

Alle Cheats
100%
getestet

20 Seiten
TIPS & TRICKS

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

Playstation
Das Fun-Magazin

Playstation

Das Fun-Magazin

www.playstation-net.de

Weltpremiere:
Die ersten Infos und Bilder zu Iron Soldier!

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

**AUF
CD**
Silent Hill
ShadowMan

In der Mache

Worms Armageddon
Metal Gear VR Missions
Ace Combat 3
Mission Impossible

PlayTest

Silent Hill
Soul Reaver
V-Rally 2
Bugs Bunny

10
Demos

AUF CD

- Racing Sim 2
- Metal Gear Solid
- S.C.A.R.S.
- Batman & Robin
- ISS Pro 98

Videos: ShadowMan, Silent Hill, Kensei: Faced Fist, Trap Runner, Diver's Dream



**WORMS
ARMAGEDDON**

HORROR-SPECIAL
Die Grusel-Schocker
im Überblick



Warzone 2100 © 1998 Pumpkin Studios. © & Published by Eidos Interactive, 1999. Alle Rechte vorbehalten.

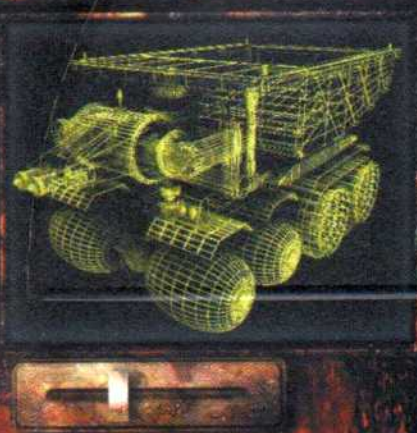


Diese Schlacht sprengt alle Dimensionen

001 459



X: 28 01
Y: 34 45
Z: 21 99



„Die Kombination aus simpler Steuerung, intelligenten Einheiten und echtem 3D ist einmalig und dürfte speziell im Mehrspieler-Modus ihre Qualitäten zeigen.“
Alexander Geltenpoth, PC Action 03/99

„Genial: Warzone 2100 verbindet Top-Grafik mit Spitzenspielspaß.“
Games and More 05/99

„... ein absoluter Hit ...
Einschätzung: Sehr gut.“
PlayStation Zone 02/99



101



Echte 3D-Umgebung mit frei schwenk- und zoombarer Kamera zieht Sie mitten ins Kampfgeschehen



Kombinieren Sie insgesamt mehr als 400 Technologien zu über 2.000 individuellen Kampfmaschinen



WARZONE 21000

... führt das Echtzeit-Strategie-Genre in die 3. Dimension!

EIDOS
INTERACTIVE

Sommer-offensive



ährend Sie sich im Freibad aalen und eine neue Schicht Sonnenöl auflegen, wischt sich das Redaktionsteam in diesem Moment den Schweiß von der Stirn. Die Hitze stammt weniger aus direkter Sonnenbestrahlung, sondern von der frisch eingebrochenen Spielewelle, die nicht einmal vor 30 Grad im Schatten Halt macht.



Man kann die Jahreszeiten drehen und wenden wie man will, der Spielenachschub für Sonys Edelkonsole reißt nicht ab. In dieser Ausgabe können wir Ihnen zum Beweis gleich drei Sommer-Highlights präsentieren, die für jeden Geschmack die richtige Erfrischung bieten. So dürfen sich Rennfahrer mit *V-Rally 2* auf hitzige Schotterpisten-Duelle freuen. Action-Freunde hingegen werden mit dem heißersehten Mystik-Adventure *Soul Reaver* bedient und zu guter Letzt hält Konami mit *Silent Hill* ein ganz besonderes Grusel-Fest für alle Horror-Fans bereit. In unseren vierseitigen Mammut-Tests ab Seite 82 klären wir Sie detailliert über Stärken und Schwächen der drei potentiellen Superhits auf.



Zum Glück können wir PlayStation-Spieler auch in diesem Jahr wieder aus dem vollen schöpfen – was sich auch im neuen Millennium nicht so schnell ändern wird. Softwarehersteller wie Konsumenten lecken sich bereits gierig die Finger nach Sonys nächster Wunderwaffe. Auf der E3-Messe in LA wurde dieser Trend aus allen Lagern bestätigt. Dazu gleich noch eine brandaktuelle Meldung: Die Vorproduktion der "Next PlayStation" ist bereits in vollem Gange: In einem frisch gebauten Toshiba-Werk in Tokio wird ab Ende Juli das Herzstück der "PlayStation 2" (die Emotion-Engine) in Massen hergestellt. In den nächsten paar Jahren stehen uns mit dieser bahnbrechenden Chip-Technologie grandiose und vor allem innovative Spielkonzepte ins Haus, deren Faszination wir uns heute noch gar nicht vorstellen können. Vorausgesetzt Sony schafft es, in den nächsten Monaten seine ersten Entwicklersysteme an deren privilegierten Softwarehäuser auszuliefern – denn ohne sogenannte "Killer-Games", wie es damals Namcos "Ridge Racer" darstellte, läßt sich heutzutage selbst die leistungsfähigste Hardware schwer an den Mann bringen.

Heiße Spiele und kühle Drinks wünschen Ihnen

Jan Binsmaier
stellv. Chefredakteur

Wolfgang Schädle
stellv. Chefredakteur

August 99

**Dinge,
die das Leben
schöner
machen...**

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!

Internationale
Funkausstellung 1999



Your world of
consumer electronics

Berlin, 28. August - 5. September

WIR SIND DA:
Halle 4.1a / Stand 01



www.v-rally.com

☐ Auf einen Blick

- 4 Editorial
- 6 Inhalt
- 8 News
- 10 Leserbrief
- 42 Horror-Special
- 55 Tips, Tricks, Cheats
- 71 Spiele-Hotline
- 117 Impressum
- 117 Inserentenverzeichnis
- 122 Vorschau 9/99



Alle Cheats
100%
getestet

Cheats

Codes

- 56 Big Air
- 59 Bust-A-Move 4
- 60 GTA London 1969
- 61 Live Wire

Walkthrough

- 62 TOCA 2 Touring Cars
- 62 Die neuen Grundregeln
- 63 Teststrecke
- 63 Fahrzeugauswahl
- 63 Bonusautos
- 64 Strategie

Platinum

- 68 Bust-A-Move 2
- 68 Crash Bandicoot
- 69 Croc:
- Legend of the Gobbos
- 70 Destruction Derby 2
- 70 Hercules

Oldie

- 72 Future Cop L.A.P.D.

Gamebuster/Xploder-Codes

- 76 Asteroids
- 76 GTA London 1969
- 77 Live Wire
- 77 Monkey Hero
- 77 Pax Corpus
- 77 Rampage World Tour
- 77 R-Type Delta
- 78 Warzone 2100



16

- 16
- 30
- 28
- 33
- 82
- 86
- 92
- 96

Titelthemen



42 Horror-Special

Schwarze Scheiben, die das Grauen bringen: Die Horror-Welle für die PlayStation kommt ins Rollen. Wir sind in die dunklen Grüfte der Entwicklerlabors hinabgestiegen und präsentieren die gruseligsten Neuerscheinungen und düstersten Klassiker.

82 Silent Hill

Geisterstunde auf der PlayStation: Konamis düsterer Horror-Schocker *Silent Hill* ist der spielgewordene Alptraum. Wer das grausige Geheimnis der verlassenen Geisterstadt lösen will, muß Nerven aus Stahl mitbringen.

86 Soul Reaver

Knapp drei Jahre nach Kains Rachefeldzug macht sich ein weiterer untoter Bewohner von Nosgoth auf, um das Königreich zu verwüsten. Dabei wandelt er zwischen den Welten, kämpft mit Schwert und Zaubersprüchen - und hat Angst vor Wasser.

92 V-Rally 2

Start frei: Infogrames präsentiert mit *V-Rally 2* den Nachfolger zu einem der erfolgreichsten PlayStation-Racer aller Zeiten. Kann die optisch famose Schlamm Schlacht die Genre-Referenz Colin Mc Rae Rally vom Siegerpodest stoßen?

16 Worms Armageddon

Die wehrhaften Würmer ziehen wieder in den Kampf: Gut drei Jahre nach Veröffentlichung des Party-Hits *Worms* bastelt Team 17 an einer Neuauflage des Klassikers. *Worms Armageddon* bietet neue Waffen, buntere Level und jede Menge Mehrspieler-Fun.



● In der Mache

- 28 Ace Combat 3
- 26 Eagle One Harrier Attack
- 40 Iron Soldier
- 31 Jade Cocoon
- 30 Metal Gear VR Missions
- 33 Mission Impossible
- 24 Plane Crazy
- 18 Ruff & Tumble
- 22 Snow Riders
- 34 Techno Mage
- 16 Worms
- Armageddon
- 36 Yarg



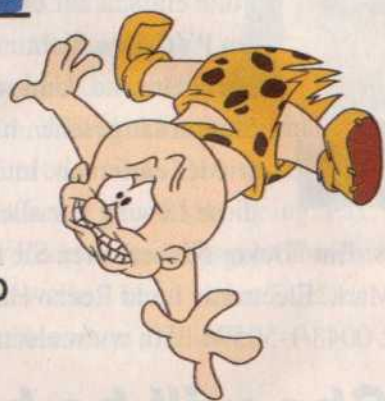
⊗ Angespielt

- 50 Bomberman
- Fantasy Race
- 52 Capcom
- Generations
- 48 Croc 2
- 54 Aironauts
- 80 Tony Hawk's
- Skateboarding



△ PlayTest

- 155 360 - Threesixty
- 100 Actua Hockey 2
- 96 Bugs Bunny
- auf Zeitreise
- 114 Das Grab des Pharao
- 112 Dreams
- 110 Evil Zone
- 86 Legacy of Kain: Soul Reaver
- 98 NBA Pro '99
- 104 Player Manager Saison 98-99
- 102 Rampage Universal Tour
- 82 Silent Hill
- 108 Versailles
- 116 Virus
- 92 V-Rally 2



PlayStation -
Das Fun-Magazin:
Die CD

8/99
AUGUST

Racing Simulation 2

Wie erwartet prügeln sich Mercedes und Ferrari in der Formel 1 - mit der neuesten Folge von Ubi Soft's Racer können nun auch Sie ins Cockpit schlüpfen.



Racing Simulation 2



S.C.A.R.S.

S.C.A.R.S.

Ein Fun-Racer der Extra-Klasse! Eine gelungene Grafik, die flotte Engine und viele witzige Boni garantieren spannende Wettkämpfe auf der Piste.



Metal Gear Solid

Metal Gear Solid

Bald gibt's die Zusatz-Missionen (siehe S. 30) zu MGS! Für alle, die den Top-Knaller noch nicht kennen, hier nochmal die Demo als Vorgeschmack. Unbedingt spielen!



International Superstar Soccer Pro '98

International Superstar Soccer Pro '98

Noch immer eines der besten Fußball-Games für die PlayStation! Realismus pur erwartet Sie bei ISS Pro '98 - einfach um Längen besser als Ribbecks Buben!



Batman & Robin

Batman & Robin

Ein Mann in schwarzem Lack und Leder - keine Bange, die Rede ist von der menschlichen Fledermaus! Ab ins Kostümchen gehüpft und Bösewichter gejagt.

Videos zu:

ShadowMan, Silent Hill, Trap Runner
Kensei: Faced Fist, Diver's Dream

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

UPDATE

Gedanken zur PlayStation 2

George Lucas über die PlayStation 2

die *Star Wars Episode One*-Spiele für die PlayStation haben sich verspätet, doch der Film schlug ein wie eine Bombe. Am ersten Wochenende hatte *The Phantom Menace* ganze 65 Millionen Dollar eingespielt! In einem Interview mit der *Chicago Sun Times* hat George Lucas, der Vater der *Star Wars*-Saga, einige sehr interessante Bemerkungen über die PlayStation 2 gemacht: "Das Bewundernswerte an der PlayStation 2 ist, daß sie in Echtzeit arbeitet. 'Phantom Menace' hingegen entstand in zeitintensiver Kleinarbeit, so daß manche Sequenzen im Film 48 Stunden benötigten, bis sie fertig gerendert waren. Es ist faszinierend, wieviel Rechenpower in dieser kleinen Konsole steckt. Ich habe gerade diesen Film fertiggestellt, der neue Maßstäbe setzt. Wir haben komplette 3D-Charaktere und 3D-Umgebungen in einer photo-realistischen Grafikqualität erschaffen und sind darauf sehr stolz. Nun kommt jedoch dieses Spielzeug, die PlayStation 2, und sie besitzt beinahe schon die gleichen Fähigkeiten wie wir. Das ist so, als ob wir vier Jahre der Entwicklung geopfert hätten und plötzlich ist die Technik jedermann zugänglich. Es ist zwar nicht dieselbe Qualität, wie wir sie im Film erreicht haben, aber es ist gut genug fürs Fernsehen. Es ist wirklich unglaublich."

Warten auf September

Während der "PSX Award Show" ließ sich Ken Kutargi (President von Sony Computer Entertainment) zu folgendem Statement hinreißen: "Viele Leute fragen uns ständig, wann wir den Prototypen der next-generation PlayStation der Öffentlichkeit präsentieren. Auf der TGS am 17. September diesen Jahres ist es endlich soweit!" Wir sind schon jetzt fieberhaft dabei, Spätsommerurlaube abzusagen, Arbeit zu delegieren und Zeit für dieses beinahe schon historische Ereignis freizuschaukeln.

Export-Verbot für die PS2?!

Laut einem Bericht der "New York Times" erklärte das Department of Commerce Sony's Next-Gen-PlayStation zu einem "Supercomputer". Das ist ja sehr schmeichelhaft, hat jedoch ganz erstaunlich drastische Konsequenzen. Das US-Gesetz sieht vor, daß "Supercomputer" nicht in kritische Regionen exportiert werden dürfen, da diese für Militär-Zwecke mißbraucht werden können oder den technologische Wissensstand des jeweiligen Landes erhöhen. Daraus folgert die US-Behörde, die Konsole sei technologisch auf einem zu hohen Stand, um nach China exportiert werden zu dürfen! Selbstverständlich sieht diese Regelung nur ein Export-Verbot von Amerika nach China vor, nicht jedoch irgendeine Einschränkung des Handels von Japan mit dem Rest der Welt.

Shag Attack!

Austin Powers

gerüchten zufolge möchte New Line Cinema aus der schrägen Komödie *Austin Powers* ein Konsolenspiel machen. Im Gespräch ist momentan die PlayStation 2 oder eine vergleichbare Plattform. Derzeit sind drei US-Publisher für den Vertrieb im Gespräch, und sollte "You Don't Know Jack" sich auf der PlayStation als Verkaufsschlager erweisen, wird Berkley Systems auch das *Austin Powers Trivia Game* für einen Release ins Auge fassen.



Schöner spielen

Dekorkits für die PlayStation

die Idee, das Design der grauen Konsole etwas aufzupolieren, ist ja nicht unbedingt neu. Viele Leser werden sich sicher noch an die Air-Brush-PlayStations erinnern, die wir hin und wieder verlost haben. Die österreichische Firma Electronic Land bietet Folien mit schicken Motiven an, die exakt auf die Größe der PlayStation zugeschnitten wurden. Ist bei den momentan fünf erhältlichen Motiven etwas für Ihren Geschmack dabei, kleben Sie die Folie einfach auf die Konsole und fertig. Dank einer transparenten PVC-Beschichtung bleibt das "Dekor Kit" abriebfest und hochglänzend. Und wenn Sie sich am neuen Design Ihrer PlayStation sattgesehen haben, läßt sich die Folie ohne Probleme wieder entfernen. Interessant wird diese Lösung vor allem durch den

Preis: Ein "Dekor Kit" erhalten Sie bereits für etwa 15 Mark. Electronic Land Recco Handels GmbH; Tel.: 0043/1-50576-350; www.electronicland.at



She will be back!

Tomb Raider, Teil 4

in einem Interview mit der englischen Zeitung "The Guardian" gab Eidos' CEO Charles Cornwall bekannt, *Tomb Raider: Last Revelation* werde in den USA wohl noch vor Weihnachten 1999 auf den Markt kommen. Gerüchten zufolge ist der Release-Termin für den 22. November angesetzt, dem Tag, an dem auch die letzten drei Teile der Serie das Licht der Welt erblickten.



And the Winner is...

Die PSX Award Show

die Award-Liste der Gewinner der "PSX Award Show" liest sich wie ein "Who is who" der PlayStation-Hits. Sieger der Saison ist – wie unerwartet – *Final Fantasy VIII* mit über drei Millionen verkauften Exemplaren.

Der Gold Award für 500.000 oder mehr verkaufte Titel ging an:

FIFA Road to World Cup 98 (EA); Final Fantasy VII International (Square); Densha de Go! 2 (Taito); Brave Fencer Musashiden (Square); Powerful Pro Yakyu 98 Kaimaku-hen (Konami); Star Ocean: 2nd Story (Enix); Metal Gear Solid (Konami); R4: Ridge Racer Type 4 (Namco); Chocobo no Fushigina Dungeon 2 (Square); Simple 1500: The Mahjong (Culture Publishers); Genso Suikoden 2 (Konami); Monster Farm 2 (Tecmo); Beat Mania (Konami); Dance Dance Revolution (Konami); Street Fighter Zero 3 (Capcom); Tales of Phantasia (Namco); World Soccer Jikkyo Winning Eleven (Konami); Saga Frontier 2 (Square); UmJammer Lamy (SCE)

Der Platinum Award für eine Million oder mehr verkaufte Einheiten ging an:

Xi (SCE); Densha de Go! (Taito); Crash Bandicoot 3 (SCE)

Und der Sieger dieses Jahres ist unumstritten:

Final Fantasy VIII (Square); Mit über drei Millionen verkauften Spielen ergatterte Square den Triple Platinum Award.

Darth Maul auf dem Kaminsims

Neue Spielfiguren von Maro

neben einer weiteren Reihe neuer Figuren (siehe Bild) bietet die Firma Maro ab Ende Mai auch einige ganz besondere Charaktere an: Die Helden von *Star Wars Episode 1 – The Phantom Menace*! Darth Maul und Co. halten eine ganz besondere Überraschung für Sie bereit, denn in ihrem Innern wurde ein Sprachchip angebracht, der im Zusammenspiel mit einem separat erhältlichen Gerät gesampelte Original-Zitate aus den Filmen abspielen kann. Für die Figuren der zwei neuen Reihen müssen Sie etwa 40 Mark berappen. Maro hat uns freundlicherweise schon mal fünf davon für Sie zur Verfügung gestellt, welche wir unter den flottesten Einsendungen verteilen werden. Um an der Verlosung teilzunehmen (nein, WEKA-Mitarbeiter sind nicht zugelassen), schicken Sie eine Postkarte, ein Fax oder ein E-Mail (bitte keine Briefe) an die WEKA Consumer Medien GmbH, Gruberstr. 46a, 85586 Poing; Fax: 08121-951298. Einsendeschluß ist der 30.07.99, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wenn Sie sich in jedem Fall eine der Figuren sichern wollen: Maro ist per Telefon unter 07151/956 46 – 46, im Internet unter maro-gmbh.com zu erreichen.



PlayStation-Kühlsystem

Wenn auch Ihre Konsole oft abstürzt, weil sie unter Überhitzung leidet, haben wir vielleicht etwas für Sie. Das *Cooling System* wird als Untersatz für die Konsole benutzt und sorgt durch einen kräftigen Ventilator für Kühlung und Luftzufuhr. An der Seite ist ein Fach für Memory Cards eingelassen, so daß die Speichermedien nicht ständig in der Gegend rumfliegen.



Japan News

Vandal Hearts 2

Obwohl die Grafik von *Vandal Hearts* (Note 2,1 in Ausgabe 7/97) nicht gerade atemberaubend war, haben die Taktiker unter den Rollenspieler vor zwei Jahren großen Gefallen an diesem Titel gefunden. Nun plant Konami eine Fortsetzung, die noch im Juli in Japan in die Läden kommen soll. Der zweite Teil soll vor allem durch beeindruckende Grafikeffekte beim Einsatz von Zaubersprüchen sowie durch eine neue Kampf-Engine glänzen.

Final Fantasy IX

Bevor bei uns überhaupt der achte Teil in den Läden steht, hat Square bereits angefangen, eifrig an *Final Fantasy IX* zu basteln. Laut Gerüchten aus Japan soll *FF IX* sozusagen eine Westernversion des Vorgängers werden. Mit Details wollen Square und Electronic Arts noch nicht rausrücken. Auch wann die Chocobo-Zucht durch einen Reitstall ersetzt wird, steht noch nicht fest.

Dew Prism

In der japanischen Zeitschrift Famitsu offenbarte Square knappe Details zu ihrem neuesten Projekt. An *Dew Prism* (Arbeitstitel) werkeln derzeit zwei Teams, welche auch schon bei *Xenogears* beziehungsweise *Secret of Mana* mitgewirkt haben. In *Dew Prism* übernehmen Sie die Kontrolle über zwei Charaktere, die selbstverständlich verschiedene Eigenarten sowie Vor- und Nachteile vorweisen. Des weiteren erwartet uns ein komplett neues Kampfsystem, welches in der Demo fleißig ausprobiert werden darf. Neugierige Spieler müssen sich jedoch noch etwas gedulden, denn erst im Sommer wird die *Dew Prism*-Demo in Japan *Legend of Mana* beige packt.

Die Veröffentlichung des fertigen Spiels ist in Japan derzeit für Herbst geplant. Ob der Titel auch in Europa und Amerika vertrieben wird und wann, ist noch ungeklärt.

Tomba 2

Erinnern Sie sich noch an *Ghosts'n Goblins*? Na gut, es ist lange her, doch bald können Sie in *Capcom Generations* (Artikel in dieser Ausgabe) einen Blick auf diesen legendären Plattformer werfen. Doch zurück in die Gegenwart: Im Jahre 1999 arbeitet Tokuro Fujiwara, der Vater oben genannten Klassikers, an einer Fortsetzung zu *Tomba!*. Neben neuen Feinden bietet *Tomba! The Wild Adventures* auch eine schicke 3D-Engine, die Sie durch die rund 100 Aufgaben begleitet. Um letztere zu bewältigen, stehen Wummen wie der Iron Ball zur Verfügung. Via Knopfdruck dürfen Sie nun auch wie in einem Rollenspiel die aktuellen Werte und Eigenschaften von *Tomba* nach Lust und Laune abfragen oder sich in der Hilfe-Sektion Tips einholen.

Tomba! The Wild Adventures soll noch dieses Jahr im Herbst die japanischen Läden stürmen.

Tekken Tag Tournament

Neben dem hochgelobten *Dino Crisis* arbeiten die Entwickler bei Capcom außerdem noch an *Tekken Tag Tournament*, das nun zu 60 Prozent fertiggestellt ist und wohl als Arcade-Version noch diesen Sommer die japanischen Spielhallen bereichern wird. Leider sind bisher nur sehr knappe Fakten wie "Armor King ist von Anfang an auswählbar" bekannt. Na, wenn sie diesen Titel mal nicht bald umsetzen ...

Smart Joy

das war ja schon lange überfällig. Der *Smart Joy* ist ein Adapter, mit dem Sie Ihr geliebtes DualShock-Pad an den PC anschließen und dort benutzen können! Zusätzlich ist auch ein Anschluß für N64-Pads vorhanden. Für alle Konsolen-Fans mit PC sicher ein interessantes Stück Hardware. Das *Cooling System* und der *Smart Joy* sind erhältlich über die Firma Hoffmann & Hoffmann GbR; Telefon: 0209/778811.





back

beantwortet von
Jan Binsmaier



Diesen Monat fallen die Leserbriefe zugunsten der Wettbewerbs-Auflösungen sehr kurz aus - aber was sein muß, muß halt sein. Herzlichen Glückwunsch an all die vielen Gewinner!

Abenteuerlich

Ich habe ein paar Fragen an Euch:

- 1.) Wann erscheint denn nun endlich *Discworld Noir* - andauernd wird es verschoben und keiner weiß Bescheid!
- 2.) Ist ein dritter Teil von *Baphomets Fluch* geplant und wenn ja, wird der noch auf der aktuellen PlayStation spielbar sein?
- 3.) Wird Electronic Arts einen Bundesliga Manager veröffentlichen und können wir uns endlich auf einen Karriere-Modus bei FIFA 2000 freuen?

Thomas B., Nördlingen

Ah, die Adventure-Fans melden sich wieder zu Wort! Wir haben bei den Herstellern mal nachgefragt und folgende Antworten bekommen:
zu 1.): GT Interactive gibt derzeit als Release-Termin September 1999 an - ob der allerdings nun wirklich feststeht, wagen wir zu bezweifeln. Denn nach Fertigstellung der PC-Version löst sich nun das Programmerteam Perfect auf. Macht eigentlich nichts für dieses Produkt, denn das Team hatte sowieso noch keine PlayStation-Programmier-Erfahrung. Doch derzeit steht wohl noch nicht endgültig

fest, welche Truppe sich um die Umsetzung auf die PS kümmern soll - da noch nicht mal Screenshots oder Alpha-Versionen existieren, scheint uns eine Veröffentlichung um Weihnachten eher wahrscheinlich.

zu 2.): Laut offiziellen Aussagen von Virgin ist ein neuer Teil derzeit nicht geplant. Allerdings haben wir natürlich unsere Ohren fast überall und haben erfahren, daß wohl doch intern über eine Fortsetzung diskutiert wird. Stand der Dinge ist, daß Revolution im Moment NICHT daran arbeitet - aber vielleicht können wir Dir schon bald eine positive Nachricht übermitteln...

zu 3.): Einen reinen Fußball-Manager wird es von EA Sports erst einmal nicht geben - so war es von Electronic Arts zu erfahren. Auch ob der gewünschte Karriere-Modus bei FIFA 2000 enthalten sein wird, stand noch nicht fest. Bereits am 12. August will uns EA aber mit *Bundesliga Stars 2000* erfreuen - eine Fußball-Simulation, die speziell für den deutschen Markt zu geschnitten wird. Dabei soll es möglich sein, Erfahrungspunkte auf einzelne Spieler zu verteilen und so gezielt Leistungswerte zu steigern. Wir hoffen, daß wir in der nächsten Ausgabe eine Vorversion ergattern können - klingt schon verlockend!

Gute Zeiten, schlechte Zeiten...

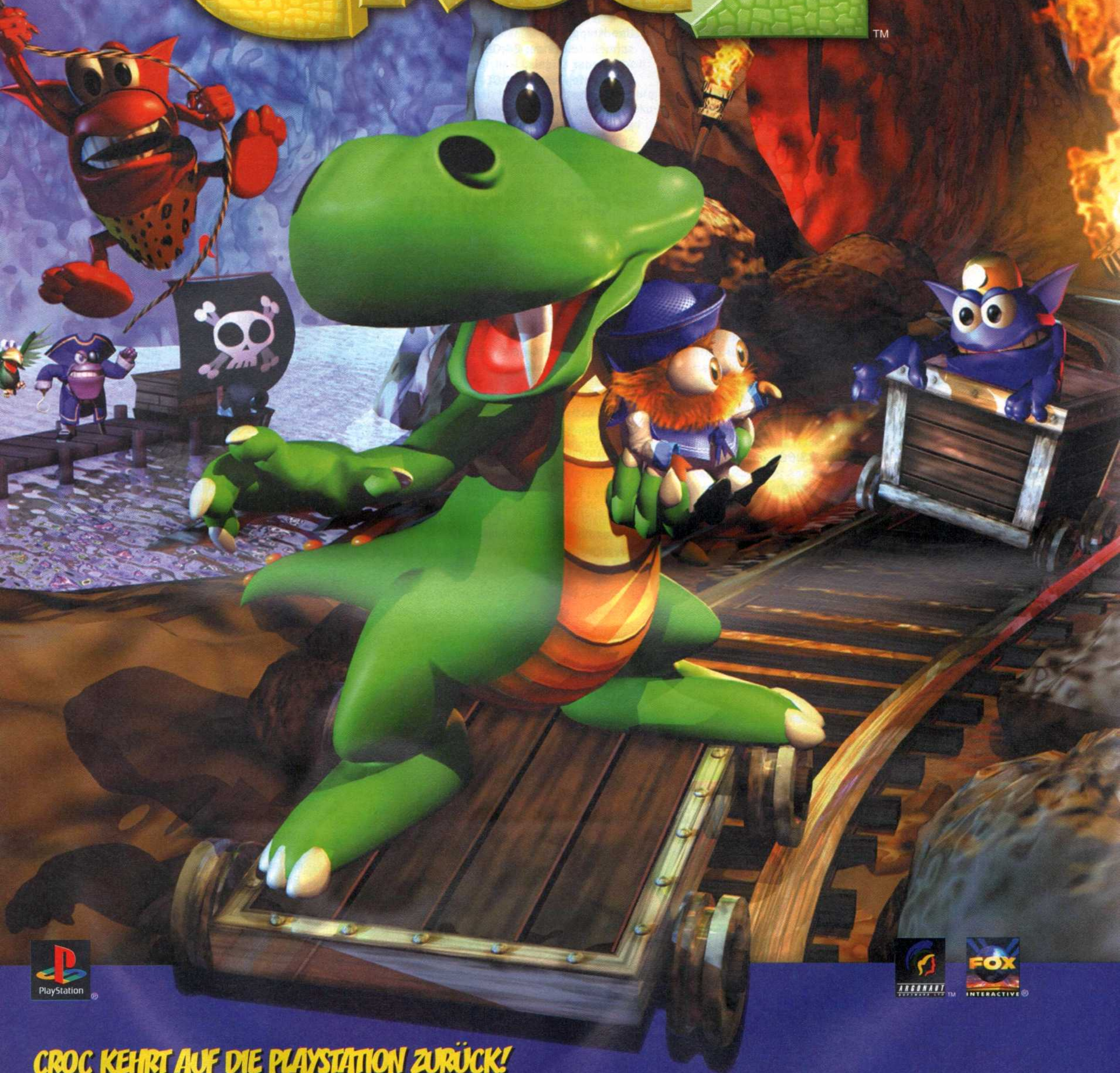
...im August

REDAKTEUR / AUTOR	Jan Binsmaier	Wolfgang Schädle	Moritz Menzel	Alex Folkers	Artur Hoffmann	M. Schmithäuser
LIEBLINGSSPIEL(E)	* Bugs Bunny auf Zeitreise * Soul Reaver * Everquest (PC)	* Star Ocean 2nd Story * Lunar SSS Complete * V-Rally 2	* Tony Hawk's Skateboarding * Silent Hill * Soul Reaver	* Everquest (PC) * Silent Hill * Soul Reaver	* Soul Reaver * Sim City 3000 (PC) * Swing	* Silent Hill * V-Rally 2 * Everquest (PC)
LUST	Habe mir „Die Matrix“ im Kino angesehen - erstklassiger Streifen! Ich frage mich, was in ein paar Jahren an Special Effects noch drin ist - sollte es tatsächlich noch eine Steigerung geben?	Mit dem Enterprise-Transporter mitten durch ein Wurmloch direkt auf die „Tokyo Game Show '99“ beamen. Grund: Genau am 17. Sept. wird dort erstmals die serienreife „PlayStation 2“ als Welt-premiere vorgestellt! Hechel...Lechz!!	E3 war klasse, trotz Sommerloch stehen einige sehr interessante Titel kurz vor dem Release, und sogar das Wetter ist schön - nicht zu fassen. (Während ich das schreibe regnet es zwar, aber AN SICH ist es schön, verdammt!)	Im Urlaub entspannen und mal wieder richtig Zeit zum Spielen zu haben, ist schon etwas Feines. Auch wenn es nur zwei Wochen sind...	Endlich einmal ein Monat, in dem ich vor fußballerischen Katastrophen á la Barcelona bzw. Berlin verschont bleiben werde. In der nächsten Saison wird eh alles besser...	Die Special Effects aus „Star Wars - Episode One“. Vor allem das Pod-Race ist ein echter Knaller.
FRUST	Statt Tripple nur Single - so ein Mist! Dumm angestellt, Bayern München - trotzdem haben „meine“ Bayern dieses Jahr klasse gespielt! Danke dafür!	Schumi ausgeschieden - die Bayern im Elfer-Schießen unglücklich verloren - Dr. McCoy von „Star Trek Classic“ gestorben: kann es eigentlich noch schlimmer kommen?	Ich reise hier quer durch die Welt, um den ausgewanderten Bruder in meiner Traumstadt San Diego zu besuchen, und beim Abschied am Flughafen grinst er nur - er bleibt da! Der Sack!	Iron Maiden ist wieder da, und sie machen sogar ein Spiel. Aber nicht auf der PlayStation. Was soll das? Sind Euch Jungs Spielekonsolen etwa nicht gut genug? Bah, Musiker.	Angenehme Temperaturen, blauer Himmel und viele Spiele bürden eigentlich für einen entspannten Sommer. Wenn da nicht die 1000 Sachen wären, die ich immer wieder verschleppt habe.	Ein Auto, dessen rechter Blinker sich samt Gehäuse auf der Autobahn verabschiedet und während seines Abflugs an der frisch lackierten rechten Tür entlang schrammt.

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

CROC 2

TM



CROC KEHRT AUF DIE PLAYSTATION ZURÜCK!

Begleiten Sie Croc auf seiner verrückten Reise durch mehr als 35 aufregende Level. Sein Abenteuer führt ihn in vier Gobbo-Dörfer mit neuen Gobbo-Charakteren, hinterhältigen Monstern und natürlich jeder Menge Spaß!

www.foxinteractive.com



Rollcage-Wettbewerb

Hier die Gewinner unseres Rollcage-Wettbewerbs aus der Ausgabe 5/99 samt ihren gefahrenen Zeiten:

1. Preis, ein Sony Videobeamer geht an:

Raffael Buzan, Walddorf,
schnellste Runde: 20:66

2. und 3. Preis, eine PlayStation Dual-Shock-Controller gewinnen:

Christoph Buzan,
schnellste Runde: 21:60

Kristian Waleri,
schnellste Runde: 23:23

4. bis 14. Platz, je ein Spiel Rollcage und einen Rollcage-Sessel gehen an:

Steffen Hansen,
schnellste Runde: 23:40

Konstantin Pipper,
schnellste Runde: 23:46

Dagobert Köhlinger,
schnellste Runde: 23:56

Thomas Winkler,
schnellste Runde: 23:63

Benjamin Reichert,
schnellste Runde: 23:66

Witali Sudermann,
schnellste Runde: 23:66

Maik Lösel,
schnellste Runde: 23:66

Andreas Christel,
schnellste Runde: 23:76

Steffen Schreiber,
schnellste Runde: 23:89

Peter Winkler,
schnellste Runde: 23:90

Michael Eisert,
schnellste Runde: 24:00

15. bis 20. Platz, je ein Spiel Rollcage erfreut bald:

Christopher Kochanski,
schnellste Runde: 24:00

Mario Künne,
schnellste Runde: 24:03

Jan Knipp,
schnellste Runde: 24:06
Alexander Engels,
schnellste Runde: 24:06
Bernd Wartenberger,
schnellste Runde: 24:10
Matthias Sonnenschein,
schnellste Runde: 24:13
Herzlichen Glückwunsch!

PocketStation

Vor einiger Zeit habe ich gelesen, daß Sony eine "PocketStation" auf den Markt bringen will - eine Art Tamagotchi, Memory Card und Handheld in einem. Wann wird's die denn bei uns geben?

Nadine L., Unterspiesheim

In Japan ist das Gerät seit einiger Zeit erhältlich - doch ob es tatsächlich auch nach Europa kommt, ist derzeit mehr als fraglich. Laut Aussagen von Sony konzentrierte man sich derzeit mehr auf die PlayStation 2, als auf das PDA - Programmierer von anderen Herstellern haben das Thema schon abgehackt. Sony sei sich demnach unsicher, ob das Gerät überhaupt auf dem europäischen Markt angenommen würde - außerdem soll es Probleme bei der Produktion geben. Wir selbst gehen davon aus, daß solch eine PocketStation erst zur "Next Gen PlayStation" auf dem europäischen Markt Verbreitung erfahren wird.

Die Gewinner der Mega-Verlosung, Ausgabe 5/99

Je ein Spiel *Guardians Crusade* haben gewonnen: Sven Klinger, Chemnitz; Frank Porstmann, Wüstenbrand; Peggy Ellrich, Siegen; Sebastian Strauß, Lugau; Alex Busch, Dörentrup; Hans Schweda, Bottrop; Florian Halenka, Velbert; Stephanie Borkowski, Castrop-Rauxel; Benjamin Scholz, Augsburg; Andreas Janßen, Erkrath; Eduard Mayer, Lich; Manuela Hausmann, Halle; Marc Kirchner, Bad Homburg Zell/Berlin; Michael Haase, Waren; Antje Löbel, Torgelow; Uwe Uhlstein, Soest; Michael Stehr, Finsing; Kerstin Möller, Willstätt; T. Strauch, Berlin; Cornelia Taubitz, Berlin; Ingo Hovermann, Hamm; Petra Sparenberg, Sehnde; Stephan Samuel, Berlin; Stephan Beckmann, Berlin; Sven Gehlhaar, Heilbronn; Jennifer Riggs, Heltersberg; Sandra Kurlanc, Bad Eilsen; Karin Ledermann, Kevelaer; Sascha Baranowski, Siegen; Emanuel Worf, Mainz; Maik Mahr, Strohkirchen; Alexander Hap, Kaarst; Stephan Schöpe, Bedburg; Henri Lossignol, Leverkusen; T. Schulz, Lübeck; Mark-Andre Ansoerge, Hannover; Andr. Braesel, Kiel; Dennis Pahl, Elmsborn; Christoph Heyder, Erfurt; Benjamin Münsch, Eberhardzell; Michael Kuzma, Hainburg; Monika Siegel, Schluchsee; Thomas Noack, Leutersdorf; David Walgenbach, Oranienburg; Lucas Helvogt, Wulsbüttel; Rene Voigt, Hude; Daniel Giese, Detmold; Strato Avabatzoglov, Düsseldorf; Monika Holländer, Duisburg; Patrick Schuler, Waldenbuch; Noel Scheerer, Hameln; Karsten Fiechtner, Stuttgart; Felix Elvers, Geesthacht; Lars Wunderlich, Hungen; Marcel Grund, Miesthorst; Frederic Zähres, Enger; Ronny Häschel, Müglitztal; Martin Sanken, Wippra; Marco Seeger, Glinde; Sabine Schlieu, Hamburg; Thorsten May, Heikendorf; Klaus Holzgrewe, Flensburg; Ricky Sinowsky, Cuxhaven; Christopher Skvoric, Kaiserslautern; Monika Venzke, Lübeck; Marcel Becker, Balingen; Alexej Lebold, Meckenheim; Sabine Laffentin, Meschede; Jens Meise, Baesweiler; Gregor Melchior, Monschau; Daniela Bonacker, Altena; Martin Schmidt, Lüdenscheid; Andrea Siegmund, Erkner; Marc-Oliver Juckel, Berlin; Thorsten Fey, Mainz; Jannis Rupprecht, Schweinfurt; Herwig Kühn, Rheinfelden; Hans-Jörg Walter, Pforzheim; Oliver Schimmelpfennig, Garbsen; Sigurd Tjaden, Berlin; Ralf Habermann, Ulmen; Marvin Dirschnabel, Au; Heiko Schreurs, Senftenberg; Maik Rösler, Naumburg; Heinz Wentzel, Meissen; Karl-Heinz Rohr, Crailsheim; Wilhelm Brunnert, Düren; Stephanie Schmidt, Wiesbaden; Sven George, Berlin; Manuel Santiago, Siegen; Andreas Ecker, Krefeld; Yvonne Hellmann, Bönen; Nico Kaden, Kurort Seiffen; Robert Nicklisch, Dresden; Thorsten Speckels, Bockhorn; Michael Meißner, Nordhausen; Patrick Chmielewski, Gersthofen; Andreas Günther, Flintsbach; Sascha Stuckenberg, Rosenheim

Je ein Spiel *T'ai Fu* haben gewonnen: Christoph Schnepfer, Witzhausen; Andre Sieradski, Anklam; Heiko Müller, Ulm; Ernst Roman, Neustadt; Marcus Speck, Kellinghusen; Erik Siebenlist, Karlstadt; Michael Szydowski, Herne; Steffi Ziegenhorn, Greifenberg; Jürgen Eck, Forchheim; Sandra Ehrhardt, Burghausen; Kathrin Göbel, Mainz-Kastel; Manuela Wätzold, Berlin; Thomas Buschmann, Kerpen; Mathias Arndt, Berlin; Dennis Schröder, Schiffdorf;

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

Leser Top Ten

1. Metal Gear Solid	173
2. Tomb Raider 3	104
3. NfS 4: Brennender Asphalt	72
4. Gran Turismo	68
5. FIFA '99	61
6. Tekken 3	58
7. Driver	43
8. indiziertes Spiel	31
9. C&C: Alarmstufe Rot	22
10. Warzone 2100	21

Das Jahresabo hat gewonnen:
David Germuhl, Kleinmachnow

Media Control Charts

1. (1)	Need for Speed 4
2. (2)	Metal Gear Solid
3. (3)	Tomb Raider 2 - Platinum
4. (9)	Ridge Racer Type 4
5. (7)	Crash Bandicoot 2 - Platinum
6. (8)	FIFA Soccer '99
7. (4)	UEFA Champions League
8. (-)	Warzone 2100
9. (-)	Rugrats - Auf der Suche nach Reptar
10. (6)	Civilization II

In den Klammern steht die Platzierung
des Vormonats

Daniel Zerr, Fürth; Kaja Nadarajah, Bokel; Alexander Oehler, Sommerhausen; Waldemar Koch, Verden; Carolin BachemRecklinghausen; Kerstin Bausatz, Buchholz; Dennis Koppenhagen, Lüneburg; Roman Stork, Frickingen; Jens Klein, Leipzig; Marion Knauf, Friedelshausen; Uwe Schmiedeberg, Leipzig; Marius Rosenberger, Kahl; Nelson Hodge, Berlin; Dozortzev Alexander, Düsseldorf; Matthias Schaible, Wildberg; Alladin Kürten, Köln; Sebastian Schermer, Stammham; Steven Zingelmann, Luckau; Erik Frahm, Gera; Michael Georgi, Berlin; Christoph Passau, Garbsen; Patrick Günther, Halver; Stefan Heller, Weimar; Daniel Daum, Raunheim; Nick Wöpke, Berlin; Manuel Waidhax, Dortmund; Albert Förster, Stolberg; Marcel Meier, Bornitz; Sebastian Harr, Salzgitter; Markus Becker, Suhlendorf; Michael Kalex, Großenhain; Thomas Kasper, Anklam; Ron Pachaly, Emden; Björn Bernstein, Mayen; Tobias Musek, Essen; Dennis Reichelt, Berlin; Klaus-Uwe Stöckhardt, Voerde; Selcuk Bicer, Krefeld; Christian Neudecker, Hallerndorf; Marc Gossmann, Windeck; Thomas Lünse, Greifswald; Alexander Adlung, Halle; Norbert Reuter, Weyhe; Enrico Schreiter, Hilmersdorf; Kai Küntzlin, Bremen; Johannes Voß, Magdeburg; Stanislav Krause, Harsewinkel; Bernd Marksteiner, Bad Lippspringe; Axel Müller, Hohenbocka; Oliver Stange, Hannover; Fabian Siemon, Lehrte; Matthias Kohl-rusch, Hannover; Sascha Walther, Wachenheim; Dennis Hildebrand, Solingen; Artur Güntner, Hagen; Astrid Kalbhenn, Frankfurt; Jakob Stellwag, Rodgau; Patrick Hörth, Bühl; Henrik Beulhausen, Einbeck; Uwe Schweizer, Mannheim; Adrian Gebhardi, Ammersbek; Oliver Lange, Tornesch; Sascha Sieberg, Puderbach; Stefan Gerhardt, Bad Sobernheim; Patrick Bellgardt, Friedrichshafen; Stefan Molcher, Ottersheim; Sebastian Moser, Hammah; D. Thomsen, Neumünster; Florian Fleddermann, Bremen; Dieter Miklavcic, Essen; Kevin Bleyer, Wildenfels; Gorch-mas Abbasov, Freienbessingen; Dennis Lindlau, Erding; Florian Diepold, Haßloch; Kevin Wisotzki, Borken; Rüdiger Enger, Oberhausen; Uwe Hartmann, Oberhausen; Sebastian Meißner, Lübben; Michael Hilse, Lehrte; Michael Joost, Oberhausen; Christain Glaufügel, Velbert; Frank Lauber, Himmelkron; Oliver Spelsberg, Velbert; Alexander Schulz, Bad Mergentheim; Christian Faist, Freiburg;

Je ein Spiel Civilization 2 haben gewonnen:

Christian Krüger, Riestedt; Marian Scheffel, Klein Molzahn; Stefan Nack, Gera; Michael Dippe, Spremberg; Florian Oldach, Berlin; Tobias Stöhr, Lörrach; Christopher Rittler, Eggenstein-Leopoldshafen; Tim Balzar, Dietzenbach; Jonathan Glöckler, Gschwend; Daniel Hummel, Leverkusen; Dieter Teegen-Raszeja, Düsseldorf; Maik Brucksch, Zittau; Sabine Bitzer, Hemmingen; Johannes Zingel, Edewecht; Le Ngoc Link, Quierschied; Fabian Knorn, Borstendorf; Alexander Elmig, Marienberg; Lars Beier, Weißenborn; Timo Landgraf, Pleiße; Michele Trotto, Wermelskirchen; Jens-T. Hoffmann, Pegnitz; Tim Tendler, Troisdorf; Björn Desens, Diepholz; Uwe Hauser, Bremen; Heiko Strauß, Cuxhaven; Christian Thiel, Rommerskirchen; Nils Thiele, Salzwedel; Steven Breier, Magdeburg; Sven Everding, Essen; Rainer Schroeder, Lichtenfels; Julian Ollivaax, Bornheim; Manuel Birk, Bischoffen; Sascha Waller, Saulgau; Silke Janson, Bamberg; Frank Eiling, Hannover; Lars Remmerl, Brüggen; Volker Blaskowitz, Bad Pyrmont; Sascha Dehne, Emsdetten; Marius Witzel, Duisburg; Mariam Maleki-Rad, Celle; Andreas Duwentester, Lünen; Peter Matek, Lünen; Wenath, Maroldsweisach; Eberhard Kahsnitz, Nordhorn; Roberto Berroto, Leipzig;

Roland Hammer, Warendorf; Steve Eller, Göhren; Lydia Bayerer, Regen; Thomas Weißner, Hagen; Matthias Brusch, Regen; Linsmeier, Pemfling; Jens Kaulich, Mittelhof; Michael Carthäuser, Lennestadt; Sascha Schoolmann, Schmallenberg; Gregor Swiaczny, Lennestadt; Uwe Zimmermann, Hamburg; Dennis Töbelmann, Hagen; Wolfgang Kuhn, Leverkusen; Ralf Becht, Heinsberg; Thorsten Fritz, Bad Nauheim; Thomas Morgenroth, Jena; Alexander Braun, Pforzheim; Denis Gäbler, Dessau; Felix Riedel, Putzbrunn; Stephan Fabo, Aschheim; Florian Hurler, München; Joachim Neef, Zossen; Martin Wackerle, Burgheim; Michael Mainka, Zwingenberg; Martin Woznica, Hannover; Hans Dohmstreich, Nürnberg; Michael Rexhäuser, Stavenhagen; Elke Neumann, Berlin; Fabian Böpple, Filderstadt; Olaf Vermum-Jörß, Berlin; Matthias Hahn, Hohen Neuen-dorf; Tobias Wiese, Oranienburg; Floiran Zepner, Vierraden; Dennis Hase, Essen; Marcel Glass, Ursberg; Hendrik Horek, Braunschweig; Bernd Tepper, Helmstedt; Tobias Vogelsberg, Bottrop; Thomas Werner, Krefeld; Andree Dirk, Braunschweig; Patric Pauers, Berlin; Stefan Sandner, München; Eva Richter, Hohenstein; Sebastian Marco, Halle; Stefan Henke, Sandersdorf; Johannes Gutjahr, Farnstätt; Anne Bergmann-Merceron, Hemmingen; Ahmet Göktürk, Berlin; Niels Liede, Heiligenhaus; Robin Teich, Pirna; Christian Landrock, Jahnstorf; Andreas Unger, Freiberg; Maximilian Vorholzer, Sohland; Andreas Loose, Calw; Marc Hanselmann, Braunschweig;

Je ein Spiel Apocalypse haben gewonnen:

David Weigel, Berlin; Christian Homa, Biendorf; Lars Schlizio, Agathenburg; Kay Ottung, Bernburg; Uwe Tondera, Puschwitz; Gerd Kattowski, Berlin; Arnold Winz, Bergheim; Mathias Wille, Magdeburg; Thorsten Gesell, Köln; Wolfgang Müller, Sulzbach; Sebastian Zindler, Müncheberg; Joop Meyer, Norderney; Manfred Hinrichs, Hagermarsch; Frank Haass, Reilingen; Meik Becking, Nohfelden; Manfred Roßkopf, Groß-Zimmern; Adrian Lang, Reutlingen; Kristian Krah, Berlin; Thomas Osterholz, Verden; Daniel Sanchez-Gil, Garbsen; Steven Müller, Neckartailfingen; Stefan Hoffmann, Saarbrücken; Bernhard Semmler, Aken; Marcus Albin, Bielefeld; Andreas Kühnke, Hohen Neuendorf; Dirk Winking, Gelsenkirchen; Stefan Heß, Krefeld; Alexander Rieck, Kempen; Jürgen Kulik, Töging; Maximilian Weissflog, Töging; Danny Zimmer, Neustadt; Alexander Leinemann, Bexbach; Matthias Engler, Nußloch; Guido Schulz, Oederan; Daniel Martin, Kändler; Sven Fröhlich, Brakel; Fabrice Schillings, Aachen; Manuela Bothe, Bad Driburg; Jochen Herger, Eschwege; Carsten Reiser, Daskow; Axel Körner, Bornheim; Jens Huwe, Krefeld; Marco Klink, Recklinghausen; Jean Brauner, Oberhausen; Jakob Gülden, Erbach; Benjamin Kaufer, Ulm; Konrad Bialke, Hermersdorf/Obersdorf; Cem Celikep, Berlin; Rainer Czapia, Baar-Ebenhausen; Marina Heidrich, Cadenberge; Stefan Iden, Köln; Klaas Rosemeyer, Brühl; Peek, Berlin; Ralf Stiefler, Pegnitz; Ralf Watzlawek, Frankfurt; Mathias Decker, Mainz; Ken Ider, Neumünster; Stefan Kem-pel, Schlüchtern; Christopher Puls, Kiel; Robert Prikker, Aurich; Falk Seidler, Zella-Mehlis; Gunnar Weber, Teltow; Ron Elpers, Beelen; David Lubra, Gaggenau; Ronald von Wolffersdorff, Ohorn; Sebastian Werner, Magdeburg; Martin Landschulze, Großkorga; Thomas Ilgenstein, Bernburg; Dustin Eiternick, Zappendorf; Dennis Muscher, Salzbergen; Ronny Weick, Philippsburg; Alexander Schwarz, Berlin; Martin Mannweiler, Ellerstadt; Rene Müller,

Stauchitz; Aroid Wölms, Berlin; Eyüp Kale, Selters; Christian Lietz, Guben; Jan Fiedler, Osterode; Daniel Schultes, Langenfeld; Alexander Köbler, Hunding; Heike Zeiger, Holzkirchen; Andreas Fuchs, Gmund; Stefan Irsigler, Ahlen; Daniel Hilse, Wolfsheim; Gerd Jansen, Bocholt; Gürkan Gülcan, Markgröningen; Benjamin Garbs, Deensen; Konstantin Bionenko, Erlangen; Kristian Pavék, Denkendorf; Nick Winkler, Sornzig-Ablaß; Wito Pfalzgraff, Havixbeck; Malte Krug, Braunschweig; Artur Fruck, Wiesbaden; Robert Wenz, Poppenhausen; Martin Hampe, Sebnitz; Andreas Stump, Marburg; Hans-Christian Heimerl, Plön; Alexander Maiwald, Mundelsheim; Florian Tasic, Tidderau; Uwe Funk, Speyer;

Je ein Spiel Asteroids haben gewonnen:

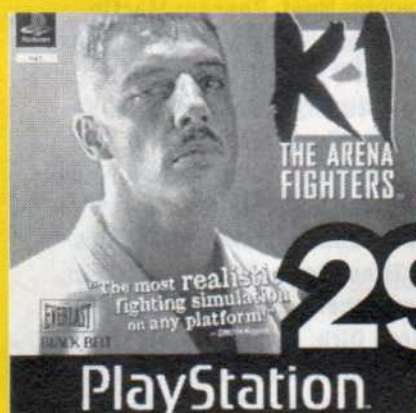
Wolfgang Dippe, Uchtspringe; Moritz Zander, Düsseldorf; Thomas Schlue, Dörentrop; Steffen Löt, Pfulbach; Marc Willenberg, Hamburg; Fabian Brutke, Hamburg; Silvio Funke, Meißen; Mike Güßmann, Berlin; Sascha Wagner, Kassel; Werner Beege, Manching; Daniel Hanselmann, Gelnhausen; Eric Leutsch, Greiz; Klaus Göbel, Ludwigshafen; Hans Jürgen Schröder, Essen; Andreas Meyer, Westerstede; Uwe Hermenau, Grünstadt; Sebastian Hühne, Tanne; Jan Büdding, Bocholt; Werner Schmid, Illingen; Hendrik Hellmers, Frankfurt; Tobias Rasch, Großenwiehe; Holger Brinkmann, Hamburg; Patrick Nägeli, Altusried; Marius Charlier, Stolberg; Tim Jordan, Esslingen; Andreas Eck-bauer, München; Adolf Gleixner, Roding; Patrick Bates, Paderborn; Kai Zwischer, Hamburg; Ramona Hinrichs, München; Thomas Kliem, Kirtorf; Tobias Gramm, Dittfurt; Dieter Pietzner, Berlin; Alexander Zielke, Wiesbaden; Lutz Carow, Leipzig; Eric Groche, Döbeln; Danilo Gusig, Großenhain; Norbert Harnischfeger, Müden; Uwe Hogner, Cuxhaven; Mario Klein, Pretzien; Michael Bartczak, Herten; Herbert Weßolowski, Linnich; Marcel Koppe, Diekhofen; Thomas Rumpf, Marienheide; Christopher Luthardt, Mengersgereuth-Hämmern; Tobias Hinkofer, Gotteszell; Daniela Griner, München; Florian Hauber, Sonthofen; M. Griebel, Grabau; Arhagen Aladin, Hamburg; Dominikus Pfeiffer, Hofheim; Marco Trautmann, Berlin; Kai Lentering, Köln; Moritz Fischer, Oberleichtersbach; Werner Schrepkowski, Berlin; Joachim Schmitt, Petersberg; Frank Heymanns, Mönchengladbach; Stephan Töpfer, Osterbruch; Roy-R. Husmann, Ostseebad Binz; Alexander Helf, Wangen; Gerald Brinkmann, Emlichheim; Uwe Köster, Bad Oeynhausen; Daniel Stenzig, Steinhorst; Tim Köhler, Rosbach; Dietmar Böhme, Fürstenu; Jens Hühnlein, Meerane; Michael Körfer, Swisttal; Dennis Kruczek, Solingen; Hubert Mack, Erbach; Rene Leischke, Halle; Michael Schmidt, Bischofsheim; Ivo Bolz, Malchow; Michael Koch, Düsseldorf; Volker Schönhardt, Sommenhard; Jürgen Eberius, Halle; Eugen Habermann, Hessisch Oldendorf; Marcel Soulier, Großbottwar; Dennis Gackstatter, Bayreuth; Sascha Schmolt, Wald-Michelbach; Andreas Reuter, Karlsruhe; Lars Weber, Dahlenburg; Sascha Dumke, Buchholz; Ralf Peter, Spremberg; Sascha Leja, Siegburg; Steffen Klam, Gelsenkirchen; Michael Nitzschner, Augsburg; Martin Szoltysik, Duisburg; Alexander Vichr, Mundelsheim; Olaf Brinkmann, Hannover; Matthias Weickert, Höchststadt; Willi Burkhard, Busenberg; Silvia Janz, Potsdam; Monique Meinecke, Stendal; Maik Klopß, Hilter; Markus Heinecke, Unkel; Udo Herpe, Kammerforst; Sebastian Hartmann, Chemnitz; Michael Jakobi, Sondershausen; Joachim Ehresmann, Viernheim; Jürgen Hasrau, Halle

Unsere Playmates des Jahres:

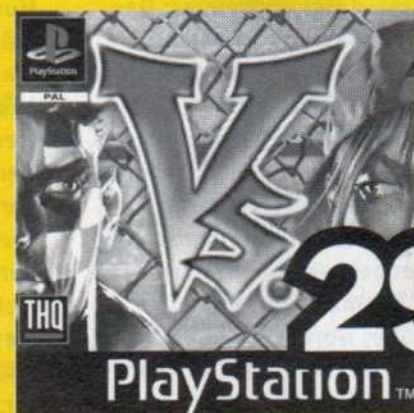
Scharfe Konsole, heiße Spielchen, sexy Preise



Assault
PlayStation-Spiel



K1 Fighters
PlayStation-Spiel



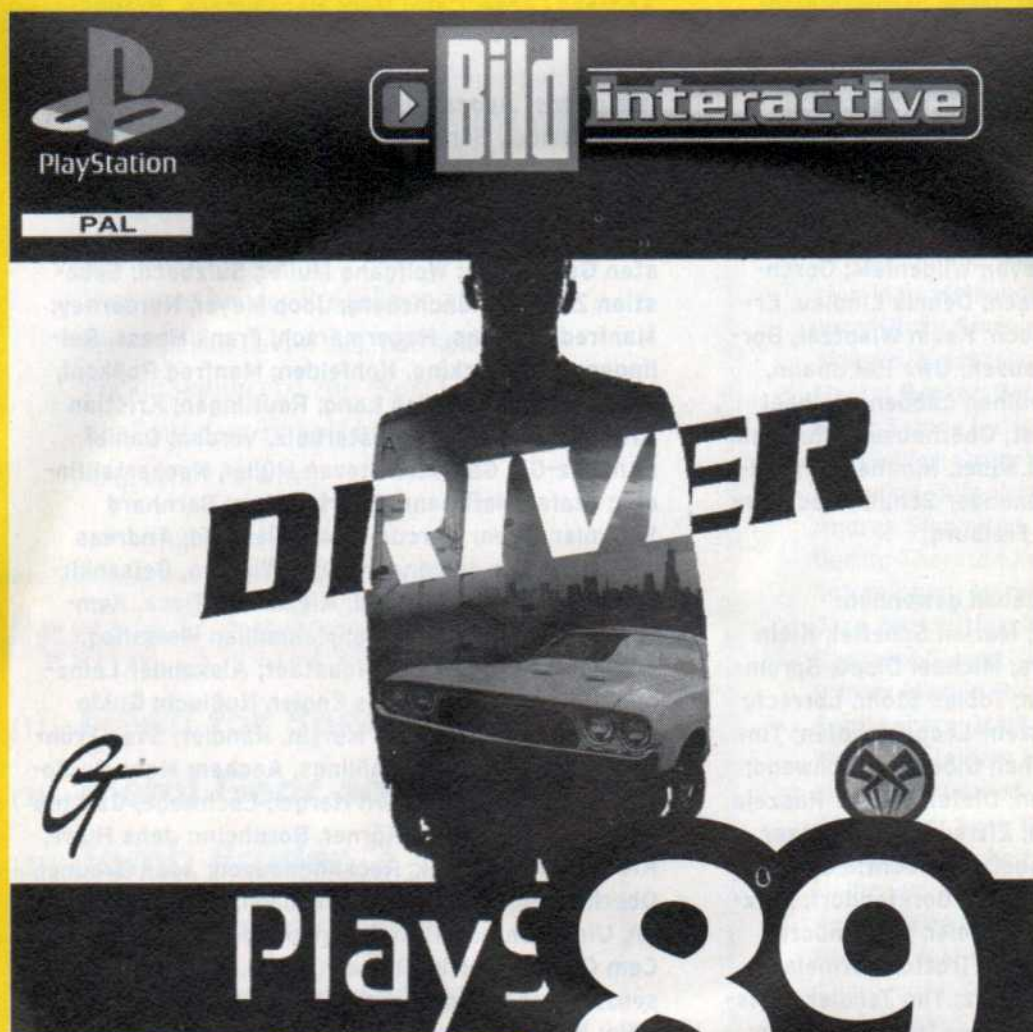
VS Versus
PlayStation-Spiel



ISS Pro 98
PlayStation-Spiel



Evil Zone
PlayStation-Spiel



Driver
PlayStation-Spiel

ProMarkt

Wir sind die Guten.

