nur die Stinger-Raketen neben der Türe ein, sondern kümmern sich auch um die drei anderen, die auf der oberen Ebene des Raumes versteckt sind. Die Ration und die Chaffs sacken Sie im Vorbeilaufen ein. Im Warehouse angekommen werden Sie bemerken, daß nun drei Genomsöldner ihr Unwesen treiben. Lassen Sie diese Typen laufen und verlassen Sie das Warehouse, um mit den Lastenaufzügen weiterzufahren.

Area 39: Cargo Elevator II

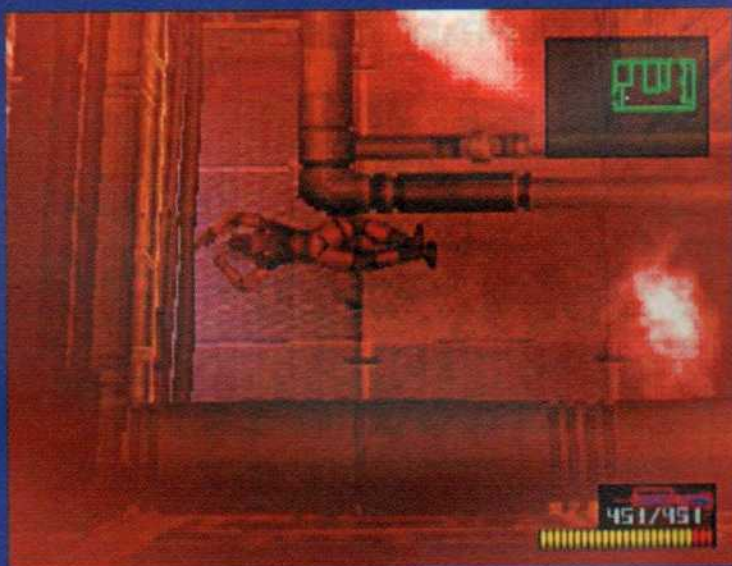
■ **Items:** C-4, 2 Nikita-Raketen, 2 Rationen, 2 Socom-Patronen, 2 Famas-Magazine

Im Raum vor dem ersten Cargo Elevator stecken Sie eine Ration, zwei Nikita-Raketen und eine Packung C-4 ein, bevor Sie eine Etage nach oben fahren und einiges über Dr. Naomi Hunter erfahren. Oben denken Sie an die wieder aktive Selbstschußanlage (eine Stinger-Rakete wirkt Wunder) sowie die Claymores. Bevor Sie in den zweiten Aufzug steigen, sammeln Sie noch ein Socom- und zwei Famas-Magazine sowie eine Ration ein.

Area 40: Blast Furnace II

■ **Items:** 4 Famas-Magazine, 2 Socom-Magazine, 2 PSG-1-Patronen, 2 Nikita-Raketen, Body Armor, Blendgranaten

Bevor Sie sich in die Blast Furnace begeben, stecken Sie noch die zahlreichen herumliegenden Items ein: zwei Famas-Magazine und eine Packung Socom-Munition (linke Seite), das gleiche erwartet Sie auch in der rechten Hälfte des Vorraumes.



Durch diese Öffnung kriechen Sie aus dem Kesselraum.

In der Blast Furnace laufen Sie geradeaus, um in den Raum mit den Dampfkesseln zu gelangen. Hier finden Sie jeweils zwei Einheiten PSG-1-Patronen und

Nikita-Raketen. Verlassen Sie diesen Raum durch die Öffnung in der unteren linken Ecke, zerstören Sie die Selbstschußanlagen durch Einsatz der Stinger und stecken Sie Body Armor, zwei Einheiten Stinger-Raketen und die Chaffs ein, bevor Sie die Temperatur des Pal-Schlüssels überprüfen. Ist er warm, verlassen Sie den Dampfkesselraum, sacken noch die Blendgranaten ein (rechts) und machen sich auf den Rückweg.

Area 41: Cargo Elevator III

■ **Items:** Chaff-Granaten

Auf der letzten Fahrt mit den Lastenaufzügen müssen Sie lediglich auf die zum x-ten Male reparierte Selbstschußanlage und die unvermeidlichen Claymores achten. Das gleiche gilt für das Warehouse mit seinen Wächtern und den anschließenden Raum, in dem Falltüren und Selbstschußanlagen warten. Das einzig interessante ist Dr. Hunters Beichte und die Infos über ein Virus namens "Fox Die".

Area 42: Underground Base II

■ **Items:** 2 Chaff-Granaten, Ration

Als erstes sammeln Sie die Chaffs ein, die dort zu finden sind, von wo aus Sie die Selbstschußanlage zerstört haben. Ihr nächster Weg führt Sie die Leiter



Eine Chaff macht den Überwachungskameras den Garaus.

hoch, wo Sie eine weitere Packung Chaffs mitnehmen. Da jetzt alles schnell gehen muß, verzichten Sie auf den Rest und machen sich auf den direkten Weg in die Schaltzentrale.

Erledigen Sie den Wächter, werfen Sie eine Chaff und stecken Sie den roten Pal-Key in den letzten Laptop. Nach Master Millers/Liquid Snakes Offenbarung setzen Sie die Gasmaske auf und kontaktieren Otacon. Ist die Gasgefahr gebannt, verlassen Sie die Zentrale, sammeln die Ration ein und folgen Liquid Snake, um die erste längere Unterhaltung zu führen.

Area 43: Liquid Snake I

■ Items: 3 Stinger-Raketen, Blendgranaten, 2 Rationen, Chaff-Granaten

Endlich stehen Sie Metal Gear Rex gegenüber. Und wie Ihnen Otacon verraten hat, müssen Sie zunächst die Antenne des riesigen Roboters außer Gefecht setzen.



Diese Satellitenschüssel ist das erste Ziel.

Dies erreichen Sie, indem Sie eine Chaff werfen und anschließend eine Stinger-Rakete abfeuern. Dies wiederholen Sie zwei bis drei Mal und die Satellitenschüssel ist zerstört. Nach dem Intermezzo mit Ninja geht es weiter. Allerdings ist diesmal das Cockpit von Metal Gear Rex das Ziel. Die Handlungsweise ist aber die gleiche: Chaff werfen, Stinger-Rakete abfeuern. In der rechten Hand halten Sie natürlich die fünf Rationen.

Hinter den Kisten verstecken sich insgesamt drei Stinger-Raketen, zwei Rationen und jeweils eine Chaff- und Blendgranate. Haben Sie aber unseren Leitfaden befolgt, brauchen Sie sich nicht um diese Items zu kümmern, da Sie bestens ausgerüstet sind. Nach der Zerstörung von Metal Gear Rex lauschen Sie Liquids endlosen Ausschweifungen und bereiten sich auf den zweiten Fight vor.

Area 44: Liquid Snake II und III

■ Items: 3 Rationen

Der Faustkampf auf Metal Gear Rex' Kopf gehört zu den einfacheren Aufgaben. Dreschen Sie einfach auf Liquid Snake ein, achten Sie aber auf seine gefährlichen Konter, die sich durch eine bestimmte Körperhaltung ankündigen.

Haben Sie Ihren geklonten Bruder besiegt, sprechen Sie mit Meryl und Otacon und machen sich auf die Flucht aus der Basis. Im ersten Raum finden Sie eine Ration, jeweils eine weitere erwartet Sie im dahinterliegenden sowie im nächsten Zimmer, neben dem Jeep. Bevor Sie zu Meryl ins Auto steigen, erledigen Sie den angreifenden Gegner. Um nun durch das Eisengitter durchzubrechen, schießen



Der Faustkampf auf dem zerstörten Roboter ist nicht besonders schwer.



Um auch den letzten Kampf siegreich zu beenden, schalten Sie in die Ego-Perspektive.

Sie auf die beiden Fässer. An der nächsten Straßensperre erledigen Sie die beiden Söldner durch die Zerstörung der zwei Fässer. Die letzten drei Genom-Söldner müssen Sie hingegen direkt unter Beschuss nehmen.

Nach der Animationssequenz richten Sie das Maschinengewehr in der Ego-Perspektive nach hinten aus, da Liquid Snake erneut auftaucht. Dieser

Cool! Ranking

Ihr Ranking wird aus folgenden Faktoren berechnet: Anzahl der Entdeckungen, erledigte Gegner, benutzte Rationen, verstrichene Spielzeit, gewählter Schwierigkeitsgrad und Summe der in Anspruch genommenen Continues. Die Spanne reicht dabei von Flying Squirrel über Koala bis hin zu Big Boss.

Bursche läßt sich eben nicht unterkriegen. Feuern Sie was das Zeug hält, erfreuen Sie sich an der Endsequenz, dem grandiosen Sound und Ihrer Bewertung.

Epilog

Viele Fragen bleiben offen: Was ist mit Revolver Ocelot? Warum wirkt Fox Die nicht auf Solid Snake? Wer ist der geheimnisvolle Solidus Snake? Möglicherweise werden all diese Fragen in Snakes nächstem Abenteuer geklärt werden.





Cheats

...TOP SECRET...TOP SECRET

Alle Cheats
100%
getestet

Es war einmal...

SEI
D
O
L

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 nachdem wir bereits in der letzten Ausgabe mit *Skull Monkeys* ein astreines Jump'n-Run gewürdigt haben, ist diesmal das Klassiker-Doppelpack *Pandemonium* und *Pandemonium 2* an der Reihe.

Pandemonium

Nikki und Fargus, die beiden liebenswerten Helden, machen sich auf den Weg durch eine abgedrehte Welt voller Gefahren. Damit Sie nicht vor der Übermacht kapitulieren müssen, verraten wir Ihnen zahlreiche Cheats und natürlich auch alle Levelcodes. Alle hier vorgestellten Paßwörter geben Sie in den entsprechenden Screen ein.

■ Level Select

Die komfortable Levelauswahl aktivieren Sie, indem Sie das Paßwort BORNFREE eingeben. Zur Bestätigung erscheint die Meldung "World's Your Oyster!" auf dem Bildschirm.



■ Unverwundbarkeit

Wer keine Lust hat, andauernd nach Herzen zu suchen und trotzdem bei Feindkontakt nicht ins Gras beißen will, sollte das Paßwort HARDBODY eingeben. Ist die Eingabe korrekt erfolgt, taucht die Meldung "Can't Touch This!" auf, und Sie sind unverwundbar.



■ 31 Leben

Gerade unerfahrene Jump'n-Run-Spieler werden sich an den späteren Levels die Zähne ausbeißen. Um nicht in diese mißliche Lage zu geraten, geben Sie einfach das Paßwort VITAMINES ein. Dies verhilft Ihnen zu satten 31 Leben – aber nur wenn die Meldung "Life Of The Party!" erscheint.



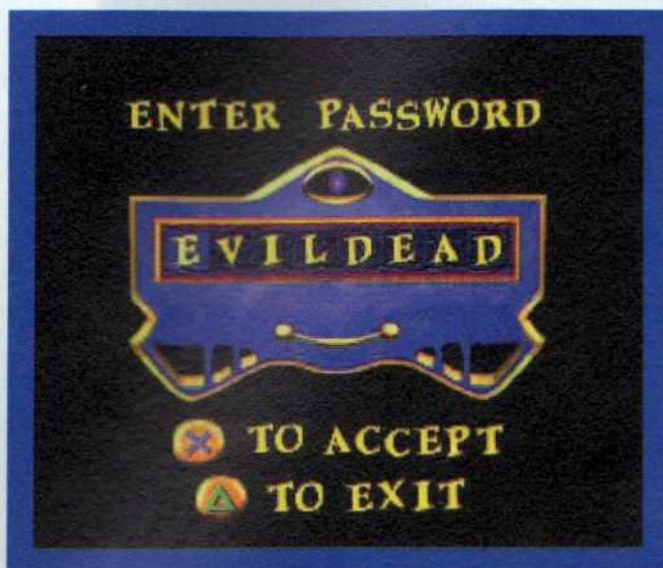
■ 7 Herzen

Wie bereits angesprochen, dreht sich bei *Pandemonium* fast alles um Herzen. Um mit einem Vorrat von sieben – anstatt zwei – zu beginnen, geben Sie das Paßwort CORONARY ein. Auch hier meldet sich eine witzige Bestätigung: "Hearts Aplenty!".



■ Resistente Gegner

Obwohl dieser Cheat ein wenig unsinnig ist, verraten wir Ihnen, wie Sie für unverwundbare Gegner sorgen: Geben Sie im Paßwortscren den Code EVILDEAD ein, und schon sind die Feinde unzerstörbar. Zur Bestätigung sollten Sie "Immortal Enemies!" zu lesen bekommen.



■ Drehen und Wenden

Wer sich schon immer darüber aufgeregt hat, daß Pandemonium ein Horizontalscroller ist, sollte das Paßwort TWISTEYE eingeben. Dies bewirkt eine

Drehung des Bildschirms, die Sie zudem selbst beeinflussen können: Halten Sie die Tasten [L1] + [L2] gedrückt und drehen Sie den Bildschirminhalt mit ⬇ bzw. ⬆. Um den Normalzustand wiederherzustellen, genügt ein Druck auf ⬆. Ach ja, fast hätten wir die obligatorische Meldung vergessen. In diesem Fall lautet Sie "Rock'N'Roll!"

■ Seltsame Gestalten

Wer sich über das immer gleiche Auftreten der beiden Helden ärgert, sollte das Paßwort THETHING eingeben, das durch die Meldung "Mutant Mania!"



quittiert wird. Von diesem Zeitpunkt an schalten Sie durch einen Druck auf [L2] + ⬆ verschiedenen

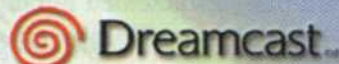
Kleiner Auszug aus unserem Programme.

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad - original farbige	65,00
Nintendo 64 + Mario	245,00
Passport Adapter (IN64)	80,00
Equalizer Gamebuster Deluxe	79,90
Expansion Pack (IN64)	75,00
A Bug's Life (PSK)	100,00
All Star Tennis '99 (IN64/PSK)	125/100,00
Akuj (PSK)	105,00
Asterix (PSK)	100,00
Attack of the Saucermen (PSK)	100,00
Beetle Adventure Racing (IN64)	120,00
Bloody Roar II (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
Final Fantasy VII (Platinum)	50,00
F-1 World Grand Prix II (IN64)	95,00
F-1 '98 (PSK)	100,00
F1-Racing Simulation 2 (IN64/PSK)	120/100,00
FIFA Soccer '99 (IN64/PSK)	120/95,00
F-Zero X (IN64)	100,00
Gex 3 (PSK)	100,00
Global Domination (PSK)	100,00
Gormon 2 (IN64)	140,00
G-Police 2 (PSK)	100,00
G-Police Platinum (PSK)	50,00
Grandstream Saga (PSK)	100,00
GT (Platinum)	50,00
Guardian Crusade (PSK)	100,00
Hard Edge (PSK)	100,00
Kansai Sacred Fist (PSK)	100,00
KKND-Crossfire (PSK)	100,00
Legacy of Cain - Soul Reaver (PSK)	105,00
Le Mans (PSK)	100,00
Lunar, The Silver Star (PSK)	150,00
Mario Party (IN64)	100,00
Metal Gear Solid (PSK)	100,00
Metal Gear 5. Premium Pack	160,00
Metal Gear 5. Lösungsbuch	35,00
Micro-Machines Turbo (IN64)	100,00
Mission Impossible (IN64)	110,00
Monkey Hero (PSK)	100,00
Musik (PSK)	100,00
NHL '99 (IN64/PSK)	115/95,00
Nightmare Creatures (IN64)	150,00
Odd World 2 (PSK)	100,00
Parasite Eve	120,00
Populous (PSK)	100,00
Prince Naseem Boxing (PSK)	100,00
Rayman 2 (IN64/PSK)	125/100,00

Neue Preisliste! Kostenlos anfordern!



DVD Player, Pioneer 414, Multinorm	1.100,00
A Bug's Life	80,00
American X	80,00
Apt Pupil	80,00
Bridge of Chucky	80,00
I still don't know what you did	80,00
Rush Hour	80,00
Ronin	80,00
Strangeland	80,00
Armageddon (uncut)	80,00
Siege	80,00



Sega Dreamcast incl. Spannungswandler	579,00
Game Gun	90,00
RGB-Kabel	50,00
Memory Card VMS	60,00
Aero Dancing	140,00
Blue Stinger	140,00
Die Hard Trilogy 2	140,00
Elemental Gimmick Gear	140,00
Incoming	140,00
July	140,00
Cart - Speed Racing	140,00
Get Bass + Angel	220,00
Lenkrad	140,00
Marvel vs. Capcom	140,00
Monaco Grand Prix	140,00
Pen Pen Tricelon	140,00
Power Stone	140,00
Puyo Puyo	100,00
Psychic Force 2012	100,00
Red Line Racer	140,00
Sega Rally 2	140,00
Seven Cross	140,00
Sonic Adventure	140,00
Tetris 4D	140,00
Tokyo Highway Battle	140,00
Virtua Fighter 3	140,00

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!



Castlevania 3D
IN64 145,00

Ridge Racer 4 (PSK)	100,00
Rollcage (PSK)	100,00
R-Type Delta (PSK)	100,00
Saga Frontier (PSK)	110,00
Silent Hill (PSK)	140,00
Soulblade Platinum (PSK)	50,00
Sports Car GT (PSK)	100,00
Star Wars Rogue Squadron (IN64)	120,00
1080° Snowboarding (IN64)	100,00
Street Fighter Zero III (PSK)	100,00
Swing (PSK)	100,00
Tai Fu (PSK)	105,00
Tekken 3 (PSK)	100,00
Tomb Raider 3 (PSK)	100,00
Tomb Raider II Platinum (PSK)	50,00
Toca Touring Car Teil 2 (PSK)	100,00
Turok 2 eng/dt	125/100,00
UEFA Champions League '98'99 (PSK)	100,00
Vergessene Welt Platinum (PSK)	50,00
Vigilante 8 (IN64)	125,00
Virtual Pool (IN64)	115,00
Warzone 2100 (PSK)	100,00
WCW vs. NWO Thunder (IN64/PSK)	120/90,00
Wing Over II (PSK)	100,00
Xenogears (PSK)	130,00
X-Ploder Pro 2.0 (PSK)	125,00
Zelda (IN64)	115,00

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

Wir akzeptieren alle Kreditkarten



Besuchen Sie unsere Web-Site ab Mai
www.orderintime.com
Spiele • Cheats • Lösungen

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

Telefon 07 11 - 22 29 10-30/50

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

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

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

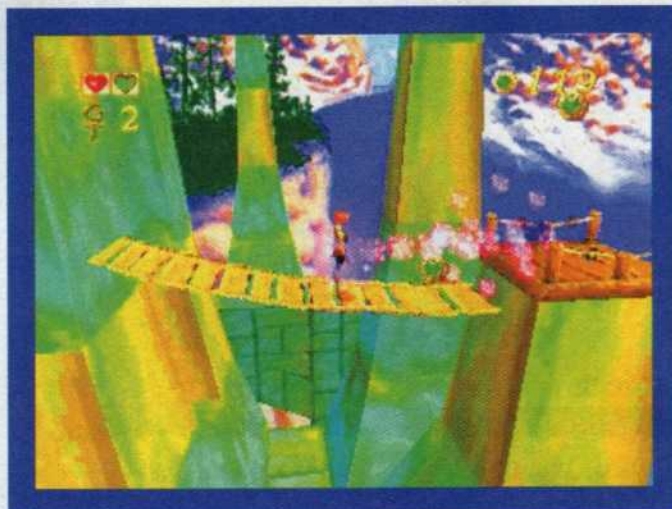


Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET...

Animationsstufen durch. Der Clou daran ist die Tatsache, daß Sie das komplette Spiel beispielsweise in liegender Stellung durchspielen können.

■ Du und ich

Wie oft haben Sie sich während eines Games gewünscht, die Charaktere zu wechseln? Nichts leichter als das! Geben Sie das Paßwort BODYSWAP (Meldung "Gender Bender!") ein, und wechseln Sie während des laufenden Games durch einen Druck auf DREIECK zwischen Nikki und Fergus hin und her.



■ Waffen

Es ist eine Schande, daß die Waffen nach einer Feindberührung wieder verschwinden. Um hier einen kleinen Vorteil herauszuholen, müssen Sie das Paßwort OTTOFIRE eingeben. Von diesem Zeitpunkt an bleibt eine einmal aufgesammelte Waffe auch nach Verlust eines Herzens in Ihrem Besitz. Die Meldung "Permanent Weapon!" bestätigt dies.



punkt an bleibt eine einmal aufgesammelte Waffe auch nach Verlust eines Herzens in Ihrem Besitz. Die Meldung "Permanent Weapon!" bestätigt dies.

■ Schneller Wechsel

Problem: Sobald Sie mitten im Level abbrechen, finden Sie sich im Hauptmenü wieder. Dabei wäre es des öfteren besser, ein Level abzubrechen und gleich in das vorherige zu wechseln, um wichtige Items mitzunehmen.

Lösung: Geben Sie das Paßwort INANDOUT (Meldung "Just Visiting!") ein, und dieser Wunsch geht in Erfüllung.

■ Full Tilt

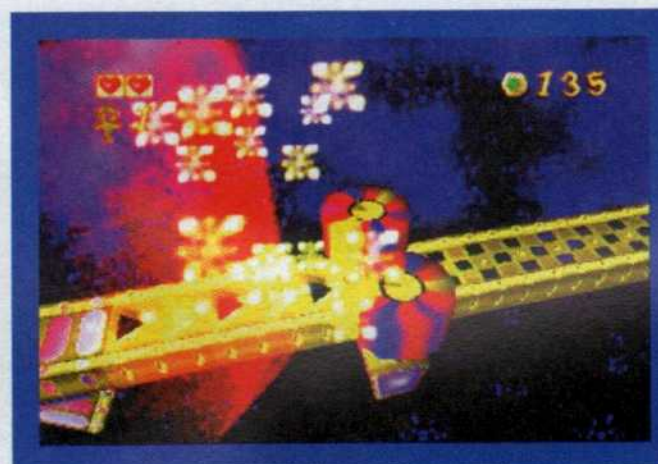
Der erste Geheimlevel Full Tilt, in dem Sie in einer flipperartigen Welt umherwandern, erreichen Sie am schnellsten durch Eingabe des Paßwortes TOMMYBOY. Allerdings müssen Sie zuerst einen



Level komplett durchspielen. Beachten Sie bitte, daß dieser Code – im Gegensatz zu allen anderen – nicht mit dem folgenden kombiniert werden kann!

■ Speed Greed

Auch die Freischaltung des zweiten Geheimlevels – Speed Greed – funktioniert ähnlich: Nach Eingabe des Paßwortes CASHDASH müssen Sie noch ein beliebiges Level durchspielen, um in den Ge-



nuß des abgefahrenen Schauplatzes zu gelangen. Beachten Sie bitte, daß dieser Code – im Gegensatz zu allen anderen – nicht mit dem vorhergehenden kombiniert werden kann!

■ Levelcodes

Level 2 (Hollow Stairway):	ACIAEIIIC
Level 3 (Dungeon Tower):	ADAAEIIIE
Level 4 (Lost Caves):	OOAAEBII
Level 5 (Fungus Grotto):	ADMACIII
Level 6 (Acid Pools):	FAIACCCI
Boss 1 (Shroom Lord):	AEIAAIIM
Level 7 (Burning Desert):	FEIACCDI
Level 8 (Branky Wastes):	IIABBAIL
Level 9 (Spider Forest):	AGAAAIJC
Level 10 (Canopy Village):	KPABBMEI
Level 11 (Soldier Barracks):	ENIAGCBK
Level 12 (Honcho's Logmill):	AIICBAJI
Level Boss 2 (Goon Honcho):	FBIIAKCK
Level 13 (Honcho's Airship):	FDIIAKDC

Level 14 (Dragoon Skyfort):	FFIIAKDK
Level 15 (Cloud Citadel):	Kacaciba
Level 16 (Efreet Palace):	ADMCFAID
Level 17 (Frozen Cavern):	EMIIEKBE
Level 18 (Storm Temple):	OEIBIBMJ
Boss 3 (Wishing Engine):	FAAIAKCE

Pandemonium 2

Im zweiten Teil dieses überaus beliebten Jump'n-Runs bewegen Sie sich durch eine 3D-Welt, die diesmal weitaus mehr Überraschungen bereithält. Wer hier Schwierigkeiten hat, dem zeigen wir, welche Paßwörter zum Erfolg führen. Auch hier werden alle Codes im Paßwortscreens eingegeben.

■ Level Select

Um den versteckten Level Select zu aktivieren, geben Sie das Paßwort GETACCES ein. Die aus dem ersten Teil bekannte Meldung "World's Your Qyster!" bestätigt die Freischaltung.

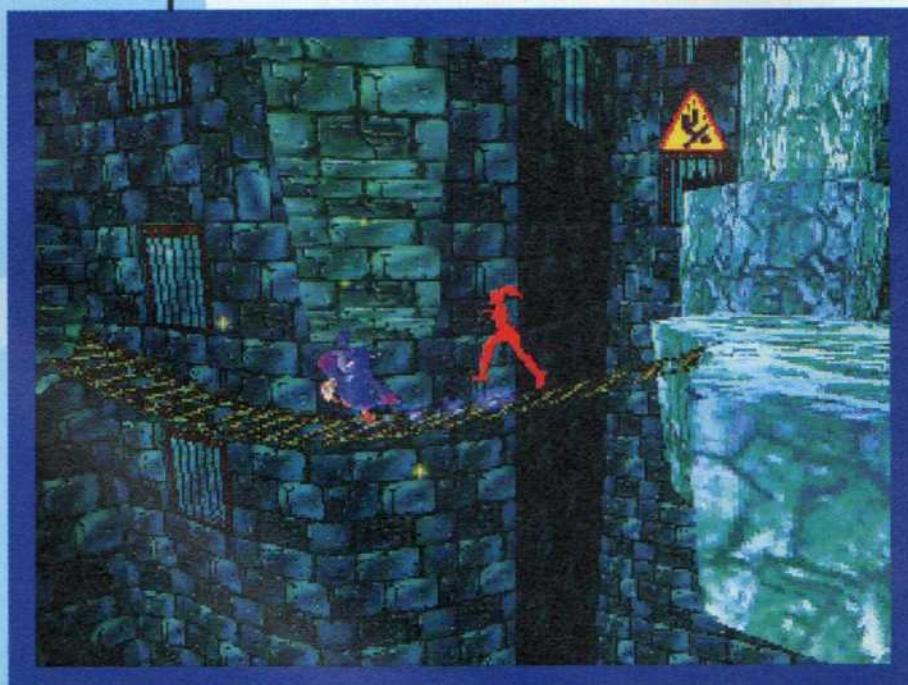


■ Unverwundbarkeit

Wollen Sie sich auch im zweiten Teil keinerlei Sorgen um Ihre Gesundheit machen, geben Sie das Paßwort NEVERDIE ein. Die Meldung "Can't Touch This!" bürgt für die erfolgreiche Eingabe.

■ Volle Gesundheit

Ähnlich den sieben Herzen verhilft Ihnen dieser



Cheat zu voller Gesundheit. Um in diesen Genuß zu kommen, geben Sie das Paßwort HORMONES ein. Die Meldung "You Look So Healthy!" erscheint zur Bestätigung.

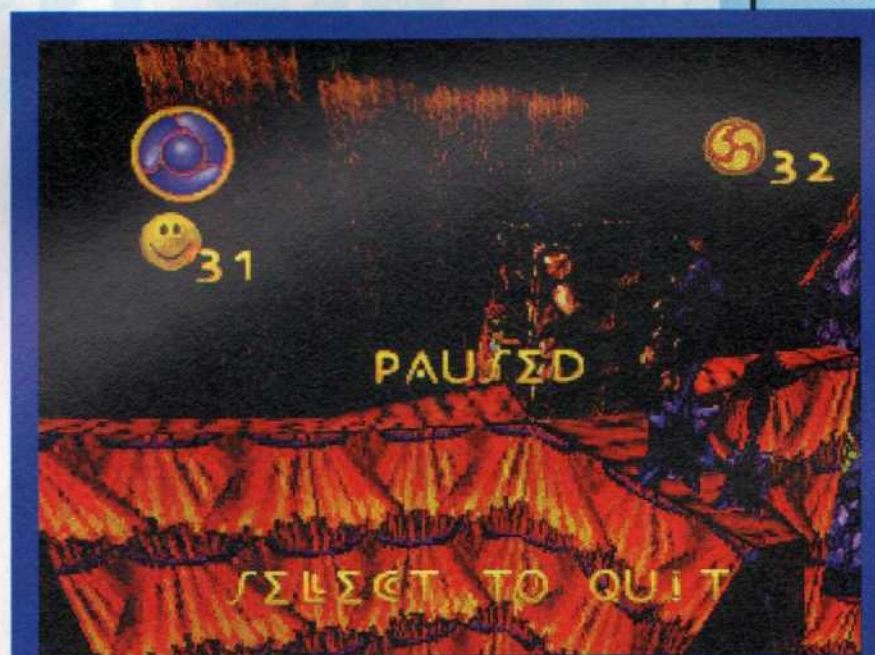


■ Waffenkunde

Auch dieser Cheat ist aus dem ersten Teil bekannt: Um über unbegrenzte Waffen zu verfügen, geben Sie das Paßwort MAKMYDAY ein. Taucht die Bildschirrmeldung "Permanent Weapon!" auf, ist alles in Ordnung.

■ 31 Leben

Wer bereits zu Beginn des Games mit satten 31 Leben starten will, gibt das Paßwort IMMORTAL ein. Die Meldung "Life Of The Party!" bestätigt den Cheat.



■ Kameramann

Auch dieses eher unsinnige Goodie ist aus dem ersten Teil bekannt: Nach Eingabe des Paßwortes GONAHURL und der anschließenden Bestätigung ("Rock'N'Roll!") drehen Sie den Bildschirmhalt bei gedrückter Tastencombo [L1] + [L2] mit Ⓞ bzw. Ⓞ. Um die Änderungen zurückzusetzen, drücken Sie [L1] + [L2] + Ⓞ.





