

10/99

DM 6,50

S 52,-/sfr 6,50/lfr 158,-
Lit 9000/Pta 725,-/Dr 1700

VIDEO

VIDEO
GAMES
GAMES

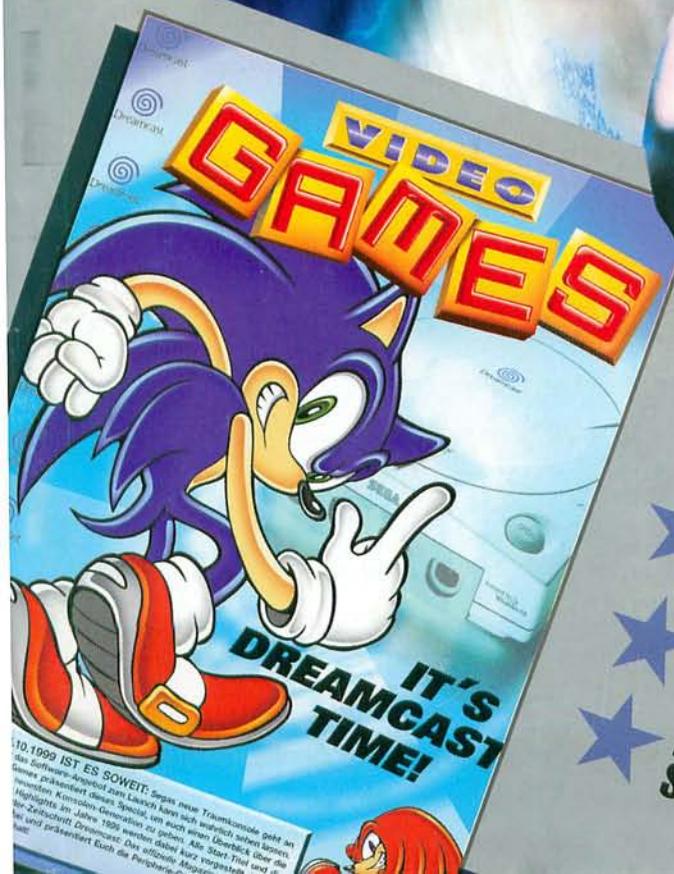
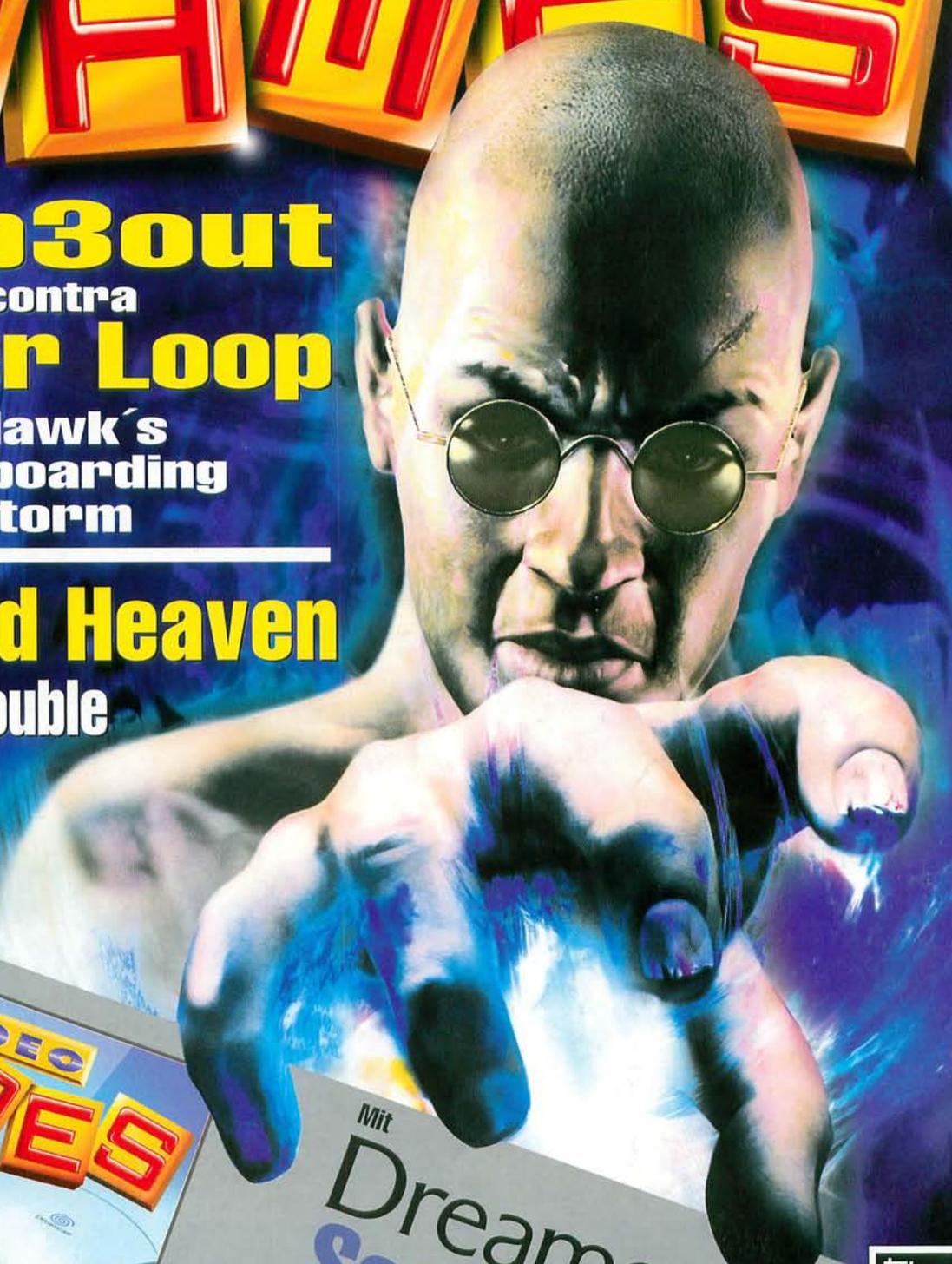
GAMES

wip3out contra Killer Loop

- Tony Hawk's Skateboarding
- Sled Storm



Hybrid Heaven Tonic Trouble



Mit
**Dreamcast
Sonderheft!**

- ★ über **50** Dreamcast-Spiele!
- ★ **32** Seiten
- ★ DC-Hardware-Special

future
VERLAG
Medien mit
Leidenschaft

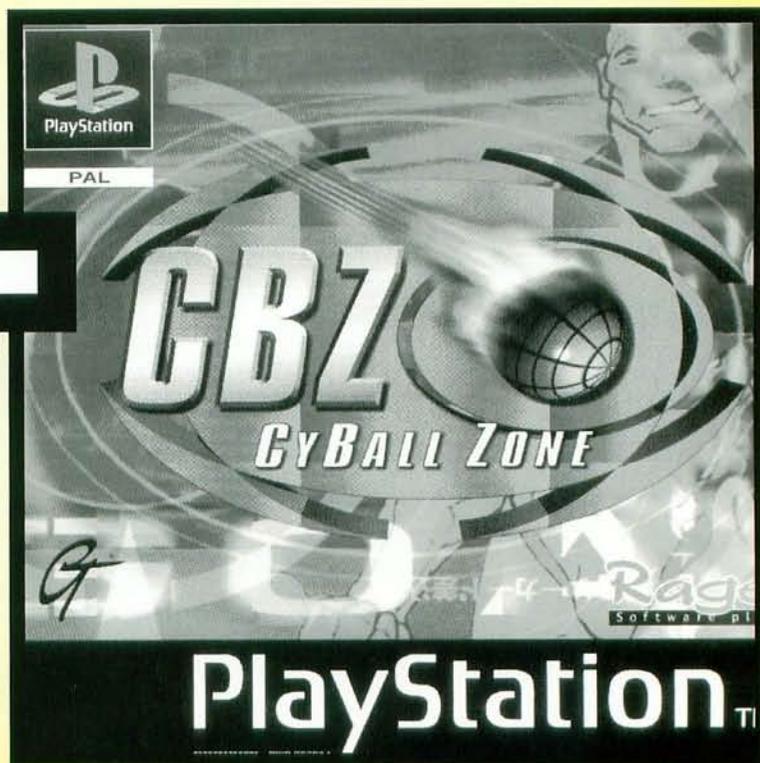
OCTOBER 1999
DM 6,50
4 591062 306503
10

Zieh dich warm an!

Knalharte Action zum coolen Preis.

CyBall Zone
PlayStation Spiel

15,-



49,-

Tekken 3
PlayStation Spiel



89,-

WWF Attitude
PlayStation Spiel



89,-

Croc 2
PlayStation Spiel



89,-

Bundesliga Stars 2000
PlayStation Spiel

MakroMarkt ProMarkt

Wir sind die Guten.



Tamagotchi
Game Boy Spiel



Starshot
Nintendo 64 Spiel

15,-

Hier sind die Guten:

ProMärkte:

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

04463 Großpösna
06128 Halle
06217 Merseburg
06449 Aschersleben
06766 Bobbau/Wolfen
06842 Dessau-Mildensee
06886 Wittenberg
09247 Röhrsdorf
09456 Annaberg-Buchholz
14467 Potsdam
14624 Dallgow
14778 Wust/Brandenburg
15230 Frankfurt/Oder
16225 Eberswalde
17036 Neubrandenburg

17489 Greifswald
28259 Bremen
28277 Bremen
38820 Halberstadt
38855 Wernigerode
39104 Magdeburg
39326 Hermsdorf
39576 Stendal
67059 Ludwigshafen
67065 Ludwigshafen
67346 Speyer
04509 Wiedemar
67433 Neustadt an der Weinstraße
(neu ab 26.8.99)
67549 Worms

68161 Mannheim
68163 Mannheim
68519 Viernheim
68789 St.-Leon-Roth
69115 Heidelberg
69123 Heidelberg
70173 Stuttgart
74076 Heilbronn
76185 Karlsruhe
79194 Gundelfingen
82166 Gräfelfing
84030 Landshut
90429 Nürnberg
90482 Nürnberg
92637 Weiden

93051 Regensburg
99734 Nordhausen
L-1610 Luxemburg
L-4011 Luxemburg

MakroMärkte:

42853 Remscheid neu seit 5.8.99
40878 Ratingen neu seit 5.8.99
22525 Hamburg
30517 Hannover

KLICK MICH:
www.promarkt.de

MakroMarkt ProMarkt

Wir sind die Guten.

Jubel, Trubel, Heiterkeit

Nicht schlecht, Herr Specht! Diesen Monat ging's so richtig rund in der Redaktion. Gleich drei wichtige Messen gab es zu besuchen – da ist Koordination gefragt. Ins ferne Japan flatterte Ralph und besuchte Nintendos Hausmesse Spaceworld in Tokio – hier die gute Nachricht: Kaum zu glauben, BigN lebt! Und zwar nicht nur von Game Boy und Pokémon, sondern tatsächlich zappelt auch noch der schwarzer Toaster N64 ganz munter. Leben Totgesagte wirklich länger? Spannend war es allemal und Ralph berichtet ab Seite 16 von seinen Entdeckungen. Nicht ganz so weit flog Sanka diesen Monat, dafür jettete er gleich auf zwei Messen, die sich dieses Jahr darüber stritten, welche die wohl wichtigere sei. Während Sega zum Beispiel in Berlin auf der IFA gross die Dreamcast-Trommel wirbelte und auf die ECTS in London weitgehendst verzichtete, ignorierten andere Hersteller die Messe unserer Hauptstadt. Uns war's egal – wir haben beide im Heft (ECTS ab Seite 12, IFA ab Seite 24), denn "Schwammerl" Sönke klapperte einfach alle anwesenden Firmen ab. Der Rest der Truppe war aber auch nicht ganz faul und bastelte fleissig an unserem "Heft-im-Heft" zum Dreamcast-Launch. Heillose Aufregung dann, als die Verschiebung des DCs bekannt wurde – alle fertigen Seiten nochmal gegenchecken, bloss nirgendwo das alte Datum stehen lassen! Ach ja, Sonderheft: Auf den Seiten 14 bis 19 steht nicht unser Logo am unteren Seitenrand – dies ist kein Fehler! Das dort plazierte DC-Hardware-Special stammt nämlich nicht von uns, sondern von unserem neuesten Verlags-Familienzuwachs *Dreamcast: Das offizielle Magazin*. Uns gefielen die Seiten auf Anhieb – und ein bisserl Eigenwerbung darf doch wohl erlaubt sein, oder? Unser neues Schwesterlein kommt übrigens mit seiner ersten Ausgabe am – na, wann wohl? – genau, am 14. Oktober an den Kiosk.

Noch ein Winke-Winke an unser Redaktions-Blondchen Dirk, das uns zur letzten Ausgabe verlassen hat. Richtig verlassen? Nein, natürlich nicht – er sitzt uns auch weiterhin schräg gegenüber. Allerdings wird er zukünftig nicht mehr die News für uns machen, sondern seine Arbeitskraft (?) unserer anderen Schwesterzeitschrift *Playstation – Das Fun-Magazin*

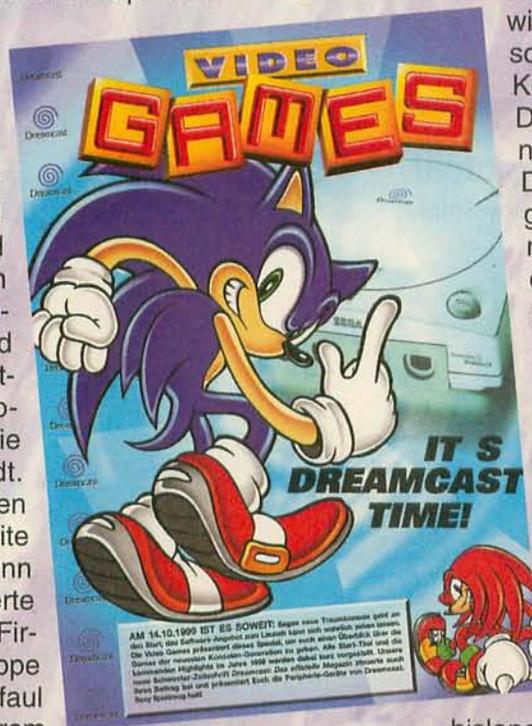


– *Das Fun-Magazin* widmen. Wir fragen uns zwar schon, ob er mit nur einer Konsole glücklich wird (Mono-Dirk?), wir lassen ihn aber natürlich auch mal N64 oder DC zocken – so sind wir ja gar nicht. Also, Blondie, mach bitte in Zukunft deine dümmlichen Späße in der anderen Redaktion und schreib für uns die guten Specials...

Was dabei herauskommt, wenn sich "ach-so-tolle" Politiker zusammensetzen und etwas wirklich Neues machen wollen, könnt ihr ab sofort bei uns sehen. Der Volksmund nennt das übrigens "Rechtschreibreform" und nimmt es zum Anlaß, stinkfaul auf alle

bislang gültigen Regeln zu verzichten und einfach neue zu machen. Ist ziemlich gemein – vor allem für unsere Lektorats-Ursel, weil sie nun noch viiiieel mehr mit unseren Artikeln zu kämpfen hat, als bisher. Aber was soll's – wir haben den Importstop überlebt, David Hasselhoff als Sänger ertragen und die geschmacklosen Gummigurken in Hamburgern erduldet. Da bringt uns ein "dass", "aufwändig" oder "platzieren" auch nicht um. Und wenn ihr (nein, nicht "Ihr", das ist auch die neue Un-Rechtschreibung!) mal einen Fehler bei uns finden solltet, können wir uns ja immer noch auf die Reform rausreden – klasse Sache eigentlich!

Eurä fählrfreia
VG-Kruh



JOYTECH ANALOGUE CONTROLLER PLUS FÜR PLAYSTATION™

Good vibrations!

Eine wacklige Angelegenheit – und so soll es auch sein: Das **Dual Force Feedback™** im **JOYTECH Analogue Controller Plus** ist deutlich stärker als in herkömmlichen Controllern. Schließlich sollst Du ja auch spüren, was Du spielst! Und im täglichen „Kampfeinsatz“ zeigt sich die Robustheit Deines Equipments – bei JOYTECH werden alle Produkte während des Herstellungsprozesses 4-fach auf höchste Qualität geprüft, da gibt's keine bösen Überraschungen. Denn darauf legen wir besonderen Wert: **beste Verarbeitung zum Spitzenpreis.**



- 
Kabel* **
für Extension,
Link, RGB,
Multi Tab*
- 
Gameboy™-Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack
- 
Expansion RAM**
Memory Cards***
Jolt Packs**
- 
PlayStation™
Mouse*
2 control buttons
- 
Blo>Grip
Advanced
Joystick*
- 
Controller
Plus 64**
- 
Analogue
Controller Plus*
Dual Force
- 
Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*
- 
Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel***
- 
ab Herbst '99:
Die Weltneuheit
AirPad™*



* für PSX™



** für N64™

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH

16/12/24

76/74

62

70

Heftmitte

SONDERHEFT DREAMCAST:
Am 14.10.1999 ist es soweit – Segas neue Wunderkonsole geht über die Ladentische. Wir zeigen Euch die Spiele zum Start und das zukünftige Futter für Segas neuen Liebling.



PREVIEWS

- Jet Force Gemini (N64) _____ 30
Lange erwartet – endlich da. Ein erster Preview dieses potentiellen Mega-Titels.
- Rayman 2 (N64) _____ 32
Unglaublich, aber wahr. Der kleine-Knuddelheld ist wirklich zurück. Und besser als je zuvor.
- UEFA Striker (PS) _____ 33
König Fußball ohne Ende. Ein erster Eindruck von von der neuen Kickerei.
- LMA Football Manager (PS) _____ 34
Kann dieser neue Fußball-Manager für die PS überzeugen.
- Music 2000 (PS) _____ 34
Alle Regler nach rechts! Der Music-Composer geht in seine zweite Runde.

Internationale Funkausstellung 1999



Your world of consumer electronics

Berlin, 28. August – 5. September

24

IFA / BERLIN:
Deutschlands
Topmesse.

Schwammerl Sanka düste in unsere Hauptstadt, um für Euch die nächsten Top-Titel auszuspähen.

55

GUITAR FREAKS (PS):
Unser alter Headbanger Daxus Maximus ließ es sich nicht nehmen, seine hoffnungsvolle Karriere als Rockmusiker mit diesem Test ein für alle mal zu begraben. Get Rythm, baby!



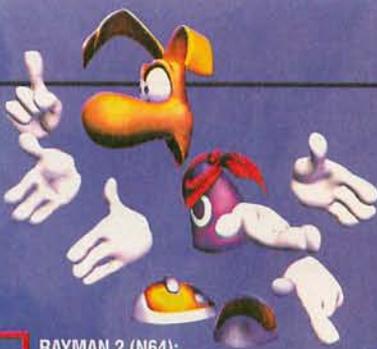
17

ZELDA GAIDEN (N64):
Wenn es ein Game gibt, das dem N64 wieder auf die Sprünge helfen kann, dann ist es Miyamotos neuestes Werk.



SPECIALS

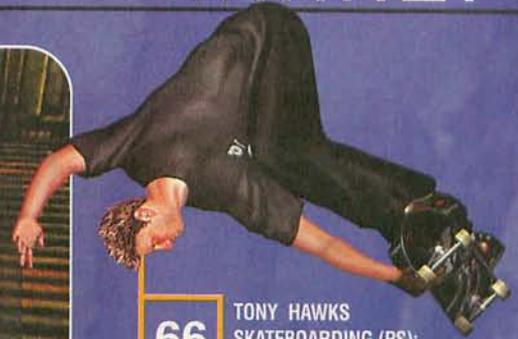
- ECTS Messebericht _____ 12
Wir waren für euch live auf der größten europäischen Spielemesse.
- IFA '99 Messebericht _____ 24
Auch wenn die offizielle Vorstellung des PAL-Dreamcast leider verschoben wurde, gab es auf der internationalen Funkausstellung in Berlin einen Haufen Neuigkeiten zu bewundern.
- Pocket Corner _____ 28
Die Pocket-Welle rollt unaufhaltsam weiter.
- SEGA Special _____ 42
Die Geschichte Segas ist ein Geschichte voller Mißverständnisse. Wir wollen euch Klarheit verschaffen.
- Spaceworld-Special _____ 16
Auch auf Nintendos Heimspiel in Tokio wurde nicht mit Neuheiten gespart.



32 RAYMAN 2 (N64): Süßer geht's nicht. Der kleine gliedlose Freak macht sich daran, auch auf dem N64 seinen Siegeszug anzutreten.



62 HYBRID HEAVEN (N64): Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so scheint, dieses Rollenspiel hat einiges auf dem Kasten.



66 TONY HAWKS SKATEBOARDING (PS): Veresst alles, was ihr bisher über Skating-Games gehört habt. Dieses Game ist die neue Nr. 1!

IMPORTE

Bass Hunter 64 (N64)	57
Centipede 3D (PS)	57
Cool Boarders Burrn! (DC)	51
Fighter Maker (PS)	56
Guitar Freaks (PS)	55
Soul Calibur (DC)	52
Rug Rats (N64)	57

TIPS + TRICKS

Air Force Delta (DC)	39
All Star Baseball '99 (N64)	40
Ape Escape (PS)	37
Buggy Heat (DC)	39
Bugs Bunny Lost in Time (PS)	36
Charlie Blasts Territory	40
Croc 2 (PS)	37
In-Fisherman Bass Hunter 64	39
Monster Truck Madness N64	37
NFL Xtreme 2 (PS)	40
Silent Hill (PS)	41
Soul Calibur (DC)	38
Star Ocean: The Second Story	37
Star Wars -The Pantom Menace (PS)	37
Superman (N64)	38
Tarzan (PS)	36
The New Tetris (N64)	36
Tony Hawk's Skateboarding (PS)	36
V-Rally 2 (PS)	36
WWF Attitude (N64)	38

RUBRIKEN

Editorial	4
Hitparade	50
Impressum	15
Inserentenverzeichnis	37
Leserpost	46
News	8
Szene Chat	49
Vorschau	82

76 KILLER LOOP (PS): Das schier unmögliche ist wahr geworden. Selbst Referenz-Racer Wip3out musste klein bei geben.



52 SOUL CALIBUR (DC): Tekken 3? Virtua Fighter? Vergesst sie alle! Mit Soul Calibur läutet Namco eine neue Ära ein.



74 WIP3OUT (PS): Pfeilschnelle Action war schon immer ein Markenzeichen dieser Rennspielserie. Lebt den ausführlichen Test in dieser Ausgabe.

64 WWF ATTITUDE (N64): Catch as Catch can. Selten hat es mehr Spaß gemacht, sich zu prügeln... Ring frei!



TESTS

SONY PLAYSTATION

Aironauts	80
Chocobo Racing	81
Gungage	79
● Killer Loop	76
pop'n pop	81
● Sled Storm	72
Tiny Tank	73
● Tony Hawk's Skateboarding	66
● wip3out	74

NINTENDO 64

● Hybrid Heaven	62
Premier Manager 64	75
Racing Simulation 2	68
Re-Volt	78
Shadowman	58
● Tonic Trouble	70
WWF Attitude	64

US-Dreamcast-Cover-Crazyness DC



All diese Games und noch ein paar mehr waren kurz nach dem DC-Launch in Amiland verfügbar.

DC-Werbe-Wahnsinn DC

Ja, wir geben's zu – dies ist in der Tat ein "blau-kringeliger" Monat, deshalb hier rechts ein paar Ausschnitte aus den neuen drei US-DC-Werbefilmchen. Worum's genau in den Ami-Trailern geht, wollen wir noch nicht verraten – wer jedoch vor Neugierde platzt, kann sich bei www.sega.com die US-Trailer runterladen. Unter www.dreamcast-europe.com finden sich die auf der IFA vorgestellten Spots zum Download.



Musikschlacht der Giganten PS, DC

Sowohl Sony als auch Sega haben neue Silberlinge für eure HiFi-Anlage in petto. Das Album Double Impact von Sony enthält zwei Audio-CDs mit insgesamt 39 Tracks, darunter Hits von Cypress Hill, Jamiroquai, Fatboy Slim, Prodigy, Fanta 4, uvm. CD 3 ist vollgestopft mit aktuellen Demos, z.B. zu *Um Jammer Lammy*, *Omega Boost*, *wip3out* und *Crash Team Racing*. Sega-Fans sollten hingegen einen Blick auf die Hymne zum (sich hinziehenden) DC-Release werfen – der geschickt gewählte Name der Single: "Launch in Progress" (von Beam vs. Cyrus & The Joker), im Netz z.B. unter www.adori.de zu bestellen. Die Scheiben von Konkurrent Sony werden auch auf der neuen Homepage (www.playstation.de) verlost. "Music is the key" können wir da nur sagen!



Aufgelöst

- B**eim *Racing Sim 2* (Ubi Soft) Gewinnspiel aus Ausgabe 08/99 ging je ein Spiel *Racing Sim 2* an:
- Friedhold Reiter, 95030 Hof
 - Sandra Wächter, 95659 Arzberg
 - Wolfgang Kennert, 12247 Berlin
- Über das BBS-Zippo freut sich:**
- Guenter Kampfl, 86655 Harburg
- Die Bridgestone-Teamjacke bekommt:**
- Mario Kliemann, 14715 Grosswudicke
- Das Schreibset hat ergattert:**
- Michio Hayashi, 30171 Hannover
- Ein BBS-Polohemd trägt in Zukunft:**
- Stefanie Fork, 44145 Dortmund
- Das Bridgestone-Hemd hat gewonnen:**
- Willi Hauke, 13599 Berlin
- Das Buch "Who works in F-1" gewinnt:**
- M. Mälzer, 35454 Lollar
- Und je ein Schlüsselanhänger geht an:**
- Roger Lippuner, CH-7013 Domat/Ems
 - Patrick Weyrich, 51429 Bergisch
 - Jörg Hauke, 13599 Berlin
 - Sara Georg, 12053 Berlin
 - Otto Mangold, 13403 Berlin

Abschließend die Glücklichen des **Maro-Figurinen-Wettbewerbs**, ebenfalls aus der August-Ausgabe:

- Anja Persson, 10589 Berlin
- Martin Hollube, 82223 Eichenau
- Michael Schulz, 44791 Bochum
- Marc Kudlowski, 25569 Kremperheide
- Erhard Schreiber, 31319 Sehnde

Einen herzlichen Glückwunsch den Gewinnern und ein dickes Dankeschön den Firmen, die die Preise zur Verfügung gestellt haben!

URBAN CHAOS TOUR

Eidos veranstaltet zwecks Bewerbung ihres neuen PlayStation Games *Urban Chaos* eine Deutschland-Tour. Hier die Locations:

24. September in Stuttgart, Ecke Büchsen-/Kronprinzstr.

8. Oktober in Düsseldorf, Flingertstraße

15. Oktober in Karlsruhe, Kronenplatz

22. Oktober in Frankfurt, Konstablerwache

28. Oktober in Köln, zwischen WOM und Karstadt

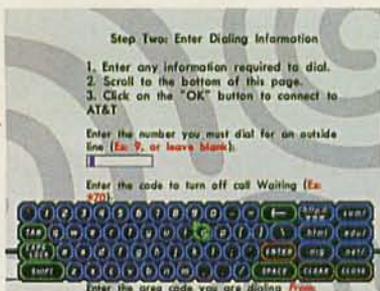
Auf jedem Tagesevent (12:00 – 18:00 Uhr) werden Karten für heiße, nächtliche Partys verlost. Schaut doch mal vorbei!



Dreamcast Online

DC

Am letzten Tag unseres IFA-Besuchs hatten wir kurz die Möglichkeit, mit einem PAL-DC leibhaftig im Internet zu surfen. Drückte man während einer laufenden Netzanbindung Start, füllte eine elegante Software-Tastatur (siehe Screenshot) die untere Hälfte des Fernsehbildes aus. Per Analog-Stick lenkte sich der Mauszeiger bequem und präzise, Hyperlinks wurden mit der A-Taste angeklickt. Ein Druck auf die L- und R-Trigger-Buttons ließ (je respektive links und rechts mit etwas Abstand zum Bildschirmrand) Menüs erscheinen, die zur Verwaltung der Bookmarks, Ansteuern neuer Adressen und der eigentlichen Navigation dienten. Unten links im Bild wurden Ladevorgänge prozentual dargestellt, unten rechts gab's eine nützliche Anzeige, wieviele Minuten man bereits online ist. Das Keyboard haben wir ebenfalls in Action gesehen. Last-Minute-Fazit: Internet und DC beginnen sich zu vertragen.



Alien Breed Conflict

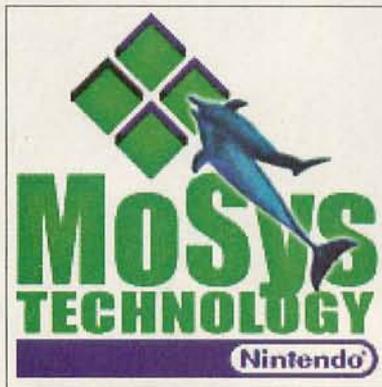
PS

Im dunkelsten Kämmerlein der IFA-Hallen zeigte Team 17 den Nachfolger zur überaus erfolgreichen *Alien Breed*-Reihe aus einstigen Amiga-Tagen. Da das Projekt für Next-Generation-Konsolen (DC, PSX 2, usw.) erst im dritten Quartal 2000 abgeschlossen werden soll (Genre: Echtzeit-Strategie, ähnlich dem PC-Titel *Commandos*, nur komplett in 3D), wir aber als einige der wenigen einen (PC-)Screenshot ergattern konnten, wollen wir Euch den natürlich nicht vorenthalten. Die Game-Engine steht soweit, jetzt geht's ans Feintunen der KI und Aufpolieren der Grafik. *ABC* wurde übrigens exklusiv auf der IFA demonstriert. Der leicht zugängliche Level-Editor ist eins der coolen Features, überdies wird auf Internet-Play großen Wert gelegt. Schon nächsten Monat gibt's ein ausführliches Interview mit den Entwicklern.



Nintendo-News-Ticker N64

Nintendo bringt exklusiv in Australien ein blau-gelbes Pokémon-N64 mit gelbem Controller unters Volk – ein Must-Have für alle Pikachu-Lover! +++ Themawechsel: In letzter Sekunde erreichte uns die bahnbrechende Meldung, daß Nintendos Next-Generation-Konsole (Codename Dolphin) über sog. 1T-SRAM Speicher der Firma MoSys (www.mosys.com) verfügen wird. Dieser neue Speichertyp zeichnet sich durch günstige Fertigungspreise, ge-



ringe Größe, niedrigen Stromverbrauch sowie eine sehr hohe Performance aus. "Flaschenhalse" bei der Datenübertragung zwischen Gekko-Kupfer-CPU und dem Art-X Grafikchip sind dadurch praktisch auf ein Minimum reduziert. Dolphin bleibt also weiterhin kostengünstig bei zunehmend anwachsender Leistung. Mehr Infos unter: www.nintendo.com



PlayStation als MP3-Player PS



MP3, der etablierte Standard komprimierter Musikdateien, welcher die heutige Musikwelt völlig umgekrempelt hat, kommt Mitte September als XPloder-ähnliches Erweiterungsmodul auf Sonys 32-Bitter. Hersteller The Next Generation aus Gelsenkirchen (Tel.: 0209 - 77 88 11) nennt das 149,90,- DM teure Zubehör MP3 Basta. Auf CD archivierte Musikdaten im MP3-Format werden vom MP3 Basta erkannt und können mittels einem komfortablen Player, der dem bekannten WinAmp (www.winamp.com) sehr ähnelt, mühelos abgespielt werden. Dieser unterstützt u.a. auf Memory Card gesicherte Skins, Playlists und verrät durch den ID3 Tag der Dateien, wie Titel, Interpret usw. des aktuellen Songs lauten. Für Parallel-Port-amputierte Konsolen ist ein 199,90,- DM teures Kombi-Paket in Planung. Aufgrund der hohen Nachfrage sollten sich Interessierte schon mal ein Exemplar vormerken lassen. Für 30,- DM mehr gibt's unter www.mp3online.de bereits ein ähnliches Gerät (Art Voice Station Player nennt es sich) zu erwerben. Ein weiterer Anbieter solcher Hardware (diesmal aus Belgien) ist unter www.mp3enhancer.com zu finden –



schaut mal rein. Ausführliche Tests plus weitere Zubehör-Tests, u.a. zum neuen XPloder FX von Blaze, neuen Memory-Cards und Pads hoffen wir Euch schon in der nächsten Ausgabe präsentieren zu können. Weitere Links: www.mp3basta.de



GERÜCKTE DES MONATS

Neues Visual Memory DC

Quellen im Internet zufolge arbeitet Sega zusammen mit einer Entwickler-Gruppe namens Marigul (die auch in 64 DD-Projekte verwickelt sind) an einem neuen, kapazitätsstärkeren Visual Memory, welches sechs statt vier Buttons, sowie einen Kopfhörer-Ausgang besitzen soll. Über diesen soll das Visual Memory als MP3-Player zu nutzen sein. Ähnlich der neuen Memory Sticks von Sony (diese gibt es bereits!) schätzen wir das Speichervolumen auf 4 bis 64 MB. Erscheinen soll das Speicherwunder noch dieses Jahr. Sega Deutschland bestätigte einen Teil der Aussagen. Zusätzlich war noch die Rede von einem Video-Konferenz-Set (Internet-Kamera + Micro) sowie einem Spezial-Controller für die kommende Umsetzung von Segas *Virtual On: Oratario Tangram*.

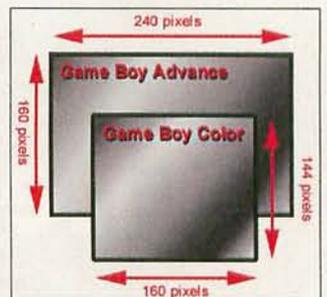
Daddelkasten von Microsoft

Microsoft will mit einer eigenen Konsole (Arbeitstitel X-Box), basierend auf dem nagelneuen, superschnellen GeForce 256 Grafikchip von Nvidia (Leistung im PSX 2 Segment), einem Intel oder AMD-Athlon Hauptprozessor und auf WindowsCE-Basis im Herbst 2000 den Markt aufmischen. Partner seien angeblich die PC-Versandgiganten Dell und Gateway. Kostenpunkt: unter 300\$ US. Link: www.nvidia.com

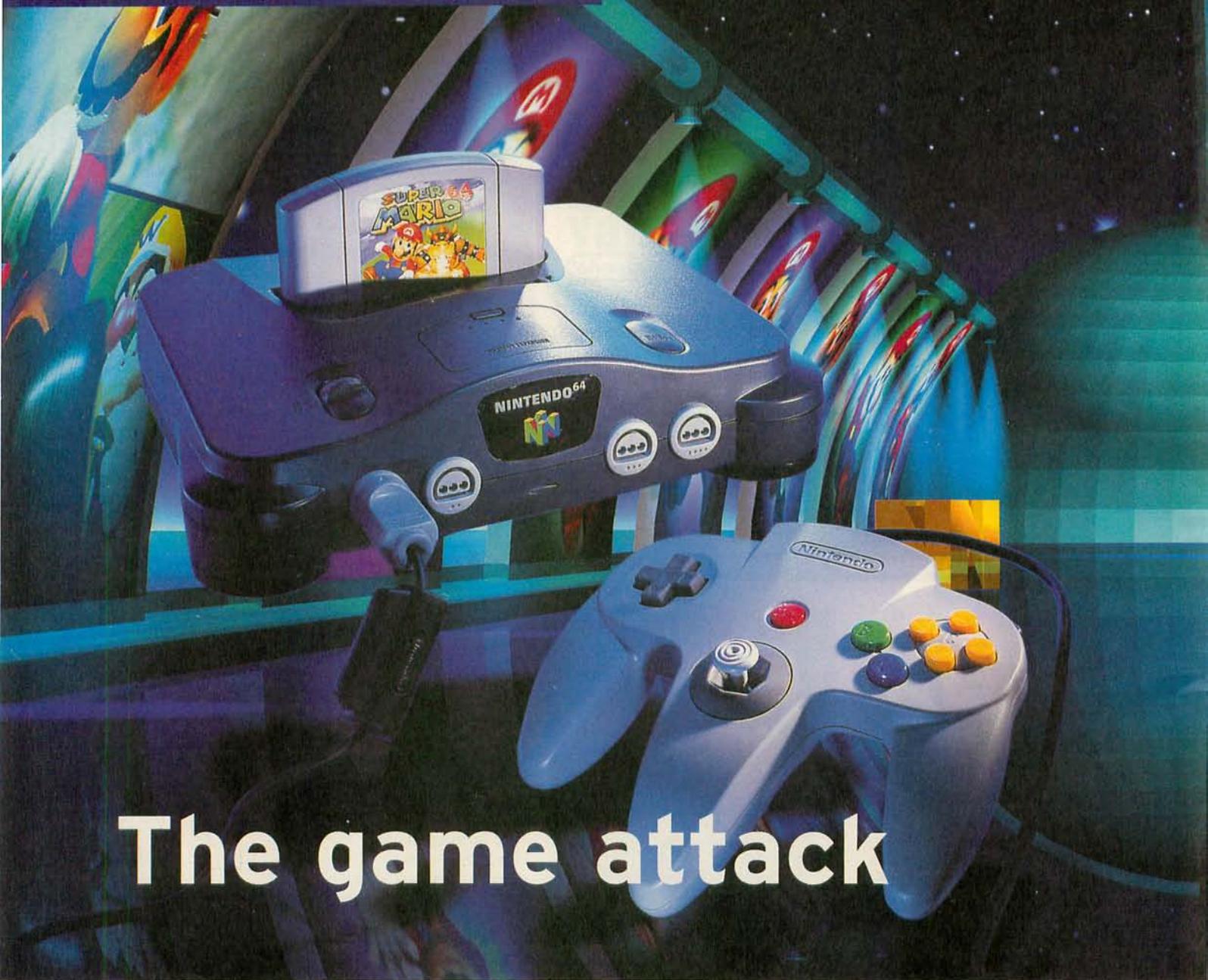
GeFORCE 256™

Hosenmatz, die Vierte! GBC

Es ist offiziell: Nintendo arbeitet nach GB, GB Pocket und GBC an einem neuen Handheld mit dem Namen GameBoy Advance. Eine flotte 32-bit RISC CPU, entwickelt von der englischen Firma Cambridge, die sich bereits im Handy Markt einen Namen gemacht hat, ist das Kernstück des GBC-Nachfolgers. Laut Presseinfo ist das Gerät etwa 8 cm hoch, 13,5 cm breit und 2,5 cm tief – die Umfänge entsprechen also in etwa einem GBC im Querformat (vergleiche Neo Geo Pocket Color!). Mit einer Auflösung von 240 * 160 Pixeln (zum Vergleich: GBC bietet 160 * 144 Pixel) und 65.000 gleichzeitig (!!!) darstellbaren Farben bietet das TFT-Farb-LCD-Display im 16:9 Format ein gestochen scharfes Bild. GameBoy Advance ist wie der PlayStation-Nachfolger abwärtskompatibel, GB- und GBC-Module können also weiterhin genutzt werden, was den Schluß zuläßt, daß fortan (nur!?) Cartridges verwendet werden. Insider spekulieren auf Modulgrößen zwischen 64 und 128 MBit – das N64 läßt grüßen. Wiegen soll der GameBoy Advance ca. 140g. Sich dem Web-Boom anschließend, soll es möglich sein, via Connection zum Handy ins Internet zu gelangen, Spiele runterzuladen, Mails zu checken, Multiplayer-Duelle auszutragen und und und. Auch ist offiziell von einer geplanten Digital-Kamera die Rede – Videochats rücken damit in greifbare Nähe. Nicht bestätigt, aber sehr naheliegend: die Möglichkeit, Dolphin-kompatibel zu sein (immerhin macht das Transfer-Pak bereits jetzt GBC und N64 miteinander kompatibel). Den Strom liefern zwei AA Alkaline-Batterien, welche ein Spielzeit von knapp 20 Std. gewährleisten sollen. Das früher unter dem Namen "Atlantis" gehandelte System soll im August 2000 in Japan erscheinen, zu Weihnachten 2000 dann in Amerika und Europa. Als exklusive Entwicklerfirma konnte man bereits die aus Konami- und Nintendo-Mitgliedern neu gegründete Software-Schmiede Mobile 21 gewinnen. Über Preis, Spiele und dergleichen läßt sich derzeit nur spekulieren.



KARSTADT



The game attack

COMMAND & CONQUER

119.⁹⁵
€ 61.33

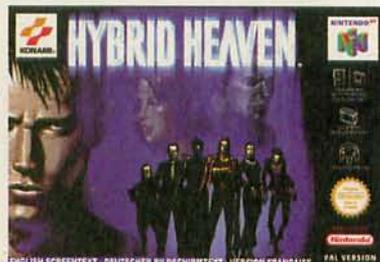


FORSAKEN

39.⁹⁵
€ 20.43



TUROK 2
69.⁹⁵
€ 35.76



HYBRID HEAVEN
119.⁹⁵
€ 61.33



METAL GEAR SOLID
BUNDESLIGA STARS 2000

Je **89.⁹⁵**
€ 45.99



V-RALLY 2
LEGEND OF KARTIA

Je **89.⁹⁵**
€ 45.99



ECTS 1999



Vom 5. bis zum 7. September war es wieder soweit: Die Pforten Europas wichtigster Spielemesse, der Electronic Entertainment Consumer Trade Show (ECTS) öffneten sich für die Fachbesucher und offenbarten trotz Akzeptanz-Schwierigkeiten mancher Hersteller einen Haufen neuer Spiele. Wie lange es den Mega-Event in London noch geben wird, steht in den Sternen - denn langsam graben die deutschen Messen IFA und CeBit Home den Briten das Wasser ab. So hielten es einige Firmen nicht für nötig, in England präsent zu sein. Lieber verballerte man die gesamte PR-Kohle bei den deutschen Messen - schließlich ist good old Germany in Europa der größte Absatzmarkt der Industrie. Doch nun zum Event: Losfliegen, Landen, Losjagen - eine Portion platter Füße, voller Tüten mit Pressematerial, leerer Filme und berausender Partys später waren wir auch schon wieder zu Hause und präsentieren euch nun die kommenden potentiellen Hit-Titel.

Turok Rage Wars

Wie in der letzten Vorschau angekündigt, hier nun die neusten Infos zum neuen Turok-Game. Wer den ganzen Hype und die neuesten Shooter von id Software (*Quake 3*) und Epic Megagames (*Unreal Tournament*) mitverfolgt hat, wird einsehen, warum jeder plötzlich mit erschreckend hoher Tendenz Multiplayer-only Spiele zusammenschustert. *Rage Wars* verhält sich da nicht anders. Das Ziel der Acclaim-Austin-Jungs: Den besten 4-Player-Shooter fürs N64 zu erschaffen. Um diese Aufgabe zu meistern, wurde zum einen ein komplett runderneuetes Waffenarsenal entworfen, zum anderen 15 auf Deathmatches massgeschneiderte Levels designt. Außerdem haben

Waffen jetzt eine Zweitschuss-Funktion. Ein Belohnungssystem soll das Replay-Value steigern, KI-Bots (von der CPU gesteuerte Gegner) treten gegen euch an, wenn gerade mal kein menschlicher Gegenspieler in der Nähe ist. Folglich ist der Single-Player-Modus so gestaltet, dass man sich in einer Missionsstruktur (Battles gegen ein oder mehrere besagter Bots) hocharbeiten muss. Ob sich der Titel irgendwann gegen die 4-Spieler-Schlachten eines *Perfect Dark* behaupten kann, bleibt abzuwarten.



System: Nintendo 64
Name: Turok Rage Wars
Genre: Deathmatch-Shooter
Hersteller: Acclaim

Geplanter Erscheinungstermin:
November '99

Micro Machines 4

Teil Vier der beliebten Mehrspieler-Party-Droge kommt mit einer (krassen) einschneidenden Veränderung: es gibt keine Autos mehr. Statt dessen wählt ihr aus 12 mutierten Comic-Sprintern mit individuellen Fähigkeiten, die dann versuchen, sich auf 32 Strecken gegenseitig (bei physikalisch korrekter Spielumgebung) davonzulaufen. Durch eine Fülle von Power-Ups, viele neue Multiplayer-Varianten und einer neuen Grafik-Engine hat *Micro Machines 4* (noch ein Arbeitstitel) wenig vom Charme der Vorgänger eingebüßt. Und vielleicht lassen sich die liebgewonnenen Wägelchen ja doch noch per Cheat selektieren...



System: PlayStation
Name: Micro Machines 4
Genre: Multiplayer-Rennspiel
Hersteller: Codemasters

Geplanter Erscheinungstermin:
Q2 2000

Colin McRae Rally 2

Es war nur eine Frage der Zeit, bis Codemasters ihre neue Lizenz zum Geld-drucken öffentlich machen würden. *Colin 2*, sieht nicht nur besser aus, sondern spielt sich (leider wieder nur alleine) auch so. Fließend ineinander übergehende Umgebungseffekte (Sonnenuntergänge, usw.), eine noch realistischere Radaufhängung und das alt bewährte Colin-Team um Guy Wilday sollen nun den guten Ruf wahren. Selbst in der vorgeführten 50%-Version war die Steuerung mal wieder tip-top. Einzig und allein die Streckenlänge war noch nicht das Gelbe vom Ei.



System: PlayStation
Name: Colin McRae Rally 2
Genre: Rallye-Rennspiel
Hersteller: Codemasters

Geplanter Erscheinungstermin:
Q2 2000



TOCA World Touring Cars

Von Reporterscharen umringt, war *TOCA WTC* auf dem Messegelände nur als Video zu bemustern. Angespornt von dem Willen, Mitbewerber wie *GT2* um Längen zu toppen, scheint aber alles prima zu laufen: Sechs Strecken sind bereits bestätigt, von Woche zu Woche werden es mehr. Die wichtigsten Wagenfabrikanten sind natürlich wieder mit im Boot, ausserdem dürfen wir auf die Leistungsfähigkeit des sog. "dynamischen Polyгон Deformations-Systems" gespannt sein. Behalten wir im Hinterkopf, dass Teil 1 satte 2,5 Mio. Einheiten absetzte...

System: PlayStation
Name: TOCA World Touring Cars
Genre: Rennsimulation
Hersteller: Codemasters
Geplanter Erscheinungstermin: Q2 2000



Plasma Sword

Nach überraschenden Prügeln wie *Power Stone* oder *Marvel vs. Capcom* bleiben die Capcomler der Sega-Maschine treu. Ihr nächstes Comeback feiern sie mit der Automatenumsetzung von *Plasma Sword*, einem stark Waffen-orientierten 3D-Prügler mit einem 22-köpfigen Charakterlineup. DC-exklusiv wurde ein neuer Trainings-Modus implementiert, welcher genau anzeigt, welche Knöpfe in welcher Reihenfolge gedrückt wurden. Grafisch nicht ganz auf der Höhe eines *Soul Calibur* bürgt der Name Capcom allein schon für höchste Qualität. Hoffentlich werden wie bei *Power Stone* wieder Mini-Spiele geboten.

System: Dreamcast
Name: Plasma Sword
Genre: 3D-Prügelspiel
Hersteller: Virgin
Geplanter Erscheinungstermin: Q4 1999



Planet of the Apes

Unmittelbar neben der Messe, vor neugierigen Blick dennoch gut geschützt, verschanzte sich Fox Interactive in einem Hotel, um unter anderem das Spiel zur Kultfilmreihe Planet der Affen zu demonstrieren. Als Ulysees, einziger Überlebender eines Raumschiffabsturzes findet ihr euch auf dem Planeten der sprechenden Primaten wieder. Dem frühen Material nach zu urteilen, sieht es zur Abwechslung mal ganz so aus, als ob ein Spiel zum Film gewisse Hitqualität in sich birgt.

System: Dreamcast
Name: Planet of the Apes
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Fox Interactive
Geplanter Erscheinungstermin: Q2 2000



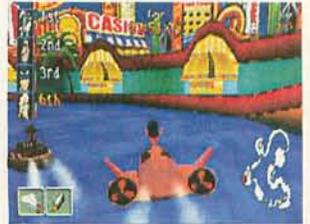
Prince of Persia 3D

Während sich die PC-Version unaufhaltsam der Fertigstellung nähert, atmet die PS-Variante gerade ihre erste virtuelle Luft. Story kurz und knapp: Befreit euch aus einem dreckigen Kerker und stürmt die Festung des Sultans, der euer "Herzblatt" gefangen hält. Die Tage der zweidimensionalen Präzisionsprünge sind (leider?) gezählt. Aus einer übersichtlichen 3rd-Person Ansicht geleitet ihr den Prinzen vorbei an todbringenden Installationen und hartnäckigen Säbelschwingern. Bis ins nächste Millenium müßt ihr euch aber noch mit der sehr guten GB-Version begnügen, dann ist's soweit.



Renegade Racers

Einen nicht ganz so ersten Racer schickt Interplay auf die Multi-Format-Strecke. Im Multiplayer-Party-Play treten bis zu acht Spieler kräftig aufs Gaspedal, um nach dem Startsignal die Freiheiten der sechs komplett befahrbaren 3D-Landschaft zu genießen. Wie in *Micro Machines 4* sorgen ein Dutzend abgedrehter Gestalten (z.B. aus Transylvania oder Jamaica) mit entsprechender Individualbewaffnung für den nötigen Humor. Obligatorische Hindernisse, Marke Tornado, Strudel und dergleichen, machen die Sache erst richtig amüsant.



System: Dreamcast, PS
Name: Renegade Racers
Genre: Fun-Racer
Hersteller: Virgin
Geplanter Erscheinungstermin: Q4 1999

Dragon's Blood

Einen klitzekleinen Hauch *Soul Fighter* verspürten wir beim Betrachten der DC-Version von *Dragon's Blood*, einem mittelalterlichen 3D Handgemenge der soliden Art. Drei Charakterklassen (Krieger, Priesterin und Zauberer) müssen sich einer schier endlosen Gegnerschar erwehren, verbessern dadurch aber ihre Fähigkeiten, erlernen Zaubersprüche und bauen die insgesamt vier Waffentypen immer weiter aus. Die Optik könnte in der von uns angespielten Version noch gehöriges Facelifting gebrauchen - Virgin ist wohl aber schon schwer zugange.

