

Alle Cheats
100%
getestet

16 Seiten
TIPS & TRICKS

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

Playstation
Das Fun-Magazin

Playstation

Das Fun-Magazin

www.playstation-net.de

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

E3 - Die wichtigste Messe des Jahres!
Enthüllt: Die zukünftigen Top-Spiele!

Auf CD

Driver:
Neue Mission!
Endlich: Heart of
Darkness!

△ **Angespielt**

V-Rally 2
Ape Escape
Bomberman
NBA Pro '99

□ **PlayTest**

Driver
Warzone 2100
GTA London 1969
Hugo 2

5 spielbare
Demos
+ 3 Videos

AUF CD

- Abe's Exoddus
- Heart of Darkness
- KKND Krossfire

- Puma Street Soccer
- Driver

Videos: Big Air
Need for Speed 4
Street Skater



4 394167 712804



07



ALIEN

RESURRECTION

Haben Sie das Zeug zum Sieger?

Wir geben es Ihnen – und zwar günstig!



The image shows a silver Sony PlayStation console with a large disc cover in the center. The disc cover has the Sony logo at the top and the PlayStation logo at the bottom. To the left of the disc cover are two circular buttons labeled 'RESET' and 'POWER'. To the right is a circular button labeled 'OPEN'. Below the console is a large, bold price tag '249,-'. To the right of the console is a Dual Shock Controller, also silver, with a large, bold price tag '59,-' below it. A small black box with white text 'PSX Aufkleber 9,99' is located above the controller.

SONY

PlayStation

RESET

POWER

OPEN

PSX Aufkleber 9,99

249,-

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

Dual Shock Controller
verschiedene Farben

59,-

ProMarkt

Wir sind die Guten.

For PlayStation™

GAME BUSTER

DELUXE

THE ULTIMATE CHEAT CODE CARTRIDGE
FOR REAL CODE JUNKIES

INFINITE HEALTH
INFINITE AMMO
EXTRA WEAPONS
CODE GENERATOR
FREEZE
FREEZE MODE
VIRTUAL MEMORY
INFINITE LIVES
EXTRA CHARACTERS
EXTRA VEHICLES
CHEAT WARE

89,-

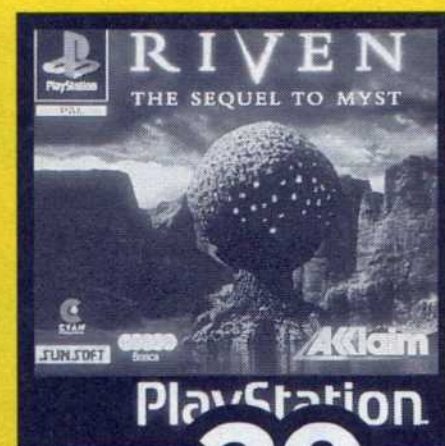
Game Buster Deluxe
Schummel Modul für Playstation

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



25,-

Total Drivin'
Playstation-Spiel



39,-

Riven
Playstation-Spiel



39,-

Tomb Raider II
Playstation-Spiel



49,-

Gran Turismo
Playstation-Spiel



49,-

Final Fantasy VII
Playstation-Spiel



49,-

FIFA 98
Playstation-Spiel

KLICK MICH:
www.promarkt.de

ProMarkt

Wir sind die Guten.

Alle Jahre wieder...



ein, es ist nicht schon wieder Zeit für's Christkind – keine Bange! Die Rede ist von der wichtigsten und größten Spielemesse des Jahres: die Electronic Entertainment Expo, kurz E3. Nach zwei Jahren Exil-Dasein in Atlanta fand sie 1999 wieder in Los Angeles statt und lockte mit gewaltigen Zahlen: Über 450 Aussteller kündigten weit über 2000 Spiele für PC, PlayStation & Co an – Grund genug, daß fast die gesamte Redaktion dem Lockruf der Hersteller über den großen Teich folgte.

Juli 99

Drei Tage lang hechelten Wolfgang, Moritz, Alex, Artur und Michael im 10-Minuten-Abstand von Stand zu Stand, um für Sie die kommenden Highlights des nächsten Jahres zu sichten. Und natürlich war für Sonys Dauerbrenner jede Menge Futter dabei – die wichtigsten und interessantesten Knaller finden Sie in unserem ausführlichen Messebericht ab Seite 12. Die Auswahl fiel uns dabei äußerst schwer – Unmengen von PlayStation-Spiele erwarten uns in den nächsten Monaten. Ein Thema rückte angesichts dieser Fülle ein wenig in den Hintergrund: die PlayStation 2!

Als einziges Highlight durften die Messebesucher eine Strecke von *Gran Turismo* probespielen, die neuartige Wunderkonsole war jedoch ständig durch eine Holzverkleidung verdeckt. Einzig Alex nutzte die Gelegenheit und konnte einen Blick darauf werfen, als ausreichend technische Probleme (wohl durch einen Hitzestau in der Kiste verursacht) seinen Mitarbeiter zwangen, das Geheimnis kurzzeitig zu lüften. Doch keine top-designte Wunderwaffe war zu erspähen, sondern nur sehr viel Technik, die wohl zum größten Teil nichts mit der Konsole selbst zu tun hatte, sondern eher der Verwirrung dienen sollte. Eines dürfte auf alle Fälle schon jetzt klar sein: Bis zur Serienreife der PlayStation 2 vergeht noch einige Zeit – doch das sollte uns alle nicht allzusehr stören: Immerhin wird fleissig für die derzeitige PlayStation produziert, und damit gehört sie noch lange nicht zum alten Eisen. Gentlemen, start your (game-)engine...

**E3 -
Die größte
Spiele-Messe
der Welt!**

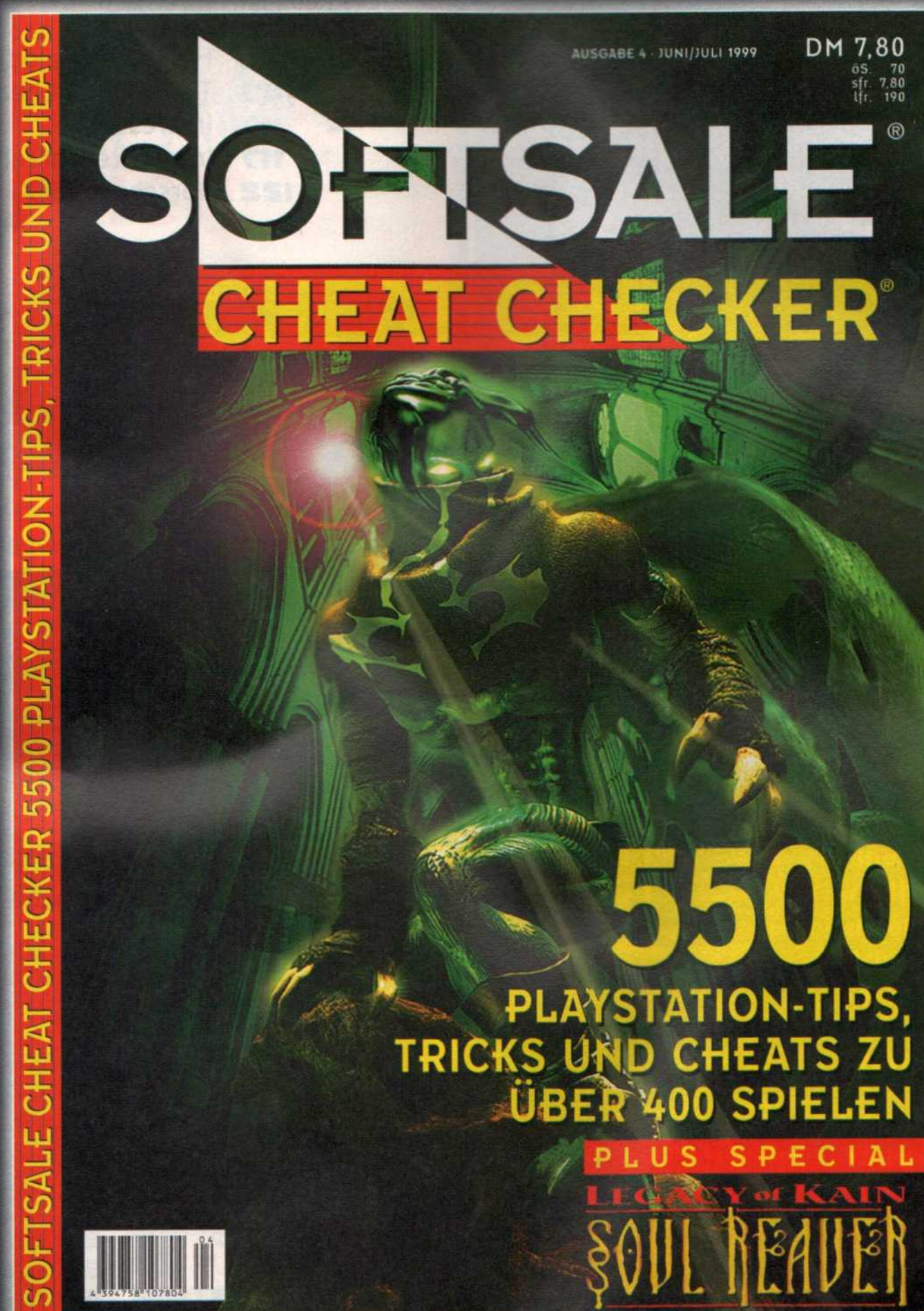
Aber natürlich richten wir unseren Blick nicht nur in die ferne Zukunft – zwei absolute Top-Spiele werden demnächst in den Läden zu finden sein: *Warzone 2100* von Eidos Interactive und *Driver* von GT Interactive. Während wir ersteres bereits in unserer letzten Ausgabe als spielbare Demo auf die CD gepackt hatten, erreichte uns nun auch die *Driver*-Demo. Und zwar gleich mit einer völlig neuen Mission – die haben Sie garantiert noch nie probegespielt!

Herzlichst

Jan Binsmaier
stellv. Chefredakteur

Wolfgang Schädle
stellv. Chefredakteur

MOGELN BIS DER ARZT KOMMT!



NEU AM KIOSK!

Auf einen Blick

- 4 Editorial
- 6 Inhalt
- 8 News
- 12 E3 - Der Messebericht
- 26 Leserbrief
- 30 Hardware: Xploder Pro
- 47 Tips, Tricks, Cheats
- 117 Impressum
- 117 Inserentenverzeichnis
- 122 Vorschau 8/99



Alle Cheats
100%
getestet

Cheats

Codes

- 48 Gex 3: Deep Cover Gecko
- 50 Golden Goal '98
- 50 Triple Play 2000

Walkthrough

- 52 Racing Simulation 2:
- 52 Grand Prix von Australien
- 52 Grand Prix von Brasilien
- 54 Grand Prix von Argentinien
- 54 Grand Prix von San Marino
- 55 Grand Prix von Spanien
- 55 Grand Prix: Monaco
- 56 Grand Prix: Kanada
- 56 Grand Prix: Frankreich
- 58 Grand Prix: Großbritannien
- 58 Grand Prix: Österreich
- 58 Grand Prix: Deutschland
- 59 Grand Prix: Ungarn
- 59 Grand Prix: Belgien
- 60 Grand Prix: Italien
- 60 Grand Prix: Luxemburg
- 61 Grand Prix: Japan

Oldie

- 64 Grand Theft Auto

Gamebuster/Xploder-Codes

- 68 Need for Speed 4
- 70 Granstream Saga

- 90
- 72
- 80
- 94
- 96
- 102
- 110
- 112



44

Titelthemen

80 Bomberman

Mit *Bomberman* bringt uns Virgin mal wieder einen absoluten Klassiker auf die PlayStation. Am optischen Auftreten wurde gefeilt, doch viel hat sich nicht verändert. Was bleibt, ist grenzenloser Multiplayer-Spaß.

110 GTA London 1969

Lust auf eine Verbrecher-Karriere im schrillen London der 60er Jahre? Dann schnappen Sie sich Ihre Wumme, klauen einen fahrbaren Untersatz und heuern bei den schwersten Gangsterbrüdern der Stadt an. Willkommen in *GTA London*, der Missions-CD zum Kriminalklassiker *Grand Theft Auto*.

94 NBA Pro '99

Michael Jordan ist endgültig zurückgetreten, ein Streik legte monatelang den Spielbetrieb lahm, ein Deutscher hat den Sprung in ein Pro-Team geschafft - die Basketballsaison 98/99 wird einen Ehrenplatz in den NBA-Annalen erhalten. Das neue Spiel dazu auch?

90 V-Rally 2

Gnadenlose Kurvenakrobatik und Realismus pur verspricht uns der Nachfolger des erfolgreichsten Rallye-Rennspiels der Welt. Mit *V-Rally 2* versucht Infogrames, den jüngeren Konkurrenten Colin McRae wieder vom Simulations-Thron zu stürzen.

102 Warzone 2100

Darf's eine Dimension mehr sein? Eidos' Echtzeit-Strategical *Warzone 2100* verblüfft nicht nur mit ebenso neuartiger wie famoser 3D-Optik, sondern auch mit enormer Spieltiefe und exzellenter Steuerung. Wenn das kein Fest für alle Hobby-Strategen ist...



Damit Sie wissen, was Sie erwarten:
Hier ein paar Bilder von der PC-
Version von South Park.

In der Mache

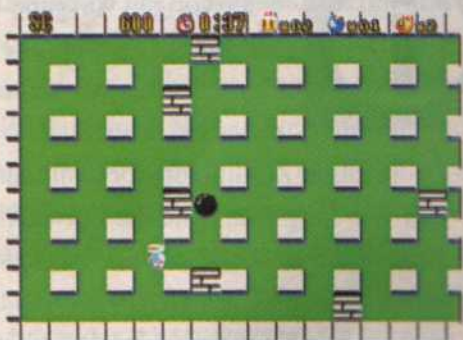


- 34** 360 Threesixty
- 44** Alien Resurrection
- 42** Legend of Mana
- 32** RC Stuntcopter
- 36** Racing Lagoon
- 40** Saboteur



Angespielt

- 86** 3Xtreme
- 72** Ape Escape
- 80** Bomberman
- 74** Destrega
- 78** Kurushi 2
- 76** Legend of Kartia
- 94** NBA Pro '99
- 82** Omega Boost
- 93** Player Manager
- 84** Point Blank 2
- 90** V-Rally 2



PlayTest

- 120** Anna Kournikova's Smash Court Tennis
- 96** Driver



- 110** GTA London 1969
- 112** Hugo 2
- 114** Puma Street Soccer
- 108** Rugrats - Auf der Suche nach Reptar
- 118** Trap Runner
- 116** Triple Play 2000
- 102** Warzone 2100



juli '99



PlayStation -
Das Fun-Magazin:
Die CD

7/99
JULI

Abe's Exoddus

Get freaky! Schluß mit der Sklaverei - hier kommt der Mudokon Abe wieder, um seine armen Artgenossen vor den bösen Glukkons zu befreien!



Abe's Exoddus



Heart of Darkness



KKND Krossfire



Driver



Puma Street Soccer

Heart of Darkness

Endlich ist es soweit: Mit der brandneuen Demo zu *Heart of Darkness* können Sie dem armen Andy helfen, seinen Hund aus den Fängen des Bösen zu retten.

KKND Krossfire

Strategen aufgepaßt! Mit *KKND Krossfire* hatte Infogrames eine Note von 1,5 eingeheimst - nun liegt es an Ihnen, in den Kampf zu ziehen. Feuer frei!

Driver

Eine brandneue Mission bieten wir Ihnen in dieser Ausgabe bei unserem spielbaren Demo zu *Driver*! Die haben Sie garantiert noch nicht gespielt...

Puma Street Soccer

Bolzen auf der Straße - mit *Puma Street Soccer* ist dies nun auf der PlayStation kein Problem mehr! Wagen Sie doch mal ein Spielchen auf dem harten Belag.

Videos zu:

Big Air, Need for Speed - Brennender Asphalt & Street Skater

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

UPDATE

Neue Light Gun von Blaze

Die Avenger Pro

nach der *Scorpion Light Gun* präsentiert uns Blaze mit der *Avenger Pro* nun ihre neueste Lichtpistole. Um eine hohe Zielgenauigkeit zu garantieren, verwendeten die Entwickler die erprobte Technik der original *Scorpion*. Außerdem sollen Ihnen der automatische Nachlade- und der Dauerfeuer-Modus das Leben etwas leichter machen. Das interessanteste Feature ist die sogenannte Rückschlagfunktion, durch die Sie wie in der Spielhalle "die Action fühlen können", so Blaze in einer Pressemitteilung. Auch ist die *Avenger Pro* zur *G-Con* von



Namco kompatibel – Sie sollten also damit auch bei Namco-Titeln keine Probleme bekommen. Ein Netzteil, der GunCon-AV-Adapter sowie ein Fußpedal zum Nachladen sind im Lieferumfang enthalten.

Das gute Stück ist in den Farben Silber und Schwarz erhältlich und kostet um die 100 Mark. Neugierig geworden? Die Gun ist im gut sortierten Fachhandel zu erhalten – ein ausführlicher Hardware-Test folgt in den nächsten Ausgaben.

Es kommt, aber wohin?

Metal Gear Solid 2

in der aktuellen Ausgabe des japanischen Spielmagazins Famitsu gab Hideo höchstpersönlich bekannt, daß der Nachfolger des Superhits *Metal Gear Solid* bei uns für die Next-Gen-PlayStation erscheinen wird.

Allerdings kann man davon ausgehen, daß es der potentielle Kassenschlager nicht zum japanischen Release der PlayStation 2 auf den Markt schaffen wird.

Hip Hop im Ring

Wu Tang: Shaolin Style

in der vorigen Ausgabe konnten wir Ihnen bereits einige Screenshots zu *Wu-Tang: Shaolin Style* präsentieren. Nun erhielten wir weitere Informationen zu Activisions neuestem Streich.

In enger Zusammenarbeit mit den erfolgreichen Hip-Hop-Künstlern des Wu-Tang-Clan sind die Entwickler bei Activision gerade dabei, ein neues Beat'em-Up auf die Beine zu stellen. Sie schlüpfen in die Rolle eines der neun Clan-Mitglieder und tragen an zehn verschiedenen Schauplätzen wie New York oder dem altertümlichen China harte Fights aus. Übernehmen Sie die Kontrolle von RZA, Method Man oder Ol' Dirty Bastard und erlernen Sie die anspruchsvolle Kampfkunst des Shaolin. Im Story-Modus prügeln Sie sich durch 36 unterschiedliche Räume, finden Geheimtüren und haben die Chance, zusätzliche Specialmoves zu erlernen. Die Zahl 36 wurde bewußt gewählt, denn Sie entspricht laut

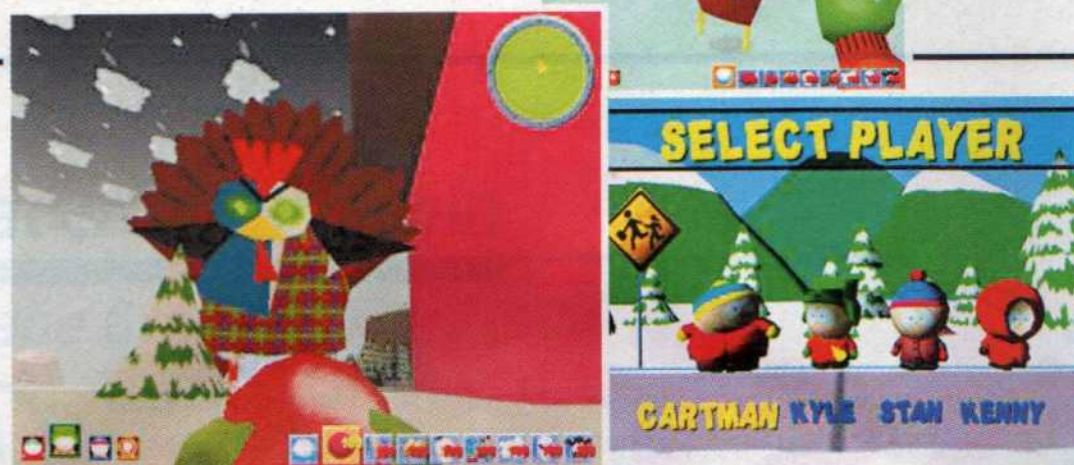


Activision den 36 Körperstellen, an denen ein tödlicher Treffer gelandet werden kann. Im Mehrspieler-Modus dürfen zwei bis vier Spieler gleichzeitig mit- oder gegeneinander ihr Können unter Beweis stellen.

RZA vom Wu-Tang-Clan betont: "Wir sind Riesenfans von Videospielen und sind stolz auf die Zusammenarbeit mit Activision und darauf, daß unser Stil in einer vollkommen neuen Dimension präsentiert wird".

Mit dem Release von *Wu-Tang: Shaolin Style* wird Activision wohl noch bis zum Herbst brauchen, doch darauf dürfen sich alle Fans des Clans freuen, denn für den PlayStation-Titel werden die Hip-Hopper drei exklusive Musikstücke einspielen.

Damit Sie wissen, was Sie erwartet: Ein paar Bilder von der PC-Version von *South Park*.



Oh my god! They killed Kenny!

South Park für die PlayStation

a cclaim hat offiziell bekanntgegeben, daß der Hit *South Park* (bisher nur PC und N64) von Appaloosa Software noch diesen Sommer für die PlayStation kommen wird. Der Titel basiert auf einer gleichnamigen Zeichentrick-Serie des amerikanischen Fernsehkanals "Comedy Central", die in den USA schon längst Kultstatus erreicht hat.

In dem actiongeladenen Game übernehmen Sie die Rolle eines der vier Kinder Kyle, Stan, Cartman oder Kenny und müssen selbstverständlich mal eben die Welt beziehungsweise die Stadt South Park retten. Auf eben diese rast nämlich ein bedrohlicher Komet zu, der zwar nur alle 666 Jahre einmal auftaucht, sich diesmal jedoch ausgerechnet die Heimatstadt unserer Helden als "Landeplatz" ausgesucht hat. Um dieses Unheil abzuwenden, stehen Ihnen so mächtige Waffen zur Verfügung wie die Kuhschleuder, Schneebälle oder ein Scharfschützen-Huhn.

Laut Acclaim erwarten Sie fünf Einzelspieler-Abenteuer und ein witziger Multiplayer-Modus. Lassen wir uns überraschen.

Der Countdown läuft

Offizielles zur PlayStation 2

W ie wir aus sicherer Quelle erfahren haben, bestätigte der CEO (Chief Executive Officer) von SCEI, daß die PlayStation 2 tatsächlich Ende des Geschäftsjahres 1999 in Japan auf den Markt kommen wird. Das würde bedeuten, spätestens Ende März 2000. Außerdem betonte er, daß Entwicklerteams bereits an über 30 Titeln für die neue Sony-Konsole arbeiten, von denen ein Großteil bis zum offiziellen Release fertiggestellt sein soll.

Ja, und wie schaut sie aus?

Vaio-Design für die PlayStation2

i m Internet kursieren Gerüchte, daß dieselben Designer, die auch das Äußere der Sony PC/Notebook-Reihe "Vaio" entworfen haben, für den Look der neuen Wunderkonsole verpflichtet wurden. Das wäre nicht unbedingt die schlechteste Wahl, denn die Vaio-Reihe ist optisch durchaus ansprechend.

Diesen Sommer schon verplant?



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 12 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Smartster- Die Auflösung

Unter Bergen von eingesandten **Fragebögen** haben wir nun die glücklichen **Gewinner** aus unserer großen **Smartster-Verlosung** gezogen!

Moritz Menzel

Beginnend mit der Ausgabe 3/99 hatten wir Ihnen dreimal die Chance gegeben, an unserer großen Smartster-Verlosung teilzunehmen. Wie Sie sich vorstellen können, erhielten wir tonnenweise Einsendungen - gesponsort von der Firma Endor haben wir diesmal ja auch einen ganz besonderen Hauptpreis für den glücklichsten unter allen Teilnehmern: Ein waschechtes, lebensgroßes Auto! Nun ja, "lebensgroß" ist für den "Smart" vielleicht nicht gerade die passende Bezeichnung, doch hier gilt die Devise "klein und fein", denn die kleine Rennschüssel hat ganz schön was zu bieten.

Christoph Wehrer aus Regensburg

wird das bald selber herausfinden, denn unter den Argusaugen von Redakteur Alex Folkers - bewaffnet mit zwei Spielzeug-Pistolen - zogen Endor-Chef Thomas Jackermeier und seine Begleitung persönlich seinen Fragebogen aus allen Einsendungen. Herzlichen Glückwunsch!

Natürlich war das noch lange nicht alles, was unsere Preisträger erwartet, denn auch für die nächsten 20 Gewinner hat uns Endor einen tollen Preis zur Verfügung gestellt. Zehnmals das hochwertige PlayStation-Lenkrad "Speedster" und zehnmals das nicht minder begehrte Modell "Rallye" wurden unter folgenden Teilnehmern verteilt:

Bettina Lindner, Anger
Michael Offen, Nörten-Hardenberg
Kevin-Ray Kau, Gelnhausen
Mural Draglu, Bieberach
Stefan Cymbal, A-Wien
Michael Gehrmann, Ahrensburg
René Knepper, Wesel
Björn Lenkeit, Wuppertal
Jürgen Elsfeld, Nennweiler-Otz
Alexander Werner, Nünchritz

Dennis Bährs, Hamburg
Michael Beier, Offenburg
Thorsten Bockwald,
Pulheim/Stommeln
Thorsten Geiger, Steinheim
Sören Lemke, Schwarzheide
Simon Berg, Strukdorf
Bernd Ihle, Aldheim
Simon Becker, Alsdorf
Thomas Lehmann,
Tegernsee
Mario Neumann,
Rehna



Racer mit Flügeln

Plane Crazy

einen Fun-Racer der etwas anderen Art hat Project Two Interactive in der Mache. In *Plane Crazy* lassen Sie nämlich die vierrädrigen Boliden in der Garage und düsen mit kleinen Flugzeugen über die Kurse. Auf den fünf völlig unterschiedlichen Strecken sind massig Extras verteilt, mit denen Sie Ihren Kontrahenten das Fliegen schwermachen können. Besonderer Augenmerk gilt dem Championship-Modus,

wo Sie durch gewonnene Rennen Geld verdienen, welches selbstverständlich gleich wieder in Upgrades Ihres fliegenden Untersatzes investiert werden darf.

Plane Crazy

soll noch im Juni in die Läden kommen, in der nächsten Ausgabe präsentieren wir Ihnen einen ausführlichen Bericht.



Capcoms erste Pläne für die PS2

Breath of Fire 3-Nachfolger

Capcom Japan hat offenbar einen Nachfolger zum erfolgreichen Rollenspiel *Breath of Fire 3* (BoF3 wurde von uns in der Ausgabe 10/98 mit der Traumnote 1,6 getestet) in Entwicklung. Dieser wird allerdings erst auf der PlayStation 2 erscheinen...

+++ kurzmeldungen +++ kurzmeldungen +++

Fehlerteufel

In unserer Ausgabe 5/99 hat sich auf Seite 94 im Testkasten zu *VIVA Fußball* ein kleiner Fehler eingeschlichen, den wir an dieser Stelle korrigieren wollen.

Das von uns mit 1,9 getestete Footie-Game kommt nicht über NBG Multimedia, sondern natürlich über Virgin Interactive. Entwickelt wurde es von Crimson und nicht von ITE Media. Irgendwie sind da offenbar die Details aus einem anderen Infokasten reingerutscht...

Marlboro SUMMER JOBGING

5 PEOPLE - 5 JOBS - 5 WEEKS - 1 APARTMENT IN L.A.

Marlboro Summer Jobbing bietet im August 5 Leuten die Chance, 5 Wochen lang in Los Angeles zu leben und zu arbeiten. 5 Traumjobs stehen zur Wahl. Und gelebt wird gemeinsam in einem Apartment. Jetzt oder nie bewerben!



Jetzt oder nie
bewerben:

**01805-
974974**

(0,24 DM pro Minute)
Bewerbungsschluß: 15.7.99
Teilnahme ab 18 Jahren.

FUJIFILM



GRUOVE
1989-1999

COSMOPOLITAN

blond

TOMORROW

max

TV

Fashion Designer
Web Designer
Lifeguard
Record Label Assistant
Film Set Assistant

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 12 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



Special: Messebericht E3

DER MEGA EVENT



Alle Jahre wieder ... kommt nicht nur der Osterhase, sondern ruft auch die größte Computer- und Videospielemesse der Welt alle Fachleute in die USA. Die Rede ist von der *Electronic Entertainment Expo*, kurz E3. Tausende Journalisten, Fachhändler, Entwickler – sämtliche Stars und Sternchen der Branche – fanden sich dieses Jahr in Los Angeles ein, um gemeinsam ein gigantisches Spektakel zu erleben: den digitalen Unterhaltungs-Overkill.

Welchen Zweck eine solche Messe verfolgt, fragen Sie? Nun, zum einen soll sie das Fachpublikum (Personen unter 18 Jahren sind nicht zugelassen) über die neuesten Trends und Produkte informieren, den verschiedenen Entwicklern und Distributoren die Anbahnung neuer Geschäftsbeziehungen ermöglichen und die Besucher unterhalten. Ganz nebenbei huscht noch der eine oder andere Spion von Stand zu Stand, um die Neuentwicklungen der Konkurrenz zu durchleuchten – allerdings ist das Verhältnis der meisten Anwesenden untereinander durchaus freundlich, selbst bei Konkurrenten. Die Branche ist eben bunt, schnell, laut und will nur eins: Fun.

Nun ja, auch das ist nicht ganz wahr, denn natürlich dreht sich ein guter Teil der Aktivitäten auch um's liebe Geld. So griff die französische Spielefirma Titus tief in die Tasche, um sich das

angeschlagene Unternehmen Interplay einzuverleiben. Welche Auswirkungen das auf die Entwicklung aktueller Produkte haben wird, steht noch nicht fest – allerdings wird der neue Herr beispielsweise das Team um Dave Perrys Megaprojekt *Messiah* wohl vor die Wahl stellen, entweder doch noch in absehbarer Zeit mit einem fertigen Produkt aufzuwarten oder sich einen neuen Broterwerb zu suchen.

Ein Highlight der Messe, das noch in weiter Ferne schwebt, war die erstmalige offizielle Demonstration der "PlayStation 2"-Hardware außerhalb Japans. An einem unscheinbaren Stand in der Mitte des Sony-Bereichs liefen die verschiedenen Demonstrationen ab, die bereits ausreichend bekannt sind: Der animierte alte Mann von Squaresoft, das Feuerwerk, die flauschigen Wattebälle. Viel interessanter dagegen war der Aufbau einer spielbaren Version von *Gran Turismo* auf der neuen Konsole. Die Grafik hätte 1:1 aus einem professionellen Spielhallen-Automaten stammen können, nur daß ein solcher mehrere tausend Mark kosten würde. Die "Next Generation PlayStation" wird sich dagegen mit Sicherheit in



einer Region unter 500 DM bewegen. Tausende von Spielen an hunderten von Messeständen – und das in drei Tagen. Dazu kamen noch sehr interessante Neuentwicklungen im Hardware-Bereich und der unvermeidliche Klatsch und Tratsch. Trotz der extremen Zeitnot haben wir ver-

sucht, für Sie so viel wie möglich Material zu sichten und es in diesem Bericht zu sammeln. Dabei kristallisierten sich drei Highlights heraus, die aufgrund ihrer besonderen Bedeutung jeweils eine ganze Seite ergattern konnten: *Gran Turismo 2*, *Resident Evil: Nemesis* und *Dino Crisis*. Da der notwendige Platz für die monströse Menge an Spielen ausgereicht hätte, um das eine oder andere Buch zu füllen, mußten wir alle anderen Produkte leider recht klein halten. Daher finden Sie auf den einzelnen Seiten jeweils zehn Titel in einer Kurzübersicht, an die sich eine Liste der restlichen Neuheiten anfügt.

Aber genug der Vorrede. Blättern Sie sich durch die kommende Generation digitaler Spielwelten. Wir hoffen, Ihnen ein angenehmer Begleiter auf der Reise in die Zukunft der PlayStation zu sein.



GT2 GRAN TURISMO™

Ein Trend war auf der E3 war deutlicher als jemals zuvor: **Nachfolger älterer Spiele** sind extrem beliebt. Daß dies nicht unbedingt ein Nachteil sein muß, beweist **Sony** mit seiner neuen **Rennsimulation**.

Eines muß vorweggeschickt werden: Wer *Gran Turismo* auf der "PlayStation 2" gesehen hat, bekommt beim Betrachten von *Gran Turismo 2* auf der PlayStation einen Kulterschock. Die grafische Qualität der beiden Spiele unterscheidet sich wie Tag und Nacht – was natürlich an der neuen Hardware liegt.

Nichtsdestotrotz verspricht *Gran Turismo 2* ein weiterer Meilenstein für Rennspiele auf der PlayStation – und Konsolen allgemein – zu werden. War der Vorgänger schon ein brillantes

Game, wartet *GT2* mit noch mehr Abwechslung auf. Die Entwickler von Polyphony Digital haben erneut alles gegeben, um das Sequel noch realistischer und ansprechender zu gestalten.

Nachdem im ersten Teil die japanischen Automarken einen Hausvorteil hatten, wollten die Entwickler im zweiten Teil die Qualität verbessern und haben sehr viel mehr europäische und amerikanische Marken eingebaut – darunter auch den New Beetle von VW, der auch auf der E3 schon in Aktion zu sehen war. Insgesamt spricht Sony von 300 bis 400 verschiedenen Modellen aller verfügbaren Autotypen.

Auch im Bereich der Kurse hat sich einiges getan. Die mehr als 20 neuen Kurse versprechen auch für alte GT-Veteranen neue Herausforderungen zu bieten. Als besonderes Goodie hat Sony eigens für *GT2* den bekannten Rennkurs Laguna Seca lizenziert und als digitales Abbild in das Spiel eingebunden.



Fahrphysik vom feinsten – die Stoßdämpfer müssen in extremen Situationen ganze Arbeit leisten.



Auch wenn es so aussieht: Das ist nicht das Batmobil.

Wer schon immer einmal testen wollte, ob eine solche Strecke für sein Traumauto genügend Auslauf bieten würde, hat damit die Gelegenheit, seine Wünsche in die (virtuelle) Realität umzusetzen.

Zum Thema Herausforderungen: Die Lizenzen, die Sie im ersten Teil ergattern mußten, um sämtliche Rennen in allen Klassen fahren zu dürfen, finden Sie natürlich auch in *GT2* wieder. Über 60 einzelne Prüfungen warten darauf, von Ihnen geknackt zu werden. Daß dabei auch wieder nur die besten Fahrer eine Chance haben, ist wohl Ehrensache. Außerdem wurden zwei neue Spielmodi eingebaut, ein Rallye- und ein Beschleunigungsrennen (Drag Race). Hier zeigt sich spätestens, ob Sie ein glückliches Händchen bei der Auswahl Ihrer Tuning-Teile bewiesen haben – schließlich ist der Ausbau einer langweiligen Serienkarosse nach wie vor einer der unterhaltsamsten Aspekte des Games.



Die Lichteffekte sind, wie schon beim Vorgänger, einfach fantastisch.



Dieser Wagen hat das volle Tuning-Programm hinter sich.

- Genre: Racing-Simulation
- Hersteller: Sony
- Erscheint: Winter '99





Special: Messebericht E3

DINO CRISIS

Auf den Spuren von Jurassic Park: In Capcoms brandneuem Dino-Fetzer nehmen Sie den gnadenlosen Kampf gegen angriffslustige Urzeit-Biester auf. Die Horror-Welle im neuen 3D-Outfit läßt Ihnen garantiert das Blut in den Adern gefrieren!

Mit *Resident Evil* hat *Dino Crisis* wenig zu tun, vielmehr wird der Spieler in ein völlig anderes Horrorszenario versetzt, in dem er sich zur Abwechslung mal mit tierischen Urzeit-Viechern herumschlagen muß. Sie schlüpfen dabei in die Rolle der tuffen Regina, die als Mitglied einer Spezialeinheit zur gnadenlosen Söldnerin getrimmt wurde. Regina und ihr Team werden von der Regierung beauftragt, den verschwundenen Professor Kirk aufzuspüren. Was einfacher gesagt als getan ist, denn der verwirrte Wissenschaftler lebt zurückgezogen auf einer einsamen Insel, die sich hervorragend für Experimente eignet. Auf dem Eiland angekommen, offenbart sich der Truppe ein Horror-Szenario der tierischen Art.

Capcom legte in *Dino Crisis* mehr Gewicht auf eine gehaltvolle Story, die abwechslungsreichere Aspekte in das schon überstrapazierte Zombie-Genre bringen soll. Mit Gänsehaut durchstöbern Sie Laboranlagen, verruchte Hinterhöfe und andere alltägliche Räumlichkeiten. An hungrigen Kreaturen herrscht allerorts kein Mangel: Raptoren, T-Rexs, Triceratops und ähnliches Ungeziefer versuchen uns ständig an die Gurgel zu gehen. Die Symbiose aus Spielfigur und Echtzeit-Kulissen sieht sehr realistisch aus und verändert

sich mit fortschreitender Spielhandlung andauernd. Steuerung und Kamerablickwinkel erinnern frappierend an altbekannte Horrorschocker: Entfernen Sie sich von der imaginären Kamera, wird Ihr Held kleiner, kommt er näher, werden Sie bildschirmgroß. Erst beim Übertreten unsichtbarer Markierungen wird automatisch in eine andere Perspektive umgeschaltet. Durch die enorme Bewegungsfreiheit bleibt dabei kein Winkel verschont und keine Ecke unbeobachtet. In Echtzeit eingeblendete Zwischensequenzen sorgen für den passenden Übergang in das nächste Dino-Szenario. Doch einen stämmigen Dino haut man nicht mit bloßen Fäusten vom Hocker: Technische Hilfsmittel wie Pistolen, MG's oder Schrotflinten sind sehr viel wirkungsvoller. Werden Sie angefallen, gibt es je nach Güte des Bisses saftigen Energieabzug.

Im Eifer des Gefechts kann es sogar passieren, daß Ihre Waffe weggeschleudert wird und Ihre einzige Chance, dem Tod zu entkommen, darin besteht, die Füße in die Hand zu nehmen. In den unterschiedlichen Gebäuden und Dschungelgebieten treffen Sie auf eine vielfältige Gegnerschar nebst Level-Obermotze, die Ihnen vorzeitig das Zivilistenleben auspusten wollen. Um die Energie aufzufrischen, liegen



[1] Ein gefährlicher T-Rex macht Jagd auf uns. [2] Dieser Freund hat bereits seine Reißzähne geölt: Aber nicht mit uns! [3] Von Raptoren umzingelt! [4] Capcom-typisch fließt wieder jede Menge rote Flüssigkeit.



zum Teil gut versteckt Medi-Kits herum. Die Umgebung besteht aus unzähligen Details, die für ein beklemmendes Horror-Ambiente sorgen. Unterwegs gibt es natürlich wieder jede Menge anspruchsvoller Puzzles zu lösen. Die Spielpräsentation ist bereits in diesem frühen Entwicklungsstadium extrem spektakulär. *Dino Crisis* verspricht ein richtiger Knaller zu werden! **ws**

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: Capcom
- Erscheint: Herbst '99



RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Millionen von PlayStation-Fans mußten lange Zeit bangen, ob es eine weitere **Resident Evil**-Fortsetzung für ihre Lieblingskonsole geben wird. **Auf der E3** offenbarte **Capcom** die Erlösung – der beliebte **Horror-Knaller** geht in die dritte Runde!

Die Storyline von *Resident Evil 3 Nemesis* setzt einige Stunden vor dem zweiten Teil an. Sie schlüpfen in die Rolle der hübschen Polizistin Jill Valentine, die sich bereits im ersten Teil als Mitglied des S.T.A.R.S.-Teams wacker durch angriffslustige Zombie-Horden geschlagen hat. Im weiteren Spielverlauf trifft

Jill auf den Südamerikaner Carlos Oliveira, der sich ihr als gnadenloser Zombie-Killer und visuierter Fluchthelfer anschließt. Die gerenderte Umgebung wird *Resident Evil*-typisch aus diversen Kameraperspektiven gezeigt – bewegt sich Ihre Heldin über einen vorbestimmten Punkt, wird automatisch umgeblendet. In den unterschiedlichen Stadtteilen treffen Sie auf eine vielfältige Zombie-Schar nebst Level-

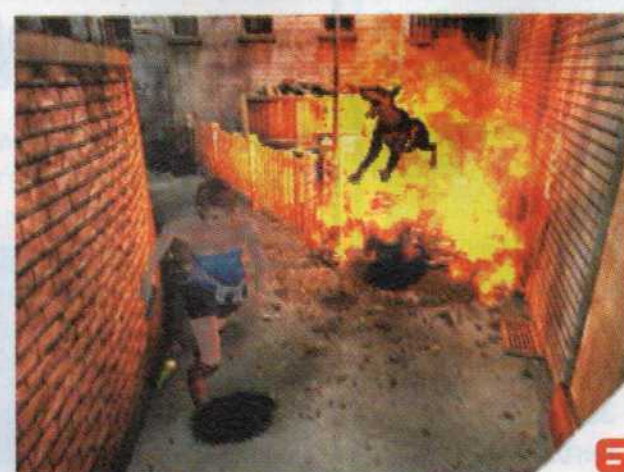
Obermotze, die Ihnen auf besonders blutrünstige Art das Lebenslicht auspusten wollen.

Ihr Hauptdarsteller kann sich wie gewohnt in alle Richtungen bewegen, ausweichen und per Knopfdruck alle verdächtigen Winkel untersuchen oder die Knarre zücken. Gerenderte Cut-Szenen entspannen bis zur nächsten Aufgabe. Die Standardwaffe (eine Pistole) und Munition können mit entsprechendem Finderglück während des Spiels gegen stärkere Kaliber ausgetauscht werden. Neben zwei verschiedenen Schrotflinten finden sich z.B. UZI's, Flammenwerfer und diverse Spezialkanonen im Waffenschrank. Unterwegs aufgefundene Gegenstände verwaltet Sie in Ihrem Inventar – die Liste der Items reicht von diversen Schlüsseln über eine Auto-map bis hin zu dicken Handgranaten. Die weitere Reise führt Sie durch verlassene Straßenzüge, rauchverhangene Kneipen und verwinkelte Bürokomplexe. Wenn Ihr Held mal nicht gerade auf anrückende Feinde ballert, gilt es, überlebenswichtige Extras wie z.B. Medi-Kids, Akten-Informationen oder Map-Daten einzusammeln.

In Sachen grafischer Präsentation und technischer Kompetenz läßt *Resident Evil 3: Nemesis* keine Wünsche offen. Die Umgebung besteht aus vorberechneten Kulissen; unzählige Lichteffekte und Details sorgen für ein realistisches Geisterstadt-Feeling. Unterwegs gibt es wieder jede Menge anspruchsvolle Puzzles zu lösen. Als brandneues Feature haben die Capcom-Entwickler den sogenannten "Dodge"-Move integriert, der effektiver bei der Blitzabwehr von Zombie-Horden hilft. Zudem lassen sich viele Gegenstände aus der Umgebung wie z.B. Stühle und Tische als Schutzschilde einsetzen. Dank des interaktiven "Live Selection"-Systems stehen unzählige Story-Verzweigungen auf dem Programm, die den weiteren Verlauf und das Ende des Abenteuers beeinflussen. Alle Fans dürfen gespannt sein!

WS

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: Capcom
- Erscheint: Herbst '99



[1] Auch im dritten Resi-Abenteuer geht's wieder feurig zur Sache. [2] In Streßsituationen sollte man immer einen kühlen Kopf bewahren. [3] Neue Spezial-Effekte wie z.B. Rauch- und Partikel-Wölkchen sorgen für mehr Realismus. [4] Auf den Straßen von Raccoon-City ist das reinste Verkehrschaos ausgebrochen. [5] Wer wird denn da einen gleich an die Gurgel gehen? [6] Aus dem Feuer springt uns ein Zombie Hund an.





Special: Messebericht E3

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE



Der dritte Teil der Luftkampf-Saga wird einige neue Spielereien wie ein virtuelles Cockpit und verschiedene Story- und Missionsverläufe bieten. Die Grafik ist im aktuellen Stadium schon beeindruckend, allerdings steht der Erscheinungstermin noch nicht fest.

- Genre: Actionspiel
- Hersteller: Namco
- Erscheint: noch nicht bekannt

AIR ATTACK



In 3DO's *Air Attack* schwingen Sie sich hinter die Kontrollen eines Spielzeughubschraubers und müssen mit diesem unterschiedliche Baller-Missionen erledigen. Die flotte 3D-Engine überzeugt mit schönen Landschaftsdetails und explosiven Lichteffekten.

- Genre: Action
- Hersteller: 3DO Company
- Erscheint: Herbst '99

ALONE IN THE DARK



Ein weiteres heißes Eisen erwartet uns mit *Alone in the Dark 4* einer Mischung aus Resident Evil und Horror-Rollenspiel. Sie steuern einen Helden durch wunderschöne Renderkulissen, lösen Puzzles und betreibt ausgiebige Konversationen.

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: Infogrames
- Erscheint: Winter '99

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.



Insektenhasser werden an Acclairs neuestem 3D-Shooter ihre wahre Freude haben. Als schwer bewaffneter Supersöldner ziehen Sie durch futuristische Landschafts-Szenarios und räumen dabei alles aus dem Weg, was sich im näheren Umkreis bewegt.

- Genre: 3D-Action
- Hersteller: Acclaim
- Erscheint: Frühjahr 2000

ARMY MEN - SARGE'S HEROES



In *Army Men-Sarge's Heroes* werden Sie zum gnadenlosen Einzelkämpfer. Aus der Third Person-Perspektive schlagen Sie sich als wackerer Plastiksoldat durch diverse Spezialaufträge, die mit realistischen Umfeldbedingungen aufwarten.

- Genre: 3D-Action
- Hersteller: 3DO Company
- Erscheint: Herbst '99

CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING



Kurven in diesem Spiel nehmen Sie schneller, als Sie den Namen aussprechen können. In *Castrol Honda Superbike Racing* begeben Sie sich mit der Honda RC45 auf eine atemberaubende Jagd nach den letzten wertvollen Hundertstel Sekunden.

- Genre: Racer
- Hersteller: THQ
- Erscheint: Sommer '99

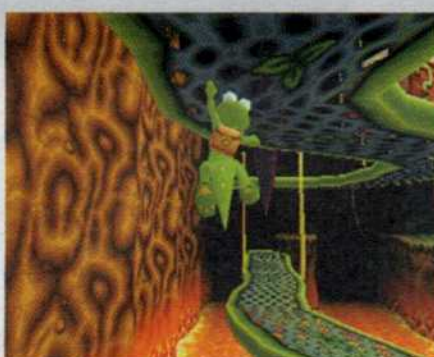
CRASH TEAM RACING



Neben *Speed Freaks* wartet noch ein Comic-Funracer auf die Veröffentlichung. In *Crash Team Racing* finden sich alle Figuren aus der *Crash Bandicoot*-Serie wieder ein, um sich in wilden Kart-Rennen zu messen. Lets have a fun-racing-party!

- Genre: Funracer
- Hersteller: Naughty Dog
- Erscheint: Winter '99

CROC 2



Mit dem Jump'n'Run-Sequel *Croc 2* läuft Argonauts Talentschuppen erneut zur Höchstform auf. Flüssig animierte Sprites und hochdetaillierte Texture-Umgebungen beweisen, was mit entsprechenden Engagement im Hüpfspiel-Genre zu realisieren ist.

- Genre: 3D-Jump'n'Run
- Hersteller: Fox Interactive
- Erscheint: Sommer '99

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC



Via Schwert und anderen scharfkantigen Stahlwaffen bietet man den anrückenden Monsterhorden ordentlich Paroli. Zahlreiche Zaubersprüche und knackige Rätsel versprechen ein munteres Dungeon-Gekloppe, das noch diesen Herbst auf den Markt kommen soll.

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: 3DO Company
- Erscheint: Herbst '99

DEMOLITION RACER



Aus der Feder der Destruction Derby-Entwickler stammt das Crash-Spektakel *Demolition Racer*. Während der Rennen wird naturgemäß weniger Wert auf Simulation, als auf Action gelegt: Rempelen sind Pflicht und werden mit verbeulten Kotflügeln quittiert.

- Genre: Rennsimulation
- Hersteller: Accolade
- Erscheint: Herbst '99

DIE HARD TRILOGY 2



Yippie-Ei-yay! Einen weiteren Actionkracher fanden wir am FOX Interactive-Stand zum Probieren vor. Die Filmumsetzung beinhaltet mehrere Spielprinzipien wie z.B. Action-Shooter und Racing-Sequenzen. Als John McClane kämpfen Sie abermals gegen Terroristen.

- Genre: 3D-Action
- Hersteller: Fox Interactive
- Erscheint: Sommer '99

DRAGON VALOR



Der Nachfolger des alten Games *Dragon Buster* versetzt verschiedene Helden in eine riesige 3D-Welt mit Schlössern, Drachen und riesigen Dungeons. Nach jedem Gewölbe-Durchlauf muß die Persönlichkeit des Helden neu bestimmt werden.

- Genre: Rollenspiel
- Hersteller: Namco
- Erscheint: Winter '99

EVIL ZONE



Während moderne Beat'em-Ups meist durch äußerst komplexe Moves und Specials glänzen, geht Titus mit *Evil Zone* einen anderen Weg. Das in Pseudo-3D gehaltene Fighting-Game soll extrem einfach zu begreifen und zu steuern werden.

- Genre: Beat'em-Up
- Hersteller: Titus
- Erscheint: Winter '99

FINAL FANTASY VIII



Was will man über *Final Fantasy VIII* noch sagen, was nicht schon bekannt ist? Vielleicht, daß sich die europäischen Versionen langsam ihrer Vollendung nähern. Und vielleicht noch, daß die PocketStation ein eigenes Mini-Spiel bekommt.

- Genre: Rollenspiel
- Hersteller: Squaresoft
- Erscheint: Winter '99

FEAR FACTOR



Wie aus *Resident Evil* bekannt, sehen Sie im düsteren *Fear Factor* Ihren Charakter aus der dritten Person. Besonders beeindruckend wirkt die John-Woo-Atmosphäre: Die Charaktere können in jeder Hand eine Pistole tragen und gleichzeitig schießen.

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: Eidos
- Erscheint: Winter '99

FIGHTING FORCE 2



Der Nachfolger des *Final Fight*-Clones benutzt eine verbesserte Engine des Vorgängers. Zu Gameplay und Neuheiten des Sequels können wir Ihnen aber sicher bald mehr sagen, denn Eidos rechnet mit der Fertigstellung bereits für Herbst dieses Jahres.

- Genre: Prügelspiel
- Hersteller: Eidos
- Erscheint: Herbst '99

GAUNTLET LEGENDS



Der fiese Skorne ist wieder da, und er hat seine Heerscharen gleich mitgebracht. Nur vier Helden stellen sich ihm entgegen: Die Walküre, der Kämpfer, der Bogenschütze und der Magier. Wird das Gute endgültig siegen können oder gewinnt doch Skorne?

- Genre: Actionspiel
- Hersteller: Midway
- Erscheint: Herbst '99

GEKIDO



Exklusiv für Sonys Playstation bereitet man die *Final Fight*-ähnliche Straßenschlacht *Gekido* vor. Sie erforschen eine Reihe von finsternen Hinterhof-Schauplätzen und prügeln mit großer Schlagvielfalt auf anrückende Schlägertrupps ein.

- Genre: Action
- Hersteller: Gremlin
- Erscheint: Sommer '99

HOGS OF WAR



Eine Mischung aus Strategie und Action wird *Hogs of War* sein, in dem Ihr die Rolle eines blutrünstigen Ferkel-Rächers übernehmt. Wer sich erst einmal auf die tierischen Feinde eingeschossen hat, wird mit dem einen oder anderen Lacher nicht davon kommen.

- Genre: Fun-Strategie
- Hersteller: Gremlin
- Erscheint: Herbst '99

HOT WHEELS



Electronic Arts will mit dem Fun-Racer *Hot Wheels* die Herzen vergnügungssüchtiger Autofreaks höher schlagen lassen. Verschiedene Hot Wheel-Karosserien warten auf wagemutige Rennpiloten, die über gefährliche 360-Grad-Kurse preschen wollen.

- Genre: Rennspiel
- Hersteller: Electronic Arts
- Erscheint: Herbst '99



Special: Messebericht E3

HYDRO THUNDER



Wilde Wasserspiele in Sicht: Midway versorgt die PlayStation-Gemeinde mit einem krassen Rennspiel rund um rasend schnelle Powerboats. Besonderen Augenmerk legen die Entwickler dabei auf die Fahrphysik - richtiges Feeling ist halt wichtig.

- Genre: Rennspiel
- Hersteller: Midway
- Erscheint: 2000

INDIANA JONES UND DER TURM VON BABEL



Indy ist wieder da, und diesmal hat er es mit bösen Russen zu tun. Diese wollen eine Maschine im Turm von Babel reaktivieren, deren gigantische Kräfte nicht in die falschen Hände fallen sollte. Lara-ähnliches Action-Adventure in bester Jones-Manier.

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: LucasArts
- Erscheint: Herbst '99

JADE COCOON



Bereits in spielbarer Form gab es die ersten Eindrücke des Rollenspiels *Jade Cocoon* zu sehen. Der Spieler steuert wahlweise einen von vier Fantasyhelden durch zahlreiche Katakomben mit dem Ziel, ein verschwundenes Zauberswort zurückzuerobieren.

- Genre: Rollenspiel
- Hersteller: Crave
- Erscheint: Herbst '99

JACKIE CHANS STUNTMAN



Ein fieser Gegenspieler hat Jackie Chan seinen neuesten Film geklaut. Das kann dieser natürlich nicht auf sich sitzen lassen und macht sich auf, prügelnd in -zig verschiedenen Stages sein Eigentum wieder an sich zu bringen.

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: Radical Entertainment
- Erscheint: Herbst '99

KONAMI ARCADE CLASSICS



Daß Konami auf eine lange Geschichte im Bereich der Unterhaltung zurückblicken kann, ist bekannt. Doch können Sie sich an die Originalversionen von *Scramble*, *Super Cobra* und *Time Pilot* erinnern? Im Herbst werden sie auf der PlayStation wiederbelebt.

- Genre: Spielesammlung
- Hersteller: Konami
- Erscheint: Herbst '99

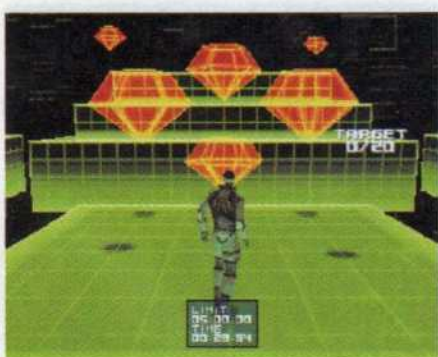
KONAMI RALLY



Einen Höllenritt der besonderen Art plant Konami für den Winter diesen Jahres. Auch wenn *Konami Rally* nur ein Arbeitstitel ist - es klingt nach einem erstklassigen Rennspiel. Verdienen Sie in harten Rennen genug Geld, um Ihren Wagen zu tunen und zu reparieren!

- Genre: Rennspiel
- Hersteller: Konami
- Erscheint: Winter '99

MGS VR MISSIONS



Wer von Solid Snakes Agentenabenteuern einfach nicht genug bekommen kann, darf sich auf das erste Mission-Pack *Metal Gear Solid: VR Missions* freuen. In über 300 VR-Missionen müssen Sie harte Rätsel knacken, um Ihr Ziel zu erreichen.

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: Konami
- Erscheint: Herbst '99

MISSILE COMMAND



Mit *Missile Command* (PS) hat Hasbro einen weiteren Automaten-Oldie zeitgemäß aufpoliert. Das Spielprinzip bleibt unverändert: Anfliegende Raketen zerbröseln bis die Bordkanone glüht. Die zu verteidigenden Städte sind dabei um den ganzen Erdball verteilt.

- Genre: Action
- Hersteller: Hasbro
- Erscheint: September '99

MISSION IMPOSSIBLE



Der Agententhriller *Mission: Impossible* zählt zwar nicht mehr zu den Neuheiten, dennoch scheint sich die Wartezeit gelohnt zu haben: Spektakuläre Kameraschwenks, imposante Spezialeffekte sowie gut animierte Polygon-Sprites werden versprochen.

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: Infogrames
- Erscheint: Herbst '99

NHL BLADES OF STEEL 2000



Mit den beiden wichtigen amerikanischen Lizenzen (NHL und NHLPA) ausgestattet, will Konami der Konkurrenz zeigen, wo der Puck hingehört. Bis zu acht Spieler dürfen übers Eis flitzen, während ein Kommentator seine Meinung zum Spielverlauf zum Besten gibt.