**Geht voll
auf die Nerven.**

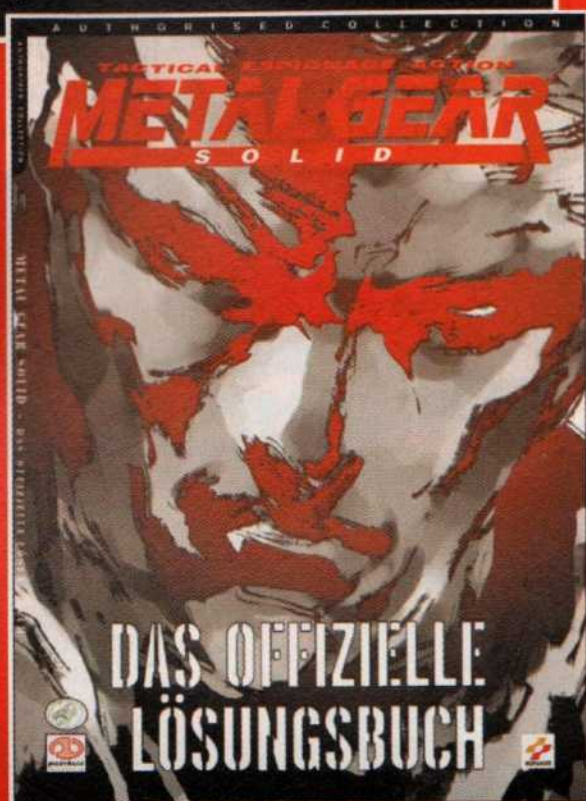


88.-



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



88.-

Music

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

MediaMarkt

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

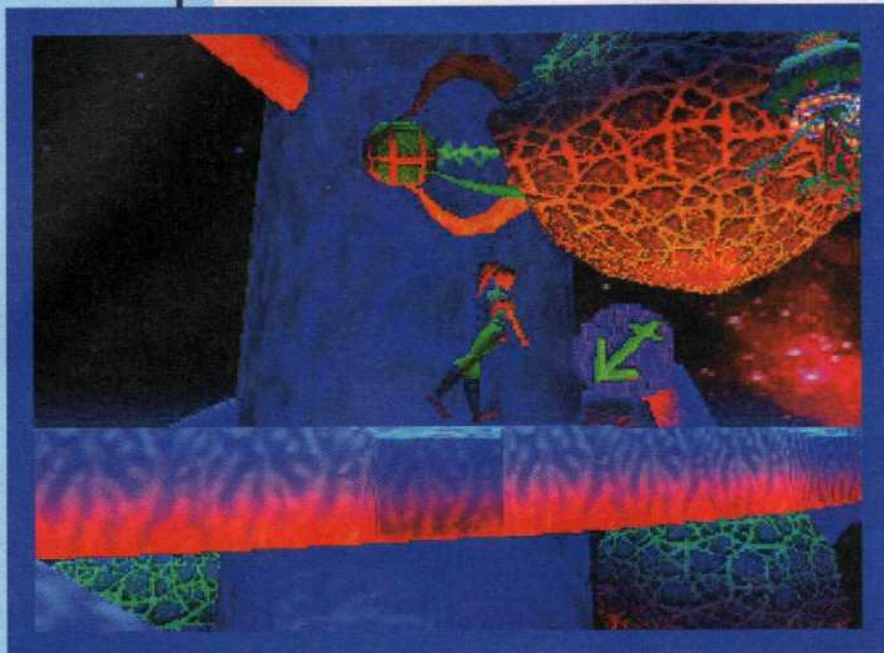
⊗ Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET.

■ Blitzschnell

Wollen Sie die Level im Schnelldurchlauf besiegen, geben Sie das Paßwort SKATBORD ein. Die Meldung "Boarder Run!" bestätigt die erfolgreiche Eingabe.

■ Mutanten

Auch der aus dem ersten Teil bekannte Mutanten-cheat hat seinen Weg in das Sequel gefunden. Um



das Erscheinungsbild Ihres Helden zu ändern, geben Sie das Paßwort GENETICS ein (Bestätigung durch "Mutant Mania!") und schalten mit [L2] + ⊗ zwischen den vorhandenen Gestalten hin und her. Die ursprüngliche Form erhalten Sie durch einen Druck auf [L2] + ⊗.

■ Abartige Texturen

Sinnlos, aber trotzdem erwähnenswert: Um die Texturen ein wenig zu manipulieren, geben Sie das Paßwort ACIDDUDE ein. Zur Bestätigung taucht die Meldung "Bizzare Land!" auf.



■ Harte Gegner

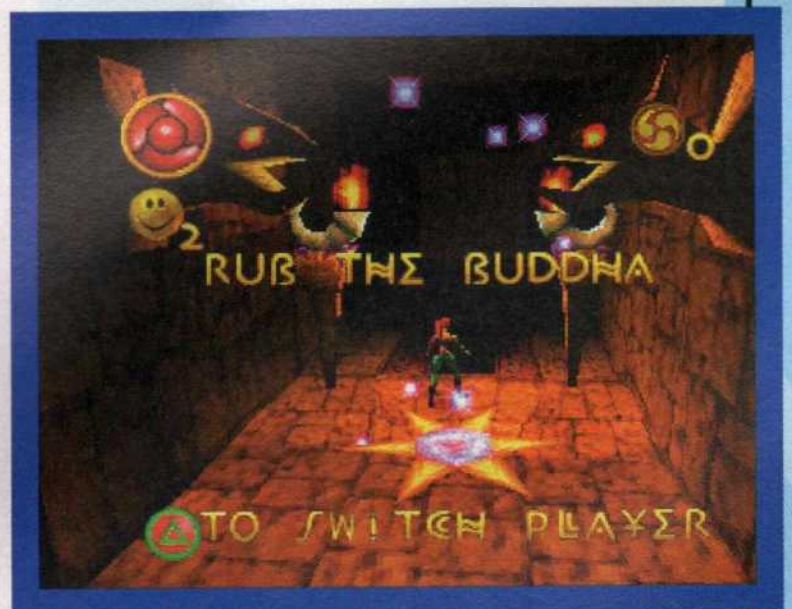
Zum Abschluß verraten wir Ihnen noch wie Sie für unzerstörbare Gegner sorgen: Geben Sie das Paßwort JUSTKIDN ein und erfreuen Sie sich an der Meldung "Immortal Enemies!".

■ Paßwörter

Level 2 (Ice Prison):	EMIAGCAI
Level 3 (Zorrsha's Lab):	OMACCBBI
Level 4 (Hot Pants):	FAIAGCBI
Level 5 (Stan's The Man):	FEKAGCCA
Level 6 (Oyster Desoyster):	LGBFIICE
Level 7 (Puzzle Wood):	LMBBIIIE
Level 8 (Temple Of Nori):	IEBBIIIG
Level 9 (Egg! Egg!):	KNBBIIAI
Level 10 (Huevos Libertad!):	LGBJIICI
Level 11 (Pipe Hous):	LOBJIIIE
Level 12 (Hate Tank):	IGBJIIIG
Level 13 (Fantabulous):	FFCAGCCC
Level 14 (Mr. Schneobelen):	FHCAGCCK



Level 15 (Collide-O-Scope):	FJKEGCDC
Level 16 (The Zoul Train):	FLKEGCDC
Level 17 (Lick The Toad):	ADIKBIIB
Level 18 (The Bitter End):	ADMIBIID
Level 19 (Rub The Buddha):	MAECCBEJ



FAIRPLAY



**PSX-
Boot-Chip**
(für jap und us)

4,99

Sony Playstation

Memory-Card 2 MB (30 BI.)	19,99
Memory-Card 24 MB (360 BI.)	39,99

SEGA DreamCast

SEGA DreamCast	
inkl. Controller u. Spannungswandler	759,99

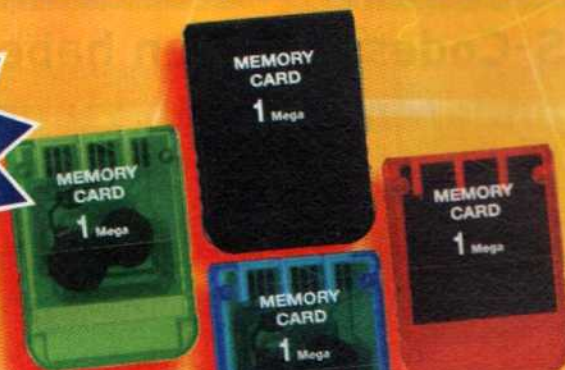
Software PSX

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

RGB Kabel
RGB Audio Kabel
Link Kabel
Padverlängerung

7,99
11,99
7,99
7,99

Memory-
Card
1 MB (15 BI.)
9,99



Memory-
Card
8 MB (120 BI.)
24,99



Twins Shock
(Analog +
Shock)
32,99



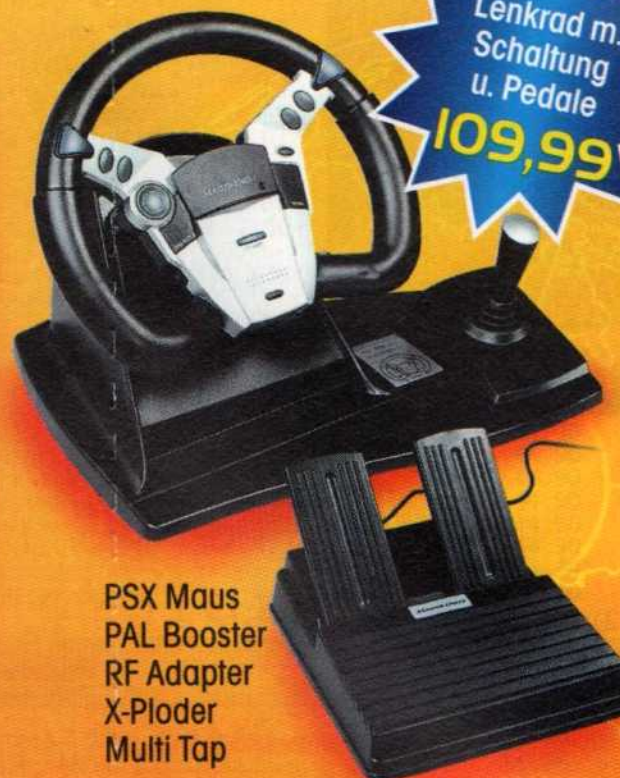
PSX Pad (versch. Farben)	15,99
Infrarot-Pad (2 Stück)	55,99
Dual-Shock Controller (SONY)	55,99

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

SEGA DreamCast Software

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
Virtua Fighter	119,99

Lenkrad m.
Schaltung
u. 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



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.

GAMEBUSTER/ X-PLORER-CODES

Die richtige Kombination

Nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe nichts anderes als MGS-Codes verraten haben, wenden wir uns diesmal wieder anderen Gefilden zu und setzen den Schwerpunkt auf Rollenspiele. Damit das Ganze aber nicht in ein RPG-Special ausartet, finden Sie auch Codes zu aktuellen Titeln anderer Genres.

Wie nicht anders zu erwarten war, stammt auch diesmal 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.

Asterix

■ Allgemeines

Unendlich viel Zaubersant-Rationen:

D011 F966 0008
8018 B4A6 2400
D012 0E1E 0008
8018 C95E 2400
D011 E4AE 0008
8018 9FEE 2400

Unendlich viel Gesundheit:
8008 32BC 0050

Bloody Roar 2 (Jap)

■ Charaktere

Alle Bonuscharaktere sind freigeschaltet:

801C 02E4 FFFF

Alle versteckten Charaktere sind freigeschaltet:

801B F18C 07FF

■ Extras

Alle FMV-Sequenzen sind freigeschaltet:

801C 02C0 FFFF

Alle Artworks sind freigeschaltet:

801C 02EC FFFF

801C 02EE FFFF

801C 02F0 FFFF

801C 02F2 FFFF

801C 02F4 FFFF

801C 02F6 FFFF

After-Image-Modus ist freigeschaltet:

801B BD30 0000

Menü Custom Option ist freigeschaltet:

801C 02DC FFFF

801C 02DE FFFF

■ Kampf

Unendlich viel Gesundheit (Spieler 1):



8017 7B80 0100

8017 7B82 3221

8017 7B88 0002

8017 7B8A 1020

Unendlich viel Gesundheit (Spieler 2):

8017 7B80 0100

8017 7B82 3221

8017 7B88 0002

8017 7B8A 1420

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
BIG AIR	KD	89,90
BREATH OF FIRE 3	KD	85,90
BUST-A-MOVE 4	KD	69,90
C3 RACING	DA	84,90
COLIN MCRAE RALLY	DA	89,90
COMMAND & CONQUER: GEGENSCHLAG	KD	89,90
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	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
KKND - KROSSFIRE	KD	89,90
LE MANS 24	DA	89,90
LEGEND	DA	79,90
LIVE WIRE	KD	89,90
MEGAMAN X4	DA	85,90
MEGAMAN LEGENDS	KD	85,90
METAL GEAR SOLID PREMIUM PACK	KD	124,00
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	KD	85,90
NHL 99	KD	89,90
NHL 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
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	KD	79,90
RIDGE RACER 4	DA	85,90
ROLLCAGE	DA	85,90
RUGRATS	DA	89,90
RUNNING WILD	DA	79,90
SHADOWMAN (05/99)	KD	79,90
SHANGHAI - TRUE VALOUR	DA	89,90
STREET SKATER	KD	85,90
SWING	KD	69,90
TEST DRIVE 5	KD	89,90
TOCA 2	KD	89,90
TOMB RAIDER 3	KD	94,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99	KD	89,90
V-RALLY 2	KD	89,90
VIRUS (CRYO)	KD	89,90
WARZONE 2100 (05/99)	KD	89,90
WCW VS. NWO: THUNDER	DA	69,90
WING OVER 2	DA	85,90
WWF: ATTITUDE (05/99)	DA	84,90

GAMES DES MONATS



KOMPL. DT.
85,90 DM ion.

Driver (05/99)



KOMPL. DT.
85,90 DM ion.

Hugo 2



KOMPL. DT.
89,90 DM ion.

Metal Gear Solid



KOMPL. DT.
89,90 DM ion.

Soul Reaver (05/99)



KOMPL. DT.
85,90 DM ion.

Sports Car GT (05/99)



KOMPL. DT.
86,90 DM ion.

TaiFu (05/99)



KOMPL. DT.
85,90 DM ion.

Civilization 2



KOMPL. DT.
85,90 DM ion.

Asterix



KOMPL. DT.
85,90 DM ion.

Racing Simulation 2



KOMPL. DT.
85,90 DM ion.

Silent Hill (07/99)



KOMPL. DT.
199,00 DM ion.

Need for Speed 4 incl. Fanatec Rally Lenkrad



Abbildung:
Fanatec Rally Lenkrad

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPL. DT., DA = DT. ANLEITUNG.
Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten. Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 24,00 DM. Software ab 180 DM Warenwert pro Sendung wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert. Ladenpreise können variieren!!!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Wial VERSAND

Liegnitzer Str. 13

82194 Gröbenzell

Telefon: 08142-59640

Telefax: 08142-54654

Bestellannahme:

Mo.-Do.: 900 - 1800 Uhr

Freitag: 900 - 1700 Uhr

Samstag: 900 - 1300 Uhr

Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, N64™, PSX™, DVD™ und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter

<http://www.wial.de>

SHOPS

WIAL Shop Augsburg

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

Mo. - Fr. 9 - 13 Uhr und 13³⁰ - 18 Uhr, Sa. 9 - 12 Uhr

WIAL Shop Darmstadt

Adelungstr. 22

Mo. - Fr. 10 - 19 Uhr, Sa. 10 - 16 Uhr

WIAL Shop Gera

Kurt-Keicher-Str. 1

Mo. - Fr. 10 - 13 Uhr + 13.30 - 18.30 Uhr,
Sa. 9 - 13 Uhr

WIAL Shop Siegen

Siegstr. 55

Mo. - Fr. 10 - 18 Uhr, Sa. 10 - 14 Uhr

WIAL Shop Sonthofen

Blumenstr. 17

Mo. - Fr. 9³⁰ - 18³⁰ Uhr, Sa. 9³⁰ - 12³⁰ Uhr

WIAL Shop Balingen

Wilhelm Kraut GmbH

Bahnhofstr. 34

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

ACCESSORIES

CYBERSHOCK CONTROLLER (BLAZE)	DA	54,90
DUAL SHOCK CONTROLLER	DA	55,90
DUAL SHOCK CHALLENGER (LOGIC3)	DA	39,90
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 (BLAZE)	DA	69,90
X-PLORDER CHEAT CARTRIDGE	DA	79,90
X-PLORDER PRO CARTRIDGE	DA	129,90



**DUAL SHOCK™
CONTROLLER**

PAL-Version

239,00 DM

⊗ Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET.

Unendlich viel Gesundheit (beide Spieler):

8017 7B92 2400

Keine Zeitbeschränkung bei der Fighter-Auswahl:

801F FE1C 1760

C3 Racing

■ Meisterschaft

Alle Meisterschaften sind zugänglich:

8002 5950 0300

Alle Autos der Cups GTI Pro und Amateur) sind freigeschaltet:

8002 5964 FFFF

Alle Autos der Cups High Performance Pro und Amateur sind freigeschaltet:

8002 5966 FFFF

■ Arcade

Alle Standardautos sind anwählbar:

8002 595C 00FF

Alle Strecken sind freigeschaltet:

8002 5526 0001

8002 5528 0001

8002 552A 0001

Deutsche, Franzosen,

Wikinger:

8011 9530 FFFF

Ägypter, Azteken, Spanier:

8011 9AA8 FFFF

Amerikaner, Chinesen, Perser:

8011 A020 FFFF

Griechen, Engländer,

Karthager:

8011 A598 FFFF

Inder, Mongolen, Sioux:

8011 AB10 FFFF

Guardians Crusade

■ Charakterwerte

Sie besitzen die maximalen Anzahl an Rubinen:

801B 595C 967F

801B 595E 0098

Unendlich viele TP:

801C DC1C FFFF

Unendlich viele PP:

801C DC1E FFFF

Maximale TP:

801C DC20 FFFF

Maximale PP:

801CDC22 FFFF

Höchster Level:

801C DC24 FFFF

Maximale Fitneß:

801C DC26 FFFF

Maximale Stärke:

801C DC28 FFFF

Maximale Energie:

801C DC2A FFFF

Glück = Super:

801C DC2E FFFF

Maximale Erfahrung:

801C DC34 CA00

801C DC36 0098

■ Waffen

Sie besitzen das stärkste Schwert:

301B 5851 0042

Sie besitzen die stärkste Rüstung:

301B 5853 0078

Sie besitzen den stärksten Helm:

301B 5855 007C

Sie besitzen das stärkste Schild:

301B 5857 00A3

■ Items (ab Game Buster 2.2)

Sie besitzen den gesamten Plunder:

5000 1E02 0001

301B 585D 00B8

Sie besitzen das gesamte Inventar:

5000 0E02 0001

301B 5835 0004

■ Baby Codes

Unendlich viele TP:

801C DC44 FFFF

Maximale TP:

801C DC48 FFFF

Höchster Level:

801C DC4C FFFF

Maximale Fitneß:

801C DC4E FFFF

Maximale Stärke:

801C DC50 FFFF

Maximale Energie:

801C DC52 FFFF

Glück = Super:

801C DC56 FFFF

Maximale Erfahrung:

801C DC5C CA00

801C DC5E 0098

Sie besitzen das gesamte Inventory [L1] + [L2]

(ab GameBuster 2.2):

D014 7EC0 011C

5000 BA01 0000

301B 5441 00FF

Alle Autos der Advanced-Klasse sind anwählbar:

8002 595E 00FF

Civilization II

■ Unendlich viel Geld

Römer, Russen, Kelten:

8011 8A40 FFFF

Babylonier, Zulus, Japaner:

8011 8FB8 FFFF



8002 552C 0001

8002 552E 0001

8002 5530 0001

8002 5532 0001

8002 5534 0001

8002 5536 0001

**JETZT
JEDEN MONAT
NEU!**

**Deutsche
Erstveröffent-
lichungen!**

STAR WARS

DIE COMIC-SERIE!

**60 SEITEN!
GROSSER
MAGAZINTEIL!
NUR DM 5,90!**

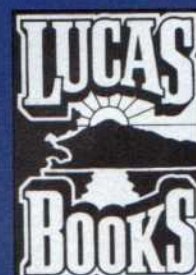
Dino
COMICS
www.DinoVerlag.de

HEFT 1 • AB 19. MAI ÜBERALL IM HANDEL!

**Darko Macan
Jan Strnad**
Autoren

**Dave Gibbons
Anthony Winn
Robert Jones**
Zeichnungen

**Dave Gibbons
Angus McKie**
Cover-Art



© 1999 Lucasfilm Ltd. &™. All Rights Reserved. Used under Authorization.



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

Monsterseed

In dieser Ausgabe getestet, und hier schon die ersten Codes! Wenn das mal nicht schnell ist ...

Allgemeines

Unendlich Geld:	801A D7EE 7FFF
Maximale Objekte:	801A D8F2 6262
	801A D8F4 6262
	801A D8F6 6262
	801A D8F8 6262
	801A D8FA 6262
	801A D8FC 6262
	801A D8FE 6262
	801A D900 6262
	801A D902 6262
	801A D904 6262
	801A D906 6262
	801A D908 6262
	801A D90A 6262
	801A D90C 6262
	801A D90E 6262
Maximaler Status des Hauptcharakters:	
	801A CA96 6464
	801A CA98 6464
	801A CA9A 6464
	801A CA9C 6464
	301A CA89 0063
	801A CA8A 6363
	801A CA8C 6363
	801A CA8E 6363
	301A CA90 0063
Maximaler Status Monster 1:	
	801A CB42 6464
	801A CB44 6464
	801A CB46 6464
	801A CB48 6464
	301A CB35 0063
	801A CB36 6363
	801A CB38 6363
	801A CB3A 6363
	301A CB3C 0063

Populous - The Beginning

Allgemeines

Alle Zauber:	301D C2E3 0004
	801D C2E4 0403
	801D C2E6 0304
	301D C2E8 0002
	801D C2EA 0302
	801D C2EC 0174
	801D C2EE 0301
	801D C2F0 0401
	801D C2F2 0404
Alle Level anwählbar:	
	800D 850C 0019

The Granstream Saga (Teil 1)

Charakterwerte

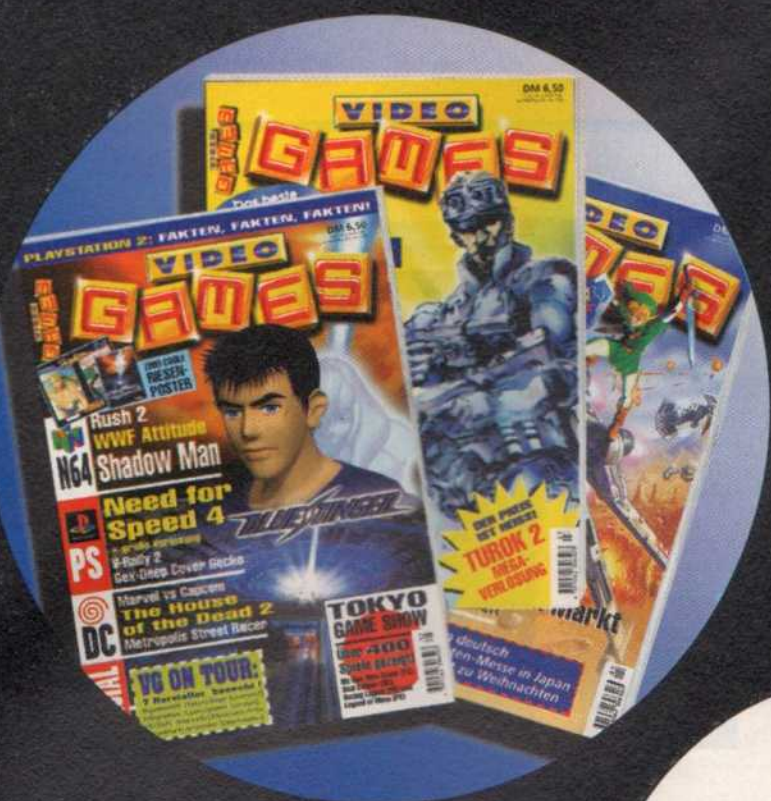
Unendlich viel EP:	801C 915C 869F
	801C 915E 0001
Level 99:	801C 9820 0063
Maximale MP:	801C 981E 03E7
Maximale HP:	8009 5C90 00FF
	801C 981C 00FF
Maximale AT:	8009 5C96 00FF
Maximale DF:	8009 5C98 00FF
Maximale LP:	8009 5C8E 0011
Unendlich viele HP im Kampf:	
	800C 201C 001E
Unendlich viele MP im Kampf:	
	800C 201E 03E7

Items (ab Game Buster 2.2)

Sie besitzen alle Items:	5000 2A01 0000
	301C 9100 0001
Sie besitzen das Windjuwel:	301C 9100 0001
Sie besitzen den Mondstein:	301C 9101 0001
Sie besitzen den Sternstein:	301C 9102 0001
Sie besitzen das Teeservice:	301C 9103 0001
Sie besitzen das Zerbrochene Schwert:	
	301C 9104 0001
Sie besitzen das Okarina-Buch:	
	301C 9105 0001
Sie besitzen das Amulett:	301C 9106 0001
Sie besitzen den Magischen Stein:	
	301C 9107 0001
Sie besitzen den Ehering:	301C 9108 0001
Sie besitzen das Emblem der Jugendtruppe:	
	301C 9109 0001
Sie besitzen den Gefängnischlüssel:	
	301C 910A 0001
Sie besitzen Zirua's Zauberelixier:	
	301C 910B 0001
Sie besitzen Geintz' Steine:	301C 910C 0001
Sie besitzen die Neutralisierende Lösung:	
	301C 910D 0001
Sie besitzen die Säurelösung:	301C 910E 0001
Sie besitzen Gandors Dolch:	301C 910F 0001
Sie besitzen die Steintafel:	301C 9110 0001
Sie besitzen die Angelausrüstung:	
	301C 9111 0001
Sie besitzen das Goldstück:	301C 9112 0001
Sie besitzen das Silberstück:	301C 9113 0001
Sie besitzen das Bronzestück:	301C 9114 0001
Sie besitzen die Korallenkette:	301C 9115 0001
Sie besitzen die ID-Karte (Ebene 1):	
	301C 9116 0001
Sie besitzen die ID-Karte (Ebene 2):	
	301C 9117 0001

Die übrigen Items finden Sie in den Tips & Tricks der nächsten Ausgabe.

Jetzt testen und sparen!



3x Video Games



frei Haus



zum halben Preis



Dieses Angebot hat's in sich! Jetzt kannst Du drei Monate alles bekommen, was Video Games zu bieten hat: Kritische Allround-Spieletests, geniale Berichte über die ganze Welt der Videogames sowie feinste Cheats und Tricks für alle Konsolen. Und dafür mußt Du nicht mal einen Schritt vor die Haustür machen, denn wir schicken Dir die nächsten Ausgaben frei Haus zu - für schlappe 10,- DM. So ein Angebot kann man einfach nicht ausschlagen! Also: Füll schnell den Gutschein aus und bestell Dein Kurzabo noch heute!



Bitte ausgefüllten Coupon an
Video-Games, Abo-Service CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München schicken,
unter 089/200 281-22 faxen
oder per E-Mail unter weka@csj.de
bestellen!

3X Video Games und Lara lebensgroß für 10 DM!

Ja, schickt mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur DM 10,-/EUR 5,11 statt DM 19,50/EUR 9,97. Als Geschenk bekomme ich das lebensgroße Lara-Poster dazu! Solltet Ihr nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit ca. 14% Preisvorteil! (12 Ausgaben Video Games für nur DM 67,20/EUR 34,36, Studentenabo DM 60,-/EUR 30,68). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

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

Datum, 1. Unterschrift
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

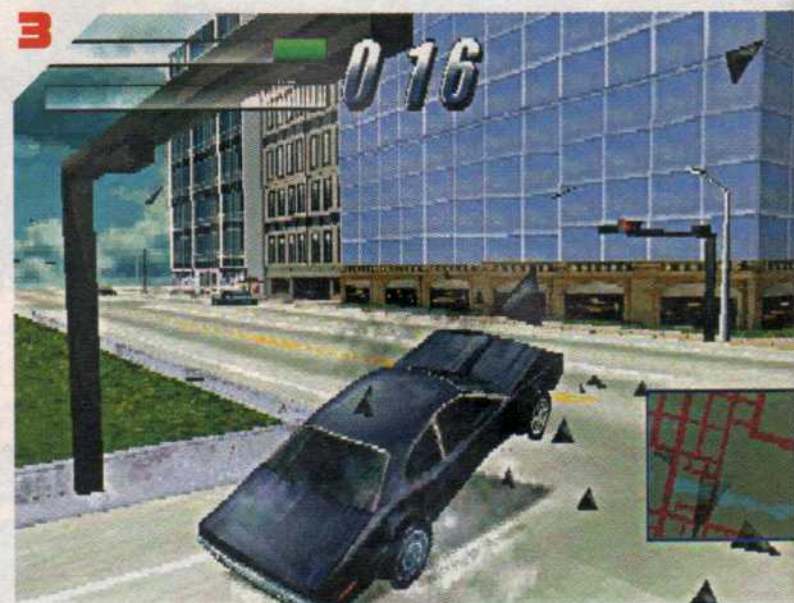
Datum, 2. Unterschrift

CP096

- PlayStation
- Dream Cast
- Nintendo 64
- Color
- Game Boy
- Neo Geo
- Saturn



[1] In der Tiefgarage bekommen Sie einen ersten Eindruck von den über-
ragenden Lichteffekten. [2] Spiegelun-
gen, Licht- und Schatteneffekte ma-
chen die 3D-Grafik von *Driver* zum
absoluten Hingucker. [3] Es fliegen im
wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen.



