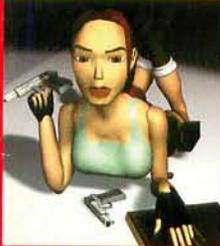


VIDEO
GAMES

VIDEO

GAMES



**RIESEN
LARA
POSTER
TEIL 1**

Japan im Agentenfieber

Metal Gear Solid

PS
N64

Zu Gast bei den Entwicklern
(PS) Abe's Exoddus
(N64) V-Rally 64
(N64) Tonic Trouble

CebIT Home und ECTS

Brandaktuell- alle neuen Spiele

NEWS
TIPS

**BANJO-KAZOOIE
KOMPLETT GELÖST**

★ ALLE SECRETS ★ ALLE CHEATS

**Heiße Tests
im Herbst**
(SAT) Deep Fear
(N64) 1080°
(PS) Medieval
(PS) Ninja
(PS) Wild 9





REGEL 85a

„Alle an der Meisterschaft teilnehmenden Fahrer werden mitsamt ihrer kompletten Rennausrüstung gewogen.“

Offizielles FIA-Reglement.

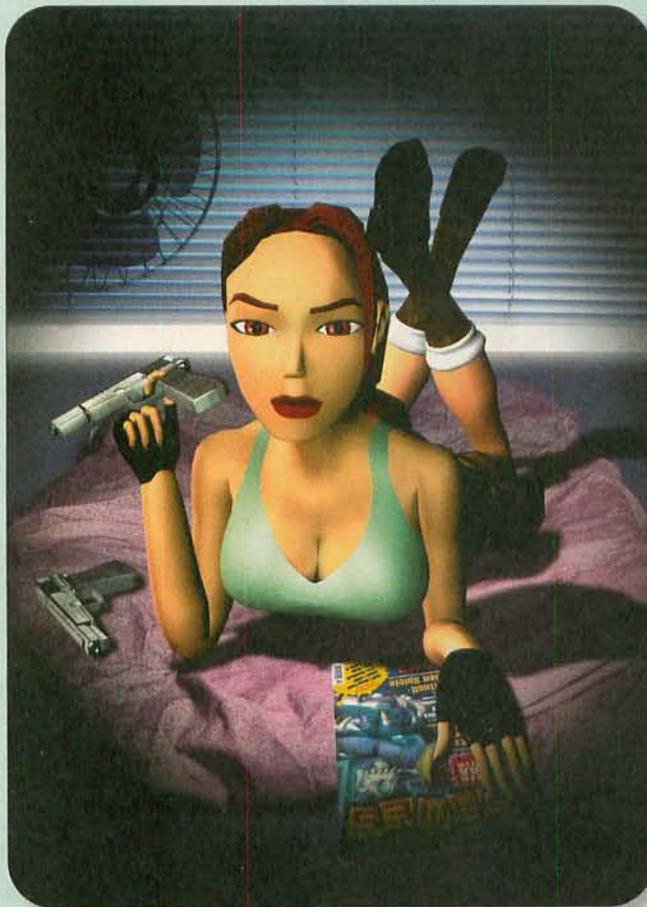
Formel 1 '98. Echt amtlich.



MIT DER FEINEN FEILE

Hallo Leute! Hier ist sie, die frisch aufpolierte Version der Video Games, sozusagen die Video Games Ex plus Alpha. Nachdem wir die Import-Tests nach so langer Zeit wieder als feste Rubrik im Heft haben (und Euch das auch offensichtlich gefällt), haben wir uns an unsere runde Tafel gesetzt und ein bißchen geknobbelt, wie wir unser und Euer Lieblingsheft ein wenig ansprechender gestalten können. Was bei unserem Brainstorming herausgekommen ist, habt Ihr vor Euch liegen: Ein leicht verändertes Logo, weichere Formen und neue Kästen, wobei die neue Wertung wahrscheinlich am deutlichsten ins Auge fällt. Aber keine Angst, natürlich sind wir bei unseren bewährten Prozenten geblieben.

Wir haben nur an der Optik geschraubt und die numerische Bewertung mit einem zusätzlichen Element verdeutlicht. Sollte jeman-



Wem anders als Megababe Lara könnte das erste Poster unserer Reihe gewidmet sein? Und dann gleich in zwei Teilen...



dem auffallen, daß die VG-Wertung jetzt wie eine Prüfplakette der ASU aussieht (na ja, zumin-

dest ein wenig), der hat den Sinn schon begriffen. Euch soll damit gezeigt werden, daß dieses "Prüfsiegel" durchaus ernst genommen wird. Nicht nur Ihr, sondern auch die Hersteller verlassen sich auf den Wert, den wir einem Spiel zuweisen. Zusätzlich zeigt Euch der "Wertungstacho" auf einen Blick, wo der jeweilige Titel anzusiedeln ist – kalt, heiß oder indisches Currygericht.

Auch den Rest des Heftes haben wir ein wenig verfeinert. Unter anderem hat sich dabei eine größere Textmenge für jeden Artikel ergeben. Das bedeutet für uns zwar ein wenig mehr Arbeit, liefert Euch aber auch mehr Informationen.

Und schließlich wollen wir genau das: Euch die Informationen zu geben, die Ihr in der schönen, bunten Konsolenwelt braucht. Es wird schließlich immer schwerer, bei der Masse an Spielen auf dem Laufenden zu bleiben. Ein Highlight dieser Ausgabe ist Tet's Bericht über Metal Gear Solid. Wir haben zwar keinen Import-Test aus der japanischen Version gemacht, einen Vorgesmack auf die im März erscheinende

deutsche Version wollten wir Euch aber nicht vorenthalten. Wer sich jetzt fragt, warum wir es nicht getestet haben, der sei auf den Szene-Chat verwiesen. Dort wird wieder einmal Klartext geredet. Falls Ihr jetzt deprimiert sein solltet, trösten wir Euch mit einem Bonus: Ab jetzt werden wir regelmäßig Poster ins Heft packen. Den Anfang macht Game-Babe Nummer 1, Lara Croft, die wir Euch in einem zweiteiligen Riesenposter liefern. Viel Spaß beim Basteln und Lesen wünscht Euch

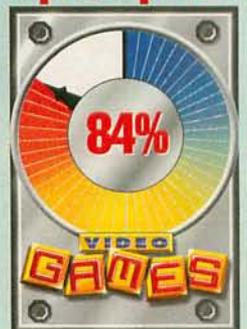
Eure polierte VG-Crew

INFO

System:	PlayStation
Spieltyp:	Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Eidos
Testversion:	Eidos
Spieler:	1
Speicheroption:	MC
Features:	keine
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	8
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	80 %
Musik:	70 %
Sound:	65 %

Der runderneuerte Wertungskasten sollte Euch vor keine großen Schwierigkeiten stellen.

Spielspaß:



Der Farbkringel um die bewährten VG-Prozente zeigt noch einmal deutlich, wohin das Spiel gehört – in Eure heiße Konsole oder an den Nordpol.



34

24, 30, 38

8

52

PREVIEW

- Cool Boarders 3 (PS) _____ 44
Der dritte Teil des Snowboard-Spektakels.
- Crash Bandicoot 3 (PS) _____ 28
Der Fuchs ist wilder als je zuvor.
- Glover (N64) _____ 49
Wieder ein Knuddel-Titel für das N64.
- Jackie Chan (PS) _____ 48
Der Action-Meister als digitaler Held.
- Legend (PS) _____ 42
Final Fight im Mittelalter.
- Metal Gear Solid (PS) _____ 34
Das beste Spiel des Jahres?
- Monkey Hero (PS) _____ 36
Hier macht sich der Spieler zum Affen.
- Moto Racer 2 (PS) _____ 45
Schwingt Euch auf die Superbikes!
- Rush Down (PS) _____ 47
Kajak, Snowboard und Mountainbike auf einer CD.
- Starshot (N64) _____ 50
Das Ding hieß früher Space Circus...
- Space Station Silicon Valley (N64) _____ 46
Rätsel über Rätsel und niedliche Cyborgs.
- Tribal (PS) _____ 37
Sci-Fi-Action für mehrere Spieler.
- Turok 2 (N64) _____ 43
Der Indianer kämpft wieder in High-Res.

SPECIALS

- Colin-McRae-Verlosung _____ 67
Wieder einmal haben wir heiße Preise für Euch!
- ECTS'98 / CeBit HOME _____ 8
Unsere Task-Force war im Messe-Einsatz
- Hotline-Sonderseite _____ 85
Habt Ihr Probleme? Ruft einfach an!
- Zu Besuch auf Oddworld _____ 24
Den Abe-Machern über die Schulter geschaut
- Hinter den Kulissen von Ubi Soft _____ 38
Details zu Tonic Trouble und Playmobil
- Was geht ab bei Infogrames? _____ 30
Wolfgang auf V-Rally-Tour



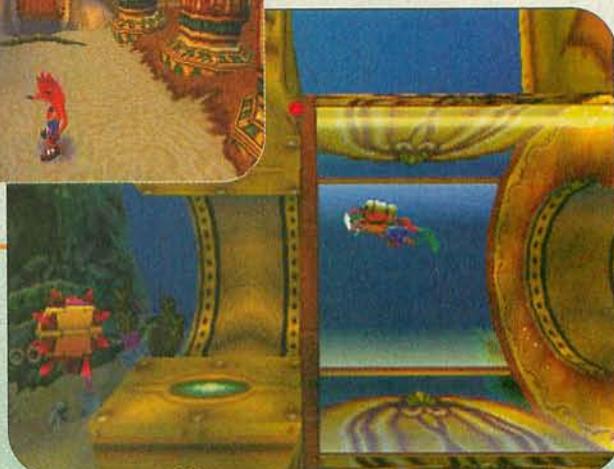
34

METAL GEAR SOLID (PS, JAP):
Die Agenten-Simulation hat alle Herzen im Sturm erobert und wurde von Tet genau unter die Lupe genommen.



28

CRASH BANDICOOT 3 (PS):
Der rote Wüstenfuchs schlägt zum dritten Mal zu und hat wieder einige Überraschungen auf Lager.



IMPORTE

Capcom Generations (SAT, JAP) _____	75
Guilty Gear (PS, JAP) _____	70
Gunbarl (PS, JAP) _____	74
Legend of Queens (PS, JAP) _____	74
Trap Gunner (PS, JAP) _____	74
Kagero (PS, JAP) _____	73
OverBlood 2 (PS, JAP) _____	69
Parasite Eve (PS, JAP) _____	68
Rival Schools (PS, JAP) _____	72
XI (PS, JAP) _____	71

TIPS + TRICKS

● Banjo-Kazooie Komplettlösung (N64) _____	52
Breath of Fire 3 (PS) _____	56
C&C Gegenschlag (PS) _____	60
Colin McRae Rally (PS) _____	58
F1 World Grand Prix (N64) _____	59
Forsaken (N64) _____	59
Iggy's Reckin' Balls (N64) _____	56
Mission Impossible (N64) _____	59
Rampage World Tour (N64) _____	58

AUBRIKEN

Dickes Ende _____	61
Die letzte Seite _____	98
Editorial _____	3
Hitparaden _____	77
Impressum _____	95
Inhaltsverzeichnis _____	4
Inserentenverzeichnis _____	83
Mailbox _____	62
News _____	6
So werten wir _____	76
Szene-Chat _____	67
Vorschau _____	98



82 **MEDIEVIL (PS):** Klingt böse, ist aber eigentlich niedlich. Wolltet Ihr nicht schon immer mal ein Teufelchen sein?



97 **DEEP FEAR (SAT):** Der Saturn ist tot, es lebe der Saturn! Deep Fear ist einer der letzten Atemzüge der Sega-Konsole.



24 ff.

BEI ENTWICKLERS UNTERM SOFA: Wir haben bei Infogrames, Oddworld Inhabitants und Ubi Soft angeklopft und sind auf einige interessante Informationen gestoßen.



TEST



SONY PLAYSTATION

All Star Tennis '99 _____	93	Madden NFL '99 _____	85
Assault _____	96	● Medievil _____	82
Baby Universe _____	93	● Ninja _____	84
Das Fünfte Element _____	88	Pet in TV _____	94
Future Cop: LAPD _____	90	VR Baseball '99 _____	95
International Superstar Soccer '98 _____	12	● Wild 9 _____	78

NINTENDO 64

● 1080° Snowboarding _____	86
WWF Warzone _____	89

SEGA SATURN

● Deep Fear _____	97
-------------------	----



Rock 'n' Ride Zubehör

Wer eine dicke Geldbörse sein Eigen nennt und auf exotisches Zubehör steht, für den ist der mit einem Druckluftkompressor betriebene Schleudersessel *Rock 'n' Ride* genau das Richtige. Der bewegliche Sitz, an dessen Arm sowohl Euer Monitor als auch die PlayStation oder das N64 befestigt wird, wiegt

ca. fünf Kilo und kann sich um bis zu 60° sowohl in der X- als auch in der Y-Achse bewegen. Vor allem bei Renn- und Flug-/Action-Spielen erlebt Ihr hiermit den absoluten Extra-Kick. Ein endgültiger Preis für diese Weltneuheit stand bei Redaktionsschluß zwar noch nicht fest, unter 1.000 DM wird *Rock 'n' Ride* aber wohl kaum zu haben sein. Infos gibt's bei Cyberspace in Berlin (Tel.: 030 / 43 03 30 00) oder im Netz unter <http://www.cybermind.de>.

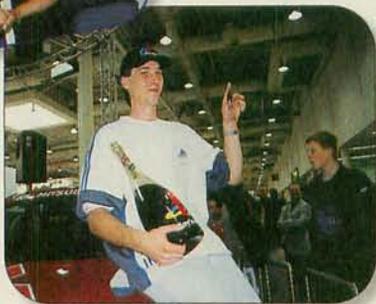
GT-Competition-Endausscheidung Sony



Marcus Peerenboom aus Bremen brauste allen anderen GT-Piloten davon und gewann den roten Mazda rechts unter seinem Po.

Auf der CeBIT Home war es Ende August endlich soweit, die deutsche Gran-Turismo-Crème-de-la-Crème hatte sich am letzten Messetag auf Sonys Stand versammelt, um den Zuschauern und Mitbewerbern

zu zeigen, wer der wahre Herr im GT-Rennstall ist. Elf Fahrer hatten sich auf der Deep-Forest-Strecke mit Rundenbestzeiten zwischen 1:20:361 und 1:21:469 qualifiziert – drei davon sogar erst in Hannover –, von denen nach der Vorausscheidung acht im K.O.-System (diesmal allerdings Deep Forest spiegelverkehrt) gegeneinander antreten mußten. Für lange Gesichter bei den restlichen Sieben sorgte schließlich Marcus Peerenboom aus Bremen, der ohnehin schon in der Vorrunde mit der besten Zeit glänzte und dieses Jahr auch bereits aus einer Formel-1-'97-Competition als Sieger hervorgegangen ist. Über die Magnum-Pulle Sekt und den 60.000-Mark-Mazda freute sich der 23-jährige Noch-Audi-Fahrer natürlich entsprechend. Auch wir gratulieren recht herzlich!



Gold-Controller N64



blaue, grüne oder rote Pads besitzt ja jeder... Der letzte Schrei ist jedoch Nintendos seltener Gold-Controller, der auf der '97er E3 bereits als exklusives VIP-Goodie verteilt wurde, und der nun auch den Massenmarkt zu erobern

beginnt. In England ist für rund 130 Pfund (entspricht nach derzeitigem Kurs etwa 400 Märkern) ein spezielles N64-Gold-Bundle erhältlich, dem besagtes Pad bereits beiliegt. Außer einer gewöhnlichen Pal-N64-Konsole umfaßt das Paket außerdem ein hier nicht offiziell erhältliches, indiziertes Spiel von Rare (wie goldig...). Bei uns kann es daher auch nicht mehr lange dauern.

Bis jetzt nur in England erhältlich: Die "Gold Edition" für ca. 400 Mark.



Tekken-3-Wettbewerbe

Gleich zwei T3-Contests finden witzigerweise am ersten Oktoberwochenende in Bochum statt. Über satte drei Tage erstreckt sich der Game-Express-Event (1., 2. und 3. 10.). Den besten zehn Spielern winken tolle Preise, wie z.B. eine *Tekken-3-Airbrush-PS*, Reisegutscheine und Pads. Infos gibt's unter 0234 / 132 85. Einen Tick größer aufgezogen hat die Konzertagentur Mindbase ihren "Konkurrenzwettbewerb". Mit Sony, Video Games und dem Offiziellen

PlaStation Magazin als Sponsor in der Hinterhand können Preise im Wert von insgesamt 6.000 Mark abgeräumt werden. Austragungsort ist in diesem Fall die "Zeche" in Bochum. Anmeldeinfos gibt es unter 0234 / 720 03. Sony Computer Entertainment veranstaltet zum Pal-Verkaufsstart außerdem das **Iron Fist Turnier '98** (Teilnahmemöglichkeit in zahlreichen Spieleläden und in der "Zeche" Bochum am 3./4. 10.). Der Gewinner fliegt zur Europameisterschaft nach London.

And the winner are...

Nicht nur eine neue Verlosung haben wir diesen Monat für Euch an Land, nein auch die Namen einiger weniger glücklicher Gewinner haben wir gezogen: Wer beim **EA-Gewinnspiel** in Ausgabe 08/98 mitgemacht hat, drei EA-Sports-Spiele nennen konnte, sowie "Nintendo" und "Davor Suker" niederschrieb, für den standen die Chancen nicht mal schlecht. Den megageilen JVC-Fernseher hat allerdings nur eine Person abgeräumt, und zwar Jürgen Schröder aus 87437 Kempten. Hip Hip Hooray!!! Je ein Sportspiel aus der EA-Sports-Product-Range geht an Moritz Bradler aus 06126 Halle, Daniel Baumgartner aus I – 39054 Klobenstein, Lukas Auf der Maur aus CH – 8840 Einsiedeln, Daniel Stöhler aus 44287 Dortmund, Panagiotis Kabouris aus 53783 Eitorf, Thorsten Freese aus 27211 Bassum, Christopher Hecht aus 37434 Gieboldehausen, David Perez aus 10409 Berlin, Manuel Miklis aus A – 5111 Bürmoos, Luc Lordong aus L – 4745 Petingen und Tamer Cetintürk from 85716 Unterschleißheim. Viel Spaß mit den Games und auch den anderen Mitmachern ein herzliches Dankeschön für die rege Anteilnahme.

Auch für die grüne **Leserumfrage** in Ausgabe 08/98 ist der Einsendeschluß mittlerweile abgelaufen. Hier war ja lediglich Eure Adresse und ein Quentchen Glück erforderlich, um an der Fragebogenverlosung teilzunehmen. All jenen war Fortuna hold: Raffael Meinke/Homburg Saar (Spielkonsole nach Wahl), Ismet Ünal/Hannover (Redaktionsbesuch mit Übernachtung), Daniel Amstutz/CH-Engelberg (Spiel), Rico Wendel/Dresden (Spiel), Stefan Sorgen/CH-Hermrigen (Spiel), Andreas Adamski/Eisenach (Spiel), Martin Schmidt/Bremen (Spiel), Eva Hartmann/Mainz (Spiel), Daniel Schaller/Würzburg (Spiel), Sascha Koutun/Aschheim (Spiel), Timothy Niggemeyer/Hildesheim (Spiel), Günther Pusch/A-St. Pölten (Spiel). Nicht ganz so hold wie eben, aber immerhin noch ein Demo-CD-Set hat Fortuna diesen Menschen beschert: Alexander Carlström/A-Viktring, Sven Heiland/Rostock, Michael Berger/Stuttgart, Roland Schneiderbauer/München, Daniel Gobel/Löcknitz, Nain Rashiti/Oberrieden, Behnam Nikzad/Bonn, Holger Wichelmann/Oldenburg, Bastian Mühlenbrock/Hemmingen, Christian Schulz/F-Saaralbe, Cyrill Monn/CH-Fehraltorf, Axel Simolka/Hamburg, Frank Wittkuhn/Viersen, Guenter Meirose/Cloppenburg, Alexandra Sieronki/Gangkofen, Rüdiger Hernandez/Wilnsdorf, Felix Rofthowe/Schwerte, Stefan Schiehauser/A-Wels, Clemens Franke/Hannover, Philipp Engler/Brunn.

Light-Gun Raubkopien

Der große Erfolg der *Scorpion Light Gun* von Blaze hat offensichtlich dazu geführt, daß nunmehr Produzenten in Fernost minderwertige Imitate dieses Produktes herstellen und u.a. nach Deutschland exportiert haben.

Dabei wird den Kunden vorgaukelt, es handle sich bei diesem Imitat um die echte *Scorpion-Gun* in der Verpackung, wie sie für den fernöstlichen Markt hergestellt wird. Daran erkennt Ihr, ob Ihr ein Original oder ein Imitat (wobei auch die Verpackung imitiert ist) in Händen haltet:



Wer eine *Scorpion-Gun* in der typischen Blaze-Verpackung (weißer Hintergrund, grau schattierter Balken, roter *Scorpion*-Schriftzug) gekauft hat, besitzt nach jetzigem Kenntnisstand auf jeden Fall das Original und braucht sich keine Gedanken zu machen.

Wer jedoch die *Scorpion-Gun* in einer fernöstlichen Verpackung erhalten hat, kann durch vorsichtiges Betätigen des

Abzugs prüfen, ob es sich nur um einen Grauiport oder um ein billiges Imitat handelt.

Zweimal Klicken, sowohl beim Abziehen wie auch beim Loslassen = Original *Scorpion-Gun* (Grauiport).

Einmal Klicken, sowohl beim Abziehen wie auch beim Loslassen = Imitat.

Wer feststellt, daß es sich bei seiner Wumme um eine Raubkopie handelt, der kann von seinem Händler verlangen, daß dieser die Kopie zurücknimmt und den vollen Kaufpreises zurückerstattet.

Sollte sich ein Händler weigern, dann wendet Euch schriftlich an die Firma Highcom GmbH, Abt. Kundenservice Blaze, Siemensring 25, 47877 Willich (bitte Kopie der Rechnung beilegen). Die sorgen dann dafür, daß Ihr kostenlos das Original erhaltet und prüft, inwieweit der Händler, der die Kopie in Umlauf gebracht hat, rechtlich dafür belangt werden kann (im Bild seht Ihr, um welche Knarre es hier überhaupt geht).

Tekken-3-Buch

Parallel zum Launch des garantierten Megasellers *Tekken 3* veröffentlicht der Future Press Verlag (Amsinckstraße 44, 20097 HH, Tel.: 040 / 23 68 79 80) das offizielle Buch zum Spiel.

Auf 200 Seiten werden nicht nur die 21 Kämpfer und deren Fähigkeiten ausführlich vorgestellt. Neben einer detaillierten Erklärung des komplexen Kampfsystems, individueller Strategien und diverser weiterer Spielelemente erfahrt Ihr auch alle Secrets und geheimen Spielmodi. Ein Interview mit den Programmierern und zahlreiche Hintergrundinfos über den dritten Teil der populären *Beat'em-Up*-Reihe runden die ganze Chose ab. Dem Buch liegt ein beidseitig bedrucktes A1-Poster bei. Es ist ab sofort für DM 24,95 im gut sortierten Fachhandel oder direkt beim Verlag erhältlich. In Zusammenarbeit mit Future Press verlosen wir auch zehn Exemplare. Wer gewinnen möchte und mindestens sechs der Kämpfer aus Teil 3 aufzählen kann, der schreibt uns (Adresse siehe Impressum) einfach bis zum 15. Oktober ein Postkärtchen, Stichwort "Tekken 3". Viel Glück, Folks.



LARA ZUM ANFASSEN



Als Dank für gute Tomb-Raider-PR hat Eidos auf der diesjährigen CeBIT an verdiente Zeitschriften und Händler goldene Lara-Statuetten verteilt. Die formschönen Teile sind am Sockel mit einer Nummer versehen – bei unserer ist es die 18 –, damit auch die entsprechenden "Limited-Edition-Atmosphäre" aufkommt und niemand die Dinger verwechseln kann. Im Bild seht Ihr Dirk mit Eidos' Sascha Green-Kaiser bei der Überreichungszeremonie, der er im Gegenzug eine Schnittchenplatte vermachte. Thanx, Sasch!

Neuer Snape-Rekord! Nokia 6110

Obschon wir als Resonanz auf unseren Rekord (knapp 600 Punkte sind's gewesen) in der letzten VG anfangs nur ungläubiges Kopfschütteln ernteten, haben sich nichtsdestotrotz auch Leute mit

noch höheren High Scores gemeldet: Stefan Bauer aus Kelkheim im Taunus, ein unerschrockener Stufe-9-Profi, freut sich sogar über ein Spitzenergebnis von 882 (!) Punkten. Herzlichen Glückwunsch!

Nintendo/Sony Preissenkung

Während Sega vorerst nur in Japan wiederzuerstarken gedenkt, bereiten sich die anderen beiden Giganten bei uns auf die nächste große Weihnachtsschlacht vor. Zum 1. September gaben Sony und Nintendo in ähnlich lautenden Pressemitteilungen ("aufgrund des großen Markterfolgs sind unsere Produktionsko-

sten gefallen der Preisvorteil wird sogleich an die lieben Kunden weitergegeben...") bekannt, daß sowohl das N 64 als auch die PS ab sofort nur noch 250 Mark kosten. Gleichzeitig ist auch der Preis für Sonys graue Yaroze-PlayStation gefallen, und zwar auf 700 Mark (telefonisch zu ordern unter 0044 / 171 533 1649).

Abe goes online

Unter <http://www.oddworld.de> hat GTIs schüchtern Megastar ein neues Zuhause gefunden. Neben Infos zu *Abe's Oddysee* und *Abe's Exoddus* könnt Ihr hier auch umfangreiches Bildmaterial abrufen oder Eure eigene Homepage einrichten. Ein weiteres Highlight



GT Interactive hat für alle deutschsprachigen Abe-Fans eine eigene Domain eingerichtet.

ist das Audio-Grußkarten-Feature. Zur Auswahl stehen gängige Textbausteine, passend zu den häufigsten Liebes- und Lebenslagen, die dann von einer digitalisierte Abe-Stimme gesprochen und zusammen mit Eurer Fun-Mail verschickt werden. Wat nett!

VIRGIN AM ENDE

Einer der einst führenden europäischen Spielehersteller hat nichts mehr zu tun, ein Käufer wird gar gesucht. Nachdem bereits LucasArts Anfang des Jahres einen neuen Partner gefunden, und sich EA nun noch für 122 Millionen Dollar Westwood, das Filestück sozusagen, einverleibt hat, besteht Virgin nurmehr aus einer leeren Marketing- und Vertriebshülle. Abgesehen von einigen wenigen Capcom-Produkten gibt es für Virgin keine Spiele mehr zu vertreiben. Ob die Mutterfirma Viacom in dieser Situation noch einen Käufer für das ausgeblutete Unternehmen findet, ist fraglich.

RAUBTIERFÜTTERUNG

Unbestätigten Gerüchten zufolge wollen einige Firmen zur nächsten CeBIT Home in Leipzig neben Messehostessen auch gelernte Tierpfleger verpflichten, da das Verteilen von Gratis-CDs dem Stammpersonal nicht mehr zugemutet werden kann... Im Bild seht Ihr übri-



Die hinten stehenden wissen zwar noch nicht was es gibt, aber Hauptsache mitgedrängelt, solange es für umsonst ist...

gens einen sich wacker schlagenden Marcus Behrens, Product Manager bei Eidos, der gerade *Tomb-Raider-3*-Presse-CDs an den Mann bzw. die Kinder bringt. "Da könntest Du auch Leer-CDs verteilen, die Leute würden Dich trotzdem fast erdrücken".



ECTS '98 & CEBIT HOME

Wie jedes Jahr läutet die englische Spiele-Show das große Weihnachtsgeschäft in Europa ein. Aber auch die CeBIT-Home '98 trumpfte eine gute Woche zuvor mit unzähligen Neuheiten auf.

ECTS 98



Die gute Nachricht zuerst: Überreichlich Softwarenachschub müssen sich PlayStation- und Nintendo 64-Besitzer keine Gedanken machen. Auch auf der diesjährigen ECTS gab es wieder Spiele im Überfluß zu bestaunen, von denen die meisten noch 1998 auf den Markt drängen werden. Jetzt die schlechte Nachricht: Für Saturn-User hat die Ent-

wickler-Community kein einziges Spiel mehr in petto, weder Sega selbst noch die Third-Party-Hersteller. Ein trauriger Zustand, der sich aber bereits seit längerem angekündigt hat.

Nach einer wahren Explosion der Besucherzahlen in den letzten Jahren mußte auch die diesjährige CeBIT-Home '98 einige Verluste hinnehmen. Von den ernstzunehmenden Unterhaltungselektronik-Riesen war eigentlich nur noch Sony im Computer-/Hardware-Bereich vertreten. Dafür zeigten fast alle namhaften Game-Companies Flagge. Allerorten wurde auf Konsolen gespielt, was das Zeug hergab. Neben ausgelassener Goldgräberstimmung unter den Demo-CD-Sammlern gab es auch einige unerfreulichere Meldungen zu vernehmen. Daß sich die Softwaretochter des Mediengiganten Virgin aus der Spiele-Industrie zurückziehen will, stellt kein großes Geheimnis mehr dar. Nachdem allerdings erst kürzlich die renommierte Entwicklerschmiede Westwood Studios aus dem Unternehmen her-

ausgekauft wurde, steht die Rumpffirma nun zum Verkauf an. Eine schwierige Situation für alle Mitarbeiter und auch für die deutsche Niederlassung, deren einziger Trumpf noch der hauseigene Vertriebsarm "Avalon" ist. Wie es hierzulande letztendlich weitergehen wird, steht noch in den Sternen; der Mitarbeiterbestand in der restlichen Welt löst sich langsam in Luft auf. Doch zurück zum übrigen Messegesehen: Neben den neuesten Versionen von Titeln, die schon auf der E3 in Atlanta vorgestellt wurden, gab's hier und da doch noch manch kleinere Überraschung zu entdecken. Wer sich beispielsweise schon immer mal Sonys schicke Net Yaroze-PlayStation zulegen wollte, aber nicht über das nötige Kleingeld verfügte, darf sich über den gesunkenen Preis von ca. 700 DM freuen. Zwecks der besseren Übersicht haben wir diesmal den Messebericht nach den vier Systemen PlayStation, Nintendo 64, Color Game Boy und Dreamcast unterteilt.



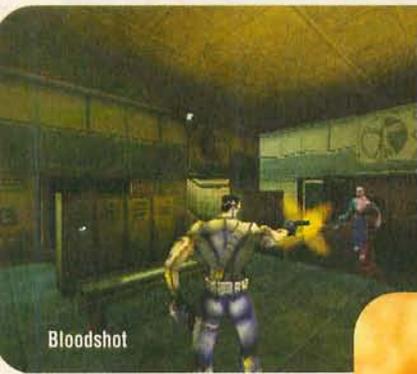
Panzer fahren in vollgestopften Messehallen macht besonders viel Spaß (ECTS/London).

PlayStation- Neuheiten

Acclaim

Relativ ruhig in puncto PlayStation-Neuheiten ging es auf dem von knackigen Tanzmädels belagerten Acclaim-Stand zu. Als erste Neuheit stellte Igunana U.K sein Third-Person-Shooter **Bloodshot** vor. Extrem flüssige und hochauflösende Grafik (mit einem muskelbepackten Arnie-Verchnitt als Held) zeichnet das 3D-

treiben aus dem Weg gingen und keinen Stand in der Halle gemietet hatten. Statt dessen bezog man in einer stattlichen Hotelsuite Quartier, um einige altbekannte, aber nicht minder interessante Titel zu zeigen. **Tenchu** und **Apocalypse** werden wir in der nächsten VG bereits genauer unter die Lupe nehmen. Mit **Asteroids** kehrt ein weiterer Klassiker in zeitgemäßer

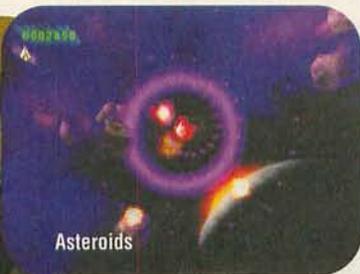


Bloodshot

Action-Spiel aus. Starke Rennaction erwartet Euch bei **Re-Volt**. Mit einem ferngesteuerten Buggy Eurer Wahl rast Ihr durch Haus und Hof um die Wette. Die Freunde schneller, ferngesteuerter Autos wird's freuen, da Ihr Ihr mit den kleinen Flitzern über unzählige Strecken düsen dürft. Dabei wird naturgemäß weniger Wert auf Simulation als auf Action gelegt, denn Rempelen sind Pflicht und werden mit verbeulten Kotflügeln quittiert.

Activision

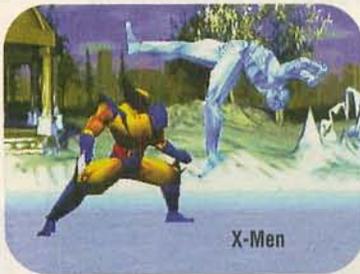
Activision gehörte zu den wenigen Firmen, die dem hektischen Messe-



Asteroids



Tai Fu

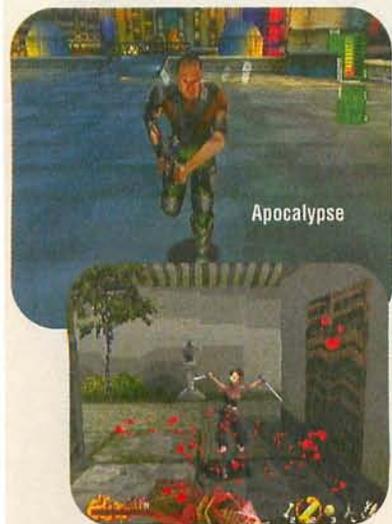


X-Men

Optik auf die Bildschirme zurück. Das Spielprinzip bleibt unverändert: Felsbrocken zerbröseln bis die Bordkanone glüht. Ein weiteres 3D-Beat'em-Up mit aufwendiger Technik stellt **T'ai Fu** dar. Ihr schlüpft in die Rolle eines Fernost-Kriegers, der sich mit Kreaturen aus der Tierwelt herumschlagen muß. In dem neuauferlegten **X-Men** liefert Ihr Euch mit gleichgesinnten Marvel-Kollegen erbarmungslose 3D-Gefechte.

Codemasters

Ohrenbetäubend war der Lärm am CeBIT-Messestand von Codemasters. Auf der ECTS herrschte dagegen wieder Ruhe und Gelassenheit, obwohl



Apocalypse



erleb' das blaue Wunder!

Azure Dreams

wilde träume

WERDEN IN DIESEM MONSTRÖSEN

taktik-rollespiel für

UNERSCHROCKENE MONSTER-

ZÜCHTER WAHR.

DIE STADT MONSBAYA IM SCHATTEN DES SAGENUMWOBENEN TURMS, IN DEM ES VON MONSTERN UND SCHATZEN NUR SO WIMMELT!

SEIN UNHEIMLICHES GEHEIMNIS UND DER AUFBAU DER STADT LASSEN SICH MIT HILFE DER 50 MONSTER LÖSEN. WER HINTERHER MIT SEINER BEUTE RICHTIG WUCHERT, KANN ALLES BAUEN. BEI SOVIEL UNGEHEUERLICHEM KOMMT AUCH DAS ZWISCHEN MENSCHLICHE NICHT ZU KURZ. ABER WEM KANN MAN TRAUEN? WER WAGT, GEWINNT! EIN WIRKLICH TRAUMHAFTES ROLLESPIEL.

DEUTSCHE
VERSION

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Konami is a trademark of Konami Co., Ltd. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. in Germany and other countries. © 1999 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unrechtmäßiges Kopieren, Verleihen oder Weiterverleihen jeglicher Art ist strengstens verboten.
 Konami (Deutschland) GmbH, Power-Str. 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74 • www.konami.com





Prince Naseem Boxing

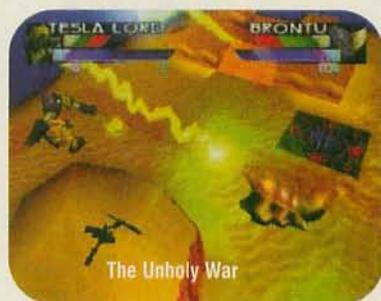


Akuji



sich ein originaler Tourenwagen protzig auf der Standfläche breitmachte. Frei nach dem Motto "Schöner, besser und größer" dürfen in Kürze alle Touren-Raser bei der Playstation-Fortsetzung **TOCA 2** Vollgas geben. Bei dem brandneuen **Prince Naseem Boxing** fliegen Euch die kantigen Polygon-Fäuste des gleichnamigen K.O-Spezialisten um die Ohren. Neben einem reichhaltigen Schlagrepertoire stehen dem Bildschirmboxer zahlreiche Kameraperspektiven zur Auswahl. Das interaktive Musikstudio **Music**

ermöglicht Euch, eigene Songs in CD-Qualität zu kreieren. Mit einem Sequenzer-Baukasten erstellt Ihr beliebige



The Unholy War

steuert. Kurz vor der Fertigstellung steht **The Unholy War**, ein schnelles Strategie-Action-Spiel, das vor allem von seiner flotten Grafik lebt und mehrere Kameraperspektiven bietet.

Grolier Entertainment

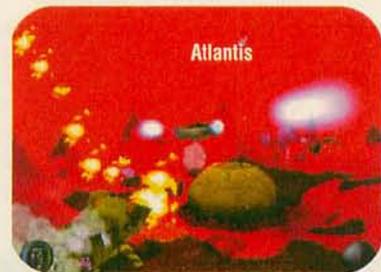
Die mit Spannung erwartete Klassiker-Fortsetzung **V2000** wurde von



Legacy of Kain: Soul Reaver



Tank Racer



Atlantis

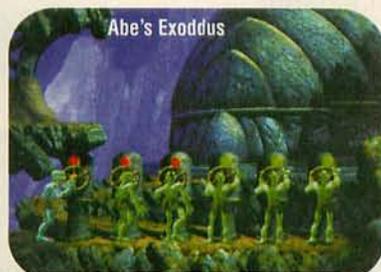
Elite-Guru David Braben persönlich am Stand vorgestellt. Ein besonders hitziges Rennspiel erwartet Euch mit Groliers **Tank Racer**. Hier brettet Ihr mit einem wendigen Panzer durch die Landschaft und rangelt um die Pole Position.

Cryo

Nachdem das Render-Adventure **Atlantis** bereits auf dem Saturn erschienen ist, werden jetzt alle Playstation-Besitzer bedient. Noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase befindet sich das Action-Adventure **Dreams to Reality**, in dem der Spieler einen Fantasy-Helden durch traumhafte 3D-Welten führt. Zahlreiche Zaubersprüche und knackige Rätsel versprechen ein munteres Fantasy-Gekloppe.

GT-Interactive

Nach unserem ausführlichen Oddworld-Report auf Seite 24 dürfte über den tolpatschigen Alien aus **Oddworld: Abe's Exoddus** eigentlich keine Frage mehr



Abe's Exoddus



Rogue Trip

PLATINUM



Nur DM **49⁹⁵***

EXCLUSIVE PLATINUM FEATURES:
• New Toyota Corolla WRC 98
• DUAL SHOCK™ compatible



playStation™
PLATINUM™

**STAUBIGE PISTEN,
HARTE GEGNER, RALLY
BIS ZUM VERLUST DER
BODENHAFTUNG.**

+ 2 NEUE FEATURES:



NEU
Der neue Rallywagen
Toyota WRC 1998



NEU
Dual Shock
Controller
Unterstützung

**BESTE WERTUNGEN
FÜR V-RALLY:**



8/97
Note 1,8



7/97
90%



7/97
Gold Game



7/97
86%

MANIAC

7/97
86%

* Unverbindliche Preisempfehlung

JETZT BEI:



**UND NATÜRLICH
ÜBERALL WO ES
VIDEOSPIELE GIBT!**



www.infogrames.de



Wolfgang konnte der neuen Lara-Versuchung nicht widerstehen. Preisfrage: Wer hat wohl den größeren Brustumfang?

Glover-Rechte an Nintendo mit **Centipede 3D** eigentlich nur einen geplanten PlayStation-Titel präsentieren, der allerdings nur in einer PC-Fassung zu sehen war.

Gremlin

Wie schon auf der E3 wurden bei Gremlin hauptsächlich altbekannte Titel vorgestellt. Der Fun Racer **Buggy** nähert sich langsam der Fertigstellung. Des Weiteren gab es die Billard-Simulation **Pool** zu sehen, deren Optik nicht von schlechten Eltern war. Eine Mischung aus Strategie und Action wird **Hogs of War** sein, in dem Ihr die Rolle eines blutrünstigen Ferkel-Rächers übernehmt. Alle Jahre wieder schiebt Gremlin neue Versionen seiner Sport-Serie nach. Die verspätete Fußball-Hatz **actua Soccer 3** ist deutlich weiter, als noch zur E3 und

offen bleiben. Aus dem Hause Singletrac stammt der destruktive Rennspielspaß **Rogue Trip**, in dem Ihr nach bester **Twisted Metal**-Manier alles niedermalen dürft, was Euch in den Weg kommt. Bei **Streak** schwingt Ihr Euch auf flotte Hover-Skateboards und rast auf über 16 unterschiedlichen Parcours um die Wette.

Eidos Interactive

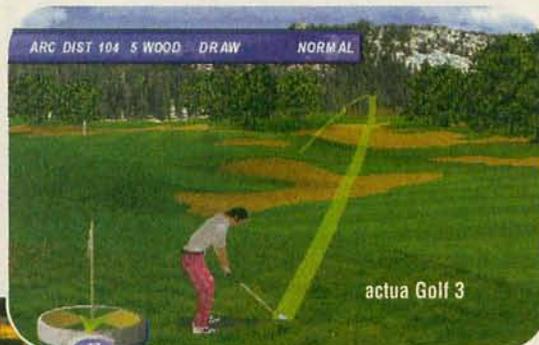


Eine breitgefächerte Spielepalette erwartete den Fachbesucher auf dem Lara-Forever-Stand. **Tomb Raider 3** präsentiert sich spielerisch weitgehendst unverändert, lediglich neue Fahrzeuge und Puzzle-Aufgaben sollen dem Wort: „Fortsetzung“ einen tieferen Sinn geben. Wie dem auch sei, das neue Croft-Aben-

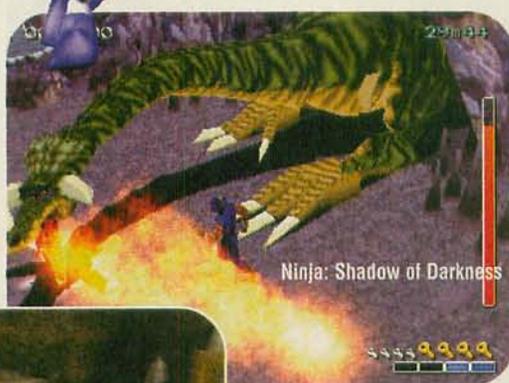
durch wunderschöne Renderkulissen, löst Puzzles und betreibt ausgiebig Konversationen. Das Sci-fi-Action-Spektakel **Omikron** war ebenfalls wieder unter ausgestellten Produkten zu finden. Sehr angetan waren wir von **Ninja: Shadow of Darkness**, das zwar dem altbekannten Hau-Drauf-Spielprinzip treu bleibt, aber grafisch nur vom Feinsten zu bieten hatte.

Empire

Mit **Pro Pinball-Big Race U.S.A** will Empire



actua Golf 3



Ninja: Shadow of Darkness

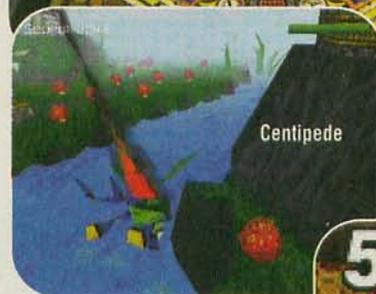


Saboteur

teuer ist ein sicherer Hit-Kandidat, der zudem langanhaltenden Spielspaß bieten wird. Ein weiteres heißes Eisen erwartet uns mit **Saboteur**, einer Mischung aus **Resident Evil** und Fantasy-Rollenspiel. Ihr steuert einen Helden



Pro Pinball



Centipede

soll sich mit Riesenschritten der Fertigstellung nähern. Gleiches gilt für **actua Tennis** und **actua Golf 3**, die alle demnächst endlich erscheinen sollen.

Infogrames

Die Neuheitenausbeute am Gürteltier-Stand kann sich nach der E3 durchaus sehen lassen. Infogrames will mit dem inoffiziellen **Total Drivin**-Nachfolger **C3-Racing** die Herzen vergnügungssüchti-

erneut die Flipper Gemeinde entzücken. Zwar gibt es wieder nur einen Tisch, doch dieser soll mit noch intelligenter angeordneten Hindernissen, Rampen und 2P-Battle-Modus noch besser als seine Vorgänger werden.

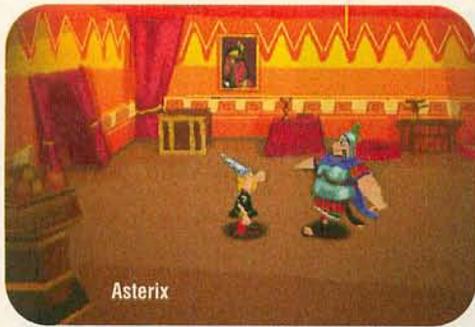
Hasbro Interactive

Videospiele-Neuling Hasbro Interactive konnte uns nach dem Abtreten der



C3 Racing

ger Autofreaks höher schlagen lassen. Verschiedene Edelkarossen (BMW, Mercedes, Porsche etc.) warten auf wage-mütige Rennpiloten, die über gefährli-

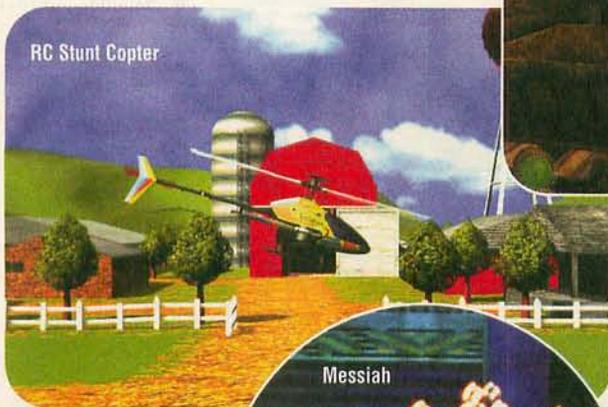


Asterix

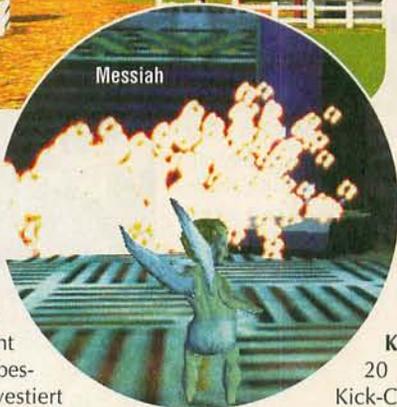
che Kurse breschen sollen. Erst im November kommt es mit **Rushdown** zu einer Ansammlung dreier Extreme-Sportarten. Neben bekannten Games-Disziplinen wie Snowboarden oder Mountain-Biken braust ihr hier nun mehr sogar mit einem Kajaks über reißende Flüsse hinweg. **Asterix** ist ein neues Geschicklichkeitsspiel, das auf der Vorlage des berühmten Kult-Comics basiert.

Interplay

Neben zahlreichen älteren Produkten hielt Interplay auch eine ganze Reihe neuer PlayStation-Spiele vorführbereit. Bei Shinys **RC Stunt Copter** schwingt Ihr Euch hinter die Kontrollen eines fern-



RC Stunt Copter



Messiah

gelenkten Helikopters und versucht in unterschiedlichen Geschicklichkeitsmissionen bestimmte Aufgaben zu erledigen. Durch fleißiges Aufträge-Erfüllen verdient man Geld, das dann in bessere Ausrüstung investiert wird. Die dreidimensionale Engels-schlacht **Messiah** (ebenfalls aus der Shiny-Werkstatt) war leider nur für PC zu sehen; eine PlayStation-Version ist allerdings in Arbeit.

ITE-Media

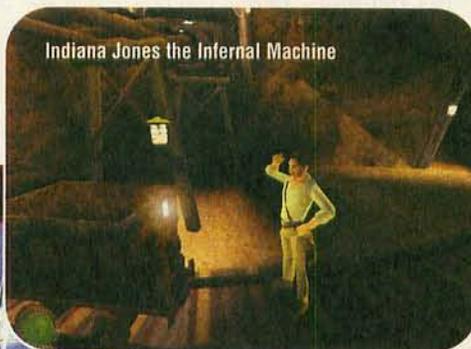
Ja!!! Das Flehen von Millionen **Hugo**-Fans wurde erhört! Die dänische Softwarefirma ITE-Media hat sich die Goldesel-Lizenz geschnappt und rund um den unerträglichen Kabel 1-Gnom ein „spannendes“ Comic-Action-Adventure gestrickt. Hugo muß sich durch verschiedene Geschicklichkeitstests wie z.B. Bergsteigen oder Skateboarden kämpfen, die milde ausgedrückt jeder weiteren Beschreibung spotten würden.

Lucas Arts

Die emsige George-Truppe aus dem sonnigen Kalifornien zeigte erstmals ihren neuen PlayStation-Titel **Indiana Jones the Infernal Machine**. Die Fertigstellung des aufwendigen Tomb Raider-Clones wird allerdings noch bis zum Sommer '99 dauern. Eure Aufgabe besteht darin, in altertümlichen Bauwerken mit Indie knifflige Rätsel zu knacken, die in einer spannenden Story eingebettet sind. Sehr interessant sah auch das Fantasy-Hack'n-Slash **Legend** aus. Als furchtloser Rittermann prügelt ihr durch mittelalterliche Gemäuer und vernichtet mit dem Langschwert auftauchende Lanzenkrieger. Der Titel stammt übrigens von den Burning Road/Explosive Racing-Machern Toka und wird in Deutschland von Funsoft vertrieben.

Konami

Durch eine bunte Produktpalette mit Einbeziehung einiger Partner wie z.B. Atlus glänzte das renommierte Softwarehaus mit einer hochkarätigem Play-



Indiana Jones the Infernal Machine



Legend

Station-Line-Up. Das komplett in deutsch erscheinende **Metal Gear Solid** wird wegen des aufwendigen Synchronisationsverfahrens erst im Februar erscheinen. In dem dreidimensionalen Fernost-Beat'em-Up **Kensei Sacred Fist** stehen Euch stolze 20 Krieger mit brachialen Faust- und Kick-Combos zur Verfügung. Wie der Titel es bereits andeutet, gehen die barbarischen Kämpfernaturen nicht gerade zimperlich mit ihren Kräften um. Bei dem Unterwasserabenteuer **Dolphin's**



Dolphin's Dream



Nur DM
49⁹⁵*

Pressestimmen die überzeugen:

„Action Knubbelej mit Kult-Qualitäten. Die Lemmings sind tot – lang leben die Würmer!“

„Das macht ja absolut süchtig!“

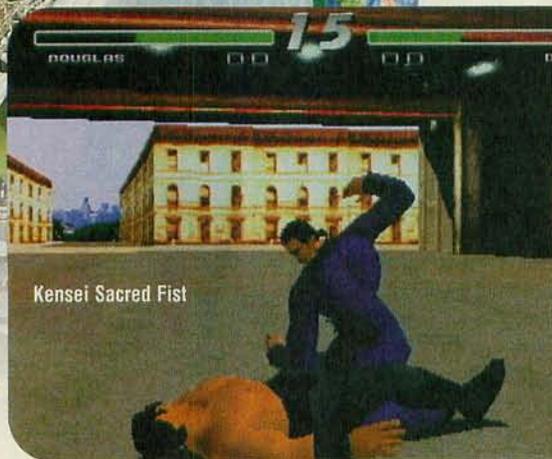


Nur DM
49⁹⁵*

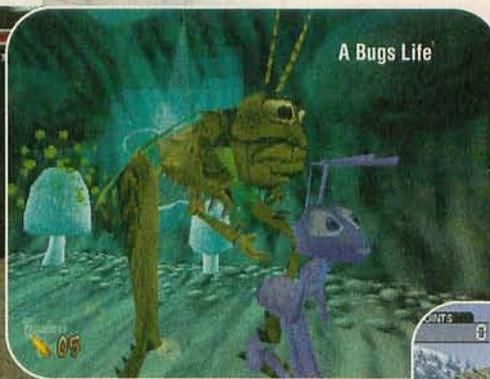
Ein Flipper der Premium-Klasse – nur in der Spielhalle realistischer.

* Unverbindliche Preisempfehlung





Kensei Sacred Fist



A Bug's Life

Kombinationsgabe, und gleichzeitig im Duell-Modus Eure Schnelligkeit gefragt.

Sony Computer Entertainment

Den schönsten und pompösesten Messestand (alles im



Coolboarders 3



Rebus

Dream, das nichts mit anderen Genre-Vertretern zu tun hat, taucht Ihr als Schatzsucher in die unendlichen Tiefen des Meeres hinab. Mit **Silent Hill** wird ein Gruselthriller präsentiert, der sich aus unzähligen hochqualitativen Rendersequenzen zusammensetzt. Mit dem Horror-Adventure **Dark Messiah** präsentiert Konami einen **Resident Evil**-Klone, der auch in puncto Spannung einiges zu bieten hat. **Trap Gunner** verkörpert das **Spy vs. Spy** der 90er. Hinter dem ungewöhnlichen Titel **Rebus** verbirgt sich ein Rollenspiel, das in Schlimbinsky-Land bereits unter dem Namen **Kartia: The World of Fate** über die Ladentheke ging.

Mindscape

Etwas friedlicher geht es in dem Kids-Titel **Rat Attack** von statten. Als Ratten-



Rat Attack



Global Domination

fänger mit diversen Werkzeugen bewaffnet, wandert Ihr durch dreidimensionale Echtzeit-Kulissen und versucht, die Nager einzufangen.

Psygnosis

Dezent und bescheiden von der Standfläche aus gesehen gab sich diesmal Psygnosis. Gab es auch insgesamt wenig Neues zu sehen, sorgte das englische Softwarehaus hinter den Kulissen für Furore. Sofort angetan waren wir von dem Nachfolger **G-Police 2**, das zwar dem altbekannten Spielprinzip treu bleibt, aber grafisch nur vom Feinsten zu bieten hat. **Global Domination, Formel Eins '98** soll pünktlich im Oktober ins Rennen gehen und alle PS-Freunde mit Schumi-Sieg-Ambitionen begeistern.

Rage Software

Eine neues Fun-Fußballspiel ist mit **Ruud Gullit Striker** unterwegs, das die traditionelle Soccer-Serie weiterführt. Der Action-Kracher **Expendable** war gegenüber der E3 wenigstens als selbstlaufende Demo zu bewundern. Ihr steuert einen schwer bewaffneten Helden durch verzweigte 3D-Szenarien und ballert Euch einen Weg durch pausenlos anrückendes Feindvolk frei.

SCI

Sales Curve Interactive konzentriert sich in Zukunft wieder etwas mehr auf das Playstation-Geschäft. Mit flotten Flitzern rumpelt wir ohne Rücksicht auf materielle und menschliche Verluste durch die Straßen von **Carmageddon 2**. Außerdem setzen die Engländer große Hoffnungen auf ihre Puzzle-Neuentwicklung **Life Wire**, in dem man sich taktisch den Weg zum Ausgang kämpfen muß.

Software 2000

Auf die Spuren der Playstation ist jetzt auch ein traditioneller PC-Entwickler aus Deutschland gekommen. Bei dem tetrislastigen Knobbelspiel **Swing** ist Eure

strahlenden Megaperl-Weiß gehalten) hat sich wieder mal der Marktführer geleistet. Genauso abwechslungsreich durchgestylt präsentierte sich die gesamte Produktpalette. Über die spielerische Qualität von Nam-



Branchenkönig Sony hatte gleichen einen lebensgroße Jin-Statue am Tekken 3-Display-stand stehen.

cos Schießbuden-Fortsetzung von **Point Blank Gunbarl** könnt Ihr bereits mehr in unserer Importecke erfahren. Knallharte Action verspricht uns **Syphon Filter**. Grafisch erinnert das 3D-Action-Adventure etwas an **Resident Evil**, wobei der Rätselaspekt gehörig überwiegen soll. Zu **Cool Boarders 3** könnt Ihr bereits auf Seite 44 mehr



RACHE IST SÜSS



ERHÄLTlich AB NOVEMBER '98



COLONY
WARF
VENGEANCE



Hard Edge



TH*Q



Monster Seed

erfahren. Als weiteres Highlight wurde Jump'n-Run-Perle **Crash Bandicoot 3 - Warped** vorgestellt (siehe Seite 28). Wer auf Namco-Fußballspiele steht, bolzt mit **LiberoGrande** im November auf der PlayStation los. Das Fox-Spiel zum Kino-Knaller **Alien Resurrection** läßt trotz etlicher Verschiebungen auf sich warten **X Pro Boarder**. Disneys 3D-Adventure **a bug's life** war in fortgeschrittener Version zu sehen und begeisterte schon jetzt mit exzellenter Animation und wunderschönen Grafikeffekten.

Sunsoft

Bei Sunsoft spielten wir die neue Fußballlizenz **Puma Soccer** an. Die zweite Neuheit gab es mit **Monster Seed** zu sehen, das im Grunde einen dreisten, aber guten **Azure Dreams**-Clone darstellt. Für nächstes Frühjahr ist **Hard Edge** angekündigt, ein weiterer **Resident Evil** (jetzt aufgepaßt!) mit Anime-Charakteren.

Sunflowers

Noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase befindet sich das Action-Rollenspiel **Techno Mage**, in dem der Spieler



Techno Mage



Rugrats

einen kleinen Helden durch monsterverseuchte Fantasy-Welten führt. Via Magic-Power und anderen scharfkantigen Stahlwaffen bietet man den anrückenden Monsterhorden ordentlich Paroli.

Nach jüngst erfolgter Baller-Bewältigung in Form von **G-Darius** hat THQ ein neues Polygon-Prügelspiel in Vorbereitung. Im Gegensatz zu normalen Genrevetretern tretet Ihr in **Shao Lin** gleich gegen bis zu vier Gegner an. Speziell für die kleinen wird ein Spiel zu Nickelodeon's **Rugrats**-Zeichentrickserie produziert.

Take 2

3D-Shooter-Fans laufen bei dem auf ein Tom Clancy-Buch basierendes Action-

Adventure **Rainbow Six** zur Höchstform auf. Ihr tretet in die Fußstapfen eines Special Force-Teams und betreibt eine gnadenlose Hetzjagd auf Geiselnnehmer.

Team 17

Die größte und einzige PlayStation-Überraschung war **PIG!**, das eine gelungene Kombination aus 3D-Plattformer und Adventure-Spiel darstellt. Hinter dem ungewöhnlichen Titel verbirgt sich eine schweinische Sherlock Holmes-Geschichte, die in einer 3D-Echtzeitumgebung plaziert ist.

Telstar Electronics

Sehr interessant und komplex sah das 3D-Adventure **Unification** aus. Als furchtloser Söldner wandelt ihr durch gruselige Sci-fi-Umgebungen, vernichtet mit Superkanonen auftauchende Zombie-Horden und löst nebenbei knifflige Puzzelaufgaben. Kennt man doch eigentlich alles! Aber nicht das Feature das Ihr praktisch jederzeit zwischen drei Charaktern die sich jeweils an anderen Locations aufhalten, hin- und her-switchen könnt.

VM-Laps - Project X

Fernab von der Haupthalle, in der sich die zwei großen Videospiegelgiganten duellierten, wurde die geheimnisvolle Multimedia-Konsole „Project X“ erstmals der europäischen Öffentlichkeit vorgestellt. Schon seit einiger Zeit geistert dieses ominöse Schlagwort durch die Fachpresse. Dahinter steckt eine Firma namens VM-Laps, die eine neue Multitalent-Hardware auf DVD und 3D-Chip-basis (von Motorola) entwickelte. Neben chinesischen Aspekten (DVD-Kinofilme) soll die Wunderkiste auch zur Bildkommunikation, zum Videospiele und für andere Zwecke geeignet sein. Was schon mal stutzig macht: Unter den Firmenangestellten befinden sich einige Ex-Atari-Größen wie z.B. Bill Rehbock die dem Gerät auf die Sprünge helfen sollen. Dazu gesellt sich noch Kult-Programmierer Jeff Minter, der zur Zeit an **Tempest 3000** werkelt, das sich allerdings nur unwesentlich - es gibt lediglich ein paar Lichteffekte mehr - von seinem Vorgänger unterscheidet. Der Preis steht für die konsolenähnliche Box noch nicht fest. Alles in allem ist das Projekt X ein weiterer Versuch, zahlreiche Multimedia-konzepte zu kombinieren, was bei Spiele-Entwicklern durch die bescheidenen 3D-Möglichkeiten trotzdem wenig Anklang fand, die wie einst das Pippin einen schweren Stand haben wird. Vielleicht findet sich ja eine Firma, die wie damals beim 3DO/M2 geschehen, die „revolutionäre“ Technologie für 100 Millionen Dollar abkauft. Echte Spiele-Freaks daddeln lieber auf einer richtigen High-Tech-Konsole, nicht auf einer halbherzigen Allzweckbox.

NINTENDO 64- Neuheiten

NINTENDO 64



Acclaim

Über das Sequel **Turok 2** erfahrt Ihr mehr auf Seite 43. Action-Fans, die sich diesen hochkarätigen N64-Titel nicht auf den festlichen Wunschzettel setzen, sind selber Schuld. Die Grafik ist brillant, der Sound hervorragend; spielerisch zählt der Nachfolger zu den interessantesten Action-Perlen des Jahres. Der zweite Acclaim-Hitanwärter für das Weihnachtsgeschäft ist zweifellos **XG 2** (Extreme G 2). Qualitativ sind auch hier



Turok 2

AB DEM 11. 9. 1998 BEGINNT EIN NEUES ZEITALTER.



Das Warten hat ein Ende. Der Mythos geht in seine dritte Runde. Ab Freitag, dem 11. September 1998, im Handel: Tekken 3, die perfekte 1:1-Umsetzung der Spielhallen-Version, schneller und strategischer denn je. Exklusiv für PlayStation.

PlayStation Hotline:
01 90/578 578
(1.20 DM/Min.).



DUAL SHOCK™



„Groß, größer, Tekken 3“
(NeXt Level 3/98)



www.playstation-europe.com/Tekken3

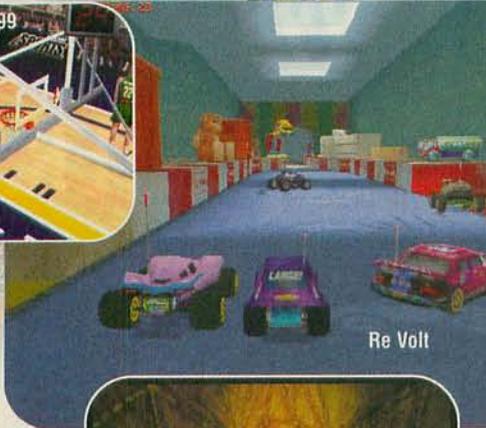


IT'S NOT A GAME

namco



NBA Jam 99



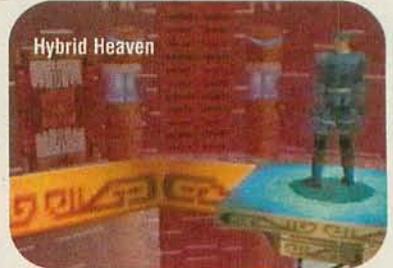
Re-Volt



Castlevania



Holy Magic War



Hybrid Heaven



Shadow Man



extreme G 2

große Fortschritte zu melden: Der Nebel ist gegenüber dem Vorgänger in weite Ferne gerückt und zudem gibt es nun auch einen HiRes-Mode (nur mit 4 MB-MemPak), der allerdings noch etwas zu heftig ruckelt. Des weiteren sind der Fun-Racer **Re-Volt** und das Action-Abenteuer **Shadow Man** fürs Nintendo 64 in Arbeit. Sportlich weiter geht's mit der Basketballsimulation **NBA Jam 99**. Neben HiRes-Optik (sogar ohne 4-MB-MemPak) locken über 200 NBA-Superstars zur 64-Bit-Turnierteilnahme.