CUSTOMstation
Console Sticker Kit for Playstation



High Quality Removable Vinyl Stickers

Enhance the look of y

Konsolen Aufkleber
PlayStation-Zubehör

9.99

BUSHIDO
8 MB MEMORY
CARD 120 BLOCKS



Memory Card 120 Slot
PlayStation-Zubehör

29.-

For PlayStation™

EQUALIZER
EVEN THE ODDS

PLAY TO WIN
NEVER TO LOSE

INFINITE HEALTH
INFINITE LIVES
INFINITE AMMO
EXTRA CHARACTERS
EXTRA WEAPONS
CHEAT WARE by Datel
EXTRA VEHICLES

Includes FREE Cheat Factory™ CD

Equalizer
Schummelmodul

39.-



Dex Drive
Verbinde Deine PlayStation
mit PC und dem Internet

69.-

Hier sind die Guten:

10365 Berlin
10365 Berlin
10719 Berlin
12055 Berlin
12277 Berlin
12351 Berlin
12619 Berlin
13357 Berlin
13405 Berlin
13597 Berlin
16356 Eiche
03044 Cottbus
04329 Leipzig
04463 Großpörsna

06128 Halle
06217 Merseburg
06449 Aschersleben
06766 Bobbau/Wolfen
06842 Dessau-Mildensee
06886 Wittenberg
09247 Röhrsdorf
09456 Annaberg-Buchholz

14467 Potsdam
14624 Dallgow
14778 Wust/Brandenburg
15230 Frankfurt/Oder
16225 Eberswalde

17036 Neubrandenburg
17489 Greifswald
28259 Bremen
28277 Bremen

38820 Halberstadt
38855 Wernigerode
39104 Magdeburg
39326 Hermsdorf
39576 Stendal

67059 Ludwigshafen
67065 Ludwigshafen
67346 Speyer

67549 Worms
68161 Mannheim
68163 Mannheim
68519 Viernheim
68789 St.-Leon-Roth
69115 Heidelberg
69123 Heidelberg

70173 Stuttgart
74076 Heilbronn
76185 Karlsruhe
79194 Gundelfingen

82166 Gräfelfing
84030 Landshut
90429 Nürnberg
90482 Nürnberg
92637 Weiden
93051 Regensburg
99734 Nordhausen

L-1610 Luxemburg
L-4011 Luxemburg

ProMarkt

Wir sind die Guten.

DA IST DER WURM DRIN!



Die wehrhaften Würmer ziehen wieder in den Kampf: Gut drei Jahre nach Veröffentlichung des **Party-Hits Worms** bastelt Team 17 an einer Neuauflage des Klassikers. **Worms Armageddon** bietet neue Waffen, buntere Level und viel Mehrspieler-Fun. *Michael Schmithäuser*



onika Lewinsky bewirft Queen Elizabeth mit Molotow-Cocktails, während Prinz Charles seinem Landsmann Tony Blair mit einer brennenden Dynamitstange zu Leibe rückt. Solche spaßigen Situationen hält das echte Leben nicht für uns bereit, doch in *Worms Armageddon* gehören derartige Gefechte schon bald zum guten Ton. Zwar handelt es sich bei den genannten Personen nur um rosafarbene Würmer, doch das tut dem Spaß keinen Abbruch.

Wurmkur

Vor gut drei Jahren hat der erste Teil von *Worms* die ganze Redaktion lahmgelegt – besonders im Mehrspielermodus sorgte die engli-



sche Produktion für grenzenloses Spielvergnügen.

Damals wie heute ziehen zwei bis vier Wurm-Armeen in den alles entscheidenden Kampf auf Leben und Tod. Jeder der bis zu vier Mitspieler platziert seine Würmer zunächst einmal an strategisch günstigen Stellen auf den mehrere Bildschirme großen Spielfeldern. Sind alle Wurmssoldaten platziert, kann die Schlacht beginnen. Mit Panzerfäusten, Zielsuchraketen, Maschinengewehren und Handgranaten gehen die niedlich animierten Würmchen aufeinander los. Jeder Wurm verfügt zu Beginn über 100 Punkte Lebensenergie, die je nach Art des Treffers schmerzhaft reduziert werden. Ist der Zähler bei Null angelangt, verabschiedet sich der tapfere Krieger und sprengt sich selbst in die Luft.



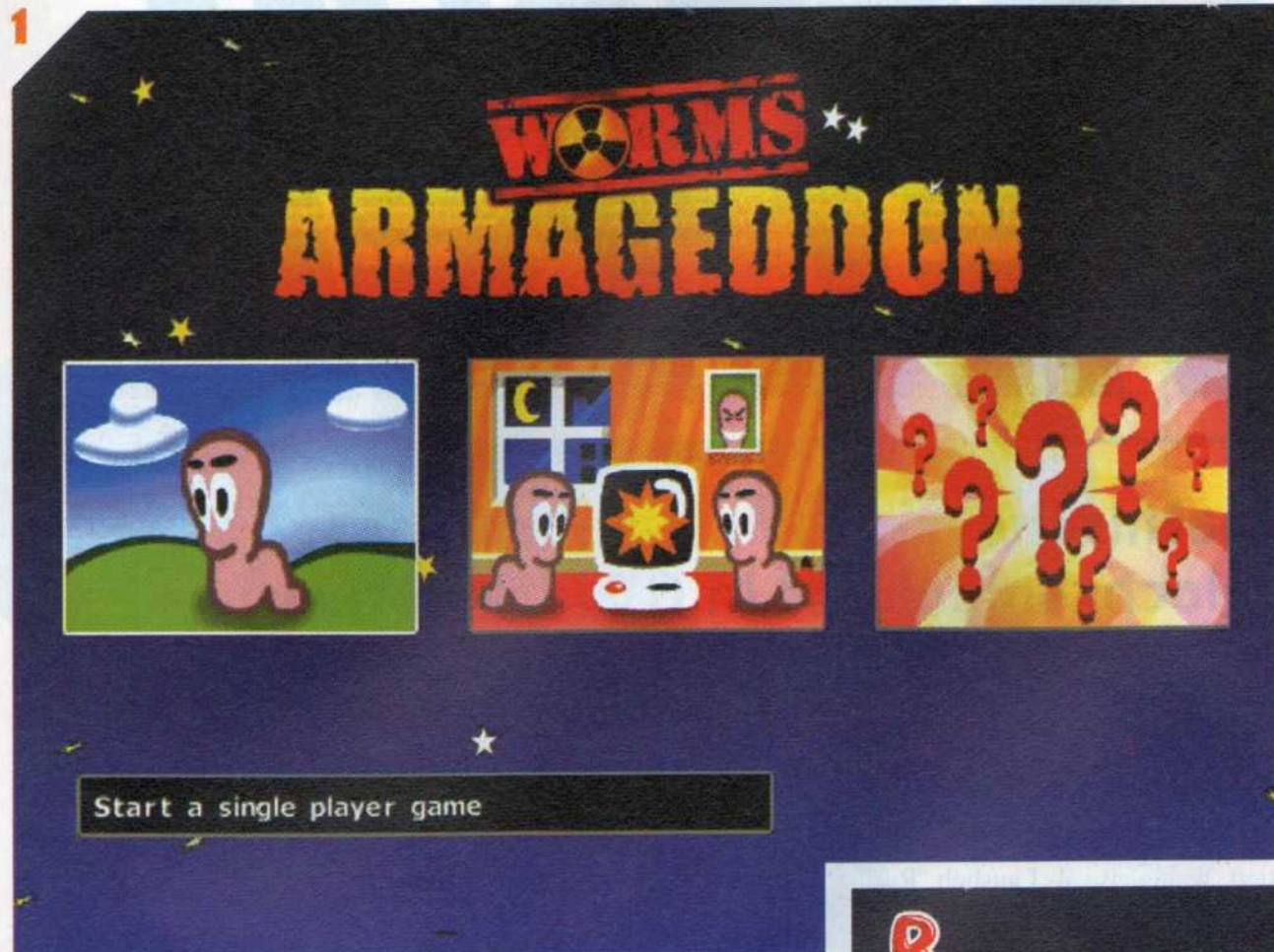
[1] Attackeeeee! Köpfe einziehen, die wilden Würmer kommen! [2] Tortenschlacht: Unsere Wurm-Armeen bahnen sich ihren Weg über Zuckerguß und Geschenkpapier. [3] In diesem winterlichen Szenario geht es ganz schön heiß her...



Beim Einsatz der Fernwaffen müssen Sie die ballistischen Flugbahnen der Geschosse und die Abschußstärke berücksichtigen. Handgranaten kann man hervorragend von erhöhten Stellen auf verdutzte Gegner hinabwerfen. Minen und Dynamitstangen legt man am Besten direkt neben einem gegneri-

Waffenarsenal: Die Auswahl an Waffensystemen ist schlicht überwältigend.

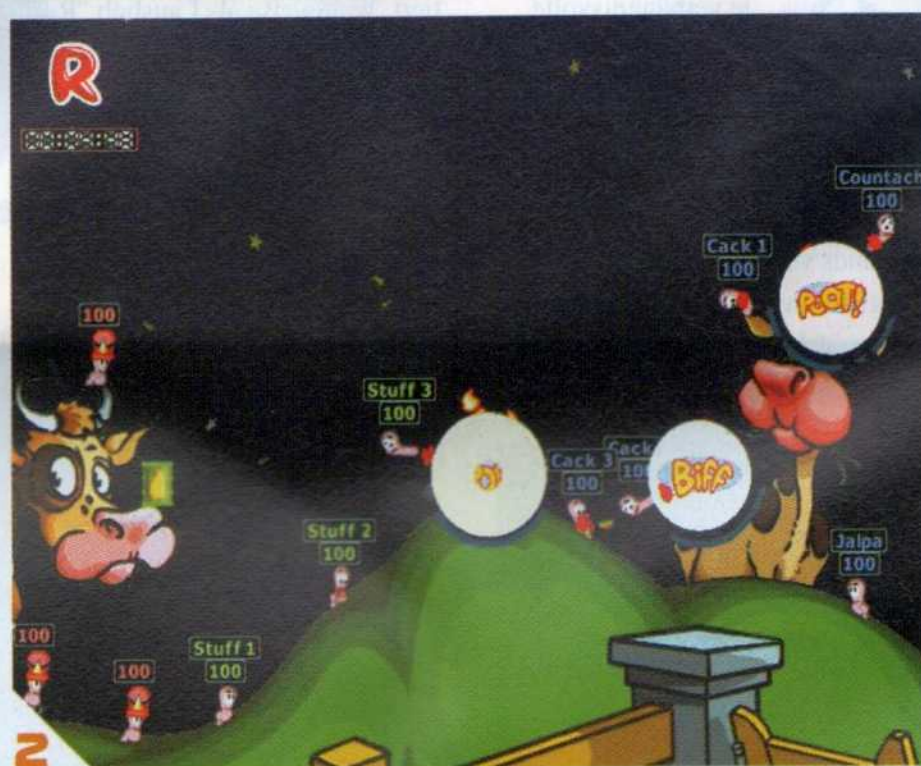
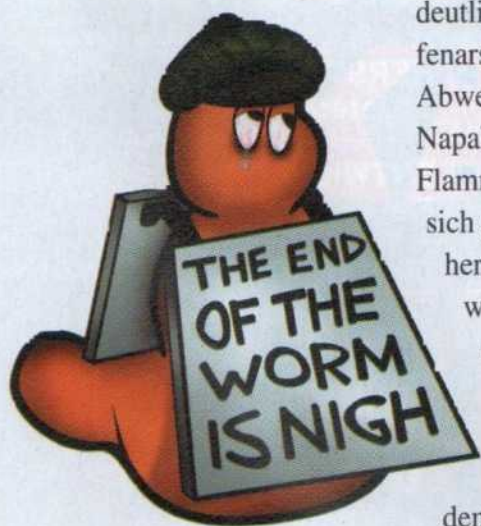




schen Wurm ab, und macht sich schleunigst aus dem Staub, bevor es kracht.

An die Waffen, Würmer!

Wie sein Vorgänger läuft auch *Worms Armageddon* zugbasiert ab. Jeder Spieler hat standardmäßig bis zu 60 Sekunden Zeit, die Waffe seiner Wahl zu bestimmen und ordentlich zu zielen. Doch es geht auch ohne Gewalt: Sie können Ihre Würmer an andere Stellen teleportieren, sie Gänge durch den Boden graben oder einen Bunker aus Stahlträgern errichten lassen. Jede Menge neuer Bewegungsmuster sorgen zusammen mit einem deutlich erweiterten Waffenarsenal für spielerische Abwechslung. Mit der Napalm-Attacke und dem Flammenwerfer lassen sich gegnerische Würmer hervorragend rösten, während Hackebeil und Baseballschläger heftige Kopfschmerzen verursachen. Und mit dem Präzisionsgewehr samt Laser-Zielsuchgerät landen auch halbblinde Spieler den einen oder anderen Treffer.



[1] Der Startbildschirm bietet die Auswahl zwischen Ein- und Mehrspielermodus - in zweiterem ist der Spielspaß ungleich größer. [2] Da staunt die Kuh: Die besten Vernichtungsaktionen werden in Zeitlupe wiederholt. [3] Die neuen Extrawaffen zeichnen sich durch gewaltige Sprengkraft aus.

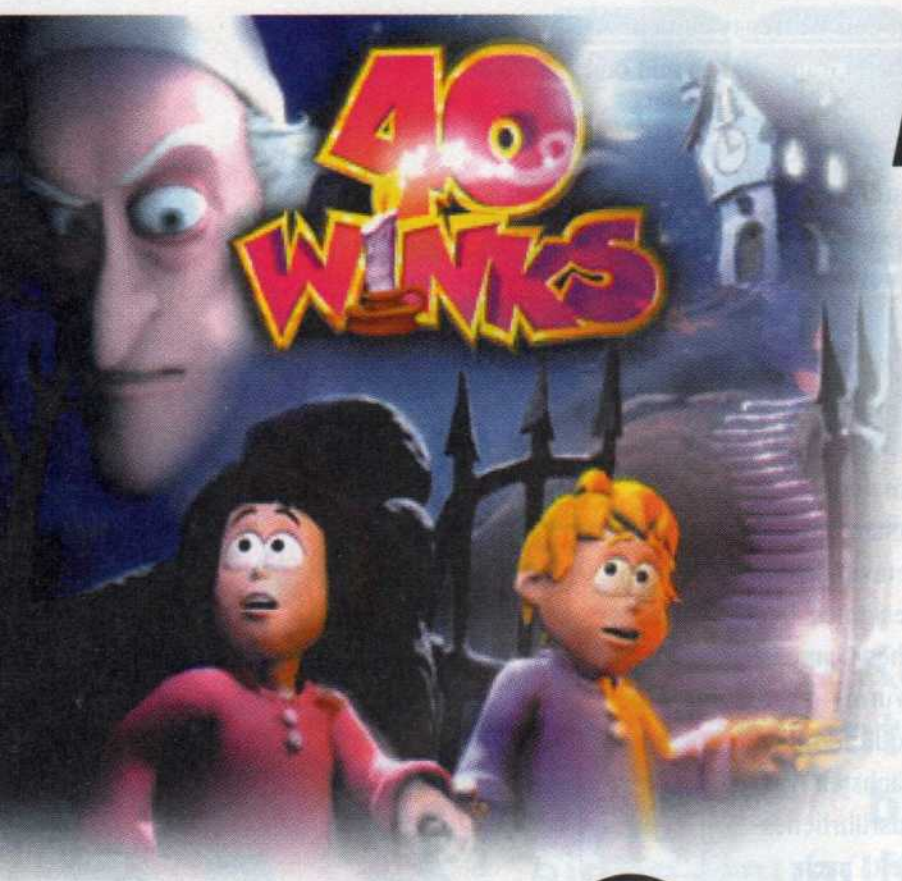
Neben den Waffensystemen werden auch Grafik und Sound ordentlich aufgebohrt. Die drollig animierten Würmer bewegen sich vor hochauflösenden Kulissen und geben sich höchst gesprächig. Aus den 28 Spielwelten - darunter eine Eislandschaft, ein Schrottplatz und ein Bauernhof samt Kühen - berechnet das Programm immer neue Geländevariationen, so daß nie ein Level dem anderen gleicht.

Die ersten Spielversuche mit der frühen Betaversion lassen auf ein perfekt designtes, höchst abwechslungsreiches Game hoffen. Wir bleiben am Wurm - Verzeihung, am Ball - und liefern Ihnen in einer unserer nächsten Ausgaben ein ausführliches "Angespielt" nach. af



WORMS ARMAGEDDON

- **HERSTELLER:** Microprose
- **ENTWICKLER:** Team 17
- **VERFÜGBAR AB:** September 1999
- **HERKUNFTSLAND:** England
- **GENRE:** Geschicklichkeit
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1-4



ALPTRAUM- WELTEN

Sympathische **Hüpfspiele** haben zur Zeit Hochkonjunktur: In GT-Interactives **Ruff & Tumble** erwartet den Spieler ein niedliches **Jump'n-Run-Adventure** mit traumhafter Polygon-Optik. *Wolfgang Schädle*



die verhängnisvolle Geschichte von *Ruff & Tumble* fängt ganz harmlos in einem friedfertigen Familienhaus an. Während eines gemütlichen Lesabends verfallen die beiden Geschwister in einen tiefen Schlaf und werden dabei unverhofft in eine horormäßige Traumwelt katapul-

tiert. Wahlweise als Lausbub "Ruff" oder Zwillingschwester "Tumble" besteht Ihre Hauptaufgabe darin, 40 gefangene "Winks" zu befreien. Sogenannte "Winks" sind niedliche kleine Kreaturen, die bei Kids für gute Träume sorgen. Mit großen Kulleraugen ziehen die beiden Youngster durch verschiedene Traumzonen, immer nach der Suche auf Hinweise, Schlüssel und Winks.

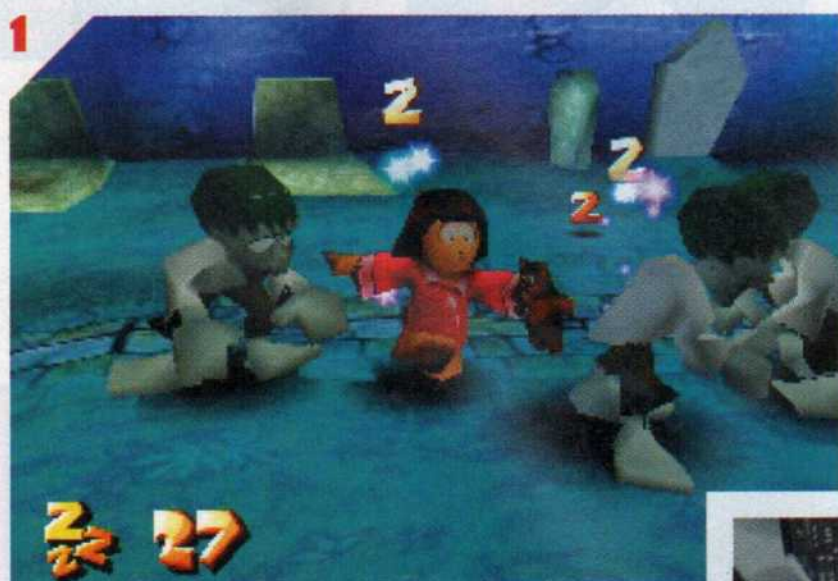
Der größte Feind der Winzlinge ist "NiteKap", ein verschlagener, hinterhältiger Typ, der seit Ewigkeiten keinen Schlaf mehr gefunden hat. Sein einziger Spaß besteht darin, die freundlichen kleinen Winks zu fangen und sie in unbarmherzige Hood-Winks zu verwandeln. Insgesamt gibt es sechs riesige Level-Umgebungen, die unterschiedliche Traumwelten charak-

kenstein-Monstern zu tun. Weitere Erkundungsgänge spielen in Unterwasserwelten, im Weltall oder sogar in der Urzeit. Je nach Level-Thema können sich *Ruff & Tumble* in Roboter, Superhelden, Dino-Monster oder Ninjakämpfer verwandeln. Jede Spielfigur beherrscht spezielle Moves, die im Kampf um die guten Träume wichtig sind. Bei der unfreiwilligen Entdeckungsreise erleben *Ruff & Tumble* zahlreiche Zweikampf-Scharmützel mit Piraten, unfreundlichen Ninjas und spuckenden Rittersleuten. Wie üblich gibt es wieder unzählige Extras zu entdecken: Neben zahlreichen Geheimräumen sind auch jede Menge Sammel-Buchstaben in den Level-Labyrinthen versteckt.

Aufwendige Licht- und Schatteneffekte verleihen den detaillierten Spielumgebungen einen herausragenden Glanz. Eine automatische Kamera zeigt dabei das Geschehen stets aus dem optimalen Blickwinkel. Abwechslungsreiche Stages, witzige Rätsel und eine Vielzahl herrlich abgefahrener Charaktere zeichnen *Ruff & Tumble* schon im Vorfeld aus.



Sammel-Indikatoren werden in der unteren Bildschirmhälfte eingeblendet.



[1] Auf dem Friedhof müssen sich die Helden mit schläfrigen Zombies herumschlagen. [2] In den bizarren Scheinwelten gelangen Ruff & Tumble zu ungeahnten Kräften, die sie auch dringend benötigen. [3] Ob dieser Affenknabe wohl was Gutes im Sinn hat?



terisieren. Eine Stage spielt z.B. in einem Märchenschloß, das mit klapprigen Skeletten, ekligen Spinnen und bösen Geistern angereichert ist. Später bekommen Sie es mit Vampiren, Zombies oder Fran-

RUFF & TUMBLE

- **HERSTELLER:**
GT Interactive
- **ENTWICKLER:**
Eurocom
- **VERFÜGBAR AB:**
September 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
England
- **GENRE:**
Jump'n'Run-Action
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1-2

ICH MACH DICH KRANKENHAUS



BLOODY ROAR 2

BRINGER OF THE NEW AGE



DAS HÄRTESTE 3D-BEAT'EM-UP, DAS ES JE GAB !



LET IT SNOW!

Wurden Sie mit einem **Lenker in der Hand** und ein paar Kufen unter den Füßen geboren? Dann ist **SnowRiders** genau das Richtige für Sie!

Wolfgang Schädle



Winter-Raser haben's zu dieser Zeit schwer, ein geeignetes Rennspiel zu finden. Mit *SnowRiders* will die schwedische Softwarefirma UDS noch vor dem EA-Konkurrenten *Sled Storm* als Klassenerster durchs Ziel preschen. Zur Auswahl stehen zwölf schnittige Schneemobile, die wahlweise mit unterschiedlichen Leistungsdaten ins Rennen gehen. Neben dem Time-Attack- und Training-Modus befindet sich auch ein Championship-Wettbewerb im Angebot. Wer mit einem Bekannten um die Wette flitzen will, darf natürlich auch in einer Splitscreen-Aufteilung gegen-

einander antreten. Doch aufgepaßt! Egal für welchen Spielmodus Sie sich entschieden haben, besonders zeitfressend sind Kollisionen mit Hindernissen wie z.B. Bäumen oder Häuserecken. Zusätzlich befinden sich noch drei "Uphill"-Pisten im Streckenangebot, die einem bei extremen Steigungen das Leben schwermachen. Im Rennen führt Ihr Akteur auf Knopfdruck waghalsige Stunt-Tricks wie Sattel-Pirouetten und Drehungen aus, die Ihr Punktekonto bereichern.

Winterzauber

Die acht unterschiedlichen Kurse führen Sie durch rutschige Gletschertäler und dunkle Tunnelpassagen, über tückische Eispisten und enge Bergschneisen hinweg. Im harten Rennalltag müssen Sie außerdem genug Geld verdienen, um Ihr Snowmobil zu tunen oder zu reparieren. Nur wer am Ende des Kurses als erster über die Zielinie prescht, kommt in den Genuß der nächsten Strecke und später von zusätzlichen Extras. Besonders gefällt die einfach und schnell zu erlernende Analog-Steuerung, die einem mit Dual-Shock-Support ein unglaublich realistisches Pistengefühl vermittelt. Traumhaft sind auch die



[1] Mit Liebe zum Detail wurden die Polygon-Flitzer den echten Snowmobiles nachempfunden. [2] Wunderschöne Bergdörfer zieren den Pistenrand. [3] Enge Kurven bringen unseren Crack erst richtig auf Schleuder-Fahrt.



[1] Natürlich werden auch während des Rennens mehrere Fahrer-Perspektiven angeboten. [2] Mit Bedacht brettern wir durch einen kleinen Berg-Tunnel.



Schnee-Gebiete, die mit unzählbaren Effekten wie z.B. unberührten Tiefschnee-Abschnitten, verschiedenen Tageszeiten (Tag, Dämmerung, Nacht) und wechselnden



[1] Tiefschneefahren in Perfektion. Dabei sollte man aber nicht vergessen, den Tannenbäumen auszuweichen. [2] Nur das Licht der Scheinwerfer erhellt die paradiesische Winterlandschaft.

Wetterverhältnissen (Schnee, Regen, Nebel) aufwarten.

Realismus pur!

Um physikalisch so realistisch wie möglich zu sein, machten sich die Programmierer zuvor bei echten Snowmobil-Abfahrten schlau, um ihre gesammelten Erkenntnisse peinlichst genau auf die Schneemobile zu übertragen. Fahren Sie z.B. im frischen Pulverschnee, zieren ganze Schneisen Ihre Bahn und im Tiefschnee sinkt Ihr Fahrzeug gar bis zu den Knien ins weiße Vergnügen. Als zusätzliches Feature verfügt SnowRiders über einen komfortablen 3D-Streckeneditor. Umfangreiche Rekordzeitlisten für jeden Spielmodus reizen zum Weitermachen auf. Damit Sie auf dem rechten Weg bleiben, sind als Orientierungshilfe überall Streckenindikatoren in Form von Zaunbegrenzungen oder Stangen angebracht, die aber je-

derzeit durchfahren werden können. Wann die nächste Kurve oder eine gefährliche Passage kommt, steht allerdings auf dem Überraschungsplan geschrieben. Falls Sie ausversehen gegen ein Hindernis donnern, kann es leicht passieren, daß Ihr Schneemobil einen Schaden davonträgt, der anhand des linken Schaubilds angezeigt wird.

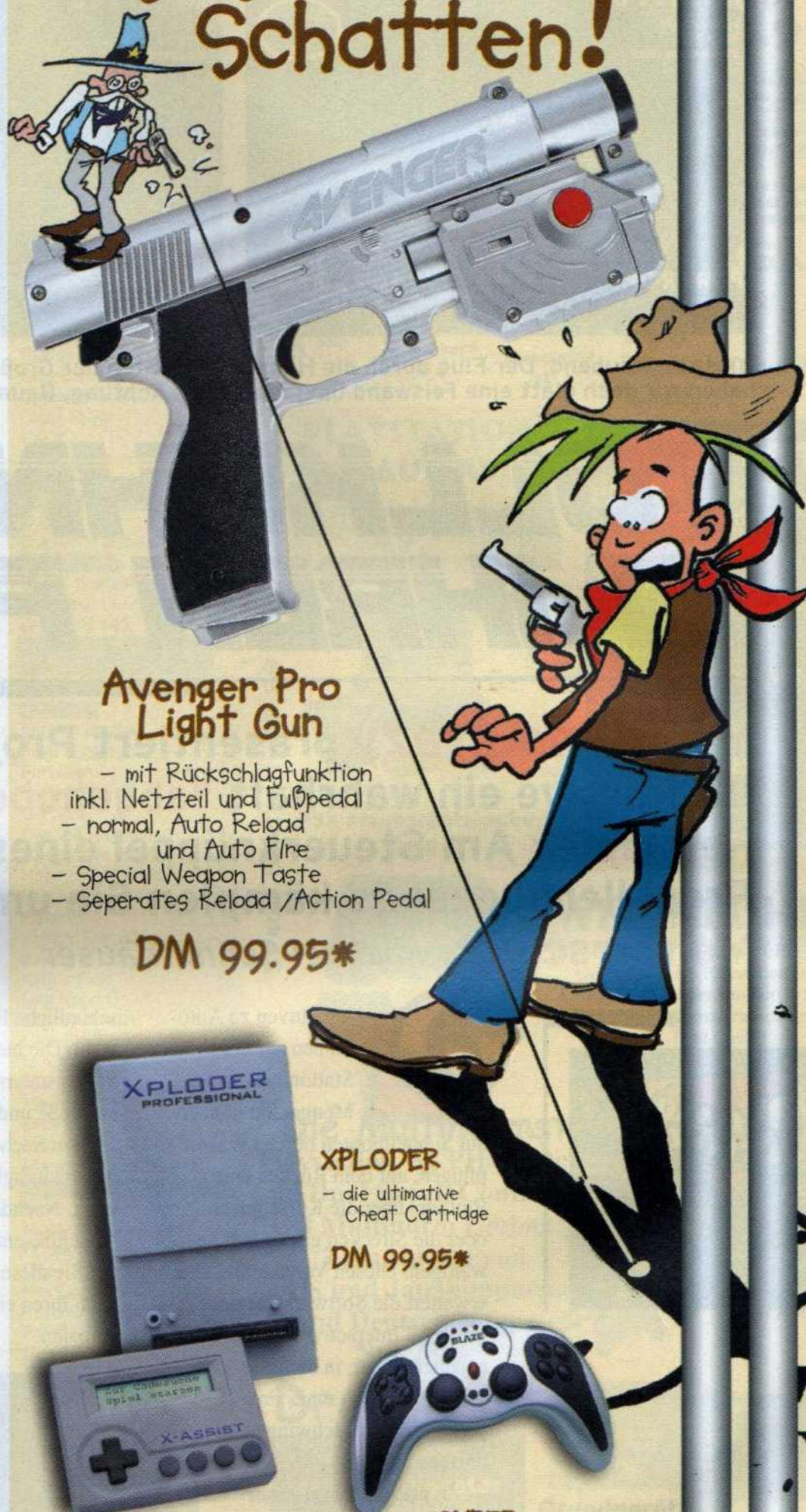


SNOW RIDERS

(ARBEITSTITEL)

- **HERSTELLER:**
UDS
- **ENTWICKLER:**
UDS
- **VERFÜGBAR AB:**
September 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
Schweden
- **GENRE:**
Fun-Racer
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1-2

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



[1] Haarsträubend: Der Flug durch die Häuserschluchten der Großstadt gehört zu den Highlights von *Plane Crazy*. [2] Ooops... da haben wir doch glatt eine Felswand übersehen! [3] Achtung, Baumstamm im Weg!

TOLLKÜHNE MÄNNER IN IHREN FLIEGENDEN KISTEN

Mit *Plane Crazy* präsentiert Project 2 Interactive ein wahrhaft "abgehobenes" Rennspiel: Am Steuerknüppel eines flotten Propellerflugzeugs kämpfen Sie um die Meisterschaft. Michael Schmithäuser



a lternativen zu Autorennen auf der PlayStation gibt es jede Menge. Sie können auf Schnellbooten durchs Wasser pflügen, auf dem Rücken eines Reittiers über die Kurse fetzen oder die Strecken gar zu Fuß bewältigen. Diesen Variantenreichtum erweitert die Softwareschmiede Project 2 Interactive mit einem rasanten Racer, in dem Sie sich ins Cockpit eines Propellerflugzeugs schwingen dürfen.

In der Werft von *Plane Crazy* stehen acht unter-

schiedliche Flugzeuge zur Auswahl. Die handlichen Propeller-Flitzer unterscheiden sich nicht nur in Größe und Lackierung, sondern auch in Sachen Handling, Höchstgeschwindigkeit und Bremswirkung. Nachdem Sie sich für eine Maschine entschieden haben, dürfen Sie diese in der Lackiererei nach Ihren eigenen Vorstellungen bemalen.

Anschließend beginnt der Ernst des Fliegerlebens: Auf einem von sechs kniffligen Kursen müssen Sie Ihr fliegerisches Können unter Beweis stellen. Zunächst einmal machen Sie die Bewässerungskanäle von Los Angeles unsicher. Dann tauchen Sie in die Schluchten des Grand Canyon hinab, wo Sie sich vor hoch aufragenden Felswänden in acht nehmen müssen. In den Hafenanlagen der "Docklands" erwarten Sie extrem enge Schachtsysteme und im Weg herumstehende Ladekräne, während Sie beim "Monument Rush" Steinsäulen in einer beschaulichen Flußniederung umfliegen müssen. Die ultimative Herausforderung ist der "Sin City Run", bei dem Sie mit 500 Sachen durch die Häuserschluchten einer Großstadt jagen.

Rasante Rennen

Wie in *Ridge Racer* müssen Sie sich in *Plane Crazy* gegen eine Konkurrenz von sieben gegnerischen Flug-

zeugen durchsetzen und sich vom achten auf den ersten Platz vorarbeiten. Mit den zahllosen Power-Ups, die an schwer zugänglichen Stellen



[1] Über den Wolken: Anflug auf die Vulkan-Strecke. [2] In den Hafenanlagen erwarten Sie enge Schachtsysteme - nur nicht anecken!



herumhängen, können Sie auf Ihrem Weg zum Sieg ein wenig nachhelfen. Mit Maschinengewehr-Salven bringen Sie Steinsäulen und Metallkonstruktionen zum Einsturz, mit der Bombe schalten Sie Ihre Gegner für kurze Zeit aus, und mit dem Gewicht verlangsamen Sie den Flug eines Kontrahenten. Natürlich sind auch Rempler und Abdräng-Aktionen erlaubt.

Die anspruchsvolle Steuerung sorgt neben der aufwendigen Flugphysik für ein herausforderndes Rennerlebnis. Enorm viel Fingerspitzengefühl ist erforderlich, wenn Sie Ihren Propeller-raser unbeschädigt durch die verwinkelten Kurse manövrieren wollen. Ehe man sich versieht, touchiert man mit der Flügelspitze ein Hindernis und hat daraufhin alle Hände voll zu tun, die Maschine wieder zu stabilisieren.

Das ebenso innovative wie rasante Renn-

[1] Check it Out: Nach dem Passieren des Checkpoint-Tors gibt es Extra-Zeit.

[2] Der virtuelle Copilot versorgt Sie mit gutgemeinten Tips.

[3] Acht unterschiedliche Flugzeugmodelle sorgen für Abwechslung.

spiel soll spätestens im August in den Regalen stehen – wir sind schon sehr gespannt auf die finale Version.



mom

PLANE CRAZY

- **HERSTELLER:** Project 2 Interactive
- **ENTWICKLER:** Inner Workings
- **VERFÜGBAR AB:** August 1999
- **HERKUNFTSLAND:** England
- **GENRE:** Rennspiel
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1-2

Nintendo64 Playstation Dreamcast PC-Games Siggi's Toy-Shop

Groß- und Einzelhandel für Videospiele

WWW.Gameversand.de

WWW.Playstationversand.de

Unser Service für Sie!!! 7 Tage Umtauschrecht-1 Jahr Garantie

LÖSUNGSHEFTE JE 14,80

Akutji the Heartless
Alien Trilogy
Alone in the Dark & D
Alundra
Ark of Time
Atlantis & Safecracker
Baphomets Fluch 1 & 2
Batman & Robin
Beat em Up 98
Blaze&Blade
Blazing Dragons
Breath of Fire 3
Broken Helix
Casper
Castelvania
Cheatbuch PSX
Chronicle of the Sward
Clock Tower
C&C1
C&C2 (gegenangriff)
Creature Shock

Cyberia 1&2
D & Alone in the Dark

Das 5. Element
Deathtrap Dungeon
Diskworld 1&2

Excalibur 2555 a.D.

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

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

Resident Evil Directors Cut
Riven (Sequel to Myst)
Shining Wisdow
Spawn
Story of Thor 2
Suikoden
Sydicate Wars
Swagman
Tekken Sammelband
The Note
Time Commando
Tombrader 1
Tombrader 2
Tombrader 3
Turok (N64)
Turok 2 (N64)
Vandal Hearts
Warcraft 2
Warhammer: Dark Omen
Wing Comander 4
Z
Zelda (N64)

Weiter Lösungshefte vorhanden

PSX Hacker/Bootmaster Multinorm ohne Bootchip. Nur Unglaubliche 39,99



Xploder
79,-



Pal Booster
NTSC zu PAL
39,-



Dual Shock
33,33



Cybershock
59,-



Powerwing
49,-

PLATINIUM SPIELE
45,00

2 PLATINIUM SPIELE
88,00

3 PLATINIUM SPIELE
120,00

NEW GAMES

Bloody Roar2* 84,99

Driver* 89,99

Legacy of Kain 2* 89,99

V-Rally 2* 92,99

Zubehör

1MB Memory Card 8,99

2MB Memory Card 19,99

8MB Memory Card 23,99

CD Leerhülle 1,99

CD Leerhülle Doppelt 2,49

Joypad Standard 14,99

Joypad Verlängerung 8,99

Linkkabel 8,99

RGB Kabel 8,99

RGB Audio Kabel 11,99

PSX Maus 29,99

RF-Unit 24,99

PLAYSTATION UMBAUSERVICE

Umbau in 24 Std.
49,-



PSX Staubschutzhülle
9,99

SPACE STATION 49,99



WELTNEUHEIT

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

Nur 55,55

Die Multinormstation

Playstation SCPH-7502c
Inkl. Dual Shock Controller,
RGB Multinorm Umbau.

Zum spielen von
US und Japanimporten
und Deutschen Spielen.
Nur 299,-

Dreamcast

RGB-Kabel
inkl. Colorbooster
99,-

Jedes Game 129,-
Spiel mit Gun
Nur 189,-



Race & Fly

Das Mogel-Lexikon
14,80



Grundgerät

Jap. 549,-

Spannungs-

wandler

29,-



Joypad

75,-

VMS

75,-

Pro Cary Case (BLAZE) 69,99

Top Secret

Das ultimative PSX Cheatbuch

Cheats - Tips & Tricks
Gamebuster-codes.
Zu über 100 Games
A5 farbig gebunden
Nur 14,80

Partnershops

Ab 31.07.99
19055 Schwerin
Siggi's Toy-Shop
Friedrichstr.13

21035 Hamburg
Videogame World
Edith-Stein-Platz 6-8

31675 Bückeburg
Imperium
Lange Str. 78a

Werden Sie unser Handelspartner:
Erfragen Sie unsere Bedingungen.

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

BESTELLANNAHME
7 TAGE 9.00 - 23.00
Feldstraße 53 - 21335 Lüneburg

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

FON: 0 41 31 - 76 04 62
HÄNDLERANFRAGEN UNTER FAX: 0 41 31 - 73 56 87

EIN HAUCH VON TOP GUN

Schwingen Sie sich in das **Cockpit eines Harrier-Jets**, aktivieren Sie den Nachbrenner und holen Sie böse Jungs vom Himmel: In **Eagle One: Harrier Attack** schlüpfen Sie in die Rolle eines knallharten **Kampfpiloten der US-Navy**. *Michael Schmithäuser*

Mit einem gestohlenen russischen Flugzeugträger startet die ANM kurz darauf eine Invasion auf Hawaii. Die fünf Inseln werden im Handstreich genommen und sollen fortan als Basis für Angriffe aufs amerikanische Festland dienen.

Ready for Takeoff!

Doch die Terroristen haben ihre Rechnung ohne das "Eagle"-Geschwader gemacht: Die Spezialeinheit kreuzt im Pazifik und wird mit der Zurückeroberung Hawaiis beauftragt. Hier kommen Sie ins

Spiel: Als Kampfpilot der Eagle-Truppe erleben Sie die kriegerischen Auseinandersetzungen hautnah mit.

Neben dem namensgebenden Harrier-Senkrechtstarter dürfen Sie sich mit vier weiteren todbringenden Jets in die Lüfte schwingen, darunter auch die A10 Tankbuster und die F-16 Falcon. Bis zum endgültigen Sieg über die Terroristen-Armee müssen Sie mehr als 25 Missionen absolvieren. Das Spektrum reicht dabei von klassischen Abfangsätzen über Luft-Boden-

Angriffen bis hin zu kniffligen Rettungsflügen. Da ein US-Kampfpilot bekanntlich keinen Feierabend kennt, müssen Sie sich auch in tiefster Nacht ins Cockpit schwingen und sich per Infrarot-Display in der Dunkelheit orientieren.

kurz nach der Jahrtausendwende bricht auf der Erde die Hölle los: Computerfehler und Hacker-Attacken legen die weltweiten Computernetze lahm. Mitten in dieses Chaos platzt eine Terrorgruppe mit dem bezeichnenden Namen "The Army of the New Millennium" (ANM) – ganz Nordamerika wird von einem Netz aus Gewalt überzogen. Der US-Präsident ruft den Ausnahmezustand aus, alle amerikanischen Truppen werden ins Heimatland zurückbeordert.



[1] Dogfight: Im Split-screen-Modus liefern sich zwei Spieler heiße Duelle. [2] Über dieser Brücke lauert Ihnen ein hochgefährlicher Apache-Hubschrauber auf. [3] Die fünf zur Auswahl stehenden Flugzeugtypen zeichnen sich durch hohen Detailreichtum aus.





[1] Die gigantischen Explosionen sind eine wahre Augenweide. [2] Luftkämpfe in Bodennähe sind eine äußerst knifflige Angelegenheit. [3] Lichteffekte vom Feinsten - hier beim Abschuss von zwei Raketen.

Sobald Sie eine Mission erledigt haben, wird die Handlung durch ansprechende Videosequenzen vorangetrieben. Die Story ist stark an actiongeladene Kinofilme wie "Top Gun" angelehnt, so daß echtes Kino-Feeling aufkommt.

Leckere Optik

Die ersten Screenshots aus den Entwicklungsstudios der britischen Softwareschmiede Glass Ghost lassen auf einen echten optischen Leckerbissen hoffen. Ungemein detaillierte Flugzeuge rasen über ein ansprechend gestaltetes 3D-Terrain hinweg. Tadellose Licht- und Schatteneffekte sowie gigantische Explosionen lassen das Herz eines jeden Action-Fans höher schlagen.

Neben der vielversprechenden 3D-Grafik sollen auch die ausgefeilte Flugphysik, die akkurate Waffenbestückung und das realistische Schadensmodell Maßstäbe auf der PlayStation setzen.

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

■ **HERSTELLER:**
Infogrames

■ **ENTWICKLER:**
Glass Ghost

■ **VERFÜGBAR AB:**
September 1999

■ **HERKUNFTSLAND:**
England

■ **GENRE:**
3D-Shooter

■ **ANZAHL DER SPIELER:**
1-2



Game It!

Titel des Monats
Juli (PSX):
V-Rally 2* 94,99
incl. Versand

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

Knallhart kalkuliert

Unsere

PSX TOP 10

C & C 1	49,99
Carmaggeddon dt.*	79,99
Driver*	84,99
F1 98 Platinum*	49,99
GTA London	49,99
Heart of Darkness*	89,99
Legacy of Kain 2*	92,99
Metal Gear Solid dt.	89,99
Player Manager 2	94,99
Star Wars:	
Dunkle Bedrohung	89,99

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

SONY PSX

360°	84,99
5th Element	99,99
Abe's Oddysee	49,99
Ace Combat 2*	84,99
Actua Ice Hockey 2*	84,99
Actua Soccer 3	79,99
AK Tennis*	79,99
Akuri	84,99
Air Combat Plat.	49,99
Alien Resurrection*	89,99
Alien Trilogy	49,99
Alundra	49,99
Anna Kourn. Tennis	89,99
Apocalypse	87,99
Asterix	87,99
Atlantis	84,99
Attack of the Saucerman*	89,99
Azure Dreams	89,99
Baphomets Fluch	79,99
Baseball 2000*	49,99
Best Wars	49,99
Big Air	84,99
Big Race USA	84,99
Blade & Blade	92,99
Blood Line*	89,99
Bloody Roar 2	82,99
Bomberman	74,99
dto. Fantasy Racing	82,99
dto. World	89,99

Marvel Super Heroes vs. Streetfighters	82,99
Medieval	99,99
Megaman Legends	79,99
Megaman X4	79,99
Metal Gear Solid*	89,99
Mickey's World	49,99
Micro Machines V3	49,99
Miss, Impossible* a.A.	84,99
Monkey Hero	87,99
Monopoly	59,99
Monster Seed	92,99
Moto Racer Plat.*	49,99
Moto Racer 2	84,99
Music	89,99
NBA Live 99	84,99
Need 4 Speed 3	84,99
Need 4 Speed 4	89,99
NFL Blitz*	77,99
NHL Hockey 99	89,99
NHL 2000*	84,99
Ninja	49,99
O.D.T.	49,99
Pandemonium	49,99
Pet in TV	89,99
Pharao*	79,99
Player Manager	94,99
Pitfall 3D: Beyond	49,99
Point Blank	89,99
Pool Hustler*	92,99
Populous	84,99
Porsche Challenge	49,99
Poy Poy 2*	89,99
Premier Manager99	79,99
Pro 18 Golf	99,99
Pro Pinball: Timesh.	99,99
Pulse (Depth)	89,99
Puma Street Soccer	89,99
R-Type Delta	84,99
Racing Simul. 2	109,99
Rage Racer	89,99
Rallycross 2*	79,99
Rally Masters*	79,99
Rampage 2*	84,99
Rayman	49,99
Rayman 2*	84,99
Rainbow Six*	89,99
R-Type	79,99
RC Stunt Copter*	82,99
Rebel Assault 2	92,99

Game It!- Hotlines

Konsolen-Spiele:
0190 / 873 268 24
PC-Spiele:
0190 / 873 268 25
Computer:
0190 / 882 419 33
Internet:
0190 / 882 418 84
täglich von 8-24 Uhr
3,63 DM / Min.

Box Champions	84,99
Breath of Fire 3	89,99
dto. Special Ed.	102,99
Bugs Bunny*	92,99
Bugs Life	99,99
Bundesliga Stars 2000	99,99
Bust a Groove	79,99
Bust a Move 2	49,99
Bust a Move 3	49,99
Bust a Move 4*	67,99
C3 Racing	82,99
Cardinal Syn	79,99
Castlevania	49,99
Caesar's World 2*	79,99
Carmaggeddon dt.*	79,99
Centipede*	87,99
Cheatbuch	24,99
Civilisation 2*	87,99
C & C 1 Platinum	49,99
C & C 2 Plat.*	49,99
C & C Gegenschlag	82,99
Colin McRae Rally	84,99
Colony Wars: Veng.	99,99
Constructor	49,99
Cool Boarder Plat. 2	49,99
Crash Bandicoot 3	99,99
Croc 2*	89,99
Dark Stalker 3	94,99
Destruction Derby 2	49,99
Diablo	49,99
Driver*	84,99

Earthworm Jim 3D*	84,99
Formel 1 97	49,99
Fifa 98	49,99
Fifa 99	84,99
Final Fantasy /*	49,99
Formel 1 98	109,99
G. Police	49,99
G. Police 2*	99,99
Gex - Deep over	92,99
Ghost in the Shell	99,99
Global Domination	99,99
Gran Turismo	49,99
Grand Theft Auto	49,99
GTA London	49,99
GTA + London	74,99
Guardian Crusade	74,99
Hard Edge	92,99
Heart of Darkness	49,99
Hercules	89,99
Hot Wheels*	89,99
Hugo 2*	84,99
Hugo 3*	84,99
I.S.S. Pro Platinum	49,99
International	49,99
Track & Field	49,99
Kensei Sacred Fist	89,99
Kingsley	84,99
KKND	89,99
Klonoa*	99,99
Kula World	99,99
Leg of Kain: Soul Raver	92,99
Lemmings	49,99
Live Wire*	79,99
Lost World Plat.	49,99
Lucky Luke	89,99
Madden NFL 2000	89,99

Silent Hill* Billig!!!

Tomb Raider 1	49,99
Tomb Raider 2	49,99
Tomb Raider 3	89,99
Tombi	84,99
Tommi Makinen	89,99
Treasures of the Deep	99,99
Triple Play Baseball	89,99
Tunguska	82,99
Ubi	84,99
UEFA 98/99	92,99
V 2000	84,99
V-Rallye	49,99

Konsolenartikel ab 50,- versandkostenfrei!!

Ab DM 180,-: 3% Skonto

V-Rally 2*	94,99
Versailles*	97,99
Victory Boxing 2	79,99
Vigilante 8*	57,99
Virtual Baseball 99	79,99
Virus*	84,99
Viva Fußball	82,99
Vs.	97,99
Warhammer 2 (Dark Q.)	89,99
Warzone 2100*	84,99
Wild 9's	82,99
Wild Arms*	89,99
Wing Over 2	79,99
Wipeout 2097	49,99
World League Soccer 98	84,99
Worms Platinum	49,99
WWF Attitude*	79,99
WWF Warzone	64,99
X-Game Pro Boarder	99,99
X-Yoyo's Puzzle Park	74,99
Zelda	104,99

Turok	79,99
Turok 2	84,99
V-Rallye 99	94,99
Vigilante 8*	109,99
Virtual Pool	102,99
Wave Race	69,99
Wipeout 64	119,99
WWF: Warzone	102,99
Zelda	104,99

N64 HARDWARE

N64 + Mario	249,99
N64 + Star Wars	299,99
Controller grau	57,99
Controller Pak	44,99
Controller bunt	57,99
Controller Mad Catz	54,99
Expansion Pak	67,99
Gamebuster	89,99
Lenkarm. Rumbel	104,99
Memory Card 1MB	19,99
dto. farbig	19,99
Powerflash	84,99
RF-Set (Nintendo)	49,99
RF Unit	29,99
RGB-Kabel	19,99
Rumble Pak (Nint)	39,99
Rumbel Pak +	
256 K Memory C.	29,99
Verlängerungskabel	19,99

ACTION FIGUREN

Neu!	
Crash Bandicoot je	29,99
Duke Nukem je	29,99
Metal Gear Solid je	24,99
Quake II	29,99
Resident Evil je	29,99
Spawn je	24,99
Starcraft je	24,99
Tekken 3 je	29,99
Warcraft je	24,99
Wing Commander je	19,99

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

LÄDEN

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

Fragen Sie nach unserem Händler-

Partnerschaftsmodell!!

12277 Berlin	JE Games Marienfelde Buckower Chaussee 100 - 03072/326248
16761 Hennigsdorf	JE Games Postplatz 4 - 03302/272706
21335 Lüneburg	Heiligengeiststr. 26 - 04131/735386
39104 Magdeburg	Liebigstr. 6 - Neu ab Juli
63667 Nidda	Am Wehr 6 - 06043/950915
64283 Darmstadt	Wilhelmstr. 9 - 06151/28860
64625 Bensheim	Schlinkengasse 4 - 06251/581564
66953 Pirmasens	Bahnhofstr. 11 - 06331/92941
67227 Frankenthal	Rheinstr. 13 - 06233/667478
71032 Böblingen	Poststr. 36 - 07031/2319140
72070 Tübingen	Metzgergasse 1 - 07071/121847
76726 Germersheim	Marktstr. 22 - 07274/78045
76829 Landau	Lindlbrennst. 34 - 06341/930570
87435 Kempten	In der Brandstatt 6 - 0831/17762
87700 Memmingen	Maximilianstr. 21 - 08331/497799
88131 Lindau	Kolpingstr. 3 - 08382/1255
88212 Ravensburg	Marktstr. 12 - 0751/3528352 Neu ab 1.6.99
89073 Ulm	Hafengasse 23 - 0731/9216497
90762 Fürth	Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811
92224 Amberg	Erzherzog-Karl-Str. 6 - 09621/4876-0
95028 Hof	Pfarr 11 - 09231/3161
95615 Markredwitz	Leopoldstr. 7 - 09231/3161

AUF DEN SCHWINGEN DER GERECHTIGKEIT

Für Freunde guter **Action-Flugsimulationen** war Namcos **Ace Combat-Reihe** schon immer erste Wahl. Mit **Electrosphere** geht die Serie nun in die dritte Runde. *Piet Jansen*

durch Cut-Szenen weitererzählt – dort werden Sie auch oft dazu aufgefordert, sich zwischen zwei Handlungsverläufen zu entscheiden. Durch dieses Multiple-Story-System ergeben sich unterschiedliche Wendungen und Spielgänge. Für Langzeitmotivation ist also gesorgt.

High-Tech nicht nur bei der Story

Technisch holt Namco noch einmal das letzte aus der PlayStation heraus. Was hier an Explosions-, Transparenz- und Lens-Flare-Effekten gezeigt wird (und das ohne lästige Slow-Downs), ist nicht von schlechten Eltern. Vor allem die Außenperspektive, in der Sie Sonnenstrahlen und Schattenwurf auf



Im Gegensatz zu den ersten beiden Sequels, die ja in einer mehr oder weniger

realen Gegenwart spielten, versetzt uns *Ace Combat 3: Electrosphere* in eine fiktive Zukunft. Riesige Megakonzerne lösten die bekannten Regierungen ab und leiten nun die Geschicke der Erde. Doch die Änderung der Regierungsform brachte keinen Frieden, Machtkämpfe zwischen den einzelnen Firmen sind an der Tagesordnung. Ihre Aufgabe ist es, hinter dem Steuer Ihres hochgezüchteten Kampffljets die verschiedensten Kriegegebiete zu "befrieden".

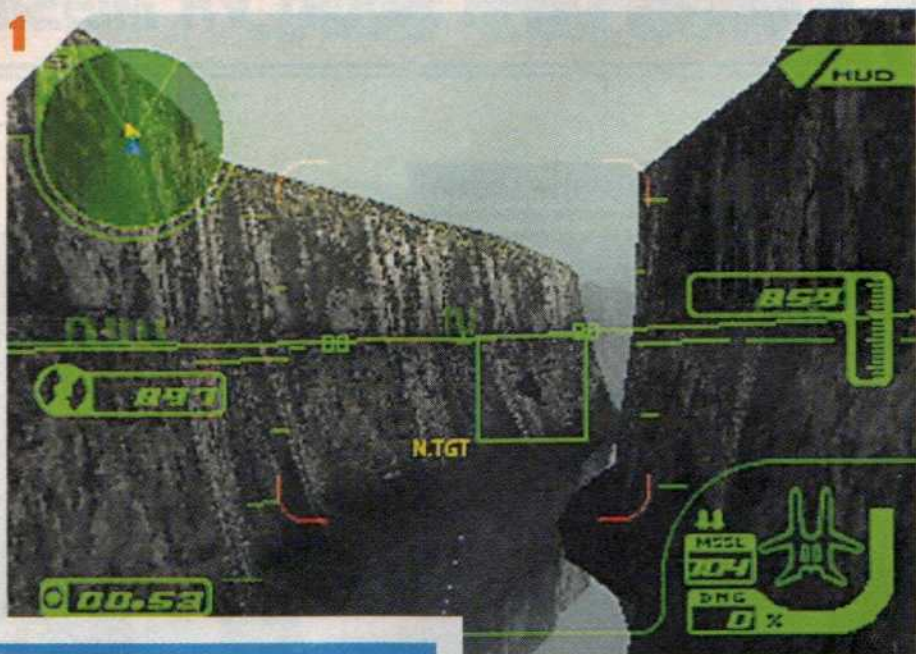
High-Tech-Fighters

Vor jeder Mission werden Sie in einem ausführlichen Mission-Briefing auf den bevorstehenden Auftrag vorbereitet und können sich danach eine, für den Einsatz am besten geeignete, Maschine aus dem Hangar holen. Anfangs besteht der Flug-Park noch aus recht bekannt-

ten Flugzeugen mit konventioneller Bewaffnung (Maschinengewehr, Ground-Missile, Cluster-Bomben), mit dem Fortschreiten der Story verfügen Sie aber über neues, futuristisches Fluggerät (Starfighter) mit entsprechendem High-Tech-Vernichtungspotential, wie z.B. Laser und Plasma-Torpedos. Die Aufträge wurden recht unterschiedlich gestaltet und reichen von reinen Aufklärungsflügen über Geleitschutz bis zu groß angelegten Bodenangriffen auf feindliche Baktionen. Auch spannende Dogfights werden Ihnen nicht vorenthalten. Ein Einsatz führt Sie sogar bis in den Weltraum, wo Sie mit knappem Zeitlimit gegnerische Spionagesatelliten unschädlich machen müssen. Nach – und manchmal während – einer Mission wird die Story

Ihrer Maschine sehen, ist schon jetzt ein grafischer Leckerbissen. Auch die Landschaften wurden liebevoll und detailliert gezeichnet, vor allem der Canyonflug weiß durch tolle Spiegelungen im Wasser zu begeistern. Lediglich die Fernsicht ist etwas limitiert, was jedoch nur in großen Höhen unangenehm auffällt. Hier ließ sich wohl ein merklicher Grafikaufbau nicht mehr kaschieren. Durch das steuer-

[1] Die Maschine in die Luft zu bekommen ist noch ein relativ einfaches Unterfangen. [2] Schwieriger wird es schon bei der Landung auf dem recht kurzen Flugzeugträger. [3] In den Zwischensequenzen wird die Story weitererzählt. [4] Mit dem Starfighter operieren Sie in einer erdnahen Umlaufbahn.



[1] Beim Flug durch den Canyon müssen Sie einer Kollegin durch feuerkräftige Unterstützung den Rücken freihalten. [2] Über einem Gebirge findet der Testflug eines neuen Jets statt. [3-4] Im Replay werden schöne Flugeinlagen durch spektakuläre Außenperspektiven äußerst stilvoll in Szene gesetzt.



bare (!) Replay können Sie sich Ihre Flugeinlagen nach bestandem Kampf in Ruhe ansehen und etwaige Fehler analysieren. Untermalt wird das actionreiche Geschehen durch eine aufpeitschende Soundkulisse, die speziell in den nächtlichen Einsätzen recht bedrohlich wirkt. Die Steuerung wurde sehr gut gelöst, neben D-Pad, und NeGcon wird noch der vernachlässigte Flight-Stick unterstützt. Am besten lassen sich die Kampfjets jedoch mit dem Analogstick manövrieren. Die feinfüh- lige Steuerung wird man spätestens bei der Lan- dung auf einem Flug- zeugträger oder beim Nachtanken in der Luft zu schätzen wissen. Die Menüführung wurde, dem Spiel entsprechend, edel futuristisch gestaltet und bietet perfekte Übersicht. Freunde actionreicher Dogfights sollten sich *Ace Combat 3: Electrosphere* schon mal vormerken, denn mit diesem Game steht uns ein hochkaräti- ger Vertreter dieses Genres ins Haus. mom



ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

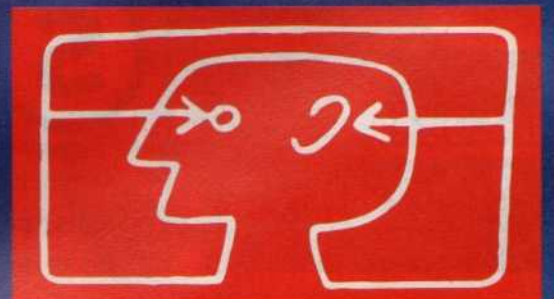
- **HERSTELLER:**
Namco
- **ENTWICKLER:**
Namco
- **VERFÜGBAR AB:**
4. Quartal 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
Japan
- **GENRE:**
Flugsimulation
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1

IFA sagt: „Hier spielt sich was @b!“

28. August bis 5. September 1999 in Berlin

TV/PC
Multimedia
Internet
Edutainment
Games

Internationale
Funkausstellung 1999



Your world of
consumer electronics



Die IFA auf dem
Messegelände Berlin –
täglich von 10.00 bis 18.00 Uhr.

Der schnellste Weg zur IFA mit **S** und **S75** zum **S**-Bahnhof Eichkamp/Messe

Infos zur IFA '99: www.ifa-berlin.de.

Messe Berlin GmbH · Messedamm 22 · 14055 Berlin
Tel.: 0 30/30 38-20 87 · Fax: 0 30/30 38-20 59 · E-Mail: ifa@messe-berlin.de

Veranstalter:



Organisation:

Messe Berlin

Snake is BACK!