GANGSTER- RACER

Ein stattlicher Straßenkreuzer, ein kräftiger **Achtzylinder-Motor** und jede Menge krimi-
nelle Energie: Mehr brauchen Sie nicht,
um in *Driver* eine Bilderbuch-Karriere als
schwerer Junge zu starten. Wir konnten
schon mal eine **Proberunde** mit Reflections
Gangster-Racer drehen. *Michael Schmithäuser*

den Cops Tanner müssen Sie einen
Verbrecherring sprengen, der seine
schmutzigen Geschäfte in vier
Metropolen der USA abwickelt.
Um das Syndikat möglichst unauf-
fällig zu infiltrieren, bewerben Sie
sich um einen Job als Flucht- und
Kurierfahrer. Nach einer "Aufnah-
meprüfung" in einer Tiefgarage, in
der Sie Ihre Fahrkünste unter Be-
weis stellen müssen, steht Ihrer
zweifelhaften Karriere als schwerer
Junge nichts mehr im Weg.

Kriminelle Städtetour

In Ihrem schäbigen Hotelzimmer
warten Sie auf den nächsten Auf-
trag, der Ihnen meist anonym per



hey, Alter! Wir haben
da ein verdammt
heißes Ding am
Laufen. Steckt jede
Menge Zaster drin. Dürfte für dich
'n lockerer Spaziergang sein. Haste
Bock, mitzumischen? Dann steh'
morgen Punkt zwölf Uhr mittags
mit Deiner Karre vor der Bank!"

Wenn Sie täglich solche Mittei-
lungen auf Ihrem Anrufbeantworter
vorfinden, sind Sie entweder ein
passionierter Schwerverbrecher –
oder ein Undercover-Agent, der
sich erfolgreich in den dunklen
Kreisen etabliert hat. Letzteres ist
der Fall in GT Interactives vielver-
sprechendem Action-Racer *Driver*.
In der Rolle des verdeckt ermitteln-

Driver - die Fahrphysik

Das überragende Physikmodell von *Driver* sorgt dafür, daß sich die
schweren Straßenkreuzer im Spiel genauso verhalten wie ihre rea-
len Pendanten. Beispiel: die Simulation des Fahrwerks.



Beim Beschleunigen werden die Hin-
terräder in die Radkästen gedrückt.



Während eines Sprungs hängen alle
vier Räder nach unten.



Die weichen Stoßdämpfer haben
einen extrem langen Federweg.



Nach dem Aufsetzen schaukelt das
Auto und wird schwer kontrollierbar.

Driver - die Unfälle

Die Crash-Szenen in *Driver* gehören zweifellos zu den besten, die je auf der PlayStation zu sehen waren. Hier einige besonders spektakuläre Varianten.



Frontal-Zusammenstoß mit 100 Sachen.



Rendezvous mit einem Lichtmast.



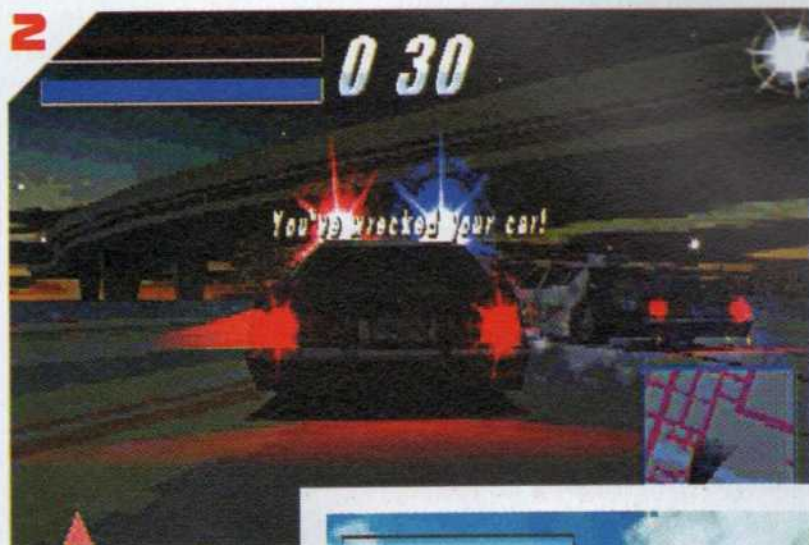
Klassischer Auf- fahrnfall.



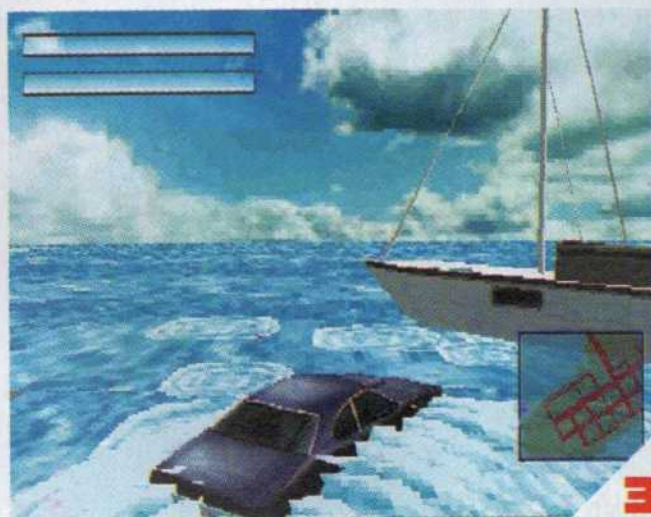
Filmreifer Über- schlag.

Anrufbeantworter nähergebracht wird. Gleich zu Beginn dürfen Sie beim eingangs erwähnten Bank- raub mitmischen. Während sich die Anfahrt durch die Küstenmetropole Miami problemlos gestaltet, gerät die Flucht nach dem Überfall zur wilden Verfolgungsjagd. Polizei- autos kleben am Heck Ihres Wagens wie die Fliegen, quer- gestellte Einsatzfahrzeuge wollen Sie zum Anhalten zwingen, und der

dichte Verkehr raubt Ihnen den letzten Nerv. Wenn es Ihnen dennoch gelingt, Ihre Jungs sicher im Ver- steck abzusetzen, wird man in Gangster- kreisen auf Sie auf- merksam. Die Folge:



[1] Die Fahrzeuge sind perfekt nach- gebildet. [2] Bei den Nachtfahrten werden Sie mit einem wahren Feu- erwerk an spekta- kulären Lichtef- fekten bombar- diert. [3] Schwim- men können die schweren 70er- Jahre-Boliden leider nicht...



Immer mehr potentielle Auftrag- geber hinterlassen eine Nachricht auf Ihrem Anrufbeantworter. Sie müssen gestohlene Luxus Schlitten zum Umlackieren bringen, säumige Schuldner verfolgen, geheimnis- volle Päckchen transportieren usw..

Roaring Seventies

Die mehr als 40 verzweigten Missionen sind in den Metropolen Miami, Los Angeles, New York und San Francisco angesiedelt. Dabei wurden die Straßenzüge und Gebäude bis ins kleinste Detail nachgebildet – mehr als 150.000 Bauten sind von den Entwicklern digitalisiert und in das Spiel inte- griert worden.

Der Realismus endet nicht bei den perfekten Nachbildungen der Städte – auch das Fahrverhalten der mächtigen Muscle-Cars überzeugt bereits in der uns vorliegenden Beta-Version auf ganzer Linie. Wenn man mit den ausladenden, PS-starken und extrem weich abge- stimmten Straßenkreuzern durch den Feierabendverkehr von Miami düst, bekommt man den Eindruck, leibhaftig am Steuer eines solchen Flitzers zu sitzen. Das Handling der schweren Kisten bereitet grenzen-

loses Fahrvergnügen – so können Sie einen waschechten Burnout an der roten Ampel veranstalten oder mit Hilfe der Handbremse filmreife Powerslides hinlegen. Auch das Verhalten des Fahr- zeugs nach einem Crash wirkt ungemein realistisch. Je nach Aufprallgeschwindig-

Driver - das Schadensmodell

Neben der perfekten Simulation von Fahr- werk und Fahrzeughandling sorgt auch das aufwendige Schadenssystem für einen reali- stischen Touch.



Direkt nach Spielstart ist die Kiste noch vollkommen unversehrt.



Nach einem kleinen Frontalcrash fehlt bereits eine Radkappe.



Ein schwerer Unfall hat die Motorhaube stark mit- genommen.



Kofferraumdeckel, Kotflügel und Motorhaube sind nur noch Schrott.



Das war's dann wohl: Nach zahllosen Crashes ist die Kiste total zerbeult und der Motor brennt.

keit bricht der Wagen aus, dreht sich um seine eigene Achse oder fliegt in hohem Bogen durch die Luft. Klar, daß eine solch unsanfte Behandlung Schäden nach sich zieht – das Beschädigungs- Spektrum erstreckt sich von weg- fliegenden Radkappen über zerknautschte Kotflügel bis hin zu qualmenden Motoren. Ein Schadensindikator am oberen Bildrand zeigt Ihnen an, wieviel Sie Ihrer geschundenen Karosse noch zumuten können.

Das englische Softwarehaus Reflections, bekannt geworden durch den Action-Racer *Destruction Derby*, hat sich von den wilden Verfolgungsjagden in typischen



Driver - die Polizei

Vor den aufmerksamen Ordnungshütern müssen Sie stets auf der Hut sein - denn die Officers lassen nicht mit sich spaßen.



Solange man die Verkehrsregeln beachtet und nicht auf der Fahndungsliste steht, wird man in Ruhe gelassen.



Ohne Rücksicht auf Verluste werden Sie von zwei Einsatzfahrzeugen in die Zange genommen.



Dieser nette Officer hat dafür gesorgt, daß Ihr Auto auf dem Dach landet.



Straßensperren an Engstellen machen Ihnen das Leben schwer.



Ein roter Pfeil am unteren Bildrand zeigt an, daß Sie von der Polizei verfolgt werden.



[1] Während der wilden Verfolgungsjagden kennt die Polizei keine Gnade. [2] Beweisen Sie Ihrem Auftraggeber, daß Sie das Zeug zum perfekten Fluchtfahrer haben. [3] Die Passanten flüchten in heller Panik.



70er-Jahre-Filmen inspirieren lassen. Wer Streifen wie "French Connection" und "Bullit" oder TV-Serien wie "Starsky & Hutch" und "Die Straßen von San Francisco" mochte, wird *Driver* lieben. Der angesagte 70er-Jahre-Flair wird nicht nur durch die klassischen Fahrzeuge übergebracht, sondern auch durch die funky Hintergrundmusik und die coolen Zwischensequenzen. Die Protagonisten der krimireifen Story bestechen durch ihr abgedrehtes Outfit - mit ellenlangen Hemdkrägen, luftigen Schlaghosen und beeindruckenden Afro-Look-Frisuren.

Doch nicht nur die gerenderten FMV-Sequenzen, sondern auch die Spielgrafik selbst ist ein absoluter Hingucker. Dank einer völlig neu entwickelten 3D-Engine wird das Auge sowohl von den perfekt animierten Fahrzeugen wie auch von der detailliert ausgearbeiteten Umgebung verwöhnt. Dutzende Autos mit spiegelndem Lack und realistischen Lichteffekten bevölkern die Straßen, und jede Menge Passanten schlurfen über den Gehsteig oder entspannen sich in Straßencafés. Graffiti an rostigen Garagentoren, Werbeplakate an Häuserfronten und Segelyachten im Hafen sorgen für optische Abwechslung und lassen die Metropolen ungemein lebendig wirken.

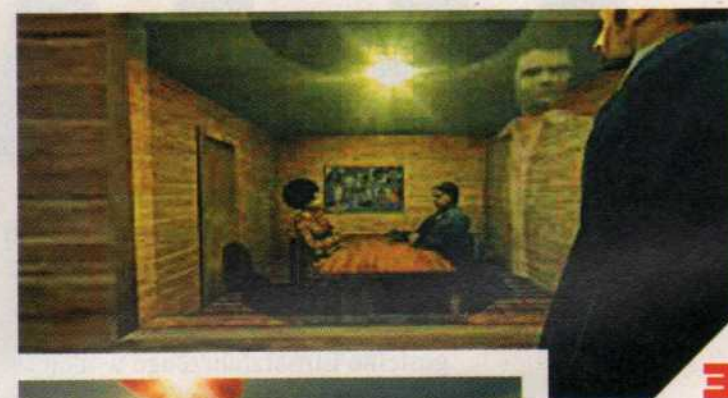
Film ab!

Nach bestandener Mission können Sie sich als Filmregisseur betätigen. Bauen Sie entlang der Strecke ein paar Kameras auf, legen Sie die Blickwinkel und die Kameraeinstellungen fest und speichern Sie die so entstandene

Filmsequenz auf Memory-Card ab. Eine derart beeindruckende Replay-Option hat es bislang noch nie auf der PlayStation gegeben. Starke Optik, tadelloses Gameplay und herausfordernde Missionen machen Reflections Ausflug in die wilden



[1-4] Kinoreif: Die Handlung wird durch atmosphärisch perfekte Video-Sequenzen vorangetrieben.



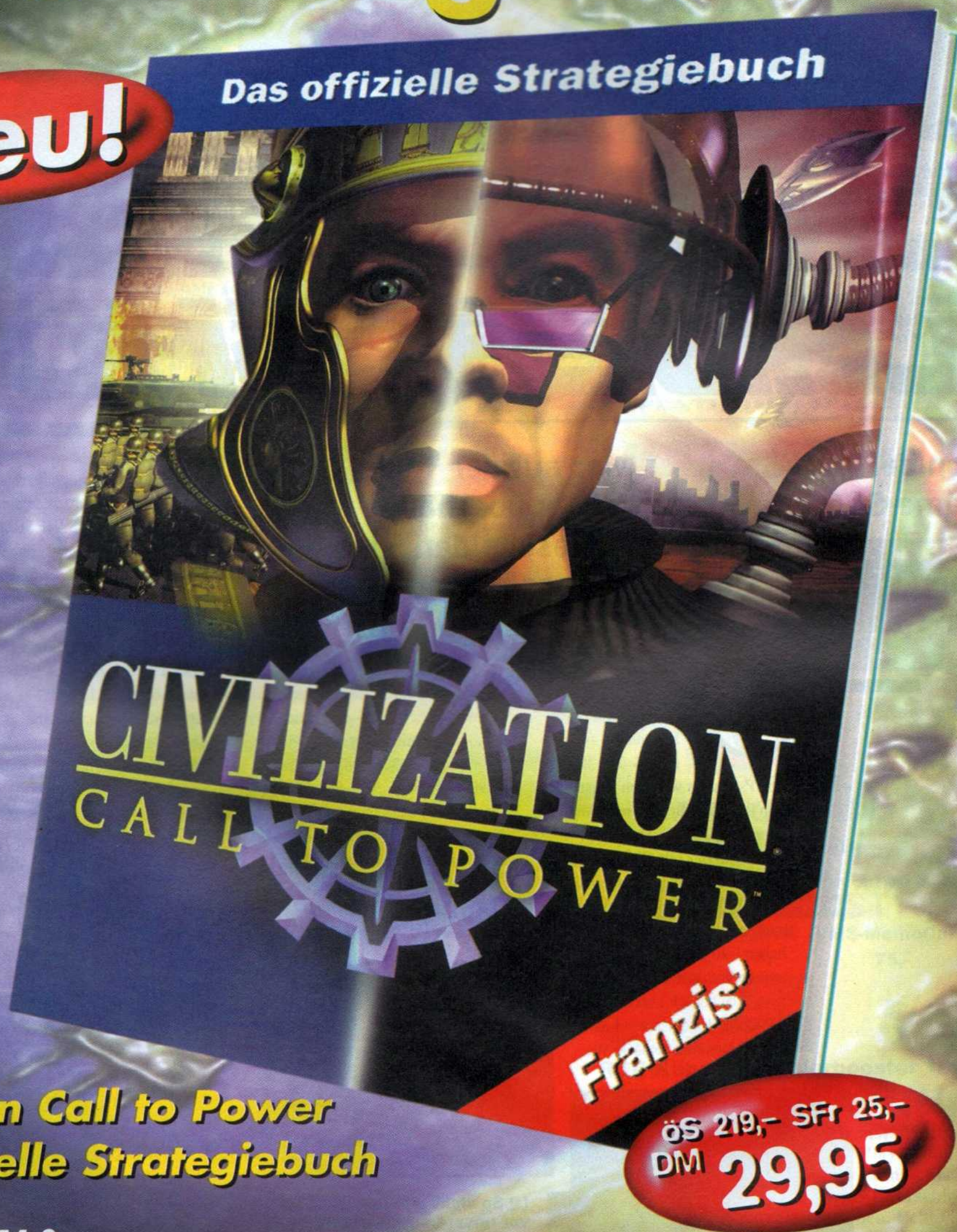
Siebziger zu einem vielversprechenden Titel, auf den sich alle Fans ungewöhnlicher Rennspiele freuen dürfen. Vor Ende Mai wird das Krimi-Spektakel aber nicht fertig - die aufwendige deutsche Lokalisierung fordert ihren Tribut. af

PS

DRIVER

- HERSTELLER: GT Interactive
- ENTWICKLER: Reflections
- VERFÜGBAR AB: Juni 1999
- HERKUNFTSLAND: England
- GENRE: Action-Racer
- ANZAHL DER SPIELER: 1

Das offizielle Strategiebuch

Neu!

Civilization Call to Power
Das offizielle Strategiebuch

1999
ISBN 3-7723-6454-3

öS 219,- SFr 25,-
DM **29,95**

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing • Tel.: 08121/95-1444 • Fax: 08121/95-1679

<http://www.franzis.de>

Franzis'

Angespielt

OMEGA BOOST



[1] Der Endgegner von Level Zwei ist Ihnen in puncto Geschwindigkeit haushoch überlegen. [2] Mit gezielten Salven legen Sie die Riesen-Raumstation in Schutt und Asche. [3] Achtung, Rakete: Im allgemeinen sind die Ziele nicht schwer zu treffen.



ONE MAN LASER SHOW

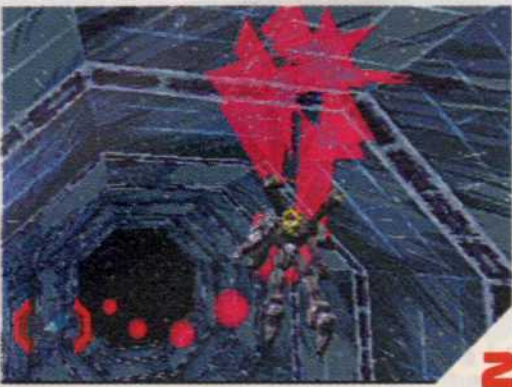
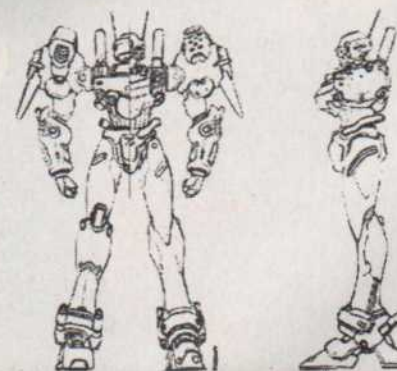
Von der **PlayStation 2** war auf der Tokio Game Show nichts zu sehen; überhaupt war **der Stand von Sony** eher bescheiden - bis auf den absoluten Überraschungshit und Shooter-Geheimtip **Omega Boost**. Piet Janssen

1

assen Sie uns zunächst mit etwas Bekanntem anfangen. *Colony Wars* von Psygnosis wird den meisten von Ihnen ein Begriff sein. An den alten Sega-Arcade-Smash-Hit *Space Harrier* (als Oldie-Revival auch für den Sega Saturn erhältlich) dürfte der eine oder andere auch sein Taschengeld verpulvert haben - zu genial war für damalige Verhältnisse die heutzutage lächerlich wirkende 3D-Optik des einsamen Laser-Soldaten mit Jetpack. Was

haben diese beiden Titel nun gemeinsam? Nicht viel - aber beides kombiniert ergibt Sonys neuen Geheimtip: den Space-Shooter *Omega Boost* von den *Gran Turismo*-Machern Polyphony Digital. Dieser Titel war auf der Tokio Game Show in einer eigens dafür eingerichteten kleinen Raumstation an ca. 25 Displays für ganze drei Minuten spielbar. Zum Glück haben

wir es geschafft, eine spielbare Zwei-Level-Version abzustauben. Was nämlich in den USA (E3) und England (ECTS) gang und gäbe ist, sorgt in Japan aufgrund der Seltenheit für wahre Begeisterungstürme beim Redakteur: Jegliche Art digitales oder spielbares Pressematerial. Doch zurück zum Spiel, dessen Idee schnell erklärt ist: Sie steuern einen Astronauten mit großkalibriger Laser-Wumme, der sich freischwebend im Weltraum einem schier unendlichen Ansturm feindlicher Space-Ships, Gundam-Mechs, Aliens und bewehrter Super-Raumstationen erwehren muß. Vom



[1] So sieht die Raumstation vor unserem Angriff aus. [2] Im Training müssen Sie eine vorgegebene Route nachfliegen. [3] Die Explosionen und Lichteffekte sind von atemberaubender Qualität.



**LÖSUNGS-
HEFTE
JE 14.80**

Excalibur 2555 a.D.

Fade to Blacke
Final Fantasy VII
Forsaken
Frankenstein
G-Police
Gex 2 & Rayman
Haus d. ver. Seelen
Heart of Darkness
Herc's adventure
Hexen 1
Jump'n Run 98
Juwels of Oracle
King's Field
Last Report
Legacy of Kain
Little Big Adventur 1&2
M.A.X.
MDK
Mechwarrior 2
Medi Evil
Men in Black & Dog Day
Mission Impossible N64

Myst
Nightmare Creatures
Oddworld: Abe's Odyssey
One
Pax Corpus & Overblood
Playstation Cheats
Psychic Detective
Rayman & Gex
Rebel Assault 1 & 2
Resident Evil

- Resident Evil Directors Cut
- Riven (Sequel to Myst)
- Shining Wisdow
- Spawn
- Story of Thor 2
- Suikoden
- Syndicate Wars
- Swagman
- Tekken Sammelband
- The Note
- Time Commando
- Tombr Raider 1
- Tombr Raider 2
- Tombr Raider 3
- Top Secret No.1 Cheatbook
- Turok (N64)
- Turok 2 (N64)
- Vandal Hearts
- Warcraft 2
- Warhammer: Dark Omen
- Wing Comander 4
- Z
- Zelda (N64)

Der SuperChip 6,66
* für US/Japan Importe und Deutsche Spiele

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)	

**Playstation
Schlüsselanhänger
in den Farben
Schw.Rot,Blau u.Grün
3.99**

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,-**

Dreamcast™
Jedes Game 139,-
Spiel mit Gun

Nur 189,-
Dreamcast

Grundgerät	Joypad	VMS-MemoCard
Jap. 599,-	75,-	75,-



RGB-Kabelinkl. Colorbooster 149,-

WELTNEUHEIT

Playstation-Transparentgehäuse
Geben Sie Ihrer Playstation ein
Neues Aussehen. Einfacher Umbau
in 5 Minuten. In 8 verschiedenen
Transparentfarben. Echt Cool!!!

55.55

Jetzt auch Actionfiguren je 35,- 3 Stk = 95,-

Umsonst: Ab einem Bestellwert über 150,- erhalten Sie eine PSX-Schutzhaube Gratis

Feldstraße 53 - 21335 Lüneburg

BESTELLANNAHME
7 TAGE 9.00 - 23.00

FON: 0 41 31 - 76 04 62

Händleranfragen unter Fax: 0 41 31 - 73 56 87
Werden Sie unser Handelspartner: Erfragen Sie unsere Bedingungen.

[1] Unsere grüne Laserknarre hält so schnell nichts auf! **[2]** In den Replays können Sie sich Ihre Raumschlachten nochmal aus einer anderen Perspektive ansehen.

unter Beweis stellen und vieles mehr. Dieser Version nach zu urteilen, steckt ein gewaltiges Potential in *Omega Boost*, das sich Arcade-Fans auf keinen Fall entgehen lassen sollten. Wenn die restlichen Level ein ähnliches Feuerwerk an Effekten abbrennen, haben sich die GT-Macher mal wieder selbst übertrroffen und eindrucksvoll gezeigt, daß sie auch abseits des Asphalts Top-Spiele auf die Beine stellen können. Wir sind von diesem Sommer-Hit in spe auf jeden Fall mächtig beeindruckt! Leider steht zu diesem Zeitpunkt noch kein PAL-Release-Termin fest.

OMEGA BOOST

■ **HERSTELLER:**
SCE

■ **ENTWICKLER:**
Polyphony Digital

■ **VERFÜGBAR AB:**
Mai 1999

■ **HERKUNFTSLAND:**
Japan

■ **GENRE:**
Arcade-Shooter

■ ANZAHL DER SPIELER:
1



[1] The Heat is on: Auf geht's zur glorreichen Räuberjagd!
[2] Das war ein schlechter Tag für "Jug Swinger" (siehe roter Fleck). [3] Platz da! Vollgas statt Halten!



LONDON IS CALLING!

Ob Sie das Zeug zum richtigen Gangster haben, können Sie in **GTA: London** herausfinden. Eines ist sicher: **Al Capone** hätte seine wahre Freude an der **ersten Mission-Disc von GTA** gehabt.

Wolfgang Schädle



a

uch in den neuen Missionen von **GTA: London** geht es hauptsächlich darum,

Autos zu stehlen, lahme Fußgänger über den Haufen zu fahren und auf überlästige Gesetzeshüter zu baltern. Als Schauplatz des kriminellen Geschehens haben sich die Designer diesmal für die britische Königsmetropole im 60er-Stil entschieden. Sie übernehmen dabei die Rolle eines karrieresüchtigen Mafiosi-Gehilfen, der wegen ständiger Geldnot jede "Drecksarbeit" annimmt. Als kleiner, mieser Gauner können Sie sich alles erlauben, was Ihre kriminelle Ader hergibt: Autos klauen, bei Rot über die Ampel fahren oder ganze Hochhauskomplexe in

die Luft sprengen. Bevor Sie sich in den mörderischen Linksverkehr stürzen, entscheiden Sie sich für einen von vier Schwerverbrechern.

We are on a Mission

Die ersten Aufträge lassen nicht lange auf sich warten: In einer Mis-



[1] Als skrupelloser Gangster schnappen Sie sich jeden Auftrag. [2] Beim Flammenwerfer-Einsatz hat die Langfinger-Konkurrenz schlechte Chancen. [3] Am Rande des Hyde-Parks sorgen wir für ein zünftiges Verkehrschaos.

Ohne Original-CD läuft nichts!

Wie im Vorspann bereits erwähnt, handelt es sich bei *GTA: London* um eine sogenannte Mission-CD, die nur in Verbindung mit der Vorgänger-Version spielbar ist. Dazu müssen Sie lediglich kurz Ihre Original-GTA-CD (siehe Bild) einlegen, um diese anschließend



wieder mit der Mission-CD auszutauschen. Der Preis von *GTA: London* beträgt (fairerweise) nur die Hälfte eines regulären PlayStation-Spiels. Kleiner Tip

am Rande: Wer noch kein Original-GTA besitzt, kann sich die preiswerte Platinum-Version für ca. 50 DM besorgen, um zusammen mit der Mission-CD in den Genuß von doppelten Spielspaß zu kommen.

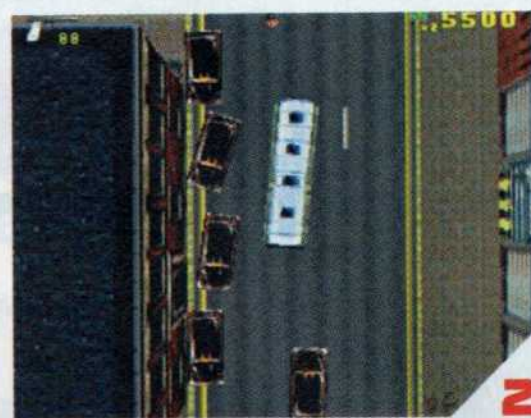


berühmten Bauwerken, wie z.B. dem Buckingham Palast oder der Tower Bridge, authentisch nachgebildet. Mit extremer Geschwindigkeit heizen Sie durch die engen Citykurven von London – allzeit beobachtet von imaginären Kame-



ras, die das Geschehen aus der bekannten Vogelperspektive zeigen. Das Auge des Gesetzes ist ebenfalls wachsam und nimmt bei verdächtigen Aktionen und frisch erfolgten Straftaten umgehend die Verfolgung auf. Den fahrbaren Untersatz besorgen Sie sich nach bester Gangstermanier durch dreistes Autoknacken oder rücksichtsloses Car-Napping. Unterwegs tauschen Sie nach Belieben Ihr momentanes Fahrzeug gegen ein anderes aus, mit dem dann unauf-

fällig der nächste Super-Coup angegangen wird. Insgesamt gibt es über 30 neue Vehikel zu entdecken, die stilgerecht aus britischen Autofabriken stammen. Wichtige Power-Ups und Waffen stecken in überall herumstehenden Holzkisten, die durch einfaches Rammen geknackt werden.



[1] Die monumentale Tower-Bridge aus der Vogelperspektive. [2] Ein weiteres Markenzeichen von London sind die schwarzen Taxis.

GTA: LONDON

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

Im Internet unter : <http://www.jet-stream.de>

Tel. 07247/94 61 70

Öffnungszeiten:

Mo-Fr 10.00 - 18.30

Sa 10.00 - 13.00

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Lösungshefte ab 9,80 DM

Fax 07247/42 48

Abholung in der Versandzentrale möglich.