System: Dreamcast
Name: Dragon's Blood
Genre: 3D-Prügelaction
Hersteller: Virgin
Geplanter Erscheinungstermin: Q4 1999



System: PlayStation
Name: Prince of Persia 3D
Genre: 3D-Jump'n Run
Hersteller: Mindscape
Geplanter Erscheinungstermin: 1. Halbjahr 2000

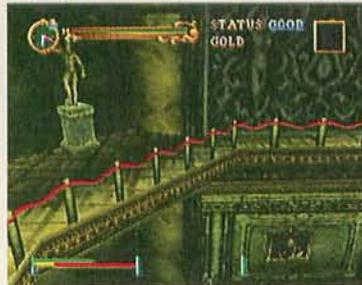




Castlevania 2

Das Rätselraten und Spekulieren hat endlich ein Ende. Teil 2 (an einem Untertitel wird gebastelt) der beliebten Vampir-Killer-Saga ist jedoch geschichtlich gesehen ein Prequel, sprich zeitlich acht Jahre vor Teil 1 angesiedelt. Zwei neue Charaktere, Hi-Res-Grafik, Schubkarren-weise Horrorerlebnisse mit Herzstillstandsgarantie, Bildschirm-füllende Endgegner, atmosphärische Musik – eben alles, was zu einer gelungenen *Castlevania*-Mixtur dazugehört. Hinsichtlich der Spielbarkeit waren wir auch hoch entzückt. Konami does it again!

System:	N 64
Name:	Castlevania 2
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Geplanter Erscheinungstermin: Q1 2000	



Big Bang

Kurz vor Messeschluss erfuhren wir, dass das neueste Projekt der *Plane Crazy*-Macher nun nicht mehr nur ein Fall für PC-ler ist. *Big Bang* ist ein technisch sauberer *Wing Commander*-Verschnitt, mit einer etwas altbackenen Story von immer neuen Weltraumkriegen und so. Dafür sind die Raumkämpfe grafisch vom Feinsten. Dynamisches Echtzeit-Lightning und anderes Fachchinesisch läßt *Big Bang* grandios aussehen, Internet-Support steht auf der Entwicklercheckliste, eine wahrhaftige DC-Version haben wir aber leider bis zu diesem Zeitpunkt nicht in die Finger bekommen. Schade.

System:	Dreamcast
Name:	Big Bang
Genre:	Space-Shooter
Hersteller:	Project Two
Geplanter Erscheinungstermin: Q2 2000	



ISS Pro Evolution

Aus heiterem Himmel wurde Konamis *ISS Pro Evolution* "Game of the Show"! Die Fakten: 70 Teams buhlen um einen Platz am Fußball-Olymp. Wiederholte Spielzüge eurerseits blockt die Künstliche Intelligenz bestens ab. Die Animationen muss man einfach mit eigenen Augen gesehen haben. Als Sahnehäubchen dürfen bis zu vier menschliche Pad-Künstler gleichzeitig antreten. Überragende Replays lassen sich speichern, Savegames aus dem Vorgänger übernehmen. Ach ja, die Trainingsfunktion konnte noch positiv verbessert werden. Holt Euch den Kick im November!

System:	PlayStation
Name:	ISS Pro Evolution
Genre:	Fußballspiel
Hersteller:	Konami
Geplanter Erscheinungstermin: November 1999	



Deep Fighter

In *Deep Fighter*, dem taufrischen Unterwasser-Spektakel der *TrickStyle*-Jungs, läuft alles darauf hinaus, die Konstruktion an einem gigantischen Mutterschiff abzuschließen, welches die eigene Zivilisation dann an einen sicheren Ort, weg von Krieg und Zerstörung, bringen soll. Als U-Boot-Pilot begeben ihr euch auf Abwehreinsätze, Aufklärungs- und Rettungsmissionen. Euch obliegt dabei teils die Kontrolle über mehrere Einheiten, deren geschicktes Zusammenspiel für ein Weiterkommen erforderlich ist. Exakt modellierte Unterwasser-Lebensräume mit phantastischer Grafik konnten auf Anhieb begeistern.

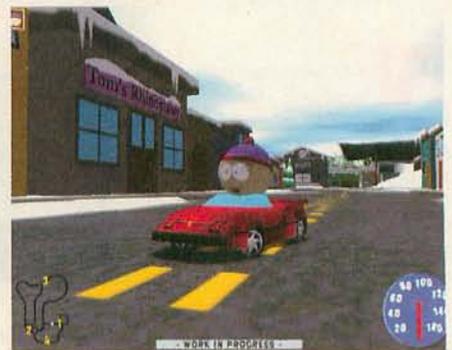
System:	Dreamcast
Name:	Deep Fighter
Genre:	Unterwasser-Action-Adventure
Hersteller:	Ubi Soft
Geplanter Erscheinungstermin: Q1 2000	



South Park Rally

Trotz Space-world sichten wir doch den ein oder anderen N64 Titel. Hierzu zählte *South Park Rally*, ein *Mario Kart* Abklatsch im "South Park Universum". Grandpa macht dabei auf einem düsengetriebenen Rollstuhl die Gegend unsicher, Chef eiert im Holzaufbau-Kombi los, während der gute Cartmann seinen 4x4-SUV anläßt. Als Gadgets, den Gegner unschädlich zu machen, erwarten euch gesalzene Schokobällchen, und weitere Leckeren. Mit "multiplen" Spielern geht's kooperativ oder gegeneinander an den Start. Witziger könnt ihr eigentlich nicht in den Herbst rasseln.

System:	N64, PS
Name:	South Park Rally
Genre:	Fun-Racer
Hersteller:	Acclaim
Geplanter Erscheinungstermin: Dezember 1999	



Furballs

Aclaims neuester Neuzugang kommt von Segas Haus- und Hofentwickler Bizarre Creations. Der Wunsch der Entwickler, einen Shooter mit einem Comic zu verbinden, ging voll auf – sechs Knuddelbiester, die ein bisschen an die Gobbos aus *Croc* erinnern, spielen die Hauptrollen. Roofus, Bungalow, Juliette, Chang, Rico und Tweak müssen desöfteren auch mal ihre grauen Zellen in Gang setzen, um verzwickte Puzzle zu lösen. Hinter vorgehaltener Hand läuft *Furballs* ja bereits als PlayStation 2-Kandidat – offiziell spricht man allerdings von einer Entwicklung für Next-Generation-Konsolen (Plural wohlgermerkt, was Dolphin nicht ausschließt).

System:	Dreamcast
Name:	Furballs
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Acclaim
Geplanter Erscheinungstermin: April 2000	





IMPRESSUM

Chefredakteur: Jan Binsmaier (jb), v.i.S.d.P.

Redaktion: Axel Boumalit (ab), Ralph Karels (rk),
Sönke Siemens (cs) Christian Daxer (cd)

Redaktionsassistentz: Catharina Brieden

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/45 06 84-70, Fax: 089/45 06 84-89
vg@wekanet.de

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 FUTURE VERLAG GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout, DTP & Bildbearbeitung: Journalsatz GmbH

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Josef Bleier

Titel-Artwork: Acclaim

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/45 06 84-45, Fax: 089/45 06 84-50

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1999
verantwortlich für Anzeigen: Stefan Moosleitner

Anzeigenmarketing: Simone Müller (-44),
Ilka Krebs(-45)

Anzeigenverwaltung und Disposition:
Betina Weigl (-48), Fax: (-50)

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice CSJ,
Postfach 14 02 20, 80452 München,
Tel.: 0 89/2 09 59-138, Fax: 0 89/2 09 59-122

Einzelheft: DM 6,50

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 67,20,
EUR 34,36 (inkl. MWSt., Versand und Zustelgebühren)

Jahresabonnement Ausland: DM 91,20,
EUR 46,63 (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: Jahresabonnementspreis: oS 552,-

Schweiz: 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: Brigitte Feigel

Druck: Mohndruck, Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

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 Brigitte Feigel,
Tel.: 089/45 06 84-47, Fax: 089/45 06 84-50

Geschäftsführer: Stefan Moosleitner

Anschrift des Verlages:

Future Verlag GmbH

Rosenheimer Straße 145 h, 81671 München

Telefon 089/45 06 84-0, Telefax 089/45 06 84-89

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt.

Die Druckfarben sind schwermmetallfrei.

© 1999 Future Verlag GmbH



Railroad Tycoon II

System: PlayStation
Name: Railroad Tycoon II
Genre: Strategie
Hersteller: Take 2

Geplanter Erscheinungstermin:
Januar 2000



Mit RT2 findet endlich wieder ein Aufbaustrategiespiel seinen beschwerlichen Weg auf die in diesem Genre stark vernachlässigte PS-Konsole. Bei Railroad Tycoon dreht sich alles ums Bahnhöfe-Errichten, Schienen-Verlegen, Loks-Kaufen – kurzum: Stampft ein Eisenbahn-Imperium aus dem Nichts. 30 Szenarien und 24 Karten geben euch genügend Spielraum dafür. 50 Lokomotiven, sowie 34 Waggons können nach und nach eingesetzt werden. Die Grafik wurde ansprechen auf PS-Niveau heruntergerechnet, die KI müßte der PC-Variante in nichts nachstehen. Schranken hoch und freie Fahrt!

Tombi 2

Trara: Tombi ist wieder da! Im zweiten Teil bekommt er einen todtraurigen Brief von Freund Zippo – Pansy, eine alte Freundin vom ihm -ist verschwunden. Ganz klar, Tombi hinterher – böses Schwein suchen!

Das 2,5D Jump'n Run weiss besonders durch seine Regenbogen-bunte Bonbon-Wir-haben-uns-alles-alle-lieb-Grafik zu gefallen. Das obligatorische Set an neuen Waffen, etc. darf

System: PlayStation
Name: Tombi 2
Genre: Jump'n Run
Hersteller: Whoopee Camp

Geplanter Erscheinungstermin:
Q4 2000

natürlich nicht fehlen. Fragt sich der Geier, warum's erst Ende 2000 kommt – am Sony Stand war's jedenfalls voll spielbar.



Space Debris

Exklusiv für PlayStation werkeln die Grafikurus von Rage momentan an einem Weltraum Epos der Spitzenklasse. Als Captain James Bryant versucht ihr Mutter Erde vor anrückenden Alien-Massen zu bewahren – ohne Erfolg. Doch so schnell gebt ihr nicht auf... Ihr habt Zugriff auf ein halbes Dutzend High-Tech Raumschiffe, um die Aliens in Weltraum-

als auch Planetenoberflächen-Schlachten in Richtung Jupiter zu verabschieden. Aufwendig gemachte FMV-Sequenzen erzählen den Verlauf der Story. Ähnlichkeiten mit Colony Wars sind sicherlich rein zufällig...

System: PlayStation
Name: Space Debris
Genre: Weltraum-Shoot'em Up
Hersteller: SCEE

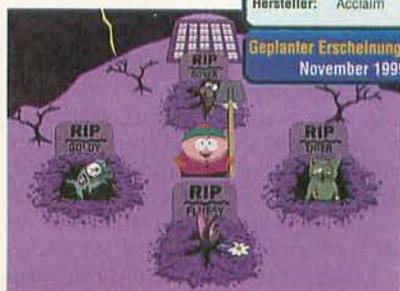
Geplanter Erscheinungstermin:
Januar 2000



Chef's Luv Shack

System: PS, N64
Name: Chef's Luv Shack
Genre: Multiplayer-Partyspiel
Hersteller: Acclaim

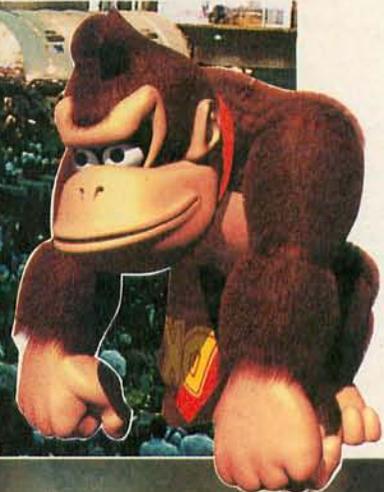
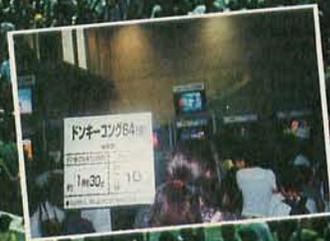
Geplanter Erscheinungstermin:
November 1999



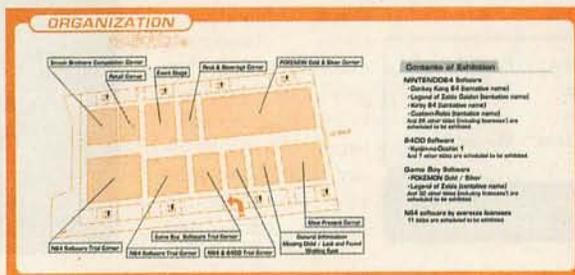
Mario Party für die PlayStation? Gibt's schon! Naja, zumindest wird's entwickelt. Statt Luigi und Co. gehen diesmal Cartmann, Kenny, Kyle und Stan aufeinander los. Das Stichwort zum Spielspaß lautet auch hier: MiniGames, was die CD speichern kann. Die haben dann so Namen wie: "Cartman's Song" oder "Spank the Monkey with Mr. Mackey. In "Beefcake" z.B. flitzt ihr mit Cartmann über den Screen, um Weight Gain 4000 Dosen zu verschlingen, mit denen er beworfen wird. Wieder ein Kult-Game zum Kult-Spiel.



NINTENDO SPACEWORLD '99



Schon seit einigen Jahren hat sich Nintendo von den wichtigsten Spielerevents Japans, den beiden Tokio Game Shows im Frühjahr und Herbst, zurückgezogen und präsentiert sein Lineup nun auf der eigenen Hausmesse Spaceworld (ehemals Shoshinkai). Allen Dolphin- bzw. NGNC-Hungrigen sei gleich gesagt, dass in diesem Punkt eisernes Schweigen auf dem Makuhari-Messegelände 30 Kilometer ausserhalb Tokios herrschte. Die Stars der Show sollten andere werden: Miyamotos neuer *Zelda*-Geniestreich, das **64 DD** (endlich!) mit den ersten Spielen und natürlich die neuesten *Pokémon*-Auswüchse auf dem GameBoy, deren immense Bedeutung folgendes kleine Zahlenspiel verdeutlicht. Während den absoluten N64-Top-Playern *Zelda Gaiden* und *Donkey Kong 64* 15 bzw. 13 Demonstrations-Displays zur Verfügung gestellt wurden, daddelten die Kids an sage und schreibe **336 Monitoren** (ca. 25 Prozent der gesamten



Ausstellungsfläche) mit den neuen **Taschenmonstern**. Apropos Kids: Da es im Gegensatz zur Tokio Game Show keinen reinen Pressetag gab, und das Event ausserdem in zweiseitigen Anzeigen in den einschlägigen Fachmagazinen beworben wurde, war der Andrang entsprechend groß und die Spielzeit extrem rationiert: Zur absoluten Stosszeit hiess es z.B. 90 Minuten warten für fünf Minuten Zocken bei *DK 64* – da ist Standvermögen gefragt! Auch ansonsten verfuhr Nintendo nach dem Motto: "Jeder Yen in die Spiele und so wenig wie möglich in die Werbung/Präsentation" – hübsche Messegirls und

lohnende Competitions Fehlanzeige. Lediglich auf zwei kleinen Showbühnen durften ein paar Dreijährige um ein Rudel Plüschtiere tanzen – man scheint im Mutterland wieder sehr um das **Kiddie-Image** bemüht zu sein, das in den USA und Europa verzweifelt abgelegt werden soll. Diese These wird auch dadurch belegt, dass Rares *Perfect Dark* der einzige gezeigte Titel der N64-Macher war, in dem es etwas gewalttätiger zugeht. Nun aber Vorhang auf für die Highlights der Show – die angegebenen Release-Daten beziehen sich allesamt auf Japan!

Legend of Zelda Gaiden

In Abwesenheit des Big-N-Delphins war das *Zelda*-Sequel klar der Star der Show. Gegenüber dem recht traditionell angehauchten *Ocarina of Time* entführt euch *Gaiden* in eine etwas obskure und mit Fantasy-Flair angehauchte Welt, in der die **Zeit eine entscheidende Rolle** spielen wird. Nachdem eine seltsam maskierte Gestalt Link's treuen Gefährten und reitbahnen Untersatz Epona in eine andere Dimension entführt hat, verfolgt ihn unser Held postwendend und muß feststellen, dass dieser Welt der ultimative Exodus in Form eines auf die Erde stürzenden Mondes droht. Euch bleibt also nicht viel Zeit, um das Unabwendbare noch einmal zu ver-

hindern. Findet zuerst das mysteriöse Skull-Kid, um einen ersten Anhaltspunkt über Mittel und Wege zur Lösung zu erlangen. Helfen werden Link die **verschiedenen Masken**, die diesmal auch kombiniert werden dürfen und ihn à la Jim Carreys "The Mask" in die Haut von anderen Lebewesen/Gegenständen schlüpfen lassen. Mit der Goron-Maske transformiert er sich z.B. in einen Ball und kann an Hochgeschwindig-



keitsrennen à la *F-Zero* teilnehmen, die Zora-Maske verbessert dagegen seine Schwimmfähigkeiten beträchtlich. Neben diesem Rennen waren noch eine Dungeon-Tour mit Dschungel- und Eisszenarien sowie ein Bosskampf mit einem riesigen Ritter in phantastisch metallisch glänzender Rüstung



spielbar. Für solche und andere Effekte wird *Zelda Gaiden* laut Miyamoto-san das Expansion Pak benötigen, um zu laufen. Grafisch machte das Spiel in seiner frühen **50-Prozent-Version** in puncto Effekten (sehr schönes Wasser) einen feinen Eindruck und wirkte bereits etwas edler und vor allem schneller (bei den Rennsequenzen und auch bei zahlenmäßig hohem Feindaufkommen auf dem Screen) als

Ocarina of Time. Leider müssen sich sogar die japanischen Fans noch bis März nächsten Jahres gedulden. Eine europäische bzw. US-Version ist noch nicht einmal angekündigt, bis **Weihnachten 2000** solltet ihr aber mindestens Sitzfleisch beweisen können. Der Vorgänger hat bekanntlich 98 Prozent Spielspaß bei uns abgestaubt und Dirks Flehen nach einer Erweiterung wurde erhört – dies dürfte gegen Ende der N64-Ära noch einmal ein Riesenkoller werden! Schon erstaunlich, dafür, dass Miyamoto für den Vorgänger immerhin vier Jahre gebraucht hat.

System: Nintendo 64
Name: Legend of Zelda Gaiden
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Nintendo
Geplanter Erscheinungstermin: März '00

Erster Eindruck:



Viewpoint 2064

Im Gegensatz zu Nintendo-In-House-Produkten mit bis zu 15 wurde allen kleinen Drittherstellern (vor allem den Nicht-Japanern) maximal zwei Bildschirme zur Demonstration zur Verfügung gestellt. Was wir da unter dem wohlklingenden Namen *Viewpoint 2064* bei Sammy entdeckten, ließ unsere Äuglein funkeln – handelt es sich dabei doch in der Tat um ein **3D-Remake eines der besten Neo-Geo-Shooter aus dem Jahre '92**. Die isometrische Perspektive wurde nun um echte 3D-Stages à la *Starfox* und *Top-Down-Shooter*-Passagen erweitert, die sich munter abwechseln. Außerdem spendierte man dem neuen Byupo-Raumer ein Lenkraketensystem, vergleichbar mit dem in Sonys *Omega Boost*. Geblieben sind das Manövrieren in einer Ebene, die bildschirmgroßen Polygon-Insektenbosse (Riesenspinne, Gottesanbetern etc.) und die zwei Sidekicks, die sich jetzt auch als Schutzschild vor Euch aufbauen lassen. Der höllische Schwierigkeitsgrad des Originals wurde dadurch gesenkt, daß ihr nicht mehr bereits nach einem Treffer abschmiert, sondern über eine Energieleiste und somit einige Nehmerqualitäten verfügt. Das **Gameplay ist nach wie vor genial** – nur etwas neblig wird's bisweilen noch am Horizont. Hoffentlich wird daran bis zum Release im Dezember noch gewerkelt. Für klassische Ballerspielliebhaber ist *Viewpoint 2064* so oder so ein Weihnachts-Geheimtip, zumal es auf dem N64 mit Ausnahme von *Lylat Wars* konkurrenzlos ist.



Erster Eindruck:



System: Nintendo 64
Name: Viewpoint 2064
Genre: 3D-Ballerspiel
Hersteller: Sammy
Geplanter Erscheinungstermin: November '99



WOLFSOFT GmbH
<http://www.wolfsoft.de>

**HARDWARE
 SOFTWARE
 SERVICE
 HARDWARE-TUNING
 REPAIR-SHOP**

© Dreamcast

sichert Euch ein dt. Gerät durch Vorbestellung

Grundgerät dt. (ab14.10.) 489,99
Spiele dt. ab 89,99

Grundgerät jap. 499,99
RGB-Kabel 49,99
Joypadverlängerungen 2m 24,99
S-Video Kabel 69,99
VMS (MemoryCard) 79,99

alle jap. Spiele lieferbar

Sony Playstation

Millenium-Chip* Tuning 79,99
 (Damit läuft alles, auch FF 8, Dino Crisis...)

Gerät+Tuning+RGB-Kabel ab: 333,33 DM
Activator (Importadapter) 69,99

Nintendo 64

N64 incl. RGB-Umbau 369,99
RGB Umbau&Kabel 149,99
 (maximale Bildqualität)
Adapter incl. Actionreplay 74,99
 wir haben auch sehr viele Spiele für alle Systeme lagernd. Einfach nachfragen

VideoGames tierisch gut!

DVD Player Umbau ab 199,99DM
 für Import Filme (z.B. USA)

Action Figuren

Metal Gear Solid 29,99
Resident Evil 29,99
7-Ballerspiel 29,99
 mehrere Sortimente lieferbar

Scart-Umschalter

RGB-taugliche Umschalter für Video Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

4-fach Umschalter 119,99
7-fach Umschalter 239,99

Tuning, Anschlußkabel

Bis zu 100% Verbesserung PSX-RGB+Audio Besser! 39,99
N64 S-VHS+Audio TOP! 39,99
PSX S-Video Kabel 39,99
Sega Saturn 50/60Hz, dt.us.jp 99,99
 andere auf Anfrage!!!

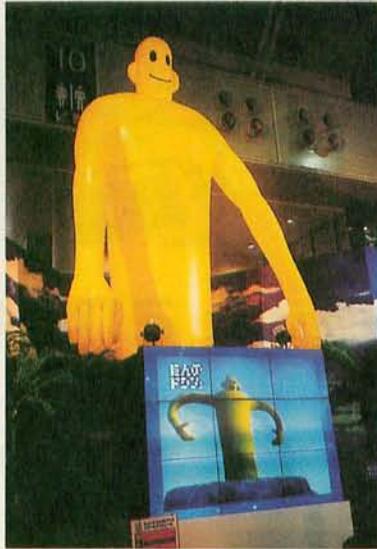
Joypadverlängerungen für alle Systeme * für Importspiele/ Druckfehler und Änderungen vorbehalten

(02622)83517
Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583





64-DD-Laufwerk



Allen Gerüchten und Unkenrufen zum Trotz verschwindet das seit ewigen Zeiten geplante und angekündigte Diskettenlaufwerk fürs N64 nun doch nicht in irgendeiner Schublade, sondern erscheint im **Dezember in Nippon** (und auch nur dort!). Sieht man sich das angekündigte Spiele-Lineup an, versteht man, dass Nintendo sich ziert, die Konsequenz für diese Entscheidung alleine zu übernehmen – stattdessen versteckt man sich hinter einer 50-prozentigen Beteiligung an einer erst vor wenigen Monaten gegründeten Firma namens Landnet, unter deren Namen das 64 DD veröffentlicht wird. Zum Lieferumfang gehören ein Modem (genaue Spezifikationen stehen noch nicht fest), ein Verbindungskabel, ein Expansion Pak sowie das 64 DD selbst. Mit dieser Ausrüstung stürzt man sich als Käufer dann auf eines der acht angekündigten Spiele, von denen eines grausiger ist, als das andere. *Kyoshin the Giant* erinnert frapperend an den DC-Crap-Titel *Godzilla Generations*: Ihr trampelt mit einem unförmigen gelben Riesen in Zeitlupentempo über eine Insel und versucht, durch Verspeisen der Bewohner größer zu werden – faszinierend, nicht? In die selbe Gurken-Kerbe schlagen verschiedene Talent und Paint Studios, in dem ihr eure Visage mit der Capture Cartridge aus einem Video einscannen oder mit der GameBoy Kamera importieren, anschließend bemalen, hanebüchen animieren und zu einem Comic-Strip verarbeiten könnt. Für *Yousuke Ide's Mah-Jongg School* braucht man ebensowenig ein 64 DD wie für *Japan Pro Golf Tour 64* (immerhin mit den zehn offiziellen Kursen der Japan Tour '99). **Lichtblicke** waren dagegen das *F-Zero X Expansion Kit*, mit dem der Freak in Kombination mit dem gleichnamigen Hi-Speed-Modul neue Tracks und Vehikel mittels eines Editors designen kann, sowie das **Strategie-Epos** *Gendai Dai Senryaku: Ultimate War*. Hier dürft ihr eure Army-Gelüste als US-Commander ausleben, der auf Anforderung der japanischen Regierung einen Schlachtplan entwerfen soll, um die Soviets

Anfang der 90er Jahre nach deren Invasion wieder aus Korea zu vertreiben. Nintendo verspricht zwar vollmundig, mittels 64 DD alte Spiele mit neuen Karten und Items aufzupeppen, übers Netz mit anderen zu zocken, Downloads zu veröffentlichen, mit Entwicklern chatten zu können – doch was nützt das alles ohne vernünftige

Spiele? Mit diesem armseligen Start-Lineup sieht die Zukunft des 64 DD alles andere als rosig aus. In den Release-Listen versteckt sich zwar noch ein neunes Spiel – *Legend of Zelda DD* – bezüglich dem jedoch sogar das 64-DD-Team in einem Gespräch mit uns zweifelte, ob Meister Miyamoto seinen guten Ruf für eine **potentielle Flop-Hardware** riskieren wird. Wenn das 64 DD schon derart verspätet noch kommt, dann hätte es mindestens zwei echte Kracher gebraucht. Vielleicht hätte man sich besser auf Dolphin/NGNC konzentriert – ein herber Verlust für Europa/USA ist das 64 DD sicher nicht.

Pokemon Gold/Silver

Während bei uns im Oktober endlich die rote und blaue Version von *Pokémon* auf den Markt kommen (in Japan bereits '96), vergnügen sich die Nipponesen schon seit längerem zusätzlich mit der grünen und Pikachu-Version und bald auch mit der Gold/Silver-Edition mit vielen weiteren neuen Pocket Monstern und anderen Errungenschaften aus dem Pocket-Labor: Ein neuer Pokédex wurde kreiert, männliche und weibliche Pokémon produzieren jetzt Eier (Cool - Aufklärung per Game-Boy, hehe) und Pokégear verhilft der ganzen Trainiererei zu einem Echtzeitrahmen. Ähh, ihr versteht nur Bahnhof? Dann solltet ihr diesem Phänomen einmal unverbindlich mit der Zeichentrickserie auf den Zahn fühlen – ab September jeden Wochentag um 14.30 auf RTL2.



Erster Eindruck:

COLOR COLOR COLOR COLOR COLOR

System: GameBoy Color
 Name: Pokemon Gold/Silver
 Genre: Monsterzucht
 Hersteller: Nintendo

Geplanter Erscheinungstermin:
 November '99

**Don't stop running.
Don't stop shooting.
Don't start thinking.**



www.millennium-soldier.com



- Explosiver 3D-Shooter
- Gnadenlose Grafik- und Explosionseffekte
- 2-Player-Teamwork-Modus
- Gigantisches Waffenarsenal
- Knallharte Bonuslevels

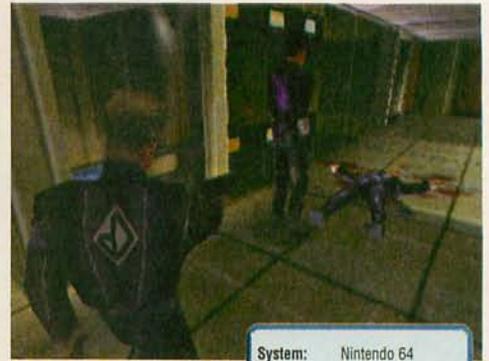


MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE



Perfekt Dark

Rares Shooter-Sequel sieht mit jedem Messe-Auftritt besser aus. In der Spaceworld-Version waren drei Missionen spielbar – u.a. musste man Special-Forces-Agentin Joanna Dark über das Dach in die Forschungsbereiche der Datadyne Corporation eindringen lassen. Äußerst **beeindruckend** war dabei die **Schnelligkeit der 3D-Engine**. Ihr könnt Euch in Sekundenbruchteilen um die eigene Achse drehen, das Gelände scannen oder die Lage ober und unter Euch abchecken. Wunderschöne Spiegeleffekte z.B. auf Eurer metallisch glänzenden MG und futuristische Stage-Decors laden zur Ego-Pirsch ein. Lediglich die hochgelobte Feind-KI wollte sich noch nicht zeigen – sämtliche Wachmänner und Agenten waren eigentlich nur Kanonenfutter. Vielleicht



wird's ja später schwerer oder noch implementiert. Auch witzig: Mit der GameBoy-Kamera geschossene Photos werden sich auf Joanna übertragen lassen – zumindest in Japan. Hebt Euch auf jeden Fall etwas von den weihnächtlichen Geldgeschenken der Oma für diesen Top-Titel Anfang nächsten Jahres auf!

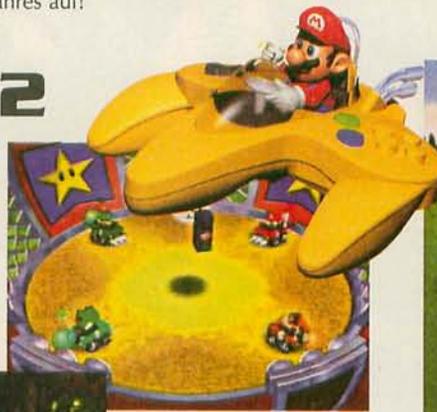
Erster Eindruck:



System:	Nintendo 64
Name:	Perfekt Dark
Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Rare
Geplanter Erscheinungstermin: Februar '00	

Mario Party 2

Freunde ulkigen Mehrspieler-Spases werden in diesem Sequel wieder voll auf ihre Kosten kommen: Mario, Luigi, Yoshi, Donkey Kong und Wario sind zurück – diesmal ist der alte Bösewicht Bowser im Mario Land eingefallen und fordert die Freunde heraus. Insgesamt **64 einfallsreiche Mini-Games**, die den Gameplay-Koeffizienten des Vorgängers noch toppen sollen, werden den Weg ins Modul finden. Gerüchte sagen, dass auch Fiesling Bowser selbst spielbar sein wird – lassen wir uns überraschen.



Erster Eindruck:



System:	Nintendo 64
Name:	Mario Party 2
Genre:	Spiel-Sammlung
Hersteller:	Hudson Soft/ Nintendo
Geplanter Erscheinungstermin: Dezember '99	

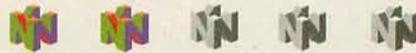
Super Mario RPG 2

Basiernd auf dem einstigen Super-Nintendo-Hit, der leider nie hierzulande veröffentlicht wurde, legt Nintendo auf dem N64 jetzt eine Schippe bzw. Dimension nach – doch halt, ist *Super Mario RPG 2* überhaupt 3D? Ja und nein, denn der Latzhosenklempner und seine alten Feinde Goomba und Koopa Troopa sind so platt wie eine Schnecke, nachdem eine Walze drübergefahren ist – ein Grafikstil vergleichbar mit *Um Jammal Lammy*. Natürlich geht's auch wieder darum, die Prinzessin zu retten, doch der Weg dorthin ist mit

zahlreichen Puzzles, Kampfsequenzen und Comic-Strip/Puppenshow-Stoyteilen gepflastert. Mario kann sich zudem der wertvollen Eigenschaften seiner Verbündeten bedienen und eigene Ausrüstungsgegenstände kreieren. Das Ganze mutet nicht zuletzt wegen der Optik **doch etwas kindisch** an – warten wir's ab.



Erster Eindruck:



Geplanter Erscheinungstermin: Dezember '99	
--	--



System:	Nintendo 64
Name:	Super Mario RPG 2
Genre:	RPG
Hersteller:	HAL/ Nintendo
Geplanter Erscheinungstermin: Januar '00	

Kirby's Dreamland 64

Dieser ehemalige 64DD-Titel wird nun doch noch – wenn auch verdammt spät – im Frühjahr nächsten Jahres fürs N64 rauskommen. Natürlich wird der rosa Ballon mit Ohren Kirby seine einzigartigen Eigenschaften (**Absorbieren von Feinden** inklusive deren Gestalt und Fähigkeiten) beibehalten und neue, wie Gegner aufheben und in Special Moves verwandeln, hinzugewinnen. Jetzt dürfen auch die verschiedenen Tricks kombiniert werden – Erfindungsgabe ist gefragt. Grafisch bleibt trotz einer leichten 3D-

Perspektive alles beim alten Jump'n'Run-Prinzip – jetzt sozusagen in 2,5D und in quietschbunter Vorschulalter-Optik. Gerettet will natürlich auch jemand werden (diesmal eine Fee) dessen Aufenthaltsort ihr durch verstreute Kristalle auf die Spur kommt.

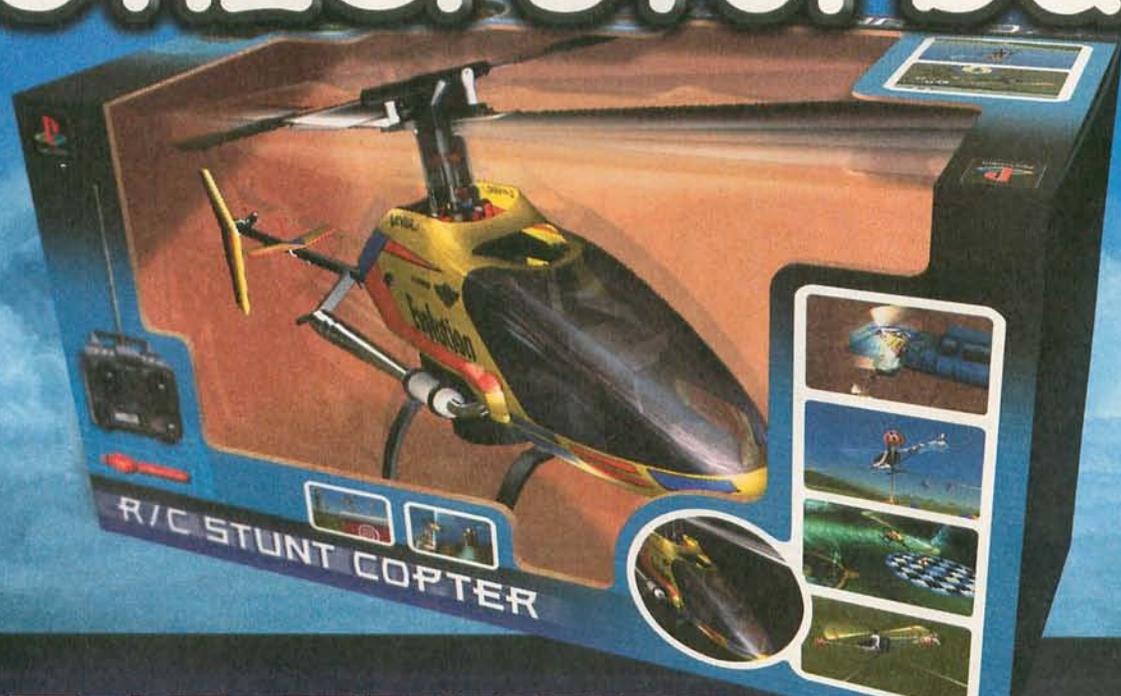


Erster Eindruck:



System:	Nintendo 64
Name:	Kirby's Dreamland
Genre:	Jump'n'Run
Hersteller:	Nintendo
Geplanter Erscheinungstermin: März '00	

Unzerstörbar!



www.shrc.cc

R/C STUNT COPTER



Übernimm die Kontrolle über einen ferngesteuerten Hubschrauber. Dank analoger Steuerung kannst Du das Modell absolut präzise durch die Lüfte lenken. Aufgaben wie Flüge durch verzwickte Szenarien oder das Ausführen von komplexen Flugfiguren erfordern ein hohes Maß an Geschicklichkeit. R/C Stunt Copter ist das virtuelle Spielzeug für die Playstation und macht riesigen Spaß.

R/C STUNT COPTER-TOUR

Komm zur R/C Stunt Copter-Tour und gewinne einen echten ferngesteuerten Helikopter von Graupner (Modell: Ergo 50) mit allem Zubehör im Werte von DM 4500.-

24. + 25. SEPTEMBER: Hamburg Kaufhof Mönckebergstraße 3 • Dortmund Karstadt Westenhellweg 30-36 • Bremen Kaufhof Galeria Papenstraße 5 • Frankfurt/Main Saturn Berger Straße 125-129 • Berlin Pro Markt Kurfürsten Damm 206 • Nürnberg Saturn Vordere Ledergasse 30 • München Karstadt Neuhauser Straße 18 01. + 02. OKTOBER: Hamburg Brinkmann Spitaler Straße 10 • Neuss Saturn Bresslauer Straße 2 • Essen Media Markt Gladenbeker Str. 413 • Frankfurt/Main Kaufhof Zell 116-126 • Berlin Saturn Alexanderplatz 8 • Bad Dürkheim Media Markt Schwenningerstr. 38 • Ludwigshafen Media Markt Hedwig-Laudien-Ring 08. + 09. OKTOBER: Hamburg Media Markt Friedrich-Ebert-Damm 110-112 • Köln Saturn Hohe Straße 41-53 • Leipzig Zur 48 Wachsmuthstraße 10 • Aschaffenburg Media Markt Mainaschaffer Straße 115 • Berlin-Hohenschönhausen Media Markt Prerower Platz 1 • Stuttgart Media Markt Heilbronnerstraße 393-397



Saltek
Der PX 2500-Analog-Controller zum gleiten, fliegen und schweben



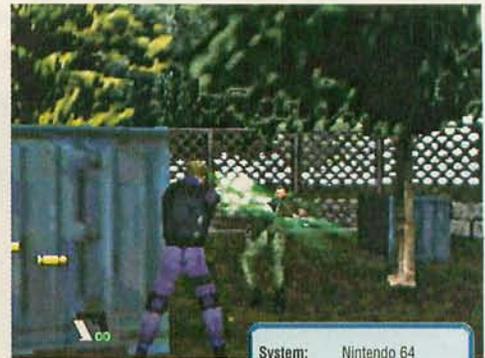
R/C STUNT COPTER © 1999 Shiny Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. R/C Stunt Copter und das Shiny Logo sind Warenzeichen von Shiny Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Distribution durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Entertainment Ltd. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation und das PlayStation Logo sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Copyrights und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.





Winback

Kurz vor dem Release steht bereits dieser interessante **Mix zwischen Metal Gear Solid und Syphon Filter** (steht derzeit in den japanischen Top Ten und verkauft sich für ein westliches Spiel damit sensationell gut!). Die ersten Missionen sahen schon sehr vielversprechend aus: Ihr steuert einen Army-Typen durch eine feindliche Basis, versteckt Euch hinter diversen Kisten, Lastern etc., wobei die Kamera wie in *MGS* so in Augenhöhe ausgerichtet ist, dass sowohl ihr als auch die Feinde zu sehen sind, was das Hervorspringen und gezielte Feuern deutlich vereinfacht. An den Animationen sollte noch etwas gearbeitet werden, dann bekommen auch N64-Fans endlich ihre adäquate Spionage-Action.



System: Nintendo 64
 Name: Winback
 Genre: 3D-Action
 Hersteller: Koei

Geplanter Erscheinungstermin:
 September '99

Erster Eindruck:



Legend of Zelda: Fruit of the mysterious Tree - Tale of Power

Obwohl auf dem kleinen GB Color spielend, könnte diese *Zelda*-Story umfangsmässig die grösste von allen werden – ist sie doch als Trilogie angelehnt! Diesmal hat Bösewicht Ganon Prinzessin Zelda und die Power-Triforce entführt und zu allem Übel noch das Königreich Hyrule in eine andere Dimension versetzt. Doch Link hat diesmal **mächtige Verbündete** wie das Känguruh Rikki, in dessen Bauch er reist, Maple, die Hexenschülerin und die Gabe, die Jahreszeiten zu verschieben, um die zahlreichen kniffligen Puzzles zu lösen.

Durch programmier-technische Kunstgriffe wird es möglich sein, in jedem der drei Teile (Tale of Power, Wisdom und Courage) zu beginnen, dessen Ende bestimmte Auswirkungen auf die nächste Episode hat. Das klingt doch mal nach fesselndem Taschenfutter – ab Dezember in Japan!



System: GameBoy Color
 Name: Legend of Zelda: Fruit of the mysterious Tree
 Genre: Action Adventure
 Hersteller: Nintendo

Geplanter Erscheinungstermin:
 Dezember '99

Erster Eindruck:



Excitebike 64

Über ein Jahrzehnt nach dem legendären NES-Hit mit Track-Editor kommt dieser Motocross-Racer nun auf dem N64 zurück. Auch diesmal könnt ihr wieder eure eigenen Schlammkurse zusammenstellen, Gegner mit einem gekonnten Dreh des Hinterrads abwerfen und bei den zahlreichen Sprüngen eure Landeküste zeigen, die den Biker-Schützling nur durch filigranes Handling nicht abwerfen – Vierspielermodus inklusive.



System: Nintendo 64
 Name: Excitebike 64
 Genre: Motocross-Rennspiel
 Hersteller: Leftfield/Nintendo

Geplanter Erscheinungstermin:
 Februar '00



Erster Eindruck:



Donkey Kong 64

Neben *Zelda* war *DK 64* eines der absoluten Highlights der Messe, so dass man gerne eineinhalb Stunden ansteht, um Hand an eines der extra für die Messe designten Mini-Games zu legen: Nach einer rasanten Lohrenfahrt mit Diddy Kong, einem Bossfight gegen einen fliegenden Lava-Teufel, oder einem Panzerhörnchen mit Raketenwerfer, einer 3D-Variante des kultigen Fässer-Katapults aus den 16-Bit-DKs, einigen Treffern mit der Banana-Gun, einer Lianen-Sprungpassage mit Donkey Kong will man das Pad gar nicht mehr loslassen. Wenn dann im Dezember auch noch die neuen Tiny, Lanky und Chunky Kong dazukommen – gibt

eigentlich fünf Spiele in einem! Achtung: *DK 64* wird als erstes N64-Spiel nicht ohne Expansion Pak laufen. Nintendo bietet deshalb auch in Deutschland zum Release des Spiels ein **spezielles Set** bestehend aus Konsole, Expansion Pak und Spiel für DM 299,- an. Ob die im Oktober in Japan startende DK-TV-Serie allerdings den Weg zu uns findet, steht noch in den Sternen.



System: Nintendo 64
 Name: Donkey Kong 64
 Genre: Jump'n Run
 Hersteller: Rare

Geplanter Erscheinungstermin:
 Dezember '99

Erster Eindruck:





Zum Abschluß und zwecks der Vollständigkeit noch ein tabellarischer Überblick über alle gezeigten N64- und 64DD-Titel sowie die wichtigsten GameBoy-Neuheiten, von denen viele schon aufgrund des konfuseu Namens nur absoluten Freaks etwas sagen dürften. Auf Titel, die bereits hierzulande erschienen sind (wie z.B. *Acclaims Extreme G 2*) verzichten wir aus Platzgründen.



System	Titel	Genre	Hersteller	Release
N64	Legend of Zelda 2	Action-Adventure	Nintendo	März '00
N64	Super Mario RPG 2	RPG	Intelligent Systems/Nintendo	Januar '00
N64	Kirby's Dreamland 64	Jump'n'Run	Hal/Nintendo	März '00
N64	Donkey Kong 64	Jump'n'Run	Rare	Dezember '99
N64	Perfect Dark	Ego-Shooter	Rare	Februar '00
N64	Jet Force Gemini	Action-Shooter	Rare	Oktober '99
N64	Earthbound 3 (Mother 3)	RPG	Hal/Nintendo	Mai '00
N64	Shigesato Itoi's No. 1 Bass Fishing	Angel-Sim	Hal/Nintendo	April '00
N64	Excitebike 64	Motocross	Nintendo	Februar '00
N64	Slick Radick/Mini Racers	Micro-Machines-Clone	Nintendo	Oktober '99
N64	Mario Party 2	Gesellschaftsspiel	Hudson/Nintendo	Dezember '99
N64	Custom Robo	RPG/Sim	Noise/Nintendo	November '99
N64	Virtual Pro Wrestling	Wrestling	Asmik	
N64	Bakuretsu Muteki Bangaio	2D-Ballerspiel	ESP/Treasure	Winter '99
N64	Winback	Action	Koei	September '99
N64	On & Off Racing	Rennspiel	Imagineer	TBA
N64	Top Gear Hyperbike	Rennspiel	Kotobuki System	Winter '99
N64	Daikatana	Ego-Shooter	Kotobuki System	Winter '99
N64	Viewpoint 2064	3D-Ballerspiel	Sammy	November '99
N64	Beast Wars Metal 64	Action	Takara	TBA
N64	64 Wars	Strategie	Hudson	TBA
N64	Baku Bomberman 2	Bomben-Jump'n'Run	Hudson	Winter '99
N64	Super Robot Taisen Battle 64	Mechspiel	Banpresto	TBA
N64	64 Hanafuda	Kartenspiel	Altron	TBA
N64	Destruction Derby 64	Rennspiel	Looking Glass/THQ	Winter '99
N64	Road Rash 64	Rennspiel	THQ	Winter '99
N64	Army Men: Sarge's Heroes	Action	3DO	Winter '99
N64	Fire Emblem 64	Intelligent System	RPG	TBA
N64	Conker's Quest	Jump'n'Run	Rare	TBA
N64	Rayman 2	Jump'n'Run	Ubi Soft	Winter '00
N64	World League Soccer	Fußball	THQ	Winter '00
N64	Gauntlet Legends	Action	Midway	Winter '00
N64	Indiziert	Zombie-Action	Capcom	Ende '99
64 DD	SimCity 64	Simulation		TBA
64 DD	Mario Artist - Talent Studio	Editor	Nintendo	TBA
64 DD	Mario Artist - Paint Studio	Editor	Nintendo	TBA
64 DD	Mario Artist - Polygon Studio	Editor	Nintendo	TBA
64 DD	F-Zero X Expansion Kit	Rennspiel	Nintendo	Dezember '99
64 DD	Japan Professional Golf Tour 64	Golf	Seta/Nintendo	TBA
64 DD	Ultimate War	Strategie	Seta/Nintendo	TBA
64 DD	Legend of Zelda DD	Action-Adventure	Nintendo	TBA
64 DD	Doshin the Giant	Spaziergeh-Spiel	Param	TBA
GB Color	Legend of Zelda: Fruit of the Mysterious Tree	Action-Adventure	Nintendo	Dezember '99
GB Color	Pokémon Gold/Silver	Monsterzucht	Nintendo	November '99
GB Color	Star Wars Ep. 1 Racer	Rennspiel	Lucas Arts	TBA
GB Color	Pokémon Picross	Puzzle	Nintendo	TBA
GB Color	Donkey Kong Land 2	Jump'n'Run	Nintendo	TBA
GB Color	R-Type Dx	Shooter	Epoch	Winter '99
GB Color	Ganbare Goemon 2	Jump'n'Run	Konami	Winter '99
GB Color	Beatmania GB 2	DJ-Sim	Konami	Winter '99
GB Color	Daffy Duck	Jump'n'Run	Sun	Winter '99
GB Color	Speedy Gonzales	Jump'n'Run	Sun	Winter '99
GB Color	Cluster	Puzzle	Spike	November '99

ARJAY GAMES

24 Stunden rund um die Uhr: www.arjay-games.de

Stunt Copter Gewinnspiel: Tragen Sie sich einfach in unseren Newsletter. Verteilen ein. Es lohnt sich!

- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Sega Dreamcast
- Game Boy Color
- NEO GEO Pocket
- DVD Video
- Merchandise

Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 - 19:00 Uhr
Samstag
10:00 - 14:00 Uhr
Fax: 0221-4607179

Sony Playstation	Sega Dreamcast	Nintendo 64
Grundgerät Dual Shock 249,90	Grundgerät pal ab 23.9. 499,00	Command & Conquer 129,95
Grundgerät inkl. Umbau-Kit 299,00	RGB-Kabel 69,95	Fit World Grand Prix 2 99,95
Fantasee Lenkrad 189,95	Joypadverlängerung 24,95	Hybrid Heaven 129,95
Fantasee Lenkrad Rally 139,95	Joypad 59,95	Jet Force Gemini 129,95
Croc 2 89,95	Memory Card vmu 59,95	Mario Golf 99,95
Dino Crisis 139,95	Rumble Pack 59,95	Shadowman 129,95
Disc World Noir 89,95	Sega Rally 2 109,95	Starcraft 129,95
Driver 99,95	Sonic Adventures 89,95	Star Wars: Racer 129,95
Fatal Fury inkl. Armaturen 3D 139,95	Virtua Fighter 3 t.b. 89,95	Zero Hour 139,95
Final Fantasy VIII 99,95	Grundgerät us ab 9.9. vorbestellen!	
G-Police 2 99,95	Armada 129,95	Game Boy Color
Grandia 129,95	Ecco the Dolphin 129,95	Grundgerät versch. Farben 149,00
Gran Turismo 2 99,95	Frame Grde 129,95	1942 69,95
Indiana Jones 139,95	Marvel vs Capcom 129,95	Ghosts 'n Goblins 69,95
Jade Cocoon 139,95	Metropolis 129,95	Pokémon Red & Blue Edition je 69,95
Legend of Legaia 129,95	Power Stone 129,95	Street Fighter Zero 3 69,95
Lemans 24 99,95	Ready 2 Rumble 129,95	NEO GEO Pocket
Lunar Silverstar complete 159,95	Grundgerät inkl. SpannW+RGB 579,00	Grundgerät us versch. Farben 199,95
Messiah 99,95	Air Force Delta 139,95	Fatal Fury 1st Contact us 99,95
Omikron: The Nomad Soul 99,95	Black Matrix 139,95	Shadowman 99,95
R/C Stunt Copter 79,95	Buggy Heat 139,95	Samurai Shodown 2 us 99,95
Shadowman 99,95	Carrier 139,95	
ShaoLin 129,95	Climax Landers 139,95	Digital Video Disk
Silent Hill 99,95	Code Veronica 139,95	Celebrity 74,95
Soul of the Samurai 99,95	D2 139,95	Sonic the Hedgehog 69,95
Soul Reaver 99,95	Espionagents 139,95	The Corruptor 69,95
Star Wars: Episode 1 129,95	Maiken X 139,95	The Matrix 69,95
Sulkoden 2 99,95	Marionette Handler 139,95	The Mod Squad 69,95
Tony Hawk's Pro Skater 129,95	Seaman: Forbidden Pet 149,95	The Mummy 79,95
WipeOut 99,95	Sherm Wipe Oktober 139,95	Titanic 79,95
Wu-Tang: Shaolin Style 99,95	Soul Calibur 139,95	
WWF Attitude 99,95	Zombie Revenge 139,95	



0221-1607111

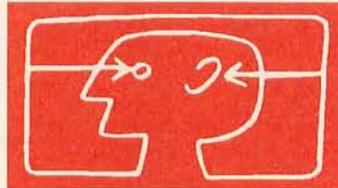
Versandkostenfrei Bestellen*

ACHTUNG: Bei jeder Bestellung liegt eine kleine Überraschung bei! Solange der Vorrat reicht.

*Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,-. Darunter berechnen wir DM 5,- Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Gewicht). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Ware berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir übernehmen keine Haftung für Inkompatibilität, Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgelieferten ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Preise in DM. Alle Logos, Screenshots und verwendete Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt.

Internationale Funkausstellung 1999

Internationale
Funkausstellung 1999



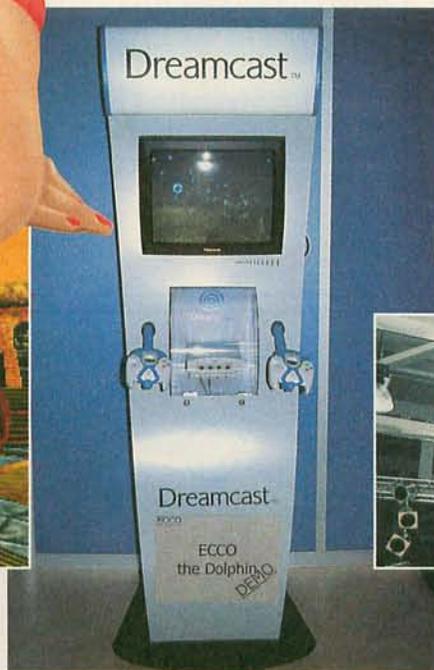
Your world of
consumer electronics

Berlin, 28. August -
5. September

Welchen Stellenwert die interaktive Unterhaltungsindustrie heutzutage eingenommen hat, beweist einmal mehr die IFA in Berlin. Neben viel zu genialen Plasmatron-Fernsehern, federleichten MP3-Playern, ZDF-Sommergarten-Shows und immer billigeren Internetprovidern ging vor allem in Halle 3.1 und 4.1 die Gaming-Post ab. Wir waren live am Ort des Geschehens.



Nintendo plant, *Donkey Kong* im Dezember im Bundle mit Expansion Pak und Konsole zu verkaufen.



Edelweiß: Diese DC-Terminals müssten in Kürze deutschlandweit an 1500 Outlets zu finden sein.



Flying High: Am Dreamcast Stand lief im Zwei-Stunden-Takt eine Halfpipe-Show mit Stars der Extremsport-Szene.



besucher) featurt einen DC-Spot, eine Kooperation mit VIVA ist in vollem Gange, Bands wie z.B. Drop Zone stehen auf der Sponsoring-Liste, und wenn das Schicksal es so will, wird Sega laut General Manager Thomas Zeitner entweder einen Tag vor Launch sonst leider erst Anfang 2000 bekanntgeben, welcher **Deutsche Bundesligist** von "Dreamcast" gesponsort wird. Fest steht: Es kommt wieder Bewegung in den verkeilten Markt!
Doch die Konkurrenz ist wacher den je. Sony gab in einer gemeinsamen Pressekonferenz mit den Branchenriesen Infogrames und E.A. bekannt, bis Ende des Jahres allein 30 mio. DM aufzuwenden, um kommende Highlights wie

Noch bevor die IFA '99 am 28. August um 10:00 Uhr ihre Tore öffnete, machte eine Hiobsbotschaft die Runde: Der Europa-Launch des Dreamcast verschiebt sich um drei (lange) Wochen. Segas 128-Bit-Flagschiff geht also erst am 14. Oktober 1999 über die Ladentische. Grund: Probleme mit dem Internetzugang. Mehr dazu erfährt ihr im Senechat. Während der offiziellen Pressekonferenz wurde diese Peinlichkeit geschickt im Nebensatz erwähnt und darauf nicht weiter eingegangen. Zu aller Ärger war sämtliches Pressematerial bereits gedruckt, einzig und allein durch einen lose beigelegten Zettel informierte man über die Terminverschiebung. Um so zuversichtlicher verlief dafür der Rest der Präsentation. Deutschlandpremiere feierten z.B. **die ersten zwei Werbefilme**, die der schmunzelnden Menge bei dröhnenden Boxen auf einem Monsterdisplay vorgeführt wurden. Wett-Haarschneiden und Kieselsteinweitwurf (auf eine Boje) sind die Themen, untermalt von hitverdächtig Robbie Williams Musik, das Online-Konzept mit dem Slogan "up

to six billion players" stark betonend. Kurz darauf flimmerten rasant zusammengeschnittene InGame-Sequenzen der Launch-Titel übers Display – den krönenden Abschluss machte jedoch ein über dreiminütiges Trailervideo zu *Shenmue*, welches am 23.10. in Japan das Licht der Adventure-Welt erblicken soll. Nachdem sich die euphorische Stimmung gelegt hatte, dann die quälenden Fragen der Fachpresse. Die Antworten: **Online-Gaming erst ab 2000!** Preissenkung in naher Zukunft nicht angedacht! Bis Weihnachten erwartet man sich dennoch sechsstellige Verkaufszahlen mit einer "2" beginnend. In Anbetracht der anrollenden (hochwertigen) Softwareflut und der mehr als zufriedenstellenden Zahl von 300.000 Vorbestellungen allein in den USA ist dieses Vorhaben marketingtechnisch durchaus zu schaffen (sofern genug Hardware lieferbar). Zurück zur Werbung: das Verleihvideo "Rush Hour" mit Jackie Chan (3 mio. Kino-



GT2 usw., sowie die PlayStation an sich zu promoten. Außerdem wurde verlautbart, dass Sony ein offizieller Sponsor der Fußball EM 2000 in Belgien sein wird – Durchschnitts-Zuschauerzahlen pro Match: 225 Millionen.

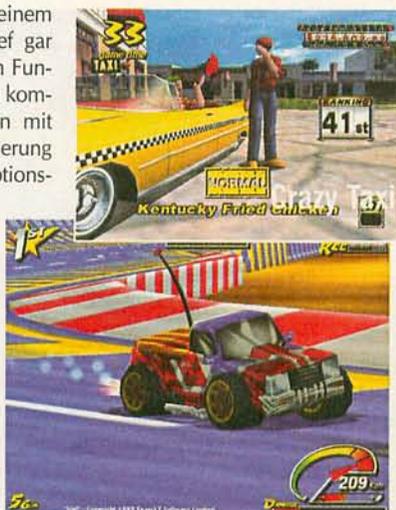
Nintendo hingegen setzt auf das Zuggpferd *Pokémon* und die magischen vier Buchstaben: RARE. *Donkey Kong 64* und *Jetforce Gemini* waren beide voll spielbar am Stand zu begutachten, derweil das *Perfect Dark* E3-Demo immerhin fürs Fachpublikum nochmal seine Muskeln spielen ließ. Bevor wir's vergessen: Big-Ns schwarzer Toaster kostet im Basic-Set ab sofort übrigens nur noch 199,- Flocken. Alle drei Big-Player waren zudem bemüht, Berlin etwas spaciger zu gestalten, und so geisterten ein Dreamcast-, zwei PlayStation-Busse, eine PS-Straßenbahn und eine *Pokémon*-Armada durch die Hauptstadt. Da die IFA doch eine stark publikumsorientierte Messe ist, hielt sich die Zahl der wirklichen Neuheiten in Grenzen. Statt nun alte Kamellen aufzuwärmen, betrachten wir kurz das (PAL-)Line-Up und beleuchten Highlights etwas genauer.

Auf einem 1.100 qm umfassenden Stand gewährte Sega der Öffentlichkeit an über 70 Konsolen erstmals einen Einblick ins 128 Bit-Universum. *Ecco the Dolphin* und *Metropolis Street Racer* erfreuten das Zocker-Herz leider nur als selbstlaufende Demos, auf einem Display rechts daneben lief gar *Crazy Taxi* (als Video). Vom Fun-Racer *Buggy Heat* war eine komplett eingedeutschte Version mit scheinbar verbesserter Steuerung auszumachen, auch der Optionspunkt Internet zierte (noch?!) das Hauptmenü. Die Publikumsliebblinge waren jedoch eindeutig *Sega Rally 2*, *Sonic Adventure*, *Soul Calibur* und *SEGA Bass Fishing*. Ebenfalls spielbar: Segas lang ladendes, noch recht blaßes *World Wide Soccer 2000*, *Worms Armageddon* von Team 17, bei welchem wir wohl auf Online-Schlachten verzichten müssen, *Vigilante 2nd Offence* (vielsprech-

chend, mal abgesehen von der bislang schwachen KI) und *Red Dog* (E3 Multiplayer-Version). Ubi Softs in der letzten Ausgabe vorgestellten Racer rotierten gleichfalls unterm GD-Deckel, wobei *Suzuki Alstare* weiterhin mit sehr unschönem Grafikaufbau im 2-Player-Mode zu kämpfen hatte. *Soul Fighter*, welches jetzt über Mindscape vertrieben wird, wirkte (diesmal mit allen Charakteren anwählbar) durchschlagend und machte (den Kids) mindestens genauso viel Spaß. Über unsere Live-Surf-Erfahrungen mit einem der ersten DC-Modems berichten wir in den News. Spaßige *Lämmermann von VIVA* moderierte täglich gewinnträchtige Bühnenshows, die durch Skate-, Rollerblade- und Bikeeinlagen Stimmung machten. Der Getränkeanschub der allabendlichen DC-Standparty konnte leider nicht gewährleistet werden. Am Stand von Konami (seit kurzem Deutschland-Vertrieb von Midway- & Activision-Titeln), und überhaupt auf fast allen auf dem Messegelände verteilten DC-Konsolen lief konstant ein Spiel: *Ready 2 Rumble Boxing* (Test in Kürze!). Im Kämmerlein staunten wir über fast fertige Versionen von *Mortal Kombat Gold* und *Hydro Thunder*. Infogrames stellte eine frühe Version des Mech-Shooters *Slave Zero* zur Schau, Hasbro und einige Entwickler von Team 17 demonstrierten den *Re-Volt*-Verschnitt *Stunt GP* – mit ferngesteuerten (aufrüstbaren) Flitzern müsst ihr ordentlich durch die Lüfte wirbeln, um Punkte für weitere Upgrades zu sammeln. Eigentlich wollten wir euch an dieser Stelle schließlich noch Fotos neuer DC-Thrid-Party-Peripherie vorstellen, von der SEGA aber leider überhaupt nicht begeistert war... Aussteller wie z.B. Interact hatten demnach (auch für Leute vom Fach) nichts Handfestes zu zeigen.



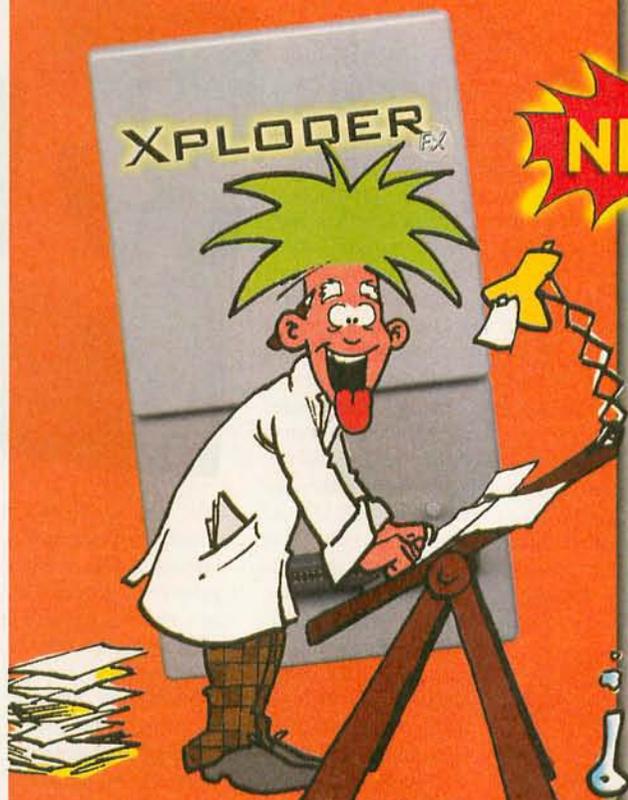
Dreamcast.



Stunt GP (Team 17) dürfte keine Probleme haben, Re-Volt den Rang abzulaufen.

Genialität kennt keine Grenzen!

NEU!



PSX XPLODER FX

- die ultimative Cheat-Cartridge
- On-Screen-Cheatfinder
- Movieplayer (mit Vorschau)
- Updatefähig
- Cheatfile mit über 2000 Codes

**Stets aktuelle
Codedatenbank
im Internet!**

DM 99.95*

XPLODER N64

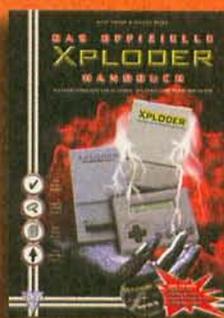
- über 200 Codes vorab gespeichert
- PC-Link - Updatefähig

DM 119.95*

PSX XPLODER Pro

- mit zusätzlichem X-Assist zur Suche neuer Codes

DM 149.95*



Das offizielle XPLODER Buch

- inkl. Expansion-CD
- 160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche und X-Link-Software
- riesige Cheatdatenbank mit XPLODER Codes

DM 29.95*

*empf. VK

Alle genannten Marken und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers.



Internet: <http://www.blaze.de>
e-mail: service@blaze.de

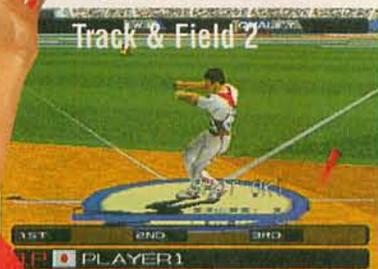


Lassen wir die Zahlen sprechen. Bis August 1999 verkaufte Sony hierzulande insgesamt 3,2 mio. PS-Konsolen, 7,5 mio. Zubehörprodukte und 16,5 mio. Spiele-CDs. Marktanteil: über 70% – man kann zufrieden sein. Die prophezeite Preissenkung (inoffiziell auf den 13.10. verschoben?) ist – allen Gerüchten zum Trotz – nicht eingetreten. An potentiellen Topsellern mangelte es "Bigger-S" dafür wahrlich nicht: *Crash Team Racing*, ein komplett deutsches *Final Fantasy VIII*, *Formel 1 '99*, *Gran Turismo 2*, *Spyro 2* (very genial!) und, erstmals gezeigt, **Fußball Live!** Facts: 235 Mannschaften, insgesamt 5000 Spieler, 20 verschiedene Meisterschaften, Flaggen-, Gesicht-, Trikot- usw. Editor, per Motion-Capturing eingefangene Animationen, die Möglichkeit, Highlights auf MC zu archivieren, 8-Spieler-Multiplayer und ein Kommentar von Reinhold Beckmann – erscheinen soll's schon am 13.10. Nächstes großes Announcement: der Relaunch der Webseite www.playstation.de, Ubi Soft (www.ubisoft.de) und Nintendo (www.nintendo.de) starteten pünktlich zur IFA eben-



Oben: Sonys Real-Rallye-Car-Simulator. Links: "Software-Schmuddel-Star" Lula und der PS-Emulator Bleem! sind jetzt ein Team – beide werden von CDV vermarktet.

falls eigene, komplett runderneuerte Web-Angebote. Doch zurück zu Sony, die sich nicht lumpen ließen und einen echten, pneumatisch gefederten Toyota Carisma am Stand aufstellten, in dem schlammige *Colin McRae Time-Attack-Duelle* vom Publikum ausgefochten wurden (siehe Foto oben). Abgesehen davon gab's von der 32-Bit Front wenig richtig Spektakuläres zu berichten. Die Ausnahme machte Konamis *International Track & Field 2* – mit vielen neuen Disziplinen wie z.B. Kanufahren, Radrennen oder Gewichtheben konnte der Titel vor allem im Multiplayer berauschen – spart wie bei *Mario Party* schon mal für neue Pads! Hasbro zeigte u.a. *Action Man* und die Remakes der alten Atari-Schinken (*Pong*, *Glover*, usw.).



Ich glaub' ich bin im Fernsehen: *Track & Field 2* kommt für GameBoy und PlayStation – die Animationsphasen der Athleten in der 32-Bit-Auflage wirkten wirklich spektakulär.



Spyro 2



Pong



Fussball Live



Neben System-Sellern wie *DK64* und *JFG* war Kemco mit *Hyperbike*, *Top Gear Rally 2* und *Daikatana* am Stand vertreten. Letzteren muss man bedauerlicherweise noch einige Kinderkrankheiten bescheinigen – *Daikatana* mit nahezu leblosen Gegnern und ruckeliger Grafik, bei *TGR2* schleuderte die Kamera etwas ungezügelt umher. Gleich am Terminal daneben: die deutsche Version von *Carmageddon 64* – Passanten aller Art wurden weise durch grün blutende Dinosaurier ausgetauscht. Vorsichtshalber blieben die Module unbeschriftet. In all dem Gewühl sichtigten wir dann auch die ein oder andere Neuerscheinung: *Ridge Racer 64* z.B. – im Hauptmenü gar mit dem deutschen Untertitel "IFA-Demo". Der Vier-Spieler Splitscreen, flüssige, nebelfreie Grafik und psychedelische Motion-Blur Replays machten Lust auf mehr. Kaum abwarten können wir zudem den Release von *Gauntlet Legends* – Multiplayer à la Carte in Hi-Res erwartet euch bereits im November. E.A. zeigte *Box Champions 2000* – Konami konterte mit der N64 Version von *Ready 2 Rumble*. Infos zu *South Park Rally* und *ODT 64* findet ihr im ECTS-Bericht. Und dass sich die Kids dem Charme der *Pokémon* nicht entziehen konnte, braucht wohl nicht mehr erwähnt zu werden. Schwer beeindruckt hat uns letztendlich das überwältigende GameBoy Line-Up der nächsten Monate – mehr dazu in der Pocket Corner.



Donkey Kong, hier mit Affendame Tiny Kong, werdet ihr bald auch in Nintendos Prügelspiel *Super Smash Bros.* antreffen.



Gauntlet Legends

MISSION: IMPOSSIBLE™

MISSION: IMPOSSIBLE



empfangsmodus

URL: www.missionimpossible-game.com



hier die infos für ihre mission, ethan:

code: i-m-p-o-s-s-i-b-l-e

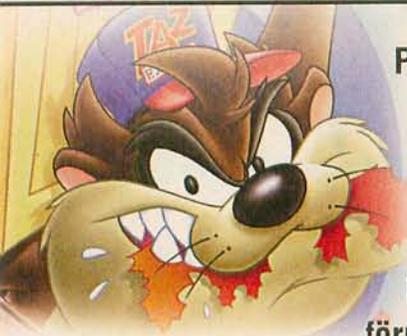
- >> packende 3D-action <<
 - >> spektakuläre simulationen <<
 - >> herausfordernde rätsel <<
 - >> 20 spannende levels <<
 - >> superintelligente gegner <<
 - >> special-tools <<
 - >> tödliche waffen <<
 - >> absolute gefahr <<
 - >> PlayStation - september 1999 <<
- phelps ende



**EXPECT THE IMPOSSIBLE
ON PLAYSTATION**



PlayStation and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 MISSION: IMPOSSIBLE™ TM & © 1999 PLAYSTATION™ PICTURES. All rights reserved. INFOGRADES ENTERTAINMENT introduced new. Mission impossible game design and software 1999. © 1999 INFOGRADES ENTERTAINMENT



Philosophierten wir letzte Ausgabe noch über leistungsfähigere GameBoy-Hardware, stehen auch schon die Fakten vor der Tür. Das Gerät soll Dolphin-kompatibel sein, einen 32-Bit Prozessor haben und außerdem über Internet-Fähigkeiten verfügen. Mehr dazu erfahrt ihr in den News dieser Ausgabe. Die Zahl der Reviews fällt dieses Mal spärlich aus, dafür werden wir in den nächsten Monaten von Highlights förmlich erschlagen. Was Spaceworld, IFA, und ECTS an coolen Games hervorbrachten, lest ihr jetzt!

MISSION: IMPOSSIBLE

neben dem eigentlichen Spiel Daten von

Eine nicht unmögliche Mission war es für Infogrames, die unmögliche Mission auf den GBC zu portieren – unmöglicher Satz, was? *MI* jedenfalls wird eins der ersten Games sein, welches die GBC-Infrarot-Schnittstelle unterstützt. So können

Agent zu Agent ganz geheim und kabellos ausgetauscht werden, ferner soll's gar möglich sein, den GBC als Fernbedienung für die private Flimmerkiste zu verwenden. Super-kultig, meinen wir! Erscheint im November.



INFOGRAMMES

Abgesehen von *Worms Armageddon*, *Mr. Nutz* und den Sportspielen *Supreme Snowboarding* sowie *Ronaldo V-Football* wollen die fleißigen Pocket-Freaks von Infogra-

mes im November noch das Action-Adventure *Der Tasmanische Teufel* veröffentlichen. Allein oder im Multiplayer schmatzt ihr euch durch "diabolisch" abgefahrene Labyrinth. 114 Teams, 71 Nationalmannschaften und 43 europäische Clubs, 6 Spielmodi, Taktikdesigner und Namenseditor – *Ronaldo V-Football* könnte zum Hatrick werden.



Bei SA von Ubi Soft schwingt ihr euch in der Rolle berühmter Pistenrowdies (z.B. Stephane Chambon) auf insgesamt vier lizenzierte Edelbikes (GSX-R750, usw.), um auf 16

Tracks bei unterschiedlichen Wetterbedingungen (Regen, Nebel) ordentlich Gas zu geben. Habt ihr auch die letzte versteckte Strecke gefunden, geht's via Link-Kabel erneut auf die Piste. Spätestens im November werden wir sehen, ob auch Musik, Sound und die KI halten, was die Presseinfo verspricht.



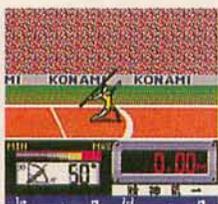
Weitere GameBoy Titel aus der Ubi Soft Pipeline, die noch dieses Jahr erscheinen sollen: *Total Soccer*, das vor Einstellungsmöglichkeiten nur so überquillt, das vege-

tarische *Tonic Trouble* (50 "3D-Charaktere", 11 Welten), und – Trommelwirbel: *Rayman*. Richtig gelesen – wie ihr seht, ist dies kein Gerücht (war sogar auf der IFA als Weltpremiere zu spielen) und wir können euch versichern, dass besonders die Grafik so manche Mitbewerber locker aussticht. Tolles Line-Up, Ubi Soft!



Für GB und GBC will Konami im November den Kulthit *IT&F* ausliefern. Durch den neuen Karrieremodus arbeitet ihr euch in einem Zeitraum von 2 (GB-)Jahren vom schlaffen Highschool-Schüler zum durchtrainierten Zehnkämpfer hoch. Weitsprung, 110-Meter Hürden, Hammer-

Diskus- und Speerwerfen, sowie 1500-Meter-Lauf – mobile Leichtathleten werden sich wohlfühlen. Und wer es im Sportunterricht eher locker angeht, misst sich dafür im 2-Player mit Kumepls um so verbissener.



Konami in Kürze (Nov.) Vol. 1 einer genialen *GB Collection*. *Probotector* (YES!) *Castlevania Adventure*, *Spirit of F1* und *Nemesis* werden nicht nur, wie in der jap. Version, durch die GB-Hardware an sich eingefärbt, sondern

wurden komplett neu koloriert! In den Startlöchern stehen außerdem *Tarzan*, *Paperboy*, *Crazy Bikers*, *Asteroids*, *Stranded Kids*, *Marble Madness* und *Space Invaders*. Macht euch auf einen äußerst heißen Pocket-Herbst gefasst.



Papyrus (Preview)

Hüpft und rennt mit Fischer Papyrus (Held der gleichnamigen Comic- und TV-Serie) durch 18 märchenhafte Level, befreit Prinzessin Theti und schon ist auch sie als Charakter anwählbar. Meisterhafte Animationen und leuchtende Farben, von denen wir uns auf der ECTS schon



ANTZ (Infogrammes)

Nach *A Bug's Life* ist nun mit *Antz* die zweite Cartoon-Ameise fällig. Ebenso wie beim äußerst erfolgreichen Vorgänger präsentiert sich das Game als gut durchdachtes Jump'n-Run. Neben den klassischen Aktionen wie Springen, Ducken und Laufen verlangt euch das Game durch immer neue Herausforderungen einiges ab. Sowohl Grafik als auch Steuerung können in diesem solide gemachten Game überzeugen und



mal ein Bild machen konnten – zudem warten über 50 Kreaturen des sandigen Ägyptens auf eine Auseinandersetzung mit euch. Findet ihr den im Spiel versteckten "Ubi Key", kann durch diesen via Infrarotsignal in einem anderen Ubi Soft Game ein neues, ansonsten nicht zugängliches Level freigeschaltet werden.

machen die Krab-ler-Hatz somit sehr empfehlenswert. Einzig die etwas spärlich verteilten Rücksetzpunkte lassen stellenweise einen gewissen Frust aufkommen. Hüpf-

Spieler, schaut's euch genauer an!

GBC✓	GB✓	SGB
Schwierigkeit:	3-7	
Speicherung:	Passwort	
Linkoption	nein	
Grafik:	★★★★☆	
Sound:	★★★☆☆	
Spielspaß:	★★★★☆	

Chase H.Q. (G.I.M.)

Chase H.Q. dürfte den Älteren unter euch mit Sicherheit noch ein Begriff sein. Ende der 80ziger Jahre war der von Taito vertriebene Arcade-Automat der Hit in den Spielhallen. Nun, fast eine Dekade später, ist die rasanten Gansterjagd auch auf dem Game-Boy verfügbar. Aus einem Pool von fünf verschiedenen Undercover-Cops gilt es ein Team zusammenzustellen, und gegen immer fiesere Straßentrabanten vorzugehen. Dabei steht euch neben der obligatorischen Bordkanone auch das unsanfte Abdrängen der Kontrahenten zur Verfügung. Leider haben sowohl der Zahn der Zeit als auch die trotz allem eingeschränkten Hardware-Fähigkeiten des GBC dem

erhofften Arcade-Revival für die Hosentasche einen Riegel vorgeschoben. Angefangen bei gerade noch tolerierbaren Grafikfehlern enttäuscht das Game durch einen schwer nachvollziehbaren "Strategieteil" und eine doch sehr befremdliche Steuerung. Gerade der Strategie-Part wirkt sehr aufgesetzt und wertet das Game-Play in keinster Weise auf..

GBC✓	GB✓	SGB✓
Schwierigkeit:	2-5	
Speicherung:	Passwort	
Linkoption:	ja	
Grafik:	★★★★☆	
Sound:	★★★★☆	
Spielspaß:	★★★★☆	

GAMEBOY-CHARTS	1 (1)	Super Mario Bros. Deluxe	Nintendo
	2 (5)	Hugo 2 1/2	Infogrammes
	3 (2)	Tabaluga	Infogrammes
	4 (4)	Conker's Pocket Tales	Nintendo
	5 (8)	Die Schlümpfe 3 – Im Alptraumland	Infogrammes
	6 (9)	Tetris Deluxe	Nintendo
	7 (3)	Asterix & Obelix	Infogrammes
	8 (6)	Lucky Luke	Infogrammes
	9 (7)	The Legend of Zelda - Lin's Awakening	Nintendo
	10 (neu)	Bugs Bunny Crazy Castle	Nintendo

Kleiner Auszug aus unserem Programm.

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad - original farbige	65,00
Passport Adapter	80,00
Gamebuster Deluxe	95,90
Expansion Pack	75,00
All Star Tennis '99	125/100,00
Real Bout Tekken 3	80,00
Ape Escape	100,00
Bloody War II	100,00
Brave Fencer	130,00
Breath of Fire III	100,00
Castlevania 3D	125,00
C.E.C. Gegenschlag	100,00
Civilization II	100,00
Command & Conquer	120,00
Crash Bandicoot 3	100,00
Croc 2	100,00
Dynamit 3	100,00
Time Crisis	50,00
Driver	100,00
Evilzone	100,00
Final Fantasy VIII	50,00
F1 World Grand Prix II	85,00
F1 Racing Simulation 2	120/85,00
FIFA Soccer '99	120/85,00
Demoman 2	140,00
G-Police 2	100,00
Grandstream Saga	100,00
Grandtheft + London	100,00
GT	50,00
Legacy of Cain - Soul Reaver	105,00
Le Mans 2000	100,00
Lunar, The Silver Star	170,00
Mario Party	100,00
Metal Gear Solid	100,00
Metal Gear 5, Premium Pack	110,00
Metal Gear 5, Loungebuch	35,00
Need for Speed III	100,00
Omega Boost	100,00
Parasite Eve	120,00
Point Blank 2	100,00
Prince Naseem Boxing	100,00
Racing Legends	140,00
Rainbow Six	100,00
Rayman 2	125/100,00
Ridge Racer 4	100,00
Rival School II	140,00
R-Type Delta	100,00
Saga Frontier	110,00
Shadow Madness	140,00
Shadow Marx	120,00

DVD VIDEO DVD Player, Pioneer 419, Multiscreen 1.100,00

R Bug's Life 80,00
Faculty 80,00
Enemy of the State 80,00
Rush Hour 80,00
Roméo 80,00
Star Trek Insurrection 80,00
X-Files 80,00
You've got e-Mail 80,00

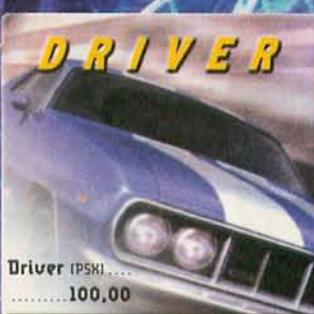
Dreamcast

Sega Dreamcast 510,00
 incl. Spannungswandler 90,00
Game Gun 50,00
RGB-Mabel 60,00
Memory Card UM3 45,00
Magazin+Demo-CD 90,00
Revo Dancing 140,00
Air Force Delta 140,00
Blue Stinger 140,00
Buggy Heat 140,00
Cart - Speed Racing 140,00
Cool Boarder 140,00
Die Hard Arcade 2 140,00
Elemental Gimmick Gear 140,00
Expandable 140,00
Get Bays + Angel 190,00
Incoming 140,00
Stunt Team Wrestling 140,00
Gundam Side Story 140,00
July 140,00
King of Fighters Dreammatch '99 140,00
Nature vs. Capcom 100,00
Monaco Grand Prix 100,00
New Japan Wrestling 4 140,00
Power Stone 140,00
Puyo Puyo 90,00
Psychic Force 2012 90,00
Red Line Racer 140,00
Sega Rally 2 140,00
Space Griffon 140,00
Sonic Adventure 95,00
Soul Calibur 140,00
Street Fighter Zero 3 140,00
Tekken 4 90,00
Tokyo Highway Battle 140,00
Ultima Fighter 3 95,00

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!



Driver (PSM) 100,00

Shadow Gate (IBM)	120,00
Silent Hill (PSM)	100,00
Soulblade Platinum (PSM)	50,00
Speed Freaks (PSM)	100,00
Star Ocean (PSM)	140,00
Star Wars: Rogue Squadron (IBM)	120,00
Star Wars: Die dunkle Bedrohung (PSM)	105,00
Star Wars: Episode 1 Racer (IBM/PSM)	125/105,00
Syphon Filter (PSM)	100,00
Tekken 3 (PSM)	100,00
Tomb Raider 3 (PSM)	100,00
Tomb Raider II Platinum (PSM)	50,00
Toca Touring Car Tell 2 (PSM)	100,00
Triple Play 2000 (PSM)	100,00
Turok 2 (IBM)	125/100,00
UEFA Champions League '98/99 (PSM)	100,00
U-Rally 2 (PSM)	100,00
Warzone 2100 (PSM)	100,00
WWF Attitude (IBM/PSM)	115/100,00
Xenogears (PSM)	130,00
X-Game-Pro Boarders (PSM)	100,00
X-Ploder Pro 2.0 (PSM)	125,00
Zelda (IBM)	115,00

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

Mir akzeptieren alle Kreditkarten

Besuchen Sie unsere Web-Site www.orderintime.com

Spiele • Cheats • Lösungen

Telefon 0711-222910-30750

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

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

Großhandel: Telefon 0711-222910-10-222910-20 nur für Händler

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

Jet Force Gemini

Um euch unverfälschte Infos aus erster Hand über den ersten der drei anstehenden Rare-Knaller fürs N64 liefern zu können, haben wir Nintendo Presseraum auf der IFA einen ganzen Tag in Beschlag genommen und Insektenvertilger gespielt, bis die Wummen geraucht haben.



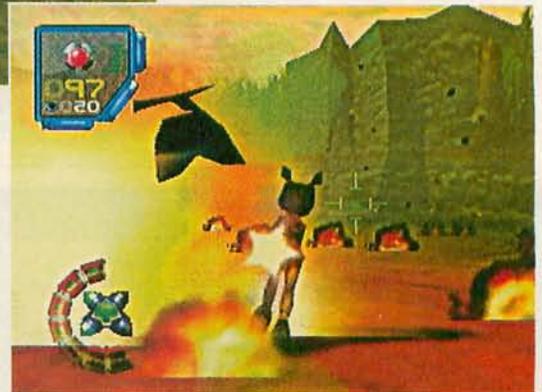
Dass ihr in diesem Comic-Space-Shooter mit einer Prise Star Wars hier und einem Löffelchen "Starship Troopers" da aus den drei Charakteren Juno, Vela und Hund Lupus wählen dürft, um dem Insektenoberbefehlshaber Mizar die Galaxis-Eroberungssuppe zu versalzen, haben wir euch ja bereits in einer früheren VG erzählt. So ganz stimmt das aber nicht, denn zu Beginn seid ihr nur mit Juno unterwegs und müsst eure Kumpane, die sich auf anderen Missionen dummerweise gefangennehmen ließen, erst freischießen. Erzählt wird die Story dabei vor und zwischen den Levels mittels **einer Stunde FMV-Sequenzen**, die von der Game-Engine generiert wurden. Erst wenn das Trio nach einigen laserhaltigen Auseinandersetzungen wieder vereint ist, könnt ihr das volle Potential der Gruppe ausloten: Juno ist z.B. resistent gegen Feuer, Vela eine Meisterschwimmerin und Lupus olympiareifer Kandidat im Weitsprung. Los geht's aber wie gesagt mit Juno und seinem mickrigen Pistölchen, das nach jeweils fünf Schuss bereits überhitzt und erst ein paar Sekunden Nachlade- und Beruhigungszeit braucht.



Trotz genialer Spiegeleffekte wie hier auf dem Boden, müsst ihr über weite Strecken mit der Anti-Aliasing-N64-Optik leben.

In the Line of Fire: Nicht nur kleine Ameisen-Soldaten und Bienen warten!

Sämtliche Knarren bieten ein furioses Effektespektakel mit Bug-Schleimspritzern.



Insekten-Sniper

Die ersten ameisenhaften Wächter und Scharfschützen auf hochgelegenen Baumwipfeln des Dschungelplaneten erledigt ihr damit aber noch im Handumdrehen – **rollende Köpfe und glitschige Körperflüssigkeit** an Blattwerk und Steinen inklusive. Wie bei *Syphon Filter* könnt ihr entweder auf kurze Distanz mit Auto-Zielerfassung den Abzug betätigen oder snipermäßig manuell das Zielkreuz über den Chitin-Panzer der Bugs lenken, was natürlich weniger Munition kostet. Außerdem beherrschen unsere Helden noch Side-steps (mit gleichzeitigem Feuerr!), beherzte Sprünge mit Festklammern an Vorsprüngen, kriechendes Fortbewegen und seitliches Rollen. Gegen eine ganze Armada an bössartigen Libellen hilft aber auch das beste Strafing nichts mehr, da ihr einem permanenten Feuer aus Dutzenden Mündungsrohren ausgesetzt seid. In diesem Fall sind andere Taktiken gefragt. Knarrentechnisch lässt euch Rare auch nicht auf dem Trockenen sitzen: Machinegun, Granaten und Raketenwerfer, allesamt mit schönen **Rauch- und Schweißeffekten** untermalt, findet Ihr als nächstes – später



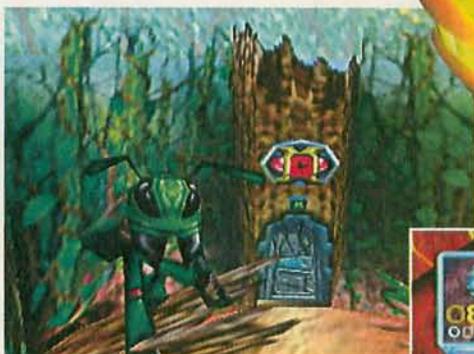
Nur mit der Kameraperspektive hat JFG noch leichte Probleme: Ein schneller 180-Grad-Turn wäre sehr wünschenswert.

kommen dann noch Wurfsterne, Minen, Laser und vieles mehr dazu. Aufpassen solltet ihr bei all der Feuerkraft aber, dass keine der geknechteten, putzigen und knuffigen Zivilisten zu Schaden kommen. Je mehr ihr davon rettet und je mehr Items eingesammelt werden, desto reichhaltiger darf u.a. bei den fliegenden Händlern Munition eingekauft werden. Vom Spielkonzept her sind die Welten von *Jet Force Gemini* in einzelne Abschnitte/Räume unterteilt, die durch Panzertüren miteinander verbunden sind. Öffnen lassen die sich nur entweder durch die komplette Vernichtung der anwesenden Feindbatterie oder durch geschickten Einsatz eures Grips, der z.B. schon gleich zu Beginn gefragt ist: Schüsse mit der Pistole lassen zwei Dioden am Schalter neben dem Portal aufleuchten, doch selbige weigert sich trotzdem vehement, euch durchzulassen. Des Rätsels Lösung liegt darin, dass zunächst die MG gefunden werden muss, deren Feuerkraft ausreicht, um alle vier Dioden rechtzeitig anzuschalten, bevor die ersten wieder ausgehen.

Optisch macht dieser Herbst-Knaller neben den Waffeneffekten auch einiges her – wenn auch der durch Anti Aliasing und Mip Mapping hervorgerufene, typisch verwaschene N64-Grafikstil trotz 256 MBit ROM-Speicher nicht über Bord geworfen werden konnte. Wir haben uns an malerischen Wasserfällen vorbeigekämpft, den nebligen Sümpfen (O.K. – hier ist es gewollt) getrotzt und uns bis in die wolkenverhangene Hochgebirgsfestung gekämpft. Das muntere Draufhalten auf allerlei herumwuselnde Käfer, Ameisen, Libellen und andere Insekten macht dabei stets Lust auf mehr. Etwas mehr in den Griff bekommen sollte man bei Rare jedoch noch die Kameraeinstellung. Schnelle 180-Grad-Quickturns sind damit bis jetzt noch genauso wenig möglich wie eine manuelle Justierung der Perspektive.



Wir landen gerade am nächsten Einsatzort – Knarre schultern und los geht's!



Erst wenn alle Feinde in einem Areal besiegt sind, öffnet sich (hoffentlich!) der Ausgang.

Leichte Kameraprobleme

Wenn ihr also nach einigen schnellen Kraxel- und Sprungpassagen aus dem Bildschirm herausblickt, bleibt nur ein Druck auf den Shoulder-Button für die **Sniper-Perspektive**, um die Kamera wieder kurz hinter euch zu stellen – exaktere Wünsche sind (noch?) nicht zugelassen. Die Kombination aus Puzzles, Klima- und Tageszeitveränderungen, bunter Expansions-Pak-Optik und umfangreichen Welten (sollen größer als in *Banjo Kazooie* werden) garantiert jedoch für hochkarätigen N64-Spielspaß.

Klar ist aber auch, dass *Jet Force Gemini* nicht das Kaliber der beiden anderen derzeitigen Rare-Projekte (*Perfect Dark* und *Donkey Kong 64* – siehe Spaceworld-Messebericht) erreicht. Gut gefallen hat uns aber der opulente Orchester-Soundtrack und die teils beeindruckende Sprachausgabe wie das metallische Krächzen Mizars in bester Darth-Vader-Manier schon im



Hund Lupus und Schwester Vela wollen erst befreit werden, bevor ihr sie steuern dürft.

Intro. Gespeichert wird übrigens bequem Modul-intern auf sechs Slots. Dass *JFG* bestens **Multiplayer-tauglich** ist, wollen wir euch ebenfalls nicht verschweigen. Zu zweit macht ihr euch auf den Weg in die normale Einzelspielermission mit dem Unterschied, dass jetzt einer den Charakter und der andere die Feuerkraft einer Drohne namens Floyd steuert. Auf Wunsch darf auch zu viert in einer Reihe von Spielmodi wie Deathmatch oder einem kleinen Raumschiff-Rennen zu Werke gegangen werden. Nächsten Monat gibt's den Test! rk



Jeder der drei Charaktere zeichnet sich durch unterschiedliche Stärken aus.



JETFORCE GEMINI

System: Nintendo 64
 Name: Jet Force Gemini
 Genre: 256 MBit-Action-Shooter
 Hersteller: Rare
 Geplanter Erscheinungstermin: Oktober 1999

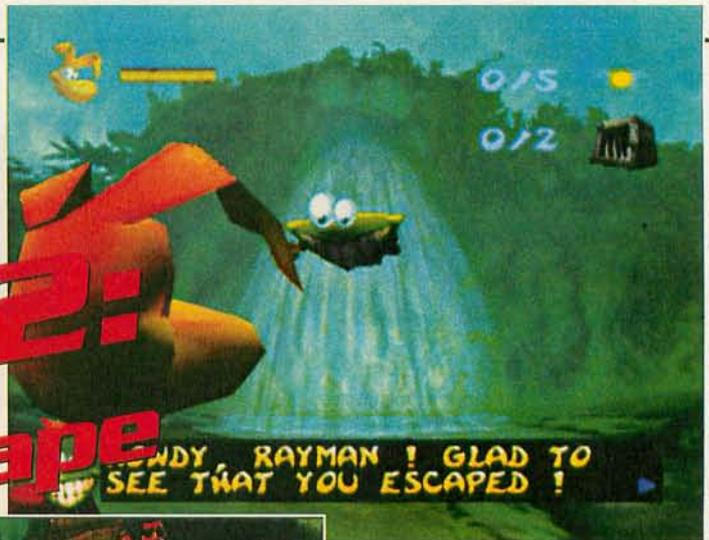
Rayman 2: The Great Escape

Bald ist es soweit, und Ubi Softs quirliger Toon-Charakter Rayman jumpst und runnt auf dem N64 durch abgedrehte 3D-Levels. Wir riskierten schon mal einen Blick in Raymans Welt und können nur sagen: Das macht Lust auf mehr.

Armer kleiner Rayman. Er und alle seine Kollegen wurden von fiesen Space-Piraten gefangen genommen und fristen nun ihr Dasein in dunklen, vermoderten Verliesen. Ohne Aussicht auf Rettung sitzt der kleine Kerl nun deprimiert in einer Ecke seines Kerkers und muss die verzweifelten Rufe nach Wasser und Essen seiner Freunde mit anhören. Doch Raymans Schicksal ist noch nicht besiegelt. Die mächtige Magierin Ly sandte Blobox, einen ihrer Gefolgsleute und Raymans besten Freund aus, diesen zu befreien. Dies gelingt dann auch, doch bei der Flucht aus dem Gefängnis (eine Rutschpartie durch das Abwasserrohr – ein Seitenhieb auf *Tonic Trouble*?) verlieren sich die Freunde, und Globox ist unauffindbar. Damit ist auch schon euer Ziel vorgegeben: Findet euren Kumpel, sucht Ly auf, die euch mit ihren magischen Fähigkeiten unterstützt, und vertreibt die bösen Space-Piraten von eurem Planeten. Eure Reise beginnt in einer märchenhaften Fantasy-Dschungel-Landschaft, wo ihr gleich auf die fliegende Bohne Murphy trifft, der euch während dem ganzen Abenteuer mit Tips und Tricks (ein Verwandter von Axl? Die Ähnlichkeit jedenfalls ist ziemlich groß – grins...) hilfreich zur Seite steht. Von ihm erfahrt ihr, daß ihr, um die Portale zu anderen Ländern (Leveln) öffnen zu können, sogenannte Lums, kleine Lichtwesen, befreien müßt – nur mit einer bestimmten Anzahl dieser Lums (insgesamt gibt's 1000 davon) werden die Dimensionsportale zugänglich. Die Steuerung des putzigen Helden

ist dabei sehr komplex aber trotzdem denkbar einfach ausgefallen: Mit dem Analogstick dirigiert ihr Rayman präzise durch die grafisch einwandfreien Level (traumhafte Wasserfälle, Lichteffekte), ein Button ist zum Springen, der andere zum Schießen. Im Gegensatz zu Ed aus *Tonic Trouble* ist Rayman schon serienmäßig mit massig Spezialfertigkeiten ausgestattet. Längere Tauchgänge sind dank Nichtraucherlunge kein Problem, seinen Haarschopf nutzt er als Rotor zum bequemen Gleiten über tiefe Abgründe;

und sollte mal eine Wand zu hoch sein, kann er sich an fast allem, was so rumhängt (Lianen, Felsvorsprünge etc.) festkrallen. Zusätzlich erhält Rayman von Ly noch z.T. aus dem ersten Teil (PS, Jaguar) bekannte Fähigkeiten, wie sich an in der Luft schwebenden Ringen festhalten zu können. Gegner besiegt Rayman mit seiner Schleuderfaust und tänzelt bei gedrücktem Z-Button um den Feind herum, ohne ihn aus den Augen zu verlieren (*Zelda*?). Die Animationen sind bei jeder Bewegung sehr gut gelungen (naja – da keiner der Charaktere über Gelenke verfügt, vielleicht etwas leichter zu programmieren?) und recht witzig. Überhaupt kommt der Humor in den Dialogen und Cut-Scenes nicht zu kurz. Also wirklich: Das macht Lust auf mehr. Die *Rayman*-Page (ubisoft.de) ist übrigens absolut gelungen und bietet mit Downloads (Hintergründe, Game-Sounds, Desktop-Icons) allemal einen Grund für einen Abstecher.



WENDY, RAYMAN! GLAD TO SEE THAT YOU ESCAPED!

Dieser Axl-Klon versorgt euch ständig mit Tips&Tricks.

Rayman 2 bietet euch auch einige "Minispielchen", wie hier zu sehen: Wasserskifahren.

Der mies gelaunte Pirat bewirft euch mit TNT-Fässern. Bringt ihn dazu, ein Fass an die im Bild gezeigte Stelle zu werfen, dann wird ein neuer Durchgang frei.



Rayman 2: Ein Horror für professionelle Screenshoter. Nahezu jede Spielsituation ist einfach zu schön, um sie nicht als Bild festzuhalten.



System: Nintendo 64
Name: Rayman 2
Genre: Jump'n-Run
Hersteller: Ubi Soft

Geplanter Erscheinungstermin:
Oktober 1999

UEFA Striker



Im Replay-Modus könnt ihr bei Toren den Weg des Leders leicht verfolgen.

Auf der PlayStation könnte man UEFA Striker trotz der vielen netten Features einfach als noch ein Kicker-Game in der schon fast unendlichen Reihe abkanzeln – auf dem DC ist es jedoch (neben Segas *Virtua Striker 2*) das erste seiner Art. Ausstattungstechnisch sind die beiden absolut identisch, lediglich die Grafik ist auf dem DC natürlich um einiges edler. Bevor ihr ein Match mit Europas besten Klub-Teams oder Nationalmannschaften aus der ganzen Welt in Angriff nehmt, solltet ihr den Trainings-Mode besuchen. Dort

wird in sechs Kategorien (z.B. Schuss, Pass, Abwehr, Elfmeter, Free) à zehn Einheiten alles geübt, was man für zünftige Siege braucht. Absolvier ihr dabei drei, fünf bzw. acht Versuche erfolgreich, werdet ihr jeweils eine Klasse hochgestuft und neue



Gameplaytechnisch machte UEFA mit ordentlicher KI schon eine gute Figur.

Features werden freigeschaltet. Erwähnenswert ist auf jeden Fall, dass das Spiel absolut in Echtzeit läuft, d.h. wenn ihr z.B. eine Ecke schnell ausführt, stehen auch nur die Stürmer bereit zum Einschuss. Wartet ihr dagegen etwas länger, kommen

vielleicht auch die langen Abwehrecken dazu. Insgesamt machten die gezeigten Versionen bereits einen sehr runden Eindruck, und die Kräfteverhältnisse scheinen auch zu stimmen: Bei Argentinien gegen Aserbeidschan mauern die Ostblock-Jungs tüchtig und können auch läuferisch nicht mithalten, werfen aber trotzdem bei 0:2 in der Endphase alles nach vorne. Dann könnt ihr sie mit geschickten One-Timern austanzten und abschießen. Sämtliche gängigen Options- und Taktik-Menüs sind natürlich auch mit von der Partie. UEFA Striker hat also durchaus das Zeug, neue DC-Fußball-Referenz zu werden bzw. am Thron der FIFA-Serie zu sägen. *rk*



Ein bißchen (Banden-)werbung in eigener Sache sei in diesem Fall erlaubt.