Gremlin

Eingeschworene DMA-Fans dürfen sich in Kürze auf den Action-Knaller **Body Harvest** freuen. In der nächsten Ausgabe



Body Harvest



Earthworm Jim 3D

hoffen wir Euch bereits einen Test präsentieren zu können.

Infogrames

Wer dachte, die Welle an N64-Rennspielen wäre am Abklingen, hat sich schwer getäuscht. Mit **V-Rally '98** werden nun auch die Nintendo-Fans mit dem PlayStation-

Knaller vom letzten Jahr bedient (siehe auch Bericht auf Seite 30). Das abgefahrte 3D-Jump&Run **Space Circus** wurde jetzt nach dem Helden des Spiels in **Starshot** umbenannt. Auch 3D-Plattformer **Jest** war wieder unter den ausgestellten Spielen zu finden.

Interplay

Ein weiteres Highlight im Hüpfspiel-Bereich hat Interplay mit dem 3D-Sequel **Earthworm Jim 3D** vorgestellt. Mit gewohnten Jump'n'Run-Manövern dirigiert Ihr den Super-Wurm durch neue wunderschön stilisierte Landschaftsszenarien, die mit traditionellen Gemeinheiten und Feindscharen übersät sind.

Lucas Arts

Ein paar Monate wird es dagegen noch dauern, bis die ersten Rebellentruppen aus **Rogue Squadron** das Imperium bekämpfen können. Die Texture-Mapping-Landschaften inklusive feindlicher Kriegsmaschinerie wirkten bereits sehr detailliert und lassen (jetzt mit HiRes-Option) auf ein famoses Action-Spektakel hoffen. Den Vertrieb und Vermarktung des Spiels übernimmt Nintendo-Deutschland.

Kemco

Reiche N64-Ausbeute erwartete uns bei der kleinen japanischen Softwarefirma. Das 3D-Ballerspiel **Knife Edge** schien bereits in den letzten Fertigstellungszügen zu liegen und machte sofort Laune auf mehr. Hier nehmt Ihr im Cockpit eines flotten Kampfhubis Platz und liefert Euch mit außerirdischen Eindringlingen und gigantischen Kampfmaschinen interstellare Ballergerfechte. Das mit grafischen Effekten beeindruckende N64-Rennspiel **Top Gear Overdrive** konnten wir ebenfalls am Stand probespielen. Als Fahrzeuge stehen zehn diverse PS-Boilden zur Auswahl, die Palette reicht hierbei von einem frisiert Sportflitzer bis zu Konzeptstudien. Das eisige Bretterl-Vergnügen **Twisted Edge: Snowboard**

ding wird von den Boss Studios entwickelt. Erste Abfahrten hinterließen einen ordentlichen Eindruck, ohne jedoch an 1080 heranreichen zu können. Die Kurse stellen Euer fahrerisches Können nicht nur mit Steilkurven auf die Probe, sondern sorgen mit Sprungschanzen und Korkerzieherwindungen für deftige Schwindelgefühle.

Konami

Neben der Japano-Prügelei im Niedlich-Stil **Rakugakids** setzt Konami weiterhin auf die ausgehungerte N64-Kundschaft. Ihr erforscht eine Reihe von außerirdischen Schauplätzen, ballert auf anrückende Alienhorden ein und kommt nebenbei in den Genuß eines atemberaubenden Umfeldes. Sehr interessant sah auch die ersten spielbaren Ergebnisse des Blutsauger-Eposes **Castlevania** aus. Dank gut gemachter 3D-Engine und sehr benutzerfreundlicher Steuerung sollten sich alle Vampir-Jäger den Namen schon einmal vormerken. **Survivor: Day One** spielt in einer dreidimensionalen Sci-fi-Grafikumgebung, in dem ein Action-Star die Hauptrolle spielt. Ein High-Tech-Waffen-Arsenal und ein unbeugsamer Lebenswille sind in diesem 3D-Abenteuer Voraussetzung. Die beiden N64-Titel **Hybrid Heaven** und **Holy Magic War** befinden sich weiterhin in Arbeit.

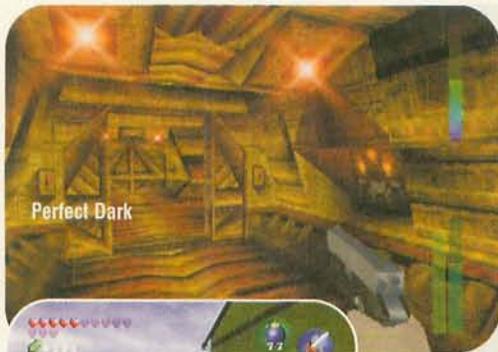


Nightmare Creatures



Jet Force Gemini

MESSEBERICHT



Perfect Dark



Zelda

Nintendo

Im Gegensatz zu allen letzten London-Messen hat Nintendo of Europe einen beachtlichen Messestand aufgebaut, der mit reichlich interessanten Nintendo- und Third Party-Neuheiten bestückt war. Unser aller Spielgott Shigeru Miyamoto-San war aus Zeitmangel wegen der Fertigstellung von **The Legend of Zelda - Ocarina of Time** verständlicherweise nicht aus dem fernen Nippon-Land angereist. Nachdem wir eine Stunde am letzten Messetag probegespielt haben stand für uns fest: Mit all den herausragenden Einfällen und der schier unglaublichen Technikperfektion des Mario-Meisters, wird dieses N64-Modul wieder in die Annalen der Spielgeschichte eingehen. Ob es zum Release am 23. November wie in Amerika eine limitierte Goldmodul-Auflage geben wird, stand zu dem Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht fest. Ein weiteres N64-Highlight verspricht **Twelve Tales** zu werden. Flüssig animierte Sprites und hochdetaillierte Texture-Umgebungen beweisen, was mit entsprechendem Engagement zu realisieren ist. In dem Ex-Hasbro-Titel **Glover** gilt es, einen kleinen Ball via Hand-

schuh und allerlei Tricks sicher durch die 3D-Landschaft zu manövrieren. Leider nur auf Videotape gab es die ersten längeren Impressionen von **Jet Force Gemini** und **Perfect Dark** zu sehen. Fesselnde Grafik, komplexe Texturen-Umgebungen und knackige Rätsleinlagen bürgen für zwei anstehende Top-

Titel, die leider erst nächstes Jahr kommen. Ein weiterer Fahrsimulator steht mit **Nascar '99** in den Startlöchern, der einen recht flotten Eindruck hinterließ. Kalistos Monster-Slasher **Nightmare Creatures** und **Micro Machines 64** runden die riesige Jahres-Softwarepalette ab.

Sunsoft

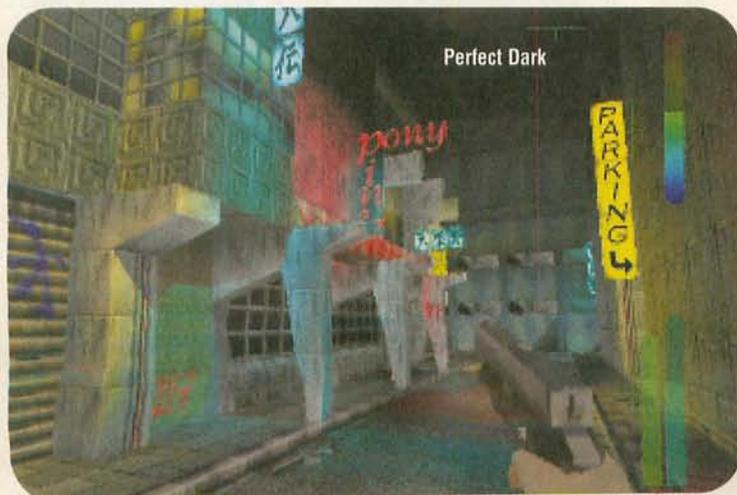
Auch bei Sunsoft hielt sich die Ausbeute an Neuheiten ziemlich in Grenzen. Neue Gags und eine leicht verbesserte Grafik-Engine sollen der Fortsetzung **Chameleon Twist 2** den gleichen Erfolg beschern, wie dem Vorgänger.

THQ

Brandneues Spielefutter suchte man auch bei THQ leider vergeblich. Die Fortsetzung von **WCW vs. NWO: World Tour** ist mit **WCW/NWO Revenge** unterwegs. Geboten werden eine verbesserte Grafik-Engine, brachiale Special-Moves und schönere Austragungsstätten. Mit dem Fun-Racing-Spektakel **Penny Racers** rundet THQ seine N64-Produktpalette gekonnt ab.

Titus

Nicht mehr lang soll es dauern, bis der stählerne Held **Superman** in die Lüfte von Metropolis aufsteigt. Die Franzosen feilen derzeit nur noch an



Perfect Dark

viermal soviel Speicher wie eine Standard 1 MB Memory Card

mit LED Digital Display

PSX Memory Card 4 MB
Neu ab September

Platz für bis zu 60 Speicherstände

„echte“ 4 MB Memory Card, da kein (anfälliges) Kompressionsverfahren benutzt wird

Farben: grau, schwarz, transparent rot, transparent grün

Turbo- und Slow Motion

N64 Hyper Sixty Four
DM 59.95

Slot für Memory Card oder Jolt Pack

Z-Trigger

mit analogem Mini-Lenkrad

in diversen Farben

Analog-Stick mit drei verschiedenen Aufsätzen

PSX Scorpion Light Gun
DM 89.95

bekannt als JamesBond Waffe

kompatibel zu PSX (auch Guncon™)

mit zuschaltbarer Rumble Funktion

Auto Reload & Auto Fire

treffsicher

Special Button

Kompatibel zu allen Light Gun Spielen!

N64 Jolt Pack
inkl. 1 MB Memory Card
DM 49.95

megastarker „Rumble“-Effekt

mit eingebauter 1 MB Memory Card

Flashlight bei jedem Rumble

in diversen Farben

Updatefähig über PC-Link

PSX Xploder
DM 99.95

die ultimative Cheat-Cartridge

komfortable Bedienerführung

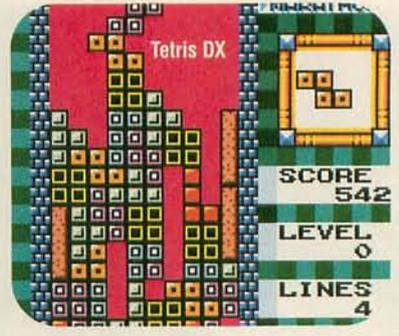
Mehr als 1000 Cheats vorab gespeichert

Kompatibel mit Gamebuster™ Codes

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

e-mail: highcom@blaze.de

BLAZE



stammen alle von einer 2-Level-(in Worten: Zwei)-Version. Als weiteres altbekanntes Hüpfspiel gab es auf der Messe **Tonic Trouble** zu sehen.



Messe-Pocket Corner: GAME BOY COLOR



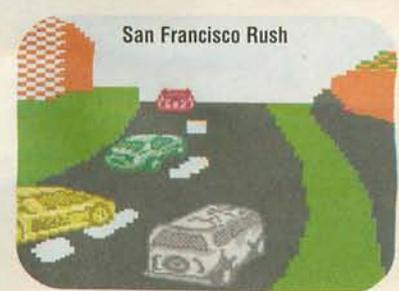
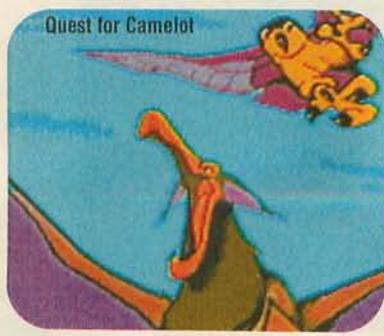
Schwarz-Weiß-Titel lassen sich auf Wunsch mit vier bis zehn Grundtönen aus zwölf Paletten einfärben. Zum Verkaufsstart werden folgende Color-Titel erhältlich sein: **Quest for Camelot**, **Pocket Tales Conker**, **Harvest Moon**, **New Tetris**, **Pocket Bomberman** und **Game&Watch Gallery 2**. Für Anfang nächstes Jahr erscheint ein farbige **Zelda**-Fassung. Fast jeder größere Softwarehersteller ist mit Freude wieder auf den Game Boy-Zug aufgesprungen, womit zugleich ein ständiger Nachschub an neuen Spielen garantiert ist. Midway bastelt derzeit zum Beispiel an einer GB-Color-Konvertierung von **San Francisco Rush**. Der Spielinhalt von **Rampage World Tour** kann mit drei Worten umschrieben werden: Demolieren, vernichten und zertrümmern, was die Buttons hergeben. Unter der Classics-Duo-Reihe werden Arcade-Klassiker im Color GameBoy-Doppelpack erscheinen **Spy Hunter/Moon Patrol**, **Defender/Joust** und **720 Skateboarding**. Von Sunsoft gab es den Tüftelspaß **Shanghai Pocket** zu sehen, das auf der Geschichte des gleichnamigen Kartenspiels basiert. Ein reinrassiger RPG-Scroller ist mit **Power**

kryptonischen Kleinigkeiten, die bis zum November beseitigt sein sollen. In **Roadsters '98** brettert Ihr mit luxuriösen Freiluft-Karossen über schikanenreiche Asphaltstrecken hinweg und liefert euch heiße Pole Position-Gefechte.

Ubi Soft

Nach unentlichen Terminverschiebungen und gründlicher 3D-Überarbeitung war das langersehnte Hüpfspiel-Sequel **Rayman 2: The Great Escape** (überraschenderweise nur auf dem N64) endlich in spielbarer Form zu sehen. Die Wartezeit hat sich zumindest in Sachen Grafik schon mal gelohnt: Spektakuläre Kameranäherungen, imposante Spezialeffekte sowie grandios animierte Polygon-Sprites lassen den antiquierten 16-Bit-Vorgänger schnell in Vergessenheit geraten. Bei **Buck Bumble** rast Ihr mit flügel-schwingender Wespenpower durch eine schikanenreiche 3D-Welt und versucht, die Insektengegnerschaft mit einem hochexplosiven Waffenarsenal aus dem Rennen zu werfen. Erst in den nächsten Wochen wird Argonaut den Titel vollkommen fertiggestellt haben. Alle Testberichte, die bereits in anderen deutschen Magazinen aufgetaucht sind,

Ab dem 23. November ist der Game Boy Color zum Preis von ca. 150 DM auch in Deutschland erhältlich. Das Gerät ist genauso klein und handlich wie die bekannte Pocket-Ausführung und verfügt über eine Infrarot-Link-Option. Vorbei sind auch die Zeiten, in denen wir uns mit verwischten Bildern bei schnellen Action-Spielen herumärgern mußten: Der Farbbildschirm bietet in jeder Situation gestochene scharfe Optik und daß bei 56 Farben. Alte



Segas Dreamcast-Präsentation

Hinter verschlossenen Türen, im nahegelegenen Hilton-Olympia-Hotel, wurde von Sega/Europe eine Dreamcast-Präsentation abgehalten. Zum Anfassen gab es erstmals eine fertiges Serienmodell des Dreamcast inklusive Joypad. Immerhin war in dem Gerät eine Gold-CD mit "Son-Adv"-Beschriftung eingelegt, was der anwesenden Fachpresse trotz angeschlossenem Strom- und Videokabel leider nicht live vorgeführt wurde. Statt dessen wurde eine Band-Ansprache von Sega-Präsident Shoi-chiro Irimajiri abgespielt. Anschließend waren



Andreas von Gliszczynski (General Manger von Sega-Deutschland) bei der Präsentation eines Dreamcast-Videotapes.

Ausschnitten von einem Racing-Game (Arbeitstitel = **Metropolis** von Bizarre Crea-tions) und eine noch namenloses Fußballsimulation zu sehen. Im Anschluß folgte ein selbstablaufendes **Sonic-Adventure**-Demo, das natürlich auch bloß von einem Videotape stammte. Wunderschöne Licht- und Transparenz-Effekte versprechen schon jetzt ein grandioses 128-Bit-Sequel - So schnell ist Sonic noch nie durch eine aufregende Level-Landschaft geflitzt.



SONIC-ADVENTURE-ZEREMONIE IN TOKIO

In Japan ist Sega noch einen Schritt weitergegangen als deren europäische Kollegen, die ihr Baby bislang lediglich der Fachwelt offenbarten: Am 22. August durften auch Endkunden an einer Präsentation von **Sonic Adventure** teilneh-



Nur in Japan sind die Promis live vor Ort.

men (15.000 Besucher) und Yu Suzuki, Yukawa Hidekazu, und Irijimari live erleben. **SA**-Producer Yuji Naka präsentierte außerdem noch ein Making-of-Film mit dem Namen "Sonic Team Story".



Leider wurde uns der Dreamcast "zum Anfassen" (neuerdings mit Sega-Logo) nicht live vorgeführt.

CYBER SPACE INTERACT

• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet

64 BIT POWER

SV 380 V3 RACING WHEEL 64

Auf der Rennbahn live dabei

- Analoge Lenkreaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar
- Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar
- Digitale Fußpedale für Gas und Bremse
- Acht Feuer Tasten und digitales Steuerkreuz • Tisch- oder Aufsitzbedienung • Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempf. **DM 139,99**

SV 393 A TREMOR PAK PLUS

Vibrationsinheit mit eingebautem Schacht für Speicherkarten

- Echte Erschütterungen garantieren ultimative Realitätsnähe
- Intensität der Erschütterungen in zwei Stufen regelbar (mit Stromsparmodus)
- Vorhandene Speicherkarten können weiterverwendet werden
- 1Mb Speicherkarte im Set enthalten

unverbindl. Preisempf. **DM 59,99**



SV 923 GAMEBOY TRAVEL PACK

Bequeme Transport-Gürteltasche für den Nintendo® GameBoy™

- Zusätzliche Taschen bieten ausreichend Platz für Zubehör und Software
- Spritzwasserfestes, gepolstertes Material schützt die elektronischen Komponenten sicher vor Regen, Staub und Stößen

unverbindl. Preisempf. **DM 29,99**



SV 384 ULTRARACER 64

Handliches Mini-Lenkrad für N64

- Analoges Mini-Lenkrad • Trigger für Gas und Bremse
- Schaumstoff-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
- Vier digitale Richtungstasten • Zehn Feuer Tasten
- Tastenumbelagungsfunktion • LED Status Indikator
- Memory Card Slot

unverbindl. Preisempf. **DM 79,99**

INTERACT

Interact Europe - Kreuzberg 2 - D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12.51-13 - Fax (0 42 87) 12 51-44

www.interact-europe.de

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

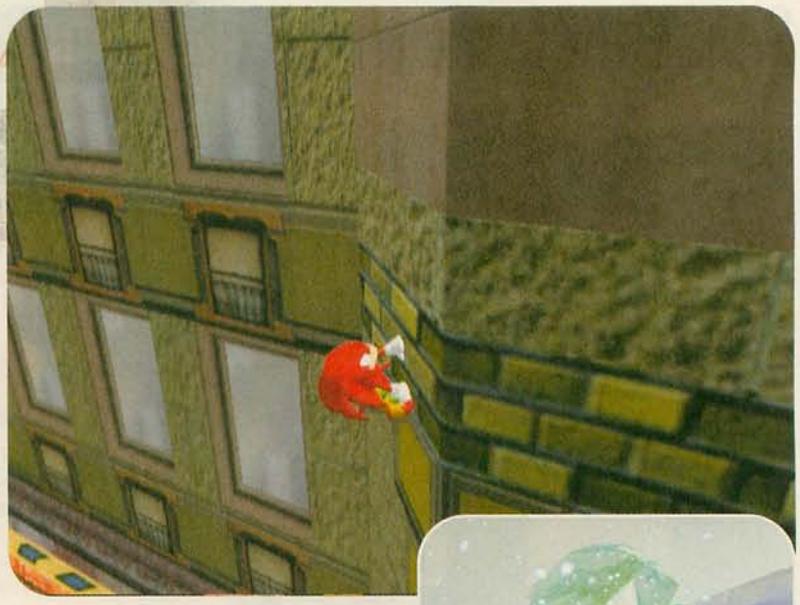
The N

DISCWORLD NOIR

Hinter verschlossenen Türen gab es auf Videotape einige Demo-Sequenzen von Discworld Noir für Segas Dreamcast zu bestaunen. Die englische Softwarefirma Perfect arbeitet an dem neuen Scheibenwelt-Abenteuer das über GT-Interactive veröffentlicht wird. Momentan warten die Entwickler allerdings noch auf das finale Development-Kit. Im



„Phase 5“-Dev-Package fehlen noch die endgültigen Leistungsdaten des DC-Grafik-Chips, wie uns hinter vorgehaltener Hand erzählt wurde.



ten Charakteren feiern auch zwei neue Figuren ihren Einstand. Wie in sämtlichen Sonic-Abenteuern geht es auch diesmal wieder um die sieben Chaos-Smaragde und die Auseinandersetzung zwischen Sonic und Dr. Robotnic. Die Reise führt Euch durch faszinierende Großstadtmetro- polen, aufregende Sci-fi-Landschaften und wunderschöne Dschungelgebiete. Für die Welten-Entwicklung des Spiels hat das legendäre Sonic-Team eigens

Sonic Adventure



Im Spiel wird es sechs spielbare Figuren (Sonic, Knuckles, Tails usw.) geben, die sich jeweils in unterschiedlichen Umgebungen aufhalten. Neben den bekann-



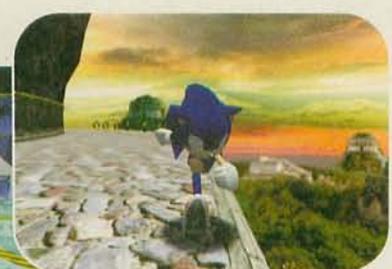
Reisen zu Ruinen in Mittelamerika, dem Kennedy Space Centre und nach Las Vegas unternommen. Eure Hauptaufgabe besteht nicht nur darin, ordentlich „Fußsohlen-Power“ zu geben, sondern auch überall verstreute Goldringe einzusammeln. Habt Ihr genug von jeder Sorte auf dem Konto gutgeschrieben, öffnen sich Bonustüren oder zusätzliche Shortcuts werden freigeschaltet. Versteckte Türen, Abkürzungen und andere Gags

schaft bzw. die Spielfigur seht Ihr aus der Third Person-Perspektive, wobei die Kamera nach bestem Mario 64-Vorbild automatisch die eingeschlagene Laufrichtung verfolgt. Auch auf der technischen Seite präsentiert sich Sonic-Adventure in einem herausragenden Licht. Die Möglichkeiten der Dreamcast-Fähigkeiten werden voll ausgeschöpft. Pixelige und unscharfe Nahansichten beim Vorbeiflitzten an Objekten oder Wänden gehören der Vergangenheit an und das bei einer Scroll-Geschwindigkeit von 60 fps. Die Filtering-Effekte der Grafik-Chips sorgen für ein aufregendes Lebensumfeld, wie man es eigentlich nur annähernd von High-End-PC's mit Voodoo 2-Unterstützung gewohnt ist. Herauskommen soll **Sonic-Adventure** zum Japan-Launch am 20. November, der sich allerdings nach neusten Informationen zufolge, sich um einige Wochen verschieben kann. Bis dahin wird sicherlich am Level-Design und anderen Kleinigkeiten noch allerhand gefeilt, was das Spiel zum sicheren Hit-Kandidaten macht. ws



Jede Welt wartet mit unzähligen Details und Rätseln auf.

Zwei neue Charaktere feiern in Sonic Adventure ihr Debüt: Welche es sind, wollte Sega noch nicht verraten.



fehlen ebensowenig im traumhaftesten Igel-Epos, wie Sprungfedern, Flipper-Bumper oder rasante Looping-Einlagen. Die bunte Polygonland-



MISSION: IMPOSSIBLE™ MISSION: IMPOSSIBLE™

Einmalige Briefing-Information an Sie, IMF-Agent Ethan Hunt.

Bitte lesen Sie aufmerksam.

+ Operation steht kurz bevor + agieren Sie undercover + es ist mit 5 gefährlichen 3D-Action-Adventure-Missionen und 20 Levels zu rechnen + erteilen Erlaubnis zur völligen Bewegungsfreiheit

+ Stationen: CIA-Hauptquartier, Waterloo Station, London, russische Botschaft, Prag + Voraussetzungen: scharfsinniges Handeln, ruhige Hand am Abzug + fehlt eines von beiden, hat die westliche Welt ein Problem

+ Warnung vor hochintelligenten Gegnern + Special Tools (inkl. Facemaker) + diverse High-Tech-Waffen stehen zur Verfügung + falls nötig weitere IMF-Agenten vor Ort zur Unterstützung

+ erwarten Sie realistische Animationen, phantastische Video-Sequenzen sowie original Filmmusik + weitere Instruktionen und Gewinnspiel im Handel + viel Glück



"EXPECT THE IMPOSSIBLE"



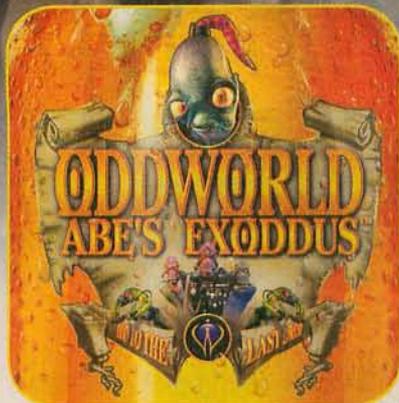
Besuchen Sie  auf der **COMPTON HOME** Halle 3, Stand C 45



MISSION IMPOSSIBLE™ & © 1998 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED. OCEAN SOFTWARE AUTHORISED USER. OCEAN IS A REGISTERED TRADEMARK OF INFOGRAMS UNITED KINGDOM LIMITED.

NINTENDO®, NINTENDO 64,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

Mit dem beachtlichen Erstlingswerk Abe's Oddysee hat Oddworld Inhabitants die PlayStation-Bühne betreten. Wir statteten der Alien-Zuchtstätte in Kalifornien einen Besuch ab und blickten den Mudokons-Designern über die Schulter.



Neben zahlreichen Explosionsorgien erwarten Euch in Exodus noch viele andere Ab(e)-artige Überraschungen.

Die neuen Spiel-Umgebungen sind künstlerisch ein Meisterwerk.

INFO

System: PlayStation
 Name: Abe's Exoddus
 Genre: Action-Adventure
 Hersteller: Oddworld Inhabitants

Geplanter Erscheinungstermin:
 November 1998

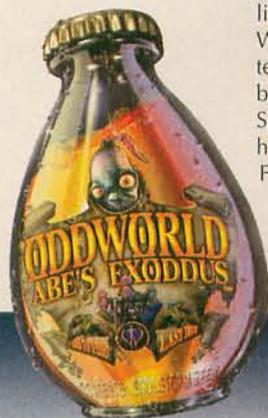
Schon immer war die nord-amerikanische Westküste mit ihrem sonnigen Klima und dem Glamour von Hollywood auch ein Mekka der Spielezunft. Neben den großen der Branche wie z.B. LucasArts oder Interplay, entwickelt sich auch *Newcomer Oddworld: Inhabitants* langsam aber sicher zum Elite-Hersteller von Konsolen-Glanzlichtern. Nachdem die beiden Firmengründer Lorne Lanning (das Mastermind hinter der Oddworld-Mythologie) und Sherry McKenna (knallharte Geschäftsfrau) sich in der Traumfabrik Hollywood einen großen Namen geschaffen haben, entschlossen sie sich, Ihr Leben einem völlig anderen Entertainment-Bereich zu widmen, nämlich der Produktion von Videospiele. Während Sherry noch über den geeigneten Standort brütete, stand für Lorne bereits fest, wie das erste Oddworld-Spiel und alle vier Folgeteile auszusehen haben. Genau in der Mitte zwischen San Francisco und Los Angeles fand Abe in der Kleinstadt San Luis Obispo ein idyllisches Zuhause. Derzeit werkeln über 60 Mitarbeiter im unscheinbaren Oddworld-Firmengebäude, das

ideale Arbeitsbedingungen (Billardtisch, Fitneßraum) und die nötige kreative Ruhe fernab aller hektischen Großstadtmetropolen bietet. Als ersten Ansatz für ein spannendes Oddworld-Universum bastelte sich Lorne eine riesige Storyline in seinem Kopf zusammen, deren Umfang ganze Buchbände füllen könnte.

Oddworld-Philosophie

Im Prinzip ist *Oddworld: Exoddus* keine geplante Fortsetzung der fünfteiligen Serie wie uns Lorne erläuterte. Vielmehr hat GT-Interactive nach dem großen Erfolg des Vorgängers um ein "Zusatzspiel" gebeten, was angesichts der stetig steigenden PlayStation-Verkaufszahlen auch verständlich war. Das eigentliche Sequel *Munch's Oddysee* ist konzeptio-

nell bereits seit geraumer Zeit in Arbeit. Die geplante Genre-Symbiose von Abenteuer-, Rollen- und Strategie-Spiel soll laut Lorne in einem atemberaubenden 3D-Umfeld stattfinden, was geradezu nach einer neuen Hardwaretechnik lechzt. Die dazu von der Leistungsfähigkeit geeignete Plattform konnte er uns explizit noch nicht nennen. Insider wissen allerdings, daß es auf Konsolen-Seite in naher Zukunft nur zwei Alternativen geben wird: Das wäre zum einen



NEU

MARO VIDEOSPIELE

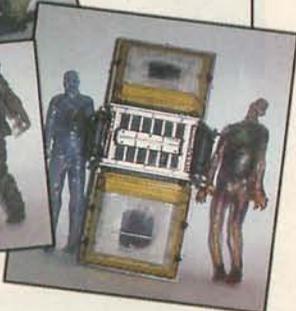
www.maro-gmbh.com



X-FILES



Sets ab 39,90 DM



X-MEN
VS.
STREET
FIGHTER

Sets ab 39,90 DM



SPAWN

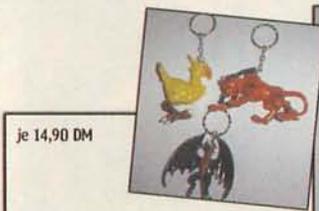
Figur je 39,90 DM



RESIDENT EVIL



Sets ab 39,90 DM



je 14,90 DM

FINAL FANTASY VII
SCHLÜSSELANHÄNGER



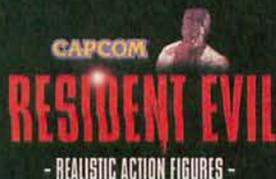
Ab sofort bei
MARO Videospiele erhältlich !

Original Action Figuren aus beliebten
Comic-Serien und Videospiele.
Alle Figuren sind nur in limitierter Auflage
verfügbar. Wir erweitern unser Sortiment fast
täglich. Aktuelle Informationen zum
Thema "Action Figures" findet Ihr
auf unserer Homepage.
Selbstverständlich könnt Ihr auch bei unserer
Bestell Hotline nachfragen.

BESTELL HOTLINE

07151 956 46 46

REALISTIC ACTION FIGURES



ERLANGEN
LADEN +
VERLEIH
VERSAND
MARO
GOTHESTR. 32
91054 ERLANGEN
TEL. 09131 816 880
FAX 09131 816 881

ULM
LADEN +
VERLEIH
MARO
ZEITBLUMSTR. 31
89073 ULM
TEL. 0731 6020 755
FAX 0731 6020 756

LUDWIGSBURG
LADEN +
VERLEIH
MARO
SOLITUDESTR. 3
71638 LUDWIGSBURG
TEL. & FAX
07141 902 242

BADENBADEN
LADEN +
VERLEIH
MARO
BLUETTENSTR. 4
76530 BADENBADEN
TEL. 07221 381 30
FAX 07221 335 68

STUTTGART
LADEN +
VERLEIH
MARO
KOENIGSTR. 16
70173 STUTTGART
TEL. 0711 221 422
FAX 0711 221 425

REUTLINGEN
LADEN +
VERLEIH
MARO
WILHELMSTR. 8
72764 REUTLINGEN
TEL. 07121 320 014
FAX 07121 320 045

HAMBURG
LADEN
N.R.G.
WANDSBECKER
CHAUSSEE 28
22089 HAMBURG
TEL. & FAX
040 255 663

TRIER
LADEN
**MELLS
GAMESHOP**
METTERNICHSTR. 40
54282 TRIER
TEL. 0651 991 3021
FAX 0651 991 3022

MUERNBERG
LADEN
STAGE
GLOGAUER STR. 30/98
FRANKENCENTER
90473 MUERNBERG
TEL. 0911 800 2886

SPAICHINGEN
LADEN +
VERLEIH
MARO
OBERE WIESEN 1
(GROSSO)
78549 SPAICHINGEN
TEL. & FAX. 07424 503763

BEI ANNAHMEVERWEIGERUNG BERECHNEN WIR PAUSCHAL 20,- DM
UNFREIE SENDUNGEN WERDEN NICHT ANGENOMMEN. UMTAUSCH WEGEN NICHTGEFALLEN IST GENERELL AUSGESCHLOSSEN.
SOLANGE DER VORRAT REICHT. DRUCKFEHLER UND PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN ABWEICHEN.



In den Oddworld-Büros herrscht eine entspannte Arbeits-Atmosphäre.



Durch diese Schlupflöcher wandert Abe in andere Bereiche.

ODD WORLD INHABITANTS™



Sega's Dreamcast oder die PlayStation 2. Wobei Sonys nächstes Flaggschiff frühestens 1999 im Land der aufgehenden Sonne erscheinen wird, was *Munch's Oddysee* für den Rest der Welt um ein Jahr verzögern würde. Heutzutage kann es sich aber keine Softwarefirma mehr leisten, ein ganzes Jahr lang kein Spiel zu veröffentlichen, womit GT Interactives bedingungsloses Verlangen nach einem Extra-Abe-Teil seine selbsterklärende Begründung findet.

Firmen-Historie

Die Firmengeschichte von Oddworld begann 1995 in San Luis Obispo. Mit einem Startkapital von 3 Millionen Dollar (der Investor wollte anonym bleiben) hoben Lorne Lanning und Sherry McKenna ihr neues Lebenswerk aus der Taufe. Später kaufte sich GT-Interactive große Anteile der Firma, womit auch die enge Verbundenheit geklärt ist.

Das Exodds-Abenteuer

Bei der ausgelassenen Siegesfeier über den Rapture Farm-Sieg fällt Abe kopfüber von einer Plattform herunter, was eine harte Landung mit stundenlangem Bewußtlosigkeit zur Folge



Energieblitze sollte man meiden.

hat. In seiner Ohnmacht hat Abe eine Vision, in der drei Mudokon-Geister erscheinen und ihn nach "Necrum" rufen – der Stadt, in der alle seine Vorfahren auf einem Friedhof ruhen. Durst gehört dank ergiebiger SoulStorm-Braue-

reien in *Oddworld: Exodds* der Vergangenheit an. Leider vertragen die Mudokons das edle Gesöff nicht und leiden nach kurzer Zeit an einer fürchterlichen depressiven Krankheit.

Nichtsdestotrotz versucht ein böser Ober-Glukkon aus dem verlockendem Gebräu großes Kapital zu schlagen. Erneut schnappen sich seine Helfershelfer mit dem SpoulStorm-Brew-Trick (schlucken bis zum Umfallen) hunderte von Mudokons, die zur Sklavenarbeit verdonnert werden. In Akkordarbeit müssen diese Knochen aus dem Erdreich

erfährt er ein Stück mehr über sein unterdrücktes Volk, das mit unzähligen Geheimnissen behaftet ist. Sein Weg führt durch gigantische Fabrikanlagen, Dschungelgebiete und Berglandschaften, die mit übel gelaunten Wächtern



Na, wo isser den, der Schalter?

(Sligs, Scrabs etc.) und verzwickten Rätsellagen gespickt sind. Im Gegensatz zu *Abe's Oddysee* ist es jetzt möglich, an jedem Punkt im Spiel abzuspeichern.

Auf Abes neuerlicher Abenteuerreise durch verzwickte Level-Labyrinth gilt es, verschiedene Minirätsel (Schalter, Zugbrücken, Plattformflie, etc.) zu lösen und jede Menge versteckte Räume und Extras zu entdecken. Abe verfügt nach wie vor über außergewöhnliche Artikulationsfähigkeiten: Er kann durch diverse Grimassen, Trällern, Pupsen und Pfeifen ausgiebige Kommunikation mit seinen Artgenossen betreiben. Einige neue Kommandos wie z.B. "Sorry" helfen Euch dabei, die unberechenbare Eigenintelligenz der Kameraden zu bändigen.

Das ist auch bitter nötig, da die Mudokons neuerdings über außergewöhnliche Gemütsverfassungen verfügen, die deren Laune schlagartig verändern können oder sie gar in den Selbstmord treiben. Der Gag an der Sache: Jeder der Mudo-

Harte Slig-Attacken enden oft mit einem lauten Knall.

ausbuddeln, die später zu einem grünen Gebräu verarbeitet werden. Aber jeder pfiffige Oddworld-Bewohner weiß, daß SoulStorm-Brew nicht nur aus toten Gebeinen gebraut wird. Es gibt noch einen zweiten wichtigen Bestandteil: die Tränenflüssigkeit von Mudokons!

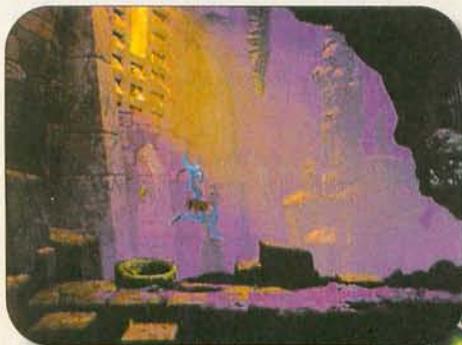
Damit die kostbare Essenz schneller fließt, werden alle Sklaven mit Elektroschocks gepeinigt. Um der niederträchtigen Sache ein Ende zu setzen, beschließt Abe sofort seinen Artgenossen zu helfen. Von den spirituellen Geistern





Lecker! Ein Koffer voller Rapture-Goodies.

kons entwickelt dabei sein Eigenleben, gibt lustige Trotzkommentare ab und widersetzt sich schlimmstenfalls Abe's Befehlen. So kommt es untereinander zu witzigen Kurzschlußhandlungen wie



Gegenüber Teil 1 gibt es...

z.B. ausgelassenen Watschen-Organen, bei denen Abe durch ein besänftigendes "Sorry"-Kommando den Streit schlichten kann. Auf der Suche nach dem Ausgang werdet Ihr auf zahlreichen Plattformen in gefährliche Situationen verwickelt, die nicht nur flinke Reaktionen, sondern auch eine gehörige Portion Taktik verlangen. Wie es sich für ein fesches Abe-Abenteuer gehört, ist der Weg bis zum überraschenden Schluß – es gibt wieder ein gutes und schlechtes Ende – beschwerlich und mit allerhand Fallen gespickt.

Das Spielgeschehen wird permanent aus der Seitenansicht gezeigt. Erreicht Abe den Bildschirmrand, wird automatisch in den nächsten Screen umgeblättert. In der großen Exoddus-Welt erkundet Ihr Eure Umgebung nach wie vor in 2D, untersucht riesige Anlagen und sammelt Objekte, löst in die Story integrierte Puzzles und macht dabei unliebsamen Störenfriede den Garaus. Jedes der Monster besitzt seine eigene Persönlichkeit,

die sich in einer bemerkenswerten Eigenintelligenz bemerkbar macht. Hier zahlt sich aus, daß die beiden Oddworld-Gründer auf das Vielfältigste mit den Trickzauberern von Hollywood verbandelt sind: Für alle Figuren, die im Spiel vorkommen, wurden Skulpturen angefertigt, damit sich der Computertransfer für die 3D-Designer einfacher gestaltet.

Professionell wie bei einer Filmproduktion wird für jede Spielszene eine Storyboard-Skizze erstellt, in der jedes kleinste Gameplay-Detail dokumentiert wird. Die sonstigen Zutaten von erfolgreichen Play-Station-Spielen, Effekt-Overkill und 3D-Grafik, treten wie schon beim Vorgänger bewußt in den Hintergrund. Die Handlung entwickelt sich nicht linear, sondern ist in viele Sub-Plots unterteilt. Ist Abe am Anfang noch



Oddworld-Forever?

Sherry McKenna erklärt die festgelegten Produktionsschritte von Abe's Exoddus.

Neben dem erfolgreichen Produzieren von Spielen verfolgt Storyteller Lorne und Produzentin Sherry noch andere kommerzielle Ziele.

Nicht umsonst hat man SoulStorm-Brew als Trademark (TM) registrieren lassen oder alle anderen Oddworld-Namen lizenzrechtlich geschützt.

Neben einem erfrischenden SoulStorm-Getränk glaubt Lorne ganz fest an einen Oddworld-Film, in dem Abe und alle anderen Kreaturen eine Rolle spielen werden. Dort soll dann auch geklärt werden, warum die Mudokons geschlechtslos sind oder deren Mütter seit Generationen zugenäht sind. Aber auch das Merchandise-Ge-

900 Einzel-Screens und Ihr...

allein, entsteht im Lauf der Ereignisse eine mehrköpfige Party. Meditierend verwandelt sich Abe in ein anderes Wesen, um z.B. als Scrab, Paramite oder Glukkon die Sligs gegeneinander aufzumischen. Die Gesamtpräsentation von Exoddus ist eine wahre Augenweide: Tolle Explosionseffekte und wunderschöne Render-Filmchen runden das "zweite" Abe-Spektakel ab. Auch die Hintergrundoptik besticht wieder durch imposante Fantasy-Aufbauten, wie es sie bisher nur in wenigen 2D-Vertretern zu sehen gab.

müßt über 400 Mudokons retten.

schäft mit Plastikfiguren oder sonstigen Produkten ist als erwünschter Nebeneffekt einkalkuliert. Wenn alles klappt wie wir es uns wünschen, findet Ihr bereits in der nächsten Ausgabe einen Testbericht.

Der Hollywood-Faktor

Sherry McKenna sammelte als Produzentin von Kinofilmen wie z.B. The Last Starfighter und verschiedenen Theme-Park-Rides (Back to the Future) Trickfilm-Erfahrung und hob gleichzeitig eine Renderfarm aus der Taufe. Lorne Lenning war in der Special Effekt-Abteilung zu Hause und zeigte sein Talent in unzähligen Filmproduktionen.



Abe's geistiger Vater: Lorne Lanning.

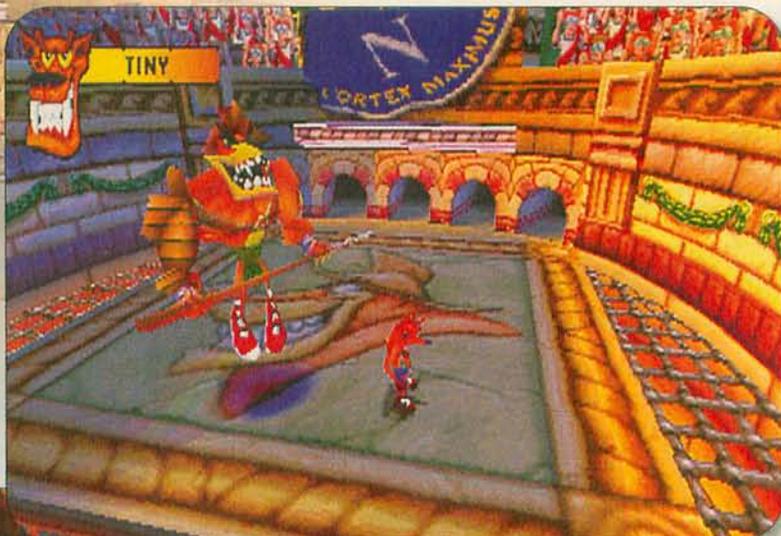


Auch von Abe gibt es eine schicke Skulptur.



CRASH BANDICOOT WARPED

Neben einem neuen Namen enthält der dritte Teil der Beutelratten-Saga auch eine Menge weiterer, vor Spielwitz nur so sprühenden Level, die wir Euch als Einstimmung vor dem Test schon mal ausführlich vorstellen wollen.



Der erste Boß Tiny läßt in einer römischen Kampfarena ein Rudel Löwen auf Euch los.



Im "Tomb Wader"-Level wird eine Pyramide regelmäßig geflutet

Auch eine Odyssee in 1001 Nacht inklusive schwebender Teppiche erwartet unseren knuddeligen Crash.



INFO

System: PlayStation
 Spieltyp: Crash Bandicoot: Warped
 Genre: 3D-Jump'n'Run
 Hersteller: Naughty Dog/Universal/Sony
 Geplanter Erscheinungstermin: November 1998

Daß Crash auf seiner dritten gefährlichen Reise mit dem Ziel, Dr. Neo Cortex endgültig zur Strecke zu bringen, durch ägyptische Pyramiden schleicht, sich stilecht mit Preßluftflasche auf Tauchausflüge begibt, durch ein verhextes Mittelalter-Szenario hetzt und in der Urzeit vor Sauriern flüchten muß, wißt Ihr bereits aus unserem kurzen Work-in-Progreß-Bericht in der VG 8/98. Neu hinzugekommen ist jetzt u.a. als spielbarer Charakter Crashes Schwester Coco (eine hübsche, blonde Füchsin/Beutelratte), die vor allem in den 3D-Leveln zum Einsatz kommt. Auf der Chinesischen Mauer versucht sie auf dem Rücken eines Tigers das, was den ein oder anderen Spieler schon in Teil



Eins mit Crash auf dem Wildschwein fast in den Wahnsinn trieb: Eine schnell selbstscrollende Stage mit China-Draachen, fiesen Bodenfallen und ausschlagenden Reisträgern unbeschadet zu überstehen. Außerdem darf sie auf einem Jet-Ski Platz nehmen und in einem Piraten-Ambiente in bester Wave-Race-64-

Manier zwischen Kanonenkugeln und kleinen Inseln hindurch auf der Suche nach dem violetten Edelstein flitzen, den es in jeder Stage zu ergattern gilt. In jeder Warp-Zone müßt Ihr übrigens fünf Zeitreise-Abenteuer in beliebiger

folge überstehen, bevor Ihr - fünf eingesackte Kristalle vorausgesetzt - einem Endgegner unter die Augen treten dürft.

Ein Wort aber noch zum Jet-Ski-Level: Was die Entwickler hier geleistet haben, ist wirklich phänomenal: Das Wasser sieht zum ersten Mal auf der PlayStation im Gegensatz zu *Rapid Racer* mit Wellen, weißer Gischt, rhythmischen Bewegungen und schön verlaufenden Blautönen wirklich echt aus, dabei handelt es sich aber wohlgerne nur um ein kleines Sub-Level und kein Aqua-Rennspiel. Auch auf den Tauchausflügen ist man dank der sich in stetiger Bewegung befindlichen Algenformationen und atmosphärischen Lichteffekten stets der Illusion erlegen, wirklich unter dem Meeresspiegel umherzupaddeln.

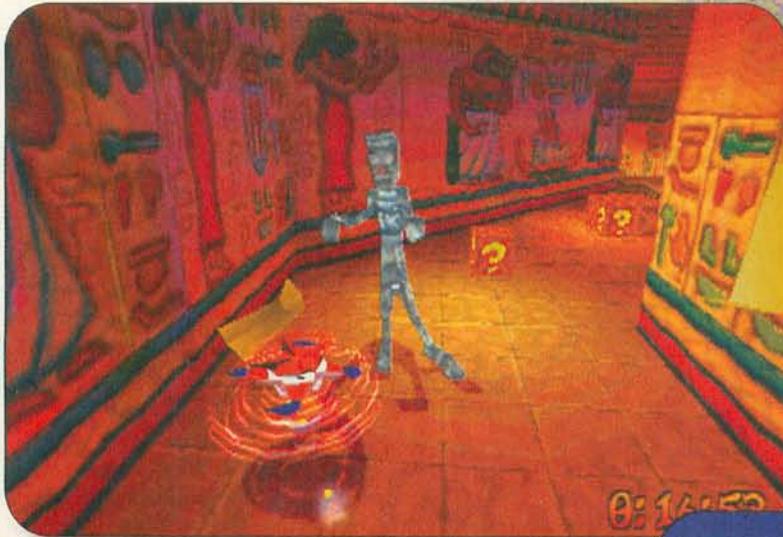
Damit aber noch lange nicht genug des abgedrehten, extrem abwechslungsrei-

chen und spaßigen Level-Sammelsuriums: Der rote Nager hängt sich auch mal eine coole Lederjacke um und nimmt an einem kleinen 3D-Biker-Rennen gegen eine Reihe von dicken Autos teil, bei dem der Rumble-Effekt des Dual-Shock-Pads mit knatternden Vibrationen exzellent das Gameplay unterstützt. Nur wenn Ihr Erster werdet - und das ist mit Polizeikontrollen, Sprungschancen und fetten Löchern im Boden



Die fetten, doppelköpfigen Mutanten sind schnell mit der Keule - aufpassen!

Crash Bandicoot 3: Abwechslung pur!



Nur wenn Ihr im Rennen Erster werdet, winkt der wichtige Siegerkristall.

Crashs Drehhatacke hilft auch gegen angriffslustige Mumien im PS-Tal der Könige



nicht gerade einfach – wartet einer der begehrten Edelsteine auf Euch. Motorrad, Jet-Ski, kleiner Dino, Mini-Tiger – wo könnten Crash & Coco auf ihrem Abenteuer noch Platz nehmen? Richtig, im Flugzeug, und zwar in einer Doppeldecker-Maschine zur Zeit des Weltkriegs. Hier müßt Ihr per MG Cortex-Zeppeline beschießen, während in schönster, luftiger 3D-Ansicht um Euch herum die Salven der anderen Piloten vorbeizischen.

Insgesamt hat man sich seit *Crash Bandicoot 2* vor allem grafisch und vom Ideenreichtum bezüglich abwechslungsreicher Stage-Szenarien beim Entwickler-Team Naughty Dog merklich gesteigert, wenngleich die 3D-Erkundungstouren noch immer auf vorgegebenen Pfaden verlaufen. Der dreidimensionale Anteil an den Jump'n'Run-Sequenzen wurde insgesamt auch deutlich erhöht, so daß 2D-Scroll-Sequenzen immer mehr in den Hintergrund getreten sind. Die einzelnen Warp-Themen (s.o.) werden natür-

lich später mit neuen Leveln wieder aufgegriffen, Euch erwartet aber jeweils immer mindestens eine neue Bosheit der Designer – sei es in Form von fiesen Gegnern oder unerwarteten Gefahren. Die Pyramide z.B. wird in Level 17 auf einmal in regelmäßigen Abständen

geflutet, so daß Ihr in stetig allgegenwärtiger Hektik immer auf der Suche nach einem höhergelegenen Plätzchen für Crash sein müßt, wollt Ihr nicht Augenzeuge der herzzerreißenden Ertrink-Sequenz sein, die wie der Rest (aufgeschlitzte Hosen, Engeln, Asche plus Augenpaar etc.) in bester Slapstick-Manier animiert wurde. Freunde von Crashs liebevollen Hüpfkapiolen dürfen sich außerdem auf neue Spezialtechniken, wie Doppelsprung und Schwebeflug, einen Besuch im Orient mit Säbelschwingern, fliegenden Teppichen und allem, was dazugehört, sowie auf eine Visite in der Zukunft mit Laserbarrieren und schönen Spiegeleffekten freuen. Bis auf den



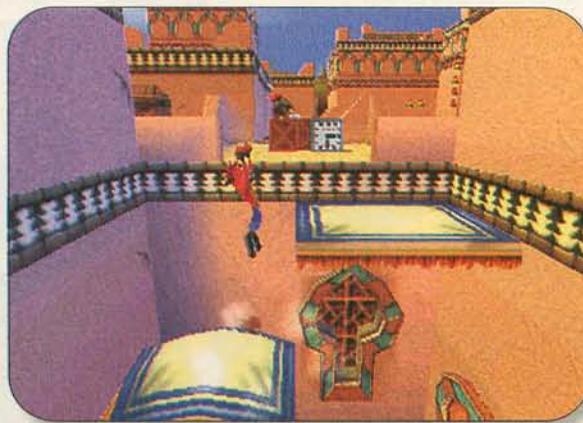
In einem antiken Doppeldecker nehmt Ihr die Zeppeline unter Beschuß.

ersten Boßgegner waren die harten Brocken in unserer fortgeschrittenen Alpha-Preview-Version leider noch deaktiviert, so daß wir nach Absolvierung der jeweils fünf Stages ohne nervenaufreibende Schlachten und Lebensverluste gleich zur nächsten Warpzone übergehen konnten – wir freuen uns aber auch so schon wie kleine Kinder auf das fertige Spiel, das aller Voraussicht nach im November erscheinen wird und ein potentieller Hit ist.

Tit Lederjackete und coolen Bike on 'he Road - in den Sublevel von 'rash 3 schlägt der Spielspaß 'urzelbäume!



Allein das Wasser in diesem Jet-Ski-Sublevel stellt schon eine Augenweide dar - das ist fast schon Wave-Race-64-Qualität!



Verwendet die Stoffdächer als Trampoline und katapultiert Euch im Orient in ungeahnte Höhen.

Crash Bandicoot

Seinerzeit noch als *Mario 64*-Killer angepriesen und zusammen mit Segas *Nights* in den Kampf um den Konsolenübergreifenden Jump'n'Run-Thron geschickt, hat die putzige Beutelratte mittlerweile ihre eigene Nische in der Hüpfwelt gefunden. Das Gameplay bietet noch immer keine völlige 3D-Bewegungsfreiheit, was aber durch eine Menge anderer Features (siehe Preview) locker wettgemacht wird. Das unkomplizierte Gameplay ohne lästige Kameraprobleme kommt einfach an - die Verkaufszahlen beweisen es eindeutig.

V-RALLY 98 CHAMPIONSHIP EDITION

Vom 21. bis 23. August fand in Finnland die "1000 Seen-Rallye" statt. Video Games war für Euch vor Ort, um das brandneue V-Rally '98 (N64) mit der harten Rallye-Realität zu vergleichen.

INFO

System: Nintendo 64
Name: V-Rally '98
Genre: Rallye-Simulation
Hersteller: Infogrames
Geplanter Erscheinungstermin: Oktober 1998



Rallye-Auto-Reglement

Das Reglement sieht vor, daß 20 Rallye-Einheiten eines Modells gebaut werden müssen, das bereits in mehr als 25.000 Exemplaren für den Serienverkauf produziert wurde. Allradantrieb und Abgasturbolader sind erlaubt, die Motoren dürfen maximal zwei Liter Hubraum aufweisen, und ein Mindestleergewicht von 1.230 kg darf nicht unterschritten werden. Wer ein vergleichbares Auto als alltagstaugliche Replika im öffentlichen Straßenverkehr bewegen möchte, kann sich also ein ähnliches Serienmodell bei seinem Händler sichern.

Keine Frage, Rennspiele sind der Knaller der Saison! Kaum ein Softwarehaus, das nicht einen Reifenfresser in der Mache hat. Ungehemmtes Gasgeben, rechtzeitig Schalten und Driften ist ein Nervenkitzel für sich. Wer jemals mit einem echten Rallye Auto über eine Schotterpiste gebettet ist, weiß, daß dieser Rennsport nichts für Weicheier ist. Sich seinen Weg mit Spitzengeschwindigkeiten bis zu 200 km/h durch unwegsames Gelände zu kämpfen, zeugt von ungeheuren Wagemut und Können zugleich. Zu allem Überfluß haben die Teilnehmer mit Schneestürmen, peitschendem Regen, nebligen Wäldern oder sensationlustigen Zuschauern zu kämpfen. War die Situation auf dem N64 für echte Motorsport-Enthusiasten etwas unbefriedigend, scheint sich jetzt der Durchbruch anzukündigen. Infogrames steht kurz davor, allen ausgehungerten Nintendo-Piloten einen ausgereiften Rallye-Genre-Vertreter zu präsentieren. Für die N64-Version wurde auch die 3D-Engine etwas aufgerüstet, was einige Randobjekte wie z.B. Häuser, Pal-



Für die N64-Version von V-Rally hat sich Infogrames die aktuelle Lizenz der World Racing Championship-Vereinigung gesichert.

men oder Zuschauer etwas plastischer aussehen läßt. Einen echten Quantensprung darf man gegenüber dem PlayStation-Original allerdings nicht erwarten. Die Grafiksets blieben unverändert, lediglich die Streckführung hat sich grund-



Noch lacht Jochen Färber (schwarzer Helm) PR-Bbeauftragter von Infogrames. Doch am Steuer sitzt "I never-drove-a-rally-car-before" VG-Wolfgang und das...
...kann böse enden!!



gend verändert. Das V-Rally-Team muß sich auf in acht Ländern gegen vier gleichgesinnte Kontrahenten behaupten. Vor jedem Rennen wählt Ihr das Fahrzeug Eures Vertrauens. Zur Auswahl stehen 12 Fahrzeuge verschiedenster Se-

rienwagenhersteller (Renault-Maxi, Peugeot 306, Nissan, Toyota usw.) der aktuellen 98er-Rallye-Saison. Die "Kit"-Varianten stehen dabei für allradangetriebene Boliden, deren Drift-Verhalten sich erheblich von Heck- oder Frontantrieblern unterscheidet. Ein ausgereiftes Fahrgefühl erlaubt drängeln, rammen, sowie wilde Fahrmanöver bis hin zum beherzten Weitsprung. Das optimale Fahrzeug-Setup (Federung, Übersetzung und Unter- oder Übersteuerung) können über Sieg und Niederlage entscheiden. Bis man die Feinheiten der Joypad-Belegung verinnerlicht hat, muß einiges an Kilometerlehrgeld investiert werden.

Die schicke Eintrittskarte für das legendäre Finnland-Rennen kostet ein Vermögen.



Das V-Rally-Team (v.l.n.r.): Sébastien Tixier, Frédéric Jay (beide 3D-Grafiker), Stéphane Baudet (Chef-Designer), J. Geffroy, David Nadal (3D-Engine), Sylvain Branchu, L. Giroud (Grafiker).

64 Bit-Horsepower

Zu Beginn des Rennens dürft Ihr aus drei Spielmodi wählen. Entweder entscheidet Ihr Euch für den "Arcade"-Modus, in dem Ihr alle Strecken nach einem zeitlich begrenzten Checkpoint-System durchfahrt oder wählt gleich den "Meisterschaftsmodus" an, in dem Ihr Euch jeden WM-Punkt hart erkämpfen müßt. Wer sich noch etwas unsicher fühlt,



Als große N64-Neuerung befinden sich zwei neue Kamera-Perspektiven im Angebot. Neben der Motorhauben-Ansicht gibt es nun eine weitere Außen-Ansicht.



Kein künstlicher Nebel am Horizont trübt das rauhe Fahrvergnügen.

oder krachend gegen einen Konkurrenten rempelt, braucht sich nicht wundern, daß hier wertvolle Zeit verloren geht. Der Einsatz der Handbremse ist eigentlich nur für 90-Grad-Haarnadel-Kurven sinnvoll, wie uns in Ari Vatanens lizenzierten Rallye-Schule vermittelt wurde. Echte Rennfahrer verzichten natürlich auf das bequeme Automatikgetriebe und entscheiden sich für die manuelle Schaltung. Darüber hinaus war Rallye-Weltmeister Ari Vatanen als Berater maßgeblich an der Entwicklung beteiligt. So betretet Ihr die Welt des Kampfes zwischen Maschine und Natur, wo Ihr jede Bodenwelle und Unebenheit spürt – so wild, daß Ihr wünscht, lieber eine komfortablere Familienkutsche genommen zu haben. Im Zwei-Spieler-Modus wird dabei der Bildschirm wahlweise horizontal oder vertikal gesplittet. Insgesamt gibt es acht Länderstrecken, die in jeweils vier Etappen unterteilt sind. Die V-Rally-Einsatzgebiete erstrecken sich über den ganzen Globus: Unter den Austragungstätten findet Ihr Länder wie Schweden, Afrika, Korsika, Indonesien, Neuseeland und Kenia, die alle ihre landestypischen Charaktereigenschaften aufweisen. Die Pisten sind allesamt unterschiedlich und bieten die typischen Attraktionen des jeweiligen Ortes. Auf allen Strecken läßt man sich nur allzu



Für die Finnland-Rally hat Infogrames den Wagen von Ari Vatanen gesponsert und als Bonus-Auto im Spiel versteckt.

Zum Abschluß durften Wolfi eine Runde zusammen mit Ari in seinem 300 PS-Ford drehen. Sein Fazit: Nur zum Mond fliegen ist schöner!



kann im "Time Trial"-Modus zuvor etwas üben oder auf Rekordzeitenjagd gehen. Damit der steuergewandte Rallye-Pilot auch mit der unberechenbaren Umwelt zu kämpfen hat, machen ihm verschie-

Scheinwerferlicht durchs kurvige Gelände. Jede Strecke ist mit tückischen Schikanen und Bodenwellen gespickt, die einem bei rasanter Geschwindigkeit das Blut in den Adern gefrieren lassen. Wer einen stuntreifen Überschlag hinlegt



Im Replay-Mode dürft Ihr Eure eigenen Fahrkünste und die der Konkurrenten nochmal bewundern.



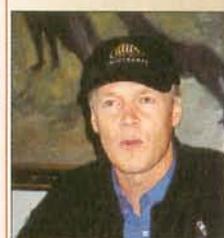
Neben den üblichen Lens-Flare-Effekten haben die Entwickler auch die gesamten Grafiksätze überarbeitet.

Behind Scenes



Chefdesigner Stéphane Baudet zeichnete bereits für das exzellente Play-Station-V-Rally verantwortlich. Nach Fertigstellung der Nintendo 64-Version wird mit Volldampf an dem heißersehten V-Rally 2-Sequel weitergewerkelt, dessen Release im Sommer '99 geplant ist.

Ari Vatanen



Ari Vatanen (43) ist eine wahre Legende im Rallye-Sport: Seine größten Erfolge waren der Gewinn der britischen Meisterschaft 1976 und die World Rally Championship (WRC) in Acropolis 1980. Die Krönung seiner Karriere war im Jahr 1981, in dem er glorreicher Weltmeister wurde. Noch heute ist Ari mit seinem Ford Escort WRC aktiver Rallye-Fahrer, wobei er nur noch an diversen Einzel-Wettbewerben teilnimmt und das mehr aus purem Spaß an der Fahrfreude. Infogrames, Ari Vatanen und der Rallye-Sport ist eine weitere Erfolgsgeschichte, die 1996 begann.



Im Split-Screen-Modus läßt die Geschwindigkeit leider noch etwas zu wünschen übrig.

gerne von den grafischen Details am Wegesrand ablenken.