Gewerbering 24 - 76351 Linkenheim bei Karlsruhe

Angebote

Actua Soccer	DV	29,99
Alien Trilogy	DV	49,99
Bust a Move 3D	DV	49,99
Command & Conquer	DV	49,99
Constructor	DV	49,99
Cool Boarders 2 *	DV	49,99
Crash Bandicoot	DV	49,99
Croc	DV	49,99
Destruction Derby 2	DV	49,99
Devils Deception	DA	49,99
Disruptor	DA	49,99
Formel 1 97	DV	49,99
G-Police *	DV	49,99
Golden Goal	DV	49,99
Grand Theft Auto	DV	49,99
Grand Theft Auto London *	DV	49,99
Hercules	DV	49,99
Lemmings	DV	49,99
Mickey's Wild Adv	DV	49,99
Moto Racer	DV	49,99
Olympic Games	DV	49,99
ONE	DV	49,99
Pandemonium	DV	49,99
Pandemonium 2	DV	49,99
Peak Performance	DV	49,99
Porsche Challenge	DV	49,99
Rayman	DV	49,99
Resident Evil	DV	49,99
Ridge Racer Revolution	DV	49,99
Riven	DV	59,99
Road Rash	DV	49,99
Soul Blade	DV	49,99
Soviet Strike	DV	49,99
Supercross 98	DV	49,99
Tekken 2	DV	49,99
TOCA	DV	49,99
Tomb Raider 2	DV	49,99
True Pinball	DV	49,99
V-Rally	DV	49,99
Vergessene Welt	DV	49,99
Worms	DV	49,99
WWF in Your House	DV	49,99

Sony Playstation

Abe's Exoduss	DV	94,99
ACM 1918 *	DA	96,99
Actua Soccer 3	DV	97,99
Akuji the Heartless	DV	94,99
Alundra	DV	96,99

Arc of Time	DV	96,99
Asterix	DV	99,99
Attack of the Saucerman *	DV	96,99
B-Movie	DV	94,99
Bloody Roar 2 *	DV	94,99
Bombberman World	DV	89,99
Box Champions	DV	97,99
Bugs Life	DV	96,99
Bugs Running *	DV	102,99
Bust a Move 4	DA	79,99
Caesars Palace 2	DA	94,99
Cardinal Sin	DV	89,99
Civilization 2	DV	99,99
Colin Mc Rae Rally	DV	99,99
Colony Wars 2	DV	96,99
Command & Conquer: Generals	DV	99,99
Crash Bandicoot 3	DV	99,99
Croc 2 *	DV	98,99
Das Fünfte Element	DV	94,99
Diablo	DV	99,99
Discworld Noir *	DV	99,99
Dreams *	ML	97,99
Driver *	DV	104,99
Dungeon Keeper 2 *	DV	97,99
Earthworm Jim 3D *	DA	96,99
Eliminator	DV	96,99
Explosive Racing	DV	97,99
F1 Racing Simulation 2	DV	107,99
FIFA 99	DV	99,99
Final Fantasy VII	DV	111,99
Fluid	DV	89,99
G-Police II *	DV	96,99
Global Domination	DV	96,99
Gran Turismo	DV	99,99
Granstream Saga	DV	89,99
GT Racing *	DV	99,99
Guardians Crusade	DV	99,99
Hard Edge	DV	104,99
Heart of Darkness	DV	102,99
Herc's Adventure	DV	97,99
Hugo 2 *	DV	99,99
Kingsley *	DV	96,99
KKND	DV	94,99
Leathel Enforcers	DA	95,99
Life Wire *	DV	79,99
Lucky Luke	DV	99,99
Mediaval	DV	99,99
Mega Man Legends	DV	89,99
Megaman 8	DV	94,99
Megaman Battle and Chase	DV	89,99
Metal Gear Solid	DV	104,99
Monopoly	DV	82,99
Monster Seed	DV	93,99



104,99 DM



99,99 DM



99,99 DM

ab 60,00 DM liefern wir
Versandkostenfrei !

SONY Playstation Grundgerät
249,00 DM



99,99 DM



89,99 DM



nur 69,99 DM

Moto Racer 2	DV	99,99
Musik	DV	99,99
N2o	DV	84,99
Nascar 99	DV	99,99
Need for Speed III	DV	97,99
Need for Speed IV	DV	98,99
Ninja	DV	97,99
NWO Thunder *	DV	96,99
ODT	DV	97,99
Pocket Fighter	DV	95,99
Populous - The Beginning	DV	99,99
Premier Manager 99	DV	89,99
Pro Pinball Big Race USA	DV	94,99
Psybadeck	DV	96,99
Rally Cross 2	DV	99,99
Rascal	DV	96,99
Rayman II *	DV	94,99
RC Stunt Copter *	DA	83,99
Ridge Racer 4 *	DV	99,99
Risiko	DV	94,99
Road Rash 3D	DV	97,99
Rogue Trip	DV	84,99
Rollcage	DV	94,99
Running Wild	DV	89,99
Sentinel Returns	DV	84,99
Shanghai True Valor	DV	102,99
Small Soldiers	DV	99,99
Snowracer 98	DV	99,99
South Park *	DA	97,99
Sports Car GT *	DV	97,99
Spyro - The Dragon	DV	97,99
Street Skater *	DV	97,99
Super Pang Collection	DV	84,99
SWING *	DV	79,99
Tai Fu *	DV	99,99
Tanktics *	DA	97,99
Tekken 3	DV	99,99
Test Drive 5	DV	97,99
Tetris Plus	DV	79,99
Theme Hospital	DV	97,99
Tiny Tank *	DA	97,99
TOCA 2	DV	97,99
Tomb Raider 3	DV	99,99
Tombi	DV	97,99
Tunguska *	DA	97,99
Ubik *	DV	98,99
UEFA Champions League 1998/99	DV	104,99
V-Rally 2 *	DV	104,99
Victory Boxing 2	DV	96,99
Virus *	ML	98,99
Viva Fußball	DV	94,99
War Games	DV	89,99
WCW/NWO Thunder	DV	97,99

Wing Over 2	DV	96,99
WWF War Zone	DV	74,99
X-men VS Street Fighter	DA	102,99
X Game Pro Boarders *	DV	96,99
Yoyo's Puzzle Park	DV	89,99

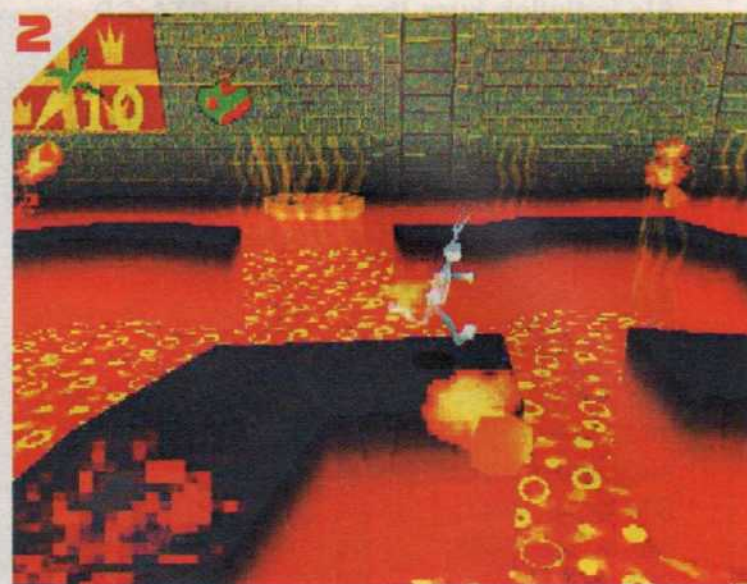
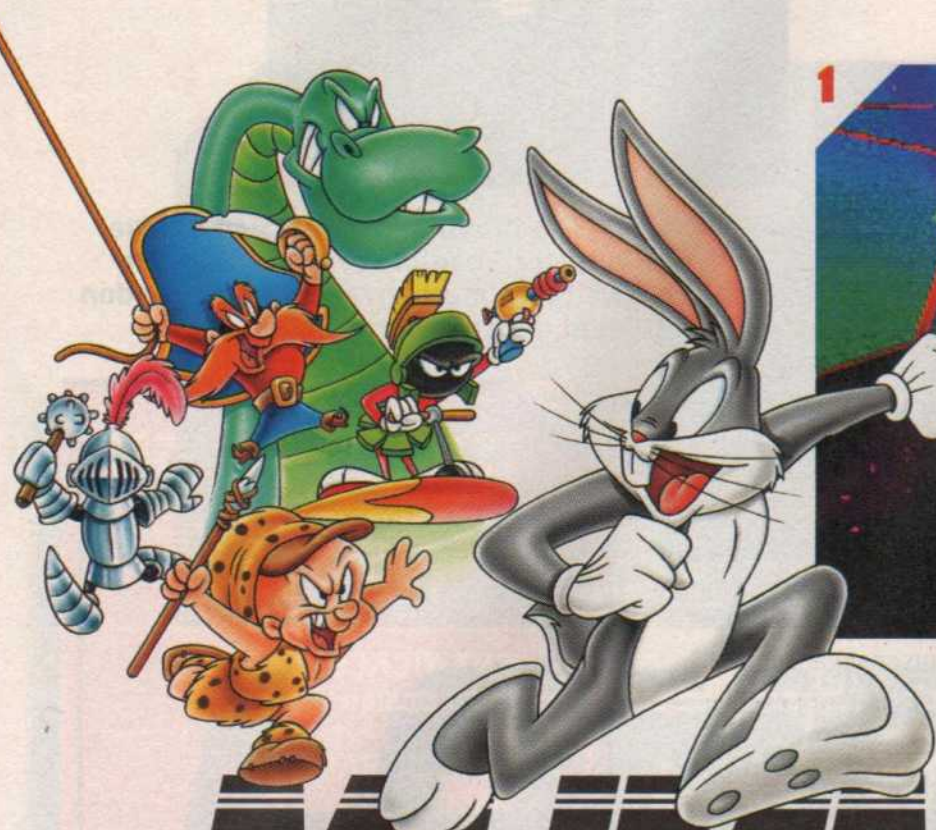
Zubehör

Barracuda 2 Dual Shock	59,99
Barracuda Analog Pad	39,99
CyberShock Controller™	59,99
BLAZE Eraser Light Gun	69,99
Blaze Pro Carry Case	74,99
Scorpion Light Gun	64,99
BLAZE Xploder	89,99
Blaze Xploder pro	119,99
Controller Analog Twin Shock	44,99
Dominator Joystick	59,99
Explorer 32 Pad	14,99
Game Buster Pro	94,99
Gamster Dual Force Lenkrad	139,99
Interact V3 Racing Wheel	139,99
Link Kabel	19,99
Master 32 Pad	19,99
Maus für PSX	39,99
Memory Card 1 MB	18,99
Memory Card 1 MB (3er-Pack)	39,99
Memory Card 2MB	29,99
Memory Card 360 Block	59,99
Memory Card 4MB	49,99
Memory Card 720 Block	64,99
Pad Verlängerungskabel	19,99
Power Flash	89,99
Predator 2 silver	89,99
RF Adapter	39,99
RGB Scart Kabel	19,99
SONY Analog Joystick	119,99
SONY ASCII Pad	54,99
SONY CD Case	29,99
SONY Controller Dual Shock	59,99
Sony Controller Dual Shock blau	59,99
Sony Controller Dual Shock grün	59,99
Sony Controller Dual Shock schwarz	59,99
Sony Controller Dual Shock transparent	59,99
SONY Controller	29,99
SONY G-Con 45	79,99
SONY Kopfhörer MDR-EG	29,99
SONY Maus	54,99
SONY Memory Card bunt	29,99
SONY Multi Tap	64,99
SONY Namco Arcade Stick	109,99
SONY NeGoon	79,99
SONY Playstation Case mit Memory	79,99
SONY Special Joystick	97,99
Thrustmaster Shockhammer	69,99
Ultra Racer	89,99

Nutzen Sie unseren Vorbestellervice. Rufen Sie bei uns an, sollte der Artikel noch nicht lieferbar sein, wird er Ihnen automatisch zugewandt, sobald er vom Hersteller lieferbar ist.

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 vom Hersteller noch nicht lieferbar. Fragen Sie nach aktuellen Erscheinungsterminen.



[1] Autsch! In Marvins Raumstation gilt es viele hinterlistige Fallen zu überwinden.
[2] Nur nicht in die Lava plumpsen, sonst gibt's zum Mittag Hasenbraten ...

MÜMMELMANN AUF ZEITREISE

Bugs Bunny, das allseits beliebte Langohr aus den Warner-Trickfilmstudios, steht kurz vor seinem Debüt auf der PlayStation. In **Bugs Bunny Lost in Time** lassen Sie den Kult-Hasen durch ein kunterbuntes 3D-Jump'n-Run hoppeln. *Michael Schmithäuser*

Er hat ellenlange Ohren, verdrückt tonnenweise Karotten und trägt stets einen lockeren Spruch auf den Lippen: Die Rede ist von Bugs Bunny, dem Meister Lampe der Cartoon-Welt, der schon seit den wilden Dreißiger Jahren die Kinoleinwände und Bildschirme dieser Erde

unsicher macht. Lediglich auf der

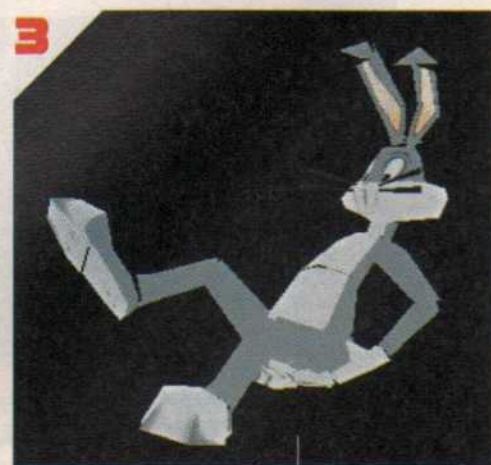
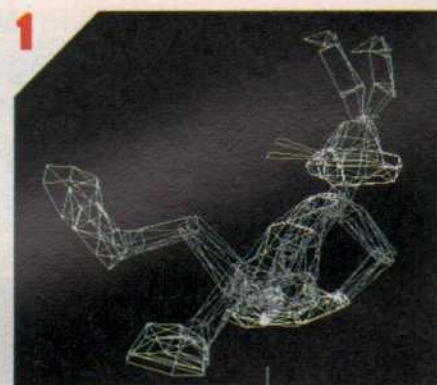
PlayStation hat sich der coole Hase bislang noch nicht blicken lassen – doch damit ist jetzt Schluß, denn Infogrames holt Mr. Bunny im 3D-Jump'n-Run *Bugs Bunny Lost in Time* endlich auf die Sony-Konsole.

Meister Lampe in 3D

Wie der Titel des Games schon verrät, begibt sich Bugs Bunny in *Lost in Time* auf eine spannende Zeit-

reise. Während eines erholsamen Spaziergangs, stößt der neugierige Hase auf eine Zeitmaschine, die er natürlich flugs ausprobiert. Und schon nimmt das Schlammassel seinen Lauf: Bugs muß sich durch fünf Spielwelten in verschiedenen Epochen kämpfen, bevor er wieder nach Hause in seine sichere Erdhöhle darf.

In der Steinzeit bekommt es Bugs mit riesigen Dinosauriern und einer Höhlenmensch-Ausgabe seines Erzfeindes Elmer Fudd zu tun. Im Mittelalter gilt es, riesige Burggräben zu überwinden und den Attacken der bösen Hexe Hazel zu entkommen. Im Zeitalter der Freibeuter erwarten Sie spannende Kämpfe auf den Planken stattlicher Piratenschiffe – mit Yosemite Sam in der Rolle des säbelras-



Mümmelmann in drei Dimensionen: Vom Grafikrechner auf den PlayStation-Bildschirm.

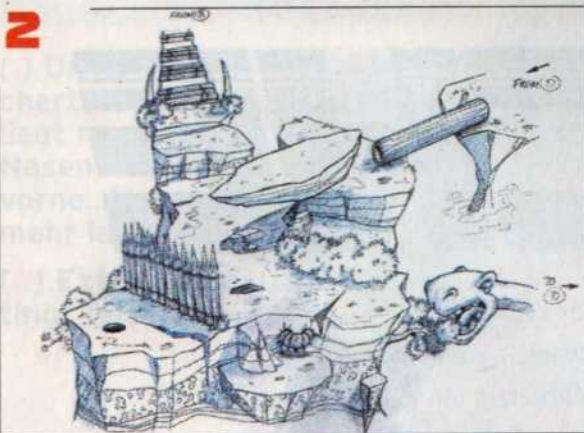


[1] Die Piratenbarke von Yosemite Sam wird unter Beschuß genommen. [2] Solche kniffligen Hüpf-Einlagen sorgen für Abwechslung.

1



2



[1] Mit dieser faszinierenden Maschine geht Bugs Bunny auf Zeitreise.

[2] Die Grafiker sind mit viel Liebe zum Detail zu Werke gegangen.



selnden Oberschurken. In den Dreißiger Jahren bekommt es Bugs Bunny mit dem Organisierten Verbrechen zu tun, und in der Zukunft will die High-Tech-Raumstation von Marvin, dem Marsianer, erforscht werden.

Die insgesamt 22 Level wirken wie ein spielgewordener Comic-strip. Getreu dem Motto "Alles so schön bunt hier", geleiten Sie den karottenmampfenden Mümmelmann durch wunderschön plakativ gestaltete, farbenfrohe 3D-Welten. Ähnlich wie in anderen Genre-Vertretern (z.B. *Croc* oder *Spyro*), folgt eine virtuelle Kamera dem plüschigen Helden auf Schritt und Tritt. Durch das Einsammeln von Karotten und Weckern ergattert Bugs ein Extraleben oder den Zugang in eine andere Spielwelt.

Der Schwierigkeitsgrad wurde bewußt niedrig gehalten, um die angepeilte Zielgruppe der 8- bis 14jährigen Kids nicht vor unlösbare Auf-

gaben zu stellen. Dennoch dürften auch ältere Fans des berühmten Nagers einen Heidenspaß mit der charmanten Comic-Umsetzung haben. Angepeilter Erscheinungstermin ist Juni 1999. af

PS

BUGS BUNNY LOST IN TIME

- **HERSTELLER:**
Infogrames
- **ENTWICKLER:**
Behaviour Interactive
- **VERFÜGBAR AB:**
Juni 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
Frankreich
- **GENRE:**
3D-Jump'n-Run
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1

Lahra Soft

Universal Bootchip*

* für US, JP Importe
Für alle Playstationgenerationen mit Anleitung

3,99 DM

Sony Playstation + Dualshock Pad
mit Universalumbau

249,99 DM

269,99 DM

Activator

59,99 DM

Schummelmodul
mit Bootchipfunktion
ohne Garantieverlust (kein löten!)



JAM!! **169,99 DM**

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



Preishit: ExpActivator (PS Hacker/Bootmaster/o.ä.)
gleiche Funktion wie Activator -mit deutscher Anleitung-

für schlappe
29,99 DM



Game-Buster
deluxe **99,99 DM**
Schummelmodul mit
Code-Selbstfinder



Infrarot-Pads
(2 Stück, kabellos!)

59,99 DM

Dualshock



34,99 DM

Controller
mit Rumble



von Blaze
nur **54,99 DM**

Blaze-Controller

12,99 DM



Memory-Cards (unkomprimiert):

1 MB (15 Blocks)

9,99 DM

2 MB (30 Blocks)

19,99 DM

4 MB (60 Blocks)

29,99 DM



Sonderangebot!
8 MB Memory-Card
(120 Blocks)
24,99 DM



Memory-Cards
(mit LCD-Displays)

24 MB (360 Blocks)

39,99 DM

40 MB (600 Blocks)

49,99 DM

Blaze Scorpion

Pistole mit Rückschlag

55,99 DM



MB Scorpion/Panther

(Optik & Funktion wie Scorpion)

39,99 DM



PAL-BOOSTER
(NTSC/PAL-Converter)
Importe in Farbe!

29,99 DM

RGB-Kabel

8,99 DM

RGB-Kabel + Audioanschluß

10,99 DM

GunCon-Kabel

12,99 DM

Pad-Verlängerung

Dualshock-tauglich

7,99 DM

Link-Kabel

9,99 DM

RF-Unit

Antennenadapter

19,99 DM

MB Multi Player / Tap

4 Spieler-Adapter

55,99 DM

Xploder

Mogelmodul

79,99 DM

Xploder Pro

129,99 DM

PSX-Mouse

29,99 DM

V-Memory 1000

72 Memory-Cards in einer

89,99 DM

Pro Carry Case

Tasche für PSX + Zubehör

79,99 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 20,00 DM pauschal. Kein Ladenverkauf nur Versand!
Händleranfragen erwünscht · Fax 02171 - 404173



[1] Nach solchen Abkürzungen zu suchen lohnt sich! [2] Bis zu vier Spieler sind per Multitap mit von der Partie. Etwas unübersichtlich, aber witzig. [3] Die Attraktionen des Vergnügungsparks im Hintergrund sind in vollem Gange!

HAUPTSACHE RÄDER

Bisher mußten **Fans hochklassiger Kart-racer** noch neidisch auf andere Konsolen schielen. Das will Funcom ändern, denn mit **Speed Freaks** haben sie einen potentiellen **Mario Kart-Killer** in der Mache. *Moritz Menzel*



es ist schon ein Weilchen her, daß auf der PlayStation ein Funracer von sich reden machte. Doch wie sich am Erfolg von Klassikern wie *Micro Machines* ablesen läßt, hat dieses etwas vernachlässigte Genre eine große Schar begeisterter Anhänger. Gerade Kart-Spiele wie das legendäre *Super Mario Kart* (SNES) waren zu ihrer Zeit Garant für Spielspaß pur. Auf der PlayStation sah es bisher düster aus, und die Fangemeinde solcher Titel mußte neiderfüllten Blickes auf das Nintendo64-Lager schielen, wo *Mario Kart 64* und *Diddy Kong Racing* für Furore sorgten – auch wenn man sich darüber streiten kann, ob die N64-Umsetzung von *Mario*

Kart in puncto Spielspaß dem Original das Wasser reichen kann. Nun jedoch ist ein Kart-Racer für die PlayStation in Entwicklung, für den sich das Warten gelohnt haben soll: *Speed Freaks*!

Der Funracer aus irischer Produktion bietet in unserer frühen Version sowohl einen Timetrial- wie auch einen Tournament-Modus. In ersterem

können Sie wie gewohnt jede Strecke direkt anwählen, um ohne störende Gegner ehrgeizig um jede Sekunde zu kämpfen. Selbstverständlich dürfen Sie Ihre Rekordzeiten sowie den Ghostfahrer Ihres besten Rennens auf Memory Card speichern, um z.B. einem Freund Ihr Können zu demonstrieren. Im Tournament-Modus wählen Sie eine von drei Ligen, die jeweils vier völlig unterschiedliche Strecken umfassen. Dabei bekommen Sie je nach Platzierung Punkte. Wer am Schluß des Turniers die meisten gesammelt hat, gewinnt.

Trotz der konstant hohen Geschwindigkeit ist *Speed Freaks* eine echte Augenweide. Die wunderschöne Grafik und die extrem detaillierten Hintergründe lenken schon beinahe vom Geschehen auf der Strecke ab. So fahren Sie an



[1] Jetzt hat uns irgendwer ganz fies von hinten abgeschossen. Frechheit! [2] Sparen Sie die Speed-Ups auf, bekommen Sie den Super-Turbo.

einer Stelle z.B. mal eben an einem kompletten Vergnügungspark inklusive Riesenrad und Achterbahn vorbei. Pop-Ups und ähnliche grafische Mängel scheint es so gut wie gar nicht zu geben. Ab und an

sieht man an ungünstigen Stellen mal für einen kurzen Moment aus dem Level hinaus, doch daran hat sich der tolerante Spieler ja fast schon gewöhnt. Außerdem muß man nach ei-

ner solchen Situation in der aktuellen Version von *Speed Freaks* gezielt suchen.

Haben Sie sich mal etwas eingewöhnt, weisen die "Karts" (eigentlich schweben die Fahrer ja nur über den Rädern, von Karts kann man also nicht wirklich sprechen) ein sehr gutes Handling auf, vor allem das Driften auf Sand ist sehr gut umgesetzt und macht richtig Freude.

Namenskarussell

Wie es sich für einen Funracer gehört, bietet natürlich auch *Speed Freaks* einen ausgereiften Multiplayer-Modus. Zwei bis vier Spieler können sich hier per Split-screen heiße Rennen liefern. Spaß pur!

Nett ist auch das "Custom"-Feature bei der Multiplayer-Track-Auswahl. Hier kreieren Sie eine eigene Liga, indem Sie definieren, welche Kurse

in welcher Reihenfolge befahren werden müssen.

Nur damit Sie nicht durcheinander kommen: Der Arbeitstitel, unter dem erste Informationen zu *Speed Freaks* bekannt wurden, lautete *Wheel Nuts*. Kurz darauf entschloß man sich zu einer Namensänderung und taufte das Baby *Project SDR*. Unter dieser Überschrift finden Sie in unserer Ausgabe 4/99 auch ein „In der Mache“. Offenbar war Funcom mit dieser Entscheidung immer noch nicht zufrieden, denn der aktuelle Name des Kart-Racers lautet nun *Speed Freaks*.

Doch gleich, wie das Spiel letztendlich heißt, es sieht klasse aus und macht riesen Spaß.

Wir sind gespannt auf die Testversion! af



[1] Unser gespeicherter Ghost liegt noch eine Nasenlänge vorne. Aber nicht mehr lange!

[2] Extrem-Driften! Terror!



2

SPEED FREAKS

- **HERSTELLER:** SCED
- **ENTWICKLER:** Funcom
- **VERFÜGBAR AB:** Sommer 1999
- **HERKUNFTSLAND:** Irland
- **GENRE:** Funracer
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1-4

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	Kings Field
Akuji - The Heartless	Legacy of Kain
Alien Trilogy	MDK
Alundra	Medi Evil
Alone in the Dark 1-3	Men in Black
Ark of Time	Nightmare Creat.
Atlantis	One
Baphomets Fluch 1	Pax Corpus
Baphomets Fluch 2	Popolous 3 (19,95 DM)
Batman & Robin	Rayman&Gex3D
Blazing Dragons	Resident Evil 1
Blaze & Blade	Resident
Breath of Fire 3	Evil DC (19,95 DM)
Casper	Riven
Chron. o.t. Sword	Spawn
Civilization 2	Suikoden
Clock Tower	Syndicate Wars
Command & Conquer 1&2 (19,95 DM)	Tekken 1 & 2 & 3
Cyberia	The Note
D	The Last Report
Deathrap Dungeon	Tomb Raider 1
Diablo	Tomb Raider 2
Discworld 1	Tomb Raider 3
Discworld 2	Turok
Excalibur	Turok 2
Final Fantasy 7	Vandal Hearts
G-Police	Wild Arms
Gex 3D & Rayman	Warhammer: Dark O.
Granstream Saga*	Wild 9
Heart of Darkness	Wing
Hero's Adventure	Commander 3&4
	X-Com: Terror
	Z
	Zelda 64

ACTION FIGUREN

SPAWN
TEKKEN3

METAL GEAR
SOLID

CRASH BANDICOOT
RESIDENT EVIL1

KOMPLETT-KATALOG ANFORDERN!
JE FIGUR 34,99 DM

LARA CROFT STATUE = 99 DM
LARA CROFT WET LOOK = 69 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 LÖSUNGSHEFTE
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)

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

49,99 DM

X-PLODER (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
- Mit 8MB Memory Card

99,00 DM
PAL BOOSTER 34,99 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

PSX GAME POWER

DIE ULTIMATIVE CHEATSAMMLUNG FÜR IHRE PLAYSTATION. HUNDERTE CHEATS ZU AKTUELLEN SPIELEN. INKL. CD-ROM MIT PLAYSTATION DEMOS!

5 in 1 Playstick 14,99 DM ++ Movie Card 109,00 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] Roadster-Freuden: Mit knapp 200 PS unter der Haube kann man schon mal einen Laster überholen. [2] Nacht-Pracht: Die Licht- und Schatteneffekte bei den Nachtfahrten sind eine wahre Augenweide. [3] Räuber und Gendarm: Bei der Jagd nach Geschwindigkeitssündern geht die Polizei ziemlich ruppig zur Sache.



NEED FOR SPEED 4 - BRENNENDER ASPHALT



Im vierten Teil der legendären Raser-Reihe *Need for Speed* zieht Electronic Arts alle Rennspiel-Register. Starke Autos, fantastische Strecken und **Spielvarianten ohne Ende** sorgen für Bleifuß-Action, bis die Reifen qualmen. *Michael Schmithäuser*

Stellen Sie sich vor, in Ihrer Garage stehen Traumautos im Gesamtwert von rund 5,8 Millionen Mark. Keiner der Boliden hat weniger als 200 PS unter der Haube, der stärkste bringt es gar auf 600 Pferdestärken. Auf der Autobahn sind Sie mit der angenehmen Reisegeschwindigkeit von 320 Stundenkilometern unterwegs, während Sie sich auf der Landstraße auch mal mit behäbigen 250 km/h zufrieden geben. Das Sammeln von Strafzetteln wegen Geschwindigkeitsüberschreitung gehört zu Ihren

exklusiven Hobbys, und den ultimativen Kick holen Sie sich bei illegalen Straßenrennen mit gleichgesinnten Bleifuß-Fanatikern. Willkommen in der rasanten Welt von *Need for Speed* –

FACTS & FEATURES

- + anspruchsvolle Strecken
- + illustrierter Fuhrpark
- + exzellentes Fahrzeughandling
- + motivierender Turnier-Modus
- + Spitzengrafik, starker Sound

wo man am Volant seines Supersportwagens so richtig die Sau rauslassen kann.

Reisschüsseln? Nein, danke!

Die mittlerweile schon legendäre Rennspiel-Reihe von Electronic Arts hat es schon immer verstanden, Raserträume zu erfüllen. In den vorangegangenen drei Teilen durften Sie südhafte teure Edelkarossen ohne Angst vor happigen Blechschäden und schmerzhaften Blessuren über die schönsten Straßen der Welt chauffieren. Auch *Need for Speed 4* (kurz *NFS 4*) greift auf dieses bewährte Patentrezept zurück. Am Lederlenkrad von 14 Traumautos können Sie neun anspruchsvolle Kurse schrappen. Doch der neue Racer mit dem bezeichnenden Untertitel *Brennender Asphalt* bietet noch viel mehr als teures Blech und scharfe Kurven. Da wäre zunächst einmal der stark erweiterte Fuhrpark, der ambitionierten Autofreunden verückte Freudenschreie entlocken dürfte. Keine einzige



Abgefahren: Hinter den spiegelnden Glas-scheiben sind die heftig agierenden Fahrer zu erkennen.

der verpönten "Reisschüsseln" aus fernöstlicher Produktion hat ihren Weg in die virtuelle Garage gefunden. Nur das Allerbeste aus europäischen und US-amerikanischen Manufakturen wurde in den *NFS 4*-Fuhrpark aufgenommen. Vom italienischen Nobel-Renner über den PS-starken amerikanischen Highway-Feger bis hin zum eleganten Sportcoupé aus deutscher Produktion, ist für jeden Geschmack das richtige Auto dabei. Die Lizenzverhandlungen der EA-Manager müssen ein hartes Stück Arbeit gewesen sein, denn eine solch illustre Fahrzeug-Auswahl gab es bislang nicht. Das Spektrum reicht von erschwinglichen Roadstern wie BMW Z3 und Mercedes SLK über edle Sportcoupés wie Aston Martin DB7 und Jaguar XKR bis hin zu mächtigen PS-Boliden wie Porsche 911 Turbo und McLaren F1.