UEFA STRIKER

System: Dreamcast/PlayStation
 Name: UEFA Striker
 Genre: Fußball
 Hersteller: Rage/Infogrames

Geplanter Erscheinungstermin: Oktober '99

MEDIA ATTACK

Nintendo 64

All-Star Baseball 2000	109,90
All-Star Tennis '99	109,90
Boelite Adventure Racing	99,90
Chameleon Twist 2	99,90
Charlie Blasts Territory	89,90
Command & Conquer 64	119,90
F-1 World Grand Prix 2	89,90
Flying Dragons	99,90
Goemon 2	119,90
Milo's Astro Lances	99,90
Micro Machines 64 Turbo	89,90
Playmobil Hype - The Time Quest	119,90
Racing Simulation 2	119,90
Re-Volt	119,90
Rush 2	109,90
Shadowgate 64	119,90
Shadowman	119,90
Star Wars Episode 1 - Racer	119,90
Superman	89,90
The New Tetris	89,90
Vigilante 8	119,90
World Driver Championship	119,90
WWF Attitude	119,90

PlayStation

360	89,90
Aironauts	89,90
Anna Kournikova's Smash Tennis	89,90
Ape Escape	89,90
Bloody Roar 2	89,90
Bombberman	89,90
Bombberman Fantasy Racing	89,90
Bundesliga Stars 2000	89,90
Castrol Honda Supertrikes	89,90
Croc 2	89,90
Das Grab des Pharao	89,90
Diver's Dream	89,90

METAL GEAR

nur noch **69,90**

PlayStation

Driver	89,90
Evil Zone	89,90
G-Police 2 - Weapons of Justice	79,90
Guardian of Darkness	89,90
Hot Wheels Turbo Racing	89,90
Kagero Deception 2	89,90
Killer Loop	89,90
Legend of Karta	89,90
Live Wire	69,90
Mulan Story	89,90
NBA Pro '99	89,90
NHL 2000	89,90
Omega Boost	89,90
Playcr Manager '99	99,90

Wir führen ein umfangreiches Sortiment an Gebrauchtspielen

PlayStation * Nintendo 64 * Saturn
 Dreamcast * Super Nintendo
 Mega Drive * Game Boy (Color) * PC CD-ROM

Fordern Sie noch heute Ihre kostenlose Preisliste an!
 bitte geben Sie Ihr System an

PlayStation

nur **299,99**

PSX-Multinorm-Konsole + Memory Card (15 Blöcke)

neu neu neu

Point Blank 2	89,90
Poy Poy 2	89,90
Rainbow Six	89,90
Rampage 2	89,90
RC Stunt Copter	79,90
Reel Fishing	89,90
Re-Volt	89,90
Sotti Reaver	98,-
Shadowman	98,-
Silent Hill	89,90
Sled Storm	89,90
South Park	89,90
Speed Freaks	89,90
Street Fighter Collection	85,-
Swing	69,90
Syphon Filter	89,90
Trap Runner	89,90
Versailles	89,90
V-Rally 2	99,90
Virus	89,90
Wip3out	89,90
WWF Attitude	89,90
X-Files	89,90
X-Games Pro Boarder	89,90

Laden	Versand
Öffnungszeiten: Montag bis Freitag von 10 bis 20 Uhr Samstag von 10 bis 16 Uhr	Bestell-Hotline: Montag bis Freitag von 10 bis 21 Uhr Samstag von 10 bis 16 Uhr

MEDIA ATTACK
 Games & Service
 Läderitzstraße 21
 13351 Berlin-Wedding

Probleme mit der Konsole?
 Wir bauen um/reparieren
 rufen Sie uns einfach an

Dreamcast



489,90

AeroWings	89,90
Killer Loop	89,90
Metropolis	109,90
Racing Simulation 2	98,-
Red Dog	89,90
Sega Rally	109,90
Sonic Adventures	109,90
Speed Devils	89,90
Suzuki Allstar Racer	89,90
Tokyo Highway Challenge	89,90
Toy Commander	89,90
Virtua Fighter 3 TB	89,90
Joystick	95,-
Lenkrad (Racing Controller)	119,90
Memory Card	59,90
Rumble Pack	49,90
Standardpad	59,90
Tastatur	59,90

Wir führen sämtliche deutschen Neuheiten

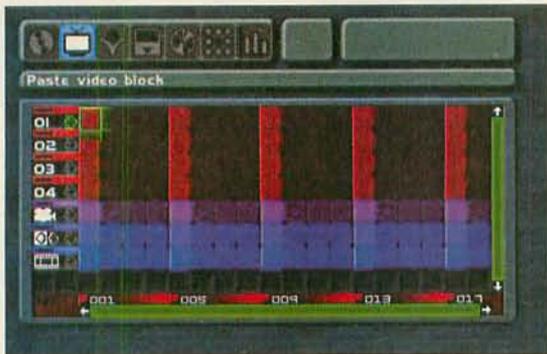
Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am gleichen Tag versandt

Wir kaufen Ihre alten Spiele und Konsolen an!

Alle Preise in DM inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- berechnen wir eine Versandkostenpauschale von DM 9,80 (zusätzlich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-). Lieferung ins Ausland erfolgt gegen Vorkasse oder Nachnahme (Versandkosten DM 40,-).

030/450 20 20 8

Music 2



Auch der Video-Composer wurde um viele Funktionen erweitert und lässt sich jetzt deutlich leichter bedienen.

Man kennt das. Egal ob man Radio oder einen der vielen Musiksender anmacht: Immer wieder überkommt einen das Gefühl, dass man das alles ja viel besser kann. Nun gut. Ihr habt es so gewollt. Mit *Music 2* dürfte es bald keine Ausreden mehr geben, den Worten auch Taten folgen zu lassen. Ausgestattet mit mittlerweile 24 Musikkanälen und weit über 3000 vorgefertigten Sounds sind der Kreativität keine Grenzen mehr gesetzt. So ist es nun z.B. möglich, mehrere Stimmen (z.B. die Rythmuslinie bestehend aus Bass, Snare-Drum, High Hat) zu einem Songblock

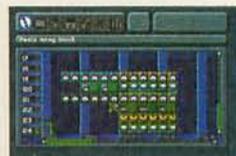
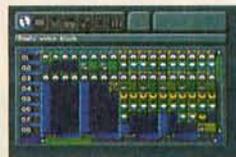
zusammen zu fassen und diesen dann völlig unkompliziert zu verschieben oder zu duplizieren. Gerade dieser neue Aspekt vereinfacht die Erstellung eigener Songs ganz erheblich. Auch an der grundsätzlichen Benutzerführung wurde kräftig gearbeitet. So ist die jetzt in **High-Res** gehaltene Oberfläche deutlich übersichtlicher geworden und bietet zu jedem Menüpunkt



Auch wenn der Musik-Jam nur in geselliger Runde Spaß macht und echte Profi-Musiker kaum interessieren wird. Fun ist es trotzdem.

schnell erreichbare Short-Cuts und ein komfortables Hilfe-Menü an, in dem jede Funktion anschaulich erklärt wird. Eine insbesondere für Fortgeschrittene sehr interessante Funktion ist der Waveform-Editor, mit dem die Möglichkeit besteht, die Klangkurve bis ins Kleinste selbst seinen eigenen Wünschen anzupassen. Der absolute Hammer ist jedoch die Option, beliebige (!) **eigene Musikstücke** von einer normalen Audio-CD in die PlayStation einzulesen, zu bearbeiten und dann in eigene Stücke einzubauen. Je nach Qualität können auf diese Weise bis zu 30 Sekunden lange Stücke gesampelt und auf Memory-Card gespeichert werden. Neben diesem tollen Feature, das völlig neue Möglichkeiten bietet, wurde auch ein cooler Jammin'-Modus implementiert. Dabei können bis zu vier Spieler gleichzeitig mit ihren Joypads wilde Sessions abhalten.

Leider lässt sich ein Produkt wie *Music 2* nur erklären. Um es sich wirklich vorstellen zu können, muß man es einfach selber gehört haben. Wir können den Release zumindest kaum erwarten. Wir halten die Augen, äh Ohren, für euch auf und berichten euch, sobald wir genaueres über diesen ungewöhnlichen Titel wissen. *ab*



music2
LOADING...

System: PlayStation
Name: Music 2
Genre: Soundprogramm
Hersteller: Codemaster

Geplanter Erscheinungstermin:
Drittes Quartal 1999

LMA Football Manager



Übersichtlich trotz vieler Informationen: Mit dem Live-Kommentar immer voll im Geschehen.

Endlich! Lange mussten wir auf einen guten Fußball-Manager für die PlayStation warten – nun scheint es Wirklichkeit zu werden! *LMA Football Manager* heißt der **Lichtblick für Fußballfans**, wird vom britischen Entwickler Jester Interactive (dieser hatte mit *Music* bereits einen tollen Überraschungserfolg) gebastelt und von Codemasters in deutsche Lande transportiert. Die zeigten uns bereits die gut spielbare englische Version, und die Manager-Sim machte deutlich Lust auf mehr: 309 europäische Klubs, 32 Länder, über 8000 Spieler, 302 verschiedene Trikots, nationale und internationale Wettkämpfe (Champions League & UEFA-Cup)! Klingt heftig – ist es auch. Natürlich ist alles

mit von der Partie, was sich Hobby-Manager und Trainer halt so wünschen: Verschiedene Trainingsmöglichkeiten, der komplette europäische Transfermarkt, Taktikbesprechung, Auswechslungen, Finanzübersichten, eine Sportsendung am Ende der Partie mit den Highlights, Ausbau der Original-Stadien und und und...

So richtig legt *LMA Football Manager* dann aber schon jetzt in der Bedienung und Spielbarkeit zu! Übersichtliche Menüs, die sehr schnellen Zugriff auf

die gewünschte Option gewährleisten, unglaublich geringe Ladezeiten und ein extrem gelungener Spielfluss – so haben



Taktik-Besprechung: Hau ihn einfach rein! Die Mauer sollte doch kein Problem sein, oder?

wir es uns immer gewünscht! In der gezeigten englischen Version konnte stolz auf die offizielle Lizenz der britischen Balltreter verwiesen werden – doch gerade hier scheint die deutsche Version ihr größtes Problem zu bekommen: Denn leider sieht es hierzulande schlecht mit Original-Namen der Kicker aus – Electronic Arts war schlichtweg schneller und sicherte sich die Rechte. Codemasters verspricht aber einen **einfachen und schnellen Editor** mit beizupacken – ein Trostpflaster, mit dem wir leben können, wenn ansonsten am äußerst vielversprechenden Game nichts verschlimmbessert wird. Ach ja, EINES wird sich auf alle Fälle noch ändern: Der Name des deutschen Spiels – der steht allerdings noch nicht fest... Wir informieren Euch rechtzeitig – wie immer. *js*



Die Highlights gibt's in der abendlichen Sportübertragung auch in Fernsehqualität – sieht doch gut aus!



Hier könnt ihr die Stars endlich mal so richtig schleifen! Erich, schau gut hin!



LMA
Manager

System: PlayStation
Name: LMA Football Manager
Genre: Manager-Sim
Hersteller: Codemaster

Geplanter Erscheinungstermin:
Frühjahr 2000

www.ACTIVATED.de Δ chip@infoPOOL.com ACTIVATED Δ Tel. 030-399 918-0 Δ Fax 030-399 031 57

ACTIVATED Δ Tel. 030-399 918-0 Δ Fax 030-399 031 57 Δ www.ACTIVATED

es gelten unsere AGBs!

SUPERCHIP®

- SYPOC-Tech. ✓
- spielt Importe ✓
- für alle Modelle ✓
- 100% getestet ✓
- Stealth-Modus ✓
- Incl. Einbaupläne ✓
- FinalFantasy8 kompatibel ✓

EXCLUSIV

1001

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

SUPERCHIP EINBAUPLATINE

- Zeit sparen ✓
- kein Vorlöten ✓
- Chip wird gesockelt ✓
- Kabelenden verzinkt ✓

EXCLUSIV

Tip: Beim Kauf von Chips kostet die Platine nur je 2 DM

1004

Stück 5 DM
15 St. je 3,50 DM

SCART-BOX 1 AUF 5

4100

25-DM

INCL. 2 SCART-SCART-KABEL

1305 COBRA GUN

- kompatibel zu []
- kompatibel zu "JUDGE DREAD" ✓
- kompatibel zu "CRYPT KILLER" ✓

EXCLUSIV

3006 MULTITAP

- kollektiver Spielspaß ✓
- 5-Spieler gleichzeitig ✓
- original SONY ✓

EXCLUSIV

1600 PSX PAL-BOOSTER

- konvertiert NTSC auf PAL ✓
- liefert Chinch-Audio + Video ✓
- Incl. Antennenkabel ✓

1500 RF-MODULATOR

- PlayStation an Antenneneingang ✓
- Antennensignal wird durchgeschliffen ✓
- kein Umschalten notwendig ✓

EXCLUSIV

Ramnet

- kopiert Memorycards ✓
- zwei Memorycards ✓
- PC-Schnittstelle ✓
- Inclusive PC-Anschlusskabel ✓
- "DexDrive" kompatibel ✓
- MB DDS und Windows Software ✓
- Spielstände auf PC sichern ✓
- Internet-Spielstände kompatibel ✓
- Batterie- oder Netzbetrieb ✓

EXCLUSIV

Ramnet

3049

49,99 DM

ORIGINAL JAM!!

3179

AIMS

129,99 DM

JAM!!

- PlayStation an PC Monitor ✓
- Jedes Videosignal anschließbar ✓
- PAL/NTSC-Kompatibel ✓
- 5-Video-Eingang ✓

GameBoy Disk Drive

- Incl. 8 MB Laemmel ✓
- GameBoy Color kompatibel ✓
- Diskettenlaufwerk ✓
- Entwickelt für PC kompatibel ✓

6199

199,99 DM

KOMPRIERTE MEMORYCARDS

- 8 MB (120 Block) 22,99 DM **1708**
- 24 MB (360 Block) 34,99 DM **1724**
- 40 MB (600 Block) 41,99 DM **1740**
- 56 MB (840 Block) 49,99 DM **1756**
- 72 MB (1080 Block) 59,99 DM **1772**

EXCLUSIV

MEMORYCARDS OHNE KOMPRESSION

- mit LED-Display ✓
- absolut Datenicher ✓
- keine Verzögerung ✓

- 2 MB (30 Block) 18 DM **1802**
- 3 MB (45 Block) 27 DM **1803**
- 4 MB (60 Block) 36 DM **1804**
- 6 MB (90 Block) 48 DM **1806**
- 8 MB (120 Block) 58 DM **1808**

EXCLUSIV

1701 STANDARD-JOYPAD

- das ideale Joypad ✓
- mit Zeilente und Dauerfeuer ✓
- ergonomisches Design ✓

1220

8 DM

EXCLUSIV

3128 GAME ENHANCER

- Schummelmodul ✓
- Importfunktion ✓
- komplett englischsprachig ✓
- eigene Codes eingeben ✓
- speichert bis zu 500 Codes ✓
- Baugleich PS Hacker, Game Hunter ✓
- Incl. Feder ✓

19,99 DM

3149 ARPEX

- Verbindungsmodul PlayStation + PC ✓
- Verbindung über (Fast) jedes Modul ✓
- Anschluss an PC-Druckerschnittstelle ✓
- Cheatsgabe über PC ✓
- Cheatsuche über PC ✓
- Cheatsmanagement am PC ✓
- Updatemöglichkeit über PC ✓
- Memorycard-Manager über PC ✓
- Incl. deutscher Windows95-Software ✓

49,99 DM

3129 DAS ORIGINAL ACTIVATOR

SET NUR 49,99 DM

ACTIVATOR

- deutsches Schummelmodul ✓
- spielt Importe ✓
- 500 deutsche Codes enthalten ✓
- deutsche Bedienungsanleitung ✓
- Lieferung Incl. Cheatfest und RGB-Kabel ✓
- kompatibel mit FinalFantasy 8 ✓
- kein Garantieverlust ✓

EXCLUSIV

3119 VIRTUAL GUN

- die ultimative Waffe ✓
- sieht aus wie echt ✓
- realistische Rückschlagfunktion ✓
- der Schläger der Waffe bewegt sich ✓
- kompatibel zu allen Pistolenspielen ✓
- sehr zielgenau ✓
- Incl. G-con-Adapter ✓

119 DM

3059b PSX-GEHÄUSE

- der neue coole Look ✓
- für jede PSX (ausser 1002) ✓
- Incl. deutsche Anleitung ✓
- einfacher Umbau ✓

39,99 DM

BLAUTRASPARENT SCHWARZTRANSPARENT

3059s

39,99 DM

EXCLUSIV

1100 RGB-KABEL MIT ENTSTÖRFILTER

9 DM

3110 JOYPADVERLÄNGERUNG MIT SHOCKUNTERSTÜTZUNG

1292

7 DM

3007 PSX MAUS

18 DM

1101 SET SUPERCHIP+ EINBAUPLATINE + RGB-KABEL

18 DM

3034 ACT-PAD

34,99 DM

1109 LINKKABEL

- 2 METER 7 DM
- 7,5 METER 38 DM
- 30 METER 98 DM

1130

1110 RGB-KABEL MIT ZUSÄTZLICHEN AUDIO-CHINCHSTECKERN UND G-CON BUCHSE

15 DM

HEUTE BESTELLT - HEUTE ZUR POST!

PARALLELPORT-BAUSATZ FÜR PSX 9002

49,99 DM

9149 JETZT VORBESTELLEN

3148 CHEATHEFT

- über 3500 Cheats & Codes ✓
- 101 Gamebuster, Action usw. ✓
- Tips und Tricks ✓
- Ultragrün! ✓

14,80 DM

EXCLUSIV

PlayStation MP3 Player

- MP3 Musiktitel abspielen ✓
- MP3-CDs auf PlayStation anhören ✓
- locker über 100 Songs auf 1 CD ✓
- über 13 Stunden Musik auf einer CD ✓
- Playlists auf Memorycard speichern ✓
- alle normalen CD-Player Funktionen ✓
- vorbereitet für Internetbediennung ✓
- Bedienoberfläche auf Fernseher ✓

MP3 ACTIVATOR

149,99 DM

3349

ps Δ mp

3148

LADENGEWÄHR: LEVETZOWSTR. 12A IN 10555 BERLIN

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

FAKABRUF 030-399 031-58

FAX 030-399 031-57

3148

Wie ihr auf den nächsten Seiten seht, wird sich in Zukunft auch das Outfit der Tips & Tricks ein wenig ändern. Dies geschieht nicht zuletzt, um euch noch mehr hilfreiche Tips, Cheats und Lösungshilfen anzubieten. Insbesondere für Freunde umfangreicher Komplettlösungen haben wir nächste Ausgabe eine Überraschung



parat. Ein anderer Punkt, der uns sehr interessiert, hängt mit dem Abdruck von Gamebuster/Explorer – Codes zusammen. Wir würden gerne von euch wissen, in wieweit ihr Interesse an solchen Codes habt. Laßt uns bitte eure Meinung wissen, damit wir die VG für euch noch besser machen können.

FLINKE FINGER

PLAYSTATION V-Rally 2



Leider ist uns in der letzten Ausgabe ein kleiner Fehler unterlaufen, den wir an dieser Stelle selbstverständlich richtigstellen möchten. Aus unerfindlichen Gründen ist der letzte nötige Befehl einfach nicht mitgedrückt worden. Dieser lautet:

Nach dem X muß man noch Select + X drücken. Sonst funktioniert gar nichts. Und anschließend die X-Taste drücken, und nicht wie abgebildet ein "I". (So ne Taste hat die PS ja auch gar nicht). Und für alle nochmal zum Mitschreiben, der korrekte Cheat:

Alle Strecken freischalten: Im Menü «Fortschritte» folgende Tastenfolge eingeben:

L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, X, X + Select

Sorry, und nochmals vielen Dank an Jörg Feldwisch aus Ladbergen.

Sozusagen als kleine Wiedergutmachung haben wir euch dafür einige brandneue Cheats zu diesem tollen Rally-Game besorgt. Gebt die folgenden Codes als Fahrernamen ein, um somit die entsprechenden Funktionen auszulösen. Achtet dabei auf die Leerzeichen am Anfang und am Ende mancher Namen.

Namen:

Funktion:

LDN : verdoppelt die Leistung der Autos
FLY : Autos springen weiter
CBLC : Versteckter Track 1
CBLCA : Versteckter Track 2
CBLCB : Versteckter Track 3
CBLCC : Versteckter Track 4
CBLCD : Versteckter Track 5

(Um die versteckten Strecken zu laden, müsst ihr einfach im Time Trail Modus die erste Strecke in Korsika anwählen)

Auch für Fans der Game-Buster-Codes haben wir eine gute Nachricht von der Schummelfront zu vermelden.

Es genügt ein einfacher Code, um die Xploder-Familie mit kopiergeschützten Spielen wie V-Rally 2 lauffreudig zu stimmen.

Gebt als Code 37b6ee9835b5 ein, und schon läuft V-Rally 2 auch wieder mit angeschlossener XPLODER. In der aktuellen Version V3 für den XPLODER ist der oben genannte Code übrigens bereits fester Bestandteil des Systems.

PLAYSTATION Bugs Bunny auf Zeitreise



Auch dem beliebten Langohr können wir selbstverständlich noch ein wenig mehr unter die Arme greifen.

Gebt dazu einfach im Screen, in dem ihr die Zeitebenen wählen könnt, bei gedrückter R1 und R2 Taste eine der folgenden Tastenkombinationen ein. Dabei solltet ihr darauf achten, dass die gerade angewählte Zeitebene noch nicht freigeschaltet ist, da ihr sonst dorthin aufbrecht, bevor ihr den Cheat zu Ende eingeben könnt.

Alle Level freischalten:

X, □, R2, L1, O, X, □, □, G

Volle Anzahl Karotten:

X, □, R2, L1, O, X, □, □, E

Alle Fähigkeiten:

X, □, R2, L1, O, X, □, □, G

Volle Energie:

X, □, R2, L1, O, X, □, □, E, E

Einen Schlüssel erhalten:

X, □, R2, L1, O, X, □, □, □

Die Endsequenz für erfolgreiches Durchspielen:

X, □, R2, L1, O, X, □, □, O

Die Endsequenz für nicht komplettes Durchspielen: X, □, R2, L1, O, X, □, □, □
Tod: X, □, R2, L1, O, X, □, □, O

PLAYSTATION Tony Hawk's Skateboarding



Um euch nicht gleich alles zu diesem genialen Skater-Game zu verraten und euch damit natürlich auch ein wenig um die Motivation zu bringen, beschränken wir uns in dieser Ausgabe zunächst auf die Aktivierung des "Big-Head"-Modus. Weitere Cheats gibt es dann in der nächsten Ausgabe. Big Heads: ←, ↑, X, ↓, ↑, X,

NINTENDO 64 The new Tetris



Obwohl bereits das erste Tetris absolut zeitlos schien, erscheinen ständig neue Varianten. Zur aktuellsten möchten wir euch hier zwei kleine Cheats präsentieren.

Um den Turbo-Mode zu aktivieren, müsst ihr zuerst ein Single-Player-Spiel starten, und dann 2FAST4U als Spielernamen eingeben. Markiert dann OK und drückt die A-Taste. Beim nun folgenden Spiel werden die Blöcke deutlich schneller fallen.

Ein cooles Musik-Kaleidoskop erhaltet ihr, wenn ihr euch in den Audio-Options-Screen begeben, dort den Song HALUCI wählt und den Musik-Modus auf Choose stellt. Wählt dann ein Single-Player-Game und gebt als Spielernamen HALUCI ein. Markiert nun den OK-Button und bestätigt mit der A-Taste. Anstelle des üblichen Games habt ihr nun ein schönes Kaleidoskop. Seid aber vorsichtig, denn um diesen Modus wieder zu verlassen, müsst ihr das N64 reseten.

PLAYSTATION Tarzan



Um dem armen Dschungelsohn das harte Leben als König des Urwalds ein wenig leichter zu machen, ist folgender Cheat bestens geeignet. Gebt im Titel-Bildschirm einfach folgende Tastenkombination ein, um unendlich viele Bildschirm-Leben zu erhalten: L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2

PLAYSTATION



Croc 2



Klar, dass auch dieses niedliche Jump'n-Run einige versteckte Cheats vorzuweisen hat.

Dazu müsst ihr im Titelschirm L1 gedrückt halten und dann C, ←, →, □, ↑, ↓, ←, → drücken.

Dann müsst ihr nur während des Spiels L2 + R2 drücken, um ein verstecktes Cheat-Menü aufzurufen.

Unendlich viele Leben erhaltet ihr, wenn ihr im Titelschirm L1 gedrückt haltet und dann O, ↓, ←, ↑, →, Δ, ↓ drückt.

Unendlich viele Kristalle hingegen erhaltet ihr, wenn ihr im Titelschirm L1 gedrückt haltet und dann □, □, O, ↓, ←, →, ←, → drückt. Nun müsst ihr nur noch während des Spiels R2 gedrückt halten und dann □ betätigen, um eurem Inventory 100 Kristalle hinzu zu fügen. Diesen Cheat könnt ihr so oft ihr wollt wiederholen.



PLAYSTATION



Star Ocean: The Second Story

Endlich haben wir auch mal wieder eine kleine Hilfe für alle RPG-Fans, die ja leider in den letzten Ausgaben etwas zu kurz gekommen sind. Wer von Euch schon mal den versteckten Bonus Dungeon "Cave of Trials" (einem 13-stöckigen Dungeon OHNE Savepunkte) versucht hat, hat sich sicherlich sehr schwer damit getan. Dank Ralf Schmidt, der uns leider seine Anschrift nicht mitgeteilt hat, können wir euch nun hier den einfachsten Weg dorthin zeigen.

1. Speichert vor dem letzten Endgegner in Finale ab. (3. Savepoint)
2. Verlasst nun den Dungeon wieder, und fliegt nach FUN CITY.
3. Dort begeben ihr euch ins Battle Stadium und geht ganz nach hinten zu einem "Mysterious Old Man", welcher euch anbietet euch in eine virtuelle Nachbildung von Expel zu schicken.
4. Sagt zu allem Ja und Amen.
5. Ihr kommt in Arlia auf Expel an, dort steht nun hinter euch ein Pinguin, welcher euch nach Nede zurückbringt. (So kann man zwischen beiden Welten hin und her springen)
6. Euren Synard hat's auch nach Expel verschlagen, also aufgesetzt und zu der Wüste im Süd-Westen fliegen : VOILA !
7. Hier findet ihr nun den versteckten Bonus-Dungeon, "The Cave Of Trials".

PLAYSTATION



Ape Escape

Auch zu Sonys fröhlicher Affenjagd gibt es natürlich einige interessante Hilfen, die diesmal jedoch leider nur für Besitzer eines Exploders oder Action-Replay Moduls von Nutzen sein dürften.

Unendlich viele Leben	800F442C 0005
Unendlich Gesundheit	800EC268 0005
Jede Menge goldene Triangeln	800F4456 FFFF
Unendlich Oxygen	800F4D68 0258

Ein gefangener Affe reicht, um den Level abzuschließen 800F4454 00FF

PLAYSTATION



Star Wars: Episode 1 – The Phantom Menace

Macht hin oder her. Auch als Jedi-Ritter kann ein wenig Unterstützung nicht schaden. Um euch also das Leben ein wenig leichter zu machen, drückt im Titelscreen bei gehaltener L2 und Select-Taste die Δ, um ein verstecktes Options-Menü zu aktivieren. Dort lässt sich dann ein Level-Select und Unzerstörbarkeit aktivieren. Im Level-Select müsst ihr nur einen Level anwählen und mit Δ das Menü verlassen. Schon startet ihr im gewünschten Level.

NINTENDO 64



Monster Truck Madness 64

Obwohl dieses Game brandneu ist, haben wir, schnell wie wir sind, schon einige hilfreiche Cheats für euch ausfindig gemacht. Zunächst erst ein paar Tips, wie ihr normalerweise versteckte Strecken freischaltet.

Die Aztec Valley-Strecke erhaltet ihr, wenn ihr einen Kurs erfolgreich (als erster) auf dem einfachen Schwierigkeitsgrad bewältigt.

Auf die Alpine-Challenge-Strecke kommt ihr hingegen erst, wenn ihr auf der mittleren Schwierigkeitsstufe einen Kurs siegreich hinter euch bringt.

Und erst nachdem Ihr im höchsten Schwierigkeitsgrad einen Kurs als erster bewältigt, steht euch der Zugang zur anspruchsvollen Death Trap-Strecke offen.

Um an einen "Low-Rider"-Truck zu gelangen, müsst ihr nur YRDR als Passwort eingeben.

Permanent zur Verfügung stehende Missiles erhaltet ihr nach der Eingabe des Passwortes Y WNT IT.

Wenn ihr eurer Konkurrenz eins hupen möchtet, müsst ihr nur während der Fahrt ↓ betätigen. Es gibt übrigens verschiedene Arten von Hupen, welche zu Beginn des Rennens zufällig ausgewählt werden.

Soll euer Fahrer hingegen diverse Geräusche, auf die wir an dieser Stelle nicht näher einge-

Inserentenverzeichnis

Activision Deutschland GmbH	*32	Power Videospiele Ullrich	39
Arjay	23	PROMARKT GmbH	2 - 3
CDG Media	83	Sega Deutschland	84
Cytronix oHG	71	Siggi's Toy-Shop	69
Fire International	25	Sunflex Vertriebs GbRmbH	*21
Freak's Shop	45	Take 2 Interactive GmbH	5
Future Verlag GmbH	*2, 54	The Video Games Source	39
Gamestore	41	Theo Kranz Versand	*31
G-Press Dataservice	35	Virgin Interactive	21
Infogrames Videogames	19, 27	Wolfsoft GmbH	17
Karstadt AG	10 - 11		
Media Attack	33	*Heft im Heft	
MVG Medien	77	Teilbeilagen:	SSM Handelsgesellschaft mbH
ORDER IN TIME	29	Teilbeihafter:	Next Level (Schweiz)
PlayCom Softwarevertriebs GmbH	*27		Virtual World (österreich)

hen möchten, von sich geben, müsst ihr während der Fahrt **↑** drücken.

Hier nun ein allgemeiner Tip zur Ruinen-Strecke:

Fahrt zu dem antiken Tempel, der sich im Südwesten der Strecken befindet. Obwohl es vier Eingänge gibt, könnt ihr nur durch den am entferntesten von der Strecke befindlichen eintreten. Sobald ihr drin seid, haltet euch links und gebt Gas.

Big Wheels

Ein weiterer interessanter Trick lässt sich leider nur im Zwei-Spieler-Modus praktizieren.

Während Spieler Eins sich das "Hoover"-Extra unter den Nagel reißt, sollte Spieler Zwei sich das "Schrumpf"-Extra besorgen. Nun muss Spieler Eins schweben und Spieler Zwei, während sein Kollege in der Luft ist, das "Schrumpf"-Extra benutzen. Der Truck wird jetzt zwar schrumpfen, doch die Reifen behalten ihre ursprüngliche Größe.

Jetzt aber genug der Spielereien. Um direkt die jeweiligen Level anwählen zu können, hier eine Liste der Levelcodes.

Level	Password
Beginner	
Ruins	G, ↑, ★, NJ2L0
Junk Yard	J, ★, XQYN4G
The Heights	M, ★, OT1Q9R, ←
Voodoo Island	P, ←, 3W4TC, ★, ←, F, ↑
Greenhill Pass	5, ↑, 627WFX9, ←, 23G
Wasteland	V, ←, 92, ↑, 2, ↓, 0CL56B5V
Aztec Valley	YYC5D2L3F, →, 89, ↓, 8, →, B7

Intermediate

Ruins	GBGJ5MTL
Junk Yard	JNJMQL7S
The Heights	MJMPT, →, XRN
Voodoo Island	PJPSWR0★89R
Greenhill Pass	SBSV2★3XBC, ↑, 4, ↓
Wasteland	VBVY2X60, ↓, FD7B2M
Aztec Valley	YFY15093H, ←, G, ↑, ↓, 5675
Alpine Challenge	1N1483C6KLDH89, ↑, G4N

Expert

Ruins	GKGH, ↑, G, ★, ←
Junk Yard	JGJKLJP, ★
The Heights	MSMN, →, M7QW
Voodoo Island	PKPQRP, ↑, T793
Greenhill Pass	SKST, ★, SDW, ↑, C61R
Wasteland	VOVWXVGZDF9463R
Aztec Valley	YGY209YJ2G, ←, C796462
Alpine Challenge	101231M5JLF, ↑, C979S0D
Death Trap	404564P8M, →, ←, DFC, ↑, CV32KC

PLAYSTATION



WWF: Attitude

Ganz so leicht wird es euch in Acclaims neuester Wrestling-Simulation nicht gemacht. Statt ganz simpel nur einen Cheat einzugeben, müsst ihr

hier schon ein bisschen was leisten. Wir zeigen euch zumindest welche Champion-Titel oder Pay-Per-View-Events ihr gewinnen müsst, um eine der folgenden Gags oder Bonus-Wrestler frei zu schalten.

Wenn ihr den europäischen Titel gewinnt, schaltet ihr damit Sable, Marc Mero und die Trainer frei. Außerdem ist nun ein "Squeaky-Mode" anwählbar, der die Kämpfer schnell und extrem hoch sprechen lässt. Ach ja, und im "Create a Wrestler"-Modus ist nun auch neues Zeug benutzbar.

Für ein erfolgreiches Absolvieren des interkontinentalen Titelkampfes erhaltet ihr die Kämpfer Jaqueline und Chyna. Außerdem stehen euch nun im "Create a Wrestler"-Modus drei weitere Eigenschaftspunkte zur Verfügung. Und der altbekannte "Big-Head-Modus" ist jetzt auch freigeschaltet.

Und wer sogar den WWF-Heavyweight-Titel sein Eigen nennen kann, der hat nun Zugriff zum Ego-Modus, der den Kopf eines Wrestlers größer und kleiner werden lässt. Zusätzlich steht im Sprach-Menü nun der "Bleeped Out"-Modus zur Verfügung, mit dem ihr die gesamte Sprache auspeepen könnt.

Und nach dem Sieg in folgenden Pay-Per-View-Events werden die jeweils angegebenen Kämpfer freigeschaltet:

King of the Ring:
Kurrigan und Taka Michinoku.

SummerSlam:
Sgt. Slaughter und Shawn Michaels.

Royal Rumble PPV
Jerry Lawler und Paul Bearer.

Um während eines Kampfes einen Partner in den Ring zu holen, müsst ihr, wenn die Gesundheits-Anzeige eures Kämpfers im roten Bereich und die eures Gegners im grünen Bereich ist, L1 + L2 + R1 + R2 halten und dann die Select-Taste drücken.

Wenn ihr der CPU die Entscheidung überlassen wollt, mit welchem Kämpfer ihr antretet, dann drückt einfach im Charakter-Auswahlscreen R1.

DREAMCAST



Soul Calibur

Für alle Besitzer dieses Mega-Beat'em-Ups, die verzweifelt nach versteckten Charakteren und Modes suchen, hat Daniel Claasen aus Bensheim ein paar Tips zusammengestellt.

Spielt das Spiel einfach mit allen Recken einmal durch, so wie in Tekken. Am Besten stellt ihr den Schwierigkeitsgrad auf "easy" und die Rundenzahl auf eins. Nun stehen euch acht neue Kämpfer, darunter alte Bekannte wie Rock und Hwangund auch Yoshimitsu aus Tekken zur Verfügung.

Um als Edge Master zu spielen, müsst ihr das Spiel mit allen Standart- und allen Bonus-Charakteren erfolgreich beenden.

Um transparente Charaktere zu erhalten, müsst ihr zunächst den Edge Master freispielen. Haltet dann im Charakter-Auswahl-Screen R während ihr einen Kämpfer auswählt.

Mission-Mode (Edge-Master Mode)

Die Regeln sind einfach: Für jeden gewonnenen Kampf bekommt ihr Punkte. Mit diesen könnt ihr in den "Art Galleries" Karten umdrehen, hinter denen sich Bilder befinden, die ihr euch ansehen könnt. Manchmal geschieht es sogar, dass sich nicht nur das Bild, sondern auch noch andere Goddies freispielen lassen.

So kann es geschehen, dass, nachdem ihr das Bild aufgedeckt habt, die Nachricht "New Travels ahead" erscheint. Nun gibt es neue Level im VS-Mode.

So könnt ihr z.B. die Jahreszeit oder Tageszeit der Levels aussuchen.

Auch ist es möglich, im Mission-Mode neue Outfits zu finden. Auch diese bekommt ihr, wenn ihr in den "Art Galleries" die Bilder aufdeckt. Das neue Outfit aktiviert ihr, wenn ihr Y und A gleichzeitig drückt. Schon schüpft der angewählte Charakter in ein neues Gewand. Folgende Extras können auch im Mission-Mode gefunden werden. Klickt nach dem Freispielen, einfach "Museum" an. Dort findet ihr die neuen Modes.

"Profile": Hier erfahrt ihr die Geschichte und Daten der Kämpfer (naja, natürlich nur wer der japanischen Sprache mächtig ist).

"Exhibition Theater": Ein Kämpfer eurer Wahl führt euch seine Attacken vor. Ihr könnt euch mit der Kamera frei bewegen und sogar zoomen.

"Battle Theater" schaltet die gleiche Option frei, nur dass zwei Recken gegeneinander kämpfen.

"Opening Direction" ermöglicht es euch, euer eigenes Intro zusammenzustellen.

Ausserdem gibt es einen neuen Kampfmodes, den "Extra Survival". Diesen findet ihr dann im Hauptmenü. Die Regeln sind einfach: Besiegt so viele Gegner hintereinander wie möglich. Aber jeder Treffer ist tödlich!

Leider sind die meisten Bilder im Mission-Mode Niete, aber es lohnt sich.

Dadurch könnt ihr auch die Bilder von den Abspannen anschauen. Filme gibt es als Abspann leider nicht, nur einzelne Bilder wie in Powerstone. Als weiteres Extra gibt es in den "Art Galleries" noch Zeichnungen der Entwickler und Fan-Arts.

Neue Waffen gibt es eigentlich nicht. Allerdings kann man die Waffe "ändern". Dazu müsst ihr, wenn ihr euren Charakter auswählt, die L Taste drücken und schon ändert sich die Waffe von P1 zu P2 und zu E.M.

NINTENDO 64



Superman

Klar, das Spiel ist ein Flop. Um aber den armen Zockern unter euch, die nicht auf unsere Warnung gehört haben, wenigstens noch ein

bisshen Abwechslung für ihr Geld zu bieten, möchten wir an dieser Stelle noch ein paar halbwegs nützliche Cheats zu diesem "Super"-Spiel zeigen.

Einen Level-Skip erhaltet ihr, wenn Ihr im Hauptmenü C-↑, C-↓, C-←, C-→, C-→ drückt. Beginnt dann ein neues Spiel und drückt Start, C-↑, C-↓.

Um auch als Single-Spieler in den Genuß der grandiosen Multi-Player-Level zu kommen, gibt es auch einen kleinen Trick, der jedoch zwei Controller voraussetzt.

Beginnt ein neues Spiel und setzt die Multi-Player-Option auf zwei Spieler, Solo, Town, und als Zeitangabe 5 Minuten. Wählt dann einen Charakter und beginnt das Spiel im Multi-Player-Modus. Verlasst dieses dann wieder und begeben euch ins Haupt-Menü und drückt B. Die "Neues Spiel"-Option sollte nun markiert sein. Drückt nun A, wählt einen Spieler und drückt dann L, B, A, wenn ihr dazu aufgefordert werdet, ein Rumble-Pack einzulegen. Nach einer kurzen Pause beginnt das Game im Town-Level.

Um Superman in ein Auto zu verwandeln, müsst Ihr nur ein Spiel im Trainings-Modus beginnen, ein Auto vom Boden aufheben und durch alle Ringe rund um das Lexcorp-Gebäude fliegen. Nach dem letzten roten Ring verwandelt sich Superman dann in ein Auto. Is auch besser so...

DREAMCAST

Air Force Delta

Bei diesem coolen Action-Game gibt es ein verstecktes Optionsmenü, das freigeschaltet wird, sobald ihr alle 20 Missionen auf dem normalen Schwierigkeitsgrad durchgespielt habt. In diesem als Special bezeichneten Menü könnt ihr euch unbegrenzt Missiles zukommen lassen und das Head-Up-Display ausblenden.

Außerdem stehen euch nach den 20 Missionen folgende Flieger zur Verfügung:

Sea Harrier, AV-8B Harrier II, F/A-18C Hornet, F-15E Strike Eagle, Su-27B Flanker, Su-34 Platypus, S-37 Berkut, MiG-1.44 MFI.



DREAMCAST

Buggy Heat

Klar, dass auch dieser Buggy-Racer nicht ohne versteckte Gags auskommt. Um zusätzliche Fahrzeug-Farben auswählen zu können, müsst Ihr den Expert-Modus erfolgreich beenden.

Den absolut coolen "Beelzebub Buggy" erhaltet ihr, wenn Ihr den Expert-Modus als Erster beendet.

Zusätzliche Experten-Rennen erhaltet ihr, wenn ihr im "Beelzebub Buggy" den Expert-Modus im Championship-Schwierigkeitsgrad erfolgreich beendet.

NINTENDO 64

In-Fisherman Bass Hunter 64

Was für die DC'ler *Get Bass*, das ist für alle Nintendo-Angler *In-Fisherman Bass Hunter 64*. Natürlich lassen wir euch nicht im Wasser stehen. Neben einem herzlichen "Petri Heil!" haben wir eine ganze Menge nützlicher Passwörter für euch zusammengetragen.

Um alle Seen anwählbar zu machen, müsst ihr folgendes Passwort im Cheat-Code-Screen eingeben. Diesen findet ihr im Options-Menü.
ALLDLAKES

Zusätzliches Geld erhaltet ihr nach der Eingabe von ALLDCASH

Ein langsames Boot steht euch nach folgendem Cheat zur Verfügung.
WHATADRAG



POWER VIDEOSPIELE

ULLRICH

Ihr Videospiele-Spezialist
SEGA DREAMCAST IMPORT

Sega Dreamcast Konsole Imp. nur unglaubliche 439,-DM

(inklusive Joypad und Spannungswandler 220 V)

Zubehör: RGB-Kabel 49,-
Dreamcast Joypad 59,-
Rumble-Pack 59,-
VMS Memory Card 59,-

Dreamcast Spiele Import:

Aerodancing feat. Blue Impulse	CRI	89,- DM
Blue Stinger	Sega	99,- DM
Dynamite Deka 2	Sega	119,- DM
Get Bass inklusive Angel Contr.	Sega	185,- DM
Marvel VS Capcom	Capcom	89,- DM
Monaco Grand Prix Rac.Sim2	Ubisoft	99,- DM
Power Stone	Capcom	119,- DM
Psychic Force 2012	Taito	89,- DM
Redline Racer	Imagineer	109,- DM
Sega Rally 2	Sega	89,- DM
Sonic Adventure	Sega	79,- DM
Super Speed Racing	Sega	119,- DM
The House of the Dead 2+Gun	Sega	169,- DM
Virtual Fighter 3 tb	Sega	79,- DM
The King of Fighters 99	Snk	109,- DM
Giant Gram	Sega	119,- DM
Tokyo Highway Battle	Genki	109,- DM
Expendable	Imagineer	119,- DM
Street Fighter Zero 3	Capcom	119,- DM
Buggy Heat	CRI	109,- DM
Frame Gride	From	119,- DM
Seaman	Vivarium	a. Anfr.
Pace Griffon	Panter	119,- DM
Air Force Delta	Konami	109,- DM
Soul Calibur	Namco	119,- DM
Cool Boarders Burrn	Uep	119,- DM
Star Gladiator	Capcom	119,- DM
Climax Landers	Capcom	119,- DM
Zombie Revenge	Sega	119,- DM
Virtual Striker	Sega	119,- DM

U. S. Importe sind ebenfalls erhältlich.

Ab 14. Oktober deutsche Version von
Sega Dreamcast erhältlich!
Unbedingt vorbestellen!

VERSAND TÄGLICH!!!

Bestell-Hotline von 10.00 - 20.00 Uhr unter:

06 11 - 6 02 99 62

SONY PLAYSTATION SPIELE:

Ace Combat 3	119,- DM
Dino Crisis	119,- DM
Driver	99,- DM
Resident Evil 3	119,- DM
Gran Turismo 2	119,- DM
Jo Jo Adventure	119,- DM
Bio Hazard 3	119,- DM
Rockman 3	119,- DM

Weitere Toptitel auf Anfrage!!!

Oder besuchen Sie unseren Partner-Laden in Hessen:

MUSIKLAND

Oskar-Meyer-Straße 15
65719 Hofheim am Taunus
Telefon 0 61 92/2 83 64

Öffnungszeiten:

Mo.-Fr.	9.30 Uhr - 13.30 Uhr
	14.30 Uhr - 19.00 Uhr
Sa.	9.30 Uhr - 14.30 Uhr

Bei Nachnahme:
Porto + Verpackung 4,90 DM
bei Vorkasse: 3,00 DM

Annahmeverweigerung wird mit den entstandenen Lieferkosten von 20,- DM berechnet.
Alle Trademarks sind eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers.

Power Videospiele Ullrich
Talstraße 33/Postfach 63
65719 Hofheim/Taunus
Fax-Bestell-Hotline:
0 61 92/2 89 55

Video Game Source

Wolf R. Groß, Salzbrücker Str. 36, 21335 Lüneburg
Tel./Fax: (04131)406278
Bestellannahme: Mo.-Sa. von 9.00-21.00 Uhr
<http://www.ATARIhq.de>



Jaguar inkl. Cybermorph	ab 99,90
Jaguar CD Rom inkl. 4 CDs	ab 179,90
Alien vs. Predator	129,90
Atari Karts	99,90
Attack of the Mutant Penguins	69,90
Baldies CD	49,90
Battlemorph CD	59,90
Checkeded Flag	24,90
Club Drive	24,90
Defender 2000	74,90
Dragon - The Bruce Lee Story	39,90
Fever Pitch Soccer	69,90
Fight for Life	59,90
Flashback	74,90
Hover Strike CD	59,90
I-War	49,90
Iron Soldier	54,90
Kasumi Ninja	49,90
Missile Command 3D	69,90
Myst CD	59,90
NBA Jam T. E.	84,90
Pinball Fantasies	69,90
Pitfall	69,90
Power Drive Rally	89,90
Rayman	99,90
Ruiner Pinball	49,90
Space Ace CD	59,90
Super Burn Out	59,90
Supercross 3D	59,90
Syndicate	69,90
Tempest 2000	49,90
Theme Park	59,90
Ultra Vortek	64,90
World Tour Racing CD	119,90
Zool 2	39,90



Atari Lynx 2 inkl. Batman Returns ... a. A.	69,90
SokoMania (NEU!)	69,90
Lexis (NEU!)	79,90
Battlewheels	49,90
Battlezone 2000	59,90
Blue Lightning	69,90
Block Out	49,90
Chip's Challenge	39,90
Dracula - The Undead	44,90
Electrocop	54,90
Gates of Zendocon	39,90
Gauntlet - The Third Encounter	39,90
Hard Drivin'	59,90
Jimmy Connors' Tennis	39,90
Joust	39,90
Klax	39,90
Ms. Pac Man	39,90
Ninja Gaiden	64,90
Pac-Land	39,90
Paperboy	39,90
Pinball Jam	39,90
Qix	34,90
Rampage	39,90
Road Blasters	39,90
Robotron 2084	34,90
Shadow of the Beast	39,90
Shanghai	39,90
Slime World	39,90
Steel Talons	39,90
Super Asteroids/Missile Command	59,90
Super Off Road	69,90
Toki	39,90
Ultimate Chess Challenge	44,90
Warbirds	69,90
Xenophobe	64,90

Atari 2600/5200/7800 Systeme & Games a. A.



3DO Panas./Goldstar inkl. 2 Spiele ... ab 199,-
NEC Turbo Duo/Turbo Express ... je 549,-
NEC Turbo Grafx 16 inkl. Keith Courage 169,-
Nintendo Virtual Boy & Mario's Tennis ab 139,-
Nintendo Super NES (NTSC) ... 169,-
Sega 32X (NTSC) inkl. 2 Spiele ... ab 129,-
Sega Game Gear ... 169,-
Sega Genesis 2/Genesis 3 (NTSC) ... je 169,-
Sega Nomad inkl. Sonic & Knuckles ... ab 229,-
Sega Saturn (NTSC) inkl. 3 Spiele ... 249,-
Tiger game.com (pocket pro) ... ab 139,-
Weitere Systeme (auch Oldies) & Software erhältlich!

So richtig schnell hingegen wird eure Schüssel nach Eingabe von HYPERBOAT

Wer sich jedoch als Badewannen-Kapitän sicherer fühlt, dem kann mit folgendem Trick geholfen werden:

RUBADUBDUB

Der Traum jedes Fischers – eine Leine, die niemals reißt. Mit unserer Hilfe kein Problem.

SUPERSTRING

Einen richtig großen Brocken, der jedes Fischstäbchen erblassen lässt, erhaltet ihr mit dem Passwort

MONDOFISH

Wer erleben möchte, wie es sich in einem fast völlig leer gefischten See angelt, dem kann geholfen werden.

WHEREFISH

Fische hingegen, die so leicht zu fangen sind, dass sie fast ins Boot springen, erhaltet ihr nach der Eingabe von

SUPERLURE

Um die Viecher einfach nur etwas aktiver zu machen, reicht die Eingabe von

HAPPYFISH

Natürlich bleiben auch Angler nicht vom berühmten Big-Head-Modus verschont.

HEADABIGA

Um beim Turnier ohne Strafen davonzukommen versucht einfach

NOPENALTY

Und um das Ding einfach und ohne jede Anstrengung zu gewinnen:

IWINIWIN

NINTENDO 64



All-Star Baseball '99

Wen wundert's, dass auch dieses Sportspiel nur so von witzigen bis überflüssigen Cheats wimmelt. Da jedoch viele von Euch gerade an diesen Gags gefallen haben, wollen wir sie Euch natürlich keinesfalls vorenthalten.