- Genre: Sportspiel
- Hersteller: Konami
- Erscheint: Winter '99

ODDWORLD MUNCH'S ODDYSEE/PLAYSTATION 2



Mit dem *Munch's Oddysee* wagt Abe den längst überfälligen Schritt in ein echtes 3D-Umfeld. Im Spiel sollen sich Rollenspiel-Elemente, Strategie-Anteile sowie Plattform-Action nahtlos ineinander vermischen. Wie würde Abe sagen? Get freaky!

- Genre: All in One
- Hersteller: Oddworld
- Erscheint: Frühjahr 2001

ODDWORLD HANG ON/PLAYSTATION 2



Ebenfalls noch in der Konzeptphase befindet sich das Strategiespiel von Oddworld. Erste Skizzen und Story-Beschreibungen existieren bereits - mehr allerdings noch nicht. Trotzdem soll das Game die Echtzeit-Strategie-Welt revolutionieren.

- Genre: Strategiespiel
- Hersteller: Oddworld
- Erscheint: Frühjahr 2000

PLANET DER AFFEN



Pünktlich zum 30jährigen Filmjubiläum hat Fox Interactive ein haariges Action-Adventure in der Mache. Als einziger Überlebender eines Raumschiffsabsturzes finden Sie sich auf dem Planet der Affen wieder und müssen sich mit schießwütigen Gorillas herumärgern.

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: Fox Interactive
- Erscheint: Frühjahr 2000

PONG



Auch Hasbro folgt dem Nostalgetrip der Spiele-Industrie und veröffentlicht das Atari-Urgestein *Pong* in einer aufpolierter Version. Als Bonus soll auch noch der Originalklassiker mit auf die CD gebannt werden. Für Nostalgiker auf jeden Fall einen Blick wert!

- Genre: Action
- Hersteller: Hasbro Interactive
- Erscheint: Herbst '99

READY2RUMBLE BOXING



Riesige Boxer, die sich in 3D-Arenen das eine oder andere blaue Auge verpassen, sind das Markenzeichen des Arcade-Boxspiels *Ready2Rumble Boxing*, das Midway diesen Herbst in den Ring schickt. Witziges Feature: Es sind auch gemischte Matches erlaubt ...

- Genre: Sportspiel
- Hersteller: Midway
- Erscheint: Herbst '99

ROLLCAGE EXTREME



Wer *Rollcage* bereits bezwungen hat, der sollte sich auf eine Überraschung gefasst machen: *Rollcage Extreme* wird nächstes Jahr wieder für Krämpfe in den Händen (und der Magengegend) sorgen. Und zwar auf 20 neuen Strecken.

- Genre: Rennspiel
- Hersteller: Sony
- Erscheint: Frühjahr 2000

PRINCE OF PERSIA 3D



Vor langer Zeit machte der Vorgänger von sich reden, der mit einer noch nie dagewesenen Qualität bei Animationen brillierte. Der nunmehr dritte Teil, der leider erst 2001 auf der PlayStation 2 erscheint, könnte wieder ein echter Knaller werden.

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: Mindscape
- Erscheint: 2001

Q*BERT



Mit *Q*Bert* kehrt ein weiterer Heldenklassiker Optik auf die Bildschirme zurück. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, durch geschicktes Hüpfen unzählige Pyramide-Felder in farblichen Einklang zu bringen. Je höher die Spielstufe, desto komplexer das Game.

- Genre: Action
- Hersteller: Hasbro
- Erscheint: Herbst '99

RALLY MASTERS



Frei nach dem Motto: Schöner, besser und größer" dürfen im Spätherbst alle Schlamm-Raser bei *Rally Master* Vollgas geben. Die frühe Version überzeugte mit phänomenalen Licht- und Grafikeffekten. Ob es besser wird als *V-Rally 2*? Mal sehen...

- Genre: Rennsimulation
- Hersteller: Gremlin
- Erscheint: Winter '99

RAT ATTACK



Die Weltraumratten Washington und Jefferson bedrohen die Existenz der Erde, und nur Sie in der Gestalt der Elite-Kampfkätzchen der Scratch Cats können sie aufhalten. Über 100 verschiedene Level versprechen ein sehr abgedrehtes Game.

- Genre: Actionspiel
- Hersteller: Mindscape
- Erscheint: Herbst '99



Special: Messebericht E3

RE-VOLT



Harte Rennaction erwartet Sie in *Re-Volt*. Mit dem ferngesteuerten Buggy Ihrer Wahl rasen Sie quer durch Haus und Hof um die Wette. Freunde von schnellen ferngesteuerten Autos wird das Spiel begeistern, bei dem Sie außerdem mit Freunden um die Wette rasen dürfen.

- Genre: Fun-Racer
- Hersteller: Acclaim
- Erscheint: Herbst '99

SAGA FRONTIER II



Der zweite Teil der *Saga Frontier*-Reihe ist im 13. Jahrhundert auf einer Welt namens "Sandail" angesiedelt und bietet dem Spieler eine noch nie dagewesene Freiheit: Er darf sich nach Belieben aussuchen, welche Szenarien er wann mit welchem Charakter spielen will.

- Genre: Strategie-Rollenspiel
- Hersteller: Squaresoft
- Erscheint: Frühjahr 2000

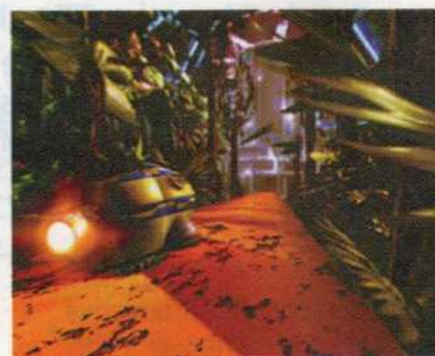
SHAOLIN



Wer schon immer mal seinen eigenen Kung-Fu-Film drehen wollte, wird bei *Shaolin* nun seinen Traum verwirklichen können - zumindest im Spiel selbst. Die spannenden Kämpfe gegen mehrere Gegner gleichzeitig werden Sie lange Zeit fesseln.

- Genre: Beat'em-Up
- Hersteller: THQ
- Erscheint: Herbst '99

SPACE DEBRIS



James Bryant, bester Pilot der United Earth Defense, befindet sich an vorderster Front eines gigantischen Raumkampfes, als er von seiner Truppe abgeschnitten wird. Er ist auf sich allein gestellt, wenn er seine Heimat jemals wiedersehen will.

- Genre: Shoot'em-Up
- Hersteller: Rage Software
- Erscheint: noch nicht bekannt

SPEED FREAKS



Bei Funcom war eine neue Version ihres Funracers *Speed Freaks* zu bewundern. An der ohnehin schon beeindruckenden Grafik wurde noch gefeilt, um den Kursen mehr Atmosphäre zu verleihen. Das Fahrzeug-Handling und Streckendesign scheint gut zu werden.

- Genre: Funracer
- Hersteller: SCED
- Erscheint: Herbst '99

SPIDERMAN



Wollten Sie nicht schon immer mal an Häuserfassaden hochklettern? Bald wird dieser Traum Wirklichkeit, denn das Team, das bereits *MDK* und *Apocalypse* auf dem Konto hat, bastelt im Moment für Activision an einem Action-Adventure mit dem Klettermax.

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: Activision
- Erscheint: Anfang 2000

SPYRO 2



Der Drache ist wieder da, und er hat immer noch Feuer im Bauch. Im zweiten Teil seiner Abenteuer muß sich der junge Spyro mit mehr Gegnern auseinandersetzen, als er es bisher gewohnt war. Zum Glück bekommt er auch Freunde, auf deren Hilfe er zählen kann.

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: Universal Interactive
- Erscheint: Winter '99

SLEED STORM



Hinter diesem Titel verbirgt sich ein spaßiges Snowmobil-Rennspiel. Erste Abfahrten hinterließen einen guten Eindruck. Die Kurse stellen Ihr fahrerisches Können nicht nur mit Steilhängen auf die Probe, sondern sorgen mit Sprungschanzen für deftige Schwindelgefühle.

- Genre: Fun-Racer
- Hersteller: Electronic Arts
- Erscheint: Winter '99

SOUTH PARK



Bei *South Park* handelt es sich um die direkte Umsetzung des abgefahrenen N64-Comic-Shooter, der mit abgedrehten Charakteren und witzigen Slapstick-Paraden aufwartet. Für Fans der abgedrehten Fernsehserie ein wahrer Leckerbissen.

- Genre: Actionshooter
- Hersteller: Activision
- Erscheint: Ende '99

STAR WARS EPISODE 1: RACER



Inzwischen haben wir eigentlich schon fast alles gesagt, nur testen konnten wir den *Racer* noch nicht. Anakin Skywalker und die restlichen Pod-Piloten müssen sich eben noch etwas gedulden. Immerhin ist der Film in den USA schon angelaufen...

- Genre: Rennspiel
- Hersteller: LucasArts
- Erscheint: Sommer '99

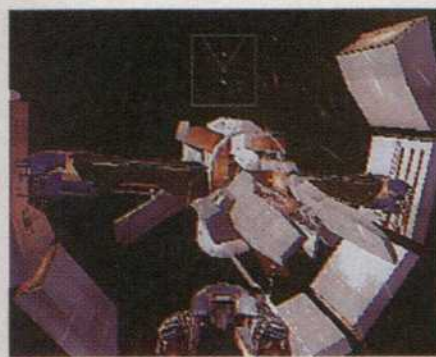
STAR WARS EPISODE 1: DIE DUNKLE BEDROHUNG



Nachdem der kleine Anakin bereits ein Spiel hat, in dem er sich austoben kann, mußte für die restliche Besetzung ebenfalls ein Betätigungsfeld gefunden werden. Dies wurde mit dem Action-Adventure *Die dunkle Bedrohung* erreicht.

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: LucasArts
- Erscheint: Sommer '99

STAR IXIOM



Die Menschheit hat sich als führender Machtfaktor im Universum erwiesen, was den anderen Völkern nicht sonderlich schmeckt. Schwingen Sie sich in Ihren 3D-Gleiter und machen Sie den Aliens die Hölle heiß! Namcos Shooter könnte ein echter Knaller werden.

- Genre: Actionspiel
- Hersteller: Namco
- Erscheint: noch nicht bekannt

SUIKODEN II



Im zweiten Teil dreht sich alles um Entscheidungen, die das Leben der beiden Hauptfiguren dramatisch verändern - oder beenden - könnten. Die Story um zwei Freunde, die betrogen werden und fortan auf der falschen Seite zu stehen scheinen, klingt interessant.

- Genre: Rollenspiel
- Hersteller: Konami
- Erscheint: Sommer '99

TARZAN



Pünktlich zur Disney-Verfilmung von *Tarzan* schickt Disney Interactive ein passendes PlayStation-Spiel ins Rennen. In 16 actiongeladenen Levels muß der Herr des Dschungels beweisen, daß er auch hier der ungeschlagene Meister im Lianenschwingen ist.

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: Disney Interactive
- Erscheint: Herbst '99

TEAM BUDDIES



Das früher unter dem Namen *Leggit* bekannte Spiel baut auf einer abgefahrenen Idee auf: Stapeln Sie Kisten übereinander, um neue Kämpfer, Fahrzeuge und Items zu erhalten. Die knuddelige Grafik und der Vier-Spieler-Modus sollen für Spaß sorgen.

- Genre: Action-Strategie
- Hersteller: Sony
- Erscheint: Winter 2000

TEST DRIVE 6



Erstmals zu sehen gab es die mit Hochspannung erwartete *Test Drive*-Fortsetzung. Eine verbesserte Grafik-Engine, neue Strecken, ausgefeiltere Fahrzeugtypen und zusätzliche Optionen versprechen ein grandioses Update - zumindest bis jetzt.

- Genre: Rennsimulation
- Hersteller: Accolade
- Erscheint: Herbst '99

TEST DRIVE OFF ROAD 3



Einen soliden Eindruck hinterließ das Stock- und Stein-Rennspiel aus der *Test Drive*-Serie. Für Verfolgungsduelle quer durch die Pampa stehen Ihnen zwölf unterschiedliche Offroad-Boliden zur Auswahl, die mittels Tuning-Eigenschaften individuell frisiert werden können.

- Genre: Rennsimulation
- Hersteller: Accolade
- Erscheint: Winter '99

TOMORROW NEVER DIES



Nach unendlichen Terminverschiebungen war das langersehnte Agenten-Abenteuer überraschenderweise in spielbarer Form zu sehen. In den drei unterschiedlichen Genreparts wird gezoomt, rotiert und gedreht, was die PlayStation hergibt.

- Genre: Action-Adventure
- Hersteller: MGM Interactive
- Erscheint: Sommer '99

TOY STORY 2



Parallel zum Start des Disney / Pixar-Films "Toy Story 2" in den Kinos will Activision den gleichnamigen PlayStation-Titel auf den Markt bringen. In verschiedenen Welten versuchen Sie in der Rolle von Buzz Lightyear, den armen Woody vor einem Spielzeugsammler zu retten.

- Genre: 3D-Jump'n-Run
- Hersteller: Activision
- Erscheint: Sommer '99

TONY HAWK'S PRO SKATER



Allen, die schon einmal selber Skateboard gefahren sind, wird der Name "Tony Hawk" ein Begriff sein. In Zusammenarbeit mit diesem Guru der Szene stellt Neversoft nun ein Skateboardspiel auf die Rollen, das bereits jetzt grafisch auf ganzer Linie überzeugt.

- Genre: Sport
- Hersteller: Activision
- Erscheint: Herbst '99



Special: Messebericht E3

TRASHER MAGAZIN SKATE AND DESTROY



Im Gegensatz zu Activisions Profi-Skateboard-Titel, werden bei *Skate and Destroy* alle Kunststückchen auf der Straße ausgeführt. Zahlreiche Hindernisse wie z.B. Parkbänke, Sprungschanzen und tückische Beton-Treppen sollen für grenzenlosen Nervenkitzel sorgen.

- Genre: Sportsimulation
- Hersteller: Take 2
- Erscheint: Winter '99

TRICK'N SNOWBOARDER



Bei Capcoms ersten Wintertitel rasen Sie auf einem Snowboard halsbrecherische Hangstrecken hinab. Zahlreiche Hindernisse sorgen für Hochspannung. Als besonderer Gag stehen Ihnen einige Resident Evil-Charaktere als Boarder-Freaks zur Auswahl bereit.

- Genre: Sportsimulation
- Hersteller: Capcom
- Erscheint: Herbst '99

VANDAL HEARTS II



Nun wurde das Kampfsystem etwas getunt und bietet nun eine Überraschung: Die Züge von Spieler und PlayStation erfolgen nicht nacheinander, sondern gleichzeitig! Dadurch werden die Kämpfe noch spannender und erfordern noch genauere Planung.

- Genre: Strategie-RPG
- Hersteller: Konami
- Erscheint: Winter '99

VIGILANTE 8 SECOND OFFENSIVE



Vigilante 8: Second Offensive ist eine ziemlich direkte Fortsetzung des ersten Teils. Neben dem Arcade Mode erwartet Sie der ebenso Action-geladene Survival-Mode, in dem Sie in einer Arena einen Gegner nach dem anderen ausschalten müssen.

- Genre: Action/Racer
- Hersteller: Activision
- Erscheint: Herbst '99

WARPATH: JURASSIC PARK



Mit einer grafischen Animations-Perfektion gehen Sie in *Warpath: Jurassic Park* auf gnadenlose Dino-Konfrontation. Im Spiel zum Film wird überwiegend auf simple Beat'em-Up-Kost gesetzt, was allerdings grafisch ebenfalls eindrucksvoll dargestellt wird.

- Genre: Beat'em-Up
- Hersteller: Electronic Arts
- Erscheint: Herbst '99

WORMS ARMAGEDDON



Wer kennt sie noch nicht, die kleinen angriffs-lustigen Mini-Würmer aus dem Hause Team 17. Die Fortsetzung des prädestinierten Multi-Player-Spaßes wartet mit neuen Waffen und vielen anderen Gemeinheiten auf. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe.

- Genre: Action
- Hersteller: Hasbro
- Erscheint: Herbst '99

WIP3OUT



Und wieder ein Nachfolger: *wip3out* (*wipEout 3*) bietet acht komplett neue Kurse, auf denen Sie mit ebenfalls acht Teams auf die Jagd nach Punkten, Ruhm und Ehre gehen. Der Soundtrack stammt diesmal unter anderem aus der Feder von DJ Sasha.

- Genre: Rennspiel
- Hersteller: Sony
- Erscheint: Herbst '99

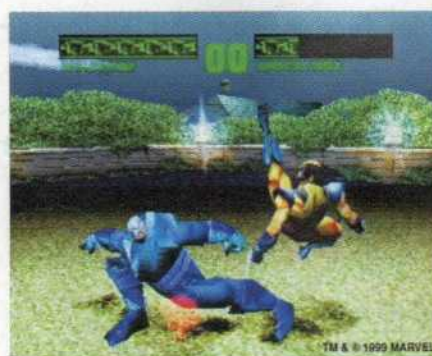
WU-TANG: SHAOLINSTYLE



Wie bereits in den News der letzten Ausgabe angekündigt, wird Activision ein Beat'em-Up mit den Mitgliedern des Wu-Tang-Clans für die PlayStation herausbringen. *Spice World* hat es vorgemacht, wie man eine Musikgruppe in ein PS-Spiel einbindet, nun ist die Hip-Hop dran.

- Genre: Beat'em-Up
- Hersteller: Activision
- Erscheint: Herbst '99

X-MEN



Mit *X-Men* hat Activision ein vielversprechendes Beat'em-Up in der Mache, auf das sich alle Fans von wilden Prügeleien freuen dürfen. Vierzehn verschiedene Charaktere aus den berühmten "X-Men"-Comics stehen Ihnen zur Auswahl.

- Genre: Beat'em-Up
- Hersteller: Activision
- Erscheint: Anfang 2000

Y.A.R.G.



Ein besonders hitziges Rennspiel erwartet Sie mit dem *wipEout*-Clone *Y.A.R.G.*, das aus deutscher Produktion stammt. Hier brettet Sie mit einem wendigen Gleitern durch die Landschaft und rangeln mit anderen um die Pole Position.

- Genre: Fun-Racer
- Hersteller: Crave
- Erscheint: Herbst '99

Alle restlichen Neuvorstellungen

Name	Genre	Hersteller	Termin	Name	Genre	Hersteller	Termin
Alien Resurrection	Action-Adventure	Fox Interactive	Herbst '99	No Fear	Sportspiel	Codemasters	Herbst '99
Ape Escape	Action-Adventure	SCEI	Sommer '99	Pac-Man World	Action	Namco	Herbst '99
Canal+ Football 2000	Fußballsimulation	Infogrames	Winter '99	Point Blank 2	Schießbude	Namco	Sommer '99
Chocobo Racing	Rennspiel	Squaresoft	Herbst '99	Prince Naseem	Box-Simulation	Codemasters	Herbst '99
Chocobo's Dungeon 2	Rollenspiel	Squaresoft	Frühjahr 2000	Rayman 2: The great Escape	Jump'n-Run	Ubi Soft	Sommer '99
Destrega	Beat'em-Up	Koei	Winter '99	Reel Fishing	Angelsimulation	Crave	Sommer '99
European PGA Golf	Sportspiel	Gremlin	Herbst '99	Road Rash 2000	Fun-Racer	Electronic Arts	Winter '99
Fifa 2000	Sportspiel	Electronic Arts	Winter '99	Rugrats	Action-Adventure	THQ	Sommer '99
Fisherman's Bait 2	Angelsimulation	Konami	Winter '99	Saboteur	Action-Adventure	EIDOS	Herbst '99
Football Manager	Manager-Sim	Codemasters	Herbst '99	Shadow Man	Action-Adventure	Acclaim	Herbst '99
Formula 1 Championship	Rennsimulation	Electronic Arts	Winter '99	Space Invaders	Action	Activision	Herbst '99
G-Police: Weapons of Justice	Action	Sony	Sommer '99	Street Fighter Alpha 3	Beat'em-Up	Capcom	Herbst '99
GTA 2	Fun-Racer	Take 2	Winter '99	Super Cross 2000	Sportspiel	Electronic Arts	Winter '99
Jeremy McGrath Supercross 2000	Rennsimulation	Acclaim	Winter '99	The Next Tetris	Denkspiel	Hasbro Interactive	Herbst '99
LE Mans 24 Hour	Rennsimulation	Infogrames	Herbst '99	The X-Files	Adventure	Fox Interactive	Sommer '99
Madden NFL 2000	Sportspiel	Electronic Arts	Winter '99	Tiger Woods PGA Tour 2000	Sportspiel	Electronic Arts	Winter '99
Major League Soccer	Sportspiel	Konami	Winter '99	UEFA Manager 2000	Fußballsimulation	Infogrames	Winter '99
Nascar 2000	Sportspiel	Electronic Arts	Winter '99	UEFA Striker	Fußball-Manager	Infogrames	Herbst '99
NBA Showtime: NBA on NBC	Sportspiel	Midway	Winter '99	Vegas Games 2000	Glückspiel	3DO Company	Herbst '99
NFL Blitz 2000	Sportspiel	Midway	Winter '99	WCW Mayhem	Sportspiel	Electronic Arts	Winter '99
NHL 2000	Sportspiel	Electronic Arts	Winter '99	WWF Attitude	Sportspiel	Acclaim	Sommer '99

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
Gamebuster Deluxe (IN64/PSK)	95,90
Expansion Pack (IN64)	75,00
A Bug's Life (PSK)	100,00
All Star Tennis '99 (IN64/PSK)	125/100,00
Anna Kournikova's Tennis (PSK)	90,00
Asterix (PSK)	100,00
Attack of the Saucermen (PSK)	100,00
Beetle Adventure Racing (IN64)	120,00
Bloody Roar II (PSK)	100,00
Braue Fencer	130,00
Breath of Fire III (PSK)	100,00
Carmageddon (PSK)	100,00
Castlevania 3D (IN64)	145,00
C&C: Gegenschlag (PSK)	100,00
Civilisation II (PSK)	100,00
Crash Bandicoot 3 (PSK)	100,00
Dark Stalkers 3 (PSK)	100,00
Dino Crisis (PSK) Juli	150,00
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
Gex 3 (PSK)	100,00
Goemon 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
Gun Gage (PSK)	140,00
Hard Edge (PSK)	100,00
Kansai Sacred Fist (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
Monkey Hero (PSK)	100,00
Musik (PSK)	100,00
Need for Speed IV (PSK)	100,00
NHL '99 (IN64/PSK)	115/95,00
Omega Boost (PSK)	100,00
Parasite Eve	120,00



DVD Player, Pioneer 414, Multinorm 1.100,00

A Bug's Life	80,00
American X	80,00
Apt Pupil	80,00
Armageddon (uncut)	80,00
At First Sight	80,00
Bridge of Chuck	80,00
I still don't know what you did	80,00
Mighty Joe Young	80,00
Rush Hour	80,00
Ronin	80,00
Star Trek Insurrection	80,00
Strangeland	80,00
Siege	80,00
X-Files	80,00
You've got e-Mail	80,00



Dreamcast

Sega Dreamcast	579,00
incl. Spannungswandler	90,00
Game Gun	50,00
RGB-Kabel	50,00
Memory Card UMS	60,00
Aero Dancing	90,00
Blue Stinger	140,00
Cart - Speed Racing	140,00
Die Hard Trilogy 2	140,00
Elemental Gimmick Gear	140,00
Get Bass + Angel	190,00
Incoming	140,00
Japan Pro Wrestling	140,00
July	140,00
King of Fighters DreamMatch'99	140,00
Lenkrad	140,00
Marvel vs. Capcom	140,00
Monaco Grand Prix	140,00
Power Stone	140,00
Puyo Puyo	90,00
Psychic Force 2012	90,00
Red Line Racer	140,00
Sega Rally 2	140,00
Sonic Adventure	140,00
Tekken 4D	90,00
Tokyo Highway Battle	140,00
Virtua Fighter 3	140,00

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!



Syphon Filter (PSK) 140,00

Populous (PSK)	100,00
Prince Naseem Boxing (PSK)	100,00
Raising Lagoon (PSK)	140,00
Raisetsu Noken (URP)	140,00
Rayman 2 (IN64/PSK)	125/100,00

Rollcage (PSK)	100,00
Ridge Racer 4 (PSK)	100,00
Rival School II (PSK)	140,00
R-Type Delta (PSK)	100,00
Saga Frontier (PSK)	110,00
Silent Hill (PSK)	140,00
Soulblade Platinum (PSK)	50,00
Star Wars: Rogue Squadron (IN64)	120,00
Star Wars: Die dunkle Bedrohung (PSK)	105,00
Star Wars: Episode I Racer (PSK)	105,00
Swing (PSK)	100,00
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
Warzone 2100 (PSK)	100,00
WWF Attitude (IN64)	115,00
Xenogears (PSK)	130,00
X-Game-Pro Boarders (PSK)	100,00
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
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. Annahmepflichtiger von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- € (M). Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Sonstige Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

Telefon 0711 - 22 29 10-30/50

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

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

GROSSHANDEL	nur für Händler!!!
Telefon	0711 - 22 29 10 - 10
	0711 - 22 29 10 - 20



back

beantwortet von
Jan Binsmaier



Leider konnten wir die 500 Gewinner unserer Mega-Verlosung der Ausgabe 5/99 aus Platzgründen nicht mehr veröffentlichen. Wir holen dies im nächsten Heft nach - die Gewinne verschicken wir natürlich schon jetzt!

X-Ploder & Index

- 1.) Ich spiele mit dem Gedanken, mir eine Cheat-Cartridge zu kaufen. Ich dachte dabei an den X-Ploder Pro. Allerdings finde ich in Anzeigen meistens eine Cartridge mit dem Namen X-Plorer - handelt es sich dabei um ein anderes Gerät oder ist es nur ein häufiger Druckfehler?
- 2.) Thema indizierte Spiele: Ich habe gelesen, indizierte Spiele dürften nicht öffentlich genannt, beschrieben oder gar verkauft werden. Angeblich soll man sie aber bei entsprechendem Altersnachweis legal erwerben können. Stimmt das?

Ulrich W., Braunschweig



zu 1.): Ursprünglich sollte das Gerät tatsächlich Xplorer heißen und wurde in Pressemeldungen und Ankündigungen während der Entwicklungszeit auch so genannt. Allerdings entschied sich der Hersteller dann für

einen etwas anderen Namen, um die Namensgleichheit zum Microsoft-eigenen Dateimanager (Explorer) zu vermeiden. (Wer hat schon gerne Microsoft als Prozeß-Gegner?) Es handelt sich also tatsächlich um einen Druckfehler mit Hintergrund!

zu 2.) Es ist richtig, daß indizierte Spiele aus Jugendschutzgründen nicht redaktionell besprochen oder in Anzeigen beworben werden dürfen.

Nicht richtig ist, daß diese Games in irgendeiner Art und Weise "illegal" sind! Spieler über 18 Jahre können sie selbstverständlich gegen Vorlage ihres Ausweises im Laden kaufen - da auch die Verkäufer diese Produkte nicht bewerben dürfen (als "Bewerbung" zählt auch das Ausstellen der Verpackung im Laden!), muß man aber gezielt beim Personal danach fragen.

PlayStation 2 mit DVD?

Für mich steht der Kauf der neuen PlayStation natürlich schon fest (ist doch Ehrensache!), ich wollte aber wissen, ob der eingebaute DVD-Player wirklich auch normale DVD-Videos abspielen kann. Dann wäre ja ein Videorekorder der neuesten Generation schon inklusive - bei einem ungefähren Preis von 700 Mark wäre das natürlich schon eine tolle Sache...

Florian V., via Email

Wir haben mal bei Sony nachgefragt und folgende Information erhalten: Der eingebaute DVD-Player wird technisch in der Lage sein, auch DVD-Videos abzuspielen. Allerdings steht noch nicht fest, ob diese Funktion auch tatsächlich genutzt werden kann. Eine definitive Entscheidung wurde von Sony darüber noch nicht getroffen - dies betrifft schließlich auch andere Geschäftsbereiche des Elektronik-Riesen und kann von der "Entertainment-Abteilung" nicht alleine entschieden werden. Endgültig wird dies wohl erst kurz vor dem geplanten Japan-Launch Ende März 2000 (die europäische Markteinführung der PlayStation 2 wird deutlich später erwartet - technische Unterschiede zwischen den Geräten sind aber nicht zu befürchten) bekannt werden.

Memory-Effekt

Ich habe letztes Jahr in einem Konkurrenz-Magazin gelesen, daß es ein Memory-Drive von Dataflash für die PlayStation gibt. Danach habe ich darüber nichts mehr gelesen, auch bei Euch nicht. Was ist denn nun mit dem Gerät?

Barbara L., via Email



Konkurrenz-Magazin? Asche über Dein Haupt! Im Ernst: Tja, das Gerät gab es tatsächlich. Angeschlossen wurde es über

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

Leser Top Ten

1. Metal Gear Solid	147
2. Tekken 3	105
3. Tomb Raider 3	98
4. Ridge Racer Type 4	84
5. Rollcage	77
6. Gran Turismo	70
7. NfS 4: Brennender Asphalt	70
8. Gex 3D: Deep Cover Gecko	63
9. FIFA '99	49
10. indiziertes Spiel	35

Das Jahresabo hat gewonnen:
Marc Pfaller, Köln

Media Control Charts

1. (-)	Need for Speed 4
2. (1)	Metal Gear Solid
3. (4)	Tomb Raider 2 - Platinum
4. (-)	UEFA Champions League
5. (-)	Asterix
6. (-)	Civilization II
7. (-)	Crash Bandicoot 2 - Platinum
8. (2)	FIFA Soccer '99
9. (-)	Ridge Racer Type 4
10. (-)	KKND Krossfire

In den Klammern steht die Platzierung
des Vormonats

den Memory-Card-Slot und fungierte als eine Art externes Floppy-Laufwerk. Als Speichermedien konnten herkömmliche DD-Disketten für den PC verwendet werden – die Diskette als Memory-Card quasi. Laut Aussagen von Dataflash hat die Firma das Gerät jedoch leider nicht mehr im Sortiment. Wer aber im Besitz eines PCs ist, dem können wir das sogenannte DexDrive von Interact empfehlen. Damit lassen sich Spielstände auf die Festplatte kopieren (vgl. unsere Ausgabe 5/99, Seite 120) und entsprechend verwalten. Eine geniale und simple Art, Spielstände dauerhaft zu sichern und mit nur einer einzigen Memory-Card auszukommen.

Rollenspiel-Fan

Ich bin ein begeisterter Rollenspiel-Fan und würde Euch gerne ein paar Fragen stellen:

- 1.) Warum bringt Ihr nicht mal ein Rollenspiel-Sonderheft auf den Markt?
- 2.) Warum berichtet Ihr in Eurem Stammheft nicht mehr über Rollenspiele?
- 3.) Könnt Ihr eine Demo von *Guardians Crusade* herausbringen?

Carsten B., Dortmund

1.) Haben wir! Und zwar Ende 1998 mit unserem Sonderheft Nummer 4 "Strategie- und Rollenspiele". Wir hatten beide Themenbereiche zusammen-

gefaßt, da beide Genres relativ stiefmütterlich behandelt wurden (und werden) und einfach zahlenmäßig nicht so viele Spiele existieren, wie beispielsweise im Rennspiele- oder Beat'em-Up-Sektor.

2.) Würden wir gerne, ehrlich! Aber wo nichts (oder besser gesagt "wenig") ist, können wir nicht berichten! Selbstverständlich berichten wir über alle erscheinenden Games – egal, welches Genre. Wir würden mit Sicherheit keines vernachlässigen (vor allem nicht Rollenspiele – ich bin selber ein großer Fan davon!).

3.) Wir selbst können natürlich keines produzieren – dies obliegt dem Hersteller des Games. Ich könnte mir aber gut vorstellen, daß Activision bereits an einer Demo bastelt – sobald wir sie in die Finger bekommen, packen wir sie natürlich auch auf unsere CD!

Wurm drin?

Vor nicht all zu langer Zeit hatten mir einige Fachhändler auf meine Anfrage mitgeteilt, daß *Worms - Armageddon* nicht für die PlayStation erscheinen

Gewinner - Sonderheft 2/99

Große Resonanz erfuhren wir bei unserem Expertenquiz in unserem Sonderheft 2/99 "Rennspiele und Formel 1". Den Hauptpreis, zwei Drei-Tage-Tickets zum Großen Preis von Deutschland in Hockenheim am 01.08.99 im Wert von rund 1.400 Mark, von der Fa. ATP gespendet, hat Andreas Schwenck, 34125 Kassel gewonnen. Herzlichen Glückwunsch! Aber da war doch noch jede Menge mehr zu gewinnen: Pole Position Marketing aus Stuttgart hatte folgende Preise gestiftet:

je eine Ralf Schumacher-Design Sonnenbrille:

- Florian Hitzel, Rödermark
- Stefan Reinl, Gross-Gerau
- Svend Fliege, Balve

je ein Schumi-Getränk:

- Michael Buttner, Sladheck
- Peter Metzner, München

je ein Ayrton Senna-Cap:

- Laurent Frey, (CH) Biel
- Henning Mielkau, Ebersberg

je ein Formel-1-Set:

- Jana Baumgarten, Trusetal
- Dominick Jörg, Monheim
- Alfred Dürr, Siebenlehn

je ein Renn-Overall:

- Sven Koch, Bad Endbach
- Ramona Quaas, Scheuder
- Thomas Scholl, Oelde

je ein Schumi Polo-Shirt:

- Franus Danielak, Hamburg
- Klaus Lichtenegger, (A) Bad Goisern
- Maik Reckling, Flensburg

je eine Coachjacke:

- Gabriele Müller, Neunkirchen
- Steffen Jahn, Elbrügerode
- Matthias Scheibe, Falkenberg

je eine Steppjacke:

- John Wilson, Wolfenbüttel
- Markus Herrmann, Detmold

je eine Michael Schumacher-Sonnenbrille:

- Helga Lichtenegger, (A) Bad Goisern
- Sven-Peter Frage, Lübeck

je eine Schumi-Decke:

- Nicole Burgard, Aachen
- Manuel Bröllochs, Frankenhardt

ein Schumi-Schlafanzug:

- Sebastian Grohme, Frankenberg

je eine Jacke mit allen aktuellen Sponsorenlogos:

- Swen Giebler, Düsseldorf
- Michael Kobza, Altdorf

je eine Damon-Hill-Longjacke:

- Christos Coufogiorgis, Pliezhausen
- Ugo Igne, (CH) Basel

eine Michael Schumacher-Teamjacke:

- Manuela Cristodaro, Bad Neuenahr-Ahrweiler

je eine Team-Jacke von Jordan, Benetton oder Winfield:

- Sebastian Stroeck, Milzau
- Brigitte Kittler, Dresden
- Katrin Haas, Hof

je eine Damon-Hill-Regenjacke:

- Rocco Thiemicke, Dessau
- Henning Beck, Leverkusen

je ein Fleece-Shirt:

- Martin Satzger, Mindelheim
- Marcus Holzinger, Neukirchen

je eine Michael Schumacher Geldbörse:

- Jan Weber, Wünschendorf
- Josef Nowara, Berlin

je ein Ferrari-Polo-Shirt:

- Daniel Seehaus, Erding
- Marcel Schanz, Rebersreuth

je ein Paar Schumi-Socken:

- Susanne Schütte, Gütersloh
- Martin Maier, Obertaufkirchen
- Yvonne Rummel, Torgau
- Frank Schreiber, Meerbusch
- Steffen Matthias, Scheuder

je eine Schumi-Bettwäsche:

- Birgit Pacher, Quersfurt
- Ulrike Auschner, Düsseldorf

eine Dekoleuchte:

- Christoph Nisius, Lübeck

je ein Teddy-Schlüsselanhänger:

- Gabriele Reeck, Mutterstadt
- Fam. Koppe, Dresden
- Patrick Lance, Stolberg

eine Ferrari-Weste:

- Susanne Kellermann, Mariefeld



würde. Und schweren Herzens hatte ich mich schon damit abgefunden. Nun habe ich aber auf Umwegen erfahren, daß es anscheinend doch kommen soll - könnt Ihr das bestätigen?

Michael C., A-Puch

Ja, können wir! Hier die gute Nachricht für alle Freunde der wehrhaften Würmer: Ab Oktober 1999 wird auch die PlayStation-Fassung im Handel sein! Natürlich berichten wir schon früher über das Game - mit ein wenig Glück schon in der nächsten Ausgabe!

Keine Antwort?

Mir gefällt Euer Magazin sehr, nur eine Kleinigkeit stört mich doch sehr: Ich schreibe fast jeden Monat einen Leserbrief - doch bisher habe ich noch keine einzige Antwort bekommen, von einem Abdruck im Heft ganz zu schweigen. Ich meine, eine Antwort per Post sollte doch eigentlich für einen treuen Leser nicht zu viel verlangt sein, oder doch? Es kommt mir so vor, als wenn Ihr meine Briefe nicht lest, sondern

sie gleich in den Papierkorb wandern. Auch wenn ich keinen Computer oder Schreibmaschine benutze - meine Handschrift ist doch eigentlich gut lesbar. Oder bekommen "Computer-Briefe" bei Euch den Vortritt?

Francesco C., Sundern

Nein, uns ist es völlig egal, wie uns Leserbriefe erreichen! (Na gut, lesbar sollten sie natürlich schon sein - war auch bei Dir der Fall!) Wir bekommen pro Monat wahnsinnig viel Post und das freut uns auch - schließlich brauchen wir das Feedback unserer Leser, um festzustellen, was Euch gefällt und was nicht. Aber gerade diese Menge an Zuschriften macht es uns unmöglich, alle zu beantworten! Irgendwelche Standard-Briefe loszuschicken macht ja auch keinen Sinn, denn davon hat der Leser letztlich gar nichts. Wenn man davon ausgeht, daß man mindestens zehn Minuten braucht, um einen Brief zu beantworten, würde eine Person beispielsweise für 1000 Zusendungen fast sieben Tage dazu benötigen - aber nur, wenn sie 24 Stunden pro Tag arbeiten würde...

Tatsache ist aber, daß wir ALLE Zusendungen lesen! Und darauf kommt es doch eigentlich an,

oder? Eine Bitte in eigener Sache: Bitte, bitte keine frankierten Rückumschläge mitschicken! Es tut uns einfach weh, wenn diese aus den genannten Gründen nicht zum Leser gelangen. Es freut sich höchstens die Post...

Sieger des Swing-Wettbewerbs, Ausgabe 04/99

Je ein Spiel Swing von Software 2000 haben gewonnen:

Benjamin Haziri, 21107 Hamburg
Stefan Jochen, 51429 Berg. Gladbach
Karsten Hagemann, 13409 Berlin
Frank Rüping, 58300 Wetter
Christian Köhler, 83410 Laufen
Eva Richter, 6539 Hohenstein
Peter Hadamik, 16761 Hennigsdorf
Ali Demirkaya, 50735 Köln
Joerg Jerusalem, 54235 Trier
Denise Scheid, 36304 Alsfeld
Gudrun Baar, 73431 Aalen
Jan Bernhard, 24768 Rendsburg
Patrick Reuter, 07422 Unterwiesbach
Dennis Geßler, 44534 Lünen
Gert Steinbach, 47051 Duisburg
Michael Zirkel, 63069 Offenbach a. M.
Stephanie Latsch, 25335 Elmshorn
Klaus Klisch, 93155 Hemau
R. Hartmann, 06484 Quedlinburg
Axel Werner, 12305 Berlin

Herzlichen Glückwunsch!

Gute Zeiten, schlechte Zeiten...

...im Juli

REDAKTEUR / AUTOR	Jan Binsmaier	Wolfgang Schädle	Moritz Menzel	Alex Folkers	Artur Hoffmann	M. Schmithäuser
LIEBLINGSSPIEL(E)	* Driver (immer noch...) * GTA London 1969 * Warzone 2100	* Omega Boost * GTA London 1969 * Driver	* Legend of Legaia * Driver * Ever Quest (PC)	* Legend of Legaia * GTA London * EverQuest (PC)	* Triple Play 2000 * Kyodai MahJongg (PC) * Half Life dt. (Web)	* Warzone 2100 * Driver * Silent Hill
LUST	Ha! Es ist geschafft! Bayern ist verdienstmaßen Meister geworden! Endlich haben sie so in dieser Saison gespielt, wie ich es mir seit Jahren wünsche!	Nachdem Millionen Amerikaner die neue Star Wars-Episode bereits gesehen haben, ist meine Gier ins schier Unermeßliche gestiegen. Möge die Geduld mit uns sein!	ADSL: Endlich sind Internet und Geschwindigkeit keine Gegensätze mehr - hoffentlich! Mein T-DSL-Zugang ist jedenfalls bestellt, und ich kann's nicht erwarten.	Normalerweise mag ich das ja nicht so, aber diesmal freue ich mich schon darauf, meine neue Wohnung zu streichen und Möbel darin aufzubauen. Endlich wieder in der Natur leben!	Angesichts des überraschend guten Münchener Wetters fällt mir auf, daß scheinbar 99% aller in Deutschland zugelassenen Cabrios in München rumfahren.	Auf die E3 nach LA düsen und die neuesten Spielhits für die PlayStation abchecken, bevor es im Cabrio durch die Wüste Richtung Las Vegas geht - Yiiiiieeha!
FRUST	Viele neue geniale Spiele auf der E3 (haben mir zumindest meine Kollagen berichtet), und keins davon in meinem CD-Schacht... Schnüff...	US-Flugzeuge, die ständig Verspätung haben, sind ein Grauen. Außerdem stinkt mir, daß die meisten E3-Hits erst Weihnachten kommen.	Jetzt weiß ich wieder, wie das ist, bei traumhaftem Wetter im Büro zu sitzen...	Da fährt mir jemand ins geparkte Auto und verschwindet einfach. Jetzt muß ich mit meiner Versicherung die Reperatur zahlen.	Nachdem ich Hab und Gut in Las Vegas verspielt habe, darf ich jetzt zu unglaublichen Zeiten aufstehen, um meine Artikel pünktlich abzugeben.	Die Angstzustände, die in stockdunkler Nacht beim Verfassen einer Guided Tour zu Silent Hill auftreten.

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

V-RALLY 2

CHAMPIONSHIP EDITION

Platz für den
Champagner!

KOPF

AUGEN

NASE

Du riechst Benzin,
Gummi und den
(Angst?) Schweiß
— noch Fragen?

NERVEN

Zeigst Du
Nerven?
Fahr heim!

HERZ

Jenseits
der 200 km/h
schaust Du der
Gefahr ins Auge!



Defibrilieren!!!

Dir dreht's
den Magen um!

MAGEN

Hier brauchst
Du viel Gefühl!

GESÄSS

Du drehst am Rad!

HAND

viermal
gebrochen!

OBERSCHENKEL



Das bringt die
PlayStation
ans Limit!

V-RALLY 2

- Geniales Fahrfeeling
- Superschnelle Grafik-Engine
- 92 Strecken in über 12 Ländern
- Track-Editor für unendlich viele Pisten
- Realistische Features
- 4-Player-Modus
- ab 25. Juni erhältlich

FUSS

Kick down!

www.v-rally.com



Des Schummlers liebste Kind

Schummelmodule mit eingängiger Bedienung sind so selten wie ein lizenzloses EA-Sports-Spiel. Der **Xploder Professional** will dieses Vorurteil ein- für allemal ausräumen. *Artur Hoffmann*

am I/O-Port der PlayStation angeschlossene Schummelmodule sind inzwischen ein essentieller Bestandteil der Spieleszene. Diese Beliebtheit liegt in erster Linie daran, daß auch in Spielen gemogelt werden darf, für die es keinerlei Cheats gibt. Das Paradebeispiel dafür ist der ausgezeichnete, vollkommen cheatlose Realo-Racer *Gran Turismo*. Erst durch die Veröffentlichung von Hexcodes kamen auch ungeübte beziehungsweise mit wenig Freizeit gesegnete Spieler in den Genuß, alle Rennserien zu fahren, sich jedes beliebige Auto zu kaufen oder den coolen GT-HIFI-Modus freizuschalten. Aber auch der zunehmende Schwierigkeitsgrad sowie die in vielen Spielen versteckten Optionen machen diesen Hardware-Zusatz immer

beliebter. Lediglich die umständliche Bedienung schreckt viele Anwender ab. Der brandneue *XPloder Professional* zeigt hier alternative Wege auf.

X-Assistent

Den Namenszusatz Professional verdient sich das beliebte Schummelmodul durch die einzigartige Möglichkeit der Codesuche ohne PC. Diese Aufgabe übernimmt fortan der sogenannte X-Assistent, ein am Xploder angeschlossenes Steuerelement, das überraschend einfach zu bedienen ist und die Berechnungen flott durchführt. Die kurze Bedienungsanleitung führt Sie in die Grundregeln der Code-Ermittlung ein und erklärt Ihnen die Unterschiede zwischen Wertesuche und logischer Operation.

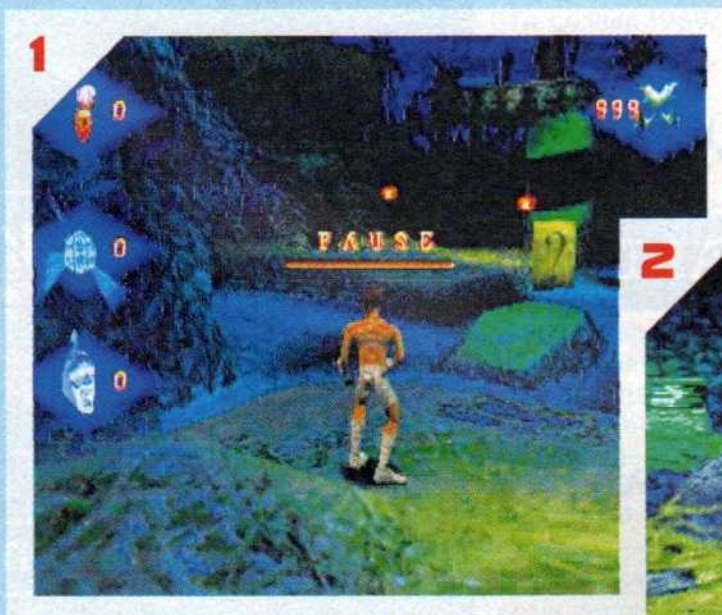
Mit der ersten Methode fahnden Sie nach denjenigen Speicherstellen, von denen Sie den Ausgangswert bereits kennen, die zweite ermöglicht die Suche nach unbekannten Speicheradressen. Das grundlegende Prinzip ist aller-

dings gleich: Als erstes wird der Speicher an einem bestimmten Breakpoint ausgelesen. Anschließend spielen Sie weiter und verlieren Lebensenergie oder sammeln Items auf – der Speicher wird erneut ausgelesen. Diejenigen Werte, die sich nun verändert haben, kommen in die engere Wahl. Dies wird solange fortgeführt, bis die Anzahl der verdächtigen Speicheradressen einen überschaubaren Wert angenommen hat. Zur Überprüfung aktivieren Sie der Reihe nach alle gefundenen Speicheradressen, bis das Ergebnis stimmt.

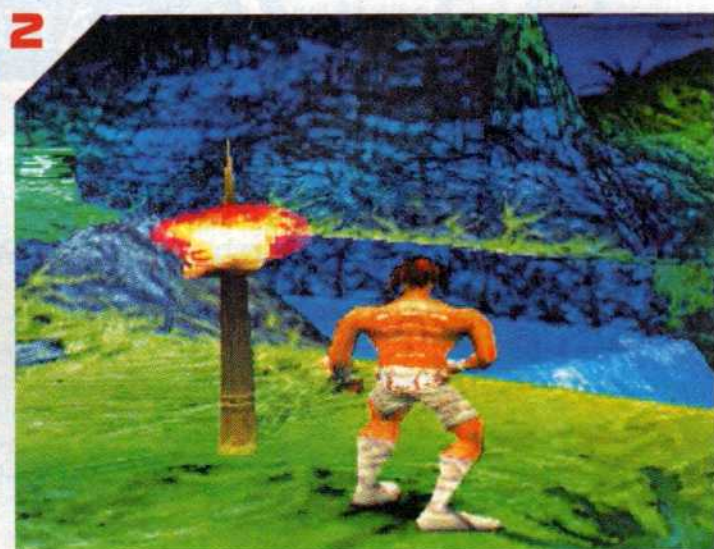
Genial ist die anschließende Übertragung in den Speicher des XPloders: Wie gewohnt geben Sie den Titel des Spieles und die Auswirkung des Cheats ein, anstatt aber den Code mühsam per Hand einzutippen, reicht ein Druck auf die KREIS-Taste, um ihn direkt zu übernehmen. Das ist wirklich benutzerfreundlich.

Multimedia

Trotz dieser Hardware-Erweiterung darf auch die Professional-Version des XPloders mittels handelsüblichem, 25poligem Druckerkabel an den Parallelport Ihres Rechners angeschlossen werden. Allerdings fand sich in unserem originalverpackten Päckchen keine Spur von der zur Codefindung benötigten X-Link-Software. Erst ein Blick in die Anleitung klärte uns darüber auf, daß diese entweder aus dem Internet gesaugt werden oder gegen eine Bearbeitungs-



[1] Das übersichtliche Hauptmenü erlaubt Ihnen den Zugriff auf die zahlreichen Funktionen. [2] Die Qualität der Screenshot-Routine könnte ein wenig besser sein.





Produkt:
X-Ploder Professional

Verfügbar ab: sofort

Hersteller: Blaze

Verkaufspreis: etwa 150 Mark

Sprache des Moduls: deutsch

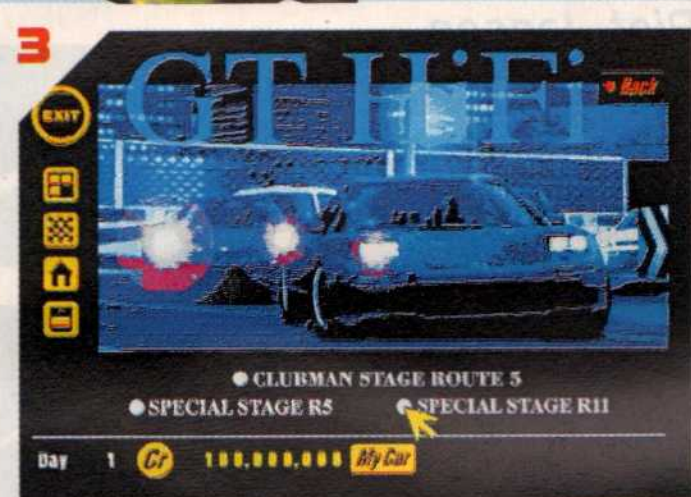
Sprache der Software: deutsch

Hardwarevoraussetzungen: keine, optional 486er PC, 8MByte RAM, MS-DOS bzw. Windows 95, Drucker Kabel zum Anschluß an den Parallelport, Internetzugang

Gesamtbewertung: sehr gut

gebühr von 5,50 DM plus frankiertem Rückumschlag angefordert werden muß.

Wer keine große Lust auf die Suche nach dem richtigen Code hat, greift auf die knapp 1800 Schummeln zurück, die bereits auf dem Modul gespeichert sind. Olle Kamellen wie *Alone in the Dark* und *Earthworm Jim* sind dabei



[1] Die vorhandenen Codes decken nicht nur deutsche PAL-Versionen ab. [2] Der Memory-Card-Manager stellt sogar gelöschte Spielstände wieder her. [3] Ohne Schummelmodul wäre kaum ein Spieler in den Genuß des GT-HIFI-Modus gekommen. [4] Genau das Richtige für Speicherdoktoren! [5] Der kompakte CD-Player ist kinderleicht zu bedienen.

ebenso vertreten wie Dauerbrenner (*Command & Conquer 2*) und aktuelle Spiele (*Metal Gear Solid*, *Asteroids* und *Premier Manager 99*). Internetbenutzer sehen sich auf der Homepage (<http://www.blaze.de/>), alle anderen auf unseren Cheatseiten nach neuen Codes um.

Auch alle weiteren Funktionen wie Memory-Card-Manager, Audio-CD-Player und Bildbetrachter sind wieder mit an Bord. Richtig neu ist die CD-Bildanzeige, die jede eingelegte PlayStation-CD nach Bildern, die in einem speziellen Format vorliegen, durchsucht und natürlich auch anzeigt. Da aber viele Hersteller auf ein proprietäres Dateiformat setzen, werden Sie nicht bei jedem Game fündig.



Dem Code auf der Spur

Um uns ein genaueres Bild von der Leistungsfähigkeit des neuen X-Assists zu machen, nahmen wir *Akuji the Heartless* unter die Lupe. Unser Ziel war ein Code, der dem wackeren Voodoo-Zögling unendlich viele Leben beschert. Und bereits nach wenigen Minuten präsentierten uns das Gerät drei mögliche Speicherstellen, die der Reihe nach überprüft wurden. Die ersten beiden fielen beim anschließenden Test durch, der dritte lieferte das gewünschte Ergebnis (83F3 0E17 0003). Nach der automatischen Speicherung auf dem XPloder-Modul ging es an den endgültigen Test: Die Anzahl der Leben betrug zwar zu Beginn des Spieles nur noch drei, nahm aber auch nach mehrmaligem Ableben nicht mehr ab. Um dem Code den letzten Schliff zu verleihen, starteten wir auf dem PC den zum Windows-Zubehör gehörenden Taschenrechner, aktivierten die wissenschaftliche Ansicht und konvertierten die Dezimalzahl 999 in die entsprechende Hexadezimalzahl 03E7. Anschließend ersetzen wir die letzten vier Stellen unseres Codes (0003) durch den neuen Wert. Voilà: Beim nächsten Spielstart begrüßte uns Akuji mit der stattlichen Anzahl von 999 Leben.



SPIELZEUG FÜR ERWACHSENE



da leider alles, was besonders viel Spaß macht, meistens auch nicht gerade billig ist (ein Hubschrauber-Modell kostet um die 3000 Mark), bleibt der Miniatur-Luftraum Sprößlingen wohlhabender Familien vorbehalten. Dave Perry, Kopf der für ungewöhnlichen Spielideen bekannten Entwicklerschmiede Shiny (*Earthworm Jim*, *Wild 9*) ist es zu verdanken, daß Sie dennoch nicht auf das Vergnügen verzichten müssen, solch eine rotorbetriebene Flugmaschine zu steuern. In *RC Stunt Copter* ist es Ihre Aufgabe, eben einen dieser Modell-Hubschrauber durch verschiedenst angelegte Missionen zu steuern. Nun haben es Flugvehikel einmal so an sich, daß sie sich nicht nur vor und zurück, sondern eben auch rauf und runter bewegen können. Und genau diese Fähigkeiten machen das ganze zwar interessant, aber auch schwierig zu be-

Ein funkferngesteuertes Auto haben sicher schon viele besessen, und auch mit einem **gleichartigen Boot** lockt man heutzutage keinen Hund mehr hinter dem Ofen hervor. Ganz anders sieht die Sache da schon bei einem **lenkbaren Modell-hubschrauber** aus. *Piet Jansen*

herrschen. Verglichen mit einem Auto-Rennspiel, kann man die Steuerungsmöglichkeiten als geradezu hochkomplex bezeichnen. Damit kein Frust aufkommt, müssen Sie vor den ersten Missionen eine Art Flugschule besuchen. Diese ist dank dem Einfallsreichtum von Shiny äußerst unterhaltsam und führt selbst den blutigsten Anfänger behutsam in die Materie ein.

Übung macht den Meister

Zu Beginn der Übungen muß man lediglich einfache Höhenkorrekturen oder Drehbewegungen durchführen, die von einem zweiten Hubschrauber vorgemacht werden. Bereits hier zeigt sich eines der genialsten Features des Games, näm-

lich die absolut perfekte Analog-Steuerung. Noch nie wurden die zwei Analog-Sticks des Dual-Shock-Controllers so präzise und sinnvoll in einem Spiel eingesetzt wie in *RC Stunt Copter*. Mit dem linken Stick steuern Sie die Flughöhe und die Flugrichtung, während mit dem rechten Stick die Neigung der Hubschrauber-Schnauze und seine seitliche Fluglage bestimmt werden. Nur in Kombination sämtlicher Steuerungsmöglichkeiten läßt sich der Hubschrauber wie gewünscht durch die Lüfte lenken. Dabei reagieren die Steuerknüppel so genau, daß es eine



[1] Spätestens in der fertigen Version wird es wohl diesem Bauern an den Kragen gehen. **[2]** Immer schön alles imitieren, was der Lehrer vormacht. Je nachdem, wie gut Sie sind, werden Sie mit einem Stern belohnt. **[3]** Wenn Sie diese Kugeln anbringen, verzeiht der Hubschrauber so manchen Flugfehler.