Jede der exklusiven Karossen hat ein exzellentes Pixel-Finish verpaßt bekommen – die dreidimensionalen Automodelle brauchen sich in Sachen Detailreichtum nicht hinter den Polygon-Rennern aus *Gran Turismo* zu

verstecken: Glänzende Alu-Felgen, strahlende Leuchten, sowie korrekt ausgestaltete Innenräume – jedes noch so kleine Detail stimmt.

Freude am Fahren

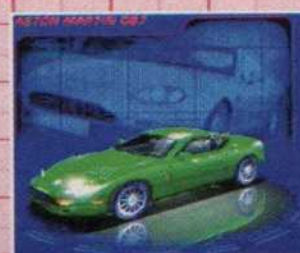
Auch die abwechslungsreichen Kurse verwöhnen das Auge auf ganzer Linie. Die Optik wirkt zwar nicht ganz so stromlinienförmig durchgestylt wie bei *Ridge Racer Type 4*, bietet dafür aber Detailtreue ohne Ende. Beschauliche Alleen wechseln sich ab mit sanften Hügellandschaften und engen Gassen in kleinen Dörfern. Sie brausen durch die Wälder eines Nationalparks, durch steinige Schluchten und vorbei an rauschenden Wasserfällen. Nette Gimmicks am Streckenrand sorgen für Abwechslung: Mal steigt ein bunter Fesselballon auf, mal schnaubt



[1] Monster auf Abwegen: Dieser heftige Bonus-Renner hat sich schon ein paar Mal überschlagen – man sieht es an der stark lädierten Karosserie. [2] Flugübung: Eines der vielen Bonus-"Fahrzeuge" ist dieser wendige Polizeihubschrauber. [3] Brennender Asphalt: Wenn der Porsche 911 Turbo seine 408 Pferdestärken auf die Straße bringt, bleibt zwangsläufig ein wenig Gummi auf dem Asphalt zurück.



ASTON MARTIN DB7



Preis: DM 230.000
Länge: 4,65 m
Gewicht: 1700 kg
Leistung: 335 PS
Vmax: 265 km/h
0 auf 100: 6,0 s

BMW M5



Preis: DM 150.000
Länge: 4,85 m
Gewicht: 1780 kg
Leistung: 400 PS
Vmax: 250 km/h
0 auf 100: 5,0 s

BMW Z3



Preis: DM 66.000
Länge: 4,00 m
Gewicht: 1280 kg
Leistung: 190 PS
Vmax: 210 km/h
0 auf 100: 6,3 s

CHEVROLET CORVETTE



Preis: DM 70.000
Länge: 4,57 m
Gewicht: 1460 kg
Leistung: 345 PS
Vmax: 282 km/h
0 auf 100: 4,7 s

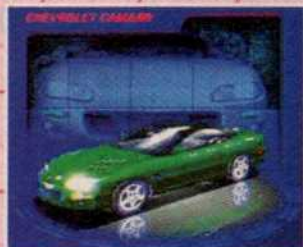
eine Dampflokomotive vorbei, und mal tauchen rotierende Windmühlen am Horizont auf. Spektakuläre Licht- und Schatteneffekte verschönern die Nachtfahrten, und auch die wechselnden Wetterbedingungen (Sonne, Schnee, Regen) wurden perfekt in Szene gesetzt.

Die flotte 3D-Engine versetzt die Grafikpracht souverän in Bewegung, störende Blitzer oder gar unschöne Pop-Ups scheinen so gut wie ausgemerzt. Die Entwickler haben es sogar geschafft, die Fahrer hinter den spiegelnden Scheiben zu animieren. Unterm Strich ist die Optik von *NFS 4* voll auf der Höhe der Zeit.

Die Soundkulisse steht der gelungenen Optik in nichts nach – fetzige Soundtrack-Arrangements tönen aus dem virtuellen Autoradio, während der kernige 6- oder 8-Zylinder-Moto-

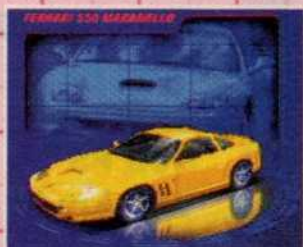


CHEVROLET CAMARO



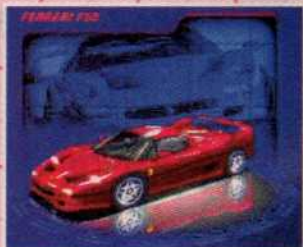
Preis: DM 100.000
Länge: 4,90 m
Gewicht: 1500 kg
Leistung: 305 PS
Vmax: 230 km/h
0 auf 100: 5,1 s

FERRARI 550 MARANELLO



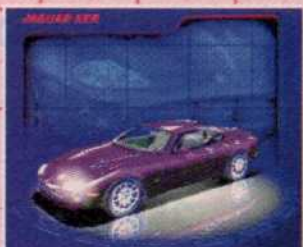
Preis: DM 367.000
Länge: 4,57 m
Gewicht: 1650 kg
Leistung: 485 PS
Vmax: 320 km/h
0 auf 100: 4,3 s

FERRARI F50



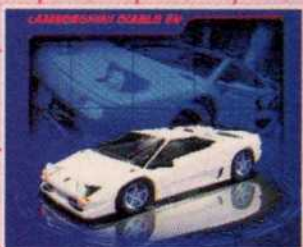
Preis: DM 900.000
Länge: 4,50 m
Gewicht: 1380 kg
Leistung: 510 PS
Vmax: 325 km/h
0 auf 100: 3,7 s

JAGUAR XKR



Preis: DM 175.000
Länge: 4,75 m
Gewicht: 1620 kg
Leistung: 370 PS
Vmax: 250 km/h
0 auf 100: 5,2 s

LAMBORGHINI DIABLO SV



Preis: DM 350.000
Länge: 4,55 m
Gewicht: 1600 kg
Leistung: 529 PS
Vmax: 335 km/h
0 auf 100: 3,8 s

McLAREN F1 GTR



Preis: kein Serienmodell
Länge: 5,00 m
Gewicht: 900 kg
Leistung: 600 PS
Vmax: 360 km/h
0 auf 100: 4,1 s

MERCEDES CLK GTR



Preis: kein Serienmodell
Länge: 4,95 m
Gewicht: 990 kg
Leistung: 600 PS
Vmax: 325 km/h
0 auf 100: 4,0 s

Kleine Streckenkunde

Verkehrsrouten gibt's auf der ganzen Welt. Von der deutschen Landstraße über den kanadischen Nationalpark bis hin zur amerikanischen Küstenstraße - in *NFS 4* ist für jeden Geschmack die richtige Strecke dabei. Hier eine kleine Auswahl:

Deutschland: Landstraße

Malerische Fachwerkhäuser, sanfte Hügel und enge, gewundene Straßen - so stellen sich die Amis ganz Deutschland vor. Die scharfen Kurven erfordern fahrrische Glanzleistungen.



Frankreich: Route Adonf

Willkommen im schönen Frankreich - duftende Pinien-Alleen wechseln sich ab mit engen Gassen und luftigen Gebirgspässen. Im kleinen Städtchen ist ein gutes Fahrwerk Trumpf.

England: Durham Road

Die ideale Strecke für einen beschaulichen Sonntagsausflug - grüne Wiesen, herbstliche Bäume und sanfte Kurven. Die Reise führt durch Tunnel und unter zahllosen Brücken hindurch.



Kanada: Kindiak Park

Ein staubiger Kurs inmitten eines kanadischen Nationalparks. Extreme Steigungen und Gefälle, hinterhältige Spitzkehren und unvermittelt auftauchende Engstellen sorgen für Nervenkitzel während der Rennen.

Irland: Celtic Ruins

Auf den saftigen Wiesen dieser bezaubernden Hügel-landschaft ragen alte keltische Ruinen als Zeugen der Vergangenheit empor. Doch zum entspannten Sightseeing bleibt aufgrund der zahllosen S-Kurven keine Zeit.



USA: Dolphin Cove

Auch die klassische Küstenstraße darf in *NFS 4* natürlich nicht fehlen. Brausen Sie am Meer entlang, vorbei an hübschen Leuchttürmen und mächtigen Wasserfällen.

rensound die Herzen aller Freizeit-Raser höher schlagen läßt.

Das Angebot an unterschiedlichen Spielmodi stellt selbst anspruchsvolle Zeitgenossen zufrieden. Neben den freien Probefahrten und den klassischen Duellen und Wettrennen mit bis zu sechs Kontrahenten hat auch der Verfolgungs-Modus aus *NFS 3* seinen Weg auf die CD gefunden. Im Kampf gegen diese Ordnungshüter, die Ihnen um jeden Preis einen Strafzettel verpassen wollen, heizen Sie mit Tempo 250 über kurvige Straßen und mit 150 Sachen durch geschlossene Ortschaften. Die wildgewordenen grünen Jungs versuchen Sie durch Straßensperren, Abdrängmanöver und quergestellte Einsatzfahrzeuge zum Stehenbleiben zu bringen. Nach drei kassierten Tickets wandern Sie in

den Knast - Game Over. Besonders reizvoll ist der Kampf gegen die deutschen Einsatzfahrzeuge auf der "Landstraße": Wenn Sie einen Polizisten in einem stilecht grün-weiß lackierten BMW in perfekter deutscher Sprachausgabe darum bittet, schleunigst rechts ranzufahren, trägt das Ganze schon erschreckend realistische Züge.

Schneller, als die Polizei erlaubt

Was in den vorangegangenen *NFS*-Titeln schmerzlich vermißt wurde, war ein motivierender Wettkampf- und Preisgeld-Modus, wie ihn *Gran Turismo* oder *Rage Racer* bieten. Auch in dieser Disziplin hat *NFS 4* dank der Turniere und Spezialrennen deutlich zugelegt. Sie starten Ihre



[1] Quergestellt: Die Polizei hat unseren wackeren Lamborghini-Fahrer in die Enge getrieben. **[2]** Ausgebremst: Auch Nachts sind die Ordnungshüter überaus aktiv. **[3]** Sauwetter: Im kanadischen Nationalpark schneit es mal wieder. **[4]** Geschnappt: Unser kleiner Z3 in den Fängen der Polizei. Jetzt gibt's ein Ticket... **[5]** Ambitionierte Autobastler können sich in der Werkstatt ihre Tuning-Träume erfüllen lassen.



MERCEDES SLK 230



Preis: DM 75.000
Länge: 4,06 m
Gewicht: 1330 kg
Leistung: 193 PS
Vmax: 230 km/h
0 auf 100: 7,1 s

PONTIAC FIREBIRD T/A



Preis: DM 95.000
Länge: 4,93 m
Gewicht: 1565 kg
Leistung: 305 PS
Vmax: 255 km/h
0 auf 100: 6,0 s

PORSCHE 911 TURBO



Preis: DM 235.000
Länge: 4,30 m
Gewicht: 1480 kg
Leistung: 408 PS
Vmax: 290 km/h
0 auf 100: 4,4 s

Rennfahrer-Karriere mit 20.000 Credits Grundkapital und arbeiten sich durch sechs Rennserien Stück für Stück nach oben. Beim Autohändler werden die Preisgelder in Tuning-Maßnahmen oder Neukäufe investiert, die den Weg in anspruchsvollere Turniere öffnen. Zu Beginn müssen Sie sich mit den harmlosen Wochenend-Roadster-Wettkämpfen begnügen. Je mehr Siege Sie einfahren, desto mehr Bares landet auf Ihrem Konto, so daß Sie nach und nach Ihren Fuhrpark erweitern und an anspruchsvolleren Rennserien teilnehmen können. Höhepunkt Ihrer Karriere ist die Teilnahme an den GT-Ausscheidungen auf waschechten Rennstrecken – doch bis dahin ist es ein weiter Weg. Besonders fies ist, daß Reparaturkosten vom Preisgeld abgezogen werden – so hört man bei jedem Rendezvous mit der Leitplanke die Kasse der Autowerkstatt klingeln.

Wem die sechs Turniere nicht herausfordernd genug sind, der kann sein Glück in den acht Spezialrennen versuchen. In der Roadster-Challenge oder im Porsche-Cup treten nur die Besten der Besten gegeneinander an – wer hier einen Sieg einfährt, gehört zur Elite der Rennfahrer-Gemeinde.

Unterm Strich ist der vierte Teil der Raser-Reihe ein rundum gelungener Edel-Racer: Starke Grafik, toller Sound, perfekte Steuerung und ein ganzer Sack voll motivierender Spielmodi machen *Need for Speed 4 – Brennender Asphalt* zu einem der besten Rennspiele für die PlayStation.

PS



NEED FOR SPEED 4 - BRENNENDER ASPHALT



m eine Meinung: Schon *NFS3* fuhr ganz vorne mit, doch *Brennender Asphalt* rast schnurstracks in den Racer-Olymp. Die Optik – fabelhaft. Der Sound – perfekt. Das Fahrzeug-Handling – famos. Der Fuhrpark – grandios. Die Spielmodi – überragend. Selten konnte ein PlayStation-Racer so viele Superlative in sich vereinen. Der perfekte Mix aus motivierenden *Gran Turismo*-Versatzstücken und gnadenloser Bleifuß-Action à la *Ridge Racer* macht *NFS 4* zu einem echten Leckerbissen für alle Rennspiel-Fans. *Michael Schmithäuser*

GENRE: Rennspiel
VERFÜGBAR AB: sofort
HERSTELLER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Electronic Arts
SPRACHE DES SPIELS: deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS: deutsch

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

SPIEL-SPASS:

1,4

PlayTest



[1] Mit dem Star-Handschuh sperrt man Gegner in einem Kreis aus blauen Sternchen ein. [2] Jede Arena hat eine Besonderheit – in diesem Fall einen Saurier, der wahllos Spieler angreift. [3] Im Cup-Modus müssen Sie sich die verschiedenen Handschuhe erst kaufen.



POY POY 2

It's Partytime! Wer heute noch allein vor seiner PlayStation sitzt, scheint wirklich out zu sein. Alexander Folkers

es ist schon witzig, was sich manche Entwickler unter den Sportarten der Zukunft vorstellen. Oft brutal oder einfach nur lebensgefährlich, aber auf jeden Fall bunt, schrill und laut. Auch im Fall von *Poy Poy 2* treffen einige dieser Attribute zu, allerdings ist alles stilistisch eher auf der spaßigen Seite anzusiedeln.

Fans von Teil eins werden sicher erfreut sein, Nachschub für Ihre Bedürfnisse zu finden. Allen Newcomern sei erstmal der Sinn dieses Spiels erklärt: Sie steuern eine Spielfigur durch eine Arena, heben Gegenstände auf und werfen diese auf Ihre Gegner. Dabei sind kleine und große Felsen, Bomben, Kisten, allerlei andere Gerätschaften und auch mal der eine oder andere Gegner selbst das Wurfgeschöß. Alles zielt darauf ab, am Ende einer Runde mit der höchsten Lebensenergie dazustehen. Ab und an enthält eine Kiste auch mal ein Herz, mit dem eben jene wertvolle Energie wieder aufgefüllt wird; oder eine Bombe, eine giftige Pille – Überraschungen sind in *Poy Poy 2* häufig. Zusätzlich dürfen Sie bei ausreichender Psycho-Energie ihre

Handschuhe einsetzen, die mit dem gehaltenen Objekt einen von ungefähr 20 Effekten auslösen. So können Sie Steine in Herzen verwandeln, zielsuchende oder wild umherspringende Bomben erschaffen, einen Wirbelsturm oder Blitze herbeizaubern.

In mehreren Spielmodi treten Sie gegen menschliche oder PlayStation-gesteuerte Gegner an. Der Modus "Poy Poy Cup" ist dabei für Solospieler gedacht: Sie verdienen sich mit Ihren Sie-



[1] Mit dem Sandwurm im Zentrum dieser Arena sollte man keine Bekanntschaft schließen. [2] Einer der Gegner ist bereits ausgeschaltet. [3] Ständig erscheinen neue Objekte.



FACTS & FEATURES

- + Mehrspieler-Spaß
- + viele Extras
- unübersichtliche Grafik

gen Preisgelder, die Sie für neue Handschuhe oder aber Verbesserungen an den bereits vorhandenen ausgeben, um noch größere Erfolge zu erzielen.

Der ausführliche Tutorial-Modus erklärt die Prinzipien der wilden Klopperei animiert, anschaulich und englisch. Grafik und Sound sind dabei, wie auch im Spiel, nicht übermäßig berauschend – was aber angesichts der extrem spaßigen Multiplayer-Kloppereien auch nicht unbedingt notwendig ist. Und da liegt auch die Stärke von *Poy Poy 2*: Wer Stimmung in eine Party bringen will, legt die schwarze Scheibe ein und fordert seine Gäste heraus. Ein Spiel mit Spaßgarantie!



POY POY 2

Fazit: Für den Einzelspieler nichts Neues, im Mehrspieler-Modus aber der Spaßbringer. Die witzigen Duelle bringen trotz technischer Mängel dauerhaftes Vergnügen.

■ GENRE:	Geschicklichkeit
■ VERFÜGBAR AB:	Mai 1999
■ HERSTELLER:	Konami
■ ENTWICKLER:	KCET
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPIELIDEE:	2,0
■ GRAFIK:	3,0
■ SOUND:	3,0
■ PRÄSENTATION:	2,0
■ GAMEPLAY:	1,5
■ MOTIVATION:	2,0
■ PREIS/LEISTUNG:	1,5

SPIEL-SPASS:

2,0

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

CPO96

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



[1] Einer unserer absoluten Favoriten in Sachen Special-Moves. [2] Gegen einen 16-Hitter ist selbst B. B. Hood machtlos. [3] Auch die Mumie Anakaris entpuppt sich als harter Gegner.



DARK-STALKERS 3

Darkstalkers 3 steht dem in der vorigen Ausgabe vorgestellten 3D-Beat'em-Up **Bloody Roar 2** in keinsten Weise nach. Der einzige Unterschied ist der Verzicht auf **die dritte Dimension**. Artur Hoffmann

das herausragende Feature – und gleichzeitig DAS Alleinstellungsmerkmal des Games – ist das abgedrehte Charakterdesign. Wer einmal mit Baby Bonnie Hood (einer Rotkappchen-Verwandten aus dem Anime-Reich) gegen den fiesen Engländer L. Rapter gefightet hat, der weiß, was avantgardistisches Gameplay bedeutet ...



ler länger vor den Fernseher zu fesseln. Für den richtigen Motivationsschub sorgt die ebenfalls auf der CD befindliche Original-Character-Variante. Hier dürfen Sie mit allen altbekannten Kämpfen auf freundschaftlicher Basis in den Ring steigen. Der Clou: Jeder einzelne Fighter kann editiert werden, seine Charakterwerte steigen mit jedem gewonnenen Fight!

Die grafische Darstellung der Kämpfe ist



Unser Fighter Wuzzinelda muß sich erst noch bewähren.

trotz der 2D-Darstellung atemberaubend schön. Dies liegt zum Großteil an den farbenfrohen, seitlich scrollenden Bitmap-Hintergründen, die durch bewegliche Objekte zum Leben erweckt werden und sich über zwei Bildschirme erstrecken. Hier ein Schaffner, der aus der Lok grinst, dort eine Statue, die von einer Aura umwölkt ist – jeder einzelne Schauplatz wird exzellent in Szene gesetzt.

Der Sieger eines Duells wird dabei nicht nach gewonnenen Runden, sondern anhand der Anzahl der verlorenen Leben ermittelt. Im Klartext bedeutet das, daß Ihre Lebensenergie nach dem ersten Sieg nicht aufgefüllt wird. Somit müssen Sie vor allem die Defensiv-Moves

Simsalabim!

Insgesamt haben Sie 18 Fighter aus dem Fabel- und Tierreich zur Auswahl, die allesamt verborgene Spezialfähigkeiten besitzen. Arcade, Versus und Trainingsmodus zeugen zwar nicht gerade vom Einfallsreichtum der Programmierer, reichen aber gerade noch aus, um den Spie-

FACTS & FEATURES

- + abgefahrene Charaktere
- + atemberaubende Special-Moves
- + motivierender RPG-Modus
- magere Präsentation



[1] Teilweise wird das Bildschirm-geschehen arg unübersichtlich.
[2] Wo hat Hsien-Ko diese Konstruktion her?



beherrschen, um gegen die immer mächtiger werdenden Konkurrenten zu bestehen. Ebenso wichtig ist natürlich die "Dark Force", die Ihnen die Ausführung der Special- und Super-Special-Moves erlaubt. Witzige Details wie beispielsweise grinsende Bomben, bombastische Feuerstürme und hervorragende Finishings (Demitri verwandelt seine Gegner in Mädchen) lassen auch absoluten Beat'em-Up-Muffeln das Wasser im Munde zusammenlaufen. Solche kleinen Scherze sind dermaßen häufig vertreten, daß Sie die Scheibe auch nach Wochen noch einlegen werden, um alles gesehen zu haben.

af



DARKSTALKERS 3



m eine Meinung: Nach *Bloody Roar 2* bringt Capcom ein weiteres hochklassiges Beat'em-Up auf den Markt, das durch seine coolen Charaktere begeistert. Da auch Gameplay, Grafik und Motivation mit den Besten des Genres mithalten können, ist dieses Game das Non-plus-ultra für alle Fighter-Fans. Daran ändert auch die flaue Präsentation nichts. Für mich ist *Darkstalkers 3* - neben dem ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten Überflieger *Street Fighter Alpha 3* - sogar der einzig reizvolle 2D-Prügler.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Beat'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	Mai 1999
■ HERSTELLER:	Virgin Interactive
■ ENTWICKLER:	Capcom
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

SPIEL-SPASS:

1,9

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 Vorscheck zzgl. 9,99
Irrtümer u. Preisänderungen vorbehalten. Bei Annahmeverweigerung u. Nichtabholung der bestellten Ware berechnen wir eine Pauschale von 30,- DM.



[1] Im Kampf zeigt sich, daß die Monster unterschiedliche Persönlichkeiten haben. [2] Die Zaubereffekte sind zwar nett, aber nicht mehr zeitgemäß. [3] Nach einer Heilung läßt unser Held diesen sinnigen Spruch vom Stapel.



MONSTERSEED

Strategie-Rollenspiel-Mixturen sind auf dem deutschen Markt immer noch spärlich gesät. **Sunsoft** will dem abhelfen - auch mit Erfolg? *Alexander Folkers*

tamagotchis waren mal sehr in. Rundenbasierte Strategiespiele (*Ogre Battle*, *Vandal Hearts*) sind das bei einem kleineren Kreis interessierter Spieler immer noch. Die Mischung aus beidem, die Sunsoft mit *Monsterseed* präsentiert, dürfte sich aber weit genug von beiden entfernt aufhalten, um jeglichen Erfolg weitgehend zu vermeiden.

Sie schlüpfen in dem Japano-Strategie-Rollenspiel in die Haut des jungen „Fürsten“

Daniel, kommen mit leeren Händen und Taschen in die male-riche Stadt Len Bal und werden erstmal nach Strich und Faden verprügelt. Die örtliche Vereinigung von Mördern, Räubern und Erpressern, die so-

genannte Schwarzmantel-Gang, hat einfach etwas gegen Jungspunde in Ritterrüstung, die der Menschheit Gutes tun wollen.

Blah!

Die reichlich banale und irgendwie in allen Aspekten schon mal irgendwann dagewesene Storyline wird, ebenso wie jeder weitere der durchaus zahlreichen Dialoge, in Textkästen weitergeführt. Hier versteckt sich auch das Hauptmanko von *Monsterseed*, da die deutsche Übersetzung mit Sicherheit eine der mißratensten ist, die je auf einer PlayStation zu sehen

und hören war. Kleine Sinnfehler, wie die "Probleme mit beweglichen Objekten" in *Final Fantasy VII*, sind hier nicht die Ausnahme, sondern die Regel. Allein in den Story-Dialogen ist ein wenig Sinn zu erkennen - alle anderen sprachlichen Absonderungen der Polygon-Männchen fallen eher unter die Kategorie „unverständlich bis geisteskrank“. Vom obligatorischen ".....?" bis zum aussagekräftigen "Aröööööh" ist alles vertreten, was besser nie über einen Bildschirm geflimmert wäre. Da ist es auch nur ein geringer Trost, daß Englisch und Französisch als weitere Sprachen angeboten werden.

Fast noch schlimmer ist, daß die Dialoge nicht abgebrochen, übersprungen oder gar beschleunigt werden können. Einige Figuren sprechen so langsam, daß der Textaufbau für einen vollen Kasten schon mal eine halbe Minute in Anspruch nehmen kann. Zudem müssen Sie Standard-Gespräche wie das "Hallo wie



Nach der Auswahl von Zutaten und Bruttemperatur schlüpft mit etwas Glück ein brauchbares Monster aus dem eingesetzten „Seed“.



geht's, willst Du speichern" jedesmal wieder über sich ergehen lassen, was einfach nur Zeit kostet und auf Dauer unglaublich nervt.

Die Kehrseite

Doch genug geschimpft. *Monsterseed* hat tatsächlich auch positive Seiten. Sunsoft setzt auf eine rundenbasierte Mischung aus Rollen- und Strategiespiel, um die für solche Games obligatorischen Kämpfe abzuwickeln. Diese sind relativ einfach zu verstehen und auch für Genre-Einsteiger nicht zu verwirrend. Sie haben nur eine bestimmte Menge von Aktionspunkten zur Verfügung, mit denen Sie in jeder Spielrunde auskommen müssen. Das reicht dann gerade mal für zwei Angriffe, den Einsatz eines Objektes oder die Beschwörung eines Monsters.

Um letztere dreht sich auch der eigentliche Kern des Spiels, denn ohne diese mehr oder weniger selbständig handelnden Figuren wären die vielen Fights nicht zu schaffen. Sie finden Ihre



Fernöstliche Weisheit oder einfach nur Blödsinn?

FACTS & FEATURES

- + putzige Grafik
- + für Einsteiger geeignet
- zähes Gameplay
- extrem unglaublich grausig-schlechte Übersetzung

MONSTERSEED



[1] Nach Erhalt seines Auftrages ist unser Held wieder mal sprachlos. [2] In diesem Lagerhaus versteckt sich ein wichtiges Objekt. [3-4] Jede Figur und alle Objekte sind genau erklärt. Schade um den Aufwand.

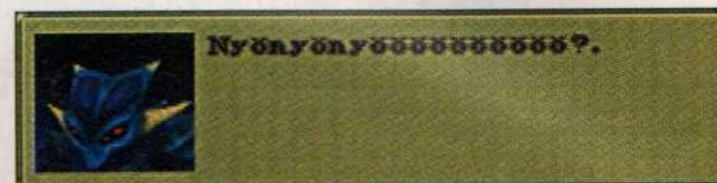
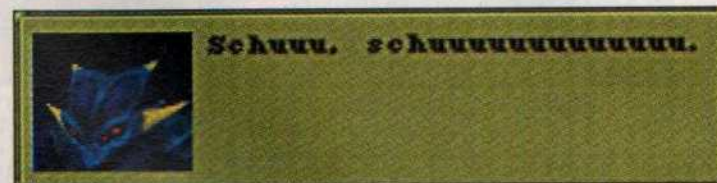
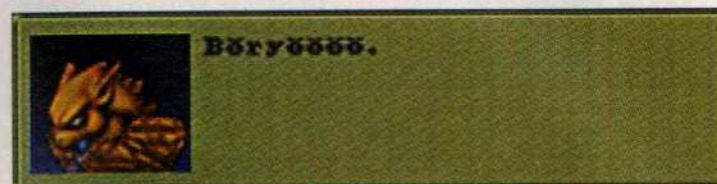
ihnen einen Befehl zur Handlungsweise geben (Gegner angreifen, befreundeten Wesen helfen etc.). Von diesem Zeitpunkt an agieren die Monster von selbst und können von

Ihnen nicht mehr beeinflusst werden – es sei denn, Sie erteilen neue Befehle oder rufen das Vieh zurück. Gerade letzteres sollte oft nicht unterschätzt werden, da Ihre Helferchen nur über eine begrenzte Lebenszeit verfügen, die mit jedem Einsatz gnadenlos vermindert wird.

Und sonst?

Ein mit massiv zeitverschwendenden Dialogen ausgestattetes Spiel könnte durch eine technisch ordentliche Umsetzung gerettet werden. Schließlich muß auch etwas fürs Auge geboten werden, und der Komfort an sich sollte auch stimmen. Doch auch hier wartet *Monsterseed* nicht mit wirklich bahnbrechenden Neuerungen auf. Die Bewegung durch die verschiedenen Gebäude und Dungeons verläuft gemächlich, Wegweiser oder gar eine Automap fehlen komplett. In den Kämpfen werden Zauber durch kleine Animationen mit Farb- und Lichteffekten dargestellt, die aber bei weitem nicht an das (jetzt auch schon leicht angestaubte) *FF VII* heranreichen. Auch auf musikalischer und Soundeffekt-Seite bleibt alles Hausmannskost.

An sich hätte *Monsterseed* ein nettes Strategical für kurze und längere Spielsessions werden können. Die Ansätze sind allesamt vorhan-



den, werden jedoch durch die grottenschlechte Übersetzung und vor allem die unnötig langatmigen Dialoge und das zähe Gameplay zu nichte gemacht. Da hilft auch der VS-Modus nicht, in dem zwei Spieler ihre auf Memory-Card gespeicherten Monster aufeinander loslassen dürfen. Ganz hartgesottene Strategie-Rollenspiel-Zocker werden sich das Teil vielleicht als fehlendes Glied zwischen Langeweile und einem guten Spiel zulegen wollen. Allen anderen sei wärmstens empfohlen, einen weiten Bogen um das Machwerk zu schlagen.

mom

PS



Mitstreiter als sogenannte Monster-Saat bei besiegteten Gegnern und in Schatzkisten. Um deren Inhalt zum Leben zu erwecken, informieren Sie sich in der (ausführlichen und ausnahmsweise sinnvoll übersetzten) Enzyklopädie, die Sie jederzeit und für jeden Gegenstand aufrufen können. Darin finden Sie dann den wichtigen Richtwert der Temperatur, bei der auch das richtige Monster entsteht. Zusätzlich dürfen Sie auch noch allerlei Tinkturen und Wässerchen einbringen, mit denen sich die Eigenschaften der Monster beeinflussen lassen.