Der gnadenlose Einzelgänger hat sich aus den Fängen seiner Braut Meryl Silverburgh gelöst und taucht aus der Versenkung auf, um allen MGS-Fans weitere spannende Stunden zu garantieren. Artur Hoffmann



Sowohl in unseren aktuellen Lesercharts, als auch in der von Media Control zusammengestellten Liste liegt Konamis Spionagepos *Metal Gear Solid* an der Spitze. Und das, obwohl das Game bereits seit Ende Februar auf dem deutschen Markt ist und außerdem zahlreiche NTSC-Importe im Umlauf sind. Angesichts dieses enormen Erfolges ist es kein Wunder, daß die japanische Entwickler-Crew um Hideo Kojima fleißig an einem Nachfolger bastelt. Bis es aber soweit ist, dürfen sich Fans von Snake und Co. die Zeit mit einer Art Expansion

Pack herumschlagen: *Metal Gear Solid VR Missions*.

Trainingslager

Die Trainingsmissionen von *Metal Gear Solid* sorgen dafür, daß Sie in der eisigen arktischen Kälte überleben und den Mannen um Liquid Snake paroli bieten konnten. Wer von dieser spielerischen Art der Übung nicht genug bekommen hat, darf sich auf *MGS VR Missions* freuen. Dabei erwarten Sie mehr als 300 neuen Trainingseinsätze, bei denen Sie zeigen können, aus welchem Holz Sie geschnitzt sind.

Vier Schwierigkeitsgrade – von sehr einfach bis extrem – sollen für die nötige Motivation sorgen. Und da sich die Ausrichtung der einzelnen Missionen drastisch voneinander unterscheidet und Sie im Verlauf des Drills mit allen Waffensystemen konfrontiert werden, dürfen sich auch MGS-Cracks mit hohem Ranking auf eine neue Herausforderung freuen. Das ist aber noch nicht alles: Auch ein mysteriöser Mordfall will aufgeklärt werden ...

Darüber hinaus schlüpfen Sie auf Wunsch in die Haut von Grey Fox alias Cyborg Ninja und profitieren von dessen Spezialfähigkeiten. Ebenso neu ist auch die Option, die Missionen in der Ego-Perspektive zu lösen. Als nette Dreingabe erwarten Sie einige multimediale Sperenzchen, bei denen Sie beispielsweise Dr. Naomi Hunter oder die Kommunikationsexpertin Mei Ling ein wenig genauer inspizieren und bei Gefallen natürlich auch fotografieren dürfen ...

Ob aber all diese versprochenen Features auch in der gegen Ende des Jahres erscheinenden PAL-Versionen zu finden sein werden, steht leider noch in den Sternen. Falls ja, wird Ihnen dieses Game die Wartezeit auf *Metal Gear Solid 2* mit Sicherheit ver-süßen.

af



[1] Dieser Genomsöldner ist in das Fadenkreuz unserer Stinger-Rakete gelaufen. **[2]** So sieht also die Herrin der Speicherfunktion aus.



[1] Nun geht es auch in der Ego-Perspektive zur Sache. **[2]** Die Trainingseinsätze folgen bekannten Strickmustern. **[3]** Wollen doch mal sehen, was Dr. Hunter so treibt...



METAL GEAR SOLID VR MISSIONS

- **HERSTELLER:**
Konami of Japan
- **ENTWICKLER:**
Konami of Europe
- **VERFÜGBAR AB:**
4. Quartal 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
Japan
- **GENRE:**
Spionage-Action
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1



[1] Die Gespräche laufen in Textboxen ab, manche sogar mit Sprachausgabe.



[2] Geschafft - unsere erste Neuzüchtung, das Fun-Monster.



[3] Die Animation beim Einfangen von Monstern läßt sich nicht abbrechen.

SEIDENSPINNER

Viele Rollenspiel-Helden machen sich heute noch selbst die Hände schmutzig. Dabei kann man doch **in unseren modernen Zeiten** auch kämpfen lassen!

Alexander Folkers



m

an merkt einem japanischen Rollenspiel sofort seine Herkunft an, wenn man die Namen der Figuren und Örtlichkeiten im Spiel liest: In *Jade Cocoon* dreht sich alles um die Rettung der Stadt Syrus, deren Einwohner unter einem Fluch leiden. Onibubu und sein Schwarm der Zerstörung sind gekommen.

Sie spielen die Rolle von Levant, einem sogenannten "Cocoon Master". Die Macht

der Cocoon Master leitet sich von ihrer Fähigkeit ab, die den verschiedenen Elementen zugehörigen Monster in aller Welt einzufangen und für ihre Zwecke zu verwenden. Als Anfänger haben Sie es natürlich nicht leicht, sich einen brauch-



baren Grundstock von Kampfmonstern aufzubauen, aber mit der Zeit wachsen Ihre Fähigkeiten so weit an, daß auch riesige Bestien keine Schwierigkeit mehr für Sie sind.

Der eigentliche Kick an *Jade Cocoon* ist aber, daß Sie die eingefangenen Monster auch vermischen können, um neue und stärkere Varianten zu erzeugen. Dabei ändern sich nicht nur die statistischen Werte Ihrer Untergebenen,

auch das Aussehen paßt sich an. Mit einiger Erfahrung kann man schon aus dem Erscheinungsbild schließen, welche "Eltern" ein mutiertes Wesen hatte.

Als Besonderheit ist die brillante Grafik zu beachten. Die phantastischen Hintergründe machen selbst der sonst unschlagbaren *Final Fantasy*-Reihe Konkurrenz – und das bereits in der Demoverision! Hier haben die Entwickler von Genki (*Brahma Force*) ganze Arbeit geleistet.

Doch nicht nur allein, auch zu zweit kann man mit und an seinen Monstern arbeiten: Wenn Sie meinen, die ultimative Kampfmaschine zusammengemischt zu haben, speichern Sie diese einfach auf einer Memory-Card oder der PocketStation und lassen sie in einem speziellen Spielmodus gegen die Champions Ihrer Freunde antreten. A propos PocketStation: Das kleine Wundergerät wird natürlich auch unterstützt und ermöglicht Ihnen die Freischaltung von neuen, noch abgefahrenen Figuren. Alles in allem ein interessanter Kandidat für das Weihnachtsgeschäft.

mom



[1] Die Hintergrundgrafiken in *Jade Cocoon* sind atemberaubend. [2] Diese Plattform verbirgt ein Geheimnis, das erst in der fertigen Version gelüftet wird.

JADE COCOON

- **HERSTELLER:** Crave Games
- **ENTWICKLER:** Genki
- **VERFÜGBAR AB:** Winter 1999
- **HERKUNFTSLAND:** Japan
- **GENRE:** Rollenspiel
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1-2

MADE IN GERMANY

**GROSSE HIGH-END-PRODUKTIONEN MÜSSEN NICHT UNBEDINGT AUS
ÜBERSEE ODER DEM EUROPÄISCHEN AUSLAND STAMMEN.
EINE HANDVOLL TALENTIERTER ENTWICKLER-TEAMS BEWEISEN,
DASS AUCH IN DEUTSCHEN LANDEN DELIKATE SPIELKOST
FÜR DIE PLAYSTATION ENTSTEHEN KANN. AUF DEN FOLGENDEN SEITEN
STELLEN WIR IHNEN GLEICH VIER POTENTIELLE SUPER-HITS VOR,
DIE NOCH ALLE DIESES JAHR UNTER DEM DACH VERSCHIEDENER
SOFTWAREHÄUSER VERÖFFENTLICHT WERDEN.**



Mission Impossible



Techno Mage



Yarg



Iron Soldier

MISSION IMPOSSIBLE In der Mache

[1] Beim Besuch der russischen Botschaft tarnt sich Ethan als Kellner.

[2] Dieser nette Genosse könnte Ihnen weiterhelfen.

[3] Der Facemaker versorgt Sie mit einer Tarn-Identität.



GEHT NICHT GIBT'S NICHT!

Als Agent hat man es wirklich nicht leicht. Manchmal sind es sogar **die eigenen Kollegen**, die einem ans Leder wollen ... *Alexander Folkers*



Wer den Film gesehen hat, der sollte sich unter *Mission Impossible* einfach ein Spiel vorstellen, das an die Handlung angelehnt ist. Wer kein regelmäßiger Kinogänger ist, dem sei hier eine winzige Einführung gegeben: Die Organisation IMF (Impossible Mission Force) wird immer dann im geheimen eingesetzt, wenn scheinbar unlösbare Probleme auftauchen (dieser Hintergrund war schon vor dem Film

Thema einer kultigen Fernsehserie). Ethan Hunt und seine Kollegen, ein ihres Zeichens perfekt eingespieltes IMF-Team, sollen in einer Botschaft den Raub einer Liste verhindern, die Namen und Aufenthaltsorte amerikanischer Spione in Osteuropa enthält. Sollte die Liste in die falschen Hände fallen, bedeutete dies das Aus für die Agenten. Das Problem ist ein "Maulwurf", ein gegnerischer Spion in den eigenen Reihen ...

Sie schlüpfen in Ethans Rolle und versuchen, in sechs Haupt- und diversen Untermissionen das Schlimmste zu verhindern. Dabei werden Sie mit den verschiedensten Aufgaben konfrontiert: Sabotieren Sie ein U-Boot in Sibirien, erforschen Sie unentdeckt die russische Botschaft in Prag und bewegen Sie sich durch ein Labyrinth aus Laserbarrieren, die bei einer falschen Bewegung Alarm auslösen.

Obwohl das Spiel auf den ersten Blick sehr actionlastig wirkt,

wurde auch großes Augenmerk auf Adventure-Elemente gelegt. Sie können nicht einfach durch eine Botschaft laufen und alle Anwesenden mit Pistole, Uzi, Raketenwerfer und anderen Waffen ins Jenseits befördern – die Damen und Herren würden mit Ihnen kurzen Prozeß machen. Statt dessen müssen Sie, wie in *Metal Gear Solid*, im Geheimen vorgehen, um Erfolg zu haben. Dabei stehen Ihnen neben verschiedenen Waffen auch High-Tech-Spielzeuge wie der "Facemaker" zur Verfügung, mit dessen Hilfe Sie sich ein neues Gesicht zur Tarnung verpassen können.

Das Viper-Entwicklungsteam X-Ample hat sich vorgenommen, die auf dem Nintendo 64 etwas mau ausgefallene Variante von *Mission Impossible* aufzupeppen und technisch etwas zu modernisieren. Inwiefern sie damit Erfolg haben werden, ist noch nicht abzuschätzen – das gute Stück soll ja auch erst im Herbst fertig sein. *mom*



Bei Schußwechseln werden Sie "durchsichtig", um besser zielen zu können.



Ups, das war die berühmte falsche Bewegung.

MISSION IMPOSSIBLE

- **HERSTELLER:**
Infogrames
- **ENTWICKLER:**
X-Ample
- **VERFÜGBAR AB:**
Herbst 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
Deutschland
- **GENRE:**
Action-Adventure
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1



DIE ODYSSEE DES MAGIERS

Zauberhaftes aus deutschen Landen: Mit **Techno Mage** arbeitet die hiesige Softwareschmiede **Sunflowers** an einem packenden Mix aus **Action-Kracher** und Rollenspiel.

Michael Schmithäuser



rger in den Ländereien von Gothos: In der Fantasy-Welt geraten zwei grundsätzlich verschiedene Bevölkerungsgruppen aneinander. Die "Dreamer" besitzen die Macht über die Magie, wogegen die "Streamer" in der Lage sind, komplexe Maschinen zu konstruieren. Während der letzten 5000 Jahre haben sich beide Zivilisationen friedlich nebeneinander entwickelt – doch nun kommt es zum unvermeidlichen Konflikt.

Der Technomage, seines Zeichens einzigartiger Sproß aus der verbotenen Liebe eines Streamer-

Mannes und einer Dreamer-Frau, gerät zwischen die Fronten, als die Stadt der Streamer von einer Monsterhorde aus der Unterwelt verwüstet wird. Die Dreamer geben dafür dem Technomage die Schuld und verbannen ihn aus ihrer Stadt.

Nun greifen Sie als Spieler in den Fortgang der Handlung ein:

Übernehmen Sie die Kontrolle über den Technomage und bringen Sie den Frieden zurück nach Gothos.



Magie & Technik

Auf dieser interessanten Hintergrundgeschichte baut *Technomage* auf, das erste PlayStation-Produkt der deutschen Softwareschmiede Sunflowers. Das Langener Unternehmen hat sich mit dem PC-Hit *Anno 1602* einen Namen gemacht – mehr als 350.000 Exemplare des Aufbau-Strategiespiels sind über die Ladentheken gegangen. *Tech-*



Wunderschön gerenderte Videosequenzen treiben die Handlung voran und sorgen für echte Fantasy-Atmosphäre.

nomage, das von Sunflowers internem Programmiererteam parallel für PC und PlayStation entwickelt wird, soll an diesen Riesenerfolg anknüpfen.

Die ersten veröffentlichten Bildschirm-Schnappschüsse sehen jedenfalls vielversprechend aus und machen Appetit auf mehr: Aufwendig gerenderte Videosequenzen treiben die Handlung voran, und sowohl Charakterdesign als auch Spielgrafik sind erste Sahne. Sie wandern mit dem Technomage durch acht großangelegte Spielwelten, fechten dramatische Echtzeit-Kämpfe aus, und kommunizieren rege mit



[1] Sein oder Nichtsein? Auf dieser Bühne kann der Technomage über sein Leben als Ausgestoßener sinnieren.
[2] Für das nächtliche Trinkgelage haben die Dorfbewohner schon mal einen Scheiterhaufen aufgeschichtet.



den Bewohnern von Gothos. Darüber hinaus müssen Sie Ihre kleinen grauen Zellen ganz schön anstrengen, da jede Menge knifflige Puzzles gelöst werden wollen. Dieser Mix aus Action- und Rollenspiel-Elementen soll den Spieler wochenlang an den Bildschirm fesseln.

Neben dem ausgeklügelten Spieldesign soll auch die optische Präsentation für Spielspaß sorgen. Der Technomage muß sich vollkommen frei in der detailliert



[1] Unser verbannter Held muß während des Spiels um Ehre und Anerkennung kämpfen. [2] Ob es tief unten im Brunnenschacht wohl was zu entdecken gibt? [3] Die Interaktion mit den Bewohnern von Gothos wird in *Technomage* großgeschrieben.



gestalteten, riesigen 3D-Umgebung bewegen können. Faszinierende Licht- und Schatteneffekte sowie feinste Oberflächenstrukturen sollen das letzte aus der PlayStation-Hardware herauskitzeln.

Mindestens bis zum Jahresende werden die Arbeiten an dem ambitionierten Projekt noch andauern – bis dahin halten wir Sie mit den neuesten Facts und Infos aus Längen auf dem Laufenden.



TECHNO MAGE

- **HERSTELLER:**
Infogrames
- **ENTWICKLER:**
Sunflowers
- **VERFÜGBAR AB:**
Winter 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
Deutschland
- **GENRE:**
Action/Rollenspiel
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1

Gut geschummelt ist halb gewonnen.



Das PlayStation Schummelbuch

Hoffmann, Artur; 1998; 128 S.

ISBN 3-7723-7644-4 ÖS 182,-/Sfr 23,-/DM 24,95

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



Franzis

Gut geschummelt ist halb gewonnen. Hier finden Sie Cheats und Game-buster-Codes (plus Cheats der amerikanischen und japanischen Originalversionen!) zu:

- 2Extreme • Air Combat
- Casper • Bust-A-Move 2
- Dragonheart
- Mechwarrior
- Independence Day
- Perfect Weapon
- Skeleton Warriors
- Worms • Tomb Raider
- Tempest X3 • WWF

Wrestlemania... Über 300 Topspiele hat sich PlayStation-Profi Artur Hoffmann »vorgeknöpft«.

Kurz nachschauen – und Sie wissen, wo's langgeht.

IMPORTE OHNE UND BOOTCHIP!



- IMPORTE & OHNE CHIP SPIELEN
- BOOTMASTER EINSTECKEN & LOS GEHTS - KEIN LÖTEN
- LÄUFT MIT JEDER PLAYSTATION
- INKL. CHEATMODUL F. LEBEN, ENERGIE USW.
- GARANTIE BLEIBT ERHALTEN!

1 JAHR GARANTIE!

HÄNDLERANFRAGEN
EBENFALLS
ERWÜNSCHT!

49,99 DM

PREISE ZZGL.
PORTO.
(NACHNAHME:
9,50 DM)

TEL: 04131 / 200580
FAX: 04131 / 2005820
WWW.BOOTMASTER.DE

FUN08

ROLLKOMMANDO

Aus deutschen Landen frisch auf die PlayStation: Die Hamburger Softwareschmiede FEB beweist mit dem futuristischen Racer **Yarg**, daß gute Spiele nicht zwangsläufig aus dem Ausland stammen müssen.

Michael Schmithäuser



Vier verschiedene Rennklassen und ebensoviele Fahrzeug-Hersteller sorgen für Abwechslung.



Wer durch das Firmengebäude des Hamburger Unternehmens VCC spaziert, kommt nie auf die Idee, daß hier PlayStation-Spiele entwickelt werden. Die Wände sind mit Titelbildern bekannter TV-Sendungen ge-

schmückt, die Türschilder tragen Aufschriften wie "Studio 1" oder "Schneideraum". VCC produziert Sendungen und Werbespots fürs Fernsehen – und so ganz nebenbei



[1] Im famosen Render-Intro schlägt sich die TV-Erfahrung von VCC nieder. [2] Ein Blick auf den Streckeneditor von FEB läßt erahnen, wie komplex die Kurse angelegt sind.



eines der vielversprechendsten PlayStation-Rennspiele des Jahres.

Speedkick – Made in Germany

Vier kreative Köpfe aus der VCC-Truppe – Florian Knappe, Dierk Ohlerich, Peter Zukierski und Thomas Malke – haben sich zum "Team FEB" zusammengeschlossen, um hochwertige Spiele für PC und PlayStation auf die Beine zu



[1] Feuchtes Vergnügen: In Hawaii rasen Sie durch eine Unterwasser-Röhre.
[2] Jede Menge Extras sorgen für Abwechslung.





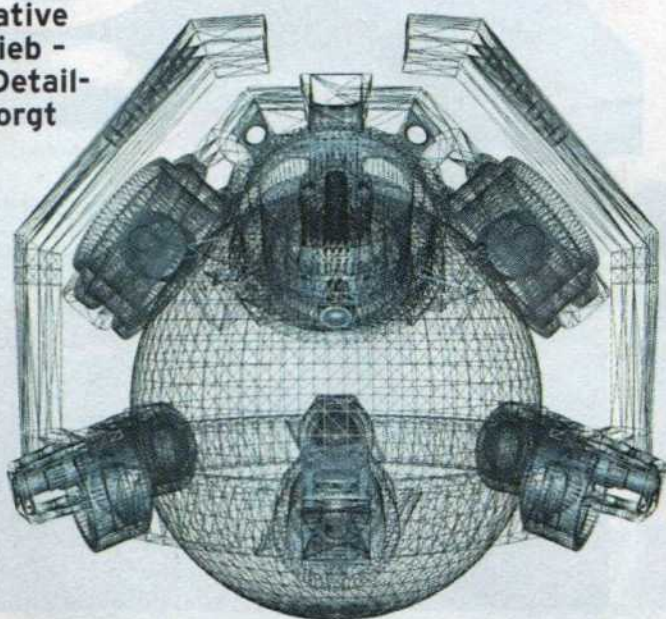
[1] Die liebevoll ausgearbeiteten Kurse sind eine wahre Augenweide. [2] Die gelungenen Transparenzeffekte sind ein echter Hingucker.



stellen. Die erste Produktion der "Free Electric Band" hört auf den Namen Yarg und ist ein futuristischer Racer mit deutlichem wipE-out-Einschlag.

Das hanseatische Entwickler-Quartett hat sich seine ersten Spo-

Der innovative Kugelantrieb - hier eine Detailskizze - sorgt für überlegende Fahrleistungen.



FEB Four: Das Entwicklerteam FEB kommt aus der Amiga-Demo-Szene.

ren in der Demo-Szene für den Heimcomputer Amiga verdient. "In dieser Szene überbieten sich alle Teams gegenseitig", erzählt Florian Knappe, der Game-Designer von Yarg. "Jeder will die besten Grafiken, coolsten Animationen und die stärksten Sounds präsentieren. Diesen hohen Qualitätsanspruch wollen wir auf unsere PlayStation-Produkte übertragen. Auf den Punkt gebracht: Wir wol-

len es besser machen als alle anderen".

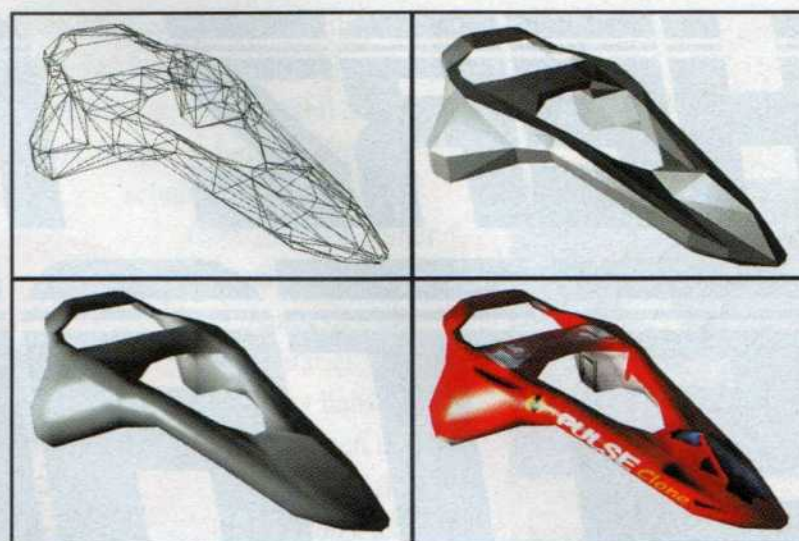
Gesagt, getan: Schon die frühe Beta-Version des rasanten Rennspiels sieht verdammt gut aus. Der Spieler steuert abgefahrene Rennvehikel über acht furios designte Kurse. Statt auf herkömmlichen Reifen,

rollen die Yarg-Flitzer auf drei Metallkugeln über die Rennstrecken. Dank dieser ausgefallenen Antriebsvariante glänzen die spacigen Vehikel durch beispiellose Manövrierfähigkeit und atemberaubende Höchstgeschwindigkeit. Per Knopfdruck läßt sich für kurze Zeit ein starkes Magnetfeld aktivieren, so daß die Fahrzeuge an Wänden oder an Tunneldecken entlang rasen können.

Wie es sich für einen anständigen Future-Racer gehört, sind die Strecken mit zahllosen Extras gespickt. Energiefelder erhöhen die Endgeschwindigkeit oder füllen den Akku des Magnetgenerators auf, während die rotglühenden Power-Ups eines von sechs Waffen- oder Verteidigungssystemen aktivieren. Mit Zielsuchraketen, Laserstrahlen oder Minenfeldern können Sie Ihren Gegnern schwer zusetzen.

Achterbahn-Kurse

Neben den ungewöhnlichen Fahrzeugen und den motivierenden Extras sorgt vor allem das ausgeklügelte Kursdesign für rasantes Spielvergnügen. "In allen Rennspielen sind die Kurse zweidimensional angelegt", erklärt Florian.



Moderner Fahrzeugbau: Vom Drahtgittermodell zum fertigen Kugelroller.

"Für die Produktion von Yarg haben wir einen speziellen 3D-Kurseditor entwickelt." Die Mühe hat sich gelohnt: Wer sich auf die Rennstrecken von Yarg wagt, sollte unbedingt schwindelfrei sein. Korkenzieher-Twists, 360-Grad-Loopings und furiose Sprünge lassen echtes Achterbahn-Feeling aufkommen.

Auch die grafische Präsentation der Kurse ist überwältigend - die 3D-Engine bewegt die mit Special Effects gespickten Rennstrecken in einem Affentempo über den Bildschirm, ohne störende Pop-Ups, häßliche Blitzer oder unschöne Clipping-Fehler zu produzieren.

Momentan verpaßt das FEB-Team seinem Debüt-Produkt den letzten Schliff - im September soll das rasante Rollkommando für Aufsehen in der PlayStation-Szene sorgen.

mom



YARG

■ **HERSTELLER:**
VCC

■ **ENTWICKLER:**
Team FEB

■ **VERFÜGBAR AB:**
September 1999

■ **HERKUNFTSLAND:**
Deutschland

■ **GENRE:**
Rennspiel

■ **ANZAHL DER SPIELER:**
1-2



HERZ AUS STAHL

Eclipses erstes PlayStation-Spiel basiert auf dem gleichnamigen Bestseller aus vergangenen Jaguar-Tagen. Perfekte Mech-Action und allerfeinste Programmier-Technik vereinen sich zu einem grandiosen Ballerspektakel. Wolfgang Schädle



Ein geniales FMV-Intro stimmt uns auf die tonnen-schwere Baller-action ein.



n

ach zahlreichen lieblos programmierten Mech-Kreationen zeigt ein kleines deutsches Entwicklerteam mit internationaler Unterstützung, was die PlayStation in diesem Bereich zu leisten vermag. Eclipses Debüt-Spiel ist grafisch und technisch auf dem allerneuesten Stand. *Iron Soldier* spielt in einer fernen Zukunftswelt, in der führende Industriekonzerne versuchen, die Weltmacht an sich zu reißen. In fast

allen Städten tobt ein erbarmungsloser Kleinkrieg um jedes nutzbare Stück Boden. Die "Iron Fist Corporation" hat zur effizienteren Kriegsführung schwer gepanzerte Battlemech-Roboter entwickelt. Hier treten Sie in Aktion und klemmen sich hinter die Cockpit-Kontrollen eines meterhohen Metallgiganten. Nach der Wahl des Wunsch-Mechs (über die genaue

Anzahl wird noch gebrütet) stehen über 25 Missionen auf den Einsatzplan, in denen Sie gegen ganze Armeen aus Panzern, Hubschraubern, Geschütztürmen und Raketenwerfern bestehen müssen. Vor jedem Einsatz lauschen Sie zuvor den Missions-Briefings Ihrer Kommandozentrale. Es will wohl überlegt sein, welche Grundausstattung Sie Ihrem Stahlkoloß spendieren, um dadurch den effektivsten Wirkungsgrad bei allen vorgegebenen Missionsanforderungen zu erzielen.

Jeder Kampfroboter verfügt über 15 hochmoderne Waffensysteme, eine Panzerung und gute Tritt-Eigenschaften. Die Palette



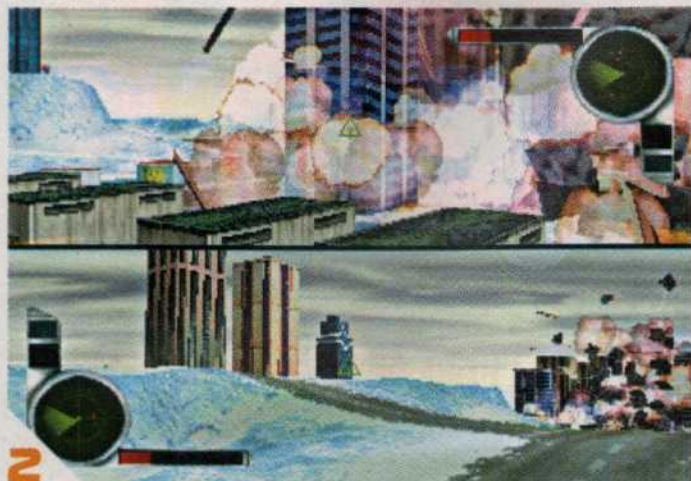
[1] Grafisch ein Augenschmauß: Getroffene Hochhäuser zerbersten in hunderte Einzelteile. [2] In jeder Mission müssen vorgegebene Hauptziele aufgespürt und zerstört werden. [3] Die Cockpit-Instrumente können jederzeit ausgeblendet werden. [4] Feindlicher Mech im Sichtbereich: Jetzt darf aus allen Rohren geballert werden. [5] Aus dem Missile-Cam-View führen wir eine Rakete ins Ziel.



[1] Im Zweispieler-Modus kann der Bildschirm entweder vertikal oder horizontal geteilt werden.

[2] Zahlreiche Landschaftsdetails sorgen für Realismus.

[3] Jagdfieber: Hinter Gebäuden beziehen wir Stellung. [4] Ihr Mech kann auch nach oben und unten sehen, um eventuelles Feindgerät zielgerecht zu zertrampeln.



der Waffengattungen reicht von einer gewöhnlichen Gatling-Kanone bis zur alles vernichtenden Cruise-Missile. Darüber hinaus gibt es mehrere spezielle Raketentypen mit eingebauter "Missile Cam", die Sie nach Abschuss aus der Sicht des Geschosses direkt ins Ziel lenken dürfen. Durch das Zerstören von diversen Gebäuden finden Sie Holzkisten mit Extrawaffen und Zusatzmunition oder erhalten "Reparatur-Kits", die den Energievorrat Ihres Blechkameraden wieder auf Vordermann bringen. Selbst wenn Sie im Eifer des Gefechtes alle Rohre leergefeuert haben, sind Sie nicht wehrlos und nutzen

die stählernen Fäuste zur Feind-Eliminierung. Es gibt unterschiedliche Kriegsschauplätze, die in Großstädten, auf idyllischen Karibik-Inseln, vereisten Berg-

landschaften und kargen Wüsten platziert sind. Getroffene Feindvehikel geben mit spektakulären Explosionen und transparentem Feuerqualm den Blechlöffel ab. Zur besseren Orientierung zeigt ein kleiner Radarschirm die eigene Marschroute und alle Gegnerpositionen an. Die Missionsziele sind äußerst vielfältig: Mal haben Sie strategisch wichtige Gebäude zu verteidigen, mal werden eigene Truppenverbände oder Transporte mit Begleitschutz versehen.

Vorsprung durch Technik

Das ausgeklügelte 3D-System der Entwickler erlaubte es nicht nur, fein texturierte Polygon-Flächen in atemberaubender Geschwindigkeit darzustellen, sondern gestattete zudem eine Mixtur aus landschaftlicher Echtzeitberechnung, die an Abwechslungsreichtum kaum zu überbieten ist. Als weiteres interessantes Features gibt es

einen Multiplayer-Modus, in dem sich zwei Spieler gegenseitig duellieren können. Ein Großteil der IS-Engine basiert auf einem hyper-schnellen Assembler-Code, der von seiner Rechen-Performance den 3D-Libraries von Sony haushoch überlegen ist. Optisch reizt *Iron Soldier* jede 3D-Fähigkeit der PlayStation aus. In noch keinem anderen Konsolen-Mech-Spiel waren die stählernen Kampfmaschinen so detailliert und graziös in Szene gesetzt wie in *Iron Soldier*.

Beeindruckende FMV-Sequenzen (über 15 Minuten-Vollbild!) und ausgefeilte Explosionen sowie fotorealistische Lichteffekte lassen so manch anderes Spiel ziemlich alt aussehen. Unterwegs im Gelände gibt es auch keine störenden Pop-Ups oder Clipping-Fehler zu

erblicken. Zu guter Letzt sollte noch fairerweise erwähnt werden, daß es sich bei *Iron Soldier* um keine hundertprozentig deutsche Eigenproduktion handelt, sondern in verschiedenen Teilbereichen der Welt (unter anderem USA und England) entwickelt wird.



Selten gab es ein derart perfektes Explosionsinferno auf der PlayStation zu sehen.

IRON SOLDIER

ARBEITSTITEL

■ **HERSTELLER:**
Telegames Inc.

■ **ENTWICKLER:**
Eclipse Software Design

■ **VERFÜGBAR AB:**
Herbst 1999

■ **HERKUNFTSLAND:**
D/USA/GB

■ **GENRE:**
Mech-Action

■ **ANZAHL DER SPIELER:**
1-2

Das kalte Grausen

Schwarze Scheiben, die das Grauen bringen: **Die Horror-Welle** für die PlayStation kommt ins Rollen. Wir sind in die dunklen Gräfte der Entwicklerlabors hinabgestiegen und präsentieren die gruseligsten Neuerscheinungen und die düstersten Klassiker. Michael Schmitzhäuser

resident Evil war nur der Anfang: Rechtzeitig zur Jahrtausendwende ist eine gewaltige Horror-

Welle im Anrollen. Nicht weniger als 13 Grusel-Scheiben treten im zweiten Halbjahr 1999 an, der PlayStation-Gemeinde das Fürchten zu lehren. Grund genug für das PlayStation Fun Magazin, der "dunklen Seite" des Software-Angebots ein ausführliches Special zu widmen.

Der Vorreiter der Horror-Schwemme steht mit Konamis atmosphärischem Action-Adventure *Silent Hill* schon in den

Händlerregalen. Deshalb finden Sie ab der Seite 82 einen ausführlichen Test des vielversprechenden Titels.



Heute schon gegruselt?

Doch zuvor präsentieren wir Ihnen die zwölf interessantesten Schocker-Scheiben, auf die Sie sich während des nächsten halben Jahres freuen dürfen. Am Ende der kurzen Inhaltsangaben finden Sie zu jeder Neuheit die Grusel-, Metzel- und Rätsel-Faktoren. Diese drei Faktoren stellen keine endgültige

Wertung dar, sondern sollen lediglich illustrieren, wie die kommenden Horror-Hits spielerisch gewichtet sind.

Wer die Erscheinungstermine der Neuheiten partout nicht abwarten will, sollte sich unsere Software-Empfehlungen mit den besten (noch nicht indizierten) Gruselscheiben zu Gemüte führen.

Last not least laden wir Sie zu einem Streifzug durch die Geschichte des Horrors in den Medien ein – vom ersten Stück Horror-Literatur über die wichtigsten Gruselfilme und Videospiele-Klassiker bis hin zu den aktuellen PlayStation-Hits. Viel Spaß beim Schmökern & Gruseln!



mom

1300

Dante's Inferno (Gedicht)

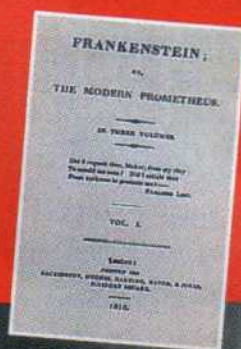
Der Italiener Dante Alighieri verfaßt das Gedicht "Die Göttliche Komödie". Eine Episode daraus - "Die Hölle" - begründet die moderne Horror-Literatur.



1818

Frankenstein (Buch)

Mary Shelley veröffentlicht die erfolgreiche Geschichte des wiederbelebten Monsters.



1877

Dracula (Buch)

Bram Stoker veröffentlicht seinen weltbekannten Roman um den blutsaugenden Grafen.



1922

Nosferatu (Film)

Max Schreck spielt den mörderischen Grafen Orlock im ersten weltweit erfolgreichen Horrormovie.



Diese Schocker-Scheiben muß man haben!

Viele erstklassige Horror-Spiele wurden von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften auf den Index gesetzt, so daß wir Ihnen einige echte Top-Hits leider nicht an dieser Stelle vorstellen können. Doch es gibt tatsächlich noch Pflichtkäufe für Horror-Fans, die vor dem Zugriff des Staates verschont geblieben sind. Hier eine kleine Übersicht:

Resident Evil

Der Horror-Klassiker für die PlayStation. In der "Directors Cut"-Version spielerisch aufgepeppt, ist die wilde Zombiejagd ein absolutes Muß für alle Freunde des gepflegten Gruselns.

RESIDENT EVIL



Castlevania -

Symphony of Night

Tolle Mischung aus klassischem Jump'n-Run und Actionspiel. In der Rolle des Vampirjägers Belmont kämpfen Sie sich durch ein monsterverseuchtes 2D-Schloß. Kult!



Alone in the Dark 3

Das reinrassige Adventure besticht durch seine beklemmende Atmosphäre. Wer mehr Wert auf Rätsel lösen als auf Monster schlachten legt, sollte hier zugreifen.

Nightmare Creatures

Klassisches Hack'n-Slay-Adventure: Befreien Sie London von einer marodierenden Monsterbrut. Wenig spielerischer Tiefgang, dafür Action ohne Ende.



Alien Trilogy

Der Acclaim-Klassiker hat zwar schon einige Jährchen auf dem Buckel, doch die perfekt überbrachte, beklemmende Atmosphäre des Kinofilms macht den First-Person-Shooter zu einer lohnenden Anschaffung.

Diablo

In diesem herausfordernden Fantasy-Rollenspiel mit deutlichem Action-Einschlag lassen Sie einen edlen Ritter in die Tiefen der Hölle hinabsteigen. Ganz unten erwartet Sie der Fürst der Finsternis...



MediEvil

Gruseln & Schmunzeln: Das 3D-Action-Adventure von Sony ist an den Klassiker *Ghouls'n Ghosts* angelehnt und sorgt aufgrund seines witzigen Protagonisten für heiteres Spielvergnügen.

1931

Frankenstein

(Film)

Boris Karloff gelangt in der Rolle des Monsters zu Welt-ruhm.



1942

I Walked With a Zombie

(Film)

Der amerikanische Horror-Klassiker bringt erstmals die Themen Voodoo (Basis für *ShadowMan*) und Zombies (Basis für *Resident Evil*) auf die Leinwand.

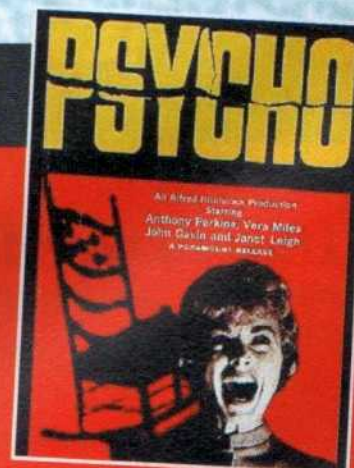


1960

Psycho

(Film)

Alfred Hitchcock versetzt seine Zuschauer mit der schaurigen Story rund um den schizophrenen Killer Norman Bates in Angst und Schrecken.



Special: Horror

Resident Evil Nemesis

Das bekannteste aller Survival-Horror-Spiele geht in die dritte Runde: *Resident Evil 3* soll ab Herbst 1999 den Spielern das Fürchten lehren. Das Anhängsel *Nemesis* steht für einen furchterregenden Mutanten, der die arme Jill Valentine erbarmungslos durch die Häuserschluchten von Raccoon City jagt.



RE 3 soll mit noch fließenderen Charakteranimationen und noch detaillierteren Hintergrundgrafiken beeindrucken – die ersten Bildschirmschnappschüsse bestätigen diesen Eindruck.

Natürlich wird die aus dem ersten Teil bekannte Jill Valentine auf ihrer Zombiejagd wieder tatkräftig von weiteren Cha-

raktern unterstützt – nicht weniger als drei "Nebendarsteller", die in bestimmten Situationen vom Spieler gesteuert werden können, sorgen für Abwechslung.

Motto:
"Tritt die Zombies in den Hintern!"

Termin: Herbst '99
Gruselfaktor: 2
Metzelfaktor: 3
Rätselfaktor: 2



Dino Crisis

Der zweite potentielle Knüller aus den Capcom-Entwicklerlabors ist eine Mischung aus *Jurassic Park* und *Resident Evil*. Im Gegensatz zum letztgenannten



Superhit wird die Hintergrundgrafik in *Dino Crisis* nicht aus Einzelbildern aufgebaut, sondern



besteht aus in Echtzeit animierten Polygonen. Die Story klingt reichlich bekannt: Ein Einsatzkommando unter der Führung der knallharten Powerfrau Regina soll den verrückten Professor Kirk auf seiner abgelegenen Insel gefangennehmen. Was keiner weiß: Als "Nebenwirkung" der Experimente des verrückten Genies tapsen überall auf dem Eiland gefräßige Dinosaurier herum, die Regina ans

den und der Dimension der Toten wechseln zu können, macht ihn zum gefürchtetsten Gangsterjäger der Zombiewelt. Seine Lebensaufgabe besteht im Einfangen und Beseitigen von un-

toten Massenmördern, die sich ihre Opfer aus



Leder wollen. Spektakuläre 3D-Grafik, sensationelle Animationssequenzen und jede Menge Dino-Arten sollen für gepflegtes Gruseln sorgen.

Motto:
"Resident Evil meets Jurassic Park"

Termin: Spätsommer '99
Gruselfaktor: 2
Metzelfaktor: 2
Rätselfaktor: 2

ShadowMan



Killerjagd im Voodoo-Reich: Mit *ShadowMan* hat Acclaim ein heißes Horror-Eisen im Feuer. Sie übernehmen die Rolle des grenzenlos coolen Mike Le Roi. Dessen Fähigkeit, frei zwischen der Welt der Leben-



den und der Dimension der Toten wechseln zu können, macht ihn zum gefürchtetsten Gangsterjäger der Zombiewelt. Seine Lebensaufgabe besteht im Einfangen und Beseitigen von un-

der Welt der Lebenden holen. Die erste spielbare Betaversion ist höchst vielversprechend: Atmosphärische Soundeffekte, feinste Animationen und unheimliche 3D-Spielwelten machen *ShadowMan* zu einem potentiellen Hit-Kandidaten.

Motto:
"Horrortrip ins Reich der Toten"

Termin: September 1999
Gruselfaktor: 3
Metzelfaktor: 1
Rätselfaktor: 3

1978

Indizierter Film
(Film)

Der Film des Kult-Regisseurs George A. Romero revolutionierte das gesamte Genre – hierzulande ist er aber erst ab 18 Jahren freigegeben.

1979

Alien
(Film)

Ridley Scotts Meisterwerk kombiniert erstmals Science-Fiction mit Horror-Elementen. Eine Vielzahl von Computer- und Videospielen beschäftigen sich daraufhin mit den Glibbermonstern.



1981

Alien
(Atari VCS 2600)



Ein echter Brüller: Das erste Spiel zum Alien-Film ist nichts weiter als ein simpler *Pac Man*-Verschnitt!



1982

3D Monster Maze
(Sinclair ZX81)



Auf dem Heimcomputer ZX81 erscheint der erste 3D-Horror-Shooter – sozusagen ein Vorläufer von *Dino Crisis*...

Nightmare Creatures 2

Die charismatischen Monsterjäger Nadja und Ignatius bekommen wieder mal alle Hände voll zu tun: Die "Brotherhood of Hectate", bereits aus dem ersten Teil bekannt, holt zum Gegenangriff aus und entsendet seine Monster-Armeen erneut ins London der Jahrhundertwende. Im Gegensatz zur pixeligen 3D-Grafik des ersten Teils geht *Nightmare*



Creatures 2 optisch in die Vollen: Derart detaillierte Hintergründe, Charaktere und Monster gab es selten auf der PlayStation zu sehen. Neben der bezaubernden HiRes-Grafik sollen mehr als 15 Minuten hochwertige

Videosequenzen die spannende Handlung vorantreiben. Natürlich wird der zweite Teil wieder jede Menge dramatische Kampfsequenzen mit unterschiedlichen Waffensystemen bieten.

Motto:
"Schlachtfest in den Straßen von Old London"

Termin: Herbst '99
Gruselfaktor: 1
Metzelfaktor: 3
Rätselfaktor: 1



Countdown Vampires

Mit *Countdown Vampires* präsentiert der japanische Spielzeug-Multi Bandai einen Vampir-Schocker in bester *Resident Evil*-Tradition. Die Protagonisten - der smart Keith J. Snider und die betörende Mira Swish - bewegen sich durch aufwendig gestaltete, vorbe-



rechnete Hintergrundgrafiken und müssen sich gegen nie enden wollende Vampir-Attacken zur Wehr setzen. Die Story spielt zur Jahrtausendwende in einem riesigen Hotelkomplex in Las Vegas, wo urplötzlich eine Vampirhorde über die Gäste herfällt.



Die Sicherheitsbeamten Mira und Keith scheinen zunächst machtlos gegen die grausame Attacke, doch gewinnen sie



während des actiongeladenen Spiels nach und nach die Oberhand. Tolle Grafiken, zahllose Gegner und spannende Zwischensequenzen sorgen für Abwechslung.

Motto:
"Damit Sie auch morgen noch kraftvoll zubeißen können!"

Termin: Anfang 2000
Gruselfaktor: 2
Metzelfaktor: 3
Rätselfaktor: 1

Omnicon

Eidos' brandneues Action-Adventure mit dem Untertitel *The Nomad Soul* kombiniert Science-Fiction mit Horror-Elementen. Der Held des Spiels, der bleiche Kumar, erinnert ein wenig an Brandon Lee in *The Crow*. Sein Problem: Nachdem er verstorben ist, wird seine Seele in einen völlig unbekannten Körper in



einer fremdartigen Parallelwelt versetzt. Und so muß sich Kumar auf der Suche nach seiner Identität durch High-Tech-Kulissen im Blade-Runner-Stil kämpfen. Interessant: Segnet

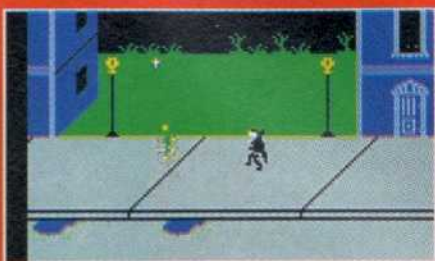


der Bildschirmheld das Zeitliche, übernimmt der Spieler die Kontrolle über die Person, die die Leiche zuletzt berührt hat. Neben der interessanten Story-Line bietet *Omnicon* fantastische 3D-Grafiken und völlige Bewegungsfreiheit.

Motto:
"Totgesagte leben länger"
Termin: 4. Quartal '99
Gruselfaktor: 1
Metzelfaktor: 1
Rätselfaktor: 3

1982

Dracula (Intellivision)



Das vertikal scrollende Horror-Adventure *Dracula* erscheint für Mattels erfolglose Intellivision-Konsole. Skurril: die Aufsteckkarte für den Controller im Horror-Design.



1983

Haunted House
(Atari VCS 2600)

Im ersten "echten" Horror-Spiel für das Atari VCS 2600 schockte die Pixelgrafik mehr als der Inhalt: Ein Augenpaar muß auf der Suche nach Urnenscherben durch eine neunstöckige Villa gesteuert werden.



1985

Ghosts 'n Goblins
(Arcade)

Capcom präsentieren ihr erstes Horror-Videospiel.



Special: Horror

Clock Tower 2

Puzzles lösen statt Zombies metzeln: Diese Devise verfolgen die Entwickler von *Clock Tower 2*. Der Nachfolger zum mäßig erfolgreichen Horror-Adventure soll mit den Unzulänglichkeiten des ersten Teils aufräu-



men: Jede Menge logische Puzzles, verbesserte Animationssequenzen und eine packende Story sollen für ein spannendes Spielerlebnis sorgen. Der einzige Gegner ist ein messerschwingendes Dämonen-Kind namens Chinatsu - doch der hat es in sich. Die Hauptdarstellerin Yutaka verfügt über eine gesplante Persönlichkeit: Normalerweise ist sie eine intelligente, junge Frau mit scharfem Ver-

stand, der zur Lösung der vielen Puzzles dringend nötig ist. Doch ab und zu verwandelt sie sich in einen regelrechten Berserker, der es auch mit den stärksten Gegnern aufnehmen kann.

Motto:
"Rätsel lösen statt Zombies schlachten"
Termin: Ende '99
Gruselfaktor: 1
Metzelfaktor: 1
Rätselfaktor: 3

CLOCK
TOWER

Echo Night

Die japanische Softwareschmiede "From Software", bekannt geworden durch das Mech-Gekloppe *Armoured Core*, wagt mit dem ungewöhnlichen Adventure *Echo Night* den ersten Vorstoß



Mech-Gekloppe *Armoured Core*, wagt mit dem ungewöhnlichen Adventure *Echo Night* den ersten Vorstoß

ins Horror-Genre. Die Story klingt hochinteressant: Im Jahre 1937 erbt Richard Osmond, der Held des Spiels, einen rätselhaften Schlüssel von seinem Vater. Der Schlüssel öffnet die Tür zu einem Raum, in dem sich ein Dimensionstor befindet. Und so geht Richard auf Zeitreise - seine Odyssee führt von einer Goldmine über ein Geisterschiff bis hin zu einem alten Spielcasino. Um in seine Zeit zurück zu gelangen, muß Richard knackige Rätsel lösen, die ihm von den Geistern längst verstorbener

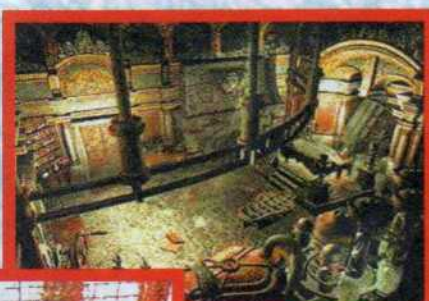
Zeitgenossen gestellt werden. Dabei wird Richard in keinen einzigen Kampf verwickelt.

Motto:
"Rätselknacker auf Zeitreise"
Termin: Herbst '99
Gruselfaktor: 1
Metzelfaktor: 0
Rätselfaktor: 3



Koudelka

Mit *Koudelka* unternimmt die japanische Softwareschmiede Sacnoth (gegründet von Ex-Square-Mitarbeitern) erstmals den Versuch, ein waschechtes Rollenspiel in einem düsteren Horror-Ambiente anzusiedeln. In einem



verwegene Abenteurer Edward Plunkett und der katholische Priester James O'Flaherty eilen ihr zu Hilfe. Doch statt mit Schwertern und Hackbeilen auf Geisterjagd zu gehen, räumen die drei Protagonisten mit magischen Mitteln mit der

verwunschenen Kloster im Wales des ausgehenden 19. Jahrhunderts bekommt es die parapsychologisch begabte Schönheit Lasant Koudelka mit den Mächten des Bösen zu tun. Der

Höllensbrut auf. Wunderschön gerenderte Hintergründe, aufwendige Charakterstudien und der hochinteressante RPG-Einschlag machen *Koudelka* zu einer der Horror-Hoffnungen des Jahres.

Motto:
"Final Fantasy meets Resident Evil"
Termin: Anfang 2000
Gruselfaktor: 2
Metzelfaktor: 1
Rätselfaktor: 2



1986

Haunted Castle
(Arcade)

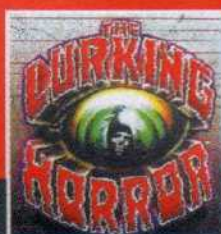
Das legendäre Action-Adventure im Jump'n-Run-Gewand erobert die Spielhallen und dient wenig später als Vorlage für die überaus erfolgreiche *Castlevania*-Reihe.



1986

Lurking Horror
(Arcade)

Die berühmte Adventure-Schmiede Infocom bringt mit *The Lurking Horror* eines seiner letzten reinen Text-Adventures auf den Markt.



1987

Castlevania
(NES)

Der Pixelheld Simon Belmont gibt sein Videospiel-Debüt auf dem Nintendo Entertainment System und jagt den bösen Graf Dracula durch zehn (!) Fortsetzungen.



1996

Alien Trilogy
(PlayStation)

Acclaim holt die beklemmende Atmosphäre des Kino-Schockers auf die PlayStation-Bildschirme.



Onimusha: The Demon Warrior

Capcom erweist sich in letzter Zeit als äußerst fleißiger Produzent von Spielen mit Horror-Einschlag. Neben *Resident Evil 3* und *Dino Crisis* basteln die emsigen Japaner mit *Onimusha: Demon Warrior* an einem dritten blutrünstigen Action-Adven-



ture. Der Spieler übernimmt die Rolle des tapferen Samurai-Kriegers Akechi, der es im mittelalterlichen Japan mit Kriegerern aus der Hölle zu tun bekommt. Da *Demon Warrior* auf der Grafikengine von *Resident Evil* basiert, dürfen Sie sich auf wunderschön gezeichnete Hintergründe und fließende Charakteranimationen freuen. Akechi ist

mit magischen Kräften gesegnet, so daß er der Höllebrut wahlweise mit seinem Schwert oder Zauberei zu Leibe rücken kann.



Motto:
"Geisterstunde im alten Japan"
Termin: Anfang 2000
Gruselfaktor: 1
Metzelfaktor: 3
Rätselfaktor: 1

Alone in the Dark IV



Seit seinem ersten Videospiel-Auftritt im Jahre 1992 ist Edward Carnby eine feste Größe im Horror-Genre. Der unfreiwillige Held kämpfte sich bereits durch drei gruselige Polygon-Welten, die in Sachen Optik und Atmosphäre Maßstäbe für das ganze Genre setzten. Gegen Ende des Jahres dürfen die PlayStation-Spieler erneut in Edwards Haut schlüpfen. Die in Echtzeit animierten Spielwelten sollen durch ihre düstere Atmosphäre und den geschickten Einsatz von Licht-, Schatten-



und Schock-Effekten für ein höchst gruseliges Ambiente sorgen. In *Alone in the Dark IV* steht nicht das Töten von Monstern im Vordergrund, sondern das Lösen von Rätseln und das Erleben der spannenden Handlung.

Motto:
"Grauen, Gruseln, Gänsehaut"
Termin: Anfang 2000
Gruselfaktor: 3
Metzelfaktor: 0
Rätselfaktor: 3

Fear Factor

Last not least ein weiterer gewagter Genre-Mix: In *Fear Factor* verquickt Eidos geschickt Elemente aus Hongkong-Action-Krachern mit Versatzstücken aus Horrorfilmen. Auf der Suche nach der verschwundenen Tochter eines Hongkonger Gangster-Bosses steuern Sie drei verwegene Söldner durch ein actiongeladenes, extrem bleihaltiges Abenteuer. Während das Spiel



wie ein reinrassiger Krimi beginnt, schleichen sich nach und nach unheimliche Aspekte ein – könnten Kreaturen aus der Hölle das unschuldige Mädchen entführt haben? Die

geschmeidig animierten Polygon-Helden bewegen sich wie in *Resident Evil* durch vorgefertigte Hintergrundgrafiken, die vor allen Dingen durch ihre Detailtreue bestechen.

Motto:
"Von Hongkongs Straßen direkt in die Hölle"
Termin: 4. Quartal '99
Gruselfaktor: 1
Metzelfaktor: 3
Rätselfaktor: 1



1996



Resident Evil (PlayStation)

Capcom bringt das atmosphärisch dichte Zombie-Gemetzel *Resident Evil* in die westliche Hemisphäre – und setzt den Standard für alle Horror-Spiele auf der PlayStation.

1997

Castlevania – Symphony of Night (PlayStation)

Endlich schafft es die legendäre Kult-Serie auch auf die PlayStation.



1998

Indiziertes Spiel (PlayStation)

Der größte Horror-Hit des Jahres 1998, die Fortsetzung eines höchst erfolgreichen Grusel-Hits, wurde von der "Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften" indiziert.



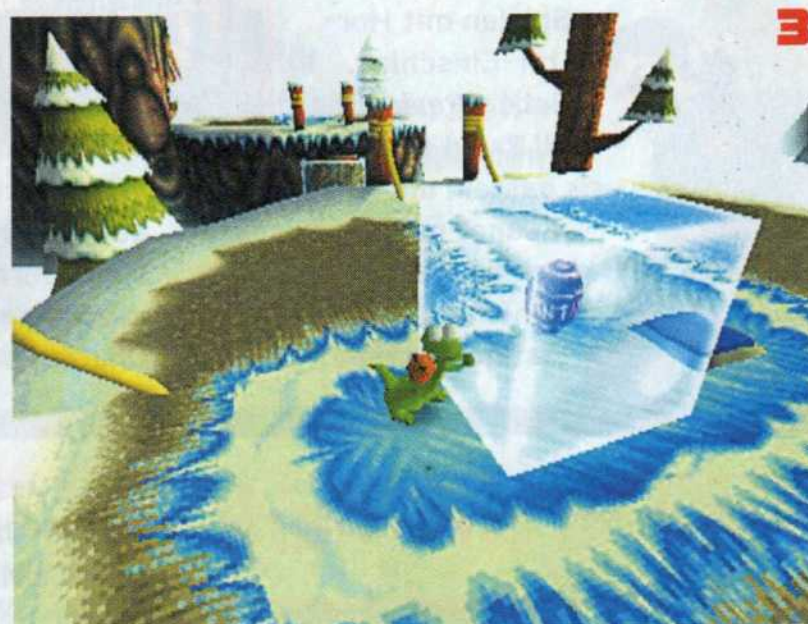
1999

Horror-Special (PlayStation Fun Magazin)

Lesen Sie auf diesen Seiten, was im ausgehenden Jahrtausend an neuen Horror-Schockern für die PlayStation zu erwarten ist.



[1] Redselig: Im zweiten Teil kann sich Croc mit den verschiedenen Gobbos unterhalten. [2] Jäger des verlorenen Schatzes: In den Holzkisten verbergen sich Diamantenschätze zum Aufsammeln. Doch vor den Bomben-Kisten sollte sich Croc tunlichst in acht nehmen... [3] Viele Puzzles stellen die kleinen grauen Zellen des Spielers auf die Probe.



EIN KROKODIL ZUM KNUTSCHEN

Das niedlichste Krokodil der Welt kehrt zurück: In **Croc 2** muß das tappssige Knudel-Reptil erneut zur Rettung der knuffigen Gobbos antreten. *Michael Schmithäuser*



Vor knapp zwei Jahren machte sich ein kleines grünes Krokodil mit Rucksack auf, das Jump'n-Run-Genre auf der PlayStation zu revolutionieren. Das Polygon-Reptil tappste durch wunderschöne 3D-Levels, wie sie in einer solchen Qualität noch nie zuvor auf der Sony-Konsole zu sehen waren. Nun erscheint der knuffige Grünling erneut auf der Bildfläche, um seinem Erzfeind Baron Dante wieder mal das Handwerk zu legen.

Fans des ersten Teils werden nun ein wenig verwundert dreinschauen – Baron Dante wurde doch von Croc am Ende des ersten Teils ins Jenseits befördert, oder? Das stimmt zwar, doch der Ideenreichtum der Spieleentwickler kennt be-

kanntlich keine Grenzen. Und so wird der Erzschatz von seinen treuen Anhängern, den Dantinis, in einer Voodoo-Zeremonie wieder zum Leben erweckt – die Jagd kann von neuem beginnen!

Redseliges Krokodil

Natürlich widmet sich der wiederbelebte Baron Dante gleich seiner Lieblingsbeschäftigung: dem Einfangen und Einsperren von Gobbos. Diese süßen kleinen Fellknäuel sind der Croc-Fangemeinde ebenfalls aus der ersten Folge bekannt. In Teil 2 lernen Sie weitere Gobbo-Stämme kennen: In einem Fischerdorf an der Küste leben die rauhbeinigen Sailor-Gobbos, tief im dichten Dschungel trifft Croc auf den Stamm der Inka-

Gobbos, im kalten Norden sind die Nordic-Gobbos zu finden, und in den verschneiten Bergen residieren die etwas rückständigen Höhlen-Gobbos.

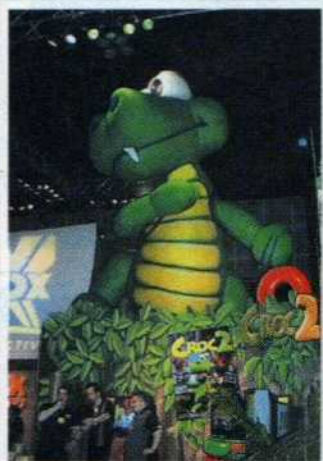
Eine weitere Neuerung sind die Dialogsequenzen. Während die putzigen Ureinwohner im ersten Teil nicht über die Rolle von stummen Statisten hinauskamen, erweisen sie sich im Sequel als höchst mitteilungsbedürftige Gesellen. In Rollenspiel-ähnlichen Dialog-



Erraten. Die Lava sollten Sie meiden!

Croc, der E3-Star

Electronic Arts hat keine Kosten und Mühen gescheut, seinen putzigen Helden auf der diesjährigen Electronic Entertainment Expo



effektiv in Szene zu setzen. Neben einem gigantischen aufblasbaren Plastik-Croc über dem EA-Stand, tappste ein bemitleidenswerter Schauspieler im Croc-Kostüm durch die Messehallen. Der Kommentar des Pseudo-Krokodils: "Verdammt heiß hier drin!"

boxen kann sich Croc mit seinen Schützlingen unterhalten. Auf diese Weise erhalten Sie neue Aufträge, wertvolle Informationen und den einen oder anderen hilfreichen Tip.

Es gibt viel zu tun...