Wer also eine flotte Runde Baseball in einem außerirdischen Stadium und dann auch noch mit einem Alienteam spielen möchte, sollte folgenden Cheat im Cheat-Menü eingeben:

ATEMYBUIK

Wenn ihr alles richtig gemacht habt, werdet ihr durch eine nette Stimme begrüßt, die euch auf das Kommende vorbereitet.

Nun steht euch im Stadion-Auswahlscreen ein Austragungsort namens "Alienapolis" zur Verfügung. Nach dessen Anwahl wird das zweite Team zu den "Abductors". Bis auf ihr Aussehen unterscheiden sich diese aber nicht von ihren Originalen.

Um mit einem riesigen Baseball zu spielen, müsst ihr nur BBNSTRDS als Code eingeben.

Wahlweise könnt ihr auch während des Spiels

↑, →, A, ←, ←, B, ↑, ←, ← drücken.

Um die Spieler einer Dimension zu berauben, ist die Eingabe von PRPPAPLYR hilfreich.

Auch hier könnt den Cheat wahlweise auch während eines laufenden Spiels aktivieren.

Drückt dazu ↑, →, A, →, A, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓.

Extrem dicke und dünne Spieler erhaltet ihr nach der Eingabe des Zauberworts ABBTNCST-LO. Während des Spiels drückt einfach: A, ←, ←, →, ↑, B, →.

Große Köpfe, große Füße und einen großen Schläger gefällig? Nach der Eingabe von GO-THELIUM kein Problem. Auch hier existiert optional die Möglichkeit einer Eingabe während des laufenden Spiels. Drückt hierzu ←, A, →, ↓, B, A, ←, ←.

Um schneller zum nächsten Base zu gelangen, drückt in schneller Folge die Z-Taste, bzw. die R-Taste, um schneller zur letzten zurückzukehren.

Wenn ihr sehen wollt, wie schön die Spieler tanzen können, müßt ihr wenn das gegnerische Team gepunktet hat zu eurem Home-Feld zurückkehren. Der Spieler, der gepunktet hat, wird tanzen.

PLAYSTATION



NFL Xtreme 2

Ja, ja, die Sportspiele mit all ihren versteckten Tricks. Zu diesem Football-Game haben wir einige interessante Cheats auf Lager, die euch den Zugang zu neuen Spielfeldern erlauben. Gebt die Namen Spieler-Kreations-Modus ein. Wählt dann die Schnell-Start-Option um ein neues Game zu beginnen.

Flugzeugträger-Spielfeld:

AIRCRAFT CARRIER

Ägyptisches-Spielfeld:

EGYPT SPHINX

Mond-Spielfeld:

LUNAR FIELD

Poolbillard-Tisch-Spielfeld:

POOL TABLE

Städtisches Spielfeld:

CITY SCAPE

Den obligatorischen Big-Head-Modus erhaltet ihr nach Eingabe von BIGHEAD BOBBY

Und mit Eingabe von COINHEAD COREY verpasst ihr den Spielern einen flachen Kopf.

Eher nach Giraffen sehen die Sportler nach der Eingabe von GEORGE GIRAFFE aus.

Lange Arme kriegen die Ärmsten nach Eingabe von MONKEY MICKEY. Das Gegenteil bewirkt SHRIMPY SEAN als Spielernamen.

Besonders große Spieler erhaltet ihr durch den Spielernamen BIG BEN (wie einfallreich). Und das genaue Gegenteil hiervon wiederum durch Eingabe von TINY TOM.

Und zum Schluss noch ein kleiner Trick, wie man die Animationsphasen umkehren kann: LAMEBOY LENNY Sieht zwar witzig aus, bringt aber sonst gar nichts.

NINTENDO 64



Charlie Blasts Territory

Klar, das Spiel hat es in sich. Umso dankbarer sind wir also Harald Grassl aus Schwabhausen, der uns die Level-Codes bis zum 56. Level geschickt hat. Doch dort hängt selbst dieser Knobel-Profi fest. Wer ihm und damit vielleicht auch anderen Lesern helfen kann, der möge sich doch bitte bei uns melden.

Level 26: 4♣,6♥,8♣,D♠,A♠

Level 27: 2♥,4♦,6♦,4♣,6♣

Level 28: 5♠,9♠,10♠,D♠,9♠

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 und auf der Rückseite den Namen (und nicht irgendwelche Tags) vermerken.

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 (08121/9512198). Am einfachsten geht es aber per E-Mail.

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 worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.

Achtung Surfer! Nicht selbst von Euch nachgeprüfte Cheats werden gnadenlos aussortiert. Abgesehen davon haben wir im Verlag selbst einen recht flotten Internetzugang.

5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario 64*, *FF VII* oder 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 seit eh und je ein Honorar von mindestens 40 bis maximal 500 Mark!

Unsere Adresse:

Future Verlag GmbH

Redaktion VIDEO GAMES

Rubrik: Tips & Tricks

Rosenheimer Str. 145h

81671 München oder per Email an: aboumalit@wekanet.de

- Level 29: 6♠,4♣,8♥,A♠,10♣
- Level 30: 9♣,A♥,B♥,8♠,A♠
- Level 31: 2♥,6♠,8♠,7♥,7♦
- Level 32: 5♣,9♣,B♠,10♦,4♣
- Level 33: A♠,B♠,3♦,B♠,7♥
- Level 34: 2♣,6♠,B♥,4♥,K♠
- Level 35: 5♦,9♥,2♦,5♥,K♠
- Level 36: A♠,6♠,8♠,2♣,BP
- Level 37: A♠,5♦,3♠,B♥,A♠
- Level 38: 9♦,D♦,4♣,5♠,3♥
- Level 39: 9♥,D♥,5♠,B♦,A♥
- Level 40: 5♠,9♣,D♠,7♣,3♣
- Level 41: 5♠,10♦,B♥,D♥,4♣
- Level 42: 5♦,9♥,3♥,9♥,9♣
- Level 43: 6♠,8♠,5♥,6♠,3♥
- Level 44: 6♦,4♥,9♠,5♠,7♣
- Level 45: 6♦,4♥,9♦,D♦,10♣
- Level 46: 5♦,10♦,K♠,A♠,D♦
- Level 47: 9♥,5♥,8♥,3♥,D♥
- Level 48: 6♦,4♣,8♦,7♥,5♠
- Level 49: 5♠,9♥,K♠,6♠,8♣
- Level 50: 7♦,4♦,B♠,K♠,K♠P
- Level 51: 7♥,D♠,2♦,9♠,2♦
- Level 52: 6♦,4♦,10♥,D♠,K♠
- Level 53: 6♦,4♦,10♠,6♥,6♣
- Level 54: 7♣,3♥,A♠,K♠,5♠
- Level 55: 9♦,D♥,3♠,D♦,A♠
- Level 56: 6♦,D♠,10♠,6♠,D♠



PLAYSTATION

Silent Hill

In den Tips der Ausgabe 9/99 stand, dass man, um Cybil zu retten, das "Flauros" benutzen muss, das man im Krankenhaus vom Boden gewischt hat. Das ist so nicht ganz richtig: Das "Flauros" ist ein pyramidenförmiger Gegenstand, den man von Dahlia in der Kirche bekommt. Das "Flauros" kommt erst in der Szene nach Cybil zum Einsatz. Gegen Cybil setzt man die rote Flüssigkeit ein, die man im Krankenhaus auf dem Boden des Direktorzimmers findet und in die Plastikflasche aus der Küche umfüllt.

Auch den Hyperblaster bekommt man nicht so, wie es angegeben wurde: Wenn man das Spiel 2-3 mal durchgespielt hat, und dabei das GOOD+ ending (quasi das beste Ende) zu sehen bekommt (indem man Kaufmann das 2.Mal trifft und Cybil rettet), erhält man beim erneuten Anfang (darauf achten, immer am Ende zu speichern) in dem Shop Ecke "Finney St. / Bachmann Rd." den Telepathiestein (bei der Bewertung am Ende des Spiels werden die neuen Gegenstände, die im nächsten Spiel gefunden werden können, angezeigt).

Dieser wird an fünf verschiedenen Punkten im Spiel eingesetzt, um mit Außerirdischen Kontakt aufzunehmen. Beim fünften Mal wird man dann von den Außerirdischen entführt, und man bekommt den fünften Abspann zu sehen. Wenn man nun abspeichert, besitzt man schon zu Beginn den Hyperblaster (vermutlich ein Abschiedsgeschenk der Aliens).

Die fünf Punkte sind:

1. Das Dach der Schule in der Parallelwelt
 2. Der Vorhof des Krankenhauses, kurz bevor man gegen die Motte kämpft.
 3. Der Hof des Motels, kurz bevor man Zimmer 3 (mit dem Zimmermann-Schlüssel) betritt.
 4. Das Boot.
 5. Der Leuchtturm.
- So, damit wäre auch dieser kleine Fehler hoffentlich richtig gestellt.

Das dicke Ende muss übrigens, entgegen der Ankündigung in der letzten Ausgabe, leider aus Platzgründen doch entfallen.



Markus B. 21 Jahre

Ich bin „Kein Henker am Lenker“

„Mit Raserei und Prahlerci hinterm Steuer hab' ich nichts am Hut. Ich will ankommen und zwar sicher, ohne Streß und Nerverei. Davon laß' ich mich nicht abbringen.“



Interessiert?

Die Aktion Junge Fahrer der Deutschen Verkehrswacht befaßt sich mit der überdurchschnittlichen Unfallgefährdung junger Autofahrer und hält interessantes Informationsmaterial für Sie bereit.

Aktion Junge Fahrer
Am Pannacker 2
5309 Meckenheim

Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

Absender:

GAMESTORE

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladungspreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladungspreise können abweichen

Engl. PAL (Uncut)
N64 - 119,90
PS-99,90

ShadowMan N64 komp.dt 109,90
ShadowMan PS komp.dt 99,90

WWF Attitude dt. N64 109,90
WWF Attitude dt. PS 89,90

DNZeroHour N64 PAL 129,90

Weiter TopHits

WorldDriverCh. N64	119,90
TonicTrouble N64	119,90
Hybrid Heaven N64	119,90
Wipeout 3 PS	89,90
X-Files PS	89,90
DinoCrisis PS	vorb.
SoulReaver PS	99,90

SEGA DREAMCAST dt 499,--
mitModem(23.09)US(9.09)

VMU Card	59,90
RGB Kabel	49,90
H.of Dead2 inkl.Gun	149,90
Blue Stinger PAL	89,90
Sega Rally 2 dt	109,90
Sonic Adv. dt.	89,90
VirtuaFighter3tb dt.	89,90
Racing Sim 2 dt	89,90
Powerstone dt.	99,90
Expandable dt.	99,90

US./JP. Spiele lieferbar !!!
weitere Spiele(N64,PS,Dreamcast) u. Zubehör lieferbar

0201 / 777235

Ladungspreise können abweichen
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM

Special SEGA™



Kurz vor dem Release der mächtigen 128-Bit-Dreamcast-Hardware in Deutschland wollen wir nicht darauf verzichten, in einem kleinen Special Segas facettenreiche Konsolengeschichte noch einmal kurz Revue passieren zu lassen.

Wusstet ihr eigentlich, dass Sega für **Service Games** steht, bereits 1954 gegründet (O.K., das ist wesentlich später als Nintendo, der jahrzehntelange große Rivale) wurde und zu Beginn Flipper aus Amerika zu den US-Militärbasen in Japan exportierte? Erst 1965 entschloss man sich, eigene Arcade-Automaten herzustellen und bezog Stellung in Nippon, dem heutigen Hauptsitz des Unternehmens. Die unglaublich **starke Automaten-Abteilung** war es dann auch, die Sega mit ständigen Hits wie *Carnival* (1980), *Super Zaxxon* (1982, Zaxxon-Board), *Outrun* (1986, System 16), *Shinobi* (1986), *Virtua Racing* (1992, Model 1), *Daytona USA* (1994, Model 2) bis zu den aktuellen Model-3- und Naomi-Hits immer über Wasser hielt, wenn es auf dem Heimmarkt mal nicht so gut lief. Und das war relativ oft der Fall, wie die Geschichte der folgenden Stationen der Sega-Konsolengeschichte zeigt.



- Software oben:
- 1 – Mega-Drive-Pack Japanisch
 - 2 – Genesis-Pack US
 - 3 – 32X-Pack Deutsch
 - 4 – Sega-CD-Pack US
 - 5 – Sega-CD-Pack US
 - 6 – Sega-CD-32X US
 - 7 – 2nd-Generation-Mega-Drive-Pack Deutsch
 - 8 – Saturn-Pack Deutsch
 - 9 – Saturn-Pack US
 - 10 – Saturn-Pack Japanisch
- Hardware unten:
- 11 – Nomad (portables Mega Drive) US
 - 12 – Mega Drive II + Mega CD II + 32 X Deutsch
 - 13 – Multi Mega Deutsch
 - 14 – Saturn Deutsch
 - 15 – Saturn Lenkrad Deutsch

Das Master System

Obwohl diese 8-Bit-Maschine 1986 bereits drei Jahre nach dem Nintendo Entertainment System (kurz NES) erschien, konnte man die damalige überlegene Technik nicht in entsprechende Marktanteile umwandeln. Zu groß war der Sympathie-Bonus der Spieler gegenüber Big N, die mit Top-Hits wie *Mario* und *Zelda* die Industrie nach dem großen Crash wieder belebte, sowie die Fesselpolitik Nintendos gegenüber den Third-Party-Publishern: Wenn jemand für die Latzhosen-Designer programmierte, dann ausschließlich. Teilweise gab es Verträge, die es erst vier Jahre (!) danach erlaubten, Spiele auf andere Plattformen zu portieren. Außerdem fehlte es an einer Galionsfigur bzw. **Maskottchen**. Noch zu Mega-Drive-Zeiten versuchte man verzweifelt, den blassen *Alex Kidd* gegen Mario aufzubauen – erst mit dem blauen Igel Sonic kam schließlich die Erlösung von diesem Problem. Obwohl das Master System witzige Features wie eine 3D-Brille und eine der ersten Lightguns zu bieten



hatte, Software in Form von Cards und Modulen akzeptierte und z.B. in Europa über 200 Spiele offerierte, musste man sich in Amerika mit einem vernichtend geringen **Marktanteil von ca. fünf Prozent** (NES: 90 Prozent, PC-Engine fünf Prozent) begnügen. Vom Master System existieren wie von fast allen Sega-Konsolen zwei (und mehr) Varianten, von denen das Nachfolgemodell meist kompakter designt



und um einige wichtige Anschlussports zwecks Kosteneinsparung "erleichtert" wurde. Immerhin konnte man durch den Master-System-Konverter (die Z80-CPU des MS werkelt auch im MD) viele treue Sega-Fans zum Kauf des 16-Bit-Mega-Drives überreden. Ganz selten ist dagegen der Master-Gear-Adapter, mit dem MS-Games auf dem in puncto Hardware baugleichen Handheld Game Gear laufen.

Das Game Gear

Wie gerade erwähnt, hatte man zwar per Adapter mit diesem 8-Bit-Color-Handheld Zugang zu einer reichhaltigen Software-Bibliothek, dennoch konnte sich Sega mit diesem Strom fressenden, kloßigen Entwurf '91 im Kampf gegen den verbreitungstechnisch **übermächtigen** Schwarzweiß-**GameBoy** nur eine weitere Klatsche abholen. Paradoerweise konnte man bei den Verkäufen ausgerechnet die technisch überlegene 16-Bit-Lynx-Konsole von Atari abhängen, aber Atari und Marketing passten ja seit jeher schon so gut zusammen wie Mario Basler und Mineralwasser. Von diesem Handheld-Schock hat sich Sega jedenfalls so schnell nicht erholt und beschloss erst vor kurzem, in absehbarer Zukunft keine tragbaren Systeme mehr zu entwickeln und stattdessen dem "Feind" mit eigener Software auf dessen Terrain das Wasser abzugraben (das Sega-RPG *Sakura Taisen* wird bald für den GB released).



Rasante Ballerspiele wie der Horror-Shooter *Gynoug* und freakige Jump'n'Runs wie *Cool Spot* waren die Stärken des Mega Drive.



Das Mega Drive

Nach dem 8-Bit-Debakel und scheinbar aussichtslosem Kampf gegen das NES spielte man in Jahre 1988 Pionier und entwickelte eine Hi-Tech-Next-Gen-Kiste namens Mega Drive, die aktuelle Spielhallenkonvertierungen in greifbare Nähe rücken ließ. Mit einer wahnsinnig **schnell getakteten** (8 MHz) 68000-Motorola-CPU waren vor allem **Action-Spiele und Shooter** (*Thunderforce 3 & 4*, *Gynoug*, *Elemental Master*, *Musha Alete*, um nur die besten zu nennen) möglich, die den Zockern den Mund offen stehen ließen und den schlafenden Riesen Nintendo vor allem in den USA kalt erwischten. Während man dort immer noch auf das uralte NES setzte und den MD-Boom als Modeerscheinung abtat (wurde deshalb vielleicht der US-Chef und Schwiegersohn von Oberboss Yamauchi, Arakawa, seinerzeit gefeuert?), gelang es Sega endlich, einmal **großvolumige Marktanteile** zu erhaschen. Selbst mit dem zweieinhalb Jahre späteren Release des Super Nintendo konnte man aufgrund der unbegreiflich langsamen CPU-Taktung (3,58 MHz) anfänglich nicht am Action-Thron des MD kratzen. Ein Indiz hierfür war *Thunder Spirits* – die Umsetzung von *Thunderforce 3* – die an allen Ecken und Enden wie auch Konamis *Gradius* oder Irems *Super R-Type* erbärmlich ruckelte. Außerdem begeisterten die furiosen, erwachsen gestylten Action-Titel die bis dato von Big Ns Kindlich-Schema eingelullten Kids – das MD/Genesis galt als cool. Da in den USA auch vergleichende Werbung zulässig war, zog Sega Nintendo dort solange durch den Kakao, bis schließlich jeder glaubte, mit dem MD die bessere Maschine in den Händen zu halten. Doch durch 256 Farben gleichzeitig aus 32768 (MD: 64 aus 512), ein doppelt so großer Hauptspeicher, wesentlich bessere Soundqualitäten und vor allem die Special Effects (am spektakulärsten waren die unter "Mode 7" zusammengefassten 3D-Effekte), von denen das MD im Grunde genommen keinen einzigen beherrschte, machte das SuperNES in Kombination mit steigendem Programmiergeschick der Top-Entwickler wieder Boden gegenüber dem Mega Drive gut. Schlussendlich teilte man sich den US-Markt (in Japan gewann Nintendo) brüderlich. Nur in England war das Mega Drive klarer Sieger. In Amerika hieß das Mega Drive übrigens Genesis und wurde zweimal überarbeitet (Europa einmal). Dennoch war diese 16-Bit-Konsole, abgesehen von den Arcade-Maschinen, das bisher mit Abstand erfolgreichste Sega-Projekt. Gegen Ende der MD-Ära gab es für Sammler noch die Gelegenheit, ein einmaliges Sammlerstück in Form des sündhaft teuren (200 Mark im Vergleich zu ca. 130 Mark für ein normales Modul) Rennspiels *Virtua Racing* mit **S(ega) V(irtual) P(rozessor)**-Zusatzchip für Polygonberechnung zu erhaschen, das schon mal Einblick in die neue Videospieldeneration gab.

Das Mega CD

Im Nachhinein wenig Sinn machte dieses 1991 im Kampf gegen das SNES veröffentlichte CD-ROM-Laufwerk fürs Mega Drive, das es im Laufe der Zeit in zwei Varianten (Top- und Front-loader) gab, die optisch der MD-Evolution angepasst wurden. Zunächst stand das MD (1) über dem Mega CD (1) (in den USA übrigens Sega CD), später das deutlich kleinere MD (2) quasi neben dem Mega CD (2), siehe auch großes Photo. Es waren jedoch sämtliche Konstellationen aus diesen vier Geräten möglich – ästhetisch machte aber nur die Fusion gleichzahliger Konsolen Sinn. Obwohl das MCD einen **zweiten 68000er-Prozessor** bot, war es nur in Verbindung mit dem MD lauffähig und ermöglichte immerhin Pseudo-3D-Effekte (z.B. in *Silpheed*) wie das SNES. Den Hauptvorteil – die mit theoretisch 650 MB **riesige Speicher-menge** – machte jedoch die nach wie vor auf 64 Farben gleichzeitig On-Screen beschränkte Palette wieder zunichte. Es gab in der Tat nichts Unansehnlicheres als die zahlreichen verpixelten, auf FMVs basierenden MCD-Spiele. Die wenigen Highlights wie *Sonic CD* oder *Thunderhawk* konnten die Käufer dieses Add-Ons auch nicht mehr besänftigen.



Virtua Racing



Alien Soldier



Gynoug

Das 32 X

Ohne Umschneide die größte Fehlplanung bzw. Flop in der Geschichte Segas. Dieser völlig überbeuerte (beim Deutschlandstart DM 399,-), von zwei Hitachi32-Bit-RISC-Prozessoren befeuerte Aufsatz fürs Mega Drive, sollte 1994 die veraltete 16-Bit-Hardware noch einmal konkurrenzfähig machen. Nachdem fix fast alle Third-Party-Publisher von dieser **Totgeburt** (mit Ausnahme von *Chaotix*, einem *Sonic*-Verschnitt von Sega selbst, kaum empfehlenswerte Titel) abgesprungen waren und kurze Zeit später die Sony PlayStation zeigte, was man unter einer richtigen 32-Bit-Hardware zu verstehen hat, verschwand das Gerät schnell in einer Schublade. Man war peinlich berührt, den erbosten Käufern diesen Schuss in den Ofen zu erklären, bevor man sich klammheimlich dem Saturn zuwendete. Zu allem Überfluss wurden im Zuge der verflochtenen Sega-Hardware-Struktur auch noch **einige spezielle 32X-CD-Spiele** (z.B. *Fahrenheit*) entwickelt, für die man also Mega Drive plus Mega CD plus 32 X benötigte – ein echtes Unding, zumal darunter ebenfalls keine Hits waren.

Der Saturn

Über den 32-Bit-Dreamcast-Vorgänger und langjährigen PlayStation-Konkurrenten wollen wir an dieser Stelle nicht viele Worte verlieren, da ihr dessen Geschichte wahrscheinlich noch selbst genau mitbekommen habt. Nur soviel: Trotz anfänglichem harten Kampf musste sich das Gerät schließlich dem langen Atem des Weltkonzerns **Sony geschlagen geben**. In Sachen 2D-Games (vor allem RAM-Cartridge-unterstützte Beat'em-Ups) und einzigartigen Import-Ballerspielen wie *Radiant Silvergun* war der SAT ungeschlagen, wenn es auch an den 3D- und Render-Fähigkeiten nicht zuletzt aufgrund der kompliziert zu programmierenden Hardware-Struktur in vielen Spielen haperte.

Der Neptun

Im Zuge der integrierten Konsolen (siehe auch Multi Mega) war auch diese Kombination Mega Drive und 32X in einem Gerät geplant, aber für Sega und alle Beteiligten Gott sei Dank in der Prototyp-Phase gestoppt, als das 32X-Desaster abzusehen war. Wo wir schon bei Prototypen und dem Abgrasen des Planetenreignis sind: Unter dem Code-Namen **"Jupiter"** war ehemals eine Cartridge-Version des Saturn geplant, aber schnell wieder verworfen – eine gute Entscheidung, wie wir meinen; vielleicht hätte Nintendo das auch machen sollen...

Das Multi Mega

Etwas für Sammler und Leute mit großer Brief-tasche war diese kompakte, kaum größer als eine MD-Modul-Packung und aus edlem Metall bestehende Einheit aus Mega Drive und Mega CD, die in **limitierter Auflage** für sage und schreibe **1000 Mark** über die Ladentische ging. Wer soviel Kohle für diese portable (jedoch kein Handheld!) und auch prima als Discman fungierende Konsole anlegte, die in Japan auch unter dem Namen CDX bekannt war, investierte wahrscheinlich auch die Kosten für einen 50/60-Hz-Umbau, mit dem schließlich CDs und Module aller Herren Länder lauffähig waren.

Das Nomad

Ebenfalls sehr selten ist dieses 1995 in den USA herausgebrachte **16-Bit-Handheld**, das im Grunde ein portables Mega-Drive/Genesis mit integriertem LCD-Bildschirm darstellt. Bemerkenswert ist, dass weder europäische Fans noch Japaner (!) dieses von Experten neben der PC-Engine-GT als bestes Handheld abseits des GB-Mainstream-Pfads angesehenen Schmuckstücks je zu Gesicht bekommen haben. Für Import-Nomads werden im Tokioter Elektronik-Mekka Akihabara derzeit horrende Preise verlangt.



Thunder Force 3





Tel.: 02504 - 9330 - 33

Fax: 02504 - 9330 - 99

Persönliche Bestellannahme

FREAKS SHOP

Alfred-Krupp-Str. 24

48291 Telgte

Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr

Sa.: 10.00-16.00 Uhr

Nur solange Vorrat reicht! Nur solange Vorrat reicht!

PSX - Spiele A-Z:

- 360° R 84,95
- A Bug's Life JR 79,95
- Actua Golf 3 SP 69,95
- Actua Ice Hockey 2 69,95
- Actua Pool SP 69,95
- Actua Soccer 3 SP 59,95
- A. K. Smash Court 74,95
- Ann Exodius JR 79,95
- Apocalypse A 69,95
- a/ungeschlitten
- Asterix JR 79,95
- Attack of Saucerman 74,95
- Blasto JR 59,95
- Blaze'n Blade RO 59,95
- Bloody Road 2 B 79,95
- Bomberman G 69,95
- Bomberman F. Race 79,95
- Brahma Force A 59,95
- Bugs Bunny JR 84,95
- Bundesliga 2000 84,95
- Bust-A-Groove G 69,95
- Castrol Honda SB 84,95
- Chessmaster 3D 69,95
- Civilization 2 STR 79,95
- C & C Ggnschlag 79,95
- Colony Wars 1 84,95
- Crash Bandicoot 3 79,95
- Croc 2 JR 84,95
- Dreamcast A 69,95
- Driver R 84,95
- D.N. Time to kill 69,95
- Fluid <a> G 59,95
- Formel 1 '98 R 69,95
- G-Police 2 A 74,95
- Grab des Pharaos 84,95
- Grandstream Saga 74,95
- Guardians Crusade 84,95
- Guardian Darkness 84,95
- Hugo 1 / 2 JR je 79,95
- Indy 500 R 59,95
- Marvel Vs Streetfigh. 79,95
- Men in black <a> 59,95
- Metal Gear Solid A 84,95
- Monkey Hero RO 84,95
- Monster Seed RO 84,95
- Moto Racer 2 R 59,95
- Mr. Domino JR 59,95
- Need for Speed 4 84,95
- NBA Live '99 59,95
- NHL Hockey '99 59,95
- Nightmare Creatures 69,95
- ungeschlitten - rötlich 79,95
- Omega Boost 79,95
- Overblood a/uncut 69,95
- Panzer General 2 69,95
- Point Blank 2 A 79,95
- Pool Hustlers 59,95
- Populous STR 79,95
- Pro Pinball Big Race 74,95
- Pinball Timeshock 59,95
- Prima Street Soccer 79,95
- Rampage 2 A 84,95
- Retroforce A 69,95
- Ridge Racer 4 R 79,95
- Risiko G 64,95
- Riven - Myst 2 59,95
- Rollage
- Shanghai G 79,95
- Shadowman 84,95
- Silent Hill 84,95
- Small Soldiers A 79,95
- Soul Reaver - Blood Omen 2 84,95
- Speed Freak R 84,95
- Sports Car GT R 59,95
- Stadt d. verl. Kinder 79,95
- Streetfighter Alpha 3 79,95
- Syphon Filter A 84,95
- Toca Touring Car 2 59,95
- Treasures of Deep A 59,95
- UEFA Champ. 99 79,95
- V-Rally 3R 79,95
- Versailles dt. 84,95
- Victory Boxing 2 69,95
- Virus A 84,95
- Warzone 2100 STR 84,95
- Wild Arms RO 69,95
- WWF Attitude 79,95
- Z STR 59,95

Geplante

Neuheiten PSX:

<können sofort vorbestellt werden>

- ACM1918 (09/99) A 84,95
- Aironauts (08) A 84,95
- Baseball 2000 (09) 84,95
- Bass Landing (09) 84,95
- Carmageddon dt. 79,95
- Chocobo Racing 84,95
- Discworld Noir (09) 84,95
- Glover (09) JR 84,95
- Golf Pro (09) SP 84,95
- Hogs of War (09) 79,95
- Hot Wheels (09) R 84,95
- Jade Cocoon:Tamamayu 79,95
- Legende RO (09) 84,95
- J. Madden 2000 84,95
- Karfia (09) RFG 84,95
- Killer Loop (09) R 84,95
- Kingsley (09) RO 84,95
- Krushki Final (09) 79,95
- Lo Mans 24 Std. 84,95
- Mission Impossible NHL 2000 (09) 84,95
- Plane Crazy (09) 84,95
- Rally Masters (09) 69,95
- RC Stunt Copter 84,95
- Real Fishing (09) 84,95
- ReVolt (09) 84,95
- Saboteur (09) A 84,95
- ShaoLin (08) A 84,95
- Sled Storm (09) R 84,95
- South Park (09) 84,95
- Space Invaders+ Tank Racer (09) A 84,95
- Tarzan (09) 84,95
- Tiny Tank (09) 84,95
- Tony Hawk Skater 84,95
- Tunguska (09) 84,95
- Ubik (09) 84,95
- Urban Chaos (09) 84,95
- Wipeout 3 (09) 84,95
- Worms Armageddon 89,95

Sonderangebote

nur solange Vorrat reicht!

- Abe's Exodus 44,95
- Actua Golf 1 SP 39,95
- Actua Golf 2 SP 44,95
- Actua Ice Hockey 39,95
- Actua Soccer Club E. 19,95
- Agent Armstrong 49,95
- Air Combat 39,95
- Air Race 44,95
- Alien Trilogy <a> 49,95
- Alundra 49,95
- Armored Core A 39,95
- Assault Rigs A 39,95
- Atlantis 49,95
- A. Senna Kart Duel 2 49,95
- Azure Dreams RO 49,95
- B-Movie <a> A 39,95
- Ballblazer Champ. 39,95
- Battle Sport A 39,95
- Beast Wars A 49,95
- Bedlam STR 39,95
- Bio Freaks B 49,95
- Black Dawn A 29,95
- Blam Machinehead 39,95
- Blast Radius A 44,95
- Blood Omen RO 44,95
- Breath of Fire 3 RO 49,95
- Breath of Fire 3 & Pin. T. 84,95
- Shirt & Drachenfigur 59,95
- Bug Riders A 39,95
- Buggy R 49,95
- East-A-Move 3 G 44,95
- Cardinal Syn B 49,95
- Circuit Breakers R 44,95
- Colin McRae Rally 44,95
- C & C 1 STR 39,95
- C & C Alarmstufe Rot 44,95
- Constructor STR 44,95
- Contra A 29,95
- Crash Bandicoot 49,95
- Crash Bandicoot 2 79,95
- Crime Killer R 39,95
- Critical Depth A 39,95
- Criticom CD 29,95
- Croc JR 39,95
- Crow, The 44,95
- Cyball Zone SP 39,95
- Cyberspeed R 29,95
- Dark Omen - Warhammer 2 44,95
- Darklight Conflict A 29,95
- Darkstalkers B 29,95
- Dead Or Alive B 49,95
- Deathtrap Dungeon 49,95
- Devil's Deception 44,95
- Diablo STR 44,95
- Dodg'em Arena <a> 39,95
- Dynasty Warriors 3 29,95
- Explosive Racing 49,95
- FIFA Soccer '97 39,95
- Final Fantasy 7 RO 44,95
- FF7 & Spielberater 59,95
- Formel 1 '97 R 44,95
- Formula Karts R 39,95
- Frankreich '98 SP 44,95
- Frenzy A 44,95
- Frogger JR 44,95
- Future Cop LAPD 44,95
- G-Darius 44,95
- G-Police A 44,95
- Goal Storm SP 39,95
- Golden Goal '98 29,95
- Gran Turismo R 44,95
- Grand Theft Auto 44,95
- GTA London A 39,95
- Hard Boiled A 29,95
- Heart of Darkness 44,95
- Herc's Adventure <a> 39,95
- Hercules JR 39,95
- Incredible Hulk A 29,95
- Independence Day Int. Moto X 29,95
- Int. S. Soccer Del. Int. Superstar Soccer W. & Demo CD 44,95
- Invasion A 44,95
- Iznogud JR 39,95
- Jet Rider 2 49,95
- John Madden 97 39,95
- Jurassic Park A 44,95
- Kick Off World SP 44,95
- Klonoa <a> JR 49,95
- Lemmings Compil. 44,95
- Little Big Adventure 39,95
- Lost Vikings 2 44,95
- Medieval 44,95
- Mega Man Battle 44,95
- Mickey's Wild Adv. 39,95
- Micro Machines 44,95
- Midnight Run 44,95
- Midnight Run 44,95
- Moto Racer R 44,95
- MTV - Slamscape 29,95
- Newman Haas Racing 49,95
- NHL Face Off '98 44,95
- NHL Hockey '97 39,95
- NHL Powerp. Hockey 29,95
- NHL Powerp. H.98 39,95
- Ninja A 49,95
- Novastorm SH O.D.T.A 49,95
- Oddworld JR 44,95
- Olympic Games SP One A 44,95
- Overboard A 29,95
- Pandemonium JR 39,95
- Pandemonium 2 44,95
- PaRappaTheRapper 44,95
- Perfect Weapon A 29,95
- Phat Air Snowboard. 44,95
- Pitball A 29,95
- Pitfall 3D 49,95
- Powerboat Racing 39,95
- Poy Poy G 44,95
- Premier Manager 98 44,95
- Psybadek R 49,95
- Racing Simulation 2 44,95
- Rally Cross R 44,95
- Rapid Racer R 39,95
- Rascal JR 44,95
- Ryman JR 39,95
- Reboot A 44,95
- Resident Evil & Spielberater 49,95
- Resident Evil D.C. 44,95
- Ridge Racer Rev. 39,95
- Riot SP 39,95
- Road Rage R 39,95
- Road Rash R 44,95
- Robopit A 29,95
- Rock'n'Roll Racing 39,95
- Rogue Trip A 49,95
- S.C.A.R.S. R 44,95
- Sentinel incl. CD 44,95
- Sentinel Returns 49,95
- Shadowmaster A 44,95
- Slam'n Jam SP 29,95
- Soulblade B 39,95
- Soviet Strike A 39,95
- Spawn A 49,95
- Speedster R 49,95
- Spider JR 39,95
- Spot goes Hollywood 29,95
- Star Gladiator 29,95
- Streak A 49,95
- Striker SP 44,95
- S. Football Champ 39,95
- S. Match Soccer 39,95
- S.Puzzle Fighter 39,95
- S. Sonic Racer <a> 29,95
- Swagman RO 44,95
- Tekken 3 B 44,95
- Thunderhawk 2 29,95
- Thunderhawk 2 <a> 49,95
- ungeschlitten
- Toca Touring Car 44,95
- Tombrador 1 & 2 je 44,95
- Total Driving R 29,95
- Total NBA '98 SP 49,95
- True Pinball G 39,95
- Tunnel B1 A 39,95
- Unholy War, The A 49,95
- V 2000 <a> A 49,95
- V-Ball A / SP 44,95
- V-Rally R 44,95
- Vandal Hearts 49,95
- Versailles <a> ADV 49,95
- Viewpoint A 39,95
- Vigilante B A 49,95
- Viper <a> A 49,95
- Virtual Pool G 44,95
- VMX Racing R 44,95
- Vs - Versus B 39,95
- Warhammer STR 39,95
- Warhawk A 44,95
- W.Gretzky '98 SP 39,95
- Wild 9 & T-Shirt 49,95
- Wing Commander 4 49,95
- World Cup Golf SP 39,95
- World League Soccer 39,95
- Worms G 39,95
- Wreckin' Crew R 29,95
- WWF in your House 44,95
- WWF Warzone 44,95
- X 2 A 29,95
- X-Men Children... 44,95
- Xenocracy A 39,95
- Xenious 3D/G+ A 49,95
- Z <a> STR 49,95
- Zero Divide B 39,95
- Zero Divide 2 B 44,95

N64:

- 4MB Ram Erweiter. 59,95
- Joypad 'Farming' je 34,95
- Lenkrad V3 119,95
- Memory Card ab 19,95
- N 64 & Mario 64 239,-
- N 64 & Star Wars R. 279,-
- Rumble Pak 19,95
- Rumble Pak & Memory 29,95
- Spielberater ab 14,80
- X-ploder (09) TBA
- Bio Freaks "uncut" 99,95
- Carmageddon (9)Di. 99,95
- Castlevania 3D 109,95
- Chopper Attack A 89,95
- Command & Conquer 104,95
- F1 World GP 2 84,95
- Fighting Force (9) 109,95
- Gex Deep Cover (9) 109,95
- Mario Party G 84,95
- Maximo Ninja 2 99,95
- Premier Manager 99,95
- Rat Attack (09) A 124,95
- ReVolt R 99,95
- Shadowgate 64 109,95
- Shadowman ab 109,95
- Space Race (09) 109,95
- Star Wars Rog. Sqd. 99,95
- The New Tetris (9) 84,95
- Tonic Trouble (09) 109,95
- Turok 2 <a>uncut 89,95
- Twisted Edge SP 89,95
- V-Rally R 84,95
- World Driver Cha.(9) 109,95
- World L. Soccer (9) 109,95
- WWF Attitude 99,95
- Zelda 64 RO 99,95
- Zero Hour (09) 119,95

Dreamcast:

- Dreamcast 289,-
- Arcade Stick 89,95
- Controller 48,95
- Keyboard 54,95
- Race CP Lenkrad 110,95
- Scart Kabel 39,95
- Vibration Pack 44,95
- Visual Memory 49,95
- Aero Wings (10) 84,95
- Blue Stinger (10) 84,95
- House of the Dead 2 incl. Gun (10) 139,95
- Racing Sim. (10) 89,95
- Red Dog (10) 84,95
- Saga Bass Fishing' 179,95
- Sega Rally 2 (10) 104,95
- Snow Surfers (10) 84,95
- Sonic Adventures (10) 84,95
- Speed Devils (10) 84,95
- Super Gass 2000 (10) 89,95
- Suzuki Airstare Racer' 84,95
- Tokyo Highway Chal. 84,95
- Toy Commander (10) 84,95
- Trick Style (10) 89,95
- Virtua Fighter 3 (10) 84,95

Die ersten 1000 DREAMCAST-Bestellungen <je 2 Artikel> bekommen ein SATURN-Spiel <unserer Wahl> GRATIS dazu!

Zubehör:

- Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeittupe & Programmierung) 39,95
- Antennenkabel 24,95
- Barracuda 2 59,95
- CD-Case 9,95
- CD-Larhüllen 10erSet 4,95
- Cyber Shock 49,95
- Dark Shock Contr. ab 29,95
- Gun "Real-Arcade" 79,95
- Gun "Scorpion" 49,95
- Gun & Laseraufsatz 59,95
- Infarot-Pad Set 69,95
- Joyboard Arcade 79,95
- Dynast blau, rot... je 9,95
- Lenkrad V3 119,95
- Memory Card 1MB 9,95
- Memory Card 8 MB 39,95
- <unkomprimiert> Mouse ab 34,95

PlayStation mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Perfect Weapon nur 269,-

- RGB Kabel Special 14,95
- Xploder FX 84,95
- Xploder Pro 104,95
- SPIELBERATER:
- Alundra DIN4 14,80
- Atlantis, Grab des Pharaos 14,80
- Ubik & Versailles 19,80
- Blaze'n Blade 14,80
- Breath of Fire 3 14,80
- Final Fantasy 7 4C 19,80
- <über 1000 Bilder>
- Guardians Crusade 14,80
- Medieval 14,80
- Metal Gear Solid 4c 24,80
- Resident Evil 9,95
- Resident Evil Komplett in 4C & viele Bilder 19,80
- Tombrador 1-3 je 19,95
- Wild Arms 14,80
- Z 14,80

FIGUREN:

- Akte X je 24,95
- Metal Gear Solid ab 19,95
- Resident Evil je 24,95
- Wrestling je 24,95
- ...und viele andere!!!

Nur solange Vorrat reicht!

- 1000 Snowboarder 89,95
- Aero Gauge R 44,95
- AP Bomber 64 R 49,95
- Body Harvest A 49,95
- Bombberman 64 G 59,95
- Bombberman Hero 59,95
- Back Bumble A 69,95
- Bust-A-Move 2 G 39,95
- Bust-A-Move 3 G 49,95
- Cyflighter 63 1/3 39,95
- Cruis'n World R 59,95
- Dark Rift B 44,95
- Diddy Kong Racing 69,95
- Dark Heroes B 49,95
- Extreme G R 44,95
- Terranis RO 49,95
- Totris Attack G 39,95
- Timecop A 19,95
- Toy Story JR 39,95
- Weapon Lord B 39,95
- Wild Guns A 49,95
- World Cup Striker 29,95
- Worldmaster Golf 19,95
- Worms A / STR 49,95
- Yoshies Story JR 59,95

SONDERANGEBOTE:

- 1000 Snowboarder 89,95
- Aero Gauge R 44,95
- AP Bomber 64 R 49,95
- Body Harvest A 49,95
- Bombberman 64 G 59,95
- Bombberman Hero 59,95
- Back Bumble A 69,95
- Bust-A-Move 2 G 39,95
- Bust-A-Move 3 G 49,95
- Cyflighter 63 1/3 39,95
- Cruis'n World R 59,95
- Dark Rift B 44,95
- Diddy Kong Racing 69,95
- Dark Heroes B 49,95
- Extreme G R 44,95
- Terranis RO 49,95
- Totris Attack G 39,95
- Timecop A 19,95
- Toy Story JR 39,95
- Weapon Lord B 39,95
- Wild Guns A 49,95
- World Cup Striker 29,95
- Worldmaster Golf 19,95
- Worms A / STR 49,95
- Yoshies Story JR 59,95

Super Nintendo:

- Air Cavalry 49,95
- Donald in Maui Mallard 39,95
- Donkey Kong C. & 2 je 39,95
- FIFA Soccer '96 29,95
- Harvest Moon STR 49,95
- Kirby's Fun Pack 39,95
- Lucky Luke A 49,95
- Lufia incl. Berater 39,95
- Nigel Mansel World 39,95
- Prehistoriker Man JR 29,95
- Primal Rage B 29,95
- Puzzle Bobble G 49,95
- Secret of Evermore 49,95
- Schlumpfe 1 & 2 je 39,95
- Sim City STG 49,95
- S. Mario World <a> 39,95
- S. Streetfighter 2 39,95
- T 2 Arcade / J.D. je 39,95
- Terranis RO 49,95
- Totris Attack G 39,95
- Timecop A 19,95
- Toy Story JR 39,95
- Weapon Lord B 39,95
- Wild Guns A 49,95
- World Cup Striker 29,95
- Worldmaster Golf 19,95
- Worms A / STR 49,95
- Yoshies Story JR 59,95

Game Boy Color:

- Game Boy color je 139,-
- Quest for Camelot 59,95
- Shadowgate RO 59,95
- S. Mario Bros. JR 59,95
- Top Gear Rally R 64,95
- Turok 2 A 44,95
- V-Rally R 59,95
- Zelda RO 59,95

Bestellungen bis 16.00 sind in der Regel schon am nächsten Tag bei Ihnen!!!

Bestellannahme: Mo.-Fr. 8.30 - 20.00 Sa. 10.00 - 16.00

LADENGESCHAFFTE:

Ladenpreise können abweichen!
Fragen Sie nach unseren Franchise-Partner Model:
33602 Bielefeld
City Passage
Tel.: 0521-5215206
48143 Münster
Windthorststr. 13
Tel.: 0251-5105789
Weitere Läden geplant!
Händleranfragen willkommen!

http://www.freaksshop.de



LESERPOST

LESERPOST

LESERPOST

LESERPOST



Diesmal forschten wir bei Euch hautnah nach den gefragtesten Genres der Konsolenwelt und siehe da – eines wurde zum Erstaunen vieler besonders häufig genannt. Außerdem klären wir, was es mit dem Virtual Boy auf sich hat, haken diverse Dreamcast-Fragen zum Marktstart ab und diskutieren, ob nun Lara oder Duke mehr Spiel-spaßprocente verdient haben.

Forum 8/99: Lieblingsgenres und -spiele

Ich denke, dass jeder Spieler gewisse Genres bevorzugt und seine Spielauswahl nach ihnen trifft. Einen Allrounder, der in seiner Freizeit wirklich jedes Game zockt, habe ich noch nicht kennengelernt. Außerdem glaube ich, dass jeder Spieler indirekt vom Markt abhängig ist und seine Spielgewohnheiten unbewusst danach ausrichtet. Zur Zeit sind z.B. Action-Adventures gefragt, Ego-Shooter will fast keiner mehr. Ich bin mir sicher, dass noch kein Genre vollkommen ausgereizt ist. Kommt jedoch ein Erfolgstitel einer anderen Art von Spiel heraus, so wird mit diesem Mega-Seller weiterverdient und andere Anbieter versuchen, an diesen Erfolg anzuknüpfen. Ich persönlich vertraue in diesen Fällen auf die "Originale" wie *Tekken*, *RE* usw.

Grundsätzlich spiele ich Beat'em Ups, Rollenspiele und Action-Adventures. Natürlich kommt es vor, daß ich mir mal ein Sportspiel (*Cool Boarders*) oder einen Flipper zulege. Im Allgemeinen kann ich aber mit den anderen Genres relativ wenig anfangen. In puncto Fortsetzungen kann ich nur sagen, dass mir selbst bei meinen Lieblingsspielen irgendwann der Kragen platzt, wenn das Spiel so gut wie keine sinnvollen Neuerungen aufzeigt. *Tomb Raider 4* z.B. werde ich mir sicher nicht kaufen. Dass ich eine gewisse Art von Spiel, ohne mich vorher zu informieren, von meinem Fernseher verbanne, kann mir nicht passieren. Die Entscheidung zum Kauf eines Titels von einem mir eher unbeliebten Genres wird sicher genauer überdacht, als das Zugreifen bei einem meiner Favoriten. Alles in allem würde ich mich als objektiven, aufgeschlossenen Gambler bezeichnen, der seine Nischen gefunden hat und ihnen mit ein paar Ausnahmen treu bleibt, der sich dabei aber nicht durch engstirnigen Etikettenkauf die wirklich guten Spiele durch die Lappen gehen läßt.

Michael Jentzsch, Wien

Seid mir gegrüßt, Video-Games-Redaktion! Obwohl ich noch nicht so alt bin,



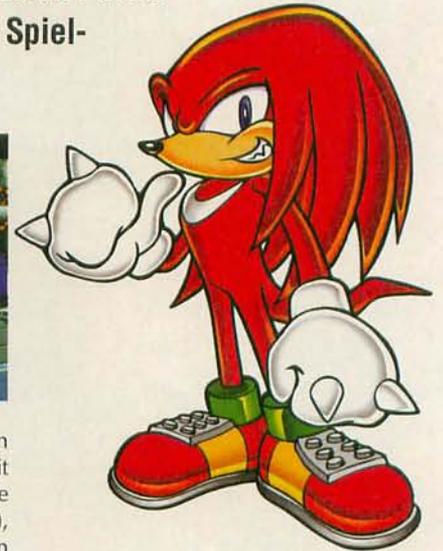
spiele ich schon seit geraumer Zeit Konsolenspiele (etwa 14 Jahre), und da hat man natürlich schon viele unterschiedliche Spiele und Genres gesehen und seine Vorlieben gefunden. Zu meinen Favoriten

zählen RPGs und Beat'em Ups. Wobei ich in den Genres auch um einige Games einen weiten Bogen mache. So ist mir ein perfekt spielbarer 2D-Prügler oft deutlich lieber als ein Combo-Gebolze à la *Tekken*, wobei ich nichts gegen die 3D-Optik, sondern gegen die Spielmechanik habe (*Street Fighter EX plus Alpha* mag ich auch).

Die Capcom und SNK-Engines machen mir halt viel mehr Spaß. Allzu knuddelige RPGs kommen mir auch nicht in den Konsolenschlund, schließlich finde ich es doch sehr befremdlich, wenn man einen Gegner namens "Pogopuschel" (kennt ihr das Game noch? – hehe) bekämpfen muss. Absolut nicht mein Fall sind hingegen Rennspiele, obwohl ich mich mit *NFS4* dank des Hot-Pursuit-Modes anfreunden konnte.

Meiner Meinung nach kommen viel zu viele davon heraus, wenn man sich nur vorstellt, dass stattdessen mal neue Spielideen oder unterbesetzte Genres verstärkt werden könnten... Insgesamt muß ich aber sagen, dass ein wirklich gutes und innovatives Produkt mich als potentiellen Genre-Hasser durchaus trotzdem überzeugen könnte. Das war beispielsweise bei *WWF Warzone* (dank des Editors) der Fall. Ein paar andere Fragen hätte ich auch noch.

1. Wisst ihr jetzt eigentlich genau, wann *WWF Attitude* endlich erhältlich ist?
2. Wann kommt die US-Version von *Rival Schools 2*?



3. Glaubt ihr, dass Konami je einen vernünftigen *Probotector/Contra*-Nachfolger produzieren wird?
4. Ist ein neues *Ghosts'n'Goblins*-Spiel für die Zukunft geplant? Möget ihr noch viele Konsolen überleben, Ricky Graf, Frankfurt

Hi, zum Thema bevorzugte Genres kann ich meinerseits sagen, dass ich mich auf Rennspiele aller Art stürze. Sobald man eine Straße entlang brausen kann, klemm ich mich hinters Steuer und heize dem Horizont entgegen. Das nächste Genre, an dem ich nicht vorbeikomme, sind Beat'em Ups. Spiele wie *Soul Edge* oder *Virtua Fighter* sind eine wahre Offenbarung und lassen die Nacht früher vorbeiziehen, als einem lieb ist.