In einem Kampf opfern Sie schließlich einen Aktionspunkt, um eines der Viecher zu beschwören. Sie erscheinen jedoch nicht sofort als kampfbereite Mitstreiter, sondern zunächst als verletzte Samen, die ihren Inhalt erst nach einiger Zeit freigeben. Danach dürfen Sie

MONSTERSEED

meine Meinung: Manchmal weiß ich nicht, ob ich weinen oder lachen soll. An sich hätte *Monsterseed* viele gute Ansätze, die den zähen Spielfluß überdecken könnten. Wenn aber der Protagonist zum hundertsten Male "Ora, ora ora" schreit, läuft die PlayStation Gefahr, durch's geschlossene Fenster zu fliegen. Ich bin mir nicht sicher, ob ich es nur schade finde oder für eine Zumutung halte, was da geboten wird. Da fehlt selbst der Grobschliff - von Feinheiten ganz zu schweigen.

Alexander Folkers

■ GENRE:	Strategiespiel
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Infogrames
■ ENTWICKLER:	Sunsoft
■ SPRACHE DES SPIELS:	gräßlich
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

SPIEL-
SPASS:

4,0



[1] Solch bombastische Kulissen sind an der Tagesordnung. [2] Einer der vier neuen Fighter in Aktion. [3] Mit diesem Hit hat Mika den alten Zangief tief getroffen. [4] Ein äußerst unangenehmer, weil schneller Gegner: Fei-Long.

STREET FIGHTER ALPHA 3

FACTS & FEATURES

- + 34 altbekannte und neue Charaktere
- + intelligentes Kampfsystem
- + herausfordernde Spielmodi
- + superbe Grafik
- eigenwillige Sound-Untermalung

Die Riege der 34 Fighter umfaßt nicht nur altbekannte Charaktere wie beispielsweise Balrog, Blanka oder Guile, sondern kommt auch mit vier brandneuen Recken (Karin Kan-zuki, Juni, Juli und Rainbow Mika) daher, die sich nahtlos in das ungemein ausgewogene Kämpferfeld einfügen.

Arcade pur!

Und daß diese Chancengleichheit ernster genommen wird, als bei den Vorgängern, erkennen Sie am brandneuen ISM-Kampfsystem, für das Sie sich vor dem Fight entscheiden müssen. Jede der drei Varianten hat natürlich seine Vor- und Nachteile: X-ISM-Fighter verfügen über die höchste Durchschlagskraft, können aber keine Air Blocks ausführen. V-ISM ist die beste Wahl für erfahrene Fighter, da dieser Kampfstil

Seit Jahren prügeln sich die **Street Fighter**, und die Fan-Gemeinde fand immer wieder Gefallen an den nahezu unveränderten Fortsetzungen. Mit dem x-ten Sequel hat **Capcom** jetzt mal wieder einen echten Hit auf Lager. *Artur Hoffmann*

Capcom startet seine SF-Frühlings-offensive: Neben dem laschen *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter* und der noch schlechteren Compilation *Street Fighter Collection 2* stellen die japanischen 2D-Beat'em-Up-Spezialisten auch das heiß ersehnte *Street Fighter Alpha 3* vor, das in Japan – wie sollte es auch anders sein – als *Street Fighter Zero 3* firmiert. In der langen Geschichte der SF-Reihe hielten

sich die Neuerungen stets in überschaubaren Grenzen: Mal eine Handvoll Fighter mehr, mal die eine oder andere Spielvariante, mal die Verpflichtung von Comic-Helden. Doch diesmal ist alles ganz anders. Keine Angst, auch *SF Alpha 3* orientiert sich an der beliebten Automatenversion und setzt somit immer noch auf die 2D-Darstellung. Doch die Unterschiede zum Vorbild sind so groß, daß das Game eigentlich einen anderen Titel verdient hätte. Aber der Reihe nach...



[1] Kens Spezialattacke verblüfft die zuschauenden Damen. [2] Im World-Tour-Modus haben wir uns soeben ein Extra verdient. [3] Der gute alte Dhalsim ist natürlich auch mit von der Partie. [4] Sodom läßt nichts anbrennen! [5] In Las Vegas beenden wir den USA-Ausflug mit einem Sieg über Ken. [6] Balrog läßt seine Klaue nach harten Treffern fallen.

am schwersten zu meistern ist, und Z-ISM ist eine Reminiszenz an die SF Alpha-Moves. Bis Sie hier die ideale Mischung gefunden haben, wird einige Zeit vergehen. Wieviel genau, erfahren Sie nach einem Blick in das Optionsmenü (siehe auch Tips & Tricks).

Bombastisch

Haben Sie mal keine Lust auf ein Arcade- oder Versus-Match, starten Sie eine World Tour. Hier geht es in bester Edge-Master-Manier nicht nur um Sieg oder Niederlage, sondern um die sukzessive Verbesserung Ihres Charakters. Sie starten mit einem Level-1-Fighter, meistern verschiedene Herausforderungen an unterschiedlichen Orten und erhalten Bonuspunkte. Diese erhöhen Ihre Erfahrung, verbessern die offensiven beziehungsweise defensiven Eigenschaften Ihres Fighters und verhelfen Ihnen zu netten Goodies à la "Auto Guard" oder "Damage Plus". Der Clou daran ist, daß Sie einen auf diesem Wege aufgebohrten Charakter auf die Memory Card bannen und diesen dann auf jeder anderen PlayStation in ein Versus-Match schicken können. Als Nebeneffekt schalten Sie hier auch noch weitere Spielmodi, wie z.B. Team Battle, Survival, Dramatic Battle Plus und Final Battle frei. Über mangelnde Abwechslung brauchen Sie sich also nicht zu beklagen.

Die Qualität der wie gewohnt seitwärts scrollenden Bitmap-Hintergründe ist erstklassig und dürfte auch absolute 3D-Fans überzeugen. Es ist schon faszinierend, daß die Entwickler, trotz der an sich ungenügenden PSX-Leistung bei der Sprite-Darstellung, in der Lage waren, solch ein grafisches Feuerwerk abzubrennen. Und das gilt nicht nur für die detaillierten Schauplätze, die Sie an Orte wie Flugzeughangar, Spielplatz oder Hinterhof entführen, sondern auch für die Animationen und natürlich die Optik der Special-Moves. Daß diese auch unerfahrenen Spielern flott von der Hand gehen, dafür sorgt das eingängige Gameplay, mit dem Sie sich im Trainingsmodus anfreunden können. Gut ist auch die Präsentation: Alle Fighter



werden Ihnen genau vorgestellt, nach Beendigung des Arcade-Modus erwarten Sie weitere Überraschungen, und die Ladezeiten werden durch zufällig ausgewählte Artworks versüßt. Treuen Fans der Serie wird aber der unausgegorene musikalische Mix sauer aufstoßen, da SF Alpha 3 nun auch auf moderne Rhythmen setzt. Man kann es eben nicht allen recht machen... mom

PS



STREET FIGHTER ALPHA 3

meine Meinung: SFA 3 ist die Referenz unter den 2D-Beat'em-Ups: 34 ausgewogene Fighter, viele motivierende Spielmodi und eine nahezu perfekte Grafik bürgen für höchsten Spielspaß. Kritikpunkte sind bis auf den Sound, der nicht jedermanns Geschmack treffen dürfte, nicht vorhanden. Die einzige Sorge, die mich befällt, ist die Frage "Wie geht's weiter?". Nachdem die 2D-Fähigkeit der PSX nun ausgereizt sein dürfte, sehe ich SF Alpha 4 als eines der Highlights in der PSX2-Releaseliste auftauchen.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Beat'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	MAI 1999
■ HERSTELLER:	Virgin Interactive
■ ENTWICKLER:	Capcom
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

SPIEL-
SPASS:

1,7



[1] Diese Grafikroutine kommt nur bei Verwarnungen zum Einsatz. [2] Komisch, drei verletzte Spieler, obwohl während des Matches nichts passiert... [3] Die Präsentation erinnert an Games aus dem Jahre 1992.

SENSIBLE SOCCER

Sensible - also vernünftig - will diese Fußball-Sim sein. Angesichts zahlreicher Schwächen wäre es aber das Vernünftigste, keine großartigen Versprechungen zu machen. Artur Hoffmann

Sensi - und der Geist des Fußballs ist mit Dir!“, so die Aufschrift auf der CD-Rückseite. Dabei würde der Slogan „Sensi - und der Reiz der Fußballs ist dahin!“ den Inhalt weitaus besser beschreiben. Und dies liegt natürlich in erster Linie an der langen Liste der kleinen und großen Fehler.

Arcade-Games und diverse Turniere erwarten Sie und Ihr Team zum gepflegten Kick. Dabei wird zwischen Vereinstams und Nationalmannschaften unterschieden. Im Managementmodus fällt der aktive Eingriff aus und

Sie kümmern sich um Trainingspläne, Mannschaftsaufstellungen und sogar das Aussehen der Spieler.

Bei der Steuerung setzt das Game auf die Ein-Button-Bedienung: Ob Paß, Schuß oder Heber, alles wird mit der X-Taste ausgelöst. Die Unterscheidung erfolgt durch die Dauer der Tastenbetätigung. Das ist weder einfallsreich, noch neu. Und schon gar nicht benutzerfreundlich. Da interessiert es auch keinen, daß Schüsse nicht nur angeschnitten werden können, sondern auch in der Höhe variieren dürfen. Diese beiden Feinheiten realisieren Sie mit dem Steuerkreuz.

Als ähnlich unausgegoren entpuppt sich auch die Grafikengine: Die winzigen, aus einem bunten Pixelbrei bestehenden Digi-Kicker bewegen sich mehr schlecht als recht über den Rasen, die Stadien verdienen das Prädikat „ansehnlich“ nicht und auch die Präsentation könnte einen neuen Anstrich vertragen. Auch suchen wir immer noch nach den im Handbuch angesprochenen „faszinierenden 3D-Grafiken im Motion Capturing-Verfahren“. Falls Sie wissen, wo diese abgeblieben sind, schreiben Sie uns eine kurze Nachricht – für Hinweise wären wir dankbar... Sie glauben, das war schon alles? Nein, denn das Allerschlimmste ist die KI: Spieler laufen mit

FACTS & FEATURES

- + hübsche Ladebildschirme
- miese Grafik
- gewöhnungsbedürftige Steuerung
- schlechte Lokalisierung
- hohe Ladezeiten

dem Ball am Fuß schnurstracks ins Aus, Stürmer schießen aus zwei Metern über den leeren Kasten. Präsentationstechnische Mängel wie z.B. die aussagekräftige Option „Sprechchre“ und die selten zutreffenden Floskeln des Kommentators fügen sich nahtlos in das grotteschlechte Gesamtbild ein. mom

PS

SENSIBLE SOCCER

Fazit: Bei *Sensible Soccer* erinnert nichts an ein zeitgemäßes Fußballspiel. Von der Grafik über das Gameplay bis hin zur Lokalisierung - alles unterste Schublade.

■ GENRE:	Fußballsim
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	GT Interactive
■ ENTWICKLER:	Sensible Software
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch

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

SPIEL-SPASS:

4,9



[1] 1:0 für Manchester - und keinen interessiert es.

[2] Zumindest in der Wiederholung kommt Fußball-Feeling auf.



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

CP096

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.



[1] Solche dramatischen Remp-ler wirken sich kaum aufs Fahr-verhalten aus. [2] Im "Sea-son"-Modus können Sie Autos kaufen und verkaufen, sowie eine Reihe von Tuning-Maßnah-men durchführen. [3] Die gru-selige Hintergrundgrafik wird weitgehend ausgeblendet.



SPORTS CAR GT



Einsteigen, anschnallen und durch-
starten: In der **GT-Rennserie** treten die
stärksten Autos der Welt gegeneinander
an. **Electronic Arts** hat sich die Rechte
an der prestigeträchtigen **PS-Schlacht**
gesichert und ein mittelmäßiges Renn-
spiel daraus gestrickt. *Michael Schmithäuser*

FACTS & FEATURES

- + gelungener Karriere-Modus
- + sehr abwechslungsreiche Strecken
- mieses Fahrverhalten



eben der Formel 1 zählt die GT-Rennserie zu den wichtigsten und prestigeträchtigsten Events im Motorsport. Eingeteilt in drei

Classements kämpfen alle erdenklichen Fahr-zeugtypen um Plätze und Punkte. In der GT3-Klasse fahren aufgewehrte Straßenfahrzeuge wie der BMW M3 oder der Porsche 911. In der Klasse GT2 sind ebenfalls stark modifizierte Serienmodelle zu finden, die jedoch Höchstge-schwindigkeiten von bis zu 275 km/h erreichen. Die Königsklasse GT1 ist dagegen den rein-rassigen Rennwagen vorbehalten: Extrem flache, superleichte und mit 600 PS starken Motoren ausgestattete Fludern heizen mit Tempo 320 über die langen Geraden.

Motorsport-Karriere

Electronic Arts präsentiert mit *Sports Car GT* das Spiel zur Rennserie. Im realistischen "Sea-son"-Modus beginnen Sie als armer Schlucker im Qualifikations-Classement. Mit einem Grundkapital von lediglich 50.000 Dollar

BMW M3 GT



Leistung: 350 PS
Gewicht: 1170 kg
Vmax: 253 km/h

Porsche 911 GT



Leistung: 400 PS
Gewicht: 1280 kg
Vmax: 269 km/h

Callaway C7 GT



Leistung: 650 PS
Gewicht: 1125 kg
Vmax: 307 km/h

Saleen SR GT



Leistung: 475 PS
Gewicht: 1436 kg
Vmax: 261 km/h

Lister Storm GT



Leistung: 594 PS
Gewicht: 1620 kg
Vmax: 304 km/h

Panoz GTR-1



Leistung: 700 PS
Gewicht: 900 kg
Vmax: 319 km/h

erwerben Sie Ihr erstes Fahrzeug, z.B. einen "schnöden" M3 Sport Touring, und legen damit den Grundstein für Ihre Karriere. Jede erfolgreiche Platzierung in der Qualifikation wird mit einer Gutschrift auf Ihr Konto belohnt. Das verdiente Geld investieren Sie gleich in Tuning-Kits, die u.a. Straßenlage, Bremskraft oder das Beschleunigungsvermögen Ihres Wagens verbessern. Nach erfolgreicher Qualifikation absolvieren Sie die GT3- und GT2-Klasse, erwerben neue Fahrzeuge und erfreuen sich an den ebenso umfangreichen wie teuren Tuning-Möglichkeiten. Wer dagegen lieber gleich in die Vollen geht, kann das im Arcade-Modus tun. Hier müssen Sie sich nicht mühsam nach oben arbeiten, sondern können direkt in der Klasse Ihrer Wahl starten. Auf zehn abwechslungsreichen Rennstrecken führen Sie die mehr als 30 zur Verfügung stehenden Renner Gassi.

Technisch von vorgestern

Klingt alles gut – der Karriere-Modus entbehrt auch nicht eines gewissen Motivations-Potentials. Doch die technische Realisierung macht den Spielspaß schon im Ansatz zunichte. Die pixelige und farbarne Grafik stünde einem

Racer aus dem Jahre 1997 gut zu Gesicht, kann sich aber nicht mit aktuellen Genre-Vertretern messen. Auch das Fahrverhalten und die Steuerung werden dem realitätsnahen Umfeld nicht gerecht. Die Boliden kleben derart stark auf der

Fahrbahn, als wäre der Asphalt mit Sekundenkleber überzogen. Ein durchschnittlicher Arcade-Racer im Simulationsgewand also – schade um die Lizenz und den motivierenden Karriere-Modus. af



SPORTS CAR GT

meine Meinung: Sports Car GT erfüllt nahezu alle Voraussetzungen, die ein gutes Rennspiel ausmachen: attraktive Lizenz, starke Fahrzeugauswahl, gelungener Karriere-Modus und Tuning-Möglichkeiten ohne Ende. Und was machen die Entwickler aus diesen edlen Zutaten? Sie verquirlen das Ganze zu einem unansehnlichen Rennspiel-Brei mit mieser Grafik und unrealistischer Steuerung. Schade um den guten Ansatz – ein wenig mehr Feintuning hätte dem Spiel sicher gut getan.

Michael Schmithäuser

GENRE:	Rennspiel
VERFÜGBAR AB:	Erhältlich
HERSTELLER:	Electronic Arts
ENTWICKLER:	Point of View Inc.
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

SPIEL-SPASS:

3,0



„Rette ihn wer kann“

Dieser Roboter ist auf Ihre Hilfe angewiesen. Um ans Ziel zu kommen, muss er verschiedene Labyrinth passieren. Leider bewegt er sich vom Start weg immer nach rechts. Durch geschicktes Eingreifen können Sie den Roboter dennoch retten und ihn sicher ins Ziel bringen.

Robo Challenge XL

Golla, Andreas; 1999

ISBN 3-7723-3531-4

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 NEU

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 €



Bild zeigt Playstation-Ausführung

Fax 07156 / 49620
Händleranfragen erwünscht!



C. Baer • Ditzinger Str. 21
70839 Gerlingen

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

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
57072 Siegen	JOYSOFT POINT - SIEGEN	Am Bahnhof 35	☎0271/2 21 20
58507 Lüdenscheid	JOYSOFT POINT - LÜDENSCHIED	Knapper Strasse 12	☎02351/39 07 72
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 Heilbronn	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	Elzdamm 61	☎07641/5804161
97877 Wertheim	SOFTPRICE - WERTHEIM	Lindenstrasse 16	☎09342/91 23 15

Werden auch Sie "Autorisierter JOYSOFT POINT"! Haben Sie Interesse? Ihr Ansprechpartner: Herr Herzog 0221/94 86 10 21



NEED FOR SPEED 4
Brennender Asphalt! KD

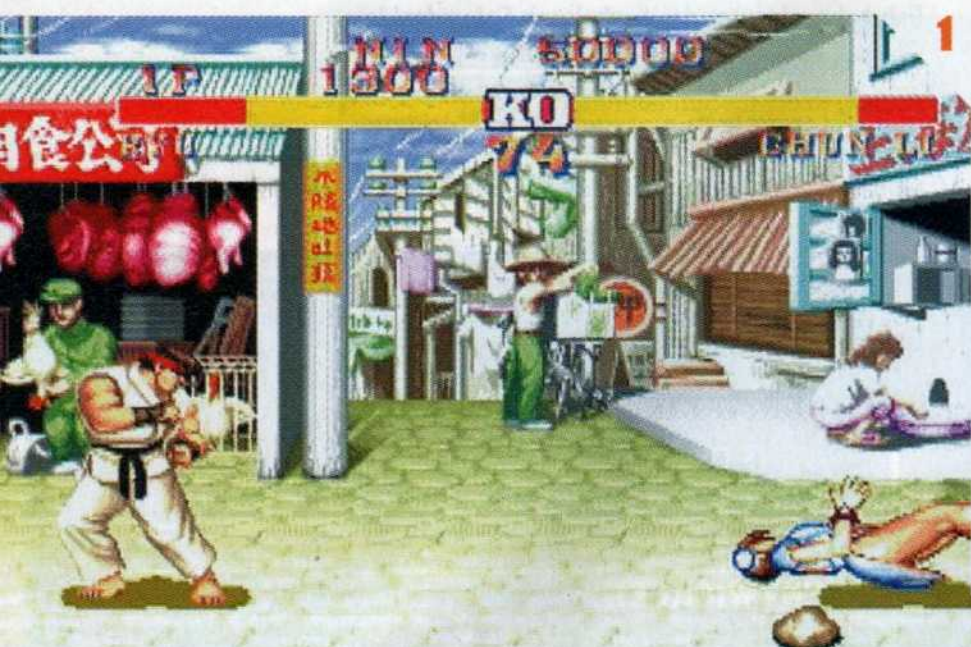


GTA LONDON
Grand Theft Auto erforderlich! KD



CRASH BANDICOOT 2
Jump'n Run Highlight! DA

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



[1-3] Der wackere Ryu schlägt sich in den drei Teilen mit Chun Li (SF 2), Ken (SF 2 CE) und E. Honda (SF 2 THF) herum.

STREET FIGHTER COLLECTION 2

FACTS & FEATURES

- + drei Spiele in einem
- + Multimedia-Galerie
- nur für Liebhaber

Ryu, M. Bison und Dhalsim

- Namen, die Beat'em-Up-Fans der ersten Stunde an **glorreiche Fights**, zahllose ausgeleierte Joypads und spektakuläre Combos erinnern. Nun sind sie wieder da. **Und zwar im Dreierpack!** Artur Hoffmann



Heutzutage schmunzeln wir über einen solch alten Auswahl-Screen.

die Street-Fighter-Serie gehört nach wie vor zu den weltweit beliebtesten Beat'em-Up-Abenteuern. Was liegt also näher, als im Gefolge des brandneuen, ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten, *Street Fighter Alpha 3* eine Compilation auf den Markt zu bringen?

Die *Street Fighter Collection 2* vereinigt drei leicht angestaubte Titel aus der beliebten 2D-Fighter-Serie: Neben dem originalen *Street Fighter 2* erwarten Sie die beiden aufpolierten Derivate *Street Fighter 2 Champion Edition* und *Street Fighter 2 Turbo: Hyper Fighting*. Das Teilnehmerfeld ist dabei ebenso originalgetreu wie die comicartige Grafik und die Auswahl der Spielvarianten (Arcade, Versus und Training).

Während es bei *Street Fighter 2* um den Titel des World Warrior

geht, handelt es sich bei der *Champion Edition* um eine leicht überarbeitete Version, in der die vier Bosse (M. Bison, Sagat, Vega und Balrog) als Standardcharaktere vertreten sind. *Hyper Fighting* hält, was der Titel verspricht und glänzt überdies durch eine verbesserte Grafik, neue Moves sowie ein atemberaubend schnelles und dabei immer noch ausgewogenes Gameplay.

Wirklich neu ist die gut umgesetzte Dual-Shock-Unterstützung sowie der zu erspielende Deluxe-Versus-Mode, in dem Sie Charaktere aus diversen Teilen gegeneinander antreten lassen können. Darauf haben Fans schon lange gewartet!

Vervollständigt wird dieses gut zusammengestellte Paket durch eine Multimedia-Galerie, in der Lebensläufe, Artworks und Hintergrundinformationen abgelegt sind. Alle Gewinner des Arcade-Modus dürfen darüber hinaus in der ebenfalls integrierten Trickkiste stöbern. mom

PS

STREET FIGHTER COLL. 2

Fazit: Die SF-Serie ist untrennbar mit der Beat'em-Up-Geschichte verbunden - Genre-Fans schlagen also zu. Verglichen mit aktuellen Titeln jedoch grauenvoll.

■ GENRE:	Beat'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	Mai 1999
■ HERSTELLER:	Virgin Interactive
■ ENTWICKLER:	Capcom
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch

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

SPIEL-SPASS:

3,4



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)

PlayTest



[1] Auf diesem Schneefeld lauern waschechte Alptraum-Ninjas. [2] Einige Puzzles drehen sich um verschiebbare Objekte. [3] Ohne komplettes Buch darf man nicht zum Alptraumkönig. [4] Der Hammer räumt Hindernisse mit Brachial-Gewalt weg.



MONKEY HERO



Helden haben es nicht leicht, sich ihr Brot zu verdienen. Schon gleich gar nicht, wenn es sich um Affenbrot in einer Traumwelt handelt. Alexander Folkers



Der Traumkönig ergriff die Initiative und schuf Monkey Hero, der in einem beschaulichen Dorf aufwuchs, bis er schließlich sein Schicksal in der Rettung der Welten finden sollte.

Epische Geschichten um Helden, Götter und Dimensionen sind meist der Stoff für Rollenspiele – nicht so in diesem Fall. Einige unter Ihnen kennen vielleicht die Nintendo-Spielserie Zelda, in der ein junger Held zur Rettung des

drei Welten sind es, um die sich das Geschehen in *Monkey Hero* dreht. Drei Welten, die sich dank eines magischen Buches in der Balance befinden: die wache Welt, die Traum- und die Alptraumwelt. Das Buch der Träume, regulierendes Element zwischen den Dimensionen, schützt die einzelnen Welten davor, sich zu vermischen. Das kann natürlich nicht ewig so bleiben, denn aus einer reinen Friede-Freude-Eierkuchen-Situation entsteht einfach kein Spiel. Aus diesem Grund machten sich die Alptraumkrieger auf den Weg, durch die Träume von Kindern in die wache Welt einzudringen und das Buch zu stehlen. Trotz aller Vorsichtsmaßnahmen passiert auch genau das, und die einzelnen Seiten werden über die drei Welten verstreut.

Das entstandene Chaos zu reparieren, kann nur die Aufgabe eines besonderen Helden sein.



FACTS & FEATURES

- + einsteigerfreundlich
- + motivierend
- ungenaue Steuerung
- technisch altbacken



[1] Ein Ausschnitt der Karte zeigt die Größe der Spielwelt. [2] In der Bibliothek lauern kleine Würfel aus Wackelpudding auf den Helden.



Die Geier werfen Eier-Bomben ab.

Landes Hyrule aufricht. Nun, genau das gleiche finden Sie auch in *Monkey Hero*. Ein junger, unerfahrener und schlecht ausgerüsteter Möchtegern-Held macht sich, von seinem Schicksal gelenkt, an die Rettung einer Welt. Dabei findet er im Verlauf des Spiels unterschiedliche Gegenstände, erfüllt kleinere Aufgaben und kommt seinem eigentlichen Ziel immer näher, bis die Geschichte in einem Showdown zwischen Gut und Böse gipfelt.

Sie laufen also als frischgebackener Held durch die Lande, um Recht und Ordnung wiederherzustellen. Dabei treffen Sie auf allerlei freundliche Figuren, die Ihnen in kleinen

Texten die Story näherbringen, Tips zu Rätseln geben oder gleich neue Aufträge erteilen. Natürlich stoßen Sie auch auf diverse Fieslinge, die Ihnen ans Leder wollen. Sie wehren sich – getreu dem Motto "Frieden durch mehr Feuerkraft" – durch den Einsatz verschiedener Gegenstände aus Ihrem Inventar. Zu Anfang steht Ihnen dabei nur ein Kampf-



stab zur Verfügung, erst im späteren Spielverlauf gesellen sich neue Items wie ein riesiger Vorschlaghammer oder kleine, aber durchschlagende Knallkörper hinzu. Außerdem lassen besiegte Gegner ab und zu Geld und Früchte liegen. Mit den Münzen kaufen Sie sich neue Knaller und Gesundheit, die Pfirsiche laden die Lebensenergie gleich wieder auf, was auch dringend nötig ist. In den Kämpfen ist es nämlich dank der ungenauen Kollisionsabfrage im Spiel nicht gerade einfach, einen Gegner zu treffen, ohne selbst in Gefahr zu geraten. Das mag beabsichtigt sein, ab und zu ist jedoch spürbar, daß bei der Entwicklung ein wenig geschlumpt wurde.

Mit der Zeit erhalten Sie durch besiegte Endgegner nicht nur die begehrten Seiten des Buches, das Sie ja wieder zusammenfügen müssen, sondern auch eine Erweiterung Ihrer maximalen Lebensenergie. Die Gegner im Spiel

werden ja schließlich auch schwerer zu schlagen. Damit Sie nicht ohne Hilfe dastehen, finden Sie immer mehr zusätzliche Items: Neben dem am Anfang an Sie übergebenen Kopfschmuck, der Ihnen die Anweisungen Ihres Lehrmeisters telepathisch übermittelt, entdecken Sie beispielsweise auch noch eine lichtspendende Kerze, einen Ohrring, der Ihnen ungelöste Rätsel signalisiert, verschiedene stärkere Kampfstäbe und eine Schriftrolle, die Ihnen das Fliegen beibringt.

Die Oberwelt, in der fast die Hälfte des Spiels abläuft, ist mit viel Liebe zum Detail gestaltet, wenn auch dem einen oder anderen vielleicht der quietschbunte knuddelige Grafikstil nicht gefallen mag. Statt Realismus setzten die Entwickler bei *blam!* auf einen Zeichentrick-Stil, der auf ein sehr junges Publikum zugeschnitten ist. Er herrscht auch in den verschiedenen Verliesen vor, die die andere Hälfte des Spiels ausmachen, allerdings ist dort alles sehr viel dunkler. Negativ fällt auf, daß der Trend zur Hires-Grafik an diesem Spiel wohl vorbeigezogen ist, ohne Spuren zu hinterlassen. Alles in allem ist *Monkey Hero* ein sehr nettes Action-Adventure, das zwar dem Nintendo-Vorbild *Zelda* nicht das Wasser reichen kann, aber vielleicht als Vorreiter für Genre-Nachschub auf der PlayStation sorgen könnte. Rollenspiel- und Adventure-Fans werden sicher Gefallen daran finden. *mom*



MONKEY HERO

meine Meinung: Na, das ist doch schon mal gar nicht so schlecht. Flüssige (wenn auch nicht geniale) Grafik, nette Story, angenehmes Gameplay – für jemanden, der *Zelda* nicht kennt, ist *Monkey Hero* eine neue Eröffnung auf dem Spielemarkt. Ich kenne das Vorbild und bin daher ein wenig enttäuscht, daß der Reiz nicht ganz so gut eingefangen wurde. Allerdings werde ich mich, als Fan des Genres, zu Hause einsperren, um die Buchseiten wiederzufinden. Wen es einmal gepackt hat, den läßt's halt nicht mehr los. *Alexander Folkers*

■ GENRE:	Action-Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Take 2 Interactive
■ ENTWICKLER:	blam!
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

SPIEL-
SPASS:

2,4



[1] Wie dem Taucher die Tür, bleibt dem Spieler der Spaß verschlossen. [2] Während der Tauchgänge sammeln Sie Gegenstände ein ... [3] ... die Sie später gewinnbringend verkaufen.