Auf der Suche nach den entführten Gobbos muß Croc fünf riesige Spielwelten durchqueren, die in viele kleine Abschnitte mit unterschiedlichsten Geschicklichkeitsprüfungen unterteilt



[1] Swingen wie Tarzan: Croc baumelt an einer Liane über dem Abgrund. [2] Die Wassereffekte sehen einfach bezaubernd aus.

sind. Jede Welt verfügt über einen eigenen Grafikstil, so daß Abwechslung garantiert ist. Die Level sind um ein Vielfaches größer ausgefallen als in der Vorgängerversion. Croc muß tiefe Schluchten durchqueren, sich seinen Weg durch ausgedehnte Höhlensysteme bahnen, Berge erklimmen und durch Seen und Flüsse schwimmen. Überall wollen ihm dabei die Schergen des bösen Baron Dante ans Krokodilleader. Während sich die herumwuselnden Dantinis per Schwanz-Attacke noch relativ einfach ausschalten lassen, erfordern die riesigen Endgegner taktisches Vorgehen und jede Menge Fingerspitzengefühl. Ein riesiger Oktopus, ein wild um sich schießender Piratenkapitän und eine gigantische fleischfressende Pflanze setzen dem armen Krokodil schwer zu.

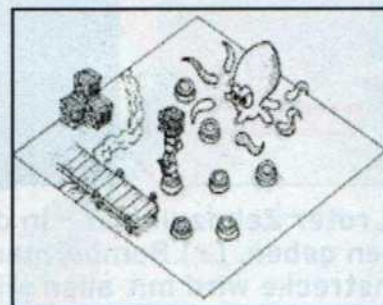
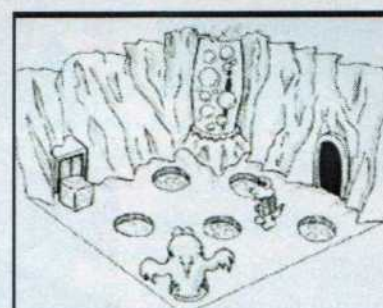
...packen wir's an!

Neben der lästigen Gegnerschar und natürlichen Hindernissen wie Lavaseen und gähnenden Abgründen (über die sich Croc nun in bester Tarzan-Manier an einer Liane hinwegschießen kann), wird Croc auch noch mit einer Reihe von Spezialaufgaben konfrontiert. So muß er ein Schnellbootrennen



für sich entscheiden, mit einer Lore durch die Schachtsysteme einer Mine rasen, oder an einem Hängegleiter über Gobbo-Land hinwegfliegen.

Natürlich gibt es auch wieder jede Menge Kisten, die durch einen gezielten Sprung in ihre Einzelteile zerlegt werden können. Meist geben die hölzernen Behälter einen Diamantenschatz frei – 100 eingesammelte Diamanten



Links sehen Sie die Originalskizzen der Grafiker, rechts die entsprechenden Szenen in der prachtvollen 3D-Optik des fertigen Spiels.

werden in bester Jump'n-Run-Manier mit einem Extraleben belohnt. Darüber hinaus erhält Croc eine Kreditkarte, die er durch das Lösen von Aufträgen mit Geldvorräten füllen kann. Die mühsam ergattete Kohle kann dann im Shop von Pete, dem Löwen, gegen Power-Ups und Extraleben eingetauscht werden.

Grafisch präsentiert sich *Croc 2* in der bewährten, kunterbunten Comic-Optik. Die 3D-Engine schaufelt die zahllosen Polygone in einem Affentempo über den Bildschirm, so daß während des Spiels echtes Trickfilm-Feeling aufkommt. Ein schmissiger Soundtrack und witzige Soundeffekte runden die gelungene audiovisuelle Präsentation ab.

Das zweite Abenteuer des putzigen Krokodils steht unmittelbar vor seiner Vollendung, so daß wir Ihnen in unserer nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test des Hüpfespektakels präsentieren können.

PS

mom

CROC 2

- **HERSTELLER:**
Electronic Arts
- **ENTWICKLER:**
Argonaut Software
- **VERFÜGBAR AB:**
Juli 1999
- **HERKUNFTSLAND:**
USA
- **GENRE:**
3D-Jump'n-Run
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1



[1] Grüner Hoppelhase statt roter Zehnzyylinder - in der Comic-Welt müssen Sie sich mit ein paar PS weniger zufrieden geben. [2] Bomberman macht seinem Namen auch in *Fantasy Race* alle Ehre... [3] Auf der Rennstrecke wird mit allen Mitteln um den Sieg gekämpft.

BOMBIGES VERGNÜGEN



Bomberman gibt Gas: Der legendäre Bombenleger aus der **Kult-Serie** wird dem **Puzzle-Genre** untreu und begibt sich auf Rennspiel-Pfade. *Michael Schmithäuser*



nach mehr als 25 *Bomberman*-Titeln in 14 langen Jahren hat der kleine Kerl mit den riesigen Schlitzaugen genug von den ewigen Sprengarbeiten und versucht sich in *Bomberman Fantasy Race* als Profi-Rennfahrer.

Der typisch japanische Charme einer echten *Bomberman*-Produktion blitzt auch bei *Fantasy Race* durch: Auswahlmenüs, Videosequenzen und die Rennen selbst sind in knalligen Bonbonfarben gehalten. Im kunterbunten Optionsbildschirm wählen Sie unter den Spielmodi "Zeitrennen", "Solo Modus" und "Mehrspieler", bevor Sie sich im Rennstall ein neues Vehikel besorgen. Das Wort "Rennstall" wird in *Fantasy Race* sehr wörtlich genommen – denn dort finden Sie keine vierrädrigen PS-Schleudern vor, sondern drollige Reittiere. Ob Hase, Nilpferd oder Vogel – für jeden Tierliebhaber ist der passende

Kuschelrenner dabei. Jedes Reittier ist in fünf verschiedenen Leistungsklassen erhältlich – wenn Sie bei den Rennen genug Preisgelder abräumen, können Sie sich zum Beispiel vom lahmen Häschen "Grüner Louie" über den flotten Rammler "Rasender Louie" bis hin zum pfeilschnellen Kraftpaket "Hyper Louie" hocharbeiten.

Tierische Rennen

Kurz vor dem Startschuß decken Sie sich noch mit *Bomberman*-typischen Extras ein – im reichhaltigen Power-Up-Fundus erwarten Sie unter anderem Sprengkörper, Zielsuchraketen und Lebensenergie-Herzchen. Doch wie im richtigen Leben bekommen Sie die besten Extras nur gegen Bares – ein gut gefülltes Konto ist Voraussetzung.

Die Rennen finden auf sechs Kursen statt. Sie dürfen Ihr Reittier unter anderem auf einer Insel, einer futuristischen Raumstation und einem Berg Gassi führen.

Die 3D-Grafik von *Bomberman Fantasy Race* kann zwar nicht mit den "ernsthaften" PlayStation-Racern konkurrieren, doch dafür ist jede Menge Action angesagt: Auf den Strecken sind zahllose Power-Ups versteckt, mit denen Sie Ihren Gegnern so richtig schön einheizen können. Heiße Abdräng-Manöver gehören ebenso zum guten Ton wie die Verwendung geheimer Abkürzungen. *mom*



BOMBERMAN FANTASY RACE

- **HERSTELLER:** Virgin Interactive
- **ENTWICKLER:** Hudson Soft
- **VERFÜGBAR AB:** Juli 1999
- **HERKUNFTSLAND:** Japan
- **GENRE:** Funracer
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1-2



Der blaue Dino watschelt für sein Leben gerne durchs saftige Gras – sehr zum Leidwesen seines Reiters...



NEU ARPEX



3149
49,99 DM

Das ARPEX ermöglicht die direkte Verbindung von JEDEM Schummelmodul und PC über den DRUCKERANSCHLUSS. Die Cheatcodes können Sie über unsere deutschsprachige Software komfortabel eingeben und editieren. Auch das Suchen von neuen Codes ist mit unserer professionellen Software möglich. Die ideale und professionelle Erweiterung für jedes Schummelmodul (Activator, PS Hacker...).
NEUHEIT: LIEFERBAR AB AUGUST
ARPEX und ACTIVATOR zusammen nur 129,99 DM

3059 NEUES GEHÄUSE FÜR ALLE PSX AUSSER SCPH-1002
LIEFERBAR IN TRANSPARENT-BLAU UND TRANSPARENT-SCHWARZ
nur noch **48,99 DM**

PAKET 1 in blau: Gehäuse + Dualshockpad SONY + 1 MB Memorycard
PAKET 2 in schwarz: Gehäuse + Dualshockpad SONY + 1 MB Memorycard
PAKET 3 : 2 Gehäuse + 1 MB Memorycard (beliebige Farbwahl)

NEU: Demnächst
in weiteren Farben!

jedes Paket nur **99,99 DM**

ORIGINAL SONY DUALSHOCK CONTROLLER

"DIE REFERENZ"
je nur **49,99 DM**

ab 2 Stück je 44,99 DM, ab 5 Stück 39,99 DM

...der einzige Shockcontroller, der zu wirklich allen Spielen kompatibel ist
(CoolBoards 3, MediEvil ...) bei uns zum Schleuderpreis! Achtung!

Viele neue Spiele funktionieren NICHT mit Nachbau-Controllern!

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



3540

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 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.

ACTIVATOR ab sofort mit Cheatheft "PlayStation Cheats and more" und RGB-Kabel! kompatibel zu Silent Hill und FinalFantasy8!

BONUS

nur **98 DM**

SUPERCHIP

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

NEU: ab sofort mit "Tarnkappentechnologie" kompatibel zu Silent Hill und FinalFantasy8!

SUPERCHIP EINBAUPLATINE

Mit der Einbauplatine sparen Sie sich das zeitinsensitive Vorlöten der Chips. Die Kabel sind ca. 30 cm lang, am Ende abisoliert und verzinkt. Der Chip wird gesockelt!

1001
Stück 15 DM
3 Stück je 12 DM
5 Stück je 7,80 DM
10 Stück je 5,90 DM
25 Stück je 5,56 DM
50 Stück je 4,98 DM

1004

beim Kauf von Chips Aufpreis für die
Einbauplatine nur 2 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 fährt zum Nachladen zurück! Absolut realistisches Waffenverhalten!

119 DM mit Fusspedal!!!
+ Gcon Adapter



SPEICHERKARTEN



1 MB MEMORYCARDS in 5 Farben. Je nur 9 DM, ab 5 St. je 8 DM, ab 10 St. je 6 DM



MEMORYCARDS
alle Karten mit LCD-Display

bei ALLEN Memorycards 10.000
Speicherungen GARANTIRT!

NEUE PREISE:

8 MB (120 Block) 22,99 DM
24 MB (360 Block) 34,99 DM
40 MB (600 Block) 41,99 DM
56 MB (840 Block) 49,99 DM
72 MB (1080 Block) 59,99 DM

UNKOMPRIMIERTE MEMORYCARDS

2 MB nur 18 DM
3 MB nur 27 DM
4 MB nur 36 DM
6 MB nur 48 DM
8 MB nur 58 DM

Faxabruf 030-399 031 58

UNZENSIERT: www.activated.de



1220
PSX StandardPAD
SCHWARZ
nur 8 DM

199,99 DM



NEUHEIT: LIEFERBAR AB AUGUST

Die PORTABLE Memorycard-Kopiermaschine kopiert Memorycards mit oder ohne PC und ohne PlayStation. Komfortables Archivieren und Organisieren von Spielständen auf Festplatte oder Diskette. Voll kompatibel zu Internetspielständen. Funktioniert mit ALLEN Memorycards. Vorgestellt im off. PSX Mag 7/99

NINTENDO64

6100 Videokabel SCART 5 DM
6299 Joypadverlängerung 5 DM
6288 RumblePACK 10 DM
6500 RF-Modulator 10 DM
6529 S-Video-Kabel 29 DM



NEU

jazPiper

PORTABLER MP3 PLAYER

NEUHEIT: LIEFERBAR AB AUGUST
- Digitalanzeige von Autor und Titel
- Incl. PC Software und Verbindungskabel
- Integrierter DSP (DigitalerSignalprozessor)
- Diktiergerätfunktion
- Telefonbuchfunktion
- Speichert auf SmartCard

399,99 DM

Dreamcast

PAL (deutsch) mit Pad und RGB-Kabel
lieferbar ab 23.09.1999 -
Vorbestellung möglich

498 DM

7100 RGB-Kabel 19 DM
7529 S-Video-Kabel 29 DM

[SET SUPERCHIP+EINBAUPLATINE+RGB-KABEL 1101]
= 18 DM

Das Jam!! ermöglicht es, jedes (S)-Videosignal auf einem VGA-Monitor darzustellen. Damit können Sie jede Spielkonsole und jedes andere Videosignal auf Ihrem Monitor darstellen. Das Jam!! ist NTSC-kompatibel, Importe können also auch in Farbe dargestellt werden.

nur noch **129,99 DM**

S-Video-Kabel Nintendo64 29 DM
S-Video-Kabel Dreamcast 29 DM
S-Video-Kabel PlayStation 29 DM

PS-HACKER game enhancer

Schummelmodul mit Importfunktion nur 19,99
ab 10 Stück je nur **14,99 DM**



SONY MultiTap 68 DM



PSX-Tasche 28 DM



Padverlängerung
mit Shock 4 DM
ohne Shock 1 DM



RGB-Kabel mit Audio
und G-Con Anschluß
nur 15 DM



hochwertiges RGB-Kabel
mit Entstörfilter nur 9 DM



Linkkabel
2 Meter 4 DM
7,5 Meter 38 DM
30 Meter 98 DM



Maus 18 DM



Desktop Pad 14 DM



DualShockPad 28 DM



Infrarotpads 38 DM



CobraGun 28 DM



1942



1943



1943 Kai



Ghosts' Goblins



Ghouls'n Ghosts



Super Ghouls'n Ghosts



Son Son

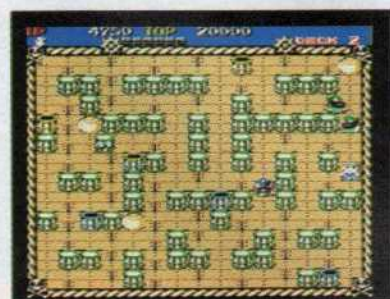
Während die Spiele von damals noch mit **Schwächen in Grafik und Sound** zu kämpfen hatten, wurde oft sehr viel Wert auf **gutes Gameplay** gelegt ... *Piet Jansen*



Exed Exes



Vulgus



Higemaru

die in Japan auf fünf CDs ausgelegte Serie mußte für den europäischen Markt auf einige indizierte Games verzichten und kommt nun bei uns in einer praktischen 3er-Box in die Läden. Insgesamt befinden sich zehn Spiele auf den schwarzen Scheiben, die wir Ihnen an dieser Stelle etwas genauer vorstellen.

Die erste CD entführt Sie als Kampfpilot in die 40er Jahre, wo die Schlacht um Midway tobt. 1942 ist ein astreiner Vertikal-Scroller. In Ihrer klapprigen Kiste erwehren Sie sich in den 32 Levels Ihrer Haut, schnappen ab und an ein Power Up auf, das entweder die Schußstärke des Maschinengewehrs erhöht oder Ihnen zwei Sidekicks beschert.

1943 ist die konsequente Fortsetzung. Neu sind die verschiedenen Extras wie Streuschuß oder Shotgun. Im Gegensatz zu 1942 verfügen Sie nicht mehr über drei, sondern nur über ein "Leben". Dafür wird am unteren Bildschirmrand eine Energieleiste eingeblendet, die bei jedem Treffer ein wenig abnimmt. Auch die praktische

Smart-Bomb, die den gesamten Bildschirm leerlegt, ist erstmals in 1943 erhältlich. 1943 Kai (Gaiden) ist eigentlich das gleiche Spiel wie 1943, nur mit leicht überarbeiteter Grafik und etwas stärkerem Schwierigkeitsgrad.

Auf der zweiten CD wird uns der ewige Kampf des tapferen Helden Arthur gegen böse Mächte nähergebracht. Im Spielhallenklassiker Ghosts'n Goblins kämpfen Sie sich als edler Rittersmann springend und schießend durch verschiedenste gruselige Abschnitte. Ihr Ziel ist die Rettung einer holden Prinzessin aus den Armen des Teufels. Durch Extrawaffen wie Messer und Fackeln wird Ihnen das Abenteuer erheblich erleichtert. Ghouls'n Ghosts bietet Ihnen neue Levels, eine gehörig aufgemotzte Grafik und erstmals die goldene Rüstung. Mit dieser steht Ihnen durch längeren Buttondruck eine Smart Bomb zur Verfügung. Super Ghouls'n Ghosts ist eine 1:1 Konvertierung des Super Nintendo Spiels. Um für den Kampf gegen das Böse bessere Karten zu haben, wurde Arthur noch eine neue Rüstung spendiert.

Dieser grüne Brustpanzer powert Ihre Waffe auf – aus normalen Pfeilen werden so z.B. zielsuchende Geschosse.

Die letzte CD beinhaltet vier bei uns eher unbekannte Arcade-Games von Capcom. Vulgus und Exed sind zwei weitere Vertreter der Gattung "Vertikal-Scroller" ohne großartige Höhepunkte.

Higemaru ist eine Art Pengo-Verschnitt. Durch Verschiebe- und Wurfaktionen entledigen Sie sich in den aus der Vogelperspektive dargestellten Labyrinthen Ihrer zahlreichen Gegner.

Im Jump'n-Run Son Son übernehmen Sie die Rolle eines japanischen Kopfüßlers, der durch Labyrinth hüpft und nebenbei wertvolle Gegenstände einsackt.

Neben den Spielen finden Sie auf jeder CD eine Galerie mit Artworks sowie Tips zu den einzelnen Games. Ab Ende Juli dürfen die Veteranen wieder in nostalgischen Gefühlen schwelgen, für Rookies ist es eine Chance, das Verpaßte nachzuholen. *mom*



CAPCOM GENERATIONS

- **HERSTELLER:** Capcom
- **ENTWICKLER:** Capcom
- **VERFÜGBAR AB:** Ende Juli
- **HERKUNFTSLAND:** Japan
- **GENRE:** Oldie-Compilation
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1-2



**UNSER
SERVICE
IHR
VORTEIL**

- + 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
- + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software & Büchern)
- + Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
- + Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
- + Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 21.00 Uhr Sa. 08.30-14.00 Uhr
- + Vorbestellungen möglich
- + Ab 150,00 DM keine Portokosten
- + kein Club

KOMPLETT-LÖSUNGEN

14,80 DM JE HEFT:

Abe's Oddysee
Akuji - The Heartless
Alien Trilogy
Alundra
Alone in the Dark 1-3
Ark of Time
Atlantis
Baphomets Fluch 1+2
Batman & Robin
Blazing Dragons
Blaze & Blade
Breath of Fire 3
Casper
Chron. o.t. Sword
Clock Tower
D
Deathrap Dungeon
Diablo
Discworld 1+2
Excalibur
Final Fantasy 7
G-Police
Gex 3D & Rayman
Granstream Saga
Hard Edge
Heart of Darkness
Herc's Adventure
Guardians Crusade

Kings
Legacy
MDK
Medi Evil
Men in Black
Nightmare Creat.
One
Pax Corpus
Rayman&Gex3D
Resident Evil 1
Riven
Spawn
Silent Hill
Suikoden
Syndicate Wars
Tekken 1 & 2 & 3
The Note
The Last Report
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Tomb Raider 3
Turok
Turok 2
Vandal Hearts
Wild Arms
Warhammer: Dark
X-Com: Terror...
Zelda 64 uvm.

LÖSUNGSBÜCHER

Abe's Exodus (19,95)
Colony Wars 2 (24,99)
Com. & Cong. 1+2 (19,95)
Metal Gear Sol. (19,95)
Soul Reaver (19,95 DM)
Tekken 3 (24,99)
Tomb Raider 1 (19,95)

Tomb Raider 2 (19,95)
Tomb Raider 3 (19,95)
Resident Evil kompl. (19,95)
Ridge Racer 4 (24,99)
Warzone 2100 (19,95 DM)
Zelda 64 (24,80)
Komplettliste anfordern!

TOP SECRET 2



Mit Cheats, Tips & Codes zu den 100 aktuellsten Spielen. Extra: Cheats zu allen PSX Platinum Spielen.

14,80 DM

RACE & FLY



Über 1500 Cheats & Codes zu vielen Race & Fly Spielen.

Mit Game Guides zu G-Police, Gran Turismo, Racing Simulation 2, Ridge Racer 4, Road Rash 3D, TOCA2 usw.

14,80 DM

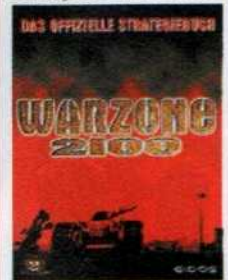
LIMITED EDITION
MIT 1MB MEMORY:
19,95 DM

SOUL REAVER



OFFIZIELLES
LÖSUNGSBUCH

WARZONE 2100



OFFIZIELLES
LÖSUNGSBUCH

JE BUCH:
19,95 DM

BOOTMASTER

IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN



Der BOOTMASTER ermöglicht ihnen das Abspielen von Importen

OHNE einen Chip einlöten zu müssen. Stecken sie das Modul einfach in den Erweiterungsslot der Playstation und schon kann es losgehen. Weiterhin ist ein komplettes Schummelmodul enthalten. Im Modul sind bereits

deutsche Codes vorab gespeichert (z. b. Metal Gear Solid, Tomb Raider 3 usw.).

Selbstverständlich ist das komplette Menü in Deutsch

Mit spezieller Zusatzfunktion!



Kaufen Sie das Original! Nur echt mit diesem Aufkleber->

49,99 DM

BOOT
MASTER
INSIDE

TRANSPARENT CASE



Der Hammer für Ihre PlayStation
Verwandeln Sie Ihre PlayStation in eine coole Powerstation.

Verschiedene Farben lieferbar. Nicht für SCPH 1002 geeignet!



Bei uns MIT
bebildeter
Anleitung!

49,99 DM

CONTROLLER



DUAL TWIN
SHOCK
29,99 DM

SONY DUAL
SHOCK
44,99 DM

STANDARD
JOYPAD
9,99 DM

KNALLERPREISE

RGB KABEL

-> 8,99 DM

RGB+AUDIO

-> 11,99 DM

LINK KABEL

-> 8,99 DM

PAD VERL.

-> 8,99 DM

PANTHER

-> 39,99 DM

GLOVE

-> 99,00 DM

SCORPION GUN

-> 59,00 DM

3 IN 1 GUN

-> 59,00 DM

DEX DRIVE

-> 79,99 DM

PLAYSTATION

-> 239,00 DM

MAUS

-> 29,99 DM

LENKRAD+R.

-> 99,00 DM

RF-UNIT

-> 24,99 DM

4-SPIELER AD.

-> 54,99 DM

BLAZE KOFFER

-> 69,00 DM

INFRAROT PADS

-> 59,00 DM

EQUALIZER

-> 59,00 DM

GB DELUXE

-> 99,00 DM

X-PLÖDER

-> 79,00 DM

LINKKABEL

-> 8,99 DM

PAL-BOOSTER

-> 29,99 DM

CYBERSHOCK P.

-> 54,99 DM

CD-LEERHÜLLE

-> 1,99 DM

MODCHIP



1205001P
IQ TECH

Mit diesem Qualitäts-Modchip können Sie ALLE Importspele abspielen.

Durch die neue "IQ" Technologie laufen auch FINAL FANTASY 8 oder SILENT HILL!

TOP PREIS: 10,00 DM

AB 5 STK. 7,90 DM

AB 15 STK. 5,50 DM

AB 50 STK. 4,90 DM

MODPLATINE



Die günstige Alternative ohne "IQ" Technologie. Natürlich mit DEUTSCHER ANLEITUNG!

4,99 DM

X-PLÖDER PRO



Finden Sie ohne PC selber Codes heraus.

Natürlich in komplett in Deutsch!

Bei uns mit Codesammlung!

139,00 DM

MEMORY KARTEN

Bei uns erhalten Sie Qualitätsspeicherkarten in verschiedenen Größen

zu TOP PREISEN:

1MB 5,00 DM

8MB 24,99 DM

24MB 39,99 DM

72MB 74,99 DM

8,24,72MB mit LCD Display

Unkomprimierte Speicherkarten

2MB 19,99 DM

4MB 29,99 DM

8MB 39,99 DM

Wir liefern entweder per Post-Nachnahme oder per Vorkasse. Bei Nachnahme bringt Ihnen die Post Ihre bestellte Ware direkt nach Hause. Möchten Sie per Vorkasse bestellen, schicken Sie uns bitte einen V-Scheck über den Gesamtbetrag.

PORTOKOSTEN:

Bei Nachnahme: 9,50 DM (Ausland 30,00 DM)

Bei Vorkasse 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)

Ab 150,00 DM Portofrei (nur in Dtl.)

Händleranfragen erwünscht



ACTION FIGUREN

+ verschiedene Serien

+ Katalog anfordern

+ Links: Metal Gear Solid

34,99 DM JE FIGUR

FUN08

04131 / 200580

www.GameCentral.de CPG Media - Stöteroggestr. 36 - 21339 Lüneburg Fax: 04131 / 2005820

Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten + Händleranfragen erwünscht + mit * gekennzeichnete Produkte bei Drucklegung noch nicht lieferbar + Bei Annahmeverweigerung bzw. nicht Abholen berechnen wir 30,00 DM Fauschal

TOLLKÜHNE MÄNNER IN IHREN FLIEGENDEN KISTEN



die Spezialität des Friedenssenders "S.K.P.T.V." liegt in der Liveübertragung der sogenannten *Aironauts*-Veranstaltung. In dieser bei den Zuschauern äußerst beliebten Sendung kämpfen zum Tode verurteilte Verbrecher vor laufenden Kameras um ihr Leben. Doch statt sich schlicht und einfach gegenseitig die Schädel einzuschlagen, treten die Delinquenten in an Leonardo da Vincis Entwürfe erinnernden Flugmaschinen gegeneinander an. Die heimischen Fernsehzuschauer erwarten dabei heiße Luftmanöver, die neben dem Abschuss der Konkurrenten auch komplizierte Trickflüge beinhalten.



Dank des Übungsmodus werden Sie Schritt für Schritt in das Flugverhalten eingeführt.

Ihre Aufgabe in *Aironauts* dürfte damit wohl klar sein. Übernehmen Sie die Rolle eines der acht zur Auswahl stehenden unfreiwilligen Piloten. Selbstverständlich unterscheiden sich diese

neben den bekannten Faktoren wie Geschwindigkeit und Panzerung auch in der Bewaffnung und der Wendigkeit. Gerade auf letzteren Punkt sollten Sie bei der Auswahl des Charakters besonderes Augenmerk legen, da die in späteren Abschnitten geforderten Manöver alles andere als leicht zu bewältigen sind. Damit Sie jedoch nicht völlig ins kalte Wasser gestoßen werden, stehen Ihnen vor Beginn der eigentlichen Aufgabe zwölf sukzessive schwieriger werdende Level zur Verfügung. Reicht es anfangs noch aus, eine punktgenaue Landung hinzulegen, müssen Sie in späteren Levels komplizierte Manöver innerhalb eines engen Zeitlimits vollführen und nebenbei umherschwirrende Drohnen durch gezielte Schüsse zerstören. Haben Sie den Trainingsparcours erst einmal bewältigt, warten insgesamt über 60 weitere Level auf Sie, wobei Sie nach jeweils vier erfolgreich absolvierten Stufen erst einen

Die Idee, daß in ferner Zukunft Strafgefangene zum Vergnügen verwöhnter Fernsehzuschauer moderne **Gladiatorenkämpfe** ausrichten müssen, ist alt. **Aus dem Hause Take 2** kündigt sich nun die aktuellste Umsetzung dieser Thematik an. *Piet Jansen*

hartnäckigen Wächter ausschalten müssen, um Zugang zu den nächsten Stages zu bekommen.

Grafisch macht *Aironauts* bereits in der uns vorliegenden Preview-Version einen recht guten Eindruck und vermittelt ein flüssiges und nahezu Pop-Up-freies Flugvergnügen. Zwar wirkt die Grafik stellenweise etwas grob gezeichnet, doch kann sich dies bis zur finalen Version durchaus noch ändern. Ebenso bleibt zu hoffen, daß die endgültige Fassung dieses Games über verschiedene Kameraperspektiven verfügen wird, da man selbst mit einblendbarem Radar leicht die Übersicht verliert.

Abgesehen von diesen kleinen Mängeln macht *Aironauts* einen sehr interessanten Eindruck und weiß nicht zuletzt durch die zwar anspruchsvolle, aber präzise Steuerung zu überzeugen. Wir werden diesen vielversprechenden Titel auf alle Fälle im Auge behalten.



An durchschlagenden Waffen mangelt es in diesem Game nicht.



[1] Durch das Aufsammeln solcher Symbole erhalten Sie mehr Zeit und Energie. [2] Ob Looping, 180°-Kehre oder Steilkurve; mit etwas Übung ist fast jedes Manöver möglich. [3] Aus diesem wilden Haufen wählen Sie Ihren Protagonisten.



AIRONAUTS

- **HERSTELLER:**
Take 2
- **ENTWICKLER:**
Red Storm Entertainment
- **VERFÜGBAR AB:**
August
- **HERKUNFTSLAND:**
USA
- **GENRE:**
Rennspiel/Shoot'em-Up
- **ANZAHL DER SPIELER:**
1

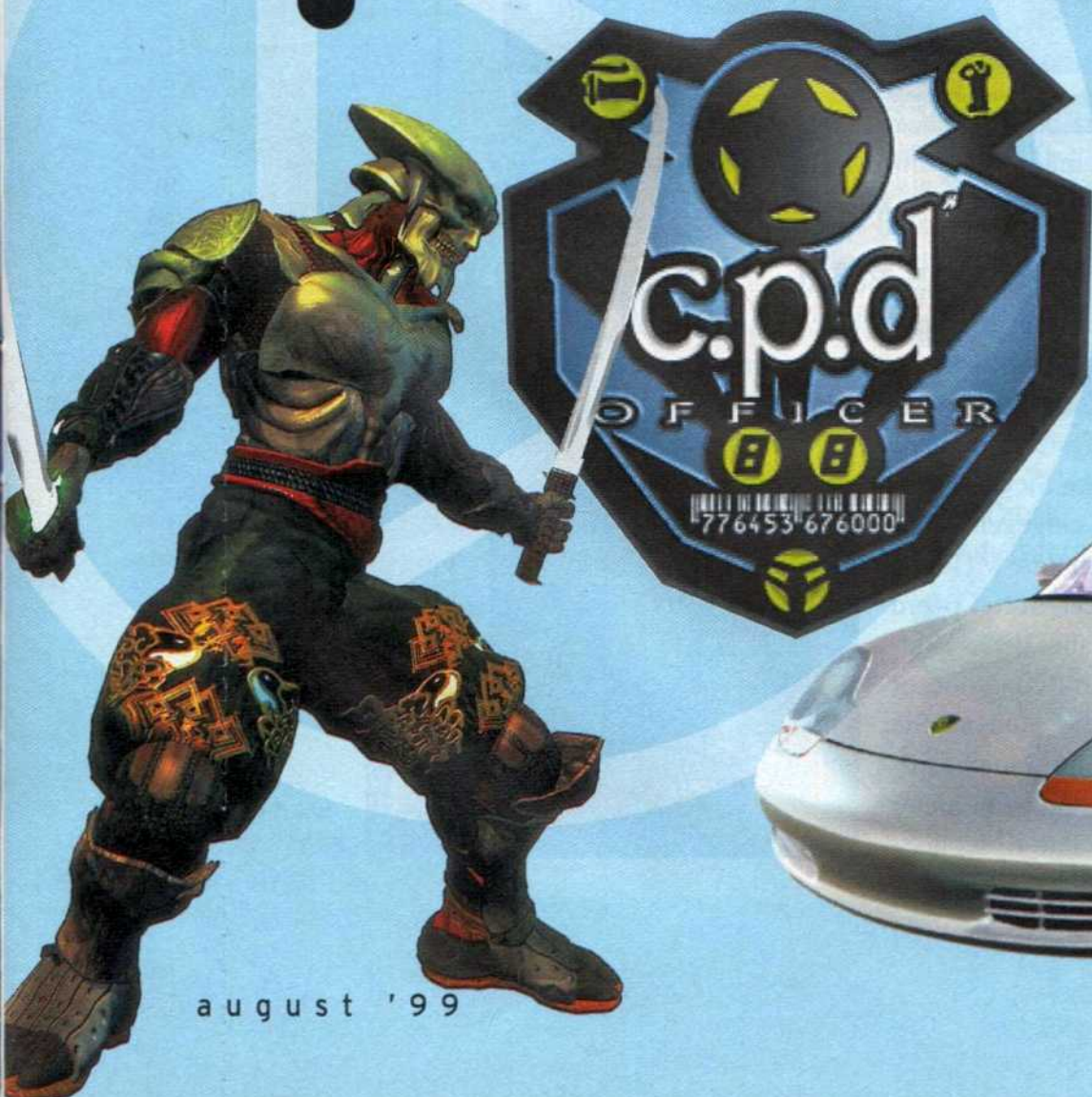
...TOP SECRET...TOP SECRET... Cheats

Powered by 

TOP SECRET

Haben wir Sie die letzten Monate mit satten 16 Seiten Cheats verwöhnt, erwarten Sie in dieser Ausgabe vier Extraseiten, auf denen wir Ihnen Schummeleien zu Platinum-Hits verraten. Und selbstverständlich wurden auch diese wie gewohnt 100% getestet. Artur Hoffmann

TIPS & TRICKS



INHALT

Codes

<i>Big Air</i>	56
<i>Bust-A-Move 4</i>	59
<i>GTA London 1969</i>	60
<i>Live Wire</i>	61

Walkthrough

<i>TOCA 2 Touring Cars</i>	62
Die neuen Grundregeln	62
Teststrecke	63
Fahrzeugauswahl	63
Bonusautos	63
Strategie	64

Platinum

<i>Bust-A-Move 2</i>	68
<i>Crash Bandicoot</i>	68
<i>Croc</i> :	
<i>Legend of the Gobbos</i>	69
<i>Destruction Derby 2</i>	70
<i>Hercules</i>	70

Oldie

<i>Future Cop L.A.P.D.</i>	72
----------------------------------	----

Gamebuster/ Xploder- Codes

<i>Asteroids</i>	76
<i>GTA London 1969</i>	76
<i>Live Wire</i>	77
<i>Monkey Hero</i>	77
<i>Pax Corpus</i>	77
<i>Rampage World Tour</i>	77
<i>R-Type Delta</i>	77
<i>Warzone 2100</i>	78

⊗ Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET

Alle Cheats
100%
getestet

Der richtige Kniff

SECOO

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

auch diesen Monat hält sich die Anzahl der aktuellen Cheats in Grenzen. Dafür handelt es sich fast ausschließlich um Schummeleien zu topaktuellen Games wie *Big Air*, *Bust-A-Move 4* oder *GTA London 1969*. Komplettiert wird diese Auswahl durch einen Trick zum inoffiziellen *Amidar*-Nachfolger *Live Wire*.

Big Air

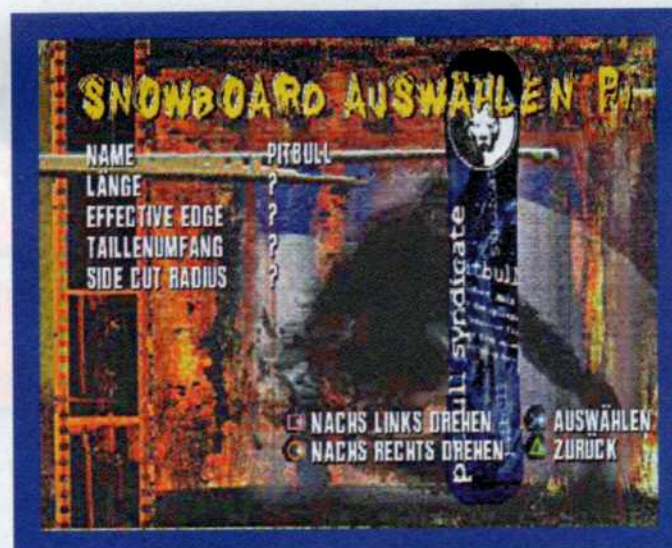
Zwar gehört EA's Snowboardsimulation mit Sicherheit nicht zu den Highlights des Genres, dafür wartet das Game mit der Option auf, gegen originale Snowboardgrößen anzutreten. Wie Sie am schnellsten zu diesen Duellen kommen, verraten wir Ihnen hier.

■ Alle Kurse

Wer ohne lange Wartezeit alle vorhandenen Kurse befahren will, gibt im Hauptmenü die Tastenkombination **▷, ◁, ▷, ◁, ◎, ◎, ◎, ◎** ein. Die Bildschirmmeldung "Cheat: Open Countries" bestätigt die erfolgreiche Eingabe. Anschließend entscheiden Sie sich für einen der vorhandenen Free-ride-Modi und legen los ...

■ Pitbull Board

Um ein exzellentes Snowboard zu ergattern, geben Sie im Hauptmenü die Tastenfolge **▷, ◁, ▷, ◁, ◎, ◎, ◎, ◎** ein. Die Meldung "Cheat: Secret Board 1" zeigt die er-



folgreiche Eingabe an. Um nun dieses Board zu fahren, müssen Sie noch im Snowboardauswahlmenü auf das Pitbull-Icon klicken.

■ Test-Drive-5-Board

Da die Big-Air-Entwickler auch bei *Test Drive 5* ihre Finger im Spiel hatten, designten sie ein TD5-Board. Um dieses freizuschalten, geben Sie im Hauptmenü die Tastenkombination **▷, ◁, ▷, ◁, ◎, ◎, ◎, ◎** ein. Haben Sie alles korrekt eingegeben, erscheint die Meldung "Cheat: Secret Board 2" auf dem Bildschirm. Auch dieses Board finden Sie nun im Snowboardauswahlmenü hinter dem Pitbull-Icon.



FAIRPLAY

WESEMANN WA, BS

**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 BI.)	19,99
Memory-Card 4 MB (60 BI.)	24,99
Memory-Card 8 MB (120 BI.)	24,99
Memory-Card 24 MB (360 BI.)	39,99
RGB Kabel	7,99
RGB Audio Kabel	11,99
Link Kabel	7,99
Padverlängerung	7,99
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 BI.)**
9,99



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

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

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

Bestellannahme: Mo - Fr. 8.00 - 20.00 Uhr, Sa. 9.00 - 13.00 Uhr



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

Alle Cheats
100%
getestet

■ Fire Board

Das rasante rote Fire Board aktivieren Sie, indem Sie im Hauptmenü die Tastenkombination **△, ○, △, ○, △, ○, △, ○** eingeben. Eine erfolgreiche Eingabe wird durch den eingeblenden Text "Cheat: Secret Board 4" quittiert. Das Snowboard erwartet Sie im Boardauswahlmenü hinter dem Pitbull-Icon.



■ Angel Board

Auch das vierte versteckte Brett wird im Hauptmenü freigeschaltet. Geben Sie hierzu die Tastencombo **△, ○, △, ○, △, ○, △, ○** ein, freuen Sie sich über die Meldung "Cheat: Secret Board 5" und begeben Sie sich schnurstracks ins Snowboard-Auswahlmenü.



■ Accolade Board

Nachdem sich die Entwickler bereits verweigert haben, kommen auch die US-amerikanischen Distributoren zum Zuge. Um deren Board zu aktivieren, geben Sie im Hauptmenü die Tastenkombination **△, ○, △, ○, △, ○, △, ○** ein. Taucht die Meldung "Cheat: Secret Board 6" auf, waren Sie erfolgreich und sehen sich das Brett im Snowboard-Auswahlmenü an.



■ Entwicklerboards

Neben diesen beiden coolen Brettern erwarten Sie noch eine stattliche Anzahl von Entwicklerboards.



Um eines dieser Bretter freizuschalten, geben Sie im Hauptmenü die entsprechende Tastencombo ein, freuen sich über die Bildschirrmeldung und klicken im Snowboard-Auswahlmenü auf das Icon Pitbull.

Stevens Snowboard: **△, ○, △, ○, △, ○, △, ○**

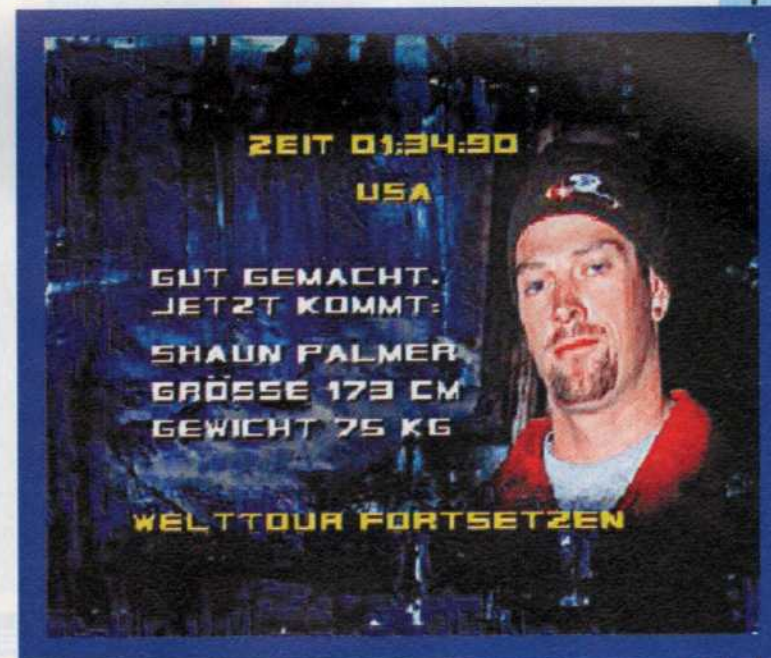
Jimmys Snowboard: **△, ○, △, ○, △, ○, △, ○**

Johns Snowboard: **△, ○, △, ○, △, ○, △, ○**

Daniels Snowboard: **△, ○, △, ○, △, ○, △, ○**

■ Duell mit den Pros

Ein Highlight des Spiels ist das Duell mit echten Snowboard-Größen. Um hier so schnell wie möglich



gegen die Cracks anzutreten, geben Sie im Hauptmenü die Tastenkombination **△, ○, △, ○, △, ○, △, ○** ein. Waren Sie erfolgreich, taucht die Bildschirrmeldung "Cheat: WT Celeb SP" auf. Diese besagt, daß Sie gegen Shaun Palmer antreten dürfen. Allerdings müssen Sie vorher eine World Tour starten und das erste Rennen gewinnen. Im folgenden Race stehen Sie dann Mr. Palmer gegenüber. Um gegen einen anderen Rider anzutreten, geben Sie einfach eine der folgenden Tastencombos ein:

Mike Beallo: **△, ○, △, ○, △, ○, △, ○**

Nicola Thost: **△, ○, △, ○, △, ○, △, ○**

Ian Spiro: **△, ○, △, ○, △, ○, △, ○**

Ross Powers: **△, ○, △, ○, △, ○, △, ○**

Fabien Rohrer: **△, ○, △, ○, △, ○, △, ○**

Bust-A-Move 4

Auch in der vierten Generation besticht Taitos geniales Knobelenspiel durch den unendlich hohen Suchtfaktor. Allerdings sind diesmal auch einige neue Spielmodi mit von der Partie. Wer keine Lust hat, sich diese erst mühsam zu erspielen, gibt einfach einen der folgenden Cheats ein.

■ Another World

Wie in den letzten beiden Versionen warten auch diesmal zahlreiche versteckte Puzzles auf Sie. Um diese unter der Rubrik "Another World" zusammengefaßten Knocheien zu aktivieren, geben Sie im Hauptmenü (Meldung "Push Start Button") die Tastenkombination Δ , $\odot$, $\triangleright$, $\odot$, Δ ein. Waren Sie erfolgreich, sollte in der rechten unteren Bildschirmecke eine Animation ablaufen. Die neuen Puzzles sind nun im Arcade-Match erreichbar.



■ Bonus-Charaktere

Da die Anzahl der vorhandenen Charaktere nicht gerade hoch ist, sollten Sie auf jeden Fall die sechs versteckten Figuren freischalten. Dies erreichen Sie, indem Sie im Hauptmenü (Meldung "Push Start Button") die Tastenkombination $\triangleright$, $\odot$, Δ , $\odot$, Δ eingeben. Haben Sie alles richtig gemacht, ertönt ein Geräusch.



■ Tarot

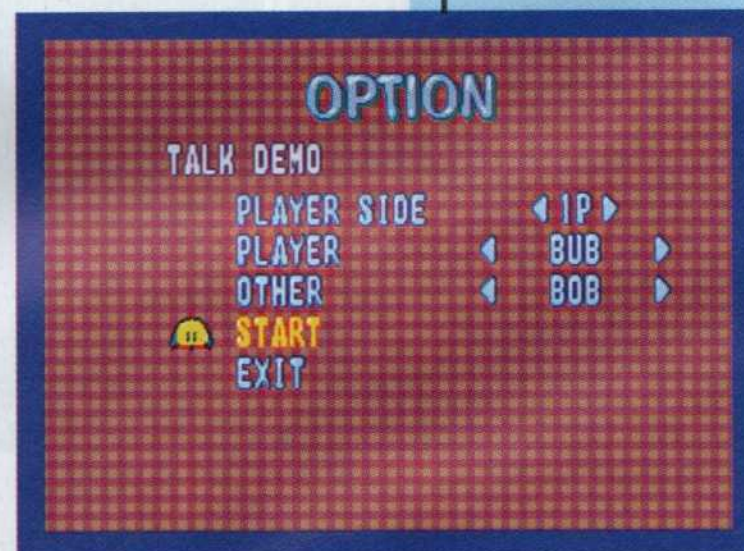
Einen versteckten Spielmodus aktivieren Sie, indem Sie im Hauptbildschirm (Meldung "Push Start Button") die Tastenfolge HOCH, Δ , RUNTER, Δ , HOCH eingeben. Anschließend begeben Sie sich



in das Menü Optionen, um diese Variante auszuwählen. Wer nicht schummeln will, der muß den Story-Modus durchspielen, um die Tarot-Option freizuschalten.

■ Sprechblasen

Neben der Tarot-Variante wartet auch der sogenannte Talk-Demo-Modus auf Sie. Um diese freizuschalten, aktivieren Sie zunächst die Bonuscharaktere und die Tarot-Option und geben im Hauptmenü (Meldung "Push Start Button") die Tastencombo $\odot$, Δ , $\odot$, $\triangleright$, Δ , $\odot$, $\triangleright$, $\odot$, Δ , $\odot$ ein. Eine erfolgreiche Eingabe wird mit einem Geräusch quittiert, der neue Modus ist im Optionsmenü anwählbar.



In eigener Sache

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

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

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



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

**Alle Cheats
100%
getestet**

GTA London 1969

Das Add-On des weltweit überaus beliebten Gangster-Games entführt Sie in das London der Mods und Rocker. Falls es Ihnen aber nicht gelingt, über den Status eines Handtaschendiebes hinauszukommen, sollten Sie folgende Cheats mißbrauchen.

■ Volle Kanne

Wer nahezu alle versteckten Optionen aktivieren möchte, der gibt als Spielernamen HAROLDHAND ein. Dieser schlichte Code verhilft Ihnen nicht nur zum Papageien-Paßfoto, sondern schaltet auch folgende Goodies frei: Level Select, alle Waffen, unbegrenzte Munition, "Komm aus dem Gefängnis frei"-Karte, Panzerung, 9.999.990 Punkte, 99 Leben, fünffacher Multiplikator, keine Polizei und Anzeige der Koordinaten. Wem das nicht ausreicht, dem ist nicht mehr zu helfen ...



■ Fast alles

Wer sich seine Punkte lieber selbst erspielen möchte, sollte GETCARTER als Spielernamen eingeben. Dieser Cheat aktiviert die folgenden Features: Level Select, alle Waffen, unbegrenzte Munition, "Komm aus dem Gefängnis frei"-Karte, Panzerung, 99 Leben, fünffacher Multiplikator, maximaler Wanted-Level und Anzeige der Koordinaten.



■ Der Rest

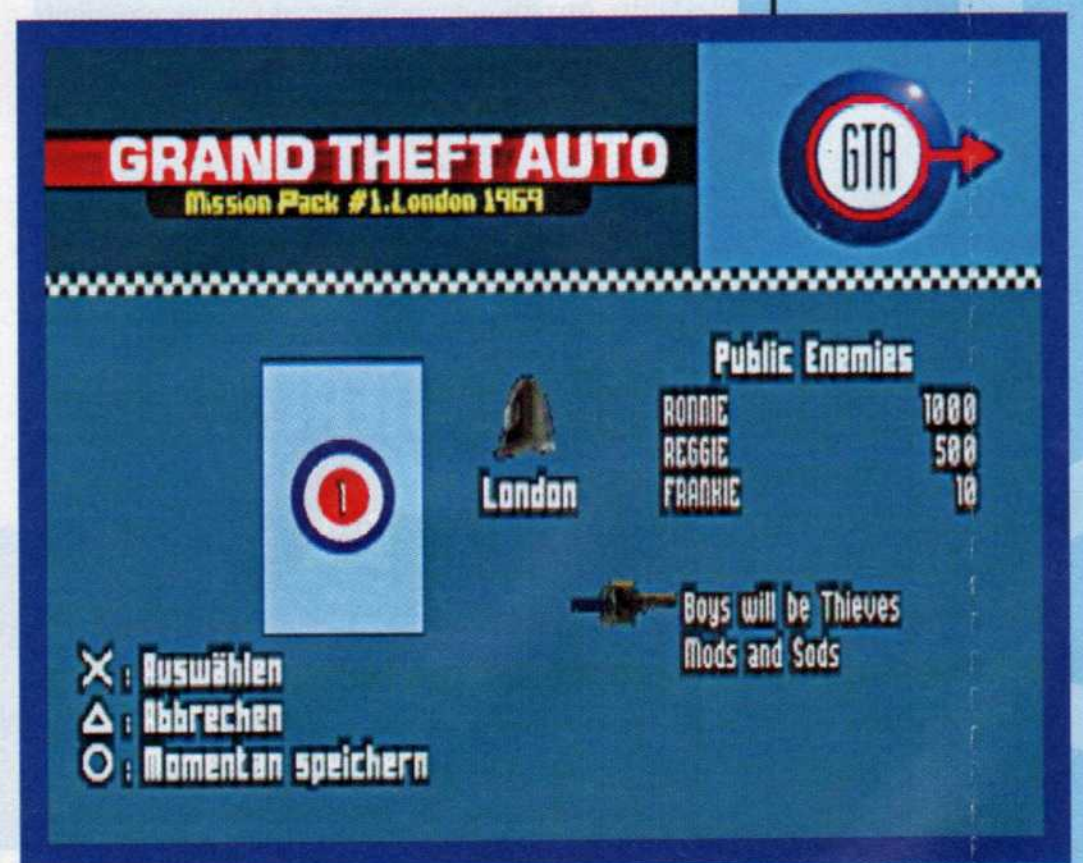
Level Select, alle Waffen, unbegrenzte Munition, "Komm aus dem Gefängnis frei"-Karte, Panzerung und fünffacher Multiplikator. All diese Features erhalten Sie, indem Sie FREEMANS als Spielernamen eingeben.



Nach Eingabe des Spielernamen DONTMESS oder TOOLEDUP erhalten Sie alle Waffen, unbegrenzte Munition, eine "Komm aus dem Gefängnis frei"-Karte und Panzerung, und der Spielernamen SORTED aktiviert schließlich alle Level, alle Waffen, unbegrenzte Munition, Panzerung und die "Komm aus dem Gefängnis frei"-Karte.

■ Spezialcodes

Wem die oben vorgestellten Codes zu mächtig sind, der findet in der folgenden Liste mit Sicherheit das richtige. Auch diese Cheats werden als Fahrernamen eingegeben und lassen sich selbstverständlich miteinander kombinieren.



Level Select RAZZLE oder READERWIFE
London (Level 1 und 2): MAYFAIR
London (Level 1, 2 und 3): PENTHOUSE
99 Leben: MCVICAR

9.999.990 Punkte: BIGBEN
 fünffacher Multiplikator: SIDEBURN
 maximaler Wanted-Level: OLDBILL
 Keine Polizisten: GRASS



Koordinaten-
 anzeige:
 SWEENEY

Live Wire

Der moderne Amidar-Klon macht vor allem im Duell Spaß. Aber auch im Einzelspieler-Modus kommt Laune auf – wenn Sie alle Level freigeschaltet haben. Am einfachsten realisieren Sie dies mit dem folgenden Kniff:

Level Select

Um alle Level – inklusive Special-Stages – freizuschalten, halten Sie im Level-Auswahlscreen **Ⓐ** gedrückt und geben zusätzlich die Tastencombo **Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ, Ⓐ** ein. Um nun einen Level anzuwählen, positionieren Sie den Cursor auf dem entsprechenden Icon und schalten mit **Ⓐ** bzw. **Ⓐ** durch die vorhandenen Stufen.



Kleiner Auszug aus unserem Programme.

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad - original farbige	65,00
Passport Adapter (IN64)	80,00
Gamebuster Deluxe (IN64/PSK)	95,90
Expansion Pack (IN64)	75,00
All Star Tennis '99 (IN64/PSK)	125/100,00
Anna Kournikova's Tennis (PSK)	90,00
Ape Escape (PSK)	100,00
Bloody Roar II (PSK)	100,00
Brave Fencer	130,00
Breath of Fire III (PSK)	100,00
Carmageddon (PSK)	100,00
Castlevania 3D (IN64)	145,00
C&C: Gegenschlag (PSK) Platinum	50,00
Civilisation II (PSK)	100,00
Crash Bandicoot 3 (PSK)	100,00
Croc 2 (PSK)	100,00
Dark Stalkers 3 (PSK)	100,00
Dino Crisis (PSK) Juli	150,00
Driver (PSK)	100,00
Evilzone (PSK)	100,00
Final Fantasy VII (Platinum)	50,00
F-1 World Grand Prix II (IN64)	95,00
F-1 '98 (PSK)	100,00
FI-Racing Simulation 2 (IN64/PSK)	120/150,00
FIFA Soccer '99 (IN64/PSK)	120/95,00
Goemon 2 (IN64)	140,00
G-Police 2 (PSK)	100,00
Grandstream Saga (PSK)	100,00
Grandtheft + London (PSK)	100,00
GT (Platinum)	50,00
Kartia (PSK)	100,00
Legacy of Cain - Soul Reaver (PSK)	105,00
Le Mans (PSK)	100,00
Lunar, The Silver Star (PSK)	170,00
Mario Party (IN64)	100,00
Master Of Monster (PSK)	100,00
Metal Gear Solid (PSK)	100,00
Metal Gear 5. Premium Pack	110,00
Metal Gear 5. Lösungsbuch	35,00
Monkey Hero (PSK)	100,00
Musik (PSK)	100,00
NBA Pro '99 (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
Prince Naseem Boxing (PSK)	100,00
Racing Lagoon (PSK)	140,00
Rainbow Six (PSK)	100,00
Rayman 2 (IN64/PSK)	125/100,00
Ridge Racer 4 (PSK)	100,00
Rival School II (PSK)	140,00
R-Type Delta (PSK)	100,00
Saga Frontier (PSK)	110,00
Shadow Madness (PSK)	140,00



DVD Player,
 Pioneer 414,
 Multinorm

A Bugs Life	1.100,00
Faculty	80,00
Enemy of the State	80,00
Rush Hour	80,00
Ronin	80,00
Star Trek Insurrection	80,00
X-Files	80,00
You've got e-Mail	80,00

Dreamcast

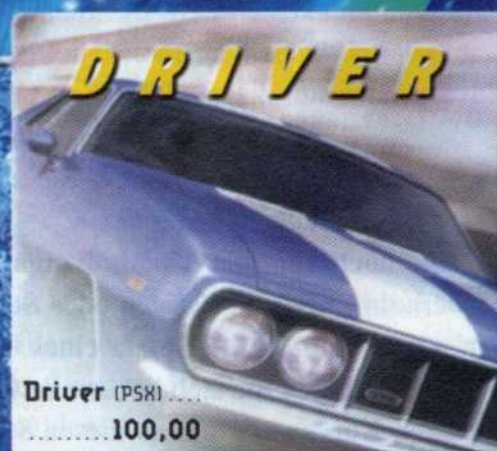
Sega Dreamcast	510,00
incl. Spannungswandler	
Game Gun	90,00
RGB-Kabel	50,00
Memory Card VMS	60,00
Magazin+Demo-CD (JAP)	45,00
Aero Dancing	90,00
Air Force Delta	140,00
Blue Stinger	140,00
Buggy Heat	140,00
Cart - Speed Racing	140,00
Die Hard Trilogy 2	140,00
Elemental Gimmick Gear	140,00
Expandable	140,00
Get Bass + Angel	190,00
Incoming	140,00
Japan Pro Wrestling	140,00
July	140,00
King of Fighters Dream Match '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
Space Griffon	140,00
Sonic Adventure	95,00
Soul Calibur	140,00
Street Fighter Zero 3	140,00
Tetris 4D	90,00
Tokyo Highway Battle	140,00
Virtua Fighter 3	95,00

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

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!



Silent Hill (PSK)	100,00
Soulblade Platinum (PSK)	50,00
Star Ocean (PSK)	140,00
Star Wars: Rogue Squadron (IN64)	120,00
Star Wars: Die dunkle Bedrohung (PSK)	105,00
Star Wars: Episode 1 Racer (IN64/PSK)	125/105,00
Swing (PSK)	100,00
Syphon Filter (PSK)	140,00
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
Triple Play 2000 (PSK)	100,00
Turok 2 eng/dt	125/100,00
UEFA Champions League '98'99 (PSK)	100,00
U-Rally 2 (PSK)	100,00
Warzone 2100 (PSK)	100,00
WWF Attitude (IN64/PSK)	115/100,00
Xenogears (PSK)	130,00
X-Game-Pro Boarders (PSK)	100,00
X-Ploder Pro 2.0 (PSK)	125,00
Zelda (IN64)	115,00

Wir akzeptieren alle Kreditkarten



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

Telefon 0711-222910-30/50
 Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

OIT-Heilbronn • Kilian Straße 7 • (Kilian Passage) • 74072 Heilbronn (kein Versand)
 OIT-Schwäbisch Gmünd • Kalter Markt 10 • 73525 Schwäbisch Gmünd (kein Versand)

Laden • Mo-Fr: 10.00-18.30 • Sa: 10.00-16.00 • Versand • Mo-Fr: 10.00-18.00

Großhandel: Telefon 07 11 - 22 29 10-10 • 22 29 10-20 nur für Händler

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



Alle Cheats
100%
getestet

TOCA 2 Touring Cars

Manche Spiele sind so anspruchsvoll, daß ein **Durchspielen** fast unmöglich ist. Aus diesem Grunde verraten wir Ihnen in loser Reihenfolge komplette **Walkthroughs**. Und nachdem wir Ihnen in der letzten Ausgabe alles Wissenswerte zu *Racing Simulation 2* verraten haben, ist diesmal ein weiteres Rennspiel dran: *TOCA 2 Touring Cars*.

Da es sich bei *TOCA 2 Touring Cars* um eine äußerst realistische Simulation handelt, sollten Sie mit Ihrem Fahrzeug ebenso umgehen, wie Sie es auch in der Realität tun würden. Alle weiteren Tips und Tricks erfahren Sie im folgenden Driver's-Guide.

Die neuen Grundregeln

Übung macht den Meister. Dieser alte und vor allem überstrapazierte Kalenderspruch hat auch bei *TOCA 2 Touring Cars* sein Berechtigung. Wer permanent mit Vollgas fährt, der landet des öfteren im Grünstreifen und hat keinerlei Sieges-Chancen.

Vielmehr erfordert jeder einzelne Kurs eine bestimmte Strategie, die Sie sich um jeden Preis aneignen müssen. Aus diesem Grunde sollten Sie bestimmte Kurven, die Ihnen immer wieder Schwierigkeiten bereiten, so lange fahren, bis Sie sie mit geschlossenen Augen meistern.

Aber auch das Fahren auf der Geraden will gelernt sein: Unnötige Lenkbewegungen verringern die Geschwindigkeit und kosten Zeit. Der Schlüssel zum Sieg liegt in der permanenten Beibehaltung der Ideallinie. Um aber stets auf dieser zu bleiben, ist es unabdingbar, daß Sie die Kurse auswendig kennen und genau wissen, zu welchem Zeitpunkt Sie sich links, in der Mitte oder rechts halten müssen.

Ähnliches gilt auch für den Überholvorgang: Waghalsige Überholmanöver in Kurven oder Schikanen machen wenig Sinn, da die Gefahr eines Unfalls viel zu hoch ist. Prägen Sie sich lieber alle Geraden und breiteren Kurven ein, um an diesen Stellen Plätze gutzumachen.

Und schließlich spielt auch die mentale Stärke eine große Rolle. Fahren Sie immer konzentriert, lassen Sie sich von Fahrfehlern oder Unfällen nicht aus der Ruhe bringen, und werden Sie niemals zu wagemutig.