Der Vorläufer erlangte größte Anerkennung als Rallye-Spiel bei PlayStation-Besitzern. Eden Studios, die Entwickler des erfolgreichen Originals übernahmen erneut die Aufgabe, eine verbesserte N64-Version zu erstellen. Das Einzige dabei ist: *V-Rally '98* basiert auf den Daten, Fakten und Autos der laufenden WRC-Saison! Wer sich für eine Automarke entschieden hat, startet entweder im unbeschwerten Arcade-Modus oder nimmt gleich die Strapazen eines realistischen Championships auf sich. In der ersten Spielart kämpft Ihr in klassischer Rennspiel-Manier um gute Plazierungen, die Euch bei in die nächste Runde katapultieren und später versteckte Secrets, wie z.B. neue Autos oder Strecken garantieren. Im WM-Modus dagegen sammelt Ihr Punkte und donert mit bis zu 200 km/h über 48 abwechslungsreiche Etappen Strecken hinweg. An jedes nur vorstellbare Detail wurde gedacht: Herausschleudern, Schlingern, Kollisionen und Dreher stehen auf der willkürlichen Tagesordnung. Vier verschiedene Kamera-Views sorgen für den richtigen Wunschblickwinkel. Neu sind zwei zusätzliche Perspektiven,



Mit unzähligen Designer-Tools, die übrigens exklusiv für *V-Rally* entwickelt wurden, erstellen die 3D-Grafiker verschiedene Streckenverläufe.

bei der Ihr einmal die Motorhaube seht und bei der Außenansicht etwas näher zu Eurem Boliden heranzoomen könnt. Verbesserter Motoren-Sound sorgen für eine einzigartige Geräuschkulisse. Mit Hilfe einer überarbeiteten 3D-Engine, die auch auf dem N64 allerfeinstes Texture-Mapping und Echtzeit-Light-Sourcing bietet, wurde *V-Rally '98* ein herausragendes Aussehen verliehen. Weitere zusätzliche Features: Rumble-Unterstützung, versteckte Autos und Geheimstrecken. Zudem ist eine Split-Screen-Option (horizontal oder vertikal) integriert, bei der Ihr mit einem menschlichen Rivalen Jagd nach der Pole-Position machen dürft. Kombiniert mit der hervorragenden Grafik ergibt sich ein Spiel, das neue Maßstäbe in Sachen



N64-Rally-Simulationen setzt. Kein Nebel oder Ruckeln trübt das fließend schnelle Fahrvergnügen, dafür sind unschöne Pop-Ups und Clipping-Fehler merkbar in den Vordergrund gerückt. Alle Besitzer des PlayStation-Originals warten wegen der minimalen Unterschiede lieber auf *V-Rally 2*, das eine grundlegend erneuerte Fahrphysik (vergleichbar mit der von *Colin McRae Rally*) erhält. Auch alle Grafik-Sets und die 3D-Engine werden komplett neu entwickelt. Ob es diesmal einen Track-Editor geben wird, wollte uns Chefdesigner Stéphane Baudet noch nicht verraten. **ws**

Die restlichen WV-Läufe der WRC '98

- | | |
|-------------------|-------------------------|
| 18.-20. September | Indonesien Rallye (RI) |
| 10.-14. Oktober | San Remo Rallye (I) |
| 05.-08. November | Australien Rallye (AUS) |
| 21.-23. November | RAC Rallye (GB) |

Technische Daten eines Subaru Impreza WRC:



Motor: Vierzylinder-16V-Boxer-Motor vier obenliegende Nockenwellen
Hubraum: 1.994 ccm
Bohrung x Hub: 92,0 x 75,0
IHI-Turbolader mit Luft-Luft-Intercooler
programmierbares Subaru Motor-Management
Dreibege-Katalysator
Leistung: 220 kW (300 PS) bei 5.500 U/min
Max. Drehmoment: 480 Nm bei 4.000 U/min
Antrieb: Permanenter Allradantrieb mit elektrohydraulisch kontrollierten Differentialen
Kraftverteilung 50:50
Prodrive Sechsganggetriebe, wahlweise mit Halbautomatik (SportShift) und Traktions-Kontroll-System
Fahrwerk: McPherson-Federbeine mit aktivem Stoßdämpfer-System
Dreieckslenker vorne, Längs- und Transversal-Lenker hinten
Innenbelüftete Scheibenbremsen mit Vier-Kolben-Festsätteln (wassergekühlt bei Asphalt-Rallyes)



Die Landschaft ist für Nintendo 64-Verhältnisse technisch prima in Szene gesetzt. Oder gibt es da sonst noch etwas vergleichbares?



Eine tempogeladene Schnee-Rallye in Schweden verlangt besonders gute Lenk-Reaktionen vom Spieler.

Tel: 02352/953350

Tel: 02352/953285

SUNFLIX
SUNFLIX

SOFTWARE

PlayStation

Atlantis	Dt	84
Azure Dreams	Dt	88
Batman & Robin	Dt	88
Biofreaks	Dt	79
Breath of Fire 3	Dt	88
C & C Gegenschlag	Dt	88
Capcom Generations	Dt	88
Clock Tower 2	Us	109
Colin McRae Rally	Dt	84
Constructor	Dt	88
Darkstalkers 3	Us	109
Deception 2	Us	109
Dodgem Arena	Dt	88

PlayStation

Forsaken	Dt	59
Frankreich '98	Dt	84
Future Cop LAPD 2000	Dt	88
G Darius	Us	109
Heart of Darkness	Dt	88
ISS Pro '98	Dt	88
Metal Gear Solid	JP	129
Moto Racer 2	Dt	84
Nascar '99	Dt	88
Ninja	Us	109
NHL '99	Dt	88
Parasite Eye	Us	119
Rival Schools	Us	109

PlayStation

S.C.A.R.S.	Dt	88
Spyro the Dragon	Us	109
San Francisco Rush	Dt	88
Tales of Destiny	Us	109
Tekken 3	Dt	88
The Fifth Element	Us	109
Thunderforce 5	Us	109
Thrill Kill	Us	109
Ubik	Dt	84
Unholy War	Us	109
WarGames	Dt	84
Wild 9	Dt	88
WWF Warzone	Dt	88

KOSTENLOS

Playstation Laufwerk 39,-

Dreamcast

Lieferbar ab Ende November



Auf Wunsch packen wir euch einen Keychain (Schlüsselanhänger) zu Eurer Bestellung gratis dazu.

Alle Preise in DM inklusive der gesetzlichen MwSt. - Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten - Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale - Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht - Sendungen ins Ausland nur gegen Vorkasse - Import Produkte sind Kurzbahn gültig - Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen - Porto und Verpackung 9,90 DM zzgl. MwSt. - Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen die wir Ihnen gerne auf Wunsch zurufen. Verwendete Logos und Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Hersteller.

Öffnungszeiten: Mo-Fr 11.00 Uhr - 18.00 Uhr
 Fax: 02352/953349 (24Std Bestellfax für Endkunden)
 Händler Tel: 02352/953279
 Händler Fax: 02352/953280 (Händlernachweis erforderlich)



MEMORY CARDS

MEMORY CARDS

HTTP://www.GetMoreSun.com

120 Block Memory Card



Memory Card mit 120 Blocks (8 Seiten a' 15 Blocks) Led Display Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbind. Preisemp. 39,95 DM

360 Block Memory Card



Memory Card mit 360 Blocks (24 Seiten a' 15 Blocks) Led Display Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbind. Preisemp. 59,95 DM

1080 Block Memory Card



Memory Card mit 1080 Blocks (72 Seiten a' 15 Blocks) Led Display Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbind. Preisemp. 89,95 DM

Double Shock Analog Controller



Double Shock Controller 2 Motoren Technik Erhältlich in 5 verschiedenen Farben Transparent Look

Unverbind. Preisemp. 39,95 DM

NEU!

Jolting Pack



Vibration am Handgelenk Verstärkt den realistischen Spielspass Beliebig erweiterbar Kompatibel zu Digital sowie Standard Analogpads

Unverbind. Preisemp. 29,95 DM

Classic Controller



Digitaler Controller im bewährten Classic - Design Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbind. Preisemp. 19,95 DM

Rgb Kabel Pro Plus Audio



Rgb Kabel mit zusätzlichem Audio- und Video Ausgang Exzellente Bild- & Tonqualität

Unverbind. Preisemp. 19,95 DM

15 Block Memory Cards



15 Block Memory Card mit physikalischem Speicher Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbind. Preisemp. 19,95 DM

Sämtliche Produkte sind im gut sortierten Fachhandel erhältlich

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex - Schubertstr. 7 - D58762 Altera

Tel: 02352/953350

SOFTWARE



TACTICAL ESPIONAGE ACTION **METAL GEAR SOLID**

Die meisten Action-Shooting-Spiele haben nur das eine Ziel: alles niederschließen, was sich in den Weg stellt. Daß es auch anders geht, beweist Konamis neuester Titel. Wir haben uns die japanische Version kurz angesehen.

INFO

System: PlayStation
Name: Metal Gear Solid
Spieletyp: Actionspiel
Hersteller: Konami
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: bereits erhältlich
Deutschland: März 1999

Der 3. September war in Japan ein besonderer Tag. Menschen, die jahrelang kein Videospiel angerührt hatten, streiften wie besessen durch Akihabara, das größte Elektronik-Viertel in Tokio, und hielten Ausschau nach einem einzigen Spiel. Binnen weniger Stunden waren fast alle Exemplare des an diesem Tag erschienenen PlayStation-Titels vergriffen.

Kojima-Spiele

Titel	System	erschienen
Dreamcontinent		
Adventure	MSX	1986
Lost World	MSX	gecancelt
Metal Gear	MSX2	1987
Snatcher	PC88/MSX2	1988
SD Snatcher	MSX2	1990
Metal Gear 2	MSX2	1990
Snatcher	PC-Engine	1992
Policenauts	PC9821	1994
Policenauts	3DO/PS	1995
Policenauts	SAT	1996
Nijjiro no Seishun	PS/SAT	1997
Irodori no Lovesong	PS/SAT	1998
Metal Gear Solid	PS	1998

Hideo Kojima



Geboren 1963, trat 1986 Konami bei und agiert zur Zeit als Game Director und Vize-Präsident von Konami Computer Entertainment Japan. Sein drittes Werk *Metal Gear* (1987) wurde durch ein innovatives Spielsystem schnell zum Kult-Titel und findet auch heute noch viele Anhänger. Konkrete Pläne für *Metal Gear Solid* entwickelte er 1993, ein Jahr vor dem Erscheinen der PlayStation in Japan.

Auch mehr als 10 Jahre nach dem Erscheinen des ersten Teils, im Jahre 1987, zieht der Titel *Metal Gear* wie ein Magnet. Viele Menschen der ersten Videospielegeneration, die dieses Meisterwerk auf dem MSX 2 (ein PC-Format in Japan, das weite Verbreitung innerhalb Japans fand; vergleichbar mit Atari und Amiga bei uns in Europa) damals gespielt hatten, kehrten an diesem Tag in die virtuelle Welt von Konami-Director



Ein erstklassiger Agent macht sogar vor Wänden nicht halt.



Im VR Training-Modus müssen insgesamt 40 Stages gemeistert werden.

Das Sniper-Duell mit Wolf bringt Euren Kreislauf auf Trab!



Hideo Kojima zurück. Kein anderer versteht es, Spiele wie einen Kinofilm zu präsentieren (Solid Snake wird übrigens von Nicholas Cages japanischer Synchronstimme gesprochen) und zugleich dem Publikum eine tiefgründige Botschaft zu vermitteln. Bei *Snatchers* (MSX2, PC88, PC-Engine, Mega-CD, Saturn) wies er auf die Gefahren des technischen Fortschritts hin, in *Policenauts* (3DO, PC9821, PlayStation, Saturn) auf die Problematik der modernen Medizin und deren Auswirkungen auf das Moraldenken der Menschen. Kojimas neuestes Spiel *Metal Gear Solid* richtet das Augenmerk auf die derzeitige Weltpolitik, die nach dem Ende des Kal-

ten Krieges die Welt immer mehr in ein Chaos zu stürzen droht. Durch die nukleare Abrüstung und die Auflösung der Sowjetunion sind Atomsprenköpfe frei auf dem Weltmarkt erhältlich. Eine Gruppe von Söldnern besetzt ein geheimes nukleares Zwischenlager in Alaska, in dem sich u.a. auch ausgemusterte Waffensysteme befinden. Werden ihre Forderungen nicht binnen 24 Stunden



Wettkampf mit der Zeit: Auf der Folterbank müßt Ihr Euch schnell selber heilen.



In einem simplen Pappkarton entzieht sich Snake den Augen des Wachpostens.



Eine typische „Hit & Away“-Situation: Auf einem Funkturm tritt Solid Snake gegen einen russischen „Hind D“ Kampfhubschrauber an.

erfüllt, drohen sie damit, Atomraketen abzufeuern. Das Pentagon beauftragt Solid Snake, ein ehemaliges Mitglied der Elite-Spezialeinheit "Fox Hound" damit, die Terroristen auszuschalten. Eure Aufgabe besteht zunächst darin, unbemerkt in das Lager einzuschleichen und die Geiseln, die dort festgehalten werden, zu befreien, um sich ein Bild von der Gesamtsituation machen zu können.

Faustregel: Gefahren schnell erkennen und selbst nicht entdeckt werden

Waffen und Items müssen grundsätzlich vor Ort beschafft werden. Anders als in vergleichbaren Actionspielen darf in *Metal Gear Solid* nicht unachtsam durch die Gegend geballert werden – abgesehen davon, daß ein lauter Schuß alle Gegner innerhalb einer Stage alarmiert und sie Euch in nullkomma nichts den Garaus machen. Sieht man von Stage-Bossen und Storybedingten Schießereien einmal ab, können alle Gegner, seien es nun Wachposten, Überwachungskameras oder Fallen, durch geschicktes Versteckspielen umgangen oder ausge-



Der Stealth-Generator macht Euch unsichtbar. Ihr könnt so in Ruhe Eure Feinde studieren.

Oberboß Liquid Snake hat einen persönlichen Haß auf Solid Snake.



trickst werden. Snake beherrscht zudem einige Martial Arts-Kunstgriffe (Punch, Kick und Würgegriff), mit denen er imstande ist, Gegner lautlos zur Strecke zu bringen. Kojima ist ebenfalls Meister, was interaktive Spielereien angeht. Nostalgiker werden mit einem Schmunzeln an eine Szene aus dem ersten Teil erinnert, wo Snake dazu aufgefordert wird, den Stromschalter am MSX-Gerät auszuschalten (darf man natür-



Eine wilde Verfolgungsjagd durch einen unterirdischen Tunnel.

lich nicht!). Auch diesmal sind an vielen Stellen Gimmicks dieser Art versteckt. Am deutlichsten wird dies während des Kampfes mit dem Boß-Gegner "Psychomantis", der angibt, Eure Gedanken lesen zu können. In Wirklichkeit aber liest er die Eingabesignale an den PlayStation-Ports aus und weiß somit, welche Tasten Ihr gerade



Einer der komischsten Boßgegner in der Geschichte der Videospiele: Psycho Mantis treibt ein interaktives Spielchen mit Euch.

betätigt oder ob sich ein Spielstand von einem Konami-Spiel auf der Memory-Karte befindet. Auch die Rumble-Funktion am Analog-Joyypad wurde sinnvoll eingesetzt. Wenn Ihr z.B. als Scharfschütze mit einem PSG1-Gewehr auf Gegner zielt, vibrieren die Sicht und das Pad durch das Zielfernrohr synchron zum Herzschlag von Snake. Realismus pur! Wer mit dem Gedanken spielt, sich die japanische Version anzuschaffen, sollte darauf achten, genügend Japanisch-Kenntnisse mitzubrin-



Meryl Silverburgh begleitet Euch durch das Abenteuer... bis zum bitteren Ende.

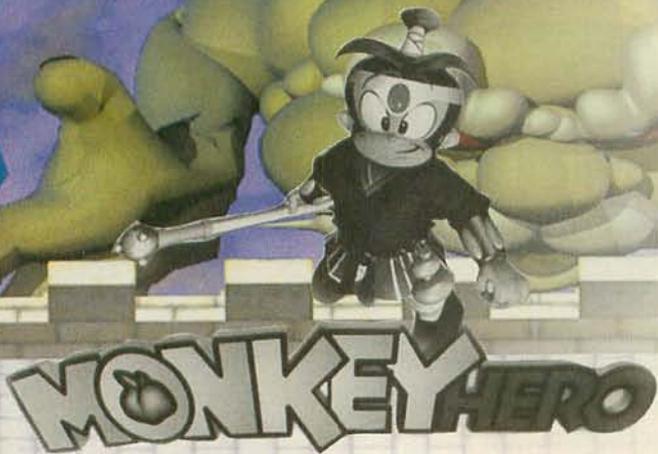
gen. Ohne sprachliches Wissen sind die meisten Rätsel mit 99%iger Wahrscheinlichkeit unlösbar und manche Bosse schier unschlagbar. Zudem hat Konami Deutschland erst kürzlich angekündigt, einige zusätzliche Features wie z.B. einstellbare Schwierigkeitsgrade, die in der japanischen Version nicht enthalten sind, nachträglich einzubauen. Es sei deswegen dringend empfohlen, bis März nächsten Jahres zu warten, bis die deutsche Version verfügbar sein wird. Es wäre doch sicherlich schade, wenn die Story und die darin enthaltene Botschaft nicht verstanden werden würde. tet

Limited Edition



In Japan ist es durchaus üblich, bei Top-Titeln zusätzlich eine limitierte Version herauszubringen. Auch zur japanischen Version von *Metal Gear Solid* gibt es ein sog. "Premium Pack". Diese noble Box enthält neben dem Spiel natürlich auch einige Goodies, die das Sammlerherz höher schlagen lassen. So finden sich ein T-Shirt, ein Panflet, eine Soldatenmarke und eine Soundtrack-CD mit Musikstücken aus *Metal Gear* und *Metal Gear 2*. In Deutschland könnt Ihr diese Version beim Import-Spezialisten "Gamers Delight" (089-340-18649) beziehen. Aber Achtung! Ob zum Zeitpunkt der Drucklegung noch welche erhältlich sein werden, ist nicht garantiert!





In Ausgabe 7/98 haben wir im Zuge eines Work-in-Progress-Berichts dieses neue Action-Adventure von den Blazing-Dragons-Machern erstmals angetestet. Inzwischen haben wir die erste voll spielbare Preview-Version durchgezockt und tiefere Einblicke gewonnen:

INFO

System: PlayStation
Spielertyp: Monkey Hero
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Take 2 Interactive/Blam!
Geplanter Erscheinungstermin: Dezember 1998



Monkey Hero, in Japan als Songoku bekannt, ist dort bereits Held mehrerer Zeichentrickserien.

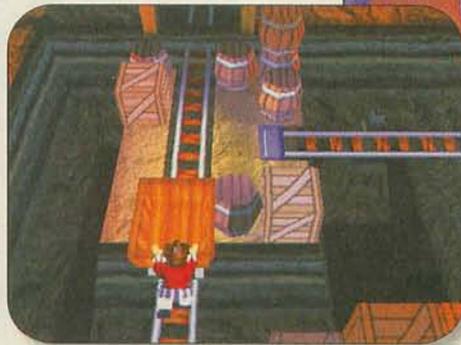
Es gibt ein alchinesisches Märchen, in dem ein Affe die Götterwelt vor den Greueln der Dämonen bewahrt. Angelehnt an dieses Märchen erzählt Monkey Hero die Geschichte eines Helden in Affengestalt, welcher sich, mit einer Bambusrute bewaffnet, aufmacht, um in fernen Traumwelten nach den verschollenen Kapiteln des magischen 'Storybooks' zu suchen. Nur dieses Zauberbuch kann den König der Alpträume und dessen Schergen davon abhalten, in den Träumen der Menschheit ihr Unwesen zu treiben. Das kommt uns doch bekannt vor: Eine Prise Zelda hier und ein Löffchen Alundra da verfeinern so manches Adventure-Süppchen. Doch Monkey ist ein überaus vielfältiger Held. So zweckentfremdet er beispielsweise seinen Bambusprügel zu einem Propeller, um damit todbringende Abgründe zu überqueren. Während uns die Alphaversion vom Juni fast zum Wahnsinn getrieben hatte ("Hast Du Monkey gesehen? Eben war er doch noch im Bild, oder?!"), erweist sich der vorliegende, 102 MB umfassende Silberling als weitaus besser spielbar. Bei Grubenarbeiten werdet Ihr urplötzlich von fremden Mächten angegriffen. Schon bald stellt sich heraus, daß der Nightmare King dahintersteckt. In einem Duell fordert Ihr den Bösewicht zum Kampf heraus, der sich aber bald geschlagen geben muß. Wutentbrannt über den 'affenartigen' Sieg zerreißt er das magische Storybook in acht Teile und verbannt diese an Orte schlimmster Verdammnis. Wer glaubt, sich nach diesem Scharmützel erst einmal auf den noch nicht verdienten Lorbeeren ausru-



Herc meets Swagman: In Monkey Hero übernehmt Ihr den Part eines klassischen Videospielehelden, der seine Wurzeln sowohl in der chinesischen als auch in der japanischen Mythologie hat.



hen zu können, der irrt. Die Zeit drängt, und 16 verzwickte Dungeons warten auf ihre minuziöse Erkundung. Der Lauf der Handlung enthüllt, daß Monkey ein von göttlicher Hand geschaffenes Wesen ist, dazu bestimmt, das harmonische Gleichgewicht zwischen den Traumwelten wieder herzustellen. Auf der Reise des kleinen Filous helfen



Rätsel lösen, kämpfen und nach Items suchen bestimmen hier das Spielprinzip.

ihm vitaminreiche Pfirsiche, wieder zu Kräften zu kommen. In den zahlreichen dunklen Verliesen spenden eingefangene Glühwürmchen schwaches Licht, damit Ihr nicht blindlings in einen tiefen Schacht purzelt. Sobald ihr auf einen der Schergen des Nightmare Kings trifft, habt Ihr mehrere Möglichkeiten, ihn zu

attackieren: Ein dezenter Hieb auf die Rübe, eine Sturmflucht mit dem Bambusstock, ein hinterhältiger Angriff mit einem Wurfspeer oder (mein Favorit) einfach ein ganzes Bücherregal auf Euren Feind stürzen lassen... Monkeys Möglichkeiten scheinen unbegrenzt. Erfolgreich bezwungene Widersacher



VILLAGE ELDER:
 Working hard, I see. Good for you, Monkey.
 No goofing off now, ya hear!

Noch wird nur englisch gesprochen, an der Übersetzung wird gearbeitet.

(insgesamt 45 an der Zahl) hinterlassen meist irgendein Goodie oder sogar ein paar wertvolle Münzen, welche Ihr wiederum in einem der Shops gegen etwas Nützliches tauschen könnt. Ähnlich wie bei Shining Force III (SAT) bewegt Ihr Euch in einem 3D-Szenario, dessen Kameraperspektive, im Gegensatz zum Sega-Knüller, leider nur um spärliche 30 Grad veränderbar ist. Grund dafür sind die geplanten Render-Etappen, die einen einheitlichen Betrachtungswinkel erfordern. Schade nur, daß man vermutlich auf die geplanten Sprachausgaben mangels Platz auf der CD verzichten muß, da Monkey Hero relativ textlastig ist. Dafür werden sämtliche Menüs und Dialoge in die üblichen Euro-Sprachen übersetzt, somit auch ins Deutsche. ds





Das Ziel von *Tribal* klingt zunächst simpel: Färbt die Mehrzahl von Fontänen in Eurer Farbe ein - Euer Gegenspieler, verwinkelte Levelkonzepte und Waffenitems sorgen für Zündstoff.

Der Automatenhersteller Midway – bekannt vor allem für seine blutrünstigen Beat'em-Ups, die inzwischen fast alle indiziert sind – überrascht sie hier mit einem interessanten Geschicklichkeitsspiel, das vom Wesen her schon fast *Bombberman*-Charakter hat und ein heißer Tip für zünftige Multiplayer-Sessions ohne die leidigen Splitscreens ist. Die Spielregeln sind ohne Anleitung nicht leicht herauszubekommen, aber wir haben sie für Euch schon mal gelernt: Ihr startet in einem begrenzten, pyramidenartigen Areal und müßt versuchen, bestimmte, an verwinkelten Plätzen installierte und zunächst neutral leuchtende Punkte durch simple Berührung in Eure (Team-)Farbe zu wandeln, während der Gegner gleichzeitig dasselbe versucht. Wer es als erster schafft, so ein Ding einzufärben, besitzt nun wie beim Volleyball die Chance, weitere Punkte

Hier könnt Ihr schon mal einen Blick auf die komplizierte 3D-Levelarchitektur im Pyramidenstil werfen.



zu machen. Der Kontrahent muß, um das Färberecht wiederzuerlangen, Euch erwischen und eins überbraten. Dazu kann er Euch durch Schüsse verlangsamen und verschiedene aufsammlbare Spezial-Techniken wie Super-Jumps oder Raketen-Back-Packs verwenden. Wer nun einen gewissen Prozentsatz eingefärbt hat (z.B. vier von fünf möglichen), sackt einen Satz im Best-of-Five-Modus ein. Natürlich sind die verschiedenen Szenarien mit allerhand Gemeinheiten wie Schleuderpunkten, Ener-

gieblitzen und anderen Hindernissen gespickt. Als zusätzlichen Gag kann man seinen Gegner via R1-Button während der Turnübungen mit markigen Sprüchen beleidigen. Da man immer alle Kontrahenten (im Regelfall zwei: Ihr und die CPU) On-Screen sehen muß, zoomt die Engine bei Bedarf hinaus, wobei manchmal nicht verhindert werden kann, daß der CPU-Gegner aus dem Bildschirm fällt und Ihr so Eure taktische Marschroute nicht mehr optimal planen könnt. Das sollte man bis zum Release aber noch in den Griff bekommen. Ein Trainings-Modus zum Kennenlernen der knapp zehn Spielfelder fehlt übrigens genauso wenig wie unterschiedliche Charaktere mit netten Special-Eigenschaften. *Tribal* ist auf jeden Fall ein Titel, der aus der Mainstream-Welle auf der PlayStation heraussticht. rk



Midway hat ein neuartiges Multi-Player-Spektakel entwickelt, das zwar den *Bombberman*-Niedlichkeitsfaktor vermissen läßt, aber spielspaßtechnisch in dieser frühen Version schon voll auf der Höhe ist.



Verschiedene Items und Waffen, wie der Blitz unten in der Mitte, können aufgelesen und dem Gegner auf den Pelz gebrannt werden.

INFO

System: PlayStation
 Name: Tribal
 Genre: Geschicklichkeit
 Hersteller: Midway/Sony
 Geplanter Erscheinungstermin: Winter 1998



Während der Runden und bei der Siegerpose könnt Ihr auf Knopfdruck markige Sprüche loslassen.



Wie beim Volleyball gilt: Wer die erste Fontäne eingefärbt hat, besitzt das Punktrecht - nur durch Berühren des Spielers wechselt es wieder.

TONIC TROUBLE

Ubi Soft hat sich innerhalb weniger Jahren von einer kleinen französischen Provinzklitsche zu einem renommierten internationalen Entwickler gemausert. Sogar in China, Rumänien oder Marokko läßt die Mutterfirma mittlerweile programmieren. Video Games hat sich aber eine attraktivere Zweigstelle als Reiseziel herausgepickt und sich lieber auf den Flug nach Montreal/Kanada begeben, um einem der größten Ubi-Labors – über 300 Kodierer, Zeichner und Spieldesigner stehen dort in Lohn und Brot – einen Besuch abzustatten.

INFO

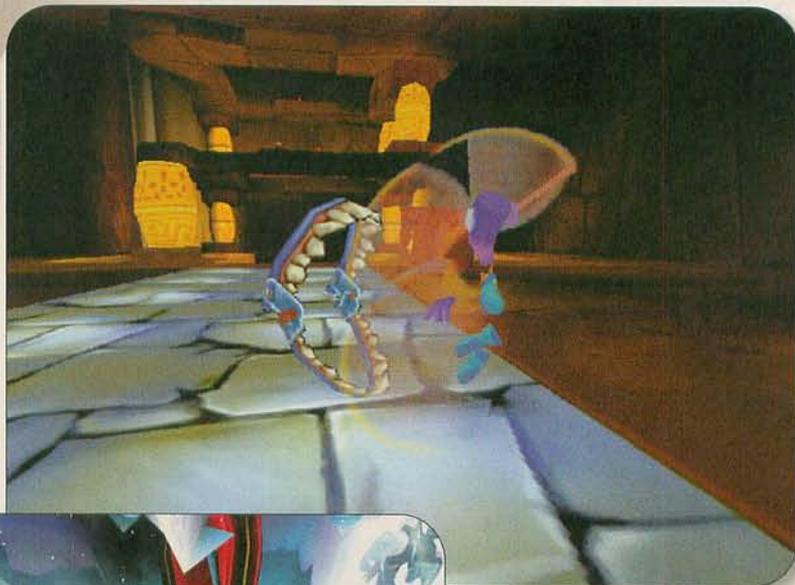
System: Nintendo 64
 Name: Tonic Trouble
 Genre: Jump'n Run
 Hersteller: Ubi Soft

Geplanter Erscheinungstermin:
 Dezember 1998

Schon die Idee zu *Tonic Trouble* in Montpellier entstand (Michel Ancel, der Schöpfer von *Rayman*, hat auch hier seine Finger im Spiel, wie sich am Design der Hauptfigur – keine Arme und Beine – unschwer feststellen läßt) und die Datenintegration letztlich in Paris stattfindet, arbeiten die meisten Leute des *Tonic*-Teams wiederum in Montreal. Damit Ihr überhaupt wißt, wovon gerade die Rede ist, lassen wir Sandrine Polegato, die Project Managerin, und Julien Merceron, den Hauptprogrammierer der N64-Version, selbst zu Wort kommen.

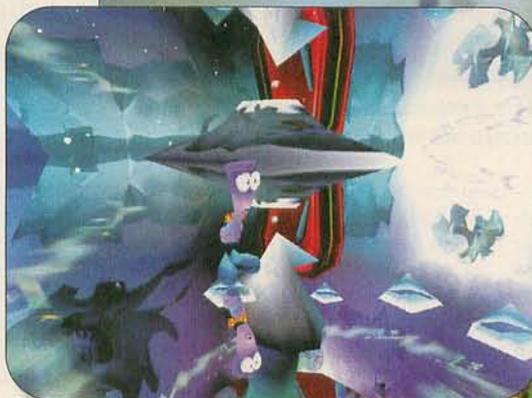
VG: Worum geht es eigentlich bei *Tonic Trouble*, und wer ist die Zielgruppe?

Ubi: Zu Beginn der Geschichte läßt unser Held Ed (so lautete übrigens zu Beginn der Arbeitstitel des Spiels, vgl. auch VG 01/97; Anm. d. Red.), ein violetter, außerirdischer Raumpfleger, aus Versehen eine mysteriöse Dose aus dem All auf die Erde plumpsen. Deren Inhalt verursacht dort eine Reihe von Mutationen bei Tieren und Pflanzen. Außerdem gerät sie zu allem Überfluß in die Hände des ungunigen Vikings Grogh oder Grögh (das scheint noch



Abhängig davon, wie oft Ihr getroffen oder gebissen werdet, ist Ed entweder fröhlich oder sehr betrübt. Sein Gemütszustand spiegelt sich übrigens auch immer in der Musik wieder.

Läßt Ihr den außerirdischen Tolpatsch einfach nur rumstehen, dann holt er sein Mundspray raus und benutzt es.



nicht ganz festzustehen), der die magischen Kräfte des Dosenelixiers mißbraucht, um sich die Weltherrschaft zu sichern. Als Strafe für seine Unachtsamkeit wird Ed auferlegt, die Dose wiederzubeschaffen. Genau wie *Rayman* möchte *TT* ein Spiel für die gesamte Familie sein. Auch die Jüngeren werden Ed mögen, allerdings ist der Schwierigkeitsgrad so angelegt, daß das Einstiegsalter so um die 12 Jahre liegt.

VG: Was für eine Art Held soll Ed eigentlich verkörpern?

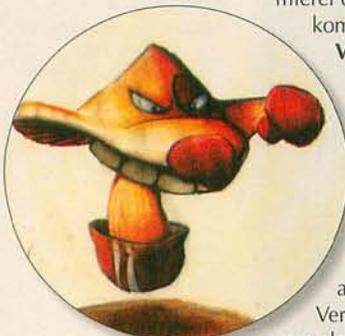
Ubi: Ed ist eigentlich genau das Gegenteil von einem Helden im klassischen Sinn. Er ist schwächlich, unbeholfen und kauzig – im Prinzip ein waschechter Looser! Um bewundert zu werden und neue Fähigkeiten zu erlernen, muß er



sich mit Freund wie Feind auseinandersetzen. Je mehr neue Tricks er sich aneignet, desto raffinierter und selbstbewußter wird er.

VG: Was sind die Vorbilder von Ed-Erfinder Michel Ancel, was hat ihn inspiriert?

Ubi: Bei *Rayman* hat Michel ja bereits demonstriert, daß ihm Fantasy-Welten à la Tolkien ziemlich liegen. In bezug auf *Tonic Trouble* hat er sich wohl vor allem



Hier müßt Ihr auf einer Fresbee sitzend eine möglichst schnelle Zeit errutschen.



Ed kann außer fliegen und rutschen natürlich noch schwimmen und Waffen benutzen.

HAENDLERANFRAGEN

ERWUNSCHT

RATENKAUF VON NINTENDO 64
SEGA DREAMCAST & SATURN,
SONY PLAYSTATION MOEGLICH

BESTELLUNGEN AB 200 DM
SIND VERSANDKOSTENFREI

LADENPREISE KOENNEN
ABWEICHEN

LADEN +
VERLEIH
MARRO
STUTTGART
Koenigsstr. 16
70173 STUTTGART
TEL. 0711 221 422
FAX 0711 221 425

LADEN +
VERLEIH
MARRO
ULM
Zeitblomstr. 31
89073 ULM
TEL. 0731 6020 755
FAX 0731 6020 756

LADEN +
VERLEIH
MARRO
REUTLINGEN
Wilhelmstr. 8
72764 REUTLINGEN
TEL. 07121 320 014
FAX 07121 320 045

LADEN +
VERLEIH
MARRO
LUDWIGSBURG
Soltudestr. 3
71638 LUDWIGSBURG
TEL. & FAX
07141 902 242

LADEN
N.A.G.
HAMBURG
Wandsbeker
Chaussee 28
22089 HAMBURG
TEL. & FAX
040 255 663

LADEN +
VERLEIH
MARRO
BADENBADEN
Buentenstr. 4
76530 BADENBADEN
TEL. 07221 381 30
FAX 07221 335 68

LADEN
**MELLS
GAMESHOP**
Trier
Metternichstr. 40
54282 TRIER
TEL. 0651 991 3021
FAX 0651 991 3022

LADEN +
VERLEIH
MARRO
ERLANGEN
Gothestr. 32
91054 ERLANGEN
TEL. 09131 816 880
FAX 09131 816 881

LADEN
STAGE 1
NUERNBERG
Glogauer Str. 30/98
90473 NUERNBERG
TEL. 0911 800 2886

WIR SIND
UMGEZOGEN

LADEN +
VERLEIH
MARRO
SPAICHINGEN
Obere Wiesen 1
(GROSSO)
78549 SPAICHINGEN
TEL. & FAX. 07424 503763



The King of Fighters 98
NEO GEO MODUL
über 600 !!!! Mbit
599,- DM



NEO GEO TIP!

MARRO

VIDEOSPIELE

www.marro-gmbh.com

TIP DES MONATS



NEO GEO CD

Neo Geo CD Pal Single Speed Joypad DM 69,90
Antennenkabel DM 49,90
RGB Kabel DM 39,90

Neo Geo CD Software

Agressors of Dark Kom. DM 49,90
Alpha Mission 2 DM 49,90
Art Of Fighting 2 DM 59,90
Art Of Fighting 3 DM 139,90
Baseball Stars DM 49,90
Ciberlip DM 49,90
Double Dragon DM 49,90
Fatal Fury Real Bout 2 DM 139,90
Football Frenzy DM 49,90
King Of Fighters '95 DM 69,90
King Of Fighters '97 DM 139,90
King Of Monsters 2 DM 29,90
Last Blade DM 99,90
League Bowling DM 39,90
Mah Jong Story DM 29,90
Metal Slug 2 DM 139,90
Ninja Commando DM 39,90
Pulstar DM 49,90
Puzzled DM 49,90
Puzzle Bobble DM 49,90
Riding Hero DM 39,90
Samurai Shodown RPG DM 139,90
Savage Reign DM 39,90
Soccer Brawl DM 39,90
Super Spy DM 29,90
Trash Rally DM 49,90
Viewpoint DM 49,90
World Heroes DM 49,90



NEO GEO MODUL

Neo Geo Module
3 Count Bout DM 119,90
Aero Fighters 2 DM 199,90
Legend of Joe Success DM 149,90
Fatal Fury Real Bout 2 DM 599,90
Fatal Fury Special DM 119,90
King of Fighters 98 DM 599,90
Neo Geo Cup 98 DM 599,90
Mutation Nation DM 129,90
Spinmaster DM 129,90
Metal Slug 2 DM 599,90

An- & Verkauf von gebrauchten
Neo Geo CD's und Modulen:
Alle Neo Geo Artikel lieferbar!!!



Neo Geo Module gebraucht:

3 Count Bout DM 79,90
Alpha Mission 2 DM 79,90
Burning Fight DM 79,90
Eightman DM 79,90
Ghost Pilots DM 89,90
King of Monsters 1 DM 49,90
Sengoku DM 79,90
Super Baseball 2020 DM 49,90
Super Sidekicks 1 DM 69,90
Riding Hero DM 79,90
World Heroes DM 49,90
World Heroes 2 DM 49,90



Neo Geo Audio Soundtracks

Art of Fighting DM 19,90
Viewpoint DM 19,90
Fatal Fury 2 DM 19,90
World Heroes 2 DM 19,90
Last Resort & Fatal Fury DM 19,90



PLAYSTATION

Sony Playstation Inkl. Dual Shock Pad DM 249,90
Sony Playstation Multi Antennenkabel DM 399,90
Controller ver. Farben DM 29,90
Controller Dual Shock DM 69,90

Memory Card DM 29,90
RGB Kabel DM 29,90
Armored Core DM 99,90
Alundra DM 89,90
B.L.U.E. JP DM 29,90
Batman & Robin DM 89,90
Blasto DM 79,90
Brave Fencer JP DM 149,90
Breath of Fire 3 DM 139,90
Limited Edition (+ T-Shirt)

Breath of Fire 3 DM 109,90
Cardinal Sin DM 89,90
Collin McRae Rally DM 89,90
Dead or Alive DM 89,90
Dreams DM 99,90
Everybody's Golf DM 89,90
Frankreich 98 DM 99,90
Ghost in the Shell DM 89,90
Grand Turismo DM 89,90
Heart of Darkness DM 89,90
J. McGeass Moto Cross DM 99,90



Kula World DM 89,90
Mega Man 8 DM 89,90
Mega Man Battle Chase DM 89,90
NBA Pro 98 DM 99,90
Need for Speed 3 DM 99,90
Phat Air Snowboarding DM 89,90
Premier Manager 98 DM 99,90
Point Blank DM 89,90
Point Blank ind. Gun DM 149,90
Pocket Fighter US DM 119,90
Road Rash 3D DM 89,90
Sentinel Returns DM 89,90
Street Fighter Coll. DM 89,90
Tekken 3 PAL DM 99,90
Tombi DM 89,90
Tommi Mäkinen Rally DM 89,90
V Ball DM 89,90
Vigilante 8 DM 89,90



NINTENDO 64



NINTENDO 64 TIP!

Nintendo 64 Joypad farbig DM 299,90
Memory Card DM 19,90
Rumble Pak DM 39,90

1080 Snowboarding DM 99,90
Acclaim Soccer DM 119,90
Allstar Baseball 98 DM 109,90
Banjo Kazooie DM 89,90
Cruis'n World DM 89,90
Dark Rift DM 69,90
Descent 64 DM 149,90
Frankreich 98 DM 129,90
Forsaken DM 129,90
F1 World GP 98 DM 99,90
Iggy Reckin Ball DM 119,90
John Madden '98 DM 114,90
Mission Impossible DM 139,90
NFL Quarterb. Club 98 DM 119,90
Waialae Golf DM 119,90
WWF Warzone DM 119,90



REALISTIC ACTION FIGURES
AB SOFORT BEI UNS I
ACTION FIGUREN U.A.
"SPAWN", "STREET FIGHTER",
"X-MEN", "RESIDENT EVIL",
"X-FILES"

ALLE FIGUREN IN
LIMITIRTER AUFLAGE!!!



V-RALLY

TOCA CHAMPIONSHIP
MIT DUAL SHOCK UNTERSTÜTZUNG
JE 49,90 DM

DUAL SHOCK SPECIALS

MARRO SPECIALS



PINAL PANTASY VII
SCHLÜSSELANWÄGER



19,90 DM JE ANWÄGER



Offizieller
NEO GEO Distributor

VERSAND TEL.
07151 / 956 46 46
VERSAND FAX
07151 / 956 46 48

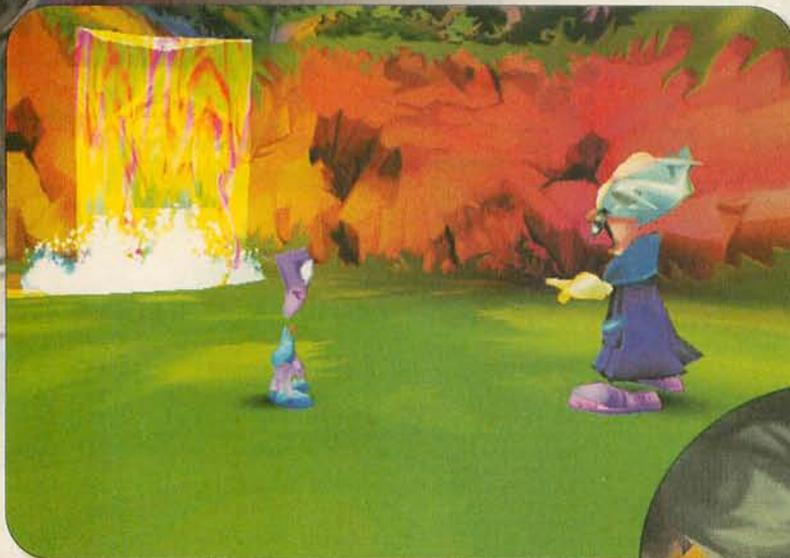
GEWERBESTR. 5/1
71332 WAIBLINGEN

MO. BIS FR. 10:00 - 18:00 UHR

BEI ANNAHMEVEREINBARUNG BERECHNET WIRD PAUSCHAL 30,- DM
UNTERE SENIUNGEN WERDEN NICHT ANGESCHEN! UNTERSCHIEDLICHE NICHTERFOLGENDE IST AUSGESCHLOSSEN

Ubi Soft - Wie alles begann

Michel Guillemot, zweiter Sohn einer bretonischen Kaufmannsfamilie (Futtermittel) muß 1984 im Auftrag der elterlichen Firma nach London reisen. Dort fällt ihm auf, daß Computerspiele in englischen Läden weitaus billiger angeboten wurden, als zu Hause in Frankreich. Er beschließt, zwei Koffer voller Spiele mitzunehmen, die er auch binnen kürzester Zeit mit hohem Gewinn wieder losschlägt. Michel gründet daraufhin mit seinen vier Brüdern einen Computerspiele-Versandhandel. Nach bereits zwei Jahren läuft das Geschäft derart gut, daß die Firma Guillemot 1986 Ubi Soft ins Leben ruft, um die Entwicklungen im Spielmarkt durch eigene Produkte besser beeinflussen zu können. Weitere drei Jahre später eröffnet die erste Filiale in London, um auch im angelsächsischen Sprachraum Fuß zu fassen. Zu den Meilensteinen der eigenen Entwicklungen zählen das 1994 veröffentlichte *Rayman* (PS), *F1 Racing* (PC) aus dem Jahr 1997 oder das erst kürzlich erschienene *F1 Pole Position* (N 64).



Den Ausgang findet Ihr manchmal nur mit Hilfe anderer Charaktere. Ed öffnet dort entweder einen Reißverschluss oder wird von ihm verschluckt.



Bei unserem Besuch waren erst fünf der insgesamt elf Welten fertiggestellt.

von Lucas Arts' *Day-of-the-Tentacle-Story* und durch *Zelda* (SNES) inspirieren lassen. Die beiden Grundgedanken der Ed-Story drehen sich vor allem darum, daß der Held zu Beginn selbst einen Fehler macht, anstatt als Saubermann, der die Welt von Bösewichtern befreien will, auf die Bühne zu treten und daß ein zufälliger Unfall konventionelle Schemata, nach denen sonst alles funktioniert, auf den Kopf stellt. VG: Warum ist sowohl *Rayman* als auch *Tonic Trouble* derart gewaltneutral? Seid Ihr alle aus der Friedensbewegung hervorgegangen?

Ubi: Nein, aber als Michel und sein Team den *Rayman*-Cartoon entworfen haben, entdeckten die Jungs bestimmte künstlerische Ausdrucksformen neu. Als Comic-Zeichner kann man vielerlei Emotionen auch durch den krea-



Eine von Eds Abnippelsequenzen zeigt ihn, wie er in Lava zerschmilzt.

tiven Einsatz von Humor rüberbringen. Hierbei lassen sich in gleichem Maße Spannung, Angst und Begeisterung erwecken, auch ohne plump auf Splatter zu setzen, wie es die meisten ID-Spiele und deren Klone tun.

VG: Wie ist es möglich, ein Spiel wie *Tonic Trouble* gleichzeitig für DVD und

das N64 zu entwickeln? Sind die Nintendo-Spieler da nicht eindeutig die Verlierer?

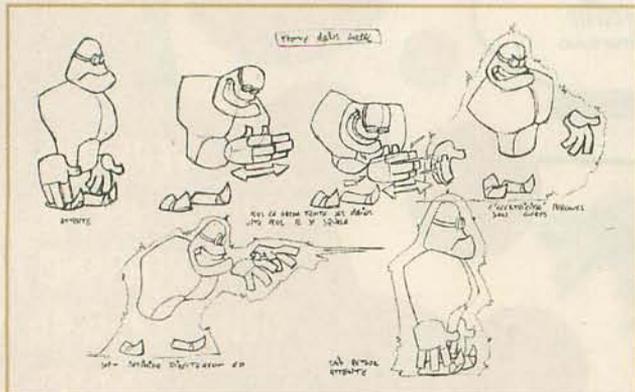
Ubi: Auch wenn es sich komisch anhört: Die Unterschiede zwischen beiden Versionen sind eher gering. Die PC-Version wartet mit einem sechsminütigen Film-Intro auf (+ einem DVD-Bonus-Making-Of-Filmchen), das N64-Pendant dauert nur zwei Minuten, was aber immer noch viel ist, verglichen mit allen bisher erschienenen N64-Spielen. Außerdem wird es bei der Nintendo-Version nur zehn Hauptmusikstücke (in MIDI) geben, die aber ausgesprochen spektakulär klingen. Das besondere bei den *Tonic*-Tracks ist aber die emotionale Komponente. Während andere Musiken in anderen Spielen nur monoton immer wieder abgespielt werden, paßt sich unsere Musik der jeweiligen Situation an. Während Kämpfen wird ein Thema z.B. stark und heftig, zerrt an den Nerven, wenn der Spieler im selben Level alleine ist und Angst hat, dann verlangsamt sich die Musik, wird trauriger.

VG: Habt Ihr irgendwelche Pläne bezüglich Nintendos DD-Laufwerk? Ubi: Wir haben noch nicht mal ein Development Kit dafür gesehen und denken auch nicht, daß Nintendo es je im Westen veröffentlicht.

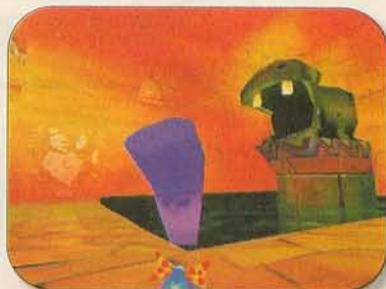
VG: Wir danken dem Team für die Zeit und das Gespräch. ds



Alles Playmobil oder wie? Ubi-Vizepräsident Alain Tascan (30) an seinem Schreibtisch.



Vor zwei Jahren wurden sämtliche Charaktere erst auf Papier erschaffen.



Wie Rayman besitzt auch Ed keinerlei Gelenke, geschweige denn einen Hals.



Vier Kameraperspektiven (unterschiedlich weit weg und hoch) habt Ihr zur Auswahl.



Hier sieht Ihr Hype gerade beim Ausführen seiner Feuer-Magie. Ubi Soft hat mit der Lizenz Glück gehabt, andere Hersteller wollten ebenfalls ein Playmobil-Spiel entwickeln.

Hype

Das wurde aber auch mehr als Zeit, daß sich jemand des populären Playmobil-Männchens annimmt und ein Spiel daraus macht! Ein Kindheitstraum wird wahr, bzw. die Kindheitserlebnisse einer ganzen Generation kehren auf einmal am Bildschirm zurück (so Ihr nicht gerade zur Fisher-Technik-/Lego-Only-Randgruppe gehört).

Das mit der Popularität ist allerdings ein zweischneidiges Schwert, denn womit hier Millionen Kinder und Jugendliche aufwachsen, gehört jenseits des großen Teichs nicht zwangsläufig zum Alltag. Vielmehr verhält es sich in der Realität so, daß Playmobil in Amerika als "Bonzen-Spielzeug" gilt und der breiten Masse kaum bekannt ist. Das hat Ubi Soft jedoch nicht davon abgehalten, Ende '95 einen 30-sekündigen Trailer zu produzieren, in dem das Playmobil-Männchen in Bewegung zu sehen war. Auf der Nürnberger Spielwarenmesse im Februar 1998 zeigte Ubis Vizepräsident Alain Tascan den Clip dann Hans Brandstätter, seines Zeichens Besitzer von Playmobil und einer der reichsten Deut-

Playmobil-Katalogen zu Bett gehen. Die Software-Entwickler beobachteten Hunderte von Kindern, die im Playmobil Fun Park mit den neuesten Kollektionen experimentierten und waren verblüfft, mit welcher Liebe zum Detail viele der Serien in Szene gesetzt waren. Als nächstes ließ



INFO

System: Nintendo 64
 Name: Hype - The Time Quest
 Genre: Adventure
 Hersteller: Ubi Soft
 Geplanter Erscheinungstermin: Mai 1999



Hype - The Time Quest enthält sowohl Rollenspiel- als auch Action-Elemente.

Ubi Soft diese Zwickmühle am Ende gelöst haben wird. Die Spielidee stellt ein Mix aus den Spielprinzipien von Mario, FF VII und Chronotrigger dar.

Wie bei letzterem Game muß sich Euer Ritter in Hype auch zwischen verschiedenen Zeitebenen hin- und herbewegen und z.B. in der Vergangenheit Ereignisse geschehen machen, die dann erst in einer darauffolgenden Zeitepoche zum tragen kommen. Euer Held beherrscht zwölf Magien (Eis, Feuer, etc.), deren Auswirkungen durchweg schön in Szene gesetzt sind. 14 Welten, bestehend aus 40 Leveln, gibt es insgesamt zu erkunden. Rayman 2, das allerdings in den Pariser Ubi Soft Studios entsteht, basiert übrigens auf der gleichen Engine wie Hype - The Time Quest, und diese geht wiederum auf eine leicht modifizierte Tonic-Engine zurück. Damit sich der Aufwand auch lohnt, wird parallel zum N64-Haupttitel noch an zwei "By-Products", Laura's Happy Adventures (PC-Lernsoftware für kleine Girls) und Alex Builds his Farm (PC-Bauernhofspiel für Vorschuljungs) gearbeitet.



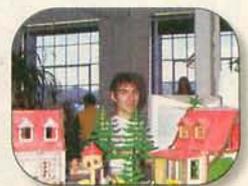
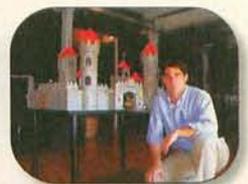
Sämtliche Charaktere, Häuser, Waffen etc. sind den Plastikfiguren exakt nachempfunden.

schon, und der war spontan so begeistert von dem Filmchen, daß er einer anderen Firma (laut unbestätigten Gerüchten war's Psygnosis), mit der Brandstätter bereits in Verhandlungen stand, den Laufpaß gab.

Nun hieß es jedoch erst einmal Entwicklungshilfe leisten: Das komplette Ubi-Soft-Team wurde von Montreal nach Bayern geflogen, um ein Gefühl dafür zu bekommen, was den Erfolg der kleinen Plastikmännchen ausmacht, warum europäische Kiddies teilweise mit ihren

Durch einen bösen Zauber wurdet Ihr in eine vergangene Zeit versetzt.

sich die Firma Brandstätter nicht lumpen und flog sechs komplette Kollektionen Spielzeug über den Atlantik (mehr als eine Tonne Playmobil), damit die Neulinge aus Kanada auch zuhause weiterspielen konnten und ja nur Originalbäume, -häuser und -tiere im Spiel verwendet würden. Tatsächlich ist die Lizenzvereinbarung recht strikten Bedingungen unterworfen. Für die gesamte Farbgebung ist eine Zustimmung aus Deutschland notwendig, wollen die Programmierer einen Hut lediglich etwas spitzer gestalten als im Original, muß Brandstätter um Erlaubnis gefragt werden. Dies ist hin und wieder ganz schön nervenaufreibend, wie Ihr Euch denken könnt. So darf nämlich der typische Gesichtszug nicht verändert werden, was aber in Gefahrensituationen dämlich kommt, da Hype auf diese Weise immer lächelt. Mal schauen, wie





Einen richtigen brachialen *Final Fight*-Clone gab es auf der PlayStation schon lange nicht mehr zu sehen. *Legend* von Funsoft weckte zudem noch Erinnerungen an alte Zeiten!

Beim Betrachten des *Legend*-Logos fiel es mir wie Schuppen von den Augen: Dieses Spiel gab es auf dem Super Nintendo schon einmal – allerdings in einer zweidimensionalen Fassung, – und ich selbst habe es in meiner Debut-Ausgabe (VG 10/93) getestet und damals mit ordentlichen 79 Prozent Spielspaß bewertet. Eine Hälfte des damaligen italienisch-französischen Programmierer-Duos ist auch beim PS-Pen-



Riesige Texture-Polygon-Sprites kloppen sich massenweise mit blankem Stahl auf schmalen Wegen - *Legend* als *Beat'em-Up*-Adventure zu bezeichnen, trifft den Kern wohl nicht ganz.

latscht dabei in Großaufnahme vorgegebene Pfade entlang, auf denen Euch alle Nase lang jeweils drei Orks, Ritter, mutierte Echsen und anderes lichtscheues Gesindel mit blankem Stahl an die Gurgel wollen. Ihr wehrt Euch mit herumliegenden Waffen à la Morgenstern, Einhänder, Krummschwert, Lanze oder Armbrust und sammelt bei Gelegenheit Magie-Amphoren für Zauber-Specials, Essen und Gold ein, mit dem Ihr am Level-Ende beim Händler bessere Waffen und Ausrüstung kaufen könnt. Was mich nun primär in dieser Version bei *Legend* gestört hat, ist die Tatsache, daß Ihr bei jedem Treffer der Feinde Eure Waffe fallen laßt und erst im Getümmel mühsam wieder aufsammeln müßt – ganz im Gegensatz zur Gegnerschaft, deren Klängen mit Kleister an den Händen festgeklebt zu sein scheinen. Außerdem bewegen sich die Figuren noch ein wenig zu schlaksig und träge – es fehlt an



Der nächste Bösewicht wartet schon auf einem Felsvorsprung auf Euch.

ziemlich viel aus) irgendwann mürbe, ohne etwas von diesen Dingen mitbekommen zu haben. Nachdem Ihr auch noch einen Boßgegner flachgelegt habt, dessen Energieleiste trotz härtester Angriffe nur mikrometerweise schrumpft, kommt Ihr dann doch noch in den Genuß oben erwähnter Boni. Im Moment krankt *Legend* noch am monotonen Loop-Levelaufbau (drei Gegner verdreschen, dann die nächsten drei usw.), das dem *Final-Fight*-Sub-Genre seinerzeit die Luft ausgehen ließ. Außerdem sollte man den Schwierigkeitsgrad noch etwas senken, denn in dieser Version kommt Ihr mit Euren paar mickrigen Leben dank erbitterten Widerstands der Monster noch nicht allzu weit. Warten wir also ab, was aus *Legend* letztendlich wird. rk

INFO

System: PlayStation
 Name: Legend
 Genre: 3D-Final-Fight-Clone
 Hersteller: Toca/Funsoft
 Geplanter Erscheinungstermin: Ende September 1998



Das aufgesammelte Gold wandelt Ihr am Ende jeder Stage in neue Items um.

dant wieder mit dabei und verhalf dem scrollenden, mittelalterlich gestylten Hack'n'Slay-Epos (wird von Funsoft selbst witzigerweise *Beat'em-Up-Adventure* genannt) in ein zeitgemäßes 3D-Gewand.

Ihr begleitet einen von drei Palastwachen auf seinem ganz persönlichen Rachefeldzug gegen die dämonischen Entführer des geliebten Königs und



Immer aufpassen, daß Ihr nicht von zwei Seiten angegriffen werdet!

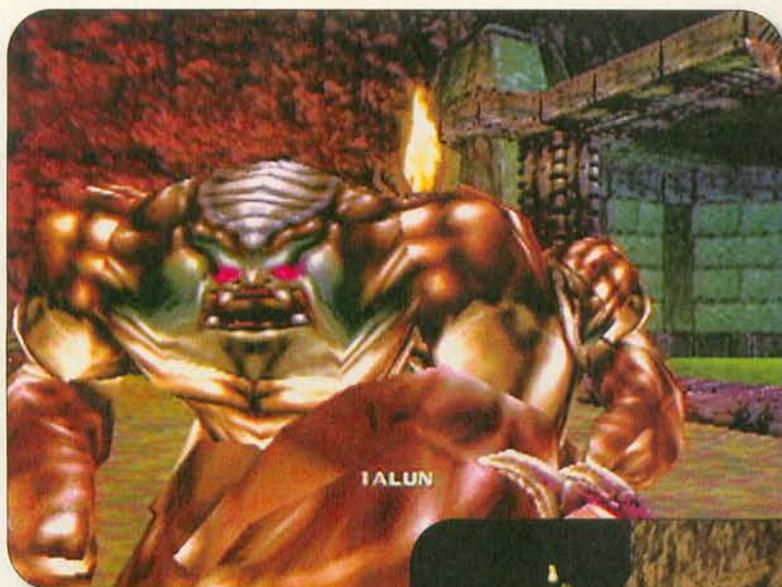
Dynamik. Ein bißchen mehr Abwechslung könnte auch noch eingebaut werden: Das Fact-Sheet spricht zwar von versteckten Geschicklichkeitstests wie Armbrust-Schießen oder Wagenrennen, beim Anspielen wurden wir aber nach dem Verdreschen des hundertsten Level-Gegners (halten alle



Nach jedem der endlos langen Level könnt Ihr beim Händler um die Ecke shoppen gehen.



Drei Helden stehen zur Wahl - eine weitere Parallele zum klassischen *Final Fight*



Im HiRez-Mode sehen die fiesen Monsterbacken aus der Nähe gleich um einiges attraktiver aus.

Wie ungezogen: Der Knabe rechts hat eine dicke Galling-Gun auf uns gerichtet.

Jeder der bösen Buben verfügt über eine individuelle Waffe wie z.B. hier ein Schwert.



Die Tage werden kürzer, die Überraschungen vor dem anvisierten *Turok 2*-Release dafür um so größer. Acclaim ergreift auf dem Nintendo 64 die Initiative und läutet noch vor Big-"Second"-N einen neuen Standard bei Action-Spielen ein. Ganze drei Levels wurden uns in der revolutionären Hi-Res-Auflösung (640x480) präsentiert, die einen verdammt schmucken und fließenden



den Eindruck hinterließen. Zumindest ist das Scrolling nicht signifikant langsamer als in der Low-Res-Variante.

Um sich weitere Geschwindigkeitsvorteile zu verschaffen, steht eine bildschmälernde Letterbox-Option zur Verfügung. Neben einigen Sportspielen die bereits

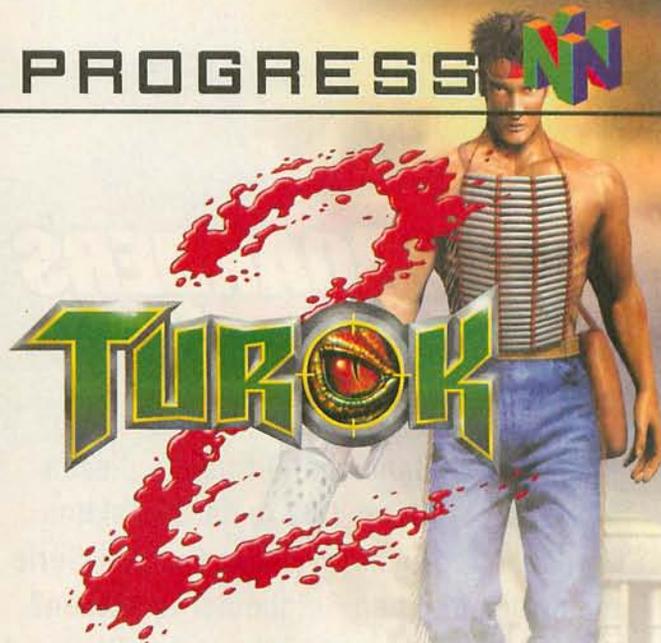
erfolgreich die höhere Auflösung nutzen, ist *Turok 2* damit der erste Action-Kracher der sich das verlockende Hardwarefeature zu nutze macht. Der Haken an der Geschichte, um in den Genuß der Edelohtik zu kommen, benötigt man eine 4-MByte-RAM-Erweiterung, die anstelle des Jumper-Paks auf der Geräteoberseite eingesteckt wird. Und es gibt noch eine Überraschung: Der Verkaufs-



Auch der Flammenwerfer hat in der hohen Auflösung an brennender Brisanz gewonnen.



Huch, das nimmt ja gar kein Ende mehr. Da hilft nur noch eisern draufhalten!!!!



Von Deutschland bis über die texanische Grenze folgte Video Games den Spuren der HiRez-Bestien. Mit einem Grafikfeuerwerk sondergleichen präsentierte Acclaim die bisher beeindruckendste *Turok 2*-Fassung.

INFO

System: Nintendo 64
 Name: Turok 2
 Genre: 3D-Action-Shooter
 Hersteller: Acclaim/Iguana
 Geplanter Erscheinungstermin: Ende November 1998

preis für das mittlerweile auf stolze 256 MBit angewachsene Modul schmilzt auf schlappe 99 DM hin. Das RAM-Pak ist hierbei natürlich nicht enthalten und ein spezielle Bundle-Version ist laut Acclaim ebenfalls nicht geplant. Beim Release in Deutschland wird das 4 MB-MemPak möglicherweise noch nicht erhältlich sein. Der Verkaufsstart ist übrigens weltweit gleichzeitig gegen Ende November. Da werden alte Erinnerungen an *Turok 1* wach, bei dem damals die Käufer mangels Mem-Pak eine Zeitlang ohne Speichermöglichkeit auskommen mußten. Allerdings muß fairerweise erwähnt werden, daß der Hi Rez-Mode eigentlich nur als Zusatz-Goodie gedacht ist, was das Monster-Schlachten im gewohnten Grafikmode spielerisch nicht minder interessant macht. Alles weitere hängt nun im Prinzip von Nintendo Europe ab. Offiziell soll die Speichererweiterung auch hierzulande noch im November erscheinen – der Preis liegt bei ca. 60 DM. Denkbar wäre auch ein Bundle mit einem potentiellen Top-Seller wie z.B. *Rouge Squadron*, wie man bereits das RumblePak unter die Leute gebracht hat. ws



COOLBOARDERS 3

Neben *Crash Bandicoot 3* trudelte diesen Monat ein weiteres CB3 in der Redaktion ein. Lohnt es sich, für Sonys Boarder-Serie ein drittes Mal den Geldbeutel zu zücken? Wir haben schon mal einen ersten Blick auf den Schnee von morgen geworfen.

Der Entwicklungsauftrag für *Cool Boarders 3* wurde (wegen mäßigem Erfolg des Vorgängers von UEP Systems?) diesmal an die "989 Studios" erteilt, welche sich auch gleich um zahlreiche Optionen gekümmert haben, die jeden noch so entfernten Aspekt des Snowboard-Sports berücksichtigen. Nach der Entscheidung für Practice, Single Event oder Turnier und den Schwierigkeitsgrad (Rookie/Veteran/Pro) könnt Ihr Euch zunächst für einen von drei Bergen (Powder Hill, Mount Koji oder Devil's Butt) entscheiden, wobei drei weitere erst noch erkämpft werden wollen. Auf jedem Terrain kann dann in einer von sechs Disziplinen gen Tal gefahren bzw. geflogen werden. Bei "Downhill" (zu deutsch Abfahrt) geht es nur um die schnellste Zeit auf einer festgelegten Piste, bei "Boarder X"



Grafisch und schneetechnisch hat man – wie bei einem dritten Teil ja wohl auch zu erwarten ist – Fortschritte gemacht, wenn auch noch kein 1080-Ambiente dabei herausprang.

surft Ihr mit drei Konkurrenten gleichzeitig auf einer noch ziemlich freizügig gesteckten Streck, wobei im Kampf um die Plazierungen auch der Fäuste-Einsatz à la *Road Rash* möglich ist. Natürlich könnt Ihr auch an einem klassischen Slalom teilnehmen oder Eure Sprungkünste auf der Half Pipe zeigen. Für Freunde des "Big Air" steht eine riesige Sprungschanze für artistische Aktionen auf dem Programm. Die Höhe eines Jumps wird dabei durch eine kleine Anzeige am rechten unteren Bildschirmrand kontrolliert. Hüpfet Ihr wie ein Wilder durch die Gegend, muß Euer Schützling zwischendurch auch mal eine Pause einlegen. Wem das noch nicht reicht, der darf im "Slope Style"-Modus seine Künste auf dem Board beweisen. Materialtechnisch wurde ebenfalls auf Vielfalt geachtet. Ihr könnt aus Dutzenden von Brettern der Kategorien Freeride, Alpine und Freestyle auswählen und Euch normal oder im Goofy-Stil draufstellen. An Boardern selbst herrscht natürlich auch kein Mangel: 13 Charaktere vom süßen Blondie bis hin zum harten Hund stehen



Im 2-Player-Mode wird das Blickfeld durch ein breites Anzeigenfeld eingeschränkt.

zur Verfügung. Der Schnee in *Cool Boarders 3* macht schon jetzt eine sehr gute Figur, wenn auch die Klasse eines 1080 *Snowboarding* voraussichtlich nicht erreicht werden wird. Dennoch steht Boarding-Fans ein exzellenter Titel mit guten Aussichten auf die PlayStation-Genre-Referenz ins Haus. rk



INFO

System: PlayStation
 Name: Cool Boarders 3
 Genre: Snowboard-Simulation
 Hersteller: 989 Studios/Sony
 Geplanter Erscheinungstermin: Winter 1998



Im Slalom-Parcours müßt Ihr schon ein geschicktes Händchen haben, um nicht an haufenweise Toren vorbeizufahren.