Das dritte, was meinen Geldbeutel leert, sind Ego-Shooter und Horror-Adventures. Ich werfe beide Genres hier in einen Topf, da Spiele beider Arten (nur durch die Perspektive gesplittet, und sofern sie gut sind) dazu führen können, eine Glühbirne mit höherer Wattzahl reinzuschrauben, weil man seinen Nerven den verdunkelten Raum nicht zumuten möchte. Denn darauf kommt es hier für mich an: Nervenkitzel ohne Ende. Rennspiele, Ego-Shooter/Horroradventure und Beat'em Ups rangieren in meiner Beliebtheitskala gleich weit oben. Wobei an dieser Stelle erwähnt werden muss, dass ich auch anderen Genres durchaus angetan bin, sofern die Spielbarkeit stimmt. So befinden sich in meiner Sammlung auch Tennis-, Golf- und Strategiespiele – nur nicht so viele. Mir ist das System und der Hersteller auch nicht wichtig, sofern die Qualität stimmt. Und das ist letztendlich auch das Entscheidende. Viel Erfolg weiterhin

C.W. via e-mail

Hi Ralph! Erstmal wollte ich was zu Eurem Forumthema sagen: Mich kotzen die ständigen Fortsetzungen von diversen EA-Games total an! Und ich verstehe nicht, wie ein *Formel 1 '98* besser verkauft werden kann als *MGS*. Nun aber zu den Games, die ich am liebsten zocke: An erster Stelle stehen ganz klar Lightgun-Shooter! Ansonsten Action- und Horror-Adventures und Rennspiele mit absoluter Bewegungsfreiheit (z.B. *Felony 11-79*) Mein eigentliches Anliegen ist aber, dass ich der Meinung bin, das Importverbot und die BPJS fördern Raubkopien! Sony, Konami und alle anderen, die das Importieren von PS-Games verbieten: Schämt euch!!! PAL-Balken, Geschwindigkeitsverlust (ca. 20%) und dann auch noch Wartezeiten von mehreren Monaten oder Übersetzungen, bei denen man nur noch mit dem Kopf schütteln kann (*FF7*). *Parasite Eve* oder *Syphon Filter* sind überhaupt nicht erschienen und werden es auch nicht (Anm. d. Red.: *Syphon Filter* hat Sony jetzt doch klammheimlich rausgebracht, sogar mit annehmbarer Übersetzung, siehe Test in der VG 9/99). Aber das Schlimmste ist die Zensur – mir fällt kaum ein Spiel ein, was nicht für Deutschland geschnitten wurde. Sogar Games wie *C&C* oder *Tomb Raider 3* (lila Blut, muß man sich das wirklich gefallen lassen?) werden zensiert. Ich persönlich finde es besser, wenn ein Spiel unzensiert erscheint und dann indiziert wird. Oder die Hersteller sollten erst die Originalversion (uncut) veröffentlichen, und nur falls diese indiziert wird, eine neu überarbeitete Fassung. Aber dies ist wahrscheinlich viel zu kostenaufwendig. Meiner Meinung nach werden durch das Importverbot Raubkopien gefördert. Wenn man die Games nicht mehr bei seinem Importhändler bekommt, muß man sie sich wohl oder übel übers Internet bestellen. Da es im Internet wahrscheinlich zehn mal mehr Händler mit Raubkopien als legale Händler gibt, ist das Verlangen groß, sich für den fünften Teil eines Originals eine Raubkopie zu bestellen. Traurig, aber wahr! Wäre es für euch irgendwie möglich, eine Liste mit allen PlayStation-Games, die in irgendeiner Weise für den deutschen Markt zensiert wurden, im Heft unterzubringen? Dies wäre wirklich genial und würde bestimmt auch viele andere Leser erfreuen. Das Ganze würde ich mir so vorstellen, dass man die verschiedenen Versionen, also japanische und US mit der deutschen Version oder auch mit der englischen PAL-Version vergleicht. z.B. *Resident Evil D. C.* (Vier verschiedene Versionen, wer soll da noch durchblicken?)
Chris Redfield, Berlin

Hi VIDEO GAMES! Meine favorisierten Genres sind Sport- und Rennspiele. Ich kann eigentlich wirklich mit jedem Spiel etwas anfangen, aber bei zwei Spiellegatungen, frage ich mich wirklich, wie man so etwas Langweiliges spielen kann.
 1. Beat'em Ups: Was um Himmelswillen

bringt Leute dazu, zig Seiten Moves auswendig zu lernen? Hirnrissig meiner Meinung nach, so einen Aufwand zu betreiben – da würde ich doch viel lieber einen Kampfsport im Verein ausüben. Wenn sich manche Personen über die x-te Sportspielfortsetzung aufregen (ich finde das natürlich auch reine Abzockerei), sollte man sich vielleicht zuerst über das 1000ste Prügelspiel mokieren, wo die Innovation auch nicht gerade Blüten treibt.

2. Strategiespiele: Welche Faszination ist hierin denn verborgen? O.K., schlechte Grafiken entscheiden niemals allein über den Spielspaß, doch kleine Soldaten querfeldein marschieren zu lassen und dabei langweilige Kämpfe anzugucken, ist nicht gerade das, was ich mir unter einem aufregenden Spiel vorstelle. Zum Schluß möchte ich noch sagen, dass jeder natürlich das spielen sollte, was ihm gefällt, doch hoffe ich, dass die neuen Konsolen und das Internet neue Innovationen hervorbringen mögen.
Marcus Kamin, Duisburg

Erstaunlich, dass so viele Beat'em-Up-Liebhaber unter euch sind (O.K., bis auf Marcus). Dabei haben wir keineswegs gemogelt, sondern mit den Briefen eine repräsentative Auswahl getroffen. Richtig negativ hat es bis auf die ständigen Sportspielfortsetzungen jedoch kein Genre getroffen, so dass wir natürlich weiterhin fleißig über alle Genres berichten werden. Chris' Meinung können wir aber nicht so ganz teilen. Import ist nicht Raubkopie – wer bei einem ausländischen Händler bestellt, bekommt auch Originale. Halbseidene Angebote gibts natürlich auch im Netz, aber dazu hatten wir ja schon in der Ausgabe 8/99 unsere Meinung kundgetan... Selber schuld, wer sich auf so etwas einläßt!

Ein zensierte-Spiele-Special ist aber eine gute Idee – werden wir uns vormerken bei der Besprechung der nächsten Ausgaben. Zu den Fragen von Ricky:

1. Laut Acclaim ca. ab dem 25. August.
2. Erstmal ist in den USA *Jo Jo's Venture* dran. Über *Rival Schools 2* wird in den Releaselisten noch kein Sterbenswörtchen verloren. Aber das kann sich bekanntlich schnell ändern.
3. Solange man dafür weiter Appaloosa aus Ungarn – die "Verbrecher" der beiden schlechten PS-Versionen – bemüht, nein. Mit etwas gutem Willen könnte man aber auch das durchaus gelungene *Gungage* (siehe Test in dieser Ausgabe) als *Probotector*-Nachfolger unter anderem Namen sehen. Für die Top-Reputation der Serie aus vergangenen 16-Bit-Tagen ist aber auch das vor allem grafisch nicht gut genug ausgefallen. Über weitergehende Pläne seitens Konami ist nichts bekannt. Die *Castlevania*-Reihe wird jedoch auf dem DC weitergeführt.
4. Es halten sich immer noch die Gerüchte, daß sich ein *N64-Ghouls'n'Ghosts* schon im Alpha-Stadium befand und

dann mangels Qualität gecancelt wurde – wirklich schade. Seitdem herrscht in diesem Punkt Funkstille bei Capcom. Da musst du dich wohl vorerst mit der jüngst erschienenen *Capcom Generations* von Virgin mit allen drei Teilen trösten.

Virtual Boy

Hallo Leute, ich grüße euch alle und mache es kurz: Ich bin jetzt durch den Versand in den Besitz des Virtual Boy von Nintendo gekommen. Wisst ihr Näheres darüber, und warum wurde dieses geniale Teil nicht in Good Old Germany heraus-



gebracht?
Johan Paul, Ampling



Dieses ominöse 32-Bit-Gerät, eine Art Virtual-Reality-Brille mit Stativ und eigenem Joypad, erschien im August '95 in Japan zum Preis von damals umgerechnet 240 Mark und stand schon von Beginn an unter keinem guten Stern. Ob's an der abstoßenden Grafik (rot in verschiedenen Helligkeitsstufen auf schwarzem Hintergrund), der gewöhnungsbedürftigen Handhabung, dem Piep-Sound (ähnlich Gameboy) oder den mangelnden Spielen lag, der VB (eigentlich als Next-Gen-Game-Boy gehandelt) wurde Nintendos bis dato größter Flop und erschien nie offiziell in Deutschland. Heute wird das Gerät in Japan für ca. 10 Mark verschербelt und hat höchstens



einen Sammlerwert – den aber mit Sicherheit.

Lara vs. Duke

Hi Ralph und andere Redaktions-Mannen! Hier schreibt euch jetzt ein großer Bewunderer eurer großartigen Schreibebeit,



FORUM- THEMA

Diesmal soll es um die sogenannten Superstars des Videospiele-Business gehen. Wie steht ihr denn so zu den gehypten und bekannten Charakteren/Spielen wie Lara, Turok, Shadowman, FIFA, Resident Evil und all den anderen "Big Names"? Interessieren euch die neuen Aktivitäten/Teile besonders? Nehmt ihr sie einfach zur Kenntnis und würdet stattdessen lieber mehr über aufstrebende Newcomer wissen? Verschlingt ihr gierig jeden Schnipsel über eure lieb gewonnenen virtuellen Helden? Also: Mehr oder weniger über die Top-Stars in der VG? Schreibt uns!

WEB-SITE DES MONATS

Retro-Gamer aufgepaßt: unter www.davesvgc.com (Freaks sollten die URL bereits kennen) werdet Ihr täglich mit den neusten News aus der Emulator-Szene versorgt. Vom Atari ST über die Brotkiste C64 bis hin zum Vectrex - Oldie-Fans bekommen hier die volle Nachrichtenbreite. In verschiedenen Foren könnt Ihr Euch mit Gleichgesinnten austauschen, interaktive Abstimmungen informieren Euch über die Trends der Szene. Freeware ROMs und die dazu passenden Emulatoren geben jedem einen Einblick in angestaubte Spielwelten. Surfmannsheil!

LESERPOST

LESERPOST

LESERPOST

LESERPOST

auch VG genannt! Euren Tests stimme ich in den meisten Fällen zu und auch das Layout wird immer besser. Doch nun muss ich Kritik loswerden. Im Test von *Duke Nukem Zero Hour* schreibt ihr, dass das Spiel wirklich genial ist (was auch stimmt), aber Ihr behauptet auch, es hätte noch mehr Prozente bekommen, wenn es einfacher wäre.

Schön und gut, aber was ist mit *Tomb Raider I - III*? Diese Spiele sind auch bockschwer, haben auf keinen Fall ein abwechslungsreicheres Gameplay, bieten keinen Multiplayer und werden trotzdem höher bewertet. Wieso? Hohe Bewertung wegen weiblicher Hauptdarstellerin? Die VG-Männer gehen nach dem Massengeschmack? PS-Fanatiker? N64-Feinde? Wiederversöhnungsversuch mit Sony? Dies sollen jetzt keine Beschuldigungen gegen euch sein, sondern die Bitten eines einsamen Jedi, der kramphaft versucht, die dunkle Seite der Macht (in diesem Fall der Tittenrator und die gesamte Eidosianische Truppe) aus dem Video-Games-System zu vertreiben oder zumindest zu schwächen. Verzeiht noch mal meine krassen Vermutungen und möge die Macht mit euch sein!

Fabian Huber, Königsbrunn

Wir als Multiformat-Magazin ein Sony-Hochjubler und N64-Hasser? Ein Glück, dass du das nicht ernst meinst. Grins.. Gerade, wo die augenblickliche (noch, das DC kommt!) Marktsituation hierzulande für Multi-Hefte nicht schlechter nicht sein könnte... Übrigens waren die Lara-Wertungen weit vor unserem kleinen Disput mit Sony, der mittlerweile schon längst beigelegt ist. Das erste *Tomb Raider* war auch nicht wirklich schwer, dafür aber innovativ. Nummer Drei ist aber zugegebenermaßen ein ziemlich frustiger Hammer, in den sich eingefleischte Zocker aber hineinbeißen können und so motivationstechnisch monatelang zehren können. Berücksichtigt man zusätzlich den Zahn der Zeit, könnte man sicher noch über das Abbröckeln des ein oder anderen Prozentpünktchens bei den Lara-Games diskutieren, womit die Spiele dann annähernd qualitativ mit Duke auf einer Stufe liegen, obwohl es eigentlich grundverschiedene Typen sind. Zufrieden?

Dreamcast-Fragen

Hi VG-Team!

1. Braucht man eigentlich einen Computer, um mit dem Dreamcast ins Internet zu kommen?
2. Wie wahrscheinlich ist es denn, dass



das DC beim Deutschland-Release unter 500 Mark kosten wird?

3. Wisst ihr schon, welche Spiele zum Release in Deutschland erhältlich sein werden?

4. Wer wird den Kampf um den größten Marktanteil für sich entscheiden können?

5. Wann erscheint das DC offiziell in Deutschland?

6. Wie teuer werden die Spiele ca. sein?

7. Testet ihr alle Spiele noch einmal in der deutschen Version (so richtig mit Prozenten)?

8. Wird der Preis des DC (wie bei der PS) nach wenigen Monaten nach der Einführung auf dem deutschen Markt sinken?

9. Kann man Importspiele (US und Japan) einfach so auf einem deutschen DC spielen?

Sandro aus München & Ruli via e-mail



1. Nein, mit einem Computer kommt du ja schon ohne DC ins Netz – du brauchst nur ein Modem (wird mitgeliefert) und optional eine Tastatur (ca. 60 Mark), schon kann's losgehen.

2. Sehr wahrscheinlich, der offizielle Preis liegt genau eine Mark darunter bei DM 499,-, hehe.

3. Der Großteil der bei uns als Importe bereits vorgestellten Hits wie *Sega Rally 2*, *Sonic Adventure*, *Virtua Fighter 3tb*, *House of the Dead 2*, *Monaco GP 2* sowie kurz danach die Sega-Europa-Entwicklungen wie z.B. *Metropolis*, *Toy Commander*, um nur einige zu nennen.

4. Ich habe es befürchtet ... die unbeantwortbare Frage – Nintendo und Sony haben mit ihren derzeitigen Phantom-Konsolen sicher technisch und Renommée-mäßig gesehen die Nase gegenüber dem Dreamcast vorn. Letzteres ist jedoch auf dem Markt und kann bereits mit tollen Spielen fleißig Anteile sammeln, während die anderen noch im stillen Kämmerlein tüfeln.

Zudem steht der Release-Termin für Nintendos Neue noch in den Sternen. Favorit ist auf jeden Fall Sony, aber wie auch der Pokal hat die Videospielwelt ebenso ihre eigenen Gesetze: Wie sonst hätte Nobody Sony seinerzeit Big N überflügeln können?

5. Am 14. Oktober.

6. Ca. 100 - 120 Mark.

7. Wurf einfach einen Blick in unser mit edlem Papier aufgewertetes Special!

8. Sega hält sich da natürlich sehr bedeckt – kein Wunder, da man ja den eigenen Absatz gefährden würde. Wenn allerdings (wie in den USA) Sony und Nintendo den DC-Launch mit Kampfpreisen von \$ 99,- für die PS bzw. das N64 konkern, kann sich jeder selbst ausmalen, wie lange die DM 500,- zu halten sind.

9. Nein, auf keinen Fall! An Umbaulösungen wird zwar bereits gearbeitet, noch gibts aber keinen Erfolg zu vermelden.

Mehr Exoten!

Hallo Ralph! Ich möchte euch mit dieser Mail nur mein Lob aussprechen, ihr seid meiner Meinung nach die mit großem Abstand kompetenteste Redaktion in der dt. Videospielandschaft. Mich als langjährigen SNK-Anhänger haben besonders die Berichte über *Buriki One* und *KoF '99* begeistert, in anderen Zeitschriften findet man schon seit Jahren keine Beiträge mehr über "exotische" Systeme. Eure Oldie-Specials können mich auch hin und wieder zum Kauf bewegen – ein paar Seiten über das Neo Geo wiegen für mich stärker als all die 32/64Bit-Tests, ich würde mich sogar als kleinen PlayStation-Hasser bezeichnen. Es gibt wirklich kein einziges "Next Generation"-Spiel, das mich stärker fasziniert als die



hlosen alten S-Klassiker onkey Kong er Final Fantasy III. Jetzt lässt sich wunderbar ein Bogen zum Thema Emulation schlagen, dies wäre sicher einen Artikel wert. Wusstest Du, dass *Seiken Densetsu 3* (*Secret of Mana 2*) inzwischen von einer Handvoll fanatischer Anhänger ins Englische übersetzt worden ist? Gleiches gilt für *Final Fantasy VI*. Wenn das mal keine kleine Sensation ist. Ich hätte noch eine Frage an Dich als "SNK-Koryphäe": In einer alten Ausgabe der EGM (USA) habe ich einen Test zu *Samurai Shodown 4* gesehen – wenn ich mich recht erinnere, konnte man auf den Screenshots bleibende Wunden auf den Körpern der Protagonisten entdecken ("Wounds that seem to bleed for hours"). Stimmt das? Ciao,

Gregor via e-mail

Mit unserer Hefterweiterung zunächst um 16 Seiten ab der nächsten Ausgabe



(Yippieh!) werden auch verstärkt Themen Einzug finden, die bis dato mangels Platz zugunsten von aktuellen PS- oder M64-Tests der Schere zum Opfer gefallen sind. Weitere Teile der Oldie-Special-Reihe (nächstes Mal aller Voraussicht nach das CBS Colecovision) sind schon

geplant und auch Neo-Geo-Tests und exotische Handhelds wie der Wonderswan werden gefeurt. Zu *Samurai Shodown 4* (kram, kram, ins angestaubte CD-Laufwerk leg... hey, macht ja wieder richtig Spaß ... nach dem Durchspielen ... äh, warum habe ich's jetzt eigentlich überhaupt angeschaut?): Von bleibenden Wunden ist – zumindest in der japanischen CD-Version – nichts zu sehen. Die Charaktere bluten aber hier auch weiß statt rot. Eher unwahrscheinlich, dass diese zusätzlichen Animationsphasen ausschließlich der Modul-Variante vorbehalten geblieben wären.



ADRESSE LESERPOST

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

Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Str. 145h
81671 München/Deutschland
 oder via E-Mail: vg@wekanet.de



Schiebung

Wow! Was gab es für harsche Worte im Internet zu lesen, als bekannt wurde, daß der Dreamcast-Launch um drei Wochen verschoben wird! Klar, auch für uns war es eine Überraschung, und zwar keine sonderlich erfreuliche. Also ran an den Telefonhörer und bei Sega nachgefragt – gibt's etwa Probleme beim Hardware-Nachschub? Oder ist das Presswerk der GD-ROMs abgebrannt? Nichts von alledem – Sega scheint recht unschuldig an der Misere zu sein. Der böse Buhmann ist ein gänzlich anderer. Die British Telecom, so der Name des Sünders, konnte nämlich nicht garantieren, dass die volle Internet-Funktionalität des Sega-eigenen Netzes bei Massenandrang sichergestellt ist. Dumm gelaufen, denn vor allem auf die Netzanbindung ist Sega zu Recht stolz, und diese soll ein kaufentscheidendes Kriterium werden. Man stelle sich vor – am geplanten Launchtag wollen Zigtausende ins Netz der Netze und können nicht, weil die Internet-Server ständig abrauchen. Toller Start einer Wunderkonsole! Die Entscheidung, den Launch zu verschie-



ben, war daher unserer Meinung nach richtig – lieber noch ein wenig warten und dann weniger Startschwierigkeiten haben, als ein nicht voll funktionsfähiges Produkt auf den Markt zu werfen. Nicht so richtig gut war aber die Informationspolitik des Neu-Düsseldorfer Unternehmens. In einer kurzen Presseinformation wurde lediglich von einer "Bestätigung der europäischen Markteinführung von Dreamcast, neuer Termin 14. Oktober 1999" gespro-

chen. Den Grund für die Verschiebung nannte das Schreiben nicht – kein Wort über die britischen Tele-Komiker. Hier ginge es auch nicht darum, einem Geschäftspartner die Schuld zuzuweisen, sondern die eigenen Kunden und die Third-Party-Hersteller mit notwendigen Informationen zu versorgen. Etwas sauer reagierte nämlich so mancher PR-Manager von DC-Spiele-Firmen: Die hatte man wohl bei Sega gänzlich vergessen und so erfuhren die betroffenen Firmen erst im Gespräch mit Spieleredakteuren von der Verschiebung. Nicht so glücklich. Aber Schwamm drüber – am 14. Oktober ist alles vergessen und wir zocken DC. Und vielleicht können wir dann auch ins Internet – wenn die Burschen von der Insel bis dahin genügend Strippen gezogen haben...



Hits der REDAKTION

Bei personenbezogenen Lobpreisungen, Beschwerden oder Anregungen könnt ihr auch gleich eine Mail an den verantwortlichen Schreiberling schicken. Falls ihr die ganze Redaktion erreichen wollt, dann bitte an die unten links stehende Adresse weiterleiten – Eure Mails werden so gut es geht beantwortet.



Jan (aka Gecko)
Quengelt mit jeder Ausgabe mehr herum. "Ich will Artikel...Ich brauch Neusätze...Das wird wieder so sauknapp!" Kein Wunder, daß man da nicht mehr zum Arbeiten kommt. Und zu allem Überfluß will der Arme nicht mal alleine zum Semmelholen gehen. Wo soll das noch hinführen?

Jan Binsmaier
jbinsmaier@wekanet.de

spielt zur Zeit Sonic Adventures, DC
Ein Jump'n Run der Extraklasse! Pfeilschnelle Grafik, gelungene Stages und Sonic halt...

hört zur Zeit Autoradio
Derzeit reisst mich kein Lied vom Hocker, dafür gibt's jede Menge gute Durchschnittskost.

Film-Favorit Die Matrix
Schon wieder – ich krieg einfach nicht genug davon. Ich will so einen Ledermantel!!!



Ralph (aka Bronco)
Hat kurz vor Redschluss dieser Ausgabe eine Einladung zu Lamborghini-Testfahrten bekommen und ward nicht mehr gesehen. Gerüchteweise haben Sanka, ToX und Äxl schon Beat'em-Up-Kurse genommen, um für die nächsten Ausgaben gerüstet zu sein.

Ralph Karels
rkarels@wekanet.de

spielt zur Zeit Metal Slug X, Neo Geo
Günstig aus Japan mitgebracht – macht nach jedem Durchspielen mehr Spass!

hört zur Zeit Endless Summer aus Guitar Freaks
noch 200 mal spielen und ich bewerbe mich bei den Stones, hehe.

Film-Favorit Star Wars Episode 1
Na gut, der neunmalklugen Rotzlöffel nervt zwar, aber die Effekte und Jar Jar reissen's raus.



Christian (aka ToX)
Spieglein, Spieglein an der Wand – wer ist der beste Guitar Freak im Land?
Ein Ösi, der Daxer soll es sein – sein Anschlag sei so superfein!
Wenn er spielt, dann wackeln die Wände – wer haut ihm endlich auf die Hände???

Christian Daxer
cdaxer@wekanet.de

spielt zur Zeit Guitar Freaks
Ich seh' mit dem Plastikding einfach so cool aus – die Groupies stehen drauf (lolroffmao)

hört zur Zeit Red Hot Chili Peppers, Californication
Wenn man gestochen wird und die Scheibe im Hintergrund läuft... Einfach nur geil!!!

Film-Favorit Vera am Mittag
weil sie meinem geistigen Niveau entspricht und ich auf dicke Dinger stehe :)



Axel (aka sexi est man alive - It. People Magazine US 12/97)
Axel und Christian haben jetzt endlich wieder einen Termin beim Tätowierer. Denn erst wenn der gesamte Körper bedeckt ist und er im 68'er Mustang (Chili Peppers im Radio, Blondine am Beifahrersitz) über die Route 66 brettert, ist die Welt wieder in Ordnung.

Axel Boumalit
aboumalit@wekanet.de

spielt zur Zeit Monopoly
jetzt wo meine Freundin auf Urlaub ist, gewinn' ich wenigstens immer.

hört zur Zeit Chris Isaak, Baby did a bad, bad thing
Gänsehaut-Swamp-Blues vom Feinsten

Film-Favorit Teletubbies
So niedlich und brav, da wird einem richtig warm ums Herz...



Sönke (aka Sanka, El Funghi, der Pilz, magic mushroom...)
Verbrachte fast seinen gesamten Jahresurlaub in A'dam. Und alles was er seinen lieben Kollegen mitbrachte, war ein Bieröffner-Feuerzeug (so ein Quatsch, wofür hat man Zähne?) und folgenden Ratschlag: Meet eene Peelz in de Koopf muute warm kooche und deen drinke wie dee Tee... dann kannte seen meer Faarbe wie dee Dreemkast kann darstelle.

Sönke Siemens
ssiemens@wekanet.de

spielt zur Zeit Spieleneuheiten aus aller Welt
meine Messahighlights: GTA 2 (PC), MDK 2 (DC), Perfect Dark (N64) und die Sony-Party!

hört zur Zeit Spritzige Spielesoundtracks von spaßigen Spielemessen
Sony, SEGA, Take 2 – alle überschütten sie einen mit coolen Samplern. Mehr, mehr, mehr..

Film-Favorit AVI-Preview-Videos von den neusten Spielen der Spielemessen
Wenn ihr wüsstet, was ich alles gesehen habe... Hehehe

Media Control TOP 10

PLATZ	NEU	TITEL	HERSTELLER
1	(neu)	Command & Conquer	Nintendo
2	(2)	Mario Party	Nintendo
3	(neu)	F1 World Grand Prix 2	Nintendo
4	(1)	Star Wars Episode 1: The Racer	Nintendo
5	(4)	The Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo
6	(3)	Castelvania	Konami
7	(10)	Holy Magic Century	Konami
8	(6)	Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo
9	(7)	Turok 2	Acclaim
10	(neu)	Knife Edge	Mitsui
1		Driver	GT Interactive
2		Silent Hill	Konami
3		Gran Turismo - Platinum	Sony
4		V-Rally 2	Infogrames
5	(neu)	Bundesliga Stars 2000	EA
6	(9)	Racing Simulation 2	UBI Soft
7	(5)	Need for Speed: Brennender Asphalt	EA
8	(8)	Command & Conquer 2 - Platinum	EA
9	(7)	Tomb Raider II - Platinum	Eidos
10	(neu)	Colin Mc Rae Rally - Platinum	Codemasters

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Platzierung.

Unsere Redaktions-Email: vg@wekanet.de

Die zehn besten TESTS

PLATZ	TITEL	HERSTELLER	WERTUNG
1	Shadowman	Nintendo 64	95%
2	Sonic Adventure	Dreamcast	92%
3	Tony Hawk's Pro Skateboarding	PlayStation	90%
4	Killer Loop	PlayStation	86%
5	Sega Rally 2	Dreamcast	86%
6	Power Stone	Dreamcast	85%
7	Slad Storm	PlayStation	84%
8	wip3out	PlayStation	84%
9	WWF Attitude	Nintendo 64	84%
10	Hybrid Heaven	Nintendo 64	83%

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

PLATZ	TITEL	HERSTELLER
1	Driver	PlayStation
2	Metal Gear Solid	PlayStation
3	Sonic	Dreamcast
4	Legend of Legaia	PlayStation
5	Warzone 2100	PlayStation
6	Sega Rally 2	Dreamcast
7	Soul Calibur	Dreamcast
8	Resident Evil	PlayStation
9	Silent Hill	PlayStation
10	The Legend of Zelda - Ocarina of Time	Nintendo 64

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Future Verlag GmbH, VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Rosenheimer Str. 145h, 81671 München, Fax: 089 - 45 06 84 89



Men in Black in der Halfpipe. Hauptsache, das Outfit passt.

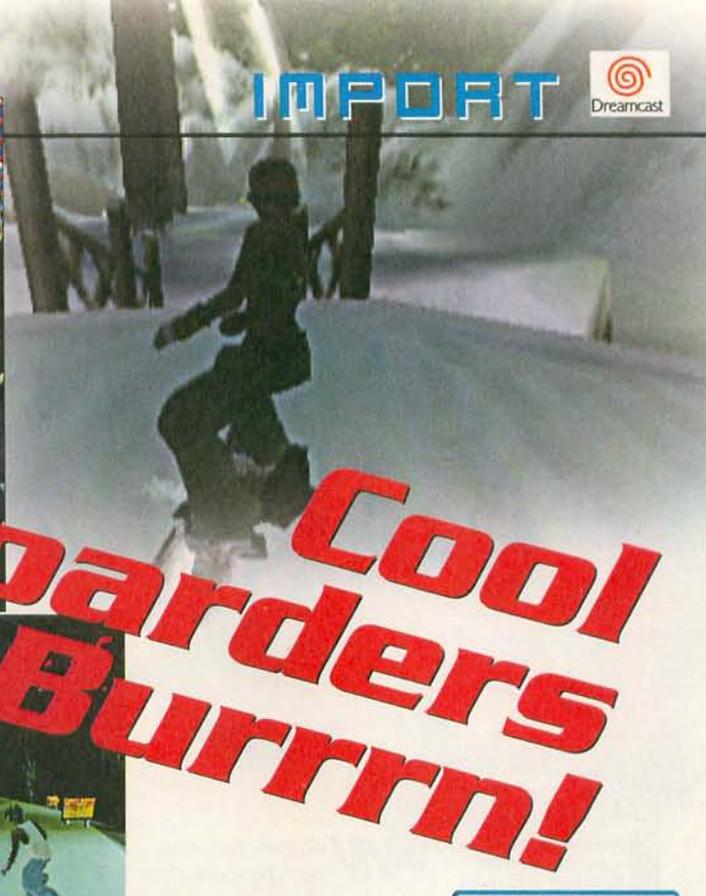
Player 2 sieht schon fast nichts mehr vom Spiel. Tja, schneller, Bursche!

Gewaltige Sprünge sind bei Cool Boarders Standard.



Cool Boarders – dieser Name dürfte vielen PlayStation Snowboard-Freaks bekannt sein, wurden doch schon drei Teile (über deren Qualität sich streiten lässt) dieser Serie auf Sonys Maschine veröffentlicht. Und UEP Systems, die Entwickler des nun vorliegenden *Cool Boarders Burrn!* zeichneten schon damals für den zweiten Teil verantwortlich. Gelingt ihnen mit der nun vorliegenden DC-Version auch wieder der große Wurf? Eines kann auf jeden Fall schon mal gesagt werden: Zumindest im grafischen Bereich lässt *Cool Boarders Burrn!* alle Konkurrenten links liegen. Bis auf z.T. recht kantige Polygonstrukturen und Schneeeffekte (Tiefschnee, Eis, Wasser), die doch noch eine Ecke detaillierter und differenzierter gestaltet hätten werden können, sieht das Teil schon recht pfündig aus. Auch das Speed-Gefühl und die **realistischen Animationen** der einzelnen Boarder kommen sehr gut rüber. Doch wie sieht es mit dem Spielspaß aus? Nun ja, obwohl die Steuerung sehr feinfühlig reagiert und ihr selten das Gefühl habt, die Kontrolle zu verlieren (auch Stunts sind extrem easy auszuführen),

der Spielmodi an den Start geht, müsst ihr euch noch für einen der **acht ausgeflippten Typen** entscheiden (cooler Rastafarian, sexy Techno-Hexy, Szene-DJ usw.), die alle noch über zwei verschiedene Outfits verfügen und sich in Eigenschaftswerten, wie Geschwindigkeit, Sprungstärke oder Kraft unterscheiden. Schnell noch das passende Board (Freestyle, Allround und Alpine) ausgesucht, und schon geht's los auf die Piste. Im Free Ride Modus schaltet ihr neue Strecken frei, indem ihr in einer der drei Kategorien Zeit, Punkte (erhaltet ihr durch Stunts) oder Total unter die vorderen drei Ränge fahren müßt. Bei Super Pipe handelt es sich um eine riesige Halfpipe, in der ihr spektakuläre, sowie punktebringende Stunts vollführt. Im Match Race-Modus fahrt ihr – na, wer hätte das gedacht – mit einem Kumpel um die Wette. Ein recht amüsanter Modus ist hierbei unter dem Menüpunkt Battle zu finden. Vollführt ihr schwierige Stunts, wird der Balken, der die beiden Screen trennt, leicht auf die Seite



Cool Boarders Burrn!

des Gegners verschoben, der dann, wenn er nicht kotern kann, bald nichts mehr vom Spiel sieht. Leider werdet ihr, bis auf den Match Race, nie auch nur einen Gegner zu sehen bekommen – ihr fahrt nur auf Punkte und Zeit.

Die Strecken wurden recht einfallsreich designt und warten mit einigen Verzweigungen auf. Ärgerlich sind auf der Strecke herumstehende Hindernisse wie Schafe, Felsbrocken und dergleichen, die euch in kürzester Zeit von Tempo Hundert auf Null bringen. An dieser Stelle eine große Schelte an die verehrten Herren Programmierer: Fahrt ihr gegen ein solches Hindernis zerbröselst dies ganz unspektakulär und ihr fallt auf die F..... – das hätte man besser lösen können (müssen). Auch das z.T. sehr verwinkelte Design der Kurse gibt Anlaß zur Kritik. Im wild-romantischen Bergdorf z.B. gelangt ihr zu schnell in eine Sackgasse, aus der es nur sehr **schwer ein Entrinnen** gibt. Abschließend ist zu sagen, dass *Cool Boarders Burrn!* keinesfalls eine Gefahr für solche Granaten wie *1080* darstellt – da fehlt es einfach an den kleinen Details, die aber den Spielspaß ausmachen.

SHORTCUT

- + detaillierte Grafik
- + feine Animationen
- fehlende Langzeitmotivation



System:	Dreamcast
Spieltyp:	Snowboarding
Datenträger:	1 GD ROM
Hersteller:	UEP Systems
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicheroption:	VM 4 Blöcke
Features:	Puru Puru Pak, VGA Box
Schwierigkeit:	5-8
Preis:	ca. 130 Mark
Geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	



Frostig: oben ohne durch's verschneite Bergdorf.

Soul Calibur

SHORTCUT

- + Die besten Animationen
- + ever in einem Fighter
- + Spielmodi in Hülle und
- + Fülle
- + Herausfordernder
- + Mission-Battle-Mode
- Arcade-Mode zu leicht

Will man das neueste Beat'em-Up-Meisterwerk von Namco beschreiben, fehlen einem buchstäblich die Worte – es ist einfach nur phantastisch und läutet optisch wie auch animations- und spielspaß-technisch eine **neue Ära im Genre** ein. Vergeßt einfach alles, was ihr bisher an 3D-Beat'em-Ups gesehen habt, an den Nachfolger von *Soul Edge* kommt es nicht heran! Jetzt werden natürlich wieder die Verfechter von *Virtua Fighter 3 tb* aufschreien, aber auch dieses Highlight muß sich unterordnen, da es in puncto Moves im Grunde viel zu technisch ausgefallen und somit nur absoluten Hardcore-Zockern mehr Spaß bereiten könnte. Was hier jedoch an versteckten Goodies und Spielmodi zwecks Langzeitmotivation fehlt, wird bei *Soul Calibur* in Hülle und Fülle offeriert.

Meisterhafter Career-Modus

Alleine der Mission-Battle-Mode (eine Weiterentwicklung des Edge-Master-Modes aus dem PS-Vorgänger), den Namco in der von uns letzte Ausgabe seziierten Demo noch nicht integriert hatte, wird euch Stunde um Stunde an den Screen fesseln. Hier geht es darum, verschiedenste Erdteile (sprich Stages) zu bereisen und sich im Zweikampf nach den abenteuerlichsten Regeln zu messen. Anfangs müßt ihr einfach nur siegen, später muss man sich mit Gift (Lebensenergie nimmt stetig ab!), Blitzen und Feuer, Treibsand (schnell gewinnen, bevor man versinkt), Profi-Survival (nur der erste Knockdown-Treffer zählt), **unsichtbaren Gegnern** (nur die Waffen sind zu sehen) oder



Während des Tests ist uns kein einziger Grafikfehler wie Polygon-Blitzer, abstehende Glieder oder Ruckler aufgefallen!

Anspruchsvolle Aufgaben erwarten euch im Mission-Battle: z.B. Fights mit Recovery.

Die zierliche Xianghua ist zwar wieselflink, aber nicht besonders stark.



Roulette (gewonnene Punkte nach einem Kampf erneut aufs Spiel setzen oder einsacken?) und anderen abgedrehten Beat'em-Up-Varianten herumschlagen. Mit den für K.O.s eingefahrenen Punkten kauft ihr euch in der Art Gallery Pics (über 300!), hinter denen sich

wiederum neue Stages, mehr Bonus-Menüpunkte und andere Items verstecken. Ihr könnt dabei jederzeit abspeichern und/oder den Charakter wechseln – z.B. von Kunst zu brachial für Survival-Aufgaben. Die insgesamt 20 Charaktere (mit dem Feuerboss Inferno) sind

dabei eine echte Schau – ob Nunchaku King Elvis ääh Maxi, Echsenmensch Lizard Man, Sensenmann Rock, Lanzen-Lady Seung Mina – eine derartig **perfekte Animation und Martial-Arts-Choreographie** ist uns noch nie untergekommen. Während der gesamten Testphase ist nicht ein einziger Clipping-Fehler, Blitzer oder sonstiges aufgefallen. Selbst die Kollegen von den PC-Redaktionen drängelten sich mit offenstehenden Mündern vor dem Screen, wenn *Soul Calibur* lief. Eine bessere Werbung für das Dreamcast als eine am Point of Sale auf Loop gestellt Kata-Show dieses Spiels könnte man gar nicht haben! Doch zurück zur Kampftechnik,



Die Stages

... bestehen diesmal sowohl aus malerischen Bitmap-Tapeten als auch aus mächtigen Polygon-Bauten, die die atmosphärischen Arenen von Venedig über den griechischen Olymp, die goldenene Schlossfestung bis zum spanischen Piratenstützpunkt bei Sonnenuntergang (siehe Kostproben) ins rechte Fighting-Licht rücken.



Aus den Tiefen des **SOUL CALIBUR** -Universums

In unseren nächtelangen Sessions haben wir der GD-Rom alles entlockt, was es zu sehen gibt (siehe Shots) – und das ist eine Menge: Das Intro lässt sich editieren (d.h. die Reihenfolge der auftretenden Kämpfer), ein Kata-Showroom tut sich auf (Scheinkämpfe gegen mehrere unsichtbare Gegner), über 300 Artworks und Kämpfer-Skizzen können im Mission-Battle mit Siegen erkauf werden, es gibt einen Extra Survival Modus für Profis (einmal zu Boden gehen bedeutet bereits das Aus!), einen Schaukampf-Mode, dritte Kostüme für alle Charaktere, ein Metall-Outfit sowie neue Stages und ein Profil-Mode (alle Sprachsam-

ples lassen sich hier z.B. lip-pensynchron abrufen) lässt sich freischalten und vieles mehr – *Soul Calibur* wird auf jeden Fall so schnell nicht langweilig!



Schwere Aufgabe für den Echsenman: Double-Survival gegen den Crystal Man.

die natürlich ebenfalls vorzüglich ausfiel: Mittels des neuen 8-Way-Run könnt ihr euch frei im Raum bewegen (defaultmäßig wird auf einer Linie gekämpft, keine Angst) und die Gegner von allen Seiten attackieren – sehr cool kommen vor allen Dingen die Würfe von der Seite!

Perfektes Gameplay!

Außerdem lassen sich wieder wunderschöne Button-Tap-Combos, Unblockables, Guard Cancels oder Ring Outs mit Eye-Candy-Schweif-Effekten zelebrieren, an denen man sich gar nicht sattsehen kann. Ein Manko hat das Spiel aber – es ist im Arcade-Mode definitiv zu

leicht. Auf "Normal" braucht man für die acht Stages à zwei Runden nach kurzer Einspielzeit lediglich um die vier Minuten reine Kampfzeit, siehe auch Record-Screenshot (!). Auch der Survival-Modus ringt Profis nur ein Lächeln ab – schon beim ersten Versuch hatte ich mit Bokämpfer Kilik 33 Gegner locker niedergestreckt. Anspruchsvoll wird die Kobudo-Schlacht erst im oben erwähnten Mission Battle in späteren Levels, wo ihr beispielsweise vergiftet zwei Gegner hintereinander schlagen müsst, ohne zwischen den Runden Energie dazubekommen, oder drei unsichtbare Kämpfer auf die Matte zu legen habt. Der monumentale Orchester-Sound, die vielen Spielmodi, die leckeren Artworks erhöhen den Spielspaß dann noch weiter. Fazit: *Soul Calibur* ist ein Meisterwerk erster Güte und ein Meilenstein des Genres, das sich **niemand entgehen lassen sollte**. Lasset uns in diesem Sinne für weitere Namco-Games auf dem DC beten!



Die unglaublich perfekten, lebensechten Animationen muss man live gesehen haben!



System:	Dreamcast
Spielertyp:	3D-Beat'em-Up
Datenträger:	1 GD-ROM
Hersteller:	Namco
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	VMS, 1 Block
Features:	Puru Puru Pak
Schwierigkeit:	4-6
Preis:	ca. 130 Mark
Geeignet ab:	16 Jahre
Sprachkenntnisse:	



Bo-Meisterin Seung Mina aus Soul Blade müsst ihr erst erspielen – hier einer Ihrer artistischen In-Fight-Moves.



Auch musikalisch ist Soul Calibur wieder eine echte Schau – mittelalterlich monumentale Rhythmen begleiten die Duelle.



Hol Dir jetzt Video Games im Abo!



alle vier Wochen
bequem frei Haus



der totale Konsolen-
durchblick



14 Prozent
gespart



Freu Dich auf den Postboten. Denn wenn Du das Abo hast, bringt er Dir alle vier Wochen die druckfrische Video Games direkt vor die Tür. So einfach, schnell und günstig bist Du noch nie zu den ultimativen Allroundtests und den aktuellsten News aus der Konsolenwelt gekommen. Also: einfach Coupon ausfüllen, Abo bestellen, Spaß haben!

12x Video Games für 67,20 DM!

Ja, ich will Video Games jeden Monat frei Haus für nur DM 5,60 statt DM 6,50 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 67,20/EUR 34,36, Studenten-Abo DM 60,00/EUR 30,68; 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: _____
Datum, 2. Unterschrift: _____

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

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

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kannst Du innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Postempfangs Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Zu zweit klingen die Songs nochmal doppelt so gut.

WUUUUAAHH!!!



oben: Den konnte ich mir nicht verkneifen.
unten: Zu jedem Song die passende Gitarre.

Guitar Freaks. Freaks mit Gitarren also. Freaks – total durchgeknallte Typen, die ihren eigenen Film laufen haben. Für ungefähr so etwas hielt uns (ToX, Axel und Ralph – inzwischen alle mit eigener "Gitarre") jeder, wirklich jeder, im Verlag, der an unserem Spielzimmer vorbeischlich und uns beim Jammen erblickte. Aber jeder, wirklich jeder, war innerhalb weniger Sekunden von der gleichen Faszination, die auch uns heimsuchte, befallen und konnte von *Guitar Freaks* nicht mehr ablassen. Auch unsere neu gegründete Groupie-Fraktion (sorry: die Ladies von der Anzeigenabteilung sowie der Assistenten) waren sofort restlos begeistert – soviel zu Vorurteilen. Doch was löst dieses Musik-Fieber aus? Worum geht's in *Guitar Freaks*? Ganz einfach: Wie in eigent-



lich jedem Spiel der kultigen Bemani-Serie (*Dance Dance Revolution*, *Beatmania* etc.) müsst ihr durch simples Nachdrücken der am Screen dargestellten

Notenfolgen ein mehr oder weniger melodioses Musikstück zum Besten geben. Dazu seht ihr auf dem Screen wieder die üblichen Linien, auf denen die Symbole von unten nach oben scrollen. Trifft eines dieser Symbole auf die am oberen Bildschirmrand angebrachte **Markierung**, ist eben dieser Knopf am *Guitar Freaks* Controller (Pad? Klar wird das auch unterstützt! Aber – hey!) zu drücken. Der Buttendruck alleine macht allerdings noch keine Musik – zusätzlich müßt ihr noch wie auf einer echten Klampfe mit der rechten Hand in die Saiten hauen (noch ein Button). Jeder richtig getimte Ton sorgt für Punkte,

Also Sachen machen diese Japaner – Teil 5



der Select-Button für kleine künstlerische Freiheiten. Mit ihm wählt ihr während des Songs zwischen vier verschiedenen Effekten und veredelt so noch eure musikalische Darbietung.

Combos (kein einziges Mal danebengreifen) werden extra belohnt. Als wäre das nicht genug, gibt es noch den sogenannten **Wailing-Bonus**: An bestimmten Stellen müsst ihr die Gitarre von der Horizontalen in die Vertikale bewegen (der eingebaute Sensor macht's möglich). Dadurch wird euer Punktekonto in ungeahnte

Höhen geschraubt, und es sieht nebenbei noch unheimlich cool aus. 25 Musikstücke warten auf den begeisterten Hobbymusiker und sorgen dafür, dass der Proberaum wohl nie leer bleibt. Darunter finden sich beliebte Sparten wie **Rock, Jazz, Blues, Heavy Metal, Psychedelic Rock** und viele mehr – es wird also für jeden

Musikgeschmack etwas geboten. An Spielmodi stehen euch der übliche Arcade-Mode sowie ein Übungsmodus zur Verfügung. Absolut übergenial ist natürlich der Two-Player-Mode, in dem ihr zu zweit gleichzeitig die fetzigen Songs performt. Greift zu – das Teil ist heiß! Außer auf MOD-PlayStationen – da läuft es nämlich nicht. *cd*

Guitar Freaks

SHORTCUT

- + wieder das geniale Spielprinzip
- + wieder der geniale Spaß
- + wieder hammerharte Sounds
- wie wär's mal mit was Neuem?
- Grafische Präsentation gleich wie bei *Beatmania*

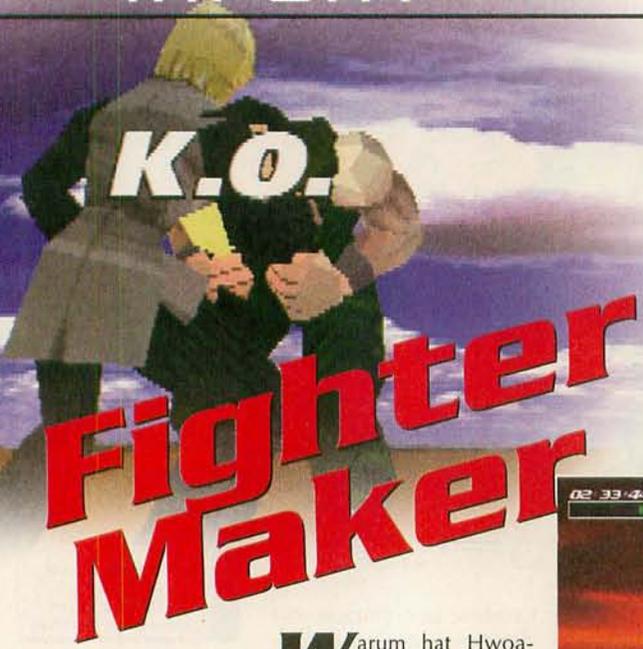
Internet

Ab vier Millionen Punkten erhaltet ihr ein Passwort, das ihr auf der Konami-Page www.konami.co.jp/kcej/ eingeben und euch so in einer High-Score-Liste verewigen könnt. Doch seid gewarnt: Zum Zeitpunkt der Drucklegung benötigt ihr schon über fünfzig Millionen Punkte, um überhaupt hineinzukommen. Also – üben, üben, üben...



System:	PlayStation
Spieltyp:	play da muzic
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Card
Features:	1 Block Dual-Shock-Unterstützung
Schwierigkeit:	4-9
Preis/Game:	ca. 120 Mark
Preis/Controller:	ca. 140 Mark
Geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	





Warum hat Hwoa-rang aus *Tekken 3* mit seinem Tae-Kwon-Do-Stil fast keine Armtechniken oder der Wrestler XY viel zu langsame Sidesteps? Das ist nun kein Problem mehr, denn mit dem Editor in Age-tecs *Fighter Maker* könnt ihr dem Kämpfer eurer Wahl die Moves quasi auf den Leib schneiden und somit euren Traumcharakter erschaffen. Na ja, fast, denn in puncto Body müsst ihr schon mal mit den 20 angebotenen Vorlieben nehmen, und auch die Anzahl "Techniken pro Fighter" ist begrenzt auf z.B. 40 Combos. Wie läuft's? Zunächst gebt ihr im Profil Name, Stil, Hobbys etc. ein, wählt eine der besagten Körperformen und begeben euch in den Motion-Bereich, wo in langwierigen Sessions Grundbewegungen wie simples Vorwärtsgen bis hin zu Multiple Throws und Multi-Hit-Combos ausgearbeitet werden. Da ihr dabei jede einzelne Animationsphase editiert (von Kopf bis Fuß kann jede

Körperpartie während eines Moves dreidimensional perfekt in die Bewegungsphase eingepaßt werden) kann das Design eines simplen Punches mehr als eine halbe Stunde verschlingen. Zeit solltet ihr für *Fighter Maker* also im Überfluss einplanen! Habt ihr genug Moves ausgearbeitet und auf einer ganzen (d.h. alle 15 Blocks) Memory Card gespeichert, könnt ihr noch ein wenig an der Logik (d.h. Reaktion der Gegner auf eure Angriffe) herumspielen, bevor es zur Testphase geht. Habt ihr keine Lust, selbst Hand anzulegen, nehmt einfach einen von 20 vorgefertigten Recken und prügelt euch in einem sechs Fights umfassenden Turnier, was aber nicht so recht Sinn der Sache ist. Hier heißt's schließlich arbeiten und nicht spielen, hehe. Die Frage ist nun, ob sich der ganze Aufwand lohnt. Wir meinen nein, denn die Optik der handanimierten (kein Motion Capturing) Schläger ist lediglich auf *Tekken 1*-Niveau, wovon die meisten Kampfstile

Skullomania geht klassisch k.o. – leider nicht in *SF Ex Plus Alpha* sondern im mittelmäßigen *Fighter Maker*.
Der Aufwand ist immens – glaubt nicht, in 'ner Stunde perfekte Kämpfer zu haben!
Die Animationen in *FM* gehen ja in Ordnung – nicht aber die *Tekken-1*-Optik.

wie Rastamann Tigers Capoeira oder Paul Phoenix' Streetfighter-Moves rücksichtslos geklaut wurden. Zudem hielt man es nicht für nötig, irgendwelche Voice Samples einzubauen, so dass dem Spiel eine ziemlich sterile Atmosphäre zuteil wird. *Fighter Maker* wäre ein genialer Ansatz, wenn er auf der *Soul Calibur*-Engine basieren würde! So aber bekommt ihr ein 08/15-3D-Beat'em-Up, für das sich der Editier-Aufwand irgendwie nicht lohnt. Zudem solltet ihr Lust haben, euch durch das 70-seitige Booklet zu kämpfen, denn die Menüführung ist alles andere als selbsterklärend. Nur für absolute Freax mit vieeeeel Zeit zu empfehlen. rk

SHORTCUT

- + Innovatives Editkonzept
- kantige Fighter-Optik
- keine Outfit-Änderungen möglich
- null Voice Samples
- immens zeitraubend



Fighter Maker

System: PlayStation
 Spielertyp: Beat'em-Up-Editor
 Datenträger: 1 CD
 Hersteller: ASCII/Agatec
 Testversion: Eigenimport
 Spieler: 1-2
 Speicheroption: Memory Card
 15 (!) Blocks
 Features: keine
 Schwierigkeit: 7
 Preis: ca. 120 Mark
 Geeignet ab: 12 Jahre
 Sprachkenntnisse:



Die 20 Kämpfer sind leider größtenteils Plagiate wie dieser *Tekken 3*-Tiger-Verschnitt.