1. Prägen Sie sich die Kurse genau ein

Üben Sie die Kurse im Einzelrennen. Um neue Rundenrekorde aufzustellen, ist es unumgänglich, daß Sie jede einzelne Rennstrecke in- und auswendig kennen.

2. Machen Sie sich mit den Autos vertraut

Da sich Handling und Fahrleistungen der einzelnen Automobile stark voneinander unterscheiden, müssen Sie erst herausfinden, welches Auto Ihrer Fahrweise am nächsten kommt. Zu Beginn sollten Sie auf die ausgewogenen Modelle von Renault und Nissan setzen.

3. Fahren Sie ein fehlerfreies Qualifying

Eine gute Startposition ist vor allem in den späteren und dementsprechend anspruchsvolleren Rennen Gold wert. Somit müssen Sie voll konzentriert zu Werke gehen, um bereits im Qualifying den Grundstein zum Sieg zu legen. Und da Sie nur eine einzige Runde fahren, dürfen Sie sich keinerlei Fehler erlauben.

4. Stellen Sie Ihr Auto auf jeden Kurs ein

Da die Strecken unterschiedliche Anforderungen an Ihr Auto stellen, sollten Sie sehr viel Wert auf das Fahrzeug-Setup legen: Während Sie sich beispielsweise in Brands Hatch mit den voreingestellten Werten zufrieden geben, maximieren Sie in Thruxton den sechsten Gang.

5. Benutzen Sie die Bremsen

Rennen werden im allgemeinen nicht durch das Gaspedal, sondern durch die Bremse gewonnen. Es macht keinen Sinn, alle Konkurrenten auf der Geraden zu überholen, um dann mit überhöhter Geschwindigkeit in die nächste Kurve zu preschen und im Grünstreifen zu landen. Vielmehr sollten Sie vor jeder Kurve scharf anbremsen, durch die Kurve glei-

WALKTHROUGH

ten und am Scheitelpunkt wieder aufs Gaspedal steigen. Um hier zu bestehen, müssen Sie natürlich die Streckenführung genau kennen.

6. Fahren Sie Kurven innen an

Nähern Sie sich einer Kurve im Pulk, müssen Sie Ihr Fahrzeug soweit wie möglich nach innen steuern. Dies hat den Vorteil, daß Ihr Auto bei möglichen Ausbrechern von den Konkurrenten aufgefangen wird und somit keinen Dreher hinlegt. Um hier die nötige Routine zu erhalten, sollten Sie von der Zeitfahr-Option Gebrauch machen und unter Rennbedingungen fahren.

7. Achten Sie auf Abkürzungen

Manche Strecken bieten komfortable Abkürzungen, mit denen Sie anspruchsvolle Streckenabschnitte, wie beispielsweise Schikanen oder Haarnadelkurven, elegant umgehen können. Auch hier sollten Sie sich während ausgedehnter Testfahrten ein Bild von den sogenannten Shortcuts machen.

8. Hören Sie Ihrem Mechanikerteam zu

Die während des Rennens hörbaren Anweisungen Ihrer Mechaniker-Crew sind mehr als eine nette Dreingabe. So sollten Sie beispielsweise auf einen Pitstop verzichten, wenn Ihr Partner sich gerade in der Boxengasse befindet.

9. Halten Sie sich vom Grünstreifen fern

Während eines Rennens müssen Sie Ihr Automobil jederzeit auf der Ideallinie halten, da Ausflüge ins Gras oder gar gegen die Bande die Fahrleistungen und das Handling drastisch verschlechtern. In acht nehmen sollten Sie sich auch vor ungewollten Drehern. Falls Sie bemerken, daß Ihr Automobil einen Spin hinlegt, gehen Sie vorsichtig vom Gas und lenken das Fahrzeug mit viel Fingerspitzengefühl in die Ideallinie.

Sind Sie trotz aller Vorsichtsmaßnahmen im Grünstreifen gelandet, müssen Sie das Auto möglichst ohne seitliche Lenkbewegungen auf den Asphalt zurücklotsen. Heftige Lenkeinschläge oder exzessive Beschleunigungen sind hier tödlich.

Teststrecke

TOCA 2 bietet eine Teststrecke, die Ihnen die Möglichkeit gibt, Ihr Fahrzeug auf verschiedenen Bodenbelägen auszufahren. Das wichtigste Einsatzgebiet ist allerdings die Suche nach dem perfekten Fahrzeug-Setup. Hier kommt ein intelligentes Feature zum Vorschein, das es Ihnen erlaubt, die Fahrzeugeinstellungen jederzeit zu ändern. Auf diese Art und Weise werden Sie binnen kürzester Zeit alle wichtigen Fahrzeugparameter im Griff haben.

Weitere Optionen, wie beispielsweise ein verschmutzter Abschnitt, auf dem Sie an Ihrem Driftverhalten arbeiten können oder die extremen an- und

absteigenden Passagen, die eine ideale Vorbereitung auf Kurse wie Brands Hatch darstellen, runden die Testfahrten ab.



Fahrzeugauswahl

Jedes einzelne Fahrzeug hat seine ganz besonderen Stärken und Schwächen. Um sich selbst ein Bild von den Qualitäten der Boliden zu machen, sollten Sie mit jedem Fahrzeugtyp einige Runden in Donington drehen. Hier werden Sie auch feststellen, daß Honda, Renault, Audi und Volvo ein wenig sportlicher zu fahren sind als die Konkurrenten.

Bonusautos

Mit dem Gewinn verschiedener Meisterschaften schalten Sie auch neue Kurse und Fahrzeuge frei. Diese Autos unterscheiden sich zum Teil drastisch von den standardmäßigen Boliden.

– Ford Fiesta: Der weltbekannte Kleinwagen fährt sich trotz der geringeren Spitzengeschwindigkeit genauso wie die standardmäßigen TOCA-Autos.



– Van Diemen: Als Fahrer dieses Autos sollten Sie vor allem auf die Neigung zum Untersteuern achten. Ebenso wichtig ist es, Kollisionen um jeden Preis zu vermeiden.

– Lister, AC, TVR und Jaguar: Bei diesen Fahrzeugen müssen Sie Ihre Fahrweise komplett umstellen. Leiten Sie den Bremsvorgang normalerweise 75 bis 50 Meter vor einer Kurve ein, müssen Sie hier bereits 100 Meter (beim Jaguar sogar 150 Meter) vor



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

**Alle Cheats
100%
getestet**

der Kehre auf die Bremse steigen, um die Idealgeschwindigkeit vor der Einfahrt in die Kurve zu erreichen. Am Scheitelpunkt angekommen, beschleunigen Sie äußerst vorsichtig und geben erst auf der Geraden wieder Vollgas. Mit ein wenig Übung werden Sie mit diesen Autos die rasantesten Kurvenmanöver hinlegen.



– Scorpion: Das Auto fährt sich wie eine hypernervöse Version des ohnehin schwer zu beherrschenden Van Diemen.



Alle heckangetriebenen Autos werden auf nasser Straße zu unberechenbaren Vehikeln, da hier die ungünstige Gewichtsverteilung zwischen Vorder- und Hinterachse zum Tragen kommt. Auch hier gilt die Goldene Regel: Üben, üben und nochmals üben.

Strategie

■ Donington Grand Prix

Nach dem Start fahren Sie mit Vollgas auf die Rechtskurve "Redgate" zu. Um diese perfekt zu nehmen, halten Sie sich links, bremsen rechtzeitig und

lenken sehr spät nach rechts, um dann im Scheitelpunkt der Kurve wieder zu beschleunigen.

Nach der einfachen "Hollywood-Kurve" erwarten Sie die "Craner Curves", die mit moderater Geschwindigkeit ganz ohne Bremseinsatz zu befahren sind. Vor der anschließenden, scharf rechts abbiegenden "Old Hairpin" müssen Sie rechtzeitig vom Gas gehen, um nicht von der Straße zu kommen.

Nach einigen einfachen Kurvenkombinationen erwartet Sie der "McLeans Corner", eine scharfe Rechtskurve. An dieser Stelle kann das Rennen entschieden werden: Fahren Sie zu langsam, verlieren Sie wertvolle Zeit. Sind Sie aber zu schnell, landen Sie in der Streckenbegrenzung.

Die nächste Rechtskurve "Coppice" ist ziemlich anspruchslos, anschließend geht es mit Vollgas weiter. Kurz vor der S-Kombination halten Sie sich rechts, bremsen stark ab und fahren mit relativ geringer Geschwindigkeit durch die S-Kehren. Da der Speed eine sehr große Rolle spielt, sollten Sie die Bremsen lieber zu früh als zu spät einsetzen, da diese eventuell blockieren könnten. Anschließend halten

Sie sich links und achten dabei auf die CPU-gesteuerten Fahrzeuge, die recht früh bremsen. Sie steigen aber erst kurz vor der Kurve in die Bremsen und beschleunigen sofort wieder auf die "Goddards-Kurve" zu. Hier bremsen Sie so spät wie möglich, lenken nicht zu früh ein und schneiden die Kurve an, bevor Sie sich mit Vollgas auf die nächste Runde vorbereiten.

■ Silverstone

Die erste Kehre "Copse Corner" ist eine schnelle Rechtskurve, die ohne Bremseinsatz genommen werden kann: Gehen Sie in der Kurve ganz kurz vom Gaspedal, lassen Sie sich gleiten und geben Sie anschließend sofort wieder Vollgas.



Nach der Kurve halten Sie sich rechts und fahren auf "Maggots" zu, eine Links-Rechts-Schikane. Nach der "Beckett-Kurve" fahren Sie mit Vollgas auf die "Farm Hairpin" zu. Um hier nicht im Gras zu landen, sollten Sie auf die Streckenmarkierung achten. Halten Sie sich links, gehen Sie bei der 100-Meter-Tafel vom Gas, setzen Sie die Bremsen bei der 50-Meter-Anzeige ein und lenken Sie scharf nach links. Beim Bremsvorgang sollten Sie pumpen, anstatt voll in die Eisen zu steigen. Sobald Sie den



Scheitelpunkt erreicht haben, geben Sie Gas und richten Ihr Fahrzeug auf der Ideallinie aus, um mit Höchstgeschwindigkeit durch die relativ einfache "Bridge" zu fahren.

Nach einigen einfachen Kurven erwartet Sie die "Priory-Kehre", eine Linkskurve, die weitaus schneller durchfahren werden kann, als es auf den ersten Blick aussieht. Halten Sie sich auf der rechten Seite, bremsen Sie scharf, lenken Sie ganz sanft ein und geben Sie wieder Vollgas, um von der rechten Streckengrenzung geleitet zu werden.

Da die folgende Linkskurve ein wenig anspruchsvoller ist, müssen Sie frühzeitig bremsen und beim Beschleunigungsvorgang die ganze Streckenbreite ausnützen. Die abschließende "Luffield-Kurve" ist eine ohne Probleme mit Vollgas zu durchfahrende Rechtskurve, die in die Zielgerade mündet.

Thrupton

Gleich nach dem Start führt die Strecke nach rechts auf die "Allard-Kurve" zu. Kurz vor der linken Biegung und dem abschließenden Gefälle verengt sich der Kurs. Halten Sie sich rechts, fahren Sie durch die Kurve und schwenken Sie gleich auf die linke Seite, da die folgenden Bremsensätze sehr schwierig sind: Bremsen Sie kurz an, lenken Sie ein und beschleunigen Sie.



Schneiden Sie die "Cobb-Kurve" an, um gut durch die anschließende "Seagrave-Kurve" zu kommen, bei der die Strecke ansteigt. Die folgende Linkskurve "Noble" ist sehr einfach, allerdings taucht sie erst sehr spät auf. Fahren Sie trotzdem weiter mit Vollgas und halten Sie die Ideallinie.

Die nächste Kurve, "Goodwood", ist eine langgezogene Kehre, die in die enge "Village-Kurve" mündet. Sind beide Kurven geschafft, geht es mit Vollgas

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 Fax 07247/42 48
Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht! Lösungshefte ab 9,80 DM
Abholung in der Versandzentrale möglich. Gewerbering 24 - 76351 Linkenheim bei Karlsruhe

Angebote Sony Playstation		
Abe's Oddysee	DV	49,99
Allen Trilogy	DV	49,99
Battle Arena Toshinden	DV	49,99
Bust a Move 3D	DV	49,99
C & C 2 Alarmstufe Rot	DV	49,99
Colony Wars 2	DV	49,99
Command & Conquer	DV	49,99
Construtor	DV	49,99
Cool Boarders 2*	DV	49,99
Crash Bandicoot 2	DV	49,99
Croc	DV	49,99
Darkstalkers	DA	49,99
Devils Deception	DA	49,99
Fantastic Four	DV	49,99
Fifa 98	DV	49,99
Final Fantasy VII	DV	49,99
Formel 1 97	DV	39,99
Formel 1 98	DV	49,99
Forsaken	DV	49,99
G-Police	DV	49,99
Golden Goal	DV	39,99
Gran Turismo	DV	49,99
Grand Theft Auto	DV	49,99
Grand Theft Auto London	DV	49,99
Heart of Darkness	DV	49,99
Hercules	DV	39,99
Lemmings	DV	49,99
Medevil*	DV	49,99
Megaman X3	DV	49,99
Mickey's Wild Adventure	DV	49,99
Moto Racer	DV	49,99
Motor Mash	DV	49,99
ODT	DV	49,99
Olympic Games	DV	49,99
Pocket Fighter	DV	49,99
Porsche Challenge	DV	49,99
R Types	DV	49,99
Rayman	DV	49,99
Resident Evil	DV	49,99
Revelation	DV	49,99
Rival School	DV	49,99
Riven	DV	49,99
Road Rash	DV	49,99
Soviet Strike	DV	49,99
Space Jam	DV	49,99
Street Racer	DV	49,99
Tekken 2	DV	49,99
Titan Wars	DA	49,99
TOCA	DV	49,99
Tomb Raider 2	DV	49,99
Trash It	DV	49,99
True Pinball	DV	49,99
V-Rally	DV	49,99
V-Tennis	DV	49,99
Vergessene Welt	DV	49,99
Viva Fußball	DV	49,99
Worms	DV	49,99
5th Element	DV	89,99
Abe's Exodius	DV	99,99
Ace Combat 2	DV	94,99
ACM 1918*	DA	99,99
Actua Soccer 3	DV	102,99
Akuli the Heartless	DV	99,99
Allen Resurrection*	DV	98,99
All Star Tennis 99	DV	104,99
Alundra	DV	96,99
Amored Core	DV	99,99
Ape Escape + Dual Shock*	DV	139,99
Ape Escape*	DV	99,99
Apocalypse	DV	99,99
Arc of Time	DV	96,99
Assault	DV	99,99
Asterix	DV	99,99
Asteroids	DV	94,99
Atlantis	DV	99,99
Attack of the Saucerman*	DV	96,99
Azure Dreams	DV	98,99
B-Movie	DV	79,99
Baseball Edition 2000*	DV	99,99
Billard Nights*	DV	92,99
Blaze & Blade	DV	108,99
Blood Lines*	DV	93,99
Bloody Roar 2*	DV	99,99
Bombberman Fantasy Race*	DV	99,99
Bombberman World	DV	93,99
Bombberman*	DV	92,99
Box Champions	DV	99,99
Breath of Fire 3	DV	106,99
Bugs Life	DV	99,99
Bugs Running*	DV	105,99
Bundesliga Stars 2000*	DV	99,99
Bust a Groove	DV	99,99
Bust a Move 4	DA	83,99
C & C Gegenschlag	DV	99,99
C3 Racing	DV	93,99
Caesars Palace 2	DA	94,99
Capcom Generation*	DV	???
Carmaageddon*	DV	96,99
CBZ	DA	92,99
Civilization 2	DV	99,99
Colin Mc Rae Rally	DV	102,99
Conflict*	DV	???
Crash Bandicoot 3	DV	99,99
Croc 2*	DV	99,99
Dead or Alive	DV	99,99
Diablo	DV	99,99
Discworld Noir*	DV	99,99
Dreams	ML	99,99
Earthworm Jim 3D*	DA	99,99
FIFA 99	DV	99,99
Fluid	DV	89,99
G-Police II*	DV	99,99
G Darius	DV	99,99
Granstream Saga	DV	93,99

DRIVER 104,99 DM
GT GRAN TURISMO 49,99 DM
Racing 2 49,99 DM
SONDERPREIS
ab 60,00 DM liefern wir
Versandkostenfrei !
An & Verkauf von Gebrauchware

SONY Playstation Grundgerät 249,00 DM
incl. DEMO CD, Anschlusskabel, Dual Shock Controller, 6 Monate Garantie
LEGACY OF KAIN 104,99 DM
V-RALLY 107,99 DM
SILENT HILL 109,99 DM

Guardians Crusade	DV	97,99
Hard Edge	DV	104,99
Herc's Adventure	DV	99,99
Hot Wheels*	DV	99,99
HUGO	DV	99,99
Hugo 2	DV	99,99
John Madden NFL 2000*	DV	99,99
Karego Deception 2*	DV	99,99
Kensel - Sacred Flot	DV	99,99
Kingsley	DV	99,99
KKND 2	DV	99,99
Legends	DV	99,99
Life Wire	DA	79,99
Live Wire*	DA	83,99
Lucky Luke	DV	99,99
Magick the Gathering	DV	99,99
Marvel Super Heroes vs Street Fighter	???	???
Master of Monsters	DV	109,99
Mega Man Legends	DV	89,99
Mega Man X4	DV	89,99
Megaman 8	DV	96,99
Megaman Battle and Chase	DV	89,99
Men in Black	DV	104,99
Metal Gear Solid	DV	104,99
Monkey Hero	MA	99,99
Monopoly	DV	86,99
Monster Seed	DV	96,99
Moto Racer 2	DV	99,99
Musik	DV	99,99
N2o	DV	84,99
Nascar 99	DV	99,99
NBA Pro 99	DV	99,99
Need for Speed IV	DV	99,99
NFL Blitz*	DA	89,99
NHL 2000*	DV	99,99
NHL 99	DV	99,99
NHL Face Off 99	DV	92,99
Ninja	DV	99,99
NWO Thunder	DV	99,99
Omega Boost*	DV	93,99
Outcast*	DV	104,99
Pax Corpus	DV	59,99
Point Blank 2*	???	???
Pool Hustler	MA	69,99
Populous - The Beginning	DV	99,99
Pro 18 World Tour Golf	DV	99,99
Pro Pinball Timeshock	DV	99,99
Payback	DV	99,99
Puma Street Soccer	DV	117,99
R Type Delta	DV	92,99
Racer	DV	105,99
Rascal	DV	99,99
Rayman II*	DA	86,99
RC Stunt Copter*	DV	99,99
Resident Evil DC	DV	94,99
Retro Force	DA	???
Revolt*	DV	99,99
Ridge Racer 4	DV	99,99
Road Rash 3D	DV	99,99
Rugrats	DV	99,99
Running Wild	DV	99,99
SCARS	DV	99,99
Sensible Soccer 2000	DV	89,99
Shadow Gunner	DV	99,99
Shadowman*	DA	99,99
Shanghai True Valor	DV	104,99
Smash Court Tennis	DV	94,99
South Park*	DV	101,99
Sports Car GT	DV	99,99
Spyro - The Dragon	DV	99,99
Star Wars Racer*	DV	104,99
Street Fighter Alpha 3*	DV	101,99
Street Skater	DV	84,99
SWING	DV	101,99
Tankies*	DV	109,99
Tekken 3	DV	79,99
Tetris Plus	DV	99,99
Theme Hospital	DV	99,99
TOCA 2	DV	99,99
Tomb Raider 3	DV	109,99
UEFA Champions L 1998/99	DV	109,99
Victory Boxing 2	DV	64,99
Vigilante 8	DV	99,99
Virus*	ML	99,99
Warzone 2100	DV	99,99
WCW Mayhem*	DV	99,99
Wild Arms	DV	99,99
Wing Over 2	DV	99,99
Wipeout 3*	DV	79,99
WWF Attitude*	DV	99,99
X Game Pro Boarders	DV	99,99
Zubehör		
Barracuda 2 Dual Shock	DV	59,99
Barracuda Analog Pad	DV	44,99
Blaze Avenger Light Gun	DV	93,99
Blaze CyberShock Controller	DV	59,99
BLAZE Eraser Light Gun	DV	59,99
Blaze Hyper Mouse	DV	34,99
BLAZE Xploder	DV	89,99
Blaze Xploder pro	DV	129,99
Design Folien Set - PSX	DV	14,99
Game Buster deluxe	DV	94,99
Gamer Station Force Lenkrad	DV	139,99
Guillemont Race Station Shock 2 TM	DV	49,99
L3 Space Station	DV	99,99
Link Kabel	DV	19,99
Memory Card 1 MB	DV	19,99
Memory Card 1 MB (3er-Pack)	DV	39,99
Memory Card 120 Block	DV	49,99
Memory Card 2MB	DV	29,99
Memory Card 360 Block	DV	59,99
Memory Card 4MB	DV	33,99
Memory Card 720 Block	DV	84,99
Pad Verlängerungskabel	DV	19,99
RF Adapter	DV	29,99
RGB Scart Kabel	DV	19,99
SONY Aschi Pad	DV	54,99
SONY CD Case	DV	29,99
SONY Controller Dual Shock	DV	69,99
SONY G-Con 45	DV	79,99
SONY Maus	DV	54,99
SONY Memory Card burt	DV	29,99
SONY Multi Tap	DV	59,99
SONY NeGcon	DV	79,99
SONY Playstation Gerät	DV	239,00
Thrustmaster Shockhammer Pad	DV	74,99



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

weiter. Achten Sie nur darauf, keine allzu hektischen Lenkbewegungen auszuführen. Nach diesen einfachen Kurvenkombinationen erwartet Sie die gefährliche "Club-Schikane", die sehr früh abgebremst werden muß. Haben Sie die Ideallinie gefunden, kommen Sie nahezu ohne Probleme durch diese Kombination und fahren mit Vollgas auf die Ziellinie zu.

■ Brands Hatch

Der kürzeste aller Kurse gehört aufgrund seiner Streckenführung zu den anspruchsvolleren Rennstrecken, die mit sehr viel Sorgfalt gefahren werden muß.

Um durch die erste Rechtskurve, "Paddock Hill", zu kommen, müssen Sie sehr spät bremsen und am Scheitelpunkt beschleunigen. Lenken Sie danach vorsichtig nach links, passieren Sie die Brücke und treten Sie vor der "180°-Druids-Haarnadelkurve" rechtzeitig in die Bremse. Schlagen Sie das Lenkrad vorsichtig ein und geben Sie sachte Gas, bis Sie den Scheitelpunkt erreicht haben. Hier beschleunigen Sie auf das Maximum.



Halten Sie sich dann auf der rechten Seite und schwenken Sie kurz vor der Linkskurve "Graham Hill" nach links, um die Kurve anzuschneiden. Beschleunigen Sie wieder bis zur "Surtees-Kurve", achten Sie auf die unebene Fahrbahn und vermindern Sie Ihre Geschwindigkeit vor der "McLaren Kehre", die steil ansteigt. Die abschließende, langgezogene Kurve (eigentlich handelt es sich um zwei Kurven) wird mit einer konstanten Geschwindigkeit befahren, wobei Sie darauf achten müssen, nicht zu weit nach links abzudriften.

Sobald Sie die Einfahrt der Boxengasse erblicken, geben Sie Gas und positionieren sich auf der Ideallinie, um für die nächste Runde gerüstet zu sein.

■ Oulton Park

Nach dem Start fahren Sie mit Vollgas auf die Rechtskurve "Old Hall" zu. Schneiden Sie diese bei Höchstgeschwindigkeit innen an, um ohne Zeitverlust hindurchzufahren. Die nächste Herausforderung erwartet Sie in Form der "Cascades": Gehen Sie vor der Kurve vom Gaspedal, lenken Sie ein und steigen Sie auf die Bremse, um anschließend die enge Rechtskehre "Fosters" zu nehmen. Danach meistern Sie die Schikane und fahren mit Vollgas auf die "Knickerbrook-Kurve" zu.



Nach dem flachen Anstieg zur Brücke geht es wieder hinab zur langgezogenen Rechtskurve "Druids". Obwohl Sie diese Kurve mit Vollgas nehmen können, gehen Sie besser vom Gas, um ohne große Lenkbewegungen durchzukommen.

Vor dem "Lodge Corner" müssen Sie sehr früh bremsen und das Lenkrad scharf rechts einschlagen. Um einen Ausfall zu vermeiden, sollten Sie hier lieber zu langsam als zu schnell einfahren. Ist diese Hürde gemeistert, geht es mit Vollgas weiter in Richtung Ziellinie.

■ Donington-Kurzversion

Hier sollten Sie sich am "Donington GP" orientieren. Die einzige Ausnahme ist, daß Sie sich nach der "Coppice-Kehre" links halten, um die letzte Schikane zu meistern: Bremsen Sie frühzeitig, lenken Sie spät ein, und beschleunigen Sie so heraus, daß Sie den Scheitelpunkt anschneiden und nach rechts driften.



■ Croft

Croft ist ein sehr anspruchsvoller Kurs, der Ihnen alles abverlangt. Halten Sie sich auf der Startgeraden auf der linken Seite und tippen Sie die Bremse kurz an, um gut in den ersten Abschnitt der knackigen "180°-Hawthorn-Kehre" zu kommen. Schneiden Sie die erste Rechtskurve an, um ideal in die zweite zu driften. Bremsen Sie vorsichtig, bevor es in die abschließende, langgezogene Rechtskurve geht, in deren Scheitelpunkt Sie wieder beschleunigen.

In der nächsten Schikane dürfen Sie keinesfalls die linke Streckenbegrenzung berühren – gehen Sie lieber ein wenig vom Gas und fahren Sie dann mit Vollgas auf "Tower Bend" zu. Bremsen Sie rechtzeitig auf etwa 120 km/h herunter, um auf der Ideallinie durchzufahren, und geben Sie dann wieder Vollgas.



Nach der Geraden folgen einige S-Kurven, die allesamt angeschnitten werden können, sowie die "Sunny-Kurve". Gehen Sie vom Gas und versuchen Sie, immer in der Fahrbahnmitte zu bleiben. Lassen Sie sich in der Linkskurve nach außen drücken, steigen Sie hart auf die Bremse und lenken Sie frühzeitig ein, um die sehr scharfe Rechtskurve zu meistern. Beschleunigen Sie aus der Kurve hinaus, driften Sie nach rechts und steigen Sie sofort wieder auf die Bremse, um die letzte Haarnadelkurve zu passieren. Sind Sie an dieser Stelle zu vorsichtig, kann es passieren, daß Sie innen überholt werden. Nach der Spitzkehre geben Sie Vollgas und fahren über die Ziellinie.

■ Knockhill

Halten Sie sich nach dem Start links und gehen Sie vor der ersten Rechtskurve vom Gas. Schneiden Sie diese nicht zu extrem an, da Sie sonst möglicherweise nach außen gedrängt werden.

Um die nächste Linkskurve perfekt zu nehmen, sollten Sie auf der Ideallinie fahren. Anschließend bremsen Sie rechtzeitig vor der "McIntyre-Kehre" und beschleunigen weiter in Richtung "Butchers". Halten Sie sich links, schneiden Sie die Kurve an und fahren Sie die kurze Gerade mit Vollgas weiter. Die "Clark-Kurve" fahren Sie vorsichtig an, schneiden den Scheitelpunkt und lassen sich am Kurvenausgang nach außen treiben, um mit Vollgas in die nächste Gerade zu kommen. Hier achten Sie wieder auf die Streckenzeichen, um am 100-Meter-Schild



zu bremsen. Schlagen Sie das Lenkrad spät ein und steigen Sie sofort wieder auf das Gaspedal. Haben Sie diese Haarnadelkurve perfekt genommen, sollten Sie so schnell sein, daß Sie vor der Ziellinie noch einige Konkurrenten überholen können.

■ Snetterton

Nach dem Start halten Sie sich auf der linken Seite, um die "Senna-Kurve" zu passieren. Wer Nerven aus Stahl besitzt, der nimmt die erste Rechtskurve mit Höchstgeschwindigkeit. Achten Sie aber darauf, daß Sie die Kehre nicht zu eng schneiden. Vorsichtiger Zeitgenossen gehen kurz vom Gas, lenken ein und beschleunigen am zweiten Scheitelpunkt wieder auf Maximalgeschwindigkeit.

Vor der "Sear-Kurve" steigen Sie fest auf die Bremse, lenken früh ein und schneiden die Kurve an. Sind Sie hier zu schnell, kann es passieren, daß Sie nach außen getragen werden und die linke Fahrbahnbegrenzung berühren. Nach der "Sear" fahren Sie mit Vollgas auf die Gerade und bremsen vor der nächsten Linkskurve stark ab. Die anschließende Links-Rechts-Kombination wird äußerst moderat durchfahren. Wagemutige fahren hier einfach geradeaus über den Grünstreifen und sparen so wertvolle Zeit. Wie aber bereits erwähnt, kann ein Fahrfehler auf Gras verheerende Auswirkungen haben.

Nach den S-Kombinationen fahren Sie mit maximalem Speed durch die beiden einfachen Rechtskurven, "Bomb Hole" und "Coram". Vor der abschließenden Schikane "Russel Bend" bremsen Sie scharf ab und schlagen das Lenkrad ruckartig ein. Beschleunigen Sie so früh wie möglich, um möglicherweise den einen oder anderen Konkurrenten noch vor der Ziellinie zu überholen.



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

Alle Cheats
100%
getestet

Auf ein neues!

PLATINUM

Sie haben sich einen PlayStation-Klassiker aus der Platinum-Serie zugelegt und kommen an einer bestimmten Stelle nicht mehr weiter? Kein Problem! Diese Rubrik listet alle bekannten und vor allem funktionierenden Cheats, Paßwörter und Tricks zu Spielen aus der Budget-Reihe auf.

Wie Sie wissen, stellen wir Ihnen Cheats zu Platinum-Spielen und Klassikern im Rahmen unserer Oldie-Cheats vor. Was aber passiert mit Spielen, die zwar in eine dieser Rubriken fallen, zu denen aber nur wenige Schummeleien bekannt sind? All diese verschmähten Titel handeln wir auf den folgenden acht Seiten ab. Falls Sie Top-Games wie beispielsweise *Tomb Raider*, *V-Rally* oder *wipeOut* vermissen, so liegt das daran, daß diese mit Sicherheit in den kommenden Ausgaben komplett abgehandelt werden.

Bust-A-Move 2

■ Another World

Wollen Sie im Puzzle-Modus an neue Knocheien herankommen, müssen Sie während des Titelbildschirmes (Meldung "Push Start") die Tastenkombination [R1], ⊕, [L2], Runter eingeben. Waren Sie erfolgreich, erscheint eine kleine Figur in der unteren rechten Ecke Ihres Bildschirms.

■ Mehr Continues

Wem die sechs Continues im Puzzle-Modus nicht ausreichen, der sollte im Optionsbildschirm die Tastencombo Links, Rechts, [R1], [R2], [L2], [L1], ⊕, Runter eingeben. Anschließend markieren Sie den Menüpunkt "Credits" und drücken so oft auf X, bis der Timer auf Null zurückgezählt hat. Im Test kamen wir auf stolze 18 Continues.

■ Neue Charaktere

Um im Puzzle-Game an neue Charaktere heranzukommen, starten Sie eine neue Puzzle-Knochei, geben im zu Beginn auftauchenden Kartenbildschirm die Tastenfolge Links, Links, ⊕, Runter ein und drücken zusätzlich die Tasten [L1] + [L2] + [R1] + [R2]. Nach erfolgreicher Eingabe erscheint ein neuer Charakterauswahlbildschirm.

Crash Bandicoot

■ Superpaßwort

Mit Hilfe des Superpaßwortes erhalten Sie nicht nur 100% (Dr. Neo Cortex), alle Edelsteine und Schlüssel, sondern auch Zugang zu jedem Level. Um diesen Cheat zu aktivieren, geben Sie im Paßwort-Bildschirm folgenden Code ein: ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊗, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊗, ⊕, ⊗, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊗, ⊕, ⊕, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗.



■ Paßwörter

2% (Jungle Rollers): ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊕, ⊕
6% (Boulders): ⊗, ⊗, ⊕, ⊕, ⊗, ⊕, ⊕, ⊕
11% (Papu Papu): ⊕, ⊕, ⊗, ⊕, ⊕, ⊕, ⊗, ⊕
13% (Rolling Stones): ⊗, ⊕, ⊗, ⊗, ⊗, ⊕, ⊕, ⊗
18% (Native Fortress): ⊕, ⊕, ⊕, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗
22% (Ripper Roo): ⊗, ⊕, ⊕, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗
27% (Temple Ruins): ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊕, ⊕
31% (Boulder Dash): ⊕, ⊗, ⊕, ⊕, ⊗, ⊕, ⊗, ⊕
36% (Koala Kong): ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊕, ⊗, ⊕
38% (Heavy Machinery): ⊕, ⊕, ⊗, ⊕, ⊗, ⊕, ⊗, ⊗
52% (Pinstripe): ⊕, ⊕, ⊗, ⊗, ⊗, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗
56% (Slippery Climb): ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊗, ⊕, ⊕, ⊕, ⊗, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕
63% (Castle Machinery): ⊕, ⊕, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗
68% (The Lab): ⊕, ⊕, ⊗, ⊗, ⊕, ⊗, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊕, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗



Level 4-6 (Panic at Platform Pete's lair): ☺, ☹, ☹,
☹, ☹, ☹, ☹, ☺, ☹, ☹, ☹, ☹, ☹, ☹

Endsequenz: Wolke, Medusa, Pegasus, Wolke im Kreis



Level 5-B (Secret Sentinel): Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ,
Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ, Ⓢ

Alle Kurse schalten Sie frei, indem Sie eine neue

Der Heldenparcours: Hydra, Medusa, Wolke im Kreis, Medusa



Im Wald der Zentauren: Centaur, Kopf, Minotaurus, Bogenschütze
 Theben erleben und sterben: Centaur, Wolke im Kreis, Hydra, Kopf
 Die Hydra: Wolke im Kreis, Helm, Wolke im Kreis, Soldat
 Die Grotte der Medusa: Bogenschütze, Pegasus, Bogenschütze, Centaur
 Kampf dem Zyklopen: Helm, Pegasus, Kopf, Bogenschütze
 Der Flug der Titanen: Soldat, Wolke im Kreis, Wolke im Kreis, Wolke im Kreis



Der Schlund der unendlichen Qualen: Medusa, Soldat, Centaur, Pegasus
 Im Sog der Seelen: Soldat, Wolke, Soldat, Centaur

Endsequenz: Pegasus, Soldat, Centaur, Soldat

■ Paßwörter Helden

Der Heldenparcours: Wolke im Kreis, Hydra, Helm, Wolke
 Im Wald der Zentauren: Wolke, Wolke im Kreis, Soldat, Soldat
 Theben erleben und sterben: Minotaurus, Medusa, Hydra, Medusa
 Die Hydra: Medusa, Soldat, Pegasus, Centaur
 Die Grotte der Medusa: Hydra, Soldat, Pegasus, Centaur
 Kampf dem Zyklopen: Helm, Pegasus, Minotaurus, Helm
 Der Flug der Titanen: Hydra, Pegasus, Pegasus, Helm
 Der Schlund der unendlichen Qualen: Soldat, Kopf, Medusa, Wolke im Kreis
 Im Sog der Seelen: Wolke im Kreis, Hydra, Minotaurus, Soldat
 Endsequenz: Centaur, Medusa, Helm, Hydra

Need help?

Egal, wieviele Tips&Tricks-Seiten wir auch im Heft bringen, alle Leser-Fragen können wir wohl nie auflösen. Denn natürlich werden auch immer wieder ältere Spiele geぞockt, die bei uns im Heft längst abgefeiert wurden. Oder aber die Games sind so brandneu, daß sie erst im nächsten Heft bei uns auf den Cheat-Seiten auftauchen. Damit Sie dann nicht im Regen stehen, sorgt unsere Telefon-Hotline dafür, daß Sie schnell die Rätsel-Klippen überwinden können. Ein kompetentes Team hilft Ihnen von 8:00-24:00 Uhr an allen sieben Tagen der Woche, Ihre Knobel-Sorgen zu vergessen - schließlich muß schnelle Hilfe auch nach Feierabend und am Wochenende gewährleistet sein!



Tips&Tricks-Hotline

0190 / 87326812 *

Aus einem Fundus von über 1.200 Spiellösungen wird dabei geschöpft - genug Stoff, um fast alle Fragen zu beantworten. Und falls tatsächlich die von Ihnen gewünschte Information nicht dabei sein sollte, gibt es noch keinen Grund zum Verzweifeln: Denn dann notieren sich unsere fleissigen Helferlein Ihre Telefon-Nummer und ggf. Email-Adresse, begeben sich auf die Suche Ihres speziellen Problems und rufen Sie anschließend an oder schicken Ihnen eine Email mit den gewünschten Informationen.

Helferlein gesucht!

Sie haben Spaß daran, anderen zu helfen? Spiele sind Ihr Hobby? Und dann besitzen Sie auch noch einen PC, ISDN-Anschluß und einen Internet-Account? Dann könnten wir für Sie genau die richtige Nebenbeschäftigung haben: Unser Hotline-Team sucht noch zuverlässige Mitarbeiter, die von zu Hause aus auf Jagd nach Tips&Tricks gehen. Bei Interesse bitte eine Email an 22ks@infoenie.com schicken - vielleicht sind Sie schon bald ein Team-Mitglied in unserer Hotline!



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

Alle Cheats
100%
getestet

Es war einmal...

SEIEN

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 werfen wir einen tiefen Blick auf *Future Cop L.A.P.D.*

Future Cop L.A.P.D.

Electronic Arts Ausflug in das futuristische Los Angeles gehört nicht unbedingt zu den einfachen Spielen. Wer hierbei Probleme hat, der freut sich mit Sicherheit über die stattliche Anzahl von Cheats und Codes, die wir zusammengetragen haben. Und daß es in LA auch im richtigen Leben ziemlich hart zugeht, davon konnten wir uns während des diesjährigen E3-Besuches ein Bild machen ...

■ Unverwundbarkeit

Obwohl es sich bei Ihrem Polizeiroboter um einen ziemlich kräftigen Gesellen handelt, geht die Lebensenergie des öfteren zur Neige. Um hier immer auf der sicheren Seite zu sein, sollten Sie das Spiel pausieren, mit einem Druck auf **[SELECT]** in den Optionsmodus schalten und den Menüpunkt "Lautstärke Effekte" markieren. Geben Sie dann die Tastenkombination **⊙, ⊙, [SELECT], [SELECT], ⊙, [SELECT], ⊗, ⊙** ein, klicken Sie auf "Beenden", und bestätigen Sie mit "Ja". Haben Sie alles richtig gemacht, flackert das Bild kurz, und das Menü ist immer noch zu sehen. Kehren Sie wieder zum Spiel zurück, und erfreuen Sie sich an Ihrer Unverwundbarkeit.

■ Levelskip

Falls Sie mal an einer besonders schweren Mission verzweifeln, sollten Sie den Levelskip in Anspruch nehmen. Pausieren Sie dazu das Spiel, schalten Sie mit **[SELECT]** in den Optionsmodus und markieren Sie den Befehl "Lautstärke Effekte". Geben Sie die Tastenkombination **⊙, ⊙, ⊙, ⊙, ⊗, [SELECT], ⊗, [SELECT]** ein, klicken Sie auf "Beenden", und bestätigen Sie mit "Ja". Waren Sie erfolgreich, ist das Level beendet, und Sie spielen in der nächsten Stufe weiter.

■ Voller Schutzschild

Wem der Unverwundbarkeitscheat zu hinterhältig erscheint, der sollte zumindest sein Schutzschild auffrischen. Dies erreichen Sie, indem Sie das lau-



fende Spiel pausieren, in den Optionsmodus schalten und den Eintrag "Lautstärke Effekte" markieren. Geben Sie dann die Tastencombo **⊙, [SELECT], ⊙, ⊗** ein, klicken Sie auf "Beenden", und bestätigen Sie mit "Ja". Flackert der Bildschirm kurz, wurde der Cheat erfolgreich eingegeben, und Ihr Schutzschild ist wieder auf den maximalen Wert angewachsen.

■ Munition für die MG

Geht Ihnen mitten im Gefecht die Munition für das Maschinengewehr aus, müssen Sie nicht gleich verzweifelt zur nächsten Aufladestation hetzen. Weit aus einfacher ist es, das Spiel zu pausieren, die Option "Lautstärke Effekte" zu aktivieren und die Tastenkombination **⊙, ⊙, [SELECT], ⊗, [SELECT], ⊗, ⊙, ⊙** einzugeben. Um diesen Code zu aktivieren, klicken Sie auf "Beenden" und bestätigen mit "Ja". Waren Sie erfolgreich, flackert der Bildschirm, und Sie dürfen ins Spiel zurückkehren.

■ MG Power-Up

Um die Durchschlagskraft Ihres Maschinengewehrs zu verstärken, müssen Sie das Power-Up in Anspruch nehmen. Dieses erhalten Sie am schnellsten, wenn Sie das laufende Spiel pause-



ren, die Option "Lautstärke Effekte" markieren und die Tastenfolge $\odot$, $\odot$, $\odot$, $\otimes$, $\otimes$, $\otimes$, $\odot$, $\boxed{\text{SELECT}}$ eingeben. Klicken Sie dann auf "Beenden", und bestätigen Sie mit "Ja". Ruckelt der Bildschirminhalt, waren Sie erfolgreich und dürfen ins Spiel zurückkehren, um mit frischer Feuerkraft für Ruhe und Ordnung zu sorgen.

■ Munition für schwere Waffen

Geht die Munition für Ihre schweren Waffen zur Neige, müssen Sie folgendermaßen vorgehen, um diese wieder aufzufrischen: Pausieren Sie das laufende Spiel, und schalten Sie mit $\boxed{\text{SELECT}}$ in den Optionsmodus. Markieren Sie den Befehl "Lautstärke Effekte", und geben Sie die Tastencombo $\odot$, $\otimes$, $\boxed{\text{SELECT}}$, $\odot$, $\odot$, $\otimes$, $\boxed{\text{SELECT}}$, $\odot$ ein. Klicken Sie dann auf "Beenden", und bestätigen Sie mit "Ja". Waren Sie erfolgreich, flackert der Bildschirm, und Sie dürfen ins Spiel zurückkehren.



■ Power-Ups für schwere Waffen

Nicht nur das Maschinengewehr, auch die schweren Waffen dürfen durch Power-Ups aufgebohrt werden.

Am schnellsten erreichen Sie dies, indem Sie das laufende Spiel pausieren, mit $\boxed{\text{SELECT}}$ in das Optionsmenü schalten, den Eintrag "Lautstärke Effekte" markieren und die Tastenfolge $\odot$, $\odot$, $\odot$, $\otimes$, $\odot$, $\otimes$ eingeben. Zum Abschluß klicken Sie auf "Beenden" und "Ja" und kehren zum Spiel zurück.



■ Munition für Spezialwaffen

Auch die Munition der Spezialwaffen geht irgendwann zu Ende. Und um dann nicht ins Hintertreffen zu gelangen, müssen Sie für schnellen Nachschub sorgen. Dies erreichen Sie, indem Sie das Spiel pausieren, mit $\boxed{\text{SELECT}}$ in den Optionsmodus schalten und den Menüpunkt "Lautstärke Effekte" markieren. Geben Sie dann die Tastenkombination $\odot$, $\boxed{\text{SELECT}}$, $\odot$, $\odot$, $\odot$, $\boxed{\text{SELECT}}$, $\otimes$ ein und klicken Sie auf "Beenden" und "Ja". Flackert der Bildschirm, waren Sie erfolgreich und kehren wieder zum Spiel zurück.

■ Mehr Sprungkraft

Um die Sprungkraft Ihres Polizei-Mechs zu verbessern, pausieren Sie das Spiel und schalten mit $\boxed{\text{SELECT}}$ in den Optionsmodus. Hier markieren Sie den Befehl "Lautstärke Effekte", geben die Tastenfolge $\odot$, $\odot$,



$\odot$, $\odot$, $\odot$, $\otimes$, $\boxed{\text{SELECT}}$, $\odot$, $\otimes$, $\boxed{\text{SELECT}}$, $\odot$ ein, und bestätigen Sie mit "Beenden" und "Ja". Auch hier bestätigt ein ruckelnder Bildschirm die korrekte Eingabe.

■ 200 Bonus-Punkte

Wer auf die Schnelle 200 Bonuspunkte ergattern möchte, geht folgendermaßen vor: Pausieren Sie das Spiel, schalten Sie mit $\boxed{\text{SELECT}}$ in den Optionsmodus, und markieren Sie den Eintrag "Lautstärke Effekte". Geben Sie die Tastencombo $\odot$, $\odot$, $\odot$, $\otimes$, $\boxed{\text{SELECT}}$, $\odot$, $\otimes$ ein, und bestätigen Sie mit "Beenden" und "Ja". Waren Sie erfolgreich, sollte der Bildschirm flackern.

■ Alle Missionen beendet

Wollen Sie alle Missionen so schnell wie möglich beenden, geben Sie das Paßwort DITIFISLFL ein. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie die Variante "Verbrechensbekämpfung" oder "Kampf ums Revier" gewählt haben.



Cheats ...TOP SECRET...TOP SECRET

Alle Cheats 100% getestet

■ Alle Missionen beendet plus neue Waffen (4/4/5)

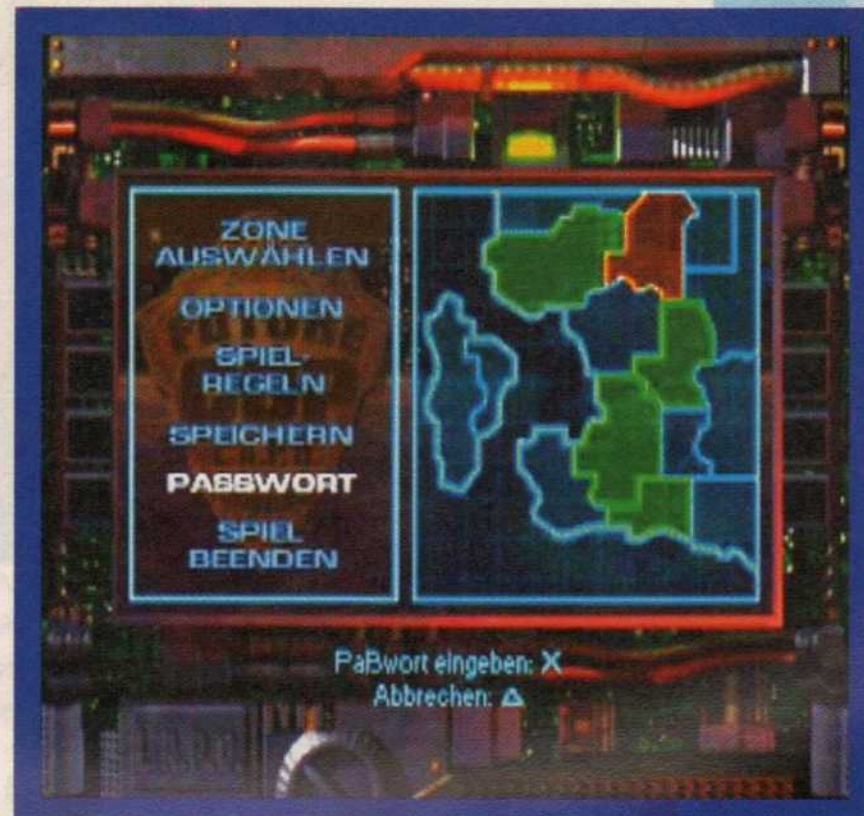
Um alle Missionen zu beenden und zudem in den Besitz neuer Waffensysteme zu gelangen, müssen Sie das Paßwort DYPYFASRHR eingeben. Auch dieser Code funktioniert sowohl bei der "Verbrechensbekämpfung" als auch beim "Kampf ums Revier". Um aber alle Waffen (5/5/5) zu besitzen, geben Sie das Paßwort DYSIFASRHY ein.



■ Levelcodes

"Verbrechensbekämpfung"

Zone	Level	Paßwort
2	Zuma Beach	TAFRGYBLRR
3	La Brea Tar Pits	CRGRGYBLRY
4	Venice Beach	FUMRGYBLRL



■ Alles

Das ultimative Paßwort DYTIFASUHL verhilft Ihnen nicht nur zu allen Waffen, sondern schaltet auch die Missionen frei. Aus diesem Grund sollten Sie sich mit der Eingabe dieses Codes ein wenig Zeit lassen.

■ Bonuswaffen

Wollen Sie die Missionen selbst erledigen und benötigen dazu ein wenig Schützenhilfe, sollten Sie das Paßwort SYMRGOBRRL eingeben. Dies verhilft Ihnen zu drei Bonuswaffen.

5	Hell's Gate Prison	SICUGYBLLI
6	Studio City	TAFUGYBLLR
7	LAX Spaceport	CRGUGYBLLY
8	Long Beach	FUMUGYBLLL
	Long Beach abgeschlossen	SIFYGYBISR

■ Levelcodes "Kampf ums Revier"

Urban Jungle (Level 5):	FUCUGYBIMI
Urban Jungle (Level 10):	SUHUGYBIDR
Proving Grounds (Level 5):	SICRRYBLLI
Proving Grounds (Level 10):	TIFRNYBLSR
Hollywood Keys (Level 5):	SICRGYDLLI
Hollywood Keys (Level 10):	TIFRGYPLSR
Venice Beach (Level 5):	SICRGLBLLI
Venice Beach (Level 5):	MIFRGIBLSR



HASTA LA VISTA, BABY!



Sony PlayStation



GAMES

A BUG'S LIFE	KD	79,90
APOCALYPSE	KD	79,90
ASTERIX	KD	79,90
BREATH OF FIRE 3	KD	69,90
BUGS BUNNY AUF ZEITREISE	KD	89,90
BUST-A-MOVE 4	KD	69,90
CARMAGEDDON - FAHR ZUR HÖLLE	KD	85,90
CIVILIZATION 2	KD	79,90
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
GRAND THEFT AUTO INCL. LONDON	KD	79,90
GRAND THEFT AUTO: LONDON	KD	44,90
GUARDIAN CRUSADE	DA	79,90
HUGO	KD	79,90
KKND - KROSSFIRE	KD	79,90
LIVE WIRE	KD	89,90
MEGAMAN X4	DA	69,90
METAL GEAR SOLID	KD	89,90
METAL GEAR SOLID PREMIUM PACK	KD	119,00
MUSIC - MUSIC MAKER FÜR PSX	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
PUMA STREET SOCCER	KD	89,90
RAILROAD TYCOON 2 (09/99)	KD	85,90
RAINBOW SIX (09/99)	DA	85,90
RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR	DA	79,90
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	KD	79,90
RIDGE RACER 4	DA	79,90
ROLLCAGE	DA	85,90
RUGRATS	DA	89,90
RUNNING WILD	DA	79,90
SHADOWMAN (08/99)	KD	79,90
SILENT HILL (DT.) 07/99	KD	85,90
SPORTS CAR GT	KD	75,90
STAR WARS EPISODE 1 RACER	KD	89,90
SWING	KD	69,90
SYPHON FILTER	KD	84,90
TEST DRIVE 5	KD	79,90
TOCA 2	KD	89,90
TOMB RAIDER 3	KD	89,90
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	KD	89,90
WARZONE 2100	KD	89,90
WING OVER 2	DA	85,90

GAMES DES MONATS



Driver



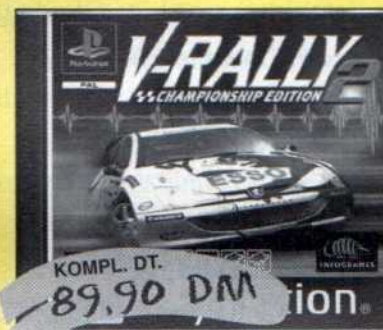
Racing Simulation 2



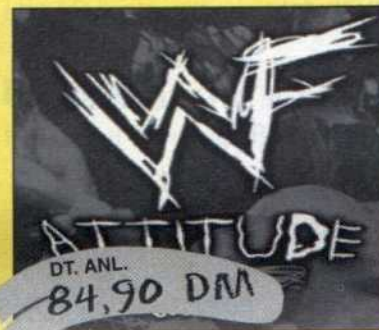
Star Wars: Die dunkle Bedrohung



Soul Reaver



V-Rally 2



WWF Attitude (08/99)

!!! SONDERPREISE !!!

C&C 2: ALARMSTUFE ROT	KD	39,90
CASPER	DA	39,90
CROC	KD	39,90
CONSTRUCTOR	KD	44,90
COOL BOARDERS 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-DARIUS	DA	39,90
G-POLICE	KD	39,90
GRAN TOURISMO	KD	39,90
GRAND THEFT AUTO	KD	44,90
HEART OF DARKNESS	KD	39,90
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
WWF IN YOUR HOUSE	DA	39,90

LÖSUNGSBÜCHER

SILENT HILL	KD	25,90
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	KD	19,90
METAL GEAR SOLID	KD	24,90



JETZT VORBESTELLEN:
Grundgerät incl. Modem 499,00 DM
Controller 59,90 DM
Visual Memory System 59,90 DM

Actionfiguren zu Metal Gear Solid, Tekken 3, Star Wars, Spawn, Movie Maniacs, etc. direkt lieferbar ab 27,95 DM !!!



Silent Hill incl. Maxplay DUAL Shock Camouflage Pad



CYBERSHOCK PAD
54,90 DM



MAX PLAY BLASTER
34,90 DM



FANATEC RALLY
129,00 DM

FANATEC SPEEDSTER
169,00 DM

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPL. DT., DA = DT. ANLEITUNG.
Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 7,90 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 20,00 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

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

SHOPS

WIAL Shop Augsburg

WIR FÜHREN JETZT AUCH BEANIE BABIES UND ACTION-FIGURES !!!

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

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

WIAL Shop Sonthofen

Blumenstr. 17

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

WIAL Shop Gröbenzell

- in der Versandzentrale -

Hier bieten wir Euch unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, PlayStation, N64, Merchandising, DVD, Action-Figuren und Beanie Babies.

Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr, Fr. 9⁰⁰ - 17⁰⁰ 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
PASSWORD CARD INCL. BOOT FUNCT.	DA	29,90
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
DUAL SHOCK PLAYSTATION	DA	239,00
X-PLORDER PRO CARTRIDGE	DA	129,90



GAMEBUSTER/ X-PLORER-CODES

Die richtige Kombination

Nachdem wir in den letzten Ausgaben nicht gerade viele **Gamebuster/X-Ploder-Codes** veröffentlicht haben, geht es nun wieder in die Vollen.

Wie nicht anders zu erwarten war, stammt auch diesen Monat nahezu die gesamte Code-sammlung aus Stefan Redels fleißiger Feder. Vielen Dank für die Mitarbeit! Falls Sie über einen Internetanschluß verfügen, können Sie sich unter der Adresse <http://www.gbparadise.de> selbst ein Bild von seiner ansehnlichen, nahezu täglich aktualisierten Liste machen.