[1] Jetzt Anlauf nehmen, und dann mit Vollgas ab gegen die Scheunenwand. Eigentlich schade um den Hubscharuber. [2] Diese finsternen Gesichter sind nur Luftballons, die Sie mit Ihren Rotorblättern zum Zerplatzen bringen müssen. [3] Die Rettungsaktion über offenem Meer spielt in der Nacht und bietet tolle Lichteffekte. [4] Bei diesen winterlichen Temperaturen können Sie nur hoffen, daß Ihnen nicht die Rotorblätter einfrieren.

wahre Freude ist, und man fragt sich, warum andere Games diese Präzision bisher noch nicht in solcher Vollendung bieten. Natürlich ist trotz der tadellosen Steuerung ein gehöriges Maß an Übung nötig, bis man den Vogel erst mal einigermaßen im Griff hat, doch übt gerade diese Herausforderung einen besonderen Reiz aus.

Am Anfang mit Stützrädern

Um nicht jeden Flugfehler sofort in einem Total-Crash enden zu lassen, ist der Hubschrauber zunächst mit vier langen Stangen ausgestattet, an deren Enden sich Plastikkuugeln befinden. Diese schützen die Rotorblätter bei zu starker Neigung vor einem unerwünschten Kontakt mit dem Boden, was ansonsten unvermeidbare Abstürze zur Folge hätte (besonders Wage-mutige können diese Flughilfe jederzeit abstellen). Im Laufe der zunehmend schwerer werdenden Übungsaufgaben reichen die geforderten Prüfungen vom Durchfliegen eines Parcours innerhalb eines Zeitlimits über das Zerplatzen mehrerer in verschiedenen Höhen platzierter Luftballons bis hin zu einem besonderen Flugkunststück auf einem Bauernhof. Diese letzte in unserer frühen Preview-Version spielbare Aufgabe zeigt übrigens einmal mehr Dave Perrys skurrilen Humor. Um hier zu bestehen, müssen Sie Ihr geliebtes und bislang so sorgsam vor Unfällen geschütztes Flugobjekt gegen eine Scheunenwand fliegen, auf der mit weißer Farbe Zielkreise aufgezeichnet sind. Nur wenn Ihr Hubschrauber genau in

die Mitte kracht, gilt die Übung als bestanden. Warum auch auf die herumstehenden Kühe und sogar auf den in seinem Traktor herumfahrenden Bauern Zielkreise gezeichnet wurden, werden wir wohl erst in der endgültigen Version erfahren (eine Vermutung hätten wir da ja schon ... typisch Shiny).

Die Missionen

Wenn Sie nun der Meinung sind, den Hubschrauber einigermaßen im Griff zu haben, dürfen Sie sich an die Missionen wagen. Mal lautet Ihre Aufgabe, auf einem Fußballfeld einen Slalom innerhalb eines Zeitlimits zu absolvieren, mal müssen Sie in einer Müllanlage mehrere Sekunden über einem Gully schweben, aus dem giftgrüner Dampf quillt. Schnell wird bewußt, daß nun im Vergleich zu den Übungsflügen der ständig wechselnde Wind und der von manchen Objekten ausgehender Auftrieb die Manöver deutlich schwerer machen. Jede der Missionen spielt in einer anderen Umgebung – zum Teil auch zu verschiedenen Tageszeiten und unter wechselnden Witterungsverhältnissen. Bislang läßt sich noch nicht sagen, wie viele Missionen in der endgültigen Version zur Verfügung stehen werden, und ob diese in Form einer Storyline miteinander verknüpft sind.

RC Stunt Copter macht bislang einen hochinteressanten Eindruck und weiß – zumindest bis man die Steuerung völlig im Griff hat – absolut zu fesseln. Kleine Details, wie verschiedene Hubschrauber-



Modelle, die sich in ihrem Flugverhalten voneinander unterscheiden, witzige Sprachausgabe-Kommentare und eine schon jetzt tadellose 3D-Darstellung, lassen auf einen echten Top-Hit hoffen. Sobald wir nähere Infos zum Spiel und den letztendlich für die Langzeitmotivation entscheidenden Missionen haben, werden wir Ihnen ausführlich darüber berichten. af



RC STUNT COPTER

- **HERSTELLER:**
Shiny Entertainment
- **ENTWICKLER:**
Shiny
- **VERFÜGBAR AB:**
3. Quartal 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
USA
- **GENRE:**
Flug-Simulation
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1



360 THREESIXTY

Anfang Mai wurden wir von **Cryo Interactive** ins regnerische England, genauer gesagt nach **Birmingham**, eingeladen, wo uns das von Smart Dog entwickelte **360 Threesixty** präsentiert wurde.

Piet Jansen

Auf insgesamt zwölf mit zahlreichen Verzweigungen versehenen Strecken (die auf die vier Themengebiete Dschungel, Eis, Lava und einen ausgetrockneten Ozean aufgeteilt sind) findet die wilde Hatz statt. Nach jeweils drei Kursen müssen Sie sich noch in einer mehrstöckigen, verwinkelten Arena beweisen, aus der Sie nur herauskommen, wenn Sie die anderen Mitbewerber ausschalten. Somit erhöht sich die Zahl der Kurse auf 17 (eine geheime Arena kann noch freigespielt werden). Die Entwickler bauten absichtlich keine eingeblendete Streckenansicht ein – ihr Anliegen ist es, daß die Spieler die Strecken auswendig lernen. Was



Stellen Sie sich die Erde in nicht allzu ferner Zukunft vor. Naturkatastrophen vernichteten nahezu die gesamte Menschheit. Das Klima änderte sich schlagartig: Einstmals wunderschöne Tropenwälder wurden überschwemmt, im Ausgleich dafür trockneten ganze Ozeane aus. Die nördliche Hemisphäre mußte arge Temperaturstürze hinnehmen, anderswo brachten Vulkanausbrüche die Erde zum Schmelzen.

Die Welt am Abgrund

Doch auch in dieser mißlichen Lage scheinen die Menschen nichts aus der Vergangenheit gelernt zu

haben. Die Reichen unter den Überlebenden stecken ihr Geld anstatt in den Wiederaufbau der Erde, lieber in den neu gegründeten Sport der Elite-Schicht. Mit waffenstärkenden Hoverbikes brettern sie ohne Rücksicht auf Verluste über die Flüsse der zerstörten Erde. Setzen Sie sich in einen der acht Gleiter, die sich in den Attributen Beschleunigung, Top-Speed, Kurvenlage und Panzerung unterscheiden, und nehmen Sie teil an einem Rennen, das Sie Ihr Leben kosten könnte.

[1] In der Lava-Stage sind die beeindruckenden Reflexionen am besten zu erkennen... [2] ... allerdings nur im Single-Player-Modus. Beim Splitscreen reicht die Rechenleistung leider nicht mehr aus. [3] In den Arenen müssen Sie sich gegen fünf Kontrahenten durchsetzen.





[1] In der Dschungel-Stage heizen Sie erst durch enge Canyons... [2] ...und tauchen Sekunden später in das Dickicht des Urwalds ein. [3] Die kurvenreichen Kurse verlangen von Ihnen eine gute Streckenkenntnis und perfekte Reflexe.



bei den normalen Kursen noch einzusehen ist, stellt sich in den Arenen als etwas hinderlich heraus. Wenn man nie weiß, wo die Gegner sind, und ewig durchs Gelände fährt, ist das kein Spielspaß-Pusher...

Ähnlich wie in *Wipeout* stehen Ihnen, um den Sieg zu erringen, eine Vielzahl an Offensiv- und Defensiv-Waffen zur Verfügung. Neben dem standardmäßig eingebauten Maschinengewehr, das zwar unendlich Munition hat, sich aber von Zeit zu Zeit aufladen muß, ist von Minen und Schutzschilden über Cluster-Bomben bis zu gewal-

ter großartig anpriesen (und woher *Threesixty* auch seinen Namen hat) ist eine durch Tastendruck zu aktivierende Rundumsicht. Somit ist es Ihnen möglich, sich während des Rennens bei bleibender Fahrtrichtung umzudrehen und nach hinten oder zur Seite auf die Verfolgerschar zu feuern. Sehr praktisch ist dieses Feature bei den kurvenreichen Strecken leider nicht, der Haupteinsatz liegt hier eindeutig bei den Arena-Kämpfen.

Die Grafik der uns gezeigten – wohlgemerkt: noch unfertigen – Version ist ansprechend, mit zum Teil wundervollen Spiegelungen im Wasser, gestaltet. Zahlreiche Special-FX wie z.B. Explosionen oder aufpeitschendes Wasser sollen

noch integriert werden. Mit 25 fps läuft das Geschehen auch sehr flüssig ab. Der Sound ist leider noch nicht implementiert, jedoch konnten wir uns anhand einer Soundtrack-CD von dessen Qualität überzeugen. Fetziges Drum'n Bass- und Trance-Rhythmen heizen die Stimmung mächtig an. Neben den Spielmodi Arcade, Tournament und Time-Trial dürfen Sie auch mit einem Kollegen zu zweit Rennen austragen, oder sich ein Arena-Battle liefern.

Das Potential in *Threesixty* ist schon eindeutig zu erkennen. Wenn die Jungs (und das Mädel) von Smart Dog die versprochenen Feinarbeiten ausführen, könnte ein durchaus interessantes Produkt dabei herauskommen.



mom



360 THREESIXTY

■ **HERSTELLER:**
Cryo Interactive

■ **ENTWICKLER:**
Smart Dog

■ **VERFÜGBAR AB:**
Juni 1999

■ **HERKUNFTSLAND:**
England

■ **GENRE:**
Rennspiel

■ **ANZAHL DER SPIELER:**
1-2

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

Gewerbering 24 - 76351 Linkenheim bei Karlsruhe

Angebote

Abe's Oddysee	49,99
Alien Trilogy	49,99
Battle Arena Toshinden	49,99
Blast Chamber	49,99
Bug Raiders	54,99
Bust a Move 3D	49,99
Circuit Breakers	49,99
C & C 2 Alarmstufe Rot	49,99
Cool Boarders 2 *	49,99
Crash Bandicoot 2	49,99
Croc	49,99
Destruction Derby 2	49,99
Devils Deception	49,99
Fifa 98 *	49,99
Forsaken	49,99
G-Police	49,99
Grand Theft Auto London	49,99
Grand Theft Auto	49,99
Heart of Darkness	49,99
Hercules	49,99
Lemmings	49,99
Lost World	49,99
Mickey's Wild Adventure	49,99
Moto Racer	49,99
Porsche Challenge	49,99
Powerboat Racing	49,99
Rayman	49,99
Resident Evil	49,99
Road Rash	49,99
Soviet Strike	49,99
Street Racer	49,99
Super Football Champ	39,99
Supercross 98	49,99
Tekken 2	49,99
TOCA	49,99
Tomb Raider 2	49,99
V-Rally	49,99
Wipe Out 2097	49,99
Worms	49,99

Sony Playstation

Abe's Exoddus	94,99
ACM 1918*	96,99
Actua Golf 3	98,99
Actua Ice Hockey 2	96,99
Actua Soccer 3	97,99
Adidas Power Soccer 98	96,99
Akuji the Heartless	94,99
Alien Resurrection*	98,99
All Star Tennis 99	104,99

Apocalypse	99,99
Arc of Time	96,99
Assault	96,99
Asterix	99,99
Atlantis	96,99
Attack of the Saucerman*	96,99
Azure Dreams	98,99
Billard Nights*	89,99
Blast Radius	96,99
Blaze & Blade	103,99
Blood Lines*	89,99
Bloody Roar 2*	94,99
Box Champions	97,99
Breath of Fire 3	103,99
Bugs Life	99,99
Bugs Running*	102,99
Bust a Groove	99,99
Bust a Move 4	79,99
Caesars Palace 2	94,99
Cardinal Sin	89,99
Carmageddon	92,99
Civilization 2	99,99
Colin Mc Rae Rally	99,99
Colony Wars 2	96,99
Crash Bandicoot 3	99,99
Darkstalkers 3	93,99
Dead or Alive	96,99
Devil Dice	99,99
Diablo	99,99
Discworld Noir*	99,99
Dungeon Keeper 2*	97,99
Earthworm Jim 3D*	96,99
Eliminator	96,99
F1 Racing Simulation 2	99,99
FIFA 99	99,99
Fluid	89,99
Formel 1 98	104,99
G-Police II*	96,99
Granstream Saga	89,99
GT Racing	99,99
Guardians Crusade	99,99
Hard Edge	104,99
Herc's Adventure	97,99
Hugo 2	99,99
Kensei - Sacred Fist	99,99
Kingsley*	96,99
KKND	94,99
Kula World	99,99
Legends	96,99
Life Wire*	79,99
Master of Monsters*	104,16
Medieval	99,99
Megaman 8	94,99
Megaman Battle and Chase	89,99



104,99 DM



49,99 DM



49,99 DM

**ab 60,00 DM liefern wir
Versandkostenfrei !**

SONY Playstation Grundgerät
249,00 DM

Incl. DEMO CD, Anschlusskabel, Dual Shock Controller, 6 Monate Garantie



104,99 DM



je 39,99 DM

Men in Black	104,99	TOCA 2	97,99
Metal Gear Solid	104,99	Tomb Raider 3	99,99
Monkey Hero*	109,99	Ubik*	98,99
Monopoly	82,99	UEFA Champions League	104,99
Monster Seed	93,99	V-Rally 2*	104,99
Moto Racer 2	99,99	Victory Boxing 2	96,99
Musik	99,99	Virus*	98,99
Nascar 99	99,99	Viva Fußball	94,99
NBA Live 99	97,99	VR Baseball 99	94,99
Need for Speed IV	98,99	War Games	89,99
NFL Blitz*	89,99	Warzone 2100	103,99
NHL 99	99,99	X-Game Pro Boarders*	99,99
NHL Face Off 99	89,99	Xenoracy	104,99
Ninja	97,99	Yoyo's Puzzle Park	89,99
NWO Thunder*	96,99		
Phat Air	79,99		
Pocket Fighter	95,99		
Point Blank	89,99		
Populous - The Beginning	99,99		
Poy Poy 2*	97,99		
Premier Manager 99	89,99		
Pro Pinball Timeshock	99,99		
R Type Delta*	89,99		
Racer	102,99		
Rascal	96,99		
Rayman II*	94,99		
RC Stunt Copter*	83,99		
Retro Force	89,99		
Ridge Racer 4	99,99		
Risiko	94,99		
Road Rash 3D	97,99		
Rogue Trip	94,99		
Rollcage	94,99		
Running Wild	89,99		
San Francisco Rush 2	89,99		
Sensible Soccer 2000	89,99		
Shadowman*	99,99		
Shanghai True Valtor	102,99		
Snowracer 98	99,99		
South Park*	97,99		
Speed Freaks*	99,99		
Sports Car GT	97,99		
Spyro - The Dragon	99,99		
Streak	94,99		
Street Skater	97,99		
Streetfighter Coll. 2*	89,99		
SWING	79,99		
Tai Fu	99,99		
Tanktics*	97,99		
Tekken 3	109,99		
Test Drive 5	97,99		
Tetris Plus	79,99		
Theme Hospital	97,99		
Tiny Tank*	97,99		

Zubehör

Analog Station Shock 2 - Memory	44,99
Barracuda 2 Dual Shock	59,99
Blaze CyberShock Controller	69,99
Blaze Hyper Extreme (fluoreszierend)	14,99
Blaze Hyper Mouse	34,99
BLAZE Scorpion Light Gun	89,99
BLAZE Xploder	86,99
Blaze Xploder pro	119,99
Game Buster Pro	94,99
Gamster Dual Force Lenkrad	139,99
Guillemont Race Station Shock 2 TM	99,99
Interact V3 Racing Wheel	99,99
Link Kabel	19,99
Master 32 Pad	19,99
Memory Card 1 MB	19,99
Memory Card 1 MB (3er-Pack)	39,99
Memory Card 120 Block	49,99
Memory Card 2MB	29,99
Memory Card 360 Block	59,99
Memory Card 4MB	33,99
Memory Card 720 Block	84,99
Pad Verlängerungskabel	19,99
Power Flash	39,99
Rayman Quadrapack	85,99
RF Adapter	29,99
RGB Scart Kabel	19,99
SONY Analog Joystick	119,99
SONY Ascii Pad	54,99
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 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 Special Joystick	97,99
Thrustmaster Shockhammer Pad	69,99



[1] Ihr nächster Gegner stellt sich mit einem Render-Porträt vor: Völlig ausgeflippt! [2] Jetzt haben Sie noch 2,5 Kilometer vor sich, um den preisgeldträchtigen fünften Platz zu erreichen.

PS-POWER MEETS RPG

Das x-te Rennspiel hängt Ihnen zum Hals raus, und auch die stereotypen **Japano-RPGs** können Sie nicht mehr reizen? Dann sollten Sie einen Blick auf **Squares neue PlayStation-Perle** werfen, die diese beiden Genres gekonnt miteinander verbindet.

Piet Jansen



in *Racing Lagoon* schlüpfen Sie in die Haut eines Outlaws, der in einer in wunderschöne türkise Farbtöne gehüllten Lagunen-Stadt die nächtlichen Highways auf der Suche nach Gegnern für illegale Rennen unsicher macht. Wir haben uns schon mal für Sie hinter Steuer geklemmt und Erstaunliches zu Tage gefördert.

Im Gegensatz zu den handelsüblichen Racern müssen Sie die streng geheimen Treffpunkte der Unterwelt zuerst einmal ausfindig machen, bevor Sie irgendeinen Reifen quietschen lassen können. Nach einem erstklassigen Intro ist allerdings zunächst etwas ausdauerndes Klicken durch zahlreiche Menüs,



[1] Vor dem Showdown auf dem Asphalt fallen noch einige markige - japanische - Sprüche. [2] Auf der Karte links unten können Sie sich ein wenig orientieren.

Textkästen und Bildersammlungen angesagt, bevor es endlich losgeht. Dann kurven Sie in einer isometrischen Perspektive (vergleichbar mit der in *Grand Theft Auto*) mit einem nur wenige Pixel bzw. Polygone großen Boliden durch den Spätabendverkehr und halten Ausschau nach blauen und roten "P"-Zeichen. Blaue "P"s stehen für Interaktionspunkte (Cafés, Bars, Garagen etc.), an denen Sie ein Schwätzchen mit dem ein oder anderen Ganoven halten können (um vielleicht herauszufinden, wo es die besten und preiswertesten Tuning-Teile gibt). Bei roten "P"s haben sich schon eine Reihe PS-Protze angesammelt, um in einem kurzen, aber harten Rennen (ca. 2 Runden) denjenigen zu ermitteln, der das Preisgeld einsacken soll.

Rennen nach Mystery-Art

Alternativ kann es Ihnen passieren, daß Sie, ähnlich wie in einem RPG, zu einem via Zufallsprinzip ermittelten Kampf (z. B. einem Beschleunigungsduell) herausgefordert werden. In diesem Fall ent-

scheidet bei gerader Strecke einzig und allein die Motorleistung. Sollte Ihr Gegner mit einer Secret-Engine antreten, ist also schon mal höchste Vorsicht geboten. Bei einem "normalen" Kampf haben Sie auch stets einen Intimfeind, der sich Ihnen natürlich in Form von einigen Rennerbildchen vorstellt und unbedingt geschlagen werden muß. Zu Beginn starten Sie also beispielsweise von Platz sieben und haben Ihren speziellen Freund auf Platz fünf direkt vor sich. Kommt es dann zum Rennen, wechselt das Spiel in eine reinrassige Racing-Engine über, die derjenigen von Referenztiteln wie *Ridge Racer Type 4* in nichts nachsteht. Herrliche Lichtreflexe auf blankpolierten Lacken japanischer Edelkarossen, Lens-Flare-Effekte und wunderschönes Gouraud-Shading erfreuen hier den Rennspielfan. Auch das Gameplay kann sich in dieser frühen Form bereits sehen lassen: Die Autos driften gefühlvoll und mit quietschenden Reifen um die Kurven und vermitteln ein realistisches Gefühl für das Fahrverhalten.

Von nichts kommt natürlich auch nichts: Anfangs sind Sie mit einer ziemlichen Gurke ausgestattet, die nicht mehr als 140 km/h auf dem Kasten hat. Damit läßt sich gegen starke Gegner kein

Blumentopf gewinnen. Sie müssen sich also erstmal durch die verschiedenen Klassen (Beginner Warrior Class, Special Tuned Class, Expert Warrior Class & Yokohama's Fastest Class) hochdienen. Haben Sie Glück, laufen Sie bei Ihren nächtlichen Cruising-Fahrten vielleicht dem japanischen ADAC über den Weg, der Ihnen mit Rat und Tat sowie Erste-Hilfe-Ersatzteilen zur Seite steht.

Auf in die Insider-Werkstatt

Werden Sie von Yakuza-Millionärssöhnchen mit ihren Parade-Karossen in diversen Rennen unentwegt gedemütigt, führt kein Weg an der Insider-Werkstatt vorbei. Hier verpaßt Ihnen der Schrauben-Meister erstmal einen Crash-Kurs in Sachen Tuning, bei dem alle erdenklichen Möglichkeiten erläutert werden (Aerodynamik-Teile wie Spoiler und Seitenschweller, Chip-Tuning, Rennbremsen, straffere Fahrwerke), die Sie dann später für teures Geld einkaufen können.



[1] Haben Sie Glück, fährt Ihnen der japanische ADAC über den Weg und versorgt Sie mit Ersatzteilen. **[2]** Kurz vor dem nächsten illegalen Rennen sitzen die cool gestylten Outlaws noch lässig auf der Motorhaube ihres Boliden.



[1] Ihr Erzrivale ist momentan an Position fünf - unbedingt einholen! **[2]** Mit der Turbo-Klasse sollten Sie sich zu Beginn noch nicht unbedingt anlegen. **[3]** In dieser Einstellung kurven Sie auf der Suche nach blauen "P"s (Garage, Café etc.) und roten "P"s (Rennschauplätze) durch die nächtliche Beach-Metropole. **[4]** Die Tuning-Garage müssen Sie in der isometrischen Perspektive erstmal finden.



Spielerisch machte die Vorabversion dieses "High Speed Driving RPG" trotz der naturbedingten japanischen Sprachbarriere (was sich die jungen Wilden kurz vor dem Rennen noch so alles an den Kopf werfen, wäre sicherlich interessant) schon eine Menge Spaß. Da kann man auch über kleine Nachlässigkeiten wie die fehlende Kollisionsabfrage mit Zivilisten-Autos im "Cruising-Mode" locker verschmerzen. *Racing Lagoon* ist mit Render-Filmchen und Zwischenbildern von lässigen Typen in Designer-Klamotten und teuren Edel-Boliden durch und durch auf cool gestylt. Ob es bei der einen Stadt an der Bucht bleiben wird oder noch andere Locations eingebaut werden, wird sich erst bei der fertigen Version herausstellen, die wir hoffentlich bald in Händen halten. Japaner dürfen nämlich bereits ab dem 27. Mai ihre illegalen Rennrunden drehen - wann *Racing Lagoon* nach Deutschland kommt, ist noch nicht endgültig geklärt. Zunächst einmal ist ja der reinrassige RPG-Knaller *Final Fantasy VIII* dran.



RACING LAGOON

- **HERSTELLER:** Squaresoft
- **ENTWICKLER:** Squaresoft
- **VERFÜGBAR AB:** XXXXXXXXXX
- **HERKUNFTSLAND:** Japan
- **GENRE:** Rennspiel-RPG
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1

TAG DER ABRECHNUNG

Wenn sich der Tag langsam dem Ende zuneigt und **die Schatten** immer länger werden, dann ist seine Zeit gekommen. **Die Zeit des Rächers**, die Zeit der Vergeltung. *Piet Jansen*

mit Martial-Arts-Künsten und Schwerthieben der zahlenmäßig überlegenen Gegnerschar. Da die Wachposten, Bodyguards und Ninjas zumeist in Rudeln auftreten, wäre Shin ohne die Unterstützung seines treuen Vierbeiners ziemlich schnell am Ende. Shiro vermag die Gegner zwar nicht zu töten, lenkt sie aber von Shin ab, so daß dieser sich einen Schurken nach dem anderen vorknöpfen kann.

Seit fast einem Jahr wird bei Tigon-Software schon an der Game-Engine von Saboteur gearbeitet. Jetzt, wo das Grundgerüst steht, kommen die Feinarbeiten am



Wenn man jemandes Großvater tötet und auch noch die Schwester des Betroffenen entführt, sollte man schon aufpassen, wen man sich da als Gegner schafft. Denn die Rache könnte fürchterlich sein...

Der Schattenkrieger

Seit Shin Ienaga seine Familienangehörigen auf diese Weise verlor, denkt er nur noch daran, wie er es

dem Boss der G.E.N.E.-Corporation heimzahlen kann. Shin schnallt sich sein Katana um, ruft seinen treuen Gefährten, den Kampfhund Shiro, und begibt sich in die Höhle des Löwen. In einer bewölkten Nacht schleichen sich die beiden lautlos in den Gebäudekomplex von G.E.N.E. und machen sich auf die Suche nach der Ursache allen Übels – dem Kopf der Gangsterbande. Durch eine kleine Unachtsamkeit Shins wird jedoch der Alarm ausgelöst, und schnell ist das Duo von Wachleuten umzingelt. Nun ist es Zeit, die Ninjitsu-Künste (das ist der Kampfstil der Ninjas) auszupacken und den Rachefeldzug zu beginnen.

Action pur

Sie steuern Shin aus der Third-Person-Perspektive und erwehren sich



[1] Das Schwert zieht bei Attacken einen transparenten Schweif hinterher. [2] Von Gegnern umzingelt. Zum Glück ist Shiro schon sprunghoch. [3-4] Auch in den High-Tec-Büroräumen von G.E.N.E. tobt der Kampf gegen die üblen Gesellen.





[1-3] Shin schleicht sich über die Garagen in den Komplex ein, wird aber bald von eifrigen Wachposten entdeckt und ist sofort von Gegnern umringt.



und einen Sprung-Button, den Rest erledigt die CPU für Sie. Für beeindruckende Schlagserien müssen nur die entsprechenden Knöpfe wiederholt gedrückt werden. Je nach Position zum Gegner führt Shin dann automatisch den erforderlichen Schlag aus. Als



3

echter Martial-Arts-Profi hat Shin selbstverständlich auch diverse Wurftechniken in petto, die beim Gegner bleibende Schäden hinterlassen. Abgesehen von diesen Kampfkombis ist Shin auch sonst sehr vielseitig. Er überwindet kletternd hohe Mauern, segelt meterweit durch die Luft und schleicht sich lautlos durch die Schatten.

Technik-Schwächen

Damit die rasante Fernost-Action nicht ins Stocken gerät, läuft das Game mit konstanten 25 Frames pro Sekunde, was einen ungebrem-

sten Spielablauf gewährleisten leistet. Leider wird dieses Tempo noch mit auffälligen grafischen Einbußen teuer erkauft. Was bei der technoiden Umgebung noch nicht so stark ins Auge fällt, wird spätestens bei den Charakteren offensichtlich. Um die Spielgeschwindigkeit zu halten, wurde stark an Polygonen gespart. Die Figuren wirken alle sehr kantig und könnten ruhig ein paar mehr Polygone auf den Rippen vertragen. Laut Tigon wird sich das aber alles bessern, schließlich hat man ja noch ein halbes Jahr Zeit. Hoffen wir's, denn diesen Informationen zufolge dürten wir mit einem überaus gelungenen Action-Inferno rechnen.



mom



Neben seinen Schwertkünsten greift Shin auch mal auf Faustschläge und Kicks zurück.

SABOTEUR

- **HERSTELLER:**
Eidos
- **ENTWICKLER:**
Tigon Software
- **VERFÜGBAR AB:**
Juli 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
England
- **GENRE:**
Prügel-Adventure
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1

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

1MB (15 BLOCK) MEMORY CARD = 5,00 DM

DEUTSCHE LOSUNGSHEFTE:

JE HEFT 14,80 DM:

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

ACTION FIGUREN

JE FIGUR 34,99 DM

TEKKEN 3
SPAWN
CRASH BANDICOOT
RESIDENT EVIL 1



METAL GEAR SOLID

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 LOSUNGSBÜCHER

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...
- 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

MEMORY KARTEN:

8MB (120 Block) = 24,99 DM

24 MB (360 Blocks) = 39,99 DM

72 MB (1080 Blocks) = 74,99 DM

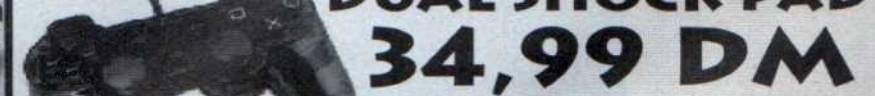
8MB, 24MB & 72MB MIT LCD-DISPLAY

ohne Komprimierung:

2 MB (30 Blocks) = 24,99 DM

4 MB (60 Blocks) = 34,99 DM

8 MB (120 Block) = 44,99 DM



DUAL SHOCK PAD

34,99 DM

- Joypad = 16,99 DM
- RGB Kabel = 8,99 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
- Staubschutzhülle = 9,99 DM
- Equalizer = 59,00 DM
- RF Unit = 24,99 DM
- CD Leerhülle = 1,99 DM
- Panther Gun = 39,99 DM
- Pal-Booster = 34,99 DM
- Lenkrad+Rumble = 99,00 DM

Staubschutzhülle = 9,99 DM

Equalizer = 59,00 DM

RF Unit = 24,99 DM

CD Leerhülle = 1,99 DM

Panther Gun = 39,99 DM

Pal-Booster = 34,99 DM

Lenkrad+Rumble = 99,00 DM

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
STÖTEROGGESTR. 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!

EIN STREIFZUG DURCHS MÄRCHENLAND

Vor etwas mehr als vier Jahren legte Square mit **Seiken Densetsu** für den **Gameboy** den Grundstein für eine Serie, die weltweit viele Fans begeistern konnte. Im Sommer dieses Jahres erscheint in Japan nun schon **der vierte Teil dieser Saga**. Piet Jansen



der erste Teil erschien in den USA und in Europa noch unter dem Namen *Final Fantasy Adventure* – wohl in der Absicht, den bereits etablierten Namen für bessere Verkaufszahlen zu nutzen. Erst auf dem Super Nintendo erschien Part Zwei unter dem Namen *Secret of Mana*. Auf einer Demo-CD, die *SaGa Frontier* beiliegt, findet sich die erste spielbare

Version *Seiken Densetsu 4: Legend of Mana*. Wir haben schon einmal einen ersten Blick auf den potentiellen RPG-Hit geworfen.

Zunächst fällt der ungewöhnliche Grafikstil auf: Square geht mit seinem neuesten Stück nicht den allseits beliebten Weg der 3D-Polygondarstellung, sondern hält das gesamte Game in wunderschöner handgezeichneter Grafik. Nur einige Effekte (z.B. beim Zaubern) wurden mit Polygonen noch spektakulärer in Szene gesetzt. Alle Figuren, vom kleinen Standardwidersacher bis zu den bildschirmfüllenden Endgegnern wurden per Hand phantastisch animiert.

Zu Beginn stehen Ihnen zwei Helden zur Auswahl, ein männlicher und ein weiblicher. Noch

schnell mit einer Lieblingswaffe bestückt (Schwert, Lanze, Bogen etc.) und einem Namen versehen, stürzen sie sich gleich ins Abenteuer. Vermutlich bestreitet jeder der beiden eigene Storylines, bei der uns vorliegenden Demo-Version erkennt man aber noch keinen Unterschied. Wie bei der *Seiken Densetsu*-Serie üblich, finden Sie sehr schnell zwei weitere Weggefährten. Spielen Sie allein, übernimmt die CPU die Kontrolle



[1] Durch düstere Höhlensysteme... [2] ...und unheimliche Geisterschlösser geht die Reise der drei Helden. [3] Selbstverständlich darf auch der Small-Talk nicht zu kurz kommen. [4] Hier sehen Sie die blauen Punkte, auf denen Sie die Artefakte verteilen können.





Dieser dicke Brocken ist trotz seiner Größe feinstens animiert.

dieser Figuren, haben Sie einen Kollegen zur Hand haben, darf er mit einsteigen. Laut Square wird ein Drei-Spieler-Modus aber nicht integriert. Nach den üblichen Einführungsdialogen mit einigen Dorfbewohnern wollen Sie sich sicher gleich ins erste Dungeon stürzen. Dazu verlassen Sie die Stadt und begeben sich auf die Weltkarte.

Das "Landmaker-System"

Hier wird Ihnen sofort die große Neuerung auffallen: Die Welt ist komplett leer, es gibt keinen Ort, den Sie aufsuchen könnten. Lediglich zahlreiche blaue Punkte sind

quer über das Land verteilt. Jeder dieser Punkte hat eine Zuordnung zu einem oder mehreren Elementen (light, dark, wood, gold, earth, wind, water und fire). Durch das Lösen bestimmter Aufgaben (z.B. einen Endgegner besiegen) erhalten Sie Artefakte, die sich in neue Locations verwandeln, wenn sie auf einen der blauen Punkte gesetzt werden. Je nachdem, welchen Elementen der Punkt zugeordnet war, unterscheiden sich die entstandenen Landschaften. Plazieren Sie das gleiche Artefakt auf zwei verschiedenen Punkten, entstehen auch zwei verschiedene Locations. Somit gibt es nahezu unendliche Möglichkeiten zur Landgestaltung. Laut Square wird kein Spieler dasselbe Abenteuer zweimal bestehen.

Wenn Sie das erste Dungeon erstellt haben, dürfen Sie die erste Exkursion starten. Viele Gegner warten dort auf ihre Lektion. Das Kampfsystem blieb dabei fast unverändert. Wie bei den Vorgängern verprügeln Sie Ihre Gegner in

Echtzeit und verfügen mit der Zeit über viele Zaubersprüche. Neu ist die Möglichkeit der "Synchro-Attacks". Zwei nahe beieinander stehende Figuren führen gemeinsam einen Team-Move aus. Besiegte Feinde hinterlassen Geld und Experience-Kristalle. Sammeln Sie diese schnell ein, denn schon nach kurzer Zeit lösen sie sich in Luft auf.

Grafik und Animationen beeindrucken schon jetzt gewaltig, sind aber eine Geschmacksfrage – alles ist im japanischen Anime-Stil gehalten. Bleibt zu hoffen, daß sich Square überwindet und eine PAL-Fassung für den europäischen Markt herausbringt.

mom



LEGEND OF MANA

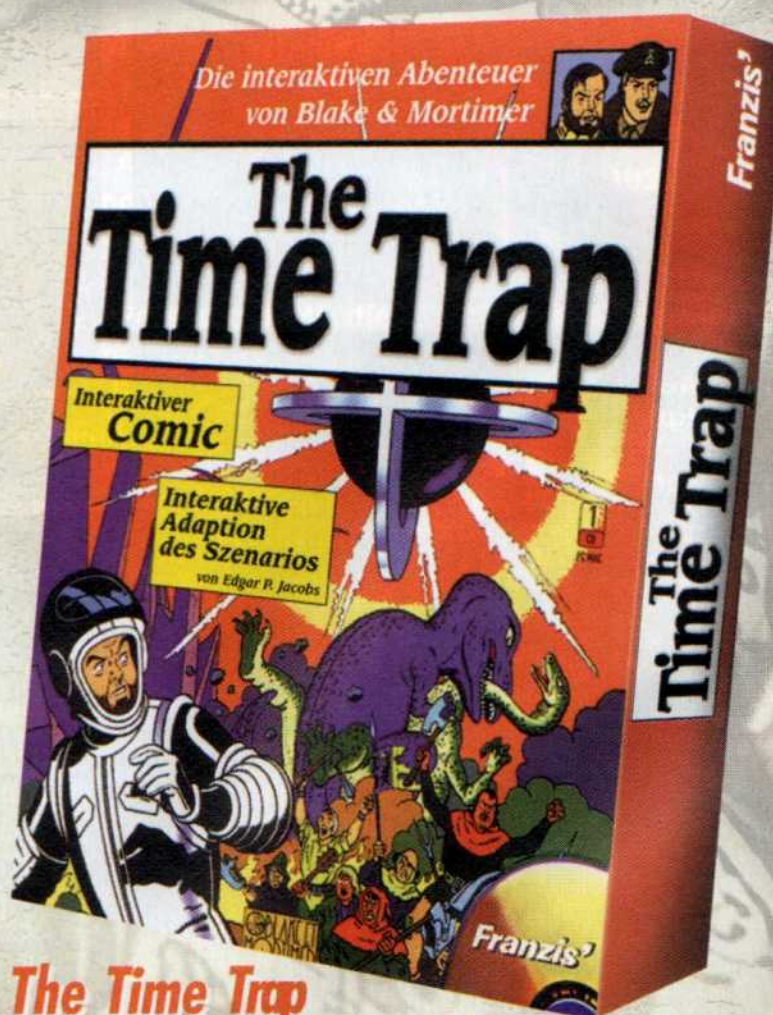
- **HERSTELLER:** Squaresoft
- **ENTWICKLER:** Squaresoft
- **VERFÜGBAR AB:** Sommer 1999
- **HERKUNFTSLAND:** Japan
- **GENRE:** Rollenspiel/Action-Adventure
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1-2

Die interaktiven Abenteuer von Blake & Mortimer

The Time Trap

Gehen Sie mit Mortimer an Bord eines Chronographen, einer Maschine zur Erforschung der Zeit und Sie werden in die Vorzeit, als noch Dinosaurier über die Erde streiften, ins Mittelalter, und ins 51. Jahrhundert versetzt. Als Opfer der Machenschaften des teuflischen Professor Miloch müssen Sie mit allen Fallen fertig werden, die Sie auf Ihren Reisen erwarten.

ÖS 398,-/SFR 45,-
DM 49,95*



The Time Trap
ISBN 3-7723-8264-9

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

<http://www.franzis.de>

*Unverbindliche Preisempfehlung

Franzis'

4/99

DAS UNHEIMLICHE WESEN AUS EINER FREMDEN WELT KEHRT ZURÜCK



Die PlayStation-Welt im **Alien-Rausch**: Diesmal muß sich Ripley als gereifte **DNS-Mutter** mit ihrer leibeigenen **Monsterbrut** herumschlagen. Der Kampf gegen **die blutrünstigen Bestien** aus dem Weltall geht in die vierte Runde. *Wolfgang Schädle*



1 Wenn Ihre Waffen treffen, fliegen die Fetzen! **2** Der Flammenwerfer ist die beste flächen-deckende Waffe. **3** Hier stehen wir noch ziemlich am Anfang des düsteren Abenteuers.

b ekannte Film-themen sind für ein PlayStation-Spiel immer gut.

Im Auftrag von Fox Interactive kümmert sich das englische Traditionshaus Argonaut um die spiel-gerechte Umsetzung des Monster-stoffs. Der Schauplatz des schauer-lichen Action-Geschehens ist dies-mal das militärische Forschungs-Raumschiff "Auriga". Ripleys stän-diger Alptraum von wuchernden Alien-Brutstätten wurde konse-quent in eine klaustrophobische Polygon-Umgebung verpflanzt, um eine stimmige und visionäre Sci-Fi-Atmosphäre zu erschaffen. Um der



skurrilen Situation zwischen bis-lang kontrollierten Bestien und ahnungslosen Söldnern den größte-ren Kick zu verleihen, bringt *Alien Resurrection* eine bunte Truppe von verwegenen Raum-piraten ins Spiel.

Sie haben nun die Wahl, in die Rolle von Ripley, Call, Johnner, Di-Stephano oder Christie zu schlüpfen. Alle fünf Charaktere verfolgen unterschiedliche Ziele und verfü-gen über verschiedene Waffenarten. Als Christie gilt es z.B. die Selbst-

zerstörungsanlage des Raumers zu aktivieren und schleunigst das Weite bzw. die Rettungskapsel auf-zusuchen. Gleich von Beginn an gibt es Non-Stop-Action pur: Vor-sichtig tasten Sie sich im Inneren der stählernen Korridore voran. Mit permanentem Herzklopfen fetzen Sie durch aufwendige Polygon-Architekturen, die alle in Echtzeit berechnet werden. Dabei sehen Sie

Ihren jeweiligen Helden durchgehend aus der Third-Person-Perspek-tive, wobei sich der Blickwinkel automa-tisch verändern kann. Erbitterte Waffenge-fechte stehen in den über 13 Levels an der Tagesordnung, und auch die Tauchsequenz darf nicht fehlen. Ihr Ziel ist es, mit den ent-sprechenden Werk-

zeugen die in Experimenten von Dr. Wren gezeugten Zwitterkrea-turen zu erledigen.

Fire-Power

Zahlreiche Waffensysteme wie z.B. Flammenwerfer, Maschinen-gewehre oder Shoot-Guns helfen Ihnen dabei, sich die lästigen Alien-Knaben vom Hals zu halten. An die begehrte High-Tech-Ausstattung kommen Sie erst heran, wenn Sie die überall verstreuten Zugangs-berechtigungskarten ge-funden haben. Mit diesen kön-nen Sie nun bisher verschlos-sene Räume öffnen, in denen sich meist nützliche Extras, wie Munitionspackungen oder Medi-Kits befinden.



ALIEN – The Movies

ALIEN

1979 brach eine neue Monster-Generation in das Science-Fiction-Genre ein. Schluß mit glänzenden Raumschiffkulissen oder unschlagbaren Star-Wars-Helden, die mit übersinnlichen Kräften ausgestattet sind. In Ridley Scotts Kult-Klassiker schwebt das rostige Handelsschiff Nostromo durch die unendlichen Weiten des Weltalls, um seine wertvolle Rohstoff-Fracht auf die Erde zu transportieren. Noch Trillionen Kilometer vom Zielpunkt entfernt, wird die siebenköpfige Crew durch ein aufgefangenes Notsignal aus dem Tiefschlaf geholt. Schnell wird analysiert, daß



das SOS von dem unbewohnten Planeten LV-426 kommt. Bei den Nachforschungen wird ein Mannschaftsmitglied von einem Parasiten befallen, der auf diese Weise mit an Bord gebracht

wird. Besatzungsmitglied Kane ist das erste Opfer einer Kreatur, die, laut Bordarzt Ash, "der perfekte Organismus ist, unverwundbar und mit nur einem Lebensinhalt: zu töten". Die Mannschaft um Ripley läßt sich auf einen mörderischen Kampf um Leben und Tod ein. Ein Meisterwerk und Schocker der seiesgleichen sucht.

Film-Facts:

ORIGINALTITEL: Alien
USA 1978

REGIE: Ridley Scott

DARSTELLER:
Sigourney Weaver,
Tom Skerritt,
Harry Dean Stanton,
John Hurt,
Veronica Cartwright

ALIENS – DIE RÜCKKEHR

Film-Facts:

ORIGINALTITEL: Aliens
USA 1986

REGIE: James Cameron

DARSTELLER:
Sigourney Weaver,
Carrie Henn,
Michael Biehn,
Paul Reiser,
Lance Henriksen

Sechs Jahre später inszenierte Erfolgsregisseur James Cameron *Aliens - Die Rückkehr*, der im Gegensatz zum spannenden Vorgänger von explosiver Non-Stop-Action bestimmt wurde. Wie es der Zufall will, hat Ripleys erster Auftraggeber (die Firma der Nostromo) direkt auf dem Alien-Planeten LV-426 eine Forschungskolonie errichtet. Plötzlich bricht der Funkkontakt zwischen der Station und der Erde ab. In der letzten Meldung war nur noch von



feindlichen Invasoren die Rede, welche gerade im Begriff sind, die Station einzunehmen. Auf der Erde wird sofort eine "Special-Marine"-Einheit auf den Weg geschickt, die nach dem Rechten sehen soll. Unmittelbar nach der Landung wird das Ausmaß der Katastrophe klar, es geht um Leben oder Tod. Nur

durch den unglaublichen Kampfeinsatz der erfahrenen Ripley waren am Ende des Films alle "Aliens" und ihre Eier vernichtet. Fans und Kritiker streiten sich heute noch, welcher dieser ersten "Alien"-Filme der bessere ist. Spannend und sehenswert sind auf jeden Fall beide.

ALIEN 3



Flucht vom zweiten Teil mindestens ein Alien-Parasit einschleichen konnte. Ripley findet sich in einer Strafkolonie von Schwerverbrechern wieder, die eine seltsame Glaubensgemeinschaft auf dem Planeten errichtet haben. Das Auftauchen einer Frau in der harten Männergesellschaft scheint die größte Be-

Nachdem Lieutenant Ripleys Weltraumfähre auf dem Planeten Fiorina gestrandet ist, zeigt sich schnell, daß sich bei der

drohung zu sein. Nachdem klar wird, daß seltsame Morde auf der Station passieren, kommt es zu einem hektischen Hund-Katze-Maus-Spiel. Die große Neuerung ist, daß sich die Aliens nicht mehr durch überlegene Intelligenz, sondern nur durch gazellenartige Geschwindigkeit, Durchhaltevermögen und Sprungakrobatik auszeichnen. In *Alien 3* ist Ripley zu einer distanzierten Person gereift, die längst über die Grenzen des Humanen hinausgelangt ist. Sie hat nunmehr ihren Rang im Stammbaum der rasch mutierenden Monsterspezies. Trauriges Fazit: Unterhaltungstechnisch einer der magersten Filme der erfolgverwöhnten Alien-Reihe.

Film-Facts:

ORIGINALTITEL: Alien 3
USA 1992

REGIE: David Fincher

DARSTELLER:
Sigourney Weaver,
Charles Dance,
Paul McGann,
Brian Glover,
Lance Henriksen

ALIEN – DIE WIEDERGEURT

Film-Facts:

ORIGINALTITEL: Alien Resurrection
USA 1997

REGIE: Jean-Pierre Jeunet

DARSTELLER:
Sigourney Weaver,
Winona Ryder,
Ron Perlman

Das Grauen kehrt zurück. Ripley ist zwar seit 200 Jahren tot, jedoch hat man aus der glühend heißen Stahlsuppe, in die sie einst gesprungen ist, ihre DNA herausgefiltert. Man tat dies nicht, weil man mit ihr ein Pläuschchen halten wollte, sondern weil sie zu dem Zeitpunkt den Embryo einer Alien-Queen bei sich trug. Eine militärische Forschungstruppe hat sich zur Aufgabe gemacht, dieses Embryo zu züchten und daraus (mal wieder) eine perfekte biologische Waffe zu schaffen. Allerdings ist es den Wissenschaftlern nicht gelungen, die beiden DNA-Stränge richtig zu trennen, und so ist Ripley wohl mit Abstand zu einem der härtesten Mannsweiber



der Filmgeschichte mutiert und hat zudem eine Art Mutterbeziehung zu dem Alien, da es seine Nähe

fühlen und seine Ängste spüren kann. Die bedenkenlosen Wissenschaftler glaubten zudem, die nächsten Generationen der Aliens wie Hunde dressieren zu können. Als jedoch die Nesthäkchen ausbrechen, versuchen die ebenfalls an Bord befindlichen Welt-raumpiraten mit Ripleys Hilfe aus dem Todesschiff zu entkommen.

Alien Trilogy

Neben dem hier vorgestellten *Alien Resurrection* gab es bereits im Vorfeld ein PlayStation-Spiel, das sich mit der düsteren Filmtrilogie beschäftigte. Genre-technisch handelte es sich dabei um einen unterhaltsamen 3D-Shooter, der damals noch von Acclaim veröffentlicht wurde.



ALIEN RESURRECTION

Trotzdem ist Sparen angesagt, denn jede Feindberührung zieht ein wenig vom Energievorrat ab. Haben Sie einen der Aliens in seine Einzelteile zerlegt, hinterläßt er auch noch eine ätzende gelbe Flüssigkeit, die Sie aus gesundheitlichen Gründen meiden sollten. Abrufbare Computerterminals geben akustisch Auskunft über die verschiedenen Räumlichkeiten des Raumschiffs oder versorgen Sie mit Tips für die jeweilige

Mission. Durch die Originalsoundeffekte aus dem Film – z.B. das markante Alien-Gekreische – wird mit der Dolby-Surround-Kodierung eine unglaublich realistische Atmosphäre erzeugt. Man glaubt gar nicht, wie schockierend es sein kann, wenn einem aus einer dunklen Ecke plötzlich ein Alien mit entsprechender Geräuschemalung entgegenspurt. In den verschiedenen Labyrinth-Sektionen der Kolonialstation müssen Sie nach Munition und anderen Gegenständen suchen. In jedem Gang lauern Dutzende Aliens darauf, Sie zu vernichten. Eine detaillierte Grafik und flinkes 3D-Scrolling sorgen für Realitätsnähe, unzählige Verteidigungswaffen für genügend Feuerkraft und ein halbes Dutzend bösartige Gegnertypen für ein erquickendes Kribbeln auf dem Rücken. In den furchteinflößenden Gängen können Sie außerdem wunderschöne Licht- und Schatteneffekte genießen.

PS



[1] Von ein paar eklig-schlaffen Monstern lassen wir uns nicht schocken. [2] Computer-Terminals versorgen uns mit hilfreichen Informationen. [3] Die bizarren Kulissen eines Alien-Krachers.



[1] Mit dicker Allzweck-Kanone im Anschlag wetzen wir durch die Korridore. [2] Die Stockwerke offenbaren so manche unliebsame Überraschung. [3] Nach einem schönen Intro sieht die Welt gleich viel düsterer aus.

ALIEN: RESURRECTION

- **HERSTELLER:**
EA/Fox Interactive
- **ENTWICKLER:**
Argonaut
- **VERFÜGBAR AB:**
Juli 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
England
- **GENRE:**
Action
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1

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

Powered by



TOP SECRET

Die Cheats dieser Ausgabe drehen sich fast ausnahmslos um Sport- und Rennspiele. Lediglich Eidos' vorzügliches Jump'n-Run durchbricht diese Phalanx. Diese Einseitigkeit liegt aber nicht daran, daß unsere Interessen auf Sport und Autos beschränkt sind, sondern an einem momentanen Mangel an hochwertigen - und vor allem funktionierenden - Cheats. Artur Hoffmann

INHALT

Codes

Gex 3: Deep Cover Gecko... 48
Golden Goal '98..... 50
Triple Play 2000..... 50

Walk-through

Racing Simulation 2..... 52
 Grand Prix von Australien . 52
 Grand Prix von Brasilien .. 52
 Grand Prix von Argentinien . 54
 Grand Prix von San Marino.. 54
 Grand Prix von Spanien ... 55
 Grand Prix: Monaco 55
 Grand Prix: Kanada..... 56
 Grand Prix: Frankreich 56
 Grand Prix: Großbritannien 58
 Grand Prix: Österreich 58
 Grand Prix: Deutschland .. 58
 Grand Prix: Ungarn..... 59
 Grand Prix: Belgien..... 59
 Grand Prix: Italien 60
 Grand Prix: Luxemburg ... 60
 Grand Prix: Japan 61

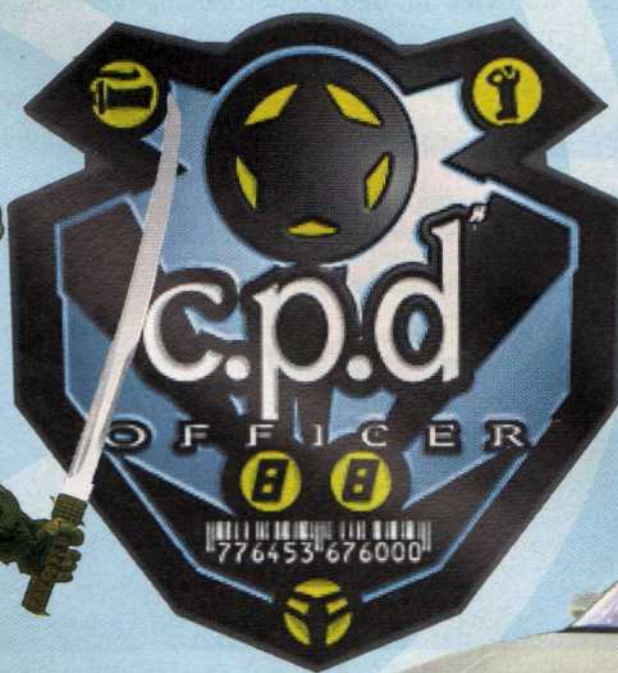
Oldie

Grand Theft Auto..... 64

Gamebuster/Xploder-Codes

Need for Speed 4..... 68
Granstream Saga..... 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.

die Spielflaute wirkt sich anscheinend auch auf die Anzahl der Cheats aus. Aus diesem Grund begnügen wir uns in dieser Ausgabe mit Tips und Tricks zum Jump'n-Run-Highlight *Gex 3: Deep Cover Gecko*, dem Fußball-Oldie *Golden Goal '98* und der brandneuen Baseballsim *Triple Play 2000*.

Gex 3: Deep Cover Gecko

Wir haben es Ihnen in der letzten Ausgabe angekündigt, daß der Debug-Code mit Sicherheit nicht der einzige in der PAL-Version vorhandene Cheat ist. Und genau so ist es auch: Neben den beiden "normalen" Codes verraten wir Ihnen auch, was sich hinter der mysteriösen Tresortüre versteckt ...

■ Unverwundbarkeit

Wer sich keine Gedanken mehr über die zahlreichen Gegner machen will, der pausiert das Spiel durch einen Druck auf die **[START]**-Taste und gibt bei gedrücktem **[L2]**-Button (**[R2]** funktioniert auch) die folgende Kombination ein: ⊖, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕. Haben Sie den Code richtig eingegeben, werden Sie ein Geräusch vernehmen.

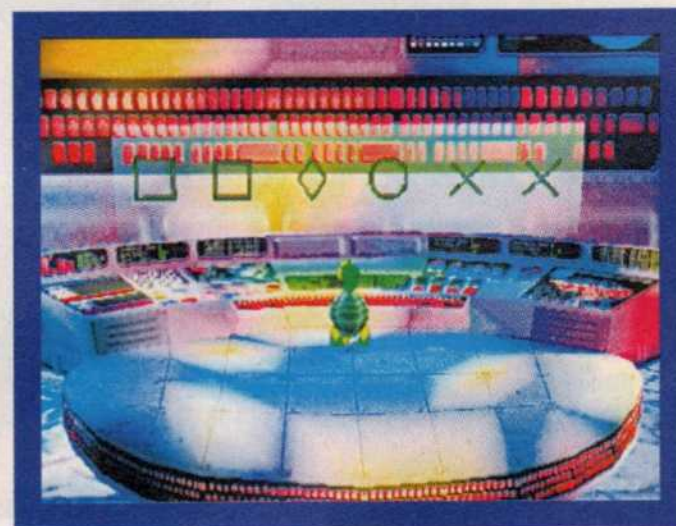
■ Starke Sprüche

Die deutsche Synchronisation ist überdurchschnittlich gut und begeistert durch einige recht witzige Sprachsamples. Wer sich diese Gex-Aussprüche gerne am Stück an-

hören möchte, sollte das Spiel durch einen Klick auf den **[START]**-Button pausieren und bei gehaltener **[L2]**-Taste (es geht auch mit **[R2]**) die Tastencombo ⊖, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕ eingeben. Auch hier bürgt ein Geräusch für die richtige Eingabe. Um die Echse zum Sprechen zu bewegen, kehren Sie zum Spiel zurück und drücken **[SELECT]**. Mit jedem weiteren Druck gibt der grüne Held neue Weisheiten zum Besten.

■ Die geheime Kommandozentrale

Um die Türe zur Kommandozentrale zu öffnen, müssen Sie vier in den Geheimlevels versteckte Items (Totenkopf, Schiffsschraube, Stern und Schild) finden.

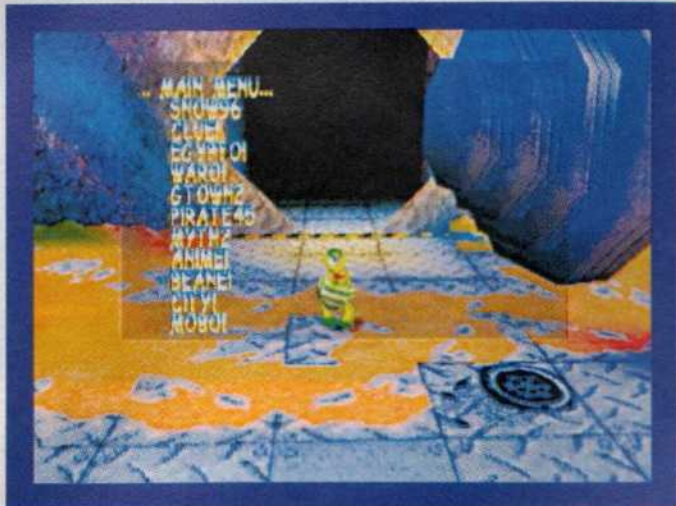


■ Level-Select

Den auch nach Beendigung des Games immer noch äußerst hilfreichen Level-Select aktivieren Sie, indem Sie die Kombination ⊖, ⊕, ⊕, ⊕, ⊗, ⊗ eingeben. Verlassen Sie die Höhle, rufen Sie das Level-



auswahlmenü durch einen Druck auf **SELECT** auf, und springen Sie direkt in eine andere Welt.



■ Starke Sprüche, die zweite

Auch hier haben Sie die Möglichkeit, Gex zum Sprechen zu bewegen. Geben Sie dazu die Kombination **⊖, ⊕, ⊗, ✧, ⊖, ⊗** ein. Um der Echse nach dem Verlassen der Höhle witzige Kommentare zu entlocken, drücken Sie **SELECT**.