In punkto Ausstattung und Spielmodi dürften bei CB3 alle Wünsche von Boarding-Freax erfüllt werden - es gibt fast nix, was nicht drin ist.



Mit Vollgas in die nächste Wüsten-Stadt – in punkto Speed, Sound und Umgebungsgrafik hat Moto Racer 2 schon jetzt die Nase vorn.

Beim Rennspiel-Subgenre Biker-Games ist Electronic Arts mit seinem Duo *Road Rash* und *Moto Racer* (VG-Spielspaß 83 Prozent) inzwischen der unangefochtene Platzhirsch. Vor allem das Delphine-Produkt MR hat den Spieler seinerzeit mit der Mixtur aus genialem Geschwindigkeitsrausch auf Straßenmaschinen (bis zu 340 km/h) und coolen Stunt-Rennen auf Geländemaschinen restlos überzeugt. Diese erfolgreiche Mischung hat man nun auch beim Nachfolger inklusive des kompletten Menü-Designs und der einfachen Analog-Steuerung (linker Stick: Richtung, rechter Stick: Gas/Bremse, R2: Turbo/Stunts) beibehalten. Ihr könnt Euch nun Euren Traum-Grand-Prix aus über 35 sagenhaften Strecken (!) mit den

was will das Rennfahrerherz mehr? Wollen wir hoffen, daß es dieses coole Feature auch wirklich in die verkaufsfertige Version schafft, denn bei EA muß man in diesem Fall vorsichtig sein: Bei *V-Rally* befand sich seinerzeit in den Preview-Versionen auch ein Strecken-Editor im Spiel, der aber schließlich, aus welchen Gründen auch immer, leider gecancelt wurde. Besondere Beachtung sollte auf alle Fälle noch der aufpeitschende Bad-Ass-Hard'n'Heavy-Soundtrack finden, der selbst bei Hassern dieser Mu-



The King of Bikers ist zurück! EA präsentiert den Nachfolger des einzigen ernstzunehmenden Zweiradspektakels auf der PS, das mit einem genialen Feature aufwartet.



sikrichtung (so wie ich...) genau die richtige Rennstimmung erzeugt und meiner Meinung nach zu den besten Soundtracks überhaupt gehört. Mit dem Schwierigkeitsgrad stimmte es in unserer Alpha-Version noch nicht ganz: Die Cross-Rennen gewinnt Ihr auch einhändig, während auf den fiesen Straßenkursen trotz schweißnassen Händen oft nicht mehr als einer der hinteren Ränge herauspringt. Das liegt u.a. an der fiesen Kurssetzung in Kombination mit höherem Speed. Wenn man das bei Delphine

INFO

- System: PlayStation
- Name: Moto Racer 2
- Genre: Motorrad-Fun-Racer
- Hersteller: Delphine/EA
- Geplanter Erscheinungstermin:** Winter 1998



Mit dem Streckeneditor könnt Ihr Euch Euren Wunsch-Kurs basteln. Die roten Teile sind nicht erlaubt.

Zig Spiel-Modi laden zum Ausprobieren ein: Ihr könnt Gelände-Maschinen und Straßen-Bikes besteigen.



Zum Vergleich hier die PC-Version, die grafisch noch einen Tick besser wirkt.



Auf dem selbstentworfenen Kurs zu heizen - what a fun!

Themen Großstadt, Amazonas-Dschungel, Sahara und englische Regenlandschaft zusammenstellen. Wem das noch nicht reicht, für den bietet *Moto Racer 2* auch noch einen Strecken-Editor, mit dem Ihr Euren Wunschkurs in einer kinderleicht zu bedienenden Oberfläche zusammenbasteln könnt: Kurven und Gefälle stufenlos einfügen, Checkpoints setzen, Landschaftsdetails auswählen und schließlich eine Testfahrt starten,



Die Cross-Rennen gewinnt Ihr meist ohne Mühe, während auf der Straße viel Joypad-Feeling nötig ist.

neben dem – allerdings nicht übermäßig auftretenden – Pop-Up-Syndrom einigermaßen in den Griff bekommt, erwartet uns ein wahrhaft würdiger Nachfolger eines Klassenspiels. Vielleicht entscheiden sich die Designer bis dahin ja noch, ein paar mehr Landschaftsszenarios mit ins Programm zu nehmen. Dies würde dem Langzeit-Fun beim Entwerfen neuer Strecken sicherlich zu gute kommen.



Einige der originellsten Spielideen, die je erdacht wurden (z.B. *Lemmings*, *Unirally* oder *GTA*) stammen von DMA Design. Seit fast drei Jahren werkeln die kreativen Schotten nun bereits an einem neuen, nicht minder abgedrehten Konzept, in dem es unter anderem um Verhaltensforschung, die Evolution auf Raumschiffen und schwebende Schafe geht...

Info

System: Nintendo 64
 Name: Space Station Silicon Valley
 Genre: Jump'n Run
 Hersteller: DMA/Take 2 Interactive

Geplanter Erscheinungstermin:
 Oktober 1998



Das ist sie, die Raumstation mit den vier Klimazonen.



Um zu verstehen, was hier überhaupt gespielt wird, müßt Ihr wissen, daß die SSSV zugrundeliegende Geschichte weit in der Zukunft angesiedelt ist. Im übernächsten Jahrtausend sind Experimente, wie jenes, eine riesige, künstliche, mit Robotertieren bestückte Raumstation zu bauen, um die Evolutionsprozesse Künstlicher Intelligenz zu studieren, nichts ungewöhnliches. Dummerweise gerät das fliegende Luxusforschungsprojekt bereits beim Jungferflug außer Kontrolle und taucht erst tausend Jahre später wieder mit Kollisionskurs auf die Erde auf. Nachdem zwei Spezialeinheiten der Marines kläglich gescheitert sind, "Silicon Valley" von seinem gefährlichen Kurs abzubringen, liegt es nun an Euch, in



Als Hippo seid Ihr leider extrem langsam.

die Rolle von Dan Danger zu schlüpfen und gemeinsam mit EVO, einem hochintelligenten Roboter, herauszufinden, was in den letzten paar Hundert Jahren an Bord geschehen ist und wer dort die Zügel in der Hand hält.

Bei einem Erkundungsflug kommt es zwischen Dan und seinem Sidekick zum Streit, weshalb das Shuttle mit der Raumstation kollidiert und EVO durch



Eure Spielfigur besteht lediglich aus einem Mikrochip, der laufen kann. Da aber alle Tiere im Spiel Roboter sind, könnt Ihr diese überwältigen und Euch deren Fähigkeiten zu Nutze machen.

die Wunschtzscheibe geschleudert wird. Hierbei wird Dans Gehilfe ziemlich ramponiert – alles was übrigbleibt ist seine Black Box in Form eines krabbelnden Mikrochips. Eure Aufgabe besteht nun darin, den EVO-Chip durch die verschiedenen Klimazonen (Europa, Arktis, Wüste und Dschungel, bestehend aus jeweils sechs bis acht Leveln), zu dirigieren und herauszufinden, was Sache ist.

Erschwert wird die Mission dadurch, daß EVO in seiner mickrigen Form recht verwundbar ist und alle Tiere, die Euch begegnen, über die Jahre mutiert sind und nicht mehr nur jene Verhaltensweisen an den Tag



Geil, ein bewaffneter Eisbärpanzer!

legen, welche man von ihnen gewohnt ist. So begegnen Euch am Anfang zwar auch ganz normale Hunde. In anderen Gegenden, wo diese Spezies nicht überlebensfähig war, trifft Ihr dann auf Hunde mit Rädern, die Raketen abfeuern können und in noch unwirtlicheren Regionen haben dieselben Hunde Flügel ausgebildet und besitzen die Fähigkeit, Bomben abzuwerfen. Trotz all dieser Mutationen funktionieren aber die meisten Grundinstinkte, die in alle Tiere zu Beginn einprogrammiert wurden, immer noch: Schafe scharen sich z.B. um einen Bock und rennen vor Hunden oder Füchsen davon. Da alle Wesen bloß künstlicher Natur sind, und EVO ja auch mechanischen Ursprungs ist, kann er die Kon-

trolle über alle Wesen (insgesamt über 30 verschiedenen Arten, Unterarten nicht mitgezählt) auf Silicon Valley – einschließlich derer Fähigkeiten und Waffen – übernehmen, indem er einfach auf sie drauf-, bzw. genauer gesagt in sie hineinspringt. Allerdings wird dabei nicht nur Euren grauen Zellen einiges abver-



langt, vor allem der Gehörnerv muß Strapazen erleiden: Die böse Macht, welche das Arche-Noah-Forschungsraumschiff unter seine Kontrolle gebracht hat und gleichzeitig das borddeigene Lautsprechersystem bedient, steht nämlich leider auf extrem seichte 50er-Jahre-Cocktail-Bar-Mucke. In jedem Level stehen unzählige Boxen herum, aus denen mal lauter und mal leiser – je nach Eurer Entfernung zum nächsten Speaker – ununterbrochen diese Musik ertönt. Wenn es einem gar zu viel wird, kann man sich aber immerhin eines Tieres mit Waffe bemächtigen und der Berieselung z.B. durch Raketenbeschuß einen zeitweiligen Riegel verschieben.

Der Grundansatz, dauernd neue Spielfiguren zur Verfügung zu haben und überlegen zu müssen, welches Tier mit welchen Fähigkeiten einen wohl weiterbringt, birgt durchaus seinen Reiz. Inwieweit dann letztlich alle Elemente (Schwierigkeitsgrad, Geschwindigkeit, Sound) so aufeinander abgestimmt werden, daß der Spielspaß wieder in jene schwindelerregenden Höhen von DMAs übrigen Hits vorstößt, werden wir in wenigen Wochen wissen. Ein ganz besonderes Spiel ist SSSV auf alle Fälle jetzt schon.

the ultimate adventure RUSHDOWN



Hindernisse gibt's zahlreich und in mehreren Sorten.

Pessimisten unter Euch sagen. Dabei wissen sie noch gar nicht, daß die Kurse in *Rush Down* extrem lang und fordernd sind. Wer sich mit Snowboarding auskennt, wird über das Verhalten des Shredders zwar lachen, von der Geschwindigkeit jedoch begeistert sein – wer genug Adrenalin im Blut hat, sieht gnädig über die unnatürliche Fahrweise hinweg. Das Mountainbike fährt sich eher

wie ein Cross-Motorrad, allerdings eins mit sehr wenig PS: Bei Steigungen geht der Topspeed drastisch nach unten. Das



Extrem Kajak downhill – Terror!

Snowboards sind wirklich keine Seltenheit mehr in Konsolenspielen. Mountainbikes machen sich dagegen schon eher rar, und Kajaks waren bisher noch nirgendwo vertreten. Alle drei Sportgeräte bringt *Rush Down* unter einen Hut, bzw. auf eine CD. Das von Canal+ Multimedia entwickelte Spiel versetzt Euch in die Lage, auf fünf Kontinenten mit den drei Gefährten so richtig die Sau rauszulassen. Was das bedeutet? Jeweils einen Kurs pro Land und Disziplin mit aberwitzigem Speed von Start bis Ziel hinter Euch zu bringen. Nun gut, noch ein Rennspiel, werden jetzt die

Kajak, nun ja ... In der Redaktion ist noch niemand Kajak gefahren. Auf jeden Fall ist das Ruderbötchen das gemütlichste Teil im Spiel. Gemütlich heißt jedoch nicht leicht – durch das geringe Tempo wird es deutlich schwerer, enge Kurven zu fahren und die teilweise recht engen Zeitlimits einzuhalten.



Gleich kommt ein Tunnel, in dem Steine im Weg liegen.

Auf den 15 unterschiedlichen Strecken unterhalten Euch bislang ein paar Soundeffekte, die sicher noch verbessert werden, und eine Menge abgedrehter Musikstücke, die allein schon ein Grund sind, sich das Spiel zuzulegen. Ihr dürft Euch entweder pro Kurs ein festgelegtes Lied anhören oder die Jukebox auf Shuffle stellen, damit Ihr beim Nichterreichen eines Checkpoints mit neuer Mucke motiviert werdet. Bis Oktober müßt Ihr Euch aber noch gedulden. *af*

INFO

System: Playstation
 Spieltyp: Rush Down
 Genre: Rennspiel
 Hersteller: Canal+ Multimedia
Geplanter Erscheinungstermin:
 Oktober 1998



Die Bojen warnen vor gefährlichen Stellen.



Die verschiedenen Fahrer(innen) erhalten wohl unterschiedliche Eigenschaften.

Kleiner Auszug aus unserem Programm...

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad	65,00
Passport Adapter (HDMI)	80,00
All Star Tennis '99 (PSX)	100,00
Alundra (PSX)	100,00
Atlantis (PSX)	100,00
Azure Dreams (PSX)	100,00
Banjo-Kazooie (HDMI)	95,00
Bio-Freaks (PSX/HD)	90/110,00
Bomber Man Hero (PSX)	100,00
Brave Fencer (JAP)	145,00
Breath of Fire III (PSX)	100,00
Buck Bumble (HDMI)	90,00
Cardinal Syn (PSX)	90,00
Chopper Attack (HDMI)	135,00
C&C: Gegenschlag (PSX)	100,00
Colin McRay Rally (PSX)	100,00
Dead or Alive (PSX)	100,00
Deathtrap Dungeon (PSX)	105,00
Dream (PSX)	100,00
Explorer (PSX)	80,00
F-1 World Grand Prix (HDMI)	95,00
5th Element (PSX)	100,00
Game Buster (HDMI/PSX)	105/100,00
GGX (HDMI)	135,00
Gran Turismo (PSX)	90,00
Heart of Darkness (PSX)	100,00
International Soccer '98 (PSX/HD)	100,00
MediEvil (PSX)	100,00
Micro Machines V3 (PSX)	55,00
Motor Racer 2 (PSX)	100,00
Nascar '99 (PSX)	100,00
NBA Courtside (HDMI)	100,00
NBA Jam '99 (HDMI)	100,00
Need for Speed 3 (HDMI)	100,00
N2O (PSX)	100,00
Metal Gear Solid (JAP)	145,00
Parasite Eve (US)	120,00

Alle Sendungen
versandkostenfrei!

MISSION-IMPOSSIBLE

TOPSPIEL

Mission Impossible (HDMI) 100,00

Täglich Top-Neuheiten aus:

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Tekken 3 (PSX) 100,00

Quest 64 (HDMI)	155,00
Road Rash 3D (PSX)	100,00
Tomb Raider 2 (PSX)	105,00
Tomb Raider 2 Lösungsbuch	25,00
Saga Frontier (US (PSX)	110,00
1080° Snowboarding (HDMI)	100,00
Soukaigi (JAP)	140,00
Turok 2 (ENG/HDMI/PSX)	110,00
Ubik (PSX)	100,00
Virus (PSX)	100,00
Wild Arms	100,00
Wild 9 (PSX)	100,00
WUF: Warzone (PSX/HDMI)	100/110,00

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

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

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

Telefon 07 11 . 22 29 10 - 30/50

Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmittel)

Jetzt auch in Heilbronn • Kilian Strasse 7
(Kilian Passage) • 74072 Heilbronn • (kein Versand)

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

Danisch Medien • Grafikdesign • 71429 Leonberg • 0 71 52 - 92 37 20

JACKIE CHAN'S STUNTMASTER

Das wurde aber auch Zeit: Nun hat die Ikone des Hong-Kong-Action-Kinos endlich sein eigenes Spiel bekommen. Schlüpf in die Haut von Jackie Chan bei seinem neuesten Dreh.



Jackie Chan's Stuntmaster verbindet klassisches 2D-Gameplay mit 3D-Szenarien - in dieser Preview-Version allerdings nicht in der Wild-9-Klasse.

Wie es sich für den asiatischen Martial-Arts-Filmstar Jackie Chan (Meister aller Klassen, Tokyo Powerman) gehört, der inzwischen Hollywood-Luft schnuppert und angeblich alle seine Stunts selbst macht, habt Ihr im Spiel keine Leben, sondern Drehversuche - drei Stück an der Zahl - zur Verfügung, um eine Aufnahme, sprich Level, in den Kasten zu bekommen. Wir konnten schon mal auf den Dächern einer fernöstlichen Metropole Jackies Fähigkeiten auf die Probe stellen. In einem 3D-Szenario mit fest vorgegebenen Wegen à la Crash Bandicoot turnt Ihr auf Markisen herum, weicht Seilbahnen aus (mitten in der Stadt?) und prügelt bei Bedarf das komplett angetretene Sammelsurium an auftauchenden Schurken mit Tsukis (Punch) und Geris (Kicks) von den Dachziegeln. Dazwischen warten alle möglichen Arten



von Geschicklichkeitsprüfungen auf Euch: Auf schmalen Graten wandern, Zick-Zack-Sprungkombinationen meistern, heißen Luftströmen ausweichen, die Euch in die Tiefe pusten wollen, und sich an einem Seil in die Tiefe hangeln. Grafisch erinnert das Jackie

Chan-Abenteuer in dieser frühen Alpha-Version an den Stil von Captain Blasto (Test in VG 7/98: Spielspaß 69 Prozent). Das bedeutet, die Texturen sind noch nicht allzu vielfarbig gehalten - um es galant zu umschreiben. Das tut dem Spielspaß aber keinen Abbruch, denn das Umherstreifen auf den Dächern mit diversen Jump'n'Run-Kapriolen in Kombination mit einer Prise Final Fight in 3D hat uns schon ziemlich gut gefallen. Bis zur Fertigstellung sollten die Designer aber noch darauf achten, daß sie nicht den gleichen Fehler wie seinerzeit die Crash-Macher begehen: die Sprünge in die Tiefe mangels ausreichender Orientierung jedesmal zu einem Himmelfahrtskommando zu machen. Bekommt man das in den Griff und erweitert noch die Schlagpalette, erwartet Euch ein Action-Hüpf-Bonbon für eine Menge unterhaltsame Stunden. rk



Gegner sind lästig und halten Euch nur von den coolen Jump'n'Run-Herausforderungen ab.

INFO

System: PlayStation
 Name: Jackie Chan
 Genre: 3D-Action Jump'n Run
 Hersteller: Sony
 Geplanter Erscheinungstermin: Winter 1998



Erste Levelzeichnungen sind fast aller Spiele Anfang.



Ein wenig mehr Texture-Abwechslung könnte JC schon noch vertragen.



So sollen die Dächer Hong Kongs in der fertigen Version aussehen.



Der erste Level getaltet sich noch relativ einfach, dennoch sind Eure drei Leben bei kleinsten Unachtsamkeiten schnell futsch.



Wie schon beim ersten Crash Bandicoot sind 3D-Sprünge hier noch schwer zu kontrollieren und erfolgreich anzubringen.



Aus detaillierten, farbigen Skizzen werden bei Interactive Studios die einzelnen Stages - wie diese Stadt in den Lüften - entworfen.

Wie erweckt man im hart umkämpften 3D-Jump'n'Run-Sektor noch Aufmerksamkeit - vor allem auf dem N64, das mit seinem limitierten Texture-Speicher sowieso keine großen grafischen Quantensprünge zuläßt? Am ehesten wahrscheinlich durch innovatives Charakter-Design und damit verbundene Gameplay-Features, dachte sich wohl Interactive Studios. Zunächst klingt die Story-Line von Glover noch nach

durch dieses Mißgeschick ebenfalls verlorengegangenen sieben Kristallen (den Hauptenergiequellen des Königsreiches) schicken. Witzig: Glover läuft auf seinen Fingern, kann Bälle jonglieren und auf Gegner werfen, auf Kugeln balancieren und so über Gewässer gelangen und mit selbigen dribbeln (Fußball?).

Außerdem kann der kuriose Charakter Zaubersprüche auf Bälle loslassen, sie dadurch z.B. in Bowling-Kugeln verwandeln und damit Wände einschießen oder mit einem Metall-Ball in tiefen Seen auf Fischjagd gehen.



Hasbros *Glover* scheint da mit einer Reihe innovativer Features auf dem richtigen Weg zu sein.

kultige Gegner vom Schlage eines Frankenstein-Geistes und fliegende Fische treffen, und austricksen müssen. Obwohl *Glover* in dieser frühen Version noch kein direktes Suchtgefühl beim Spielen erzeugt, sind die Ansätze dennoch sehr vielversprechend. Mit Dämmen, Tunnels, Schrägen, Seitenwind und Wasserszenarios hat unser kleiner Handschuh alle Hände voll zu tun, den ihm anvertrauten Ball nicht zu verlieren. Wer die Kugel versehentlich über eine Kante bugsiert, muß den Rückweg erst wieder finden. Wir sind auf jeden Fall gespannt auf das fertige Spiel im Oktober.

INFO

System: Nintendo 64
 Name: Glover
 Genre: 3D-Jump'n'Run
 Hersteller: Interactive Studios/
 Hasbro Interactive
Gepilant Erscheinungstermin:
 Oktober 1998



Im Geisterschloß trifft Ihr allerlei spukige Gestalten.

typischem Plattform-Klischee: In einem fernen Land abseits unserer Zeitrechnung lebt ein weiser, alter Magier, der tolpatschigerweise durch einen fehlgeleiteten Zauber seine beiden magischen Handschuhe (engl. Gloves) aus dem Turmfenster seiner Alchimistenküche fallen läßt. Während der eine natürlich in die Hände böser Mächte gerät und damit Euer ständiger Gegenspieler in Form diverser Endgegner in den sieben Welten (mit über 20 Levels) ist, müßt Ihr den anderen Handschuh auf die Suche nach den dummerweise



Als echter Handschuh beherrscht Glover einige technische und taktische Tricks.

Grafisch gesehen ähnelt *Glover* sehr dem *Mario-64*-Stil mit einem Ensemble süßer Figuren und Puzzle-elementen. Ihr werdet auf Eurem beschwerlichen Weg durch Windschlösser wandern, Wüsten durchqueren, Eisgebiete durchkämmen und

die Wüstenbodentextur ist schon mal atmosphärisch gut gelungen.



Die Wüstenbodentextur ist schon mal atmosphärisch gut gelungen.



In der Eiswelt müßt Ihr mit beweglichen Schneebällen kleine und große Puzzles lösen.



Starshot

Ob das frühere *Space Circus* jetzt *Starshot* heißt, weil das frühere *Laguna* jetzt Infogrames Deutschland ist, weiß keiner. Das Spiel ist auf jeden Fall fast fertig.

INFO

System: Nintendo 64
 Name: Starshot
 Genre: Action-Adventure
 Hersteller: Infogrames
 Goplatzer Erscheinungstermin: Winter 1998

Das Zirkusleben ist hart. Egal, ob man gut oder schlecht drauf ist, das Publikum will gnadenlos unterhalten werden. Das gilt auch in der Zukunft, wenn intergalaktische Unternehmen in Raumschiffen von Stern zu Stern reisen, um ihre Attraktionen an Mann, Frau und Alien zu bringen. Daß dies bei der fiesen Konkurrenz gar nicht so einfach ist, werdet Ihr im

Laufe des Spiels merken. Der "Space Circus" (die Guten) und der "Virtual Circus" (ratet mal) liegen seit jeher im Clinch miteinander und bekämpfen sich, wo immer es geht. Als der Space Circus an der Welt Tensuns ankommt und seine Werberakete auf den lokalen Raumbahnhof zusteuert, passiert das Unvermeidliche: Die Konkurrenz zerstört die lebenswichtige Werbung, die örtlichen Behörden schlafen und die Bank schickt Euch einen Kamikaze-Roboter, der Euch bei nicht bezahlten Schulden in Atome zersprengt. Die besten Voraussetzungen für ein unterhaltsames Spiel also.

ert, passiert das Unvermeidliche: Die Konkurrenz zerstört die lebenswichtige Werbung, die örtlichen Behörden schlafen und die Bank schickt Euch einen Kamikaze-Roboter, der Euch bei nicht bezahlten Schulden in Atome zersprengt. Die besten Voraussetzungen für ein unterhaltsames Spiel also.

Ihr übernehmt die Rolle von Starshot, der im Auftrag des Zirkusdirektors Starcash das Unternehmen retten soll. Euch zur Seite steht Willfall, eine kleine Rakete, an der Ihr Euch unter bestimmten Umständen festklammern dürft, um zu fliegen. Das ist leider viel zu selten der Fall - *Starshot* ist ein Action-Adventure mit knüppelhaften Jump'n'Run-Einlagen. Grund dafür ist die Kameraführung, die mit Hilfe der mehr oder weniger präzisen Steuerung genaue Hüpfert stark erschwert. Ihr dürft die Kamera zwar sehr frei positionieren, in vielen Situationen bleibt Euch dafür aber einfach keine Zeit. An diesen Punkten sollte dringend noch ein wenig gefeilt werden.

Davon abgesehen bietet *Starshot* eine Unmenge Details und die mit Sicherheit größten Spielwel-

gen. Der Ablauf des Spiels erinnert an einen Mix aus Mario und Tomb Raider: Ihr hüpfet und ballert Euch einen Weg durch die Welten, sammelt Bonusgegenstände auf und findet Hinweise auf die üblen Machenschaften des Virtual Circus, die Ihr auch sogleich vereitelt. In der ersten Welt zwingt Ihr das Raumschiff der Kontrahenden zum Start, indem Ihr erst einen Schalter findet, der die Landstützen freilegt und diese anschlie-

Vorsichtig steuern, sonst ist ein Leben weg.

ßend von ihrer Verankerung befreit. Hinweise geben Euch Info-Ballons, Munition und Sprit für Rakete und Raumschiff sind kleine Polygonsternchen.

In der relativ kurzen Zeit, die uns das Vorab-Modul zur Verfügung stand, wurde auf jeden Fall klar, daß *Starshot* sehr abwechslungsreich, schwer und vor allem groß ist. Es werden nach dem Kauf mit Sicherheit einige Wochen (wenn nicht gar Monate) vergehen, bevor Ihr den Virtual Circus dressiert habt. An der Kameraführung (oder ihrem Zusammenspiel mit der Steuerung) muß sich noch etwas tun. Zwischen Nikolaus und Weihnachten sollte das Game zu haben sein - etwa zur gleichen Zeit findet Ihr bei uns auch einen Test.



Starshot wandert auf seiner Suche nach Zirkusattraktionen durch die unterschiedlichsten Level, die eines gemeinsam haben: Sie sind unglaublich abgedreht.



Unterschiedlichste Puzzles fordern Eure grauen Zellen in *Starshot* heraus.



Wer Höhenangst hat, sollte die Finger von *Starshot* lassen.



Die Welten sind schlichtweg riesig.

ten, die bislang auf einem N64 zu sehen waren. Selbst mit Hilfe eines Cheats, der Euch zum Dauereinsatz der Rakete befähigt, braucht Ihr eine ganze Weile von einem Eck des ersten Levels zum anderen. Wenn Ihr zu Fuß unterwegs seid, solltet Ihr schon etwas Ausdauer mitbrin-

Das T&T-Headquarter vermeldet: Sommerferien auch im Süden vorüber, in allen Postwannen herrscht wieder regulärer Betrieb, und der Hausbote keucht gar wieder mächtig. Die Sache mit dem Dicken-Ende-Rätsel habt Ihr sogar so ernst genommen, daß unsere Redaktionsassistentin ein eigenes Fach



dafür anlegen mußte (und das trotz der lausigen Gewinnaussichten). Alle Achtung! Damit das nicht wieder vorkommt, haben wir diesmal einfach den Schwierigkeitsgrad radikal erhöht. Mal sehen, ob's doch wer rauskriegt. Frohe Entlaubung auch und bis demnächst in diesem Theater.

DES RÄTSELS LÖSUNG

In dieser Rubrik melden sich unsere Experten zu Wort, um Euch auf rechten, mitunter jedoch ziemlich verschlungenen Pfaden durch die neuesten Abenteuerwelten zu begleiten...

NINTENDO 64



Arne Schmidt aus Fulda gebührt der Dank für die erste fehlerfreie Komplettlösung, die den Weg durch alle Level, zu allen Puzzleteilen, allen Jinjos, allen Endgegnern und allen Cheat-Büchern beschreibt. Da B-K nicht linear ist, gibt es auch noch andere Möglichkeiten das Modul durchzuspielen. Dieser Weg hier gehört allerdings mit zu den besten. Jinjos sollten übrigens immer "auf der Durchreise" eingesammelt werden, da sie manchmal in der Nähe von Puzzleteilen versteckt sind. Angaben in Klammern bezeichnen den Move, der benötigt wird, um ein Rätsel zu lösen. "1.", "2.", "3.", usw. bezieht sich natürlich nicht auf die einzelnen Schritte, um ein Puzzleteil zu bekommen. Jede der Zahlenangaben bezeichnet vielmehr ein neues Puzzleteil.

I Mumbo's Mountain Puzzleteile:

1. Sammle die fünf Jinjos.
2. Dort, wo Bottles den Huckepacklauf erklärt ("Stonehedge").

3. In einer der Eingeborenen-Hütten (einstampfen).
4. Im Auge des Totenschädels (Rückwärtssalto).
5. Bring Conga dazu, alle Orangenschalter zu bewerfen oder – falls Du die Fähigkeit schon beherrscht – stampe sie ein.
6. Hol die Orange auf Congas Baum und bringe sie Chimpy.
7. Klettere über den Baumstumpf nach oben und besiege Conga (Eierwurf).
8. Auf einer der Ausbuchtungen der schrägen Wand, rechts vom Anfang.
9. Schieße mit Eiern in die Mäuler des Totempfahls (im Eingeborenen-Dorf).
10. Oben auf dem Termitenhügel. Sammle zuerst 5 Mumboschädel und laß Dich in eine Termiten verwandeln.

Jinjos:

- Lila: Auf einer der Säulen, nahe dem Anfang
 Blau: Nahe dem Bullen auf einer Insel im Wasser
 Orange: Dort, wo Bottles den Huckepacklauf erklärt
 Gelb: Auf einer der Ausbuchtungen der schrägen Wand, nahe Conga
 Grün: In einer Eingeborenen-Hütte (einfach einstampfen)

Hexenschalter:

Auf einer Felsen-Ausbuchtung, nahe Conga, dort wo Bottles den Eierwurf erklärt. Das nun (immer außerhalb der Welt) erscheinende Puzzleteil könnt Ihr nur als Termiten einsammeln.

II Treasure Trove Cove

Puzzleteile:

1. Sammle die fünf Jinjos.
2. Besiege Nipper, die Krabbe via Schnabelsprung. Begib Dich in seinen Panzer.
3. Sammle Captain Blubbers Gold. Die erste Hälfte erreichst Du durch einen Eingang im Schiffsrumpf unter Wasser. Um die zweite Hälfte zu bekommen, zerstampf man eine Luke an Deck und springt hinein.
4. Klettere auf den Schiffsmast und fliege Richtung Felsenhöhle. Links ist eine Einbuchtung mit einer Schatztruhe. Hol dir das Puzzleteil via Rückwärtssalto.
5. Zurück zum Schiff. Fliege wieder zur Felsenhöhle, diesmal zur rechten Ausbuchtung. Klettere ganz nach oben. Wow, cooler Rundblick



mit dem Rare die Fähigkeiten des N64 zeigen will.

6. Auf einer der riesigen Säulen ist ein rotes X. Stampfe es ein und folge dem Pfeil. Stampfe alle weiteren X ein. Stampfe ebenfalls das "?" und das letzte riesige X ein.
7. Nahe den Treppen/Leitern ist ein schmaler Pfad, dort am Ende.
8. Nach den Treppen/Leitern auf dem Grund eines Wasserlochs.
9. Auf einer Ausbuchtung des Berges. Dort wo die vielen Sprungplatten sind.
10. Rechts vom Anfang ist eine Sandburg. In ihrer Nähe befindet sich ein Wassereimer. Laufe zu ihm (Richtung Schiff, dann über die Kisten nach oben, anschließend muß man sich nach unten fallen lassen). Stopfe sein Loch, indem Du mit dem Rücken zum Eimer zwei Eier in ihn schießt. Als Dank läßt er den Wasserspiegel fallen, und Du kannst zur Sandburg. Stampfe "BANJOKAZOOIE" (achte darauf, daß Du jede Bodenplatte nur einmal benutzt), und besiege die Riesenkrabbe (Stampfer).

Jinjos:

- Blau: Unter der Startplatte
 Orange: Nahe Puzzleteil # 8
 Lila: Bei den vielen Sprungplatten
 Grün: Ganz oben auf dem Schiffsmast
 Gelb: Oben bei Puzzleteil # 5 auf einem Baum

Hexenschalter:

Ganz oben, nahe Puzzleteil # 5
 Das Puzzleteil kann ganz einfach aufgesammelt werden. Es befindet sich an Bord des Schiffes (wie immer außerhalb der Welt!).

III Clanker's Cavern



Puzzleteile:

1. Sammle die fünf Jinjos.
2. Rette Clanker, indem Du dreimal durch den Schlüssel seiner Kette schwimmst.



3. Schieße mit Eiern auf Clankers Goldzahn.
4. In Clanker, dort, wo Bottles den "Wunderflügel"-Move erklärt.
5. Schwimme (und hüpf) durch die grünen Ringe in Clankers Bauch.
6. Laß Dich von Clankers "Korken" (damit ist die Schraube, die in seinem Luftloch steckt, gemeint) nach oben schleudern.
7. Wenn der "Korken" nach oben geschleudert wird, spring in das Loch.
8. Stell Dich auf das äußerste Ende von Clanker. Zerstöre das Gitter mit Eiern.
9. In einem der Tunnel, nahe Clanker.
10. Besiege die grünen Krabben (Rückwärtssalto + Stampfer).

Jinjos:

- Grün: Nahe Puzzleteil #2
- Gelb: Erklimme am Anfang die Leiter und folge den Rohren
- Blau: In einem Tunnel nahe Clanker
- Lila: In Clankers linkem Lungenflügel
- Orange: Benutze die Flipper, um auf eine Röhre zu gelangen und zerstöre das Gitter

Hexenschalter:

Unter Clankers Korken. Um das Puzzleteil einzusammeln, müßt Ihr auf beide Augen der Hexe einmal kräftig aufstampfen.

IV BubbleGloop Swamp

Puzzleteile:

1. Sammle die fünf Jinjos.
2. Füttere die Croctus-Frösche mit Eiern.
3. Stampfe auf den Puzzleteil-Schalter nahe dem Anfang.
4. Besiege die gelben Frösche (Salto + Stampf-attacke).
5. Stampfe auf den Puzzleteil-Schalter bei Mumbos Totenschädel. Er ist schwer zu finden: hinter dem Kroko wiederum hinter einem Irrgarten.
6. Als Alligator: Klettere in das Nasenloch des Krokos und fresse mehr Jumblies als Mr. Vile.
7. Stampfe die Füße der Schildkröte ein.
8. Gewinne in der Schildkröte beim Musikspiel. Nimm Dir am besten einen Zettel zur Hand und schreibe Dir die Reihenfolge auf. Sie variiert von Spiel zu Spiel.
9. Dort wo die vielen Flipper sind. Ganz oben.
10. Das riesige lila Ei zerstören.

Jinjos:

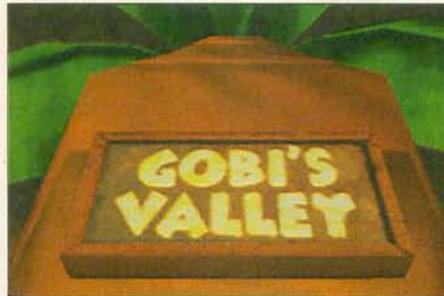
- Orange: Hinter der Schildkröte
- Blau: Auf einer Stange hinter dem Kroko
- Gelb: Auf einer Plattform. Nahe dem Anfang
- Grün: Auf dem Weg zu Puzzleteil #3
- Lila: Als Alligator: Unter den Flippern (Puzzleteil #9)

Hexenschalter:

Auf dem Weg zu Puzzleteil #9 (hoch oben bei den Flippern). Benutze den Flipper, der sich um die Vase bewegt, um in sie hineinzuspringen. Daraufhin erhält man das Puzzleteil.

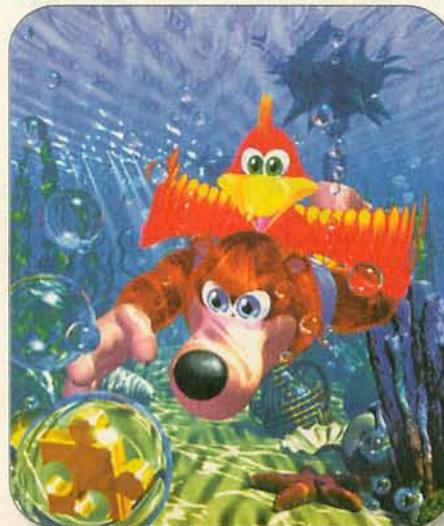
Anmerkung: Eigentlich käme jetzt Freezezy Peak an die Reihe. Allerdings brauchen wir zuerst die Turnschuhe aus Gobi's Valley.

V Gobi's Valley



Puzzleteile:

1. Sammle die fünf Jinjos
2. Fliege durch die Goldringe.
3. Schieße mit Eiern in Jinxys Nase (Jinx = Sphinx-Statue). Geh dann in Jinxy hinein und füttere die Mini-Jinxy's mit Eiern.
4. Schieße Eier in die Jinxy-Köpfe mitten auf dem Spielfeld. Sie erscheinen alle an der Außenseite eines Tempels. Laufe dann durch den Irrgarten (mit Kazooie).
5. Zerstöre den Felsblock, der Gobi (das Kamel) festhält.
6. Mache eine Sturzflugattacke auf die Kazooie-Zielscheibe. Gehe nach innen, schieße Eier auf die Schlange und klettere an ihr empor.
7. Gehe zum Anfang und stampfe auf Gobis Rücken (Funktioniert erst, nachdem Ihr Puzzleteil #5 besitzt!).
8. Stampfe auf einen Schalter, geh schnell in die Pyramide und löse das Memory-Spiel.
9. Hol Dir die Turnschuhe (auf einer Anhöhe, nahe der Gummistiefel und des Bienenstocks), aktiviere den Schalter, renne die Pyramide hinauf und springe in sie hinein.
10. Hol Dir wieder die Turnschuhe, renne an den Stiefeln vorbei und schnappe Dir Grabbas Puzzleteil. Grabba ist eine große "lebendige" Hand.



Jinjos:

- Gelb: Hinter der Startplatte.
- Orange: Hinter dem ersten Teppich in Jinxy
- Blau: Dort wo Du die Vorarbeit für Puzzleteil #4 geleistet hast. Ganz unten im Treibsand. Warte am besten, bis dieser durch Puzzleteil #6 geflutet wurde
- Grün: In einer Einbuchtung an der Memory-Pyramide
- Lila: Im Irrgarten der Pyramide

Hexenschalter:

Ebenfalls im Irrgarten. Um das Puzzleteil an Dich zu bringen, benutzt Du den Flipper, der sich um die Vase bewegt und springt in den Sarkophag.

VI Freezezy Peak



Puzzleteile:

1. Sammle die fünf Jinjos.
2. Rette die Twinklies vor den Lichterfressern, schalte die Beleuchtung des Baumes ein und fliege dreimal durch den Stern. Klettere in den Baum und schnappe dir das Puzzleteil.
3. Triff die Zielscheiben auf dem Riesenschneemann (Sturzflugattacke).
4. Besiege die miesen Schneemänner (Sturzflugattacke).
5. Als Walross: Gehe zu Wozza, dem Walross.
6. Als Walross: Besiege Boggy, den Eisbären.
7. Besiege Boggy ein zweites Mal. (Laß Dich in Banjo-Kazooie zurückverwandeln. Du kannst es nur mit den Turnschuhen schaffen.)
8. In der Zigarre des Riesenschneemanns.
9. Sammle die drei Geschenke (im Weihnachtsbaum, auf der Nase des Schneemanns, auf einer der Inseln). Gib sie den Kindern im Iglu nahe dem Anfang.
10. Oben auf dem Riesenschneemann.

Jinjos:

- Lila: Bei Bottles' Maulwurfshügel (wie er sich wohl durchs Eis gebuddelt hat...)
- Grün: Hinter einem Haus
- Blau: Auf dem Riesenschneemann

Orange: In Wozzas Höhle (Wozza ist das Walross)
Gelb: In Mumbos Totenschädel



Hexenschalter:

Unter einem der Schneemänner. Um an das Puzzleteil zu kommen, benutzt Ihr die Flipper über dem Eingang zum Freezeezy Peak. Aktiviert den Schalter, schnappt Euch die Schuhe und rennt so schnell wie möglich zur Abflugplattform. Fliegt durch einen hoch gelegenen Tunnel zurück zum Freezeezy Park und sammelt das Puzzleteil ein. Es befindet sich in etwa über dem Schalter und den Schuhen.

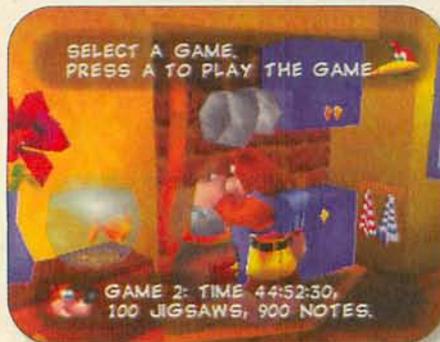
Anmerkung: Zerstört erst die Tür seitlich von Euch, bevor Ihr Mad Monster Mansion betretet. Geister können per "Wunderflügel" erledigt werden.

VII Mad Monster Mansion



Puzzleteile:

1. Sammle die fünf Jinjos
2. Gehe zum Schornstein des Hauses direkt vor Dir. Springe hinein. Hüpf von Stuhl zu Stuhl, sonst hört Dich der Geist (dieses Haus heißt ab jetzt das "erste Haus")
3. In einem der Fässer im Keller des ersten Hauses.
4. Ganz oben auf dem Wetterhahn der Kapelle.
5. Geh in die Kirche (Schalter betätigen + Turnschuhe) und löse das Musikpuzzle.
6. Schieße rückwärts Eier in die Eimer, die um die Kapelle herum stehen (man trifft zwar sehr schlecht, aber es funktioniert).
7. Im Brunnen.
8. Als Banjo-Kazooie (also unverwandelt): Zerstöre alle Glasfenster des ersten Hauses. Als Kürbis: Klettere auf die Kapelle, schau Dich um, spring in den Irrgarten, klettere auf das erste Haus, springe in ein Fenster und danach in die Toilette.
9. Als Kürbis: In der Regenrinne des ersten Hauses befindet sich ein Loch. Hier hineinspringen.
10. Löse das Puzzle in der "Lichthütte" (Gleite so über die Buchstaben, daß **BANJOKAZOOIE**



buchstabiert wird. Der Geist bewegt sich nur im Kreis.)

Jinjos:

- Blau: Auf einer Stange im "Schleimpool"
- Lila: In einem Faß im Keller, nahe Puzzleteil # 3
- Gelb: Auf dem Bett im ersten Haus (Fenster zerstören)
- Grün: Oben auf dem ersten Haus
- Orange: Im Irrgarten

Hexenschalter:

Auf einem der Dachbalken in der Kapelle. Benutze die Flugplatte. Um das Puzzleteil zu erlangen, mußt Du ein zweites Mal die Abflugplatte benutzen, die sich über dem Freezy-Peak-Eingang aktivieren läßt. Flieg zu Gruntildas Kopf und führe die Sturzflugattacke direkt auf ihr Glasauge aus.

Verlasse dann die Welt als Kürbis und gehe durch die Tür, die Du vorher zerstören solltest. Betrete das Häuschen und lasse Dich zurückverwandeln. Stampf auf den Schalter, der den Wasserspiegel steigen läßt. Begib Dich danach zum Eingang von Rusty Bucket Bay. In einer Ecke dieses Raumes befindet sich ein Schalter mit dem Rare-Symbol. Danach findet man noch weitere Schalter. Stampfe sie ein, bis sich der Eingang zu Rusty Bucket Bay öffnet und der Wasserspiegel steigt.

VIII Rusty Bucket Bay



Puzzleteile:

1. Sammle die fünf Jinjos.
2. Gehe zuerst zur hinteren Seite des Schiffs (von der Startplatte aus gesehen rechts). Springe in das Rohr und schalte den Schalter ein. Lauf zum Riesen-Schornstein, öffne die Tür und begib Dich in den Maschinenraum. Dieser Raum ist der fieseste des ganzen Spiels. Eine falsche Bewegung, und Du hast verloren. Bewege Dich geradeaus und sammle das Puzzleteil.
3. In den Schiffsschrauben unter Wasser. Gehe zuerst in den Maschinenraum (siehe Puzzleteil # 2) und schalte die Schiffsschrauben (für 65 Sekunden) aus.
Achtung: Es gibt zwei Schalter. Einer verlangsamt nur die "Propeller", der zweite schaltet sie komplett aus.
4. Klettere das Seil hoch, an dem die TNT-Kiste befestigt ist. Klettere über den Kran und aktiviere den Schalter (Pickparade). Steig in das Loch und besiege den Endgegner (Eierwurf, Pickparade, Wunderflügel & viel Zeit).
5. Vorne auf dem Schiff (von der Startplatte aus links) befinden sich drei Schalter. Gib folgenden Code ein: 312111.
6. Ein weiterer Kran hält ein Puzzleteil unter Verschuß. Klettere das Seil empor, laufe über den Kran und aktiviere den Schalter (Pickparade). Geh schnell zurück und schnapp es Dir.



7. Zerstöre eines der Bullaugen. Das Puzzleteil ist im Wandschrank versteckt.
8. Ganz oben auf einem der Schornsteine.
9. Rette den Delphin, indem Du den Anker nach oben ziehst (auf den Schalter stampfen).
10. In einem der umliegenden Gebäude. Es hat ein wenig Ähnlichkeit mit einem Kleiderspind.

Jinjos:

- Lila: Links vom Start unter einem Gitter
- Grün: Dort wo die Fässer im Giftschleim schwimmen
- Blau: In einer der blauen Arbeiterhütten
- Gelb: In einer Ecke des Spielfeldes auf einer Rettungsboje
- Orange: Finde das "Toll: 8"-Zeichen und bombardiere es mit acht Eiern

Hexenschalter:

Klettere auf den TNT-Kran und gleite zum Schalter hinüber. Im Raum vor dem Rusty-Bucket-Bay-Raum befindet sich das Puzzleteil.

Im selben Raum befindet sich (nach drei Plattformen) eine 640-Noten-Tür. Passiere sie und gehe durch den Tunnel. Eier oder Goldfedern wären jetzt nützlich. Nahe dem Bullen befinden sich zwei große Blätter an einem Baum. Erklimme die Blätter und begib Dich zum Puzzleschalter. Jetzt kommt die Stelle, an der viele Banjo-Kazooie-Spieler verzweifeln: Stampfe ihn ein und gehe sehr, sehr weit zurück, bis Du fast bei Treasure Trove Cove ankommst. Anstatt dorthin zu gehen, springst Du ins Wasser (dort wo der Wasserfall ist, der aus dem großen Rohr von Clankers Cavern nach unten fließt) und tauchst bis zum Click Clock Wood Puzzle. Setze die Teile ein und gehe wieder bis ganz nach oben (jetzt sind die Hexenkessel, mit denen Du Dich beamen kannst, recht nützlich).

IX Click Clock Wood



Noten (in etwa):

- 4 Noten im Auswahlraum
- 16 Noten im Frühling
- 15 Noten im Sommer

50 Noten im Herbst
15 Noten im Winter

Puzzleteile:

- Alle Jahreszeiten gemeinsam: Sammle die fünf Jinjos
- Frühling: Klettere ganz nach oben auf den Riesenbaum und öffne das Ei. Füttere den Adler von nun an in jeder Jahreszeit mit Raupen. (Um im Herbst zehn Raupen füttern zu können, mußt Du zuerst den Level im Sommer betreten und den Adler füttern. Dann verläßt Du die Jahreszeit (Sommer) und betrittst sie gleich wieder. Sammle nun ein zweites Mal die Raupen ein, verlasse die Jahreszeit und betrete 'Herbst'. Sammle die restlichen Raupen und füttere den Adler. Besuche ihn im Winter.
- Frühling: Geh bis zum Blumenbeet, nahe dem Bullen. Schieße rückwärts einige Eier in das Loch. Stampfe anschließend im Sommer und im Herbst auf Gobi. Das Puzzleteil kannst Du nur erreichen, wenn Du Dich von einer hohen Plattform fallen läßt.
- Frühling: Ganz oben am Ende des Levels in einer Höhle.
- Frühling: Sei eine Biene und fliege soweit Du kannst nach oben. Hier findest Du ein Puzzleteil.
- Sommer: Zerstöre den Stein vor Beavers Haus (Beaver ist der Bieber). (Pickparade) Komm erneut im Herbst, da dann der Wasserpegel angestiegen ist.
- Sommer: Stampfe auf den Bienenstock (nicht die kleinen, die 3 Honigwaben preisgeben, sondern den großen, weit oben im Level). Besiege die Bienen. Hier ist der Trick, sich immer auf eine zu konzentrieren. (Einfach springen und picken!) Wenn Du viele Goldfedern hast, solltest Du Dich einfach auf den Boden hocken und sie einsetzen. Die Bienen fliegen ins Unglück wie die Motten ins Licht.
- Sommer: Auf einem der Blätter.
- Herbst: Klettere weit nach oben bis zum Holzhaus. In ihm befindet sich ein Puzzleteil.
- Herbst: Sammle sechs Eicheln für Nabnut, das Eichhörnchen.

Jinjos:

- Frühling:
Lila: Verwandle Dich in eine Biene und fliege in den Bienenstock
Grün: Als Biene oder via Wunderflügel: ganz oben in einer der fleischfressenden Pflanzen
Sommer:
Gelb: Rechts vom Start, ganz in der Ecke
Herbst:
Orange: Nahe der Riesenpflanze (die, die von Gobi bewässert wurde) auf einem Blatt.
Winter:
Blau: Bei Mumbos Hütte.

Hexenschalter:

Du kannst den Hexenschalter nur im Winter erreichen. Er befindet sich auf einem schmalen Absatz und ist von einem Schneemann bewacht. Das Puzzleteil befindet sich nahe dem Puzzleschalter, mit dem Du das Click-Clock-Wood-Puzzle sichtbar gemacht hast. Du kannst es nur als Biene erreichen.



Wow! Jetzt besitzt Du alle 100 Puzzleteile!
Gehe durch die Notentür. Du siehst ein Bild von Tooty.

X Gruntildas Furnace Fun

Du befindest Dich auf einer riesigen Spielfläche. Begib Dich Feld für Feld zu Gruntilda und Tooty, aber beantworte so viele Fragen wie möglich richtig.



NINTENDO 64

Zubehör	Sonderangebote	NINTENDO 64
Analog Pad & Dauerteuer & Zeitleupe & Programmierung 49,95	4-4-4 Shooter 39,95	Acridfighter Assault 1
Antennenkabel 29,95	Action Shooter Club Edition 39,95	Banjo & Kazooie
Dual Force Feedback je 49,95	Alien Trilogy a-uncut / dt. je 39,95	Bio Freaks* 1
DM 100,00 oder mehr	Ark of Time 49,95	Brat-A-Move 2
E3 '98 Messe-Video 3 Std. = 29,95 über 4 Std. = 39,95	Aspen Snow King Dual 2 49,95	ClayFighter 63 1/3 sb
Gun "Pistole" 29,95	Bedlam 39,95	Dave's USA
Gun mit Rückschlag 49,95	Black Dawn 49,95	Crash n' Wood
Gun & Laseraufsatz 79,95	Bomb Machinehead 39,95	Extreme G
Joypad "Original" 29,95	Blood Omen 49,95	F1 Pole Position
Joypad versch. Farben je 19,95	Broken Halo 49,95	F1 World Grand Prix* 7
Joypadverlängerung 14,95	Burning Road 49,95	FIFA 98
Landrat mit Faden cb 39,95	Brat-A-Move 2 39,95	Fighters Destiny 11
Memory Card 1MB 19,95	Carnage Heart 49,95	Parade
Memory Card 2 MB 49,95	Chopper 39,95	GT64
Memory Card 4 MB 59,95	Command & Conquer 39,95	Hexen
PLAY STATION 2 Dual Shock & Joypad & Memory Card & Grid Run oder Nanotek Warrior oder Thunderhawk 2 344,-	Contra 49,95	Lamborghini Challenge 3
Play Station 24 Monate 299,95	Courier Crises 49,95	Lisa West & Rumble Pak 10
Schummeladapter X-Plorer 89,95	Darklight Conflict <a> 49,95	Mace - Dead Eye 4
Barcode Reader Evil & DC 19,95	Darkstalkers 39,95	Masterball Masters 3
Speicherchip 128K 19,95	Demon's Revenge 39,95	Multi Racing Champions. 9
über 1000 Bilder	Excalibur 49,95	Mystical Ninja 12
Umschlag <DS & JAF> 3,95	Formel 1 39,95	Nagano Winter Olympics 11
	Formula Karts 39,95	NBA Pro 98 11
	Grid 90 49,95	NHL Breakaway 11
	Golden Games 98 39,95	San Francisco Rush 3
	Grid Run 39,95	Snowboard Kids 8
	Herc's Adventure <a> 49,95	Mace - Dead Eye 4
	Hexen <a> 49,95	Tales of Phantasia 3
	Int. Superstar Soccer D. 49,95	Top Gear Rally 3
	Int. Superstar Soccer Pro 39,95	Track of the 'nosed' 12
	Lost Vikings 2 44,95	W. Gretzky Hockey 98 3
	Mad Dog 2: The Creation 39,95	WWF vs WWF 10
	Mass Destruction 49,95	
	MDK 49,95	
	Madwarrior 49,95	
	Megaman X3 49,95	
	Micro Machines V3 39,95	
	Midnight Run 49,95	
	Nagano Winter Olympics 49,95	
	Nanotek Warrior 49,95	
	Parade Racing 49,95	
	NBA in the Zone 2 39,95	
	NBA Live '96 39,95	
	NHL Breakaway 98 49,95	
	Olympic Games 49,95	
	Overlord 49,95	
	Pandemonium 39,95	
	Power General 2 49,95	
	Parodius 49,95	
	Parodius 2 39,95	
	Pitball 39,95	
	Powerball Racing 39,95	
	Pro Pinball - Timeshock 49,95	
	Ran Soccer / Actua Soccer 39,95	
	Rapid Racer 49,95	
	Raven Project 39,95	
	Rayman 39,95	
	Resident Evil* 39,95	
	Road Rage 49,95	
	Rock 'n Roll Racing 49,95	
	Skeleton Warriors 39,95	
	Slam n Jam 39,95	
	Soviet Strike 39,95	
	Space Jam 39,95	
	Spider 39,95	
	Spot goes to Hollywood 39,95	
	Star Gladiator 39,95	
	Striker 39,95	
	Tekken 2 49,95	
	Tekken 3 49,95	
	Thunderhawk 2 39,95	
	Thunderhawk 2 <a> 49,95	
	ungeschnittene PAL-Version	
	Tomcat 49,95	
	Tool Drive 49,95	
	True Pinball 39,95	
	Tunnel B1 39,95	
	U-Flyer 49,95	
	Virtual Sports 49,95	
	Wave Point 39,95	
	Virtual Pool 49,95	
	Warhammer 44,95	
	World Cup Golf 39,95	
	World League Soccer 39,95	
	WWF Warzone 89,95	
	X-Com 1 <a> 89,95	
	und viele andere !!!	

PSX-Spiele:

PSX-Spiele:	SATURN
Alundra 79,95	Action Heroes 39,95
Armored Core 79,95	Antennenkabel 19,95
Baby Universe* 74,95	Joypad Innovation 19,95
Batman & Robin 84,95	Juggals Verhängung 79,95
Bio Freaks* 79,95	Andretti Racing 49,95
Breath of Fire 3* 84,95	Battle Arena Trobador 39,95
	Blim Machinehead 19,95
	Clockwork Night 2 49,95
	Command & Conquer 49,95
	Crash n' Wood 29,95
	Crash n' Wood 2 29,95
	Crash n' Wood 3 29,95
	Crash n' Wood 4 29,95
	Crash n' Wood 5 29,95
	Crash n' Wood 6 29,95
	Crash n' Wood 7 29,95
	Crash n' Wood 8 29,95
	Crash n' Wood 9 29,95
	Crash n' Wood 10 29,95
	Crash n' Wood 11 29,95
	Crash n' Wood 12 29,95
	Crash n' Wood 13 29,95
	Crash n' Wood 14 29,95
	Crash n' Wood 15 29,95
	Crash n' Wood 16 29,95
	Crash n' Wood 17 29,95
	Crash n' Wood 18 29,95
	Crash n' Wood 19 29,95
	Crash n' Wood 20 29,95
	Crash n' Wood 21 29,95
	Crash n' Wood 22 29,95
	Crash n' Wood 23 29,95
	Crash n' Wood 24 29,95
	Crash n' Wood 25 29,95
	Crash n' Wood 26 29,95
	Crash n' Wood 27 29,95
	Crash n' Wood 28 29,95
	Crash n' Wood 29 29,95
	Crash n' Wood 30 29,95
	Crash n' Wood 31 29,95
	Crash n' Wood 32 29,95
	Crash n' Wood 33 29,95
	Crash n' Wood 34 29,95
	Crash n' Wood 35 29,95
	Crash n' Wood 36 29,95
	Crash n' Wood 37 29,95
	Crash n' Wood 38 29,95
	Crash n' Wood 39 29,95
	Crash n' Wood 40 29,95
	Crash n' Wood 41 29,95
	Crash n' Wood 42 29,95
	Crash n' Wood 43 29,95
	Crash n' Wood 44 29,95
	Crash n' Wood 45 29,95
	Crash n' Wood 46 29,95
	Crash n' Wood 47 29,95
	Crash n' Wood 48 29,95
	Crash n' Wood 49 29,95
	Crash n' Wood 50 29,95
	Crash n' Wood 51 29,95
	Crash n' Wood 52 29,95
	Crash n' Wood 53 29,95
	Crash n' Wood 54 29,95
	Crash n' Wood 55 29,95
	Crash n' Wood 56 29,95
	Crash n' Wood 57 29,95
	Crash n' Wood 58 29,95
	Crash n' Wood 59 29,95
	Crash n' Wood 60 29,95
	Crash n' Wood 61 29,95
	Crash n' Wood 62 29,95
	Crash n' Wood 63 29,95
	Crash n' Wood 64 29,95
	Crash n' Wood 65 29,95
	Crash n' Wood 66 29,95
	Crash n' Wood 67 29,95
	Crash n' Wood 68 29,95
	Crash n' Wood 69 29,95
	Crash n' Wood 70 29,95
	Crash n' Wood 71 29,95
	Crash n' Wood 72 29,95
	Crash n' Wood 73 29,95
	Crash n' Wood 74 29,95
	Crash n' Wood 75 29,95
	Crash n' Wood 76 29,95
	Crash n' Wood 77 29,95
	Crash n' Wood 78 29,95
	Crash n' Wood 79 29,95
	Crash n' Wood 80 29,95
	Crash n' Wood 81 29,95
	Crash n' Wood 82 29,95
	Crash n' Wood 83 29,95
	Crash n' Wood 84 29,95
	Crash n' Wood 85 29,95
	Crash n' Wood 86 29,95
	Crash n' Wood 87 29,95
	Crash n' Wood 88 29,95
	Crash n' Wood 89 29,95
	Crash n' Wood 90 29,95
	Crash n' Wood 91 29,95
	Crash n' Wood 92 29,95
	Crash n' Wood 93 29,95
	Crash n' Wood 94 29,95
	Crash n' Wood 95 29,95
	Crash n' Wood 96 29,95
	Crash n' Wood 97 29,95
	Crash n' Wood 98 29,95
	Crash n' Wood 99 29,95
	Crash n' Wood 100 29,95

Bald ist es da - Das neue "FREAKS MAGAZINE":
Das 4-Farb-Magazin mit Produktübersicht vieler N64, PSX, Saturn, PC-Artikel & andere Videospiel-Systeme (überwiegend mit Bild- und Kurzbeschreibungen). Sehr viele PREISREDUZIERUNGEN !!!
< Saturn-Spiele ab 9,95 / PSX-Spiele ab 29,95 / N64-Spiele ab 49,95 >
Exklusiv beim "Freak's Shop" erhältlich, für nur 1,90 + 3,- DM Rückporto

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

Fax: 02504 - 9330 - 99
Alfred-Krupp-Str. 24
48291 Telgte

Wir führen auch:
Game Boy / S-Nes
Mega Drive / Mega C
Mangas & CD-Rom

*** gplants**
Neuheit / Preissenkung

a = Ausländische Anfertigung



Banjo-Kazooie-Feld: Fragen über das Spiel. Wie heißt welcher Move, wieviele Goldfedern kannst Du besitzen,....
Augen-Feld: Gruntilda zeigt dir ein beliebiges Level aus der First-Person-Perspektive. Du mußt das Level herausfinden.

Musik-Feld: Du mußt entweder eine Charakterstimme, eine Levelmusik oder ein Item-Geräusch erraten.

Stoppuhr-Feld: Du mußt einen Endgegner besiegen oder ein Puzzle (wie zB. das in Treasure Trove Cove) lösen. Das Problem ist, daß die Zeit sehr knapp ist.

Gruntilda-Feld: Hier müssen Fragen über Gruntilda beantwortet werden. Glücklicherweise wart Ihr Euch für nichts zu schade und habt – wenn immer möglich – mit Brenthilda geredet. Die Antworten ändern sich von Spiel zu Spiel!

Todes-Feld: Die Frage kann aus jedem Gebiet kommen.... Wenn Du sie allerdings falsch beantwortest, wirst Du in die Lava geschleudert.

Bevor Du Dich mit Hilfe des Hexenkessels zu Gruntilda teleportierst, solltest Du unbedingt die anderen Türen öffnen, um alle Spezial-Items einzusammeln.

GRUNTILDA

Allgemeine Tips:

Die Künstliche Intelligenz bestimmt aufgrund der Geschwindigkeit und Richtung, in die Du gehst, wo Du von den roten Feuerbällen getroffen werden kannst. Das Beste ist hier, kurz stehen zu bleiben oder den Analog-Stick kurz in die falsche Richtung anzutippen, wenn der Feuerball abgeschossen wird.

Blauen Feuerbällen kannst Du nicht entkommen. Benutze eine Goldfeder, um ihnen ihre Gefahr zu nehmen.

1. Kampf

Sie fliegt auf ihrem Besen hin und her, bis sie sich auf den Boden setzt. Das ist deine Chance, sie "ein wenig zu pieken", oder noch besser eine Salve Eier auf sie zu schießen.

2. Kampf

Warte, bis sie ihre Feuerbälle abgeschossen hat und triff sie dann mit einer Salve Eier. Du solltest so stehen, daß Du von den Feuerbällen nicht nach unten gestoßen werden kannst.

3. Kampf

Benutze die Abflugplatte und greife Gruntilda mit der Sturzflugattacke an.

4. Kampf

Du kannst Gruntilda nicht angreifen, da sie ein Schutzschild aufgebaut hat. Glücklicherweise helfen Dir die Jinjos. Geh in jede Ecke der Arena und schieße rückwärts Eier in die Löcher der Jinjos.

Der letzte Kampf

Schieße wieder Eier in die Löcher, um den Riesen-Jinjo zu aktivieren. Hast Du es geschafft, ist das Spiel zu Ende.

Hier noch eine Handvoll neuer Cheat-Codes – von Daniel Blumhardt/Stuttgart zusammenge-

tragen –, die in Treasure Trove Cove eingegeben werden müssen (haben nichts mit Bottles' Puzzlespiel in Banjos Haus zu tun; diese hier funktionieren immer). Während der Eingabe erklingen übrigens keine Töne, erst am Schluß.