DIVER'S DREAM



Wer sich der **Titanic-Herzschmerz-DiCaprio-Welle** erfolgreich entziehen konnte, hat vielleicht einen anderen Bezug zu großen Schiffen als der **Rest der Welt**. Ist da vielleicht sogar der eine oder andere **Taucher** unter Ihnen? *Alexander Folkers*

die "Gigantic Matilda", ein Ozean-Riese im Titanic-Stil, liegt seit Jahrzehnten auf dem Meeresgrund und dämmert vor sich hin. Irgendwo in ihrem stählernen Leib ist ein Kronschatz verborgen, den ein alter Mann zusammen mit zwei seiner Kameraden bewachen und sicher zu seinem Eigentümer bringen sollte. Durch den Untergang des Schiffes war dies jedoch nicht möglich, und das Versagen plagt den Alten seit Jahren. Sie sollen ihm nun helfen, seine längst überfällige Pflicht zu erfüllen. Dazu springen Sie auf das Boot, das dem Alten und seiner Tochter gehört (Vorsicht! Romanzen-Gefahr!),

schlittern durch die Gegend und tauchen, was das Zeug hält. Während Sie in den ersten Missionen noch ohne Sauerstoffflasche in tiefe Untersee-Höhlen tauchen (hier ließ Konami mal den gesunden Menschenverstand außen vor), erhalten Sie im Verlauf des Spiels aus dem Erlös unterwegs eingesammelter Gegenstände ge-

nug Moneten, um sich eine ganz passable Ausrüstung anzuschaffen: Flossen, verschiedene Tauchanzüge und Luftflaschen, diverse Waffen und andere Hilfsmittel. Die brauchen Sie auch, da sie mit der Zeit auf immer härtere Herausforderungen und größere Gegner stoßen. Allerdings passen diese teilweise nicht wirklich in den halbwegs realistischen Rahmen des Spiels: In der zweiten Matilda-Mission stoßen Sie beispielsweise auf Krabben, die zur stattlichen Größe von ungefähr 3 Metern herangewachsen sind – in Länge, Breite und Höhe, versteht sich. Das Unterwasser-Spektakel ist an sich ganz unterhaltsam, wird jedoch von zu vielen Schwachpunkten geplagt. Die grafische Dar-

stellung rangiert irgendwo zwischen "Durchschnitt" und "igitt", musikalisch ist nicht viel geboten und der wichtigste Punkt, der Spielspaß, versteckt sich hinter der Frage "Wozu mache ich das eigentlich?". Alles in allem ein extrem durchschnittlicher Titel, der nur Scuba-Freaks mit extremer Schlechtwetter-Langeweile ein paar Stunden erheitern wird.

PS



Diesen Taucher müssen Sie retten, bevor Sie die "Gigantic Matilda" betreten können.

FACTS & FEATURES

- + halbwegs im Titanic-Trend
- veraltete Grafik
- sehr unrealistisch
- fehlende Motivation

DIVER'S DREAM

Fazit: Gibt es auf Mutter Erde einen einzigen Taucher, der wirklich ohne Sauerstoff in eine für ihn unbekannte Höhle taucht, um dort eine popelige Kamera zu suchen?

■ GENRE:	Action-Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	Mai 1999
■ HERSTELLER:	Konami
■ ENTWICKLER:	KCET
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch

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

SPIEL-SPASS:

3,5

PC Magazin – das müssen Sie wissen.

PC-Beschleunigung durch Tuning und Höbertakten der Hardware-Komponenten

Lohnt sich der Umstieg von Windows 95 auf ein neues Betriebssystem?

Leistungsfähiges und benutzerfreundliches Utility zum Windows-Tuning

Und außerdem: Programme manuell deinstallieren, Tips & Tricks für Homepages, etc.



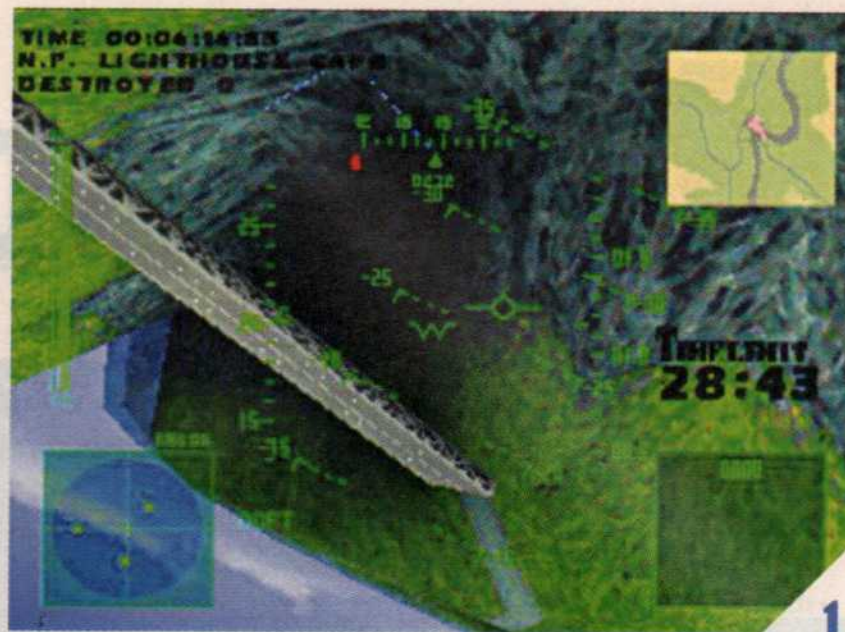
Bonus-Special mit Grundlagen und Tips & Tricks zur Windows-DOS-Box

Vergleichstest von Marken-Notebooks, die endlich bezahlbar sind

Maßnahmen zur Crash-Vorsorge und Hilfe nach dem Systemabsturz

Ab 10.5.99 an Ihrem Kiosk

www.pc-magazin.de



[1] Solche Stunts sind leicht zu starten, aber nur mit Übung zu überleben. [2] Sehr viel tiefer sollten Sie lieber nicht fliegen. [3] Da hat wohl einer versucht, mit der Hauswand zu knutschen. [4] Die Wolkenkratzer sehen aus der Nähe nicht sonderlich echt aus.



WING OVER 2

Echte Simulationen sind eine Seltenheit auf Spielkonsolen. JVC versucht, diese Tatsache zu durchbrechen. Alexander Folkers

Wind Nordost, Startbahn 03. Der Tower gibt Starterlaubnis. Die Maschine rollt an, jede Unebenheit im Beton ist zu spüren. Die Triebwerke verkünden weithin hörbar, daß sie inzwischen volle Leistung erreicht haben. Der stählerne Vogel schießt nach vorne, hebt ab und entschwindet in die Ferne.

So ähnlich erlebt man als Zuschauer den Start eines Flugzeuges – aus dem Cockpit selbst kennt das kaum jemand. Um zumindest den Spielbegeisterten unter den Nicht-Piloten dieses Erlebnis zu gönnen, wurde vor über zehn Jahren das Genre der Flugsimulation geschaffen. Natürlich sind mit der Zeit die Ansprüche gestiegen, und moderne "Flusis" bedeuten eher harte Arbeit als Spielvergnügen. JVC geht mit *Wing Over 2* einen etwas anderen Weg und erspart dem Spieler viele unangenehme Details – oder enthält sie ihnen vor, das ist Ansichtssache.

Sie beginnen als Flugschüler und dienen sich im Verlauf des Spiels durch verschiedene Trainingsmissionen nach oben, bevor Sie ohne Fluglehrer auf den freien Luftraum losgelassen werden. Dabei dürfen Sie anfangs wählen, ob Ihr Herz mehr an Propeller- oder Düsenmaschinen hängt. Problematisch ist bei der Geschichte, daß Sie für jede Trainingseinheit einen höheren Geldbetrag entrichten müssen. Sie ver-



Premiere – so miese Grafik war auf der PlayStation noch nie zu sehen.

dienen sich daher Ihre Moneten mit kleinen Flugaufträgen, die sich meist um Auslieferungen oder Sightseeing drehen. Ein Beispiel: Der Chef der Flugbasis ist zum Fischen gefahren, und Sie sollen ihm seine Sandwiches nachliefern, die er zu Hause vergessen hat – für satte 1000 Dollar. Sobald Sie die Kohle beisammen haben, begeben Sie sich in den Briefing Room,

FACTS & FEATURES

- + gute Flugsimulation
- + viele Fahrzeuge
- ultramiese Grafik
- grausige Akustik

wo ihnen der Instructor militärisch-zackig erklärt, was in der nächsten Mission zu tun ist. Sobald Sie in der Luft sind, beurteilt er Ihre Leistungen in den verschiedenen Prüfungsgebieten. Mit der Zeit werden Ihnen immer schwierigere Aufgaben gestellt, und nach dem Erreichen des Pilotenscheins dürfen Sie sich sogar in diversen Kampfflug-Missionen beweisen.

Soweit klingt das alles recht anständig, und in den ersten Missionen fallen auch keine sonderlichen Ungereimtheiten auf. Aber wehe, wenn Sie vom Boden aus starten. Die Landebahn entpuppt sich als häßlicher Klumpen gigantisch großer Pixel, zwischen den Polygonen klaffen oft meterbreite Lücken, und die Markierungen für das Taxiing (Rollen vom Warteplatz zur Startbahn) verdienen das Prädikat "Unfall des Jahrhunderts" – da helfen auch die (ohnehin unspielbaren) Zusatz-Perspektiven nicht weiter. Man mag über diese Punkte noch hinwegsehen, nicht aber über die Musik. Nicht abstellbar berieselt sie einen schlimmer als aus Kaufhäusern bekannt. Wer da nicht wirklich Flufan ist, greift zur Kettensäge, um der PlayStation ein neues Design zu verpassen.

Eine Besonderheit hat *Wing Over 2* auf jeden Fall noch zu bieten: Die Sprachausgabe. Alle Briefings und sonstigen Gespräche mit den verschiedenen Figuren in der Flugbasis laufen – wenn auch in Englisch – als Text und Sprachausgabe ab. Auch die (seltenen) Funksprüche, die Sie auffangen, sind in beiden Formen vorhanden. Hier hat JVC etwas mehr Sorgfalt walten lassen, als im restlichen Audio-Anteil des



Spiels –
alle Sprecher sind klar
verständlich.

Die Ausstattung der
Flieger variiert mit den
Modellen, über ein grund-
legendes Minimum an Instru-
menten kommt *Wing Over 2*
allerdings nicht hinaus.

Aber das kann man von
einem Konsolen-Flugsimu-
lator eigentlich auch nicht
erwarten, da die PlayStation
einfach nicht so viel Spei-
cher und die Bedienelemente (z. B. Tastatur)
aufweist, die es ein PC bieten kann. Dafür ist
die Steuerung gut gelöst und eingängig – ein
Druck auf den linken Analogstick oder den
Select-Button öffnet ein Menü für verschiedene
Funktionen.

Alles in allem: Sieht man von der schauer-
haften Grafik, dem grausigen Sound und der
mageren Ausstattung der Flieger einmal ab, ist
Wing Over 2 ein für eine Spielkon-
sole ordentlicher und anspruchsvol-
ler Flugsimulator. mom



[1] Im Briefing
wird ganz genau
erläutert, was die
Mission aus-
macht. [2] Die
nette Rezeption-
nistin nimmt die
Prüfungsge-
bühren entgegen.

WING OVER 2

m eine Meinung: Schon fast nostalgische
Gefühle packten mich, als ich mein erstes
Taxiing hinter mich bringen durfte. Die
Grafik erinnerte mich dabei an die gute, alte Zeit
von ZX81 und C64 – nur ist das schon weit über
zehn Jahre her. Und so kann ich mich an derart
schlimme Fehler in der grafischen Darstellung
überhaupt nicht mehr erinnern. Wie dem auch
sei: *Wing Over 2* ist ein guter Konsolen-Flug-
simulator, daran führt kein Weg vorbei. Wer Inter-
esse am Fliegen hat und keinen PC besitzt, sollte
ein Auge zudrücken und einfach zugreifen.

Alexander Folkers

■ GENRE:	Flugsimulation
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	JVC
■ ENTWICKLER:	Beluga
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	2,0	SPIEL- SPASS:
■ GRAFIK:	5,0	
■ SOUND:	4,0	
■ PRÄSENTATION:	4,0	
■ GAMEPLAY:	2,0	
■ MOTIVATION:	2,5	
■ PREIS/LEISTUNG:	2,5	

2,5

Lernen kann auch Spaß machen

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

Neu!



je
öS 238,-/SFr 25,-
DM 29,95*

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

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

Neu!



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

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



Franzis'

* unverbindliche Preisempfehlung



BIG AIR

[1] Im Trainingsmodus machen Sie sich mit den Tastenkombinationen vertraut. [2] Warum so traurig? 7000 Punkte sind doch sehr gut! [3] Im SplitScreen-Mode wird die Detailfülle heruntergefahren.

Morrow und Nitro), lizenzierte Klamotten und einen wirklich hörensweisen Soundtrack, der so namhafte Underground-Bands wie Andalusia, Limp oder Diesel Boy aufspielen läßt. Befriedigend ist auch die Anzahl der Spielmodi; die Krönung hierbei ist eindeutig die Welttour.

Die 30 Wettbewerbe sind in den sechs Ländern USA, Japan, Schweiz, Deutschland, Schottland und Frankreich angesiedelt, wobei zu Beginn des Games lediglich die ersten drei anwählbar sind. Ihre Aufgabe besteht darin, die

Selbst im Mai dürfen alle Snowboarder ihrer Lieblingsbeschäftigung nachgehen und verschneite Hänge runterheizen. Dies alles haben Sie **Electronic Arts** neuer Snowboard-Sim **Big Air** zu verdanken.

Artur Hoffmann

Während Snowboard-Simulationen vor Jahresfrist noch zu den Dauerbrennern auf unseren Testseiten gehörten, ist es verdächtig still geworden. Es hat fast den Anschein, als ob der Markt nun endgültig gesättigt wäre und kein Hersteller mehr Interesse an diesem Genre hat.

Und ausgerechnet jetzt kommt die "Mutter aller Sportspielproduzenten" auf die grandiose Idee, ein Snowboard-Game zu veröffentlichen. Falls Sie sich schon auf ein erstklassiges Spektakel à la *Fifa '99* freuen, verraten wir Ihnen noch, daß die Coder aus dem "Pitbull Syndicate" für die Programmierung zuständig waren.

Test Drive Boarding

Das auf der Grafikkengine des alles andere als überwältigenden Racers *Test Drive 5* basierende Snowboard-Game legt großen Wert auf eine zeitgemäße Präsentation. Diese glänzt dann auch durch originale Boards (u.a. von Burton,



FACTS & FEATURES

- + lizenzierte Boards und Klamotten
- + 30 Kurse
- schwammige Steuerung
- Grafikbugs

[1] Beim Rennen zeigt sich, ob Sie Ihr Brett auch bei Höchstgeschwindigkeiten im Griff haben. [2] Die Charaktere werden Ihnen ausführlich vorgestellt. [3] Erster!





Ein gutes Replay ist inzwischen so gängig wie Dual-Shock-Support.

fünf Disziplinen (Boardercross, Half Pipe, Big Air und die Freestyle-Varianten Rennen und Tricks) eines Landes zu gewinnen, um dann den Bossfahrer herauszufordern, der dank Lizenz lebenden Boarderprofis nachempfunden wurde. Um aber eine Chance zu haben, müssen Sie sich im Trainingsmodus in erster Linie mit den Jumps vertraut machen. Im Zwei-Spieler-Modus (SplitScreen) stehen Ihnen hingegen nur drei Wettbewerbe zur Verfügung.

Grafisch kann das Game nicht überzeugen, da Pop-Ups und Clipping-Fehler überproportional häufig vorkommen. Ähnlich unaus-

gewogen ist auch die Steuerung, da die Richtungstasten den in der Luft befindlichen Boarder zu Drehungen animieren. Was im Freestyle-Modus gut ist, verkommt beim Rennen zu einer nervigen Angelegenheit: Wollen Sie

beispielsweise Ihren Charakter in der Luft ausbalancieren, um nach der Landung keine Richtungsänderungen mehr ausführen zu müssen, artet dies in einen 180°-Spin aus...

mom



BIG AIR



Meine Meinung: Oh weh, EA! Der Einstand ins Snowboardgenre ist alles andere als gelungen: Miese Grafik, ein lausiges Gameplay und ein lascher Multiplayer-Modus machen aus *Big Air* einen der schwächsten Genrevertreter. Da reißen weder die Lizenzen noch der gute Soundtrack was raus. Einziges, winziges Highlight ist der Spielmodus, bei dem zumindest ein Fünkchen Motivation aufkommt. Der Rest sollte entweder unter einer Lawine begraben oder von der Pistenraupe überrollt werden.

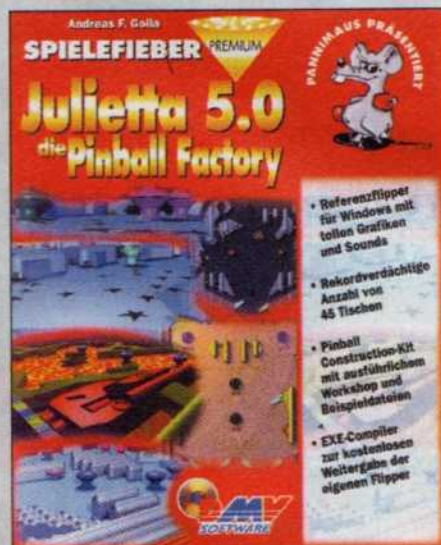
Artur Hoffmann

■ GENRE:	Snowboardsim
■ VERFÜGBAR AB:	Mai 1999
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ ENTWICKLER:	Pitbull Syndicate/Accolade
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

SPIEL-
SPASS:

3,2



Flippern Sie gerne

Dann sollten Sie Julietta ausprobieren – den Kult-Flipper für den PC! In der neuesten Version ist das Windows-Programm mit Features ausgestattet, die kein anderer Flipper bietet: Multi-Ball- und Multi-Flipper-Modus, sogar Physik und Tischspielarten lassen sich Ihrem Geschmack anpassen.

Julietta Pinball Factory

Golla, Andreas; 1999

ISBN 3-7723-3501-2
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



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

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,-

PlayTest

[1] Neben dem normalen Zweispielermodus dürfen Sie sich in einigen speziellen Levels auch gegenseitig mit Bomben bewerfen.
[2] Hier stehen nicht nur Sie Kopf. Jetzt bloß nicht die Übersicht verlieren.
[3] Zu zweit macht Bombenlegen gleich doppelt soviel Spaß.



YOYO'S PUZZLE PARK

Wer hätte das gedacht. Ein Geschicklichkeitsspiel von den *R-Type*-Entwicklern! Klingt zunächst etwas seltsam, doch *YoYo's Puzzle Park* hat's in sich!

Moritz Menzel

Vor einiger Zeit bereits stattete uns der englische Pressevertreter von JVC einen Besuch ab und präsentierte – neben dem ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten *Wing Over 2* – das neueste Werk der *R-Type*-Schöpfer Irem. Zu diesem Zeitpunkt konnte er uns die frühe Version für einen Bericht leider noch nicht überlassen, doch zumindest Probespielen sollten wir es einmal. Als wir das Game sahen, schlugen unsere Kinnladen zeitgleich auf der Tischplatte auf. Das war ganz und gar nicht das, was wir von den Shoot'em-Up-Spezialisten erwartet hätten. Trotzdem ließen wir uns zu einer Runde mit dem enthusiastischen Engländer überreden, und nach einer kurzen Eingewöhnungszeit hatten wir mit *YoYo's Puzzle Park* dermaßen viel Spaß, daß wir den ersten großen Teil des Games doch glatt am Stück durchspielten!

Vom Prinzip ist alles mal wieder ganz einfach: Jedes Level in *YoYo's Puzzle Park* besteht

lediglich aus einem Bildschirm mit einigen Plattformen, auf denen die unterschiedlichsten Gegner ihre Bahnen ziehen. Um diese aus dem Weg zu räumen, liegen diverse Bomben herum, die Sie mit einem beherzten Tastendruck aufnehmen und sie entweder neben einem Bösewicht fallen lassen oder horizontal durch den ganzen Bildschirm werfen können. Überflüssig zu sagen, daß Sie bei der Detonation nicht unbedingt Däumchen drehend in der Nähe rumstehen sollten! Zusätzlich haben Sie noch eine Attacke von geringer Reichweite, mit der Sie schwächere Gegner für kurze Zeit außer Gefecht setzen können.

FACTS & FEATURES

- + hoher Suchtfaktor
- + viele Levels
- + klasse Zweispielermodus
- + etwas zu einfach



Den besonderen Kick üben die abgefahrenen Level aus, denn mal schwankt der ganze Bildschirm wie in einer Achterbahn von einer Seite zur anderen, mal dreht sich die ganze Stage



Partie eine lange Nacht werden, denn Level hat YoYo's Puzzle Park mehr als genug. In über 130 Stages müssen Sie Ihr Können unter Beweis stellen!

Haben Sie sich tatsächlich durch das letzte Level gebombt, ist allerdings noch längst nicht Schluß mit YoYo's Puzzle Park, denn richtig Spaß kommt dann im Zweispielermodus auf. In den normalen Stages ist sogar richtiges Teamwork angesagt. Der eine setzt die Gegner lahm, "sammelt" sie in einer Ecke und hält sie in Schach, während der zweite eine Bombe holt, um sie ins Jenseits zu befördern. Und sollte die Künstliche Intelligenz der Bösewichte keine Herausforderung mehr für Sie sein, dürfen Sie selbstverständlich auch gegeneinander antreten. Hierfür wurden sogar extra einige spezielle Level designed. Durch den guten Zweispielermodus werden Sie YoYo's Puzzle Park immer wieder in die Konsole legen, um mit ein paar Freunden einige Boomben zu legen.

Für gemütliche Knobelnachmittage ist dieses Spiel übrigens nichts. Bei der Menge an Gegnern, die in den meisten Bildschirmen hinter Ihnen her sind, entsteht richtig Hektik! *jb*

PS



2



3

[1] Der Oberbösewicht versucht, mit einem Luftschiff zu fliehen. Ha! Nicht mit uns! [2] Unser wackerer Held kämpft gegen die offenbar einzige "Gehirn"zelle eines bösen Roboters. [3] Verkehrte Welt...

einfach auf den Kopf und Sie müssen verkehrt herum weiterspielen. Um dies wieder rückgängig zu machen, werfen schlaue Kerlchen einfach eine Bombe gegen den Bildschirmrand. Doch das ist nicht immer so einfach, wie es klingt und außerdem: Verkehrt herum spielen ist ein Riesenspaß, vor allem im Zweispielermodus!

Hektik

YoYo's Puzzle Park ist irgendwo zwischen den Klassikern Bubble Bobble und Bomberman angesiedelt, und wartet mit einem vergleichbar hohen Suchtpotential auf. Wie bei allen Topiteln dieses Genres werden Sie sich allzu oft beim Gedanken "okay, nur noch ein Level" ertappen. Schalten Sie die Konsole dann allerdings nicht konsequent aus, kann aus der kurzen



[1] Dieser Level ist etwas aus den Fugen geraten. Gefahr auf Seekrankheit! [2] Sie werden immer wieder hilfreiche Vögel, Ufos oder feuerspuckende Tiere unbekannter Art finden, auf denen Sie reiten dürfen.



YOYO'S PUZZLE PARK

meine Meinung: Freunde durchgeknallter Geschicklichkeitsspiele verbringen mit YoYo's Puzzle Park unzählige Stunden. Vor allem der Zweispielermodus ist sehr gut gelungen und potenziert den Spaß noch - ein echtes Partyspiel! Allerdings wird es mit Sicherheit Leute geben, die den Kopf schütteln würden, könnten Sie uns laut lachend bei einer Runde YoYo's Puzzle Park beobachten. Uns zumindest in der Redaktion ist das völlig egal - wir zocken munter weiter.

Moritz Menzel

■ GENRE:	Geschicklichkeit
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	JVC
■ ENTWICKLER:	Irem
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

SPIEL-
SPASS:

2,0



[1] Super-Special-Moves werden gewohnt aufwendig in Szene gesetzt.

[2] So sieht es also aus, wenn jemand "ausgequetscht" wird.

[3] Anfänger verlieren leicht den Überblick...

[4] Der erste Angriff wird, wie gewohnt, besonders gewürdigt.

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

Es ist wieder einmal soweit: Die betagten, aber nicht minder beliebten **2D-Street-Fighter** sind wieder da. Und diesmal haben Sie äußerst prominente Verstärkung mitgebracht: die **Marvel Super Heroes!** Artur Hoffmann

Wer die Titel aller bisher erschienenen Street-Fighter-Games aus dem Stehgreif aufsagen kann, der gehört zweifelsohne zu den Kennern des Genres. Denn die Vielzahl der auf dem Markt befindlichen Varianten, vor allem aber auch Capcoms undurchsichtige Titelpolitik, sorgten hier für reichlich Verwirrung. Bei dieser Arcade-Umsetzung gibt es aber keinerlei Unterschiede zwischen Japan und dem Rest der Welt.

Prominententreff

In diesem Sequel treffen neun Street Fighter auf acht nicht minder bekannte Marvel-Comic-Helden. Diese Konstellation läßt somit ähnlich reizvolle Fights zu, wie das bereits beim vor geraumer Zeit erschienenen *X-Men vs. Street Fighter* der Fall war: Ob Spiderman und Ryu, Captain

America und Zangief, Hulk und Sakura – alles was in der Comic- beziehungsweise Kloperszene Rang und Namen hat, ist vertreten.

Neben den standardmäßigen Einsätzen im Battle-, Versus- und Trainingsmodus erwarten Sie auch die Varianten Hero Battle und Cross-over. Der Heldenkampf verdankt seinen Namen der Tatsache, daß die beiden Teams einer strikten Trennung unterliegen und Sie sich somit entweder für die Marvel-Heroes-Crew oder



[1] Gegen eine 22-Hit-Combo haben wir keine Chance.

[2] Dieser Kampfplatz scrollt auch nach unten.

den Street-Fighter-Clan entscheiden müssen.

Der vollmundig angekündigte Crossover-Modus, eine Art Tag-Team-Fight, entpuppt sich aber als Mogelpackung: Zwar dürfen Sie vor dem Fight zwei Charaktere auswählen, gesteuert wird aber immer nur einer. Ihr Partner greift erst dann ins Geschehen ein, wenn Ihre Lebensenergie verloren ist, oder wenn es darum geht, einen Team-Move auszuführen. Darüber hinaus kämpft die CPU mit genau den gleichen

FACTS & FEATURES

- + 17 Charaktere
- + arcadelastiges Gameplay
- + hübsche Bitmap-Hintergründe
- veraltetes Spielprinzip
- kaum Abwechslung



Charakteren. Nach einer Runde wird jeweils ein Fighter ausgewechselt.

Hier wäre eine echte Zusammenarbeit zwischen den beiden Recken wünschenswert gewesen. So aber müssen Sie sich weiterhin als Einzelkämpfer durch die Stages prügeln, um am Ende in den Genuß einer Animation zu kommen.

Wie in diesem Genre üblich, schlagen, treten und klammern die Protagonisten vor hübsch designten Bitmap-Hintergründen, die sich mittels Parallaxscrolling über mehrere Bildschirme erstrecken. Weitere grafische Schmankerl kommen bei der Ausführung der diversen Combos, Specials und Finishing-Moves zum Vorschein: Zuckende Blitzschläge, flammende Explosionen und atemberaubende Farbkompositionen bringen das Feeling der Arcade-Version nahezu

pixelgenau auf den Bildschirm. Verstärkt wird dieser Eindruck durch die guten Special-FX und die Kommentare des Ringbeobachters. Die Musikuntermalung fügt sich nahtlos in die Reihe der im Mainstream angesiedelten und so-

mit nicht weiter erwähnenswerten SF-Soundtracks ein. Abgerundet wird das Game durch eine Multimedia-Galerie, in der alle erspielten Endsequenzen sowie einige Grafiken gespeichert werden. mom



Auch in schwindelerregenden Höhen wird gefightet.



MARVEL VS. STREET FIGHTER



Meine Meinung: Trotz des x-ten Aufgusses des gleichen Spielprinzips macht *MSH vs. SF* streckenweise richtig Spaß. Das liegt primär an der guten Mischung der Fighter, dem gewohnt flotten Gameplay und den detaillierten Hintergründen. Alle nach frischem Futter dürstenden 2D-Prüfgelbs sowie Marvel-Comic-Leser dürfen bei diesem Game bedenkenlos zugreifen. Wer auf räumliche Tiefe, realistische Kampfszenen und exakt modellierte Charaktere Wert legt, der sieht sich woanders um.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Beat'em-Up
■ VERFÜGBAR AB:	Mai
■ HERSTELLER:	Virgin Interactive
■ ENTWICKLER:	Capcom
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

SPIEL-SPASS:

2,4

So bestehen Sie jeden Einstellungstest



Ihre Arbeitskraft ist das Wichtigste, was Sie zu verkaufen haben. Und genau hier setzt diese neue CD-ROM an. Im Crash-Training lernen Sie, wie Sie den Verlauf des Vorstellungsgesprächs bestimmen und zum Spitzenkandidaten unter den Bewerbern aufsteigen. Keine Frage kann Sie mehr aus der Fassung bringen kann.

Jedes Wort sitzt und sogar

Ihre Körperhaltung paßt. Mit Videos, Bildern, häufigen Fragen von Personalchefs, Checklisten, vorformulierten Briefen.

Vorstellungsgespräch

Hovermann, Claudia und Eike; 1998

ISBN 3-7723-8403-X

ÖS 238,-/SFr 25,-/DM **29,95***



Nach einer schriftlichen Bewerbung folgt meist ein Einstellungstest. Doch was wird gefragt? Was muß man wissen? Mit diesem Training bereiten Sie sich optimal vor! Über 1.100 Fragen und Aufgaben aus den gängigen Tests!

- Logik • Konzentration
- Rechtschreibung
- Wortbedeutung
- Sprachkompetenz
- Wirtschaft • Biologie
- Medizin • Computer

• Geschichte • Kulturgeschichte • Politik...

Mit Übungs- und Prüfungsmodus zur Simulation realer Testbedingungen.