Asteroids

■ Spieler 1

Unendlich viele Leben: 8011 3C34 0063
Spezialwaffen-Modifikator (Anm. 1):
8011 3C64 000X
Unendlich viele Spezialwaffen: 8011 3C6C FFFF
Raumschiff-Modifikator (Anm. 2):
800E 3290 000Y
Unendlich viele Continues: 8011 3A40 0003
Direkte Zonenwahl (Anm. 3):
8011 3A3C 000Z
Sie sind unzerstörbar: 8011 3C38 0063

■ Spieler 2

Unendlich viele Leben: 8011 3C38 0063
Sie sind unzerstörbar: 8011 3EBC 0000
Raumschiff-Modifikator (Anm. 2):
800E 3294 000Y

■ Original Asteroids

Klassisches *Asteroids* ist freigeschaltet:
8011 3F04 0001
Unendlich viele Leben (Spieler 1):
8011 5348 0005
Unendlich viele Leben (Spieler 2):
8011 534C 0005
Spieler 1 ist unzerstörbar: 8011 4468 0000
8011 446A 0000
Spieler 2 ist unzerstörbar: 8011 446C 0000
8011 446E 0000

Anmerkung 1: Um die gewünschte Spezialwaffe einzusetzen, ersetzen Sie den Platzhalter X durch den entsprechenden Waffencode:

- 1 – Armageddon
- 2 – Minen
- 3 – Zielsuchraketen
- 4 – Kampfsatellit
- 5 – Smartbombe
- 6 – Armageddon-Rakete
- 7 – Plasmaschwert

- 8 – Plasmabohrer
- 9 – Rammschild
- A – Zeitbomben
- B – Robowand
- C – Laser
- D – Megaschuß

Anmerkung 2: Um die gewünschte Raumschiff-modifikation einzusetzen, ersetzen Sie den Platzhalter Y durch den entsprechenden Code:

- 0 – Dagger
- 1 – Rapier
- 2 – Longsword
- 3 – Excalibur

Anmerkung 3: Um die gewünschte Zone auszuwählen, ersetzen Sie den Platzhalter Z durch den entsprechenden Zonencode:

- 1 – Sigma Delta
- 2 – Schwarzes Loch
- 3 – Sonne
- 4 – Wurmzone
- 5 – Rettet Die Erde
- 6 – Regenerator (Endkampf)

GTA London 1969

■ Allgemeines

5 Millionen Punkte: D002 BF1C 0000
8002 BF1C 4FFF
D002 BF1E 0000
8002 BF1E 004C
Unendlich viele Leben: 8002 C072 0004
Maximaler Multiplikator: 8002 C06E 0063
Besitze "Komm aus dem Gefängnis frei"-Karte:
8002 C08A 0001
Es gibt keine Polizisten: 8002 BF08 0000

■ Munition

Unendliche Pistolenmunition: 3002 C07D 0063
Unendliche MG-Munition: 3002 C07E 0063
Unendlich viele Raketen: 3002 C07F 0063
Unendliche Flammenwerfermunition:
3002 C080 0063

■ Levelcodes

Level Mods und Sods freigeschaltet:
8002 6848 0001
Level Chelsea Smile freigeschaltet:
8002 684C 0001
Level Dead Certainty freigeschaltet:
8002 6850 0001

Live Wire

Allgemeines

Unendlich viel Zeit: 8013 A1F4 000C
 Alle Level sind anwählbar: D017 9570 122B
 801E 9194 0001

Spieler 1

Unendlich viel Gesundheit: 3014 A93E 0064
 Unendlich viele Leben: 3014 A955 0063

Spieler 2

Unendlich viel Gesundheit: 3014 AACA 0064
 Unendlich viele Leben: 3014 AAE1 0063

Monkey Hero

Allgemeines

Sie besitzen 999 Münzen ([L2] + [R2] drücken):
 D008 FD7C 0003
 8008 E096 0F9C
 Sie sind unverwundbar: 800D 717C 0002
 Sie verfügen über unendlich viele goldene Schlüssel:
 3008 E0A6 0090
 Sie verfügen über unendlich viele silberne Schlüssel:
 3008 E0A1 0090
 Sie besitzen alle Ausrüstungsgegenstände ([L2] + [R2]
 + Ⓢ drücken):
 D008 FD7C 0013
 8008 E09A FFFF
 D008 FD7C 0013
 8008 E09C FFFF
 D008 FD7C 0013
 8008 E09E FFFF
 D008 FD7C 0013
 3008 E0A0 00FF

Pax Corpus

Allgemeines

Unendlich viele Energiekapseln: 8012 3F1C 0001
 8012 440C 0001
 Unendlich viel Plasmamunition:
 8012 397E 0005
 Unendlich viele Raketen: 8012 3AE6 0005
 Unendlicher Mega Blast: 8012 3DB6 0001

Rampage World Tour

George

Unendlich viel Gesundheit: 800D 6F86 0064
 Sie sind unverwundbar: 800D 706E 0239
 Sie haben den High Score: 800D 6FA4 0FFF
 800D 6FA6 00CF
 Damage beträgt immer 100%: 800D C474 0064

Lizzy

Unendlich viel Gesundheit: 800D 7152 0064
 Sie sind unverwundbar: 800D 723A 0239
 Sie haben den High Score: 800D 7170 0FFF
 800D 7172 00CF
 Damage beträgt immer 100%: 800D C640 0064

Ralph

Unendlich viel Gesundheit: 800D 731E 0063
 Sie sind unverwundbar: 800D 7406 0239
 Sie haben den High Score: 800D 733C 0FFF
 800D 733E 00CF
 Damage beträgt immer 100%: 800D C80C 0064

R-Type Delta

Allgemeines

Sie verfügen über unbegrenzt viele Leben:
 8001 014E 0009
 Sie besitzen das versteckte Raumschiff und den
 Level Select: 8001 3A4C FFFF
 8001 3A4E 00FF
 Die Galerie ist freigeschaltet: 8001 3A44 FFFF

Typ R9

R9 verfügt über volle Beam-Power: D001 0142 0001
 8017 2360 00EB
 D001 0142 0004
 8015 1DFC 00EB
 R9 ist unverwundbar: D001 0142 0001
 8017 2364 0040
 D001 0142 0004
 8015 1E00 0040
 R9 verfügt über volle Dose-Power: D001 0142 0001
 8017 23C0 1F40
 D001 0142 0004
 8015 1DF0 1F40

Typ RX

RX verfügt über volle Beam-Power: D001 0142 0001
 8017 47A8 00EB
 D001 0142 0004
 8015 3C9C 00EB
 RX ist unverwundbar: D001 0142 0001
 8017 47AC 0040
 D001 0142 0004
 8015 3CA0 0040
 RX verfügt über volle Dose-Power:
 D001 0142 0001
 8017 4808 1F40
 D001 0142 0004
 8015 3C90 1F40

Typ R13

R13 verfügt über volle Beam-Power:
 D001 0142 0001
 8017 55B0 00EB
 D001 0142 0004
 8015 3C24 00EB



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

R13 ist unverwundbar: D001 0142 0001
8017 55B4 0040
D001 0142 0004
8015 3C28 0040

R13 verfügt über volle Dose-Power: D001 0142 0001
8017 55A4 1F40
D001 0142 0004
8015 3C14 1F40

■ Typ POW

POW verfügt über volle Beam-Power: D001 0142 0001
8017 60B8 00EB
D001 0142 0004
8015 465C 00EB

POW ist unverwundbar: D001 0142 0001
8017 60BC 0040
D001 0142 0004
8015 4660 0040

POW verfügt über volle Dose-Power: D001 0142 0001
8017 60AC 1F40
D001 0142 0004
8015 4650 1F40

■ Alle Typen

Alle Typen verfügen über volle Beam-Power: D001 0142 0002
8015 28D8 00EB
D001 0142 0003
8013 B520 00EB
D001 0142 0005
8014 CD34 00EB
D001 0142 0006
8016 D404 00EB
D001 0142 0007
8015 43F4 00EB

Alle Schiffe sind unzerstörbar: D001 0142 0002
8015 28DC 0040
D001 0142 0003
8013 B524 0040
D001 0142 0005
8014 CD38 0040
D001 0142 0006
8016 D408 0040
D001 0142 0007
8015 43F8 0040

Alle Schiffe verfügen über volle Dose-Power: D001 0142 0002
8015 28CC 1F40
D001 0142 0003
8013 B514 1F40
D001 0142 0005
8014 CD28 1F40
D001 0142 0006
8015 D3F8 1F40
D001 0142 0007
8015 43E8 1F40

Warzone 2100

■ Allgemeines

Fahrzeugproduktion ohne Limit: 800D B6D0 0000
Unendlich viel Geld: 8014 CE90 C350
Alle Forschungsobjekte zugänglich
(ab GameBuster 2.2): 5000 1402 0000
8012 F4C0 FFFF

■ Mission 1

MG Viper 1 ist unzerstörbar: 8013 5050 00CD
Erfahrungs-Modifikator (Anm. 1): 8013 505C 0XXX
MG Viper 2 ist unzerstörbar: 8013 5200 00CD
Erfahrungs-Modifikator: 8013 520C 0XXX
MG Viper 3 ist unzerstörbar: 8013 53B0 00CD
Erfahrungs-Modifikator: 8013 53BC 0XXX
MG Viper 4 ist unzerstörbar: 8013 5560 00CD
Erfahrungs-Modifikator: 8013 556C 0XXX
LKW Viper 1 ist unzerstörbar: 8013 4EA0 00B5
Erfahrungs-Modifikator: 8013 4EAC 0XXX
LKW Viper 2 ist unzerstörbar: 8013 5710 00B5
Erfahrungs-Modifikator: 8013 571C 0XXX
LKW Viper 3 ist unzerstörbar: 8013 58C0 00B5
Erfahrungs-Modifikator: 8013 58CC 0XXX

■ Mission 2

MG Viper 1 ist unzerstörbar: 8013 02B0 00CD
Erfahrungs-Modifikator: 8013 02BC 0XXX
MG Viper 2 ist unzerstörbar: 8013 0460 00CD
Erfahrungs-Modifikator: 8013 046C 0XXX
MG Viper 3 ist unzerstörbar: 8013 0610 00CD
Erfahrungs-Modifikator: 8013 061C 0XXX
MG Viper 4 ist unzerstörbar: 8013 07C0 00CD
Erfahrungs-Modifikator: 8013 07CC 0XXX
LKW Viper 1 ist unzerstörbar: 8012 FF50 00B5
Erfahrungs-Modifikator: 8012 FF5C 0XXX
LKW Viper 2 ist unzerstörbar: 8013 0100 00B5
Erfahrungs-Modifikator: 8013 010C 0XXX
LKW Viper 3 ist unzerstörbar: 8013 0970 00B5
Erfahrungs-Modifikator: 8013 097C 0XXX

Anmerkung 1 : Um die gewünschte Modifikation zu aktivieren, ersetzen Sie den Platzhalter XXX durch den entsprechenden Code:

000 – Anfänger
004 – Neuling (Stufe 1)
008 – Geübter Stufe 2
010 – Durchschnitt (Stufe 3)
020 – Profi (Stufe 4)
040 – Veteran (Stufe 5)
080 – Crack (Stufe 6)
100 – Elite (Stufe 7)
200 – Spezialist (Stufe 8)

A close-up portrait of Al Lowe, a man with a full beard and mustache, looking directly at the camera. He is wearing a dark jacket over a dark shirt. The background is dark and textured.

Al Lowe,

Gamedesigner von Leisure Suit Larry,
zum Thema Original-Spiele:

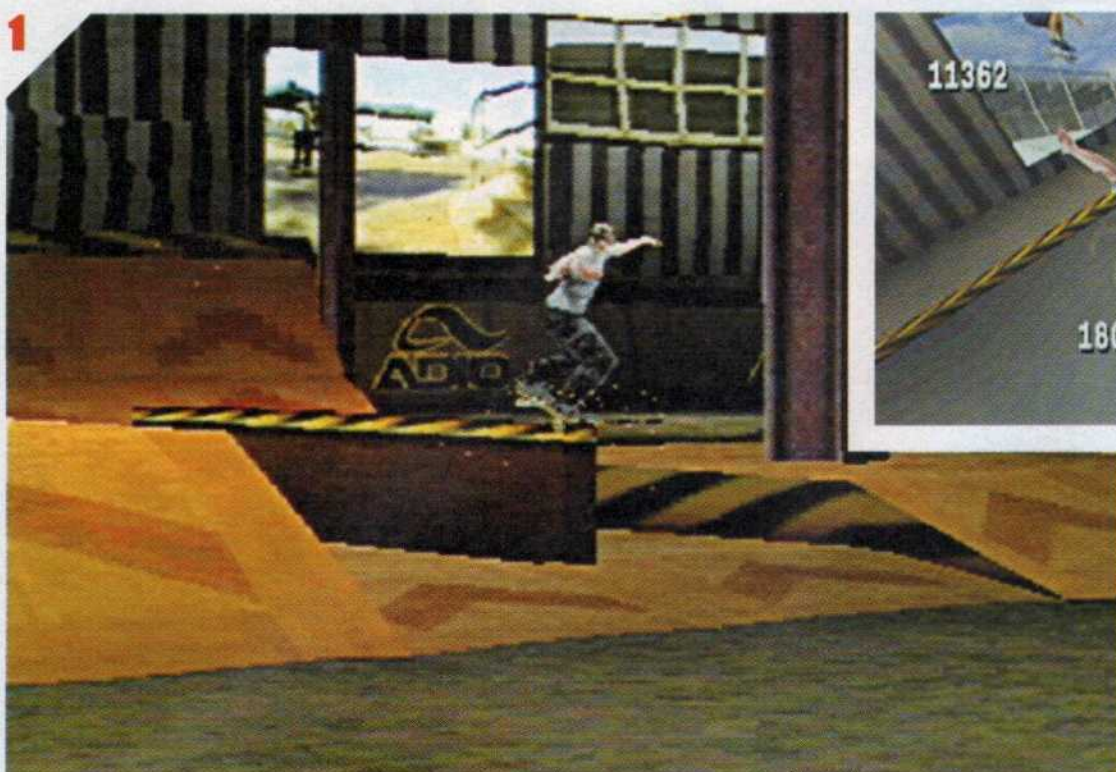
Nur Verlierer wie Leisure Suit Larry denken, daß sie im Leben viel für nichts bekommen. Wem schadet Ihr, wenn Ihr Spiele kopiert, anstatt die Originale zu kaufen? Euch selbst! Denn wenn Typen wie ich nicht mehr für die Entwicklung von Spielen bezahlt werden, werden wir es auch nicht mehr tun. Und Ihr bekommt nur noch Games, die Ihr wirklich vergessen könnt. Deshalb meine Bitte:

Holt Euch



geniale
Originale!

Wer Raubkopien anfertigt, besitzt oder damit handelt, macht sich strafbar und wird strafrechtlich verfolgt.



2 [1] Im Replay können Sie nochmal ein kritisches Auge auf Ihre Kür werfen. [2] Auf diesem Kurs sind im Hintergrund Leinwände angebracht, auf denen ein Skatevideo in beeindruckender Qualität abläuft. [3] Nein, Herr Wachtmeister. Ich hatte Vorfahrt! Ganz sicher!



LIZENZ ZUM ROLLEN

Die Auszeichnung für das erste **Skateboarding-Spiel** für die PlayStation ging vor nicht allzu langer Zeit bereits an **Electronic Arts**. Doch da kann man noch vieles besser machen - meint **Activision** ... *Moritz Menzel*



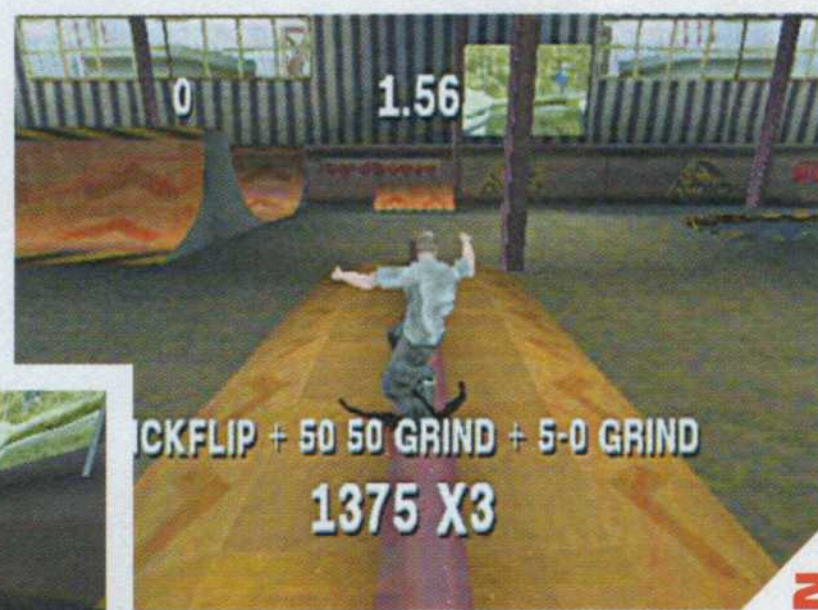
nach der sträflichen Vernachlässigung des Genres hat Electronic Arts vor ein paar Monaten die Initiative ergriffen und mit *Street Skater* endlich ein Skateboarding-Spiel auf den PlayStation-Markt gebracht (Test in 5/99). Der erste Rollbrett-Titel für die graue Konsole wird Activisions *Tony Hawk's Skateboarding* folglich nicht mehr, doch der beste kann es noch werden ...

Tony, das Spiel

Wie es sich gehört, dürfen Sie im Trainingsmodus zunächst erkunden, wie Sie die unzähligen verschiedenen Tricks ausführen. Als nächsten Schritt machen Sie sich



damit vertraut, wie Sie die Kunststücke miteinander verbinden, um stylische Combos auf die Rollen zu stellen. Hat das weiche Gefühl in den Knien nachgelassen, sollten Sie sich sogleich in eines der zehn abwechslungsreichen Level wagen. Vom reinen Street-Kurs, wo Sie sogar ein umherfahrendes Auto



als Plattform für Ihre Tricks nutzen können, über einen Indoor-Skatepark mit diversen Ramps und einem Pool

bis hin zu einem ziemlich abgefahrenen Downhill-Rennen für die Anhänger der "Realismus? Kann man das essen?"-Fraktion finden Sie hier alles, was das Herz des Skaters begehrt. Im Single-Player-Modus haben Sie die Wahl unter verschiedenen Aufgaben für die einzelnen Stages. So scheffeln Sie durch

[1] Wie im echten Leben wird hier jede Kante zum Grinden und Sliden mißbraucht. **[2]** Je Combo, desto Punkte.



[1-3] Style: Die meisten Airs sind wirklich atemberaubend athletisch.

möglichst ausgefallene und radikale Tricks innerhalb eines Zeitlimits Punkte oder müssen zum Beispiel versteckte Videokassetten einsammeln. Wird Ihnen das zu langweilig, dürfen Sie natürlich auch per Splitscreen gegen einen Kumpel antreten.

Das absolute Highlight in *Tony Hawk's Skateboarding* stellt allerdings der Career-Mode dar. Hier wählen Sie aus einer Liste echter Fahrer Ihren Favoriten aus und übernehmen die Rolle des jungen Skaters. Durch Turniergewinne arbeiten Sie sich auf den Ranglisten nach oben und versuchen, die Öffentlichkeit auf sich aufmerksam zu machen, um am Ende – wie Tony Hawk selber – zu Weltruhm zu gelangen. Leider ist dieser interessante Modus noch nicht fertiggestellt, daher werden wir Ihnen un-

sere Erfahrungen in einer der nächsten Ausgaben mitteilen.

Activision hat für diesen Titel eine Reihe Top-Lizenzen an Land gezogen; allen voran natürlich Tony Hawk. Da Skateboarding noch immer eine Randsportart ist, dem die breite Masse wenig Aufmerksamkeit schenkt, ist eine gute Lizenz natürlich nicht so "wichtig" wie bei Tennis- oder Formel 1-Titeln. Doch offenbar konnte sich

Mister Hawk tatsächlich bei der Entwicklung des Spiels mit guten Ratschlägen einbringen, denn was die Jungs von Neversoft schon in unserer frühen Preview-Version präsentieren, macht einen beeindruckend realistischen Eindruck! Für die Testversion versprach uns Activision zusätzlich Motion Captures von Tony Hawk persönlich. Da die Animationen der Fahrer bereits jetzt hervorragend aussehen, sind wir sehr gespannt!

Tony Hawk's Skateboarding fährt sich bereits jetzt hervorragend, die Grafik ist beeindruckend und das Gameplay ausgezeichnet. Wenn der Career-Mode dem Spiel noch mehr Tiefe und Langzeitmotivation verleihen kann, steht dem Erfolg nichts mehr im Weg. Wer selber schon mal auf einem Skateboard stand, sollte die Augen nach dem Test in einer unserer nächsten Ausgaben offenhalten. Doch auch für alle, die bisher noch überhaupt nichts mit den rollenden Holzbrettern am Hut hatten, könnte dieser Titel interessant werden. af



[1-2] Keine Spur von Slow-Downs: Der Zweispielermodus macht einen Riesenspaß.

Tony, die Legende

Activision hat sich offenbar intensiv im Skateboard-Business umgehört, um eine starke Lizenz an Land zu ziehen. Neben einigen anderen Stars der Skateboardszene, die im Spiel auftreten, haben sie mit Tony Hawk mal eben den wohl bekanntesten und mit Sicherheit einen der besten Skater für sich gewinnen können, der je seine Füße auf ein Brett gesetzt hat. Wer mal eine Weile ernsthaft dem Skateboarding gefrönt hat, dem wird der Name Tony Hawk mit Sicherheit etwas sagen. Schon vor über zehn Jahren, als Skateboarding allerhöchstens eine "coole" Modewerbung war und kein ernstzunehmender Wettkampfsport, gewann diese lebende



Legende ein Turnier nach dem anderen. Auch die Rangliste der NSA (National Skateboard Association in den USA) führte er so oft an, wie sonst niemand bisher. Zahlreiche Tricks, die heute zum Standard gehören, wurden von ihm erst erfunden,

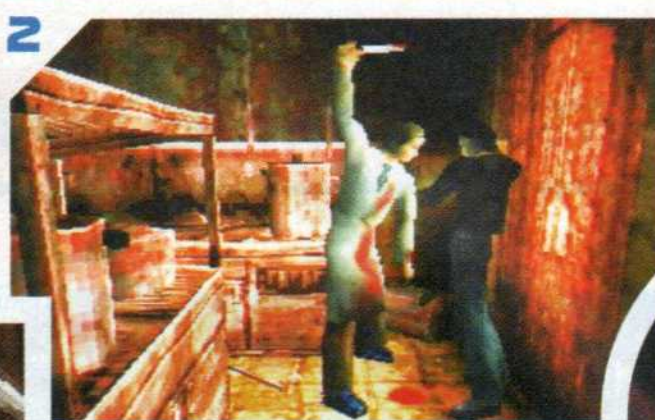
und sein Einfluß auf die Szene ist noch immer enorm hoch. 1992 gründete er mit Per Welinder, einem ebenfalls außerordentlich erfolgreichen Skateboardprofi aus dem Free-style-Bereich, die Firma Birdhouse Projects. Das wirklich Erstaunliche an Tony Hawk jedoch ist: Heute, mit seinen knapp 31 Lenzen, tritt er noch immer bei zahlreichen Wettbewerben an, und noch immer steht er auf dem Siebertreppchen!

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

- **HERSTELLER:** Activision
- **ENTWICKLER:** Neversoft
- **VERFÜGBAR AB:** September
- **HERKUNFTSLAND:** USA
- **GENRE:** Sport
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1-2



[1] Möge die Jagd beginnen: Im Café erlebt Harry die erste Monsterattacke - verbunden mit einem heftigen Schockeffekt. [2] Bei riskanten Nachforschungen in anderen Dimensionen konsultieren Sie Ihren Arzt oder Apotheker. [3] Ungewöhnliche Kameraeinstellungen sorgen für eine unheimliche Atmosphäre.



SILENT HILL

Geisterstunde auf der PlayStation: Konamis düsterer Horror-Schocker *Silent Hill* ist der spielgewordene Alptraum. Wer das grausige Geheimnis der verlassenen Geisterstadt lösen will, muß Nerven aus Stahl mitbringen.

Michael Schmithäuser

harry tastet sich an der Wand eines dunklen Gangs entlang. Das spärliche Licht seiner Taschenlampe fällt auf rostige Stahlplatten, blutverschmierte Gitterplatten und von der Decke hängende Leichen. Plötzlich hält Harry inne – das Transistorradio in seiner Tasche gibt ein statisches Knistern von sich. Vorsichtig bringt Harry seine abgesägte Schrotflinte in Anschlag. Nervös läßt er seinen Blick umherschweifen. Da! Die verschwommenen Konturen eines menschlichen Körpers schälen sich aus der undurchdringlichen Dunkelheit heraus. Das Knistern des Radios wird lauter und vermischt sich mit dem gequälten Stöhnen der Kreatur, die unaufhaltsam auf Harry zutorkelt. Harry drückt ab. Das gleißende Licht des Mündungsfeuers blendet für einen Moment seine Augen. Mist,

daneben! Die Kreatur tritt in den Lichtkegel der Taschenlampe, die Klinge des langen Fleischermessers in ihrer Hand funkelt bedrohlich. Das

Messer saust herab, Harry fühlt einen brennenden Schmerz in der Herzgegend und bricht zusammen...

Das ist der Stoff, aus dem echte Horror-Schocker sind: dunkle Verließe, klauenbewehrte Monster und Schockeffekte am laufenden Band. Die Programmierer der japanischen Softwareschmiede KCET scheinen reinrassige Horror-Fanatiker zu sein – denn mit *Silent Hill* haben sie die ganze Grusel-Atmosphäre eines gutgemachten Horrorfilms perfekt auf die PlayStation übertragen.

FACTS & FEATURES

- + dichte Atmosphäre
- + interessante Story
- + gelungene Soundkulisse
- pixelige 3D-Grafik
- stellenweise sehr brutal

Sie übernehmen die Rolle von Harry Mason, dem stolzen Vater der siebenjährigen Cheryl. Dummerweise verschwindet die Kleine nach einem Autounfall an der Stadtgrenze des Örtchens *Silent Hill* spurlos. Natürlich macht sich Papa sofort auf die Suche nach seinem Töchterchen – und erlebt dabei den schlimmsten Alptraum seines Lebens.

Gruselzeit mit Onkel Harry

Dichte Nebelschwaden wabern durch die Straßen des einst so lebendigen Ferienparadieses, mitten im Hochsommer beginnt es zu schneien, unheimliche Geräusche erfüllen die Luft, und schreckliche Kreaturen haben die Kontrolle über *Silent Hill* übernommen. Zu Beginn nur mit einer Pistole bewaffnet, die ihm freundlicherweise eine Polizistin aus dem Nachbarort überlassen hat, tritt Harry gegen das Böse an. Worum genau es sich beim "Bösen" handelt,

wollen wir an dieser Stelle nicht verraten, denn die Story von *Silent Hill* ist bemerkenswert spannend konstruiert und steckt voller Überraschungen.

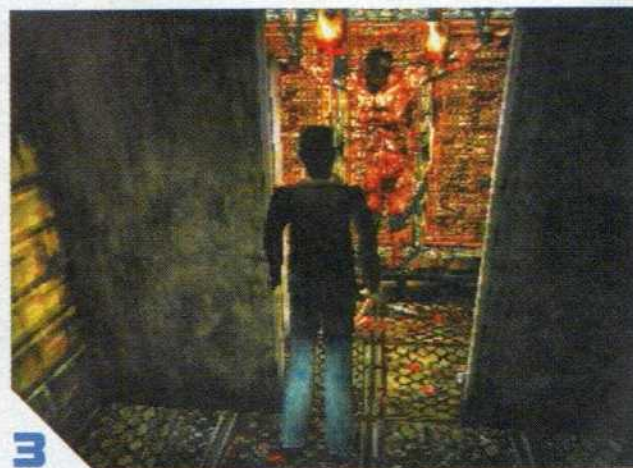
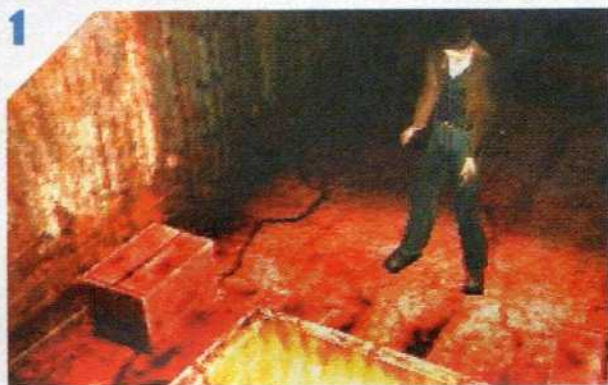
Silent Hell

So trifft Harry während seiner Nachforschungen nicht nur auf geflügelte Dämonen, klauenbewehrte Gnome, eklige Höllenhunde und wildgewordene Zombie-Krankenschwestern, sondern auch auf einige rätselhafte menschliche Charaktere. Der geheimnisvolle Dr. Kaufmann scheint etwas zu verbergen, die durchgeknallte Dahlia Gillespie spricht nur in Rätseln, und die hübsche Krankenschwester Lisa Garland hat ein dämonisches Funkeln in ihren Augen. In minutenlangen Gesprächssequenzen kommt Harry Stück für Stück dem schrecklichen Geheimnis von *Silent Hill* auf die Spur.

Gruseln in drei Dimensionen

Während Sie den Protagonisten durch ein riesiges Schulgebäude, ein verhextes Hospital oder ein verlassenes Einkaufszentrum steuern, wird er in bester *Tomb Raider*-Manier von einer frei beweglichen Kamera verfolgt. Darin liegt auch der große Unterschied zum Capcom-Hit *Resident Evil*: Während bei letzterem von Einzelbild zu Einzelbild übergeblendet wird, bestehen die Bauten in *Silent Hill* aus 3D-Polygonen und werden in Echtzeit animiert. Vorteil dieser Technik: Es entsteht der Eindruck eines echten Spielfilms. Nachteil: Die Grafiken fallen bei weitem nicht so prachtvoll und detailliert aus wie in *Resident Evil*.

Das tut der Spannung allerdings keinen Abbruch: Das herr-



[1] Eine der zahllosen Zwischensequenzen, die von der Grafiken-gine in Echtzeit animiert werden. [2] Im Kellerraum des verwunschenen Schulgebäudes wird Harry von diesem riesigen Reptil angegriffen. [3] Solche grausigen Entdeckungen macht Harry während des ganzen Spiels. [4] "Kann mir mal jemand eine Flasche Sanitär-Reiniger leihen?" [5] Dieser Schrankbewohner scheint nicht mehr bei bester Gesundheit zu sein...

Wie alles begann...

Silent Hill verfügt über zwei Introsequenzen – ein selbstablaufendes Video und eine kurze Spielsequenz, in der Sie selbst Hand anlegen dürfen.



Harry eilt seiner davonlaufenden Tochter hinterher und gelangt in diesen stark "verschmutzten" Hinterhof.

In Sekunden-schnelle bricht die Nacht herein, so daß Harrys Feuerzeug für die Beleuchtung herhalten muß.



Je tiefer Harry in die enge Gasse hineinflücht, desto unheimlicher werden seine Entdeckungen...

Riesige Blutlachen bedecken den Boden; seltsame Geräusche ertönen drohend aus der Ferne.



Harry entdeckt schemenhafte Schatten am Gitterzaun und tastet sich vorsichtig heran...

Entsetzt betrachtet Harry den Kadaver – um kurz darauf von drei Dämonen angegriffen und getötet zu werden.



Grundausrüstung für Dämonenjäger

Während seiner Odyssee durch *Silent Hill* entdeckt Harry allerlei hilfreiche rätselhafte Gegenstände. Hier ein kleiner Ausschnitt aus dem riesigen Item-Spektrum:

Taschenlampe



Im Dunkeln ist nicht gut munkeln - deshalb gehört diese Taschenlampe zu den wichtigsten Ausrüstungsgegenständen.

Pistole



Gehört zum Standard-repertoire eines jeden Zombiejägers. Reichlich Munition dafür gibt es überall in der Geisterstadt zu finden.

Schrotflinte



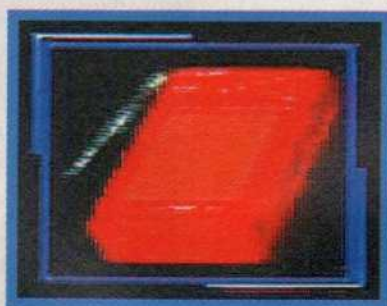
Mit dieser abgesägten Schrotflinte lassen sich Dämonen effektiver zurück ins Jenseits befördern als mit der kleinkalibrigen Pistole.

Jagdgewehr



Mit diesem "Elefantentöter" gehen Sie gegen die riesigen Endgegner vor. Wenig verfügbare Munition, aber enorme Durchschlagskraft.

Taschenradio



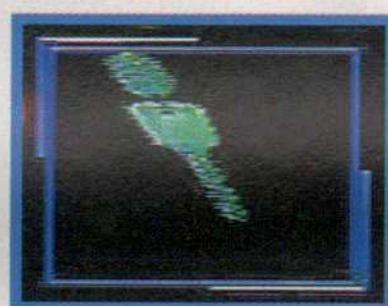
Sozusagen ein "Monster-Frühwarngerät": Krabbeln irgendwelche Kreaturen in unmittelbarer Nähe herum, beginnt das Radio zu knistern.

Tonikum



Wenn Harry einen Schluck von diesem "Zaubertrank" zu sich nimmt, verbessert sich sein Gesundheitszustand merklich.

Schlüssel



Schlüssel gibt es in *Silent Hill* in rauen Mengen und unterschiedlichsten Ausführungen.

Medaillons



Auch Wappen und Medaillons, die in dafür vorgesehene Öffnungen gesteckt werden müssen, sind in *Silent Hill* allorts zu finden.

1



[1] Volltreffer! Szenen aus dem Leben eines unfreiwilligen Dämonen-Jägers. [2] Nach der unsanften Behandlung durch Brechstangen-Harry braucht die wildgewordene Zombie-Krankenschwester eine Familienpackung Aspirin.



2

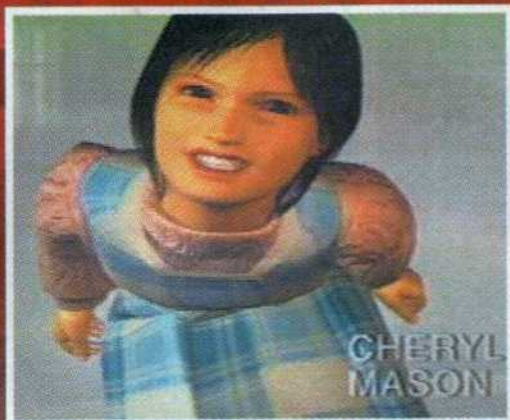
lich düstere Leveldesign, die ungewöhnlichen Kameraperspektiven und die lebensechten Charakteranimationen lassen Sie vollends in der Welt von *Silent Hill* versinken. Abgerundet wird die perfekte Horror-Atmosphäre von unheimlichen Soundeffekten und spärlich eingesetzter, dramatischer Hintergrundmusik.

Bloody Harry

Neben der unheimlichen Atmosphäre und den gnadenlosen Schockeffekten wird natürlich auch jede Menge knallharte Action geboten: Mit Eisenstangen, Küchenmessern, Hackebeilen und Schrotflinten muß sich Harry gegen die nie enden wollende Monsterflut zur Wehr setzen. Daß dabei kräftig Pixelblut fließt, darf nicht verschwiegen werden: Wenn Harry einem Zombie-Doktor mit der Brechstange einen Scheitel zieht, gibt das schon zu denken. Stellenweise ist *Silent Hill* äußerst blutrünstig ausgefallen, so daß es keinesfalls in die Hände von Kindern



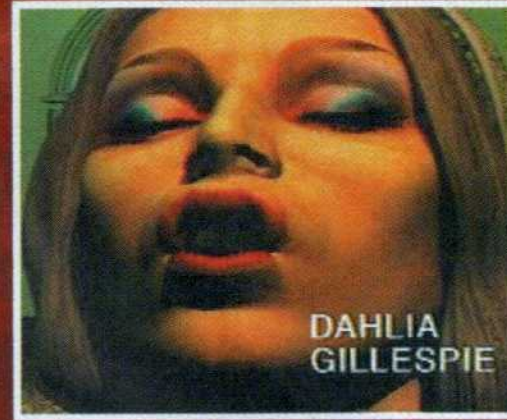
HARRY MASON



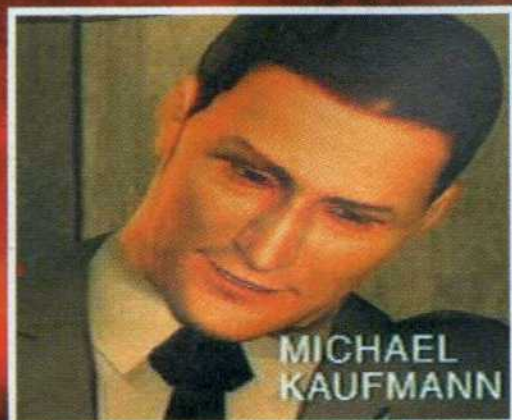
CHERYL MASON



CYBIL BENNETT



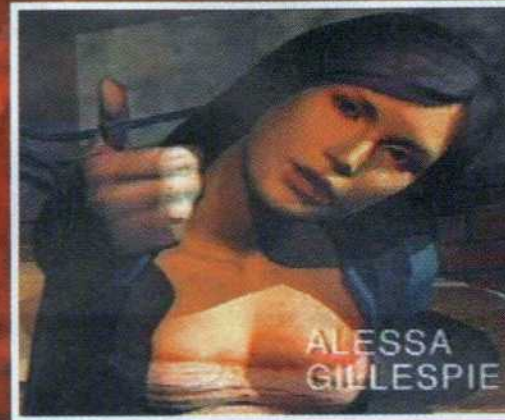
DAHLIA GILLESPIE



MICHAEL KAUFMANN



LISA GARLAND



ALESSA GILLESPIE

Die Star-Besetzung von links nach rechts: Protagonist Harry Mason, seine verschwundene Tochter Cheryl, die hilfsbereite Polizistin Cybil Bennett, die rätselhafte Hexe Dahlia Gillespie, der geheimnisvolle Dr. Michael Kaufmann, die bezaubernde Krankenschwester Lisa Garland und die mystische Alessa, die Harry in mehreren Visionen begegnet.

gehört. Doch anders als bei dem Zombie-Knüller *Resident Evil*, steht bei *Silent Hill* nicht das Abschlachten von Monstern im Vordergrund, sondern das Lösen der zahllosen Puzzles, das Aufspüren von Schlüsseln und anderen Items, sowie das Vorantreiben der hochinteressanten Handlung.

Lauf, Harry, lauf!

Ein durchschnittlich begabter Spieler benötigt etwa 8 bis 10 Stunden reine Spielzeit, um das Geheimnis von *Silent Hill* zu lösen. Die meiste Zeit verbringen Sie mit dem Durchstöbern der riesigen Stadt, dem Auswerten der zahllosen Infos aus den Gesprächssequenzen und dem Knacken der Puzzles. Ein übersichtlicher Kartenbildschirm, in dem Harry automatisch wichtige Orte und interessante Items mit Rotstift markiert, sorgt dafür, daß Sie sich nicht

verlaufen. Der Schwierigkeitsgrad der Puzzles reicht von "supereinfach" bis "knackig schwer" – besonders gegen Ende des Spiels müssen Sie Ihre kleinen grauen Zellen ordentlich auf Touren bringen, um die kniffligen Rätsel lösen zu können.

Haben Sie *Silent Hill* durchgespielt, wartet das Spiel mit einer typischen japanischen Eigenheit auf: Beim zweiten Anlauf erwarten Sie neue Waffen und andere Endsequenzen. Je nachdem, wie Sie sich in wichtigen Schlüssel-situationen verhalten, nimmt das Abenteuer im letzten Drittel einen anderen Verlauf, so daß sich nicht weniger als fünf verschiedene Schlußvariationen ergeben. Dieser motivierende Aspekt sorgt für wochenlanges Spielvergnügen. Unterm Strich hat sich das japanische Ent-



Mit einem beiläufigen Tritt befördert Harry sein Opfer endgültig ins Jenseits.

wicklerteam ein dickes Lob verdient: Mit *Silent Hill* hat Konami das mit Abstand unheimlichste, gruseligste und fesselndste Horror-Spiel für die PlayStation geschaffen.



SILENT HILL

meine Meinung: Ängstliche Spielernaturen seien vorgewarnt: *Silent Hill* geht extrem an die Nerven! Wer dieses Spiel um Mitternacht bei gedämpfter Beleuchtung und voll aufgedrehter Stereoanlage in seine PlayStation legt, darf sich auf heftige Angstzustände gefaßt machen. Selten hat ein PlayStation-Spiel eine so dichte Atmosphäre auf den Bildschirm gezaubert: Die faszinierende Story, die düstere Grafik und die mörderischen Schockeffekte machen *Silent Hill* zu einem absoluten Muß für alle Horror-Fans. *Michael Schmithäuser*

■ GENRE:	Action-Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	Ende Juli 1999
■ HERSTELLER:	Konami
■ ENTWICKLER:	KCET
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch/englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

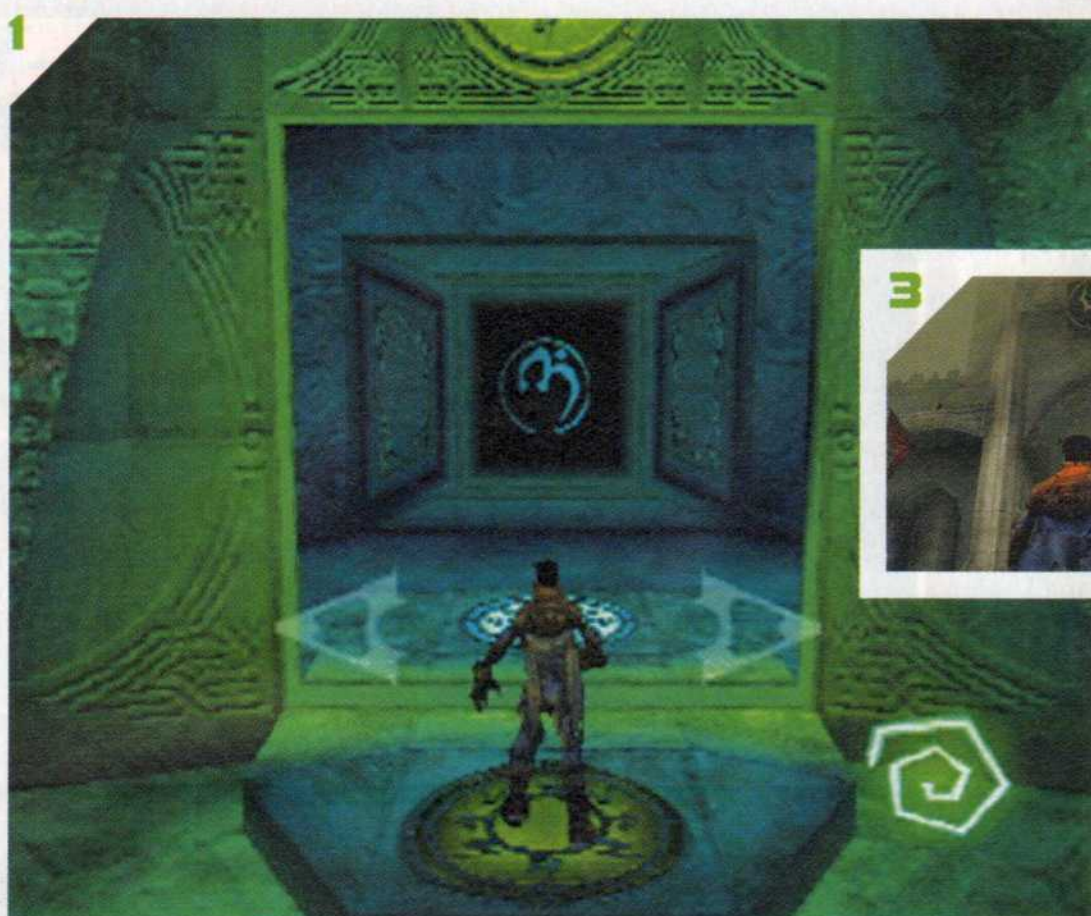
■ SPIELIDEE:	1,5
■ GRAFIK:	2,0
■ SOUND:	1,5
■ PRÄSENTATION:	1,0
■ GAMEPLAY:	1,5
■ MOTIVATION:	1,5
■ PREIS/LEISTUNG:	1,5

SPIEL-SPASS:

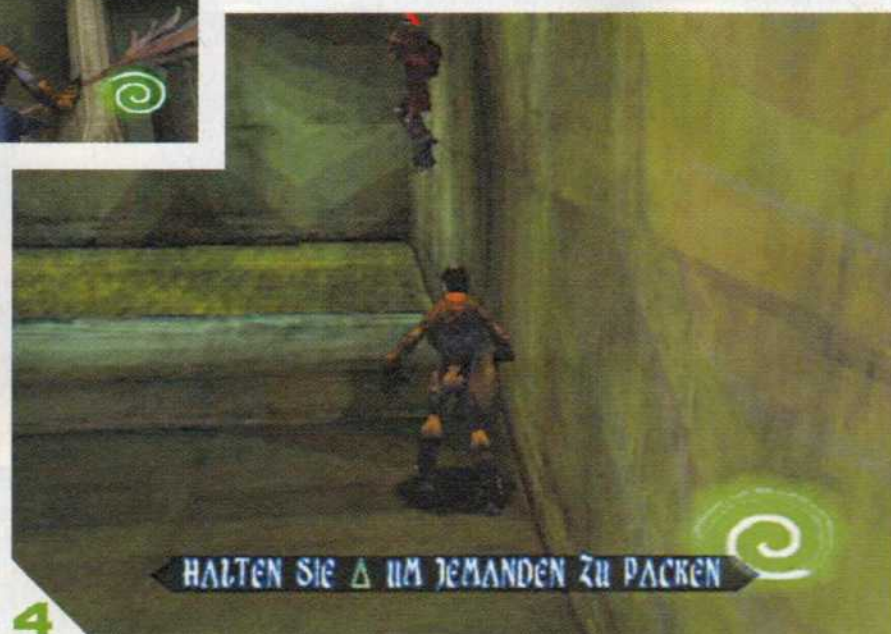
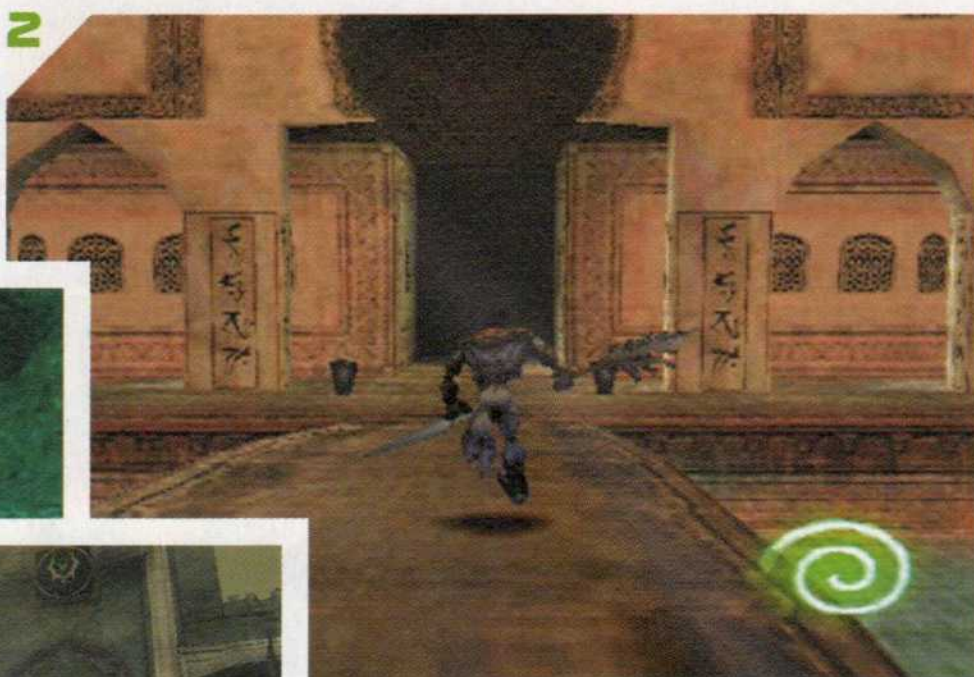
1,5



[1] Gegen Ende der Odyssee bekommt es Harry mit rätselhaften Phänomenen zu tun. [2] Dieses Pentagramm verheißt nichts Gutes... [3] Die gelungenen Charakteranimationen verstärken das Film-Feeling.



[1] Durch diese Portale gelangen Sie an bereits besuchte Schauplätze. [2] In vollem Lauf geht's über die Brücke. [3] Grandiose Bauwerke sind ein Markenzeichen von Nosgoth. [4] Zu Beginn des Games erhalten Sie einige Anweisungen.



LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Knapp drei Jahre nach **Kains Rachefeldzug** macht sich ein weiterer untoter **Bewohner von Nosgoth** auf, um das Königreich zu verwüsten. Dabei wandelt er **zwischen den Welten**, kämpft mit **Schwert und Zaubersprüchen** - und hat Angst vor Wasser. *Artur Hoffmann*

C rystal Dynamics" entwickelt sich immer mehr zum Primus der Branche: Nach dem Überraschungserfolg des unterhaltsamen Action-Adventurers *Akuji the Heartless* und dem auf Erfolg vorprogrammierten Jump'n-Run

GEX 3: Deep Cover Gecko folgt nun der dritte Streich innerhalb eines Jahres. Und was sich in den letzten Monaten bereits abgezeichnet hat, wurde mit dem Eintreffen der Testversion zur Gewißheit: *Legacy of Kain: Soul Reaver* ist ein Spiel, das zu den herausragendsten Titeln des Jahres

gehört und nicht nur in Sachen Grafik "up to date" ist.

Kain vs. Raziel

Legacy of Kain: Soul Reaver entführt Sie in eine Welt, in der Tod, Haß und Rache regieren.

FACTS & FEATURES

- + coole Story
- + grandiose Grafikengine
- + keine Ladezeiten
- + gute Lokalisierung
- teilweise unübersichtlich
- leicht hakelige Steuerung

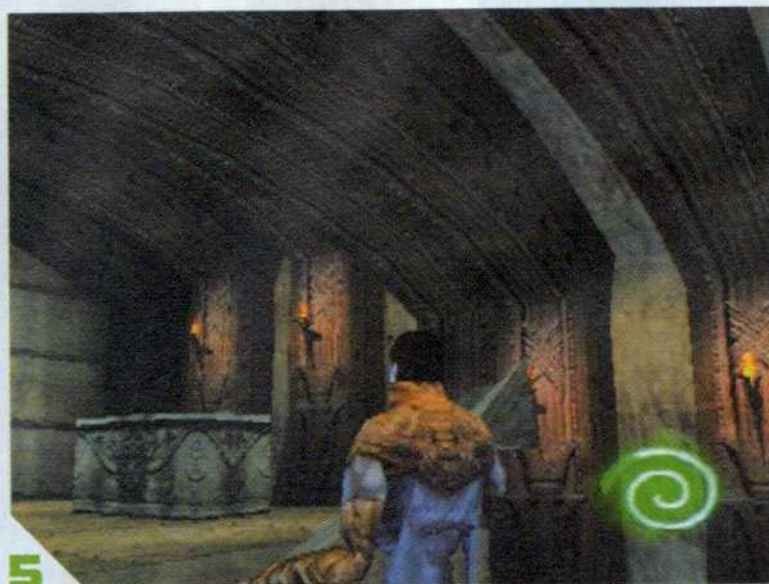
Mordende Vampirhorden, seelenfressende Sluags und rivalisierende Clans machen das einstmals friedliche Königreich zum Abenteuer-spielplatz von gemeingefährlichen Bestien. Wie es dazu kam, das erfahren Sie im opulenten Renderintro. An dieser Stelle wird Ihnen auch die äußerst verworrene Hintergrundgeschichte des Hauptdarstellers vor Augen geführt: Nachdem Kain das Reich unter seine Klauen gerissen hat, erschuf er aus seinem Fleisch sechs Vampir-Offiziere, die fortan als seine Statthalter dienten und die Bevölke-



rung terrorisierten. Raziel, einer dieser brutalen Rabauken, fiel allerdings in Ungnade, da er immer mächtiger wurde und sogar den gewaltigen Herrscher – in wahrsten Sinne des Wortes – zu überflügeln drohte. Aus diesem Grund wurde er von seinem Vorgesetzten in die Spektralwelt verbannt, in der er bis zum Jüngsten Tag rastlos umherwandern sollte. Allerdings haben Kain und Konsorten die Rechnung ohne die Herrscher dieser Zwischenwelt gemacht, die Raziel dazu auserkoren haben, wieder zurückzukehren, um ihre Interessen zu vertreten. Und obwohl zwischen seiner Verbannung und der Rückkehr mehrere Jahrhunderte lagen, scheint sich Nosgoth kaum verändert zu haben. Dies gilt aber nicht für den Ex-Vampir Raziel, der sich nun nicht mehr von Blut ernährt, sondern Seelen bevorzugt. Um seine Mission zu erfüllen, bewegt sich der Protagonist ständig zwischen der materiellen und der spektralen Ebene hin und her. Diese Art der Trennung scheint momentan groß in Mode zu sein, da doch auch das in dieser Ausgabe getestete Horror-Action-Adventure *Silent Hill* auf eine Art Parallellwelt setzt.

Weltweit

Damit Sie im Königreich Nosgoth nicht gleich ableben, sind die ersten Szenen als Übungsaufgaben konzipiert, in denen Ihnen von Ihrem Auftraggeber erklärt wird, was zu tun ist. Ange-



[1] Kain erwartet Sie bereits zum Duell ... [2] ... an dessen Ende Sie sein Schwert Soul Reaver besitzen. [3] Diese Stelle kommt Raziel bekannt vor. [4] Selten so ein detailliertes Lagerfeuer gesehen. [5] Auch die Inneneinrichtung kann sich sehen lassen.

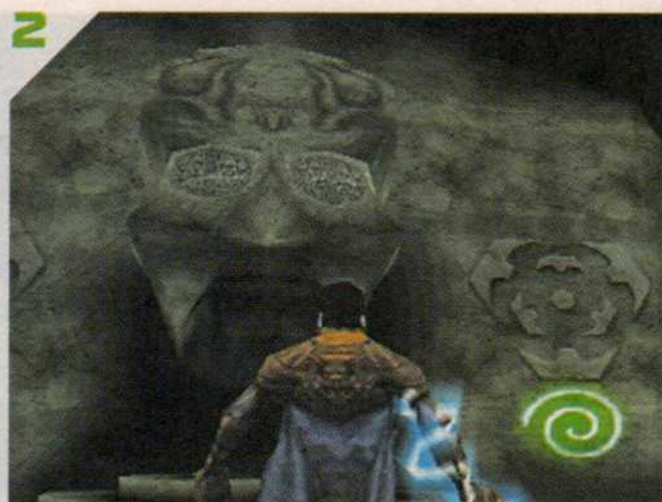
sichts der kommenden Aufgaben ist dieses Training von großer Wichtigkeit, da die Steuerung des Helden alles andere als einfach ist und sehr viel Fingerspitzengefühl erfordert. So müssen Sie über Abgründe springen (X-Button), steile Felswände erklimmen (L1 und X), schwere Hindernisse verschieben (Quadrat und Richtung-

staste), Seelen verschlingen (Kreis-Taste) und natürlich kämpfen (Quadrat). Bei letzteren hängt die Vorgehensweise davon ab, ob Sie sich in der materiellen oder der spektralen Zone befinden. In ersterer kämpfen Sie gegen diverse vampirartige Wesen, die Sie nicht mit roher Gewalt erledigen können (schließlich sind diese ja schon tot...). Um diese Kreaturen restlos zu vernichten, müssen Sie die anfänglichen Tips Ihres Auftraggebers befolgen und sie ins Wasser stoßen, in das Licht locken oder gegen einen spitzen Gegenstand werfen.

Da aber die Gegnerscharen mit zunehmender Spieldauer immer stärker werden, müssen Sie sich nach effizienteren Waffen umsehen. Neben Fackeln, Lanzen und Felsen ist es vor allem das Schwert Soul Reaver, das Ihnen die Aufräumarbeiten enorm erleichtert. Bereits im Grundzustand als sehr wirkungsvolles Instrument bekannt, dürfen Sie die Klinge im weiteren Spielverlauf mit Kräften wie Feuer, Stein oder Sonnenlicht aufrüsten. Ihre zweite Offensivkraft setzt sich aus Zaubersprüchen zusammen, die Sie auf Ihrer Reise durch Nosgoth aufsammeln. Allerdings müssen Sie sich erst mit den Auswirkungen und Anwendungsgebieten dieser Spezialwaffe vertraut machen.



[1] Die Rätsel sind recht einfach zu lösen. **[2-3]** Ein und dieselbe Stelle in der materiellen und der spektralen Ebene. **[4]** Der kürzeste Weg in die materielle Welt.



Ganz anders sieht es in der düsteren Parallellwelt aus. Hier gehen Sie zumeist mit der altbekannten Taktik vor und dreschen, stechen und kicken auf alles ein, was Ihnen zu nahe kommt. Haben Sie einen Gegner erwischt, können Sie zur Deckung Ihres Energievorrats seine freigesetzte Seele aufsaugen – quasi als kleine Mahlzeit für zwischendurch. Neigt sich der Inhalt Ihres Energiebalkens (hat übrigens die Form eines spiegelverkehrten Dreamcast-Logos) einmal dem Ende zu, hängen die Auswirkungen davon ab, wo Sie sich gerade befinden. Halten Sie sich momentan in der materiellen Ebene auf, finden Sie sich auf der spektralen Seite wieder. Passiert Ihnen dies in der spektralen Zone, müssen Sie

wieder am Ausgangspunkt beginnen. Ein Ableben in herkömmlichen Sinne gibt es also nicht – wie auch, untot ist untot... Neben diesem erzwungenen, gibt es

auch den freiwillige Wechsel zwischen den beiden Ebenen. Dieser läuft folgendermaßen ab: Haben Sie in der spektralen Zone genug Energie angesammelt, müssen Sie sich nur noch einem Portal umsehen, die Select-Taste drücken und die gewünschte materielle Ebene auswählen. Die Rückkehr in die trostlose Spektralzone ist hingegen jederzeit möglich. Und gerade durch

diese beiden Zonen kommt ein enormes Maß an Strategie ins Spiel, da zahlreiche Objekte nur in einer der beiden Welten zugänglich sind und diese schon mal im Wasser zu finden sind. Da Ihr Charakter aber durch seinen dunklen Zustand enorm wasserscheu ist, bleibt oft nur die Flucht in die Spektralebene, in der es kein fließendes Naß gibt. Auf

Ihrem Weg durch das enorm ausgedehnte Königreich müssen Sie natürlich auch jede Menge Puzzles lösen, die allerdings nicht besonders schwer zu knacken sind.

Laden verböten!

Die strikte Trennung zweier Welten wird grafisch hervorragend aufbereitet. Auf der einen Seite erwartet Sie ein düsteres Ambiente, das von dunklen Farben und Textursets bestimmt wird. In der materiellen Welt herrschen hingegen warme Erdtöne vor. Die einzige Gemeinsamkeit besteht in der grandiosen 3D-Grafikengine, die kaum Schwächen aufweist und mit einem bahnbrechenden Feature aufwartet: Dank

der eingesetzten Streaming-Routine gibt es keine Ladezeiten. Im

Klartext bedeutet das, daß der einzige Ladevorgang im ganzen Spiel darin besteht, ein zuvor abgespeichertes

Spiel wieder herzustellen. Und das, obwohl die Schauplätze alles andere als ressourcenschonend dargestellt werden. Um dies zu erreichen, wird lediglich die etwas weitere Umgebung in einen undurchdringlichen Nebelschleier getaucht. Und auch hier geht das bereits erwähnte *Silent Hill* den gleichen Weg.

Weitere grafische Leckerbissen erwarten Sie beim Übertritt von einer Ebene in die andere, bei den unzähligen in Echtzeit berechneten Zwischensequenzen und dem Einsatz von Zaubersprüchen.

Auch die Sounduntermalung trägt sehr zum Ambiente bei. Wie schon bei *Akuji the Heartless* setzt Eidos auch hier auf eine komplett deutsche Sprachausgabe, die von zumeist kompetenten und angenehm klingenden Syn-



[1] Auch Schalter wollen umgelegt werden. **[2]** Raziel kann zwar nicht fliegen aber gleiten. **[3]** Die Lichteffekte gehören zu den graphischen Leckerbissen. **[4]** Erst jetzt ist der Gegner wirklich erledigt.





chonsprechern erledigt wird. Vor allem dem Herrscher der Spektralwelt gebührt hier ein Extralob. Ebenso gut ist auch die beruhigende Hintergrundmusik, die sich nahtlos in die exzellente Präsentation einfügt und niemals aufdringlich wirkt.

Wo bin ich?

Doch auch dieses Action-Adventure kämpft noch mit den Kinderkrankheiten des Genres. So werden Sie des öfteren von der Freika-

mera im Stich gelassen, was in bestimmten Situationen zu einer Desorientierung führt. Zwar aktivieren Sie durch einen Druck auf R2

bzw. L2 die steuerbare Kamera, in den meisten Fällen ist dies aber zu spät, da Sie schon von mehreren

Gegnern in die Mangel genommen werden. Ähnlich negativ fallen auch die teilweise groben Clipping-Fehler sowie die Tatsache auf, daß Sie durch Wände gehen können (wo Sie eigentlich nicht durch sollten...).

Und selbst die Steuerung – die aus uns unverständlichen Gründen nicht nach eigenem Geschmack umprogrammiert werden darf – könnte ein wenig ausgereifter sein, da Sie bei Sprüngen mehr als einmal an der anvisierten Plattform vorbei segeln werden. Noch schlechter sieht es für Fans der analogen Lenkung aus. Diese Art der Fortbewegung wird zwar unterstützt, die Ergebnisse sind aber kaum besser als bei *Tomb Raider III*. Allerdings muß fairerweise an dieser Stelle erwähnt werden, daß sich an den erwähnten Fehlern bis zum endgültigen Release noch etwas ändern kann – Eidos arbeitet derzeit noch am letzten Feinschliff. Es wäre auch nicht das erste Mal, daß die uns vorliegende Testversion noch einmal überarbeitet wird, um kleine Fehler auszumerzen. Nichts auszusetzen gibt es an der Dual-Shock-

Unterstützung, die von kaum merklichem Raseln bis hin zu brutalen Rüttelorgien reicht und so fast das gesamte Spektrum abdeckt.

Sehr gut gefällt uns auch die Tatsache, daß Sie jederzeit, überall und so oft Sie wollen speichern dürfen und ein Spielstand gerade mal drei Blöcke belegt. So können Sie *Soul Reaver* auch mal schnell in die Konsole einlegen, eine halbe Stunde lang durch die Welten schleichen und anschließend wieder zu Ihrer täglichen Beschäftigung zurückkehren. Daß der Griff zum AUS-Schalter aber nicht so leicht fällt, dafür sorgt die ungemeine Spannung, die Sie auch nach Stunden noch gebannt vor dem

jb



[1] Auch Fackeln sind probate Angriffswaffen. [2] Kain windet sich durch ein Sperrgitter – nur in unserer Version? [3] Kisten dürfen seitlich bewegt werden.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

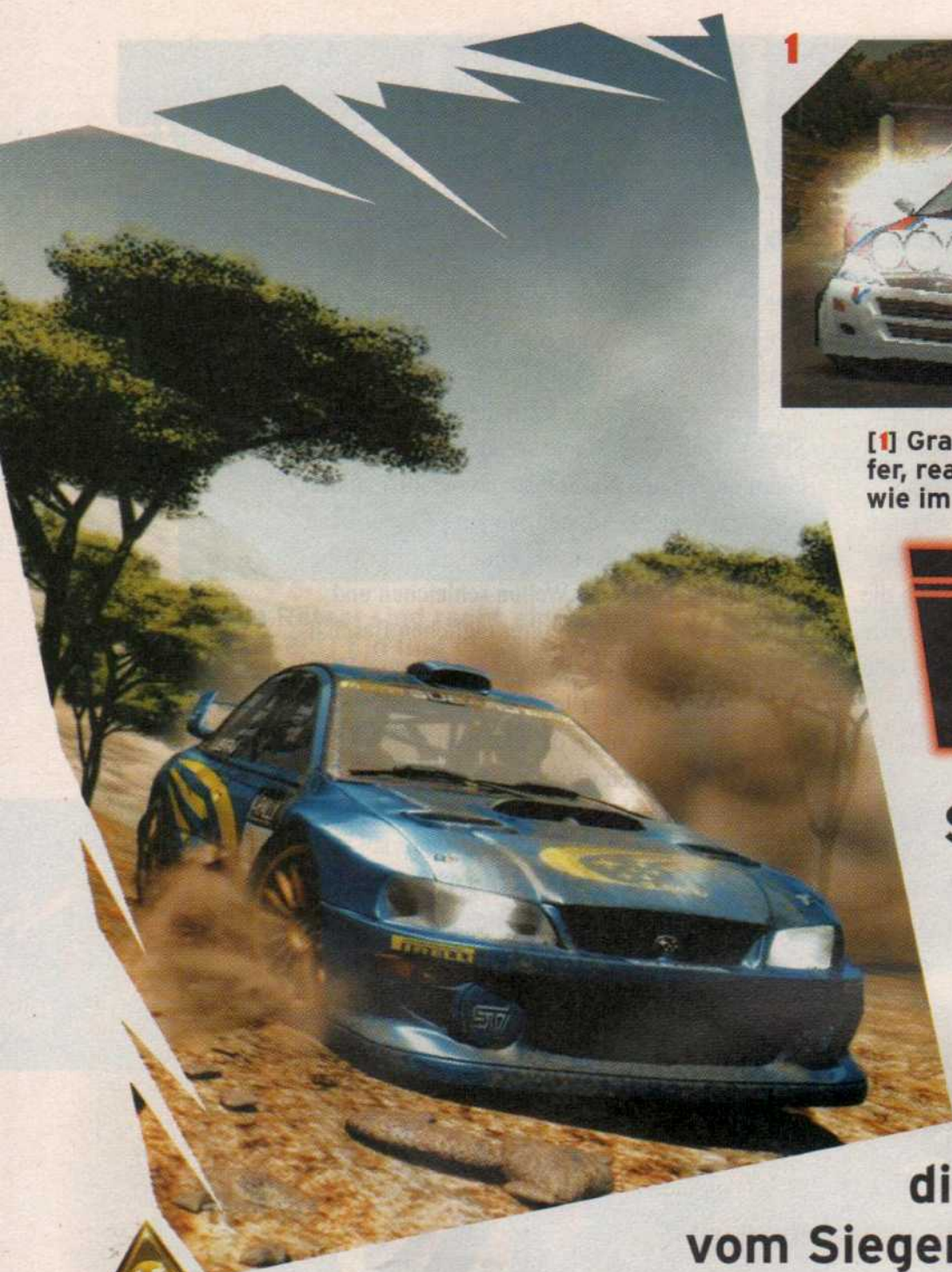
meine Meinung: *Legacy of Kain: Soul Reaver* erfüllt nicht nur alle an den Titel gesetzten Erwartungen – das Game übertrifft sie sogar um Längen: Keine Ladezeiten, spannende Story, grandiose Grafik und stimmige Sounduntermalung – das ist der Stoff, aus dem die wirklichen Klassiker sind. Daran ändern auch die leichten Mängel in der Kameraführung und der Steuerung nichts. Dürfte ich mir dieses Jahr nur zwei PSX-Games kaufen, wären dies mit Sicherheit *Soul Reaver* und *Metal Gear Solid*. **Artur Hoffmann**

■ GENRE:	Action-Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	August 1999
■ HERSTELLER:	Eidos Interactive
■ ENTWICKLER:	Crystal Dynamics
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

SPIEL-SPASS:

1,4



[1] Grafik vom Feinsten: Die Optik von V-Rally 2 überzeugt durch strahlende Scheinwerfer, realistische Oberflächen, transparente Scheiben und animierte Besatzung. [1] Fast wie im Fernsehen: Die aufwendigen Replays erreichen fast schon Gran Turismo-Qualität.