■ Spiel als Alfred

Wer schon immer mal wissen wollte, wie man sich als Handlanger einer Echse fühlt, der muß im Kontrollzentrum den Code **⊖, ⊗, ⊕, ⊖, ✧, ✧** eingeben. Sobald Sie aus der Höhle treten, sehen Sie ein wenig anders aus ...



■ Spiel als Cuz

Alfred ist aber nicht die einzige Person, deren Gestalt Sie annehmen dürfen. Auch Cuz darf nach Eingabe des Codes **⊖, ✧, ⊖, ⊖, ⊕, ✧** übernommen werden.



■ Spiel als Rex

Die dritte mögliche Verwandlung transformiert Sie in Rex. Dies erreichen Sie, indem Sie in der Kommandozone den Code **⊖, ✧, ✧, ⊖, ⊕, ⊕** eingeben und die Höhle wieder verlassen.

■ Unverwundbar

Geben Sie den Code **⊖, ✧, ⊕, ⊖, ⊕, ✧** ein, um in den Genuß der Unverwundbarkeit zu gelangen.

■ Ein Extraleben

Um Ihren Vorrat an Reserveleben aufzufrischen, sollten Sie den Code **⊕, ⊖, ✧, ⊖, ⊖, ⊗** eingeben. Bereits nachdem Sie die Kommandotafel verlassen haben, steigt die Anzahl der verbliebenen Leben an. Das beste daran ist aber die Tatsache, daß dieser Code beliebig oft eingegeben werden darf.



■ Zehn Extraleben

Wer es mit der Holzhammermethode versuchen möchte, der gibt das Paßwort **⊖, ⊗, ⊖, ⊖, ⊕, ⊖** ein. Dies steigert die Summe der restlichen Leben um erkleckliche zehn. Und auch hier dürfen Sie mehrmals zur Auffrischung antreten.



■ Drei FMV Sequenzen

Das Kommandopult sorgt aber nicht nur für neue Leben, direkte Levelanwahl und eine Änderung der Gestalt, sondern fungiert auch als FMV-Zentrale. Um die Mafia-Sequenz laufen zu lassen, geben Sie den Code **⊖, ⊕, ⊖, ✧, ✧, Stern** ein. Das Paßwort **✧, ✧, ⊖, ⊗, ⊕, ⊖** spielt ein Westernfilmchen ab und den Kriegscip starten Sie mit **⊗, ✧, ✧, ⊕, ⊕, ⊖**.

■ Alle FMV's

Zum Abschluß Ihres Aufenthaltes in der verborgenen Höhle sollten Sie noch die Kombination **Stern, ⊗, ⊗, ⊖, ⊖, ⊕** eingeben, die Höhle verlassen und **SELECT** betätigen. Im nun erscheinenden FMV-Menü suchen Sie sich den gewünschten Clip aus, lehnen sich zurück und genießen.



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

Alle Cheats
100%
getestet

Golden Goal '98

Einfach unglaublich! Da ist ein Spiel knapp zwölf Monate auf dem Markt – auf einmal tauchen Cheats auf, mit denen Sie versteckte Teams freischalten. Und damit meinen wir nicht die Codes, die wir Ihnen bereits kurz nach dem Release vorgestellt haben.

Afrikanische und Nordamerikanische Stars

Um die Afrika-Allstars zu aktivieren, geben Sie im Mannschaftsauswahlmenü bei gedrücktem [R2]-Button die Tastenfolge ⬇, ⬇, ⬇ ein. Das nordame-



rikanische Allstar-Team schalten Sie frei, indem Sie im Mannschaftsauswahlmenü bei gedrückter [L1]-Taste die Kombination ⬇, ⬇, ⬇ eingeben. Ein Sound bestätigt die korrekte Eingabe, die Teams sind unter dem Menüpunkt "Geheim" zu finden.

Südamerikanische Stars und Z-Axis-Team

Das südamerikanische Allstar-Team wird freigeschaltet, indem Sie im Mannschaftsauswahlbildschirm bei gedrückter [R2]-Taste die Buttoncombo ⬇, ⬇, ⬇ eingeben. Um mit der Entwicklermannschaft von Z-Axis anzutreten, geben Sie im Teamauswahlscreen bei gedrückter [R1]-Taste die Kombination ⬇, ⬇, ⬇ ein. Auch hier ertönt ein Signal, und die Teams tauchen unter dem Menüpunkt Geheim auf.



Azzuri-Team und Oranje-Mannschaft

Die Oranje-Mannschaft, die mit den besten niederländischen Spielern aller Zeiten bestückt ist, schalten Sie frei, indem Sie im Teamauswahlscreen bei gedrücktem [L1] die Kombination ⬇, ⬇, ⬇ eingeben. Um mit den besten Italienern zu kicken, halten Sie im Teamauswahlmenü die Taste [L2] gedrückt und geben die Buttonfolge ⬇, ⬇, ⬇ ein. Nach dem Sound tauchen die Teams im Menü Geheim auf.

Europa-Stars und Ozeanien-Cracks

Mit der Crème de la crème des europäischen Fußballs treten Sie an, wenn Sie im Teamauswahlmenü



die Taste [L2] gedrückt halten und zusätzlich ⬇, ⬇, ⬇ eingeben. Das eher mittelmäßige Ozeanien-Team schalten Sie frei, indem Sie im Mannschaftsauswahlscreen bei gedrücktem [R1]-Button die Combo ⬇, ⬇, ⬇ eingeben. Ertönt ein Sound, suchen Sie Ihr Team im Menü Geheim.

Triple Play 2000

Wer sich das in dieser Ausgabe getestete Baseball-Game zugelegt hat, gehört zu denjenigen, die dem Reiz dieser Sportart erlegen sind. Um noch mehr Spaß zu haben, sollten Sie die folgenden Kniffe ausprobieren.



EA Dream Team

Wie nicht anders zu erwarten war, haben sich die Entwickler mit einem eigenen Team im Spiel verewigt. Um dieses zu aktivieren, geben Sie im Mannschaftsauswahlscreen eines "Single Game" die Tastenfolge ⬇, ⬇, ⬇, ⬇, ⬇, ⬇, ⬇, ⬇, ⬇ ein. Haben Sie den Cheat richtig eingegeben, sollten Sie ein gesprochenes "Triple Play Baseball" vernehmen. Das witzige an diesem Team ist nicht die Zusammensetzung aus lauter am Spiel beteiligten Programmierern, sondern die Art der Darstellung: Einer bevorzugt drei Meter lange Schläger, der zweite ist knapp 50 cm groß, der dritte wiederum leuchtet blau – ein echter Augenschmaus!



■ Geschwafel

Falls Ihnen die zugegebenermaßen ausgezeichneten Kommentare der US-amerikanischen Reporter auf die Nerven gehen, sollten Sie für Abwechslung sorgen. Dies erreichen Sie, indem Sie während des laufenden Spiels zusätzlich zu den gedrückten Tasten **[L1]+[L2]+[R1]+[R2]** eine der folgenden Button-combos eingeben. Die richtige Eingabe wird mit einem Ton quittiert.

Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ: Mehr Infos über den Mann am Schlagmal

Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ: Historische Infos zur World Series

Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ: Witzige Anekdoten aus der Baseballgeschichte

Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ: Belangloser Small-Talk über das Wetter

■ Kameramann

Wer sich an der permanent gleichen Kameraposition stört, sollte die Positionierung in die eigene Hand nehmen. Geben Sie dazu während des laufenden Spiels bei gedrückten Tasten **[L1]+[L2]+[R1]+[R2]** die Combo **Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ** ein. Bei richtiger Eingabe ertönt ein Geräusch. Um nun mit der Kamera über das Feld zu fahren, orientieren Sie sich an der folgenden Übersicht.



Steuerkreuz: bewegt die Kamera in die entsprechende Richtung.

[L1]+Steuerkreuz: bewegt die Kamera langsamer in die gewünschte Richtung.

[R1]+Steuerkreuz: Sie drehen die Kamera in die angegebene Richtung.

[R2]+Ⓢ: Sie zoomen aus dem Geschehen heraus.

[R2]+Ⓢ: Sie zoomen in das Geschehen hinein.

Ⓢ: Die Kameraposition wird erhöht.

Ⓢ: Die Kameraposition wird erniedrigt.

In eigener Sache

Zuallererst möchten wir uns natürlich ganz herzlich für Ihre Zuschriften bedanken! Leider waren einige der Briefe, die in die Redaktion flatterten, wie immer nicht besonders leserlich. Aus diesem Grund möchten wir Sie bitten, Ihre Cheats entweder mit der Schreibmaschine oder mit Hilfe eines Computers zu verfassen. Falls Sie weder über das eine noch das andere Utensil verfügen, können Sie Ihre Tricks auch mittels **Druckschrift** zu Papier bringen.

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

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

Er lebte länger als sein Schatten!



Avenger Pro Light Gun

- mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal
- normal, Auto Reload und Auto Fire
- Special Weapon Taste
- Separates Reload / Action Pedal

DM 99.95*



XPLoder

- die ultimative Cheat Cartridge

DM 99.95*



XPLoder Pro

Funktionsumfang wie XPLoder

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

DM 149.95*



CYBER SHOCK CONTROLLER

- analog/digital Controller für PSX
- Motoren für Vibrationseffekt

DM 59.95*

BLAZE

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

e-mail: service@blaze.de

*empf. VK

sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.

Geschützte Warenzeichen



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

Alle Cheats
100%
getestet

Racing Simulation 2

Manche Spiele sind so anspruchsvoll, daß ein **Durchspielen** fast unmöglich ist. Aus diesem Grunde verraten wir Ihnen in loser Reihenfolge komplette **Walkthroughs**. Diesmal erklären wir Ihnen, wie Sie am Ende einer anstrengenden Saison auf das **Siegertreppchen** zu stehen kommen.

Welches Setup bevorzuge ich heute? Wie verläuft die Ideallinie? Ein oder zwei Boxenstops? Das Leben eines virtuellen Formel-1-Piloten ist nicht einfach. Aus diesem Grunde verraten wir Ihnen auf den folgenden Seite, wie Sie beim Rennspiel *Racing Simulation 2* zum Erfolg kommen. Ganz herzlich wollen wir uns bei UBI Soft bedanken, die uns die folgenden Informationen zur Verfügung gestellt haben.

Grand Prix von Australien

Länge: 5260 m
Runden: 58
Gesamtdistanz: 305,602 km
Boxenstops: 1 bis 2
Reifenart: Weich



Der im Albert Park gelegene Kurs ist aufgrund seiner langen, schnellen Kurven und kniffligen Schikanen sehr beliebt. Wie alle anderen Strecken, auf denen nicht nur Rennverkehr herrscht, ist er uneben und schmutzig. Aus die-

sem Grund müssen Sie ein mittleres Set-Up finden, mit dem das Fahrzeug beim Bremsen stabil bleibt. Wie bei nahezu jedem Stadtkurs besteht zudem der größte Teil der Streckenbegrenzung aus Mauern – hier sollten Sie aufpassen, da ein Fahrfehler das sofortige Aus bedeutet.

Darüber hinaus gibt es zwei kritische Punkte auf der Strecke: Zum einen ist die erste Schikane nach dem Start sehr anspruchsvoll, zum anderen erwartet Sie im Anschluß an die lange Kurve auf der gegenüberliegenden Seite der Zielgeraden ein weiteres Problem.

Hier wird mit bis zu 280 km/h im fünften Gang gefahren, bevor es hinunter in die Kurve geht, in der das Bremspedal nur kurz angetippt und gleichzeitig in den vierten Gang zurückgeschaltet wird. Nach einer schwierigen Rechts-Kurve, aus der nur die besten Fahrer als erste herauskommen, geht es dann geradeaus weiter.

Fahrzeug-Setup

Benzinmenge: 95 Liter
Lenkeinschlagwinkel: 20°
Reifen: Weich
Flügelwinkel (vorne/hinten): 12° / 12°
Bremsanlage (vorne/hinten): 60% / 40%
Getriebe: 17-25-32-38-42-45
Bodenfreiheit: Hoch
Feder: Hart/Weich



Grand Prix von Brasilien

Länge: 4325 m
Runden: 71
Gesamtdistanz: 307,075 km
Boxenstops: 1
Reifenart: Weich

Die Strecke im Süden Sao Paulos ist nicht nur der erste südamerikanische Kurs, den der Formel-1-Troß besucht, sondern auch einer der beliebtesten. Und das, obwohl auch hier schlechte Streckenverhältnisse das Bild bestimmen.

Dies ist auch die einzige Strecke, die entgegen

FAIRPLAY



**PSX-
Boot-Chip**
(für jap und us)

4,99

Sony Playstation

PSX-Boot-Chip (für jap u. us)	4,99
Playstation inkl. Umbau	249,99
Memory-Card 2 MB (30 Bl.)	19,99
Memory-Card 4 MB (60 Bl.)	24,99
Memory-Card 8 MB (120 Bl.)	24,99
Memory-Card 24 MB (360 Bl.)	39,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
PSX Pad (versch. Farben)	15,99
Infrarot-Pad (2 Stück)	55,99
Dual-Shock Controller (SONY)	55,99

SEGA DreamCast

SEGA DreamCast
inkl. Controller u. Spannungswandler 599,99

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

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

Twinstock
(Analog +
Shock)
32,99

Lightgun	45,99
Lightgun inkl. Pointer	79,99
PSX Maus	22,99
Jordan Lenkrad	139,99
PSX Gehäuse	45,99

Master
Drive
Lenkrad
109,99

PAL Booster	37,99
V Box	69,99
RF Adapter	19,99
Gamekiller	39,99
Game Buster Deluxe	99,99
X-Ploder	75,99
X-Ploder-Pro	129,99
Dexdrive	72,99
Multi Tap	49,99

Arcade Stick	139,99
Controller	69,99
Puru Puru Pack	69,99
Racing Controller	139,99
VMS Memory-Card	69,99
PAL Booster	69,99
Video Converter NTSC->PAL	89,99
V-Box	169,99

SEGA DreamCast Software

Aero Dancing	119,99
Blue Stinger	119,99
Evolution	119,99
House of the Dead 2 inkl. Gun	169,99
Marvel vs Capcom	119,99
Monaco GP	119,99
Pen Pen Tricelon	119,99
Psychic Force 2012	119,99
Puyo Puyo	119,99
SEGA Rally 2	119,99
Seventh Cross	119,99
Sonic Adventure	119,99
Super Speed Racing	119,99
Virtua Fighter	119,99

Panther
Gun
49,99

Software PSX

Apocalypse	85,99
Civilisation 2	82,99
Cool Boarders II Platinum	39,99
Crash Bandicoot 3	79,99
Driver	85,99



Croc 2
82,99

Final Fantasy VII Platinum	39,99
Gex 3-Deep Cover Gecko	85,99
G-Police 2	85,99
G-Police Platinum	39,99
KKND - Krossfire	89,99
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99
Metal Gear Solid	88,99
Motor Racer Platinum	39,99
Populous: Die Schöpfung	85,99



V-Rally
2
99,99

Racing Simulation 2	79,99
Ridge Racer Type 4	79,99
R-Type Delta	79,99
Silent Hill	94,95
Swing	69,99
V-Rally 2	99,99
Warzone 2100	85,99
Mission Impossible	89,99

BauConTec

Lindener Str. 15
38300 Wolfenbüttel

Tel. **05331-99590**

Fax 05331-995928

<http://www.konsole.de>

Händleranfragen erwünscht

⊗ Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET.

Alle Cheats 100% getestet



dem Uhrzeigersinn gefahren wird. Dadurch sind die Fahrer extremen physischen Belastungen – besonders im Bereich der Nackenmuskulatur – ausgesetzt. Aber auch die Mechanik der Autos wird auf eine harte Probe gestellt: Kurven, die zum Teil stark abgebremst werden müssen, ein unebener Belag, der das Fahrwerk belastet, und schließlich die Anfahrt

zur Zielgeraden, die mit voller Geschwindigkeit bergauf genommen wird. Auch die Höhe des Kurses ist im Hinblick auf die Motorleistung zu beachten. Bei einem gut abgestimmten Fahrzeug sollten Sie einen Kompromiß zwischen Bodenhöhe und Fahrwerk schließen. Der entscheidende Punkt ist die der Zielgeraden folgende "Curva Senna". Ein Überholvorgang gestaltet

sich hier am schwierigsten, aber die besten Fahrer wagen es trotzdem.

Fahrzeug-Setup

Benzinmenge: Je nach Boxenstrategie
Lenkeinschlagwinkel: 22°
Reifen: Weich
Flügelwinkel (vorne/hinten): 11° / 11°
Bremsanlage (vorne/hinten): 50% / 50%
Getriebe: 17-25-32-38-42-45
Bodenfreiheit: Mittel
Feder: Hart/Weich



Grand Prix von Argentinien

Länge: 4259 m
Runden: 72
Gesamtdistanz: 306,680 km
Boxenstops: 2
Reifenart: Weich

Der südlich von Buenos Aires gelegene Kurs ist unter den Fahrern nicht besonders beliebt, da die Strecke ermüdend ist und einer Go-Kart-Bahn ähnelt. Aus diesem Grund haben die F1-Piloten dieser kurvigen, nur wenige Überholmöglichkeiten bietenden Strecke den Spitznamen "Temporada Turn-Tyle" verpaßt. Außerdem monieren die Fahrer die

Fahrzeug-Setup

Benzinmenge: Je nach Boxenstrategie
Lenkeinschlagwinkel: 22°
Reifen: Weich
Flügelwinkel (vorne/hinten): 11° / 13°
Bremsanlage (vorne/hinten): 55% / 45%
Getriebe: 17-25-32-38-42-45
Bodenfreiheit: Hoch
Feder: Hart/Weich



schlechte Qualität des Fahrbahnbelags und die damit verbundenen Probleme, Grip zu bekommen. Auch die vielen Bodenwellen, die das Fahrzeug instabil werden lassen, tragen zum schlechten Ruf bei.

Der Anstellwinkel der Flügel muß also so groß wie möglich gewählt werden, um möglichst viel Grip zu erzeugen. Das Fahrwerk allerdings soll weich bleiben, um die Auswirkungen der Bodenwellen auszugleichen. In die "Curvon-Kurve" dürfen Sie zwar nicht zu schnell einfahren, bei der Ausfahrt sollten Sie aber so viel Speed wie möglich mitnehmen, um die anschließende Gerade mit Höchstgeschwindigkeit zu passieren. Diese endet in der "Curva Ascari", die im sechsten Gang gefahren wird. Hier stellt sich die alles entscheidende Frage, ob Sie etwas vom Gas gehen oder das Pedal durchgetreten lassen. Wer das Risiko eingeht, kann mit diesem Manöver entscheidende Zentimeter gutmachen.

Grand Prix von San Marino

Länge: 4895 m
Runden: 63
Gesamtdistanz: 308,385 km
Boxenstops: 1 bis 2
Reifenart: Weich

Der in Imola ausgetragene Kurs von San Marino ist seit dem tragischen Unfall Ayrton Sennas stark verändert worden. Vor allem die gefürchtete "Tamburello-Kurve" wurde mit einer Schikane entschärft. Trotz der Änderungen ist die Strecke technisch immer noch sehr anspruchsvoll und begeistert durch lange Beschleunigungsphasen, auf die enge, schwierige Kurven folgen, die stark abgebremst werden müssen.

Die richtige Balance, die es dem Fahrer ermöglicht, sowohl stark zu beschleunigen als auch in den engen Kurven sicher zu lenken, wird durch mittleren Abtrieb erreicht. Für die harten Bremsmanöver muß das Chassis sehr straff abgestimmt sein.



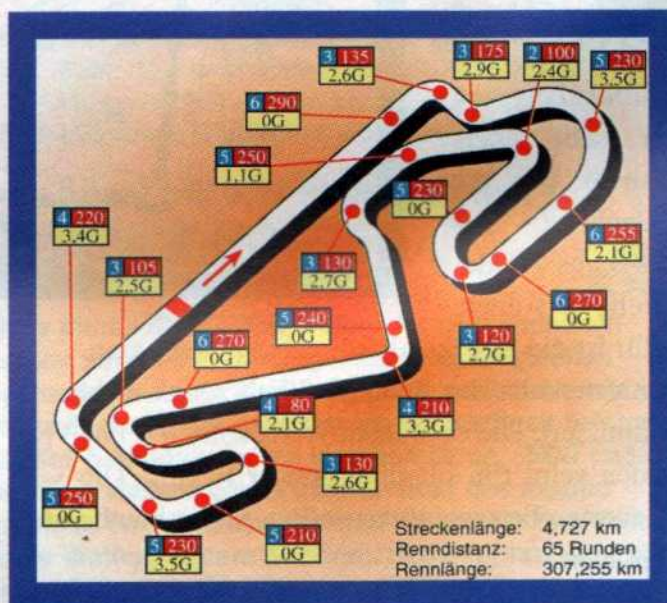
Fahrzeug-Setup

Benzinmenge: Je nach Boxenstrategie
Lenkeinschlagwinkel: 18°
Reifen: Weich
Flügelwinkel (vorne/hinten):
 9° / 9°
Bremsanlage (vorne/hinten):
 55% / 45%
Getriebe: 16-23-28-36-40-45
Bodenfreiheit: Mittel
Feder: Hart/Weich



Grand Prix von Spanien

Länge: 4727 m
Runden: 65
Gesamtdistanz: 307,255 km
Boxenstops: 1 bis 2
Reifen: Weich



Fahrzeug-Setup

Benzinmenge: Je nach Boxenstrategie
Lenkeinschlagwinkel: 23°
Reifen: Weich
Flügelwinkel (vorne/hinten):
 13° / 13°
Bremsanlage (vorne/hinten):
 55% / 45%
Getriebe: 19-26-32-37-42-46
Bodenfreiheit: Hoch
Feder: Hart/Weich



Die katalanische Strecke ist deswegen so beliebt, weil sich die meisten Teams hier im Winter auf die kommende Saison vorbereiten, ihre neuen Fahrzeuge testen und neue Bauteile ausprobieren. Daher kennen die Fahrer diesen Kurs mit seinen verschiedenen Kurven wie ihre Westentasche.

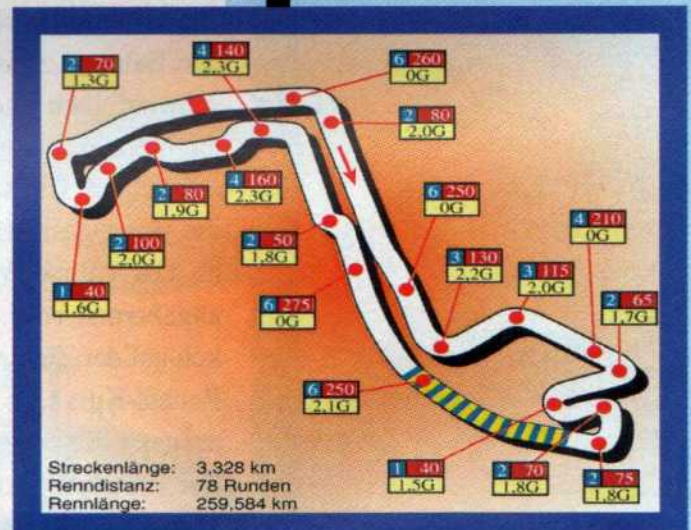
Die Strecke ist sehr schnell, es werden Durchschnittsgeschwindigkeiten von bis zu 200 km/h erreicht. Der Motor wird dementsprechend stark beansprucht, und die Bremsen müssen besonders am Ende der Zielgeraden sehr viel leisten. An dieser Stelle bieten sich auch die besten Chancen für Überholmanöver. Durch den rauen Fahrbahnbelag müssen die Fahrer zudem immer darauf achten, daß die Reifen nicht zu schnell abgenutzt werden. Das Fahrwerk muß perfekt eingestellt sein, um die zahlreichen Unebenheiten auszugleichen. Der Motor sollte elastisch sein, so daß aus den Kurven heraus schnell beschleunigt werden kann. Auch benötigt ein Fahrzeug genügend Abtrieb, um die drei aufeinanderfolgenden langen Kurven, in denen der Fahrer einer Belastung von bis zu 4G ausgesetzt ist, schnell zu nehmen.

Grand Prix: Monaco

Länge: 3328 m
Runden: 78
Gesamtdistanz: 259,584 km
Boxenstops: 1 bis 2
Reifen: Weich

Der "Grand Prix de Monaco", ist das aufregendste und zugleich das berühmteste Rennen der Welt. Die relativ kurze Strecke schlängelt sich durch die Straßen von Monte Carlo und erlaubt so nur Durchschnittsgeschwindigkeiten von knapp über 140 km/h.

Zu den kritischen Punkten



Fahrzeug-Setup

Benzinmenge: Je nach Boxenstrategie
Lenkeinschlagwinkel: 23°
Reifen: Weich
Flügelwinkel (vorne/hinten):
 19° / 19°
Bremsanlage (vorne/hinten):
 50% / 50%
Getriebe: 17-23-29-35-40-43
Bodenfreiheit: Mittel
Feder: Hart/Weich





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

gehört "Sainte Devote", eine Stelle, an der es kurz nach dem Start bereits zu Kollisionen kommen kann. Danach folgt der mit Höchstgeschwindigkeit genommene Anstieg zum "Beau Rivage", bevor in der "Massanet-Kurve" direkt vor dem Fahrer die Barrieren auftauchen. Weiter geht es dann mit Höchstgeschwindigkeit durch den Tunnel und in die Hafenschikane, als nächstes "La Rascasse" und dann die nach Anthony Noges benannte Kurve. Der Kurs belastet sowohl Fahrer als auch Fahrzeug ungemein. Der Wagen braucht maximalen Abtrieb, eine weiche Fahrwerksabstimmung und reichlich Bodenfreiheit, um Aufsetzer zu vermeiden.

Grand Prix: Kanada

Länge: 4430 m
Runden: 69
Gesamtdistanz: 305,670 km
Boxenstops: 1 bis 2
Reifenart: Weich

Der Grand Prix von Kanada findet auf der Insel Notre Dame mitten im Saint-Lawrence-Strom statt. Wie auf einem Stadtkurs haben die Wagen auch hier wenig Haftung, da die Strecke nur wenig befahren wird und daher stark verschmutzt ist.

Die Einstellung des Fahrzeugs ist sehr schwer, denn auf schnelle Geraden folgen langsame, enge Kurven. Ihre Aufgabe besteht in der Suche nach der Balance zwischen der bestmöglichen Höchstgeschwindigkeit und einem ausreichendem Abtrieb, der ein optimales Durchfahren der Schikanen und Kurven ermöglicht. Die sehr lange Gerade, die zur Einfahrt in die Boxengasse führt, verlangt den Motoren sehr viel ab. Die Art und Weise, wie die drauffolgende Schikane angebremsst wird, entscheidet über die Geschwindigkeit auf der Zielgeraden. Dabei handelt es sich um eine Rechts-Kurve, in der es darauf ankommt, am Kurvenausgang die maximale Geschwindigkeit zu erreichen. Die Bremsen dürfen dabei nur leicht betätigt werden, auch wenn sie auf Höchstleistung ausgelegt sind.

Fahrzeug-Setup

Benzinmenge: Je nach Boxenstrategie
Lenkeinschlagwinkel: 23°
Reifen: Weich
Flügelwinkel (vorne/hinten): 8° / 7°
Bremsanlage (vorne/hinten): 55% / 45%
Getriebe: 19-27-39-40-45-49
Bodenfreiheit: Hoch
Feder: Hart/Weich



Grand Prix: Frankreich

Länge: 4271 m
Runden: 72
Gesamtdistanz: 306,000 km
Boxenstops: 2
Reifenart: Weich

Viele Fahrer empfinden den französischen Kurs als ermüdend, da fast keine Überholmanöver möglich sind. Trotzdem bietet auch diese Strecke einige interessante Augenblicke, in denen das fahrerische Können entscheidend ist: In der auf die Zielgerade folgende "Estoril-Kurve" landen zu schnell einfahrende Autos des öfteren im Kiesbett, da die enormen Fliehkräfte nicht genügend abgefangen werden können. Es ist aber eminent wichtig, diese Kurve optimal zu erwischen, da sie direkt in die schnellste Gerade des Kurses übergeht. Wem dies nicht gelingt, der wird oft in der anschließenden "Adelaide-Haarnadelkurve" überholt. Ein weiterer Höhepunkt ist der schnelle Abschnitt, der hinunter in die Kurve von "Château d'Eau" führt. Der Fahrbelag ist hier sehr eben, weshalb Sie die Bodenhöhe des Fahrzeugs reduzieren sollten.

Dafür ist die Strecke allerdings auch sehr glatt. Wenigstens ist das Setup des Fahrzeugs nicht sehr kompliziert. Die optimalen Werte sollten schnell gefunden sein. Ein oft übersehener Faktor: Die sehr schwierige Boxeneinfahrt sollten Sie sich unbedingt einprägen.

Fahrzeug-Setup

Benzinmenge: Je nach Boxenstrategie
Lenkeinschlagwinkel: 22°
Reifen: Weich
Flügelwinkel (vorne/hinten): 8° / 7°
Bremsanlage (vorne/hinten): 55% / 45%
Getriebe: 17-24-30-36-41-45
Bodenfreiheit: Hoch
Feder: Hart/Weich





"Georg hat auch eine!"
Mo-Fr. live im TV



3059 NEUES GEHÄUSE FÜR ALLE PSX AUSSER SCPH-1002
LIEFERBAR IN TRANSPARENT-BLAU UND TRANSPARENT-SCHWARZ
59,99 DM



NEU: Demnächst
in weiteren Farben!

BONUS

JAM ab sofort mit PSX-Colorchip!



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

PAKET: NEUES GEHÄUSE + SONY DUALSHOCK PAD + 1 MB MEMORYCARD nur 99,99 DM

ORIGINAL SONY DUALSHOCK CONTROLLER

"DIE REFERENZ"

je nur
49,99 DM



...der einzige Shockcontroller, der zu wirklich allen Spielen kompatibel ist!
(CoolBoarders 3, MediEvil ...) bei uns zum Schleuderpreis! Achtung!
Viele neue Spiele funktionieren NICHT mit Nachbau-Controllern!
NEU: Jetzt auch in Transparent, Blau, Grün und Schwarz



kompatibel zu Silent Hill und FinalFantasy8!

ACTIVATOR

vorgestellt
auf



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 und Sicherheitskopien 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.

BONUS ACTIVATOR AB SOFORT MIT PROBEHEFT
"PlayStation Cheats and More" **nur 98 DM**
game enhancer® (komplett englisch) nur 38 DM

VIRTUAL GUN

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

alle Karten > 1 MB mit LCD-Display

MEMORYCARDS

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

Faxabruf 030-399 031 58

www.activated.de

Dreamcast

PAL (deutsch) mit Pad und RGB-Kabel

nur 498 DM

lieferbar ab 23.09.1999 - Vorbestellung möglich

7100 RGB-Kabel 19 DM

7529 S-Video-Kabel 29 DM

NINTENDO64

6100 Videokabel SCART 5 DM
6299 Joypadverlängerung 5 DM
6286 RumblePACK 10 DM
6500 RF-Modulator 10 DM
6529 S-Video-Kabel 29 DM

**UNKOMPRIMIERTER
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

NEU:



HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
es gelten unsere AGBs!

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



Grand Prix: Großbritannien

Länge: 5057 m
Runden: 61
Gesamtdistanz: 308,477 km
Boxenstops: 1 bis 2
Reifenart: Weich



Dieser Kurs auf dem ehemaligen Gelände der Royal Air Force gehört seit 1948 zu den Lieblingskursen der Fahrer. Das Besondere an dieser Strecke ist, daß der Start in einer Kurve liegt und nach der Ziellinie direkt die Schikane "Cops Corner" folgt. Hier wird vom sechsten in den fünften Gang heruntergeschaltet, dann geht es bergab, bevor es dann weiter in den

Abschnitt geht, der aus "Maggots" und "Beckets" besteht.

Die besten Fahrer kombinieren hier Geschwindigkeit mit optimaler Traktion, um aus der "Chapel" herauszuschießen und am Ende der "Hangar-Geraden" die maximale Geschwindigkeit zu erreichen, bevor es im vierten Gang in die "Blind-Stowe-Kurve" geht. Die "Club-Kurve" erfordert wiederum sanftes Gasgeben, hinunter zur "Bridge" geht es je nach Tankinhalt mit Vollgas oder vorsichtiger Beschleunigung – hier ist viel Fingerspitzengefühl gefragt. Schließlich folgen noch "Brooklands" und "Luffields", eine komplizierte Kombination, die im zweiten Gang bis zur "Woodcote-Kurve" gefahren wird. Danach wird wieder auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigt – es sei denn, es regnet. Der Kurs ist eine Herausforderung und verlangt den Fahrern ein Höchstmaß an Konzentration ab, da jeder Fahrfehler schwer auszubügeln ist.

Fahrzeug-Setup

Benzinmenge: Je nach Boxenstrategie
Lenkeinschlagwinkel: 22°
Reifen: Weich
Flügelwinkel (vorne/hinten): 10° / 12°
Bremsanlage (vorne/hinten): 55% / 45%
Getriebe: 17-25-32-37-42-46
Bodenfreiheit: Hoch
Feder: Hart/Weich



Grand Prix: Österreich

Länge: 4319 m
Runden: 71
Gesamtdistanz: 306,649 km
Boxenstops: 2 bis 3
Reifen: Weich



Der österreichische Kurs mit seiner neu gestalteten Streckenführung unterscheidet sich sehr stark vom historischen Österreichring. Trotzdem ist es für die Fahrer ein sehr interessanter Kurs, auf dem atemberaubende Rennen gefahren werden, in denen häufig überholt wird.

Zum Überholen muß die der Zielgeraden folgende, leichte "Castrol-Kurve" sorgsam gefahren werden, um die Unebenheiten in den Anbremszonen zu umgehen. Danach geht es mit Vollgas die lange Gerade hinauf, die schließlich in die "Remus" mündet. Die "Niki-Lauda-Kurve" ist sehr schwierig zu meistern, da sie sich nach außen neigt. Somit wird die Wagenfront leichter, das Fahrzeug untersteuert. Bereits bei der geringsten Unachtsamkeit landen Sie hier im Kiesbett. Zusammenfassend läßt sich feststellen, daß diese Strecke ein Mittelmaß an Abtrieb benötigt, um einen Kompromiß zwischen den sehr schnellen Streckenteilen und den langsamen Kurven zu finden. Auch eine gute Balance des Fahrzeugs ist äußerst wichtig.

Fahrzeug-Setup

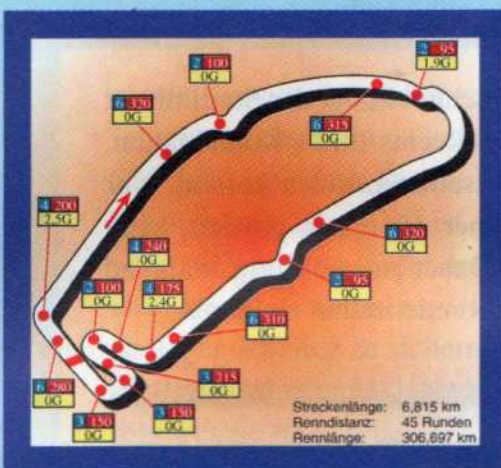
Benzinmenge: Je nach Boxenstrategie
Lenkeinschlagwinkel: 21°
Reifen: Weich
Flügelwinkel (vorne/hinten): 13° / 13°
Bremsanlage (vorne/hinten): 55% / 45%
Getriebe: 17-25-32-37-41-45
Bodenfreiheit: Hoch
Feder: Hart/Weich



Grand Prix: Deutschland

Länge: 6815 m
Runden: 45
Gesamtdistanz: 306,697 km
Boxenstops: 2 bis 3
Reifen: Weich

Der Hockenheimring ist mit seiner mehr als 1 km langen Geraden, auf der Geschwindigkeiten von bis zu 350 km/h gefahren werden, einzigartig und sehr



aufregend. Nach der langen Geraden, die von drei Schikanen unterbrochen wird, kommen die Fahrer aus dem Wald heraus. Es folgen mehrere Kurven, nach denen es auf

die Zielgerade geht. Das Geheimnis dieses Kurses besteht darin, den Abtrieb so zu minimieren, daß hohe Endgeschwindigkeiten erreicht werden, aber trotzdem noch genug vorhanden ist, um in den Schikanen und im Motodrom nicht zuviel Zeit zu verlieren. Dabei müssen Sie des öfteren sehr stark bremsen, um auf einer Distanz von nur wenigen Metern Ihre Geschwindigkeit von etwa 300 bis 350 km/h auf das nötige Maß zu reduzieren und gleichzeitig vom sechsten in den zweiten Gang herunterschalten.

Die Strecke ist im allgemeinen sehr schlicht, erfordert aber doch äußerst viel Erfahrung, um den Wagen unter Kontrolle zu halten. Und es braucht auch eine Portion Selbstvertrauen und Sicherheit im Umgang mit dem Fahrzeug, um mit einer Geschwindigkeit von 350 km/h durch Baumreihen zu rasen.

Fahrzeug-Setup

Benzinmenge: Je nach Boxenstrategie
Lenkeinschlagwinkel: 18°
Reifen: Weich
Flügelwinkel (vorne/hinten): 2° / 2°
Bremsanlage (vorne/hinten): 55% / 45%
Getriebe: 18-27-35-41-46-50
Bodenfreiheit: Mittel
Feder: Hart/Weich



Grand Prix: Ungarn

Länge: 3968 m
Runden: 77
Gesamtdistanz: 305,536 km
Boxenstops: 2 bis 3
Reifenart: Weich

Der langsame Kurs auf dem ungarischen Hungaroring besitzt kaum Geraden und bietet dementsprechend wenig Überholmöglichkeiten. Das ist aber nicht der einzige Kritikpunkt: Die Strecke wird außer an Renntagen nicht viel benutzt, somit gibt es viele Unebenheiten. Darüber hinaus wird der Kurs durch Sand auf der Fahrbahn sehr rutschig. Dadurch

besteht in den vielen Kurven stets die Gefahr, im Kiesbett zu landen.

Durch die Lage des Kurses in einer Senke kann es im August dort sehr heiß werden, was auch eine harte Belastungsprobe für die Reifen darstellt. Zum richtigen Setup des Fahrzeugs gehört es, sehr viel Abtrieb einzustellen. Um eine Siegeschance zu haben, muß der Fahrer vom Start an die Führung übernehmen, was sich von der Pole Position aus natürlich am leichtesten erreichen läßt. Als Alternative bietet sich nur eine gute Strategie, um dann bei den Boxenstops zu überholen.

Fahrzeug-Setup

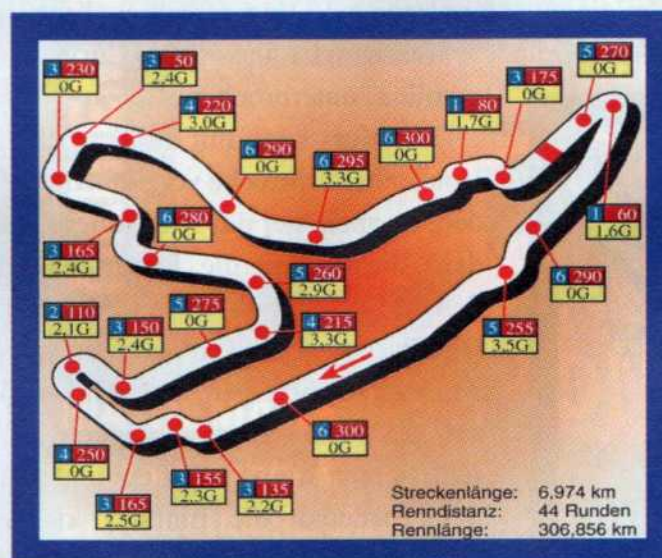
Benzinmenge: Je nach Boxenstrategie
Lenkeinschlagwinkel: 18°
Reifen: Weich
Flügelwinkel (vorne/hinten): 17° / 18°
Bremsanlage (vorne/hinten): 55% / 45%
Getriebe: 22-27-31-35-38-41
Bodenfreiheit: Hoch
Feder: Weich/Weich



Grand Prix: Belgien

Länge: 6974 m
Runden: 44
Gesamtdistanz: 306,856 km
Boxenstops: 2
Reifenart: Weich

Dieses Rennen, das auf einem der besten Kurse der Formel-1- WM stattfindet, erfreut Fahrer wie Zuschauer gleichermaßen. Die Eckdaten: Hohe Geschwindigkeiten, starkes Abbremsen, enge Schikanen und schnelle Kurven.





Kurz hinter der Startlinie liegt die "Source-Haarnadelkurve", die sehr eng ist und mit 60 km/h im ersten Gang gefahren wird. Danach geht es in den Abschnitt "Eau Rouge/Raidillon", wo sich eine abwärts führende Kurve zwischen einer Mauer und den Tribünen hindurchschlängelt. Bereits bei der Ausfahrt können Sie die Links-Rechts-Kurve der "Eau Rouge" und den Anstieg zur "Raidillon" erkennen. Hier trennt sich die Spreu vom Weizen, denn nur die mutigsten Fahrer nehmen diese Kurve mit Vollgas. Aber die Strecke hat noch weitere interessante Punkte, wie zum Beispiel die lange, schwer zu fahrende "Pouhon-Kurve", die schnelle, zwischen Bäumen verlaufende "Blanchi-Mont-Kurve" sowie die schwierige "Bus-Stop-Schikane", die auf die Zielgerade führt.

Fahrzeugsetup

Benzinmenge: Je nach Boxenstrategie
Lenkeinschlagwinkel: 20°
Reifen: Weich
Flügelwinkel (vorne/hinten): 8° / 10°
Bremsanlage (vorne/hinten): 50% / 50%
Getriebe: 18-25-31-37-43-47
Bodenfreiheit: Mittel
Feder: Weich/Weich



Grand Prix: Italien

Länge: 5769 m
Runden: 53
Gesamtdistanz: 305,757 km
Boxenstops: 1 bis 2
Reifenart: Weich

Das einzige, was auf dieser Strecke zählt, ist die Geschwindigkeit. So ist es kein Wunder, daß die durchschnittlich gefahrenen Spitzenwerte bei sensationellen 240 km/h liegen. Die langen Geraden werden von einigen Schikanen und den schnellen Kurven "Curva Grande", "Curva di Lesmos" und "Curva Parabolica" unterbrochen.

Der Kurs kann mit der deutschen Hockenheim-Strecke verglichen werden, da auch hier das Augenmerk auf den Abtrieb und die Eigenschaften des Motors gerichtet werden muß. Das Triebwerk muß so optimiert werden, daß Sie bereits in den Schikanen auf die Höchstgeschwindigkeit beschleunigen können. Auf der anderen Seite bedeutet die Einfahrt in die Schikanen Schwerstarbeit für die



Bremsen. Der erste Abschnitt hinter der Startlinie ist eine recht enge Links-Rechts-Links-Kombination, in der es häufig zu Zusammenstößen kommt. Nur wer diese Stelle als einer der ersten passiert, kann dem Risiko entgehen. Daher ist es wichtig, während der Qualifikation gute Rundenzeiten zu fahren.

Fahrzeug-Setup

Benzinmenge: Je nach Boxenstrategie
Lenkeinschlagwinkel: 20°
Reifen: Weich
Flügelwinkel (vorne/hinten): 7° / 8°
Bremsanlage (vorne/hinten): 55% / 45%
Getriebe: 18-26-33-40-46-51
Bodenfreiheit: Hoch
Feder: Hart/Weich



Grand Prix: Luxemburg

Länge: 4556 m
Runden: 67
Gesamtdistanz: 305,252 km
Boxenstops: 2
Reifenart: Weich

Das Luxemburger Rennen findet auf dem in Deutschland liegenden, äußerst abwechslungsreichen und anspruchsvollen Nürburgring statt. Dabei wird sehr viel Wert auf die Sicherheit der Fahrer gelegt, was allerdings die Überholmöglichkeiten stark einschränkt. Die vielen Kurven zeigen an, daß das Fahrzeug auf Abtrieb getrimmt werden muß. Einige



Fahrzeug-Setup

Benzinmenge: Je nach Boxenstrategie
Lenkeinschlagwinkel: 20°
Reifen: Weich
Flügelwinkel (vorne/hinten): 12° / 12°
Bremsanlage (vorne/hinten): 55% / 45%
Getriebe: 17-25-32-37-41-45
Bodenfreiheit: Mittel
Feder: Hart/Weich



dieser Kurven sind dabei recht schnell und werden im dritten oder vierten Gang gefahren. Wie auf allen Strecken, auf denen Überholen schwer – wenn nicht sogar unmöglich – ist, ist es auch hier unbedingt nötig, einen Platz in der ersten Startreihe zu ergattern, um im Zusammenspiel mit einer guten Boxenstrategie den Sieg zu sichern. Bei diesem Rennen ist das Wetter die große Unbekannte, da die Eifel eine regenreiche Region ist.

Grand Prix: Japan

Länge: 5864 m
Runden: 52
Gesamtdistanz: 304,928 km
Boxenstops: 2
Reifenart: Weich

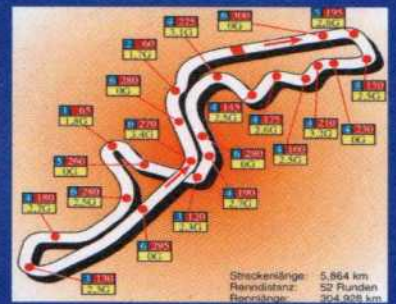
Diese Strecke gilt nach dem GP von Belgien als beliebtester Kurs: abwechslungsreich, technisch anspruchsvoll, klar angelegt und mit vielen Überholmöglichkeiten. Außerdem finden die Rennen hier vor einem absolut begeisterten Publikum statt. Die Abstimmung der Fahrzeuge ist aber alles andere als einfach, da die Autos auf der langen Zielgeraden schnell sein müssen und trotzdem genug Abtrieb in den vielen schnellen Kurven benötigen. Der insge-

samt sehr schnelle Kurs erfordert einen äußerst standfesten Motor.

Die heiklen Stellen dieser Strecke sind die schnelle Kurve nach der Zielgeraden sowie die anspruchsvolle Kombination von S-Kurven, die in eine scharfe Linkskurve übergeht. An dieser Stelle zieht sich das Feld merklich auseinander. Wer hier den richtigen Riecher hat, wird an der Ausfahrt das Feld möglicherweise anführen.

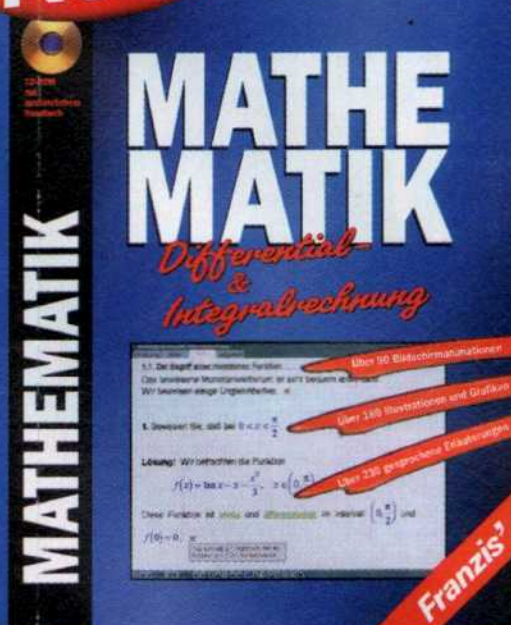
Fahrzeug-Setup

Benzinmenge: Je nach Boxenstrategie
Lenkeinschlagwinkel: 22°
Reifen: Weich
Flügelwinkel (vorne/hinten): 10° / 11°
Bremsanlage (vorne/hinten): 58% / 42%
Getriebe: 18-25-31-37-42-46
Bodenfreiheit: Mittel
Feder: Hart/Weich



Lernen kann auch Spaß machen!

Neu!

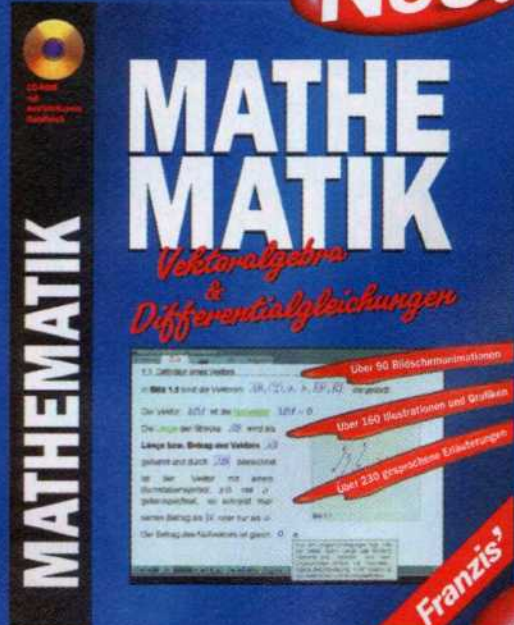


MATHEMATIK
Differential- &
Integralgleichungen
ISBN 3-7723-8615-6

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

öS 238,-/SFr 25,-
DM 29,95*

Neu!



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

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

öS 238,-/SFr 25,-
DM 29,95*



Franzis'



**Hier das Neueste aus
der Ferienplanung.**

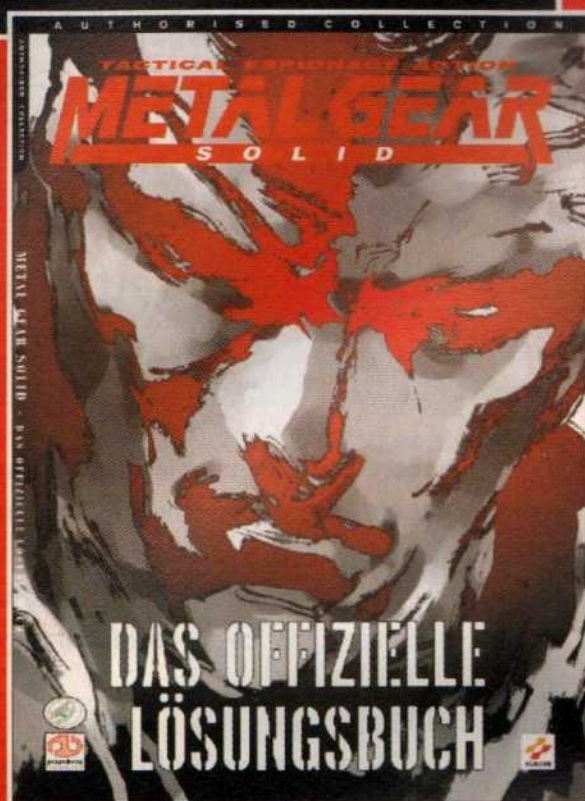


88.-



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 neuartiges Spiel für die PlayStation. MUSIC ermöglicht es Profis wie auch Laien, eigene Musikstücke auf der Playstation zu komponieren.



88.-

Diver's Dream

Erforschen Sie die aufregende Unterwasserwelt in diesem spannenden Action-Adventure.

MediaMarkt

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



Cheats

...TOP SECRET...TOP SECRET

Alle Cheats
100%
getestet

Es war einmal...

SEIJO

In dieser Rubrik verraten wir Ihnen **Tips und Tricks** zu älteren Spielen, die entweder im Rahmen der Platinumreihe veröffentlicht wurden, zu den **unbestrittenen Klassikern** zählen oder durch die Veröffentlichung eines Nachfolgers wieder ins Gespräch gekommen sind. Diesmal nehmen wir den nicht immer gesetzestreuen Gangsterklassiker **Grand Theft Auto** unter die Lupe, dessen Erweiterungs-CD **GTA London** für Furore sorgt.

Grand Theft Auto

Als dieses Spiel auf den deutschen Markt kam, waren alle über das erfrischend andere Spielprinzip erfreut. Daran konnten weder die verwaschene Grafik noch die gewöhnungsbedürftige Kameraperspektive etwas ändern. Lediglich der Schwierigkeitsgrad ließ den Blutdruck aller PSX-Gelegenheitsgangster steigen. All jene, die das Game frustriert in den Keller gelegt haben, dürfen den Staubwedel in die Hand nehmen, da wir Ihnen im folgenden alle Kniffe verraten.

Um einen der gewünschten Codes zu aktivieren, entscheiden Sie sich für einen Charakter und geben den entsprechenden Cheat als Ihren Spielernamen ein. Das Coole daran ist die Tatsache, daß die Codes beliebig kombinierbar sind. So dürfen Sie die wichtigsten Goodies freischalten und trotzdem unter Ihrem gewohnten Namen am Spiel teilnehmen.

■ Alles klar!

Den Universalcheat aktivieren Sie, indem Sie als Fahrernamen **BSTARD** eintragen. Von diesem Zeitpunkt an verfügen Sie über alle Waffen, unbegrenzte Munition, 99 Leben, fünffachen Bonus und die Pan-



zerung. Außerdem besitzen Sie eine "Komme aus dem Gefängnis frei"-Karte und sind der meistgesuchte Verbrecher. Als netter Nebeneffekt sind zudem alle sechs Missionen anwählbar, und im Spiel werden Ihnen die genauen Koordinaten angegeben.

■ Fast alles!

Ein weiterer Weg, der Ihnen offensteht, um gleich zu Beginn des Spiels fast alle Goodies zu besitzen, besteht in der Eingabe des Namens **THESHIT**. Dies



verhilft Ihnen zu allen Waffen inklusive unbegrenzter Munition, dem Level-Select, 99 Leben, Panzerung, einer Gefängnis-Karte und dem fünffachen Bonus. So macht das Gangsterleben Spaß!

■ Recht viel!

Wer ohne Umschweife alle Waffen plus unbegrenzter Munition, Panzerung und Gefängniskarte besitzen möchte und auch alle sechs Level direkt anwählen will, der gibt den Spielernamen **MADE-MAN** ein.



HASTA LA VISTA, BABY!



Sony PlayStation



GAMES

A BUG'S LIFE	KD	89,90
ALL STAR TENNIS '99	KD	89,90
APOCALYPSE	KD	79,90
BREATH OF FIRE 3	KD	69,90
BUST-A-MOVE 4	KD	69,90
CARMAGEDDON - FAHR ZUR HÖLLE	KD	85,90
COLIN McRAE RALLY	DA	89,90
COMMAND & CONQUER: GEGENSCHLAG	KD	89,90
CRASH BANDICOOT 3: WARPED	KD	84,90
CROC 2	KD	85,90
DRIVER INCL. RALLY LENKRAD	KD	199,00
DRIVER INCL. SPEEDSTER LENKRAD	KD	239,00
FIFA 99	KD	84,90
FORMEL 1 '98	KD	89,90
GRAND THEFT AUTO INCL. LONDON	KD	79,90
GRAND THEFT AUTO: LONDON	KD	44,90
GUARDIAN CRUSADE	DA	79,90
HUGO	DA	89,90
KKND - KROSSFIRE	KD	89,90
LIVE WIRE	KD	89,90
MEGAMAN X4	DA	69,90
METAL GEAR SOLID PREMIUM PACK	KD	119,00
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	79,90
POPULOUS 3	KD	85,90
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 (06/99)	KD	79,90
SHANGHAI - TRUE VALOUR	DA	89,90
SILENT HILL (DT.) 07/99	KD	85,90
STAR WARS EPISODE 1 RACER	KD	89,90
STAR WARS EPISODE 1 DUNKLE BEDROH.	KD	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	89,90
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	KD	89,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99	KD	79,90
V-RALLY 2	KD	89,90
VIRUS (CRYO)	KD	85,90
WARZONE 2100	KD	89,90
WCW VS. NWO: THUNDER	DA	69,90
WING OVER 2	DA	85,90
WWF: ATTITUDE	DA	84,90

!!! SONDERPREISE !!!