In vier Schritten zum Kämpfer: 1. Eigenschaften eintippen ...



2. Editiert die Grund-Moves wie simples Vorwärtsgen.



3. Jetzt sind die Animationsphasen bei Würfen etc. dran.



4. Als letztes kümmert ihr euch um die Wirkung eurer Aktionen.

Rugrats: Scavenger Hunt



Nach was suchen wir denn nun? Etwa nach dem Spielwitz? Keine Chance!

Die Freude darüber, daß die N64-Teppichratten nichts mit denen der PS-Version gemein haben, währte leider nur sehr kurz. Wer sich dieses Primitiv-Brettspielchen-am-Screen-Game

zulegen soll, ist uns ehrlich gesagt ein Rätsel. Als einer der vier, dank Nickelodeon auch bei uns bekannten Hosenpupper Tommy, Chuckie, Phil oder Lil (mit Kumpels sogar zu viert) kämpft ihr auf drei "Schlachtfeldern" um Ruhm und Ehre



Statt einem Hund wäre ein Katze angebrachter - für die ist nämlich dieses Game.

(oder so), indem ihr euch, wie bei Brettspielen halt so üblich, mit Würfelglück über die Felder bewegt. Dabei ist das Spielziel bei jedem Game im Prinzip das gleiche: Findet eine bestimmte Anzahl spezieller Items (Statuenteile im Tempel, Schätze im Piraten-"Level") und schon habt ihr gewonnen. Nebenbei erhaltet ihr noch einige andere Extras wie z.B. Cookies oder Lupen (damit könnt ihr in einer Runde zweimal nach einem Item suchen). Das einzige, das bei Rugrats: Scavenger Hunt vielleicht noch ein wenig überzeugen kann, sind die Original-Voice-Samples, der Rest ist Schweigen. Wollt ihr unbedingt ein Brettspiel auf eurem N64 spielen, greift doch bitte zum um Längen besseren Mario Party (obwohl - kann man diese beiden Spiele überhaupt vergleichen?).

cd

Rugrats

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Brettspiel
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	THQ
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-4 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Pak
Features:	Rumble Pak
Schwierigkeit:	4
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	



In-Fisherman Bass Hunter



Da hat schon ein Barsch Interesse an unserem Köder gezeigt. Jetzt bloß ruhig bleiben, damit er auch anbeißt.

Freizeitmatrosen und Trockenschwimmer aufgepasst - es darf wieder Seemannsgarn gesponnen werden (und ich schwöre, der Barsch war

soooo groß). Zu Beginn schnell den Schwierigkeitsgrad und den Modus (Championship und Fish for Fun) ausgewählt, und schon geht's ab auf den See. Zu verschiedenen Tages-/Jahreszeiten und unter unterschiedlichen Wetterbedingungen/Wassertemperaturen (wirkt sich auf das Verhalten der Fische aus) sucht ihr mit eurem Boot den See nach einer geeigneten Stelle zum Fischen ab - der elektronische Fish-Finder erleichtert euch die Suche erheblich. Habt ihr erst den geeigneten Angelplatz gefunden, wählt ihr Köder und Angel und werft die Rute aus (verschiedene Wurfstile inklusive). Zum Angeln wird der Screen gesplittet, oben seht Ihr Eure(n) Angler/in, unten den Köder (wie in GetBass). Beißt ein Fisch an, rumpelt



leicht, und der Kampf Mann gegen Bestie (grins) beginnt.

Mit den C-Buttons bestimmt ihr hierbei die Zugstärke - achtet darauf, daß die Leine nicht reißt (sind sie zu stark, bist du zu schwach)! Mit der im Championship gewonnenen Kohle kauft ihr neue Schiffe, bessere Köder und Angeln. Warnung an alle GetBass-Hobby-Fishermen: Bei Bass Hunter liegt der Schwerpunkt eindeutig auf dem Simulationsaspekt (vielleicht deshalb die mangelnde Sounduntermalung?), längere "Einarbeitungszeit" müsst ihr in Kauf nehmen.cd

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Angelsimulation
Datenträger:	64-MBit-Modul
Hersteller:	Rockstar
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicheroption:	Auf Modul
Features:	Rumble Pak
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Sprachkenntnisse:	



Centipede

Auch mit auf der CD: Das schnörkellose Arcade-Original aus den 80ern.



Grafik und Sound (hoffnungslos veraltet) machen C nur für Nostalgiker interessant.

Eigentlich wäre dieses Spiel prädestiniert für unseren Sanka gewesen, der gerade auf der ECTS weilt, denn es geht um Pilze! Fans wissen jetzt bereits, dass da nur Ataris Klassiker Centipede in Frage kommen kann. So ist es dann auch:

In diesem 3D-Remake geht's immer noch darum, einen Wurm mit sämtlichen Gliedmassen in seine Bestandteile zu zerlegen, die sich dann (Magie?) in Pilze verwandeln, die wiederum eure Schussbahn blockieren. Selbst die drei Perspektiven



In der 3D-Remake-Version beschützt ihr gerade eine Stadt vor den Killer-Raupen.



(Top-Down, isometrisch und Ego) und die Beweglichkeit in alle Richtungen plus Strafung können nicht über Eintönigkeit hinwegtäuschen, die sich nach sechs bis sieben Leveln (insgesamt 23) monotonen Ballern einstellt. Es passiert einfach zu wenig Neues, die Feinde bleiben stets die Gleichen und sehr einfach ist's obendrein. Grafisch hat man sich mit klobigen Polygonen und Slowdowns beim Extrawaffeneinsatz auch nicht mit Ruhm bekleckert. Empfehlenswert deshalb nur für Nostalgiker, die sich vor allem an der Originalversion erfreuen werden.

rk

CENTIPEDE

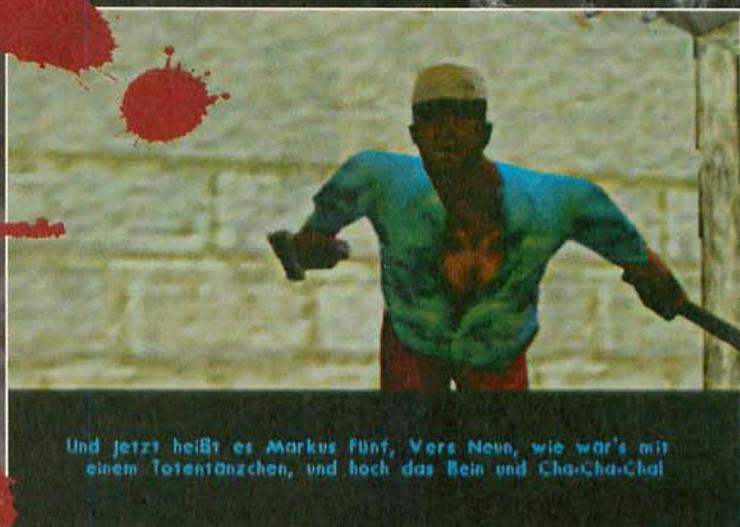
System:	PlayStation
Spieltyp:	Ballerspiel
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Atari/Hasbro
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock
Schwierigkeit:	3
Preis:	ca. 80 Mark
Geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	



SHADOW MAN



Jeder der fünf Massenmörder verfügt über einen eigenen Altarraum in der Kathedrale des Bösen.



Und jetzt heißt es Markus fünf, Vers Neun, wie war's mit einem Totentänzen, und hoch das Bein und Cha-Cha-Chal

Marco Cruz ist einer der ersten Serienkiller, denen ihr gegenüber treten müßt. Ihr trefft ihn in einem texanischen Gefängnis, wo zuvor eine brutale Revolte gewütet hat.

Es ist soweit! Der Herrscher des Schattenreichs ist endlich da – Shadowman. Acclaim hat sein Versprechen gehalten und es wirklich geschafft, die Nintendo 64-Version rechtzeitig zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe fertig zu stellen. Wenn man sich die über dreijährige Entwicklungszeit und den enormen PR-Aufwand dieses laut Acclaims wichtigsten Titel des Jahres vor Augen hält, ist die Erwartungshaltung natürlich relativ hoch.

Und um es bereits vorweg zu nehmen: Das Warten hat sich gelohnt!

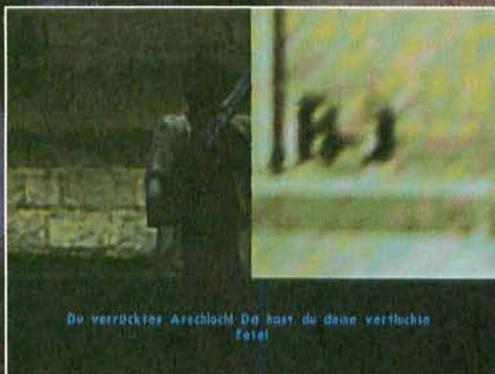


Trübt die Sinne nicht, die verdammt! Verdammt! Sie die... (The text is partially obscured and difficult to read)

Die Schlange Jaunty ist der Torwächter zum Reich der Toten. Allein ihre derb-komische Art sorgt für den einen oder anderen Lacher. Wenn ihr wirklich mal nicht mehr weiterkommt, gibt sie oder die Voodoo-Priesterin Nettie hilfreiche Ratschläge.

Doch bevor wir nun im Detail auf das eigentliche Game eingehen, möchten wir für alle von euch, denen Shadowman noch kein Begriff ist (ist das eigentlich möglich???) in Kurzform nochmals auf die Hintergrundstory eingehen. Denn diese ist bei diesem Game keineswegs nur liebloses Beiwerk, sondern wichtiger Bestandteil des Gameplays und mitunter alleiniger Schlüssel zum erfolgreichen Durchspielen des Games.

Ihr übernehmt die Rolle von Mike LeRoi, der vor Jahren durch seine Kontakte zur Mafia den Tod seiner Eltern, seines kleinen Bruders Luke und seiner selbst zu verschulden hatte. Doch noch auf dem Sterbebett wird ihm von der ebenso attraktiven wie dominanten Voodoo-Prie-



Du verrücktes Arschloch! Du hast du deine verfluchte Fete!

Nicht zur Nachahmung bestimmt. In Shadowman nehmen die Akteure kein Blatt vor den Mund und machen Ihrer Wut durch teilweise sehr drastische Ausdrücke Platz.

Action! LeRoi feuert aus allen Rohren. Um jedoch die Massenmörder zur Strecke zu bringen, müsst ihr über eure Shadowman-Kräfte verfügen.



Überall auf eurem Weg lauern die finstern Schergen Legions auf euch. Erfreulicherweise ist die KI der Gegner sehr gut gelungen. So sind anspruchsvolle Kampfeinlagen garantiert.

Neben heißer Action werden in manchen Leveln präzise Sprungeinlagen von euch gefordert.



Erst durch die Verwandlung von LeRoi zum Shadowman erlangt ihr eure magischen Kräfte.

sterin Nettie eine mystische Schatten-Maske in den Brustkorb eingepflanzt, die zwar die Macht hat, Mike vor dem Tod zu retten, ihn aber zeitgleich zu Netties Sklaven macht.

Mit Hilfe der Schattenmaske kann Mike nun zwischen der unseren und der Welt der Toten wandern, in der er sich in den mächtigen Shadowman verwandelt. Eben diese Fähigkeit benötigt er jedoch auch schon bald, denn wie er durch eine Vorhersehung Netties erfährt, hat sich unter dem Namen "Legion" die Inkarnation des Bösen die komplette Apokalypse zum Ziel gemacht.

Mit Hilfe fünf verstorbener Serienkiller hat Legion in der Welt der Toten eine Kathedrale des Hasses, das Asyl, errichtet, von der aus er unsere Welt vernichten möchte. Nur Ihr als Shadowman seid in der Lage, Legion Einhalt zu gebieten. Keine leichte Aufgabe

Zu Beginn des Spiels befindet ihr euch erst einmal in den Sümpfen Louisianas, wo ihr euch in einer kleinen Voodoo-Kirche mit Nettie verabredet habt, um von ihr erste Instruktionen und eure Ausrüstung zu erhalten. Dieser erste Abschnitt im Game eignet sich auch hervorragend dazu, sich mit der vielfältigen Steuerung und den Fähigkeiten LeRois vertraut zu machen. Nach diesem "Aufwärmtraining" geht es dann auch gleich schon richtig los. Durch einen Teddybär,



... und könnt die sonst unüberwindlichen Schattentore öffnen. Diese erfordern jedoch erst eine bestimmte Anzahl an eingesammelten dunklen Seelen. Ohne diese habt ihr keine Möglichkeit, im Spiel weiterzukommen.



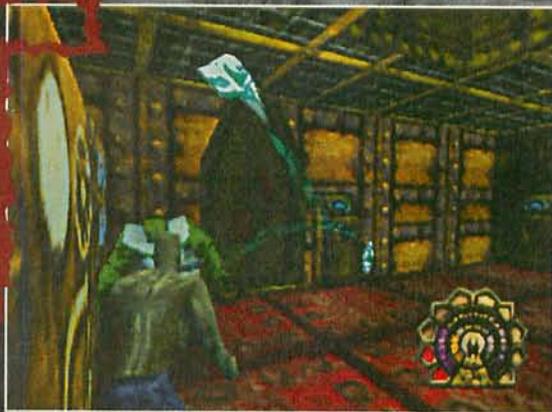
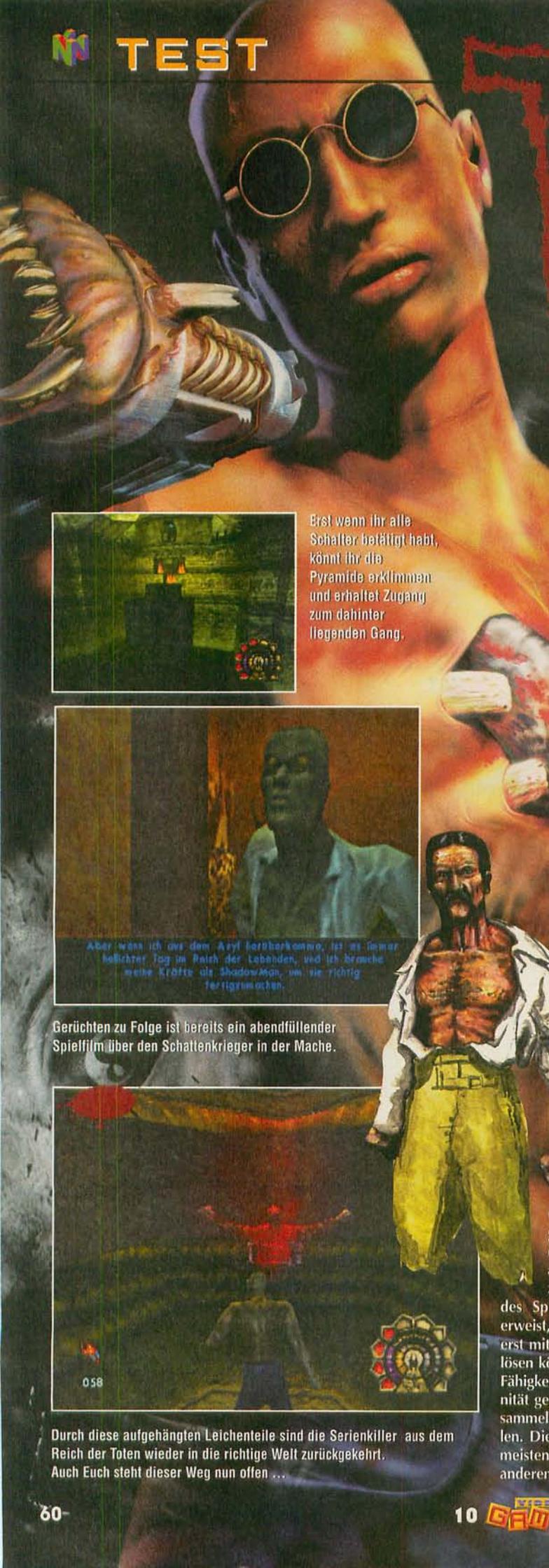
Wenn ihr die schwarzen Seelen befreit und in euch aufnehmt, gewinnt ihr später zusätzliche Fähigkeiten...



SUPER

Meine Meinung: Wahnsinn – das fetzt! Ich weiß gar nicht, bei welchem Punkt ich mit meiner Lobeshymne anfangen soll. Angefangen bei der für N64-Verhältnisse sehr sauberen Grafik, die zudem ohne lästige Nebel-schwaden auskommt, bis zum genialen Soundtrack, der des öfteren für mächtig Gänsehaut sorgt, ist beinahe alles perfekt.

Lediglich die Sprachausgabe, die mit guten Sprechern an sich toll gelungen ist, kommt durch den hohen Komprimierungsgrad etwas steril daher. Das Gameplay ist sowieso über jeden Zweifel erhaben. Eine so gut ausbalancierte Mischung aus Jump'n-Run-Einlagen, Shootouts und Rätseln werdet ihr so schnell nicht mehr finden.

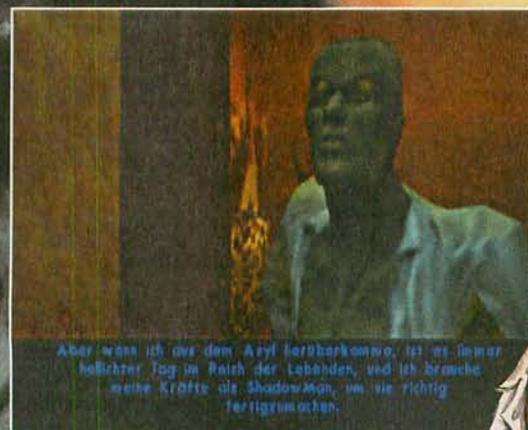


Die Burschen schauen nicht nur brachial aus, sondern machen euch auch ganz schön zu schaffen. Nehmt euch besser vor den riesigen Fleischhaken in Acht.



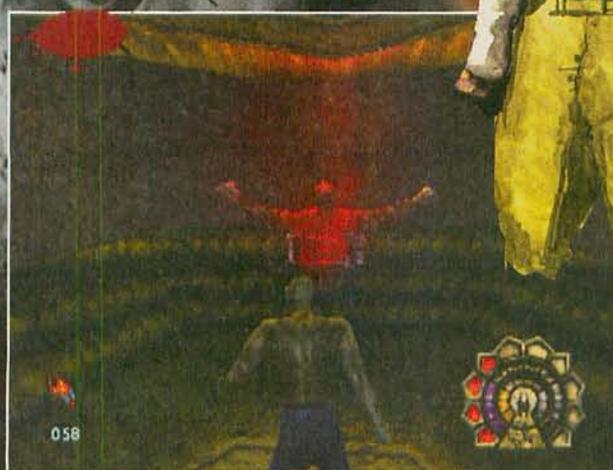
Erst wenn ihr alle Schalter betätigt habt, könnt ihr die Pyramide erklimmen und erhaltet Zugang zum dahinter liegenden Gang.

Erst im späteren Verlauf des Games erlangt ihr die Fähigkeit, diese heißen Steine zu verschieben und damit versteckte Bereiche freizulegen. Auch eine Resistenz gegen Lava und Feuer gehört später zu Shadowmans Repertoire.



Aber wenn ich aus dem Asyl heraustrimme, ist es immer helllicher Tag im Reich der Lebenden, und ich brauche meine Kräfte als Shadowman, um sie richtig fertigzumachen.

Gerüchten zu Folge ist bereits ein abendfüllender Spielfilm über den Schattenkrieger in der Mache.



Durch diese aufgehängten Leichenteile sind die Serienkiller aus dem Reich der Toten wieder in die richtige Welt zurückgekehrt. Auch Euch steht dieser Weg nun offen ...

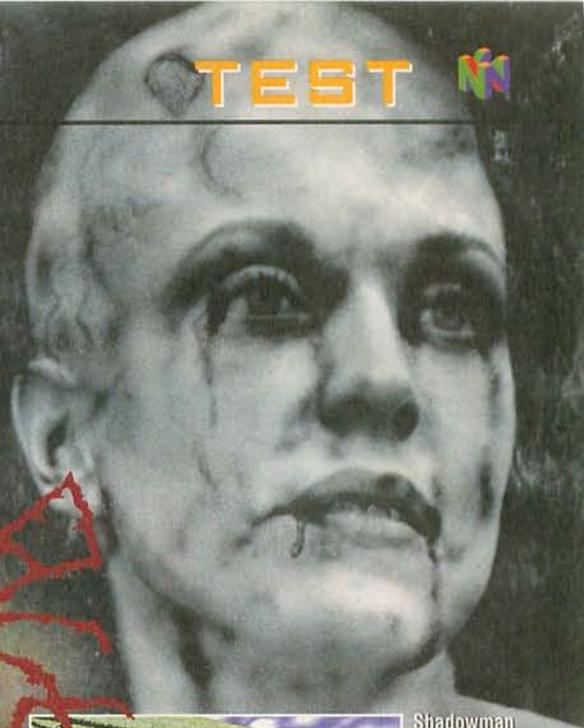
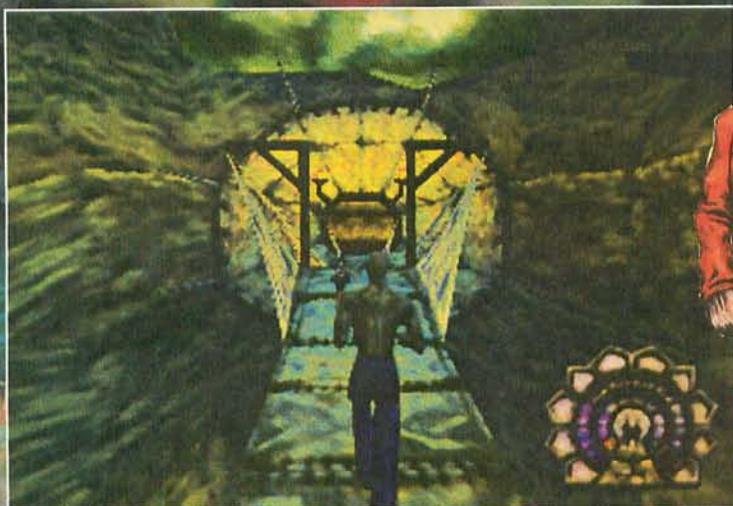


Dank des Teddybärs eures verstorbenen Bruders könnt ihr jederzeit wieder in bereits besuchte Bereiche zurückkehren.

der eurem verstorbenen Bruder Luke gehörte, könnt ihr euch direkt zum Wächter des Reichs der Toten, der herrlich zynischen Schlange Jaunty begeben, die euch während des gesamten Games mit hilfreichen Ratschlägen zur Seite steht. Dank des Teddybärs könnt ihr jederzeit wieder an bereits besuchte Schauplätze zurückkehren, was sich im Laufe des Spiels auch als äußerst hilfreich erweist, da ihr viele Aufgaben und Rätsel erst mit den entsprechenden Fähigkeiten lösen könnt. Der Schlüssel zu den neuen Fähigkeiten wie z.B. der für die Immunität gegen Feuer und Lava liegt im Auf-sammeln von sogenannten dunklen Seelen. Diese sind jedoch leider zum einen meistens sehr gut versteckt und zum anderen nur als Shadowman erreichbar.

Ein interessantes Detail ist übrigens die Tatsache, daß Shadowman sich durch die Einnahme der Seelen zunehmend charakterlich verändert, d.h. er wird immer aggressiver, ungeduldiger und auch unfreundlicher.

Als euer erstes Ziel müsst ihr versuchen, Zugang zum mächtigen Asyl zu erhalten um dann dort den Kampf gegen die fünf Killer und schlussendlich Legion selbst anzutreten. Da die Story voller Wendungen ist und auch die zu lösenden Aufgaben nicht von schlechten Eltern sind, möchten wir euch an dieser Stelle nicht zu viel verraten. Lasst euch nur gesagt sein, dass die Tarotkarten, die ihr relativ zu Beginn findet, deutlich mehr Hinweise enthalten, als es auf den ersten Blick scheint. Doch *Shadowman* beschränkt sich nicht nur auf das Lösen von Puzzeln, auch die Action kommt keineswegs zu kurz. Zum einen müsst ihr euch in aufregenden Schusswechseln eurer farbigen



Bei den abgedrehten Bauten konnten die Designer ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Macht euch auf einige verrückte Bauwerke gefasst.

Das Asylum. In diesem düsteren Bau warten einige schreckliche Überraschungen auf euch. Aber zuerst müsst ihr mal den Eingang finden.



Shadowman ist Kult.

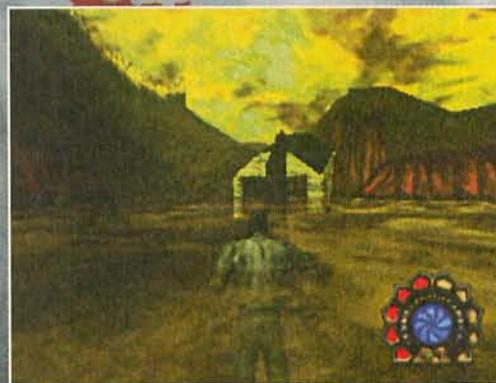
Haut wehren, zum anderen ist in manchen der 20 Levels bestes Jump'n-Run-Können gefragt. Jedoch gerade bei den Schusseinslagen kann der Shadowman so richtig seine Muskeln spielen lassen. In bester Bruce-Willis-Manier feuert ihr beidhändig mit eurem großzügig ausgestatteten Waffenarsenal auf die Unholde. Durch ein raffiniertes Zielerfassungssystem könnt ihr euch während der Kämpfe frei um die Gegner herum bewegen, ohne diese aus dem Visier zu verlieren. Je nachdem, ob ihr als Shadowman im Reich der Toten kämpft oder als Mike LeRoi in der realen Welt, stehen euch jeweils verschiedene Waffen zur Verfügung. Erst im weiteren Verlauf kann der Schattenmann seine übernatürlichen Fähigkeiten in der Welt der Lebenden zum Einsatz bringen.

Technisch Einwandfrei

Erfreulicherweise kann nicht nur die komplexe und fesselnde Story auf ganzer Linie überzeugen. Auch in technischer Hinsicht hat Iguana ganze Arbeit geleistet. So z.B. mit der vielfältigen Steuerung, die, obwohl jeder Button belegt ist, schnell erlernbar ist und sich in kürzester Zeit absolut intuitiv bedienen lässt. So kommt es gerade in den streckenweise sehr kernigen Sprungpassagen so gut wie nie vor, daß man wegen eines unverschuldeten Steuerungsfehlers ein Bildschirmleben aushaucht.

Auch grafisch lässt sich an Shadowman nicht viel aussetzen. So ist es den Programmierern gelungen, eine bisher auf dem Nintendo 64 noch nicht dagewesene Fernsicht zu kreieren, die die teilweise

gigantischen Gebäude und Levelabschnitte erst richtig zur Geltung kommen lässt. Dank der eigens für Shadowman entwickelten VISTA-Engine kommt es nie zu hässlichen Pop-Ups oder einer Verlangsamung der Framerate. Einzig die Animationen der Charaktere hätten ein wenig flüssiger ausfallen können, sind aber immer noch deutlich über dem Durchschnitt vergleichbarer Games. Durch wunderschöne Lichteffekte und ein absolut fesselndes Leveldesign, alleine die Architektur des Asyls reißt schon vom Hocker, ist Shadowman ein wirklicher grafischer Leckerbissen, der zumindest auf dem N64 neue Maßstäbe setzt. Noch beeindruckender als der visuelle Aspekt ist jedoch der Sound inklusive der insgesamt fast einer Stunde Sprachausgabe. Diese ist dank fantastischen Synchronsprechern nicht nur sehr professionell gelungen, sondern hört sich ebenso wie die unglaublich atmosphäri-



Schwimmen könnt ihr von Anfang an. Nur müßt ihr als LeRoi auf Euren Suerstoffvorrat achten.

sche Musik von Chorälen, über coolen Blues bis hin zu Doors-ähnlichen Stücken brillant an. Wie die Jungs von Iguana es geschafft haben, diese Datenmenge auf einem Modul unterzubringen, ist ein Rätsel. Es bleibt zu erwähnen, dass ihr zu jedem Zeitpunkt im Spiel speichern könnt, wobei pro Memory-Pack nur ein Spielstand passt. ab/cd

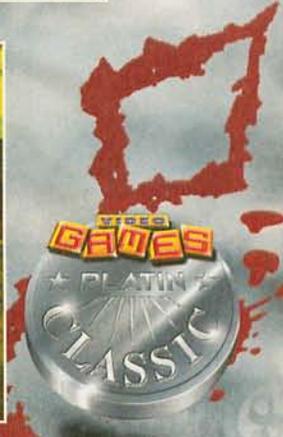
Meine Meinung: Wow! Jeder, dem allzu niedliche Games ein Greul sind, wird die Abenteuer des super-coolen Schattenkriegers lieben. Story als auch Dialoge heben sich wohltuend von den Gut-gegen-Böse-Standards anderer Games ab. Es ist eine Freude, dem spannenden Verlauf der Story zu folgen und dabei ständig vor neue Aufga-



SUPER

ben und Herausforderungen gestellt zu werden. Und bis man das Game durchgezockt hat, dürfte einige Zeit vergehen. Abgesehen von der Story ist natürlich die erstklassige technische Qualität ein weiterer Pluspunkt.

Endlich mal wieder ein Game, dass vom Anfang bis zum Ende fesselt. Wer hier nicht zuschlägt, ist selber schuld.



Shadow Man

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Action-Adventure
Datenträger:	256 Mbit-Modul
Hersteller:	Iguana
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory-Pack (73 Seiten)
Schwierigkeit:	7-9
Features:	-
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	16
Grafik:	92%
Musik:	89%
Sound:	91%

95%

SPIELSPASS



Hybrid Heaven



Achtet bei Gift versprühenden Gegnern immer darauf, im Nahkampf zu bleiben, da sie so ihren Giftstrahl nicht einsetzen können.

SHORTCUT
 + coole Story
 + ausgefeiltes Kampfsystem
 - kleinere Fehler in der Übersetzung
 - abwechslungsarme Grafik

Ist es ein *Parasite Eve*? Ist es ein *Metal Gear Solid*? Oder gar ein neues Wrestling-Teil? Nein – bei *Hybrid Heaven* ist der Name Programm – Ihr findet einen Genre-Mix Querbeet vor, wobei der Schwerpunkt aber eindeutig im **RPG-Bereich** und somit auch auf der ziemlich abgedrehten und spannend erzählten Story liegt, die irgendwie mächtig X-Files-Feeling aufkommen lässt. In nicht allzu ferner Zukunft, am 24. Dezember 2000 um genau zu sein, soll endlich ein Schritt Richtung "Frieden auf der Erde" getan werden. Der US-amerikanische und der russische Präsident wollen sich genau am Weihnachtstag zu Gesprächen treffen, um über die Abrüstung von Atomwaffen zu sprechen – ein schönes Weihnachtsgeschenk für die Bevölkerung unseres Planeten also. Doch nicht jeder ist mit diesen Friedensgesprächen einverstanden: Abtrünnige der sonst friedlichen Gargatuans – einer Rasse von Aliens, die die gesamte Galaxie erforschen, sich aber normalerweise nie in die Geschehnisse anderer Lebensformen einmischen – planen, den Präsidenten und andere wichtige Leute durch Hybriden auszutauschen und damit die **Erdherrschaft an sich zu reißen**. Hybriden, das sind gentechnisch erzeugte Klone, die sich in nichts von den Originalen unterscheiden. Um an die Gedächtnisinformationen von den zu kopierenden Menschen zu gelangen, zapfen die fiesen Gargatuans deren Hirne an, speichern die Daten in einem Computer und speisen diese dann in die Klone ein – niemand bemerkt den Unterschied. Ihr übernehmt in dieser ganzen Geschichte den Part von Diaz, dem Verbindungsmann der unter der Erdoberfläche versteckt operierenden Aliens zur Oberwelt und sollt für einen reibungslosen Austausch des US-Präsidenten sorgen. Endlich mal auf der Seite der Schurken spielen? Am 20. Dezember, kurz vor den Abrüstungsgesprächen, trefft ihr euch in einem



U-Bahn Schacht mit dem übergelaufenen Johnny Slater, einem Mitglied des Secret Service und enger Vertrauter des Landesoberhaupt, um mit ihm über die Details der Entführung zu sprechen. Als ihr jedoch auf Johnny trifft, befiehlt euch eine innere Stimme, diesen zu töten. In dem folgenden Tumult bringen euch die Aliens zurück zur Basis, doch mit regem Fausteinsatz könnt ihr euch befreien, und die **Mission zur Rettung der Erde** beginnt. Ihr spielt also doch wieder den Part des "guten" Helden. Bis ihr jedoch erfahrt, was genau vor sich geht, warum ihr genetisch manipulierte Horrorkreaturen (gegen die Ihr dann ja wieder selbst kämpfen müßt) aus ihren Gefängnissen befreit und welche Rolle ihr in dieser Geschichte spielt, vergehen noch etliche Stunden spannender Unterhaltung.

Im Laufe eures Abenteuers trefft ihr auf die freundlichen Gargatuans, die euch über die Story aufklären.

Lästige Überwachungsdrohnen zerstört ihr mit eurem Blaster.



Gelungener Genre-Mix

Ihr steuert Diaz aus der Third-Person-Perspektive durch die unzählige Stockwerke tiefe Basis der Gargatuans, immer auf der Suche nach neuen Schlüsseln und helfenden Items. Die grafisch (vor allem mit Expansion Pak-Unterstützung) sauber, wenn auch aufgrund der Texturenarmut etwas eintönig designte Basis wird euch dabei nie vor große Orientierungsprobleme stel-

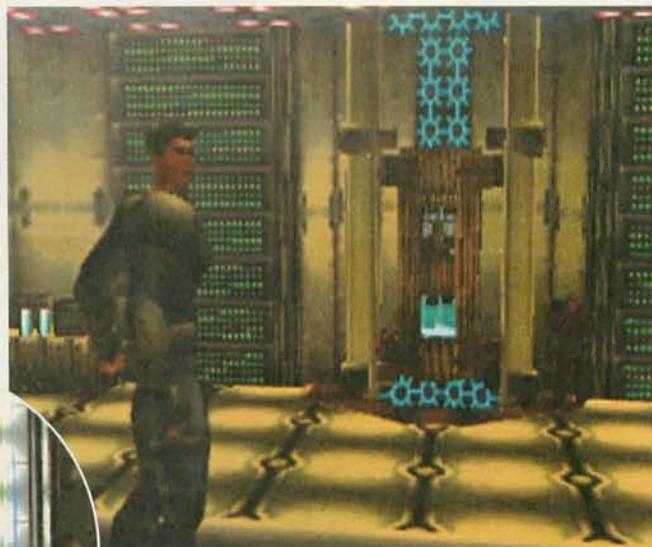


Dieses unbesiegbare Biest verfolgt euch durch einen gesamten Level. Loswerden könnt ihr es nur an diesem engen Durchgang.





Durch diesen Upper Hook stieg die Kampfkraft unseres rechten Armes einen Level auf.



Im Hintergrund seht ihr, wie der Präsident gefangengenommen wird. Leider könnt ihr ihm durch die Panzerglasscheibe nicht mehr helfen.



len. Meist gibt es nur einen Lösungsweg, und überwältigend viele Abzweigungen sucht des Spielers Auge vergeblich. Sollte doch einmal Verwirrung aufkommen, hilft ein Blick auf die einblendbare Karte schnell weiter. Umher-schwirrende Drohnen und am Boden liegende Minen (Achtung: Sobald sie euch registrieren, verfolgen sie euch) erledigt ihr mit einem gezielten Schuß aus eurer Knarre.



Abgründe werden mit einem großen Satz übersprungen, ihr klettert an Mauervorsprüngen entlang oder kriecht durch enge Tunnelpassagen – Diaz's Aktionsvielfalt läßt nur wenig Wünsche offen. Untermalt wird eure Mission durch realistisch klingende Soundeffekte, die **Musik** hält sich größtenteils im Hintergrund und **wird** an wenigen Stellen **als Spannungselement genutzt**. Dialoge laufen (bis auf den Vorspann, der englische Sprachausgabe bietet) in Textkästen ab. Soviel zum Adventure-Teil.

Trefft ihr auf eine der monströsen Kreaturen, kommt der Rollenspiel-Aspekt zum Tragen. Ähnlich wie in Squaresofts *Parasite Eve* stehen sich die Kontrahenten gegenüber und bewegen sich in Echtzeit über das Kampffeld. Der Powerbalken, der sich langsam füllt, zeigt euch an, wann ihr eine Aktion ausführen dürft. Nett gemacht: Bewegt ihr euch vom Feind weg, seid also in der defensiven Haltung, füllt sich dieser Balken langsamer auf, als

wenn ihr euch dem Gegner offensiv entgegenstellt. Ist die Power-Leiste ca. zu 25 % gefüllt, dürft ihr agieren, wartet ihr noch länger, bis sie sich ganz füllt, habt ihr für eure Aktionen mehr Kraft zur Verfügung und schlägt noch härter zu. Laßt ihr euch noch mehr Zeit und wartet, bis der Balken sich mehrmals füllt, stehen euch sogar **mächtige Combos** zur Verfügung. Gekämpft wird nicht mit großkalibrigen Fernwaffen, sondern mit Faustschlägen, Kicks und vernichtenden Wrestlingmanövern. Mit steigendem Level lernt ihr immer neue Schläge, wie Uppercuts oder Roundkicks dazu, die alle auf verschiedene

Trefferzonen des Gegners abzielen. Wrestling-Aktionen denkt sich Diaz allerdings nicht selbst aus – Body-slams, Arm Throws und ähnliches lernt ihr von Gegnern, indem ihr erst mal selbst kräftig einsteckt. Je nachdem, welche Angriffsarten ihr bevorzugt einsetzt, steigen auch die dafür nötigen Körperteile schneller im Level auf. Ihr und auch die Feinde haben insgesamt **sechs Trefferzonen**: Arme, Beine, Körper und Kopf, die noch mal in Offensiv- sowie Defensivwerten bestimmen, wie gut Diaz (?) austeilen bzw. einstecken kann. Das Kampfsystem ist sehr gut durchdacht. Alles in allem ist *Hybrid Heaven* ein schön gestaltetes Adventure/RPG, das eine extrem spannende und durchdachte Story bietet. Ob euch dieser Genre-Mix mundet, muss wohl jeder für sich selbst entscheiden, vor allem Rollenspieler dürften sich aber sofort in der Welt der fiesen Aliens zurechtfinden. cd



Die fiesen Hybriden haben die geheime Basis entdeckt und sprengen gleich alles in die Luft.



Ein recht stattlicher Bursche, dieser Diaz.



An diesen Terminals lasst ihr euren Code-Schlüssel updaten.

Meine Meinung: Wow! Dieses Kampfsystem ist ziemlich genial. Habt ihr erst einige Manöver intus, laßt ihr den Gegner nicht einmal auf die Füße kommen. Ein Arm Throw gefolgt von einem Back-breaker, ein Stomp in den am Boden liegenden Gegner und – sollte er es wagen, noch einmal aufzustehen –



SUPER

noch ein Uppercut mitten ins Gesicht. Muss halt einfach sein... Dass auch die Story sehr spannend erzählt wird, läßt mich über etwas eintönige Grafiken und Fehler in der deutschen Übersetzung hinwegsehen. Zumindest auf dem N64 findet Ihr kein besseres RPG. Obwohl – ist es eigentlich ein Rollenspiel?

HYBRID HEAVEN

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Action-Adventure / RPG
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Pak
Schwierigkeit:	53 Blöcke
Features:	6-8
Preis:	Rumble Pak, deutsche Texte
Geeignet ab:	ca. 120 Mark
Grafik:	ab 12
Musik:	76%
Sound:	77%

83%

SPIELSPASS



TEST



WWF Attitude

Ladies and Gentlemen, Let's get ready to rumble! Neben der in der letzten Ausgabe mit beachtlichen 84 % bewerteten PlayStation- und der in Kürze folgenden Dreamcast-Version beglückt uns Acclaim diesen Monat mit der N64-Umsetzung des *WWF Warzone* Nachfolgers *WWF Attitude*. Bis auf das leider fehlende Intro (in der PS-Fassung actionreiche Zusammenschnitte verschiedener Fights) konnten wir keine gravierenden Unterschiede feststellen. Wo die PlayStation-Version zwar noch mit besseren Soundeffekten/Musikqualität aufwarten kann, beeindruckt die nun vorliegende Umsetzung mit noch feinerer, detaillierterer Grafik und etwas schnellerem Gameplay – diese zwei Kritikpunkte/Stärken heben sich in etwa auf. Sobald Ihr euch ins Hauptmenü vorgeklickt habt, werdet ihr fast erschlagen von **allen nur erdenklichen Einstellungsmöglichkeiten** und Match-Varianten. Von Survivor Series oder Royal Rumble über Lumberjack bis hin zu Handicap Matches wie one on two oder gar one on three (genialer Höhepunkt dieses Tests: das Handicap Match Axel und Christian gegen unseren werten Herrn Chefredakteur Jan. Mann, hat der die Hucke voll gekriegt *grins*) ist eigentlich alles dabei, was des Wrestlers Herz begehrt. Nachteil bei diversen Match-Varianten, in denen erfahrungsgemäß mehrere Kämpfer im Ring stehen ist jedoch, daß von der Grafikingine immer nur vier Wrestler gleichzeitig dargestellt werden können. Beim Royal Rumble z.B. machen die ausgeschiedenen Sportler Platz

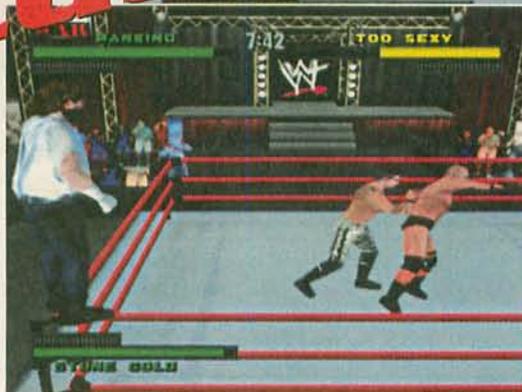
für einen nachrückenden Wrestler – heftige Massenschlägereien bleiben Euch dadurch verwehrt (erspart?). Seid Ihr mit den vorgefertigten Events trotzdem noch nicht zufrieden, dürft Ihr im Create-a-Pay-Per-View-Modus selbst ein Großereignis erstellen, das aus bis zu acht Matches besteht. Dabei steht euch frei, den Ring von der Farbe der Ringseile und Turnbuckles bis zu den Lichteffekten nach eigenen Vorstellungen zu gestalten. Für langfristigen Spielspaß sorgt der Karriere-Modus, in dem ihr euch als unbekannter Nobody, der über jedes noch so kleine Match froh sein kann, die Karriereleiter hochkämpfen müßt und später so hochdotierte Shows wie Raw oder gar *Wrestlemania* bestreitet.

Mach's dir doch selber!

Der schon im Vorgänger sehr gute Create-a-Wrestler-Modus wurde in diesem Sequel noch einmal kräftig aufpoliert und bietet nahezu unendliche Kombinationsmöglichkeiten zur Erstellung Eures eigenen



Zu viert wird's zwar etwas unübersichtlich und hektisch, jedoch macht's eine Riesengaudi.



Wenn sich zwei streiten, freut sich der Dritte (und wartet auf dem Turnbuckle auf seine Chance).

The Rock sieht Sterne. Jetzt ist es wohl an der Zeit, einen Stone Cold Stunner anzusetzen.

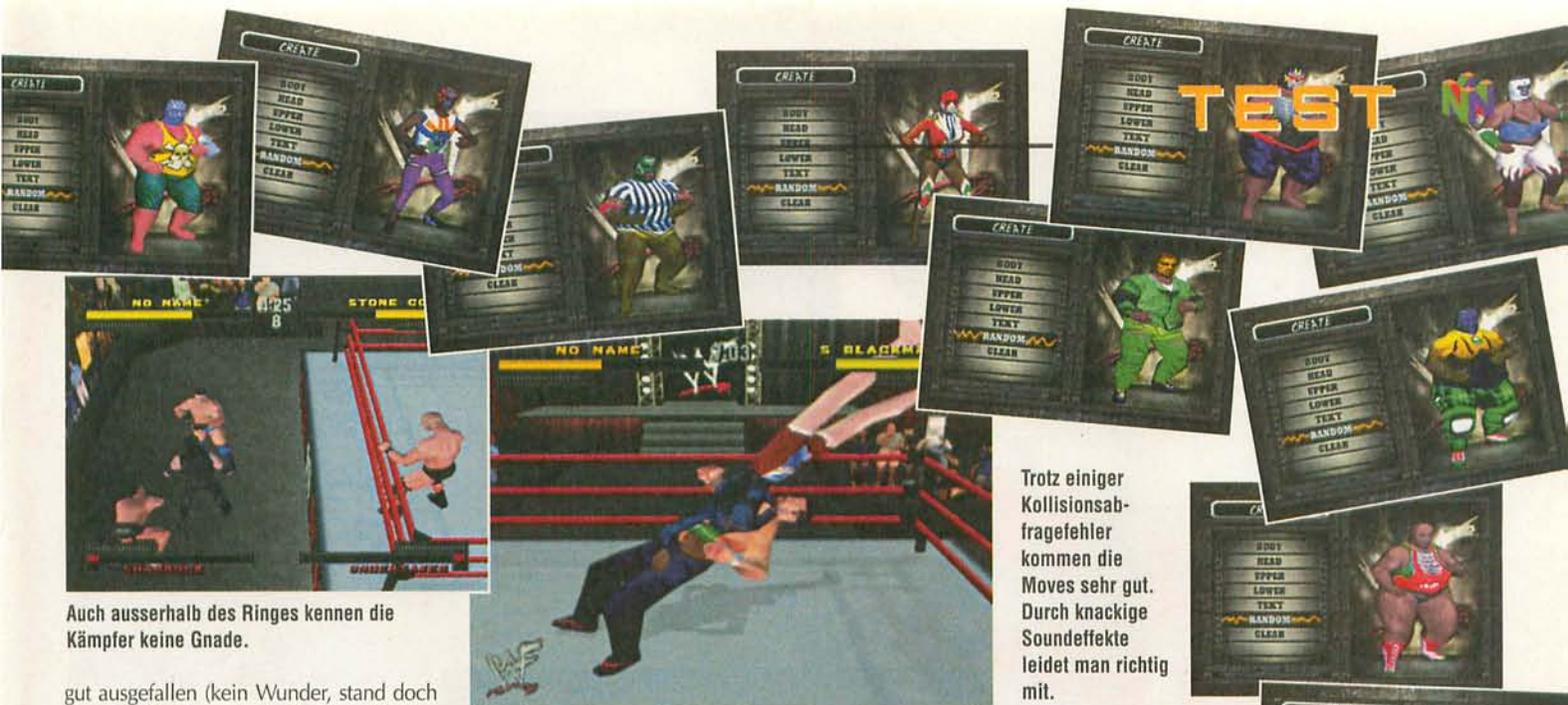


Favoriten. Neben den üblichen Einstellungen für Gewicht, Geschlecht und Hautfarbe warten noch **unzählige Kleidungsstücke** für jeden einzelnen Körperteil, Accessoires wie Brillen, Ketten und Uhren sowie Tätowierungen auf eine mehr oder weniger sinnvolle Anwendung. Ihr könnt sogar einen eigenen Schrittzug für die Jacke eures Helden kreieren. Ist der Kämpfer dann endlich nach langem Herumspielen fertig, bestimmt Ihr noch Movelisten, Akzeptanz beim Publikum (werdet Ihr ausgebuht oder bejubelt), Einmarschmusik und Run-In-Partner (hilft Euch manchmal in ausweglosen Situationen).

Die Animationen der einzelnen motiongecaptureten Wrestler sind im Großen und Ganzen sehr



10 YEARS GAMES



Auch ausserhalb des Ringes kennen die Kämpfer keine Gnade.

gut ausgefallen (kein Wunder, stand doch Stone Cold Steve Austin Pate) und bieten in Verbindung mit der einwandfreien Grafik einen hohen Wiedererkennungswert – die typischen Einmärsche und Gebärden der Haudegen (HHH z.B. macht beim Einmarsch sein typisches D-Generatio-n-X-Zeichen) sind hier ein großer Pluspunkt. Lediglich das Publikum sieht (wie eigentlich bei fast allen Wrestling-Games) wie billige Pappaufsteller aus und hätte sicherlich um einiges schöner gestaltet werden können. Auch sämtliche Moves wie der Tanz des Undertakers auf dem Seil oder Steves Stone Cold Stunner muß der Fan nicht missen. Jedoch fallen **einige Kollisionsabfragefehler**, vor allem bei den vielen Griffen, unangenehm auf. Die Steuerung gestaltet sich mit den vier Tasten für Kick, Schlag, Block und Griff (zusätzlich noch je eine Taste für Rennen und Aktionen wie "Auf den Turnbuckle steigen") recht einfach.