- unendlich Luft:
CHEATGIVETHEBEARALOTSOFAIR
- unendlich Eier:
CHEATBANJOBEGSFORPLENTYOFEGGS
- unendlich Tokens:
CHEATDONTBEDUMBOGOSEEMUMBO
- unendlich rote Federn:
CHEATNOWYOUCANFLYHIGHINTHESKY
- unendlich goldene Federn:
CHEATAGOLDENGLOWTOPROTECTBANJO
- unendlich Leben:
CHEATLOTSOFGOESWITHMANYBANJOS
- maximale Energie:
CHEATAENERGYBARTOGETYOUFAR (nur sinnvoll, wenn man noch nicht die roten Honigwablen hat)

Witzigerweise hat Rare jeden dieser Cheats einzeln per Internet verlost, und zwar an jene sieben Leute, die als erste folgende Rechenaufgabe bei <http://www.rareware.com> gelöst hatten: Die Anzahl der Tasten auf Motzands Orgel in Mad Monster Mansion (24), plus die Anzahl der roten Bändchen am Schal des Schneemanns in Freezezy Peak (25), multipliziert mit der Anzahl der Krabben in Treasure Trove Cove (9, einschließlich Nipper und der Krabbe in der Sandburg) = 441.

FLINKE FINGER

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um die unterschiedlichsten Joypad-Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Fingerlein-beweg-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sicher gehen will, konsultiert vorher am besten einen versierten Facharzt seines Vertrauens.

NINTENDO 64



Dank Anselm Grewe aus München müssen sich die Besitzer dieses zwar ausgefallenen, aber turboschweren Hüpf-Racers nun nicht mehr gar so elendig abrackern: Drückt im Titelbild/Hauptmenü einfach gleichzeitig jene beiden



Tasten auf dem Pad, welche nicht mit irgendwelchen Funktionen belegt sind: Z+R. Daraufhin erscheint ein geheimes Menü, wo Ihr Cheat-Namen eingeben könnt.

"**THEUNIVERSE**" beschert Euch Zugang zu allen Welten und "**HAPPYHEADS**" alle Charaktere, mit Ausnahme von Iggys Freundin. Wie man die bekommt, verraten wir Euch erst nächste Ausgabe. Unter der Option "CHEAT MENU" könnt Ihr die Cheats dann wieder deaktivieren.

SONY PLAYSTATION

Breath of Fire 3

RPG-Veteranin Petra Maier aus Rodgau hat sich das brandneue BoF 3 sofort unter den Nagel gerissen und schon einige nützliche Tips erspielt. Darauf solltet Ihr achten:

McNeils Mansion

Vorsicht bei den Wärmern mit Lampen – wenn man erwischt wird, ist man wieder am Anfang und muß erneut bezahlen.



Fundort Wallet – westliche Ecke

Danach zum Glockenturm durchschlagen und dort das Schwert benutzen. Mit allen Wachen (ohne Lampen) reden. Nach dem Kampf mit dem Hund erst nördlich und dann östlich laufen. Eine Gruppe von Leuten suchen und mit ihnen reden. Dann zum Hühnerstall und mit der Wache davor sprechen. Nachdem der Hahn besiegt ist, zum Haupteingang gehen. Die Geister im Haus sind nicht schwer zu be-





siegen. Den Endgegner mit normalen Attacken angreifen.

Genmel – The Arena

1. Kampf: Man kämpft gegen drei Gegner. Nur denjenigen, der auf der Plattform ist, angreifen.
2. Kampf: Alle Gegner müssen besiegt werden. Der Anführer ist am einfachsten; diesen zuerst bekämpfen.
3. Kampf: Dieser Kampf kann nicht gewonnen werden.

Meakys Gorge

Nach der Fusion von Balio und Sunder diese nicht mit Magie angreifen.

Wyndia Castle – Aktion nur mit Nina

Honey in die Küche und von dort aus in den Keller folgen. Sie versteckt sich hinter einem Faß (Kamera schwenken!). Ebenso hinter einem Faß hat sich eine Maus versteckt, von der man Käse erhält.

The Plant (beim zweiten Besuch)

Peco ist bei Yggdrasil (einzelner Baum östlich von Plant). Peco muß die Steine mit Anlauf von der mit X markierten Stelle aus in die Gewächshäuser treten. Den Weg ins geheime Labor schießt Momo frei (Ofen). Im Labor warten zwei Endgegner.

Black Ship

"Booster Puzzle" – wenn Momo uns losschickt: Bei 70 aktivieren und mitzählen. Erst bei 100 Momo auf der Brücke ansprechen. Bei den zwei Endgegnern: Lightning Attack + Thunder Dragon

Colony

Schalter für die Brücken: rot, blau, türkis, braun

Desert of Death

Dem falschen Nordstern so lange folgen, bis am Horizont eine Oase (beleuchtete Häuser) auftaucht. Sobald die Oase wieder verschwunden ist, Richtung Nordstern drehen, etwas nach links von diesem. Noch eine kleine Weile in dieselbe Richtung drehen, und die Wüste ist geschafft. Den Endgegner mit Ice Attack und Frost Dragon bekämpfen.

Lehre bei den Meistern

Jeder Meister will etwas von uns. Teilweise haben wir es, manchmal muß man es erst beschaffen. Nach acht bis zehn Levelerhöhungen lernt man beim erneuten Besuch des Meisters etwas dazu. Hat der jeweilige Meister nichts mehr zu bieten, erscheint in der Master-Liste ein Sternchen neben seinem Namen.

Parch – Menü für den Bürgermeister

- | | |
|---------------|---|
| 1 Mackerel | Angelplatz bei Maekys Gorge |
| 8 Shaly Seeds | Baum Maekys Gorge – mit Peco dagegen treten |
| 2 Vinegar | Coffee House |
| 4 Horseradish | Ogre Road (Schwert benutzen) |

Drachen Fundort

- | | |
|-------------|-----------------------------|
| Gene | |
| Flame | am Anfang vorhanden |
| Frost | Maekys Gorge |
| Thunder | Haus westlich von Rhapala |
| Shadow | Duane Mine (zweiter Besuch) |



Komplettlösungen für viele Video- und Computerspiele

Die Lösungen sind für PlayStation PC, Saturn, Mac & Amiga

Bestellannahme: Mo. bis Fr. von 10 - 13:30 Uhr und 14 - 18 Uhr

Hint Shop - Inh.: C. v. Mellenthin
Am Hollerbroch 36 / 51503 Rösrath
Tel. / Fax.: 02205.910-313 / -314

Versandkosten (Inland):
Nachnahme 9,50 DM / Vorkasse 4 DM
Versandkosten (Ausland): Vorkasse 12 DM

Fordern Sie die Gesamtliste an



C&C Sammlung



Baphomet's Fluch



Riven und Myst



Tomb Raider

Komplettlösungen ab 9,80 DM (Ausnahmen in Klammern vermerkt)

- | | |
|---|-------------------------------|
| Alien Trilogy | Little Big Adventure 1 oder 2 |
| Alone in the Dark 1 - 3 | LucasArts Sammlung (14,80) |
| Alundra (14,80) | MDK |
| Atlantis - Das sagenhafte Ab. | Monkey Island 1 bis 3 |
| Baphomet's Fluch 1&2 (14,80) | Might & Magic 6 |
| Betrayal in Antara | Myst und Riven (14,80) |
| Blade Runner | Oddworld: Abe's Oddysee |
| Casper | One |
| Castlevania | Phantasmagoria |
| Chronicles of the Sword | Police Quest: SWAT |
| C & C - Sammlung (19,80) - Teil 1 und 2 mit Missionen | Resident Evil (14,80 / 19,80) |
| Commandos (19,95) | Riddle of Master Lu |
| Dark Earth | Riven und Myst (14,80) |
| Deathtrap Dungeon (19,95) | Simon the Sorcerer 1 und 2 |
| Diablo | Stadt der verlorenen Kinder |
| Die by the Sword | Star Trek - Sammelband |
| Discworld 1 und 2 (14,80) | Star Trek - Generations |
| Excalibur 2555 A.D. (14,80) | Starcraft (19,80) |
| Fallout | Stonekeep |
| Final Fantasy 7 (29,80) | Sukoden (14,80) |
| Forsaken | Timelapse |
| G-Police | Tomb Raider 1 (14,80) |
| Heart of Darkness | Tomb Raider 2 (19,95) |
| Hexen | Umeol |
| Jedi Knight | Warcraft 1 + 2 & Exp. (14,80) |
| King's Quest 1-7 | Warhammer - Dark Omen |
| Lands of Lore 2 (14,80) | Warhammer - Gehörnte Ratte |
| Last Report | Wild Arms |
| Larry 1-7 | Wing Commander 3 und 4 |
| Legacy of Kain (14,80) | "Z" |
| | Zork: Der Großinquisitor |

Sie finden uns im Internet:
<http://www.hintshop.com>

Distributor für die Schweiz
AHA CD-ROM Spiele
Postfach - 3662 Seftigen
Tel./Fax.: 033.345700 -1/ -4

Händleranfragen erwünscht

Distributor für Österreich
Kornfeld OEG
Oberlaaerstr. 16 - 1100 Wien
Tel./Fax.: 0222.689755 -0/ -1

Ständig
Neuheiten
Die Lösungen sind für PC,
PlayStation, Saturn,
Mac & Amiga

Galaxy Mega Play

Boot Chip 12 C 508 *
12.95
* nur für Importe

PlayStation Multinorm *
339.90
inkl. K.B.I. & Garantie & Dual Shock

Sega Dreamcast
699.90

Dual Shock Controller	39.90
RGB Kabel	19.90
Game Buster	39.90
Pal Booster NTSC / Pal	49.90

Scud Race Super GT	159.00
Virtual Fighter 3D de luxe	159.00
Dayton USA Complete	159.00
D's Diner 2	159.00

Jetzt Vorbestellen !!

Hotline - 02323 451885

Radiance	Container Yard (Caer Khan)
Force	The Plant
Defender	am Fuß des Mt. Buomore
Eldritch	Rhapala Lighthouse
Miracle	Mt. Zublo
Gross	Tidal Caves
Thorn	bei der abgestürzten Rakete
Reverse	Straße in der Nähe von Mt. Buomore
Mutant	Steel Beach
???	südlich von Steel Beach
Trance	Yggdrasil (einzelner Baum westlich von Kombinato)
Failure	Colony
Fusion	Duane Mine (zweiter Besuch)
Infinity	Dragnier

Meister

Bunyan	Cedar Woods
Mygas	Yrall Region (Baumstumpf)
Yggdrasil	östl. von Wyndia (einzelner Baum) D'LonzoCoffee Shop
Fahl	Genmel
Durandal	Wyndia (außerhalb, rechts an der Mauer entlanglaufen)
Giotto	südlich von Rhapala
Emitai	Duana Hills
Deis	Mt. Zublo
Hachio	Wyndia (Koch)
Ladon	Dragnier (Wand oberhalb des Warpfeld-Ausgangs – alle Gene müssen gefunden worden sein)
Meryleep	Wald östlich von Wyndia (mit Peco Stein ins Wasser treten, mit Anlauf!)
Hondara	Urkan Tapa



GALERIE 1

Ob Ramazan Bayram aus Berlin hier oberkörpertechnisch mithalten kann, wissen wir zwar nicht, für die Entscheidung der Galerie-Jury sind Brustumfänge aber ohnehin unbedeutend. Weiter so, Maestro!

Bais, Lang, Lee, Wynn Wyndia – als Kinder verstecken sie sich zu Beginn des Spiels in Wyndia. Als Erwachsene (später im Spiel) muß man sie erneut suchen, aber nicht nur in Wyndia. Von den erwachsen gewordenen "Kindern" erhält man, wenn sie gefunden wurden, drei neue Formationen (nach dreimaliger Levelerhöhung). Von Lang bekommt man einen Ring (Cupid Lyre), der beim Laufen die HP-Punkte auffüllt.



Fundorte:

- Bais – Duana Mine B3
- Lang – Wyndia (Friedhof unterm Schloß, hinter dem Grabstein)
- Wynn – Junk Town
- Lee – Checkpoint östl. von Wyndia, bei den zwei Wachen hinter der Mauer



SONY PLAYSTATION



Zu den vielen schönen Codes aus der letzten Ausgabe gesellen sich diesen Monat – Jan Wargalla sei's gedankt – noch etliche weitere. Die



folgenden Codes sind auch hier wieder als Spielernamen einzugeben. Bei korrekter Eingabe verschwindet der Cheat-Name, nachdem Ihr mit "OK" bestätigt habt. Euren eigentlichen Wunschnamen könnt Ihr daraufhin noch einmal wählen.



Micro-Machines-Modus:
DIDDYCARS

Luftkissenboot-Modus:
HOVERCRAFT

Alle Strecken:
OPENROADS

Alle Wagen (Expert):
SHOEBOXES

Höhere Frame-Rate:
SILKYSMOOTH

Verchromte Boliden:
TINFOILED



NINTENDO 64

Rampage World Tour

Auch hier sind die Schummelmöglichkeiten noch lange nicht ausgeschlachtet, was folgende drei Cheats von Jan Wargalla beweisen...

Schlechtes Fressen in Gutes verwandeln:

Wartet, bis das derzeitige Level beendet ist, und der Bildschirm mit dem Namen einer US-Stadt erscheint. Haltet jetzt **↓** und drückt...

...SPRUNG, SPRUNG, SPRUNG, wenn Ihr mit George spielt.

...SCHLAG, SCHLAG, SCHLAG, wenn Ihr mit Lizzy spielt.

...TRITT, TRITT, TRITT, wenn Ihr mit Ralph spielt.

Das Ganze muß abgeschlossen sein, bevor der Name der Stadt wieder verschwindet.

Kein schlechtes Fressen:

Ist das aktuelle Level zu Ende, und erscheint daraufhin der Name entweder von CASA-BLANCA, KIEV, KODIAK, LONDON, MOAB, NASHVILLE, RIO DE JANEIRO oder WASHINGTON, dann drückt SPRUNG (wenn Ihr mit George spielt), SCHLAG (für Lizzy) oder TRITT (Ralph). Das alles muß wieder geschehen, bevor der Name der Stadt verschwindet.

Level Skip:

Diesmal muß der Name einer dieser Städte erscheinen: CLEVELAND, FARGO, OKLAHOMA CITY oder RENO. Dann einfach ...

...SPRUNG, SCHLAG, TRITT für George,
...SCHLAG, TRITT, SPRUNG für Lizzy, oder
...TRITT, SPRUNG, SCHLAG für Ralph drücken.

Euer Charakter überspringt jetzt 7-10 Tage.

Unendliche Primärwaffe:

A, R, Z, →, C-↑, C-→, C-↓, C-←

Unendliche Sekundärwaffe:

B, B, Z, ←, ←, C-↑, C-→, C-↓

Unendliche Waffenenergie:

L, Z, ←, →, ↓, ↓, C-↓, C-↓

Ein Treffer tötet:

B, B, B, L, R, ←, ↓, ↓

Stealth Mode:

↑, ↑, ↑, ↑, →, ↓, C-→, C-→

Daniel Blumhardt aus Stuttgart hat ein paar Tricks für dieses doch recht happige Formel-1-Spektakel auf Lager.

Bei allen Cheats müßt Ihr den Namen von "Driver William" ändern. Das Wort "Driver" bleibt jedoch stehen, nur "William" wird geändert. Nach der Eingabe müßt Ihr mit B bis ins Startbild zurückblättern, dann kann man die Sachen erst bei Exhibition, 2 Spieler und Time Trial Modus anwählen.

Bonusstrecke Hawaii: "Driver Vacation"

Silver Racer: "Driver Chrome"

Gold Racer: "Driver Pyrite"

NINTENDO 64

Forsaken

Kaum zu glauben, aber wahr... Hier sind noch ein paar neue Codes, eingeschickt von Jan Wargalla/Würselen und einzugeben im "Press-Start-Bildschirm".

Gegner einfrieren:

R, Z, →, →, C-↑, C-→, C-→, C-↓

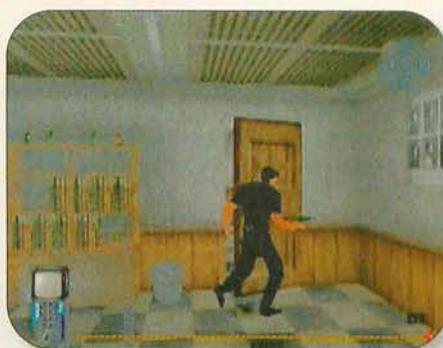
NINTENDO 64

F1 World Grand Prix



NINTENDO 64

Mission Impossible



ACTVATED

WIR HABEN DIE GUTEN !!!

<p>1206 Rumble/AnalogPad mit starker Vibration sowie Dauerfeuer & SlowMotion 48 DM</p> <p>1240 Transparentes Rumble/AnalogPad mit starker Vibration 54 DM</p> <p>NEU 1208 2 Infrarot-JoyPads mit Super Reichweite, Dauerfeuer und Slow Motion 68 DM</p> <p>1241 DualShock Pad ohne Analogteil. Starke Vibration 38 DM</p> <p>NEU 1305 SHOCKGUN mit Rückschlagfunktion und Fusspedal zum Nachladen. GunCon Kompatibel 78 DM</p>	<p>1305 COBRA LichtPistole GunCon (NAMCO)-Kompatibel! Mit TURBO! 58 DM</p> <p>1230 NuGen StandardPad In Blau-Transparent 24 DM</p> <p>1220 Qmark JoyPad Mit Dauerfeuer und Slow Motion 28 DM</p> <p>1301 DeskTop JoyStick Mit Microschaltern und Turbo Funktion 58 DM</p> <p>1211 5 in 1 JoyPaderweiterung für alle StandardPads 12 DM</p>	<p>1568 RF-Modulator mit Antenneneingang. Schließen Sie Ihre Playstation über den Antenneneingang an. 28 DM</p> <p>1605 Der PAL-BOOSTER konvertiert das bei Importspielen verwendete NTSC-Signal in PAL (Farbe). Liefert Chinch Audio/Video und Antennensignal 63 DM</p> <p>1701 MEMORYCARDS in AlienEye-Optik! Verschiedene Farben. 1 MB 25 DM / 5 St. 110 DM 72 MB Mit LCD-Display nur 95 DM</p>	<p>1001 12c508 / p mit Einbaukabeln und Einbauanleitung für ALLE Modelle (auch für SCPN-7224) Stück 15 DM 5 Stück 39 DM 10 Stück 59 DM 25 Stück 139 DM 50 Stück 249 DM 100 Stück 459 DM</p> <p>1100 RGB-KABEL mit Entstörfilter. Für Importspele in Farbe und bestes Bild (auch für SCPN-7000) Stück 15 DM 5 Stück 65 DM 10 Stück 109 DM 25 Stück 259 DM 50 Stück 489 DM 100 Stück 919 DM</p> <p>1101 12c508 / p + RGB-KABEL SET 20 DM</p>
<p>1299 Joypadverlängerung PSX 2 Meter 15 DM 1109 Linkkabel für Playstation 2 Meter 17 DM 5001 PowerBag Tasche für PSX schwarz 28 DM 2000 Lara Croft Poster TOMB RAIDER 25 DM 1110 RGB-Kabel mit Chinchbuchsen für GunCON 25 DM 1120 RGB-KABEL mit 2xChinch Audioanschluss 22 DM 0092 X-PLORDER "Das Beste" Schummelmodul 98 DM</p>			

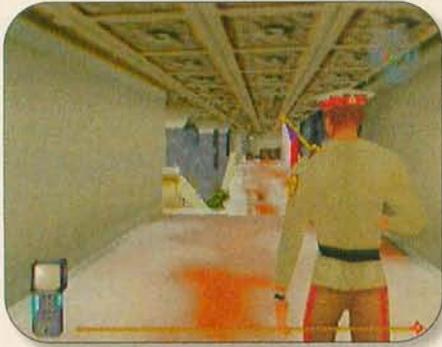
Lagerware geht spätestens am nächsten Tag zur Post! Infos und viel mehr Produkte :> unter Internet oder Faxabruf Irrtum und Preisänderung vorbehalten

<http://www.infopool.com> Faxabruf 030 - 399 031 58 **LADEN:** Gpress data service
Levetzowstr. 12A
10555 Berlin

TEL. 030 / 399 031 55 FAX 57

Versandkosten: Vorkasse (Scheck/Bar) 10 DM, Kreditkarte 10 DM, Auslandsvorkasse 15 DM, Nachnahme 10-15 DM, Auslandsnachnahme 20 DM, Auslandsvorkasse 15 DM

Und noch einmal lassen wir Tipnachwuchstalent Daniel Blumhardt mit neuen Schummeleien zu Worte kommen:



Alle Eingaben müssen beim "Level Select" eingegeben werden:

- Giant Head Mode: C-↓, L, C-↑, C-→, L
- Big Feet Mode: C-↓, R, Z, C-→, C-←
- Big Head Mode: C-↓, R, C-↑, L, C-→
- Kid Mode: C-↓, C-↑, R, L, Z
- Turbo Mode: C-↑, Z, C-↑, Z, C-↑
- Mini Rocket Launcher: R, L, C-←, C-→, C-↓
- 7, 65 mm + 30 Schüsse: C-↑, L, C-→, C-←, C-↑
- 9 mm + 30 Schüsse: R, L, C-↓, C-↑, C-↑



GALERIE 2



Der Vampir von Geza Simo aus Wien hat gut lachen (vermutlich, weil Transsylvanien so nah liegt).

SONY PLAYSTATION

Command & Conquer Alarmstufe Rot: Gegenschlag



Wie schon beim vorigen Teil, werden sämtliche Cheats auch hier über die Tool-Leiste am rechten Bildschirmrand aktiviert. Um einen Cheat einzugeben, müßt Ihr also erst mal den Cursor dorthin bewegen, so daß er sich auf einem der vier PlayStation-Tastenzeichen (X, □, O, Δ) be-

findet. Dann müßt Ihr den Cursor auf dasjenige Feld setzen, mit dem der betreffende Code anfängt und jedesmal zur Bestätigung die O-Taste drücken. Wenn ein Code z.B. □, Δ, X... lautet, dann müßt Ihr diese Tastenfolge nicht auf Eurem Pad drücken, sondern den Cursor in der



Tool-Leiste zuerst auf das Quadratsymbol bewegen, die O-Taste auf dem PlayStation-Pad drücken, dann den Cursor in der Leiste auf das Dreieckssymbol setzen, wieder mit der O-Taste bestätigen, dann auf die X-Taste gehen, mit Druck auf die O-Taste bestätigen, usw. Na, verstanden?

Unbesiegbareit

□, X, O, X, Δ, Δ

Ganze Karte zeigen

Δ, Δ, X, O, Δ, □

Parabombe

X, X, X, O, Δ, □

Chronoshift

□, O, Δ, X, O, O

Geld

□, X, □, X, □, X

Erz oder Kristall in Gold verwandeln

□, O, □, X, O, O

Sofortiger Sieg

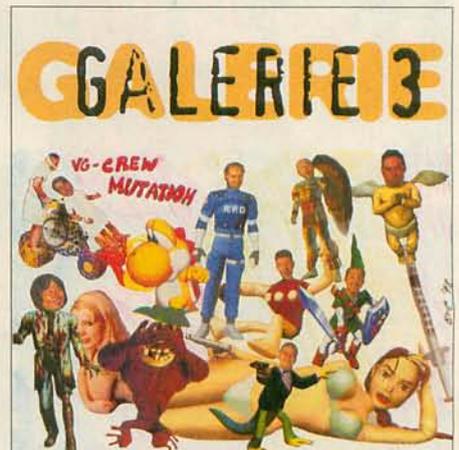
O, O, Δ, X, X, □

WIE'S LÄUFT

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart sich/uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem Inland Eure Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr Zugang zu einem PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt wurden, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden. Achtung Surfer: Nicht selbst von Euch nachgeprüfte Cheats werden gnadenlos aussortiert!!!
5. Tips und Lösungshilfen zu alten Zelda-, Mario- und Sonic-, sowie zu indizierten Spielen könnt Ihr Euch schenken. Auch in Sachen Tekken, Toshinden, oder Tomb Raider sind wir bereits bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winkt nach wie vor ein Honorar von mindestens 40 bis maximal 500 Mark!

Unsere Adresse:
WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing
oder per Email an: dsauer@wekanet.de



Diese Old-School-VG-Gangcollage stammt von Sten Flach aus Schwäb. Gmünd. Ja, ja die gute alte Zeit...

DICKES ENDE

Wie sagen neunmalklugen Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das böse Erwachen kommt noch". Wie recht diese Klugscheißer nur immer wieder haben. Hier kommt's bereits:

Komabesäufnis 2/Neues Rätsel

Als ob der digitale Dosenberg vom letzten Ende nicht exzeßhaft genug gewesen wäre, legt "Fanatiker" Kai Pinske aus Sotterhausen, der "ab und zu gerne mal einen zischt", noch ein Reality-Bild nach: Aufgenommen übrigens nach seiner



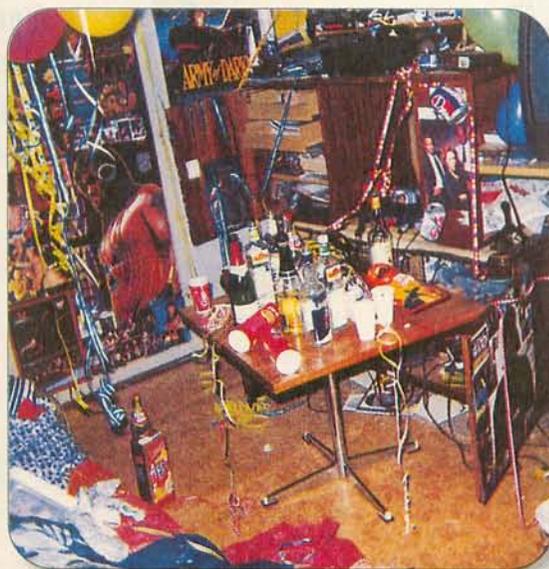
G*****-Gin-Tonic-Sylvester-Spielesession '97. Da Kai allerdings lieber Partys feiert, anstatt Glück bei unseren Wettbewerben zu haben, müssen wir hier noch einen anderen Namen kundtun. Unser Überraschungspaket, bestehend aus einem von Tet handsignierten Pizzakarton (Thunfisch und Zwiebel, leer), Presseinfos, einer Tekken 3 Demo-CD, einer Memory Card, einem häßlichen Infogrames-Käppi, das schon seit über einem Jahr an unserem Redaktionskleiderständer hängt und einfach nicht abhanden kommen will, ein paar überflüssigen Kabeln, und, und, und geht an Arne Tüscher aus Marburg. Die richtige Antwort lautete natürlich "Z" von den Bitmap Brothers, und besoffen haben sich Alan und Brad während des Abspanns. Mehrfach wurde auch auf Croc

Der Screenshot auf der linken Seite stellt unser neues, ultranationalistisches Suchbild dar, während....

.... die Sauerei rechts nur eine Brücke zu unserem Rätsel vom letzten Dicken Ende herzustellen versucht.

oder Vergessene Welt getippt, was natürlich hinten und vorne nicht stimmt. Extrem wenig entzückt waren wir übrigens von zwei Karten aus Lorsch ("Frohe Weihnachten und ein gesundes neues Jahr") und Remscheid ("Frohe Weihnachten!"), die übrigens nach einstimmigem Beschluß auf der letzten Redaktions-

konferenz auch zum Bestandteil von Arnes Überraschungspaket erklärt wurden. Zum neuen Suchbild gibt's keinerlei Hilfestellung, vor allem deshalb, weil sich einige Mitmacher beim letzten Mal beschwert haben, daß die Aufgabe zu leicht gewesen sei. Wer glaubt, die



richtige Lösung zu kennen, der schreibt uns einfach bis zum 5. 10. ein Kärtchen an die übliche Adresse, Stichwort "Dickes Ende 2". Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, und zu gewinnen gibt es diesmal sogar zwei Überraschungsets.

UNGLAUBLICH!!

CHEAT- & LÖSUNGSHEFTE

ZUBEHÖR

PlayStation CHEATHEFT
Tausende Cheats & Codes für 150 PlayStation-Spiele!

PlayStation CHEATHEFT
Hundert Cheats & Codes für 100 PlayStation-Spiele!

PLAYSTATION CHEATPOWER
Mit den aktuellsten Cheats und Tips für Deine PlayStation!

GAME BUSTER CODEPOWER
In diesen Heften finden Sie immer die besten und neuesten Game Buster & X-Ploder Codes. Die Reihe wird ständig erweitert.
JE HEFT 14,80 DM

PLAYSTATION CHEATPOWER
Hier sind die besten & neuesten Cheats und Tricks für Ihre PlayStation enthalten. Die Reihe wird ständig erweitert.
JE HEFT 14,80 DM

LÖSUNGSHEFTE IN DEUTSCH - JE 14,80 DM:

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| Abe's Oddysee | MDK |
| Alien Trilogy | Men in Black |
| Alundra | Noch erhältlich |
| Alone in the Dark 1-3 | Nightmare Creat. One |
| Ark of Time | Pax Corpus |
| Baphomets Fluch 1 | Rayman&Gex3D |
| Battle Ar. Tosh. 1&3 | Resident Evil 1 |
| Blazing Dragons | Resident Evil DC |
| Breath of Fire 3* | Noch erhältlich |
| Casper | Riven |
| Chron. o.T. Sword | Spawn |
| Click Tower | Suikoden |
| Command & Conq. 1 | Syndicate Wars |
| Command & Conq. 2 | Tekken 1 & 2 |
| C&C: Gegenschlag* | The Note |
| Cyberia | The Last Report |
| D | Tomb Raider 1 |
| Deathrap Dungeon | Tomb Raider 2 |
| Diablo | Turok |
| Discworld 1 | Vandal Hearts |
| Discworld 2 | Wild Arms |
| Excalibur | Warnhammer |
| Noch erhältlich | Dark Omen |
| Final Fantasy 7 | Wing |
| G-Police | Commander 3&4 |
| Gex 3D & Rayman | X-Com: Terror |
| Heart of Darkness | Z |
| Hero's Adventure | |
| Kings Field | |
| Legacy of Kain | |

PSX CHEATPOWER 1
Über Tausend Cheats & Tricks zu ca. 150 PlayStation-Spielen!

PSX CHEATPOWER 2
Hundert Cheats & Tricks zu ca. 100 PlayStation-Spielen!

PSX CHEATPOWER 3
Top-Aktuell - Die besten und aktuellsten Cheats & Tricks zu ca. 150 PSX-Spielen!

PlayStation CODEPOWER
Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 170 PSX-Spielen!

PlayStation CODEPOWER
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 PSX-Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 3
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 PAL-PSX-Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 4
Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu über 320 PSX-Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 1
Über Tausend Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 170 PSX-Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 2
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 PSX-Spielen!

GAME BUSTER CODEPOWER 3
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 80 PSX-Spielen! (Codes nur für PAL-Versionen)

GAME BUSTER CODEPOWER 4
Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes ca. 320 PSX-Spielen!

1MB MEMORY 25 DM
(15 Block - verschiedene Farben)

8MB MEMORY 35 DM
(120 Block - verschiedene Farben)

24MB MEMORY 55 DM
(360 Block - verschiedene Farben)

72 MB MEMORY 85,- DM
(1080 Blocks)

LIGHTGUN 39,- DM
(Pointer f. Lightgun 45,- DM)

PADVERLÄNG. 19 DM
(2 Meter)

JOYPAD 23,- DM
(Viele verschiedene Farben)

RGB + AUDIO 25 DM
(Sound Sound Sound)

LINKKABEL 19,- DM
(Mehr Spaß beim Spielen)

PAL-BOOSTER 45 DM
(NTSC -> PAL)

UMBAU CHIP 19,- DM
(inkl. Dt. Anleitung! f. US- & Jap Spiele)

INFRAROT PAD 59,- DM
(2 Pads - 1 Station)

RF - UNIT - 29,- DM
(für Fernseher ohne Scart)

XPLÖDER

RGB KABEL 19,00 DM (Importe laufen in Farbe)

N64 ZUBEHÖR:

N64 Game Buster 99,- DM

Super Adapter + Cheat Cartridge 1 alle Importe 99,- DM

Ace Joypad 41,- DM

Pad-Verl. 19,- DM

1Meg Memory 4x 29,- DM

Multinorm Adapter Standart 32,- DM

RGB Kabel 25,- DM

Rumble Pak 25,- DM

Rumble Pak + 1Meg. Memory 39,- DM

Analog-Dual-Shock Pad 42,00 DM (Transparent & Super Shock)

GAME BUSTER INKL. CODEHEFT 99 DM (ohne Codeheft 89 DM)

DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER IN FARBE:
Banjo & Kazooie (24,80 DM) Deathrap Dungeon (19,95 DM) - Final Fantasy 7 (29,80 DM) - Mission Impossible (24,80 DM) - TEKKEN 3 (29,80 DM) - Tomb Raider 1 (19,95 DM) - Tomb Raider 2 (19,95 DM) - Yoshi's Story (29,80 DM)

ENGLISCHE LÖSUNGSBÜCHER ZU 35,00 DM:
Alundra, Breath of Fire 3, Crash Bandicoot 2, Gex 3D, Gran Turismo, Mission Impossible, Saga Frontier, Tekken 3, WWF Warzone

Schriftliche Bestellungen oder Anfragen richten Sie an: CDG MEDIA

AUF DEN SANDBERGEN 5 21337 LÜNEBURG

Online-Shop: www.spieleloesungen.de

PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!

BESTELLHOTLINE: 04131 / 850610

FAX: 04131 / 850620
HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN!

LESERPOST

LESERPOST

LESERPOST

LESERPOST



Diesmal diskutieren wir gleich zwei wichtige Themen: Segas Bekanntgabe, das Dreamcast in Europa und den USA erst ein Jahr nach dem Japan-Release zu veröffentlichen, und unsere neue Import-Corner sowie Eure Kommentare und Verbesserungsvorschläge hierzu. Für alle Beat'em-Up-Fans wartet übrigens eine Überraschung - lest meine Antwort zum Import-Thema! Zur Auflockerung streuen wir noch einen echten Lacher-Leserbrief zu Mission Impossible ein.

Forum 8/98: Segas Dreamcast-Marketing

Hallo, Ihr Zocker der VG! Als Zocker-Opa?! (27 Jahre) möchte ich etwas zum Forumthema der VG 8/98 vom Stapel lassen. Um es auf den Punkt zu bringen: Ich halte im Prinzip gar nichts von solchen Marketing-Strategien!! Falls Sega wieder eine führende Marktposition für einen längeren Zeitraum übernehmen möchte (und das unterstelle ich einfach mal), sollten sich die Damen und Herren überlegen, ob es nicht besser wäre, das Dreamcast überall gleichzeitig einzuführen. Was spricht bei entsprechender Vorbereitung (Stichwort Software-Flaute) dagegen? Genügend Software könnte dank der Windows-CE-Basis des DC vom PC konvertiert werden, und die liegt sogar in der englischen Fassung vor. Ein paar neue Spielideen wären vielleicht auch darunter (und nicht die fünfzigste *Street Fighter* vs. *X-Men*-Version und wie sie alle heißen). Andererseits bekomme ich beim Namen Windows CE Pestbeulen! Ich für meinen Teil werde auf jeden Fall abwarten und Tee trinken (die Fehlinvestition Mega CD habe ich nicht vergessen und den Saturn deswegen aus Trotz nicht gekauft!). Und mit der dritten Dimension (N64) ist das im Moment auch so eine Sache. Meine Prognose: Kurzfristig wird Sega sicher einige Marktanteile zurückgewinnen, aber spätestens beim Start der PlayStation 2 wird es mächtig eng werden - besonders bei der angeblich bestehenden Abwärtskompatibilität der Maschine. Eine eher unwahrscheinliche Strategie, mein Wunschtraum wäre aber, daß alle großen des Videospiel-Business (Sony, Sega, Nintendo und SNK) gemeinsam eine Hardware entwickeln! Glückwunsch übrigens für die wiedereingeführte Import-Ecke. In Friendship,

Jörg Rothenberger, Lippstadt

Hi, VIDEO GAMES! Die neue Sega-Konsole wird in Japan Ende diesen Jahres auf den Markt gebracht. Die Gerüchte über das Dreamcast schlagen nur so um sich, und die Euphorie wirft hohe Wellen. Die inoffiziellen Release-Listen der Hersteller können sich sehen lassen. Und



siehe da: Spiefreaks aus aller Herren Länder bekommen feuchte Hände, ein fettes Grinsen macht sich auf ihren Gesichtern breit, und sie starren wie in Trance vor sich hin. Doch dann kommt der ernüchternde Schlag ins Gesicht: Release in Europa/USA erst Ende 1999. Aber Moment: Kennen wir dieses Spiel nicht schon aus vergangenen Jahren mit anderen Konsolen? Die neue Maschine bringt dann nicht die versprochene Leistung, und das Angebot an Spielen ist rar. Kurz nach der Veröffentlichung werden Gerüchte über eine noch leistungsfähigere Konkurrenz-Konsole laut...



Hallo, VG-Team! Auch ich habe meinen Senf zum Forumthema abzugeben: Segas offizieller Dreamcast-Release soll im November '98 sein, und der Rest der Welt hat mal wieder das Nachsehen. Mittlerweile hat man sich aber irgendwie daran gewöhnt, ständig auf etwas Neues zu warten (das heißt aber nicht, daß man das nicht ändern sollte!). Die Idee, sich in Japan zuerst mit einer Masse von Spielen auf dem Dreamcast zu etablieren und dann nach Europa/USA zu gehen, halte ich trotzdem für gar nicht mal so dumm, da doch der Konsolenmarkt hart umkämpft ist. Wer will schon - außer im spieleverrückten Japan

- eine Konsole mit lediglich zwei bis drei guten Titeln haben?

Wie Ihr schon sagt, gibt es noch keine konkreten Angaben hinsichtlich der PS 2, und es ist beim jetzigen Erfolg des Erstlings auch mehr als fragwürdig, ob diese in absehbarer Zeit erscheinen wird

Obwohl noch nicht einmal erschienen, steht der, die, das Dreamcast im Mittelpunkt Eures Interesses.

Ich hoffe, auch die Spiele-Freaks haben aus den letzten Jahren gelernt. Meiner Meinung nach ist die Marketing-Kampagne von Sega richtig. Die Interessen des Massenmarktes im Videospieldbereich sind in Japan/Europa/USA stark unterschiedlich. Spiele, die in Nippon einen riesigen Absatzmarkt haben, können US-Zockern nur ein müdes Lächeln abringen. Sega hat immerhin versprochen, ein gutes Sortiment an Games zusammen mit dem Dreamcast in Europa/USA zu veröffentlichen. Die Zeitspanne zwischen dem Europa/Japan-Release ist allerdings ein wenig übertrieben - sechs Monate hätten es meines Erachtens auch getan. Sollte sich hier nichts ändern, könnte ich schon in Versuchsung kommen, mir ein Japan-Dreamcast zu besorgen. Auf alle Fälle wird die neue Sega-Maschine Nintendo das Leben schwer machen. Ob sie es auch vollbringen kann, Sony vom Sockel zu stoßen, bleibt abzuwarten.

Christian Arz. via e-mail

(okay, alles ist möglich!). Jetzt aber zu behaupten, das Dreamcast sei nach dem Release der PS 2 technisch längst überholt, ist doch ein wenig voreilig, da man die Fähigkeiten des Dreamcast nach nur einem präsentierten Spiel doch längst nicht komplett bewundern konnte. Konnte etwa das Nintendo 64 der PS bis heute den Rang ablaufen, obwohl dieses, technisch gesehen, hochkarätiger ist? Ich für meinen Teil werde mein Geld nicht für einen Import ausgeben und warte erst mal, was kommt. Noch bin ich mit meinen Konsolen plus PC glücklich. Euer Mag ist klasse, und die Sache mit der Import-Corner finde ich spitze! P.S.: Wo hat Tet das *FF VIII*-Demo her? Kommen da auch Normalsterbliche ran? Will auch haben! Euer treuer Leser

Trong Luan Ngo via e-mail

Ich finde es verständlich, daß Sega trotz seiner fast gar nicht mehr vorhandenen Marktpräsenz in Europa/USA das Dreamcast hierzulande erst ein Jahr spä-

ter als in Japan herausbringen will. Sega wird von den meisten Videospielemagazinen, die keine Zeitschriften lesen, dann schon vergessen sein. Aber das könnte nach der Saturn-Pleite wiederum sogar ein Vorteil für die Japaner sein. Auf jeden Fall habe ich keine Lust, noch über ein Jahr auf diese Traumkonsole zu warten, und werde mir deshalb einen japanischen Import zulegen. Jetzt wäre natürlich der Erscheinungstermin der PlayStation 2 interessant, um herauszufinden, ob Sony es noch schafft, das DC auseinanderzunehmen und seine Schwachstellen zu suchen, um diese dann in der PS 2 zu vermeiden. Was ich aber bis jetzt aus der Gerüchteküche über die PS 2 gehört habe, klingt genauso wie die Berichte über das Dreamcast (drei Millionen Polygone pro Sekunde und viertel so schnell wie ein Pentium 2 mit 400 Mhz). Was mich allerdings erstaunt hat, ist, daß die PS 2 angeblich schwieriger zu programmieren sein soll als das Dreamcast. Dann wäre die Situation ja genau andersherum als in der Schlacht um den 32-Bit-Thron! Auf jeden Fall bleibt es spannend in der Konsolenwelt, und das ist gut für den Markt.

Daniel Manoliu, Wuppertal via e-mail

Wie an Euren Reaktionen schon zu sehen war, ist die Frage nach dem richtigen Release-Termin für eine neue Konsole ein vielschichtiges Problem, und im Falle Sega sogar ein existentielles. Eine erneute Blamage (außerhalb Japans) kann man sich im Virtual-Fighter-Lager nicht mehr leisten – und die wäre mit einer überhasteten Veröffentlichung ohne ausreichende Euro/US-Software zumindest wahrscheinlich. Andererseits muß man angesichts der verheerenden Marktposition irgendwie reagieren, während Sony seelenruhig zuschauen und auf einen Fehler der Konkurrenz warten kann. Marketingtechnisch sehr ungünstig für Sega ist zumindest die Tatsache, mit offenen Karten zu spielen und außerhalb Japans nicht zu liefern. Die richtige Devise angesichts der großen Unbekannten (Play-

Station 2) kann deshalb eigentlich nur lauten: Weltweit mit Voldampf an geeigneter Software – vor allem Arcade-Umsetzungen – arbeiten zu lassen und schließlich mit geballten Japan-Marktanteilen früher als geplant auf den US/Europäischen Markt zu kommen und damit Sony in die Offensive zu zwingen. Eins scheint zumindest sicher: Aufgrund des Erfolgs der 32-Bit-PlayStation wird Sony es nicht eilig haben, frühzeitig eine neue Hardware zu lancieren und sich das eigene Geschäft zunichte zu machen; es sei denn, Sega wird wirklich gefährlich, und danach sieht es im Moment noch nicht aus.

Zu Final Fantasy VIII: Tet war einige Zeit bei Squaresoft USA und hat dort die deutsche FF VII-Übersetzung (PC) geleitet. Bei der Gelegenheit muß wohl ein FF-VIII-Demo in seinen Besitz gelangt sein. Alternativ könnt Ihr Euch natürlich auch ein Brave Fencer Musashiden kaufen.

Import-Corner

Hi Ralph! Ich hoffe, ich störe Dich nicht beim Neo-Geo-Zocken! Ich lebe in Wien und möchte mir meine PS für japanische bzw. US-Importe umbauen lassen. Könnt Ihr mir einen Händler empfehlen? Eure neue Import-Ecke ist übrigens genial, trotzdem stört es mich, daß bis jetzt nur japanische Titel unter die Lupe genommen werden. In letzter Zeit interessiere ich mich für *King of Fighters*, *Fatal Fury* und andere SNK-Fighter (ich besitze kein Neo Geo/CD). Welches Spiel kannst Du mir unter dieser Flut empfehlen? Wie wäre es mit einem *Fatal-Fury*- und *King-of-Fighters*-Special bzw. *Beat'em-Up-Special* inklusive Vergleiche mit *Tekken 3* und *Cardinal Syn*? Kann man eigentlich Pads und Memory Cards aus Japan/USA bei uns verwenden?

Sebastian Pöckacker A-Wien

Lieber Ralph! Die Import-Ecke ist eine wirklich sehr gute Idee – auch der "Daumenpegel" sieht klasse aus. Allerdings meine ich, daß Ihr bei der Auswahl der Spiele ein wenig differenzieren solltet, d.h. Ihr solltet nur wirklich gute Titel testen und nicht irgendwelchen Japano-Müll unter die Lupe nehmen. Außerdem solltet Ihr euch Schwerpunkt, vor allem bei Rollenspielen, auf amerikanische Import-Versionen legen, da die meisten Leser sicherlich des Englischen mächtig sind, wohl aber kaum des Japanischen (logisch).

Martin Heidebach, München via e-mail

Konnichiwa oder auch Konban wa, wer weiß, wann Ihr das lest! Ich bin Leser der ersten Stunde und muß sagen, Ihr habt Euch ziemlich verbes-



Denkt nur an Japan und ist verantwortlich für die späte Dreamcast-Einführung in Europa: Segas Obermottz Irijimari.

Game It!

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

Titel des Monats
Oktober (PSX):
Breath of Fire 3
87,99

Knallhart kalkuliert
Unsere
PSX TOP 10

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice (d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchzusetzen können, empfehlen wir bei Vorbestellung oder sonstigen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preismarkt und Schreibfehler.
• Bei Nichtnahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz.
• Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen.
• Nachnahmezahlung: DM 19,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei.
• Vorkasse / Scheck: DM 6,99, ab DM 200,- frei.
Preise Stand 15.9.98
* = noch nicht verfügbar am 15.9.
N = Neu! P = Preisänderung
Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post

5th Element*	79,99
Alundra	89,99
Box Champions*	89,99
C & C 1	39,99
C&C 2 Gegenschlag	79,99
F1 98*	99,99
Final Fantasy 7	89,99
Gran Turismo	89,99
Tekken 3	79,99
WWF Warzone	74,99

SONY PSX

5th Element*	79,99
Abe's Odysee	77,99
Abe's Odysee 2*	84,99
Acta 1918*	84,99
Acta Golf 2	84,99
Acta Soccer 2	84,99
Acta Tennis 2	84,99
Adidas P. Soccer 2	87,99
Air Combat Plat.	39,99
Alien Trilogy	84,99
Alien Tennis 99	84,99
Alundra	84,99
Armored Core*	79,99
Asura's Demons*	79,99
Atlas Arcade Hits 2*	74,99
Atlantis*	84,99
Auto Destruct	84,99
Auto Demons*	79,99
B-Movie*	79,99
Baby Universe*	69,99
Baphomets Flucht 2	84,99
Barman & Robin*	84,99
Battle Arena Toshinden	84,99
Beach Volley Heroes	84,99
Bestial Wars	84,99
Big Air	84,99
Bio Freaks*	79,99
Blaze & Blade*	79,99
Bloody Roar	79,99
Bobberman*	84,99
Box Champions*	89,99
Breath of Fire 3*	87,99
Bro. Special Ed.	104,99
Brother Helix	84,99
Bug Riders	84,99
Buggy	84,99
Bushido Blade	84,99
But a Move 2	42,99
But a Move 3	59,99
C3 Racing	79,99
C&C Platinum Game*	79,99
Cardinal Syn	79,99
Castlevania	79,99
Caesar's Palace*	79,99
Cena World Series*	74,99
Centipede*	89,99
Medieval	79,99
Megaman 8*	79,99
Battle & Chase*	79,99
Megaman Legends*	79,99
Megaman X4*	89,99
Mega Man 9*	89,99
Men in Black	39,99
Micro Machines V3	39,99
Midway's Arcade	84,99
Mr. Powerplay	89,99
Monopol 2*	89,99
Moto Racer 2*	89,99
N. Domino*	79,99
NBA 98	84,99
NBA 99	84,99
NBA Hangtime*	84,99
NBA 98	84,99
NBA in the Zone 98*	84,99
N. Powerplay	89,99
Need 4 Speed 3	89,99
Newman Haas Racing 99	89,99
NHL Hockey 99	89,99
NHL Hockey 98	89,99
Hockey 98	79,99
Nightmare Creatures	79,99
Nightmare Creatures 2	89,99
O.D.*	89,99
Off Road Challenge*	69,99
One	84,99
Overboard	84,99
Pandemonium 1*	42,99
Pandemonium 2*	79,99
Panza General 2	49,99
Perihelion*	79,99
Pet in TV	77,99
Phat Air Skyboard	84,99
Player Manager	84,99
Pitfall 3D Beyond	84,99
Point Blank*	79,99
Psychic Challenge	39,99
Poy-Poy	84,99
Premier Manager 98	89,99
Pro 18 Golf*	87,99
Pro Combat Game*	79,99
Psychobreak	84,99
Psyblade*	87,99
Pulse (Depth)*	79,99
Quintessential Soccer*	79,99
R-Type*	79,99
Wreckin' Crew	89,99
WWF Warzone	74,99
X-Men: Streetfighter	79,99
Xenogears	79,99
Yungblood*	79,99
Zero Devide 2*	69,99
Zoro	79,99

PSX HARDWARE

Adapter Gameboy (Power F)	89,99
Analog Joystick	109,99
Controller Sony	29,99
Sony Dual Shock	49,99
Controller Infrared	19,99
GameMaster Modul	79,99
Lenkrad Mad Catz 119,99	
Lenkrad mit Pedal	124,99
Driveshell	124,99
Link Kabel	19,99
Memory Cards	54,99
Sony 15 Slot*	29,99
16 Slot	44,99
120 Slot	44,99
360 Slot	59,99
720 Slot	74,99
Mouse Sony	49,99
Multi Tap Sony	54,99
NeoCon	59,99
Link Packet	69,99
Playstation (incl. Dual Sh.)	249,99

Jetzt auch SEGA SATURN & N 64

Cheatbuch	24,99
Crash the Tanker	84,99
C & C 1 Platinum	39,99
C & C 2	89,99
C&C 2 Gegenschlag	79,99
Colin McRae	84,99
World Rally	84,99
Colony Wars: Veng.	84,99
Cool Boarders 2	79,99
Crash Bandicoot 1	39,99
Crash Bandicoot 2	39,99
Crash Killer	79,99
Croc	39,99
Oy Ball Zone	79,99
Death of Alive	84,99
Deathtrap Dungeon	89,99
Destruction Derby 2	39,99
Diablo	84,99
Diablo 2	84,99
Dogdem Arena*	79,99
Dreams*	89,99
Dungeon Keeper 2*	79,99
Earthworm Jim 3D*	94,99
Everybody's Golf	79,99
Extreme Snowboard	84,99
Fade to Black	39,99
Fifa 98	84,99
Final Fantasy 7	84,99
Firetrap	84,99
Flottenmanöver*	79,99
Fluid siehe Pulser	
Formel 1 Platinum	39,99
Formel 1 98*	99,99
Forsaken	84,99
Frankreich 98	84,99
Frezy	89,99
Frogger	69,99
Future Cop*	84,99
Go Police	89,99
Gex 3D	89,99
Ghost in the Shell*	84,99
Global Domination	84,99
Gran Turismo	89,99
Grand Theft Auto	79,99
Hardball 5	84,99
Hard Soiled	84,99
Heart of Darkness	87,99
Hercules	49,99
Herk's Adventure	84,99
Hexen	84,99
Hugo	84,99
Indy 500	79,99
Int. Superstar	84,99
Soccer Deluxe	74,99
Int. Superstar Soccer Pro FI	39,99
International Track & Field	39,99
John Madden NFL 99	89,99
KKND*	79,99
Klonoa	79,99
Kula World	79,99
Lemmings*	39,99
Lost World	77,99
Lucky Luke	89,99
Match Day 3*	89,99
Mechwartort 2	44,99
Racing Simul. 2	84,99
Rally Cross	69,99
Rayman	39,99
Real Stunt Copter*	84,99
Rebel Assault 2*	84,99
Resident Evil	79,99
Directors Cut	79,99
Ridge Racer Revolution	39,99
Risiko	79,99
Rival School*	79,99
Road Rash	44,99
Road Rash 3D	89,99
Rushdown	79,99
S.C.A.R.S.*	84,99
San Francisco Rush*	79,99
Sentinel	79,99
Street Fighter Collection	79,99
Street Monkeys	89,99
Small Soldiers*	89,99
Sonic 3	39,99
Soviet Strike	39,99
Spice World	49,99
Spyro the Dragon*	84,99
Street Fighter Collection	79,99
Street Fighter EX Plus 7	79,99
Suikoden	84,99
Super Sega 98	79,99
Feit-McC*	89,99
Super Match Soccer	89,99
Super Power Col*	89,99
Warrior Pocket Fight	79,99
Tekken 2 Platinum	39,99
Tekken 3	79,99
Tekken 3 Arena*	79,99
Nest Drive 5*	69,99
Tetris Plus	74,99
Theme Hospital	89,99
Tiger Woods 99*	89,99
TIP	69,99
TOCA	49,99
Tomb Raider 1	89,99
Tomb Raider 2	89,99
Tomb	79,99
Total NBA 98*	74,99
Treasures of the Deep	79,99
Tunguska*	84,99
P. Ubik	84,99
V. Alive	79,99
V 2000*	79,99
Victory Boxing 2*	79,99
Vigilante 8	79,99
Viper	79,99
Virtual Baseball 99*	79,99
Vir 3000*	79,99
Vs.	89,99
War Games	89,99
Warhammer 2	89,99
WCW Nitro	89,99
Wild 9's*	89,99
Wing Over 2*	79,99
WinOut 2097	79,99
World Rallye Mäkinen	79,99
World League Soccer 98	84,99
Worms Platinum	44,99

SEGA SATURN

Atlantis	84,99
Rangers	84,99
Daytona USA	84,99
Championship	79,99
Deep Fear	79,99
Enemy 3	94,99
King of Fighters 95	69,99
Last Bronx	79,99
Mr. Stunt Copter*	84,99
Marvel Super Heroes	84,99
Megaman X3	69,99
Mr. Bones (2 Discs)	69,99
+Control Pad	74,99
Panzer Drag. Saga	84,99
Resident Evil	84,99
Riven	84,99
SEGA Rally	79,99
Sega Soccer 98	79,99
Shinobi Force III	84,99
Sonic Jam	69,99
Sonic R	69,99
StreetFighter Coll.	79,99
The House o. t. Dead	84,99
Incl. Gun	114,99
Tomb Raider	69,99
Tommy Lighter 2	84,99
Winterheat	89,99
WinOut 2097	69,99

N64 HARDWARE

NS64 Konsole	259,99
Controller grau	49,99
RF Set	39,99
Controller Pak	34,99
Controller punt	49,99
Rumble Pak	34,99
Joypad Mad Catz	57,99
Verlängerungskabel 1,49	
Lenkrad mit	119,99
Memory Card 1MB	22,99
dto. farbige	24,99
Multiform Adapter	27,99
RGB Kabel	27,99
Rumble Pak + 256 K Memory C.	34,99

LADEN

Ladenpreise können abweichen
Handelanfragen willkommen!
Frage Sie nach unseren Händler-Partnerschaftsmodell

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26/27
64283 Darmstadt
Wilmannsstr. 9 0631/28960

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 06331/92941

71032 Böblingen
Poststr. 36 07031/2319140

72070 Tübingen
Meltgenasse 1 07071/2184

76829 Landau
Lindlbunstr. 34-06341/3627

87435 Kempten
in der Brandst. 6 0831/1776

87700 Memmingen
Schweizerstr. 20 08321/4994

87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 08261/73903

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 08382/125

89073 Ulm
Frauenstr. 118 0731/9216497

95028 Hof ab Okt.
Karlstr. 35

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 7 09231/3161

LESERPOST LESERPOST LESERPOST LESERPOST LESERPOST

sert, aber das wißt Ihr wohl selbst am besten! Nur noch ein Vorschlag: Ihr habt ja endlich wieder eine Import-Ecke (wurde auch Zeit!). Testet doch neben den ganz aktuellen Spielen auch etwas unbekanntere, ein wenig ältere Classics, die nicht schon jeder kennt!

Jürgen Dindorf via e-mail

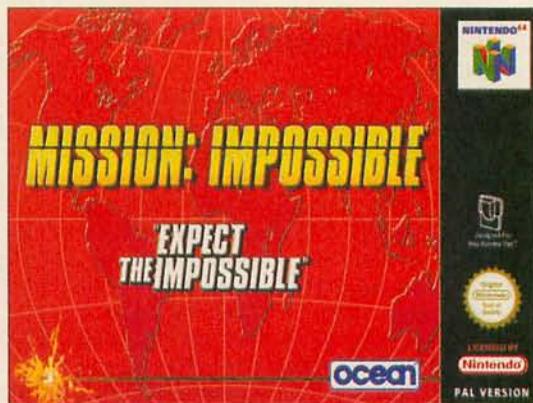
Hi VG! Gleich eines vorneweg! Ich besitze jede VG-Ausgabe, und die neueste (VG 8/98) hat aufgrund ihrer zahlreichen Import-Test endlich wieder den Charme der ersten Ausgaben erreicht! Dies hat mich von meiner geplanten Abo-Kündigung abgehalten, weiter so! Jetzt zu meinem Anliegen: Alle Import-Freaks mal hergehört: Würrt es Euch nicht auch, daß wirklich alle deutschen Import-Händler unverschämt hohe Preise – meist doppelt so hoch wie der Einkaufspreis - verlangen? Dafür gibt's nur eine Lösung: Ich bestelle meine komplette Hard- und Software seit zwei Jahren ausschließlich über das Internet! CU

Master OPC via e-mail

Vielen Dank erstmal für Euren großartigen Zuspruch hinsichtlich unserer neuen Import-Corner. Die hier abgedruckten Messages stehen stellvertretend für die Flut an Zuschriften zu diesem Thema. Außerdem arbeiten wir stetig an weiteren Verbesserungen in dieser Rubrik, die Euch noch mehr Lesespaß bereiten sollen. Laßt Euch also überraschen! Jürgens Vorschlag mit Tests zu etwas unbekannteren älteren, aber dennoch exzellenten Spielen werden wir immer mal wieder beherzigen (in dieser Ausgabe z.B. *Guilty Gear*). Master OPCs Kritik an den allgemein überhöhten Preisen für Importe können wir nicht bestätigen. Bei unseren beiden Hauptquellen in München und Dortmund werden durchweg zivile Preise verlangt (neue PS-Japan-Software z.B. zwischen 100 und 120 Mark). Martins Anregung, keinen Japano-Schrott zu testen, haben und werden wir auch in Zukunft in die Tat umsetzen – bisher war auch ein "Halbmast"-Daumen das schlechteste Import-Rating. Wenn ein hochgehandelter Kandidat allerdings wider Erwarten schlecht abschneiden sollte, werden wir ihn aber natürlich auch unter die Lupe nehmen. US-Titel werden in Zukunft ebenfalls bespro-

chen. **Zu Sebastians Fragen: Der beste King-of-Fighters-Titel ist derzeit die 96er-Variante – mal sehen, was KoF '98 bald bieten wird! In Sachen Fatal Fury empfehle ich Dir auf dem Neo Geo Real Bout 2 und auf der PS Real Bout Special: Dominated Mind, das sogar einen PS-only-Boß aufweist. Während Ihr diese Zeilen lest, arbeite ich übrigens an einem Beat'em-Up-Sonderheft – allerdings nicht als VG-Special sondern als Special unseres Schwesternmagazins, dem Offiziellen PlayStation Magazin. Es wird einige Überraschungen geben, wie zusätzliche speziell auf dieses Genre ausgerichtete Bewertungskriterien abseits des Grafik-/Sound-Standards (z.B. Special Moves & Combos etc.) und eine Menge Import-Tests. Das Heft wird im November zu haben sein – so keep your eyes open, Fighting Game Fans!**

Mission Impossible



Impossible heißt bekanntlich unmöglich – ein Adjektiv, das auf die extrem unscharfe MI-Grafik ebenfalls zutrifft, wie auch Kalle findet.

Hi VG! Vielen Dank für die massiven Import-Tests. Darauf warte ich schon lange und hoffe, daß diese neue Rubrik auch nach dem Sommerloch weiterhin so umfangreich bleibt. Doch jetzt zu meinem Anliegen: *Mission Impossible!* Die Bilder sehen ja schon wieder so ätzend aus, daß ich mein N64 am Tisch festnageln muß, damit es nicht spontan durchs geschlossene Fenster fliegt. Nicht, daß ich nur nach Optik gehe...ich habe im Internet neben Eurem auch schon Tests der US-Fassung gelesen, die

sinngemäß übereinstimmen. Also: Geld sparen für *Metal Gear Solid!*

Kalle aus Berlin

Was haben wir gelacht! Dieser kurze, aber prägnante Leserebrief mußte einfach ins Heft! Scheint tatsächlich so, daß wir uns mit dem mittlerweile präsentierten N64-Grafik-Stil bei der Mehrheit der Games abfinden müssen. Warum Nintendo den Third-Parties bloß keine vernünftige technische Unterstützung zu teil werden läßt...

Saturn Piraterie & Co.

Hi VG! Ich habe da ein paar Fragen:

1. Hat Sega eigentlich den 32-Bit-Markt bereits aufgegeben und setzt nun vollständig auf das Dreamcast?
2. Sofern ich mich erinnere, hat Sony ursprünglich geplant, seine Einnahmen durch den Software- und nicht durch den Hardware-Verkauf zu erzielen. Eben dies scheidet nun durch die zunehmende Piraterie doch aus, oder?
3. Hat Nintendo deshalb die richtige Taktik gehabt, doch auf Module zu setzen?

Holger Jelich, Herne

1. Nein, zumindest in Japan auf keine Fall – dort hat der Saturn immer noch eine verhältnismäßig starke Marktposition. Laut Sega-Präsident Irijimari soll das Dreamcast zukünftig für 3D-Games, der Saturn entsprechend seiner Fähigkeiten für 2D-Games zuständig sein.
2. Das ist im Grunde richtig, und Sony hat inzwischen mit der zunehmenden Piraterie in der Tat ein ernsthaftes Problem. Im vierten Quartal wird PS-Software aus diesem Grund mit einem Kopierschutz ausgeliefert. Ob wir damit wieder bei C64-Zeiten landen?
3. Wie die Praxis zeigt, nein. Außerdem können auch Module sehr wohl kopiert werden. Die VG distanziert sich aber vehement von dieser Szene.



So schaut's aus: Offiziell dient dieses Gerät zum Abspielen von Audio- und Video-CDs. Mit zwei billigen Plastikadaptern wird daraus aber eine (illegale) N64-Kopierstation.

ADRESSE LESERPOST

Für alle Leute, bei denen meiningstechnisch die Kreativität eher beim Internet-Surfen sprudelt, gibt's ab jetzt neben der klassischen Anschrift auch meine E-Mail-Adresse zwecks Kommunikation. Also: Bei allen Fragen, Anregungen, Bemerkungen, Beschimpfungen rund um die Spielewelt und uns, schreibt entweder an:

WEKA Consumer Medien GmbH
 Redaktion VIDEO GAMES
 Stichwort: Leserpost
 Gruberstr. 46a
 85586 Poing

oder für alle Surfer via E-Mail: rkarels@wekanet.de

New Rock & Metal

Holt euch den neuen HAMMER!
Ab 18. September am Kiosk!

HAMMER

Ab jetzt
jeden Monat

CD
+ HEFT = DM
8,90

Das Magazin mit allen Neuigkeiten und
Trends aus der Rock- und Metalszene!



KISS

JURASSIC ROCK II
Die Rückkehr der Schminke-Monster

PLUS: HAMMERFALL * BOLT THROWER * ROB ZOMBIE * HOLE *
BRUCE DICKINSON * AXEL RUDI PELL * WACKEN OPEN AIR u.v.a.

RAT UND TAT

WEB-SITE DES MONATS

Wer auf SNK-Beat'em-Ups steht, sollte mal bei www.geocities.com/TimesSquare/Arcade/7597/SatellaNewsNetwork.html vorbeisurfen. Die Site ist zwar nicht auf Aktualität spezialisiert, enthält aber nette Tests zu Neo-Prüglern. Satella News Network ist übrigens der fiktive Fernsehsender, der das King-of-Fighters-97-Turnier überträgt (hättet Ihr's gewußt?).