V-RALLY

2

Start frei: Infogrames präsentiert mit **V-Rally 2** den Nachfolger zu einem der erfolgreichsten **PlayStation-Racer** aller Zeiten. Kann die optisch famose Schlamm Schlacht die Genre-Referenz **Colin McRae Rally** vom Siegerpodest stoßen? *Michael Schmithäuser*



Was lange währt, wird endlich gut: Mehr als zwei Jahre hat es gedauert, bis die Macher des Vorzeigeracers V-Rally einen Nachfolger auf die Räder gestellt haben. Das lange Warten hat sich gelohnt: Rennspiel-Fans mit Rallye-Ambitionen dürfen sich auf ein perfekt durchgestyltes und enorm motivierendes Sequel freuen.

Sonderprüfung 1: Die Kurse

Schotterpisten in der Argentinischen Pampa, Bergpässe in den französischen Alpen und verschneite Wege in den Wäldern Finnlands – über 90 herausfordernde Sonderprüfungen in zwölf Ländern sorgen für Abwechslung. Die Streckenführung mit langgezogenen Biegungen, fieser Schikanen, unvorhersehbaren Abzweigungen und engen Haarnadelkurven stellt Ihre Fahrkünste auf eine harte Probe. Neben den V-Rally-typischen Rundkursen sind diesmal auch jede Menge herkömmliche Sonderprüfungen mit unterschiedlichen Start- und Zielpunkten mit von der Partie. Die verschiedenen Straßenbeläge

wirken sehr realistisch, und wunderschön gezeichnete Randbauten verwöhnen das Auge.

Sonderprüfung 2: Die Autos

Dank offizieller Lizenz der World Rally Championship (WRC) haben alle echten Fahrzeuge der Meisterschaft ihren Weg auf die schwarze Scheibe gefunden. Die originalgetreu nachgebildeten Boliden verteilen sich auf vier Kategorien: Im WRC-Klassement sind die stärksten Allrad-Boliden wie der Mitsubishi Lancer, der Ford Focus oder der Subaru Impreza zu finden. In der Kit-Car-Klasse kämpfen extrem leichte und wendige Fahrzeuge mit zwei Litern Hub-



raum (z.B. Peugeot 306 oder Seat Ibiza) um den Sieg. Zusätzlich können Sie sich auch noch hinter Steuer von rasanten Kleinwagen wie dem Peugeot 106 oder dem Nissan Micra klemmen – die 1,6 Liter Kit-Car-Kategorie macht's möglich. Last not least warten in der virtuellen Garage auch noch ein paar Klassiker des Rallye-Sports auf Sie: Durch das fleißige Einfahren von Siegen werden diverse Bonusfahrzeuge wie der Audi Ur-Quattro oder der Renault R8 freigeschaltet.

Die Autos wurden detailgetreu auf die PlayStation übertragen, inklusive spiegelnder Karos-

FACTS & FEATURES

- + überragende 3D-Grafik
- + 28 Fahrzeuge
- + 92 Kurse in 12 Ländern
- + leistungsstarker Kurseditor
- schwacher Championship-Modus
- unrealistische Unfälle

serien, beweglichen Fahrwerken und originalen Werbesignets. Zwar erreichen die Pixel-Autos nicht ganz die fotorealistische Qualität der *Gran Turismo*-Fahrzeuge, doch eine Augenweide sind die flotten Flitzer allemal.

Sonderprüfung 3: Die Optik

Die Grafikengine von *V-Rally 2* holt das Letzte aus der betagten PlayStation-Hardware heraus. Besonders die Hintergrundgrafiken bestechen durch ihren extrem schnellen Bildaufbau und den hohen Detailreichtum. In dieser Disziplin übernimmt *V-Rally 2* eindeutig die Führung unter allen PlayStation-Racern. Vom Straßenbelag über die Vegetation bis hin zu den Gebäuden am Streckenrand – jede einzelne Strecke wirkt wie ein kleines Pixel-Kunstwerk.

Schade nur, daß man während des hektischen Rennbetriebs kaum Zeit findet, den Anblick der prachtvollen Kulissen in Ruhe zu genießen.

Auch technisch überzeugt die 3D-Grafik auf ganzer Linie: Der Bildaufbau erfolgt sehr flott und ohne störende Blitzer. Auch die gefürchteten Polygon-Fehler und Pop-Ups weit entfernter Grafikdetails halten sich stark in Grenzen.

Ein weiterer Augenschmaus sind die zahllosen Spezialeffekte. Neben ungemein realistischen Licht- und Schatteneffekten sorgen transparente Scheiben, animierte Fahrer und Beifahrer, sichtbare Fahrzeugschäden und Schmutzspritzer auf den Karosserien für den Flair einer TV-Übertragung.

Sonderprüfung 4: Der Sound

Wie die Optik, so der Sound: Auch die Hintergrundmusik und die Soundeffekte bewegen sich auf höchstem Niveau. Die treibenden Industrial-Rock-Rhythmen der englischen Underground-Band "Sin" untermalen perfekt das hektische Treiben auf dem Bildschirm. Und die gelungenen Motoren- und Getriebeklänge lassen im Einklang mit den realistischen Umgebungsgeräuschen echte Rallye-Atmosphäre aufkommen.

Sonderprüfung 5: Das Gameplay

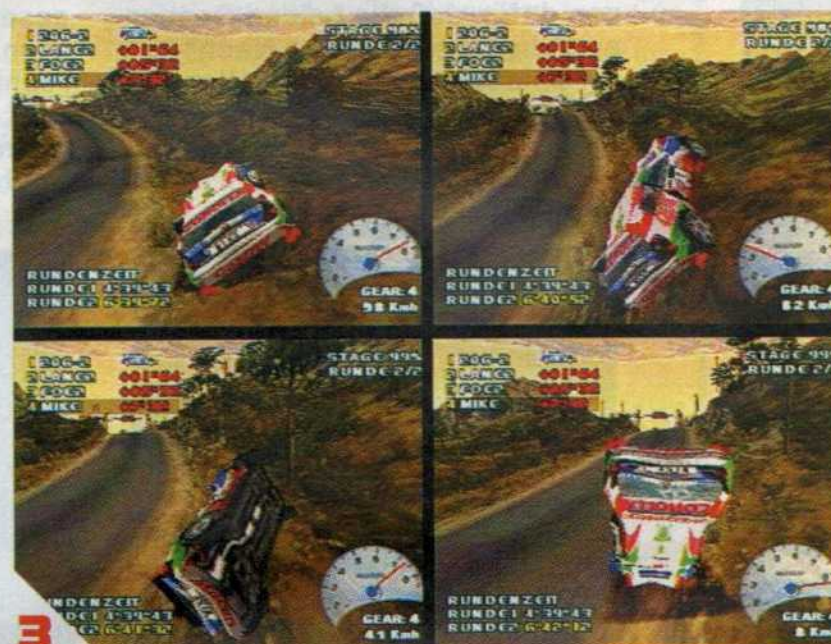
Fahrdynamik und Steuerung waren die größten Kritikpunkte an der Vorgängerversion. Diese Kritik haben sich die Programmierer in den Eden-Studios zu Herzen genommen und deutlich am Gameplay gefeilt.



[1] Traumautos: Die Detailtreue der Rallye-Boliden ist überragend. [2] Bei geschlossener Schneedecke lassen sich die Boliden besonders leicht zum Driften bringen. [3] So ein Überschlag ist zwar schön anzuschauen, kostet aber sehr viel Zeit...



Eins vorweg: Den hohen Simulations-Standard eines *Colin McRae Rally* erreicht die französische Produktion trotz aller Verbesserungen nicht. Zwar liegen die Boliden nun viel besser auf der Straße, doch die Steuerung hinterläßt immer noch einen leicht schwammigen Eindruck. Immerhin überschlagen sich die Fahrzeuge nun nicht mehr nach jedem Kontakt mit der Fahrbahnbegrenzung. Die realistische Simulation



Wir basteln uns eine Rennstrecke!

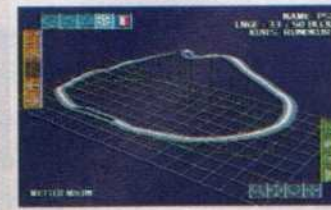
Wer als Kind für sein Leben gerne Carrera-Rennbahnen aufgebaut hat, wird den Streckeneditor von *V-Rally 2* lieben. Damit basteln Sie sich in wenigen Minuten knifflige und abwechslungsreiche Kurse zusammen, ohne vorher stundenlang das Handbuch wälzen zu müssen. Für PlayStation-Verhältnisse ist der Editor genial einfach zu bedienen.



Zunächst einmal lassen Sie vom Editor einen Standard-Rundkurs oder eine gerade Strecke generieren, die als Basis für Ihren persönlichen Kurs dient.



Anschließend ändern Sie die Krümmung der Kurven, die Anzahl der Buckel und den Grad der Steigungen und Gefälle. Auch die Gesamtlänge und die Kurvigkeit läßt sich mühelos variieren.



Sie können Sie das Gittermodell zwecks Feintuning stufenlos drehen und zoomen. Nach der Vervollendung des selbstgemachten Kurses speichern Sie Ihr Werk auf Memory Card ab. Platzbedarf: Gerade mal ein Block pro Strecke.

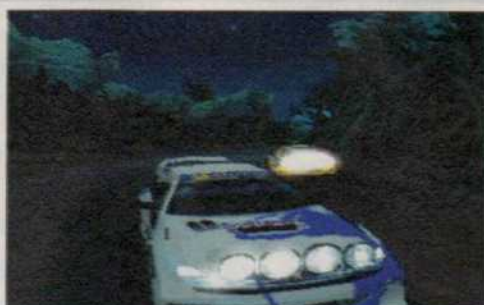


Wer donnert so spät durch Nacht und Wind?

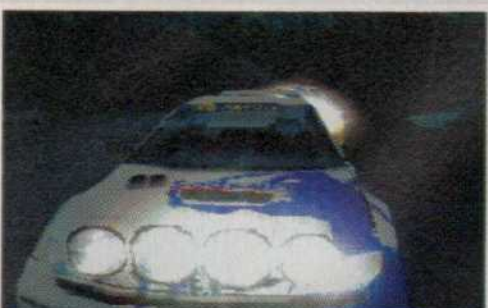
Bei den obligatorischen Nachtfahrten schlägt die Stunde der Lichteffekte: Bei den realistischen Beleuchtungseffekten läßt die Grafikengine von *V-Rally 2* so richtig ihre Muskeln spielen.



Acht Hella-Halogenstrahler sorgen dafür, daß die beiden Renner auch in stockfinsterer Nacht schon aus der Ferne deutlich auszumachen sind.



In *V-Rally 2* gibt es keine "aufgesetzten" Lichteffekte, sondern physikalisch korrekt berechnete Strahlenbündel - deutlich zu sehen an den unheimen realistisch wirkenden Reflektoren.



Sobald die Scheinwerfer direkt in die Kamera strahlen, wird man regelrecht geblendet.



Realistische Scheinwerferkegel und Rücklichter machen die Nachtfahrten zu einem visuellen Erlebnis erster Güte.

des Fahrwerks sorgt dafür, daß sich die Kisten nach einem Rendezvous mit der Böschung heftig aufschaukeln, sich jedoch mit ein wenig Fingerspitzengefühl schnell wieder unter Kontrolle bringen lassen.

Etwas unverständlich ist dagegen die Reaktion der Flitzer auf unterschiedliche Fahrfehler: Rast man mit 160 Sachen die Böschung hoch, rauscht man ungebremst durch Baumgruppen hindurch und kann die Fahrt meist ohne Verzögerung fortsetzen. Stößt man dagegen mit dem linken Vorderrad gegen einen winzigen Busch, wird die Fahrt abrupt gestoppt. Hier wäre ein wenig Feinschliff dringend nötig gewesen.

Trotz dieser Mankos vermittelt das aufgebohrte Physikmodell jede Menge "Freude am Fahren". Besonders die spektakulären Drifts in bester *Ridge Racer*-Manier lassen das Herz eines jeden Arcade-Racer-Fans höher schlagen.

Sonderprüfung 6: Die Spielmodi

Gegenüber *Colin McRae Rally* mußte sich *V-Rally* stets die Kritik gefallen las-

sen, hoffnungslos unrealistisch zu sein. Im echten Rallye-Betrieb fährt nämlich immer nur ein Auto auf einer Strecke mit unterschiedlichen Start- und Zielpunkten, während in *V-Rally* vier Boliden gleichzeitig auf Rundkursen um den Sieg kämpfen.

Schwache Meisterschaft

Aus diesem Grund haben die Entwickler ihrem neuesten Baby einen realistischen Championship-Modus à la *Colin McRae* spendiert. Beim Fahren dieses Wettbewerbs stellt sich allerdings schnell Ernüchterung ein: Die Plazierungen der gegnerischen Fahrzeuge scheinen per Zufalls-generator ermittelt zu werden. Führt man eine Strecke absolut fehlerlos, kommt es viel zu oft vor, daß man 10 Sekunden nach dem Erstplatzierten über die Ziellinie rauscht. Im Gegensatz dazu schafft man es trotz zahllosen Fahrfehlern und mehreren Überschlügen oftmals mit 20 Sekunden Vor-



[1] Durch eine Reihe von Bonusfahrzeugen - hier ein alter Renault 8 Gordini - bleibt die Motivation stets auf höchstem Niveau. [2] Dank frei einstellbarer Kameraperspektive können Sie extrem nah an das Fahrzeug heranzoomen. [3] Dieser freundliche Herr erteilt Ihnen die Starterlaubnis zum unrühmlichen Championship-Rennen. [4] Ein Hauch von *Gran Turismo*: Dank toller Spiegelungen und aufwendiger Licht- und Schattenspiele wirken die Fahrzeuge sehr realistisch.





die Passage von Checkpoints wieder aufgestockt werden kann, erschwert die Sache zusätzlich.

Der überzeugendste Spielmodus, die "V-Rally-Trophy", ist ein gelungener Mix aus Championship- und Arcade-Rennen. In mehr als 40 knallharten Rennen gegen jeweils drei Computergegner müssen Sie sich vom Europa- über den Welt- bis hin zum Experten-Pokal hocharbeiten. Auch hier

sorgt der knackige Schwierigkeitsgrad für wochenlanges Spielvergnügen. Denn nur wer perfekt fährt und sich keine groben Schnitzer erlaubt, kann gegen das hochklassige Teilnehmerfeld bestehen.

Multiplayer-Freuden

Für grenzenlosen Spielspaß in der Gruppe sorgen die technisch tadellosen Multiplayer-Modi. Die Zweispieler-Variante mit Splitcreen-Darstellung sorgt für packende Duelle unter Freunden. Der neue Vierspieler-Modus mit vierfach geteiltem Bildschirm setzt ein großes Fernsehgerät voraus. Ist ein ausreichend großes Pantof-

felkino nebst Multi-Tap-Adapter und vier Controllern vorhanden, kann die Rallye-Party im Quartett losgehen. Es müssen zwar deutliche Abstriche in Sachen Detailreichtum hingenommen werden, doch die Spielgeschwindigkeit selbst leidet kaum unter der Vierfach-Darstellung.

Zieleinfahrt: Colin McRae vs. V-Rally

Mit V-Rally 2 hat Infogrames ein technisch überzeugendes Rennspiel hingelegt. Grafisch holt die französische Produktion deutlich mehr aus der PlayStation-Hardware heraus als der Konkurrent Colin McRae Rally. Auch die Vielzahl an Spielvarianten läßt den britischen Gegner deutlich zurückfallen. In Sachen Fahrdynamik und Realismus behält die Codemasters-Produktion allerdings die Nase vorn. Möge der Kampf beginnen – wir sind schon sehr gespannt auf Colin McRae 2 und vergnügen uns derweil mit der zwanglosen Arcade-Raserei von Infogrames. *mom*



[1] Wir wissen nicht, wie es Ihnen geht, doch uns erinnert der Beifahrer dieses Wagens fatal an Formel-1-As Mika Häkkinen... **[2]** Friß Staub, Schurke! Tonnenweise Pixelstaub erschwert auf ungeteerten Straßen die Sicht auf den Vordermann. **[3]** In der Service-Area können Sie Ihren Wagen nach einer harten Sonderprüfung wieder auf Vordermann bringen – allerdings mit kaum spürbaren Auswirkungen...

sprung auf den ersten Platz.

Außerdem gibt die Ermittlung des Fahrzeugverschleißes (Motor, Getriebe, Fahrwerk, Lenkung) Rätsel auf: Mal befindet sich der Motor nach einer Gebirgs-Tortur in bestem Zustand, während das Aggregat nach einer recht leichten Sonderprüfung total im Eimer ist. Erschwerend kommt hinzu, daß die vorgenommenen Reparaturen im Service-Center kaum Auswirkungen auf die Fahrdynamik haben. Der viel zu niedrige Schwierigkeitsgrad setzt dem Ganzen die Krone auf: Geübte Rennspiel-Profis absolvieren alle drei Championate in nur einem Nachmittag.

Im Gegensatz zum mißratenen Championship-Modus trumpft V-Rally 2 in seinen Stammdisziplinen, den drei Arcade-lastigen Spielvarianten, nach allen Regeln der Kunst auf.

Starke Arcade-Rennen

Im "Time Trial" können Sie sich auf einen Kurs Ihrer Wahl begeben und Bestzeiten einfahren. Das obligatorische Ghost-Fahrzeug, eine Aufzeichnung Ihrer besten Runde, spornt Sie dabei zusätzlich an. Im "Arcade-Modus" kämpfen Sie gegen drei Kontrahenten um den Sieg. Die computergesteuerten Fahrzeuge sind extrem knackige Gegner, so daß Sie fahrtechnisch alles geben müssen, um auf dem Siegertreppchen zu landen. Ein eng gestecktes Zeitlimit, das durch



V-RALLY 2



meine Meinung: Mit dem zweiten Teil knüpft Infogrames an die Traditionen von V-Rally 1 an: Auch V-Rally 2 ist eher ein actiongeladener Arcade-Racer im Rallye-Gewand als eine akkurate Simulation. Wer in erster Linie an Spitzengrafik, jeder Menge Abwechslung und spannenden Verfolgungsjagden interessiert ist, sollte zugreifen. Wer aber auf realistisches Fahrverhalten und perfekte Simulation des Renngeschehens Wert legt, ist bei Colin McRae Rally (demnächst als Platinnum-Ausgabe) besser aufgehoben.

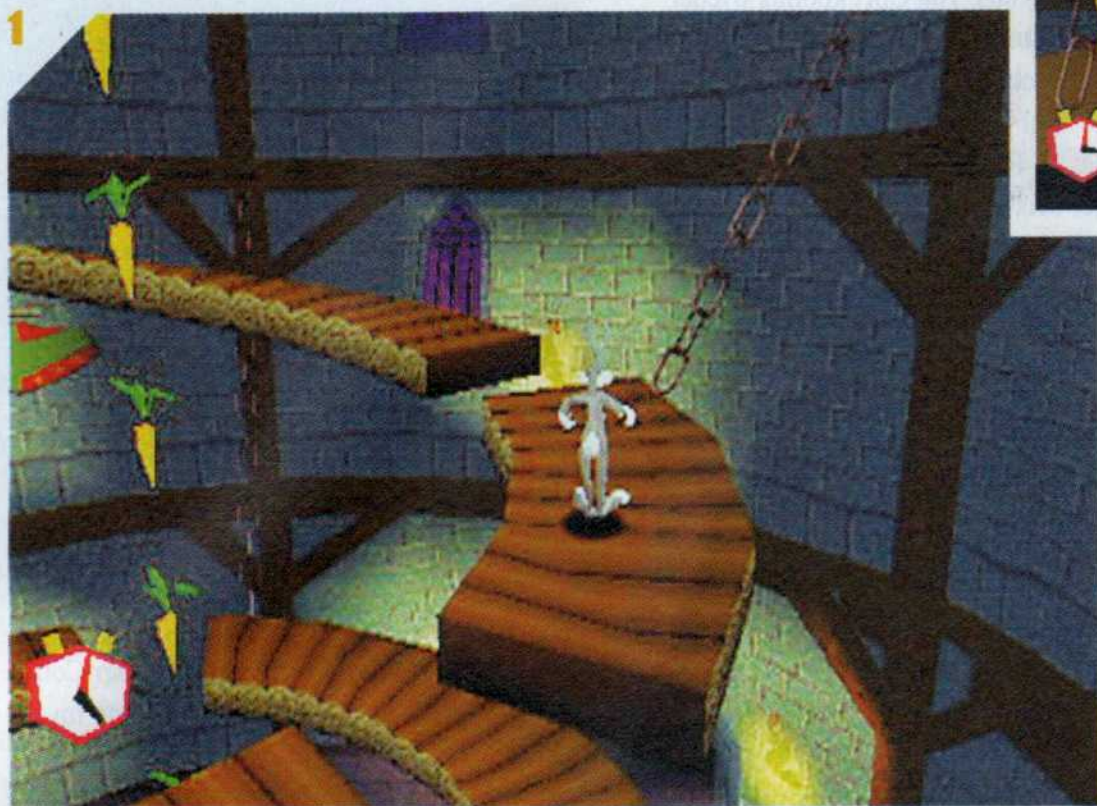
Michael Schmithäuser

GENRE:	Rennspiel
VERFÜGBAR AB:	sofort
HERSTELLER:	Infogrames
ENTWICKLER:	Eden Studios
SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

SPIEL-SPASS:

1,5



So wird's gemacht: [1] Erst die Treppe raufsprinten (Achtung: Zeitlimit!) ... [2] ... die Uhr einsacken ... [3] ... und mittels Ohrenrotor sanft auf den Erdboden zurückschweben.



BUGS BUNNY AUF ZEITREISE



Bugs hatte ja schon immer Probleme mit seiner Orientierung. Ständig steigt er auf seiner **Reise nach Pizmo-Beach** an den unmöglichsten Orten der Welt aus seinem Erdloch. Diesmal schlägt es den **berühmtesten Hasen der Trickfilmgeschichte** mitten ins amerikanische Niemandsland. *Piet Jansen*

W ieder einmal bog Bugs bei Albuquerque falsch ab und findet sich in einer alten, verlassenen Scheune wieder. Doch viel Zeit zum Ärgern bleibt ihm nicht, denn sogleich entdeckt der Rammler in einer dunklen Ecke ein seltsam anmutendes Gerät, welches er neugierigerweis' sofort einer näheren Untersuchung unterzieht.

Verloren im Nirgendwo

Es kommt, wie's kommen muß: Tolpatschig, wie Bugs nun mal ist, legt er versehentlich

einen Schalter um und setzt somit die Maschine in Gang, die, wie sich gleich herausstellt, eine Zeitmaschine ist. Nun ist er gefangen in einer Paralleldimension, aus der es scheinbar kein Entrinnen gibt. Zu seinem Glück trifft Bugs nach kurzer Zeit auf den Zauberer Merlin, der dem Hasen erklärt, wie er sich aus dieser mißli-

chen Lage befreien kann. Bugs muß verschiedene Zeitperioden (angefangen bei der Steinzeit über das Mittelalter bis weit in die Zukunft) besuchen und alle dort versteckten Uhrensymbole einsammeln. Um die Warptore zu öffnen, die in die verschiedenen Stages beziehungsweise Sub-Stages führen, ist eine bestimmte Anzahl dieser Symbole erforderlich. Somit müssen Sie in der Rolle von Bugs viele Level mehrmals besuchen, um wirklich alle versteckten Extras zu erhaschen.

FACTS & FEATURES

- + perfektes Cartoon-Feeling
- + Looney-Tunes-Soundtrack
- + tolle Cut-Scenes
- manchmal Fehler bei der Kollisionsabfrage

Totale Kontrolle

In Merlins Welt, die eine Art Übungsparcours darstellt, werden Sie in die Steuerung des Langohrs eingeführt,



die sich trotz der vielfältigen Aktionsmöglichkeiten als sehr einfach erweist. Um sich der Gegnerschar zu erwehren, steht Ihnen neben dem üblichen Hopper auf die Rübe auch ein sanfter Tritt ins Hinterteil oder eine Rollattacke zur Verfügung. Mit dieser Rolle nach vorne sind Sie ebenfalls in der Lage, niedrige Durchgänge zu durchqueren. Um schlafende Gegner überraschend aus dem Hinterhalt zu überwältigen, ist es angeraten, sich auf leisen Pfoten an sie heranzuschleichen. Auch einsturzgefährdete Brücken

werden mit dieser sanften Gangart gefahrlos überquert. Zur Lösung vieler Verschiebe- und Schalterrätsel sollten Sie ausgiebig Gebrauch des Action-Buttons machen. Mit gedrückter R1-Taste lassen sich

verschiedenste Gegenstände verschieben oder aufnehmen. Um höhergelegene Plattformen zu erreichen, können kleine Kisten aufeinander gestapelt werden. Zusätzlich zu diesen "angeborenen" Fertigkeiten lehrt Merlin Bugs an ausgewählten Stellen im Spiel einige Spezialfähigkeiten wie den Supersprung oder unterrichtet ihn in der Kunst des Klavierspielens. Sollten Sie vom vielen Herumgelaufe einmal eine kurze Verschnaufpause brauchen, steigen Sie einfach in eines der zahlreichen Fortbewegungsmittel: Ob nun Auto, Motorrad, Lore oder Wildsau – Abwechslung wird hier groß geschrieben. All diese

Aktionen gehen sehr intuitiv von der Hand und bedürfen keiner großen Einlernzeit. Mittels des Analogsticks läßt

sich der Mümmelmann millimetergenau durch die teilweise ziemlich großen Level dirigieren, mit dem D-Pad ist die Steuerung verständlicherweise nicht ganz so feinfühlig.

Cartoon pur!

Der Grafikstil in *Bugs Bunny auf Zeitreise* ist sehr stark an den Stil der bekannten Zeichentrick-Filmchen angelehnt und schafft, unterstützt durch den typischen Looney-Tunes-Sound, perfekte Cartoon-Stimmung. Die Endgegner sind alt bekannte Warner-Bros-Haudegen wie Elmer Fudd, Yosemite Sam oder Marvin the Martian und nur mit einer bestimmten Strategie zu bezwingen. Zwischen den Stages werden immer wieder kleine Cut-Scenes (mit deutscher Sprachausgabe) eingespielt, die den Storyverlauf weitererzählen – wie in der Fernseh-Serie folgt hierbei ein Brüller dem anderen. mom

PS



1



2



3



4



5

[1-2] Kugel links und Drache vorne – bei so viel Hektik kann es leicht passieren, daß man sich den Hintern verbrennt. [3] Dies ist eines der im Text angesprochenen Rätsel: Erst wenn die drei Eisenkugeln auf die Bodenplatten gelegt werden, öffnet sich die Tür. [4-5] Diese garstigen Grummeler sollte man besser nicht wecken, sonst gibt's eins auf die Rübe.

BUGS BUNNY AUF ZEITREISE

meine Meinung: *Bugs Bunny auf Zeitreise* bietet Jump'n-Run-Spaß auf hohem Niveau, und der typische Humor zieht sich durch das gesamte Spiel. Einzig die manchmal auftretenden Kollisionsabfragefehler (durch einige Kisten können Sie durchlaufen), die ab und zu auch mal ein Leben kosten können, fallen negativ auf. Durch sehr fair verteilte Rücksetzpunkte läßt sich über diesen kleinen Schwachpunkt aber hinwegsehen. *Bugs Bunny* ist eine runde Sache, die sich kein Jump'n-Run-Fan entgehen lassen sollte. Piet Jansen

■ GENRE:	3D Jump'n-Run
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Infogrames
■ ENTWICKLER:	Behaviour Interactive
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

SPIEL-
SPASS:

1,6



NBA PRO '99



[1] Blitzschnell ändern Sie die Verteidigungsstrategie.

[2] Haben Sie schon mal so detaillierte Gesichter in einem Videospiel gesehen?

[3] Diesen Slam-Dunk-Wettbewerb werden wir nicht gewinnen ...

[4] Selbst Korb und Ball werfen auf dem gewienerten Parkett Schatten.

Mit **NBA Pro '99** hat sich Konami endgültig in der Spitzengruppe der **Basketballsimulationen** etabliert. Und das, ohne einen einzigen Gedanken an **Arcade-Kompatibilität** zu verschwenden. *Artur Hoffmann*

Während wir momentan nur darüber spekulieren können, welches Team am Ende dieser unrühmlichen Streiksaison den Titel holen wird, wissen Sie es bereits. Ob aber die San Antonio Spurs oder die New York Knicks die Trophäe in Händen halten, spielt keine große Rolle, da Sie mit Konamis aktueller Basketballsims sogar das schlechteste Team der regulären Saison (die Vancouver Grizzlies, 8 - 42, 160%) zum nationalen Titel führen können.

Shoot-Out

Daß **NBA Pro '99** kein Spiel für Anfänger ist, erkennen Sie vor allem am Gameplay: Icon-

basierende Steuerung sowohl in der Offensive als auch in der Verteidigung, ein vor dem Spiel einstellbares Handicap sowie on-the-fly aufrufbare Spielzüge sind Features, die jeden Profi ansprechen und für eine Belegung aller acht Tasten sorgen. Weitere Optionen wie z.B. ein Spielereitor, rudimentäre Management-Funktionen und nach jedem Spieltag aktualisierte Statistiken sind selbstverständlich auch vorhanden. User-Namen dürfen allerdings nicht eingegeben werden.

Die Grafik hat sich im Vergleich zur Preview-Variante kaum geändert und begeistert nach wie vor durch exzellent animierte Polygon-Akteure, originalgetreue Courts und gute Lichteffekte, die bei Wiederholungen zum Einsatz kommen. Highlights sind natürlich die größtenteils "originalen" Gesichtstexturen, die den Pros virtuelles Leben einhauchen.

Wie auch in **NBA Live '99** setzt Konami bei der Spielgeschwindigkeit auf ein moderates Tempo, um den Simulations-Charakter des Games zu unterstreichen. Wer es mit den Regeln nicht so genau nimmt, darf nahezu alle Parameter seinen Vorlieben anpassen.

Obwohl die positiven Aspekte ganz klar überwiegen, weist das Game auch einige Schwächen auf. Neben der in bestimmten Situationen schwächelnden Kollisionsabfrage nervt vor allem der Kommentator, dessen Floskeln bereits nach kurzer Zeit langweilig werden. Dieser Zustand wird sich im Multiplayer-Duell gegen bis zu sieben Konkurrenten aber mit Sicherheit niemals einstellen. *af*

PS

FACTS & FEATURES

- + aktueller Spielerkader
- + Slam-Dunk- und 3-Punkte-Wettbewerb
- + ausgezeichnetes Spielerdesign
- durchschnittlicher Kommentar

NBA PRO '99

Meine Meinung: Hardcore-Fans brauchen dieses Spiel allein schon wegen dem derzeit aktuellsten Spielermaterial. Alle anderen warten auf die nächste Generation.

■ GENRE:	Basketballsimulation
■ VERFÜGBAR AB:	Sommer '99
■ HERSTELLER:	Konami
■ ENTWICKLER:	Konami
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch

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

SPIEL-SPASS:

1,9

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!

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

www.playstation-net.de

Playstation
Das Fun-Magazin

AUF CD
Silent Hill
ShadowMan

In der Mache
Worms Armageddon
Metal Gear VR Missions
Ace Combat 3
Mission Impossible

PlayTest
Silent Hill
Soul Reaver
V-Rally 2
Bugs Bunny

10 Demos

WORMS ARMAGEDDON

HORROR-SPECIAL
Die Grusel-Schocker im Überblick

3x Playstation – das Funmagazin mit Demo-CD
50% günstiger!

Ja, schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben von Playstation – das Fun-Magazin mit Demo-CD für nur DM 20,-/EUR 10,23 statt DM 38,40/EUR 19,64! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit über 10% Preisvorteil (DM 11,50 pro Ausgabe statt DM 12,80) zum Jahresabopreis von DM 138,-/EUR 70,56. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

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

Widerrufsrecht: 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.

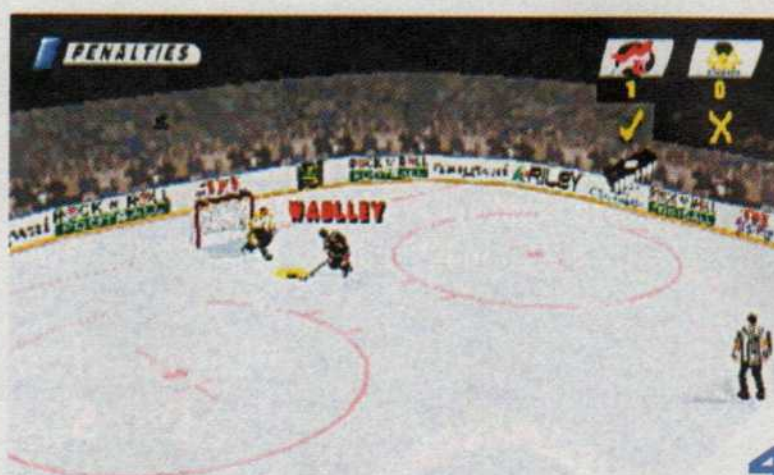
Datum, 2. Unterschrift

CP098

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 an 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.

PlayTest



[1] Die Einteilung der Teams erfolgt anhand dreier Kriterien. [2] Trotz Namenlosigkeit – an Bildern wurde nicht gespart. [3] Beim Bully kommen die polygonalen Cracks sehr gut zur Geltung. [4] Im Training stehen Penaltys auf dem Programm.

ACTUA ICE HOCKEY 2

Da Gremlins erster Versuch, im Hockeygenre Fuß zu fassen, gründlich mißlang, warteten wir voller Spannung auf den aktualisierten Nachfolger **Actua Ice Hockey 2**. Artur Hoffmann

Wenn ein britisches Programmiererteam eine Eishockeysimulation entwickelt, ist das ebenso exotisch wie ein Cricket-Game aus deutschen Landen. Daß Gremlin Interactive das aber schon zum zweiten Male macht, liegt in erster Linie an der Tatsache, daß sich eine bereits vorhandene Sportspiel-Engine vortrefflich zweitverwerten läßt ...

No Name City

Mangels Lizenz erwarten Sie keine nordamerikanischen Profiteams, sondern 26 fiktive Mannschaften, die sich unter dem Dach der Gremlin Hockey League (GHL) zusammengefunden haben. Diese spielen unter sich eine komplette bzw. verkürzte Meisterschaft aus oder treffen im freundschaftlichen Match aufeinander. Die dritte Option stellt das Training dar, in dem Sie



Die Puckgröße ist optional einstellbar.

sich mit Schlagschüssen, Direktabnahmen und Tacklings vertraut machen und auch Penaltyvarianten einstudieren dürfen. Die Steuerung gibt sich betont einfach (Schuß, Paß und Antritt) und verschont Sie vor extravagantesten Tastenkombinationen. Um Ihrem Team den letzten Schliff zu geben, designen Sie eigene Taktiken und tauschen Spieler zwischen zwei Vereinen aus. Ein Mannschafts- bzw. Spielereditor ist leider nicht mit von der Partie, dafür dürfen Sie im Arcade-Mode richtig Gas geben.

Sind Sie fit, geht es aufs Eis und Sie kämpfen mit bis zu drei weiteren Mitspielern um Tore und Punkte. Als sehr hilfreich erweisen sich hier die unter den Kufen Ihrer Spieler befindlichen Icons, die Sie nicht nur über eventu-

elle Abseitspositionen informieren, sondern auch über freistehende Spieler.

Die aus zwölf verschiedenen Kamerapositionen präsentierten Spiele sind keine grafischen Leckerbissen, da zwar das äußere Erscheinungsbild der Cracks in Ordnung ist, die Animationen aber öfters ins Stocken geraten. Da können auch die Lichteffekte nichts mehr retten. Weitaus besser ist die Soundkulisse (Hammondorgel, Jubelschreie und Spezialeffekte), die trotz des für diese Sportart untypischen britischen Hauptkommentators Laune macht und für Atmosphäre sorgt.



ACTUA ICEHOCKEY 2

Angesichts der immer noch zahlreich vorhandenen hochklassigen Eishockeysims ragt dieses Game höchstens aufgrund der guten Sounduntermalung aus der Masse heraus.

■ GENRE:	Eishockeysim
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Acclaim
■ ENTWICKLER:	Gremlin Interactive
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch

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

SPIEL-SPASS:

2,9

FACTS & FEATURES

- + einfaches Gameplay
- + hörenswerte Soundkulisse
- unsaubere Animationen
- wenig Spielmodi
- keine Lizenz

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

Name, Vorname

Strasse, Nr.

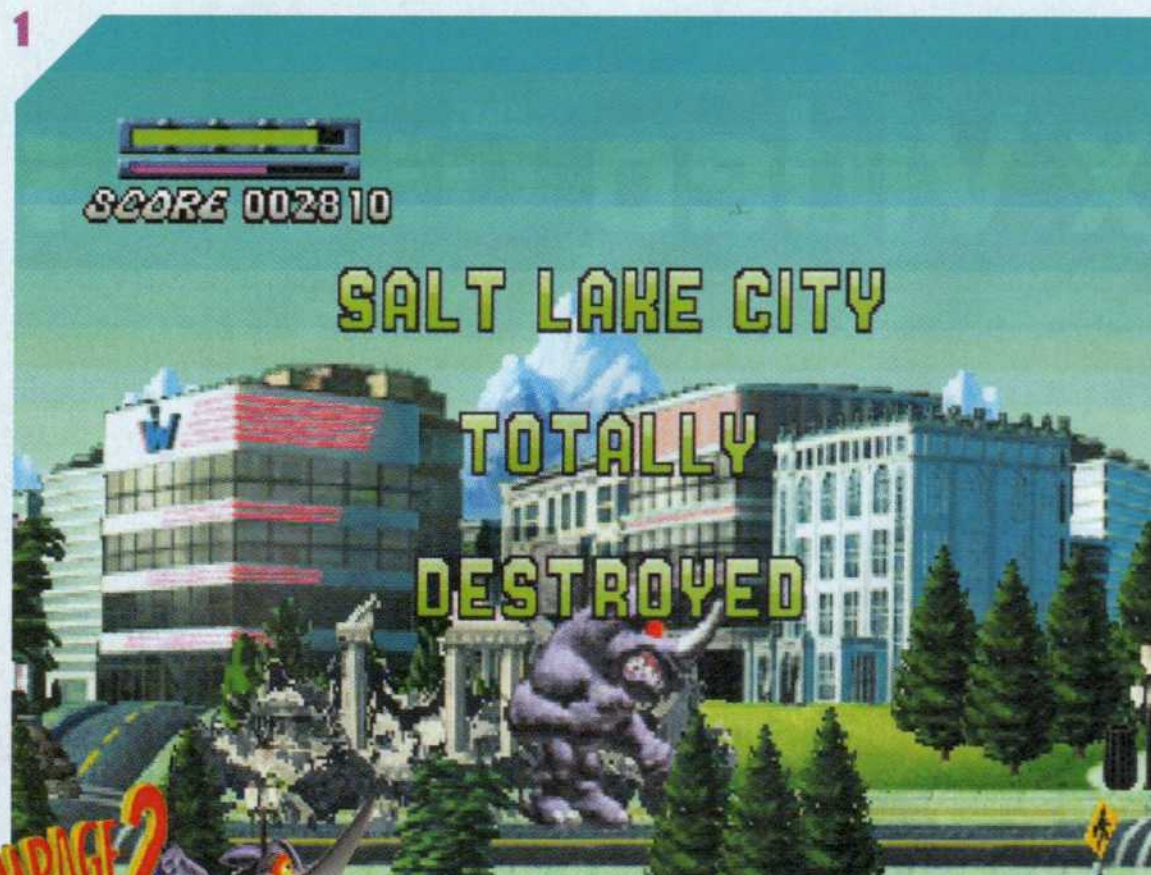
PLZ, Ort
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

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

Datum, 2. Unterschrift

CP098

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



[1] Tja, das passiert, wenn man bei der Vergabe olympischer Winterspiele schummelt!

[2] Der mutige Cop macht uns mit seiner Pistole das Leben schwer.

[3] Die Düsenjäger sind nicht zu unterschätzende Gegner.



RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

Die Sechs von der Abbruchfirma

Name: **Boris**
Super Power: Rhino-Charge
Lieblingsspeise: Salat
Besonderheit: Bester Zerstörer, dafür aber eminent langsam.

Name: **Curtis**
Super Power: Rat-Bottom-Feeder
Lieblingsspeise: Käse
Besonderheit: Fast so schnell wie Ralph, kaum Zerstörungskraft.

Name: **George**
Super Power: Affen-Kick
Lieblingsspeise: Bananen
Besonderheit: Flotter Kletterer, auf dem Boden aber lahm.

Name: **Lizzy**
Super Power: Feueratem
Lieblingsspeise: Eier
Besonderheit: Guter Kletterer, aber geringe Schlagkraft.

Name: **Ralph**
Super Power: Wolfsgeheul
Lieblingsspeise: Steak
Besonderheit: Auf dem Boden der Schnellste, aber mieser Kletterer.

Name: **Ruby**
Super Power: Scheren-Kraft
Lieblingsspeise: Fisch
Besonderheit: Der ideale Allroundcharakter.

Drei Tiere machen sich auf den Weg zur globalen Zerstörungssorgie, um ihre gekidnappten Freunde **aus den Klauen fieser Verbrecher** zu retten. Wenn das mal kein **oscarreifer Plot** ist ... *Artur Hoffmann*

die drei aus dem Vorgänger *Rampage World Tour* bekannten Protagonisten Lizzy, Ralph und George wurden von mysteriösen Kräften entführt. Um sie aus deren Fängen zu befreien, stehen Ihnen drei neue Charaktere zur Auswahl: Boris, das Nashorn, Curtis, die Ratte und Ruby, der Hummer. Erst im späteren Spielverlauf kommt noch der versteckte Zyklop Myujus hinzu.

Ein tierischer Flash!

Am Spielprinzip hat sich ebensowenig etwas geändert wie an der Grafik, die nach wie vor auf eine 2D/3D-Kombination setzt. Die vor der Bitmaptapete angesiedelten Gebäude sind zweidimensional, die Protagonisten dehnen sich auch in die dritte Dimension aus.

Wie gewohnt zerstören Sie an wechselnden

Schauplätzen wie Washington, München oder Barcelona alles, was Ihnen in die Quere kommt. Doch damit nicht genug: Außer den 100 auf der Erde angesiedelten Stages erwarten Sie auch noch 25 außerirdische Aufträge, die Sie auf den Mond, den Jupiter und diverse Phantasieplaneten führen. Allerdings beschränken sich die Unterschiede meist nur auf das Design des Backgrounds, bei der Darstellung der Gebäude herrscht Eintönigkeit.

FACTS & FEATURES

- + sechs Charaktere
- + 125 Schauplätze
- infantiles Spielprinzip
- kaum Abwechslung
- um was geht es eigentlich?



Unter schwerem Beschuß sichern wir uns das Melonen-Power-Up.

Um die Arbeit so effizient wie möglich zu erledigen, verfügen die Charaktere neben dem standardmäßigen Schlag auch über ein Special, das ungleich größere Zerstörungen bewirkt, aber nicht immer zur Verfügung steht.

Power-Ups wie Pommes Frites oder aus dem Fenster guckende Personen erhöhen die Gesundheit bzw. sorgen für die Auffrischung des Specials, Diamanten und Geldscheine bauen den Punktestand aus. Aber auch die temporäre Unverwundbarkeit hat ihre unbestreitbaren Vorteile. Damit das Ganze nicht zu einfach wird, dürfen

Sie die Städte nicht ungestraft in Grund und Boden walzen. Wild ballernde Polizisten, Bomben abwerfende Flugzeuge und aus Gullys mit Panzerfäusten auf Sie schießende Soldaten wollen Ihnen ans Leder.

Richtig nihilistisch wird das Ganze, wenn Sie mit zwei weiteren Mitspielern auf Tour gehen. Die hier angerichteten Zerstörungen nehmen dann wahrlich epische Ausmaße an.



RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR



m eine Meinung: Wer auf hemmungslose Zerstörungssorgen steht und ein geselliger Spielertyp ist, der könnte Gefallen an diesem Game finden. Allerdings müssen Sie Abstriche in puncto Grafik und Sound machen, da sich beide auf mittelmäßigem Niveau bewegen. Wer aber mehr von einem Spiel erwartet als stupides "auf-Gebäude-eindre-schen", muß sich woanders umsehen. Da helfen weder die 125 Schauplätze noch die sieben unterschiedlichen Charaktere weiter. Und selbst Besitzer des ersten Teils sollten erst probierspielen.

Artur Hoffmann

■ GENRE:	Action
■ VERFÜGBAR AB:	Juli 1999
■ HERSTELLER:	GT Interactive
■ ENTWICKLER:	Avalanche/Midway
■ SPRACHE DES SPIELS:	englisch
■ SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch

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

**SPIEL-
SPASS:**

3,3

So bestehen Sie jeden Einstellungstest



Ihre Arbeitskraft ist das Wichtigste, was Sie zu verkaufen haben. Und genau hier setzt diese neue CD-ROM an. Im Crash-Training lernen Sie, wie Sie den Verlauf des Vorstellungsgesprächs bestimmen und zum Spitzenkandidaten unter den Bewerbern aufsteigen. Keine Frage kann Sie mehr aus der Fassung bringen kann.

Jedes Wort sitzt und sogar

Ihre Körperhaltung paßt. Mit Videos, Bildern, häufigen Fragen von Personalchefs, Checklisten, vorformulierten Briefen.

Vorstellungsgespräch

Hovermann, Claudia und Eike; 1998

ISBN 3-7723-8403-X

ÖS 238,-/SFr 25,-/DM **29,95***



Nach einer schriftlichen Bewerbung folgt meist ein Einstellungstest. Doch was wird gefragt? Was muß man wissen? Mit diesem Training bereiten Sie sich optimal vor! Über 1.100 Fragen und Aufgaben aus den gängigen Tests!

- Logik • Konzentration
- Rechtschreibung
- Wortbedeutung
- Sprachkompetenz
- Wirtschaft • Biologie
- Medizin • Computer

- Geschichte • Kulturgeschichte • Politik...

Mit Übungs- und Prüfungsmodus zur Simulation realer Testbedingungen.

Einstellungs Test

Urban, Albert; 1998

ISBN 3-7723-8954-6

ÖS 238,-/SFr 25,-/DM **29,95***



Franzis'

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



[1] Eine von drei Kameraperspektiven, die Sie während des Spiels ändern dürfen.

[2] Sporting Lissabon bietet 1 Million für unseren Torwart.

[3] Nicht schlecht! Mit einem Verteidiger im Tor liegen wir in Manchester in Führung ...

[4] Ohne Worte!



PLAYER MANAGER 99

Der Vorgänger setzte bereits Maßstäbe und erhielt eine der schlechtesten Bewertungen aller Zeiten. War das bloß ein Ausrutscher oder sind Fußballmanager aus dem Hause Anco nun mal so? Artur Hoffmann

Wirtschaftssimulationen im Schatten von König Fußball haben ein klar definiertes Ziel: dem Spieler die täglichen Geschäfte einer Trainer-Manager-Kombination so akkurat wie nur möglich wiederzugeben. Aber genau dies suchen Sie hier vergeblich, denn "die Manager sind mit ihrer täglichen Arbeit beschäftigt".

Zwangsabstieg

Was sich im Preplay bereits abzeichnete, wurde im Test zur traurigen Gewißheit: Der *Player Manager 99* ist ein Game, das zweifelsohne zu den schlechtesten Vertretern des Genres gehört und wieder mal beweist, daß die Portierung eines PC-Titels auf die PlayStation alles andere als ein Zuckerschlecken ist – vor allem, wenn man sich nicht so viel Zeit läßt wie z. B. bei *Civilization 2*.

Angefangen bei der schlechten Lokalisierung über die haarsträubenden Ungenauigkeiten der ohnehin aus namenlosen Kickern bestehenden Mannschaften bis hin zu den oft-

mals nicht nachvollziehbaren Spielergebnissen – unterstes Niveau, soweit das Auge blickt.

Das Unglaublichste sind aber die exorbitant hohen Ladezeiten, die fast an die Kombination C64 plus Datasette heranreichen. Im Test dauerte es sagenhafte drei Minuten und 36 Sekunden, bis wir das erste Mal auf dem Platz standen. Und zwar ohne irgendwelche Parameter zu ändern.

Das einzige Positive an diesem Spiel ist die überraschend einfache Navigation, die auch mauslosen PSX-Spielern flott von der Hand geht. Dieser Lichtblick wird aber durch einen fehlenden Editor, den Verzicht auf einen Kommentator und die schlechte Programmierung

wieder zunichte gemacht. Letzteres erkennen Sie am folgenden Beispiel: Befinden Sie sich im Kader-Menü und klicken dann im Clubmenü auf den Befehl "Kader sehen", baut sich die Grafik komplett neu auf, obwohl Sie bereits im gewünschten Bildschirm sind. Bei so vielen krasen Fehlleistungen fällt uns Giovanni Trapattonis legendärer Spruch ein: "Schlecht wie Flasche leer!" af

PS

FACTS & FEATURES

- + vier europäische Ligen
- unglaubliche Ladezeiten
- nicht nachvollziehbare Ergebnisse
- miese Lokalisierung

PLAYER MANAGER 99

Meine Meinung: Wer viel Zeit hat, keinen großen Wert auf nachvollziehbare Ereignisse bzw. Ergebnisse legt und liebend gerne taten- und fassungslos vor seiner Konsole sitzt, der ist bei diesem Spiel an der richtigen Stelle.

■ GENRE:	Fußballmanagement
■ VERFÜGBAR AB:	Sommer '99
■ HERSTELLER:	Softgold/THQ
■ ENTWICKLER:	Anco
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch
■ SPIELIDEE:	2,5
■ GRAFIK:	3,0
■ SOUND:	3,5
■ PRÄSENTATION:	3,5
■ GAMEPLAY:	2,5
■ MOTIVATION:	4,5
■ PREIS/LEISTUNG:	4,5

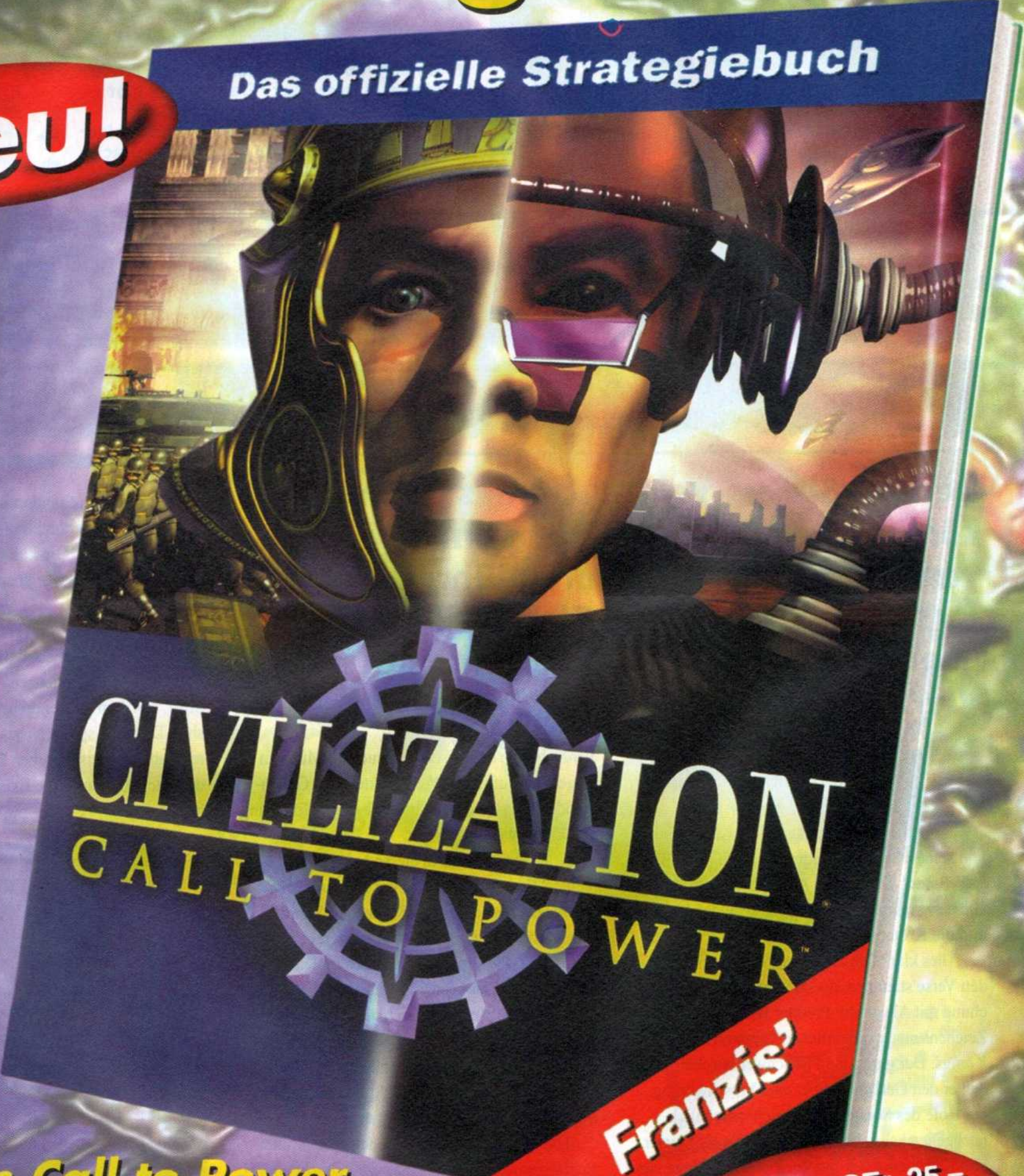
SPIEL-SPASS:

4,3

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'

1



2



[1] An den modischen Trends des 17. Jahrhunderts interessiert? Der Infoteil gibt erschöpfende Auskunft. [2] Die Gespräche laufen nach dem Multiple-Choice-Prinzip ab. [3] Audienz im Schlafgemach des Sonnenkönigs.



VERSAILLES - VERSCHWÖRUNG AM HOF

Decken Sie als Vertrauter des "Sonnenkönigs" eine **Verschwörung am Hof von Versailles** auf. Während Ihrer Nachforschungen erfahren Sie jede Menge über das Leben zur Zeit **Ludwigs des Vierzehnten**. *Michael Schmithäuser*

a

n Mittsommernacht / wenn die Himmel entfliehen / soll Versailles Pracht / gleich Ancines Schloß glühen / Des Königs Stern / und seine Planeten / forder ich gern! / Es hilft kein Beten! / Acht Titel Aesops / ordnet, sonst, Gnade in Nöten / zünd ich den Brander / Jupiter und die Kröten ...

Alles klar? Die zugegeben etwas verwirrenden Verse stammen aus Ihrer Auftragsbesprechung mit Alexandre Premier Bontemps, seines Zeichens erster ordentlicher Kammerdiener des Königs. Der gute Mann ist schwer beschäftigt, so daß er den Gerüchten über eine Verschwörung am Hofe des Sonnenkönigs nicht persönlich nachgehen kann. Und so müssen Sie als Spieler und Kammerdiener die prunkvolle Residenz von Ludwig XIV. nach Indizien absuchen.

Während Ihrer Recherchen führen Sie Gespräche mit wichtigen Personen am Hof. Je nachdem, welche der drei Antwortmöglichkeiten Sie dabei anwählen, fallen die Informationen mehr oder weniger gehaltvoll aus. Da Sie sich in den Räumlichkeiten des Schlosses frei bewegen können, steht es Ihnen frei, Schubladen zu durchwühlen und Schreibtische nach

verdächtigen Beweisen abzusuchen. Mühsam tragen Sie auf diese Weise Fakten und Gegenstände zusammen, die am Ende zur Aufdeckung der Verschwörung führen.

Wie beim zweiten in dieser Ausgabe vorgestellten Titel von Ravensburger Interactive, *Das Grab des Pharaos*, werden Sie auch in *Versailles* von lehrreichen Zusatzinformationen regelrecht erschlagen. Sie lernen die Personen im Dunstkreis des Königs genau kennen, erfahren Wissenswertes über das Leben im Frankreich des ausklingenden 17. Jahrhunderts und können sich über die schönen Künste des Rokoko informieren. Solche Infos erhalten Sie sowohl direkt im Spiel als auch über den umfangreichen Nachschlageteil.

Die optische Präsentation der prunkvollen Schloßgemächer erfolgt über 360-Grad-Panoramabilder. Bei einem Ortswechsel wird direkt

auf den nächsten Standort übergeblendet. Die Grafik ist zwar schön bunt, dafür allerdings pixelig ausgefallen. Die klassische Musikberiesung verwöhnt die Ohren anspruchsvoller PlayStation-Spieler.

Das Gameplay von *Versailles* besteht aus tumbem Herumsuchen, dumpfer Klickerei und öden Gesprächssequenzen – nicht gerade der Stoff, aus dem packende Adventures gemacht sind. Doch als spielerisches Lernprogramm mit zahllosen historischen Infos hat der Titel durchaus eine Existenzberechtigung.

af

PS

FACTS & FEATURES

- + sehr lehrreich
- + schöne Musik
- Grafik nur Durchschnitt
- spielerisch wenig herausfordernd

VERSAILLES

Schön aufbereitete und sehr lehrreiche Hintergrundinfos in einem durchschnittlichen Adventure-Spiel.

■ GENRE:	Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Ravensburger Interactive
■ ENTWICKLER:	Cryo Interactive
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	1,5
■ GRAFIK:	3,0
■ SOUND:	1,5
■ PRÄSENTATION:	2,0
■ GAMEPLAY:	4,0
■ MOTIVATION:	4,0
■ PREIS/LEISTUNG:	3,0

SPIEL-SPASS:

3,0

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



...dann lesen Sie PCgo!

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

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

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

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



PCgo! – klar und verständlich



[1] Bei Special Moves zoomt die Kamera ins Geschehen.