C&C 2: ALARMSTUFE ROT	KD	39,90
CASPER	DA	39,90
CROC	KD	39,90
CONSTRUCTOR	KD	44,90
COOL BOARDS 2	DA	44,90
CRASH BANDICOOT 2	KD	39,90
DARK OMEN (WARHAMMER)	KD	39,90
DIABLO	KD	39,90
FIFA 98 PLATINUM	KD	39,90
FINAL FANTASY 7	KD	39,90
FORMEL 1 '97	KD	39,90
FORSAKEN	KD	39,90
G-POLICE	KD	39,90
GEX 3D: ENTER THE GECKO	DA	44,90
GRAN TOURISMO	KD	39,90
GRAND THEFT AUTO	KD	44,90
HEART OF DARKNESS	KD	39,90
LEMMINGS & OHNO MORE LEMMINGS	KD	44,90
MOTO RACER	KD	44,90
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE	KD	44,90
PANDEMONIUM PLATINUM	DA	39,90
PITFALL 3D	KD	44,90
RAYMAN PLATINUM	DA	39,90
RESIDENT EVIL 1 PLATINUM	DA	39,90
RIVEN - SEQUEL TO MYST	KD	44,90
TOCA - TOURING CAR	KD	39,90
TOMB RAIDER 2	KD	39,90
VIGILANTE 8	DA	44,90

GAMES DES MONATS



Driver



Hugo 2



Metal Gear Solid



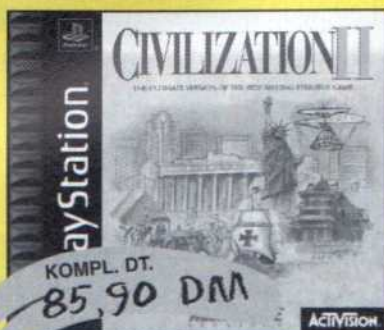
Soul Reaver



Sports Car GT



TaiFu



Civilization 2



Asterix



Racing Simulation 2



Gex: Deep Cover Gecko



Silent Hill incl. Maxplay DUAL Shock Camouflage Pad

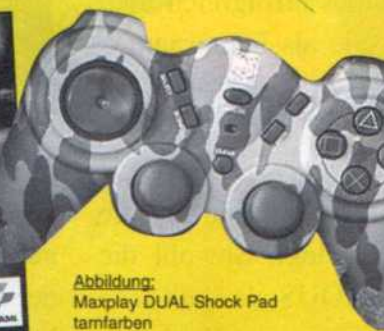


Abbildung: Maxplay DUAL Shock Pad tarnfarben

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 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



MAX PLAY

Qualität zum Spitzenpreis

DUAL SHOCK CONTROLLER:		
SCHWARZ, BLAU, GRAU, ROT	JE	34,90
CAMOUFLAGE (TARNFARBEN)	DA	34,90

GAMEBUSTER DELUXE	DA	79,90
GAMESTER "RUMBLE" LENKRAD	DA	149,90
MEMORY CARD 8MB (120 BLOCKS)	DA	24,90
MEMORY CARD 24MB (360 BLOCKS)	DA	39,90
PSX JOYPAD STANDARD	DA	14,90
PSX LEERHÜLLEN, DIV. FARBEN	JE	3,99
PSX LEERHÜLLEN, 4ER PACK	JE	14,90
PSX LEERHÜLLEN, 10ER PACK	JE	25,90
PSX LIGHTGUN MIT RUMBLE EFFEKT	DA	39,90
PSX LINKKABEL (2 METER)	DA	9,90
PSX MAUS INCL. PAD (DIV. FARBEN)		29,90
PSX SCARTKABEL + STEREO AV (2 METER)		14,90
X-PLORDER PRO CARTRIDGE	DA	129,90



**DUAL SHOCK™
CONTROLLER**

PAL-Version

239,00 DM



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



■ Viel!

Alle Waffen inklusive unbegrenzter Munition, die hilfreiche Panzerung sowie die Gefängnis-Karte erhalten alle angehenden Straßenräuber nach Eingabe des Codes GROOVY.

■ Ein bißchen!

Ob dieses Paßwort in Anerkennung an den berühmten US-amerikanischen Regisseur Sam Peckinpah gewählt wurde, wissen wir leider nicht. Mit Sicherheit resultiert aber die Eingabe des Codes PECKINPAH im Besitz aller Waffen, der Panzerung und einer Gefängnis-Karte.

■ Besser als gar nichts!

Der letzte der "Ich will"-Cheats verhilft Ihnen lediglich zu einem Level-Select und allen Waffen. Dafür kommt nun zum ersten Mal Geld ins Spiel – Sie verfügen über den maximalen Betrag. Und auch das Paßfoto Ihres Alter Ego wird ersetzt: durch ein Bild eines blauen Papageien. Um dies zu erreichen, müssen Sie das Paßwort HANGTHEDJ eingeben.

■ Zwei Missionen

Falls Sie bereits am ersten Einsatz in Liberty City verzweifeln, sollten Sie sich am zweiten Level versuchen. Um diesen zu aktivieren – ohne den ersten Auftrag erfolgreich beendet zu haben – geben Sie als Fahrernamen FECK ein.

■ Drei Einsätze

Wer auf all die oben genannten Schummeleien verzichten kann und nur auf der Suche nach einem Level-Select-Code ist, der sollte den Fahrernamen SKYBABIES eingeben. Dies schaltet die ersten drei Einsatzgebiete –inklusive Mandarin Mayhem – frei.

■ Vier Brandherde

Um nicht nur Liberty City, sondern auch San Andreas unsicher zu machen, ohne die erforderlichen Prüfungen abgelegt zu haben, wählen Sie den Fahrernamen TVTAN.

■ Fünf Einsätze

Der nächste Schritt besteht in der Freischaltung von fünf Einsätzen (je zweimal Liberty City und San Andreas plus Vice City). Um dies erfolgreich über die Bühne zu bringen, geben Sie als Fahrernamen URGE ein.

■ Alle sechs Missionen

Bei der Freischaltung aller Missionen haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt: Sowohl die Paßwörter TURF und INGLORIOUS als auch CAPRICE aktivieren alle sechs Missionen. Einfacher geht es wohl kaum ...

■ Geld

Auch in Sachen Kohle gibt es einen Trick. Um jede Mission mit dem maximalen Geldbetrag von 9.999.990 \$ zu beginnen, geben Sie als Fahrernamen WEYHEY ein.

■ Fast unverwundbar

Falls Sie allzu oft von den Gesetzeshütern um die Ecke gebracht werden oder immer wieder ins Wasser fallen, sollten Sie als Fahrernamen SATANLIVES eingeben. Dieser etwas makabre Cheat versorgt Ihren Spielcharakter mit satten 99 Leben.

■ Ein Fünfer

Auch die Aufstockung des Bonus-Multiplikators wird auf komfortable Art und Weise erledigt: Geben Sie als Fahrernamen EXCREMENT ein, schon steht diese Anzeige beim nächsten Spielstart auf 5X.

■ America's Most Wanted

Der Wanted-Level, der nicht nur Ihren Status in der Unterwelt beschreibt, sondern auch die Polizei unheimlich motiviert, ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels. Um nicht ewig als namenloser Kleinganove durch die Straßen der Stadt zu fahren, sollten Sie das Paßwort EATTHIS eingeben. Im nächsten Einsatz sind Sie nun der meistgesuchte Gangster der Stadt.

■ Wo bin ich?

Auch diejenigen Gangster, die die Städte wie ihre Westentasche kennen, werden sich das eine oder andere Mal verfahren. Um hier vorzubeugen, sollten Sie die Koordinatenanzeige aktivieren. Dies erledigen Sie durch Eingabe von BLOWME als Fahrernamen.



■ Streik!

Wer schon immer einmal davon geträumt hat, in einer Stadt zu leben, in der es keine Polizisten gibt, der sollte den Fahrernamen CHUFF eingeben. Allerdings stellt sich die Frage, wo denn der Spielspaß bleibt, wenn keinerlei Gegner mehr im Spiel sind ...

Das offizielle Strategiebuch

Neu!

Das offizielle Strategiebuch



CIVILIZATION
CALL TO POWER

Franzis'

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'



GAMEBUSTER/ X-PLORER-CODES

Die richtige Kombination

Vielen Dank an Stefan Redel für die Mitarbeit!
Unter der Adresse <http://www.gbparadise.de/>
können Sie sich selbst ein Bild von seiner ansehn-
lichen Liste machen.

Need for Speed 4:

■ Allgemeines

Unendlich viel Geld: 8011 5DD0 E0FF
8011 5DD2 05F5

■ Automobile

Mercedes CLK-GTR und McLaren F1 GTR sind
freigeschaltet: 8011 576E 0101

Sie besitzen den Porsche 911 (Rennversion):
3011 5770 0001
3011 57A0 0001

Sie besitzen den Porsche 911
(Polizeiausführung): 3011 577A 0001
3011 57AA 0001

Sie besitzen die Corvette (Rennversion):
3011 5772 0001
3011 57A2 0001

Sie besitzen die Corvette (Polizeiausführung):
8011 5778 0101
8011 57A8 0101

Sie besitzen das Phantom Car:
3011 5773 0001
3011 57A3 0001

Sie besitzen das Titan Auto:
3011 5774 0001
3011 57A4 0001

Sie besitzen den Polizeihelikopter:
3011 577C 0001
3011 57AC 0001

Sie besitzen den Lamborghini Diablo
(Polizeiausführung): 3011 577B 0001
3011 57AB 0001

■ Kurse

Kindiak Park Track (Kanada) 8011 5D4C 0001
Celtic Ruins Track (GB) 8011 5D50 0001
Dolphin Cove Track (USA) 8011 5D44 0001
Snowy RidgeTrack (USA) 8011 5D3C 0001
Raceway Track (Italien) 8011 5D60 0001
Raceway 2 Track (USA) 8011 5D5C 0001

■ Fun

Rennen im Uhrzeigersinn: 8017 F340 0003
Rennen gegen Uhrzeigersinn: 8017 F340 0103
Spiegelmodus aktiviert: 8017 F342 0001
Spiegelmodus deaktiviert: 8017 F342 0000
"Betrunk"-Modus: 8013E6D8 002F
"Extrem Betrunk"-Modus: 8013E6D8 001F
Armaturenbrett-Ansicht: 80114948 0001
Seltsame Kameraperspektiven:(Anmerkung 1)
8011060C 000X
Schweres Auto: 801144B0 0002
Leichtes Auto: 801144B0 0004

Anmerkung 1:

Aktivieren Sie nur eine Kameraperspektive und er-
setzen Sie den Platzhalter durch den entsprechen-
den Code:

- 1: Neue Cockpit-Perspektive
- 7: Himmel-Kamera
- 8: Verfolgerperspektive
- 9: Motorhauben-Kamera
- A: Unspielbar-Perspektive
- B: Rennkamera
- C: Statische Kamera
- D: Draufsichtperspektive

■ Goldtrophäen

World Wide Roadster Classic: 3011 5FAD 0001
Regional Club Circuit: 3011 5FAE 0001
Super Sedan Challenge: 3011 5FAF 0001
Grand Touring Competition: 3011 5FB0 0001
International Supercar Series: 3011 5FB1 0001
GT Racing Championship: 3011 5FB2 0001
Weekend Road Racing Classic: 3011 5FB3 0001
Twilight Open Series: 3011 5FB4 0001
International Open Road Tour: 3011 5FB5 0001
Knockout Challenge: 3011 5FB6 0001
Corvette Pro Cup: 3011 5FB7 0001
Porsche Pro Cup: 3011 5FB8 0001
Endurance Racing Competition: 3011 5FB9 0001
Open Road Knockout Challenge: 3011 5FBB 0001
Alle Gold Trophäen: 5000 0D0 10000
(ab GameBuster 2.2) 3011 5FAD 0001
3011 5FBB 0001

■ Garagen- und Upgrades (Anmerkungen 2 und 3)

Auto in Garagenplatz 1: 3011 5560 00XX
Auto 1-Upgrade: 3011 5561 000Y
Auto in Garagenplatz 2: 3011 5564 00XX
Auto 2-Upgrade: 3011 5565 000Y
Auto in Garagenplatz 3: 3011 5568 00XX
Auto 3-Upgrade: 3011 5569 000Y
Auto in Garagenplatz 4: 3011 556C 00XX
Auto 4-Upgrade: 3011 556D 000Y
Auto in Garagenplatz 5: 3011 5570 00XX
Auto 5-Upgrade: 3011 5571 000Y
Auto in Garagenplatz 6: 3011 5574 00XX
Auto 6-Upgrade: 3011 5575 000Y
Auto in Garagenplatz 7: 3011 5578 00XX
Auto 7-Upgrade: 3011 5579 000Y
Auto in Garagenplatz 8: 3011 557C 00XX
Auto 8-Upgrade: 3011 557D 000Y
Auto in Garagenplatz 9: 3011 5580 00XX
Auto 9-Upgrade: 3011 5581 000Y
Auto in Garagenplatz 10: 3011 5584 00XX
Auto 10-Upgrade: 3011 5585 000Y
Auto in Garagenplatz 11: 3011 5588 00XX
Auto 11-Upgrade: 3011 5589 000Y
Auto in Garagenplatz 12: 3011 558C 00XX

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!



3 Seiten PS & TRICKS MIT DEMO-CD! SELBER TESTEN, WAS SPASS

www.playstation-net.de

Playstation
Das Fun-Magazin

Auf CD
Driver: Neue Mission!
Endlich: Heart of Darkness!

Angespielt
V-Rally 2
Ape Escape
Bomberman
NBA Pro '99

PlayTest
Driver
Warzone 2100
GTA London 1969
Hugo 2

5 spielbare Demos
+ 3 Vi

ALIEN RESURRECTION

**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!

4 394 1

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.

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

CP097



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

Auto 12-Upgrade:	3011 558D 000Y
Auto in Garagenplatz 13:	3011 5590 00XX
Auto 13-Upgrade:	3011 5591 000Y
Auto in Garagenplatz 14:	3011 5594 00XX
Auto 14-Upgrade:	3011 5595 000Y
Auto in Garagenplatz 15:	3011 5598 00XX
Auto 15-Upgrade:	3011 5599 000Y
Auto in Garagenplatz 16:	3011 559C 00XX
Auto 16-Upgrade:	3011 559D 000Y
Auto in Garagenplatz 17:	301155A0 00XX
Auto 17-Upgrade:	3011 55A1 000Y
Auto in Garagenplatz 18:	301155A4 00XX
Auto 18-Upgrade:	3011 55A5 000Y
Auto in Garagenplatz 19:	301155A8 00XX
Auto 19-Upgrade:	3011 55A9 000Y
Auto in Garagenplatz 20:	301155AC 00XX
Auto 20-Upgrade:	301155AD 000Y
Auto in Garagenplatz 21:	3011 55B0 00XX
Auto 21-Upgrade:	3011 55B1 000Y
Auto in Garagenplatz 22:	3011 55B4 00XX
Auto 22-Upgrade:	3011 55B5 000Y
Auto in Garagenplatz 23:	3011 55B8 00XX
Auto 23-Upgrade:	3011 55B9 000Y
Auto in Garagenplatz 24:	301155BC 00XX
Auto 24-Upgrade:	3011 55BD 000Y
Auto in Garagenplatz 25:	3011 55C0 00XX
Auto 25-Upgrade:	3011 55C1 000Y
Auto in Garagenplatz 26:	3011 55C4 00XX
Auto 26-Upgrade:	3011 55C5 000Y
Auto in Garagenplatz 27:	3011 55C8 00XX
Auto 27-Upgrade:	3011 55C9 000Y
Auto in Garagenplatz 28:	301155CC 00XX
Auto 28-Upgrade:	3011 55CD 000Y
Auto in Garagenplatz 29:	301155D0 00XX
Auto 29-Upgrade:	3011 55D1 000Y
Auto in Garagenplatz 30:	301155D4 00XX
Auto 30-Upgrade:	3011 55D5 000Y

Anmerkung 2:

Ersetzen Sie den jeweiligen Platzhalter (XX) durch einen der folgenden Codes:

00:	Mercedes SLK 230
01:	BMW Z3 Roadster 2.8
04:	Chevrolet Camaro Z28
05:	Pontiac FirebirdT/A
06:	Aston Martin DB7
07:	Jaguar XKR
08:	BMW M5
09:	Chevrolet Corvette
0A:	Ferrari 550 Maranello
0B:	Porsche 911
0C:	Ferrari F50
0D:	Lamborghini Diablo SV
0E:	Mercedes CLK-GTR
0F:	McLaren F1 GTR
10:	Porsche 911 (Rennversion)
12:	Chevrolet Corvette (Rennversion)
13:	Phantom
14:	Titan

Anmerkung 3: Ersetzen Sie den jeweiligen Platzhalter (Y) durch einen der folgenden Codes:

2:	Upgrade Level 1
4:	Upgrade Level 2
1:	Upgrade Level 3
6:	Upgrade Level 1 und 2
3:	Upgrade Level 1 und 3
D:	Upgrade Level 2 und 3
7:	Upgrade Level 1, 2 und 3

Granstream Saga:

Wie in der letzten Ausgabe versprochen, finden Sie hier die restlichen Item-Cheats.

■ Items (ab GameBuster 2.2)

Schwefelsäure:	301C 9118 0001
falscher Schatz:	301C 9119 0001
Karte des Windgottes:	301C 911A 0001
Karte des Wassergottes:	301C 911B 0001
Karte des Feuergottes:	301C 911C 0001
Karte des Erdgottes:	301C 911D 0001
Karte des Riesengottes:	301C 911E 0001
Karte des Drachengottes:	301C 911F 0001
Tagebuch des Soldaten:	301C 9120 0001
Codekarte:	301C 9121 0001
Systemkarte:	301C 9122 0001
Zellenschlüssel:	301C 9123 0001
Metallstück:	301C 9124 0001
silberner Kamm:	301C 9125 0001
zerfallene Wappen:	301C 9126 0001
verbranntes Schwert:	301C 912A 0001
Edelstein:	301C 912C 0001
Kraftquelle:	301C 912D 0001
99 antike Mysteriensteine:	301C 912E 0063
99 Zaubertränke:	301C 912F 0063
99 Getrocknete Kräuter:	301C 9130 0063
99 Frische Kräuter:	301C 9131 0063
99 Spezial-Kräuter:	301C 9132 0063
99 Schwache Elixiere:	301C 9133 0063
99 Starke Elixiere:	301C 9134 0063
99 Seltene Elixiere:	301C 9135 0063
99 Lebelemente:	301C 9136 0063
99 Wunderfrüchte:	301C 9137 0063
99 Lebenssteine:	301C 9138 0063
99 Engelsfedern:	301C 9139 0063
99 Pantheraugen:	301C 913A 0063
99 Venatawa-Früchte:	301C 913B 0063
99 Weiße Kristalle:	301C 913C 0063
99 Schwarze Kristalle:	301C 913D 0063

■ Waffen

alle Waffen:	801C 9140 FFFF
alle Schilde:	801C 9144 FFFF
alle Rüstungen:	801C 9148 FFFF
alle Magie-Sprüche:	801C 914C FFFF
	801C 914E FFFF
	801C 9150 FFFF
alle Scepters:	801C 9154 FFFF
	801C 9156 FFFF

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! Sollte 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

CP097

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



[1] Alle Gadgets werden in eigenen Trainingslevel vorgestellt, die immer wieder anwählbar sind.

[2] Das "Monkey-Radar" weist die Richtung zum nächsten Ziel.

[3] Es ist gar nicht so einfach, das Ruderboot zu steuern.

[3] Erwischt! Und wieder einen Affen in die Gegenwart geschickt.



AFFENZIRKUS

Durchgeknallte Zirkusaffen bedrohen die Menschheit, und nur der **DualShock-Controller** kann sie retten. Keine Angst, es wird noch **abgedrehter** ... Alexander Folkers

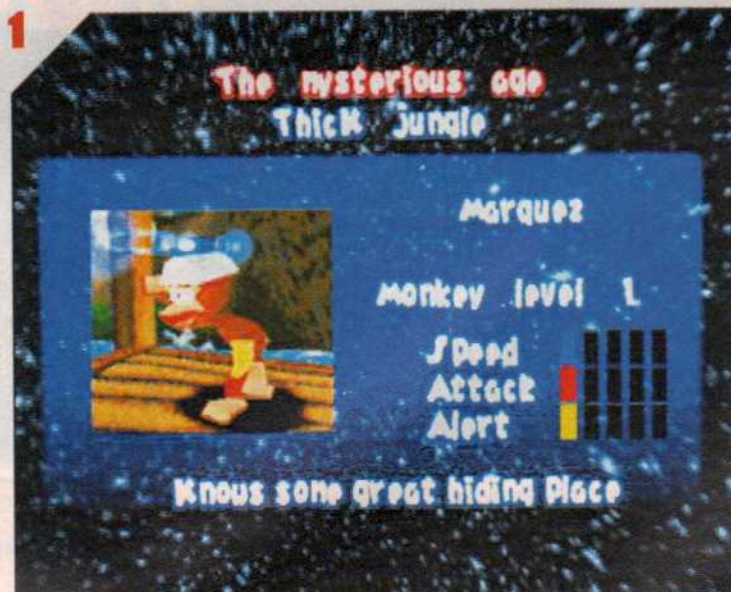


immer öfter entwickelt ein großer Hersteller

ein Spiel und liefert gleich auch noch die notwendige, spezielle Hardware dazu. Beispiele gibt es genug, sei es ein "Lenkrad" wie das neGcon, eine digitale Angel oder gar der abgefahrene U-Bahn-Controller zu *Dencha De Go!*. Daß es auch andersherum geht, demonstriert Sony nun mit

Ape Escape, das ausschließlich mit dem Analog- oder DualShock-Pad spielbar ist; Besitzer eines alten Digital-Pads gucken in die Röhre.

Ob dies nun eine reine Marketing-Maßnahme ist oder nicht, ist aber eigentlich nicht wichtig, schließlich steht ja das Schicksal der



Welt auf dem Spiel! Spectre, ein dressierter Affe in einem Vergnügungspark, hat einem gutmütigen Professor einen Helm gestohlen, der den IQ seines Trägers verstärkt. Prompt fällt dem Kerlchen nichts besseres ein, als mit Hilfe einer weiteren Erfindung des Professors –

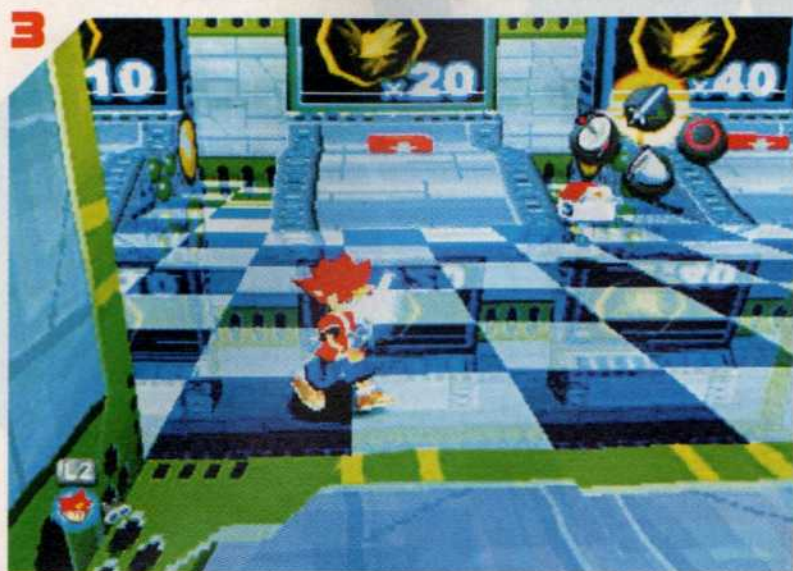
2



[1] Zwischendurch kann man sich über seine Gegner informieren.

[2] Dieser Affe bewegt sich in scheinbar unerreichbarer Ferne.

einer Zeitmaschine – die Weltherrschaft an sich und seine Affenbande zu reißen. Er verstreut die gesamte haarige Belegschaft des Parks über mehr als 20 verschiedene Gebiete in unterschiedlichen Zeiten und sieht sich schon auf dem Thron der Welt sitzen ...



[1] Das große Schleusentor öffnet sich nur durch Gewaltanwendung. **[2]** Dieser fiese Fisch teilt Elektroschocks aus. **[3]** Die drei Minispiele müssen Sie mit Münzen bezahlen. **[4]** Die ersten drei Level sind erledigt. **[5]** Unter dem Glasboden des Labors arbeiten die Generatoren der Zeitmaschine auf Hochtouren.



Das darf nicht sein, denkt sich Spike, ein junger Freund des Professors, und schwingt sich seinerseits in die Zeitmaschine, um das pelzige Fiasko mit Hilfe verschiedener "Gadgets" (technische Spielereien) zu beenden. Während ihm dabei am Anfang nur eine Keule und ein spezielles Fangnetz zur Verfügung stehen, bastelt der Professor eifrig an neuen Gerätschaften, die Ihnen das Vorgehen erleichtern. Nach und nach gesellen sich ein Unterwasser-Scooter, ein Affen-Radar, ein ferngesteuertes Auto und sogar eine Steinschleuder zu Ihrem Arsenal. Außerdem dürfen Sie von Zeit zu Zeit von einem Panzer oder einem Schlauchboot Gebrauch machen.

Die Besonderheit, die alle Goodies miteinander vereint, ist ihre Steuerung. Anstatt auf den Druck eines Buttons hin einen Effekt auszulösen, werden sämtliche Gadgets mit dem rechten Analogstick gesteuert – der linke dient zur Steuerung der Spielfigur. Was für ausgeflippte Aktionen sich mit dieser Kombination – und dem Einsatz der R- und L-Tasten zum Springen oder Kriechen – möglich sind, kann fast nicht aufgezählt werden. So springen Sie beispielsweise mit aktivierter Keule per doppelt gedrückter R2-Taste mit einem Salto nach oben, kloppen einen Affen von seinem Standplatz, wechseln zum Netz und drehen den rechten Stick, um einen Rundum-

schlag zu machen, der den gefangenen Ape wieder in seine angestammte Zeit schleudert.

Row, row, row your boat

Noch witziger ist allerdings die Steuerung des kleinen gelben Gummiboots, das an einigen Plätzen die Überquerung gefährlicher Wasseroberflächen ermöglicht. Jeweils ein Paddel ist mit einem der analogen Sticks verbunden, wodurch das Rudern im Spiel dem in der Realität sehr stark ähnelt. Rotieren Sie die Sticks in die gleiche Richtung, dreht sich das Boot auf der Stelle, bewegen Sie sie stattdessen gegeneinander, fahren Sie geradeaus.

Noch ein witziges Goodie, das hierzulande allerdings nur eine Minderheit interessieren dürfte: *Ape Escape* unterstützt die PocketStation voll. Sie können eine Mini-Variante des Spiels auf das tragbare Gerät herunterladen und dort auch unterwegs weiterzocken – allerdings in der vorliegenden Version noch in reinem japanisch und daher eher schwer zu begreifen.

Technisch ist bislang nicht viel an *Ape Escape* auszusetzen. Die PlayStation-üblichen Polygonfehler und -verzerrungen bleiben auch hier nicht aus, sonst ist die Grafik ansprechend und stellenweise sogar richtig nett. Die Akustik dagegen ist oft etwas müde und paßt irgendwie nicht zur Atmosphäre. Dafür ist die Steuerung wiederum ein Novum – allerdings wurde das Spiel ja auch um das Joypad herum designt. Ob es nun ein Marketing-Gag für gesteigerte Verkäufe der Sony-Analog-Controller ist oder nicht: Interessant zu spielen dürfte es auf jeden Fall werden. af



APE ESCAPE

- **HERSTELLER:** SCEI
- **ENTWICKLER:** SCEI
- **VERFÜGBAR AB:** Juni 1999
- **HERKUNFTSLAND:** Japan
- **GENRE:** Jump'n Run
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1



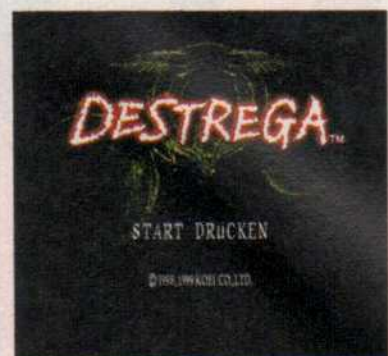


[1] Aus diesen zwölf Kämpfern wählen Sie Ihre Lieblingsfigur. [2] In seltenen Fällen greifen die Kombattanten auch auf Tritte und Faustschläge zurück. [3] Um Magieangriffe abzuwehren, müssen Sie mittels einer Tastenkombination ein Energieschild erzeugen.

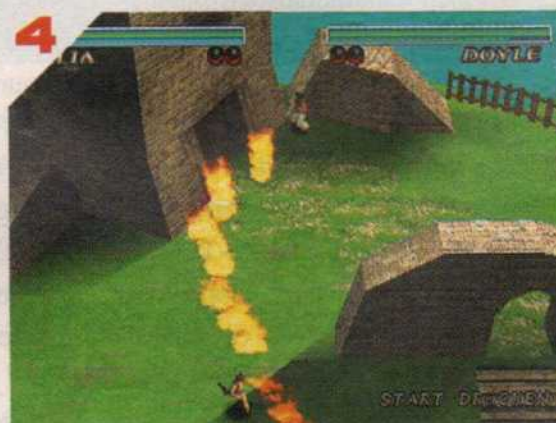
MIT FAUST UND MAGIE

Immer seltener läßt sich ein Spiel einem einzigen **Genre** zuordnen. Während mit *Legend of Legaia* das erste **Rollenspiel mit Beat'em-Up-Elementen** auf den Markt kommt, nimmt Koei für sich in Anspruch, ein **Prügelspiel mit RPG-Einschlag** auf die Beine zu stellen. *Piet Jansen*

Blitzattacken, welche ebenfalls miteinander kombiniert werden können. Mit den Shoulder-Buttons wird gedeckt oder ein kleiner Sprint Richtung Gegner eingelegt. Um sich gegen die vielfältigen Magieangriffe zu schützen, reicht ein normaler Block allerdings nicht mehr aus. Hier muß mittels Schlag- und



beim ersten Anspielen erinnerte uns *Destrega* gleich an Spiele wie *Ehrgeiz*, *Tobal* oder an die Action-Einlagen von *Unholy War*. In frei begehbaren 3D-Arenen, die zum Teil enorme Ausmaße annehmen, bekriegen sich zwei Kontrahenten, bis nur noch einer übrig bleibt. Mittels drei Schlag-Buttons setzen Sie sich Ihrem Gegenüber zur Wehr. Durch verschiedene Tastenkombinationen lassen sich mächtige Multi-Hit-Combos fabrizieren. Entfernen sich die zwei Streithähne etwas weiter voneinander, werden aus den Martial-Arts-Aktionen automatisch Fernangriffe wie Feuerbälle oder

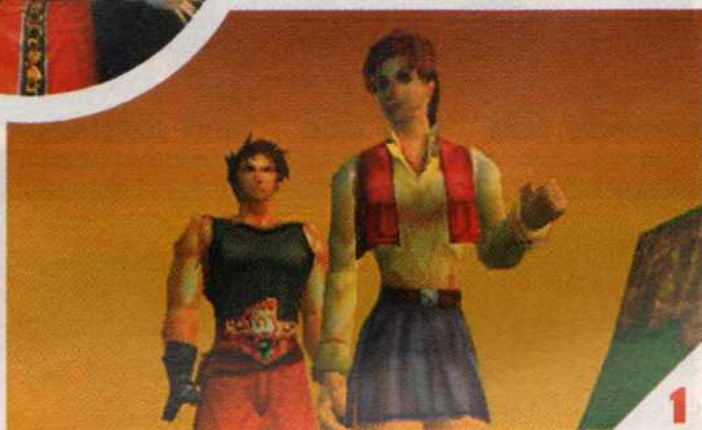


[1] Die Effekte während des Kampfes sind durchaus eindrucksvoll. [2] Die Arenen erstrecken sich über mehrere Stockwerke. [3] Mit Wirbelstürmen ... [4] ... und Feuerregen heizen Sie dem Gegner mächtig ein.

Block-Button-Kombination ein Energieschild erzeugt werden, das für wenige Sekunden aufrechterhalten werden kann. Für solche Aktionen ist perfektes Timing ein Muß.

Gelungene Präsentation

Nach dem außerordentlich beeindruckenden Intro finden Sie sich im Start-Screen wieder, wo sich die verschiedenen Spielmodi selektieren lassen. Im Versus-Mode treten Sie gegen einen menschlichen Mitspieler an, bei Time-Attack kämpfen Sie auf Zeit, der Survival-Mode erschlägt Sie mit einer nicht enden wollenden Flut an Gegnern, im Trainings-Modus perfektionieren Sie Ihre Kampfkünste, der Team-Battle zettelt einen Bandenkrieg an, und auf den Story-Modus gehen wir später noch genauer ein. Sie sehen: Es ist so ziemlich alles da, was das verwöhnte Prüglerherz begehrt.



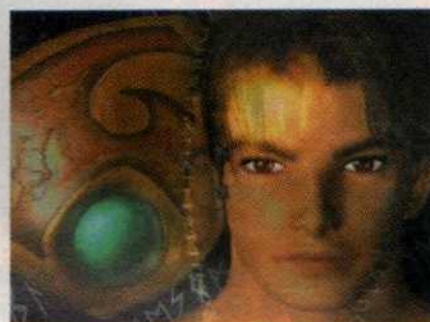
[1-4] Im Storymodus wird die alte Geschichte vom bösen Tyrannen, der ein armes Land unterdrückt, wieder aus der Mottenkiste hervorgeholt.



Die Kämpferriege setzt sich aus zwölf Charakteren – fünf reizende, aber nicht weniger gefährliche Gören und sieben stahlharte Bur-schen – zusammen. Mit etwas Spielgeschick können Sie auch die Riege der Dynasty Warriors erspielen. Die Haudegen sind allesamt sehr schön designt und fügen sich prächtig in die Story ein. Eine nette Dreingabe ist das für jeden Kämpfer verfügbare Charakterprofil. Dort erfahren Sie, in welchem Verhältnis die einzelnen Figuren zueinander stehen und aus welchen Beweggründen sie an dem Turnier teilnehmen. Leider beschränken sich die Unterschiede der Protagonisten nur auf deren grafische Gestaltung und eben ihre Hintergrundgeschichte. Im eigentlichen Kampf macht es praktisch keinen Unterschied, für wen Sie sich entscheiden. Die Recken verfügen über nahezu identische Moves, auch die Magieangriffe – obwohl unterschiedlich aussehend – haben im Prinzip alle denselben Effekt.

Fazit?

Das interessanteste Feature (jetzt kommen wir also zum gepriesenen RPG-Teil) ist wohl der Story-Modus. Als junger Held machen Sie es sich zur Aufgabe, einen bösen Tyrannen, der das Land in Angst und Schrecken versetzt, zur Strecke zu bringen. Da Sie aber auf sich alleine gestellt nicht den Hauch einer Chance gegen den zahlenmäßig weit überlegenen Feind hätten, müssen Sie vor dem finalen Angriff auf die Bastion des gemeinen Herrschers Unterstützung aufreiben. So bitten Sie also die im Untergrund agierende Resistance um deren Mithilfe, was nach einiger Überzeugungsarbeit dann auch gelingt. Zwischen dem ewig dauernden und wirklich schlecht synchronisierten Gelaber der einzelnen Personen dürfen Sie ab und zu sogar selbst einmal Hand anlegen – und zwar wieder im Kampfmodus. Von einem Rollenspieleinschlag (abgesehen von den Dialogen) kann eigentlich keine Rede sein. Da wurde uns doch ein großer Bär aufgebunden, denn ein reiner



Storymodus ist bei Prügelspielen sicherlich kein Novum (wir erinnern an *Soul Edge*).

Die Idee an sich, frei begehbare Arenen zu kreieren und eine dichte Fantasy-Hintergrundstory zu implementieren, ist (obwohl nicht neu) sicher sehr gut. Leider hapert es in unserer Preview-Version noch stark an der Spielbarkeit. Recht schnell stellten wir fest, daß jeder Versuch, etwas Taktik in die Kämpfe zu bringen, kläglich scheiterte. Die sicherste Methode, die viel zu hektischen Gefechte siegreich zu überstehen, besteht darin, um den Gegen herumzulaufen und stur draufloszuschießen. Am meisten Spaß macht – wie üblich – der Zwei-Spieler-Modus. Da dann beide menschlichen Spieler nicht wissen, was genau sie da eigentlich so machen, kommt zumindest ein wenig turbulente Heiterkeit auf. Koei muß noch sehr viel Feintuning in das Gameplay stecken, um ein überzeugendes Produkt abzuliefern. Es wäre sehr schade, wenn die guten Ansätze (tolle Grafik, atmosphärischer Sound, aufwendige Effekte) wegen eines zu unausgewogenem Gameplays untergingen.



Das ausgezeichnete Intro sorgt für mächtig Vorfreude und schraubt die Erwartungen an das Game in die Höhe.



DESTRECH

- **HERSTELLER:**
Koei
- **ENTWICKLER:**
Koei
- **VERFÜGBAR AB:**
Oktober 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
Japan
- **GENRE:**
RPG/Beat'em-Up
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1-2



[1] In der Arena kann der Kartia-Vorrat aufgestockt werden. Mit etwas Geschick erhaschen Sie auch ein sehr seltenes Item.

[2] Anfangs haben Sie die Wahl, welche der beiden Storylines Sie verfolgen wollen.

[3] Die Magie-Effekte sind zwar nicht gerade überwältigend in Szene gesetzt, aber trotzdem schön anzuschauen und nett animiert.

KARTENSPIEL IM MÄRCHENLAND

In Japan sind **RPG-Strategiespiele** überaus beliebt. Fast wöchentlich erscheint ein neuer Vertreter dieses Genres. **Atlus** hat sich nun dazu überwunden, auch die etwas vernachlässigte **europäische Fan-Gemeinde** mit dem Blockbuster **Rebus** zu beglücken. *Piet Jansen*

teilte Landschaft. Haben Sie alle Ihrer Figuren bewegt, kämpfen oder zaubern lassen, wird die Runde beendet und der Gegner ist am Zug. In dieser Weise wechseln sich die Züge ab, bis einer der Kontrahenten den Sieg erringt.

Das Spiel mit den Karten

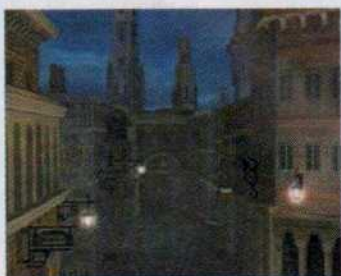
Während die meisten Rollenspiele und viele dieser RPG-Strategie-Hybriden mit einem Magiepunkte-System für z.B. beschworene Zauber arbeiten, kommen in *Legend of Kartia* Tarot-Karten-ähnliche Kartias zum Einsatz. Auf die Anwendung dieser Karten, die in die drei Klassen "Silk", "Mithril" und "World Tree" eingeteilt sind, baut das gesamte Spielsystem von LoK auf. Außerordentliche Zauber (eingeteilt in Wind-, Wasser-, Feuer-, Erd-, und Heilmagie) benötigen so beispielsweise keine MPs, sondern eine bestimmte Anzahl der drei Kartia-Sorten. Um Ihre Party zu verstärken, sind Sie, ebenfalls mit Unterstützung der Karten, in der Lage, kampfhungrige



Seit fast einem Jahr erfreuen sich die Spieler im Land der aufgehenden Sonne schon an *Rebus*. Wenn alles glatt geht, dürfen auch Sie sich noch diesen Sommer eine gehörige Portion Fantasy-Atmosphäre ins heimische Wohnzimmer holen. *Legend of Kartia* wird dieses Game bei uns heißen und Sie in eine aufregende Geschichte aus Krieg und Liebe, Verrat und Intrigen entführen.

Nach dem fantastisch inszenierten Intro, das Sie perfekt auf das vor Ihnen liegende Abenteuer einstimmt, haben Sie die Wahl zwischen zwei Charakteren, in deren Rollen Sie

schlüpfen. Toxa und Lacryma heißen die beiden Protagonisten, die in jeweils unterschiedliche Storylines verwickelt werden. Somit sollte der Wiederspielwert zumindest für einen zweiten Durchgang gewährleistet sein. Von der Präsentation erinnert *Legend of Kartia* an Klassiker wie *Vandal Hearts* oder (für die Freunde des gepflegten Imports) *Final Fantasy Tactics*. Die Umgebung wird aus einer, in 90° Schritten drehbaren, isometrischen Perspektive dargestellt; die Figuren sind flache Sprites. Während der Scharmützel mit Räuberbanden, Monsterhorden und sonstigem üblen Gesindel steuern Sie Ihre Recken rundenweise über die in Quadrate einge-



[1] Die Grafik erinnert an *Vandal Hearts* oder *Final Fantasy Tactics*, ist aber nicht ganz so detailliert gezeichnet.

[2] Zahlreiche Dialoge bringen Ihnen die Story näher.

[3] Kommt es zu einem Schlagabtausch, werden die Hit-Points der einzelnen Kontrahenten groß eingeblendet.



„Arbeitswerkzeug“ auszurüsten, betreten Sie keinen Laden – auch all dies wird mit Hilfe der Karten selbst gebastelt. Sie stellen nur im Menü ein, welche Art von Waffen (Schwert, Bogen, Lanze etc.) oder Rüstung (Kopf-, Rumpf- oder Beinschutz) Sie herstellen wollen, geben Anzahl und Mischverhältnis der Kartias an, und hoffen auf ein befriedigendes Ergebnis. Hier ist Ihr Forschertrieb gefordert.

Um an Nachschub der begehrten Kartias zu kommen, müssen Sie die Schlachtfelder genauer unter die Lupe nehmen. Nicht selten sind dort einige Schatzkisten mit wertvollem Inhalt platziert. Auch in den Arena-Kämpfen, in die Sie nach einer erfolgreich geschlagenen Schlacht eingeladen werden, können Sie einen Haufen Kartias oder seltene Items gewinnen. Diese Kämpfe laufen fast genauso wie die normalen Scharmützel ab – einzige Einschränkung ist hierbei, daß Ihr gewählter Hauptcharakter alleine mit einer vorgeschriebenen Anzahl an Monstern antritt, weitere dürfen nicht beschworen werden.

Gameplay auf hohem Niveau

Legend of Kartia ist zwar bei weitem kein so schwerer Brocken wie *Final Fantasy Tactics*, vielleicht ist aber gerade dies der große Vorteil. Schnell ist das „Stein-Schere-Papier“-Prinzip verinnerlicht und die ersten Scharmützel gewonnen. Durch die Möglichkeit, auch wäh-

Zwischen den Kämpfen wird der Storyverlauf durch viele Gespräche weitergeführt. Hierbei werden zusätzlich zu den niedlichen Figuren am Screen noch groß deren Portraits eingeblendet. Diese Portraits werden bei denen, die z.B. *Final Fantasy III* noch kennen, ein gewisses Déjà-Vu auslösen. Der berühmte japanische Künstler Yoshitaka Amano zeichnete, wie auch bei oben genanntem Spiel, über 100 dieser wunderschönen Bilder.

rend des laufenden Spiels abzuspeichern, kommt nie allzu großer Frust auf. Spätestens beim dritten Anlauf wissen Sie, mit welcher Strategie Sie vorgehen müssen, um erfolgreich zu sein. Dadurch, daß Ihre Helden mit jedem ausgeteilten Schlag eine gewisse Anzahl an Erfahrungspunkten einheimsen und so mit der Zeit immer stärker werden, kommt auch eine gehörige Portion Rollenspiel-Flair auf. Jeder Levelaufstieg eines Kämpfers läßt die Sonne in Ihnen aufgehen.

Die hochgezüchtete Truppe läßt sich auf der Memory-Card abspeichern und mit zu einem Kollegen nehmen. Im Vs.-Mode können Sie sich dann mit den Recken des Freundes messen und gegen ihn antreten.

Leider kommen die meisten Spiele nicht ohne Kritik davon – so auch *Legend of Kartia* nicht: Bei der Übersetzung ins Englische wurden leider sämtliche Kartia-Symbole und Magienamen im Japanischen belassen und sind somit für die wenigsten von uns verständlich. Zwar werden am unteren Bildschirmrand Erklärungen zu den einzelnen Karten eingeblendet, der Spielfluß wird aber dennoch erheblich gestört. Ob sich das in der deutschen Version ändert, ist fraglich.

Aber lassen wir uns überraschen, denn selbst mit diesem Faux Pas ist *LoK* ein Produkt, das man im Auge behalten sollte.

mom



LEGEND OF KARTIA

■ **HERSTELLER:**
Atlus

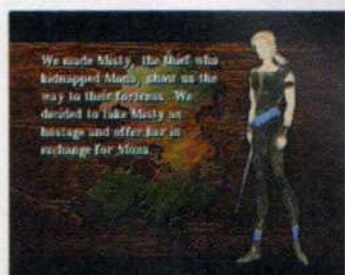
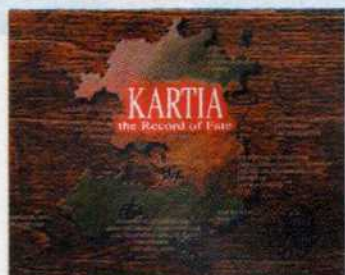
■ **ENTWICKLER:**
Atlus

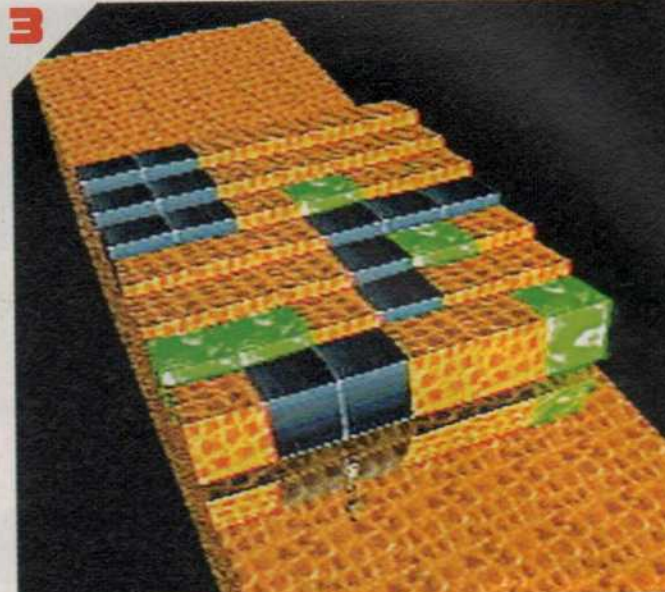
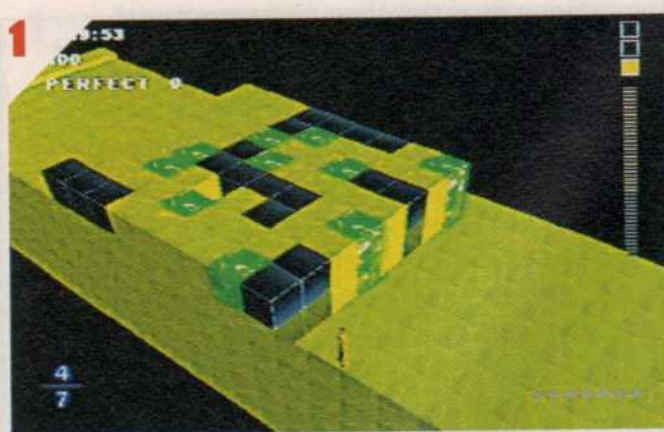
■ **VERFÜGBAR AB:**
Sommer 1999

■ **HERKUNFTSLAND:**
Japan

■ **GENRE:**
rundenbasierende Strategie

■ **ANZAHL DER SPIELER:**
1 - 2





[1] Abel gegen die Würfelfront: Nur durch fleißiges Sprengen verhindert der winzige Spielcharakter, daß er von der heranrollenden Würfelfront in die Tiefe gestoßen wird. [2] Das war's dann wohl: Abel hat nicht schnell genug reagiert, und wird von den Blöcken in die Tiefe gerissen. [3] Rollkommando: Die mächtigen Blöcke rollen in höheren Level mit einem Affenzahn über das knapp bemessene Spielfeld.

DIE FINALE HERAUSFORDERUNG

Neues von der **Denkspiele-Front**: Mit dem japanischen Puzzle-Hammer **I.Q. Final** präsentiert Sony die Fortsetzung des hierzulande mäßig erfolgreichen **Kurushi**. Schönere Grafiken und mehr Spielvarianten sollen auch die **europäische Zockergemeinde** von den Qualitäten der hektischen Knobelei überzeugen. *Michael Schmithäuser*

Sequel *Kurushi 2* sollen nun auch die hiesigen Spieler auf den Denkspiel-Trichter gebracht werden.

Würfelpage

Am eigentlichen Spielkonzept hat sich nicht viel geändert: Nach wie vor sitzt ein armer Charakter auf einer mächtigen Plattform im Nichts fest und muß Stück für Stück eine herannahende Wand aus riesigen Blöcken pulverisieren, um nicht in die Tiefe gestoßen zu werden.

Mit der Kreis-Taste markieren Sie eines der quadratischen Spielfelder, und sobald einer der gigantischen Würfel auf das Feld gerollt ist, sprengen Sie ihn mit einem weiteren Druck auf den Kreis-Button in die Luft. Auf diese Art und Weise säubern Sie das ganze Spielfeld von den lästigen Blöcken. Ihr bescheidener "Überlebensraum" zwischen Würfel-



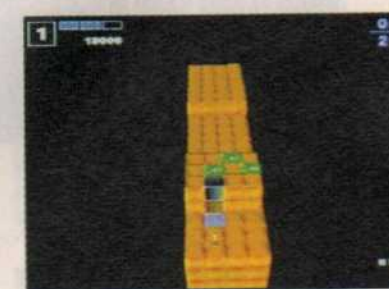
die Japaner lieben ungewöhnliche Spielkonzepte. Spätestens seit *Parappa the Rapper* wissen wir, daß man die freundlichen kleinen Menschen im Land des Lächelns mit abgedrehten Spielchen jenseits aller Konventionen hinter der Reißschüssel hervorlocken kann. Da ist es nicht weiter verwunderlich, daß sich momentan ein recht simples Denkspiel auf Platz vier der Japano-Charts tummelt: *I.Q. Final*.

In unseren Breiten haben geniale Marketingexperten den ersten Teil *Kurushi* getauft – vermutlich, weil's exotischer klingt und rein gar nicht mehr auf den Inhalt des Spiels schließen läßt. Vielleicht blieb dem hektischen Puzzlespiel

mit leichtem *Tetris*-Einschlag deshalb in Deutschland der große Durchbruch verwehrt. Mit dem



[1] Hektisches Duell: Im simultanen Zweispieler-Modus ist die Hölle los. [2] Charakterstark: Neun Spielcharaktere – vom hübschen Mädel bis zum drolligen Eisbären – sorgen für Abwechslung.





[1] Die Texturen für die Würfel lassen sich vom Spieler verändern. [2] Nach der Sprengung eines grünen Würfels läßt sich mit einem Tastendruck ein 9x9 Felder großes Areal wegsprengen.



wand und Abgrund wird von Level zu Level kleiner, und für weitere Adrenalinstöße sorgt die steigende Geschwindigkeit des kantigen Rollkommandos.

Damit die Sache nicht zu eintönig wird, haben die Entwickler zwei spezielle Würfelformen integriert: grüne und schwarze Blöcke. Erstere erweitern den Explosionsradius auf stattliche neun Felder, so daß sich eine ordentliche Anzahl von Würfeln in einem Rutsch pulverisieren läßt. Die schwarzen Blöcke sollten Sie dagegen tunlichst in Ruhe lassen: Sprengen Sie einen solchen Dunkelmann aus

Versehen in die Luft, bricht hinten eine Reihe des wertvollen Überlebensraums weg.

Schlicht & variantenreich

Das war's dann auch schon mit den Spielregeln – *Kurushi 2* gibt sich, wie sein Vorgänger, betont simpel. Dennoch oder gerade deswegen sorgt die hektische Würfelhatz bei Denkspiel-Freunden mit ausgeprägter Reaktionsfähigkeit für wochenlanges Spielvergnügen. Zumal die Entwickler von der japanischen Softwareschmiede Sugar&Rockets gegenüber Teil Eins noch jede Menge neue Spieloptionen draufgepackt haben.

Im "Final I.Q."-Modus kämpfen Sie innerhalb eines ausgeklügelten Wertungsschemas gegen immer größer werdende Würfelfronten. In der Variante "100 Attack" müssen Sie hundert vordefinierte, knackig schwere Würfelmuster knacken. Im Modus "Survival" kämpfen ein oder

zwei Spieler ums nackte Überleben. Die Spielfelder werden von Level zu Level immer breiter und unübersichtlicher, und die Länge des Überlebensraums verringert sich mit fortschreitendem Spielverlauf drastisch.

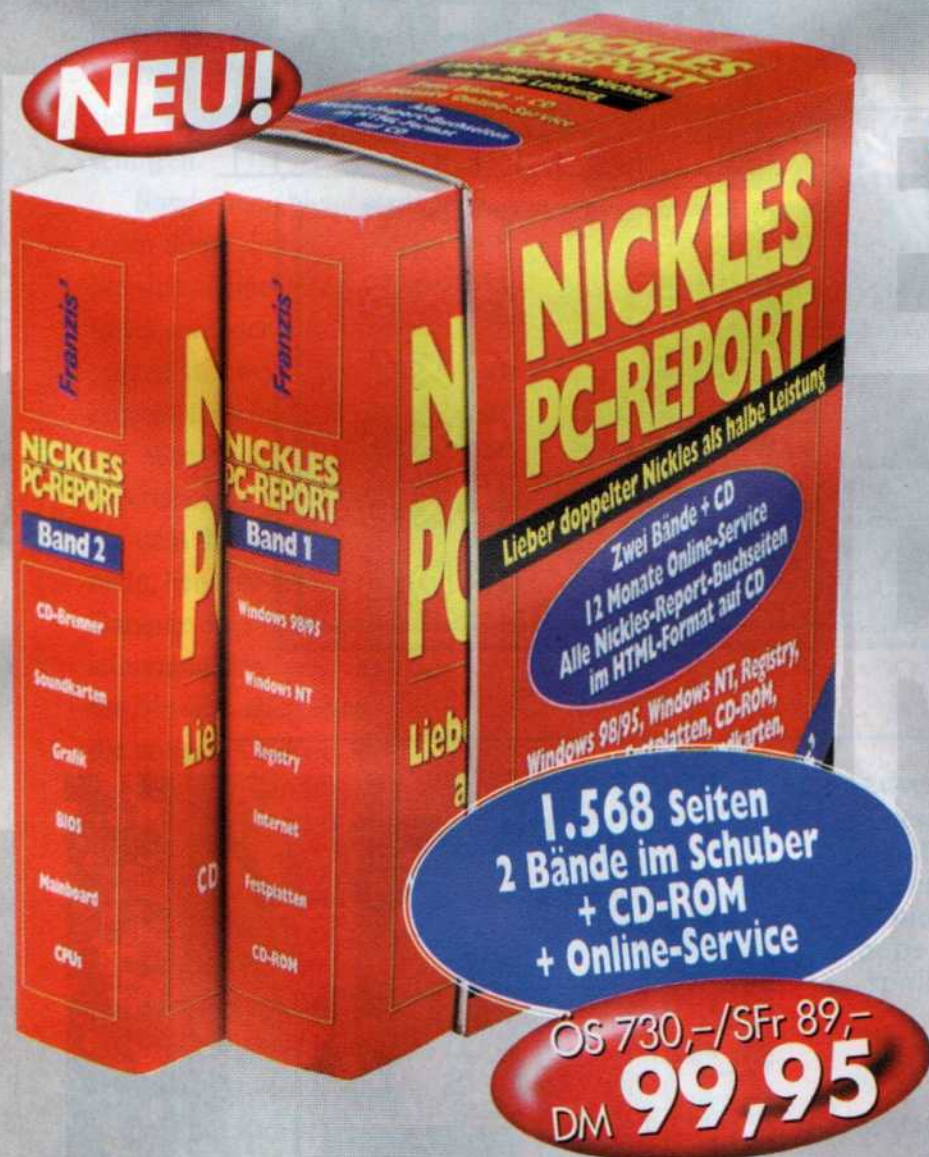
Last but not least können Sie in der "Create"-Variante mit einem Leveleditor Ihre eigenen Würfelkombinationen erstellen und auf Memory-Card verewigen, um Ihre Freunde mit besonders hinterhältigen Kombinationen zu ärgern.

Grafisch präsentiert sich *Kurushi 2* bislang sehr schlicht, akustisch sind die Jungs von Sugar&Rockets dagegen in die Vollen gegangen: Stimmungsvolle, professionell eingespielte Hintergrundmusik und knackige Soundeffekte verwöhnen die Ohren. *jb*



KURUSHI 2

- **HERSTELLER:**
SCE
- **ENTWICKLER:**
Sugar & Rockets
- **VERFÜGBAR AB:**
Juli 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
Japan
- **GENRE:**
Denkspiel
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1-2



„Besser doppelter Nickles als halbe Leistung“

- das PC-Standardwerk in der 4. erweiterten und vollständig überarbeiteten Auflage
- Plus CD-ROM mit vielen unverzichtbaren Tools, Treibern und Utilities, sowie das vollständige Nickles-Archiv
- Mit „Frischegarantie“: Online-Service auf www.nickles.de

Auf CD-ROM:

Das große Michael Nickles-Archiv

Nickles PC-Report

Nickles, Michael; 1999; 1.568 Seiten, 2 Bände im Schuber

ISBN 3-7723-7864-1

ÖS 730,-/SFr 89,-/ DM 99,95



Erhältlich bei:
KARSTADT, Hertie, Media Markt, Saturn, Altkauf, Horten,
Kaufhof, Conrad, Vobis, Brinkmann und im Buchhandel

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

Franzis'

[1] Wir dürfen bereits zehn Bomben gleichzeitig legen! [2] Hier können Sie in die Lore springen und - geschützt vor Bomben - auf den Schienen durch die Level fahren. [3] Die Explosion unserer Bomben zieht sich über den ganzen Bildschirm!