In der Technik-Ecke beschäftigen wir uns diesmal mit nicht funktionierenden N64-Adaptoren, der Qual der Wahl zwischen verschiedenen Lightguns und ersten Dreamcast-Problemen (ja, richtig gelesen!). Zur Auflockerung werden ab sofort auch Bilder zum betreffenden Thema eingeblendet, um etwas vom Bleiwüsten-Charakter abzulenken. Toll, oder?

N64-Adapter

Hi VG! Ich habe mir erst kürzlich einen Adapter für das N64 zugelegt. Ich habe ein europäisches Gerät und will Japan-/US-Importe darauf zocken. Ein Firmenname steht leider nicht drauf. Ich habe das Ding nun mit mehreren NTSC-Spielen ausprobiert, aber keines davon zum Laufen gebracht. Es ist mir schon klar, daß man hinten ein europäisches Modul und oben das Import-Modul einstecken muß - trotzdem rührt sich nichts. Ist der Adapter defekt? Was mache ich falsch?

Marius Klinker, Nettelstedt

Ein Adapter ohne Firmenname und womöglich auch noch ohne Verpackung? Wohl auf der Straße gefunden, wie? Ich würde das Ding einmal mit einem Spiel testen, das den neuesten Sicherheitschip implantiert hat, wie z.B. 1080. Allerdings wird bei diesem Spiel dann der Batteriespeicher gelöscht - immer bedenken!

Die Erfahrung hat gezeigt, daß Deine Chancen stark sinken, wenn das obere Spiel einen neueren Sicherheitschip hat als das hinten aufgesteckte. Davon abgesehen, würde ich an Deiner Stelle aber auch in Erwägung ziehen, Deinen Händ-

ler zu konsultieren. Sollte sich an der Situation nichts ändern, empfehlen wir Dir das N64-Passport (Test in einer der letzten VG-Ausgaben), mit dem fast alles in beliebiger Kombination funktioniert.

Lightguns

Hi Leute! Ich brauche endlich eine Lightgun, um die ganzen coolen Shooter auf PlayStation und Saturn zocken zu können. Mein Problem ist, daß ich mich bei der überwältigenden Anzahl der angebotenen Guns nicht so recht entscheiden kann. Könnt Ihr mir nicht einen Tip geben?

Herbert Langener, Kassel



Nach einem Jahr intensiver Zubehörtesterei steht der PlayStation-Gun-Gewinner fest: Die Real Arcade Gun von Joytech ist der King.

Die Wahl der richtigen Gun will in der Tat wohlüberlegt sein! Wir hatten schon eine Menge Schießprügel in der Redaktion (und auch getestet - wohl nicht alle VG-Ausgaben gekauft, was?!). Unsere Wummen-Top-Three lautet folgendermaßen:

1. Real Arcade Gun von Joytech (ca. 100 Mark):
 - + Authentischer Arcade-Kickback-Effekt im Namco-Stil durch externe Stromversorgung
 - + Fußpedal
 - + edles, schweres Design in drei Farben

- (silber, tarnfarben, grau)
- + kompatibel zu PlayStation und Saturn
- + diverse Extra-Ausstattung (Auto-Reload, Auto-Fire etc.)
- + voll G-Con-45-kompatibel
- bei schnellen Schußfolgen kommt der Kickback-Effekt nicht mehr ganz synchron mit
- Zielgenauigkeit einen Tick schlechter als bei Namcos G-Con 45
- 2. G-Con 45 von Namco (ca. 70 Mark)
 - + Top-Zielgenauigkeit und zugeschnitten auf (indiziert) und Point Blank
 - + relativ leicht
 - + robustes Design
 - kein Fußpedal
 - ergonomisch etwas ungünstig positionierter Duck-Button
- 3. Scorpion Gun (ca. 70 Mark)
 - + sehr leicht und schickes Design
 - + Saturn- und PlayStation-kompatibel
 - + G-Con-45-kompatibel
 - mäßige Zielgenauigkeit
 - Batterie-unterstützter Rumble-Effekt fühlt sich an wie Rasierapparat anstatt Rückschlag

Dreamcast

Guten Morgen! Im Zuge des baldigen Dreamcast-Release in Japan habe ich ein paar Fragen an Euch:

1. Was braucht man, um ein japanisches Dreamcast hier in Deutschland zu benutzen?
2. Was ist zu tun, wenn so ein Gerät kaputtgeht? Hat man Garantie?

Albert Manninger, Wiesbaden

Obwohl es das Gerät noch gar nicht gibt, können wir Deine Fragen vermutlich schon beantworten:

1. Dasselbe wie bei allen Import-Konsolen: Einen Spannungswandler (110 V - 220 V, siehe Bild rechts) und einen NTSC-tauglichen Fernseher/Monitor - am besten eine Multinormkiste.
2. Natürlich hast Du Garantie - aber nur in Japan! Und ich bezweifle, daß Sega Dir dort schnell weiterhelfen wird... Die Garantie an sich erlischt nur, wenn entweder die Zeit abgelaufen ist, oder Du unerlaubte Tuning-Arbeiten durchführen läßt.



Importkonsolen, wozu auch das Dreamcast erst mal eine Weile zählen wird, vertragen sich ohne Spannungswandler leider nicht mit deutschen Steckdosen.

FORUMTHEMA

Wie oft kommt das folgende Szenario vor: Ihr habt Euch nach mühevoller Kleinarbeit bis zum letzten Boß vorgekämpft, ihn auch bezwungen, und was passiert: Ein absolut unwürdiger Abspann mit Standbildern und Text flimmert über den Screen! Berichtet uns doch einmal von Euren größten Enttäuschungen als Videospiele - seien es Abspanne, unbezwingbare Gegner, unlösbare technische Probleme, nicht mehr lieferbare Spiele, gecancelte Titel oder ewige Release-Verzögerungen. Was hat Euch auf die Palme gebracht? Wir sind gespannt! (Thanx an unseren Stammler Tom Karnott / Senden für den Themenvorschlag!)

GEWINNSPIEL



Codemasters, altherwürdiger Fun-Racer-Spezialist (Micro Machines) und spätestens seit TOCA nun auch Lieferant von "ernsten" Simulationen, hat mit dem phänomenalen **Colin McRae Rally** (VG-Traumwertung: 91% Spielspaß) schon wieder einen Trumpf aus dem Ärmel geschüttelt. Grund genug für uns, auf die Mitleidsmasche zu machen und der Münchner Niederlassung (danke, danke, liebe Angie!) einige Goodies aus dem Kreuz zu leiern. Wer auf der CeBIT nicht bereits eines der auf dieser Seite abgebildeten Goodies abgestaubt hat, der sollte schleunigst zu Postkarte und Stift greifen und die Gelegenheit beim Schopfe packen. Die Teilnahmebedingungen erfährt Ihr im Anschluß, hier erst mal unsere Fragen:

1. Oft wissen wir vor lauter Rennspielen selbst gar nicht mehr weiter, deshalb müßt Ihr uns helfen: Heißt es im Deutschen eigentlich a) "Rally", b) "Rallye" oder c) gibt es eventuell gar keine korrekte deutsche Schreibweise dieser Sportart?
2. Bei Colin McRae könnt Ihr verschiedene Cheats aktivieren, indem Ihr als Fahreramen ein spezielles Paßwort eingibt. Welcher der folgenden Namen ist kein Cheat-Code?
a) HOVERCRAFT
b) NIGHTRIDER
c) SUPERCAR

3. Welches der folgenden Autos kommt in Colin McRae Rally definitiv nicht vor?
a) Lancia Delta
b) Ford Escort
c) Ford Ka
4. Was ist eigentlich Phil Collins für einer, fährt der auch Rennen?

Wenn Ihr glaubt, die richtigen Antworten zu wissen, dann ran an die Buletten – wir wollen den Krempel schließlich nicht ewig für Euch einlagern –, und schreibt die Lösung auf eine Postkarte. Diese sollte bis zum 24. Oktober 1998 (Datum des Poststempels zählt) bei uns eingegangen sein. Leser mit Netzzugang können uns Ihre Antworten wahlweise auch per Email zuschicken (cbrieden@wekanet.de). Alle anderen dirigieren die Lösung einfach an unsere übliche Adresse:

**Weka Consumer Medien GmbH
Redaktion Video Games
Stichwort "McRally"
Gruber Str. 46 a
85586 Poing**

Mitarbeiter von WEKA und deren Angehörige dürfen auch diesen Monat nicht beim VG-Gewinnspiel mitmachen. Dem Rechtsweg geht es auch nicht viel besser, der ist ebenfalls ausgeschlossen.
Viel Glück, liebe Leut'!

1. Preis

Eine Colin-McRae-Promo-CD mit Anleitung (ist viel exklusiver als die normale Ladenversion, da seltener), mit dem passenden T-Shirt, Käppi und Schlüsselanhänger – die Vollausrüstung



2. und 4. Preis

Eine Colin-McRae-Promo-CD (mit zusätzlicher Anleitung)



5. Preis

Ein Colin-McRae-T-Shirt (Größe XL) und ein Schlüsselanhänger



6. bis 30. Preis

Entweder ein Colin-Mc-Rae-T-Shirt (Artikelnummer 39276904578777199), oder ein Colin-Mc-Rae-Cap Artikelnummer 22247770), oder ein Colin-Mc-Rae-Schlüsselanhänger (Artikelnummer 2625410), was Ihr wollt (einfach die Artikelnummer angeben)



money makes the world go around

Halt, halt, halt. Keine voreiligen Schlüsse gezogen, nur weil im Edi steht, hier wäre der Grund für den fehlenden Import-Test zu finden. Wir haben uns durchaus nicht bestechen lassen, um *Metal Gear Solid* auszusparen. Statt dessen arbeiten wir eng mit Konami in Deutschland zusammen, um Ihnen und Euch das jeweils Beste bieten zu können. PR-Man "Hajo" Amann hat uns und alle anderen Magazine gebeten, keinen Test des Megahits zu bringen, bevor die deutsche Version fertig ist. Bremst Euren Blutdruck, der gute Mann hat tatsächlich recht. Wenn ein Produkt mit derartigem Aufwand lokalisiert (übersetzt) wird, will die verantwortliche Firma schließlich auch etwas davon haben. MGS ist ein sagenhaft aufwendiges Projekt mit einem Textumfang, der einem dicken Rollenspiel gut passen würde. Konami pumpt momentan Unsummen in eine deutsche Fassung der Agenten-Saga, um den hiesigen Spielern das optimale



Spielvergnügen bieten zu können. Ohne Kenntnisse der japanischen Sprache und Schrift habt Ihr nämlich erstens große Probleme, das Teil überhaupt zu spielen, und zweitens entgeht Euch die komplette Storyline, ohne die das Game nicht mal halb so geil ist. Geduldet Euch also bitte und hofft mit uns auf ein brillantes, perfekt synchronisiertes Bombenspiel. Ebenfalls richtig viel Geld, diesmal aber wohl etwas mehr, macht im Moment in der Branche die Runde. An allen Orten wechseln Produkte, Entwickler und ganze Firmen den Besitzer. Während der Deal zwischen Virgin und EA eigentlich schon ein alter Hut ist (EA hat die komplette Produktpalette von Virgin gekauft, inklusive Hit-Entwickler Westwood),

kocht die Gerüchteküche im Moment auf großer Flamme. Aus unzuverlässigen Quellen war auf den letzten Messen zu erfahren, daß sich Psygnosis einem Branchenriesen anbieten könnte, dessen kometenhafter Aufstieg nicht zuletzt auf einem kernigen Action-Adventure beruht. Ein anderes Gerücht spricht von einem möglichen Kauf, den Nintendo angeblich tätigen möchte – ein reiner PC-Spiele-Hersteller wäre das theoretische Ziel der Bemühungen. Natürlich ist alles streng geheim (und wurde dementsprechend von jedem auf der ECTS weitergetratscht), daher werden wir diese Akte nun vorerst schließen und erst wieder hervorholen, wenn sich die betreffenden Schlipsträger die Hände geschüttelt und ihre Deals mit Schampus begossen haben. Bis dahin sind die unerklärlichen Aktivitäten in der Branche wieder mal ein Fall für Scully und Mulder. af





Was passiert, wenn ehemalige *Resident Evil*- und *Final Fantasy*-Programmierer sich zusammentun und ein Spiel herausbringen? Die Antwort: "Final Fantasy für Erwachsene". In *Parasite Eve* wurden Elemente aus beiden Titeln kombiniert, wobei der Schwerpunkt eindeutig bei der Handlung liegt. Verständlich, wenn man bedenkt, daß eine gleichnamige Romanvorlage existiert, die in Japan einen immensen Erfolg verbuchen konnte und sogar als Spielfilm den Weg in die Kinos fand.

In der Rolle der NYPD-Beamtin Aya Blair durchlebt Ihr ein tödliches Duell gegen eine Opersängerin, deren Körper sich mit der Zeit durch Zell-Mutationen zu einem Ungeheuer entwickelt und alle Bewohner (inklusive Tiere) der Stadt New York City zu Monstern verwandelt. Die zierliche Heldin ist offensichtlich die einzige, die gegen die unheilvollen Mitochondrien (eine eigenständige Struktur, die in einer biologischen Zelle als Parasit



INFO

System: PlayStation
Spielertyp: Action-Rollen spiel
Hersteller: Square
Testversion: Archiv
Besonderheiten: Analog-Pad
Preis: ca. 140 Mark
Sprachkenntnisse:



Einkaufsbummel im menschenleeren New York ist nicht möglich.

existiert) immun zu sein scheint und imstande ist, diese Monsterepidemie zu stoppen. Auf den ersten Blick erinnert *Parasite Eve* sowohl von der Grafik als auch bezüglich der Steuerung an das Horror-Actionspiel *Resident Evil*. Die Stages sind aufgeteilt in viele kleinere Teilab-



Zaubersprüche heißen in diesem Spiel „Parasite Energy“. Der untere Balken zeigt die verfügbare Energiemenge, die sich mit der Zeit immer wieder auflädt, an.

schnitte mit fest positionierten Kameraperspektiven. Unterschiede bemerkt man, wenn man innerhalb der insgesamt sechs Level auf Gegner trifft. Dann nämlich schaltet der Bildschirm in einen separaten Kampfmodus, der aus der *Final Fantasy*-Serie weitgehend übernommen wurde. Gesteuert durch das ATB-(Active



Im Keller des 17. Revers könnt Ihr Eure Waffen und Items aufbewahren.

Time Battle) System, setzt Ihr Eure Waffen und die sog. Parasite Energy (magische Kräfte) ein, um so Erfahrungspunkte und Gegenstände zu erhalten. Allerdings existieren keine Shops, in denen Ihr Euren Vorrat aufstocken könnt. Habt Ihr das Spiel einmal durchgespielt, taucht auf der Gesamtkarte eine weitere Stage auf, in der Ihr jederzeit durch das 77-stockwerkige Chrysler-Building auf Item-Jagd gehen dürft. Es ist schwierig, *Parasite Eve* einem



Das Chrysler-Building umfaßt 77 Levels und bietet jede Menge Items und Lagzeitspaß.

bestimmten Genre zuzuordnen, doch im Grunde handelt es sich hierbei um ein reinrassiges Rollenspiel. Taktische Vorgehensweisen wie in Capcoms Horrorshinken sind nicht möglich, so daß Action-Freunde kaum auf ihre Kosten kommen werden. Den einzigen Unterschied zu herkömmlichen Rollenspielen findet Ihr im Kampfmodus, wo Ihr Euch auf einem eng begrenzten Areal frei bewegen dürft, während sich Euer ATB-Balken auffüllt. Hier sind gerade mal kleinere Ausweichmanöver möglich.

Bedingt durch die etwas komplexe Handlung und die Fülle an Waffenarten, empfiehlt es sich, Sprachkenntnisse mitzubringen – in diesem Fall japanischer. Doch glücklicherweise wird zum Zeitpunkt der Drucklegung bereits eine US-amerikanische Version erhältlich sein. Eine deutsche bzw. europäische Version ist gegenwärtig leider noch nicht in Planung.





OverBlood 2

Die Grafik erinnert teilweise stark an *Final Fantasy VII*, doch hinsichtlich des Spielsystems zeigen sich deutliche Unterschiede.

Waffen könnt Ihr kaufen oder innerhalb der Stages finden. Ihr müßt jedoch darauf achten, daß genug Munition vorrätig ist.

Vor zwei Jahren stellte Riverhillsoft ein Action-Adventure vor, das *Resident Evil* sehr ähnelte. Ihr aktueller Titel *OverBlood 2* unterscheidet sich nun grundlegend vom Vorgänger und stellt eine Mixtur zwischen *Final Fantasy VII* und *Tomb Raider* dar. Held in diesem Science-Fiction-Action-Adventure ist Acarno Branie, ein junger Abenteurer, der in die Hauptstadt Eastedge reist und dort in einen Mordfall an einem alten Wissenschaftler verwickelt wird. Die einzige Spur, ein Voice-Recorder, führt ihn in eine Bar, der vom Ex-Wissen-



Problem gelöst oder ein Gespräch mit einer bestimmten Person geführt worden ist, kommt Ihr weiter. Innerhalb der actionlastigen Stages existieren Passagen, in denen Ihr z.B. zwischen unterschiedlichen Charakteren umschalten und an separaten Orten bestimmte Aufgaben erfüllen müßt.

unterwegs finden könnt, dürft Ihr beispielsweise sogar Wasser verdunsten oder vereisen lassen, je nach dem was die Situation gerade erfordert. Es existieren aber auch Rätsel in sprachlicher Form, die in der vorliegenden Version natürlich Japanischkenntnisse voraussetzen. Obwohl die Grafik stark an *Final Fantasy VII* angelehnt ist, handelt es sich hierbei um kein Rollenspiel, wo Ihr Erfahrungspunkte sammeln oder Zauberformeln einsetzen könnt. Ihr

Grafisch wirkt *OverBlood 2* vor allem in den Action-Stages etwas hölzern, im Spielsystem zeigen sich viele Schwächen, so daß das gesamte Spiel etwas unausgereift wirkt und an vergleichbare Titel wie beispielsweise *Tomb Raider* nicht herankommt. Stellenweise sind aber in den insgesamt sieben Level sehr witzige Ideen und anspruchsvolle Action-Capriolen enthalten. Leider sind diese Level jedoch nicht sonderlich groß. Der Adventure-Part mit den dazugehörigen Rätseln und Zwischensequenzen überwiegt bei Weitem. Aufgrund der hohen Sprachvoraussetzungen ist dieser Titel nicht für Jedermann geeignet. Da der erste Teil in Deutschland erschienen ist, kann man getrost davon ausgehen, daß sich auch diesmal ein Distributor finden wird. Wenn Ihr auf Importspiele steht, solltet Ihr lieber nach anderen Titeln Ausschau halten, die etwas mehr Spielspaß bieten.



Durch Einsatz von Items öffnen sich ungeahnte Wege.

schaffler Raz Karcy geführt wird. Er war übrigens der Hauptheld aus dem ersten Teil und versucht, dem mysteriösen Fall von damals auf den Grund zu gehen, als ein geheimes Forschungslabor von Viren befallen wurde. Zusammen mit der hübschen Polizistin Chris Rernbecker und dem dritten Wissenschaftler Nabaro Jean macht sich unser Held auf, die dunklen Mächenschaften der Regierung aufzudecken. *OverBlood 2* ist ein Action-Adventure, das von der Steuerung stark an *Tomb Raider* erinnert. Ihr bewegt Euch durch insgesamt sieben Episoden (Levels), in dessen Verlauf Ihr zahlreiche Rätsel lösen und Gegner besiegen müßt. Durch den Einsatz von Gegenständen und Waffen, die Ihr in der Stadt kaufen oder



Das Kampfsystem ist wahrlich kein Glanzstück der Programmierkunst.

agiert grundsätzlich alleine und bewegt Euch innerhalb einer polygonalen 3D-Welt. Lediglich in der Stadt und in den zahlreichen Zwischensequenzen präsentieren sich vorgerenderte Hintergründbilder bzw. Movies. Das eigentliche Spiel ist Eventgesteuert, das bedeutet, erst wenn ein



Wie in *Tomb Raider* dürft Ihr in bestimmten Level auch unter Wasser agieren.

INFO

System:	PlayStation
Spieltyp:	Action-Adventure
Datenträger:	2 CDs
Hersteller:	Riverhillsoft
Testversion:	Dynatex
Spieler:	1
Speicheroption:	1 Block
Features:	Analog-PAD
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 120 Mark
geeignet ab:	16
Sprachkenntnisse:	



OverBlood

Die Vorgänger-Version erschien 1996 in Japan und wird seit 1997 von Electronic Arts in Deutschland vertrieben. In der Rolle des Raz Karcy durchlebt Ihr ein Abenteuer in einem geheimnisvollen Forschungslabor, das von Zombies bevölkert wird. Durch den Einsatz von Items und das Lösen von Rätseln ist es Euer Ziel, heil aus dem Virus-verseuchten Komplex zu entkommen. Obwohl die Story an *Resident Evil* angelehnt ist, gehört dieses Spiel der Sparte der Adventure-Games an.

GUILTY GEAR

ギルティ・ギア

Die 2D-Beat'em-Up-Geschichte wurde bis jetzt im wesentlichen nur von Capcom und SNK mit ihren zahlreichen Hit-Serien geschrieben. Nach dreijähriger Entwicklungszeit (erste Preview-Berichte in der Debut-Ausgabe des Dengeki PlayStation F-Magazins) bricht nun der bis dato unbekannte Hersteller ARC System Works mit seinem *Guilty Gear* in das Revier der obigen Platzhirsche ein. Das Ambiente des Fantasy-Prüglers wirkt mittelalterlich-futuristisch und könnte als Kreuzung zwischen *Samurai Shodown* und *Darkstalkers* durchgehen. Zehn außergewöhnliche Charaktere (Piratenbraut mit dicker Sense, hünenhafter Doktor mit Skalpell, Opa mit Drei-Meter-Klinge etc.) hauen sich die bildschirmfüllenden Specials in einer Weise um die Ohren, die eigentlich aufgrund des limitierten PS-RAMs bisher so als nicht realisierbar galten! Die herrlichen Backgrounds mit vielen Animationen und die cool in Szene gesetzten Sprites würden jeder RAM-Card-unterstützten Saturn-Umsetzung Konkurrenz machen, obwohl es sich bei *Guilty Gear* um keine Arcade-Konvertierung handelt. Auch beim Gameplay wird Erstaunliches geboten: Ihr könnt im *King of Fighters*-Stil mit je einem Punch-, Kick- und zwei Slash-Buttons die Entscheidung mittels der schnellen Engine am Boden suchen oder im *Marvel-Super-Heroes*-Stil in die Lüfte steigen



In *Guilty Gear* wird ein Animations-Feuerwerk abgebrannt, wie es die PS bei 2D-Fightern noch nicht gesehen hat. Nachteil: Treffer und Blocks sind im Effekt-Overkill schwer zu sehen.

und mit Dashes und Air Dashes den Air-Juggle-Overkill zelebrieren (was die CPU gerne mit Euch anstellt!). Am Ende erwartet Euch genre-like ein bitterböses Boß-Duo aus Sensenman Testament und einem Cyborg. Für Fans von Finishing Moves integrierte man das Ichigeki-Hissatsu-Death-Blow-System: Zerstört Euren Gegner mit nur einem Move, d.h.



Destroyed! Eine einzige Death-Blow-Aktion kann sofort ein ganzes Match entscheiden.

er verliert sofort beide Runden und damit das komplette Match! Solche Aktionen kündigen sich durch eine Rotfärbung des Screens allerdings rechtzeitig an und können durch eine simple Viertelkreis-Bewegung gekontert werden. Insgesamt bietet *Guilty Gear* eine Menge Spaß für den Hardcore-Fighting-Game-Fan - nicht zuletzt aufgrund des eher untypischen Hard'n'Heavy-Soundtracks im *Lords-of-Thunder*-Stil (PC-Engine). rk



INFO

System:	PlayStation
Spielertyp:	2D-Beat'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	ARC System Works
Testversion:	Gamers Delight
Spieler:	1-2
Speicherungsoption:	Memory Card Save 1 Block
Features:	Training-Modus
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 100 Mark
geeignet ab:	ab 12 Jahre
Sprachkenntnisse:	



Millia hat eine besondere Waffe zu bieten: Ihre lange, blonde Haarpracht! Sehr effektiv und für Anfänger zu empfehlen.



Der verrückte Doktor stellt eine völlig abgedrehte Figur mit ebensolchen Specials dar - Vorsicht vor seinem Sensen-Death-Blow.

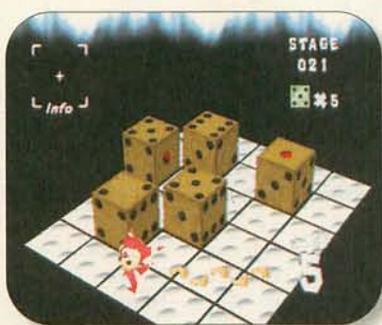


Im Battle-Mode sind zwei Spieler auf einem Feld unterwegs und bewürfeln sich gegenseitig.

und die Tatsache, daß die gegenüberliegenden Seiten jedes sechsseitigen Würfels immer sieben Punkte ergeben. Im Battle- und War-Mode treten Ihr gegen menschliche oder computergesteuerte Gegner an und versucht, Euch gegenseitig das Leben schwer zu machen. Der Trial-Modus mit seinen ständig nachwachsenden Würfeln

Denkspiele waren schon immer groß in Mode, vor allem, wenn es sich um einfache Spielprinzipien handelte. Der letzte große Vertreter in unseren Landen war das "kule" Kula World. Unter dem Label Shift bringt ein japanisches Entwicklerteam nun XI auf den Markt, um wieder für gehirnzermartende Stunden zu sorgen.

Was in Kula die Kugel, ist in XI der Würfel. Viele davon, um genauer zu sein. Grundidee ist es, Würfel so aneinanderzulegen, daß gleiche Augenzahlen auf den oberen Flächen zu sehen sind. Dabei helfen eine drehbare Perspektive



Der Puzzle-Modus fordert Eure grauen Zellen extrem.



INFO

System: PlayStation
 Spieltyp: Denkspiel
 Datenträger: CD
 Hersteller: SCEE
 Testversion: Dynatex
 Spieler: 1-2
 Speicheroption: MC
 Features: keine
 Schwierigkeit: 5-9
 Preis: ca. 120 Mark
 geeignet ab: 12
 Sprachkenntnisse:

ähnelt Tetris und setzt Euch wortwörtlich unter ständigen Zugzwang. Im Puzzle-Modus schließlich warten 150 vorgefertigte Missionen auf Euch. Und sie werden Euch kriegern – eine ist schwerer (und einfacher zu lösen) als die andere. Training für die kleinen, grauen Zellen ist angesagt, aber nicht, ohne die korrekte Handhabung der Würfel zu kennen. Zu diesem Zweck ist ein animiertes Handbuch eingebaut, das (mit japanischem Text) anschaulich erklärt, was Ihr alles dürft und was nicht. Durch die Animationen ist der Text allein schon unnötig, und niemand sollte Probleme haben, mit XI einige verregnete Nachmittage zu überstehen. Im Januar kommt das gute Stück übrigens unter dem Titel "Devil Dice" in einer PAL-Version von Sony in innerdeutsche Läden. af



Tel. 09674-1279 Fax -1294
 hotline news -8405

Okay Soft
 Am Graben 2 92557 Weiding

eMail: Okaysoft@T-Online.de
 HTTP://WWW.OKAYSOFT.DE

... und komplett im WWW:
<http://www.Okaysoft.de>

Lösungshefte 9,90

PlayStation Games

5th Element *	DA 82,90	Fighting Forces	DV 89,90	Foyl Poyl	DA 83,90
Abe's Exodus *	83,90	Final Fantasy VII	DV 96,90	Premier Manager 98	DA 89,90
Abe's Odyssey	DV 79,90	Flottenmanöver *	DV 82,90	Rampage World Tour	DA 73,90
ACM 1918 [10-98]	DA 81,90	Fluid (Pulse)	DA 75,90	Rascal	DA 82,90
Adidas Power Soc. 98	DA 82,90	Formel 1 '97	DV 96,90	Reboot	DV 82,90
Alundra	DV 82,90	Frankreich 98 WM	DV 83,90	Resident Evil Dir. Cut	DV 79,90
Armored Core	DA 82,90	Frenzy	DA 84,90	Riven: Sequel to Myst	DV 82,90
Atari Arcade Gr.Hits 2*	76,90	Gex 3D	DV 85,90	Road Rash 3D	DV 83,90
Atlantis [11-98]	DV 85,90	Ghost in the Shell	DA 82,90	Rosco Mc. Queen	DA 82,90
Auto Destruct	DV 82,90	Gran Turismo	DV 85,90	S.C.A.R.S. [9-98]	DV 81,90
Battle Arena Toshind. 2	DA 87,90	Grand Theft Auto	DV 78,90	San Francisco Rush *	DA 79,90
Batman & Robin	DV 88,90	Heart of Darkness	DV 87,90	Sentinel 2 (Returns)	DA 83,90
Battle Arena Toshind. 2	DA 87,90	Hugo 1 [20-98]	DV 87,90	Skull Monkeys	DV 83,90
Bio Frenzy (9-98)	DA 76,90	I. Super Star Soc. 98 *	DV 92,90	Streetfighter Collection	DV 79,90
Bio Radium	DA 83,90	J.McGraw's Supercars 98	DA 85,90	Super Pang Collection	DA 80,90
Blasto [11-98]	DA 74,90	J.Madden NFL '99 *	DA 85,90	Tekken 3	DV 89,90
Blasto & Blade [10-98]	DA 91,90	Klanon	DA 82,90	Tennis Arena	DV 89,90
Bleifuss 2 [9-98]	DV 74,90	Kula World	DA 82,90	Top Drive 5 *	DV 85,90
Bombberman	DA 76,90	Lucky Luke	DA 85,90	Tetris Plus	DA 75,90
Brahma Force	DA 79,90	Mageslayer *	DA 79,90	Theme Hospital	DV 83,90
Breath of Fire 3 [10-98]	DV 87,90	Match Day 3 *	DA 85,90	Tomb Raider 2	DV 89,90
- Special Edition	DV 103,90	Medieval [10-98]	DA 82,90	Tombi	DA 83,90
Bus-a-move 3	DA 62,90	Megaman Battle+Ch.	DA 80,90	Tom.Mäkinen W. Rally	DA 82,90
C+C-2 - Alarmstufe Rot	DV 103,90	Midnight Runer	DA 84,90	Total NBA '98	DA 75,90
- Gegenschlag [9-98]	DV 83,90	Monopoly	DV 82,90	Transport Tycoon	DA 77,90

Warum woanders mehr bezahlen?!

CART World Series *	DV 74,90	Moto Racer	DV 79,90	Treasures of the Deep	DA 82,90
Centipede [11-98]	DA 88,90	Moto Racer 2 [9-98]	DV 85,90	Triple Play 99 *	DA 84,90
Circuit Breakers	DA 84,90	Myst	DA 82,90	Tunguska [11-98]	DV 81,90
Colin McRae Rally	DV 85,90	N2O Adrenalin [9-98]	DA 91,90	Ubik [2-99]	DV 83,90
Constructor [9-98]	DV 87,90	Nascar '99 [10-98]	DA 85,90	Y Ball	DA 84,90
Cool Boarders 2	DA 82,90	Nascar '98	DV 84,90	Victory Boxing 2 *	DA 81,90
Cool Boarders 3	DA 83,90	NBA '98	DV 79,90	Vigilante 8	DA 86,90
Crash Bandicoot 2	DA 82,90	NBA Live '99 *	DV 85,90	Viper	DV 79,90
Criminals Killer	DV 82,90	NBA Fast Break 98	DV 82,90	WWA Football [9-98]	DA 82,90
CyBall Zone	DV 82,90	NBA Pro '98	DA 89,90	VR Baseball '99 *	DA 82,90
Dark Omen	DV 84,90	Need for Speed 3	DV 84,90	VS	DA 89,90
Dead Ball Zone	EV 82,90	NHL '98	DV 79,90	War Games	DV 83,90
Death or Alive	DA 83,90	NHL '99 [9-98]	DV 85,90	W.Gretzky Hock. 98 3D	DA 82,90
Demolition Dungeon	DV 90,90	Nightmare Creatures	DA 82,90	WCW Nitro	DA 89,90
Diable	DV 82,90	Ninja [9-98]	DA 90,90	WCW vs. The World	DA 88,90
Dodge Arena [9-98]	DA 81,90	Panzer General 2	DA 82,90	Wild 9's [9-98]	DA 88,90
Dungeon Keeper [9-98]	DV 86,90	Pet in TV [10-98]	DA 76,90	Wild Arms [11-98]	DA 76,90
Earthworm Jim 3D *	DA 88,90	Phat Air Snowboarding	DA 84,90	Wing Commander 4	DV 79,90
Everybody's Golf	DA 75,90	Pitfall 3D	DV 85,90	Wing Over 2 [10-98]	DA 81,90
Everybody's Golf	DV 82,90	Player Manager	DV 83,90	W. League Soccer '98	DV 76,90
Extreme Snowbreak	DV 79,90	Point Blank	DA 76,90	Wracking Crew	DV 89,90
Fifa 98 - WM Qualifik.	DV 79,90	Point Blank + Gcon 45	DA 138,90	WWF: Warzone	DA 81,90
Fifa 99 *	DV 85,90	Populous 3rd Coming	DV 86,90	Xmen vs.Street Fight *	DA 88,90

KOMPLETTLISTE KOSTENLOS!

Irrtümer vorbehalten. Annahmeverweigerungen DM 20,-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft! * Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Stammkunden (nach der 3. Bestellung) werden gegen Rechnung beliefert. Versand erfolgt im Sicherheitskarton, auch bei Jewel Case.

Service seit 1989

Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung werden Sie informiert, Vorbestellungen ändern, bei uns kein Problem.

Voraussetzung erwünscht: AUSGLIEFERT wird am TAG des Erstverkaufs: SCHNELLER GIBT ES EIGENTLICH NICHT MEHR!!!
 Vorauskassa o. Stammkunden 6,50
 Nachnahme (+ 3,- Zlgeb.) 9,90
 ab DM 250,- Lieferwert (Inland) 0,00
 Auslandslieferungen ab 14,00

Xploder 76,90

PSX HardWare
 Konsole m. Dual Shock 245,00
 Dual Shock Analog Contr. 55,90
 Controller SONY - farbige 33,90
 Infrarot Pad 81,90
 Mouse - original SONY 54,90
 Lenkrad & Pedale:
 - MK II Steering Wheel 128,90
 - Top Drive Wheel 145,00
 - V3 Racing Wheel 128,90

PSX TOP titel
 Abe's Exodus * 83,90
 Batman & Robin 88,90
 Breath of Fire 3 87,90
 C+C - Gegenschlag* 83,90
 Colin McRea Rally 85,90
 Constructor * 87,90
 Dungeon Keeper * 86,90
 Fifa 99 * 83,90
 Hugo 1 * 87,90
 Medieval II * 82,90
 Point Blank 76,90
 Pulse (Fluid) 75,90
 S.C.A.R.S. * 81,90
 Sentinel Returns 83,90
 Tekken 3 83,90
 Tombi 83,90
 War Games 83,90
 Wild Arms * 76,90

Multimain Set 29,90
 Bootchip * 18,90
 G-Contro 45 Lightgun 76,90
 Gunblaster 48,90
 Light Gun (Gamester) 45,90
 Predator Gun 69,90
 Memory Cards: IMEG 19,90
 15 Blöcke SONY 33,90
 120 Blöcke 49,00
 360 Blöcke 67,00
 720 Blöcke 85,00
 Game Buster 78,00
 Multi Top 62,90
 PC-Link-Set 78,90
 RGB Kabel + Audio/Video 19,90
 RGB-Kabel 16,90
 Link Kabel 16,90
 X-tender 14,90
 PSX-Leerhülle einfach 2,85

PLATINUM
 Command & Conquer Croc
 Destruction Derby 2
 Formel 1 '96
 Frankreich 98 WM
 Hercules
 Mechwarrior 2
 Mickey's Wild Adv.
 Micro Machines V3
 Resident Evil
 Tekken 2
 TOCA Touring Car Ch.
 Tomb Raider
 True Pinball
 V-Rally
 je 45,90

Control Pads:
 - Militäry Look 29,90
 - Fluoriszierend 29,90
 Xploder 76,90
 Scorpion Lightgun 69,90
 Erazer Lightgun MP 5 69,90
 Mem. Card 30 Speicherpl. 37,90



Nintendo 64 Games

Aero Gauge	DA 138,90	Myst. Ninja-Goemen 3D	DA 138,00
All Star Baseball '99	DA 99,90	NBA Courtside	DA 85,90
Banjo - Kazooie	DA 84,90	NBA Jam 99 *	DA 97,90
Bio Frenzy	DA 123,90	NBA Live '99 *	DV 110,90
Body Harvest *	DV 97,90	NFL Quarterback Cl. 99 *	DA 98,90
Bomber Man 64	DA 85,90	NHL '99 *	DV 110,90
Bust a Move 2	DV 82,90	NHL Breakaway '98	DA 82,90
Bust-A-Move 3 *	DA 97,90	Off Road Challenge *	DV 123,90
Chameleon Twist	DA 85,90	Pilowings	DV 103,90
Cruis'n USA	DA 83,90	Rampage World Tour	DA 125,90
Cruis'n World	DA 84,90	Robotron 64	DA 126,90
Diddy Kong Racing	DV 86,90	Snowboard Kids	DA 83,90
Dual Heroes	DA 125,90	Super Mario Spielbericht	DV 24,00
Earthworm Jim 3D *	DV 87,90	Top Gear Rally	DA 125,90
Extreme G	DV 82,90	Turok 2 *	DV 84,90
Extreme G 2 *	DV 97,90	Virtual Chess	DV 112,90
F-1 World Grand Prix *	DV 84,90	Waverace	DA 85,90
Fifa 98	DV 125,90	Wayne Gretzky's 3D H.	DA 125,90
Forsaken	DV 109,90	WCW vs. NWO	DA 135,90
Frankreich 98 WM	DV 115,90	Wetrix	DV 107,90
G.A.S.P *	DA 128,90	WWF: Warzone	DA 102,90
Gex 64: Enter L. Gecko *	DV 123,90	Yoshi's Story	DA 87,90
GT Racing	DV 108,90	Sonderpreise, solange Vorrat	
Hexen 64	DA 125,90	Clayfighter 63 1/3	DV 75,00
Jaggy's Reckling Balls	DV 84,90	Dark Rift	DA 75,00
Int. Super Star Soccer	DV 45,90	Fighters Destiny	DA 103,00
Mario Kart 64	DV 87,90	Lylat Wars	DA 75,00
Mario Kart Strike Zone *	DA 125,90	Madden (John Madden)	DA 99,00
Mischief Makers	DA 84,90	Nazano Olympic G. '98	DA 115,00
Mission Impossible *	DA 96,90	San Francisco Rush	DA 99,00
Multi Racing Champion	DV 115,90	Wayne Gretzky 3D	DV 99,00

Mission Impossible 96,90

N64 HardWare
 Konsole incl. Controller 249,00
 Controller - farbige 56,00
 Game Buster 95,90
 PowerFlash
 Gameboy Emulator
 Nintendo 64 Spiele Box
 Banjo-Kazooie -Berater

Anno 1602	71,90	Knights & Merchants	69,90
Battle Zone	26,90	Mayday	71,90
Commandos	79,90	Need for Speed 3 *	76,90
Daikatana	78,90	N.I.C.E. 2 *	72,90
Dune 2000 *	74,90	Police Quest Swat 2 *	66,90
Final Fantasy VII	79,90	SIM *	75,90
HalfLife *	78,90	Unreal uncut	79,90

RIVAL SCHOOLS

Ihr wolltet schon immer mal Euren (ehemaligen) Pauker vermöbeln? Dann seid Ihr bei der neuesten Arcade-Umsetzung aus Capcoms Beat'em-Up-Labor namens *Rival Schools* bestens aufgehoben. Hier treten nämlich nicht die üblichen Schläger-Rabauken von der Straße gegeneinander an, sondern jeweils Zweier-Teams aus Schülern und Lehrern verschiedener Schulen im 3D-Martial-Arts-Wettstreit. Doch keine Angst: Fair geht es deshalb noch lange nicht zu – es fliegen wieder Capcom-typisch die Fetzen. Gleich von Anfang an besitzt Ihr im Gegensatz zu *Streetfighter*, *Marvel Super Heroes* & Co. einen dreifach aufgeladenen Super-Move-Balken, der vielseitig einsetzbar ist: Super Special Moves kosten eine Leiste,

Super Team Moves zwei Stück. Letztere sind wirklich sehenswert und für fast alle Kämpferkombinationen aus knapp 28 neuen (!) Charakteren (lediglich das Schulumädchen und Ryu-Fan Sakura ist bereits bekannt) verschieden: So springt z.B. der Fußballer Roberto als Support-Charakter ins Feld, jagt den Gegner mit einem Kick nach oben und fängt ihn zusammen mit Euch am Boden mit einem Double-Roundhouse-Kick unsanft wieder auf. Eine Runde gilt als gewonnen, wenn Ihr beide Pennäler der anderen

Extrem eckige Charaktere mit grandios choreographierten Team-Moves: That's Rival Schools!

Schule besiegt, wobei nach jeder Runde zwischen den beiden Partnern gewählt werden darf. Witzig: Normale Moves verwenden die Sport-Spezialitäten der Protagonisten - Volleybälle zwischen im Dutzend über den Screen, Baseballschläger fangen Feuer oder Fußbälle werden als Fußfeger mißbraucht. Ganz Capcom-untypisch wirkt dagegen die sehr schnelle Fighting-Engine mit ihren 2-in-1-Chain-Combos, die auch erfahrene Beat'em-Up-Profis fordert. Als Bonus findet Ihr eine Extra-CD mit viel Japano-Text, einer etwas undurchsichtigen Trainingshalle, einem Kämpfer-Editor und einer Reihe von Gags. Ihr könnt

z.B. mit Roberto Elfmeterschießen üben oder eine Runde Schmetterbälle auf Zielscheiben loslassen. *Rival Schools* wäre exzellent, wenn teilweise die getexturten Polygon-Fighter nicht aussehen würden, als wären sie zeitgleich mit *Toshinden 1* entstanden. Schande hier über Capcom, da sieht ein *Tekken 3* mindestens eine Klasse besser aus. Dem Spielspaß – vor allem mit den klasse Team-Moves – tut dies aber keinen Abbruch.

rk

INFO

System:	PlayStation
Spielertyp:	3D-Beat'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Capcom
Testversion:	Gamers Delight
Spieler:	1-2
Speicherungsoption:	Memory Card Save
Features:	Extra-CD mit Editor
Schwierigkeit:	4-7
Preis:	ca. 120 Mark
geeignet ab:	ab 12 Jahre
Sprachkenntnisse:	



Die Anzeige links unten gibt an, wieviele Team Moves (kosten zwei Balken) und Super Specials (kosten einen) Ihr aktuell drauf habt.



Kurz mal die Lehrerin mit dem Baseballschläger durch die Lüfte segeln lassen - hier werden Schülerträume wahr.



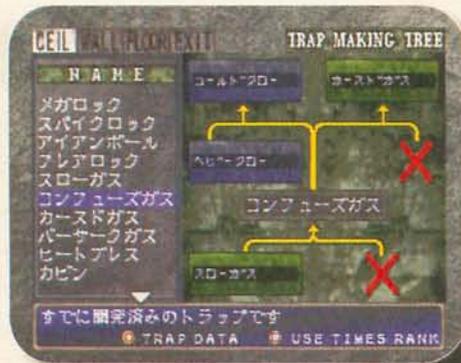
Jawohl! Beide Gegner mit zwei Fallen in einer Combo erwischt! Gut für das Punktekonto - der Rekord steht bei 10 Hits mit 60000 Punkten.



lauf haben. Die Steuerung ist eingängig und – bis auf die japanischen Fallenbezeichnungen – schnell und intuitiv zu verwenden. Musikalisch ist nicht viel geboten, nur einige unheimliche Choräle hallen durch die von Euch geschützten Hallen. Die Soundeffekte sind zweckmäßig und helfen Euch sogar ab und an, das knifflige Timing der verschiedenen Fallen aufeinander abzustimmen.



Wer jetzt Interesse in sich aufsteigen fühlt, sollte sich allerdings auch noch mit zwei Aspekten des Spiels befassen, die vielleicht nicht jedem schmecken. Erstens ist Kagero mehr ein Strategie- als ein Actionspiel, da die Fallen nach ihrer Platzierung erst einmal aufgeladen werden, bevor sie einsatzbereit sind, und zweitens enthält das Spiel einen nicht gerade durchsichtigen Entwicklungsmodus – zumindest für Nicht-Japaner eine harte Nuß. Euch stehen zu Anfang nur einfache Fallen mit geringem Schadenspotential zur Verfügung, die durch den Einsatz von ARK verbessert werden. Aus zwei Entwicklungen ergibt sich im Forschungsbaum dann eine neue Fal-

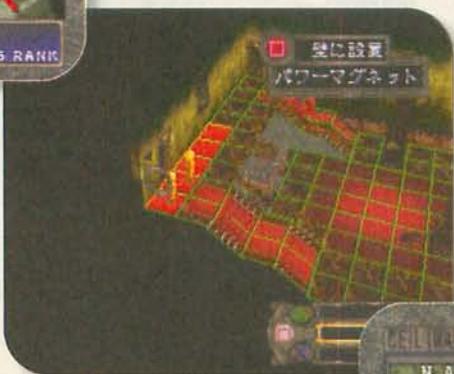


Der Forschungsbaum zeigt, welche Fallen zu welchen Erfindungen führen.

Der eine oder andere kann sich vielleicht noch an ein Spiel namens *Devils Deception* von Tecmo erinnern. In *DD* hattet Ihr die Aufgabe, allerlei Eindringlinge in einem Schloß durch den Einsatz verschiedener Fallen aus dem Weg zu räumen. Innovativ und mit einer guten Portion schwarzem Humor ausgestattet, fand dieses Produkt einigen Anklang. Mit *Kagero* bringt Tecmo einen Nachfolger unter die Leute, welcher ebenfalls die dunkle Seite des Spielers anspricht. Zwei Rassen, die sich durch ihre Hautfarbe unterscheiden, bekriegen sich in unserer fiktiven Welt. Ein Menschenkind wird auserwählt, um den Besitz eines blaßhäutigen Edelmanns zu schützen. Ihr übernehmt natürlich die Rolle des kleinen Mädchens, um durch den Einsatz verschiedenster Fallen für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Insgesamt 100 verschiedene Gegner warten darauf, von Euren Apparaten zerquetscht, aufgespießt, geröstet, in Lava geschleudert oder anderweitig in die digitalen Jagdgründe verfrachtet zu werden. So brutal sich das Ganze anhören mag, Knochen und Eingeweide sind durchaus visuelle Mangelware. Nur an Stellen, an denen

ein computergesteuerter Eindringling sein virtuelles Leben läßt, bleiben dezente Blutflecken zurück.

Das gesamte Spiel läuft in einer *Tomb Raider*-ähnlichen Perspektive ab. Beim Platzieren von Fallen blendet eine dreh- und zoombare Übersichtskarte des aktuellen Raums ein. Je eine



In der Übersichtskarte platziert Ihr die Gerätschaften.

Boden-, Wand- und Deckenfälle dürft Ihr gleichzeitig setzen. Dabei solltet Ihr darauf achten, ob Ihr bereits im Raum vorhandene Fallen mit in Eure Planung aufnehmen könnt – je mehr Fallen eine Combo (aha!) umfaßt, desto mehr "ARK"-Punkte (so etwas wie Geld) gibt es für den Einsatz. Gag am Rande: Auf einer japanischen Fanseite fand sich eine Anleitung für eine zehn-Hit-Combo, die über 60.000 ARK einbrachte. Der Erfinder konnte sie aber bislang selbst nur zweimal mit Erfolg einsetzen ...

Grafisch ist *Kagero* guter Durchschnitt. An vielen Ecken stolpert Ihr über Polygonfehler und unübersichtliche Stellen, die aber kaum Einfluß auf den Spielver-



Hier wählt Ihr Eure "Waffen" für die nächste Mission aus.

le, die in der nächsten Spielrunde erforscht werden darf. Da aber sowohl die Abfolge der Fallen als auch ihre eigentlichen Daten ausschließlich in Schriftzeichen gehalten sind, müssen europäische Folterknechte entweder viel ausprobieren, Japanisch lernen oder auf die US-Version (September) warten. af

INFO

- System: PlayStation
- Spieltyp: Action-Adventure
- Datenträger: CD
- Hersteller: Tecmo
- Testversion: Dynatex
- Spieler: 1
- Speicheroption: Memory Card
- Features: vier Storys
- Schwierigkeit: 6
- Preis: ca. 120 Mark
- geeignet ab: 16
- Sprachkenntnisse: 



INFO

System: PlayStation
 Spielertyp: Lightgun-Shooter
 Hersteller: Namco
 Testversion: Dynatex
 Spieler: 1-2
 Schwierigkeit: 6-9
 Preis: ca. 120 Mark
 Sprachkenntnisse:



GUNBARL



Schäfchenzählen auf Gunbarl-Art.

Sauwitzig. Dieses Fazit sei einfach vorweggenommen. Wer einen Gun-Con (oder etwas kompatibles) sein Eigen nennt und noch eine witzige Schießbu-

de sucht, sollte sich *Gunbarl* greifen. Unzählige verschiedene Stages laden ein, den Trigger zum Glühen zu bringen – völlig unblutig in einem teilweise wirklich sehr witzigen Comic-Stil. Mal sind einfache Scheiben Euer Ziel, dann wieder Schafe, denen Ihr den Pelz abnehmen müßt, ein Ritter will aus seiner Rüstung geschält werden, Skelette laden zum Zielschießen ein, und einfache Memory- und Rechenaufgaben stellen Euch unter Zeitdruck auf die Probe. Und die Stages sind meist alles andere als leicht gelöst. Wehe dem, der nicht genau trifft – schnell ist eins der drei Leben verbraucht, und schließlich heißt es "Game Over".

Die Spielmodi sind so zahlreich, daß hier nicht alle aufgezählt werden können, unter ihnen ein Endurance-Wettbewerb (wer kommt mit drei Leben am weitesten), ein Contest für zwei Pistolen



Hier wird's ohne Japanisch schwierig.

(abwechselnd ist nicht drin), ein Partymodus für maximal 8 Spieler, bei dem ein Schützenkönig prämiert wird und vieles mehr. GunCon-Besitzer finden in *Gunbarl* ein kurzweiliges Ballervergnügen, das ohne indizierungsträchtige Polygonmenschen auskommt. af

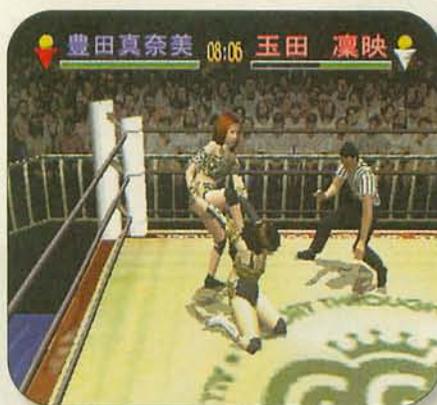
INFO

System: PlayStation
 Spielertyp: Wrestling
 Hersteller: T&E
 Testversion: Dynatex
 Spieler: 1-2
 Schwierigkeit: 4-7
 Preis: ca. 120 Mark
 Sprachkenntnisse:



LEGEND OF QUEENS

Die amerikanische Entertainment-Industrie hat vor Jahren eine Blüte getrieben, die von den einen als Schwachsinn abgetan und von anderen als Kult-Sportart vergöttert wird: Wrestling. Natürlich konnte das nicht auf die USA beschränkt bleiben, auch in Japan fand der Sport Anhänger. Richtig kultig wurde es aber erst mit dem Frauen-Wrestling der "All Japan Women's Pro Wrestling Association". T&E Software hat ein technisch sauberes, actionreiches Spiel aus dem Sport gemacht und lädt ein, die pfundigen Damen im Ring aufeinander loszulassen. Und wie sie sich schon darauf freuen: Jede hat eine eigene Real-Videosequenz und persönliche Eigenschaften (neben Größe und Gewicht). Das Repertoire an verschiedenen Moves ist zwar nicht überwältigend,



Das schreit nach einem Chiropraktiker.

dafür sind die vorhandenen um so sauberer animiert und verursachen schon beim Zusehen Schmerzen. Die fransigen

Bitmap-Zuschauer jubeln ab und zu ob eines gelungenen Treffers, der Schiedsrichter könnte auch in Urlaub fahren und die Rage-Balken laden sich mit jedem Treffer auf, um besondere Finishing-Moves zu erlauben. Im Action-Modus spielt Ihr einfach als Training, um für das Turnier gerüstet zu sein. Hier wählt Ihr eine Kämpferin aus und führt sie die Leiter zum Erfolg hinauf. Nach den Kämpfen verbessern sich die Werte Eurer Heldin, die dann um so stärker auf die gegnerische Süße einprägen kann.

Die recht unkomplizierte Bedienung ist ein dicker Pluspunkt, allerdings sind die wütenden Weiber der WWWA mit Sicherheit nicht jedermanns Sache. Wer sich mit der Thematik abfinden kann, findet jedoch ein schwer kultiges Wrestling-Spiel für den "besonderen" Humor. af

INFO

System: PlayStation
 Spielertyp: Action
 Hersteller: Atlus
 Testversion: Gamer's Delight
 Spieler: 1-2
 Schwierigkeit: 1-7
 Preis: ca. 120 Mark
 Sprachkenntnisse:



TRAP GUNNER



Japanisch wird eigentlich nur im Briefing benötigt.

Befinden sich Mad-Leser unter Euch? Kennt noch jemand *Spy vs. Spy*? Die abgedrehte Comic-Serie um die beiden spitznasigen Agenten war bereits vor Jahren die Vorlage aberwitziger Spiele. Atlus griff die alte Idee auf und

und verpaßte ihr einen neuen Anstrich. Ihr wählt aus mehreren Figuren diejenige aus, die Euch am besten paßt, und tretet in mehreren Spielmodi gegen den Rest der Welt an. Auf 3D-Spielfeldern legt Ihr Fallen aus, in die Ihr Eure Gegner lockt, um sie innerhalb eines gemeinen Zeitlimits aus dem Weg zu räumen. Bomben, Minen, Treibsand und Katapulte sind eine Auswahl Eurer Werkzeuge. Dabei solltet Ihr durchaus auch Kombinationen einsetzen – und ein in einer Sandgrube gefangener Gegner ist eine wunderbare Zielscheibe für Eure Handwaffe. Auf den Parcours sind Bonus-Generatoren verteilt, auf denen Ihr ab und an eine zusätzliche Falle, ein Speedup oder eine Superwumme findet, mit der Ihr Eurem Widersacher extrem schnell das Licht ausblasen könnt. Das



Das tut weh: Eine Minen- und Bomben-Combo.

Ganze ist in einem wüsten comicartigen Stil gehalten und sorgt für Hektik, ist allerdings auch etwas unübersichtlich. *Trap Gunner* ist eines von den Spielen, in denen der Mensch seine dunkle Seite so richtig ausleben kann. Und wem das Teil zu niedrig ist, der greift zu *Kagero* (Test in dieser Ausgabe) – ähnlich, aber nicht gleich. af



Sie sind wieder da, die Ballerspiel-Klassiker der glorreichen Jugendjahre. Mit der neuen Generations-Serie startet Capcom seinen hauseigenen Nostalgie-Trip in die ruhmreiche Arcade-Vergangenheit. Auf der ersten CD findet Ihr die drei Vertikal-Shooter 1942/43 und eine grafisch aufpolierte 1943-Kai-Variante. Die Story spielt, wie die Titel es bereits vermuten lassen, in den besagten Kriegsjahren rund um Japan. Euer Ziel ist schnell und einfach erklärt: Die feindlichen Flieger und Schiffe in kleine Stücke zerlegen. Eure Maschine – je nach gewählter 194X-Version ist es entweder ein Jagdflugzeug oder Doppeldecker – ist mit einer Standardkanone und zahl-

Schwere Kriegsschiffe wollen uns mit Ihren dicken Geschütztürmen aus unseren Pilotensitz feuern.

reichen Extrawaffen bestückt. Letztere lassen sich erst durch das Aufsammeln von farblich unterschiedlichen Symbolen aktivieren. Jede hat besondere Features, die gelegentlich unverzichtbar sind, um weiter vorzudringen. Das Spielfeld scrollt von unten nach oben, die Feinde fliegen von allen Seiten auf Euren Jäger zu und feuern gezielt in Eure Richtung.



Die Original-Anleitung, wie man sie früher auf einem Panflet finden konnte.

CAPCOM GENERATION

第1集 撃墜王の時代

Legendäre 32 Levels hinweg versucht Ihr, den Geschossen auszuweichen, um in den "Genuß" des am Ende jeder Spielstufe lauenden Endgegners zu kommen. Vor Spielbeginn tobt Ihr Euch in der Bild-Galerie aus, oder wagt ein gemeinsames Spielchen mit Eurem Kumpel. Die technische Umsetzung der drei Klassiker wirkt gelungen und scheint 1:1 den großen Original-Kisten zu entsprechen. Über Sinn und Zweck von Oldie-Compilations braucht man nicht weiter zu diskutieren: Entweder man liebt sie oder ignoriert sie. Wer sich zur ersten Gruppe zählt, darf sich auf drei weitere Shooting-Stars freuen, die vielleicht dem einen oder anderen alten Spielhallenhäsen noch Spaß machen. Alles in allem wird wohl Vol. 2 mit den *Ghouls'n' Ghost*-Vertretern die empfehlenswertere Zusammenstellung werden.

INFO

System: PlayStation
 Spielertyp: Vertikal-Shooter
 Datenträger: CD
 Hersteller: Capcom
 Testversion: Dynatex
 Spieler: 1
 Speicheroption: Memory Card
 1 Block
 Features: Analog-Dual Shock-Support
 Schwierigkeit: 3-6
 Preis: ca. 100 Mark
 geeignet ab: 16
 Sprachkenntnisse:



<http://www.weka-cityline.de>

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:	SEGA SATURN:	Gun Griffon 2 JP	139,90	JETZT VORBESTELLEN:
Brave Fencer Masashi US	Shining Force 3 DT	89,90	Thunderforce 5 JP	139,90
+ Final Fantasy B & Ehergeiz Demo!	Grandia Digital Museum	109,90	Grandia JP	149,90
Final Fantasy Tactics US	Phantasy Star Collection	109,90	Lunar 2 Eternal Blue JP	149,90
Lunar Silver Star US	Dracula X/Castlevania X	119,90	King Of Fighters Collection I.V.	Turok 2 (Nintendo 64)
Ninja US	Shining Force 3 - Part 2 JP	119,90	Marvel Super Heroes vs. Xenogears US	(Square, PSX)
Parasite Eve US	Shining Force 3 - Part 3 JP	119,90	Street Fighter (4-4MB Ram) I.V.	
Spyro US	Terra Diver JP	119,90	Mickey Mouse & Donald I.V.	Viele Morelisten und Komplettlösungen lieferbar!
Tales Of Destiny US	Black / Matrix JP (Strat.)	129,90	NINTENDO 64	
Thunder Force 5 US	Capcom Generations I/JP	129,90	Extreme G 2	I.V.
Xenogears US	King Of Fighters '97 ab	129,90	Turok 2	I.V.
Metal Gear Solid US/JP ab	Langrigger 5 JP	129,90	Zelda	I.V.
R-Type Delta JP (19.11.)	Pocket Fighter +/- RAM	129,90	DREAMCAST	
Star Ocean 2nd Story	Radiant Silvergun JP	129,90	Sega Dreamcast ab 20.11.98 lieferbar!	Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal DM-40,00.
Ridge Racer Type 4	I.V. Vampire Savior JP ab	129,90	ferbar! Jetzt vorbestellen!	

LINE EDITION Medienvertrieb
 Postfach 13 23 * 71257 Weil der Stadt
Tel 07033 / 80237

WWW.GAMEEXPRESS.DE

your personal dealer for games, manga, merchandise & imports

fon (040) 89 703 480 fax (040) 89 703 380

TESTKRITERIEN

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge.

INFO

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Snowboard-Simulation
Datenträger:	64-MBit-Modul
Hersteller:	Nintendo
Testversion:	MARO
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Modul und RAM
Features:	Rumble Pak-Support
geeignet ab:	3-6
Schwierigkeit:	3-6
Preis:	ca. 120 Mark
Grafik:	84 %
Musik:	78 %
Sound:	83 %

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieltyps sowie technische Daten.

Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer.

Neu ist unsere Altersempfehlung.

Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (einfach nicht zu steigern) variieren. Die Spielspaßwertung ist aber von den Einzelwertungen unabhängig und kein Durchschnittswert aus ihnen.

Spielspaß:



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat. Für den Hersteller ein dickes Lob und für Euch Leser eine Kaufempfehlung. Achtet daher beim Einkauf auf Spiele mit unserem "Gütesiegel".



SUPER

SUPER

"Super" bedeutet, daß das Spiel jedem ans Herz gelegt wird. Holt es Euch sofort!



GUT

GUT

Ein "Gut" ist eine Kaufempfehlung für Fans des Genres. Der Rest sollte es mal testspielen.



GEHT SO

GEHT SO

Genrefans sollten bei "Geht So" probezocken, alle anderen nachdenken. Durchschnitt.



NA JA

NA JA

Nur für Sammler brauchbar. Nicht-Fans machen einen Bogen um solche Spiele.



HILFE

HILFE

Absoluter Bockmist. Eigentlich so schlecht, daß es schon wieder kultig ist. Finger weg!

INFO

System:	PlayStation
Spieltyp:	Action-Rollen spiel
Hersteller:	Square
Testversion:	Archiv
Besonderheiten:	Analog-Pad
Preis:	ca. 140 Mark
Sprachkenntnisse:	



Auf vielfachen Wunsch unserer Leser hin haben wir uns entschlossen, die lange vernachlässigte "Import-Ecke" wieder aufleben zu lassen. Jeden Monat werden wir hier Spiele vorstellen, die aller Voraussicht nach nie ihren Weg in die lokalen Händlerregale finden werden, sondern ausschließlich in japanischen oder amerikanischen Läden zu finden sind. Der dazugehörige Info-Kasten ähnelt dem unserer Previews sehr. Die Angabe Sprachkenntnisse besagt, wie sattelfest Ihr in der jeweiligen Sprache sein müßt, um das Spiel zu bedienen. Eine Landesflagge bedeutet "ohne Kenntnisse spielbar", bei zwei Flaggen heißt es "Schulwissen oder viel ausprobieren" und drei Fähnchen sind schließlich das Aus für alle, die in der angegebenen Sprache nicht absolut heimisch sind. Daneben findet Ihr noch ein Bild der Verpackung, damit Ihr das Produkt auch wiedererkennt, und unseren Rating-Daumen. Dieser bezeichnet in fünf Stufen von unten nach oben besser werdend unsere Einschätzung des Spiels – aber keine Prozentwertung!

Das Kleingedruckte

Wir legen bei der objektiven Bewertung von Spielen großen Wert auf Teamarbeit. Nur diese bringt bei der monatlichen Wertungskonferenz Ergebnisse. Da nicht immer alle Crew-Mitglieder einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst die Beschreibung des Spielablaufs und der Besonderheiten. Es folgt der Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit. Im anschließenden Wertungskasten tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir auf der Basis der verwendeten Hardware Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Die wichtigste und entscheidende Wertung ist aber der Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob

das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEOGAMES-Classic ausgezeichnet, den Ihr ab 80% Spielspaß findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Eine Zeilang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist. Indizierte Spiele werden von uns aufgrund der Rechtslage nicht vorgestellt oder bewertet, durch aktuelle Gesetzesänderungen werden Spiele in Zukunft automatisch systemübergreifend indiziert. Das bedeutet, wenn von einem Spiel z.B. die PC-Version indiziert wird, gilt dies gleichzeitig auch für alle Konsolenumsetzungen.