[2] Coole Spezialeffekte sorgen für Laune.

[3] Die Vorstellung der Fighter beschränkt sich auf das Nötigste.



Kleines Ratespiel: Was würden Sie von einem **Beat'em-Up** erwarten, dessen Entwicklerteam auch für die in Japan sehr beliebte Wrestlingserie **Toukon Retsuden** verantwortlich ist?

Artur Hoffmann

der in Japan bereits seit längerem unter dem Titel *Eretzvaju* in den Regalen stehende Prügler setzt im Gegensatz zu manchen Konkurrenten nicht auf die Überzeugungskraft einer breitgefächerten Kämpferriege. Vielmehr stehen Eingängigkeit des Fightsystems und eine hervorragend konzeptionierte Hintergrundstory auf dem Programm.

Rival Schools II?

Neun ausgezeichnet designte und liebevoll mit einer Identität versehene Anime-Charaktere stehen Ihnen beim Kampf gegen die CPU oder einen menschlichen Gegner zur Auswahl. Ob

der mit einer futuristischen Rüstung ausgestattete Danzaiver, das die Schuluniform bevorzugende Girlie Setsuna Saizuki oder der stets korrekt im Anzug und Krawatte auftretende Keiya Tenpouin – nahezu die komplette Bandbreite der in Japan so beliebten Comic- und Cartoonhelden ist mit von der Partie. Komplettiert wird das Feld durch die Endgegnerin Ihadurca, eine finstere Hexe.

Das Besondere an diesen Fightern ist die Tatsache, daß sie Angriff und Verteidigung mit nur zwei Buttons ausführen. Dreieck sorgt in Verbindung mit den Richtungstasten für einen Hieb, mit Quadrat wird abgeblockt. Bei letzterem spielt das richtige Timing eine sehr große



Die Trainingsoption werden Sie des öfteren aufsuchen.

Rolle, da die Kontrahenten auch mit diversen Projektilen aufeinander ballern. Setzen Sie den Defense-Move zur rechten Zeit ein, wird das Geschloß zum Empfänger zurückbefördert und nagt an seiner Lebensenergie.

Ein weiteres nettes Detail kommt bei den Super-Moves zum Vorschein: Um eine dieser

FACTS & FEATURES

- + eingängige Bedienung
- + motivierender Story-Modus
- + gutes Kampfsystem
- nur neun Charaktere

エルツ全クリアオメデトー!!



spektakulär dargestellten Combos auszuführen, müssen Sie erst einmal den Angriffsbutton so lange gedrückt halten, bis Ihr momentaner Energiebalken komplett gelb gefüllt ist. Zur Belohnung für diese Mühen – schließlich sind Sie während dieser Zeit nahezu schutzlos – erhalten Sie einen roten Edelstein, der unter dem Namen Ihres Charakters auftaucht und für ein Special steht. Um hier keine Fights wie in *Tekken 3* zu erlauben, dürfen diese nicht beliebig gesammelt werden. Das obere Limit der Edelsteine und somit auch der Special beträgt drei. Das wirklich Geniale daran ist, daß ein Spieler mit wenig Lebensenergie weitaus schneller zu seinen Special-Moves kommt als einer, dessen Gesundheit auf dem Maximalwert ist. Dank diesem einfachen Kniff ist es durchaus möglich, das Blatt in der letzten Sekunde zu wenden und einen schon verloren geglaubten Fight doch noch zu gewinnen.

Kulissenschieber

Da jeder Kämpfer aus einer stattlichen Anzahl von Polygonen zusammengesetzt ist und die Animation der detailliert texturierten Kontrahenten viel Rechenpower verschlingt, wurde an der Qualität der Hintergrundgrafiken gespart. Diese sind nicht gerade umwerfend und liegen weit unter dem heutzutage gängigen Standard. Allerdings hat diese Zweidimensionalität auch einen Vorteil: Da sich die Kontrahenten nicht in der Tiefe des Raumes ver-

- [1] Keiya ahnt wohl schon, was ihm bevorsteht ...
- [2] Lie und Erel liefern sich einen heißen Kampf.
- [3] Gregman sammelt seine Kräfte für den möglicherweise rettenden Special Move.

stecken können, geht es in jeder Sekunde voll zur Sache. Und diese Action resultiert in ansehnlichen Fights mit grafischen Leckerbissen, die durch Einsatz von Licht- und Transparenzeffekten in Szene gesetzt werden. Neben den gängigen Spielmodi wie Einzelkampf (gegen die CPU oder einen menschlichen Gegner), Survival und einer Trainingsoption erwartet Sie auch ein Story-Modus. Hier erfahren Sie eine ganze Menge Hintergrundinfos zu den einzelnen Charakteren. Wer es noch genauer wissen will, wirft einen Blick in die Extra-Optionen. An dieser Stelle erwarten Sie zahlreiche Goodies wie beispielsweise eine Enzyklopädie, eine Sammlung aller eingesetzten Sprachsamples oder eine Artwork-Galerie. Um aber wirklich alles zu sehen, müssen Sie erst die diversen Spielmodi gewinnen. Und das ist vor allem im Duell gegen die CPU nicht gerade einfach – trotz umfangreicher Konfigurationsmöglichkeiten.

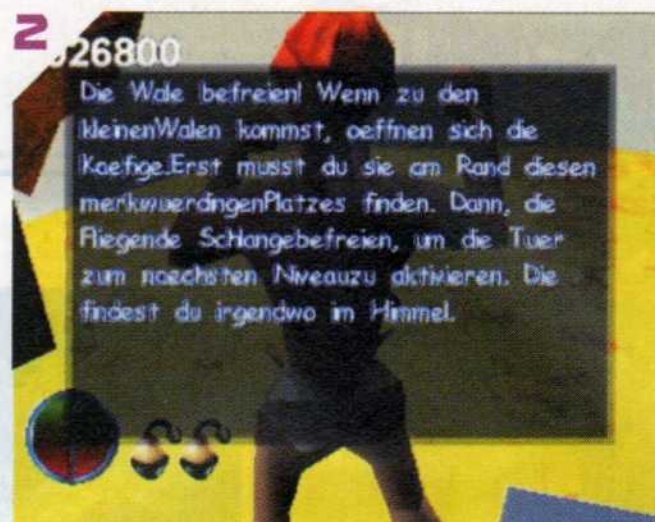
Die Sounduntermalung der uns vorliegenden PAL-Testversion ist hervorragend und verwöhnt Sie mit unzähligen Fighter-Sprachsamples (einige japanische waren noch dabei) und einem ausgezeichneten US-amerikanischen Erzähler. Einzig die Hintergrundmusik könnte ein wenig mehr Pep vertragen, da sie arg an den Soundtrack zweitklassiger Cartoonserien erinnert. af



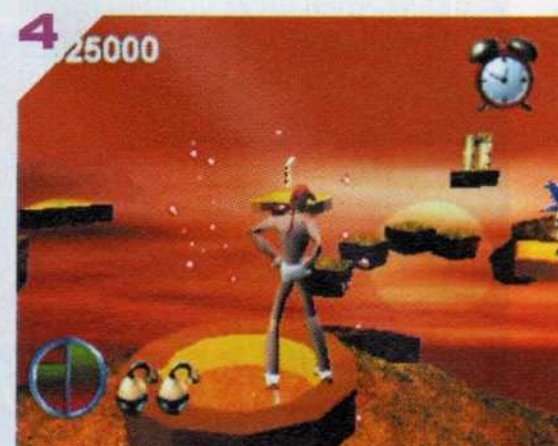
EVIL ZONE

m eine Meinung: Obwohl mir von den Beat'em-Ups der letzten Monate *Bloody Roar 2* und *SF Alpha 3* besser gefallen haben als *Evil Zone*, hat auch dieses Spiel seine unbestreitbaren Highlights. Dazu gehören neben der einfachen und doch anspruchsvollen Steuerung auch die flüssigen Animationen und der Story-Modus. Einzig die überraschend dürftige Anzahl an Fightern sowie die etwas leblos wirkenden, statischen Hintergründe trüben den Spielspaß ein bißchen. Eisenharte Beat'em-Up-Fans dürfte dies aber kaum stören. Artur Hoffmann

GENRE:	Beat'em-Up
VERFÜGBAR AB:	Sommer 1999
HERSTELLER:	Konami
ENTWICKLER:	Yukes
SPRACHE DES SPIELS:	englisch
SPRACHE DES HANDBUCHS:	deutsch
SPIELIDEE:	2,0
GRAFIK:	2,0
SOUND:	2,0
PRÄSENTATION:	2,0
GAMEPLAY:	1,5
MOTIVATION:	2,0
PREIS/LEISTUNG:	2,5
SPIELSPASS:	2,1



[1] Der Hulk-Verschnitt ist zwar mächtig, kann aber nicht fliegen. [2] Interaktionen werden sehr lieblos dargestellt. [3-4] Mies: Der Ausgang (unter dem Wecker) ist nicht immer zu erkennen.



DREAMS

Ist es ein Alptraum oder ist das Spiel wirklich so mies? Angesichts der vielen Schwächen trifft die zweite Aussage den Nagel auf den Kopf. Artur Hoffmann



alls Sie noch nichts von diesem Titel gehört haben, liegt das nicht an Ihrer mangelnden Aufmerksamkeit, sondern an der Tatsache, daß uns keinerlei Vorabexemplare zur Verfügung gestellt wurden. Und somit konnten wir Ihnen das Spiel auch nicht im Rahmen eines "Angespielt" vorstellen. Diese Vorgehensweise könnte sich mit der unterdurchschnittlichen Qualität des Jump'n Runs erklären lassen ...

...geht auf den Wecker!

Zu Beginn Ihres Abenteuers entscheiden Sie sich für einen von drei Hauptcharakteren. Diese Auswahl ist aber nur theoretischer Natur, da Sie während des Games in die Haut der beiden anderen schlüpfen können – aber nur dann, wenn der Wecker klingelt (kein Scherz!). Ihre Hauptaufgabe besteht darin, Mana einzusammeln, mit Elfen zu sprechen, Gegenstände zu finden und



Feinde zu kicken. Hierbei stehen Ihnen Faust- und Fußtritt sowie diverse Spezialfähigkeiten zur Verfügung. Dazwischen legen Sie halsbrecherische Sprünge hin, um von einer Plattform auf die andere zu kommen. Die ultimative Fortbewegungsmethode ist aber das Fliegen, das allerdings Energie kostet und zudem nicht von allen Charakteren beherrscht wird.

Grafisch macht das Spiel keine gute Figur: Die Protagonisten bewegen sich zu steif, Clipping-Fehler an allen Ecken und Enden und selbst Pop-Ups sind vertreten. Letztere erschweren das Auffinden von Extras. So kann es z.B. vorkommen, daß Sie einem Pfad folgen, der weder zu Mana noch zu Bonusenergie, sondern ins Leere führt. Da fügen sich die ungenaue Steuerung, die miese Kollisionsabfrage, die schlechte Lokalisie-

rung und die fast schon legendär schlechten Spezialeffekte nahtlos ins Gesamtbild ein. Die KI der Gegner bewegt sich auf so tiefem Niveau, daß Ihnen diese Typen sogar dann folgen, wenn Sie einen Abgrund hinabstürzen.

Die einzigen positiven Aspekte des Games sind die sehenswerten, englischen Zwischensequenzen und die angenehme Musikuntermalung. Das reicht aber bei weitem nicht aus, um zu überzeugen. af



FACTS & FEATURES

- + drei Charaktere
- miese Grafik
- schlechte Steuerung

DREAMS

Fazit: Dieses 3-D Jump'n-Run mit leichtem Adventureeinschlag ist ein typischer Vertreter der Sorte Spiele, die niemand braucht. Schade um die vergeudeteten Ressourcen.

■ GENRE:	3D-Jump'n-Run
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Cryo Interactive
■ ENTWICKLER:	Cryo Interactive
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch

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

SPIEL-
SPASS:

4,1

PC Magazin - das müssen Sie wissen.



Profi-Knowhow
zur PC-Hardware:
Damit kann Ihnen
keiner mehr was
vormachen

Vollversion des
professionellen
Boot-Manager-
Utilities „Boot
Magic 4.0“

Die besten E-
Mail-Programme
kostenlos auf der
CD-ROM im Heft

32seitige
Bonus-Beilage
für Abonnenten
zum Thema
„Windows 95/98
Troubleshooting“

Alles über E-Mail:
Grundlagen,
Vergleichstests,
Gratis-Software,
Tips&Tricks

Die neue
Generation der
Disk Imager:
Festplatten
kopieren mit
allen Schikanen

Gratis-Tools und
Tricks, die dem
Absturz Ihres PC
vorbeugen und im
Notfall helfen

und außerdem:
preisgünstige
Internet-Zugänge
ohne Anmeldung,
Web-Browser-
Plugins,
Tips&Tricks etc.

Ab 12.7.99 an Ihrem Kiosk

www.pc-magazin.de

[1] Ramose schaut zwar etwas betreten drein, freut sich aber dennoch, endlich im Tal der Könige angekommen zu sein. [2] In den Katakomben muß Ramose stets vor Fallen und giftigen Tierchen auf der Hut sein. [3] Das Innere der Grabstätte ist mit prachtvollen Wandmalereien ausgeschmückt.



ENDLICH BIN ICH AM ZIEL MEINER REISE. NUN MUSS ICH DIE AUFGABE ERFÜLLEN, DIE MIR ANVERTRAUT WURDE.



DAS GRAB DES PHARAO

Ausflug in die Antike: *Das Grab des Pharaos*, eine Mischung aus Abenteuerspiel und Nachschlagewerk, entführt Sie in die geheimnisvolle Welt der Pyramiden und Pharaonen. Michael Schmithäuser

das Tal der Könige – ein jahrtausendealter Mythos der ägyptischen Hochkultur. Die Softwareabteilung des bekannten Brettspiel-Herstellers Ravensburger hat sich dieser faszinierenden Thematik angenommen und das Ganze in eine interessante Mischung aus Adventure-Spiel und Lernsoftware gepackt.

Pyramiden-Krimi

Sie schlüpfen in die Rolle des jungen Ramose, dessen Vater der Grabräuberei beschuldigt wird. Ramose Senior soll die heilige Grabstätte des Pharaonen Menmaatres ausgeräumt haben und dafür binnen Drei-Tages-Frist hingerichtet werden. Der Sohnmann setzt alles daran, die Unschuld seines Erzeugers zu beweisen – und steigt dafür sogar tief in die düsteren Grabkammern im Tal der Könige hinab.

Das Innere der ausgedehnten Kammern und Schachtsysteme wird Ihnen in einer etwas gewöhnungsbedürftigen 3D-Perspektive präsentiert: Sie können zwar den Blick frei im 360-Grad-Winkel schweifen lassen, doch beim Vor-

wärtsgehen wird direkt auf die nächste Einstellung übergeblendet. Wer dabei nicht hundertprozentig konzentriert vorgeht, verliert schnell die Orientierung. Die Grafik selbst ist bestenfalls durchschnittlich, wobei lediglich die ebenso aufwendigen wie authentischen Wandmalereien das Auge erfreuen. Während seiner Nachforschungsarbeiten muß Ramose kleine Puzzles lösen, sich vor hinterlistigen Fallen und ekligem Getier in acht nehmen sowie einige Gespräche mit anderen Personen führen. Diese laufen im Multiple-Choice-Verfahren ab, wobei nur die richtigen Fragen oder Antworten den Gesprächspartner zur Preisgabe der wichtigen Informationen bewegen.



FACTS & FEATURES

- + lehrreiche Inhalte
- + schöne Wandtexturen
- ödes Gameplay
- fuslige Puzzles

Wer gerne mehr über die ägyptische Hochkultur erfahren möchte, beendet das durchschnittliche Spiel und macht sich im gelungenen Referenzteil schlau, der erschöpfende Informationen in Text und Bild bietet. Die Mischung von Spiel und Lexikon ist ein überaus lobenswerter Ansatz – allerdings sollte Ravensburger Interactive das nächste Mal dem Spiele-Part ein wenig mehr Feinschliff gönnen.

PS

DAS GRAB DES PHARAO

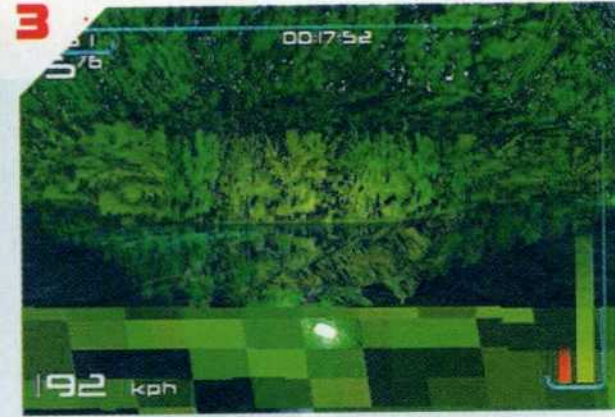
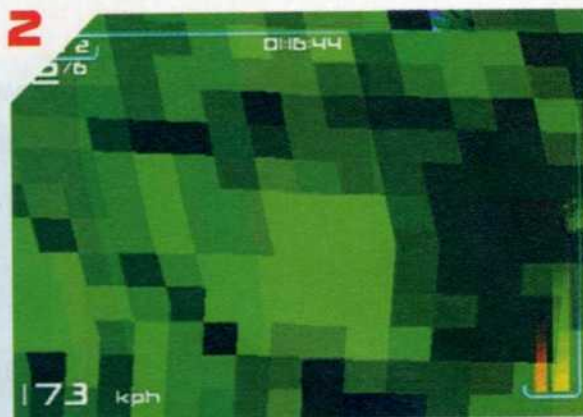
Das Grab des Pharaos enthält viel Lehrreiches zur ägyptischen Kultur. Das Spiel selbst ist aufgrund der langwierigen Klick- und Such-Orgien aber nicht das Gelbe vom Ei.

■ GENRE:	Adventure/Infotainment
■ VERFÜGBAR AB:	sofort
■ HERSTELLER:	Ravensburger Interactive
■ ENTWICKLER:	Cryo
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch

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

SPIEL-
SPASS:

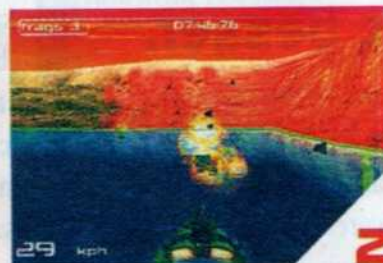
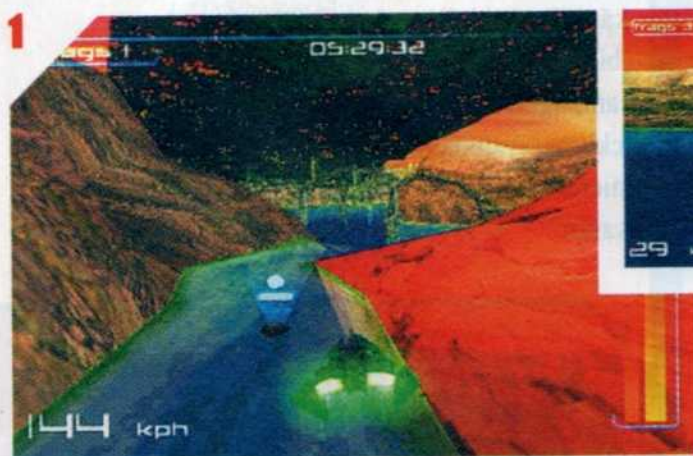
3,5



[1] In manchen Situationen ist die Grafik durchaus ansprechend. [2-3] Der Bewuchs im Tunnel versperrt die Sicht, bis es zu spät ist, der Wand noch auszuweichen.

360

Rundumsicht im Auto wäre etwas Feines - und unverzichtbar, wenn Sie wie in diesem futuristischen Rennspiel mit automatischen Waffen auf Ihre Gegner losgehen dürfen ... Alexander Folkers



[1] Bei hohen Geschwindigkeiten ist es nicht einfach, die Extras einzusammeln. [2] Wieder einen Computergegner in seine Einzelteile zerlegt.



aß die Klontechnik noch nicht hundertprozentig ausgereift ist, zeigt der mißratene *wipEout*-Ableger *360* besonders anschaulich.

An sich ist der Spielverlauf ganz ansprechend: Sie rasen mit Ihrem Hover-Gefährt über Wasser- und Landkurse und machen Ihren Gegnern das Rennen mit verschiedenen Waffen zur Hölle. Allerdings steckt, wie so oft im Leben, die Tücke im Detail. Von den drei zur Verfügung

stehenden Modi dürfen Solospieler nur einen anwählen - Arcade. Dabei müssen Sie erst einmal auf zwei Kursen beweisen, daß Sie gut genug sind, um es mit den computergesteuerten Gegnern aufzunehmen. Das dritte "Rennen" ist dann ein Überlebenskampf, bei dem es nicht um gute Rundenzeiten geht, sondern die Anzahl der Abschüsse.

Klingt nicht schlecht? Richtig. Wenn Sie dann allerdings das Regelwerk beiseite legen und der Realität ins Auge sehen, dürfte Ihnen wahrscheinlich das kalte Grausen kommen. Als Standbild ist die Grafik im ersten Moment recht ansprechend, was sich aber sofort ändert, wenn sie sich in Bewegung setzt. Die Programmierer hinter *360* scheinen ihre PlayStations mit besseren Prozessoren ausgestattet zu haben - die Framerate ist so niedrig, daß ein deutliches Ruckeln allenthalben zu merken ist. Sollten dann einmal komplexe Grafiken, Hintergründe und (Gott behüte) auch noch gegnerische Fahrzeuge gleichzeitig auf dem Schirm sein, bricht die Rechenleistung so weit ein, daß ein auf der

PlayStation fast unbekannter Effekt einsetzt: Es scheint, als würde das Game auf einem überforderten PC ablaufen, so holprig geht der Bildaufbau vonstatten.

Doch das ist nicht alles. Die etwas ungenaue Kollisionsabfrage ist noch ein kleines Übel im Repertoire von *360*, wenn sie sich auch an ein paar Stellen störend bemerkbar macht. Ganz extrem ist der ab und an wirklich stark unübersichtliche Streckenaufbau, der dem geneigten Piloten den Spaß vermiest. Schon im zweiten Kurs müssen sie durch einen Tunnel fahren, von dessen Decke große (Pixel-)Blätter wuchern. Wäre an sich ein netter Schmuck, nur leider verbauen sie Ihnen die Sicht auf Ihren Flitzer, was sich besonders an Gabelungen etwas ungünstig auf den Rennverlauf auswirkt: Sie crashen meist einfach volle Kanne in die nächste Mauer.

Das einzig überzeugende an *360* ist der angenehme Soundtrack - zumindest für Fans elektronischer Musik. Aber auch in diesem Bereich hat *wipEout* die Nase vorn, und das hat schon einige Jährchen auf dem Buckel.



mom

360

Selbst wenn *360* kurz vor *wipEout* auf den Markt gekommen wäre, hätte es kaum jemand ernst genommen - die spielerischen Mängel behindern den Spielspaß zu sehr.

■ GENRE:	Rennspiel
■ VERFÜGBAR AB:	Sommer 1999
■ HERSTELLER:	Cryo Interactive
■ ENTWICKLER:	Smart Dog
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch

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

SPIEL-
SPASS:

3,8

FACTS & FEATURES

- + netter Soundtrack
- Grafik ruckelt, zuckelt, poppt
- unübersichtliche Kurse
- schlecht abgekupfert



[1] Die Introsequenz ist das beste am ganzen Spiel. [2] Blutrünstig: Joan im Kampf gegen den Techno-Zombie. [3] Mr. Sutter steht Joan mit Rat und Tat zur Seite.

VIRUS

Achtung, Virenalarm! Der Techno-Horror-Streifen *Virus* hat im Kino nicht gerade für Begeisterungstürme gesorgt – das Spiel zum Film ist keinen Deut besser.

Michael Schmithäuser

Schon mal was von "Qualitätsgefälle" gehört? Hier ein anschauliches Beispiel: Es war einmal ein gutes Comic-Heft. Es erzählte von einem schrecklichen Virus aus dem Weltall, das Menschen mit Maschinen verschmelzen ließ und sie zu leblosen Kampfmaschinen machte. Der Ursprung des Übels war auf einem Kriegsschiff zu finden und wurde von einem knallharten Einsatzkommando in bester Alien-Manier ausgerottet.

Nach dem guten Comic-Heft folgte ein mittelmäßiger Film. Hübsche Spezialeffekte und teure Schauspieler (Jamie Lee Curtis und William Baldwin) gestalteten den mäßigen Zelluloid-Streifen einigermaßen erträglich.

Nach dem guten Comic und dem mittelmäßi-

gen Film folgt nun ein miserables PlayStation-Spiel. Die französische Softwareschmiede Cryo Interactive hat sich die Filmlizenz gesichert und diese zu einem 3D-Shooter mit Anleihen bei *Metal Gear Solid* und *Resident Evil* verwurstet.

Nach dem Genuß der perfekt gerenderten und packenden Introsequenz schlüpfen Sie in die Rolle der Power-Frau Joan Averil, die zusammen mit diversen Mitstreitern auf Menschmaschinen-Jagd geht. Neun ausgedehnte Level – von der Kanalisation einer amerikanischen Großstadt bis hin zum Showdown auf dem infizierten Kriegsschiff – müssen bewältigt werden, bevor der tödliche Virus gestoppt werden kann.

Joan stakst durch die recht ansprechend ausgestalteten Level wie eine Schaufensterpuppe auf Speed – selten waren so üble Animationssequenzen zu sehen. Ab und zu taumeln infizierte Kreaturen auf die wehrhafte Amazone zu – nicht weniger als neun Waffensysteme stehen bereit, um die mutierten Gesellen ins Jenseits zu befördern. Doch meist kommt Joan gar nicht dazu, ihre Superwummen auszuprobieren – denn sie tappt im Minutenrhythmus in hinter-

hältige Fallen und wahre Monster-Massenaufmärsche. Binnen Sekundenbruchteilen wird die Ärmste dann in Stücke gerissen. Mangels Continue-Funktion müssen Sie sich daraufhin erneut durch das öde Missionsbriefing in Textform kämpfen und die ewigen Ladezeiten ertragen – bis Sie drei Minuten später wieder von vorne anfangen dürfen. Könnte es sein, daß die Entwicklungssysteme der Cryo-Programmierer von einem Virus infiziert waren?

af



FACTS & FEATURES

- + coole Introsequenz
- + düstere Atmosphäre
- hakelige Animationen
- unfaire Stellen
- extrem lange Ladezeiten

VIRUS

Oh Schreck! Wo ist mein Anti-Viren-Programm? Verhindern Sie auf jeden Fall, daß Ihre PlayStation von diesem Schund infiziert wird!

■ GENRE:	Action-Adventure
■ VERFÜGBAR AB:	Sommer 1999
■ HERSTELLER:	Cryo Interactive
■ ENTWICKLER:	Cryo Interactive
■ SPRACHE DES SPIELS:	deutsch

■ SPIELIDEE:	3,5
■ GRAFIK:	4,5
■ SOUND:	2,0
■ PRÄSENTATION:	1,5
■ GAMEPLAY:	5,0
■ MOTIVATION:	6,0
■ PREIS/LEISTUNG:	5,0

SPIEL-SPASS:

5,0

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
Journalsatz GmbH, Gruber Str. 46b, 85586 Poing

TITEL: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGES
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
Postfach 11 29, 85580 Poing
Telefon: (0 81 21) 95-0
Telefax: (0 81 21) 95-11 99

VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic
(verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Simone Müller, Tel. (0 81 21) 95-12 77
Ilka Krebs, Tel. (0 81 21) 95-12 75

MARKENARTIKEL
Christian Buck (-11 06)

INTERN. ACCOUNT MANAGER
Andrea Rieger, Tel. 0 81 04/66 84 58
Telefax: 0 81 04/66 84 59

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-14 74

PRODUKTIONSLEITUNG: Marion Stephan

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: Microprose / Hasbro

Inserentenverzeichnis

Kd.	Name	Internetadresse	Hotline	Seite
B	Baucontec	www.baucontec.de	05331/99590	57
C	CDG Media	www.spieleloesungen.de	04131/850610	35, 53
E	Eidos Interactive	www.eidosinteractive.com	0190-510051	2/3
	Electronic Arts	www.ea.com	0190/900030	11
F	Fire International (Deutschland)	GmbHwww.blaze.de	02154/945251	23
	Franzis' Verlag GmbH	www.franzis.de	08121/951838	35, 69, 103, 107
G	G-Press Dataservice	www.infopool.com	030/3999180	51
	Game It!	www.gameit.de	01805/225300	27
	GT Interactive Software	www.gtinteractive.de	01805/254391	124
I	Infogrames Videogames Deutschland GmbH	www.infogrames.de	0190/510550	5
J	Jet Stream	www.jet-stream.de	07247/946170	65
K	Theo Kranz Versand	www.logon.de/kranz	0931/3545245	123
M	Messe Berlin	www.messe.berlin.de		29
O	ORDER IN TIME	orderin Time @t-online.de	0711/22291030	61
P	PROMARKT GmbH		030/78780-253, -297	14/15
S	Siggi's ToyShop	www.lueneburg.net/toyshop	04131/760462	25
V	Virgin Interactive Entertainment	www.vid.de	040/89703300 tägl. 15-20 Uhr	21
	VUD			79
W	WEKA Computerzeitschriften	www.wekanet.de		109, 113
	WEKA Consumer Medien	www.wekanet.de		99, 101, Beihefter
	Wial Versand Service	www.wial.de	08142/59640	75

Teilbeilage: WEKA Computerzeitschriften

Gutes muß nicht teuer sein!

Hercules, Gran Turismo und Fade to Black sind allesamt im Rahmen der Platinum-Reihe veröffentlicht worden. Sind sie aber auch von gleicher Qualität? *Artur Hoffmann*

Viel Spiel für wenig Geld: Dieser Slogan trifft in erster Linie auf die Platinum-Serie zu. Aber auch Flohmarkt, Kleinanzeigen und Bekanntheitskreis sind gute Quellen, um günstig an Spiele zu kommen.

Angesichts der überwältigenden Anzahl von Games ist es aber nicht einfach,

den Überblick zu behalten. Damit Sie stets wissen, welche Spiele Ihr Geld wert sind, haben wir diese Rubrik ins Leben gerufen.

Außer den Eingangs erwähnten Platinum-Spielen verraten wir Ihnen auch alles Wissenswerte über Oldies mit Kultstatus, die das Genre neu belebt haben oder mit bahnbrechenden Neuerungen für Furore sorgten.

Und da es auch hier gravierende

Unterschiede gibt, wird jeder Test

von einer Bewertung gekrönt. Im Gegensatz zu den üblichen PlayTests verzichten wir aber auf ein ausführliches Bewertungssystem und nennen Ihnen nur die Classic-Wertung.

In dieser Ausgabe erklären wir Ihnen, warum Lizenzen im

Sportspiel-Genre so beliebt sind (*FIFA*

Soccer '96), wie man es schafft, vier

Automobile gleichzeitig auf den Bildschirm zu bringen

(*Micro Machines V3*)

und wieso ein Top-Spiel auch mit schlechter Grafik nerven darf

(*Bust-A-Move 2*).

PLATINUM SPIELE

Um Ihnen einen Überblick über die Platinum-Serie zu geben, listen wir alle jemals in dieser Budget-Reihe veröffentlichten Spiele auf:

Actua Soccer
Adidas Power Soccer
Air Combat
Alien Trilogy
Battle Arena Toshinden
Bust-A-Move 2 **Ausgabe 8/99**
Colin McRae Rally
Command & Conquer
Command & Conquer 2:
Alarmstufe Rot
Cool Boarders 2
Crash Bandicoot
Crash Bandicoot 2
Croc: Legend of the Gobbos
Destruction Derby
Destruction Derby 2
Hercules
FIFA Soccer '96 **Ausgabe 8/99**
FIFA '98
Fade To Black
Final Fantasy VII
Firestorm Thunderhawk 2
Formel 1
Formel 1 '97
G-Police
Gran Turismo
Grand Theft Auto
Heart of Darkness
International Superstar Soccer Pro
International Track And Field
Lost World: Jurassic Park
Mickey's Wild Adventure
Micro Machines V3 **Ausgabe 8/99**
Oddworld: Abe's Oddysee
Moto Racer
PGA Tour '96
Pandemonium
Porsche Challenge
Rayman
Resident Evil
Ridge Racer
Ridge Racer Revolution
Road Rash
Soul Blade
Soviet Strike
Tekken
Tekken 2
TOCA Touring Car Championship
Tomb Raider
Tomb Raider 2
True Pinball
V-Rally
Wipeout
Wipeout 2097
Worms



BUST-A-MOVE 2



Tetris ist das beste Beispiel dafür, daß ein packendes Spielprinzip aus einem grafisch durchschnittlichen Spiel einen Megaseller mit Kultstatus machen kann. Diesen Weg beschritt auch **Bust-A-Move 2**. Artur Hoffmann

W

ährend es heutzutage eine kaum noch zu überschauende Auswahl von Denk- und Puzzlespielen gibt, sah diese Situation vor einigen Jahren viel schlechter aus. Dieser Mangel ist mit Sicherheit ein Grund für den damaligen Erfolg von Taitos Puzzlei, das wichtigste Attribut aber war – und ist – die Kombination aus eingängigem Spielprinzip und unendlich hohem Suchtfaktor. Daß diese Mischung auch heute noch zieht, erkennen Sie an den beiden Nachfolgern *Bust-A-Move 3DX* und *Bust-A-Move 4*.

Quick Info

Bei *Bust-A-Move 2* müssen Sie verschiedenfarbige, am oberen Bildschirmrand angeordnete Kugeln verschwinden lassen. Dazu schießen Sie Blasen in die Höhe – sind mindestens drei einer Farbe beisammen, lösen sie sich auf. Im späteren

FACTS & FEATURES

- + fesselndes Spielprinzip
- + enorm hoher Spaßfaktor

Spielverlauf wird diese zunächst einfache Aufgabe zur hirnzerklopfenden Herausforderung, da die Konstruktionen immer komplizierter und die Zeitlimits immer enger werden. Darüber hinaus tauchen ab und zu Kugeln mit Spezialeigenschaften auf.

Neben zahlreichen Einzelspielermodi (Puzzle, Arcade, Time Trial) sorgt vor allem die Duellvariante für viel Spaß, da hier die abgeräumten Kugeln nicht einfach verschwinden, sondern auf dem Spielfeld des Konkurrenten landen. Auf diese Art und Weise bleibt die Spannung bis zum Ende erhalten.

Grafisch und in Sachen Sound wird zwar nicht viel geboten, aber das ist auch nicht unbedingt nötig, da der Spielspaß ganz klar überwiegt.

jb



[1] In der ersten Runde steht Ihnen eine Zielhilfe zur Seite. [2] Im Puzzle-Modus entscheiden Sie sich für die nächste Aufgabe. [3] Die Zwei-Spieler-Variante bietet Schandenfreude pur. [4] Time Trial ist nur für echte Kniffler. [5] Wer zu langsam ist, der gibt sich die Kugeln.



BUST-A-MOVE 2

Unsere Meinung: Dieses Denkspiel schafft es, mit minimalem grafischen Aufwand maximalen Spielspaß zu erzeugen. Und das gilt nicht nur für den enorm spaßigen Zwei-Spieler-Modus, sondern auch für die diversen Solovarianten.

- **GENRE:** Denkspiel
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1996
- **HERSTELLER:** Acclaim
- **PLATINUM-SPIEL:** ja
- **CLASSIC-WERTUNG:**

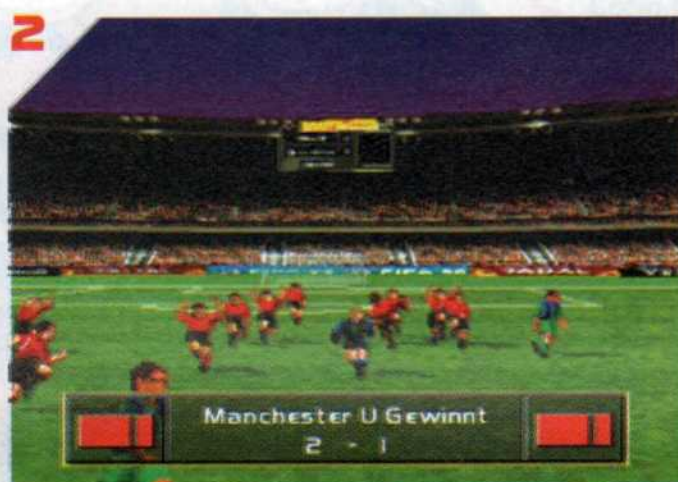


FIFA SOCCER '96



Daß EA Sports heutzutage unbestrittener Marktführer in Sachen Sportspielen ist, liegt zum Großteil an der Tatsache, daß das Unternehmen bereits frühzeitig den Wert von Lizenzen erkannte. Wie bei **FIFA Soccer '96**. Artur Hoffmann

Turnier und Playoff-Runde einsetzen dürfen. Grafisch setzt das Game auf winzige, pixelige Spritespieler, die mit Vollgas über den Platz laufen und aus allen Entfernungen auf das Tor ballern, um die schwache KI des Torhüters auszunutzen. Die Steuerung beschränkt sich auf die grundlegenden Funktionen wie Schuß, Paß, Flanke und Grätsche. Kommentiert wird das Game vom Engländer John Motson, der nicht nur seine legendären Floskeln à la "It's in!" und markerschütternde Seufzer vom Stapel läßt, sondern auch fast jeden Spieler beim Namen nennt. *jb*



Originalgetreue Vereins- und Nationalmannschaften, echte Spielernamen und ein professioneller Kommentator sind heutzutage Features, ohne die kaum eine Fußballsimulation mehr auskommt. Vor knapp vier Jahren sah dies allerdings ganz anders aus: *Goalstorm*, *Striker '96* und *Actua Soccer* beherrschten den europäischen Markt – ein ernsthafter Konkurrent war nicht in Sicht. Selbst EA Sports auf zwei Disketten untergebrachtes PC-Game *FIFA Soccer* setzte auf Nationalmannschaften, die von Namen deutscher Spieleredakteure bevölkert wurden. Angesichts dieser Situation dürfte es nicht verwunderlich sein, daß *FIFA Soccer '96* sowohl von der Presse als auch von den Käufern in höchsten Tönen gelobt wurde.

Quick Info

FIFA Soccer '96 vereinigt 255 Mannschaften, die Sie in Freundschaftsspiel, Meisterschaft,

FACTS & FEATURES

- + originale Team- und Spielernamen
- + authentischer Kommentator
- + einfachste Bedienung

[1] Echte Spieler- und Vereinsnamen - im Jahre 1995 eine Ausnahme. [2] Die Spieler freuen sich, als hätten sie die WM gewonnen. [3] Der Abendhimmel sieht alles andere als realistisch aus. [4] *FIFA Soccer '96* setzt auf Sprites anstatt auf Polygone. [5] Das "enfant terrible" des europäischen Fußballsports war vor vier Jahren noch aktiv.

FIFA SOCCER '96

Unsere Meinung: *FIFA Soccer '96* kann guten Gewissens als Meilenstein der PlayStation-Historie bezeichnet werden, da dieses Game nicht nur die nachfolgenden Footie-Sims, sondern nahezu alle weiteren Sportspiele beeinflusste.

- **GENRE:** Fußballsimulation
- **ERSCHEINUNGSJAHR:** 1995
- **HERSTELLER:** EA Sports
- **PLATINUM-SPIEL:** ja
- **CLASSIC-WERTUNG:** ★★★★★

MICRO MACHINES V3



Dem vorher nur durch ein PlayStation-Tennisspiel in Erscheinung getretenen britischen Unternehmen Codemasters gelang mit diesem Fun-Racer der endgültige Durchbruch auf der grauen Konsole. *Artur Hoffmann*



Obwohl die PlayStation bereits vor *Micro Machines V3* von etlichen mehr oder minder guten Fun-Racern heimgesucht wurde, kommt diesem Spiel eine besondere Bedeutung zu. Dies liegt in erster Linie an der Tatsache, daß sich hier bis zu acht Spieler zum geselligen Rennen über Käsecken, Milchtüten und Billardtische versammeln dürfen. Ein dermaßen geselliges Spiel erschien im Jahre 1997 als Außenseiter, da sich nicht allzu viele Programmierer für den MultiTap interessierten. Codemasters setzte auf die richtige Taktik und gewann nicht nur viele Käufer, sondern auch Anerkennung.

Quick Info

Sie heizen mit einem winzigen Automobil über Rennstrecken, die auf Küchentischen, im Vorgarten oder einem Teich angesiedelt sind, setzen diverse Waffensysteme ein und hoffen auf den Sieg. Zahlreiche unterschiedliche Spielmodi

FACTS & FEATURES

- + 32 fahrbare Untersätze
- + 48 abgedrehte 3D-Kurse
- + bis zu acht Spieler



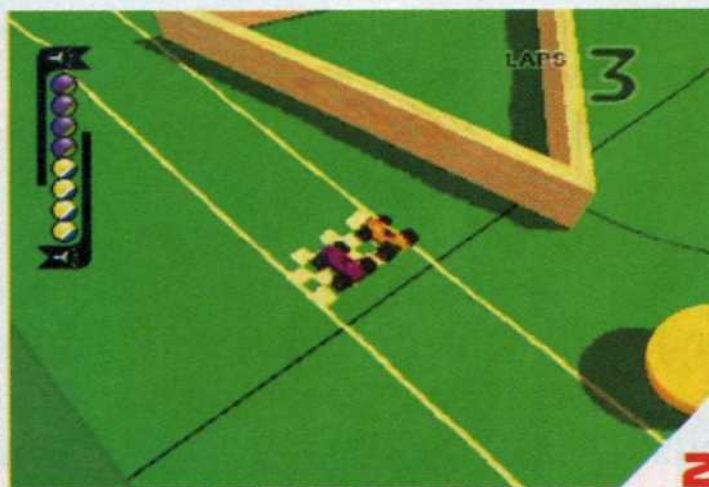
wie beispielsweise Kopf-an-Kopf-Rennen, Zeitfahren oder Keepsies sowie eine unvorstellbar hohe Anzahl von fahrenden Untersätzen sorgen dafür, daß es nicht so schnell langweilig wird. Etappen- und Gesamtsieger werden mit besseren Autos, versteckten Kursen und neuen Herausforderungen belohnt.

Die 3D-Grafik ist auch heute noch ansehnlich und glänzt weniger durch die Darstellung der Mini-Autos als die Genauigkeit der unzähligen abgefahrenen Streckenobjekte. Dazu kommt eine Kamera, die das Bildschirmgeschehen auch bei vier Konkurrenten perfekt einfängt und stets für Übersicht sorgt.

jb



[1] Die Anzahl der Spielvarianten ist überwältigend hoch. [2] Der gedeckte Frühstückstisch ist ein grafischer Leckerbissen. [3] Panzer kämpfen im Chemielabor um den Sieg.



[1] Versteckte Kurse motivieren aufs Neue. [2] Ein Turbo-Start ist die halbe Miete.

MICRO MACHINES V3

Unsere Meinung: Dieser Fun-Racer gehört zu den Spielen, die auch heute noch enorm Spaß machen und nicht als Sammlerobjekt im Regal verstauben. Die ganze Klasse kommt vor allem im spaßigen Multiplayer-Modus zum Vorschein.

- GENRE: Fun-Racer
- ERSCHEINUNGSJAHR: 1997
- HERSTELLER: Codemasters
- PLATINUM-SPIEL: ja
- CLASSIC-WERTUNG: ★★★★★

Im nächsten Heft

Croc 2

Gegen Croc ist Mick "Crocodile" Dundee ein echtes Weichei. Während sich der Australier in der Großstadt verliert, schlägt sich der digitale Held ohne größere Schwierigkeiten durch die Ländereien der Gobbos und setzt sich gegen die Schergen des bösen Lord Dante zur Wehr. Auch wenn nur noch die Hälfte des Original-Entwicklerteams an *Croc 2* beteiligt ist, sollten Sie sich auf ein spaßiges Jump'n-Run gefaßt machen.



Ape Escape

Sony's Dual-Shock-Game *Ape Escape* sollte bis zum Erscheinen der nächsten Ausgabe fertiggestellt und auf Herz und Nieren geprüft sein – so sagt es zumindest der Kalender. Falls keine unerwarteten Schwierigkeiten auftauchen, finden Sie in der nächsten Ausgabe einen Test der abgefahrenen Affenhatz, die viele Elemente von Jump'n-Run und Action-Adventure mit einer innovativen Steuerung verbindet.

außerdem:

- Attack of the Flying Saucers
- MGS VR Missions
- Star Ocean
- Lunar Silverstar Complete
- Legend of Kartia
- Gungage
- Rat Attack und vieles mehr...

Atari!

Die Videospiele-Industrie wird in der heutigen Zeit von Giganten dominiert. Wer aber erinnert sich noch daran, wie alles begann?

Kennen Sie *Pong*? Haben Sie den Namen "Atari" schon einmal gehört? Wo heute die PlayStation als Synonym für Videospiele steht, wurde früher "das Atari" genannt. Was Atari heutzutage auf der Pfanne hat, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.

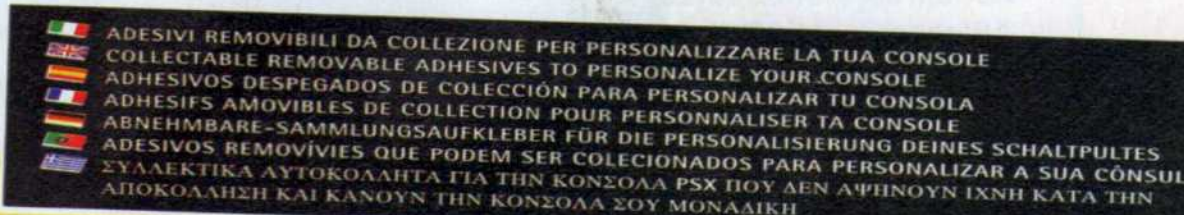


Auch in der nächsten Ausgabe wieder dabei: Unsere Demo-CD!

die redaktion

Diesen Monat flatterte uns ein Produkte ins Haus, das in der Redaktion für echte Brüller sorgte. Die Rede ist vom "Graphic Kit", einer Aufkleberkollektion für die PlayStation. Allerdings lag das Besondere nicht an der Folie selbst, sondern in der Beschreibung. Anscheinend sterben die automatischen Übersetzungsprogramme einfach nicht aus. Oben sehen Sie die Abbildung des literarischen Machwerkes des

italienischen Herstellers "Promo Video", das wohl etwas wie "Aufkleber zur Verzierung deiner Spielkonsole" bedeuten soll. Dort steht aber "Abnehmbare-Sammlungsaufkleber für die Personalisierung Deines Schaltpultes". Was lernen wir daraus? Menschen machen Fehler, Computer bauen einfach nur einen riesigen Bockmist.



Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)

dynatex
Im Brückcenter,
44135 Dortmund

THEO KRANZ VERSAND

Der Versandspezialist



& LÄDEN

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
- VERSCHIEDENE 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 89,95

- GAMEMASTER DELUXE - SCHUMMELMOD. 89,95
- CHEATMASTER - BLAZE 29,95
- X-PLÖDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
- X-PLÖDER SCHUMMELBUCH 29,95
- X-PLÖDER PROFESSIONAL 134,95

Crash Band. 2 - Platinum 49,95



- Crash Bandicoot 3 89,95
- Bugs Bunny 84,95
- Bloody Roar 2 84,95
- WWF Attitude (Aug) 84,95
- RGB-KABEL (G-CON-, AV-ANSCHLÜß) ... 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 (Juli) 89,95



Rainbow Six (Sept) 89,95

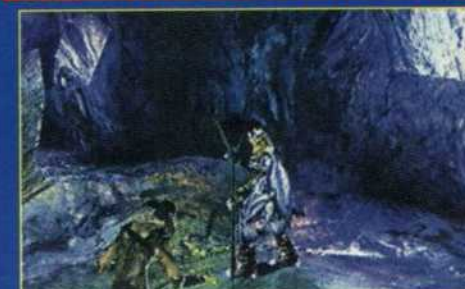
Discworld Noir (Sept) 84,95

Rechtzeitig vorbestellen!
voraussichtlich nur kurze Zeit lieferbar!



SILENT HILL (JULI) 89,95

- 360
- ABE'S EXODUS (ODDWORLD 2) 79,95
- ACM 1918 (JULI) 84,95
- AIRONAUTS (JULI) 89,95
- ALIEN RESURRECTION (SEPT) 89,95
- APE ESCAPE (JULI) 89,95
- APE ESCAPE + DUAL SHOCK CONTR. ... 139,95
- ASTERIX 89,95
- ATTACK OF THE SAUCERMAN (JULI) ... 79,95
- BASEBALL EDITION 2000 89,95
- BIG AIR 89,95
- BILLARD NIGHTS (SEPT) 79,95
- BLOOD LINES 79,95
- BLOODY ROAR 2 84,95
- BOMBERMAN 79,95
- BOMBERMAN FANTASY RACING 89,95
- BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL EDITION ... 89,95
- BREATH OF FIRE 3 89,95
- BUGS BUNNY AUF ZEITREISE 84,95
- BUNDESLIGA STARS 2000 (AUG) 89,95
- BUST A MOVE 4 64,95
- CAPCOM GENERATIONS 1 (JULI) 84,95
- CARMAGEDDON - FAHR ZUR H. (OT) (SEPT) 84,95
- CASTROL HONDA SUPERBIKE (JULI) ... 89,95
- CENTIPEDE PSX 89,95
- CHESSMASTER MILLENIUM 89,95
- CIVILIZATION 2 89,95
- COLONY WARS 2: VENGEANCE 89,95
- COMMAND & CONQUER 2: GEGENSCHLAG 89,95



LEG. of K.: SOUL REAVER 99,95

- COOL BOARDERS 3 89,95
- CRASH BANDICOOT 3 89,95
- CROC 2 (JULI) 89,95
- DARK STALKERS 3 84,95
- DESCENT 3 (JULI) 79,95
- DISCWORLD NOIR (SEPT) 84,95
- DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) 89,95
- DRIVER 89,95
- EARTHWORM JIM 3D (AUG) 89,95
- EVIL ZONE (JULI) 89,95
- FIFA '99 89,95
- FORMEL 1 '98 99,95
- G-POLICE 2 (SEPT) 89,95
- GEX 3: DEEP COVER GECKO 99,95
- GOLF PRO 94,95
- GRAND THEFT AUTO - LONDON 44,95
- GRAND TH.A. - PACK: Plat-Vers. + London 74,95
- HARD EDGE 89,95
- HUGO 2 89,95
- KAGERO DECEPTION (JULI) 79,95
- KENSAI - SACRED FIST 89,95
- KINGSLEY (AUG) 89,95
- KKND - KROSSFIRE 89,95
- KURUSHI FINAL (SEPT) 89,95
- LE MANS (24 STUNDEN) (SEPT) 89,95
- LEGACY OF KAIN - SOUL REAVER 99,95
- LEGEND OF KARTIA 99,95

inkl. Dual Shock Contr. orig. 139,95
nur solange Vorrat reicht!



Omega Boost 89,95



Ape Escape (Juli) 89,95



Ridge Racer Type 4 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
- FELONY 11-79 39,95
- O.D.T. 49,95
- POWER BOAT RACING 49,95
- POY POY 49,95
- RACING SIMULATION 2 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

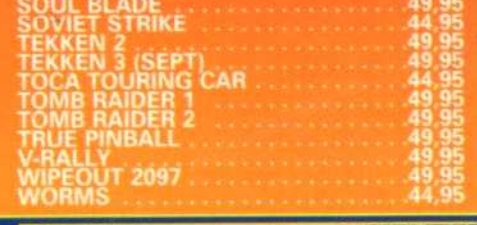
PLATINUM-EDITION

- ABE'S ODYSSEE 49,95
- ADIDAS POWER SOCCER 49,95
- AIR COMBAT 49,95
- ALIEN TRILOGY 44,95
- BUST A MOVE 2 49,95
- COMMAND & CONQUER 1 44,95
- C & C 2: ALARMSTUFE ROT 49,95
- COOL BOARDERS 2 49,95
- CRASH BANDICOOT 2 44,95
- CROC 49,95
- DESTRUCTION DERBY 2 49,95
- FIFA '98 (MAI) 49,95
- FINAL FANTASY VII 49,95
- FORMEL 1 '97 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
- MEDIEVIL (SEPT) 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
- ROAD RASH 44,95



Formel 1 '97 - Pt. 49,95



FIFA '98 - Pt. 49,95



Final Fantasy VII - Pt. 49,95



Com. & Conqu. 2: A.R. 49,95

- SOUL BLADE 49,95
- SOVIET STRIKE 44,95
- TEKKEN 2 49,95
- TEKKEN 3 (SEPT) 49,95
- 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



V-RALLY 2 89,95

- MARVEL SUPERHER. vs. STREETFIGHTER 84,95
- MASTER OF MONSTERS 99,95
- METAL GEAR SOLID 89,95
- METAL GEAR SOLID PREMIUM PAK 159,95
- SPIELEBERATER METAL GEAR SOLID ... 24,95
- MISSION IMPOSSIBLE (OKT) 89,95
- MYSTICAL NINJA (GOEMON) (SEPT) ... 99,95
- NBA PRO '99 99,95
- NEED FOR SPEED 4: BRENN. ASPHALT ... 89,95
- NFL BLITZ 89,95
- NHL '99 89,95
- NHL PRO '99 (AUG) 99,95
- NO FEAR MOUNTAINBIKING (SEPT) ... 89,95
- OMEGA BOOST (JULI) 79,95
- PLANE CRAZY (JULI) 89,95
- PLAYER MANAGER - ANCO 84,95
- POPOULOS - THE 3RD COMING 89,95
- POINT BLANK 2 (AUG) 89,95
- POY POY 2 89,95
- R-TYPE DELTA 79,95
- RACING SIMULATION 2 49,95
- RAILROAD TYCOON 2 (SEPT) 89,95
- RAINBOW SIX (SEPT) 89,95
- RALLYMASTERS (JULI) 79,95
- RAMPAGE 2 - UNIVERSAL TOUR 84,95
- RC STUNT COPTER (AUG) 79,95
- REVOLT (AUG) 89,95
- RIDGE RACER TYPE 4 89,95

Spielerberater orig. 24,95



Need For Speed 4 89,95



Metal Gear Solid 89,95

- RUGRATS 89,95
- SHADOWMAN (AUG) 84,95
- SILENT HILL (JULI) 89,95
- SPIELEBERATER SILENT HILL ORIG. (JULI) 24,95
- SMASH COURT TENNIS: A. KOVCHENKOVA 79,95
- SOUTHPARK (AUG) 84,95
- SPEED FREAKS - WHEEL NUTS (AUG) ... 89,95
- STAR WARS: EP. 1-DUNKLE BEDR. (AUG) 89,95
- STAR WARS: EPISODE 1 - RACER (AUG) 89,95



Tomb Raider 3 99,95

Syphon Filter (Juli) 89,95

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-GEB.

0931 35 45 245

WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Zusätzliche Bestell-Hotline: 0931 57 16 01

Versandkosten: Post Nachnahme: DM 6,40 zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: DM 16,50. Bei Vorkasse (nur Eurochecks) DM 4,- Porto Ausland DM 18,-
Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Erscheinungstermine ohne Gewähr.
*gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602
Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSAHNDLER
1997 DER E3N-MESSE 1997 IN NURNBERG

DRIVER

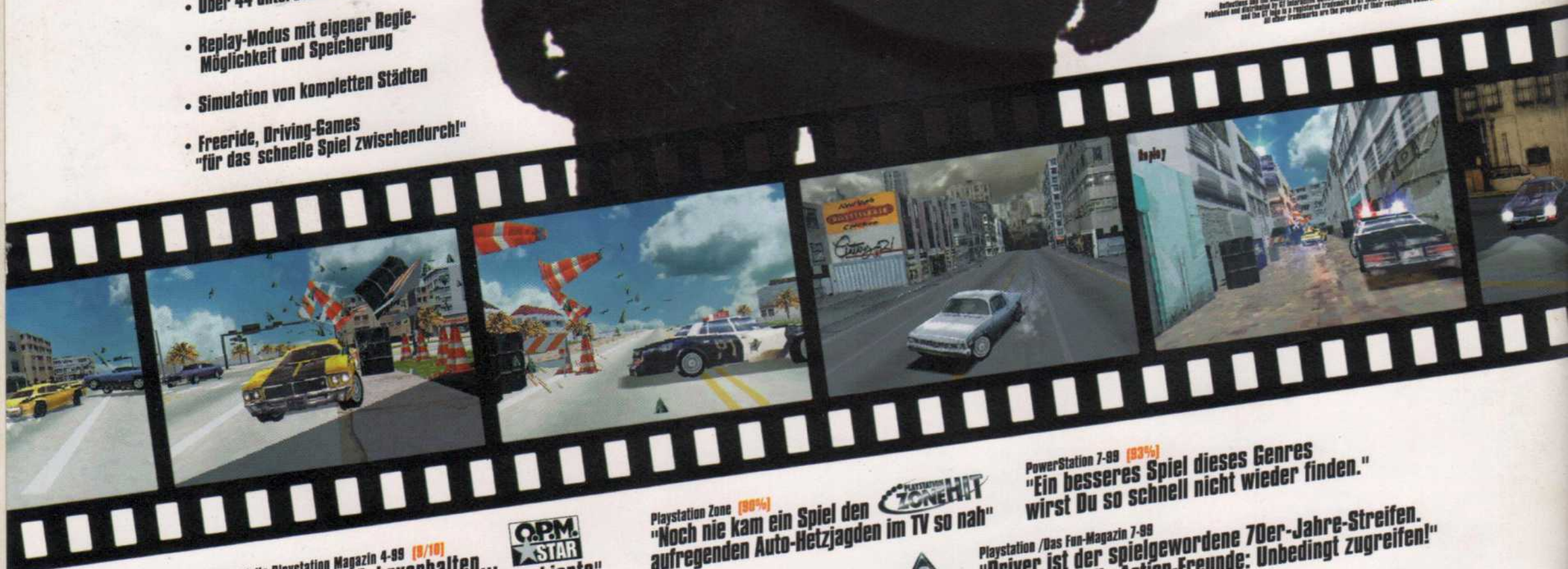
Features:

- 3D-Engine mit völliger Bewegungsfreiheit
- Missions-basiertes Gameplay
- Vier Städte & Bonus-Karte
- Über 44 unterschiedliche Missionen
- Replay-Modus mit eigener Regie-Möglichkeit und Speicherung
- Simulation von kompletten Städten
- Freeride, Driving-Games "für das schnelle Spiel zwischendurch!"

GT Interactive
www.gtinteractive.de



DRIVER™ © 1999 GT Interactive Software (Parsippany) Limited. All rights reserved. Developed and created by Reflections, a GT Interactive development studio. Reflections and the Reflections logo are trademarks of the Reflections development studio. Published and distributed by GT Interactive Software (Germany) Limited. GT is a trademark. and the GT logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.



Das Offizielle Playstation Magazin 4-99 (9/10)
"Hervorragendes Fahrverhalten...
Brillianteste Renn-Action im Gangster-Ambiente"

Playstation Games 3-99

"Noch nie zuvor wurden Autoverfolgungsjagden derart packend in Szene gesetzt."
"Driver dürfte eines der originellsten Rennspiele des Jahres werden."

MCV KW09

"Geheimtip-unbedingt vormerken!"

PC Games 3-99

"Reflections...führt damit das Genre der Rennspiele in ein neues Zeitalter."

Fun Generation 4-99

"Potentieller Hitkandidat"

Play Playstation 6-99

"Driver ist ein absoluter Spitzentitel, das steht außer Frage"



Playstation Zone (90%)

"Noch nie kam ein Spiel den aufregenden Auto-Hetzjagden im TV so nah"



Offizielles Playstation Magazin 3-99

"Ein echtes Highlight."

PowerStation 7-99 (93%)

"Ein besseres Spiel dieses Genres wirst Du so schnell nicht wieder finden."

Playstation / Das Fun-Magazin 7-99

"Driver ist der spielgewordene 70er-Jahre-Streifen. Mein Rat an alle Action-Freunde: Unbedingt zugreifen!"

Playstation Games 4-99

"...potentieller Anwärter auf eine 90er Wertung..."

Games And More 9-99

"Wen es bei den packenden Verfolgungsjagden im Sitz hält, der kann kein Racer-Fan sein. Mehr Spannung kann auch ein toller Action-Film kaum bieten."