BOMBENSTIMMUNG

Mit **Bomberman** bringt uns Virgin mal wieder einen absoluten **Klassiker auf die PlayStation**. Am optischen Auftreten wurde gefeilt, doch viel hat sich nicht verändert. Was bleibt, ist **grenzenloser Multiplayer-Spaß**. Moritz Menzel



angefangen mit einem Titel für das NES sorgt die *Bomberman*-Reihe von Hudson Soft bereits seit fast 15 Jahren für ungetrübten Multiplayer-Spaß. Nun hatten die Japaner endlich die zündende Idee, einen Teil für die PlayStation zu portieren. *Bomberman* für die graue Konsole bietet allerdings kaum Neues – es ist vielmehr ein Mix aus allen bisherigen Teilen. Bei "normalen" Produkten hätte diese Feststellung einen deutlich negativen Beigeschmack, doch im Falle der bombenwerfenden Helms ist das vollkommen anders: Das genial einfache Spielprinzip, das schon vor so langer Zeit Gruppen subversiver Bombenleger veranlaßte, sich vor den Bildschirmen zusammenzurotten, kann immer noch begeistern!

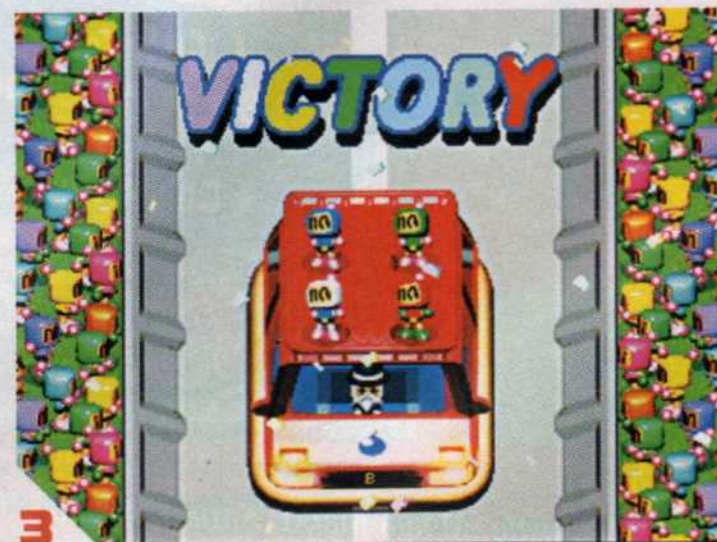
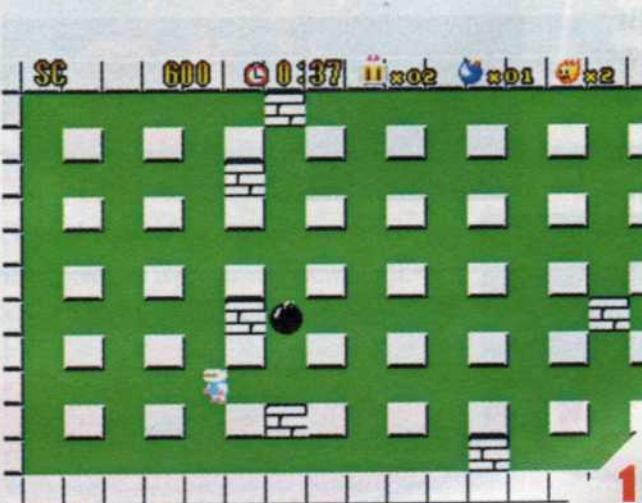
Bombenstimmung

Für alle, die tatsächlich noch nie einen *Bomberman*-Teil in Aktion gesehen haben, sei kurz das Spielprinzip erklärt. Alle Kontrahenten



[1] Etwa so sah *Bomberman* früher aus. [2] Vor einem Multiplayer-Match stellen Sie ein, welche Items in welcher Häufigkeit zu finden sein sollen. [3] Die Zwischensequenzen haben nicht unbedingt einen Oscar verdient.

spielen gemeinsam in einem Level, das Sie aus der schrägen Vogelperspektive betrachten. Das kleine, helmbewehrte Männchen, dessen Rolle Sie übernehmen, kann zu Beginn immer eine Bombe auf dem





[1] Dieses Gerät bewegt sich auf Sie zu und dreht sich - hier hilft nur ein Abstecher in den Trainings-Modus. [2] Beim ersten Mid-Boß trainieren Sie den Einsatz Ihrer Fernlenk-Raketen. [3] Das Intro bietet eine Mischung aus gerenderten und echten Film-szenen. [4] Wir nehmen einen monumentalen Space-Tarnkappenbomber unter Beschuß.

GALAXIEN-STÜRMER

Nach unserer **ersten spielbaren Version** in der letzten Ausgabe ist nun die **fertige (japanische) Version** dieses **Action-Highlights** in der Redaktion eingetroffen. Von unserem erbitterten Kampf gegen Dutzende übermächtiger Endgegner berichten wir live von der Laser-Front. *Piet Jansen*



mittlerweile konnten wir auch etwas Licht ins Dunkel der mysteriösen Story-line bringen. Eine menschenfeindliche revolutionäre Einheit namens Alpha Core (ein Virus?), die in einem Netzwerk der Zukunft existiert, hat sich mittels einer Zeitmaschine zurück ins Jahr 1946 gebeamt, um ENIAC (den ersten von Menschenhand erschaffenen Computer) zu infizieren und seine zukünftige zerstörerische Existenz zu sichern. Das können Sie als Mitglied einer interstellaren Eingreiftruppe natürlich nicht zulassen und schwingen sich in das beste, was zur Verteidigung gegen Aliens, Viren, Kampfstationen und sonstige Bösewichter zur Verfügung

steht: den 20-Meter-Super-Mech *Omega Boost* mit seiner riesigen Laserkanne. Diesen können Sie per Jetpack völlig frei im Raum bewegen und müssen in neun knallharten Stages wahre Heerscharen übermächtiger Gefolgsleute von Alpha Core pulverisieren.

Waffenarsenal: Klein, aber fein!

Der Launch der Superwaffe wird Ihnen in einem grandiosen Intro (Mischung aus Rendersequenzen und Realfilm mit echten Schauspielern) präsentiert. Eine Kurzform der Story wird übrigens im Booklet der japanischen Version geboten: "The Story is about the Future and the Past" (die Geschichte handelt von

Zukunft und Vergangenheit – was für eine Information!).

Das Waffenarsenal des Helden aus Stahl ist nur klein und übersichtlich, aber im Gegenzug immens effektiv und leicht zu bedienen. Mit Ihrer normalen Vulcan-Gun heizen Sie den Standard-Gegnern schon ordentlich ein (ungefähres Zielen in die richtige Richtung genügt schon), die dicken Mittelbosse und Endgegner verlangen dagegen eine ausgefeilte Taktik: Ruht Ihr Feuerfinger für einige Sekunden, nimmt das Ortungssystem von *Omega Boost* via Fadenkreuz automatisch Kontakt mit verwundbaren Punkten der waffenstarrenden Kampfmonster auf und schickt beim nächsten



Button-Druck bis zu acht Homing Missiles auf die Reise, die sich ihren Weg bahnen. Der Feind stellt sich erfahrungsgemäß auch nicht gerade dumm an: Kritische Punkte werden durch Barrieren geschützt, ein Space-Tarnkappenbomber versucht, Sie mit flächendeckendem Napalm-Regen auszuschalten, auf dem Sandplaneten werden Sie von einer dicken Cyberspinne angegriffen, die sich mit einem klebrigen Laser festsaugt, und als vorläufige Krönung darf eine Panzerfestung in Level Vier bekämpft werden, die es zunächst mit gewaltigen, roten Laserstrahlen und einem Raketenhagel versucht, nur um schließlich abzuheben und Sie mit Nuklearwaffen zu bombardieren! Die ersten drei Stages sollten nun auch Neulinge im Action-Geschäft problemlos schaffen – ab Level Vier zieht der Schwierigkeitsgrad dann abrupt an. Für eine erfolgreiche

Mission – (aus dem ersten Star Wars-Film leicht abgeschauter) Flug durch eine Art Todestern-Tunnel – müssen Sie die Flugeigenschaften, Jetpack und Bremsen von *Omega Boost* perfekt beherrschen, sonst zerschellen Sie an einer der rotierenden Laserbarrieren oder Stahlkonstruktionen, die den labyrinthischen Flugweg pflastern.

Bosse en masse

Alternativ werden Sie von den immer hinterhältiger agierenden Bossen wie eine Fliege vom Himmel geschossen. Dann hilft entweder nur eisernes Sparen des Power-Balkens (lädt sich ca. alle drei Stages einmal komplett auf), der sich in eine vernichtende Viper-Boost-Attacke ummünzen läßt. Der Super-Mech katapultiert sich dann mit einem Raketenschweif kopfüber in den Feind und zieht mächtig Energie ab. Oder aber Sie begeben sich in den vierteiligen Trainings-Modus, um alle Techniken einzuüben, oder konzentrieren sich auf den nicht zu schaffenenden Level in einem speziellen Modus, der es erlaubt, alle bisher erreichten Stages einzeln anzuwählen. Leben besitzen Sie nämlich nur eines, und bei Verlust des sel-

bigen muß die jeweilige Mission via Continue erneut in Angriff genommen werden. Zu dumm auch, daß die Designer von Polyphony Digital (*Gran Turismo*) auf jegliche Extras – in Form von Lebensenergie oder Waffen – komplett verzichtet haben. Lediglich am Levelende bekommen Sie, abhängig von Ihrer Performance, etwas zurückerstattet. Alle paar Stages wird die Story durch eine gut gemachte Rendersequenz weitergezählt. Eine Replay-Funktion wird auch geboten und ist laut Anleitung in erster Linie dazu gedacht, ihren Kampfstil zu analysieren, den Sie mittels der Scan-Funktion (dreht den kleinen Kegel am linken unteren Bildschirmrand und damit immer in Richtung des nächstgelegenen Feindes) perfektionieren sollten, um in späteren Areas zu überleben. Abspeichern lassen sich die Wiederholungen auch – eignet sich bestens zur Präsentation vor dem Freundeskreis. Die gezeigten Explosionen mit ihren detaillierten Partikeleffekten suchen auf der PlayStation auf jeden Fall ihresgleichen. Lediglich die Backgrounds könnten etwas mehr Farbe vertragen, und die einzelnen Stages dürften einen Tick länger sein. Immerhin gibt es noch über zehn Bonuszonen für die talentiertesten Piloten zu erspielen. Mit *Omega Boost* steht Ihnen ohne Zweifel ein fulminantes Sommer-Action-Spektakel ins Haus. af



[1] Auf dem Sand-Planeten saugt Sie eine mächtige Cyber-Spinne mit ihrem klebrigen Laser an.

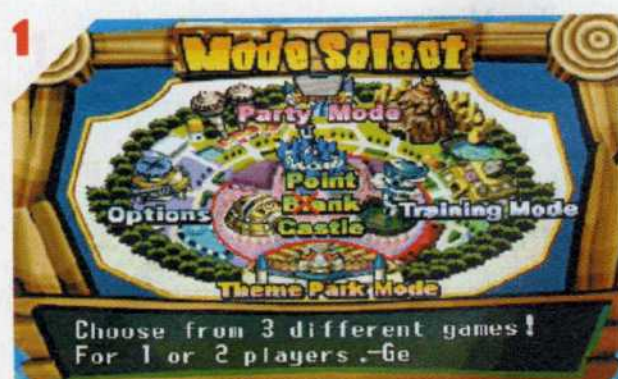
[2] Wenn Sie diese Spinne im Todestern-Tunnel klein-kriegen, können Sie stolz auf sich sein!

[3] Im Land der Raketenwürmer: Das Angriffssarsenal des Sandwurms kontern Sie ziemlich locker.

[4] Ab Level 4 steigt der Schwierigkeitsgrad rapide an – versuchen Sie, die Laserbarrieren unbeschadet zu umfliegen.

OMEGA BOOST

- **HERSTELLER:**
Sony
- **ENTWICKLER:**
Polyphony Digital
- **VERFÜGBAR AB:**
Juli 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
Japan
- **GENRE:**
Arcade-Shooter
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1



[1] 78 Spielvarianten in vier Modi - was will man mehr? [2] Solche Pixelorgien wirken nicht gerade zeitgemäß... [3] Im Trainingsmodus können Sie alle elf Spielkategorien gezielt anwählen.



FEUER FREI!

Dr. Dan & Dr. Don sind wieder da! Mit **Point Blank 2** geht der vergnüglichste Lichtpistolen-Shooter für die PlayStation in die zweite Runde. Da hilft nur eins: Einen kräftigen Schuß Zielwasser trinken und ballern, bis die Lightgun raucht! *Michael Schmithäuser*



fragen Sie den Besitzer einer Lichtpistole nach dem ultimativen Party-Game: Die Antwort wird in 99 Prozent aller Fälle *Point Blank* lauten. Vor gut einem Jahr haben die Arcade-Spezialisten von Namco mit dem abwechslungsreichen Shooter den zweiten Titel für die damals noch taufrische gunCon präsentiert. Mehr als 70 herausfordernde Mini-Spiele sorgten für friedfertigen Ballerspaß ohne Grenzen - denn in

Point Blank floß im Gegensatz zu den meisten Genre-Vertretern kein Tropfen Pixelblut. Nun legen die fleißigen Japaner nach, und beglücken alle Lichtpistolen-Fans mit einer Fortsetzung des vergnüglichen Schieß-Spektakels.

78facher Spielspaß

Schon Teil 1 war an Variantenreichtum kaum zu überbieten - doch *Point Blank 2* setzt noch einen drauf. Die schiere Vielfalt an Spieloptionen verschlägt selbst abgebrühten Revolverhelden die Sprache. Insgesamt 78 verschie-

dene Schießübungen aus elf Kategorien haben ihren Weg auf die schwarze Scheibe gefunden. Das Spektrum reicht vom einfachen Ballern auf bunte Scheiben, über Schnellfeuerorgien an Häusern, Autos und Flugzeugen bis hin zu kleinen Denksportaufgaben.

Auch die allseits beliebten Ballereien auf menschliche Charaktere - z.B. Ninjas, Gangster oder Cowboys - sind mit von der Partie. Allerdings handelt es sich dabei um Flachmänner aus Pappmaché - wie gesagt, in *Point Blank* geht es friedlich zu. Wer trotzdem Hemmungen verspürt, auf menschlich wirkende Ziele zu schießen, kann als Alternative Schäfchen, Fische oder Fledermäuse im Comic-Design vom Bildschirm putzen. Fantasy-Freunde wehren UFO-Attacken aus dem Weltall ab und dürfen klappernde Skelette in ihre Bestandteile zerlegen oder gegen chromglänzende Roboter antreten. Absolute Meisterschützen geben

Ballern, bis die Lightgun glüht



Simpel: Scheibenschießen in allen Variationen.



Knifflig: Schnellfeuern in der richtigen Reihenfolge.



Einprägsam: "Memory" mit der Lightgun.



Explosiv: Dr. Dan hat ein bombiges Problem.

sich nicht mit solch kindischen Spielchen zufrieden – die Lightgun-Elite versucht sich lieber an den kniffligen Ein-Schuß-Herausforderungen. Hier gilt es, mit nur einem einzigen, wohlplazierten Schuß Sektflaschen zu entkorken, durch die Luft wirbelnde Münzen zu treffen oder Stoppuhren auf die Sekunde genau auszuschießen.

Varianten ohne Ende

All die netten Mini-Spiele wurden in vier unterschiedliche Spielmodi gepackt. Im Trainingsmodus wählen Sie Kategorie, Spiel und Schwierigkeitsgrad

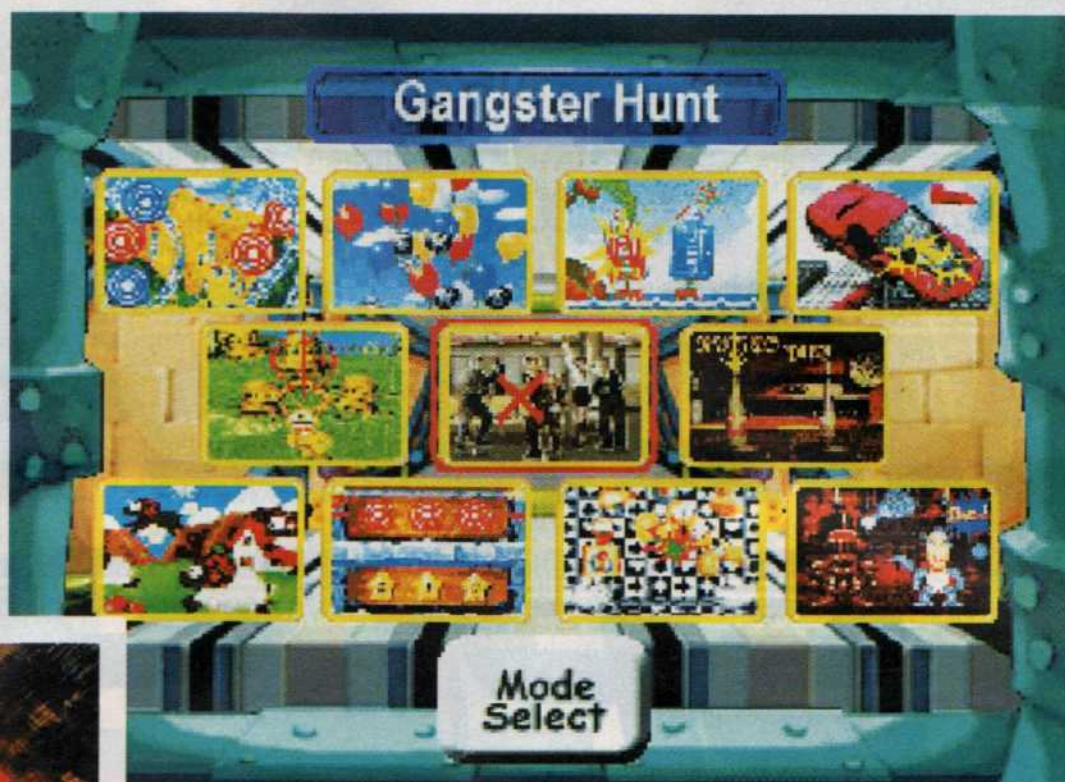
dem Sie einen Vergnügungspark unsicher machen dürfen. Auf der Suche nach einer verschwundenen Prinzessin nehmen Sie alle Attraktionen genau unter die Lupe – natürlich mit jeder Menge Ballerspaß kombiniert. Last not least

Veröffentlichung in Deutschland auf dem Programm. Wir wärmen schon mal die gunCons vor, um Ihnen in unserer nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test nachreichen zu können.

mom



Auf der Suche nach der Prinzessin: Ballerspaß im Vergnügungspark.



direkt an. Hinter den Mauern des "Point Blank Castle" verbergen sich drei weitere Spielvarianten – knallharte Duelle bei freier Level-Wahl stehen im "Versus Mode" auf dem Programm. In der "Endurance" kämpfen Sie sich so lange nach oben, bis all Ihre Bildschirmleben verwirrt sind. Und im "Arcade Mode" schießen Sie sich in Spielhallen-Manier Ihren Weg durch die Level frei.

Doch damit nicht genug – mit dem "Theme Park Mode" haben die emsigen Entwickler ein kleines Abenteuerspielchen integriert, in

besitzt auch die Fortsetzung von *Point Blank* einen spaßigen Party-Modus, in dem bis zu vier Spieler gegeneinander antreten, Teams bilden und große Turniere veranstalten können. Obwohl die Namco-Produktion dank ihres großartigen Abwechslungsreichtums auch alleine Spaß macht, kommt die ultimative Stimmung erst im Mehrspieler-Modus auf.

Grafisch gibt sich *Point Blank 2* schlicht, bunt und ungemein plakativ. Ein wenig Feinschliff gegenüber der Vorgängerversion sollte schon noch möglich sein – doch die Gaudi-Ballerei sorgt trotz pixeliger Optik für stundenlangen Spielspaß.

Bis Ende Juni muß sich die Schar der Lichtrevolverhelden noch gedulden – erst dann steht die

POINT BLANK 2

- **HERSTELLER:** SCE
- **ENTWICKLER:** Namco
- **VERFÜGBAR AB:** Juni 1999
- **HERKUNFTSLAND:** Japan
- **GENRE:** Lightgun-Shooter
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1-4



Gruselig: Skelettjagd in der dunklen Gruft.



Kriminell: Geiselnahme in der Großstadt.



Außerirdisch: Abwehr einer UFO-Attacke.



Niedlich: Schäfchenscheren mit der Lichtpistole.

1



2



3



4

[1] Im Intro wird Ihnen ein billig zusammengeschnittener Film-Mix mit Hard'n'Heavy-Soundbegleitung geboten. [2] Die unspektakulären Kurse langweilen durch Überlänge und ständige Wiederholungen. [3] In Führung liegend am Eisentor hängengeblieben! [4] Anderer Kurs, andere Platzierung, aber gleiche Lage - Aua!

SUMMER SPORTS- MEGAMIX



Was Codemasters mit **No Fear Downhill Mountain Biking** kann, haben wir schon lange drauf, dachten sich wohl **989 Studios** und verwursteten gleich **drei Sportarten** in einem Spiel. *Piet Jansen*



der Schnee ist geschmolzen, die Sonne ruft! Zeit also, die Snowboards im Keller zu verstauen und geeignetes Sommer-Sportgerät hervorzukramen – die 989 Studios bieten den passenden PlayStation-Stoff dafür. Nach dem sehr beeindruckenden Agententhiller *Syphon Filter* (von Sony für Deutschland leider aus moralischen Gründen gestrichen) schien man sich dort nach einigen ziemlichen Gurken vom Schlage eines *Running Wild* oder *Twisted Metal 3* wieder auf dem Wege der Besserung zu befinden. Und auch die Idee, den Spieler je nach

Wunsch mit einem BMX-Bike, einem Skateboard oder Rollerblades auf die Piste und die Jagd nach Punkten zu schicken, mutet keinesfalls schlecht an. Was dem Zocker nach dem Auswahl-Screen dann aber zugemutet wird, spottet bislang aber jeder Beschreibung.

Die Charaktere bewegen sich in der Preview-Version hölzern und teilweise mit 2-Phasen-Animationen über die ruckeligen Parcours, während die Framerate bemüht ist, nicht in absolut desolate Bereiche abzugleiten. Das Spieldesign an sich geht dagegen in Ordnung: Ziel ist es, mit jedem Gerät einen aus sechs Strecken bestehenden Grand

Prix zu gewinnen (bestehend aus nur drei Grafiksets – weitere werden erst nach Siegen freigeschaltet). Dazu müssen Sie sich gegen fünf Kontrahenten durchsetzen, nebenbei noch allerhand Tore durchfahren und in der Luft verschiedenste Tricks und Stunts ausführen.

Stunts leichtgemacht

Letztere gelingen relativ einfach durch simples Drücken eines Buttons (z.B. L1/L2 oder R1/R2). Das schwierigste Manöver ist derzeit ein Salto, der via Dreieck + L2 + R2 durchzuführen ist. Landen Sie wieder sicher auf dem Asphalt, gibt's Punkte, die je nach Art (einfacher Trick oder Combo) mehr oder weniger üppig ausfallen können. Nützlich machen sich die eingefahrenen Zähler nach dem Rennen im Shop, wo sich bessere Blades, ein widerstandsfähigeres Bike oder ein hochwertigeres



Skateboard kaufen lassen. Wirkliche Unterschiede im Handling haben wir beim Probespiel jedoch nicht entdecken können. Die Wahrscheinlichkeit, daß sich daran noch etwas ändert, ist übrigens eher gering, da 3XTreme in den USA bereits erhältlich ist und sich die Softwarefirmen für eine PAL-Konvertierung (mit Ausnahmen) bekanntlich kein Bein ausreißen. Doch zurück zum Spiel: Sollten Ihnen die Gegner zu schnell sein, hilft ein kleiner Griff in die Road Rash-Trickkiste: Durch Druck auf L2 oder R2 schlagen Sie nach links bzw. rechts aus und schicken z.B. den von hinten heranstürmenden Kontrahenten unsanft auf den harten Asphalt. Auf selbigem landen Sie allerdings auch, wenn die rela-

tiv engen Tore verschiedenster Farben (je nach Schwierigkeit und Positionierung) nicht exakt genommen werden. Durch die ungenaue Kollisionsabfrage fährt man allerdings schon mal durch eine Metallstange hindurch, ohne Schaden zu nehmen. Das ließe sich ja noch verschmerzen – daß 3XTreme jedoch nur digital steuerbar ist, versetzt den Extreme-Sports-Fan wieder mitten in die PlayStation-Steinzeit zurück. Von einem Dual-Shock-Effekt war trotz verzweifel-

biken über das Treppenwirlwarr einer nächtlichen Fußgängerzone.

Dreifach extremer Nervfaktor

Was dreifach extrem auf die Nerven geht: Zum einen wurden die Strecken unnötig in die Länge gezogen, indem die gleichen grafischen Elemente über fünf Minuten und mehr wiederholt werden, zum anderen, daß die Digital-Steuerung mit ihrer manuellen Korrektur via Kreis-Taste absolut mies ist und zu guter letzt, daß es gameplay-technisch überhaupt keinen Unterschied macht, ob Sie sich für einen Skater, einen BMX-Biker oder einen Rollerblader entscheiden. Insgesamt macht dieses Produkt in seiner Gesamtaufmachung einen mehr als drittklassigen Eindruck: Den Menüs fehlt jeglicher Pep, sie sind an Eintönigkeit nicht mehr zu überbieten, das Intro mit seinen unmotiviert zusammengeschnittenen Real-film-Sequenzen läßt sich problemlos mit einer Handy-Cam in einer Stunde beim örtlichen Jugendtreff aufnehmen und der Hard'n'-Heavy-Soundtrack zeugt auch nicht gerade von höchster kompositorischer Qualität. Von den nahezu nicht vorhandenen Soundeffekten und den miserablen und stellenweise völlig unpassenden Animationen, die von einem Programmier-Lehrling im ersten Jahr stammen könnten, wollen wir lieber erst gar nicht reden. Sony täte gut daran, sich eine Veröffentlichung hierzulande noch einmal zu überlegen, zumindest in der jetzigen Form. Einen solchen grafischen, gameplay- und designmäßigen Tief-flieger hätten wir von den 989 Studios nicht erwartet. Aber vielleicht wird bis zur Testversion doch noch alles anders... af



[1] Ob die Programmierer vorher auch Headbutts trainiert haben? [2] Stunts gelingen sehr einfach – meist durch Drücken eines einzelnen Button. [3] Im Auswahl-Screen sehen die Charaktere noch einigermaßen ansehnlich aus. [4] Eine Prise Road Rash würzt das Geschehen: Sie stoßen einen Konkurrenten mit dem Ellbogen um. [5] Zu den 2-Phasen-Animationen und der ruckeligen Engine fällt uns nur eines ein: grauenvoll.



ter Versuche mit mehreren Original-Sony-Pads wenig bis gar nichts zu spüren – lediglich ein minimales Vibrieren bei etwa jedem fünften Sturz ließ erkennen, daß das Pad noch am Leben ist.

Die derzeitigen Kurse hätten über weite Strecken nicht unspektakulärer ausfallen können: Sie grinden mit Blades über ein Gelände im nahegelegenen Stadtpark, surfen auf dem Skateboard die typische Küstenstraße entlang und

af



3XTREME

- **HERSTELLER:** SCE
- **ENTWICKLER:** 989 Studios
- **VERFÜGBAR AB:** Sommer 1999
- **HERKUNFTSLAND:** USA
- **GENRE:** Extremsport-Megamix
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1-2



[1] Die malerischen Küsten-Kurse von Korsika sind eine Augenweide.

[2] Rallye-Boliden müssen im harten Alltag einiges aushalten.

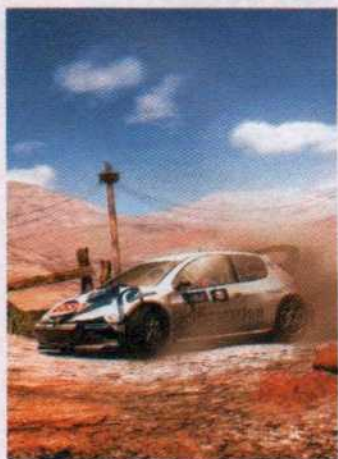
[3] Ein beeindruckendes Rally-Spektakel mit vielen Kursen.



PACKENDE RENNEN AUF DRECKIGEN PISTEN



Gnadenlose Kurvenakrobatik und Realismus pur verspricht uns der Nachfolger des erfolgreichsten Rallye-Rennspiels der Welt. Mit **V-Rally 2** versucht Infogrames den jüngeren Konkurrenten **Colin McRae** wieder vom **Simulations-Thron** zu stürzen. *Wolfgang Schädle*



Nachdem uns das erste V-Rally bereits vor zwei Jahren in Entzückung versetzte, dürfen sich PlayStation-Raser auf eine grandiose Fortsetzung freuen. Auch im zweiten Teil geht es mit gleichgesinnten Kontrahenten über Stock und Stein, wobei selbst die abgebrühtesten Piloten ein faszinierendes Fahrerlebnis und ungeahnte Landschaftsdetails entdecken werden. Die vier grundlegenden Spielmodi: Arcade, Rally-Championship, V-Rally Trophy und Time Trial stehen Ihnen in der Fortsetzung zur Auswahl. In einer zusätzlichen Schulungsoption kann der Rallye-Anfänger das Drift-

Fahrgefühl kennenlernen, bevor er sich dann richtig hinter Steuer klemmt. Der Fuhrpark von V-Rally 2 setzt sich aus 18 aktuellen WRC-Fahrzeugen wie z.B. dem Peugeot 206, Ford Focus und Seat Cordoba zusammen. Darüber hinaus soll das Spiel in seiner finalen Version mehr



Diese extreme Schräglage ist nur bedingt weiter zu empfehlen.

als 92 Kurse (Special Stages) besitzen, die über zwölf Länder verteilt sind. Je nachdem, wie die Rennen verlaufen, dürfen Sie sich noch auf zehn Bonus-Autoklassiker freuen.

Karambolage-Orgien

Im Arcade-Mode rauschen Sie mit maximal vier Herausforderern um die Wette. Profis treten zum Rally Championship oder zur V-Rally-Trophy an und versuchen, sich Etappe für Etappe an die Punkte-Spitze zu kämpfen. Jede Strecke basiert dabei auf frei nachempfundenen Rallye-Kursen, die mit unterschiedlichen Schikanen und Straßenbelägen aufwarten. Mit jedem stärkeren Crash verformt sich das Blech an der getroffenen Stelle;





Plötzlich einsetzender Schneefall verschlechtert das Grip-Verhalten.

bei nassen Schlammfahrten wird die Karosserie langsam mit Morast-Flecken abgedeckt. (Ob es Auswirkungen von Crashes auf das Fahrverhalten geben wird, stand bis zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht fest.) Die Simulationsperfektion geht gar soweit, daß einzelne Scheiben und Scheinwerfergläser klirrend in die Brüche gehen. Nett ist auch die Möglichkeit, eigene Rundenzeiten als Ghost-Car abzuspeichern und dann gegen sich selbst anzutreten. Bei starken Bodenwellen oder extremem Gefälle kann es passieren, daß Ihr Fahrzeug des öfteren mal wie eine Rakete abhebt. Für besonderes Amüsement sorgen auch Vollmondfahrten, bei denen Sie wirklichkeitsgetreu durch die Gegend preschen und nur das Licht Ihres Scheinwer-

ferkegels den unmittelbar vor Ihnen liegenden Streckenabschnitt erhellt.

Die Grafik und Detailfülle der Kurse ist stellenweise atemberaubend: In der Afrika-Stage zieren z.B. jede Menge Palmen, Schau-lustige und landestypische Tiere den Straßenrand. Dabei kann es schon vorkommen, daß lebens-müde Zuschauer urplötzlich die Straße überqueren. Matschige Sand-pisten und verschneite Bergpässe gehören ebenfalls zum herausfor-dernden Repertoire der V-Rally 2-Piloten.

Volle Racing-Action

Damit der steuergewandte Fahrer auch mit der unberechenbaren Natur zu kämpfen hat, machen ihm verschiedene Witterungseinflüsse wie prasselnder Regenschauer und dichtes Schneegestöber das Renn-fahrerleben schwer. Über ein reich-haltiges Setup-Menü kann der Wagen ideal auf den jeweiligen Streckenzustand eingestellt werden. Außerdem wird es atemberaubende Effekte geben, was sich mit glas-klaren Einblicken ins Innere der Boliden und animierten Piloten eindrucksvoll bemerkbar macht. Grafisch besticht V-Rally 2 mit phänomenaler 3D-Kulisse: Die Umge-bung und alle Renn-autos werden super-

detailliert dargestellt. Auch vier ver-schiedene Blickwinkel stehen zur Auswahl: Hartgesottene Rallye-Piloten rasen aus dem Ego-View übers steinige Gelände; Freiluft-Fetischisten wählen eine von drei Außenperspektiven. Die Kurse bieten neben reichlich Kurven auch enge Tunneldurchfahrten und starke Gefälle an. Umfangreiche Rekord-zeitlisten für jeden Spielmodus reizen zum Weitermachen. Vor dem Renngeschehen lassen sich kleine Details wie Reifen, Stoßdämpfer und Federung ein-stellen, von denen sich mehrere Konfigurationen auf Wunsch spei-chern lassen.

Gnadenlose Gegner

Wann die nächste Kurve oder eine gefährliche Passage kommt, kön-nen Sie anhand den eingeblen-deten Wegweisern und den Ansagen Ihres Beifahrers entnehmen. Jeder der Wagen verhält sich enorm rea-listisch. Durchdrehende Reifen hin-terlassen kleine Staubwölkchen, und schwarze Profilsuren zieren bei mehreren Runden den jewei-ligen Straßenbelag. Dazu gibt es herrlich röhrende Motorengeräusche und rasante Musikstücke von der



[1] Das überzeugende Fahrverhalten motiviert zu ausge-dehnten Drifts.

[2] Einige Rallye-Piloten wären wohl lieber Astronaut geworden.

[3] Multi-Player-Duelle im Splitscreen-Modus machen am meisten Spaß.



Angespielt

V-RALLY 2



Powered by Infogrames

Zur Promotion von V-Rally 2 hat Infogrames bereits im Vorfeld der Veröffentlichung keine Kosten und Mühen gescheut. Auf der diesjährigen "Tour of Corsica - French Rally" trat das französische Softwarehaus als offizieller Hauptsponsor auf, was dazu führte, daß die ganze Insel mit V-Rally-Plakaten übersät war. Angenehmer Nebeneffekt: Diese Aktion intensivierte den Kontakt zu den echten Rallye-Teams, was den Entwicklern neue Erkenntnisse über die physikalischen Fahrgesetze einbrachte.



für eine Landschaftsumgebung, Wetter oder Untergrund die zu generierende Strecke haben soll. Mit unzähligen Teilstücken stellen Sie Ihre Wunschpiste zusammen und drücken dann einfach den "Generate"-Button zur Komplettierung.

Auf den Bildschirmanzeigen lesen Sie die Geschwindigkeit, die Zeit und Ihre Position auf der Strecke sowie die Platzierung im Feld ab. Gefahren wird eine ganze Weltmeisterschaft, die sich über



[1] Der Streckeneditor: Bis zu 250 generierte Strecken lassen sich auf einer Memory Card speichern!

[2] Bei engen Bergserpentinien ist eine besonders ausgefeilte Kurventechnik gefragt.

[3] Hier sehen wir die etwas andere Art, ein Fahrzeug im starken Gefälle abzubremsen.



CD. Federung, Dämpfer, Traktionsverhalten und Bremsbalance wurden gewissenhaft auf die Polygonmodelle übertragen, um ein realistisches Fahrzeugverhalten zu erzeugen. Die strapaziöse WM-Tour führt Sie durch kurvenreiche Dschungelgebiete, Wüstenlandschaften, idyllische Dorfruinen, über unzählige Felslandschaften und verschneite Bergketten hinweg. Unbekümmertes Gasgeben und auf Schlammstraßen herumackern macht erst recht bei Regen oder Schnee einen Heidenspaß. Als weiteres herausragendes Feature verfügt V-Rally 2 über einen komfortablen Streckeneditor. Hier geben Sie nach dem Baukastenprinzip vor, was

zehn Länder erstreckt. Rempeln auf der Strecke ist durchaus an der Tagesordnung, doch nur wer's exzessiv krachen läßt, muß mit einer Pirouette rechnen. Das richtige Fahrwerk, die passenden Reifen oder die Lenksensibilität – je nach Strecke und Wetter ist die beste Zusammensetzung verschieden. Nur wer die Ideallinie erwischt und gut mit Gas und Bremse umgehen kann, wird den ersten Platz erreichen. Der Multi-Player-Mode macht mit vier Spielern besonders viel Spaß, dabei treten Sie im viergeteilten Splitscreen gegeneinander an. Die Preview-Version sieht sehr vielversprechend aus und läßt bei Verwirklichung aller angekündigten Features auf einen Spitzentitel hoffen.

WS



Und wieder haben wir als Rallye-Profi was hinzugelernt.

V-RALLY 2

- **HERSTELLER:**
Infogrames
- **ENTWICKLER:**
Eden Studios
- **VERFÜGBAR AB:**
Juli 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
Frankreich
- **GENRE:**
Rally-Simulation
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1-4



[1] Mit zunehmenden Erfolgen bauen wir unser Stadion aus. [2] Im Taktikmenü erwarten Sie viele Optionen. [3] Giovane Elbur macht seinem Vorbild alle Ehre. [4] Statistikfreunde werden bestens bedient. [5] Die Scanner-Ansicht ist allen gewieften Taktikern zu empfehlen.



DER WEG ZUM ERFOLG

Die Bundesligasaison ist beendet, und internationale Großturniere sind keine in Sicht. Das ist der Stoff, aus dem die Alpträume sind. Außer, Sie legen eine bestimmte CD in Ihre Konsole...

Artur Hoffmann



ncos lange angekündigter *Player Manager 98/99* kommt langsam in die

Gänge. Die uns vorliegende Previewversion ist zwar komplett deutsch, weist aber noch einige Mängel auf, die es bis zum endgültigen Release zu beheben gilt. Doch eines steht bereits fest: Aufgrund der schier unglaublichen Zahl von 16 Profi- und Amateurligen, die in England, Holland, Italien und Deutschland beheimatet sind, ist dieses Game der absolute Rekordhalter in Sachen PSX-Fußball-Management.

Mangels Lizenz setzt dieser Fußballmanager auf fiktive Spieler-

und Vereinsnamen. Und da auch kein Editor vorhanden ist, müssen Sie mit München 1865 und G. Elbur Vorlieb nehmen. Auch mit der Aktualität nehmen es die Programmierer scheinbar nicht sehr genau, da beispielsweise Jens Lehmann immer noch beim AC Mailand im Tor steht. Dafür begeistert das Game durch die schier unbegrenzten Eingriffsmöglichkeiten, die fast schon an gestandene PC-Versionen heranreichen. Ob Stadionausbau, Vertragsverlängerung oder Spielerverpflichtung – Sie allein sind für alles verantwortlich. Witzigerweise dürfen Sie sogar selbst die Stiefel schnüren und Ihrem Team zeigen, was der Trainer noch so drauf hat.

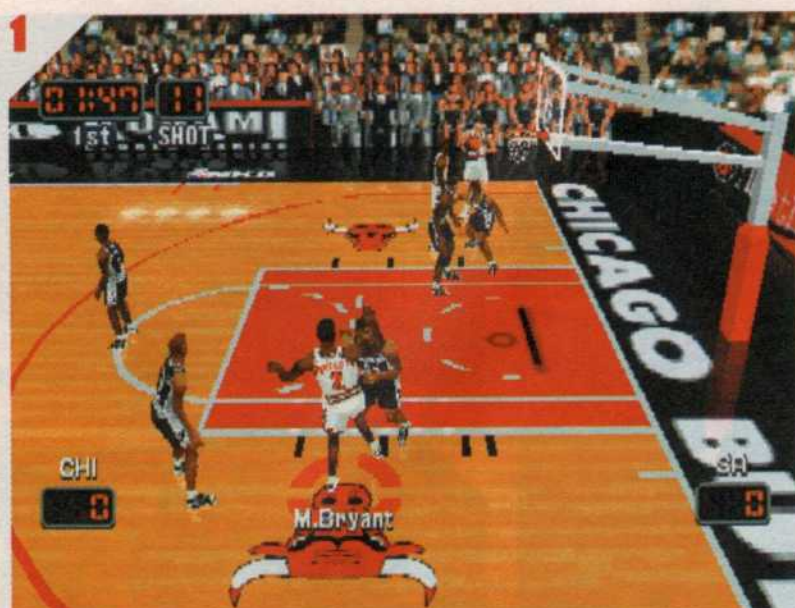
Haben Sie keine Lust mehr auf Ihren Stammverein, sehen Sie sich nach einem neuen Arbeitgeber um. Das zugrundeliegende Prinzip ist ebenso einfach wie genial und konfrontiert Sie im wahrsten Sinne des Wortes mit der täglichen Arbeit eines Trainer-Manager-Gespanns. Beginnend im August 1998, arbeiten Sie sich Tag für Tag weiter, um am Ende einer Saison möglichst viele Titel eingeheimst zu haben. Bei der Darstellung der Begegnungen haben Sie die Wahl zwischen Kommentar (noch nicht implementiert), Scanner und Zuschauer.

Dies alles schlägt sich aber in Ladezeiten nieder, die fast schon unverschämte lang sind. Hier sollten die Coder in sich gehen und deutlich Hand anlegen. Viel Arbeit gibt es aber auch in Sachen Lokalisierung: Haarsträubende Übersetzungen, aus Kästen herausragende Erklärungen und falsch beschriftete Buttons fallen selbst bei einer Previewversion unangenehm auf. Lediglich die Bedienung überzeugt bereits jetzt, wobei es keine Rolle spielt, ob Sie das Joypad oder die PSX-Maus bevorzugen. *mom*



PLAYER MANAGER

- **HERSTELLER:** Softgold
- **ENTWICKLER:** Anco
- **VERFÜGBAR AB:** Juni 1999
- **HERKUNFTSLAND:** England
- **GENRE:** Fußball-Management
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1



[1] Die Bewegungsabläufe sind sehr realistisch. [2] Auf Wunsch dürfen Sie auch mit einem blauen Ball spielen. [3] Im All-Star-Team trumft der Neu-Houstoner Scottie Pippen groß auf.

STREIKBRECHER

Michael Jordan ist endgültig zurückgetreten, ein Streik legte monatelang den Spielbetrieb lahm, ein Deutscher hat den **Sprung in ein Pro-Team** geschafft – die Basketballsaison 98/99 wird einen Ehrenplatz in den **NBA-Annalen** erhalten. *Artur Hoffmann*



Obwohl Konami mit den ersten beiden Teilen der *In The Zone*-Reihe hierzu-lande recht erfolgreich war, entschieden sich die Macher gegen eine offizielle Fortsetzung und setzten auf den Zusatz "Pro". Der erste Versuch, der uns im letzten Frühling *NBA Pro '98* bescherte, konnte sich trotz einiger

Schwächen durchaus sehen lassen. Nun steht der Release des Nachfolgers auf dem Plan, und wir haben für Sie einen tiefen Blick auf die Preview-Version geworfen.

Weekend

Da *NBA Pro '99* nur auf US-amerikanische Vereinstteams setzt, ist die Auswahl der Spielmodi auf die Varianten Freundschaftsspiel, Saison und Play Offs begrenzt. Um aber für ein wenig Abwechslung zu sorgen, integrierten die Entwickler das in den USA unheimlich beliebte All-Star-Weekend. An diesem Wochenende treten nicht nur die beiden All-Star-Mannschaften zum gepflegten Duell an, es wird noch viel mehr geboten.

Beim 3-Punkte-Wettbewerb geht es darum, unter Zeitdruck so viele Bälle wie möglich im Korb zu versenken. Dabei müssen Sie das Ziel aus fünf verschiedenen Positionen treffen, 25 Bälle stehen insgesamt zur Verfügung. Jeder Treffer wird mit einem Punkt belohnt,

die bunten All-Star-Bälle bringen das Doppelte.

Die Krönung ist allerdings der Slam-Dunk-Contest. Hier geht es einzig und allein darum, den Ball so cool wie möglich durch die Maschen zu jagen. Dies erreichen Sie, indem Sie vor dem Versuch den Schwierigkeitsgrad auswählen und dann die vorgegebene Tastenkombination richtig eingeben. Kommen einfache Dunks noch mit drei Tasten aus, werden Sie bei anspruchsvollen Kombinationen mit Sicherheit ins Schwitzen geraten.

Dies gilt auch für die regulären Spiele, da die anspruchsvolle Steuerung in Kombination mit den on-the-fly aufrufbaren Spielzügen für hektische Matches sorgt.

Ansehnlich

Wie alle anderen wichtigen Basketballsimulationen verfügt auch Konamis Spiel über die offizielle Lizenz und bietet somit echte Teams, authentische – und zudem hochaktuelle – Spielerkader (Stand 5. Februar) und originale Stadien. Als Schmankerl wurden alle Gesichter der Profis recht genau nachgebildet – klar erkennbare Namen und Rückennummern gehören sowieso schon zum guten Ton.

Die Spielgrafik könnte ein wenig detaillierter sein, da die Spieler teilweise ein bißchen ausgefranst aussehen. Und auch die mit unbeweglichen Bitmap-Zuschauern



Der 3-Punkte-Wettbewerb ist das ideale Zwischenspiel.

1



[1] Über diesen Dunk staunt selbst Kobe Bryant.

[2] Die CPU-Defense steht auf doppelte Manndeckung.

[3] Leider haben wir nicht die richtige Tastenkombination eingegeben.



3

unzähligen FMV-Sequenzen freuen, die Ihnen in gewohnt guter Qualität die aufregendsten Szenen der Saison vor Augen führt. mom

PS

NBA PRO '99

■ **HERSTELLER:**
Konami

■ **ENTWICKLER:**
Konami

■ **VERFÜGBAR AB:**
Juni 1999

■ **HERKUNFTSLAND:**
USA

■ **GENRE:**
Basketballsimulation

■ **ANZAHL DER SPIELER:**
1-8

FREAK'S SHOP

PlayStation - Spiele:

A Bug's Life	79,95	Syphon Filter (06)	TBA
Ace Combat 2	79,95	TAI-FU	84,95
Actua Golf 3	69,95	TANKTICS (05/06)	79,95
Actua Hockey 2	69,95	Tiger Woods 99	79,95
Actua Pool	69,95	Toca Touring Car 2	69,95
Actua Soccer 3	69,95	TRAP RUNNER (05)	84,95
Akuji	84,95	Triple Play Baseball	84,95
Apocalypse a/uncut	69,95	Treasures of the Deep	59,95
Asterix	84,95	Twisted Metal 3*	TBA
Atlantis	79,95	UBIK (05/99)	84,95
Beast Wars	59,95	UEFA Champ. 99	89,95
Big Air	79,95	V-Rally 2 (06)	89,95
Blasto	59,95	Victory Boxing 2	69,95
Blaze'n Blade	84,95	VIRUS (05/99)	84,95
Blood Lines	69,95	Warzone 2100	84,95
Blood Omen 2 (05)	84,95	Wild Arms	69,95
Bloody Roar 2 (06)	79,95	Wing Over 2	84,95
BOMBBERMAN (05)	69,95	WWF Attitude (05)	TBA
Bombberman Fantasy	79,95	WWF Warzone	59,95
Box Champions	79,95	Yoyo's Puzzle Park	79,95
Brahma Force	59,95	Z	59,95
BUGS BUNNY (06)	89,95		
Bushido Blade	69,95	Actua Golf	39,95
Bust-A-Groove	69,95	Actua Golf 2	44,95
Bust-A-Move 4	64,95	Actua Ice Hockey	39,95
Capcom Generation	79,95	Actua Soccer 1 & 2	je 39,95
CARMAGEDDON*	TBA	Actua Soccer Club E	29,95
Chessmaster Millennium	TBA	Adidas P. Soccer Int.	49,95
Civilization 2	84,95	Air Combat	39,95
C & C Alarmstufe Rot	59,95	Alien Trilogy	39,95
C & C Gegenschlag	79,95	Alundra	49,95
Conquest Earth (05)	TBA	Armored Core	39,95
Cool Boarders 3	89,95	Assault Rigs	39,95
Crash Bandicoot 3	79,95	A. Senna Kart Duel	44,95
CROC 2 (06)	84,95	A. Senna Kart Duel 2	49,95
DIVERS DREAM (05)	84,95	Azure Dreams	49,95
Dreams	84,95	B-Movie <a>	39,95
DRIVER (05)	84,95	B-Movie	49,95
FIFA Soccer '99	84,95	Batman & Robin	49,95
Fluid <a>	59,95	Battle Sport	39,95
Formel 1 '98	84,95	Bedlam	39,95
G-POLICE 2 (05)	TBA	Blo Freaks	49,95
Gex 3D: Deep...	84,95	Black Dawn	29,95
Golf Pro	84,95	Blam Machinehead	39,95
GRAB des PHARAO	84,95	Blast Radius	44,95
Granstream Saga	74,95	Blood Omen	44,95
GTA Double Pak	79,95	Breath of Fire 3	49,95
GUARDIAN (05)	TBA	Breath of Fire 3 & T-Shirt	59,95
Guardians Crusade	84,95	& Pin & Figur	59,95
Hard Edge	84,95	Bug Riders	39,95
Hugo 2	84,95	Buggy	49,95
Indy 500	59,95	Bust-A-Move 3	44,95
Kensai	84,95	Caesars Palace	39,95
KINGSLEY (05)	84,95	Caesars Palace 2	49,95
KKND Krossfire	84,95	Cardinal Syn	39,95
LIVE WIRE (05)	84,95	Carnage Heart	44,95
Marvel Vs Streetfigh.	79,95	Casper	44,95
Master of Monster	89,95	Castlevania	49,95
Mega Man diverse	je 79,95	Chill	39,95
Metal Gear Solid &		Circuit Breakers	44,95
1 MB Memory Card	99,95	C & C 1	39,95
<Demo> Silent Hill "spigbar"		Constructor	44,95
Monkey Hero	84,95	Contra	29,95
Monopoly	79,95	Crash Bandicoot 2	44,95
Monster Seed	84,95	Crime Killer	39,95
Music	79,95	Critical Depth	39,95
Need for Speed 4	84,95	Criticom	29,95
Nightmare Creatures	69,95	Croc	39,95
<ungeschlitten - rotes Blut>		Crow, The	39,95
Overblood a/uncut	69,95	Cyball Zone	39,95
PLANE CRAZY (05)	84,95	Cyberspeed	29,95
Player Manager 99*	89,95	Dark Omen -	44,95
Point Blank & Gun	129,95	Warhammer 2	29,95
Populous	79,95	Darklight Conflict	29,95
Poy Poy 2	84,95	Darkstalkers	49,95
Premier Manager 99	69,95	Dead or Alive	49,95
Pro Pinball Big Race	74,95	Deathtrap Dungeon	49,95
R-TYPE DELTA (5)	74,95	Defcon 5	39,95
Racing Simulation 2	79,95	Destruction Derby 2	39,95
Rally Cross 2	74,95	Diablo	44,95
RAMPAGE 2 (05)	84,95	Dodd'em Arena <a>	39,95
RAYMAN 2 (06)	84,95	Dynasty Warriors	29,95
RC Stunt Copter*	69,95	Epidemic <a>	49,95
Ridge Racer 4	84,95	Explosive Racing	49,95
Risiko	79,95	Extreme Snowbreak	44,95
Rugrats	84,95	FIFA Soccer '97	39,95
San Francisco 2*	79,95	FIFA '98 (05)	44,95
Sentinent Returns	69,95	Final Fantasy 3 & 4c	59,95
Shanghai	79,95	Spielberater (06)	59,95
SHAOLIN (05)	TBA	Formel 1 '97	49,95
Small Soldiers	79,95	Formula Karts	39,95
Sports Car GT	79,95	Forsaken	39,95
Star Wars dunkle Bed.	TBA	Frankreich '98	44,95
Star Wars Racer	TBA	Frenzy	44,95
Streetfighter Alpha 3*	79,95	Frogger	44,95
Streetfighter Coll. 2*	79,95	Future Cop LAPD	44,95
Streets Sk8ter	84,95	G-Darius	49,95
Syndicate Wars	59,95	G-Police	44,95
		Goal Storm	39,95

Nur solange Vorrat reicht!!!

SONDERANGEBOTE: G - T

Golden Goal '98	29,95	Toca Touring Car	44,95
Gran Turismo (6)	44,95	Tombrader 1 & 2	je 44,95
Grand Theft Auto	44,95	Total Drivin	29,95
GTA London	44,95	Total Eclipse Turbo	39,95
Grid Run	29,95	Total NBA '98	49,95
Hard Boiled	29,95	True Pinball	39,95
Heart of Darkness	44,95	Tunnel B1	39,95
Herc's Adventure <a>	39,95	Unholy War	49,95
Hercules	39,95	V 2000 <a>	49,95
Hexen	49,95	V-Rally	44,95
Incredible Hulk	29,95	Versailles <a>	49,95
Independence Day	29,95	Versus	39,95
Invasion	44,95	Viewpoint	39,95
Iznogoud	39,95	Vigilante 8	49,95
J.Grath Motorcross	49,95	Viper <a>	39,95
Jet Rider 2	49,95	Virtual Pool	44,95
Johnny Bazookatone	39,95	Warhammer	39,95
Jurassic Park	44,95	Warhawk	44,95
Kick Off World	44,95	W.Gretzky Hockey98	39,95
Klonoa <a>	49,95	Wild 9 & T-Shirt	49,95
Konami Open Golf	29,95	Wing Commander 4	49,95
Lemmings Compilation	44,95	World Cup Golf	39,95
Little Big Adventure	39,95	World League Soccer	44,95
Mass Destruction	49,95	Worms	39,95
Mega Man.....		Wreckin' Crew	29,95
.....Battle & Chase	44,95	WWF in your House	44,95
Mickey's Wild Adv.	39,95	X 2	29,95
Moto Racer	44,95	X-Men Children...	44,95
MTV - Slamscape	29,95	Xenocrazy	39,95
Nanotek Warrior	29,95	Xevious 3D/G+	49,95
Newman Haas Racing	49,95	Z <a / uncut>	49,95
NHL Face Off '98	49,95	Zero Divide 1	39,95
NHL Hockey '97	39,95	Zero Divide 2	49,95
NHL Powerplay Hockey	29,95		
NHL Powerplay H.98	39,95		
Ninja	49,95		
Novastorm	39,95		
O.D.T.	49,95		
Oddworld 1	44,95		
Olympic Games	44,95		
One	39,95		
Overboard	29,95		
Pandemonium	39,95		
Pandemonium 2	44,95		
Parappa the Rapper	39,95		
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		
Psychadek	49,95		
Rally Cross	49,95		
Rapid Racer	39,95		
Rascal	44,95		
Raven Projekt	39,95		
Rayman	39,95		
Reboot	39,95		
Resident Evil & Berater	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	39,95		
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	29,95		
S. Puzzle Fighter	39,95		
Supersonic Racer <a>	29,95		
Swagman	44,95		
Tekken 2	39,95		
Test Drive 4	44,95		
Thunderhawk 2	29,95		
Thunderhawk 2 <a>	49,95		
ungeschnittene PAL-Version			

ZUBEHÖR:

Analog Pad (Programmierung, Deverteler, & Zeitlupe)	39,95
Antennenkabel	24,95
Baracuda 2 Pad	59,95
CD-Case	9,95
CD-Leerhüllen10erSet	4,95
Doppelteerhüllen je 0,95	
Cyber Shock	59,95
Dual Rumble Pad ab34,95	
Equalizer Cheat Cart.	49,95
Graphic Kit	24,95
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
Memory Card 8 MB	39,95
<unkomprimiert>	
Mouse	34,95

Das Einsteigerangebot!

PlayStation
mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Formel 1 '97
nur 289,-

SPIELBERATER:

Alundra DIN 4	14,80
Atlantis, Grab des Pharaos	19,80
Ubik & Versailles	19,80
Baphomets Fluch	9,95
Breath of Fire 3	14,80
Cheat-Buch	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
Wing Commander 4	14,80
Z	14,80
...und viele andere!!!	

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



[1] Sprunggewaltig: Die furiosen Sprünge über Kuppen und Brücken sind eine wahre Augenweide. [2] Trouble auf der Golden Gate Bridge: Nach einem heftigen Crash hat Ihre Karre nur noch Schrottwert.