Media Control TOP 10

Platz	Titel	Hersteller
1 (6)	Banjo & Kazooie	Nintendo
2 (neu)	Cruis'n World	Nintendo
3 (1)	Frankreich '98 - Die Fußball-WM	EA
4 (2)	Yoshi's Story	Nintendo
5 (8)	Super Mario Kart	Nintendo
6 (5)	Super Mario 64	Nintendo
7 (4)	Forsaken	Acclaim
8 (7)	Diddy Kong Racing	Nintendo
9 (-)	Snowboard Kids	Nintendo
10 (3)	GT 64	Infogrames
1 (6)	Primal Rage	Time Warner
2 (7)	Command & Conquer	Virgin
3 (-)	Bomberman	Sega
4 (2)	Blazing Dragons	Take 2 Interactive
5 (9)	Mystery Mansion	Sega
6 (1)	Parodius Deluxe - Classic	Konami
7 (-)	Maximum Force	GT Interactive
8 (3)	Chaos Control	Infogrames
9 (4)	Trash it	Konami
10 (10)	Sega Rally	Sega
1 (2)	Gran Turismo	Sony
2 (3)	Colin McRae Rally	Codemasters
3 (1)	Frankreich '98 - Die Fußball-WM	EA
4 (6)	Formel 1 - Platinum	Psygnosis
5 (5)	Heart of Darkness	Infogrames
6 (7)	Tekken II - Platinum	Sony
7 (neu)	Command & Conquer - Platinum	Virgin
8 (4)	Tomb Raider - Platinum	Eidos
9 (9)	Crash Bandicoot - Platinum	Sony
10 (8)	Tomb Raider II	Eidos

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

Die zehn besten TESTS

1	Wild 9	PlayStation	92%
2	1080° Snowboarding	Nintendo 64	87%
3	Madden NFL '99	PlayStation	87%
4	Medieval	PlayStation	86%
5	Future Cop LAPD	PlayStation	85%
6	Ninja - Shadow of Darkness	PlayStation	84%
7	Deep Fear	Sega Saturn	83%
8	International Superstar Soccer Pro '98	PlayStation	80%
9	All Star Tennis	PlayStation	78%
10	Das fünfte Element	PlayStation	78%

Die Redaktions-Top-Ten ergeben sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge.

VG-LESER Top 10

1	Gran Turismo	PlayStation
2	Tekken 3	PlayStation
3	Indiziertes Spiel	PlayStation
4	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	PlayStation/ N64
5	Breath of Fire 3	PlayStation
6	Indiziertes Spiel	N64
7	Diddy Kong Racing	N64
8	C&C Gegenschlag	PlayStation
9	F-1 Grand Prix	N64
10	Colin McRae Rally	PlayStation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: WEKA Consumer Medien, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Fax: 08121 - 95 12 98

Hits der REDAKTEURE



spielt zur Zeit Parasite Eve (PS, US)
weil es ein weiteres Square-Highlight der Superlative ist. Wo nehmen die nur ihre Ideen her?

hört zur Zeit Hole, Celebrity Skin
weil das Ex-Riot-Girl Courtney Love jetzt Pop singt.

Film-Favorit Saving Private Ryan
weil er wirklich so schockierend ist, wie viele sagen. So werden Antikriegsfilm gemacht.



spielt zur Zeit Wild 9 (PS)
weil das Teil auch die dunkle Seite meiner Seele freilässt. Endlich kann ich mich mal austoben!

hört zur Zeit seine Kollegen jammern
Die Jungs sollen sich nicht so aufregen! Ist doch normal, daß man kurz vor Heftschluß Urlaub macht.

Film-Favorit Lethal Weapon IV
auch wenn die Story an den Haaren herbeigezogen ist - die Martial-Arts-Einlagen von Jet Lee reißen alles raus.



spielt zur Zeit Metal Gear Solid (PS, JAP)
weil ich japanisch kann und es damit als einziger ohne fremde Hilfe schon viermal durchgespielt habe.

hört zur Zeit Metal Gear Soundtrack
weil die furchtbare FM-Musik der Vorgänger den richtigen Kultcharakter hat.

Film-Favorit Metal Gear Solid
weil ... äh ... na ja, es ist kein richtiger Film, aber es ist einfach besser als Kino.



spielt zur Zeit Commandos (PC)
weil DAS Echtzeitstrategie ist. Noch viel "echtzeitiger" gehts nun wirklich nicht mehr.

hört zur Zeit MP3s
und zwar alles quer durch den Gemüsegarten. So sieht die Zukunft der Musik aus!

Film-Favorit Mit Schirm, Charme und Melone
Kult. Genug gesagt.



spielt zur Zeit Metal Gear Solid (PS, JAP)
weil im Moment einfach kein Weg daran vorbeiführt. Mit ein wenig Hilfe von Tet schaffe ich's auch noch.

hört zur Zeit Sähkö, Freestyle Man: Come to Dance
weil es mich an die good old nights im "Save the Robots" erinnert. Seufz.

Film-Favorit The Making of Godzilla (TV)
weil es ein selten absurdes Spektakel ist. Geile Effekte überall, und trotzdem eigentlich total hirnrissig.



Es paßt absolut zu David Perry und Shiny Entertainment, wie man auf die Idee zum ersten "Torturing-Game" der Konsolengeschichte gekommen ist (siehe auch Interview): "Wir haben uns zusammengesetzt und überlegt, auf welche Art und Weise man jemanden um die Ecke bringen kann, und alles, was uns eingefallen ist, letztendlich in Wild 9 integriert. Die Story um einen 346 Jahre alten, unermüdlichen Space-Bösewicht namens Karn, der einzelne Teile seiner Lieblingsplaneten zu seinem persönlichen galaktischen Freizeitpark zusammenbasteln will, ist dabei nur Beiwerk zu einem Spielspaß-Feuerwerk der allerersten Güteklasse.

Neun unerschrockene Teenies (wobei auch selbstzündende, wandelnde Bomben nach Shiny-Verständnis in diese Kategorie fallen) unter der Führung von Wex Major, der Hauptfigur, können ein Desaster dieser Größenordnung beileibe nicht zulassen und machen sich auf den beschwerlichen, klassischen Plattform-Weg, um dem Bösen Einhalt zu gebieten. Ihr steuert immer Wex und trifft in jedem der insgesamt 13 Level (ca. fünf davon sind Bonus- bzw. Sub-Stages) früher oder später auf einen Helfer aus

Eurer Truppe, der jeweils für neues Gameplay sorgt. In Bombopolis räumt Ihr mit einem Kraftprotz dicke Brocken wie Hubschrauber aus dem Weg, in Gulag müßt Ihr Euch mittels der eben erwähnten wandelnden Bombe den Weg durch Panzertüren freisprengen, in den Sümpfen reitet Ihr auf einem metallischen Droiden durch den grünlich



Sämtliche Objekte am Wegesrand könnt Ihr in Eure Gegnerquälereien mit einbauen, so auch die Rotorblätter im Hintergrund oder die Suchstrahlen von Flugzeugen - einfach reinhalten!



Dank des riesen Animationsaufwands bewegt sich Euer Held flink wie ein Gummisoldat.

Schimmernden Morast, und in der Techno-Lava-Stage nehmt Ihr auf einem gefräßigen Monster Platz, das alle im Weg stehenden Kampfroboter schockfroset oder gleich zermalmt, womit wir gleich bei den verschiedenen Todesarten wären, die sich allesamt mit Eurer Allzweck-Superwaffe - The Rig - einleiten lassen.

Schadenfreude und nichts als Schadenfreude kommt bei all den Tötungsvarianten auf...



Auch diese Stelle ist überaus spaßig: Einfach den Gegner mit Eurem Allzweckgreifarm "Rig" (von Ikea?) packen und ab in den Shredder.

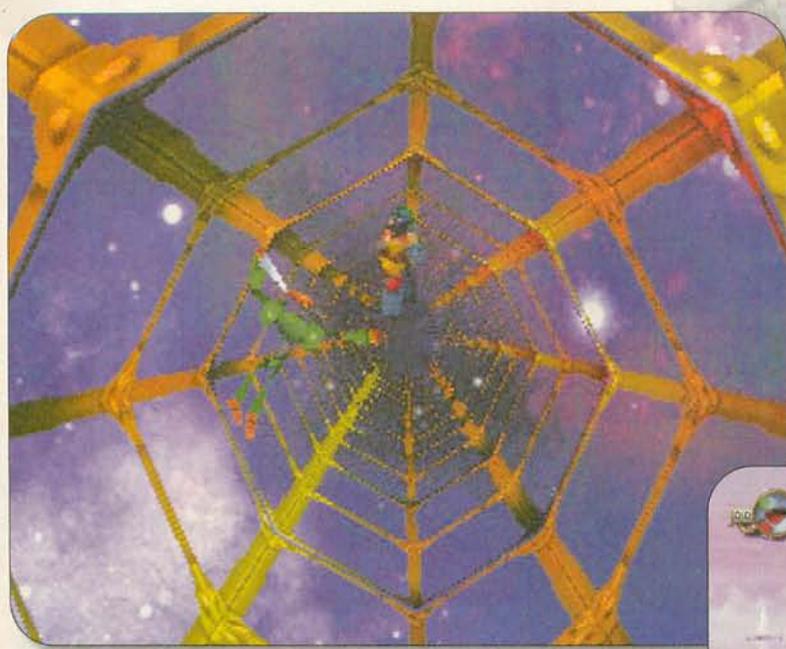


Hier geht's erfreulicherweise keineswegs um Effekthascherei, das Spiel ist ebensogut, wie die grafischen Effekte ausschauen.



Auch diese Stelle ist überaus spaßig: Einfach den Gegner mit Eurem Allzweckgreifarm "Rig" (von Ikea?) packen und ab in den Shredder.



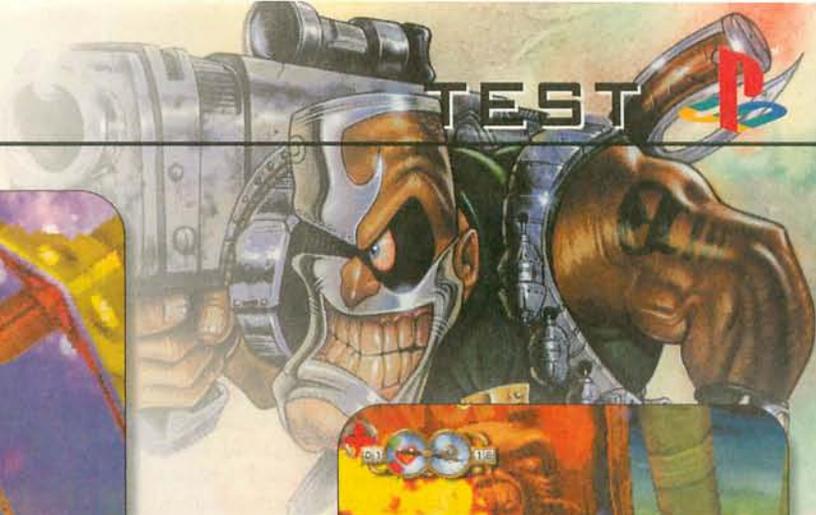


Der Planet, auf dem Wex Major notlanden mußte, ist durch ein endlos langes und gut bewachtes Röhrensystem mit weiteren Planeten verbunden (EWJ läßt grüßen).

Der Haupteinsatzzweck dieser Abwandlung einer Strahlenkanone ist das Packen eines Gegners. Habt Ihr also einen Robbie aufgenommen, darf er in der Luft herumgewirbelt und auf Wunsch mitgeschleppt werden, um die interessantesten Dinge mit ihm anzustellen: Ihn durch wiederholtes Knallen auf den Boden in seine Einzelteile zu zerlegen oder ihn in ein Mahlwerk zu stopfen (Jammerlaute und grüne Flecken inklusive!) lernt Ihr gleich – fortgeschrittenere "Techniken", wie das Halten in einen Riesenventilator, das Rösten auf einer dicken Flamme oder Überrollenlassen von einer Walze kommen später dazu. Man möchte im Laufe des Spiels



gar nicht glauben, wieviel Einfallsreichtum die Designer in dieses Feature (Ihr werdet es lieben!) gesteckt haben: Alles, was theoretisch im Rahmen des jeweiligen Levelszenarios möglich ist, wurde auch implementiert. Gegner im Rauch eine Flamme ersticken zu lassen (können Cyborgs überhaupt ersticken?), brennende Taxis mit ihnen zu löschen, sie in eine Leuchtreklame knallen und die zuckenden Stromstöße zu beobachten, sie von Windmaschinen wegblasen zu lassen, sie als Fußabtreter in einer Speergrube zu benutzen – der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Das meiner Meinung nach witzigste Element ist das Halten in den Infrarot-Suchstrahl von Kampfhubschraubern, die das arme Blechopfer – anstatt Euch – daraufhin mit



Es brennt, es brennt, wen nehm ich bloß hier zum löschen?



Nicht nur Laufen, sondern auch Jet-Bike-Fahren ist bei Wild 9 extrem angesagt.



Auch immer wieder beliebt: Reittiere, hier ein Droide.



Blei vollpumpen. Beim Ausprobieren der ganzen Torture-Möglichkeiten vergißt man sogar oftmals, sich bis zum Levelende durchzukämpfen. Dabei bietet jedes Level sowohl grafisch als auch Gameplay-technisch ein einzigartiges Endzeit-Szenario. Im Erdbeben-Ambiente z.B. dreht sich der Screen (d.h. eigentlich die Kameraperspektive) rhythmisch, und Ihr müßt u.a. die verkürzten bzw. verlängerten Sprungwege berücksichtigen. Normale und bewährte Jump'n'Run-Zutaten wie Luftzirkulationen, kleine Puzzles (Schlüssel besorgen etc.), das Bewegen von Gegenständen mit der Rig-Waffe und die beliebten Schwingübungen sind auch mit von der Partie und geben Wild 9 die richtige Würze. Um von einem Planeten zum anderen zu gelangen, treten zwei Bonus-Spielchen (Hover-Bike-Fahrt und freies Schweben in einer Röhre) in Aktion, in denen jeweils ein Gegner per Raketenbeschuß oder Bugsieren an die Wände eliminiert werden muß. Ab und zu trifft Ihr auch auf unappetitliche Endgegner (Super-Robbie auf Stelzen, Godzilla-Monster mit Bomben etc.), die es zwar Shiny-mäßig faustdick hinter den Ohren haben, aber dennoch eine wahre, optische Freude sind. Der bombastische Sound nimmt das Endzeit-Thema hervorragend auf und trägt zusammen mit den witzigen Sprachsamples viel zum Spielspaß bei.

Meine Meinung: "Wild 9 wird Deine Leidenschaft für Videospiele neu entfachen", so der offizielle Werbungstext, und ich muß diesem Spruch voll und ganz zustimmen! Was man gameplaytechnisch aus einer simplen, zweidimensionalen Grafik-Engine (wenngleich der 3D-Faktor durch die beeindruckenden Bauten eine fast perfekte Illusion schafft) alles herausgeholt hat - phänomenal! Dieses Torture-Feature macht einen solchen Heiden Spaß, da kann man auch über die leicht mißglückten Bonuspielchen, die fehlenden In-Game-FMVs oder die Kürze des Spiels hinwegsehen. Ein solches Spielspaßerlebnis wird Euch nur selten geboten! Die einzelnen Level sind sowohl



SUPER

graphisch als auch vom Spielspaß her gesehen mit neuen Helfern, neuen Qual-Möglichkeiten und wunderschönen Background-Zeichnungen wirklich einzigartig und schaffen, zusammen mit dem tollen Soundtrack, eine nahezu perfekte Welt, die man einfach erforschen muß - es sei denn, man hat mit Videospiele überhaupt nichts am Hut. Shiny hat mal wieder eindrucksvoll bewiesen, daß sie eine der ersten Adressen sind, wenn es um Top-Gameplay und Innovation geht. Für Wild 9 lasse ich so manches vordergründig auf Effekthascherei aufgebaute 3D-Spektakel liegen. Wer's nicht kauft, muß schon ein echter Jump'n'Run-Hasser sein!

INFO

System:	PlayStation
Spieltyp:	2.5D-Action-Jump'n'Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	Shiny/Interplay
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	16
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	88 %
Musik:	86 %
Sound:	84 %

Spielspaß:



Entwickler-Interview

Anlässlich der *Wild 9*-Präsentation im Acclaim-Hauptquartier in München unterhielten uns mit dem Präsidenten von Shiny Entertainment David Perry, überzeugter Viper-Fahrer und Schöpfer solch unvergeßlicher Videospiele-Meilensteine wie *Earthworm Jim* (SN, MD) oder *Aladdin* (MD).

VIDEO GAMES: Warum habt Ihr Euch im Zeitalter der allgegenwärtigen 3D-Games eigentlich beim Design von *Wild 9* für das aussterbende klassische 2D-Plattform-Prinzip entschieden?

David Perry: Wo bei einem Spiel immer die Priorität liegen sollte, ist klar, zumindest bei Shiny (lacht): das Gameplay - und eben das läßt sich bei einem 2D-Plattformer noch am besten realisieren und zu einem Mega-Hit aufbauen. *Donkey Kong Country* hat sich sieben und *Aladdin* drei Millionen mal verkauft: Die Leute lieben dort einfach das unkomplizierte Jump'n-Run-Gefühl ohne dieses unterschwellige Unbehagen, in echten 3D-Vertretern des Genres ständig irgendwie "verlorenzugehen" und mit ungünstigen Kameraperspektiven kämpfen zu müssen. Außerdem haben wir *Wild 9* in einer frühen Entwicklungsphase extrem kritischen Testspielern bei Interplay vorgesetzt - und die besten Noten (8.5 von 10) erhalten, die dort jemals ein Spiel bekommen hat.

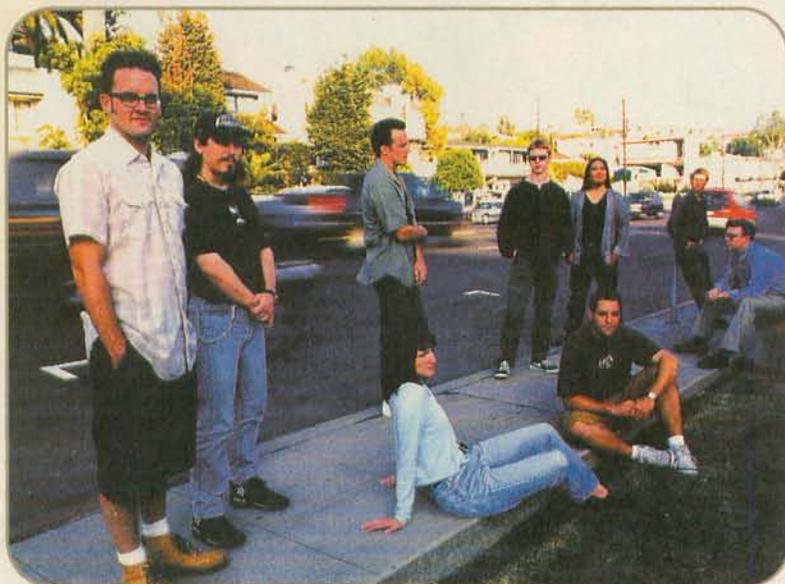
VIDEO GAMES: Wieso hat man eigentlich fast drei Jahre gebraucht, um *Wild 9* fertigzustellen?

David Perry: Nun, vom ursprünglichen Team sind in unserer jetzigen 14-Mann-Mannschaft lediglich zwei Leute übrig geblieben, und außerdem bin ich ein Perfektionist: Wenn mir die Jungs einen Level zeigen, gebe ich ihnen danach einen Zettel mit 50 Kritikpunkten/Verbesserungsvorschlägen. Haben sie die abgearbeitet und zu meiner Zufriedenheit erledigt, gibt's nochmal 30 und danach weitere 20 (lacht). Ihr seht schon, ein gutes Spiel will ständig überarbeitet werden. Außerdem bin ich mittlerweile so weit, daß ich Spiele nicht mehr des Geldes wegen machen muß. Wenn man sich deshalb ein Projekt aussucht, bei dem man jeden Morgen mit Spaß und Elan bei der Sache ist, ist das Ergebnis meist ein Top-Hit.

VIDEO GAMES: Wird *Wild 9* ein Rekord-Einspielergebnis für Shiny einfahren?

David Perry: Vom Gameplay her hat es meiner Meinung nach sehr gute Chancen, und immerhin hat Sony Japan es als First-Party-Titel eingekauft, und es besteht eine enge Kooperation mit Sony USA, die u.a. in einer Special Edition mit PlayStation-T-Shirt resultiert.

VIDEO GAMES: Wo sieht man bei Shiny eigentlich die Zukunft der Videospiele?



Daheim in Laguna Beach, einer der schönsten Gegenden Amerikas. Warum ausgerechnet in solch friedvoller Umgebung so kranke Spiele erdacht werden, wissen nur die Götter allein...

David Perry: In der perfekten Interaktivität mit der virtuellen Welt, in der man sich im Spiel befindet! Wir haben mit *Wild 9* und bald auch *Messiah* schon den Grundstein für diese Entwicklung gelegt. In vielen Spielen kann man viele Sachen nicht tun, obwohl das theoretisch möglich ist, wie z.B. über einen Zaun springen, da für diesen Fall von den Entwicklern einfach nichts programmiert wurde. Ein anderes Beispiel: Bis jetzt steht ein Charakter im Spiel im Schatten einer Lichtquelle oder er tut es nicht: Bei *Messiah* wird der Spieler in einem Raum komplett im Schatten stehen, im nächsten wird dieser aber nicht mehr ausreichen, um seinen rechten Fuß zu bedecken, und das sehen wiederum die Wachen - eben Realismus pur und echte Interaktivität! Um alle Eventualitäten zu berücksichtigen und einzubauen, braucht man natürlich Zeit und damit Geld - ist das aber einmal in einem Game geschehen, müssen sich sämtliche Softwarehäuser daran orientieren, und das kommt letztendlich dem Spieler zugute.

VIDEO GAMES: Was halten Sie von Segas Dreamcast? Wird Shiny dafür Spiele produzieren?

David Perry: Sega wird mit dem Dreamcast definitiv für eine Zeit lang die beste Hardware auf dem Markt mit beeindruckenden Grafik-Fähigkeiten haben. Das 128-Bit-Gerät hat deshalb auch bei Shiny eine hohe Priorität, aber Sega hat meiner Meinung nach bereits jetzt einen Fehler gemacht. Sie haben - um es in der Poker-Sprache zu sagen - Ihr Blatt herzeigt, können oder wollen aber in den USA über ein Jahr lang nicht liefern, und das ist im Videospiele-

Business eine Ewigkeit. Was das letztendlich für Konsequenzen hat, wird man abwarten müssen.

VIDEO GAMES: Wie wird man eigentlich Videospiele-Programmierer/Company Director?

David Perry: Oh, das haben mich schon so viele Leute gefragt, daß ich mir gedacht habe: Mach doch einfach eine Web-Site zu dem Thema auf! Unter www.dperry.com findet Ihr Antworten auf alle Fragen dieser Art. Sie ist zwar derzeit erst zu fünf Prozent fertig, wird aber ständig aktualisiert.

VIDEO GAMES: Erzähl uns doch noch kurz etwas zum neuen Shiny-Projekt *R.C. Stuntcopter!*

David Perry: Nun, es geht ganz simpel um das Fliegen mit einem Modellhubschrauber. Ich würde sagen, entweder man liebt das Spiel sofort heiß und innig, oder man haßt es! Wir haben nämlich die Steuerung eines solchen Gerätes (kosten ca. 1.000 US \$) in Zusammenarbeit mit dem Modellflug-Weltmeister so realistisch wie möglich auf die zwei Analog-Sticks des Sony-Pads zugeschnitten. Im Verlauf des Spiels wird man Aufgaben à la *Pilot Wings* erledigen müssen, die sich optimal für Hi-Score-Jäger eignen. Fliegt man z.B. durch einen Ring, wird exakt gemessen, wie lang man dafür braucht und wie nahe man dabei dem Mittelpunkt kam. So gibt es immer eine Entscheidung, wer von zwei Spielern eine Aufgabe besser erledigt hat - meiner Meinung nach ein unheimlicher Spielspaßgarant.

VIDEO GAMES: Wir danken für das Gespräch!

Das Interview führte Ralph Karels.



• PlayStation • Sega Saturn • Nintendo 64 • PlayStation • Sega Saturn • Nintendo 64 • PlayStation •

Wenn der Postmann zwölffmal klingelt, könnte es für Dich sein..



Video Games im Abo rund 14% günstiger!

Ja, ich will Video Games jeden Monat frei Haus für nur DM 5,60 statt DM 6,50 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 67,20, Studenten-Abo DM 60,00, Auslandspreise auf Anfrage) bestellen. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

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 dsb, 74168 Neckarsulm 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

Meine Telefonnummer

Ich erlaube Euch, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

In Deinem Briefkasten herrscht Öde? Null Fun?

Absolut tote Hose?

Das läßt sich ändern. Denn mit der Video-Games im Abo bekommst Du nicht nur alle vier Wochen Deine Monatsration an Konsolenspaß frei Haus geliefert, sondern sparst dabei auch noch rund 14%! Überzeugt?

Dann schick doch gleich die ausgefüllte Karte ab, und der Postmann wird vielleicht schon bald Dein bester Freund.

Coupon bitte ausschneiden und schicken an:
Video Games, Abo-Service dsb,
74168 Neckarsulm,
faxen an 07132/959 244
oder per E-Mail unter
mmabo@dsb.net bestellen.



Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service dsb, 74168 Neckarsulm widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

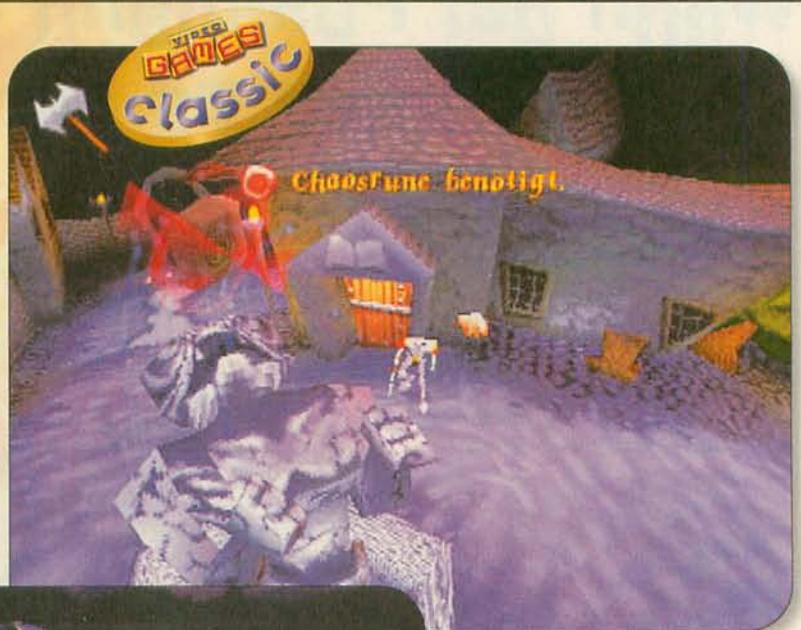
MEDIEVIL

Ghouls'n' Ghosts

Die kleine, aber feine dreiteilige 2D-Sidescrolling-Serie von Capcom zählt zu den All-Time-Classics der Videospielegeschichte. Stets mußte sich der Ritter Artur mit verschiedenen Waffen (Dolche, Lanzen, Feuerbomben etc.) durch allerlei spukige Level voller Teufel, Schlangen, Dämonen und anderem Getier schlagen. Charakteristisch war, daß jeder Teil in einem Zombie-verseuchten Friedhof startete und Artur - sofern einmal getroffen - fortan in der Unterhose weiterkämpfte. Ghosts'n'Goblins erschien 1983 und wurde recht mittelmäßig auf das NES umgesetzt. Der Nachfolger Ghosts'n'Ghosts kam vier Jahre später im Arcade-Bereich und gelangte durch gute Konvertierungen zu Mega Drive- und Super Grafx-(US-PC-Engine)-Ruhm. Den Höhepunkt stellte aber zweifellos die Super Nintendo-Fassung Super Ghosts'n'Ghosts dar, die dank Mode-7-Effekten in der Frühzeit der VG anno 1991 eine Spielspaßwertung von 84 Prozent einheimen konnte.

Irgendwann im düsteren Mittelalter treffen die Mächte des Bösen in Form des Hexers Zarok und seiner Legion der Untoten und die Menschen unter der Führung ihres Königs Peregrin beim Showdown bei Gallowmere aufeinander. Die Legende besagt, daß der mutige Ritter Sir Daniel Fortesque sich als Turm in der Schlacht erwies: In vorderster Front seine Truppen anführend, gelang es ihm trotz seiner tödlichen Verletzung, Zarok samt seiner Leibwachen niederzustrecken, bevor er selbst seinen Wunden erlag. Danach dauert es 100 Jahre, bis sich Zarok von dieser Niederlage erholt und im stillen Kämmerlein einen Zauberspruch ausbrütet, der die Menschen zu willenlosen Werkzeugen seiner düsteren Pläne macht. Als unbeabsichtigter Nebeneffekt erweckt dieser aber auch unseren mittlerweile verrotteten Daniel Fortesque wieder zum Leben, und der ewig währende Kampf Gut gegen Böse beginnt in elf Welten mit knapp 30 Level unter Eurer Führung erneut. Das Spielhema und die spooky Charaktere des 3D-Action-Adventures *Medievil* erinnern von Beginn an vehement an den Klassiker *Ghouls'n'Ghosts*.

Zu Beginn stolpert Ihr durch Eure Gruft und greift Euch erstmal Euer verrostetes Schwert, um auf dem Friedhof in bester 3D-Manier für Ruhe unter den angriffs-lustigen Zombies zu sorgen. In jedem Level ist übrigens ein magischer Krug versteckt, der - durch genug See-



Hmm! Die Chaos-Rune balanciert auf einem Springbrunnen - wie rankommen?
Ein Tip: Nicht auf den Hinweis hören!

Im Maisfeld werdet Ihr Euer blaues Wunder erleben - nicht herumlungern!

Im Vorgarten der Irrenanstalt trifft Ihr auf den Rätselmeister, der Eure Kombinationsgabe mit kniffligen Puzzles auf die Probe stellt.



len von Kills an Zaroks Kreaturen gefüllt - sich materialisiert und den Weg in die Katakomben der Helden freigibt, die Daniel tatkräftig mit Kohle, neuen Waffen und schwarzem Humor unterstützen (sehr gute deutsche Synchronsprecher!). Denkt man anfangs, bei *Medievil* handle es sich um ein kurzweiliges Hack'n'Slay-Spielchen, wird man schon in den folgenden Stages eines besseren belehrt: Neben den gewohnten Schlüssel-Such-Rätseln (hier: Runen) werdet Ihr schnell mit viel haarsträubenden Puzzles konfrontiert. Ihr müßt z.B. in der schlafenden Stadt einen Schlüssel selbst schmieden und dazu erstmal die benötigte Aus-

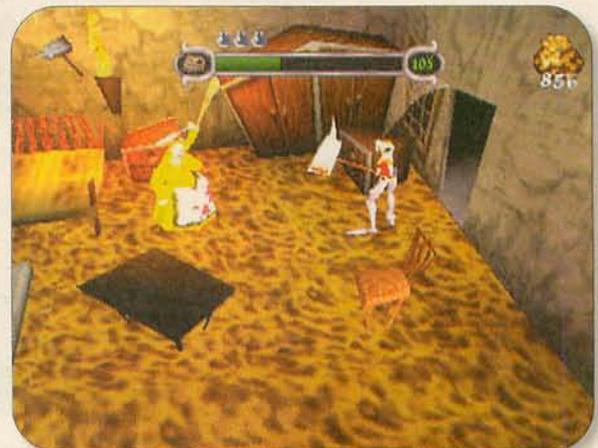


rüstung zusammensuchen, im Irgarten konfuse Aufgaben des berühmten Rätselmeisters lösen, Items von einem Springbrunnen herunterbekommen und vieles mehr. Oftmals müßt Ihr auch zwi-



Jedes neue Szenario wird mit einem kurzen, aber stilvollen Render-Intro vorgestellt (insgesamt 14 Minuten).

In der verzauberten Stadt müßt Ihr eine Rune schmieden und dürft keine armen Seelen verdreschen.

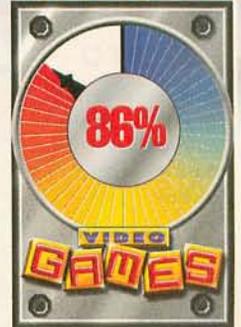


INFO

System: PlayStation
 Spieletyp: 3D-Action-Adventure
 Datenträger: CD
 Hersteller: Sony
 Testversion: Sony
 Spieler: 1
 Speicheroption: Memory Card 1 Block
 Features: deutsche Synchronsprecher
 geeignet ab: 12
 Schwierigkeit: 7
 Preis: ca. 100 Mark

Grafik: **86 %**
 Musik: **90 %**
 Sound: **87 %**

Spiel Spaß:



schen bereits besuchten Levels auf der Landkarte hin und her springen, da benötigte Items, wie die Keule zum Zerschlagen von Felsen, erst später gefunden und in einem zuschaltbaren Inventory-Menü abgelegt werden. Jedes neue Szenario mit seinen Gefahren wird Euch vorbildlich durch herumstehende "Lesecken" mit Büchern erklärt, die Ihr tunlichst konsultieren solltet. Jeder Level – von der Kürbisschlucht, das Vogel-scheuchfeld über das Totenschiff bis

Ups: Eine mit Schrotflinten bewaffnete Zombie-Armee reitet in die Stadt. Haltet Eure Klinge bereit!



hin zum Irrgarten – ist dabei grafisch und von der Aufgabenstellung her gesehen einzigartig in der Konzeption. Die Stages wurden meist ohne rechteckige Quaderstruktur, sondern mit fließen-

Meine Meinung: *Medevil* ist der erwartete Hit und ein würdiger Erbe der *Ghouls'n' Ghosts*-Reihe geworden: Die liebevoll gestalteten Umgebungen, die grotesken Charaktere und der phänomenale Soundmix aus Gruselrhythmen und jokigen Sprachsamples halten Euch lange bei der Stange und schüren jedesmal gekonnt die Erwartungen in die nächste Stage, die dann auch stets aufs Neue begeistert. Durch klassisches Plattform-Gameplay mit Hauptaugenmerk auf Zombie-Slicing-Action in Kombination mit kniffligen Puzzles läßt die Motivation nicht so schnell nach. Wären da nicht diese kleinen, aber bisweilen lästigen



SUPER

Nervereien wie die etwas ungenaue Analogsteuerung (in späteren Levels müssen Aktionen pixelgenau sitzen), die bekannten Probleme mit der nicht immer optimalen Kameraführung und der teils harsche Schwierigkeitsgrad - *Medevil* hätte auf der Spielspaß-Skala durchaus noch weiter nach oben klettern können. Was sich die Designer aber z.B. dabei gedacht haben, Euch ohne Karte, Orientierung (keine grafischen Anhaltspunkte) und Licht (lediglich ein Scheinwerferkegel aus Glühwürmchen) durch das dunkle Labyrinth der Ameisenkönigin zu schicken, ist mir immer noch ein Rätsel.

den Wellen entworfen. Natürlich trifft Ihr allerorts auf außergewöhnliche Gegner wie Gnome mit Fackeln, riesige Glasdämonen, tentakelbehaftete Monsterkürbisse oder riesige Steinstatuen, die durch kleine Männlein bewegt werden, die Ihr mit Eurer Homing-Axt herunter-schießen müßt. Mit den L/R-Tasten läßt sich die Kamera jederzeit stufenlos rund um Daniel drehen. Die Musikbegleitung im Kino-Orchester-Stil kann als dem Ambiente völlig angemessen und wahrhaft genial bezeichnet werden. Abspeichern könnt Ihr nur, wenn ein Level komplett absolviert wurde. Hört sich zwar zunächst spielerfreundlich an, ist es aber in der Realität nicht: Jeder Level wartet mit fiesen Fallen und harten Gegnern auf, die meist kaum auf Anhieb zu schaffen sind.

rk

Top 4 Comics & Games

!! Sony Playstation - N64 - PC Games - Sega Dream Cast - Comics !!

- die neuesten Games sofort lieferbar!!
- PSX-Umbau mit 6 Monaten Garantie ab DM 89,- (inkl. RGB-Kabel) - keine Kopien!
- Jede Menge Importspiele aus den USA + Japan
- An- und Verkauf von Gebrauchtspielen
- Reparaturen aller Spielkonsolen und Zubehör
- Ihr sucht etwas älteres und findet es nicht? Wir suchen danach!
- Ehrliche Beratung und Blitzversand!!
- Angebot des Monats: Crash Bandiroot Platinum, nur DM 39,95! Solange Vorrat reicht!

Versand-Laden Uhlbergstr. 69 · 70794 Filderstadt · Tel.: 0711/77 99 431 · Fax: 0711/77 99 432

Vorbestellung
 Dreamcast
 Sicherst euch jetzt schon einen vor. Lieferung Ende November

Nintendo 64
 Neu: Adapter für ALLE!
 Importspiele 74,99
 RGB-Umbau dt. Top Bild-Qualität 144,44
 Gerät +RGB-Umbau+RGB-Kabel 369,99

Scart-Umschalter
 Kein umstöpseln am Fernseher mehr !!!
 RGB-tauglich+Anschluß für Stereoanlage.
 4-fach Umschalter 119,99
 7-fach Umschalter 199,99
 Joypadverlängerungen für alle Systeme

Dual Shock Playstation+Chip
 +RGB-Kabel mit Audio 339,99
 Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566

VideoGames tierisch gut!
 wolfsoft.de
WOLFSOFT
 (02622)83517
Umbau, Tuning
PSX Chip-Umbau* 69,99
 Saturn dt./usa/jap. +50/60Hz 99,99
 Nintendo 64 dt./usa/jap. 99,99
 andere Geräte auf Anfrage!!!
Anschlußkabel
 in Top-Qualität für fast alle Fernseher.
PSX-RGB+Audio Besser! 39,99
N64 S-VHS+Audio TOP! 39,99
 Link Kabel Saturn 2m 39,99
 * für Importspiele/ Druckfehler und Änderungen vorbehalten
 Neuwied, Fax: (02622)83583

Inserentenverzeichnis

CDG Media Christian Dahl	61	Infogrames	11,13,23	Psygnosis Deutschland GmbH	2,15
Freak's Shop	55	Interact of Europe Jöllenbeck	21	Sony Electronic Publishing GmbH	17
Funtronixx	51	Konami GmbH	9	Sunflex	33
G-Press Dataservice	59	Line Edition	75	Kranz Versand	99
Galaxy Mega Play	57	MARO GmbH	25,39	Top-4 Softwareversand	83
Game Express	75	MVG Medien Verlagsges. mbH	65	WEKA Consumer Medien GmbH	81
Game it!	63	O.I.T. Versand	47	Wolfsoft	83
Gamers Point	87	Okay Soft	71		
Highcom GmbH	19	Philip Morris GmbH	100	Beilagenhinweis:	
Hint Shop	57	PRO Concept	91	Teilbeilage Schweiz: Game Activity	

NINJA - SHADOW OF DARKNESS

Sie wissen zwar nicht, wie man "Ninja" ausspricht, aber von Arcade-Action haben sie eine Ahnung: Core versorgt uns über Eidos mit neuem Futter.



Nicht nur mit menschlichen Gegnern hat es unser Ninja zu tun.

INFO

System:	PlayStation
Spielertyp:	Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Eidos
Testversion:	Eidos
Spieler:	1
Speicheroption:	MC
Features:	keine
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	8
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	80 %
Musik:	70 %
Sound:	65 %

Seit ewigen Zeiten (wie ich diese Klischees liebe) liegen sich zwei mächtige japanische Familien in den Haaren und überziehen das Land mit Krieg und Verwüstung. Des Kampfes müde, treffen die Oberhäupter eines Tages zusammen und handeln einen Friedensvertrag aus. Einem der Herrscher wird jedoch langweilig und so sorgt er erneut für Unruhe – diesmal mit der Hilfe herbeibeschworener Dämonen.

Ihr schlüpft in Euren Kampfanzug, um den höllischen Heerscharen mal so richtig zu zeigen, wo das Katana hängt.

Mit den L- und R-Buttons wird geblockt und gezaubert. Magische Smartbombs und andere Goodies findet Ihr bei getöteten Gegnern oder in Truhen, die aber

gen Strategie schnell besiegt ist.

Die größte Schwierigkeit ist die präzise, durch ab und an ungünstige Blickwinkel aber nicht ganz ausreichende Steuerung. Wenn Core den Analogcontroller unterstützt hätte, würden Euch mit Sicherheit einige Fehlsprünge auf bewegliche Plattformen erspart bleiben, die sofort ein Leben kosten. Zum Glück dürft Ihr, falls Ihr genug Geld eingesammelt habt, nach jedem Endgegner in einem Shop einkaufen. Extraleben sind allerdings auch extra teuer, wohingegen das Speichern des Spielstandes nichts kostet.



Die magische Smartbomb hat es in sich – mit vier möglichen Ausbaustufen.

auch mit Fallen gesichert sein können. Außerdem machen hie und da versteckte Boni durch ein kleines Sternchenwölkchen auf sich aufmerksam, das mit einem Wurfmesser geknackt werden will. Am Ende jeder Stage wartet ein Endgegner auf Euch, der mit der richti-

Arcade-Helden und Action-Adventure-Fans mit guten Reflexen und schnellen Fingern finden in *Ninja - Shadow of Darkness* eine Herausforderung, die mehr als nur einen Tag anhält.

Alle Durchschnittsspieler werden sich daran nur die Finger verbrennen – oder mit Hilfe der zahlreichen Mogelmodule einen etwas "anderen" Weg durch das Spiel nehmen. af

Spielspaß:



Nur völlige Konzentration bringt Euch an den Gongs vorbei.

Ohne auf Analog- oder gar Dual Shock-Support wert zu legen, steuert Ihr Euren Ninja mit dem D-Pad, springt mit X, teilt mit Kreis und Quadrat Fausthiebe und Fußtritte aus und werft mit Dreieck Messer aus Eurem unerschöpflichen Vorrat. Letztere sind besonders praktisch, da Ihr mit ihnen die meisten Gegner aus der Distanz bekämpfen könnt. Direkter Kontakt endet meist mit einem Verlust von Lebensenergie. Sollte sie zu Ende sein, verliert Ihr eines von drei Leben, nach deren Ausschöpfung ein Continue erhalten muß.



Die Wurfmesser sind unglaublich praktisch.

Meine Meinung: Whoa, was für ein krasses Teil. Jeder Fehler wirkt sich in Ninja direkt auf Hitpoint- und Lebensskala aus. Die ersten Stages sind noch problemloses Aufwärmtraining, aber dann... Ich habe während dem Test einige Male ins Joy-pad gebissen, allerdings nicht aus einem unfairen Leveldesign heraus, sondern wegen eigener Fehler. Selbst die beiden Drachen, ihres Zeichens Zwischenbosse des zweiten Levels, sind mit Wurfmesser und Geduld gefahrlos zu knacken. Ab und an jedoch wäre eine analoge Steuerung sehr wünschenswert, besonders bei schrägen Blickwinkeln und bewegli-



SUPER

chen Plattformen. Gibt's aber nicht, und darum muß man mit dem D-Pad durch. Geht auch und macht Spaß, besonders aufgrund der vielen Überraschungen, die Core ins Spiel gepackt hat. Immer wieder stoßt Ihr auf das eine oder andere Problem, für das Ihr keine Lösung im Gepäck habt. Dann heißt es ausprobieren – vielleicht wirft man ja einfach mal ein Messer auf einen Grabstein... Ninja ist schön bunt und macht Laune, ist aber definitiv nichts für Warmduscher. Um ohne Cheats bis ans Ende zu kommen, müßt Ihr Euch schon Blasen spielen.

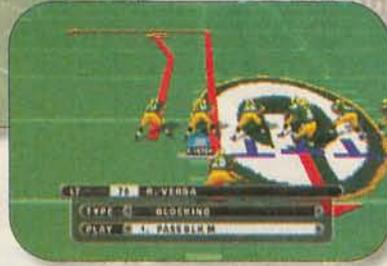
MADDEN NFL 99



VIDEO GAMES classic

Bei Schnee werden sowohl Lauf- als auch Paß-Spiele stark beeinträchtigt.

Im Play-Editor dürft Ihr Spielzüge modifizieren.



tet. Schließlich dürft Ihr im Play-Editor Eure ganz speziellen Spielzüge für die Lieblingsmannschaft erstellen und Euren Mannen neue Aufgaben erteilen. tet

Das diesjährige Madden NFL kommt etwas früher als erwartet auf den Markt. Konnte man in der vergangenen Saison nahezu keine nennenswerten Neuerungen im Spielsystem finden, so wurden in die '99er Version, abgesehen von den aktuellen Spielerdaten, gleich drei interessante Features eingebaut. Jetzt kann man zu Beginn des Spieles zwischen einer normalen, Arcade- oder One-Button-Steuerung wählen. Arcade bedeutet, daß die Auswahl der Spielzüge auf das Notwendigste reduziert wird.

Durch die One-Button-Steuerung hingegen werden alle Aktionen auf einer einzigen Taste vereinigt. Die CPU entscheidet, je nach Situation, ob der X-Button beispielsweise einen Block oder einen Jump auslösen soll. Die zweite interessante Neuerung ist der Franchise-Modus, wo Ihr mit einer Mannschaft Eurer Wahl insgesamt 15 Saisons bestrei-

Meine Meinung: Die Madden-Serie bekommt mit der '99er Version eine sinnvolle Ergänzung. Mal abgesehen von den Profi-Footballern, die sich kein Update der Spielerdaten entgehen lassen möchten, können hier verstärkt auch Neueinsteiger zugreifen. Durch den One-Button-Modus, der alle Funktionen auf der X-Taste vereint, wird die Steuerung deutlich vereinfacht. Im neuen Play-Editor könnt Ihr nicht nur Eure eigenen Spielzüge erstellen, hier seht Ihr auch, was bei-



SUPER

spielsweise bei einem "Mail Mary"-Spielzug aus der Shotgun-Formation mit vier Wide Receivern die einzelnen Spieler auf dem Feld überhaupt machen bzw. was geschieht, wenn man ihnen andere Aufgaben zuteilt. American Football ist eben eine ziemlich komplizierte Sportart, wo jeder einzelne Spielzug nach einem bestimmten Routenplan laufen muß. So können nicht nur Green-Horns aus dem Editor lernen, was z.B. Paß-Protection konkret heißt und was sie bewirkt.

Info	
System:	PlayStation
Spieltyp:	Football-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Electronic Arts
Testversion:	Electronic Arts
Spieler:	1-4
Speicheroption:	1-23 Blöcke
Features:	Analog-PAD
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	4-6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	75 %
Musik:	65 %
Sound:	80 %



DES RÄTSELS LÖSUNG

Wer kennt das nicht: Da hat man sich für teures Geld ein spannendes Game zugelegt und prompt bleibt man an einer Knobel-Stelle stecken – nix geht mehr. Nun das Spiel in die Tonne treten, macht auch keinen Spaß, schließlich gibt es für praktische Geldverschwendung deutlich sinnvollere Möglichkeiten. Außerdem will man doch den Endgegner auf die Matte legen, die Menschheit vor dem Untergang retten oder schlicht und einfach dem Computergegner zeigen, was eine Harke ist. Natürlich könnt Ihr dann auf die nächste VideoGames warten – schließlich versorgen wir Euch ständig mit Tips & Tricks. Doch manchmal drängt die Zeit – was, wenn die letzte Ausgabe ge-

rade erst in Eurem Briefkasten war und der begehrte Hinweis nicht zu finden ist? Oder wenn das Spiel schon ein wenig älter ist und höchstwahrscheinlich gar nicht mehr im Heft erscheinen wird? Probleme über Probleme – doch jetzt bieten wir eine Lösung für verzweifelte Zocker:

Die VideoGames-Hotline!

Freundliche Damen und Herren an der Strippe helfen Euch in verzweifelten Situationen weiter, damit anstatt Frust nur Lust aufkommt. Über 1.200 Spielereösungen (darunter sind Komplettlösungen, Cheats, Levelcodes und vieles mehr zu finden) stehen zur Verfügung, damit Ihr ohne großen Zeitverlust weiter zocken könnt. Und falls ausgerechnet Euer Spiel nicht in diesem großen Fundus enthalten sein sollte, dann ist noch nicht alles verloren: Als besonderen Service notieren sich die



Die Retter in der Not: Über 1.200 Lösungen hält die Hotline für Euch bereit.

fleißigen Helferlein Eure Telefonnummer oder Emailadresse, suchen nach der Lösung Eures Problems und melden sich dann bei Euch. Viel Spaß beim ungestörten Spielen ohne Frust!

Spiele-Hotline

01 90 / 87 32 68 14

Gebührenpflichtige Nummer: 3,63/Minute



1080[°] Tonighty SNOWBOARDING™

VIDEO GAMES classic



Per Split-Screen dürft Ihr mit Eurem Kumpel die vereisten Hänge hinunterdüsen

Ein romantisches Rennen in der Abenddämmerung.

Je nach Piste solltet Ihr das passende Board auswählen.



So manch bemühter Snowboard-Lehrer, der seinen frischgebackenen Schülern essentielles Wissen entrichten will, greift früher oder später entnervt zur Flasche Glühwein. Doch Übung macht den Meister, und so steigert sich Stück für Stück der Beherrschungsgrad eines jeden Novice-Boarders, was den ungemeinen Reiz dieser jungen Sportart ausmacht. Seit dem Debüt als offizielle Disziplin bei den Olympischen Spielen



Unter den verschiedenen Disziplinen befindet sich auch ein Trickwettbewerb.

in Nagano ist die ganze Welt der rasanten Sportart verfallen. Fünf coole Snowboard-Cracks mit acht authentischen Lamar-Boards und coolem Tommy-Hilfiger-Outfit warten in einer gut beheizten Blockhütte darauf, von Euch auserwählt zu werden. Dieselbe Anzahl an Spielmodi versprechen

einen abwechslungsreichen Winterabend. Jung-Boarder starten zuerst im Practice-Menüpunkt, der individuelle Trainingsmöglichkeiten in der Halfpipe oder im Freestyle bietet. Beim Wettrennen steht Ihr mit einem direkten Kontrahenten am Gipfel.

Die Hänge von Crystal Lake heizen gleich am Anfang so richtig ein. Der Golden-Forest-Kurs ist eine Panoramastraße mit grafischen Leckerbissen,

und der Gebirgstunnel eine Herausforderung für sich. Im Mountain-Village-Kurs geht auf gefrorenen Gletscherflüssen



INFO

System: Nintendo 64
 Spielertyp: Snowboard-Simulation
 Datenträger: 64-MBit-Modul
 Hersteller: Nintendo
 Testversion: MARO
 Spieler: 1-2
 Speicheroption: Modul und RAM
 Features: Rumble-Pak-Support
 geeignet ab: frei
 Schwierigkeit: 3-6
 Preis: ca. 120 Mark
 Grafik: 84 %
 Musik: 78 %
 Sound: 83 %

Spiel Spaß:

87%

VIDEO GAMES



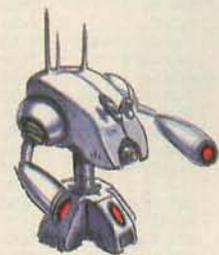
Zu Beginn des Spiels stellt Ihr die gewünschte Sprache ein.

Meine Meinung: 1080° ist für mich die beste Snowboard-Simulation, die mir je in meiner Videospiele-Laufbahn untergekommen ist. Schlicht und einfach ausgedrückt, die neue Genre-Referenz. Vor allem durch anspruchsvolles Fahrgefühl und realistisches 3D-Terrain bereiten die rasanten Berg- und Talfahrten einen Heidenspaß. Schneeverächter (wie z.B. ich es einer bin) ahnen gar nicht, wieviel Vielfalt und Detailliebe die Wave-Race-64-Entwickler in ihre Snowboard-Simulation gesteckt haben. Die Strecken sind superspannend designt, abwechslungsreich und trotz zahlreicher Effekte verdammt schnell. Die leichten Pop-Ups am Horizont trüben das eisige Gesche-



SUPER

hen in keinsten Weise, was von einigen unschönen Slowdowns leider nicht immer behauptet werden kann. Im Pulk der zahllosen Snowboarder-Games profiliert sich 1080° als realistischste, skrupelloseste und spaßbringendste Boarder-Simulation im digitalen Bereich. Die Steuerung ist absolut durchdacht und fühlt sich physikalisch recht realistisch an. Leider gibt es nur sechs Kurse, die jedoch konsequent durch verschiedene Witterungs- und Tageszeiten-Einflüsse ausgeschlachtet werden. Davon aber mal abgesehen gehört 1080° zu den besten Vertretern seiner Gattung, das zweifelsohne in jede Nintendo-64-Sammlung gehört.



Normalerweise werden Spiele erst für NTSC-Konsolen umgesetzt und erfahren je nach Lust und Laune der Softwareentwickler eine Veröffentlichung in unseren Breiten. Daß die hiesige Spielerwelt davon nicht sonderlich begeistert ist, dürfte bekannt sein. Genau umgekehrt verhält es sich bei der Umsetzung von Luc Bessons Meister-



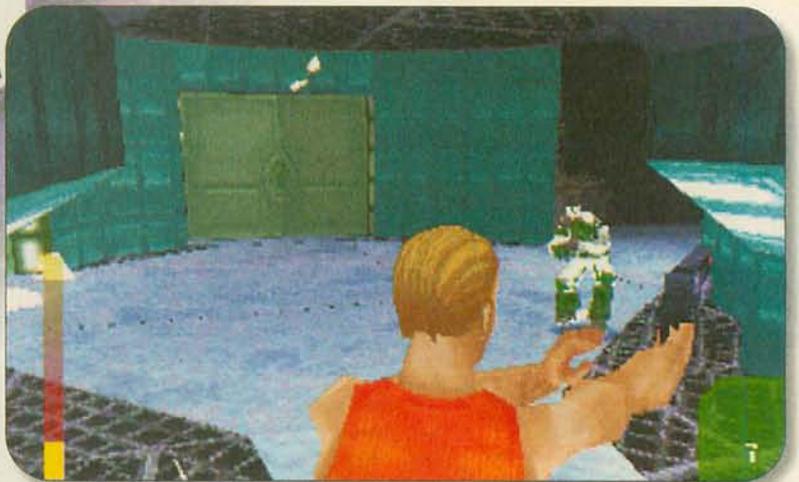
Teile der Handlung finden auch tagsüber im Freien statt, natürlich nie ohne Nebelwände.

werk *Das Fünfte Element*. Und zwar entstand Kalistos Spielprojekt in Koproduktion mit Gaumont Multimedia, einem Tochterkonzern jenes Unternehmens, welches bereits das filmische Original produzierte. Aus eben diesem Grunde liegt der Silberling auch rechtzeitig zur Europapremiere des Videos in den Läden aus. Das stark an *Tomb Raider*



Da Leeloo andere Fähigkeiten besitzt als Korben, kommt Ihr manchmal nur mit Ihr weiter.

erinnernde Spielprinzip läßt sich zwar nicht als besonders innovativ bezeichnen, doch landläufig gilt immer noch der Kernspruch: "Besser gut geklaut, als schlecht selber inszeniert". Dennoch ist die Vorlage so brillant in Szene gesetzt, daß schnell darüber hinweggesehen werden kann. Die Story ist wider Erwarten recht simpel, war der Plot des Kinohits doch weitaus verworrener und tiefergründiger. Im Jahre 2213 übernehmt Ihr als Spieler die Rolle von Leeloo oder die des Korben, um die vier Elemente zu erhalten, mit welchen Ihr letztendlich



Kalisto hat seine *Nightmare-Creatures-Engine* überarbeitet und diese verbesserte Version jetzt bei DFE eingesetzt. Die Story ist an den Film übrigens nur angelehnt und deutlich actionlastiger.

die Welt zu retten vermögt. Das große Geheimnis um das fünfte Element sei an dieser Stelle natürlich nicht verraten! Eure Aufgabe besteht darin, Euch durch insgesamt 15 originalgetreue Level zu kämpfen, um letzten Endes die Pläne des Bösen zu vereiteln. Dabei trifft Ihr unentwegt auf altbekannte Gesichter aus dem gleichnamigen Movie, so zum Beispiel auf Mangalores, Robocop und Zorgs Schergen. Euch stehen eine Reihe



Zieht vor Spielbeginn unbedingt das Tutorial zu Rate, um später alle Moves zu beherrschen.

von Wummen zur Verfügung, welche sich in Handhabung, Magazingröße und Schlagkraft voneinander unterscheiden. Doch wenn's mal lieber ein dezenter



Um ins nächste Level weiterzukommen, benötigt Ihr immer eine spezielle Keycard.

Tritt in die Fresse sein soll, so ist auch das kein Problem für Eure Multiathleten. Lebensanzeiger und Waffenstatus werden am Bildschirmrand angezeigt und halten Euch auf dem Laufenden. Findet Ihr ein Item (z.B. ein Health-Kit), so wird dieses je nach Gesundheitszustand eingepackt oder sofort an Ort und Stelle verwendet. Stupidies Ballern und sinnloses Herumhüpfen sind absolut unangebracht: Das richtige Timing und ein feines Fingerspitzengefühl sind oft von Nöten, möchte man nicht in einer der zahlreichen Fallen und Schluchten enden oder die Wachen auf sich aufmerksam machen. ds

INFO

System:	PlayStation
Spieltyp:	3D-Action-Jump'n-Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	Kalisto/Gaumont Multimedia
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	4-8
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	75 %
Musik:	85 %
Sound:	70 %

Spielspaß:

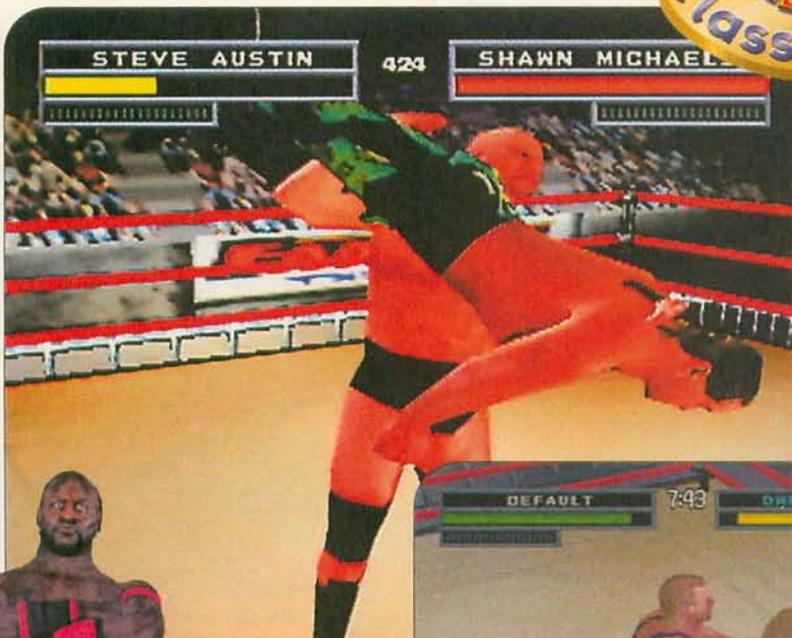


Meine Meinung: DFE beweist mit Erfolg, daß Spiele des "Filmumsetzungsgenres" nicht zwangsläufig zum Scheitern verurteilt sind - ein Eindruck, der sich nach Judge Dredd oder Spawn wieder zu festigen begann. Schauderhafte, detailliert inszenierte 3D-Level in teils düsteren, teils grellen Farben vermitteln hier echtes Adventure-Feeling. Sowohl im Digital-, als auch im Analogmodus lassen sich die Protagonisten halbwegs sicher steuern, obwohl einige spätere Passagen ernste Geduldproben darstellen. Die Kameraperspektive kann zwar in fixen Winkeln angepaßt werden, stellt sich aber stets automatisch ein (ein alles entlarvender Blick um die Ecke ist wohl



GUT

nach Meinung der Programmierer aus spannungstechnischer Sicht nicht immer wünschenswert). Gegner erkennt man generell eher spät, so daß ein plötzliches Ruckeln im Dual-Shock-Controller durchaus seine Wirkung auf den Adrenalinhaushalt des Spielers hat. Aufgrund des actionreichen Gameplays gibt die PSX-Version die Mystik des Films nur bedingt wieder (dafür machen die gut ausgewählten Original-FMVs im Spiel richtig Laune). Im Idealfall wären Korben und Konsorten ernstzunehmende Lara- oder Deathtrap-Konkurrenten gewesen. Ganz die Klasse einer dieser beiden Referenten erreicht *Das Fünfte Element* jedoch leider nicht.



WARZONE

Wrestling ist ein disziplinübergreifender Sport: Nichtschwimmer werden behutsam auf den Sprung vom Einmeterbrett vorbereitet.

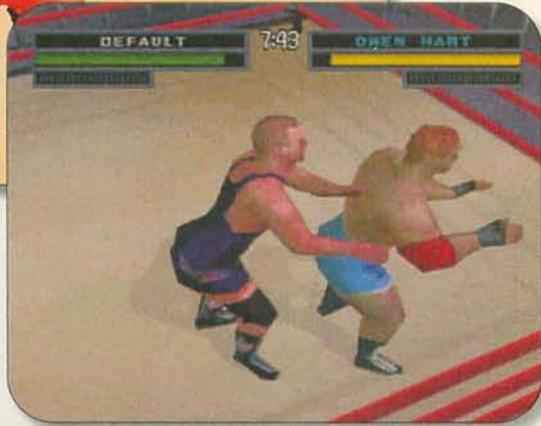
Auch andere Praktiken werden gerne geübt...

da Euch andere Kämpfer mittendrin zu einem Grudge Match herausfordern, dem Versus und Tag Team Mode, ist vor allem die Cage-Option interessant. Ihr befindet Euch dabei mit einem Gegner in einem Stahlkäfig. Wer als Erster "flüchten" kann, hat gewonnen (hinter Gittern sind übrigens auch Waffen erlaubt).

Im Gegensatz zu THQs intuitiverem Schlagsystem, setzt Acclaim mehr auf herkömmliche Beat'em-Up-Move-Combos, die auswendig gelernt werden müssen. Für Bret Harts Sharpshooter müßt Ihr zum Beispiel die Tastenfolge

INFO

System: Nintendo 64
 Spieltyp: Wrestling
 Datenträger: 96-Mbit-Modul
 Hersteller: Acclaim/Iguana West
 Testversion: Acclaim
 Spieler: 1-4
 Speicheroption: Memory Pak (30 selbst kreierte Kämpfer passen auf ein Pak)
 Features: Rumble-Pak-kompatibel
 geeignet ab: 12
 Schwierigkeit: 3-8
 Preis: ca. 100 Mark
 Grafik: **82 %**
 Musik: **65 %**
 Sound: **80 %**



wobei noch einige versteckte, wie z.B. Cactus Jack oder Dude Love erspielt werden können), dafür sticht hier der völlig geniale "Create-A-Player"-Modus sofort ins Auge. Ihr könnt so die Liga um unendlich viele Spieler aufstocken. Neben Name, Persönlichkeit und Musik bestimmt Ihr außerdem Euer Geschlecht, Hautfarbe, Hauttyp, Kopf, Ober- und Unterkörper sowie die Kleidung. In jedem dieser Menüs gibt es zusätzlich Untermenüs und zig verschiedene Abstufungen, so daß wirklich für immens viel Spaß auch drumherum gesorgt ist. Warzone bietet sieben Spielmodi, wobei der Gauntlet Mode (Ausdauerkampf gegen sechs zufällig bestimmte Gegner) exklusiv nur bei der N64-Version erhältlich ist. Neben Royal Rumble, der normalen WWF-Challenge (Titelwettkampf mit Unterbrechungen,



Im Internet kursieren zahllose Bastelanleitungen für diverse Berühmtheiten. Na, wen haben wir hier wohl erschaffen?

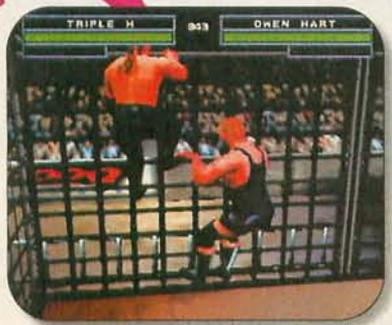
Spielspaß:

85%

VIDEO GAMES



Nachdem wir die ebenfalls sehr gute PS-Version schon letztes Mal unter die Lupe genommen haben, legt Acclaim diesen Monat sogar noch einen Zahn zu. Zugeben, bei THQs WCW tummeln sich zwar auf den ersten Blick mehr als doppelt so viele offizielle Kämpfer (über 40 im Vergleich zu 18 bei WWF,



Käfighaltung mal anders: Wer es als erster nach draußen schafft, hat gewonnen.