Einstellungs Test

Urban, Albert; 1998

ISBN 3-7723-8954-6

ÖS 238,-/SFr 25,-/DM **29,95***



Franzis

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



[1] Hier kommt echte Partystimmung auf. [2] Authentisches Flipperfeeling soweit das Auge blickt. [3] Ein Treffer bringt satte 10.000.000 Punkte.

PRO PINBALL: BIG RACE USA

FACTS & FEATURES

- + viele Extraspiele
- + exzellente Ballphysik
- + umfangreiche Konfigurationsmöglichkeiten
- nur ein Tisch

big Race USA ist eine konsequente Weiterführung der überaus beliebten und nahezu konkurrenzlosen Pro-Pinball-Serie aus dem Hause Empire Interactive. Wie bei den beiden Vorgängern steht Ihnen zwar nur ein Tisch zur Verfügung, unzählige Extraspielchen und unterschiedliche Spielvarianten sorgen aber für die nötige Abwechslung.

Zu den besonderen Merkmalen der Empire-Flipper gehört eine – in diesem Genre eher selten anzutreffende – Hintergrundstory. Ging es beim Vorgänger *Timeshock* noch um die Suche nach Zeitkristallen, dreht sich bei *Big Race USA* alles um Taxis und die unendlichen Weiten der Vereinigten Staaten.

Auf Ihrer Reise durch 14 US-amerikanische Metropolen treffen Sie auf zahlreiche Gegner, die Sie in – auf der Punktmatrix dargestellten – Extra-Spielchen besiegen müssen. Um aber überhaupt vorwärtszukommen, gilt es natürlich, die vielen Rampen, Bumper und Targets in der vorgegebenen Reihenfolge zu treffen. Ein umfangreiches Regelwerk vermittelt Ihnen die Grundkenntnisse und führt Sie zudem in die

Im Taxi durch die **Vereinigten Staaten von Amerika!** Kein Road-Movie, sondern der **Plot** des neuen *Pro Pinball*-Titels. *Artur Hoffmann*

Geheimnisse des professionellen Flippers ein. Dieses Wissen ist auch vonnöten, da Sie teilweise mit sechs Bällen gleichzeitig auf dem hochauflösend dargestellten Tisch jonglieren! Aufgrund der drei Spielvarianten (Normal, Tournament und Challenge) bleibt die Motivation auch nach längerem Spiel hoch.

Die Umsetzung der Spieldynamik ist einzigartig und steht einem echten Kasten in nichts nach. Den absoluten Höhepunkt bilden die unzähligen Einstellmöglichkeiten, die weit über die Anzahl der

Kugeln und die Tilt-Empfindlichkeit hinausgehen. Link-Kabel-Besitzer kommen zudem in den Genuß eines echten Kopf-an-Kopf-Duells.

PS



Nehmen Sie das Geld oder entscheiden Sie sich für den Inhalt des Kofferraums?

PRO PINBALL

Fazit: *Big Race USA* setzt die *Pro-Pinball*-Reihe professionell fort und glänzt mit gerade so vielen Neuerungen, daß sich der Kauf für Flipperfans lohnt.

■ GENRE:	Flippersimulation
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Empire Interactive
■ ENTWICKLER:	Cunning Developments
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2,0
■ GRAFIK:	1,5
■ SOUND:	2,0
■ PRÄSENTATION:	2,0
■ GAMEPLAY:	1,5
■ MOTIVATION:	2,0
■ PREIS/LEISTUNG:	2,5

SPIEL-SPASS:

2,0

POWERPLAYER

lassen sich NICHT aufhalten!

Jetzt drei Ausgaben mit CD testen: für nur 9 Mark!



www.powerplay.de

Coupon einfach ausfüllen und ab damit an
**Power Play, Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München**
oder per Fax an **089 / 20 02 81 22**
oder bestell doch einfach per E-Mail
unter **weka@csj.de**

Als Power Player kennst Du alle Tricks, um Dich sicher auch durch beinharte Level zu boxen. Und für nur 9 Mark kannst Du mit drei Test-Heften sofort durchstarten - jede Ausgabe inklusive Power Play-CD mit den aktuellsten Demos, Videos und überlebenswichtigen Tips&Tricks. Apropos Durchstarten: Mach mit beim großen Power Play Programmier-Wettbewerb und gewinn einen Mercedes SLK 230 Roadster!

3 Hefte für 9 Mark? Ich bin dabei!

Ja, ich möchte Power Play kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben mit CD für 9,- DM. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit ca. 15% Preisvorteil - für nur 5,50 DM statt 6,50 DM Einzelverkaufspreis! (Jahresabopreis 66,- DM; Studenten-Abo 57,60 DM) Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Ich wünsche folgende Zahlungsweise (wie angekreuzt):

☐ nach Erhalt der Rechnung

☐ bequem durch Bankeinzug

Kontonummer

Bankleitzahl

Geldinstitut

Datum, 1. Unterschrift

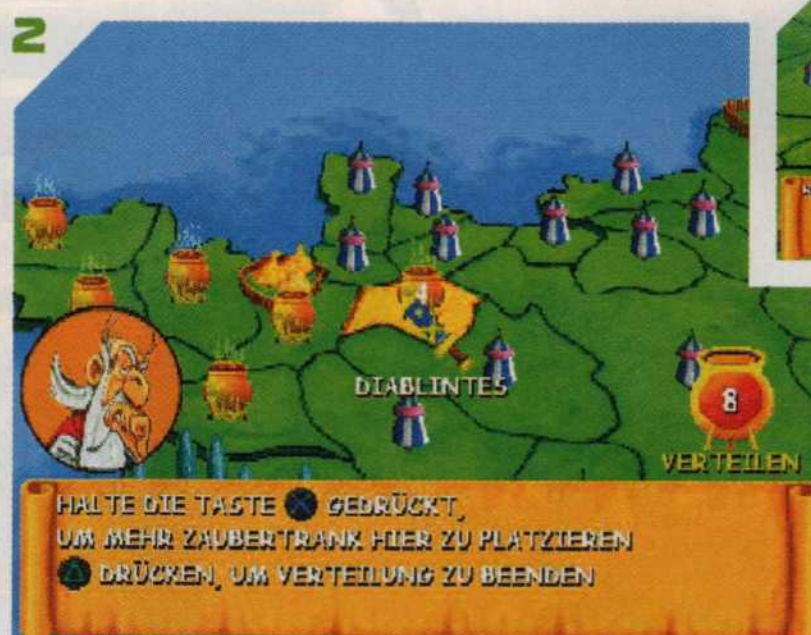
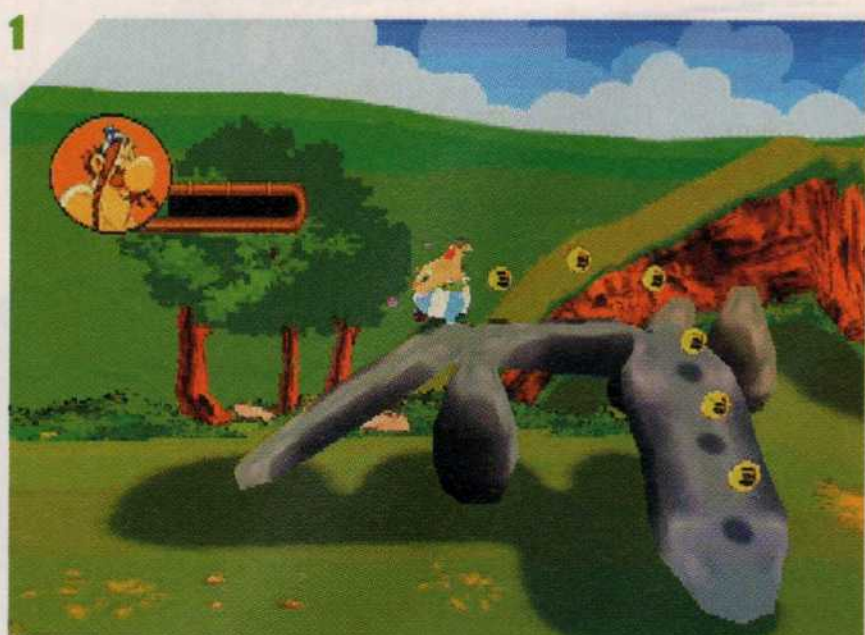
Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CPO96



Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann Du innerhalb von 10 Tagen bei Power Play, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



[1] Bei Obelix' Geschicklichkeitseinlage können Sie die Zaubervorräte aufstocken. [2] Dank der permanenten Hilfstexte kommt keinerlei Verwirrung auf. [3] Die wichtigsten Territorien werden stark bewacht.

ASTERIX

Beim Teutates! Nun wollen die schnurrbärtigen Gallierhorden auch noch das Terrain der PlayStation erobern. Artur Hoffmann

der ehrwürdige Druide Miraculix möchte mal wieder einen Topf Zaubervorräte brauen. Doch leider sind ihm die Zutaten ausgegangen. Kurzerhand werden die beiden Helden Asterix und Obelix mit der Beschaffung der fehlenden Zutaten beauftragt. Und wie im Comic, so müssen die beiden Recken auch im Game zahlreiche Abenteuer bestehen und jede Menge Römer verprügeln.

Das Spiel setzt auf die strikte Trennung von Strategie- und Action-Komponente. Im eng an Risiko angelehnten Strategieteil verteilen Sie Ihre Zaubervorräte auf die von Ihnen besetzten Provinzen, führen Angriffe auf benachbartes römisches Territorium durch und sorgen im letzten Schritt für die Sicherung Ihrer Besitztümer.

Anschließend ist Cäsar am Zug, der seine verlorenen Gebiete zurückerobert möchte.

Richtige Action – in Form von Extra-Games – kommt erst dann ins Spiel, wenn Sie bestimmte römische Provinzen angreifen: Die Spanne der Mini-Spielchen reicht vom Römerweitwurf über das Faßhauen bis hin zu einer rudimentären Jump'n-Run-Einlage, bei der Sie Obelix durch ein 3D-Terrain steuern. Je nachdem, wie gut Sie in einer dieser Extrageschichten



[1] Beim Faßhauen kommt ein wenig Spaß ins Spiel. [2] Die Rangelei ist im Gange.



FACTS & FEATURES

- + originale Charaktere
- + einfaches Gameplay
- abgekupfertes Spielprinzip
- kaum Abwechslung
- wo ist Idefix?

abschneiden, nehmen Sie die Provinz ein, oder es vergrößert sich der Vorrat an zu verteilendem Zaubervorräte. Auf diese Art und Weise geht es weiter, bis Sie alle Zutaten gefunden und die Römer besiegt haben.

Grafisch wird solide (Strategieteil) bis gute (Action-Einlagen) Hausmannskost geboten, der Sound erschöpft sich in belangloser Hintergrundmusik und sporadisch eingestreuten Sprachsamples. Richtig professionell sind nur die Zwischensequenzen, die absolute Kinoqualität erreichen.

PS

mom

ASTERIX

Fazit: Asterix ist höchstens etwas für jüngere PlayStation-Besitzer, da es auf einfache Steuerung und eingängiges Spielprinzip setzt.

■ GENRE:	Strategie-Action-Mix
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Infogrames
■ ENTWICKLER:	Sourcery
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch

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

SPIEL-SPASS:

3,5

Asterix®

PlayStation – Das Fun-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
Journalsatz GmbH, Gruber Str. 46b, 85586 Poing

TITEL: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

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

VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic
(verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: 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

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 - Das Fun-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 - Das Fun-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.

Titel: LucasArts

Inserentenverzeichnis

Kd.	Name	Internetadresse	Hotline	Seite
B	Baucontec	www.baucontec.de	05331/99590	65
C	CDG Media	www.spieleloesungen.de	04131/850610	83
	Cross Computersystems GmbH		0231/5311334	41
	C+T		07156/49620	101
D	Dino Verlag	www.DinoVerlag.de		69
E	Eidos Interactive	www.eidosinteractive.com	0190-510051	124
	Electronic Arts	www.ea.com	0190/900030	30/31
F	Fire International (Deutschland) GmbH	www.blaze.de	02154/945251	21
	Franzis' Verlag GmbH	www.franzis.de	08121/951838	75,101,111,113,117
	Freak's Shop		02504/933033	53
	Funtronixx		0561/12477	113
G	G-Press Dataservice	www.infopool.com	030/3999180	49
	Game It!	www.gameit.de	01805/225300	51
H	HASBRO/Team 17	www.microprose.de	01805/252565	CD-Collector
I	Interact of Europe Jöllenbeck GmbH	www.interact-europe.de	04287/125133 Mo-Fr. 9-16 Uhr	54/55
J	Jet Stream	www.jet-stream.de	07247/946170	79
	Joysoft	www.joysoft.com	0221/94861217	101
K	Theo Kranz Versand	www.logon.de/kranz	0931/3545245	123
L	Lahra Soft		02171/404172 10-20 Uhr	81
M	Media Markt	www.mediamarkt.com		62/63
N	Nike International			44/45
O	ORDER IN TIME	orderin Time @t-online.de	0711/22291030	59
P	Philip Morris			103
	PROMARKT GmbH		030/78780-253, -297	2/3
R	Ravensburger Interactive Media	www.ravensburger.de/interactiv.de Internet Hotline: hotline@ravensburger.de.	0751/861944	5
	RM Buch und Medien Vertrieb			33
S	Siggi's ToyShop	www.lueneburg.net/toyshop	04131/760462	77
	Software 2000	www.software2000.de	0190/572000 Mo-Do. 14-19 Uhr Fr. 10-14 Uhr	29
V	Vidis Electronic Vertriebs GmbH	www.vidis.com	040/51484048	17
	VP Marketing		0203/3633884	93
W	WEKA Computerzeitschriften	www.wekanet.de		109
	WEKA Consumer Medien	www.wekanet.de		71,91,99,119, Beihefter
	Wial Versand Service	www.wial.de	08142/59640	67

Im nächsten Heft

Wer bekommt den „smartster“?

Was lange währt ... Ganze vier Ausgaben ist es her, daß wir die Verlosung des Fanatec "smartster" gestartet haben. Nun endlich ist es soweit, der letzte Einsendeschluß ist abgelaufen, die letzte Karte eingegangen und der letzte Fragebogen ausgewertet. Natürlich erfahren Sie nicht nur, wer sich das exklusive Fahrzeug vor seine Haustür stellen kann, sondern auch, wer sich in Zukunft "Offizieller Fanatec-Hardwaretester" nennen darf.



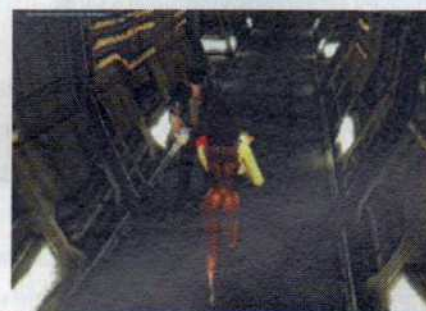
Messebericht E3

Alle Jahre wieder werden sämtliche Mitglieder der Computer- und Videospiele-Branche weltweit extrem nervös, trinken zu viel Kaffee, wühlen sich durch unübersichtliche Terminlisten und laden goldene CDs in ihre Rucksäcke. Es ist wieder einmal Zeit für die E3, die wichtigste Fachmesse im Bereich des elektronischen Entertainments. Wir werden natürlich auch in ein überfülltes Flugzeug steigen und uns auf den Weg nach Los Angeles machen. In der nächsten Ausgabe erfahren Sie dann, was uns alles widerfahren ist – und welche Spiele es zu sehen gab.



Alien Resurrection

Der vierte Film um die von H. R. Giger gestalteten Außer-



irdischen sorgte bei den Fans der Filmreihe für gemischte Gefühle. Nicht jeder wollte sich damit abfinden, daß sich Ellen Ripley – aus ein paar Zellen geklont – in eine Alienmutter in menschlicher Form verwandelte. Dafür waren einige der Trickeffekte sehenswerter als in den Vorgängermovies. Fox Interactive bannt das Kinospektakel nun auf eine schwarze Scheibe. Im Action-Adventure *Alien Resurrection* versuchen Sie, die Menschheit vor der Bedrohung durch die fiesen Außerirdischen zu bewahren und selbst am Leben zu bleiben.

außerdem:

- Warzone 2100
- Bugs Bunny
- GTA London
- Omega Boost
- Triple Play 2000 und vieles mehr...

Auch in der nächsten Ausgabe wieder dabei: Unsere Demo-CD!

die redaktion

Hektische Betriebsamkeit in einem Bürohaus in Poing, Oberbayern. Die Beteiligten: Jede Menge übernachteter Redakteure, die trotz aller Hindernisse noch den einen oder anderen Spieletest schreiben wollen. Grund dafür: Partyspiele wie *Poy Poy 2* und *Yoyo's Puzzle Park* sorgen mit Ihrem Multiplayer-Appeal für herbe Terminverschiebungen. Im Grunde seines Herzens ist eben auch ein fast 30 Jahre alter Redakteur immer noch ein Spieler.

Faszination Grafik: Es ist immer wieder erstaunlich, wie stark sich die Optik verschiedener Spiele auf ein und derselben Konsole in Sachen Qualität unterscheiden kann. Beispiele wie *Speed Freaks* und *Wing Over 2* machen deutlich, daß es eben immer noch auf den Willen der Entwickler ankommt, ob ein Game auch mal etwas fürs Auge bietet oder nicht. Das Werkzeug ist immer das gleiche, der Unterschied liegt in der Liebe zum Detail.

Ihr Theo Kranz
Partner im Ruhrgebiet:
dynatex
Im Brück-Center
44135 Dortmund
NUR LADEN • KEIN VERSAND

THEO KRANZ VERSAND

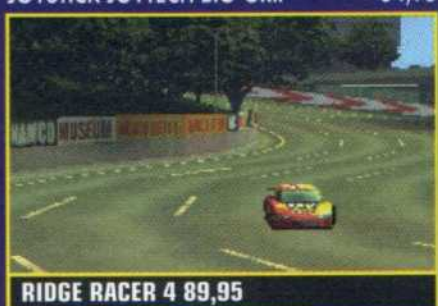
DER DEUTSCHE
VERSANDSPEZIALIST*



239,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK	239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK	
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN	19,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN)	29,95
CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG.	59,95
NEU- IN VERSCHIEDENEN FARBEN	
CONTROL PAD DUAL SHOCK	39,95
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG	19,95
ORIG. CD-CASE-BUNDLE	69,95
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE	9,95
ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT	29,95
GAMEMASTER DELUXE - SCHUMMELM.	89,95
CHEATMASTER - BLAZE	29,95
EQUALIZER - SCHUMMELMODUL	69,95
X-PLÖDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE	84,95
X-PLÖDER PROFESSIONAL (APRIL)	134,95
RGB-KABEL (G-CON- AV-ANSCHLUß)	16,95
LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.)	129,95
LENKRAD DUAL FORCE WHEEL	149,95
JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP	34,95



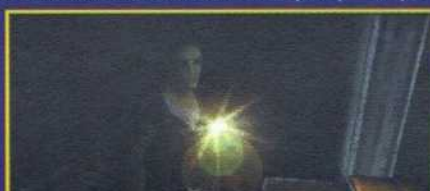
RIDGE RACER 4 89,95

PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.)	59,95
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 720 BLOCKS	64,95
MOUSE LOW BUDGET	34,95
MULTI TAP LOW BUDGET	49,95
ABE'S EXODUS (ODDWORLD 2)	79,95
ACTUA ICE HOCKEY 2000	79,95
AKUJI THE HEARTLESS	89,95
ALIEN RESURRECTION (JUNI)	89,95
ASTERIX	89,95
ATTACK OF THE SAUCERMAN (MAI)	89,95
BATMAN UND ROBIN	84,95



SYPHON FILTER (JUNI) 89,95

BIG AIR	89,95
BLAZE 'N' BLADE	99,95
BLOOD LINES (APRIL)	79,95
BLOODY ROAR 2 (APRIL)	84,95
BOMBERMAN (MAI)	79,95
BOMBERMAN FANTASY RAC. (MAI)	89,95



RECHTZITIG VORBESTELLEN!
Voraussichtlich nur kurze Zeit lieferbar

SILENT HILL (JULI) 89,95

BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL EDITION	99,95
BREATH OF FIRE 3	89,95
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE (JUNI)	84,95
BUST A MOVE 4	64,95
CAPCOM GENERATIONS (MAI)	84,95
CARMAGEDDON - F. ZUR HOLLE (DT.)	84,95
CASTROL HONDA SUPERBIKE (APRIL)	89,95
CENTPEDE (MAI)	89,95
CHESSMASTER MILLENNIUM (MAI)	89,95
CIVILIZATION 2	89,95



CASTROL HONDA S-BIKE 89,95

COLONY WARS 2: VENGEANCE	89,95
C & C 2: GEGENSCHLAG	89,95
COOL BOARDERS 3	89,95
CRASH BANDICOOT 3	89,95
CROC 2 (JUNI)	89,95
DARK STALKERS 3	84,95
DESCENT 3 (MAI)	79,95
DISCWORLD NOIR (MAI)	89,95
DIVER'S DREAM (DEEP BLUE)	89,95
DREAMS	89,95
DRIVER (MAI)	89,95
FIFA '99	89,95
FORMEL 1 '98	99,95
G-POLICE 2 (JUNI)	89,95
GEX 3: DEEP COVER GECKO	99,95
GLOBAL DOMINATION	89,95
GOLF PRO (MAI)	94,95
GRAND THEFT AUTO-LONDON (MAI)	44,95
GUARDIANS CRUSADE	89,95
HARD EDGE	89,95
HOGS OF WAR (MAI)	84,95
HUGO 2	89,95
KENSAI - SACRED FIST	89,95
KINGSLEY (JUNI)	89,95
KKND - KROSSFIRE	89,95
LE MANS (24 STUNDEN) (SEPT)	89,95
LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER (JU)	99,95
LIVE WIRE	64,95
MARVEL SUPERHER. VS. STRT. (APR.)	89,95
MASTER OF MONSTERS	99,95
METAL GEAR SOLID	89,95
METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK	159,95



METAL GEAR SOLID 89,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

ABE'S EXODUS	79,95	BUST A MOVE 2	49,95
BUST A MOVE 3	49,95	COMMAND & CONQUER 1	44,95
CHILL	44,95	C & C 2: ALARM. ROT (JUNI)	49,95
CONSTRUCTOR	49,95	COOL BOARDERS 2	49,95
CRIME KILLER	49,95	CRASH BANDICOOT 2	44,95
CYBALL ZOOER	29,95	CROC	44,95
DEATHTRAP DUNGEON	49,95	DESTRUCTION DERBY 2	49,95
DEVIL'S DECEPTION	54,95	FIFA '98 (MAI)	49,95
DIABLO	49,95	FINAL FANTASY VII (MAI)	49,95
FORSAKEN	49,95	G-POLICE	44,95
IRON & BLOOD	49,95	GRAN TURISMO (MAI)	49,95
MONOPOLY	69,95	GRAN THEFT AUTO	44,95
NHL BREAKAW. HOCKEY	49,95	HEART OF DARKNESS (APR)	44,95
NINJA - SHADOW OF DAR.	49,95	HERCULES	49,95
O.D.T.	49,95	INT. SUPER-SOCCER PRO.	49,95
POWER BOAT RACING	49,95	INT. TRACK & FIELD	49,95
R-TYPES	74,95	JURASSIC PARK	44,95
RISIKO	69,95	RAYMAN	49,95
RIVEN (MYST 2)	69,95	RESIDENT EVIL 1	44,95
S.C.A.R.S.	49,95	RIDGE RACER REVOLUTION	49,95
SENTINEL RETURNS	44,95	ROAD RASH	44,95
SHADOW GUNNER	49,95	SOUL BLADE	49,95
SPACE JAM	49,95	STREET STRIKE	44,95
SUPERCROSS (J. MCGRATH)	49,95	TEKKEN 2	49,95
VIGILANTE 8	49,95	TOCA TOURING CAR	44,95
WARHAMMER 1 (IM SCH...)	49,95	TOMB RAIDER 1	49,95
WARH. 2 (DARK OMEN)	49,95	TOMB RAIDER 2	49,95
WILD NINE'S - SPECIAL ED.	69,95	TRUE PINBALL	49,95
WWF IN YOUR HOUSE	49,95	V-RALLY	49,95
WWF WARZONE	69,95	WIFEOUT 2097	49,95
PLATINUM-EDITION	49,95	WORMS	44,95
ABE'S ODDYSEE	49,95		
ADIDAS POWER SOCCER	49,95		
AIR COMBAT	49,95		
ALIEN TRILOGY	44,95		

nur solange Vorrat reicht

SPIELERATER METAL GEAR SOLID	24,95
MONKEY HERO	89,95
MOTO RACER 2	89,95
MUSIC: MUSIC CREATION	89,95
NBA LIVE '99	89,95
NBA PRO '99	89,95
NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPHALT	89,95
NFL BLITZ (MAI)	89,95
NFL EXTREME	89,95
NHL '99	89,95
NHL FACE OFF '99	89,95



DRIVER (MAI) 89,95

NO FEAR MOUNTAINBIKING (MAI)	89,95
OMEGA BOOST (JUNI)	89,95
POPOULOS - THE 3RD COMING	89,95
POY POY 2	89,95
PREMIER MANAGER '99	79,95



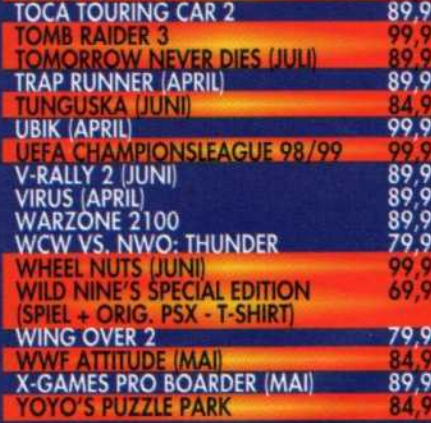
TOMB RAIDER 3 99,95

PRINCE NASEEM BOXING (MAI)	89,95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF	89,95
PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A	94,95
PUMA STREET SOCCER (APRIL)	89,95
R-TYPE DELTA (MAI)	79,95
RACING SIMULATION 2	89,95
RALLYMASTERS (JUNI)	79,95
RC STUNT COPTER (JULI)	89,95
RETRO FORCE	89,95
RIDGE RACER TYPE 4 (APRIL)	89,95
RUGRATS (MAI)	89,95
RUNNING WILD	79,95
SABOTEUR (JUNI)	89,95
SHANGHAI TRUE VALOR	89,95



STAR WARS EP1 (JUNI) 89,95

SILENT HILL (JULI)	89,95
SMASH COURT TENNIS: A. KOU. (JUNI)	89,95
SPEED FREAKS (JUNI)	89,95
SPORTS CAR GT	89,95
STAR WARS EPISODE 1 (JUNI)	89,95
STREETFIGHTER ALPHA 3 (MAI)	79,95
STREETFIGHTER COLLECTION 2	79,95
STREET SKATER	89,95
SWING (MAI)	74,95
SYPHON FILTER (JUNI)	89,95
T'AI FU (MAI)	79,95
TANKTICS (JUNI)	84,95
TEKKEN 3	99,95
TOCA TOURING CAR 2	89,95
TOMB RAIDER 3	99,95
TOMORROW NEVER DIES (JULI)	89,95
TRAP RUNNER (APRIL)	89,95
TUNGUSKA (JUNI)	84,95
UBIK (APRIL)	99,95
UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99	99,95
V-RALLY 2 (JUNI)	89,95
VIRUS (APRIL)	89,95
WARZONE 2100	89,95
WCW VS. NWO: THUNDER	79,95
WHEEL NUTS (JUNI)	99,95
WILD NINE'S SPECIAL EDITION	69,95
(SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)	
WING OVER 2	79,95
WWF ATTITUDE (MAI)	84,95
X-GAMES PRO BOARDER (MAI)	89,95
YOYO'S PUZZLE PARK	84,95



G-POLICE PLATINUM 49,95



G-POLICE 2 (JUNI) 89,95



R-TYPE DELTA (MAI) 79,95

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-SPIEL-SPEZIALVERSAHDLER AUF DER E3-N-MESSE 1997 IN NURNBERG



UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NACHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN (MIT PREISLISTE 64 SEITEN) MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH:
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77
UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN
1 DM=7,8 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL NN-GEB.

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell Hotline: 0931 354520

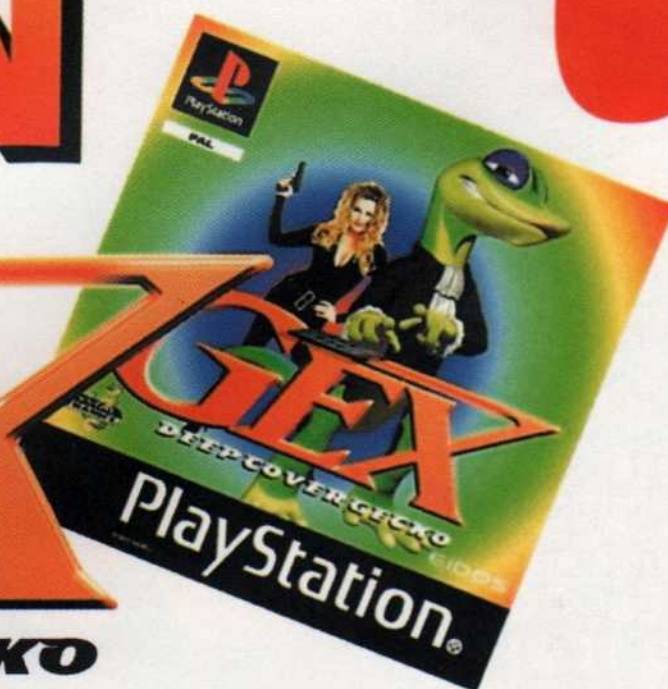
Versandkosten per Nachnahme: Post DM 6,40 zzgl. NN-Gebühr; UPS DM 16,- (ohne NN-Gebühr). Bei Vorkasse (nur Euroschicks) DM 4,-; Porto Ausland DM 18,-. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. * gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT Fax 0931/571602



DU DENKST
IMMER
NUR AN

GEX
DEEP COVER GECKO



EIDOS
INTERACTIVE