DRIVER

Da fliegt Dir doch das Blech weg: Wilde Verfolgungsjagden, atem-

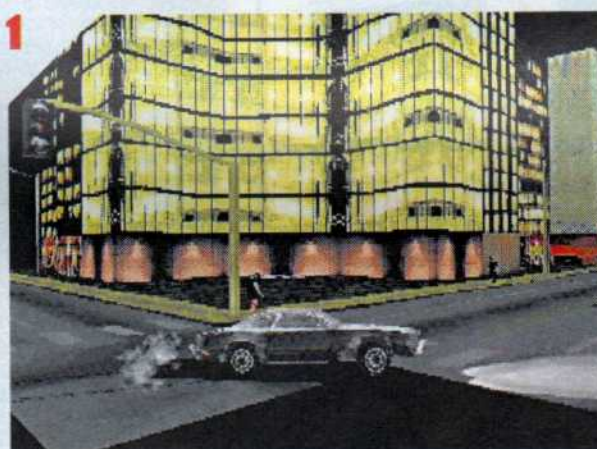
beraubende Stunts und furiose Crashes am laufenden Band - all das und noch viel mehr bietet *Driver*, der ultimative Action-Kracher aus dem Hause GT Interactive.

Michael Schmithäuser

tanner dreht den Zündschlüssel. Der mächtige Achtzylindermotor gibt ein dumpfes Grollen von sich und versetzt die Karosserie des Fünf-Meter-Straßenkreuzers in heftige Vibrationen. Schnell ein Blick nach rechts und links, um zu checken, ob die Luft rein ist. Keine Bullen in Sicht – die Fahrt kann beginnen. Langsam biegt der 72er Chevy in die dicht befahrene Küstenstraße in Miami Beach ein. Jetzt nur nicht auffallen – denn der Wagen ist heiß. Verdammst heiß. Zu dumm, daß sich Chico's Lackiererei am anderen Ende der Stadt befindet.

Auf dem Dade Boulevard beginnt der Ärger: Ein entgegenkommender Polizeiwagen legt mit quietschenden Reifen eine 180-Grad-Drehung hin und nimmt die Verfolgung auf. Tanner gibt Vollgas. Die schmale Brücke zwischen Miami Beach und Downtown ist um diese Zeit mit Autos verstopft – eine wilde Slalomfahrt um die kriechenden Karossen herum ist die Folge. Tanner wechselt über den Grünstreifen auf die Gegenfahrbahn. Radkappen fliegen davon, eine riesige Staubwolke breitet sich hinter dem Heck des Chevy aus. Die entgegenkommenden Auto-

fahrer legen Vollbremsungen hin, versuchen verzweifelt auszuweichen und stellen ihre Wagen quer. Tanner's Bolide rammt einen querstehenden Kombi. Metallteile fliegen durch die Luft, der schwere Wagen ist nicht mehr zu kontrollieren und dreht sich wie eine Primaballerina um die eigene Achse. Aus dem Motor dringt dichter, schwarzer Qualm. Der verfolgende Polizeiwagen kann nicht mehr rechtzeitig bremsen und donnert mit voller Wucht in das rauchende Wrack. Die Bullenschaukel hebt ab und legt einen Fünf-Meter-Flug hin, der in den Fluten des Atlantischen Ozeans ein jähes Ende findet.



[1] Nächtliche Spritztour durch Downtown Los Angeles. [2] Knautschzone: Nach einer wilden Verfolgungsjagd ist dieser Schlitten ganz schön lädiert. [3] Glasscherbenviertel: Diese Gegend in New York sollte man besser meiden...



FACTS & FEATURES

- + starke Story & gute Missionen
- + überragendes Fahrzeug-Handling
- + flotte & schöne 3D-Grafik
- + Spieloptionen ohne Ende
- + original nachgebildete US-Metropolen
- stellenweise knackig schwer

Tanner setzt zurück und rast weiter Richtung Downtown – wieder mal ein lästiger Bulle abgeschüttelt.

Furiöse Gangsterhatz

Klingt schwer nach einem Ausschnitt aus einem klassischen Actionfilm der Siebziger Jahre, nicht wahr? Ist es aber nicht – die Szene spielt sich auf der PlayStation ab, und die Rolle des



fung in einer düsteren Tiefgarage bekommen Sie Ihren ersten Job: Sie müssen drei Bankräuber nach getaner "Arbeit" abholen und zum Versteck bringen. Selbstredend, daß Ihnen dabei die Polizei einen Strich durch die Rechnung machen will.

Schon während dieser ersten Bewährungsprobe kommen Sie in den Genuß der überragenden Optik, der gelungenen Soundkulisse und des nahezu perfekten Fahrzeughandlings. Die detailgetreu nachgebildeten Straßenzüge der US-Metropole sind mit feinsten Texturen überzogen, tolle Licht- und Schatteneffekte sorgen für einen realistischen Touch, und die 3D-Animation von Gebäuden und Fahrzeugen ist schlicht famos. Die leistungsstarke 3D-Engine schwächelt auch dann nicht, wenn gleichzeitig Dutzende von Fahrzeugen die Straßen bevölkern, Metallsplitter durch die Luft wirbeln und bildschirmfüllende Gebäude vorbeihuschen.



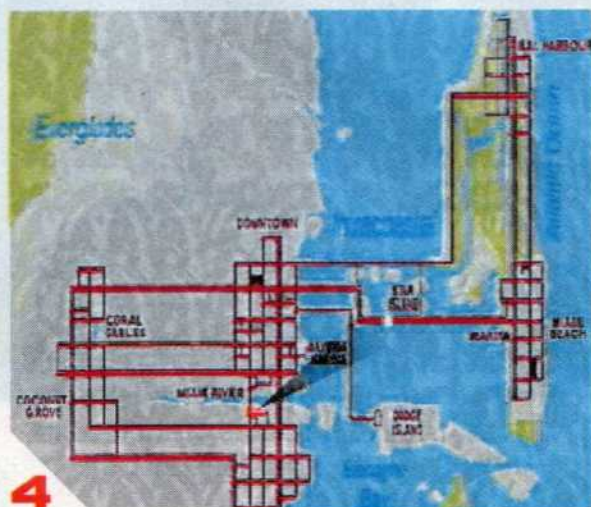
[1] Auch in Southern California kann's gießen wie aus Eimern. In *Driver* wird das kühle Naß perfekt simuliert. [2] Kinozeit: Aufwendig gerenderte Videosequenzen treiben die Handlung voran. [3] Da geht er hin, der Schadensfreiheits-Rabatt... [4] Jede der vier US-Metropolen wurde bis ins letzte Detail originalgetreu nachgebildet. [5] In den Straßen von New York City.

verwegenen Fahrers Tanner übernimmt der Spieler vor dem Bildschirm. Vorausgesetzt, er hat zuvor *Driver* in die Konsole gelegt, die neueste Produktion der britischen Softwareschmiede Reflections, die es schon mit *Destruction Derby* zu Ruhm und Ehre gebracht hat.

Driver ist ein Spiel, das sämtliche Konventionen sprengt und sich partout nicht in eine Genre-Schublade einordnen lassen will. Produzent Michael Edmondson beschreibt es treffend: "*Driver* ist kein Rennspiel, *Driver* ist ein Fahr- und Verfolgungsspiel".

Technisch perfekt

Das "Fahr- und Verfolgungsspiel" versetzt Sie in die Rolle eines Undercover-Agenten, der ein landesweit operierendes Mafia-Syndikat in den USA sprengen soll. Dazu heuern Sie zunächst als Fluchtwagen-Fahrer in der Unterwelt von Miami an. Nach einer kniffligen Eignungsprü-



Ein Hauch von Hollywood

Mit dem eingebauten "Film Director" avancieren Sie zum Regisseur Ihrer eigenen Action-Streifen. Über ein leicht zu bedienendes Menü mit eingängiger Icon-Steuerung, geben Sie Regieanweisungen an die PlayStation. Sie können fest installierte und Verfolger-Kameras platzieren, Kamerawinkel und Zoom-Einstellungen festlegen, dramatische Schwenks vorgeben und Schnitte einfügen. Gefällt Ihnen Ihr selbstgemachter Replay-Streifen besonders gut, können Sie ihn auf Memory-Card verewigen und an Freunde weitergeben.



1. Ein spektakulärer Überschlag soll für die Ewigkeit festgehalten werden. Der "Film Director"

läßt sich jederzeit aus dem Optionsmenü aufrufen.

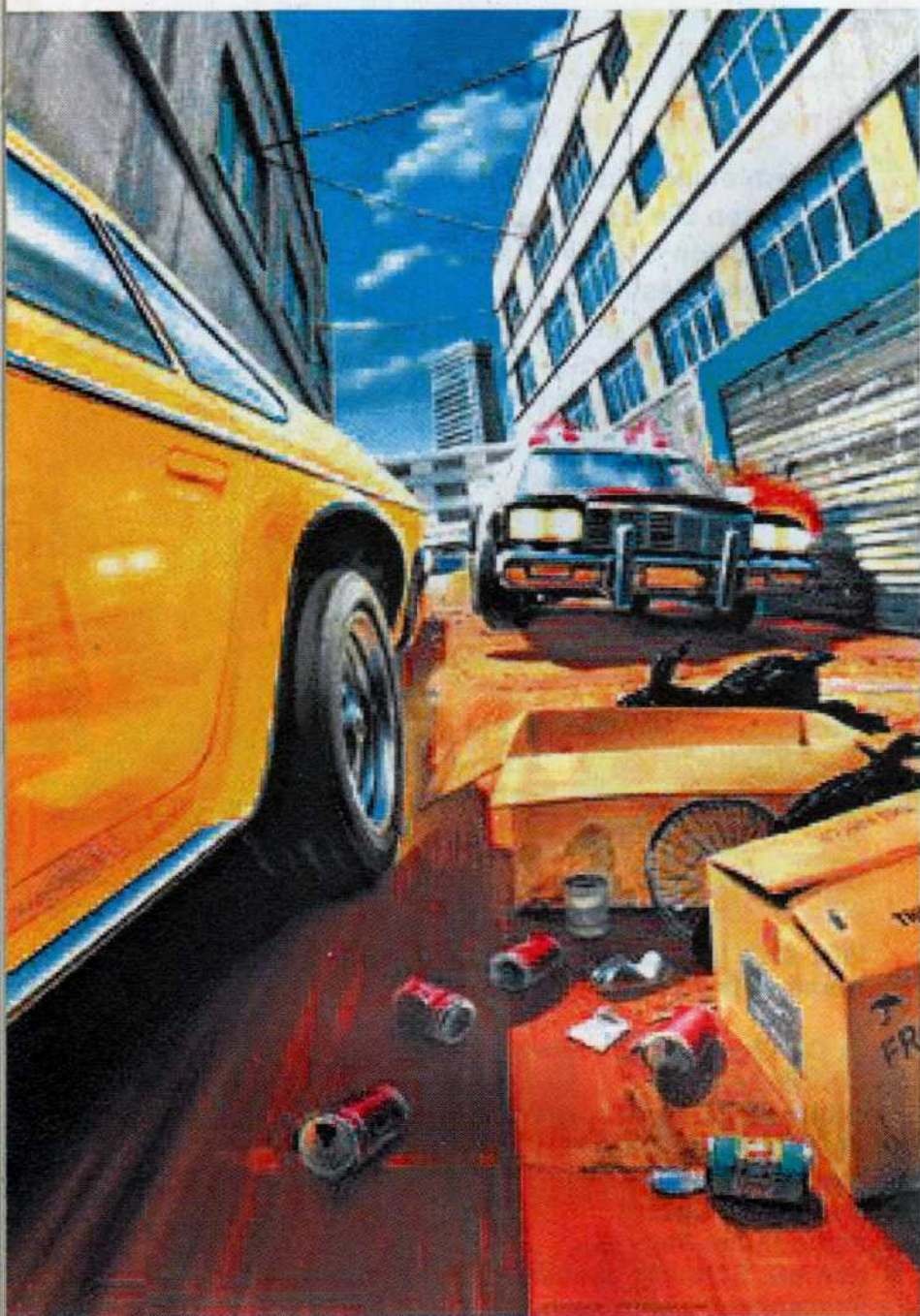
2. Die Zeitleiste am oberen Bildrand zeigt verschiedene Kameraeinstellungen durch unterschiedliche Farben an. Schnitte lassen sich mit einem Tastendruck einbauen.



Standorts und des Blickwinkels kein Problem.

4. Die Verfolgerkamera läßt sich an jedes beliebige Auto in der unmittelbaren Nähe pinnen – hier wird die ganze Szenerie über eine Spezialkamera über das Dach des Polizeiwagens hinweg gefilmt.





Und bei den stimmungsvollen Nachtfahrten mit ihren genialen Lichteffekten werden die Grafik-Chips der PlayStation bis auf's letzte Bit ausgereizt.

Das audiovisuelle Erlebnis wird durch lebensechte Motorensounds, realistisches Reifenquietschen und die starke Hintergrundmusik in bestem 70er-Jahre-Stil abgerundet..

Action-Krimi

Auch in Sachen Fahrzeug-Handling haben die Jungs von Reflections ganze Arbeit geleistet. Die schweren Straßen-



Nachtarbeit

Gangster arbeiten bekanntlich gerne nach Einbruch der Dunkelheit - das ist in *Driver* auch nicht anders. Die Nachtfahrten gehören zum grafisch Spektakulärsten, was es je auf der PlayStation zu sehen gab.



kreuzer mit ihren weichen Fahrwerken und kräftigen Achtzylinder-Motoren lassen sich so realistisch über den Bildschirm manövrieren, daß man fast schon den Eindruck bekommt, am Steuer eines echten Boliden zu sitzen. Die Kunststückchen, die Sie mit den Blechkisten veranstalten können, würden jeden Stuntman vor Neid erblassen lassen: Zünftige BurnOuts mit durchdrehenden Hinterreifen, 90-Grad-Kurven mit 100 Sachen durch beherzten Einsatz der Handbremse, spektakuläre Powerslides und

Platz da, jetzt komm' ich! Ölfässer und Begrenzungshütchen stellen für Ihren stabilen Straßenkreuzer keine Gefahr dar.



360-Grad-Pirhouetten. Doch aufgepaßt: Wer es übertreibt, kann seinen Wagen schneller als er denkt beim Schrotthändler abliefern. Denn ein ausgefeiltes Beschädigungssystem registriert jeden noch so kleinen Remppler. Sichtbare Schäden an der Karosserie geben, neben einem Schadensindikator am oberen Bildrand, Auskunft über den aktuellen Zustand Ihres Gefährts.

Auf der Jagd nach dem Mafia-Paten Castaldi und dessen Sippe, verschlägt es Ltd. Tanner in vier große US-Metropolen. Außer in Miami dürfen Sie die Reifen auch in San Francisco, Los Angeles und New York City quietschen lassen. Jede Stadt wurde grafisch imposant in Szene gesetzt - neben den exakt adaptierten Straßenzügen haben die Grafiker alle bekannten Gebäude und Sehenswürdigkeiten integriert.



[1] Abgebrüht: Die zahllosen Passanten zeigen sich unbeeindruckt von dem, was um sie herum geschieht. [2] Die Spiegeleffekte bei Nachtfahrten im Regen sind überaus sehenswert.



PC Magazin - das müssen Sie wissen.

Windows beschleunigen mit vorhandenen Bordmitteln und kostenlosen Tools von der CD

Vergleichstest von 9 Lowcost-PCs und 17 empfehlenswerte Programme für unter 100 Mark

Vollversion der Routenplanungs-Software AND Route '98

32seitige Bonus-Beilage für Abonnenten zum Thema „CDs selber brennen“



Alles Wissenswerte über die nächste Office-Generation von Microsoft

Wiederbeschreibbare CD-Laufwerke mit großen Qualitätsunterschieden im Test

Insider-Einblick in Aufbau und Funktionsweise der nächsten Prozessor-Generation von Intel

und außerdem: Autostart-CDs selbst herstellen, viele Tops&Tricks, etc.

Ab 7.6.99 an Ihrem Kiosk

www.pc-magazin.de



Die Story wird durch stilechte und sehenswerte Videoschnipsel zwischen den einzelnen Aufträgen vorangetrieben. Mehr als 40 zum Teil knackig schwere Missionen müssen Sie erfolgreich bewältigen, um das Vertrauen des Syndikats zu gewinnen und letztendlich an Castaldi heranzukommen. Sie müssen gestohlene Autos überführen, Polizeiautos kapern, Kurierfahrten erledigen, wichtige Gangsterbosse chauffieren und zwielichtige Gestalten beschatten. Beim Design der abwechslungsreichen Missionen haben sich die Entwickler größte Mühe gegeben; lediglich der enorm hohe Schwierigkeitsgrad dürfte bei Einsteigern Kopfschmerzen verursachen. Doch wer genug Geduld mitbringt und sein Fahrzeug virtuos beherrscht, wird an den innovativen Aufträgen seine wahre Freude haben.

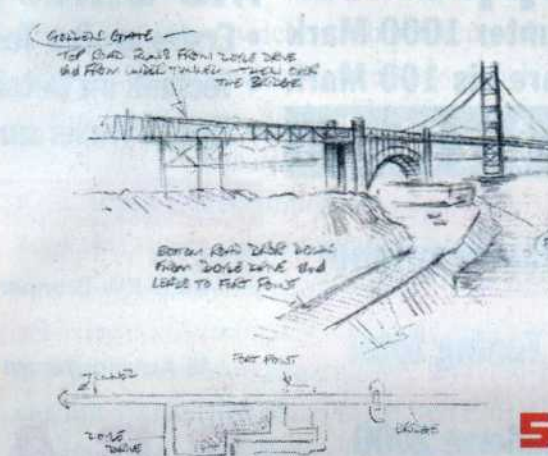
Freude am Fahren

Wer sich zwischen all den anstrengenden Undercover-Einsätzen entspannen möchte, kann eine streßfreie Rundfahrt durch die riesigen Metropolen unternehmen. Dank der tollen Optik und der realistischen Steuerung, macht sogar das bloße Herumfahren so richtig Laune. Wenn Sie es dagegen so richtig krachen lassen wollen, sollten Sie sich an den sechs Bonus-Rennen versuchen. Die vordefinierten Verfolgungsjagden, Fluchtaktionen und Checkpoint-Rennen sind ideal für ein kurzes Spielchen zwischendurch und garantieren ungetrübten Spielspaß.

Driver ist ein rundum gelungener Titel, dem man seine lange Produktionszeit von mehr als zwei Jahren deutlich anmerkt. Wer sich diesen perfekt durchgestylten und überaus unterhaltsamen Action-Racer entgehen läßt, verpaßt einen der besten PlayStation-Titel des Jahres. Los, kaufen!

PS

jb



[1] Die knallharten Cops lassen nicht locker und bleiben immer am Ball - äh Wagen.

[2] Bezaubernde Lensflare-Effekte bei der Ausfahrt aus dieser engen New Yorker Gasse.

[3] Auf der Flucht wird keine Rücksicht auf dümmlich rumstehende Kisten genommen!

[4] Mit unserem kleinen "Spring-ins-Feld" die Küste entlang - Yippie!

[5] Gut gezeichnet ist halb programmiert: Jede Mission wurde bis auf die kleinsten Details geplant - da kann eigentlich nichts schiefgehen.

DRIVER

m eine Meinung: *Driver* ist eines jener Spiele, vor dem selbst abgebrühte Tester mit offenem Mund sitzen. Die rasanten 3D-Grafik mit den realistischen Straßenzügen und famosen Fahrzeug-Animationen beeindruckt auf ganzer Linie. Der kernige Sound und das gelungene Fahrzeug-Handling stehen der phänomenalen Optik in nichts nach. Und dann die Missionen: *Driver* ist der spielgewordene 70er-Jahre-Action-Streifen. Mein guter Rat an alle Action-Freunde: Unbedingt zugreifen!

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Action/Rennspiel
■ VERFÜGBAR AB:	Juni 1999
■ HERSTELLER:	GT Interactive
■ ENTWICKLER:	Reflections
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

SPIEL-
SPASS:

1,5



Wie wird man Herr aller Spiele? Mit dem neuen PC Player Sonderheft! Denn dort stehen die wichtigsten und besten Komplettlösungen, Tips, Cheats und Hex-Codes zu den angesagtesten Spielen. Ob Action, Strategie oder Adventure – jetzt gibt es kein Halten mehr für Sie! Und die absolute Power bringt Ihnen die CD-ROM, auf die alle Tips&Tricks aus der jüngsten Spielevergangenheit gepackt sind. Holen Sie sich dieses Heft und Sie sind im Besitz der totalen Macht!

SONDERHEFT
ab 18.6. im Handel



Holen Sie sich die Macht.

■ Ja, schicken Sie mir bitte das PC Player Sonderheft „Tips&Tricks“ für nur 12,80 DM + 3,- DM Versandkosten! Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon bitte ausschneiden und schicken an: PC Player, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen an 089/200 281 22 oder per E-Mail unter weka@csj.de bestellen.

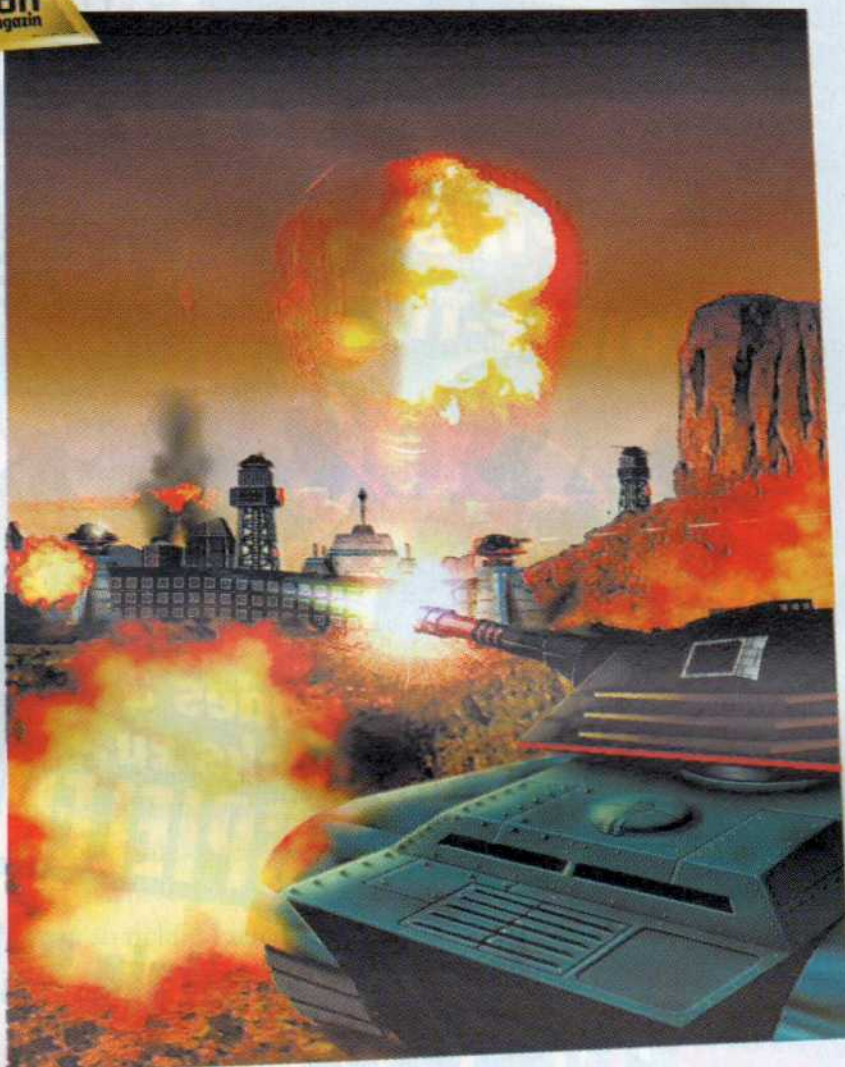
CP097

PlayTest



[1] Volle Kontrolle: Wenn Sie den Anführer eines Fahrzeugpuls direkt steuern, wechselt die 3D-Kamera in die Verfolgerperspektive. [2] Feuer frei! Ihre Panzerverbände beim Angriff auf eine gegnerische Festungsanlage.

WARZONE 2100



Darf's eine Dimension mehr sein? Eidos' **Echtzeit-Strategical** Warzone 2100 verblüfft mit nicht nur ebenso neuartiger wie **famoser 3D-Optik**, sondern auch mit enormer Spieltiefe und **exzellenter Steuerung**. Wenn das kein Fest für alle Hobby-Strategen ist...

Michael Schmithäuser



risches Futter für alle ambitionierten Feldherren unter den PlayStation-Spielern: Mit Warzone 2100 präsentiert Eidos Interactive den neuesten Echtzeit-Strategie-Hammer für die Sony-Konsole. Wer mit Hingabe GDI-Soldaten über die Command&Conquer-Schlachtfelder gehetzt und nächtelang Ork-Truppen in Warcraft verheizt hat, wird Warzone 2100 lieben.

Kriegsschauplatz USA

Nachdem Sie die schwarze CD in die graue Konsole eingelegt haben, verwandelt sich die

PlayStation in die Kommandozone einer futuristischen Armee. Zunächst einmal wird Ihnen in Form ansprechender Videoschnipsel die Hintergrundgeschichte nähergebracht. In dieser Hinsicht kann Warzone 2100 nicht viel

FACTS & FEATURES

- + echte 3D- Grafik
- + zahllose Einheiten
- + abwechslungsreiche Missionen
- + ausgefeilte Steuerung
- manchmal sehr unübersichtlich



[1] Auch in den Trümmerfeldern der Millionenmetropole geht es heiß her. [2] Der Konstruktions-Droid gehört zu den wichtigsten Einheiten von Warzone 2100: Er kann Gebäude und Abwehrranlagen errichten.



Kleines Bauherren-Einmaleins

Bevor es in die Schlacht geht, müssen Sie zunächst einmal eine hübsche kleine Basis errichten. So geht's:



Zunächst einmal erschließen Sie die nahegelegene Ölquelle mit einem Bohrturm. Das Öl dient als Grundstoff für alle Forschungs-, Bau- und Konstruktionsvorhaben.



Als nächstes steht die Errichtung einer Kommandozentrale auf dem Programm. Erst dann steht die Übersichtskarte bereit.



Nun ist der Aufbau eines Kraftwerkes an der Reihe. Das Kraftwerk versorgt Ihre Basis mit der nötigen Energie.



Im Forschungszentrum werden neue Technologien entwickelt, mit denen Sie im späteren Spielverlauf stärkere Einheiten und fortschrittliche Gebäudeformen konstruieren können.



Die Fabrik ist von besonderer Bedeutung - hier rollen Ihre frischen Einheiten vom Band.



Noch schnell den Zugang zur Basis mit MG-bestückten Wachtürmen sichern, und der Feind kann kommen!

Neues bieten: Wieder einmal muß die arg strapazierte Story vom nuklearen Armageddon und den Machtkämpfen unter den Überlebenden erhalten. Ein Defekt im Satelliten-Verteidigungssystem der Erde sorgt dafür, daß versehentlich drei Atomraketen auf Washington, Moskau und Peking abgeschossen werden. Jeder Staat glaubt an eine Aggression des anderen, und schon fliegen der gesamten Erdbevölkerung die Nuklearsprengköpfe nur so um die Ohren. Nach der Zerstörungsgorgie folgt ein langer atomarer Winter, und nachdem die Erde wieder bewohnbar geworden ist, tun die Überlebenden



das, was sie am besten können: Krieg führen. Sie als Spieler schlagen sich natürlich auf die Seite der "Guten", einer Gruppe von Idealisten, die eine blühende Zivilisation aus den Trümmern des Krieges aufbauen wollen. Doch da die anderen militanten Splittergruppen nicht auf Sie hören wollen, müssen Sie diese mit Waffengewalt von Ihrer friedlichen Absicht überzeugen...

Bauen, kämpfen, glücklich sein

Drei großangelegte Kampagnen mit jeweils acht Missionen müssen Sie bewältigen, bevor Sie sich als Sieger fühlen dürfen. Die Kampagnen sind auf riesigen Landkarten angesiedelt, die von Mission zu Mission erweitert werden. Zunächst einmal müssen Sie die Vorherrschaft in

den Canyon-Landschaften Arizonas erlangen. Anschließend gilt es, die Ruinen einer nicht näher bezeichneten Millionen-Metropole zu sichern. Und zu guter letzt dürfen Sie sich in den Rocky Mountains als Gebirgsjäger bewähren.

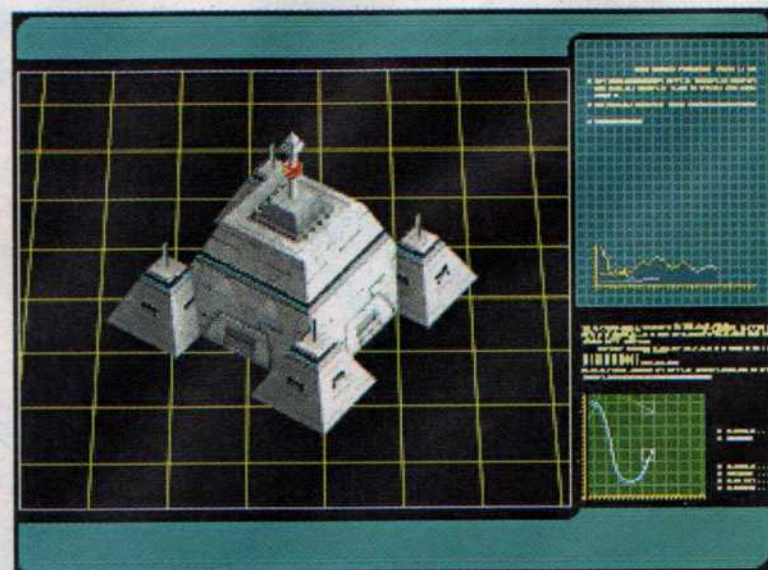
Jugend forscht

Die Kampagnen sind linear angelegt, was bedeutet, daß einmal gebaute Einrichtungen und Truppen über alle acht Missionen hinweg erhalten bleiben. Damit fällt die lästige Bautätigkeit zum Missionsstart weg, doch andererseits wirken sich einmal gemachte Fehler auch auf die nachfolgenden Level aus. Nur wer mit strategischer Weitsicht vorgeht, kann in den knackig schweren höheren Levels bestehen.

Das Spielprinzip selbst funktioniert ähnlich wie bei *Command&Conquer*: Bauen Sie Truppen, fassen Sie diese zu starken Verbänden zusammen und lassen Sie die geballte Feuerkraft auf gegnerische Einheiten und Gebäude los. Dazu klicken Sie einfach die gewünschte(n) Einheit(en) mit Cursor und Kreuz-Taste an und klicken auf den Zielort Ihrer Wahl. Sollten sich dort irgendwelche Gegner befinden, schlagen Ihre Einheiten selbsttätig zu oder konzentrieren das Feuer auf ein von Ihnen ausgewähltes Gebäude. Nach getaner Arbeit können Sie die Truppen in die Basis zurück-



Auf in den Kampf: In den Missionsbriefings werden Sie mit den wichtigsten Daten und Fakten zur bevorstehenden Schlacht versorgt.



Einheiten-Baukasten

Mit Hilfe der 400 Technologien lassen sich mehr als 2000 Einheiten-typen zusammenbasteln. Dies geschieht im leicht zu bedienenden Entwurfsbildschirm.



1. Zuerst wird die grundlegende Bauform des Rumpfes festgelegt - in diesem Fall ein Panzerfahrzeug.



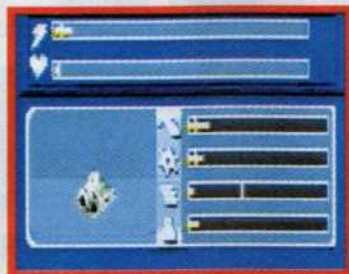
2. Im zweiten Arbeitsgang bestimmen Sie die Antriebsvariante. Hier werden Halbketten verwendet.



3. Nun ist der Turm des Panzers an der Reihe. Hier wird er mit Waffensystemen bestückt - die Wahl fiel auf einen zündenden Flammenwerfer.



4. Alternativ kann der Turm auch mit einem defensiven System bestückt werden - zum Beispiel mit einem Radarsensor.



5. Der Eigenschaftskasten informiert Sie bei jeder Änderung über die wichtigsten Werte wie Geschwindigkeit, Panzerung und Waffenstärke.

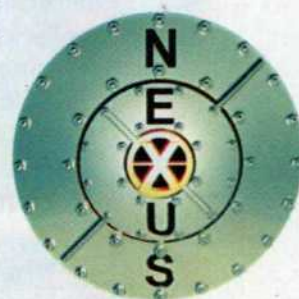


6. Nun steht das neue Fahrzeug im Produktionsmenü zur Auswahl bereit.

beordern, sie Wache schieben lassen oder den Befehl geben, die Stellung zu halten.

An Gebäudevarianten ist alles vorhanden, was das Feldherren-Herz begehrt: Kommandozentralen, Kraftwerke, Fabriken, Abwehrlanlagen und Forschungseinrichtungen. Letzteren kommt in *Warzone 2100* eine besondere Bedeutung zu: Die Programmierer der englischen Pumpkin-Studios haben dem Spiel nicht weniger als 400 Technologien spendiert. Sobald Sie während Ihrer Feldzüge ein technologisches Artefakt gefunden haben, macht sich Ihr virtuelles Forscherteam daran, die Infos auszuwerten und als neue Technologie zur Verfügung zu stellen. Das Tech-Spektrum reicht von archaischen Maschinengewehren über Laserstrahlen bis hin zu fortschrittlichen Antigravitations-Antrieben für fliegende Einheiten. Aus der Flut an Technologie-Upgrades lassen sich nicht weniger als 2000 Einheiten-Varianten auf dem Reißbrett konstruieren und in den Fabriken herstellen. In dieser Disziplin läßt die Eidos-Produktion alle anderen Genre-Vertreter weit hinter sich.

Der absolute Clou an *Warzone 2100* ist jedoch die Optik. Statt auf die bewährte 2D-Ansicht aus der Vogelperspektive zu setzen, bedient sich das Spiel einer neuartigen 3D-Perspektive. Die flott scrollende Polygongrafik ist nicht nur eine visuelle Spielerei, sondern wurde mit viel Fingerspitzengefühl in das Spielkonzept eingebunden. Sie können das

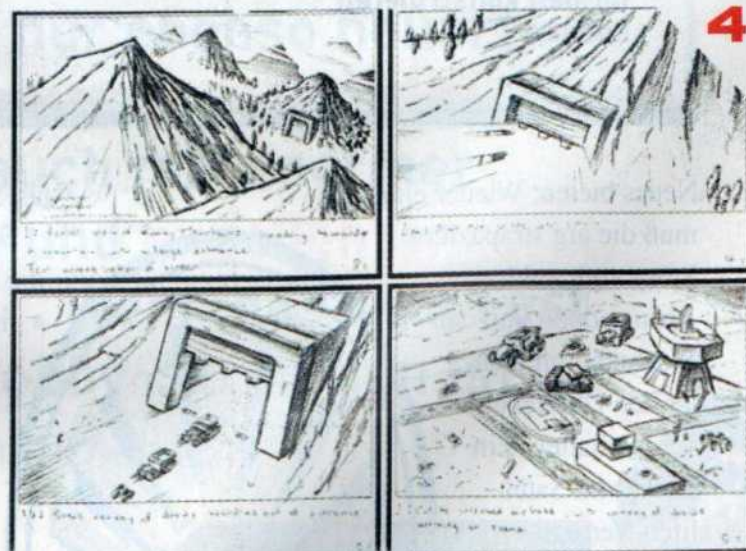


[1] Impressionen aus dem Rendercomputer: Ein "VTOL" beim Angriff auf eine Kommandozentrale.

[2] Das "VTOL" mit seinem Antigravitationsantrieb ist eine gefürchtete Allzweckwaffe.

[3] Expansionsdrang: Mit der Zeit wächst Ihre Basis zu stattlicher Größe heran. Hier wartet gerade ein Truppentransporter auf seine Beladung.

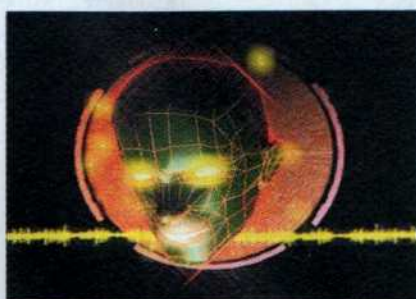
[4] Die Grafikdesigner sind mit viel Liebe zum Detail ans Werk gegangen, wie diese Konzeptskizzen und Renderstudien beweisen.





Über das Kontrollfeld unten links haben Sie alle Funktionen auch mit dem Standard-Controller voll im Griff.

ganze Terrain frei drehen und zoomen, sowie die direkte Kontrolle über eine bestimmte Einheit übernehmen. Dabei wechselt die Kamera in eine ebenso spektakuläre wie übersichtliche Verfolgerperspektive, die mehr an ein Actionspiel als an ein Strategie-Game erinnert. Tolle Licht- und Schatteneffekte, gigantische Explosionen sowie detaillierte Gebäude und Einheiten runden die gelungene Optik ab.



Ein großes Problem bei allen Strategiespielen ist die Steuerung per Joypad. Zwar unterstützt Warzone 2100 auch die PlayStation-Maus, doch die wenigsten Zocker werden über ein solches Zubehörteil verfügen. Außerdem ist die Steuerung mit dem Standard-Controller so intuitiv und ausgefeilt, daß man getrost auf eine Maus verzichten kann. Das eingängige Interface kommt ohne doppelt belegte Tasten aus, so daß auch Einsteiger binnen weniger Minuten den virtuellen Kommandostand voll im Griff haben. Mit einem übersichtlichen Auswahlfeld am linken unteren Bildrand gelangen Sie in die zahllosen Untermenüs für Konstruktionsvorgänge, Bauvorhaben oder Forschungsaktivitäten. Selten hat es so viel Freude bereitet, eine PC-Konvertierung mit dem Dual-Shock-Controller auf der PlayStation zu zocken. Beide Analogsticks werden unterstützt: Der linke für die Cursorsteuerung und die Einheitenbewegung, der rechte zur Veränderung der 3D-Perspektive.

Perfektes Strategical

Die anspruchsvollen Missionen, die ausgefeilte Steuerung und die famose Optik machen Warzone 2100 zum absoluten Spitzenreiter unter den Strategiespielen für die PlayStation. Selbst eingefleischte Action-Freunde sollten aufgrund des perfekten Designs unbedingt einen Blick auf dieses Ausnahmeprodukt werfen.



[1] Ein Truppentransporter überfliegt eine gegnerische Basis. [2] Eine Panzertruppe verwandelt die Scavenger-Basis in Schutt und Asche. [3] Aus der Vogelperspektive wirkt das Geschehen übersichtlicher als im direkten Kontrollmodus.

WARZONE 2100

meine Meinung: Dank des perfekten Spieldesigns überzeugt mich die PlayStation-Konvertierung von Warzone 2100 auf ganzer Linie. Neben der starken 3D-Optik und der nahezu perfekten Steuerung hat der Strategie-Hit noch viel mehr zu bieten: Tadelloses Missionsdesign, massenhaft motivierende Bauoptionen und eine Flut an Technologie-Upgrades mit entsprechenden Einheiten-Varianten. Hobby-Strategen müssen hier zugreifen, und auch für Action-Fans könnte die Eidos-Produktion ein idealer Einstieg in das Strategie-Genre sein. *Michael Schmithäuser*

■ GENRE:	Echtzeit-Strategie
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Eidos Interactive
■ ENTWICKLER:	Pumpkin Studios
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

SPIEL-SPASS:

1,5



[1] Der Held des Abenteuers. Windelzwerger Thommy. [2] Im heimischen Keller muß Thommy gegen "den guten Freund" kämpfen, einen aufdringlichen Roboter. [3] Ist das die neue Golf-Referenz? Muß Tiger Woods zittern? Wohl eher nicht.

RUGRATS - AUF DER SUCHE NACH REPTAR

Bereits seit geraumer Zeit macht die **Rasselbande um Baby Thommy** von sich reden. Da darf natürlich auch ein entsprechendes **PlayStation-Game** nicht im Angebot fehlen. *Piet Jansen*

bereits das TV-Vorbild war eindeutig auf Kinder zugeschnitten und erfreut sich trotz – oder gerade wegen – seines sehr minimalistischen Zeichenstils und der eher naiven Geschichten bei kleineren Fernsehzuschauern größter Beliebtheit. Im uns nun vorliegenden Spiel *Rugrats – Auf der Suche nach Reptar* ist es Ihre Aufgabe, dem kleinen Thommy bei der Suche nach seinen verlorenen Reptar-Puzzle-Teilen zu helfen. Um an die über das gesamte elterliche Haus verstreuten Teile zu kommen, muß Thommy an verschiedenen Stellen kleine Mini-Games erfolgreich absolvieren. Durchstreift er anfangs nur das Haus inklusive Garten und Keller, entführen spätere Missionen ihn und seine "Teppichratten" in den Supermarkt und schließlich sogar an Bord eines außerirdischen Raumschiffs. Nach jedem bestandenen Test erhält er zur Belohnung wieder eines der begehrten Teile zurück. Die in drei unterschiedliche Schwierigkeitsstufen unterteilten Sub-Games sind allesamt eher simple Geschicklichkeits-Tests, wobei sich die schweren erst nach dem Absolvieren dreier Games der leichteren Stufen anwählen lassen. Mal müssen Sie versuchen, schneller als Ihre fiese Cousine Angelica sämtliche im Haus versteckten Ostereier aufzusam-

mel, mal gilt es, als Familienhund Spike im Garten kleine Zirkuskunststücke zu vollführen. Gelegentlich müssen Sie noch einen der überall verteilten Schalter drücken, Schattenmonster mit Hilfe einer Taschenlampe unschädlich machen oder Opas verlorenen Zähne einsammeln. Insgesamt steuern Sie im Laufe des Spiels jeden der kleinen Racker mindestens einmal. Keines der Spielchen ist so schwer, als daß man es nicht binnen weniger Versuche schaffen könnte, und falls man doch einmal Probleme haben sollte, läßt sich jedes Game sofort wieder anwählen. Anstelle von Lebensenergie verfügen Thommy und seine

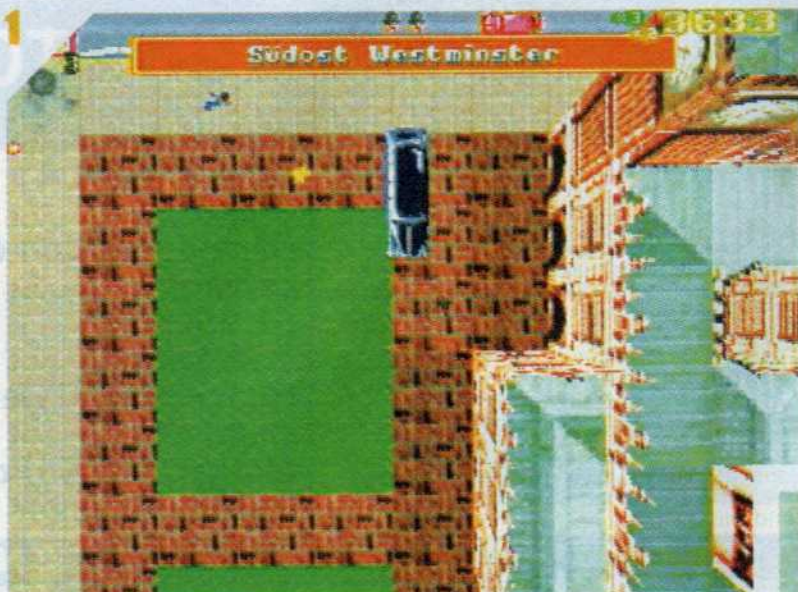


[1] Hurra, ein Reptar-Teil. Um diese Dino-Puzzle-Teile geht es im Spiel. [2] Aus der Sicht einer Teppichratte wirkt so eine Wohnung ganz schön groß.

FACTS & FEATURES

- + nett umgesetzte Vorlage
- + witzige Grafik und Soundsamples
- frustrierende Steuerung
- kaum Abwechslung zwischen den Aufgaben

Freunde über eine Art "Quengelmeter", das den Zustand ihrer augenblicklichen Aufregung anzeigt. Wird ein bestimmtes Limit überschritten, wird man von den Eltern wieder eingesammelt, und das jeweilige Spiel ist zu Ende. Nur durch das Naschen von herumliegenden Süßigkeiten lassen sich die Zwerge wieder beruhigen. Die Grafik orientiert sich stark am Fernseh Vorbild und macht keine Anstalten, von den phantastischen Grafikmöglichkeiten der PlayStation Gebrauch zu machen. Zwar sehen die Zwischensequenzen wie das Original aus, doch etwas



[1] Mit der "Royal Stretch"-Limousine brechen wir durch die Park-Anlagen vor "Big Ben". [2] Der Bus der Fußballmannschaft wurde mit dem Raketenwerfer pulverisiert. [3] Doppeldecker-Bussi, große schwarze Taxis und singende Hare-Krishna-Anhänger sorgen für ein authentisches Spielgefühl. [4] Auf dem Dach des Hochhauses machen Sie mit dem Flammenwerfer Jagd auf abtrünnige Gang-Mitglieder.



GTA LONDON 1969

Lust auf eine Verbrecher-Karriere im schrillen London der 60er Jahre? Dann schnappen Sie sich Ihre Wumme, klauen einen fahrbahnen

Untersatz und heuern bei den schwersten Gangsterbrüdern der Stadt an. Willkommen in **GTA London**, der Missions-CD zum Kriminalklassiker **Grand Theft Auto**. Michael Schmithäuser



Montag, 10:00 Uhr: Muß für Harry einen heißen Jaguar E-Type quer durch die Innenstadt zwecks Umlackierung zur Garage fahren.

Dienstag, 13:00: Harvey will unbedingt einen dieser getunten Motorroller von den Mods haben. Sehe Ecke Hyde Park ein entsprechendes Modell rumstehen, schlage den Besitzer nieder und schnappe es mir.

Mittwoch, 18:00: Soll für Cartwright ein Drogenpäckchen vor dem Club in West Soho in Empfang nehmen. Die Bullen haben's mitbekommen, doch nach einem kleinen Feuergefecht kann ich mich aus dem Staub machen.

Donnerstag, 14:00: Jack Parkinson beauftragt mich mit der Liquidierung von vier abtrünnigen Gang-Mitgliedern. Schnappe mir die

Maschinenpistole und erledige die Sache sauber & diskret. Getreu dem Motto: "Halte London sauber!"

Freitag, 20:00: Albert und Archie wollen, daß ich den Vereinsbus einer Fußballmannschaft in die Luft jage. Die beiden haben hoch gewettet und wollen nicht verlieren. Blase den Bus mit dem Raketenwerfer vom Asphalt.

Schwere Jungs haben's nicht leicht – so ein Gangster-Leben kann auf die Dauer ganz schön anstrengend sein. Wenn Sie selbst mal erleben wollen, wie man sich so als Schwerkrimineller fühlt, ist **GTA London** genau das Richtige für Sie.

Von Autodieben & Auftragskillern

Die Missions-CD zur abgedrehten Autohatz **Grand Theft Auto** versetzt Sie in das London der Swinging Sixties. Besondere Kennzeichen dieser abgedrehten Epoche: Schlaghosen, Afro-Look, lange Koteletten und coole Beat-Musik. Und natürlich prachtvolle automobile Klassiker wie Jaguar E-Type, Mini Cooper oder VW Käfer.

Wie schon im Original-Programm, das mittlerweile als preisgünstiger Platinum-Titel er-

FACTS & FEATURES

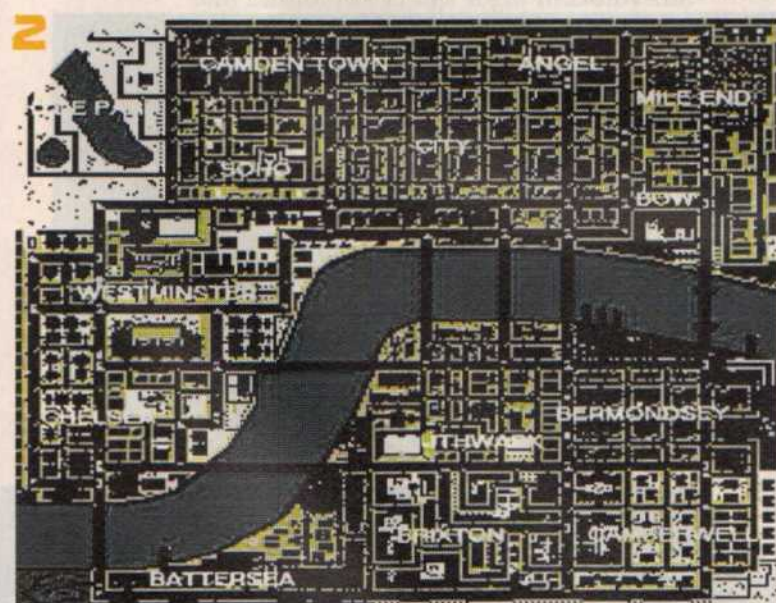
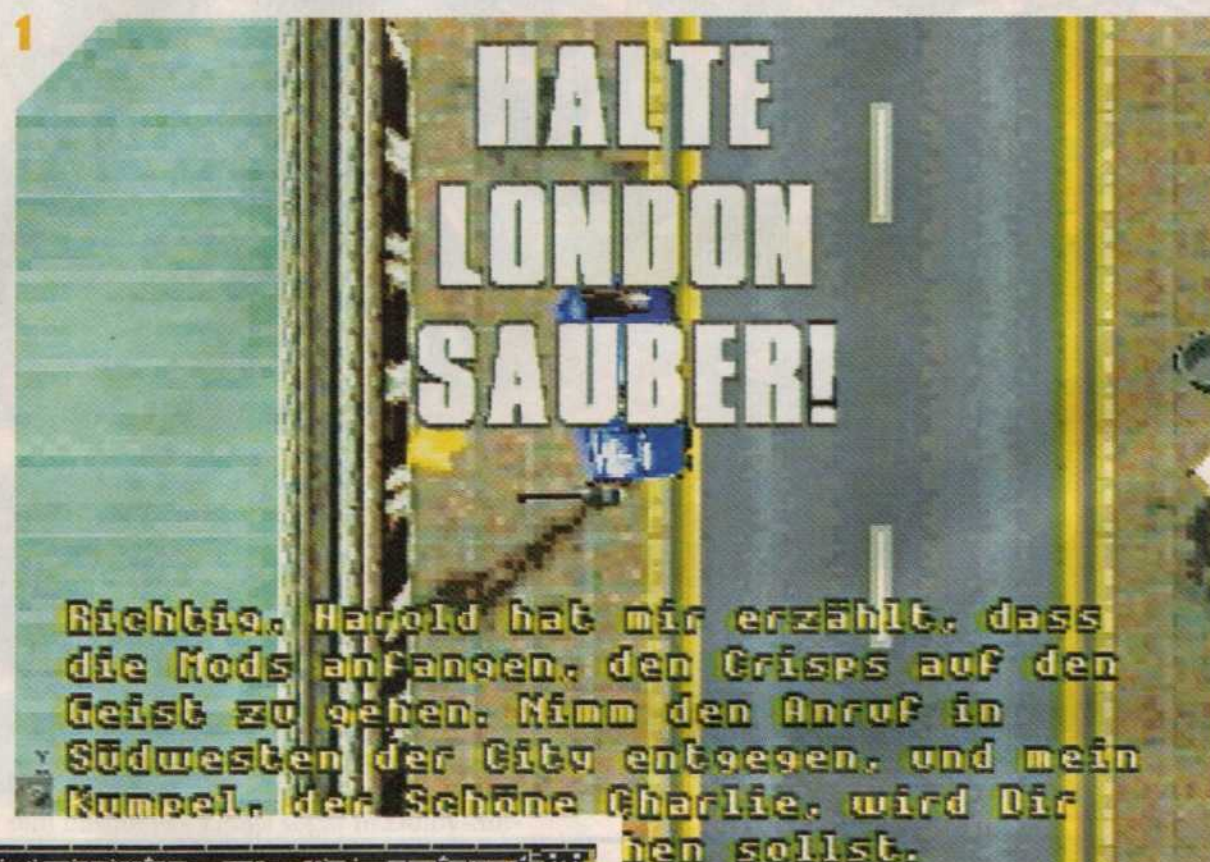
- + herausfordernde Missionen
- + cooler Sound
- + preiswertes AddOn
- pixelige Grafik
- funktioniert nur mit Original-GTA

hältlich ist, müssen Sie die Aufträge dubioser Gangsterbosse ausführen. Sie holen sich Ihre Instruktionen am Telefon, bevor Sie auf die Straße hinaustreten und sich irgendein hübsches Auto klauen. Dazu wird der Fahrer aus seinem Sitz gezerrt und unsanft auf die Straße befördert. Um den Geist der ausgehenden 60er auf den Bildschirm zu zaubern, stehen witzige Gefährte wie der Aston Martin von James Bond, ein Mini-Cooper mit



kariertem Dach oder ein Jaguar-Cabrio mit Union-Jack-Lackierung bereit. Sobald Sie sich eine Karre unter den Nagel gerissen haben, werden Sie mit zeitgemäßer Musik aus dem Autoradio berieselt.

Insgesamt 13 Missionen müssen auf der riesigen Original-Karte der Londoner Innenstadt bewältigt werden. Das Spektrum reicht von einfachen Kurierfahrten über wilde Verfolgungsjagen bis hin zu kniffligen Mordaufträgen. Um



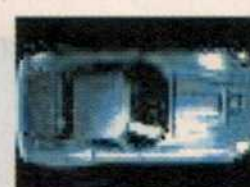
[1] Ob wir uns an diesen Vorschlag halten sollen? [2] Die komplette Londoner Innenstadt wurde originalgetreu nachgebildet. [3] Diese finsternen Charaktere stehen zur Auswahl.

Jugendschützer gleich mal vorab zu beruhigen: Moralisch mag *GTA London* sicherlich fragwürdig sein, doch die flotte Gangster-Action läßt keinen Zweifel daran bestehen, daß alles nur Spiel und eben kein blutiger Ernst ist.

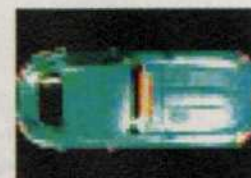
Während die grenzenlos coolen Beats und



Rundlich: Der gute VW Käfer in seiner Ur-Ausführung.



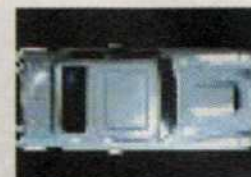
Klein, stark, schwarz: Der Ferrari ist pfeilschnell.



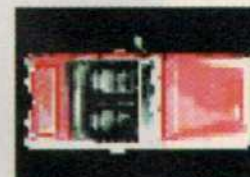
Klassiker: Jaguar E-Type mit extra langer Motorhaube.



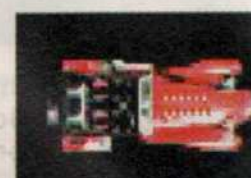
Union Jack: Jaguar mit besonders schriller Lackierung.



Geheim: Der silberne Aston Martin von 007.



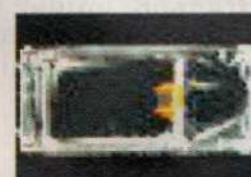
Luftig: Das legendäre MG Cabrio.



Flotter Flitzer: Der urbritische Morgan Roadster.



Robust und geländetauglich: Range Rover Jeep.



Rollendes Wahrzeichen: Das typische Londoner Taxi.



Unzerstörbar: Der solide Truck mit Ladefläche.

Kommentare aus den Autoradios für ein echtes Sixties-Feeling sorgen, löst die pixelige Vogelperspektiven-Optik nicht gerade Begeisterungstürme aus. Auch die hakelige Steuerung bietet Anlaß zur Kritik. Ansonsten ist diese erste Missions-CD für ein PlayStation-Spiel eine feine Sache: Die Aufträge sind durchweg hochinteressant und herausfordernd, die Thematik ist ebenso abgedreht wie reizvoll, und der Preis ist mit weniger als 50 Märkern überaus günstig. Wichtig: Nur Besitzer der Original-GTA-CD können das Add-on spielen.

jb



GTA LONDON 1969



meine Meinung: Ich klaue jedes Auto, das mir gefällt, hetze mit 100 Sachen durch die original nachgebildete Londoner Innenstadt, stoße Motorradfahrer von ihren Maschinen und scheuche Fußgänger über den Gehsteig. In *GTA London* darf man alles tun, was im echten Leben verboten ist - das macht den Reiz der gelungenen Missions-CD aus. Die Idee mit der Zusatz-CD zum Originalprogramm ist durchaus nachahmenswert - wann kommen andere Hersteller mit solchen preiswerten Alternativen?