SUPER

Meine Meinung: Wer hätte gedacht, daß Wrestling auch "normalen" Menschen so viel Spaß machen würde. Da ist Acclaim wirklich ein großer – wenn auch kein hundertprozentig perfekter – Wurf gelungen. Ein bißchen mehr Fine Tuning bei der Kollisionsabfrage hätte nicht geschadet, allerdings macht sich dieser "Fehler" nur manchmal bemerkbar, wenn Euer Mann bzw. Eure Frau (ja, die gibt's hier auch!) in einem ungünstigen Winkel zum Gegner steht. Unverständlich bleibt außerdem, warum man im Einspielermo-

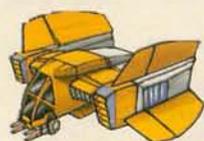
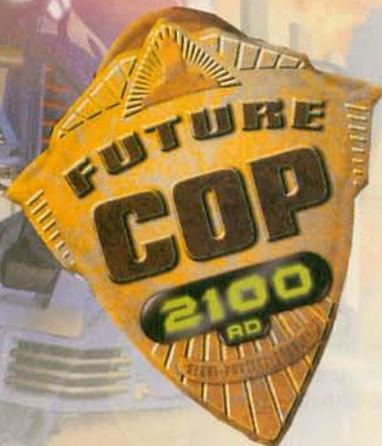
die seine CPU-Gegner nicht wählen kann, sondern diese Wahl immer vom Computer abgenommen wird. Daß Shawn Michaels oder British Bulldog mittlerweile die Seiten gewechselt haben und eigentlich gar nicht mehr auftauchen dürften, ist zwar weniger schlimm, verwundert dennoch etwas. Sensationell sind dagegen die vielen Sprachsamples, die tollen Animationen und das frenetische Publikum. Alles in allem ein klasse Modul, das nicht nur durch seine Editierfunktion lange Zeit Spielspaß garantiert.

←, →, ↑, A + C-↓ drücken, usw. – eine Tatsache, die Wrestling-Fans der alten Schule eher stören, Prügel-Fans dagegen freuen wird. Schöne Moves gibt's reichlich – über 300 an der Zahl –, die im Trainings Mode auch alle in Ruhe ausprobiert werden können. Zum einst versprochenen Hi-Res-Mode hat's natürlich wieder nicht gereicht, Mid Res macht aber immer noch genug her.



Die Action hört natürlich bei der Ringbegrenzung längst nicht auf.

VIDEO GAMES Classic



Zukunftsvisionäre unter Euch stellen sich vielleicht schon einmal die Frage, welche Ausmaße die Kriminalität im nächsten Jahrhundert erreichen wird. *Future Cop* von Electronic Arts hält die Antwort parat: Es wird entsetzlich! Los Angeles, die "Stadt der Engel", trägt ihren Namen schon lange nicht mehr zu Recht. Auf den Straßen herrscht offener Krieg, Banden verbünden sich gegen das Gesetz.

Euer Einsatzgebiet sind die Hauptstraßen von L.A., wo konventionelle Waffen nicht mehr ausreichen, denn hier hängt das Leben von durchschlagender Feuerkraft ab. Ihr seid Polizist und habt Euch die bedingungslose Bekämpfung der kriminellen Aufstände zur Aufgabe gemacht. In Eurem Walker X1-Alpha (eine Art Transformer) werdet

Ihr zum Einsatzort abkommandiert. Über Funk steht Ihr permanent mit der Einsatzleitung in Verbindung. Von dort aus gibt man Euch Instruktionen und warnt Euch vor Angriffen aus dem Hinterhalt. Ein Druck auf die beiden Schultertasten des Controllers verwandelt Euer Gefährt in ein Luftkissenfahrzeug; so könnt Ihr z.B. problemlos Bodenminen ausweichen. Der Walker ist mit drei

Die hier verwendete Grafikkarte wurde eigentlich für den nächsten Teil von EAs *Strike*-Serie (im Abspann von *Nuclear Strike* noch als "Future Strike" angekündigt) entwickelt. Da dieses Projekt aber bereits vor knapp einem Jahr auf Eis gelegt wurde, entstand daraus letztlich *Future Cop*.

INFO

System:	PlayStation
Spieltyp:	3D-Action-Shooter
Datenträger:	CD's
Hersteller:	Electronic Arts
Testversion:	Electronic Arts
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	4-7
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	86 %
Musik:	84 %
Sound:	89 %



Vor jedem Endboß werdet Ihr beim Briefing über dessen Besonderheiten aufgeklärt.



Neben der normalen Plasmakanone stehen über 30 Waffensysteme zu Eurer Verfügung.

Spielspaß:



Slots für über 30 futuristische Waffen ausgestattet – drei von jeder Sorte können bei Missionsantritt ausgewählt wer-

Meine Meinung: Gebt mir eine Harfe, ich will singen! Wahnsinn, FCLAPD strotzt nur so vor Detailreichtum und phantastischen Ideen! Die aufwendige Motion-Capture-Animation von großen wie kleinen Objekten, sowie die überaus ansprechende Levelgestaltung verleihen dem Spielgeschehen einen Realitäts-Touch, der seinesgleichen sucht. Beeindruckende Effekte und in Echtzeit berechnetes Vertex-Coloring beleuchten alle Objekte, wodurch ein brillanter Eindruck des futuristischen L.A. vermittelt wird. Euer Walker läßt sich analog wie digital optimal steuern. Durch die intelligente Kameraführung und das selbstausrichtende Fadenkreuz findet man auf alle



SUPER

sichtbaren gegnerischen Projektilen sofort die passende Antwort. Die Waffen sind zwar vom Munitionsumfang her eingeschränkt, können aber ohne Schwierigkeit an Ladestationen aufgestockt werden. Zahlreiche Sprachausgaben versüßen den harten Einsatz und ermuntern nach einem Game Over zu neuen Taten. Der Schwierigkeitsgrad ist perfekt austariert, und es befinden sich keine unfairen Stellen im Spiel. Wenn es in FCLAPD kracht, dann richtig: Man bekommt geradezu den Eindruck, bei EA seien hauseigene Pyrotechniker engagiert! Jede Waffe hat ihren charakteristischen Effekt, jede Explosion ihren eigenen Reiz. Absolut empfehlenswert, ein Top-Titel!



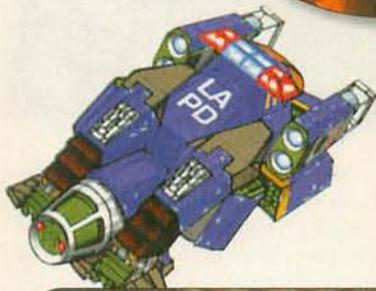
Per Knopfdruck verwandelt Ihr Euren zweibeinigen Walker in Sekundenschnelle in ein Hovercar. Mit diesem könnt Ihr dann gefahrlos über Wasser oder Minenfelder schweben.

Der Walker X1-Alpha: Von Paul Verhoeven inspiriert?



den. Ihr habt damit eigentlich alles, was man benötigt, um den Job zu erledigen: Modernste Plasma-Technologie, Keramik-Panzerung und eine sehr schlechte Moral. Das oberste Gebot lautet "Dienen - Schützen - Überleben". Die insgesamt zwölf Level sind in kleinere Unterabschnitte aufgliedert. Um voran zu kommen, müßt Ihr Tore und Gassen freischießen, nebenbei ein paar Geiseln befreien und natürlich auf Eure Schritte achten. Fallen lauern wirklich überall, teils in Form von schießenden, diskret getarnten, teils von demonstrativ aufgestellten Statuen. Ein Miniradar verschafft die nöti-

ge Übersicht über Feinde, Missionsziel und Ladestationen. An letzteren könnt Ihr entweder Euer Waffenarsenal auffrischen oder neue Energie tanken. Daß Ihr dabei natürlich nicht ungestört seid, war wohl anzunehmen, oder? Schnell übersieht man einen wild darauflosfeuernden Passanten, den man z.B. mit einer Homing-Missile beglücken oder einfach über den Haufen fahren kann; die Möglichkeiten scheinen unbegrenzt. Besitzt Ihr einen Dual-Shock-Controller, rappelt es noch dazu kräftig im Karton. Wer außerdem über einen zweiten Mitspieler verfügt, kann sich entweder actiongeladene Kopf-an-Kopf-Duelle liefern oder im Kooperationsmodus gemeinsam den Terminator rauhängen lassen. ds



Im Zweispielermodus (ein Mix aus Bomberman und C&C) habt Ihr die Auswahl zwischen "Cooperative" und "Deathmatch". Fünf Battle-Arenen gibt es insgesamt.

KÖLN ist anges@gt ...

... denn hier geht megamäßig der Punk ab. Coole Hardware, abgefahrene Software, Entertainment, Anwendungen, Neuheiten, Internet und vieles mehr. Alles gleich zum Kaufen - und das meist zu günstigen Messepreisen. Außerdem gibt's jede Menge Infos, Unterhaltung, Wettbewerbe, Seminare und Fun für die ganze Family.

computer '98 - der Treffpunkt für Computerfreaks und solche, die es werden wollen.

13.-15. November 1998

KÖLN Messegelände



AUSSTELLER- UND BESUCHERINFO:

Gesellschaft für Veranstaltungen und Marketing GmbH
PRO Concept
 Kenneder Straße 52
 44795 Bochum
 Telefon: 0234 946 88 15
 Telefax: 0234 946 88 44

WWW.COMPUTER98.DE



computer '98

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98

VIDEO
GAMES
classic

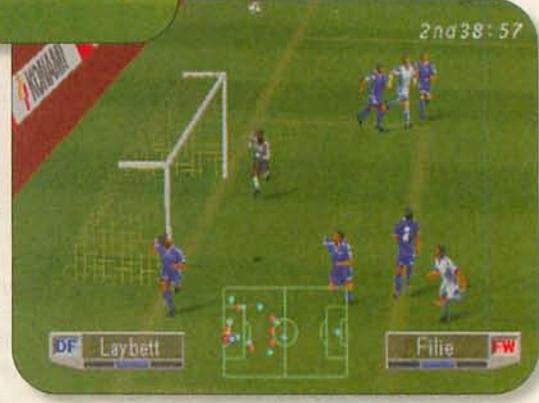


In Anbetracht der Vielzahl neuer Fußballspiele, die im Zuge der Weltmeisterschaft erst vor wenigen Monaten veröffentlicht wurden, hat Konami seine beiden Trümpfe (für N64 und PS) bewußt zurückgehalten. Dies war sicher auch besser so, denn gegenüber EAs *Frankreich-'98*-Referenztiteln hat auch ein grafisch aufpolierter *ISS*-Nachfolger ohne offizielle Lizenz zwangsläufig 'nen schweren Stand. Immerhin dürft Ihr diesmal die verballhornten Spielernamen (Basmer, Heirsten, Heilrich, etc.) dank der neuen Editorfunktion verändern. Die Steuerung – Anfänger können im Trainingismodus übrigens

Der Regen ist ausgesprochen mies in Szene gesetzt und hat nicht einmal erkennbaren Einfluß aufs Ballverhalten.

Dafür wird beim Torjubel gewohnt gute Konami-Qualität geboten. Die N64-Version ist dennoch deutlich besser.

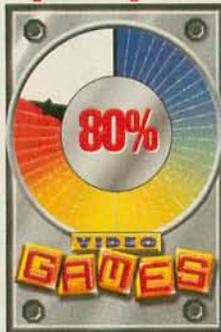
Die Dynamik der Keeper, die viel zu wenig rauslaufen, läßt zu wünschen übrig, was hier gerade jedoch keine Rolle spielt...



Info

- System: PlayStation
- Spielertyp: Fußballsimulation
- Datenträger: CD
- Hersteller: Konami
- Testversion: Konami
- Spieler: 1-2
- Speicheroption: Memory Card
2 Blöcke
- Features: deutsche Menüs/
Sprache, Metal-Gear-Solid Demo-
CD liegt der ersten Auslieferungsmenge bei
- geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: 4-9
- Preis: ca. 100 Mark
- Grafik: **80 %**
- Musik: **-**
- Sound: **78 %**

Spiel Spaß:



Vom 16-Meter-Raum aus lassen sich die leichtesten Tore erzielen.

alle wesentlichen Aktionen in entspannter Atmosphäre ohne Gegner einstudieren – ist gewohnt unkompliziert: Je nach Position Eurer Teamkollegen paßt Ihr den Ball flach oder hoch, quer oder gerade, kurz oder weit. In der Defensive wird per Knopfdruck gehakelt und gegrätscht, sowie eifrig die Turbo-Taste gedrückt, um nicht ins Hintertreffen zu geraten. Bei anspruchsvolleren Manövern, wie z.B. Fallrückziehern, Kopfbällen, Hackentricks, etc. ist darüberhinaus vor allem exaktes Timing gefragt. Auf Automatismen verzichtet Konami hier im Prinzip völlig, das Gelingen von Tricks hängt ganz allein von Euerem Reaktionsvermögen ab.



Da Ihr wegen der großen Spieler relativ wenig vom Spielfeld seht, macht der "Radar" Sinn.

neuerdings zwischen 48 unterschiedlich starken Nationalelfen (nein, es sind wieder keine Vereinsmannschaften mit von der Partie) die Auswahl (im Vergleich zu 32 bei *ISS Pro '97*), wobei Deutschlands Eigenschaftswerte trotz des mageren WM-Abschneidens sinnloserweise mit zu den besten zählen.

Die Spielgeschwindigkeit ist einstellbar und übertrifft auf der höchsten Stufe sogar die von *FIFA* noch etwas. Auch grafisch braucht sich *ISS Pro '98* nicht

vor der Konkurrenz zu verstecken: Die Spieler sind flüssig und realistisch animiert; das "High-Res-Kostüm" steht den Akteuren prächtig.

Meine Meinung: Es entbehrt nicht einer gewissen Tragik, daß sich Sportspieleprogrammierer jedwelcher Couleur abstampeln können wie sie wollen – EA ist allen anderen ohnehin meistens eine Nasenlänge voraus, bzw. macht am Ende aufgrund des höheren Bekanntheitsgrads seiner Serien einen besseren Schnitt. *ISS Pro '98* ist zwar ein ernstzunehmender Konkurrent zu *Frankreich '98: Die Fußball-WM*. Wer jedoch EAs Referenz bereits sein Eigen nennt, braucht Konamis Kicker nicht wirklich. Und auch wer noch keines der genannten Produkte besitzt, zieht bei *ISS* eher den Kürzeren: Keine Lizenz, weniger



SUPER

Optionen, Spielmöglichkeiten, Stadien, Kameraperspektiven oder Ballmanöver, geringeres Stadionfeeling und eine begrenzte Editorfunktion. Damit jetzt kein falscher Eindruck entsteht, möchte ich ausdrücklich darauf hinweisen, daß sich die

Produktqualität des *ISS*-Sequels ebenfalls auf sehr hohem Niveau bewegt. Grafisch und geschwindigkeitstechnisch übertrifft die '98er-Version seinen Vorgänger eindeutig. Nur im direkten Vergleich mit dem Throninhaber verblaßt Konamis Wunderkind etwas. Naja, vielleicht hilft dem ein oder anderen Unentschlossenen ja auch das Metal-Gear-Demo-Schmankehl bei der Kaufentscheidung...



Im gemischten Doppel halten die computergesteuerten Spieler den Ball schon mal ein paar Minuten.

Und wieder wippen die Tennisröckchen leise im Wind. Freunde des Sports, aufgemerkt! Ubi Soft schickt All Star Tennis '99 ins Rennen um die Gunst der Käufer. Und die Chancen stehen nicht schlecht: Von gekonnten Spin-

Bällen über schöne Lobs bis hin zu extremen Special-Moves enthält die CD alles, was im Tennis gefragt ist (inklusive der realen Spielernamen). Exakte Ballführung ist immer das A und O, und diese ist in AST '99 schnell erlernt. Den Computergegner oder gar einen menschlichen Partner auszuspielen, ist dagegen eine Frage der Konzentration.

Neben Einzel, Doppel und dem Arcade-Modus stehen Euch Turniere und das irre "Bomb Tennis" zur Verfügung. Während

Meine Meinung: Simulation oder Actionspiel? All Star Tennis '99 ist eine Mischung von beidem. Vor- und Rückhand machen die Spieler automatisch, dagegen sind die hammerharten Special-Moves eine Sache, die fast nur die computergesteuerten Figuren schaffen. Die Replays bei interessanten Situationen sind ein sehr nettes Feature. Ein paar Kameraperspektiven mehr wären allerdings nicht schlecht gewesen. Das Publikum geht



GUT

mit der Action mit und buht erfolglose Ballfreunde schon mal kräftig aus. Das passiert vor allem menschlichen Spielern, da der Schwierigkeitsgrad nicht regelbar (und recht hoch) ist. Frust und Ärger sind die Folge, wenn sich Anfangs mit besseren Gegnern keine Erfolge einstellen. Wer einfachere Kontrahenden wählt, hat dagegen schnell Spaß. Tennis für Fortgeschrittene – Anfänger bleiben besser bei Pong.

AllstarTennis'99

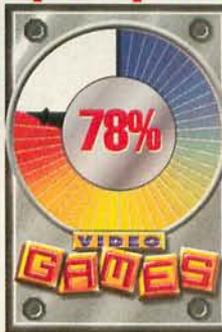
Info

System:	PlayStation
Spielertyp:	Sportspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Ubi Soft
Testversion:	Ubi Soft
Spieler:	1-8
Speicheroption:	MC
Features:	Turniermodus
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	5-8
Preis:	ca. 90 Mark
Grafik:	76 %
Musik:	50 %
Sound:	69 %

Ihr in den Standardmodi einzeln oder im Doppel gegen den Computer oder bis zu maximal acht menschliche Gegner antretet, bleiben in der explosiven Variante überall da Knallkörper auf dem Boden liegen, wo der Ball aufkommt. Bereits nach kurzer Zeit müßt Ihr sehr vorsichtig laufen, um nicht durch eine Explosion von den Beinen (und dem Siegerpodest) gerissen zu werden. Auf den Füßen (und ihrem Platz) bleiben dagegen die Balljungen – wie Statuen stehen sie herum, selbst bei Schmetterbällen in den Solarplexus.

Die künstlichen Gegner haben es in sich. Wer sich nicht mit Steuerung und Tennis-Strategie auseinandersetzt, hat einen schweren Stand gegen die digitalen Spieler. Mit traumwandlerischer Sicherheit treffen sie fast jeden Ball und setzen ihre Specials gekonnt ein. Letztere sind besonders heftige Schüsse, die dem Kontrahenten das Filzteil fast mit Lichtgeschwindigkeit um die Ohren fetzen. Möglich wird dies durch eine Energieleiste, die sich durch erfolgreiche Ballwechsel mit der Zeit auflädt.

Spielspaß:



Die Figuren wechseln permanent Farbe, Form und Position.

Jetzt gibt es ihn also auch für die PlayStation, den vom PC bekannten Screensaver *Baby Universe*. Nun ja, ein Bildschirmschoner im eigentlichen Sinne ist

das Teil eigentlich nicht. Statt dessen erhaltet Ihr ein Programm, das sich (mehr oder weniger) an die Musik einer beliebigen CD anpaßt, um immer neue grafische Spielereien zu präsentieren. Wer *Baby Universe* zum ersten Mal laufen sieht, fühlt sich sofort an entweder einen Drogentraum, eines der spät nachts laufenden Musikvideos oder beides erinnert.

Der ganze Bildschirm wabert, rotiert, wechselt die Farben und treibt sonst auch irre Dinge mit den Sehnerven. Allerdings ist das meiste eher beruhig-



gend als enerzierend, und so eignet sich der Titel am ehesten für Chill Outs am Ende eines anstrengenden Clubaufenthalts.

Im Hauptmodus rotieren Polygonfiguren um die Bildmitte, die permanent ihre Form und Farbe ändern. Daneben habt Ihr noch Zugriff auf zwei klassische Kaleidoskop-Modi, die unterschiedliche Farbaufverläufe bieten, und eine Sammlung von Oszilloskopen, die das musikalische Geschehen recht exakt wiedergeben. Wer also schon immer mal sehen wollte, wie sich DJ Bobo oder Beethoven visuell darstellen, findet in *Baby Universe* ein wundervolles Spielzeug ohne echten Nutzwert. Auf einem Großbildschirm (oder über einen Projektor) sichert das Teil stimmungsvolle Beleuchtung für Partys und Disco-Abende. Spielspaßwertung gibt's keine passende für das Teil, aber eine 82 für die schöne Musik, die mitgeliefert wird. Kein Spiel, aber trotzdem nette Unterhaltung.

Info

System:	PlayStation
Spielertyp:	Grafik-Spielerei
Datenträger:	CD
Hersteller:	SCEE
Testversion:	SCEE
Spieler:	1
Speicheroption:	MC
Features:	Bewußtseins-erweiterung?
geeignet ab:	6
Schwierigkeit:	-
Preis:	ca. 90 Mark
Grafik:	76 %
Musik:	82 %
Sound:	-- %

Meine Meinung: Nun ja, witzig ist das Ding schon, aber was soll ich damit? Vor allem, da es ein Vollpreis-Produkt ist? Wenn *Baby Universe* etwa 50 DM kosten würde, könnte man noch von einem netten Goodie sprechen, das man sich so nebenbei in die PSX-Sammlung stellt, um ab und an mal so richtig abzudrehen. So aber habt Ihr eine digitale Lichtorgel für den Fernseher, die noch nicht mal richtig zwischen Bach und Bee Gees unterscheiden kann. Wer jedoch das



GEHT SO

nötige Kleingeld und eine gesund schräge Einstellung zum Leben hat, findet in *Baby Universe* sichere Unterhaltung für viele einsame Stunden vor der Glotze – einen Multiplayer-Modus bietet das Ding nämlich mit Sicherheit nicht.

Ach ja: Wer bei den berühmt-berüchtigten Farben-Blitz-Bewegungs-Reizen zu Epilepsie neigt, sollte einen weiten Bogen um die CD machen – so psychedelisch wie hier geht es in keinem anderen Programm zu.

Spielspaß:



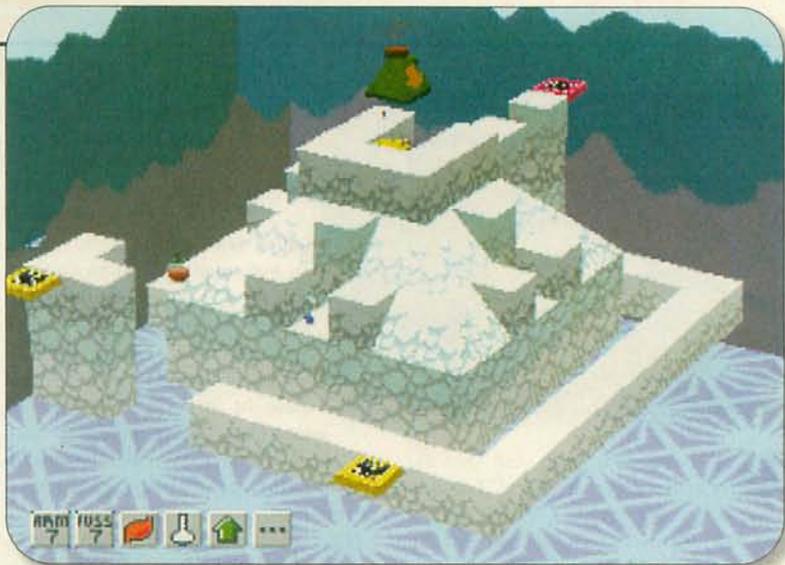
Pet in TV

Tamagotchigeplagte Lehrer können wieder aufatmen, denn während des Unterrichts dürfen ihre Schüler seit geraumer Zeit nicht mehr ihren elterlichen Pflichten nachkommen. Kaum hat sich der Hype um das 'kleine Ei' gelegt, treibt er abermals neue Knospen: Ob Wies'n-Gotscherl oder Godzilla-VMS, die Hersteller wittern neue Chancen auf dem nur scheinbar uner-sättlichen Spielzeugmarkt. SCEE gab



Hier schlägt mein dummes Ding gerade einen Tannenbaum...

bereits im Mai auf der E3 in Atlanta bekannt, die Spielerwelt mit einem virtuellen Haustier namens PIT beglücken zu wollen. Mit ein bißchen Verspätung trudelte das Cyberwesen nun endlich auch



Mit den L-/R-Tasten könnt Ihr von der Nahperspektive auch zur Levelübersicht umschalten. Die Trichter (oben in der Mitte) warpen Euch in ein anderes Gebiet, so Euer Pit denn will.

direkt an Ort und Stelle eingesetzt werden. Von Zeit zu Zeit stoßt Ihr auf ein Hindernis, welches Euch den Weg blockiert, so z.B. Hebebrücken, Felsen oder ganz banale Mauern. Eine Vielzahl von Faktoren (Intelligenz, Motivation, Hunger, Neugier ...) bestimmen letzt-



Nach der Trainings-Stage geht es darum, in 7 Welten Erfahrungspunkte zu sammeln.



Das ist Dr. Y, der Wartungsdroide von Eurem Kleinen Roboterküken, der auch für Pit spricht.

lich, wie schnell das Hindernis überwunden wird. Manchmal kann das Cybertierchen auch richtig bockig werden und ein Kommando verweigern. Meist genügt ein sanfter virtueller Klaps, und die Situation wird als unangenehm gespeichert. So kam es vor, daß unser PIT keine Blöcke mehr mochte, da er deretwegen einmal einen Ruffel erhielt. Tja, und irgendwann wird selbst das stärkste Haustier einmal müde. Jetzt sollte man den Greifarm betätigen und den Racker nach Hause bringen. Ein Schläfchen vor Ort bringt in der Regel nicht viel. Manchmal packt Monsieur auch



In der Eiswelt empfiehlt es sich, einen Allwetteranzug der Marke "Cold" anzulegen.

selbst seinen Propeller aus dem Rucksack und fliegt eigenständig zurück ins traute Heim, wo er anschließend von Dr. Y gewartet wird. In der hauseigenen Schatzkammer können Gegenstände zeitweilig verwahrt werden. Auf speziellen Disketten, die Ihr ab und an findet, sind Outfits gespeichert, die nach Belieben gewechselt werden können. ds

INFO

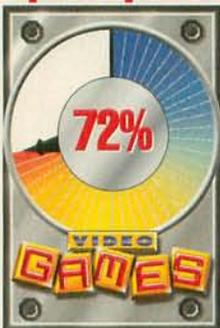
- System: PlayStation
- Spieltyp: 3D-Tamagotchi-Simulation
- Datenträger: CD
- Hersteller: Sony
- Testversion: Sony
- Spieler: 1
- Speicheroption: Memory Card
5 Blöcke
- Features: -
- geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: 1-4
- Preis: ca. 90 Mark
- Grafik: 60 %
- Musik: 65 %
- Sound: 65 %



... und hier droht er einem anderen Hindernis - Vatersein ist manchmal ganz schön nervig!

in unserer Zentrale ein. Bevor Ihr Euren Mutter-/Vaterinstinkten freien Lauf lassen könnt, müßt Ihr Euch erst für ein Wunschkind entscheiden. Zur Wahl stehen fünf PITs mit unterschiedlichen Charaktereigenschaften. Anders als beim Bandai-Original sind die Kleinen bereits 'ausgeschlüpft' und besitzen schon ein gewisses Grundpotential an Intelligenz. Wichtig natürlich auch: die Lernfähigkeit. Bringt Ihr Eurem Schützling einmal etwas falsches bei, so dauert es - je nach Wesensart - einige Zeit, bis der Hosenmatz endlich begreift, was Sache ist: Habt Ihr z.B. geduldet, daß sich der Kleine eine CD als Hut aufsetzen darf, ist schon eine gehörige Portion elterlichen Talents gefragt, ihm das wieder abzutrainieren. In einem Popup-Fenster teilt Euch Dr. Y, der ganz persönliche Wartungsdroide, alles mit, was der Dreikäsehoch gerade denkt, fühlt und tut. Items, die Ihr auf Eurer Reise findet, können entweder in den Rucksack gepackt oder

Spielspaß:



Meine Meinung: PIT ist kein Spiel für die breite Masse und gehört eher in die Nischenkategorie "für die Zielgruppe empfehlenswert". In der Pressemitteilung heißt es bezeichnenderweise "...sowohl weibliche als auch die unkonventionellen Spieler werden von Pet in TV begeistert sein". Ich bin zwar weder weiblich, noch würde ich meinen Geschmack (zumindest was Spiele anbelangt) als abnorm



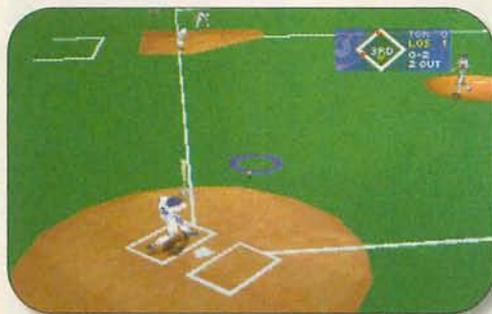
GUT

bezeichnen, doch irgendwie kann ich mich eines gewissen Reizes nicht erwehren. PIT garantiert auf jeden Fall Langzeitmotivation - nicht nur für die bereits angesprochene Zielgruppe. Wer schon einmal ein Tamagotchi besaß, sich über die beschränkten Eingriffsmöglichkeiten pikierte und das Ganze gerne in farbiger 3D-Grafik sehen wollte, der darf bedenkenlos ins Regal greifen.

INFO

System:	PlayStation
Spieltyp:	Baseball-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Interplay/Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-2
Speicheroption:	intern 5 Blöcke
Features:	-
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	4-6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	54 %
Musik:	67 %
Sound:	75 %

VR BASEBALL '99



Der Aufschlagspunkt des Balles wird mit einem blauen Kreis markiert.

zelenen Modi separat bestimmt werden. Ein interessantes Feature: die Wahl, ob der Schlagmann (Batter) im realistischen Simulations- oder im einfacheren Arcade-Modus den Ball treffen soll. Letzteres sorgt dafür, daß Ihr



Im Arcade-Modus müßt Ihr nur auf das Timing beim Schlag achten.

beim Schlagen nur auf das richtige Timing achten müßt und nicht auf die genaue Position des Balles. tet

Langsam aber sicher entwickelt sich Acclaim auch in Deutschland zu einem Großdistributor für amerikanische Sportspiele. Neu im Angebot: VR Baseball '99 von Interplay. Wie es sich für eine Baseball-Simulation gehört, sind alle 30 MLB (Major League Baseball) Mannschaften samt Spielerdaten der aktuellen 98er Saison und den dazugehörigen Stadien enthalten. Zu Beginn dürft Ihr aus drei Spielmodi wählen: Exhibition, Saison und Homerun-Derby. Der Schwierigkeitsgrad sowie die üblichen Einstellungen wie z.B. Tageszeit, Sound oder Spieler-AI (künstliche Intelligenz) können jeweils innerhalb der ein-

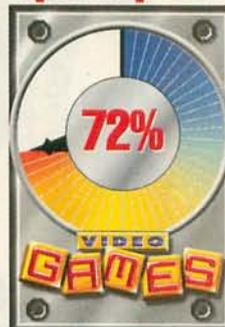
Meine Meinung: Wenn man VR Baseball '99 mit anderen Genvertretern vergleicht, fällt sofort auf, daß die Entwickler den Schwerpunkt auf eine einfache Bedienung gelegt haben. Das fängt mit der intuitiven Schlagsteuerung an (Arcade-Modus) und setzt sich bei den Optionseinstellungen fort. Das Spiel setzt kein professionelles Grundwissen voraus, was bei anderen Baseball-Titeln meist der Fall ist. Wer auf ein unkompliziertes Drauflosspielen Wert legt, sollte



GUT

hier zugreifen. Umgekehrt bedeutet dies aber, daß Freaks und Profis etwas enttäuscht sein werden. Zusatz-Features wie einen Mannschafts- oder Spieler-Editor vermißt man hier ebenso wie einen Simulations-Modus, in dem historische Begegnungen nachgestellt werden können. Eingefleischte Baseball-Fans sollten sich auf einem anderen Konsolensystem umsehen - nämlich Nintendo 64. All Stars Baseball '99 bietet die beste Alternative für Profis.

Spielspaß:



+++ IMPRESSUM +++ IMPRESSUM +++ IMPRESSUM +++

Chefredakteur: Michael Schmittner (ms), verantw.
Stellv. Chefredakteur: Jan Binsmaier (jb)
Leitende Redakteurin: Patricia Beischl (pat)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Alexander Folkers (af)
Redaktionsassistentz: Catharina Brieden

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 08121/95-1251, Fax: 08121/95-1298
 über CompuServe (go videogames oder 74431.613)
 Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der WEKA CONSUMER MEDIEN GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout, DTP & Bildbearbeitung: Dorothea Voss

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Josef Bleier

Titel-Artwork: Sony Computer Entertainment Europe

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1196

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1998

Anzeigenleitung: Alan Markovic, verantwortl. für Anzeigen

Anzeigenmarketing: Simone Müller (-1277), Ilka Krebs(-1275)

Markenartikel-Anzeigen: Christian Buck (-1106)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Kerstin Holtmann (-1470)

International Account Manager: Andrea Rieger

(Tel. 08104/668458, Fax 08104/66 84 59)

Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm

Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244

Einzelheft: DM 6,50

Einzelheftbestellung: Computerservice Jost,

Postfach 14 02 20, 80452 München

Tel.: (089) 2 09 59-138, Fax: (089) 2 00 28-122

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 67,20

(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 91,20

(Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH,

Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,

Jahresabonnementspreis: öS 552,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,

CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/282415, Fax: 071/2824425,

Jahresabonnementspreis: sFr. 67,20

Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching

Erscheinungsweise: monatlich

Vertriebsleitung: Gabi Rupp

Leitung Herstellung: Marion Stephan

Druck: E. Schwend GmbH & Co.KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685

Geschäftsführer: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

Verlagsleitung, Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt

Anschrift des Verlages:

WEKA Consumer Medien GmbH

Gruber Straße 46a, 85586 Poing

Telefon 08121/95-0, Telefax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier

mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt.

Die Druckfarben sind schwermetalfrei.

© 1998 WEKA Consumer Medien GmbH



ASSAULT

Die Story ist simpel, die Mission für Euer Ein-Mann-Team ebenfalls: Aliens sind auf der Erde gelandet (*Assault* = engl. Überfall) – zu den Waffen und gegenhalten! Nach den ersten Spielminuten merkt Ihr sofort, was Sache ist: Telstars Action-Spektakel sollte exakt das werden, was Konami seinerzeit mit *Contra - Legacy of War* durch die Vergabe der Programmierung an ein ungarisches Team etwas in den Sand gesetzt hat (VG-Spielspaß 73 Prozent): Eine furiose 3D-Variante des klassischen *Probotector*-Spielprinzips. Mit Eurer Laserkanone rennt Ihr also durch die Großstadtszenarien, Sumpfundgebungen etc. und pulverisiert die unermüdlich auftauchenden Alien-Biester. Die Schüsse lassen sich via R1/R2 in sechs Stufen nach oben



Assault ist ein geradliniges, schnörkelloses Action-Feuerwerk im Probotector-Stil, dem aber etwas die Gameplay-Finessen fehlen.

ladezeiten vor. Hüpf-Sequenzen findet Ihr nur selten, aber wenn, dann haben die's in sich und kosten Euch meistens aufgrund von Unübersichtlichkeit und



Obwohl Assault 3D-Action bietet, ist Euer Weg immer fest vorgegeben.

Telstar aber entsprechend kompensiert. Die einzelnen Level sind zwar ziemlich lang ausgefallen, oftmals hat man aber das Gefühl, einen Loop zu spielen.

Ab und zu fordert Euch auch, neben der Standard-Side-Scrolling-Action mit wechselnden Kameraperspektiven, eine echte 3D-Sequenz, in der Ihr z.B. vor einer Neutronenbomben-Wand fliehen oder per Gleiter zum nächsten Level jetten müßt. Der Ein-Mann-(oder Frau!)-Laserkrieg wird mit groovigem Elektro-Sound untermalt, der im Gegensatz zu vielen anderen Action-Titeln das Soundeffekte-Feuerwerk nicht stört, sondern elegant ergänzt. rk



Die verschiedenen Waffen schöpfen das Lichteffect-Repertoire voll aus.

schlecht erkennbaren Absprungpunkten gleich mehrere Leben - das kennen wir doch noch bestens aus oben genanntem *Contra: Legacy of War*. Mit den zahlreich verstreuten 1Ups hat man das nach Meinung von



Bosse wie dieser tauchen sehr oft auf, sind aber meistens ziemlich easy.

bzw. auf den Boden lenken, um gegen jedwede Angriffe von Kriechtieren oder Flugobjekten gewappnet zu sein. Außerdem dürft Ihr dank zweier Strafing-Buttons auch in eine Richtung rennen und in die andere ballern oder stehend ringsum feuern. Neben Eurer Standardkanone mit unendlich Munition (in mehreren Stufen ausbaubar) gibt's auch einige Extra-Waffen aufzusammeln, die Ihr aber nur bei den zahlreichen Zwischen- und Endgegnern einsetzen solltet, da der Munitionsvorrat dafür sehr knapp bemessen ist und sich nur langsam wieder auflädt. Durch das Data-Streaming-Konzept kommen während der sechs immens langen Stages keinerlei Nach-

Meine Meinung: Assault schreit geradezu nach einem Vergleich mit *BMGs One* (VG-Spielspaß: 81 Prozent) und verliert erstmal klar die Grafik- und Effekte-Wertung: Die Explosionen sehen lange nicht so schön aus, und auch die Levelszenarien wirken steril und nicht so farbenfroh. Außerdem greifen immer die selben Gegnersprites unermüdlich an, und die Boßgegner zeigen wenig innovative Taktiken und Darstellungsformen. Trotzdem macht es Laune, wild um sich ballern durch die extrem langen Stages zu marschieren und den Aliens Feuer unter dem Hosenboden zu



GUT

machen - vor allem für Fans der alten 8-Bit- und 16-Bit-Probotectors ist Assault ein gefundenes Fressen. Da kann man auch über die schlampig inszenierten 3D-Sub-Levels (*Hover-Bike*, *Bomb-Escape*) hinwegsehen. Bei *Crash 3* (siehe Preview in dieser Ausgabe) sieht man, was dabei herauskommt, wenn man sich anstrengt. Der Sound ist dagegen stimmungsvoll und gut komponiert, die Soundeffekte durchwachsen (warum klingen Aliens bei Treffern wie eine brechende Glasscheibe?). Action-Freaks sollten Assault auf jeden Fall vor dem Kauf erst einmal probespielen.

INFO

System:	PlayStation
Spieltyp:	3D-Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Telstar
Testversion:	Telstar
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	ab 12
Schwierigkeit:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	74 %
Musik:	79 %
Sound:	70 %

Spielspaß:



VIDEO GAMES classic



Nicht nur harte Alien-Attacken erwarten Euch in Deep Fear. Lauft Ihr unvorbereitet in einen mit Gas überfluteten Raum, kann es leicht zur Explosionskatastrophe kommen.

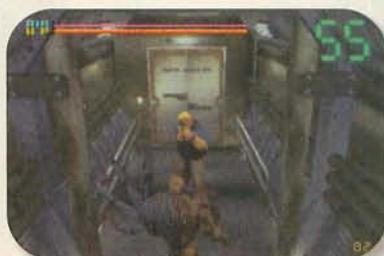
Ein mysteriöses Objekt durchbricht die Erdatmosphäre und stürzt direkt in den pazifischen Ozean. Die US Navy schickt die Seafox, eines ihrer modernsten Nuklear-U-Boote, um den Vorfall zu untersuchen. Kurz vor dem Zielort,



Hochqualitative Render-Filmchen leiten die Alien-Invasion auf der Unterwasser-Basis ein.

an dem sich zufälligerweise die Unterwasserstation Big Table befindet, wird die Seafox durch ein unerklärliches Steuermanöver vor ein abgrundtiefes Riff geschleudert. Nur wenige Minuten später folgt der Abschluß eines Torpedos, dessen Explosion das komplette Luftversorgungssystem der Big Table unbrauchbar macht.

Ein Team von zivilangestellten Tauchern, wird gebeten, bis zum Eintreffen der



Wer zulange mit dem Frische-Luft-Holen wartet, wird sein blaues Kopf-Wunder erleben.

Navy-Spezialeinheit nach dem rechten zu sehen. Dabei stellt sich heraus, daß an Bord der Seafox eine fürchterliche Krankheit ausgebrochen ist, die alle Besatzungsmitglieder zu Monstern mutieren läßt. Einen Überlebenden schafft unser Held (John Mayor) mit dem



Panik an allen Fronten: Boß-Kampf auf engstem Raum und die Luft wird knapp!

Meine Meinung: Wer die Zerstörung der Erde plant, hat als linker Alien-Bazillus nichts besseres als den Tod verdient. Deep Fear bedient sich zwar hemmungslos bekannter Resident-Evil-Elemente – sogar die Steuerung ist identisch –, dafür ist das Ambiente ungewöhnlich originell und spannend zugleich. Unzählige Rätsel sind zu lösen, brenzlige Ballersituationen sorgen für Abwechslung, und sogar ein umfangreiches Inventar ist vorhanden. Wer der alten Capcom-Knaller überdrüssig ist, findet hier neues Futter mit mehr Abwechslung, als es zu nächst den Anschein hat.



Super

Einzig eine bessere Logik wäre schön gewesen, denn trotz vieler Hinweise werden manche Clues gelegentlich überhört oder übersehen. Dank intelligenter Missionsstruktur artet das Spiel dennoch nicht in sinnentleertes Massakrieren aus. 3D-Action-Profis kommen sich bei Umfang und Schwierigkeitsgrad garantiert nicht unterfordert vor. Absolut cool: die U/W-Soundeffekte. Auch wenn die spielerischen Erweiterungen dezent ausfallen, respektiere ich eine Story-technisch etwas anderen Genrevertreter, bei dem nicht alle herumlaufenden Gestalten als stupide Zielscheiben fungieren.

DEEP FEAR



Das Weiße im Auge in der Angst der Tiefe...

Rescue-Tauchboot zurück zur Big Table, was leider dazu führt, daß dort der geheimnisvolle Virus ausbricht. Angeschlagen ist die luftarme Unterwasser-Station den fleischgewordenen Gen-Kolossen geradezu ohnmächtig ausgeliefert. Da helfen nur noch Wagemut und Waffen-Power des Militärs.

Die Standardwaffe (Pistole) und Munition können mit entsprechenden Zugangskarten während des Spiels gegen stärkere Kaliber ausgetauscht werden. Neben zwei verschiedenen Schrotflinten befinden sich noch eine UZI und diverse Spezialkanonen im Waffenschrank. Durch den Ausfall des Luftversorgungssystems existiert in vielen Bereichen nur noch ein minimaler Bestand an Restsauerstoff. Wird ein solcher Raum betreten, nimmt der Luftvorrat kontinuierlich ab, was letztendlich zum Erstickungstod führt. Zum Glück befinden sich auf jedem Deck noch einige funktionierende AS-Terminals, die unsere Flaschen wieder auffüllen oder die Frischluftpumpe für kurze Zeit in Gang setzen. Unterwegs aufgefundene Gegenstände verwaltet Ihr in Eurem Inventar, die Liste der Items reicht von diversen Code-Karten bis hin zu Sauerstoffgrana-



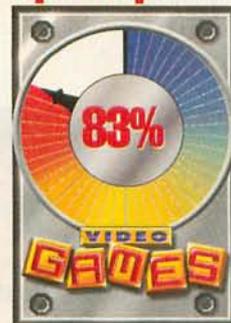
Ein UZI-Schuß aus nächster Nähe haut selbst den stärksten Viagra-Kerl um.

ten. Die gerenderte Umgebung wird Resident-Evil-typisch aus diversen Kamerapositionen gezeigt. Bewegt sich John über einen vorbestimmten Punkt, wird automatisch umgeblendet. Wenn Ihr mal nicht gerade auf seine Feinde ballert, gilt es, überlebenswichtige Extras wie z.B. Medi-Kids, Akten-Informationen oder Hinweise einzusammeln. Gerenderte Cut-Szenen entspannen bis zur nächsten zu lösenden Aufgabe. ws

INFO

System:	Saturn
Spieltyp:	3D-Action-Spiel
Datenträger:	2 CDs
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Spieler:	1
Speicheroption:	110 Blocks
Features:	Analog-Support
geeignet ab:	18
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	78 %
Musik:	85 %
Sound:	82 %

Spielspaß:





Spyro

Der knuddelige Drache aus dem Hause Sony könnte die direkte Konkurrenz zum hauseigenen Maskottchen Crash Bandicoot werden. Und selbst wenn nicht, Spyro the Dragon wird mit Sicherheit ein Hit. Nachdem es auf dem N64 langsam geheilt ist, scheint auf der PlayStation das Knuddelfieber endgültig außer Kontrolle geraten zu sein. Freut Euch auf den Test...



Noch ist er drin, der kleine Sprachfehler in Ninja. Eidos hat uns versichert, daß die "Mitwirkenden" wieder in "Credits" umgebaut werden, was uns etwas traurig stimmt – schließlich sind lustige Übersetzungsfehler selten, was für störende nicht zutrifft. Von letzteren sind in Ninja zum Glück keine zu finden...



Wolfgang hat die typische Messe-Krankheit professioneller Journalisten erwischt: Chronische Müdigkeit. Trotz Lärm, netter Leute und der Lara-Büste hinter ihm konnten wir ihn nicht dazu bewegen, die Augen aufzumachen. Tja, so lächelt er halt in sich hinein, statt in die Kamera.



Ein Bayer in Kanada

Wolfgang wurde von uns nicht in die Wüste, sondern ins eisige Kanada geschickt, um bei EA Sports die neuesten Infos über die 99er Versionen von NHL, FIFA und NBA abzuholen. In der nächsten Ausgabe findet Ihr einen dicken Bericht über die Könige des digitalen Sports.



Würden Sie diesem Herrn ein gebrauchtes Indycar abkaufen? Alex hatte sichtlichen Spaß bei seinem Vegas-Aufenthalt, allerdings ist das Siegerphoto eine reine Fälschung – ein echtes Rennen gab es schließlich nicht. Der Schampus blieb auch

ARTWORK VOM FEINSTEN

Warum zum Geier macht Square solche Artworks zu ihrem Parasite Eve, wo das Spiel selbst eher actionreich als romantisch ist?

Was solls, auf jeden Fall ist Aya etwas fürs Auge, ohne gleich niedere Triebe anzusprechen. Oder etwa doch?



SQUARE LINA PRESENTS
THE LINDA...
[RE]
3.29 (SUN) IN STORES
SQUARESOFT



ungeöffnet, dafür stand Pepsi eisgekühlt zur Verfügung. Der Junge schwärmt immer noch von seinem Aufenthalt – vielleicht sollten wir ihn als Touristik-Werbe-träger an die USA verkaufen.

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM
BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-
VERSANDHÄNDLER AUF
DER E3N-MESSE 1997 IN
NÜRNBERG.

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK

CONTR. PAD ANALOG DUAL SHOCK 69,95
CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN 29,95
CONTROL PAD ORIG.(VER. FARBEN) 39,95



**SPYRO THE DRAGON (PSX)
(INKL. CD-CASE)(OKT) 89,95**

CONTROL PAD RESIDENT EVIL 69,95
JOYTECH DUAL PAK(CONTR.+MEM)29,95
JOYTECH DUAL SHOCK(VER.FARB.) 54,95
CONTROL PAD VERLANGERUNG 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL 84,95
X-PLÖDER - CHEAT-CARTRIDGE 89,95
RGB-KABEL(G-CON-, AV-ANSCHLÜß) 29,95
LENKRAD JORDAN GP (+PED.) 129,95
LENKRAD RACELEADER 32 109,95
JOYSTICK DOMINATOR 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP) 79,95
PISTOLE ERAZER (G-CON-KOMPAT) 79,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS 29,95
MEM. CARD 15 B. ORIG.(VER.FARB.) 36,95
MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 34,95
MEMORY CARD 120 BLOCKS 69,95
MEMORY CARD 720 BLOCKS 109,95



ALUNDRA (PSX) 89,95

BREATH OF FIRE 3 (PSX) 89,95
COMMAND & CONQUER 2 GEGENSCHL. (PSX) 69,95
MOTO RACER 2 (PSX) 89,95
360 (NOV) 89,95
5' ELEMENT (OKT) 89,95
ACM 1918 (OKT) 89,95
ACTUA GOLF 3 (OKT) 79,95
ACTUA NHL HOCKEY '99 (NOV) 79,95
ACTUA POOL (NOV) 79,95
ACTUA SOCCER 3 (OKT) 79,95
ACTUA TENNIS 79,95
ALL STAR TENNIS '99 (OKT) 89,95
ALUNDRA 89,95
APOCALYPSE (NOV) 89,95
ASSAULT 89,95
ASTERIX (NOV) 89,95
ASTEROIDS 3D (NOV) 84,95
ABE'S EXODUS (NOV) 89,95
ATLANTIS (NOV) 89,95
AZURE DREAMS 89,95
BABY UNIVERSE (OKT) 79,95
BATMAN UND ROBIN 84,95
BIO FREAKS 79,95
BLASTO (NOV) 79,95

GAME BOY COLOR

GAMEBOY COLOR (NOV) 189,-
CONK'S POCKET TALES (NOV) 69,95
GAME & WATCH GOLF 2 (NOV) 69,95
HAIKID WOOD (NOV) 69,95
POCKET BOMBERMAN (NOV) 69,95
QUEST FOR SAMUEL (NOV) 69,95
TERRIS DELUXE (NOV) 49,95

NUTZEN SIE
UNSEREN BESONDEREN
VORBESTELL-SERVICE!
SIND BEI IHRER BESTELLUNG
NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR,
ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE
ERSTE LIEFERUNG, DIE NACH-
LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.*
BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR.
SIE KÖNNEN AUCH UNSER
KOSTENLOSES PREIS-
LISTEN-MAGAZIN MIT
FRANKIERTEM (3 DM)
UND ADRESSIERTEM
RÜCKUMSCHLAG
ANFORDERN.



**PSX-Version inkl. Demo-CD
"Metal Gear Solid", 2 spielbare Level!
solange Vorrat reicht!**

**INT. SUPERSTAR SOCCER '98
(SEPT)(PSX)89,95 (N64)99,95**
B-MOVIE (OKT) 89,95
BOMBERMAN WORLD 79,95
BOX CHAMPION (NOV) 89,95
BREATH OF FIRE 3 (OKT) 89,95
BREATH O. F. 3-SPECIAL ED.(OKT) 109,95
BUGGY (OKT) 79,95
BUST A GROOVE (NOV) 89,95
C3 RACING (OKT) 99,95
CAESAR'S PALACE 2 (OKT) 79,95
CAR COMBAT GAME (NOV) 89,95
CENTIPEDE (NOV) 89,95



O.D.T. (OKT) 89,95

CIRCUIT BRAKERS 89,95
COLIN MCGRAE RALLY 89,95
COLONY WARS: VENGEANCE(NOV) 89,95
COMMAND & CONQUER 2 89,95
COM. & CONQ. GEGENSCHLAG 89,95
CONSTRUCTOR 89,95
COOL BOARDERS 3 (NOV) 89,95
CRASH BANDICOOT 2 89,95
CRASH BANDICOOT 3(+CD-CASE,DEZ) 69,95
CRIME KILLER 89,95
DEAD OR ALIVE 89,95
DEATHTRAP DUNGEON 89,95
DIABLO 89,95
DODGEM ARENA 84,95



**WILD ARMS (OKT)
(PSX) 79,95**

DREAMS (OKT) 89,95
EARTHWORM JIM 3D (NOV) 89,95
F1 RACING SIMULATION '98 (DEZ) 99,95
FIFA '99 (NOV) 89,95
FINAL FANTASY VII 99,95
FOOTBALL '99 (NOV) 79,95
FORMEL 1 '98 (OKT) 99,95
FUTURE COP - LAPD 2100 99,95
G. DARIUS 89,95
GHOST IN THE SHELL 89,95



GRAN TURISMO (PSX) 89,95

GLOBAL DOMINATION (OKT) 89,95
GRAN TURISMO 89,95
HEART OF DARKNESS 89,95
HUGO 1 89,95
**INT. SUPERSTAR SOCCER PRO'98
(INKL. DEMO-CD "METAL GEAR SOLID") 89,95**
KLONOA 89,95
KULA WORLD 89,95
LEGEND 89,95
LEMMINGS (NOV) 44,95
LUCKY LUKE 89,95
MADDEN NFL '99 89,95
MASTER OF MONSTERS (NOV) 89,95
MEDIEVAL (+ CD-CASE) (OKT) 89,95
MEGA MAN BATTLE E.H. (OKT) 89,95
MEGA MAN LEGENDS 79,95
MEGA MAN X1 79,95
MEN IN BLACK 89,95
MONKEY HERO (NOV) 89,95
MOTO RACER 2 89,95
MR. DOMINO 79,95
N.O. - NATURAL ADRENALIN 79,95
NASCAR '99 89,95
NBA LIVE '99 (NOV) 89,95
NEED FOR SPEED 3 89,95
NFL EXTREME (OKT) 89,95

ANGEBOTE DES MONATS

MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. 34,95
MEMORY CARD 1 MEG 39,95
RUMBLE PAK JOLT(inkl. MEM.TIME)49,95
LX4 TREMOR PAK 29,95



**TOMB RAIDER 3 (NOV)
(PSX) 99,95**

NHL '99 89,95
NINJA 89,95
O.D.T. (OKT) 89,95
PERIHELION (NOV) 89,95
PET IN TV (OKT) 79,95
PLANE CRACY 89,95
POINT BLANK 79,95 / INKL. GUN 154,95
PREMIER MANAGER '99 (NOV) 79,95
PRO 18: WORLD TOUR GOLF (NOV) 89,95
PSYBADECK (NOV) 89,95
PULSE (=DEPTH, FLUID) 79,95
R-TYPE (SEPT) 79,95
RATS ATTACK (NOV) 89,95
RAYMAN 2 (DEZ) 89,95
RC STUNT COPTER (OKT) 89,95
RIVAL SCHOOL (NOV) 79,95
RIVEN - SEQUEL TO MYST 114,95
ROAD RASH 3D 89,95
RUSHDOWN (OKT) 89,95
SAN FRANCISCO RUSH 2 (NOV) 79,95
SCARS 89,95



TEKKEN 3 (PSX) 99,95

SHADOW GUNNER 89,95
SMALL SOLDIERS (NOV) 89,95
SPYRO THE DRAGON(+CD-CASE)OKT) 89,95
STREAK (NOV) 89,95
STREETFIGHTER COLLECTION 84,95
SUPER POCKET FIGHTER 79,95
TAI FU (DEZ) 89,95
TEKKEN 3 99,95
SPIELEBERATER TEKKEN 3 24,95
TENCHU (NOV) 89,95
TEST DRIVE 4X4 (NOV) 89,95
TEST DRIVE 5 (NOV) 89,95
THE UNHOLY WAR (OKT) 79,95
THEME HOSPITAL 89,95
TIGER WOODS PGA TOUR (NOV) 89,95
TOCA TOURING CAR 2 (DEZ) 89,95
TOMB RAIDER 2 89,95
TOMB RAIDER 3 (NOV) 99,95
TOMMI MAKINEN RALLY 89,95
TREASURES OF THE DEEP 89,95
TUNGUSKA (NOV) 79,95
UBIK 99,95
V 2000 89,95
VICTORY BOXING 2 (OKT) 79,95
VIGILANTE 8 89,95
VIRUS (OKT) 89,95
VIVA FOOTBALL 89,95
WARGAMES 89,95
WARHAMMER 2-DARK OMEN 89,95
WCW NITRO 99,95



**WILD ARMS (NOV)
WILD NINE'S - SPECIAL EDITION 89,95**

(SPIEL + ORIG. PSX T-SHIRT)
WING OVER 2 (OKT) 79,95
WORLD LEAGUE SOCCER '98 79,95
WWF WARZONE 79,95
XENOCRACY 94,95
X-MEN VS. STREETFIGHTER 84,95
ZERO DEVIDE 2 (OKT) 79,95



WARGAMES (PSX) 89,95

STAR WARS-ROGUE SQ. (DEZ) (N64) 109,95
F1 WORLD GRAND PRIX (N64) 89,95

Nintendo 64

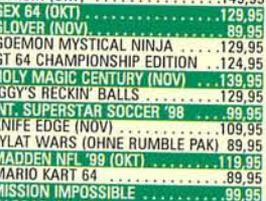
NINTENDO 64 249,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD
UND AV-SCART-KABEL
CONTROL PAD-ORIG. VERB. FARBEN 54,95
CONTR. PAD TRIDENT PRO (N64) 59,95
(INKL. MEMORY-CARD 0.25 MEG)
LENKRAD LX4, INKL. PEDALE, RUMBLE-
FKT., MEMORY-CARD-EINSCHUB 129,95

MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. 34,95
MEMORY CARD 1 MEG 39,95
RUMBLE PAK JOLT(inkl. MEM.TIME)49,95
LX4 TREMOR PAK 29,95



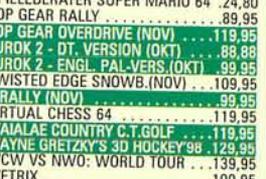
**TUROK 2 (OKT) (N64)
(dt.) 88,88 / (engl.) 99,95**

1080° SNOWBOARDING 89,95
AIR BOARDER 64 119,95
ALL STAR TENNIS '99 (OKT) 139,95
BANDI UND KAZOOIE 89,95
BIO FREAKS 129,95
BODY HARVEST (NOV) 99,95
BOMBERMAN HERO (OKT.) 89,95
BUCK BUMBLE 129,95
CHOPPER ATTACK 129,95
CRUISIN WORLD 89,95
DIDDY KONG RACING 89,95
DUAL HEROES 129,95
EARTHWORM JIM 3D (NOV) 99,95
EXTREME G 2 (NOV) 94,95
F1 WORLD GRAND PRIX (SEPT) 89,95
FIGHTER'S DESTINY 129,95
FORSÄKEN 119,95
F-ZERO X (NOV) 89,95
G.A.S.P. (OKT) 149,95
GEX 64 (OKT) 129,95
GLOVER (NOV) 89,95
GOMMON MYSTICAL NINJA 129,95
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION 124,95
HOLY MAGIC CENTURY (NOV) 139,95
IGGY'S RECKIN' BALLS 129,95
INT. SUPERSTAR SOCCER '98 99,95
KNIFE EDGE (NOV) 109,95
LYLAT WARS (OHNE RUMBLE PAK) 89,95
MADDEN NFL '99 (OKT) 119,95
MARIO KART 64 89,95
MISSION IMPOSSIBLE 99,95
NASCAR '99 (OKT) 109,95
NBA COURTSIDE 89,95
NBA JAM '99 (OKT) 94,95
NBA LIVE '99 (NOV) 109,95
NFL BLITZ (OKT) 109,95
NFL QUARTERBACK CLUB '99 94,95
NHL '99 (OKT) 109,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY '99(NOV)94,95
OFFROAD CHALLENGE 129,95
RAMPAGE WORLD TOUR 129,95
RAYMAN 2 (NOV) 129,95
SCARS (NOV) 129,95
SPACE STATION-SILIKON (NOV) 119,95
STAR WARS-ROGUE SQUAD(DEZ) 109,95
STARSHOT (SPACE CIRCUS)(OKT) 109,95
SUPER MARIO 64 89,95
SPIELEBERATER SUPER MARIO 64 24,80
TOP GEAR RALLY 89,95
TOP GEAR OVERDRIVE (NOV) 119,95
TUROK 2 - DT. VERSION (OKT) 88,88
TUROK 2 - ENGL. PAL-VERS.(OKT) 99,95
TWISTED EDGE SNOWB.(NOV) 109,95
VERALLY (NOV) 99,95
VIRTUAL CHESS 64 119,95
WATAEAL COUNTRY G.T.GOLF 119,95
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY'98 129,95
WCW VS NWO: WORLD TOUR 139,95
WETRIX 109,95
WWF WARZONE 99,95
YOSHI'S STORY 89,95
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY 24,80
ZELDA 64 (NOV) 109,95



**ZELDA 64 (DEZ)
(N64) 109,95**

**F-ZERO X (NOV)
(N64) 89,95**
**BUCK BUMBLE (SEPT)
(N64) 129,95**
**DEEP FEAR
(SAT) 89,95**



Sega Saturn

SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 +
SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD
CONTROL PAD ORIG. 44,95
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG 59,95
LENKRAD ARCADE RACER 89,95

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE
BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST
NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND
IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN
MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON
3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG
SOGAR PORTOFREI.*



Laden
04032 Assau
h. straße 28
A EXPRESS
R EXPRESS
G OSTERREICH
D O zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

**TOP-SPIELE ZU
KNALLERPREISEN**
NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN
3 DIRTY DWARVES 39,95
AMOK 39,95
BLAM MACHINEHEAD 24,95
BLAZING DRAGONS 19,95
CRIMEWAVE - TOTAL VERBLEIBT 14,95
DARIUS 2 39,95
FORMULA KARTS 19,95
KRAZY IVAN 39,95
MADDEN '97 14,95
NASCAR '98 14,95
NBA LIVE '98 24,95
NHL '98 39,95
NHL POWERPLAY 24,95
NIGHTS+3D ANALOG PAD 79,95
PARODIES DELUXE 14,95
RAMPAGE WORLD TOUR 39,95
REVOLUTION X 9,95
ROAD RASH 39,95
SHELLSHOCK 24,95
SOVIET STRIKE 24,95
STARFIGHTER 3000 19,95
THEME PARK 29,95
THUNDERHAWK 2 19,95
TOMB RAIDER 59,95
TORICO 49,95
VIRTUAL GOLF 19,95
Z 59,95

SONY PLAYSTATION
GEX 3D 49,95
LEMMINGS (NOV) 44,95
MASS DESTRUCTION 49,95
MOTOR MASH 59,95
NASCAR '98 44,95
NHL '98 44,95
NOTE 59,95
ONE 49,95
OLYMPIC GAMES 39,95
PANZER GENERAL II 39,95
PRO PINBALL - TIMESHOCK 49,95
POWERBOAT RACING 49,95
SKULL MONKEYS 44,95
SPIDER 49,95
TEST DRIVE 4 39,95
X-MEN CHILDREN O'ATOM 69,95

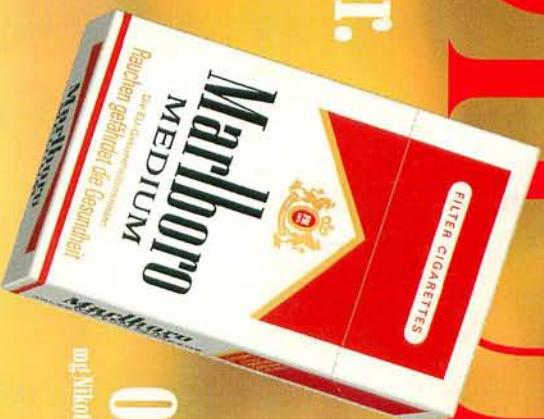
PLATINUM-EDITION
ABE'S ODDYVEE (NOV) 49,95
ALIEN TRILOGY 44,95
BUST A MOVE 2 49,95
COMMAND & CONQUER 44,95
CRASH BANDICOOT 49,95
DESTRUCTION DERBY 2 49,95
FRANKREICH '98 44,95
HERCULES (+CD-CASE)(NOV) 49,95
INT. SUPERSTAR SOC. PRO 49,95
MICKEY'S WILD ADVENTURES
(INKL. CD-CASE) (NOV) 49,95
MICRO MACHINES V3 49,95
PANDEMONIUM 49,95
PORSCHE CHALLENGE 49,95
RAYMAN 44,95
RESIDENT EVIL 44,95
RIDGE RACER REVOLUTION 49,95
ROAD RASH 44,95
SOVIET STRIKE 44,95
TEKKEN 2 49,95
TOCA TOURING CAR 44,95
TOMB RAIDER 49,95
TRUE PINBALL 44,95
V-RALLY 49,95
WIPEOUT 2097 49,95
WORMS 44,95

NINTENDO 64
BUST A MOVE 2 49,95
EXTREME G - SPEC. EDITION 49,95
FRANKREICH '98 99,95
MULTI RACING CHAMP. 49,95
NFL QUARTERB. CLUB '98 49,95
NHL BREAKAWAY HOCKEY 49,95
TURK DINOSAUR HUNTER 49,95

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

MEDIUM

Your way to flavor.



0,7/9
mg Nikotin • mg Kondensat



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.

Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)