Michael Schmithäuser

■ GENRE:	Action
■ VERFÜGBAR AB:	Juni 1999
■ HERSTELLER:	Take 2 Interactive
■ ENTWICKLER:	Rockstar
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

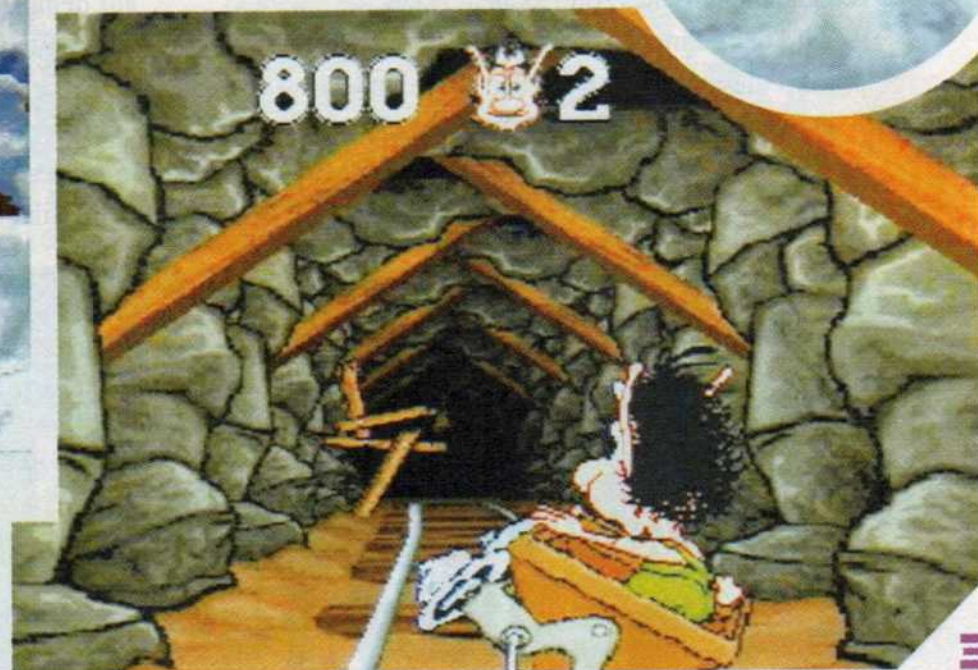
■ SPIELIDEE:	2,0
■ GRAFIK:	4,0
■ SOUND:	1,0
■ PRÄSENTATION:	2,0
■ GAMEPLAY:	2,5
■ MOTIVATION:	2,5
■ PREIS/LEISTUNG:	1,0

SPIEL-SPASS:

2,0



[1] Schlafzimmerblick: Hugo sieht aber müde aus - wahrscheinlich, weil ihn sein eigenes Spiel so sehr langweilt... [2] Ja wo isser denn? Der schlittenfahrende Troll ist hinter einem Pixelbaum verschwunden! [3] Wie aufregend: Immer schön ausweichen und Säckchen einsammeln.



HUGO 2

Das Grauen kehrt zurück: Gerade mal ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung des grottenschlechten *Hugo* starten die Entwickler eine neue Attacke auf den guten Geschmack. Rette sich, wer kann: *Hugo 2* ist im Anrollen! *Michael Schmithäuser*

auf manche heißersehten Fortsetzungen muß die Zockergemeinde schier ewig warten - die Sequels zu Top-Hits wie *Gran Turismo*, *Tekken* oder *Tomb Raider* erscheinen erst mindestens ein Jahr nach der Vorgängerversion. Ist ja auch zu verstehen: Gut Ding will Weile haben. Der deutsche Hersteller NBG Media beglückt die PlayStation-Spieler hingegen schon ein halbes Jahr nach Veröffentlichung des ersten Teils mit einer Fortsetzung. Schade nur, daß die keiner haben will: Es handelt sich nämlich um den Nachfolger zu *Hugo*.

Spaß beiseite, Hugo kommt

Treue Leser unseres Magazins verweisen wir auf die Lektüre des *Hugo*-Tests in Ausgabe 1/99. Dort heimste das Machwerk die begehrte

Auszeichnung "Zitrone des Monats" bei einer Wertung von 4,7 ein. Kritikpunkte: Miese Grafik, unsympathischer Protagonist, nerviger Sound und unterirdisches Gameplay. Und um es kurz zu machen: Dasselbe gilt für dieses eilig zusammengestrückte und blitzschnell nachgeschobene Sequel.

Der dicknasige Gnom nervt wie eh und je mit seinen blöden Sprüchen - diesmal gibt er

FACTS & FEATURES

- Hugo-Grafik
- Sound auf Hugo-Niveau
- Spielwitz auf Hugo-Niveau
- Spieltiefe auf Hugo-Niveau
- Videoqualität auf Hugo-Niveau



[1] Durchbruch: Warum grinst dieser doofe Troll eigentlich in jeder Situation wie ein Honigkuchenpferdchen? [2] Immer schön von Kachel zu Kachel springen - Hugo, paß auf, daß Du nicht vom Blitz erschlagen wirst!



sein unsinniges Zeug sogar in Dolby-Surround-Qualität zum besten. Die grobpixelige Optik verursacht heftige Augenschmerzen – zwar wurde die Grafik im Vergleich zur Vorgängerversion verbessert, doch damit ist das Niveau lediglich von "miserabel" auf "schlecht" angestiegen. Die größte Zumutung sind die einzelnen Mini-Spiele, die von einer hanebüchernen Hintergrundgeschichte und schlecht komprimierten Zeichentrick-Videos zusammengehalten werden. Diese sieben stocksimplen Reaktionstests erreichen nicht einmal unterstes Gameboy-Niveau.

Hugo muß Snowboardfahren und Schneebällen ausweichen, Schlitten fahren und Schneemännern ausweichen, Lore fahren und Stützpfeilern ausweichen, an Felswänden hochklettern und Feuerbällen ausweichen, über Felder rennen und Fledermäusen ausweichen. Dabei müssen stets kleine Säckchen aufgesammelt werden – wer bei dieser homöopathischen Spielspaß-Dosis nicht vor lauter Langeweile einschläft, muß einen Zehnerpack Red Bull intus haben. Da helfen auch die beiden neuen Spielvarianten nicht mehr, in denen Sie Hugo hüpfen lassen dürfen, statt immer nur vor Hindernissen auszuweichen. Gäh!

Das Fazit fällt dementsprechen knapp aus: *Hugo 2* – ein Spiel, das die Welt nicht braucht.



[1] Nur nix anbrennen lassen: Todesmutig erklimmt Hugo die Pixelfelswand. [2] Wie innovativ: Hier darf Hugo mal was anderes tun als ausweichen und Säckchen einsammeln: herumhüpfen und Säckchen einsammeln! [3] Könnte der gigantische Schneeball den doofen Troll nicht für immer vom Bildschirm kicken? [4] So viele Säckchen – da freut sich unser kleiner Troll aber!

HUGO 2

meine Meinung: Daß NBG Multimedia *Hugo 1* verbrochen hat, wäre als Ausrutscher noch zu verzeihen. Doch daß der Hersteller seine TV-Lizenz so gnadenlos ausbeutet und ein halbes Jahr später ein ebenso miserables Sequel herausbringt, nicht. Zwar ist die Grafik ist nicht mehr ganz so pixelig, doch zum Anschluß an die neueste Generation von PSX-Titeln reicht es bei weitem nicht. Geblieben ist das ultrasimple Gameplay, der nervige Sound und die übel zusammenkomprimierten Videosequenzen. *Michael Schmithäuser*

■ GENRE:	Geschicklichkeit
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	NBG Multimedia
■ ENTWICKLER:	ITE Media
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	5,5
■ GRAFIK:	4,0
■ SOUND:	4,0
■ PRÄSENTATION:	4,0
■ GAMEPLAY:	5,5
■ MOTIVATION:	6,0
■ PREIS/LEISTUNG:	5,5

SPIEL-SPASS:

5,3

PlayTest



[1] Beim Penalty-Wettbewerb stehen die Torhüter im Blickpunkt. [2] Erst im Replay erkennen wir diesen coolen Fallrückzieher des spanischen Gegners. [3] Die Spielstatistik liefert Wissenswertes zum abgelaufenen Match. [4] Mal sehen, ob der gegnerische Torwart diesen Superschuß parieren kann.



PUMA STREET SOCCER

Wer richtig **hip** sein will, der trägt seine Lieblingssportart nicht mehr **in der Halle** oder auf dem Rasen, sondern auf der **Straße** aus. Und was bei **Basketball** bestens funktioniert, soll nun auch alle **Fußballfans** begeistern. *Artur Hoffmann*

angesichts der unüberschaubaren Anzahl an Fußballsimulationen ist es sehr verwunderlich, daß der Hallenmodus so stiefmütterlich behandelt wird. Uns fallen gerade mal zwei Titel – *FIFA '97* und *Onside Soccer* – ein, wo diese hektische Variante angeboten wurde. Was liegt also näher, als ein Footie-Game zu programmieren, in dem es nur um diese Art der Körperertüchtung geht? So dachte wohl auch das italienische Programmiererteam „Pixelpark“, das mit *Puma Street Soccer* ein astreines Hallen- und Straßengebolze auf den Markt bringt.

No Names

Am Anfang Ihrer Karriere stehen Ihnen 32 aus fiktiven Spielern zusammengesetzte, nationale Teams zur Auswahl. Diese dürfen Sie erst im

weiteren Spielverlauf durch weltbekannte – und beim Herzogenauracher Sportartikelhersteller Puma unter Vertrag stehende – Stars verstärken. Bevor Sie aber Faustino Asprilla, Angelo Peruzzi oder Didier Deschamps in Ihren Reihen begrüßen können, müssen Sie natürlich Siege einfahren. Dazu stehen Ihnen die vier Spielvarianten Freundschaftsspiel, Liga, Pokal und Puma-WM zur Auswahl. Zur Entspannung nehmen Sie noch an einem kurzweiligen Penalty-

FACTS & FEATURES

- + gute Spielidee
- + ansehnliche Grafikroutine
- recht hoher Schwierigkeitsgrad
- unbefriedigende Präsentation



Der Fünf-Meter-Raum kann nicht betreten werden.

Wettbewerb teil. Gespielt wird auf einer von fünf ungewöhnlichen Locations (Straße, Hafen, Parkplatz, Flughafen und Park). Eine weitere – der Puma Sports Garden – muß erst durch den Gewinn der Puma-Weltmeisterschaft freigeschaltet werden.

Die Teams bestehen aus drei Feldspielern und einem Torwart, wobei jeder Spieler anhand von fünf Werten charakterisiert wird. Sind Sie mit der Stammaufstellung nicht zufrieden, greifen Sie auf die beiden Auswechselspieler zurück, die bereits auf ihren Einsatz brennen. Ein zweiter Torwart ist nicht vorhanden, dafür entscheiden Sie sich für eine von drei mannschaftsabhängigen Taktiken, die während des Matches durch einen Druck auf L2 geändert werden dürfen.

Das Gameplay ist für ein derartiges Funprodukt überraschend zivil. Die Spieler bewegen sich recht realistisch über den Platz, Schüs-



sen mangelt es nicht an Dynamik, und auch das Spiel mit der Bande ist gut umgesetzt. Dafür ist die Steuerung recht einfach gestrickt und beschränkt sich auf einige wenige Grund-Moves. Spezialitäten wie Fallrückzieher, Flugkopfbälle und Direktabnahmen sind auch vorhanden, führen aber ebenso selten zum Erfolg wie der Supershot. Diese brachiale Schußmethode wird erst dann aktiviert, wenn Sie eine bestimmte Anzahl von "normalen" Schüssen auf das gegnerische Tor losgelassen haben. Nach drei Versuchen müssen Sie wieder mit der schwächeren Variante vorlieb nehmen.

Alles super?

Die Qualität der computer-gesteuerten Torhüter erinnert an selige FIFA-Zeiten, wo die Torsteher einerseits knallharte Schüsse aus nächster Nähe locker abwehren, andererseits aber die einfachsten Bälle passieren lassen. Ähnlich ungeschickt stellen sich auch die CPU-Feldspieler an und versammeln selbst alleine vor dem Torwart die allergrößten Chancen. Präsentiert wird Ihnen das Geschehen aus sieben unterschiedlichen



[1] Fünf Sekunden vor dem Abpfiff doch noch der WM-Titel! [2] Kurze FMVs sind auch dabei. [3] Faire Zweikämpfe - Freistöße sind selten. [4] Näher zur Kamera stehende Spieler werden größer dargestellt. [5] Das WM-Finale findet in einem versteckten Stadion statt. [6] Weitschuß - Tooor!



Ein wenig besser als geleistet könnte die Lokalisierung sein: Denn falsche Bezeichnungen wie u.a. Elfmeter anstatt Penalty und Rechtschreibfehler wie z.B. „Neue Spiel“ sollten in einer verkaufsfertigen Version wirklich nicht mehr vorkommen.



Kameraperspektiven; der Schwierigkeitsgrad ist dreistufig einstellbar, coole Spielszenen sehen Sie sich mittels Replayfunktion an und speichern sie dann auf der Memory Card. Eine Besonderheit kommt beim Duell an der kameranächsten Bande zum Vorschein: Die Spielfeldumrandung wird transparent, um Ihnen auch hier den vollen Überblick zu gewähren.

Kommentiert wird das Gekicke von einem nur wenige Floskeln (Shoot, Great Save, etc.) einwerfenden Engländer. Ebenso sparsam gingen die Entwickler auch mit den Jubelrufen der kaum zu Worte kommenden Zuschauer um. Gut ist die Hintergrundmusik, die auf eine Mischung aus Italo-House und Light-Pop setzt.

PUMA STREET SOCCER



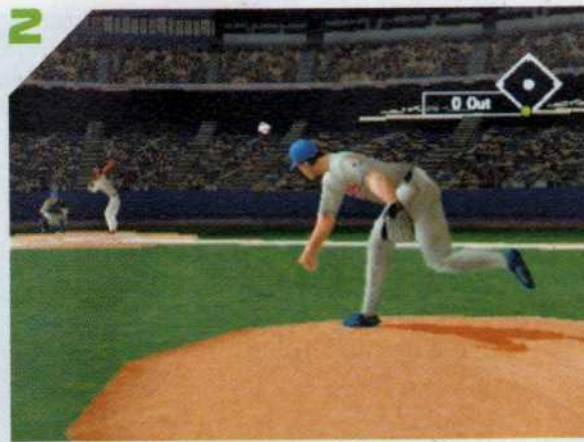
meine Meinung: Abgesehen vom eklatant hohen Schwierigkeitsgrad ist "Puma Street Soccer" ein Game, das sich wohltuend von allen FIFA-, ISS- und UEFA-CL-Games abhebt. Allerdings geht mir eine professionelle Präsentation ab. Das bißchen Kommentar reicht nicht aus, um verwöhnte Fußball-Fans bei der Stange zu halten. Und das ist das Problem: Die Langzeitmotivation ist längst nicht so hoch wie bei den namhaften Kollegen. Wer aber auf ein unkompliziertes Fußballspiel steht, darf ein Auge riskieren. **Artur Hoffmann**

■ GENRE:	Fußballsim
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Sunsoft
■ ENTWICKLER:	Pixelstorm
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

SPIEL-
SPASS:

2,9



[1] Zwei Spieler auf Base und der Home-Run-King Mark McGwire am Schlagmal - ist das die Entscheidung? [2] Das gute Zusammenspiel von Licht und Schatten hebt den Realismusgehalt. [3] Hechtet ein Spieler mit letzter Kraft auf die Base, wirbelt er Staub auf.

TRIPLE PLAY 2000

Wer hätte das gedacht? Das erste offizielle **EA-Sports-Game** mit der 2000 im Titel dreht sich **weder um Fußball, noch um Eishockey oder**

Basketball. Triple Play 2000 ist eine reine Baseballsim. Artur Hoffmann

der hierzulande am wenigsten beachtete US-amerikanische Volkssport bricht jedes Jahr neue Rekorde. Einer der wichtigsten wurde in der letzten Saison aufgestellt, als Mark McGwire die 37 Jahre alte Bestmarke von Roger Maris einstellte, indem er in einer Spielzeit 70 Home Runs schlug. Wollen Sie selbst einmal in die Haut dieses herausragenden Sportlers schlüpfen, sollten Sie einen Blick auf *Triple Play 2000* werfen.

Play Ball!

Freundschaftliches Match, anstrengende Saison und spannende Play Offs stehen auf dem Programm. Der Realitätsgrad darf dabei nach eigenem

FACTS & FEATURES

- + originale MLB-Teams
- + ansehnliche Grafik
- + ausgezeichnete Sounduntermalung
- für Regelunkundige kaum spielbar

Ermessen eingestellt werden und dreht sich um Optionen wie Anzahl der Saisonspiele, den Grad der CPU-Unterstützung sowie die Fehlerquote der Fänger. Dank der offiziellen Lizenz sind alle 30 MLB-Teams plus zwei All-Star-Mannschaften an Bord, die Aufstellungen entsprechen ebenso der Realität. Ein wenig Abwechslung bringt das Home-Run-Derby ins Spiel. Bei dieser Variante (findet alljährlich unter der Spielzeit bei

den All-Star-Spielen statt) geht es nur darum, den Ball öfter als sein Gegner über den Zaun zu schlagen. Spaß pur!

Ernsthafte Hardcore-Gamer begeben sich in die Tiefen des Managements und tauschen, erschaffen oder verpflichten, was das Zeug hält, und erfreuen sich an den ellenlangen Sta-

tistiken, die von RBI über SB bis hin zu HR alles Wissenswerte in Zahlen verpackt.

Die Grafik (authentische 3D-Stadien, nette Animationen und agile Polygonspieler) und die erstklassige Sounduntermalung machen *Triple Play 2000* zur besten Baseballsimulation. mom



TRIPLE PLAY 2000

Fazit: Ansehnliche Grafik, die richtige Lizenz und der gute Kommentar lassen schnell MLB-Feeling aufkommen. Details wie aufgewirbelter Staub sorgen für Atmosphäre.

■ GENRE:	Baseballsim
■ VERFÜGBAR AB:	Juni 1999
■ HERSTELLER:	Electronic Arts
■ ENTWICKLER:	EA Sports
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch

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

SPIEL-
SPASS:

2,1



[1] Warum guckt der Outfielder nur so grimmig? [2] Die Stadien erreichen die gewohnte EA-Sports-Klasse.

den All-Star-Spielen statt) geht es nur darum, den Ball öfter als sein Gegner über den Zaun zu schlagen. Spaß pur!

Ernsthafte Hardcore-Gamer begeben sich in die Tiefen des Managements und tauschen, erschaffen oder verpflichten, was das Zeug hält, und erfreuen sich an den ellenlangen Sta-

PlayStation – Das Fun-Magazin

HERAUSGEBER

Helmut Grünfeldt

STELLVERTRETENDE CHEFREDAKTEURE

Jan Binsmaier (jb),
Wolfgang Schädle (ws) (v.i.S.d.P.)

REDAKTION

Redakteure: Moritz Menzel (mom)
Alexander Folkers (af)

REDAKTIONSASSISTENZ

Catharina Brieden

FREIE MITARBEITER

Artur Hoffmann, Michael Schmithäuser, Piet Jansen

LEKTORAT: Ursula Böhme

HOTLINE

Donnerstags von 14.30-18.00 Uhr
Telefon: 0 81 21/95-12 53

E-MAIL ADRESSE DER REDAKTION

mail@playstation-magazin.de

LAYOUTS, GRAFIKEN UND DRUCKVORLAGEN

Journalatz GmbH, Gruber Str. 46b, 85586 Poing

TITEL: Journalatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRUNG

Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGES

WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
Postfach 11 29, 85580 Poing
Telefon: (0 81 21) 95-0
Telefax: (0 81 21) 95-11 99

VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB

Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF

Anzeigenleitung: Alan Markovic
(verantwortlich für Anzeigen)

Mediaberatung: Simone Müller, Tel. (0 81 21) 95-12 77
Ilka Krebs, Tel. (0 81 21) 95-12 75

MARKENARTIKEL

Christian Buck (-11 06)

INTERN. ACCOUNT MANAGER

Andrea Rieger, Tel. 0 81 04/66 84 58
Telefax: 0 81 04/66 84 59

ANZEIGEN-DISPOSITION

Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-14 74

PRODUKTIONSLEITUNG: Marion Stephan

VERTRIEBSLEITUNG: Gabi Rupp

VERTRIEB

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23
85386 Eching, Tel. 089/31 90 60

DRUCK

E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31
74523 Schwäbisch-Hall

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:

PlayStation - 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: Electronic Arts / Fox Interactive

ALIENS © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation.

PREDATOR © 1998 Twentieth Century Fox Film Corporation.

ALIENS VS. PREDATOR © 1998 Twentieth Century Fox Film Corporation.

All Rights Reserved. "Aliens," "Predator," and "Fox" are registered trademarks of
Twentieth Century Fox Film Corporation.
All Rights Reserved

Inserentenverzeichnis

Kd.	Name	Internetadresse	Hotline	Seite
B	Baucontec	www.baucontec.de	05331/99590	53
C	CDG Media	www.spieleloesungen.de	04131/850610	41
E	Eidos Interactive	www.eidosinteractive.com	0190-510051	124
F	Fire International (Deutschland)	GmbHwww.blaze.de	02154/945251	21
	Franzis' Verlag GmbH	www.franzis.de	08121/951838	43, 61, 67, 79
	Freak's Shop		02504/933033	95
	Funtronixx		0561/12477	113
G	G-Press Dataservice	www.infopool.com	030/3999180	57
	Game It!	www.gameit.de	01805/225300	109
I	Infogrames Videogames Deutschland GmbH	www.infogrames.de	0190/510550	29
J	Jet Stream	www.jet-stream.de	07247/946170	35
K	Theo Kranz Versand	www.logon.de/kranz	0931/3545245	123
M	Media Markt	www.mediamarkt.com		62/63
O	ORDER IN TIME	orderin Time @t-online.de	0711/22291030	25
P	Philip Morris			9, 11
	PROMARKT GmbH		030/78780-253, -297	2/3
S	Siggi's ToyShop	www.lueneburg.net/toyshop	04131/760462	81
	Softsale Lau & Zielke	www.softsale.de	05021/910416	5
W	WEKA Computerzeitschriften	www.wekanet.de		99, 101
	WEKA Consumer Medien	www.wekanet.de		37, 69, 71, 93, Beihefter
	Wial Versand Service	www.wial.de	08142/59640	65

PlayTest



[1] Hier wurden Sie gerade von einer Plasma-Bombe erwischt. [2] Gott sei Dank finden sich überall im Spiel Extrawaffen und Munition. [3] Diese Falle lähmt Sie für mehrere Sekunden. Jetzt können Sie nur hoffen, daß der Feind nicht in der Nähe ist.



TRAP RUNNER

Wer es liebt, seinen Gegner mit einer **Ionenkanone** zu braten oder ihn dreist mit einer Tretmine ins Aus zu befördern, ist bei dieser gelungenen **Mischung aus Action und Strategie** genau an der richtigen Adresse. *Piet Jansen*

Vielleicht kennen Sie noch den alten Klassiker *Spion und Spion*, ein geniales Zweispieler-Game, das seinerzeit auf dem Amiga für Furore sorgte. Das Spielprinzip von *Trap Runner* ähnelt dieser Umsetzung der Mad-Comic-Kurzgeschichten ein wenig, ist jedoch um einige äußerst hinterhältige Details bereichert worden.

Nach wie vor gilt es, sich auf einem begrenzten Areal gegen einen einzelnen Gegner

zur Wehr zu setzen. Die Grundregeln sind dabei eigentlich einfach: Wer als letzter übrigbleibt, hat gewonnen. Der Reiz dieses Spiels liegt in

FACTS & FEATURES

- + genialer Mehrspielerspaß
- + viele strategische Möglichkeiten
- etwas zu unübersichtlich
- klein geratene Level

den verschiedenen Möglichkeiten, seinem Gegner Schaden zuzufügen. Vor Spielbeginn können Sie aus einer anfangs sechs Charaktere umfassenden Truppe Ihren Kämpfer wählen. Anschließend finden Sie sich auf einem acht mal acht Bildschirme großen und mit Treppen, Brücken und beweglichen Teilen gespickten Gelände wieder. Nun heißt es für Sie, Bomben, Minen und andere Unannehmlichkeiten strategisch günstig zu platzieren und zu hoffen, daß Ihr Kontrahent nichtsahnend hineintritt. Und nun wird es interessant, denn während eine einzelne Mine dem Gegner kaum merklichen Schaden zufügt, läßt sich durch geschicktes Kombinieren der verschiedenen Bombentypen erheblich mehr Schaden anrichten.

Ihr Waffenarsenal umfaßt normale Bomben, die erst durch das Platzieren neben einem Zünder oder durch eine andere Explosion zur Detonation gebracht werden können. Die Zünder unterteilen sich in zwei verschiedene Katego-



[1] Ist eine Plasma-Bombe erst mal hinter Ihnen her, wird es verdammt schwer, diese wieder loszuwerden. [2] Im Surveillance-Modus können Sie das umliegende Gelände auf versteckte Fallen und Bomben untersuchen. [3] Nachdem Sie eine Bombe entdeckt haben, müssen Sie eine zufällig gewählte Tastenkombination eingeben, um sie zu ergattern.



rien: Zum einen gibt es Zeitzünder, die nach Ablauf weniger Sekunden von alleine hochgehen. Beim Einsatz dieses Zündertyps müssen Sie darauf bauen, daß der Gegner zur richtigen Zeit am richtigen Ort ist. Zum anderen verfügen Sie über Fernzünder, die Sie durch einen simplen Tastendruck jederzeit explodieren lassen können. Eine andere Möglichkeit, die Fetzen fliegen zu lassen, ist das Verlegen von Minen. Tritt Ihr Widersacher in eine, bringt er augenblicklich auch alle in unmittelbarer Nähe befindlichen Explosivkörper zur Zündung. Darüber hinaus stehen Ihnen auch Fallen zur Verfügung, die den Gegner für mehrere Sekunden lähmen, und Giftgas versprühende Generatoren. Das wichtigste Item, um all diese kleinen Gemeinheiten so richtig schön miteinander zu kombinieren, ist jedoch eine Falle, die den Feind beim Betreten in eine vorher bestimmbare Richtung schleudert. Im Idealfall könnte man so den Gegner quer durchs Spielfeld von einer Bombe zur nächsten jagen, nur um ihn dann, durch eine weitere Falle gelähmt, einem Giftgasstrahl auszusetzen. Hinterhältig finsternen Phantasien sind keine Grenzen gesetzt.



erkennen. Weiterhin können Sie versuchen, feindliche Fallen in diesem Modus zu entschärfen. Dafür müssen Sie nichts weiter tun, als nach Entdeckung eines Hindernisses schnell eine eingeblendete Tastenkombination zu drücken. Wenn Sie keinen Fehler machen, gehört das Objekt Ihnen, und Sie kommen mit heiler Haut davon, ansonsten wird's Zeit zum Beten. Da die Items im Spiel begrenzt sind, ist es von Vorteil, wenn Sie sich bei einstellender Bomben-Knappheit rechtzeitig in den "Surveillance"-Modus begeben, um Ihren Vorrat wieder aufzufüllen.

Lieber langsam und sicher

Es könnte alles so schön sein, wenn Ihr Gegenspieler nicht permanent das gleiche mit Ihnen vorhätte. Denn während Sie sich komplizierteste Konstruktionen ausdenken, haben Sie kaum Zeit, die Vorgehensweise Ihres Gegners zu beobachten – und schon kann der nächste Schritt der letzte sein. Zwar können Sie Ihre eigenen Bomben und Fallen jederzeit erkennen, doch die vom Gegner verteilten Sprengladungen sind für Sie unsichtbar, bis Sie in den sogenannten "Surveillance"-Modus gehen. Jetzt bewegt sich Ihre Spielfigur sehr langsam über das Feld und ist zu keinerlei Gegenwehr mehr fähig, aber Sie können alle direkt vor Ihnen liegenden Hindernisse

Neben all diesen hinterhältigen Methoden, seinen Gegner loszuwerden, können Sie bei direktem Aufeinandertreffen auch zu herkömmlichen Arten der Kriegsführung greifen und mit einer je nach Charakter unterschiedlichen Distanzwaffe (Pistole, Pump-Gun) auf den Feind schießen oder ihm in bester Beat'em-up-Manier einen rechten Haken oder Kick mitgeben. Sollte das doch sehr umfangreiche Waffenarsenal trotz allem nicht ausreichen, sind überall im Spielfeld Extras wie z.B. eine Plasma-Homing-Bombe versteckt, die den Gegenspieler unerbittlich verfolgt.

Das Spiel präsentiert sich aus einer isometrischen Draufsicht, in der Gegenstände und Gebäudeteile, die die Sicht versperren könnten, transparent dargestellt sind. Sowohl im Einwie auch im Zwei-Spieler-Modus muß man sich bis auf wenige Ausnahmen mit einer Split-screen-Darstellung begnügen. Leider stellt diese das Geschehen manchmal etwas zu klein und unübersichtlich dar. Ein wenig Abhilfe schafft eine Übersichtskarte, die Ihnen neben der Levelarchitektur auch den augenblicklichen Standort des Gegners verrät. Besondere Beachtung verdient der Tutorial-Modus, der Schritt für Schritt sämtliche Waffengattungen und alle damit möglichen Kombinationen vorbildlich erklärt. Wer sich die witzigen Videosequenzen einmal in Ruhe angesehen hat, wird sich wohl ohne einen einzigen Blick ins ebenfalls sehr gute Handbuch sofort zu rechtfinden.



TRAP RUNNER



eine Meinung: Selbst nach längerem Spielen entdeckt man immer wieder neue Gemeinheiten und ersinnt somit immer komplexere Fallen. Obwohl das Game gegen einen menschlichen Mitspieler am meisten Spaß macht, ist dank der guten KI auch eine Schlacht gegen die PlayStation immer wieder eine Herausforderung. Wirklich toll ist die Einführung ins Spielprinzip gelungen, die keine Fragen offen läßt. Leider ist die Grafik streckenweise etwas unübersichtlich und zu klein geraten.

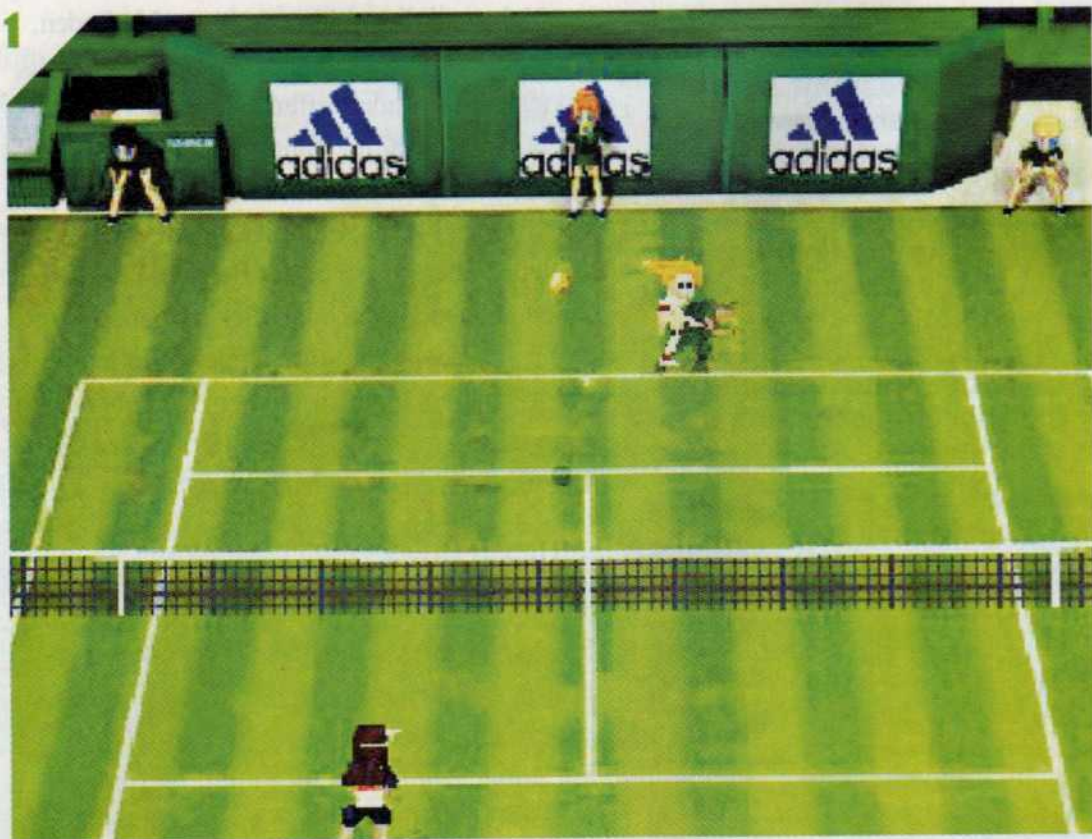
Piet Jansen

■ GENRE:	Action
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Konami
■ ENTWICKLER:	Konami
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	1,3
■ GRAFIK:	2,0
■ SOUND:	2,2
■ PRÄSENTATION:	2,0
■ GAMEPLAY:	1,9
■ MOTIVATION:	2,0
■ PREIS/LEISTUNG:	1,9

SPIEL-SPASS:

1,9



[1] In Wimbledon wird natürlich auf Gras gespielt. [2] Die witzigen Hintergründe tragen zum spaßigen Ambiente bei. [3] Der vorbeifahrende Radler lenkt uns ab...

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

Vier winzige **Tennisspieler** stehen sich auf dem harten Betonboden eines **Tennis-courts** gegenüber und dreschen den Filzball über das Netz. So geht es nur bei **Anna Kournikova's Smash Court Tennis** zu. Artur Hoffmann

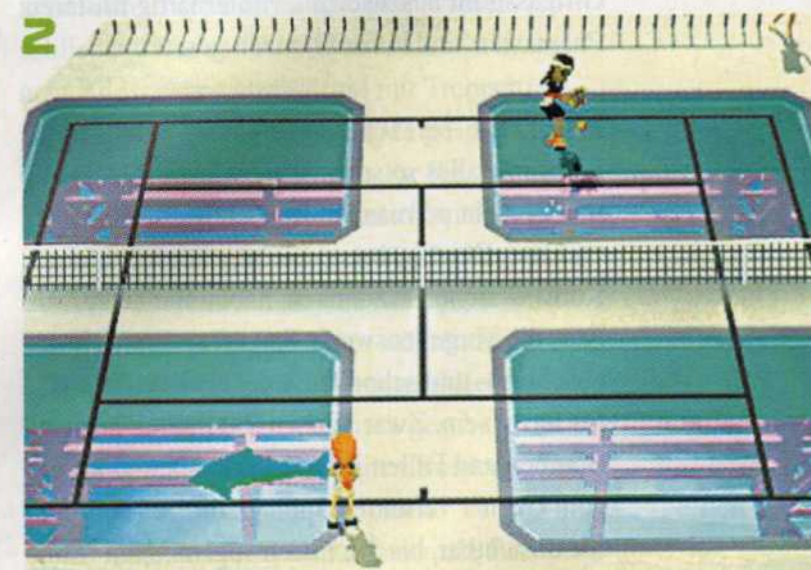
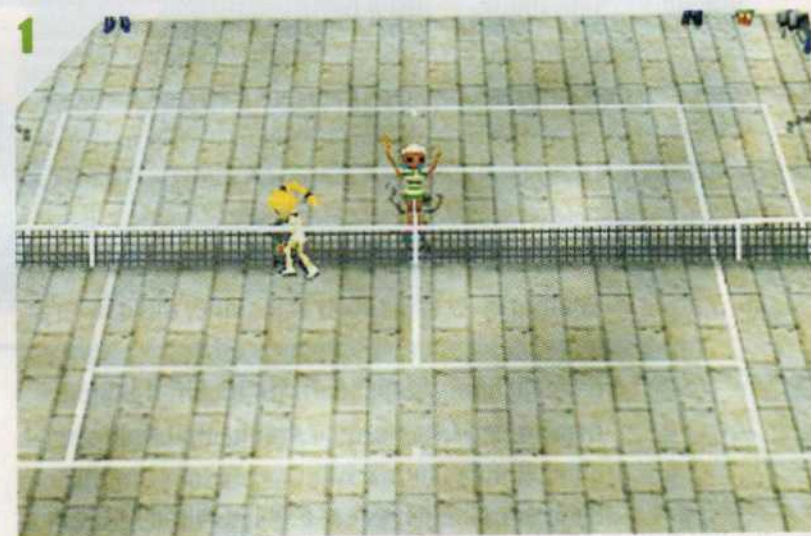
Wer kennt Anna K.? Die russische ATP-Spielerin hat es zwar noch nicht an die Spitze der Weltrangliste geschafft, dafür hat sie den meisten Konkurrentinnen aber eines voraus: ein ungemein hübsches Äußeres. Und da die Verbindung zwischen Sportlern und Videospielen bereits seit längerem zum guten Ton gehört, taucht das blonde Tennisbabe nun auch in einem PlayStation-Game auf: *Anna Kournikova's Smash Court Tennis*.

Wie alle anderen Sportspiele in denen

Comic-Charaktere mit von der Partie sind, hat auch diese Simulation kaum Bezugspunkte zur realen (Tennis-)Welt. Zwar verzichteten die Programmierer auf extreme Einlagen à la Mega-Schlag oder Super-Sprung, dafür dürfen

FACTS & FEATURES

- + knuddlige Charaktere
- + viele Tennis courts
- grottenschlechter Sound



[1] Der Computer hat den Punkt am Netz gemacht - da kann sich der Kleine aber freuen... [2] Ein Delphin unter dem Hallenboden? Ein komischer Platz... Sicher nicht Wimbledon-tauglich!

Sie Ihren Charakter mit diversen – erst zu erspielenden – Power-Ups aufrüsten. Die ein bis fünf Gewinnsätze langen Matches gegen die zahlreich vorhandene Konkurrenz werden auf witzigen Plätzen ausgetragen, die in Mailand, Osaka oder New York beheimatet sind. Insgesamt werden Ihnen 14 mit unterschiedlichen Belägen ausgestattete Courts präsentiert.

Game, Set and Match?

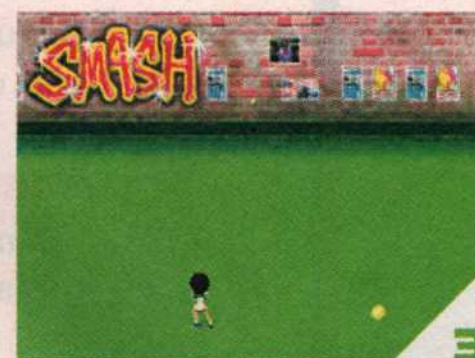
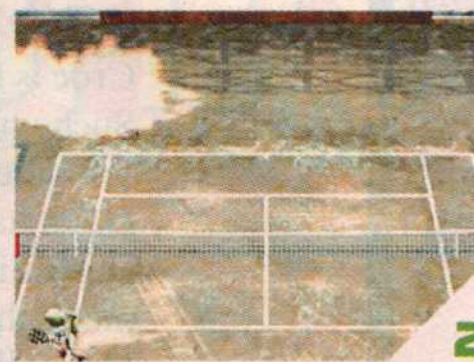
Neben dem Einzel steht natürlich auch ein Doppelwettbewerb auf dem Programm. Hierbei wird Ihr Partner auf Wunsch von der CPU übernommen. Falls Ihnen das herkömmliche Tennisspiel zu langweilig wird, entscheiden Sie sich für die bombige Mehrspieler-Variante namens "Smash Blast". Hier dreschen Sie als Ball zweckentfremdete Bomben mit bis zu drei menschlichen Mitspielern über das Netz. Weitere Spieloptionen (wie zum Beispiel das mehrere Übungen umfassende Training sowie ein Turniermodus) sorgen dafür, daß Fans voll auf ihre Kosten kommen.

Oh weh!

Die Steuerung ist nicht allzu kompliziert und beschränkt sich auf die wichtigsten Schlagvarianten. Auch beim traditionell schwierigsten Aspekt des Tennisspiels, dem Aufschlag, hat Namco ein Herz für Anfänger. Durch einen Druck auf die DREIECK-Taste führt Ihr Alter Ego einen einfachen Aufschlag durch, der immer korrekt im gegnerischen Feld landet.

Die Comic-Grafik ist in Ordnung, wartet aber mit viel zu wenig spaßigen Überraschungen auf. Ein Vogelschwarm, der über den Court fliegt, oder Motorroller, die am Platz vorbeifahren sind da schon das höchste der Gefühle. Ziemlich schlecht ist es um die Sound-Unterstützung bestellt, da das als Hintergrundmusik bezeichnete Gedudel bereits nach wenigen Minuten zu nerven beginnt und deswegen zumeist deaktiviert wird. Auch die nicht vorhandene Option, ein bereits begonnenes Spiel abubrechen, zeugt nicht gerade von der Sorgfalt der Programmierer. Es ist einfach unnötig nervig, jedesmal den Reset-Schalter zu betätigen, um eine aussichtslos gewordene Partie zu beenden.

jb



[1] Wie es sich für ein Turnier gehört, geht es nach dem KO-System ins Finale.

[2] Der Linie entlang - bombig!

[3] Training an der Ballmauer.

[4] Der Trainer greift Ihnen bei Ihren Übungen unter die Arme.

[5] Ein kurzes Match für Zwischendurch geht immer!

[6] Ungewohnter Belag - gleiches Spiel.

[7] Nun noch einen Cross-Ball gespielt und schon ist der Punkt gemacht.

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS



eine Meinung: Obwohl das Game einige nette Details aufweist und auf seine Art einzigartig ist, bin ich nicht gerade traurig darüber, daß die Testphase vorbei ist. Daran können weder die vielen versteckten Charaktere, noch das wirklich witzige Power-Up-System etwas ändern. Wer aber als Tennisaner auf comic-mäßige Grafik, knuddelige Charaktere und ein einfaches Gameplay steht, kommt dennoch auf seine Kosten. Und das trotz mieser Musik und magerer Dual-Shock-Unterstützung.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Teenissimu
■ VERFÜGBAR AB:	Juni 1999
■ HERSTELLER:	SCED
■ ENTWICKLER:	Namco
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

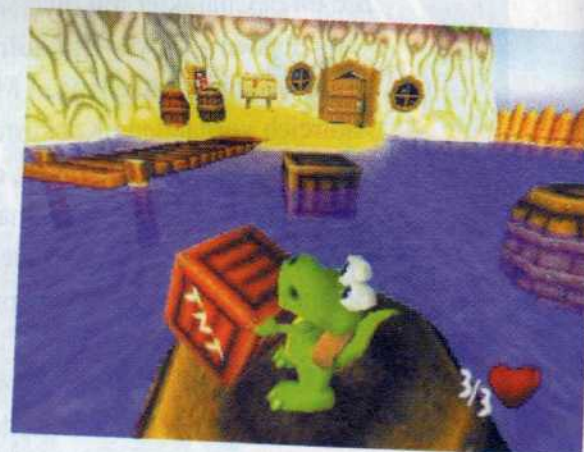
SPIEL-
SPASS:

2,8

Im nächsten Heft

Croc 2

Croc is back! Eigentlich will sich das liebenswerte Reptil nur auf die Suche nach seinen verschollenen Eltern machen. Aber plötzlich taucht sein alter Erzfeind Baron Dante auf und macht ihm das Leben schwer. Doch halt! Hatte dieser nicht im letzten Teil das Zeitliche gesegnet? Eigentlich schon, aber dummerweise haben ihn seine fiesen Diener auf magische Weise wieder zum Leben erweckt – was läßt man sich auf Herstellerseite nicht alles einfallen, um einem erfolgreichen Spiel zu seinem Sequel zu verhelfen... Ein ausführlicher Test wird zeigen, ob der Nachfolger hält, was der Name verspricht!



Dino Crisis

Shinji Mikami – ein Name, der im Grusel-Genre der PlayStation ein bekannter Begriff ist. Schließlich produzierte er die überaus verkaufsträchtige *Resident Evil*-Reihe und zählt zu den ganz Großen seines Fachs. Sein neuestes Werk *Dino Crisis* soll in diese erfolgreichen Fußstapfen treten. Einen Vorgeschmack konnten Sie bereits beim Messebericht in dieser Ausgabe lesen – deutlich mehr sollten wir nächsten Monat für Sie in Erfahrung bringen.



Bugs Bunny auf Zeitreise

Einer der bekanntesten Toons von Warner Bros. kommt endlich auch auf die PlayStation! Die Rede ist vom frechen Hasen Bugs, der zusammen mit seinen Freunden Elmer, Duffy, Sam & Co. bald die heimischen Wohnzimmer unsicher macht. Dummerweise fummelte der Comic-Rammler an einem mysteriösen Apparat herum, der sich sogleich als Zeitmaschine entpuppt – in der nächsten Ausgabe werden wir testen, ob ihm die Heimreise durch die Zeiten glückt und ob Infogrammes' 3D-Jump'n Run die hohen Erwartungen erfüllen konnte.



außerdem:

- Legacy of Kain: Soul Reaver
- V-Rally 2
- Saboteur
- Versailles
- wipEout 3
- Bomberman und vieles mehr...

Auch in der nächsten Ausgabe wieder dabei: Unsere Demo-CD!

die redaktion

Chaos pur herrschte diesen Monat in unseren Büros. Bedingt durch die E3 mußten die anderen Artikel noch früher fertig werden als sonst, und Messetermine im 10-Minuten-Takt sind halt einfach des Redakteurs liebste Freizeitbeschäftigung... Zurück in "good ol' Germany" stand der Messe-Bericht auf der Tagesordnung. Nunja, Nachtordnung wäre wohl besser gesagt – was so ein Jet-Lag alles aus Menschen machen kann, tststs...

Murphys Law schlug dann besonders hart bei Wolfgang zu: Sein Rechner schien den Messebericht zu hassen. Denn unvermittelt meldete er just dann schwere Abstürze, kurz bevor der entnervte Recke gerade zwischenspeichern wollte. Besonders das gute Timing der vermaledeiten Elektronik-Kiste beeindruckte uns immer wieder.... Die Folge: Ein ständig laut schimpfender Wolfgang hallte durch unsere Gänge – Messe-Nachwehen pur.

Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)

dynatex

Im Brückcenter,
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND

Der Versandspezialist



Versand & Laden: Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg - Laden: Bahnhofstraße 28, 94032 Passau

JETZT NEU:

SONY PLAYSTATION
INKL. ORIGINAL
ANALOG CONTROL PAD
DUAL SHOCK

239,-

PLAYSTATION

- SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
- DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
- UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
- CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN 19,95
- CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 29,95
- 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



DRIVER (JUNI) 89,95

- GAMEMASTER DELUXE - SCHUMMELMOD. 89,95
- CHEATMASTER - BLAZE 29,95
- EQUALIZER - SCHUMMELMODUL 69,95
- X-PLÖDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
- X-PLÖDER PROFESSIONAL 134,95

Crash Band. 2 - Platinum 49,95



Crash Bandicoot 3 89,95

Saboteur (Juni) 99,95

- Bloody Roar 2 (Juni) 84,95
- WWF Attitude (Juni) 84,95
- RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHLUB) ... 16,95
- LENKRAD JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95
- LENKRAD DUAL FORCE WHEEL 149,95
- JOYSTICK JOYTECH BIO-GRIP 34,95
- 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



Croc 2 (Juni) 89,95

Rainbow Six (Juni) 89,95

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR
BESTELLTE WARE VERLÄßt NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER
HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN
BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN
GLEICHZEITIG Sogar PORTOFREI*. NUTZEN SIE UNSEREN
VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE
ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO
FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACH-
LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI*. BESTELL-
ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN
AUCH UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN, MIT
FRANKIERTEM (3 DIN) UND ADRESSIERTEM
RÜCKUMSCHLAG (DIN C5) ANFORDERN.



Rechtzeitig vorbestellen!
voraussichtlich nur kurze Zeit lieferbar!

SILENT HILL (JULI) 89,95

- 360 (JUNI) 89,95
- ABE'S EXODUS (ODD WORLD 2) 79,95
- ACM 1918 (JULI) 84,95
- AKUJI THE HEARTLESS 89,95
- ALIEN RESURRECTION (SEPT) 89,95
- APE ESCAPE (JULI) 89,95
- ASTERIX 89,95
- ATTACK OF THE SAUCERMAN (JULI) 89,95
- BIG AIR 89,95
- BILLARD NIGHTS (SEPT) 79,95
- BLOOD LINES 79,95
- BLOODY ROAR 2 (JUNI) 84,95
- BOMBERMAN 79,95
- BOMBERMAN FANTASY RACING 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
- CARMAGEDDON - FAHR ZUR H. (DT) (JUN) 84,95
- CASTROL HONDA SUPERBIKE (JULI) 89,95
- CENTPEDE PSX 89,95
- CHESSMASTER MILLENNIUM 89,95
- CHOKOBO (AUG) 89,95
- CIVILIZATION 2 89,95
- COLONY WARS 2: VENGEANCE 89,95
- COMMAND & CONQUER 2: GEGENSCHLAG 89,95
- COOL BOARDERS 3 89,95
- CRASH BANDICOOT 3 89,95
- CROC 2 (JUNI) 89,95



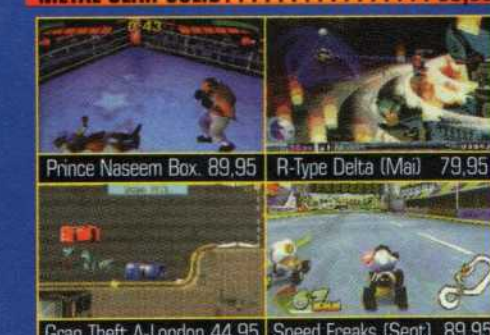
Racing Simulation 2 89,95

V-Rally 2 (Juni) 89,95

L.O.K. Soul Reaver 99,95

UEFA Champ. league 99,95

- DARK STALKERS 3 84,95
- DESCENT 3 79,95
- DISCWORLD NOIR (SEPT) 84,95
- DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) (JUNI) ... 89,95
- DRIVER (JUNI) 89,95
- EARTHWORM JIM 3D (AUG) 89,95
- FIFA '99 89,95
- FORMEL 1 '98 99,95
- G-POLICE 2 (SEPT) 89,95
- GEX 3: DEEP COVER GECKO 89,95
- GLOBAL DOMINATION 89,95
- GOLF PRO 94,95
- GRAND THEFT AUTO - LONDON 44,95
- GRAND TH.A. - PACK: Plat-Vers. + London 74,95
- HARD EDGE 89,95
- HOGS OF WAR 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 99,95
- LEGEND OF KARTIA (JUNI) 99,95
- LIVE WIRE 64,95
- MARVEL SUPERHER. vs. STREETFIGHTER 84,95
- MASTER OF MONSTERS 99,95
- METAL GEAR SOLID 89,95



Prince Naseem Box. 89,95

R-Type Delta (Mai) 79,95

Gran Theft A-London 44,95

Speed Freaks (Sept) 89,95

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

- ABE'S EXODUS 79,95
- BATMAN & ROBIN 49,95
- CIRCUIT BRAKERS 49,95
- CRIME KILLER 49,95
- CYBALL ZONE 29,95
- DEATHTRAP DUNG. inkl. Spieleber. 64,95
- DESCENT 44,95
- DIABLO 49,95
- FELONY 11-79 39,95
- MR. DOMINO 49,95
- O.D.T. 49,95
- POWER BOAT RACING 49,95
- POY POY 49,95
- RAY TRACERS 49,95
- RIVEN (MYST 2) 69,95
- S.C.A.R.S. 49,95
- SENTIENT 49,95
- SENTINEL RETURNS 44,95
- SPACE JAM 49,95
- STARWINDER 39,95
- SUPERCROSS (J. McGRATH) 49,95
- SUPER MATCH SOCCER 49,95
- VIGILANTE 8 49,95
- WARHAMMER 2 (DARK OMEN) 49,95
- WILD NINE'S - SPECIAL EDITION 69,95
- WORLD LEAGUE BASKETBALL 44,95
- WWF IN YOUR HOUSE 49,95
- WWF WARZONE 59,95
- XEVIOUS 3D 49,95

PLATINUM-EDITION

- ABE'S ODDYSEE 49,95
- ADIDAS POWER SOCCER 49,95
- AIR COMBAT 49,95
- ALIEN TRILOGY 44,95
- BUST A MOVE 2 44,95
- COMMAND & CONQUER 1 44,95
- C & C 2: ALARMSTUFE ROT (JUNI) 49,95
- COOL BOARDERS 2 49,95
- CRASH BANDICOOT 2 49,95
- CROC 44,95
- DESTRUCTION DERBY 2 49,95
- FIFA '98 (MAI) 49,95
- FINAL FANTASY VII 49,95
- FORMEL 1 '97 (JUNI) 49,95

- G-POLICE 49,95
- GRAN TURISMO 49,95
- GRAN THEFT AUTO 44,95
- HEART OF DARKNESS 44,95
- HERCULES 49,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER PRO 49,95
- INT. TRACK & FIELD 44,95
- JURASSIC PARK 49,95
- MICRO MACHINES V3 49,95
- MICKEY'S WILD ADVENTURES 49,95
- MOTO RACER 44,95
- PANDEMONIUM 49,95
- PORSCHE CHALLENGE 49,95
- RAYMAN 44,95
- RESIDENT EVIL 1 44,95
- RIDGE RACER REVOLUTION 49,95



Formel 1 '97 - Pt. 49,95

FIFA '98 - Pt. 49,95

Final Fantasy VII - Pt. 49,95

Gran Turismo - Pt. 49,95

- ROAD RASH 44,95
- SOUL BLADE 49,95
- SOVIET STRIKE 44,95
- TEKKEN 2 44,95
- TOCA TOURING CAR 44,95
- TOMB RAIDER 1 49,95
- TOMB RAIDER 2 49,95
- TRUE PINBALL 49,95
- V-RALLY 49,95
- WIPEOUT 2097 49,95
- WORMS 44,95

- METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK ... 159,95
- SPIELEBERATER METAL GEAR SOLID ... 24,95
- MISSION IMPOSSIBLE (SEPT) 89,95
- MONKEY HERO 89,95
- MUSIC: MUSIC CREATION 89,95
- NBA PRO '99 (JUNI) 99,95
- NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPHALT ... 89,95
- NFL BLITZ 89,95
- NHL '99 89,95
- NHL PRO '99 (AUG) 89,95
- NO FEAR MOUNTAINBIKING 89,95
- OMEGA BOOST (JULI) 89,95
- PLANE CRAZY (JUNI) 89,95
- PLAYER MANAGER - ANCO 84,95
- POPOULOS - THE 3RD COMING 89,95
- POY POY 2 89,95
- PREMIER MANAGER '99 79,95
- PRINCE NASEEM BOXING 89,95
- PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A. 89,95
- PUMA STREET SOCCER 89,95
- R-TYPE DELTA 79,95
- RACING SIMULATION 2 89,95
- RAINBOW SIX (JULI) 89,95
- RALLYMASTERS (JULI) 79,95
- RAMPAGE 2 - UNIVERSAL TOUR 84,95
- RC STUNT COPTER (JULI) 79,95
- REVOLT (AUG) 89,95
- RIDGE RACER TYPE 4 89,95



Need For Speed 4 89,95

Metal Gear Solid 89,95

Warzone 2100 89,95

Castrol Honda SB 89,95

- RUGRATS 89,95
- SABOTEUR (JUNI) 99,95
- SHADOWMAN (AUG) 84,95
- SILENT HILL (JULI) 89,95
- SPIELEBERATER SILENT HILL ORIG. (JULI) 24,95
- SMASH COURT TENNIS: A. KOORN. (JUNI) 79,95
- SOUTHPARK (AUG) 84,95
- SPEED FREAKS - WHEEL NUTS (SEPT) ... 89,95
- SPORTS CAR GT 89,95



RIDGE RACER TYPE 4 89,95

- STAR WARS: EPISODE 1 - DUNKLE B. (JUNI) 89,95
- STAR WARS: EPISODE 1 - RACER (JULI) ... 89,95
- STREETFIGHTER ALPHA 3 79,95
- STREETFIGHTER COLLECTION 2 79,95
- SWING 74,95
- SYPHON FILTER (JUNI) 89,95
- T'AI FU 79,95
- TANKTICS (JUNI) 84,95
- TEKKEN 3 99,95
- TOCA TOURING CAR 2 89,95
- TOMB RAIDER 3 99,95
- TOMORROW NEVER DIES (JULI) 89,95
- TRAP RUNNER (JUNI) 89,95
- TUNGUSKA (SEPT) 84,95
- UBIK (JUNI) 99,95
- UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99 99,95
- V-RALLY 2 (JUNI) 89,95
- VIRUS (JUNI) 89,95
- WARZONE 2100 89,95
- WILD NINE'S SPECIAL EDITION 69,95
- (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)
- WWF ATTITUDE (JULI) 84,95
- X-GAMES PRO BOARDER 89,95



Tomb Raider 2 - Plat. 49,95

Tomb Raider 3 99,95

Syphon Filter (Juni) 89,95

Star Wars Ep. 1-DB 89,95

Gex 3: Deep Cover G. 99,95

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH
LIEFERUNG IN 2-3 TAGEN

**TEL: 0049
85 17 37 77**

UMRECHNUNG INKL. BANKGEBÜHREN:
1 DM=7,8 OS: PORTO 6,90 ZZGL. NN-GER

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 57 16 01

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER
AUF DER ESN-MESSE 1997 IN NÜRNBERG



99 YOU
GECKY
THING. 66

GECK
DEEP COVER GECKO



EIDOS
INTERACTIVE