Volle Kontrolle

Einzelne Moves werden mit Beat'em-Up-üblichen Tastenkommandos (oben, unten, oben, C-links wäre z.B. ein Stone Cold Stunner) relativ problemlos ausgeführt. Lediglich bei Kameraschwüngen wandelt sich z.B. der geplante Steuerkreuzdruck "zum Gegner hin" in ein ungewolltes "vom Gegner weg" – manchmal werden so leider ansonsten gut getimte Aktionen im Keim erstickt. Abgesehen von typischen Standardaktionen, die für jeden Wrestler gleich sind, ist aber das **Auswendiglernen der einzelnen Movelisten** Pflicht. Bis ihr jeden Kämpfer perfekt beherrscht, wird sicher einige Zeit vergehen. Auf der Soundseite ist anzumerken, daß alle bekannten Themes in erstaunlich guter Qualität zu hören sind, auch die Kommentatoren wissen mit Original-

Trotz einiger Kollisionsabfragefehler kommen die Moves sehr gut. Durch knackige Soundeffekte leidet man richtig mit.



Essen ist knapp in Bratislava: Deshalb beißt Bronco in schmackhaftes Knie von Pavel.

sprüchen zu gefallen. Alles in allem ein Spiel mit nicht wegzudiskutierenden Schwächen (die übrigens auch auf die PS-Version zutreffen – es liegt halt am Konzept, nicht an der Konsole) aber auch sehr vielen Stärken, die bei weitem überwiegen. Wrestling-Fans greift zu!

Das darf doch nicht wahr sein!

Was schreibt denn der Daxer für einen ausgemachten Schwachsinn in seine Artikel? Das dachten sich viele Leser, die uns verständlicherweise auch prompt mit freundlichen, wie auch leicht erbosten Mails und Briefen eindeckten. Der Grund dafür? Naja – in der letzten Ausgabe wurde ja angesprochen, daß Owen Hart bei einem tragischen Unfall ums Leben kam und Acclaim gelobt, WWF Attitude genau diesem Wrestler zu widmen. In dem Kasten schlich sich leider ein ärgerlicher Fehler ein, indem behauptet wurde, Owen Hart sei der British Bulldog. Das ist natürlich total falsch! Der British Bulldog ist selbstverständlich Shawn Michaels (sorry – nur ein Scherz. Er heißt David Smith) und ist der Schwager von Owen Hart. Sorry nochmals an alle Wrestling-Fans.

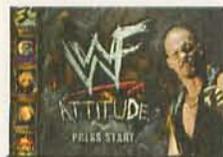


Meine Meinung: Wie nicht anders zu erwarten, kann auch die N64-Version von WWF Attitude auf der Ganzen Linie überzeugen. Trotz der im Text angesprochenen Mängel werden Wrestling-Fans mit einem herausragenden Produkt bei der Frage, ob die bisherige Referenz WCW/nWo Revenge getoppt werden kann, scheiden sich allerdings die Geister. Das THQ-Game punktet zwar in



SUPER

Sachen In-Fight-Animationen und Steuerung, mir persönlich sagt aber die Aufmachung von WWF Attitude doch einen Tick mehr zu – ein kurzes Probieren sei allen, die die Möglichkeit dazu haben, angeraten. Obwohl – echte Wrestling-Fans werden sich wahrscheinlich beide Games ins Regal stellen, denn in einer gut sortierten Sammlung darf WWF Attitude sicher nicht fehlen.

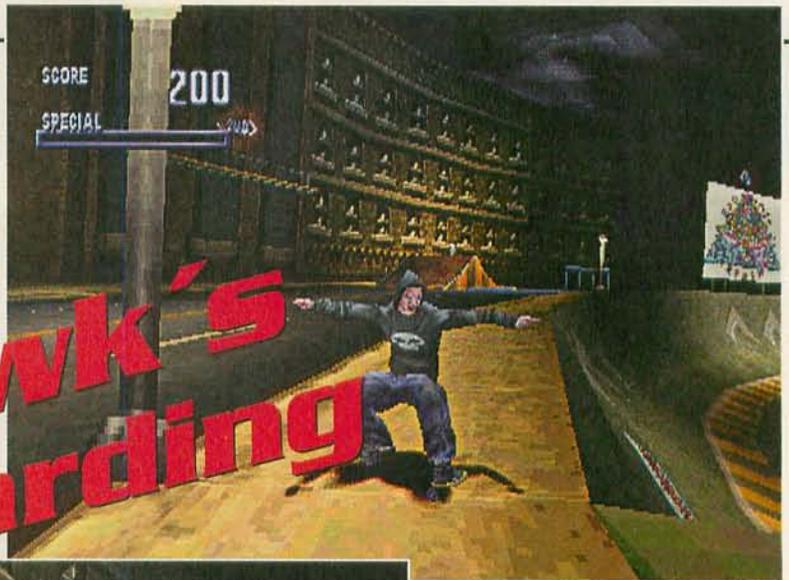


System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Wrestling
Datenträger:	256-MBit-Modul
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-4 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Pak
Schwierigkeit:	5-8
Features:	Rumble Pak
Preis:	ca. 110 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	80%
Musik:	77%
Sound:	78%





Tony Hawk's Skateboarding



Die Skater-Burschen sehen nicht nur ziemlich cool aus, sondern sind auch brillant animiert.

Krass der hohe Sprung. Solche Jumps sind bei THB keine Seltenheit, sondern die Norm.

Eigentlich sollte man ja meinen, dass die Polizei nachts das Kaufhaus bewacht. Denkste. Die treiben den gleichen Unflug wie unsereins auch.



SHORTCUT

- + geniale Grafik und Animation
- + präzise Steuerung
- + riesige Level voller Überraschungen
- keine eigenen Fahrer kreierbar

To skate or not to skate. Was für normale Menschen eher unverständlich anmutet, ist für den verschworenen Zirkel der Hardcore-Skater Lebensphilosophie. Und für eben diese Jungs und Mädels, die ihre gesamte Freizeit mit Ausführen halsbrecherischer Stunts verbringen, ist Tony Hawk's so etwas wie der ultimative Halbrott. Nicht nur, dass er ohne Zweifel zu den besten und erfolgreichsten Skatern der Gegenwart zählt, auch seine witzig-sympatische Art macht den jungen Amerikaner zu einem Vorbild. Eben diesen **Ausnahme-Skater** konnte Activision als Namensgeber und technischen Berater in ihrer neusten Skateboard-Simulation gewinnen. Wie ihr sicherlich wisst, hinterließen die bisherigen Videospiele-Umsetzungen dieser coolen Extremsportart eher gemischte Gefühle bei den Zockern. Mit *Tony Hawk's Skateboarding*, so haben es sich die Entwickler zumindest vorgenommen, soll jetzt alles besser werden. Und wie es aussieht, ist die Rechnung voll aufgegangen. Doch von Anfang an. Nachdem ihr das Game startet, stehen euch verschiedene Spiel-Optionen zur Auswahl, von denen sich für Anfänger zunächst einmal die Free-Ride-Option anbietet. In dieser könnt ihr euch mit einem von zehn ver-

schiedenen Skatern, die allesamt an originale Vorbilder angelehnt sind, mit der zwar eingängigen, aber gleichermaßen komplexen Steuerung vertraut machen. Und bereits in diesem Spielmodi sticht euch sofort eines der beeindruckendsten Features des Games ins Auge. Sowohl die grafische Darstellung der Skater und der riesigen Level als auch die butterweichen Animationen der Skater sind unglaublich realistisch gelungen. Selbst wenn man sich zu Beginn noch schwer tut, die Jungs auf ihren Boards zu halten, ist es eine **Augenweide** zuzusehen. Jeder der Level, von denen anfangs nur die Lagerhalle freigeschaltet ist (die anderen Locations müssen erst im Karriere-Modus freigespielt werden), ist mit abgedrehten Objekten, versteckten Areas und heraus-



fordernden Aufbauten nur so gespickt. Es macht also Sinn, sich die Zeit zu nehmen und auch in den unzugänglichsten Ecken nach Zugängen zu weiteren Bereichen oder neuen Rampen zu suchen. Sobald ihr euch sicher genug fühlt, könnt ihr euch an die "richtigen" Spielmodi wagen. Und die haben es in sich. Da wäre zum einen die Option Singel-Session, in der es darum geht, innerhalb eines Zeitlimits von zwei Minuten durch das Ausführen möglichst waghalsiger Moves einen neuen Highscore aufzustellen. Um hier auch nur in die Nähe der vorgegebenen Scores zu kommen, ist eine perfekte Beherrschung des Boards Mindestvoraussetzung. So richtig kernig wird es jedoch dann beim Karriere-Modus, sozusagen der **Königdisziplin** von *Tony Hawk's Skateboarding*. Hier reicht es nicht, wie ein junger Gott durch die Half-Pipes zu brettern und einen 720° nach dem anderen hinzulegen. Um einen Kurs weiter zu kommen, müsst ihr fünf Videobänder erhalten, von denen das



Selbst wenn ihr das Board unter Kontrolle habt, macht das Zeillimit zu schaffen.



Bei solchen Sprungpassagen ist ein guter Magen Grundvoraussetzung.



In manchen Leveln wird es so abschüssig, dass man wirklich blitzschnelle Reaktionen braucht, um das Board unter Kontrolle zu halten.

eine an einer normalerweise unzugänglichen und alles andere als offensichtlichen Stelle versteckt ist. Ein weiteres Band erhaltet ihr durch das Brechen des Highscores oder besser noch zwei Videos durch das Überbieten des Procores, der immerhin doppelt so hoch ist. Das dritte bzw. vierte Tape gibt es, wenn ihr alle im Level versteckten Buchstaben einsammelt, um so das Wort "SKATE" zu komplettieren. Und zu guter Letzt wird von euch verlangt, in jedem Level eine andere Aufgabe zu erfüllen. Das kann vom simplen Kisten umfahren über das Zerstören von "NO SKATE"-Schildern bis hin zur fachmännischen Zerlegung von Polizeiwagen reichen. Ihr seht schon, daß Euch für ein Zeitlimit von zwei Minuten einiges abverlangt wird. Insbesondere, da die Level zunehmend größer und verwinkelter werden, werdet ihr für die nach erfolgreichem Komplettieren eines Levels erhalten Verbesserungen der Charaktereigenschaften dankbar sein. Nach einigen Leveln müsst ihr euch zusätzlich in einer Competition gegen die anderen Profi-Skater beweisen, wobei ihr hier für jeden erfolgreichen Move Punkte kassiert, andererseits für jeden Sturz auch wieder einen Punkteabzug kassiert. Solltet ihr es mit einem Fahrer geschafft haben, sämtliche Kurse zu durchfahren, erwartet Euch eine Belohnung in Form eines Videos, in dem ihr euch von den realen Qualitäten eures Alter-Ego überzeugen könnt. Wenn ihr es sogar geschafft habt, alle Tapes einzusammeln, kommt ihr in den zweifelhaften Genuss des sogenannten "Bail"-Videos, in dem spektakuläre Stürze gezeigt werden. Autsch!

Apropos Videos. Natürlich könnt ihr jeden eurer Läufe in einem tollen Replay bewundern und habt dabei die Wahl, ob ihr den gesamten Lauf oder nur die High-

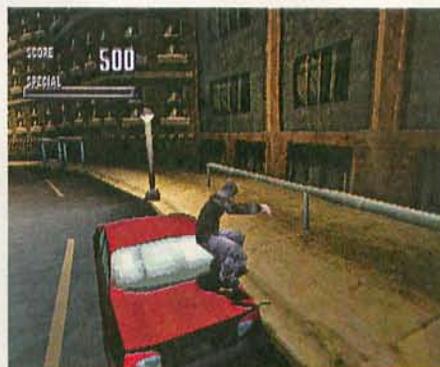


Respekt, das Mädel hat Mut. Im Wasserkraftwerk könnt ihr über die Rohre giden. Bloß nicht nach unten schauen, dann wird alles gut.



lights sehen wollt. Um damit vor den Kumpels auch so richtig angeben zu können (dafür ist die High-light-Variante wohl meistens besser geeignet), läßt sich die Glanzleistung auch auf Memory-Card verewigen.

Wer nicht alleine auf die Piste möchte, kann übrigens auch mit einem Mitstreiter seine Knochen riskieren. Hierfür stehen drei verschiedene Splitscreen-Modi zur Verfügung, von denen der "Graffiti"-Mode der innovativste ist. Durch das erfolgreiche Ausführen eines Stunts färbt ihr Bereiche der Level in eurer Farbe ein. Nur wenn der Kontrahent auf diesem Bereich einen besseren Move hinlegt, färbt sich dieser wieder um. Wer am Ende mehr eingefärbt hat, gewinnt das Game. Ein höchst motivierender Einfall, der für knallharte Duelle steht. Ein Punkt, den wir leider nur schwierig bewerten können, ist die musikalische Untermalung des Games. In der uns vorliegenden Version wurden eure Rides von Alternative-Tracks begleitet, die konsolenübergreifend ihresgleichen suchen. Von coolen



Die Jugend von heute. Diese wilden Burschen haben keinerlei Respekt vor fremdem Eigentum. Naja, hoffentlich ist die Karre Vollkaskoversichert.

Punkrock-Tracks bis hin zu Dead-Kennedys-Krachern ist alles vertreten, was man sich als alter Skate-Punk nur wünschen kann. Doch leider scheint es so, als würden diese Tracks in der endgültigen deutschen Version durch etwas gefälligeren Drum'n'Bass-Sounds ersetzt werden. Schade eigentlich. Somit bezieht sich unsere Wertung auf die Sounds, die wir selbst hören konnten, auch wenn die neuen Tracks unabhängig vom persönlichen Musikgeschmack sicherlich auch phantastisch klingen werden. ab

Tony Hawk's Skateboarding

System:	PlayStation
Spielertyp:	Skateboard-Simulation
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Neversoft
Testversion:	Activision
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	7-9
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	6 Jahre
Grafik:	89%
Musik:	(94%)
Sound:	84%

Meine Meinung: Vom feinsten. Mit Tony Hawk's Skateboarding ist Activision eine geniale Software-Perle gelungen. Die Steuerung ist ebenso präzise wie eingängig, und die Grafik ist über jeden Zweifel erhaben. Durch die verschiedenen Spiel-Modi und die vielen versteckten Areas ist dauerhafter



SUPER

Spielspaß garantiert. Nur Zocker, die sich absolut nicht mit Skateboard-Titeln anfreunden können, sollten vor dem Kauf zumindest ein Probespiel riskieren. Allen anderen kann man THS ohne Einschränkung empfehlen. Ein besseres Skater-Game hat es noch nicht gegeben.



Racing Simulation 2

SHORTCUT

- + schnelle Grafik-Engine gute KI
- kein Expansions-Pack fehlende Original-Lizenz



System: Nintendo 64
Spieltyp: Rennspiel
Datenträger: 128 Mbit-Modul
Hersteller: Ubi Soft
Testversion: Ubi Soft
Spieler: 1-2
Speicheroption: Memory Pak

Schwierigkeit: 7-9
Features: -
Preis: ca. 100 Mark
Geeignet ab: 6 Jahre
Grafik: 81%
Musik: 65%
Sound: 79%

79%

SPIELSPASS

Auch wenn der N64-Gemeinde mit *World Driver Championship* zumindest im Tourenwagen-Bereich endlich eine gute Simulation zur Verfügung steht, sah es bislang für Formel-1-Freunde eher düster aus. Mit Ubi Softs *Racing Simulation 2*, einer Portierung des auf dem PC äußerst erfolgreichen Rennspiels soll künftig alles besser werden.

Hartgesottene F1-Fans werden mit Sicherheit als erstes bemängeln, dass leider keine Original-Lizenz vorhanden ist, und man deshalb auf Phantasieteams und -fahrer zurückgreifen muss. Zwar besteht die Möglichkeit, mit Hilfe eines Namenseditors die Fahrer umzubenennen, doch leider sind weder die Teamnamen noch das Aussehen der Fahrzeuge veränderbar. Dies ist umso ärgerlicher, als die Teams zwar offensichtlich an den Original-Vorbildern angelehnt sind und auch über die selben Eigenschaften (Top-Speed, Aggressivität etc.) verfügen, aber im hektischen Rennverlauf nicht als solche zu erkennen sind. Und gerade da macht es Sinn, zu wissen, ob der Wagen vor einem ein pfeilschneller McLaren ist, der sich mit Sicherheit nicht so ohne weiteres einen Platz abluchsen lässt, oder ob man es nur mit einem zu überrundenden Minardi zu tun hat. Natürlich legt sich dieses Problem nach einigen Rennen, und man kennt seine Pappenheimer.

Abgesehen von diesem kleinen Manko wurde die Königsklasse des Motorsports sehr akkurat umgesetzt. Insbesondere die Strecken entsprechen bis ins kleinste Detail ihren Vorbildern, auch wenn man gelegentlich das Gefühl hat, die Strecken wären etwas schmaler als die echten Pisten geraten. Auch am Fahrverhalten der Boliden gibt es nicht viel zu mäkeln. Sowohl Beschleunigung als auch Bremsverzögerung können dem Vergleich mit der Realität durchaus



standhalten. Und

wer mit Kurvenlage oder Bodenhaftung seines Flitzers nicht zufrieden ist, kann vor jedem Rennen oder aber im Training und Qualifying jederzeit in einem umfangreichen Menü sämtliche Spezifikationen verändern. Da die Menüs zum einen leicht verständlich sind, und zum anderen in einer gesonderten Anzeige sofort die jeweiligen Auswirkungen auf das Fahrverhalten angeben, ist es ein Leichtes, den Wagen seinen persönlichen Präferenzen anzupassen. Die grafische Umsetzung kann ebenfalls überzeugen und erlaubt eine nahezu Pop-

Meine Meinung: Für N64-Fahrer, die Wert auf die F1-Atmosphäre legen, führt im Augenblick kein Weg an *Racing Simulation 2* vorbei. Mich persönlich hat die fehlende Original-Lizenz zwar sehr gestört, doch wer mit diesem Manko leben kann, wird bei diesem Racer voll auf seine Kosten kommen. Sowohl die Grafik als auch die sehr realistischen Soundeffekte



SUPER

können absolut überzeugen und vermitteln richtiges Rennfahrer-Feeling. Es dauert zwar eine ganze Weile, bis man die Boliden soweit unter Kontrolle hat, dass ein Start aus der ersten Reihe möglich ist, doch bei den echten Rennern ist das Ganze ja auch kein Kinderspiel! Nur warum der Boxenstopp so unrealistisch lange dauern muß, ist mir ein Rätsel.



Auf den Geraden könnt ihr einen richtigen Geschwindigkeitsrausch erleben.

Die Cockpit-Perspektive sieht zwar toll aus, verlangt aber auch gute Streckenkennnisse von euch - insbesondere bei Regen!

Erfreulicherweise bleiben die gegnerischen Autos nicht stur auf der Ideallinie sondern kämpfen wirklich hart um jede Position.



Nintendo64 Playstation Dreamcast PC-Games

Siggi's Toy-Shop

Groß- und Einzelhandel für Videospiele

Feldstraße 53, 21335 Lüneburg

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

Bestellannahme: 7 Tage 9.00 - 23.00

Der Super Chip 6,66 + RGB-Kabel 14,99**

Lösungshefte
je 14,80

Top Secret 1
Cheatbuch
Tips u. Tricks
zu über 100 Games

Top Secret 2
Cheatbuch
Tips u. Tricks
zu über 100 Games

- | | |
|-------------------------|-----------------------------|
| Aktuji the Heartless | MDK |
| Alien Trilogy | Mechwarrior 2 |
| Alone in the Dark & D | Medi Evil |
| Alundra | Men in Black & Dog Day |
| Ark of Time | Mission Impossible N64 |
| Atlantis & Safecracker | Myst |
| Baphomet's Fluch 1 & 2 | Nightmare Creatures |
| Batman & Robin | Oddworld: Abe's Odysee |
| Beat em Up 98 | One |
| Blaze&Blade | Pax Corpus & Overblood |
| Blazing Dragons | Playstation Cheats |
| Breath of Fire 3 | Psychic Detective |
| Broken Helix | Rayman & Gex |
| Casper | Rebel Assault 1 & 2 |
| Castelvania | Resident Evil |
| Cheatbuch PSX | Resident Evil Directors Cut |
| Chronicle of the Sword | Riven (Sequel to Myst) |
| Clock Tower | Shining Wisdow |
| C&CI | Spawn |
| C&C2 (gegenangriff) | Story of Thor 2 |
| Creature Shock | Suikoden |
| Cyberia 1&2 | Sydcate Wars |
| D & Alone in the Dark | Swagman |
| Das 5. Element | Tekken Sammelband |
| Deathtrap Dungeon | The Note |
| Diskworld 1&2 | Time Commando |
| D**ke:Time to **** | Tombrailer 1 |
| Excalibur 2555 a.D. | Tombrailer 2 |
| Fade to Blacke | Tombrailer 3 |
| Final Fantasy VII | Top Secret No.1 Cheatbook |
| Forsaken | Turok (N64) |
| Frankenstein | Turok 2 (N64) |
| G-Police | Vandal Hearts |
| Gex 2 & Rayman | Warcraft 2 |
| Heart of Darkness | Warhammer: Dark Omen |
| Here's adventure | Wing Comander 4 |
| Jump'n Run 98 | Z |
| Jewels of Oracle | Zelda (N64) |
| King's Field | |
| Last Report | Racing&Fly |
| Legacy of Kain | Mogel Lexicon |
| Little Big Adventur 1&2 | 1500Cheats, |
| M.A.X. | Tips und Tricks |

Dreamcast

Grundgerät	494,99
Controllerr	59,95
VisualMemory	59,95
SeartKabel	49,95
VibrationPack	49,95
Keyboard	59,95
ArcadeStick	99,95
Lenkrad	129,95
Aerowings	89,99
BlueStinger	99,99
BuggyHeat	89,99
CoolBoarders	89,99
D2	89,99
DynamitCop	89,99
Metropolis	109,95
MilleniumSoldier	99,99
NBA2000	89,99
Penpen	99,99
RedDog	89,99
SegaRally2	109,99
SonicAdventure	89,99
SoulCalibur	109,99
HOTDinel.Gun	149,99
TokioHighwayChal.	89,99
ToyCommander2	89,99
UEFA.Striker	99,99
VirtuaFighter3TB	89,99
VirtuaStriker2	89,99

- Action Figuren
Je 33,-
Spawn
Mortal Gear
D3D
Resident Evil
Crash Bandicoot
Mario
Movi Maniacs
Tekken
Kiss

Weitere Figuren auf Anfrage

PSX Hacker/Bootmaster
Multinorm ohne Bootchip.
Nur Unglaubliche 39,99
inkl. Top Secret 1 oder 2
Nur 49,99

Platinum Spiele
44,44

Playstation

Zubehör

Transparentgehäuse 49,99 Pro Cary Case(BLAZE) 69,99

1MB Memory Card	8,99
2MB Memory Card	19,99
8MB Memory Card	23,99
CD Leerhülle	1,99
CD Leerhülle Doppelt	2,49
Joypad Standard	14,99
Joypad Verlängerung	8,99
Linkkabel	8,99
RGB Kabel	8,99
RGB Audio Kabel	11,99
Pal Booster	39,00
Panther Gun	39,00
PSX Maus	29,99
RF-Unit	24,99
Xploder	79,00

Jedes Game 89,99

- Box Champions 2000*
- Bundesliga Stars 2000
- Carmageddon - Fahr zur Hölle*
- Dino Crisis*
- Diskworld Noir*
- Dune 2000*
- Ehrgeiz*
- FIFA 2000*
- Final Fantasy 8*
- Formula 1 '99*
- Gran Turismo 2*
- GTA 2*
- Indiana Jones + Turm v. Babel*
- Le Mans 24*
- Legacy of Kain: Soul Reaver
- Lego Racers*
- Madden NFL 2000*
- Mission Impossible*
- NBA Live 2000*
- NHL 2000*
- Official Formula One Racing*
- Point Blank 2
- Railroad Tycoon 2*
- Rainbow Six*
- RC Stunt Copter*
- Revolt
- Saboteur*
- Schlümpfe*
- Shadowman*
- Speed Freaks
- Spyro the Dragon 2*
- Streetfighter Ex Plus Alpha*
- Suikoden 2*
- Vandal Hearts 2*
- WCW Mayhem*
- Wipeout 3
- Wu Tang Clan*
- WWF: Attitude
- X-Files*
- Xena - Warrior Princess*

Bleem! Der Playstation Emulator 89,99

Werden Sie unser Handelspartner:
Erfragen Sie unsere Bedingungen.

Partnershops

21035 Hamburg
VideogameWorld
Größter Test & By Shop in HH
Edith-Stein-Platz 6-8

31675 Bückeburg
Imperium
Lange Str. 78a

19055 Schwerin
Siggi's Toy-Shop
Friedrichstr.13

WWW.GAMEVERSAND.DE

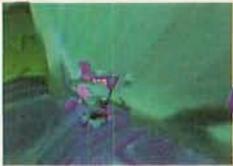
Fon: 0 41 31 - 76 04 62

Händleranfragen unter Fax: 0 41 31 - 73 56 8

Tonic Trouble

SHORTCUT

- + Ed ist einfach knuffig gut animierte Charaktere
- Kameraführung bietet nichts Neues

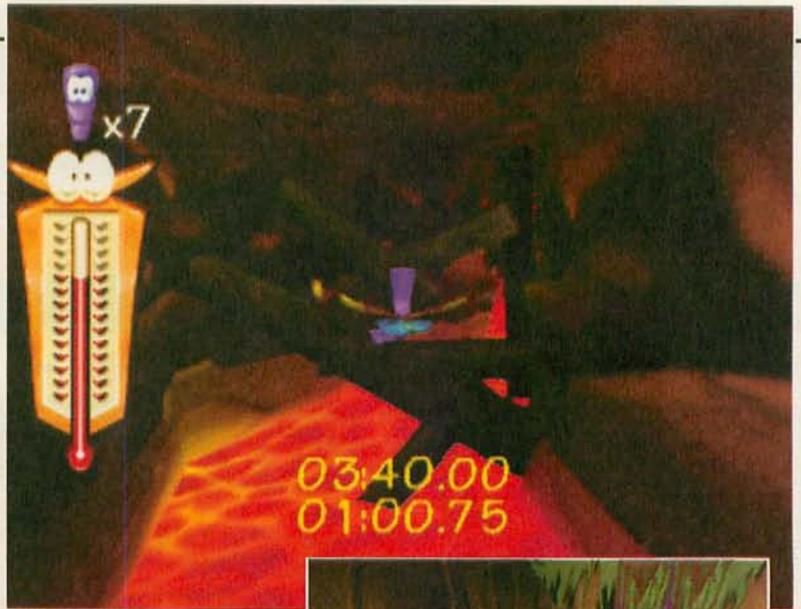


Ed kann sich in zahlreiche Charaktere verwandeln: Ob nun Dino-Kuh, Mumien-schaf, faule Tomate oder, durch Genuss von Popcorn, Super Ed – alles kein Problem.

Ed, seines Zeichens Putzkraft auf einem Raumfrachter, hat wieder mächtig Stunk mit seinen Vorgesetzten. Grund dafür ist eine kleine Getränkedose, die durch ein Ungeschick seitens Eds versehentlich auf der Erde landete und dort mit ihrem Inhalt für mächtig Chaos sorgt. Nun liegt es an ihm, die Dinge wieder ins Lot zu bringen und das Teufelszeug zurück auf seinen Planeten zu bringen. Ihr startet eure Exkursion in Tonic Troubles Jump'n-Run-Welt auf dem Gipfel eines vereisten Gletschers, von dem ihr auf dem Hosenboden rutschend ins Tal gelangen müsst. Dort angekommen, trifft ihr auf Suzy, die Tochter eines **durchgeknallten Wissenschaftlers**, die euch bittet, ihren Vater zu befreien, da dieser von seinem Robot-Reisekoffer gefangen gehalten wird. Ihr stimmt zu und macht euch auf den Weg durch das unterirdische Höhlensystem,



wo ihr Vater gefangen gehalten wird. Um zum Professor zu gelangen, stehen euch nur eure Hüpf-Künste zur Verfügung – weitere Fähigkeiten muss sich Ed erst im Verlauf seines Abenteuers aneignen. Schafft ihr es, bis zur Zelle von Suzys Vater



In Docs Haus findet ihr hinter dem Bücherregal einen Geheimgang, der euch auf den Balkon bringt. Von dort aus fliegt ihr durch den Wasserfall in den Canyonlevel, der auch wiederum nur fliegenderweise zu bezwingen ist – ansonsten gibt's 'ne heiße Sohle.

vorzudringen, stellt sich euch noch der oben angesprochene Koffer in den Weg, den ihr aber mit einem kleinen Trick problemlos vermöbelt: Durch den Genuss von magischem Popcorn nämlich verwandelt sich der ansonsten recht hilflose Ed in das Kraftpaket **Super Ed**, der zwar nicht mehr in der Lage ist, auch nur einen Millimeter von Boden abzuheben, jedoch mit seinen Muckis kräftige Schläge austeilte und sogar Eisenstangen problemlos verbiegt. Der befreite Professor kann euch dann auch mehr über den Verbleib des teuflischen Gesöfß erzählen. Durch Zufall gelangte dieses nämlich in die Hände des bösen Wikingers Grogh, der nun versucht, mit den neu gewonnenen Kräften die Erde zu beherrschen. Der Doc kann euch zwar mit einer selbst gebastelten Maschine in die Burg Groghs schießen, benötigt aber zur Fertigstellung selbiger noch einige wichtige Teile. Also macht ihr euch auf den Weg, die Gerätschaften zu besorgen und bereist die unterschiedlichsten 3D-Welten. So müßt ihr im "Gemüse Hauptquartier" (wo durch



den Inhalt der Dose sämtliches Gemüse zu Horrorcreatures mutierte und nun gegen die Verwendung als Popcorn und Tomatensuppe durch die Menschen rebellierte) sechs Sprungfedern finden oder im Canyon sechs springende Steine beschaffen.

Gute Ansätze

Grafisch orientiert sich *Tonic Trouble* etwas am Zeichenstil der kultigen Warner Bros Cartoons, speziell an *Bugs Bunny*. Die Levels sind schräg durchdesignt und bieten einigen Raum für euren Forscherdrang. Die Musik, nicht schlecht komponiert, aber ohne großartige Höhepunkte, hält sich meistens im Hintergrund und fällt nicht unangenehm



Zustände wie in der Cocktail-Bar: Der Eislevel begeistert durch schmackhaftes Interieur.

auf – leider auch nicht positiv. Dadurch, dass ihr für jedes gefundene Ersatzteil vom Professor neue Gimmicks dazulernt (ihr könnt mit einem Stock zuschlagen, mit eurer Fliege über weite Abgründe schweben oder mit einer Art Goldfischglas unbegrenzte Tauchausflüge machen – Eds Schwimmlinien erinnert hierbei stark an den Mann aus dem Meer aus der gleichnamigen Uralt-Serie), bieten euch auch schon besuchte Levels **neue Erkundungsmöglichkeiten**. Freundlicherweise werdet ihr von Agent Xyz in einem Trainingsparcours in jeder neuen Fertigkeit trainiert. Eds Animationen sind witzig und sehr flüssig gelungen und sind auch für den ein oder anderen Lacher gut. Leider vermietet euch die z.T. recht üble Kame-

raführung manchmal die Übersicht und auch den Spielspaß – lästiges Nachjustieren mit den C-Buttons ist Pflicht.

Tonic Trouble bietet grundsätzliche Jump'n-Run-Unterhaltung mit einem sehr sympathischen und netten Hauptcharakter, kann

aber in keinem Punkt wirklich herausragende Merkmale bieten. *cd*



Später könnt ihr auch mit Eurem Stab schießen – entweder aus der Firstperson-Perspektive oder mittels Laserpointer.

Meine Meinung: Leider nur ein knappes Gut von mir. Und schuld daran ist der Konkurrent aus gleichem Hause, Rayman, der mich schon in der Preview-Version deutlich mehr begeistern konnte. Tonic Trouble ist zwar anfangs noch sehr motivierend, vermag es aber nicht, sich im weiteren Spielverlauf zu steigern und neue Gags zu liefern. Klar, die neu erlernten Fähigkeiten, mit denen ihr auch in bereits besuchten Leveln



GUT

nach weiteren Secrets suchen könnt und müsst, machen durchaus Spaß, im Prinzip ist aber alles schon mal dagewesen. Vor allem die ärgerlichen Kameraprobleme, die des Öfteren für den Verlust eines Lebens sorgen, sind für ein großes Minus auf dem Punktekonto verantwortlich. Tonic Trouble hat sicher seine Momente, Jump'n-Runner, die sich noch eine Weile gedulden können, warten aber besser auf Rayman 2.

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	3D Jump'n-Run
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Ubi Soft
Testversion:	Ubi Soft
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Pak 35 Blöcke
Schwierigkeit:	5
Features:	dt. Menüs, Rumble Pak
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	69%
Musik:	65%
Sound:	67%

71%

SPIELSPASS

CYTRONIX

DREAMCAST Games JP US DT

Aero Dancing	109,-		
Aero Wings	99,-	109,-	
Air Force Delta	119,-	109,-	
All Japan Pro Wrest. 2	119,-		
Armada		SEP	
Bass Fishing	99,-	SEP	OKT
Blue Stinger	99,-	109,-	
Buggy Heat	119,-		NOV
Cart Racing Flag to Flag		SEP	
Cool Boarders	129,-	SEP	
DC Monoco GP 2	99,-		
Dreamcast Soccer			NOV
Dynamite Cop			NOV
Dynamite Dekka	109,-		
Elem. Gimmick Gear	119,-		99,-
Evolution	109,-		
Expendable	119,-		99,-
Flag to Flag			109,-
Frame Gride	129,-		
Giant Gram	119,-		99,-
Godzilla Generation	69,-		
Hydro Thunder			109,-
Incoming	119,-		
King of Fighters 99	109,-		
Marionette Handler	129,-		
Marvel vs Capcom	99,-	OKT	
Metropolis			99,-
Monaco Grand Prix		SEP	
Mortal Kombat Gold	109,-		
MS-R			NOV
NBA 2000			OKT
NBA Showtime			DEZ
NFL Blitz 2000	109,-		
NFL Football 2000	109,-		

DREAMCAST Games JP US DT

NFL Quarterback Club 2000			OKT
Penpen Trilcelon	119,-	99,-	
Power Stone	119,-	109,-	
Powerstroke			SEP
Psychic Force 2012	69,-		
Puyo Puyo 4	99,-		
R2R Boxing		109,-	
Rainbow Six		SEP	
Ready 2 Rumble		SEP	
Red Dog			OKT
Red Line Racing	99,-		
Resident Evil Code V		DEZ	JAN
Sega Rally 2	99,-		99,-
Shutokou Battle	119,-		
Slave Hero		DEZ	
Snow Surfers		DEZ	OKT
Sonic Adventures	79,-	109,-	89,-
Soul Calibur	119,-	109,-	NOV
Soul Fighter		SEP	
Speed Devils		SEP	
Street Fighter Alpha		DEZ	
Street Fighter Zero 3	99,-		
Suzuki Alstar Extreme			OKT
Tetris 4D	119,-		
Test Drive 6			NOV
The House of The Dead 2	119,-	109,-	139,-
TNN Motorsports		SEP	
Tokyo Extreme Racing		109,-	
Toy Commander			89,-
Trickstyle		109,-	
Vigilante 82nd Offense		NOV	
Virtua Fighter 3 TB	79,-	NOV	89,-
World Nerverland Plus	119,-	SEP	

DREAMCAST Hardware JP US DT

Dreamcast Konsole	449,-	449,-	494,-
Spannungswandler	29,-	29,-	
Controller	69,-	69,-	54,-
Arcade Stick	129,-	129,-	89,-
Keyboard	69,-	69,-	54,-
Race Controller	129,-	129,-	119,-
Gun		79,-	
Visual Memory		59,-	54,-
Vibration Pack	59,-	59,-	54,-
Scart Kabel			44,-
S-VHS Kabel		29,-	
VGA-Box	159,-	159,-	159,-

NEOGEO POCKET COLOR Games JP US DT

Baseball Stars			85,-
Bust a Move			85,-
Fatal Fury First Contact			89,-
King of Fighters R-2			89,-
Metal Slug 1st Mission			89,-
Samurai Shodown 2			89,-

NEOGEO POCKET COLOR Hardware JP US DT

NeoGeo Pocket Color			179,-
---------------------	--	--	-------

Cytronix - die günstige Alternative - Sie erreichen uns unter:
 TEL: (0 72 51) 96 21 0 - FAX: (0 72 51) 96 21 50 - INTERNET: WWW.CYTRONIX.DE - Weiherer Str.22 - 76698 Ubstadt



Sled Storm

- SHORTCUT**
- + grandioses Strecken-design
 - + die besten PS-Schnee-effekte
 - + Super-Soundtrack
 - + Top-Handling
 - manchmal Pop-Ups



Noch ist eigentlich hochsommerliche Badezeit, doch EA läutet mit ihrem wilden Snowmobil-Racer *Sled Storm* nun schon hochhoffiziell den Konsolen-Winter ein. Und davon ist im Spiel noch und nöcher vorhanden. Zunächst mal müsst ihr euch zwischen Free-Ride- und Stunt-Mode entscheiden (wir würden euch ersteres empfehlen) und schon geht's ab auf die coolsten Schnee-Tracks, die die PlayStation je gesehen hat. Schon nach wenigen Spielsekunden seid ihr eins mit Eurem Gefährt und fühlt jede Bodenunebenheit und -welle, die euch aufschaukelt und abzuwerfen versucht – das Handling hat EA genial hinbekommen. Haltet auch bei der Hi-Speed-Hatz an die drei Computer-Gegner, die sich bestens in den Bergen auskennen und euch somit den Weg zu den absurdesten Abkürzungen und Geheimwegen weisen. Die sind teilweise nur über **riskant steile Schneeverwehungen**, waghalsige Sprünge über eine Baumstambarriere oder das Durchbrechen von Eisblockaden zu erreichen. Schon beim zweiten Kurs ist die Suche danach sehr anzuraten, denn die Designer handhaben das Weiterkommen knallhart: Nur ein erster Platz berechtigt euch zum Start beim nächsten Kurs! Und es gibt eine Menge zu sehen. Nach Super-Jumps segelt ihr an heulenden Wölfen vorbei, rast um lebensgefährliche Haarnadelkurven in hochalpinen Gipfelarealen (da steigt der Adrenalinpegel!) oder nehmt den bequemen Weg über das Deck eines eingefrorenen Tankers im ewigen Eis der Antarktis. Ein großes Kompliment dabei an die Kurs-Layouter – ihr könnt meist auf der Suche nach Zeitersparnis **kreuz und quer durch die Prärie brettern**. Habt ihr die ersten vier Strecken siegreich be-



Habt ihr den ersten Grand Prix gewonnen, darf auf dem arktischen Eis-Kurs mit Riesensprüngen zwischen Bohrtürmen um Plätze gekämpft werden.

Stunts wie hier sind sehr easy.



Auch im 2P-Mode wird das schnelle *Sled Storm* nicht merklich langsamer oder deutlich poppiger.

det, schaltet *Sled Storm* in den N64-Modus, hehe. Will heißen, dass euch jetzt zusätzlich dichter Nebel (auf den gleichen Tracks) zu schaffen macht, die man bis dahin aber schon ganz gut kennengelernt hat. Danach werden zwei neue Strecken freigeschaltet.

Gipfelrennen bei Nacht und Nebel

Schafft ihr die auch, gibt's die ultimative Herausforderung – der komplette Grand Prix bei Nacht im Scheinwerferkegel – very cool! Während der Rennen könnt ihr Punkte durch Überfahren von Schildern, Eisklötzen oder Hasen (kein Witz!) sammeln, die zusammen mit dem Preisgeld im Tuning-Shop in handfeste Rennaggregate umgemünzt werden können, die absolut spürbar die Eigenschaften



Dieses Spoiler-Item ist Fun pur: Schnee wird hinten aufgewirbelt und behindert die Sicht – aber es macht einen Höllenspaß!



Mit geschickter Fahrweise könnt Ihr hier die Abkürzung über das Deck des eingeschneiten Supertankers nehmen – das Streckenlayout ist genial gut gelungen.

Beschleunigung, Top-Speed, Handling und Agilität eurer Schneekatze verbessern. Hier könnt ihr auch nutzlose, aber spassige Goodies wie einen dicken Schneeaufwirbler am Heck einkaufen, der euch allerdings mehr als die Konkurrenz behindert, aber die besten Pulverschneeeffekte auf der PS produziert. Unbedingt anschauen – das Teil lässt sich ja danach wieder verkaufen! Die Trick-spezialisten unter euch werden sich alternativ auf den Stunt Mode stürzen. Auch hier gilt's zunächst drei (diesmal eng eingezäunte) Kurse zu bestehen und an den zahlreichen blau und rot gekennzeichneten Absprungpunkten etwas fein Choreographiertes (via L2/R2 plus Analogstick) wie Look-Backs, Free-Hander, Side-Steps

uvm. zu zeigen. Das Ganze wird mit Punkten belohnt, die zunächst zwar keine Auswirkung haben, jedoch nach Absolvierung der drei Extra-Kurse über die Freischaltung von zusätzlichen Charakteren entscheiden. Riskiert also in Führung liegend keinen waghalsigen 1000-Punkte-Stunt, sondern fahrt euren Sieg lieber sicher nach Hause. Multiplayer-Junkies freuen

sich zudem über einen Splitscreen-

Meine Meinung: Sled Storm macht aufgrund der feinen Grafik-Engine, der genialen Schnee-Effekte (aufspritzender Pulver, blaues Eis, hervorscheinender Dreck, wackelnde Eisschollen etc.), des starken Strecken-Layouts und der tierischen Musik-Unterermalung soviel Spaß, dass man sich wünscht, der Winter wäre schon da! Die seltenen Slowdowns bei allen vier Sleds gleichzeitig On-Screen, oder die fehlenden Spuren in der nächsten Rennrunde kratzen da nicht am Gameplay-Faktor dieses Top-Produkts. Vor allem die Nacht-Kurse haben es in sich: Nur im Schein



SUPER

Mode (horizontal oder vertikal) für bis zu vier Pisten-Rowdies, in dem ihr zwar mit etwas mehr Pop-Ups und einem Tick weniger Details rechnen müsst, dafür aber vollen Speed geboten bekommt. Ein Wort noch zum Soundtrack: Die sieben Stücke von Rob Zombie, Jeff Dyck, Econoline Crush und EZ Rollers sind zwar quantitativ etwas wenig, dafür aber hochwertig aufgenommenes, einpeitschendes und extrem stimmungsvolles Racing-Beiw

eines schmalen Lichtkegels verschneite Gipfelregionen entlangzubretern hat schon was für sich – vor allem wenn kurz vor Schluss ein Gegner von der Riesenböschung links von euch todesmutig herunterspringt (Jumps mit 50 bis 100 Metern Distanz sind keine Seltenheit!) und knapp gewinnt. Die Tatsache, dass ihr immer gewinnen müsst, sorgt zudem für eine Menge Adrenalin und macht Newbies das Leben schwer. Fazit: Sled Storm ist optisch und technisch hochwertige Rennspielkost mit Innovationsbonus, die sich wohltuend vom Gros des Genres abhebt.



SLED STORM

System:	PlayStation
SpieleTyp:	Snowmobil-Racer
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	EA
Testversion:	EA
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1 Block
Schwierigkeit:	6
Features:	Dual Shock
Preis:	ca. 90 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	83%
Musik:	84%
Sound:	79%

84%

SPIELSPASS

Tiny Tank: Up Your Arsenal



Dieses grosse Frachtschiff könnt ihr nur treffen, wenn es gerade seine Ladung aufnimmt.

In der Zukunft herrscht auf unserer Erde noch Krieg und Verderben. Doch eines hat die Menschheit gelernt: Der Mensch ist zu wertvoll, um ihn auf dem Schlachtfeld zu verheizen. Die Rolle der Soldaten übernehmen nun intelligente Roboter, die sich im Auftrag ihrer "Herren" die Kugeln ums Blech jagen. Wer konnte denn auch ahnen, daß diese Roboter irgendwann durchdrehen und sich gegen ihre Erschaffer wenden würden. Ihr seid Tiny Tank, ein sympathischer kleiner Panzer, der mit *peep*-Wörtern nur so um sich wirft und kämpft in zahlreichen 3D-Schauplätzen für die Rettung der Erde. Anfangs seid ihr nur mit eurer Bordka-

SHORTCUT

- + Wahnsinns-Soundtrack
- + cooler Charakter
- miese Steuerung

Die Riesen-Mechs treten in Rudeln auf und machen euch mit Homin-Missiles das Leben schwer.



none ausgestattet – durch das Aufsammeln feindlicher MGs, Raketen-geschütze und Laserwaffen rüstet ihr euren kleinen Blechkübel aber bald mächtig auf. Die Missionsstruktur ist vielfältig: Mal sollt ihr ein Transportschiff am Start hindern oder einen feindlichen Minenroboter davon abhalten, weitere Rohstoffe zu produzieren. Leider werden die guten Ansätze durch die äußerst miserable Steuerung komplett zunichte

gemacht – ihr irrt orientierungs- und somit auch schutzlos durch die feindlichen Linien und habt kaum eine Chance, euch zu wehren. Der selbstjustierende Geschützturm ist euch dabei nur eine kleine Hilfe. Schade um den genialen Soundtrack, der es verdient hätte, auf einer gesonderten CD zu erscheinen. cd

Meine Meinung: Knackige Dauerfeuer-Action gepaart mit riesigen Explosionen und ein Heavy-Metal-Soundtrack, der sich in eure Gehörgänge einschleicht und das Hirn zum Brodeln bringt. Dazu noch ein nettes Extrawaffen-System, unterschiedliche Missionen und ein sympathischer (wenn auch knuddeliger) Panzer, der sich mit der



GEHT SO

Basis heftige Funkspruch-Duelle liefert, in der Hauptrolle – was will man mehr? Na, wie wär's mit einem der wohl wichtigsten Bestandteil eines Action-Games, einer einwandfreien Steuerung? So unkontrolliert, wie in Tiny Tank seid ihr wohl noch nie durch die Levels geirrt – sorry, aber das gibt massivsten Punkteabzug.

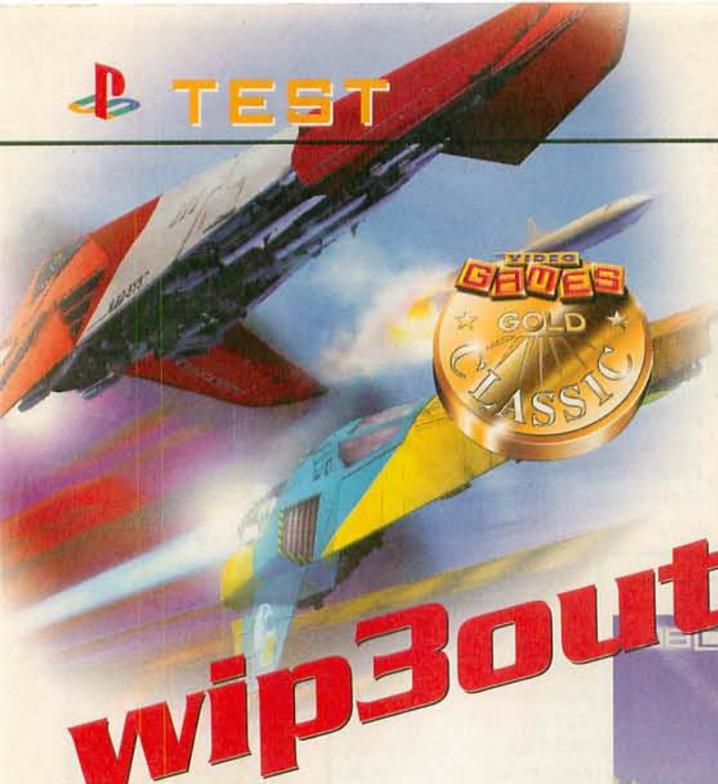


Tiny Tank: Up your Arsenal

System:	PlayStation
SpieleTyp:	Action
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Appaloosa
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1 Block
Schwierigkeit:	5-7
Features:	Dual-Shock-Unterstützung
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	71%
Musik:	82%
Sound:	78%

63%

SPIELSPASS



wip3out

SHORTCUT

- + sehr guter Soundtrack
- + High-Speed-Action
- + grafisch tadellos...
- ...wenn auch etwas steril wirkend



Rechts oben ist das Zeitlimit eingeblendet, innerhalb dessen ihr den nächsten Checkpoint erreichen müsst.



Helle Freiluft-Passagen sind im neuen wipEout eher selten.

Nun ist doch schon eine Weile ins Land gezogen, seit ein *wipEout* die Future-Racer-Gemeinde begeisterte (um genau zu sein im Herbst 1996, beide Prequels sind als Platinum-Version erhältlich). Zu lange, dachte sich auch Psygnosis und bringt dieser Tage mit *wip3out* den dritten Teil dieser Rennserie in die Läden. Und wieder einmal dürfen wir uns auf ein Rennspiel der Extraklasse freuen. Um den gewohnt **stylishen Look** zu bewahren, wurden auch für dieses Sequel die **Design-Profis der Designers Republic** verpflichtet – Menüführung und In-Game-Design sind perfekt, wenn auch diesmal gewöhnungsbedürftig gestaltet. Gewöhnungsbedürftig deshalb, weil diesmal vor allem in den Menüs ein extrem kalter Look gewählt wurde, der mit der etwas unleserlichen schwarzen Schrift auf grauem Hintergrund und dem als recht puristisch zu bezeichnenden Outlook sicher nicht jedermanns Sache ist. Doch über Geschmack lässt sich bekanntlich nicht streiten. Auch bei der Farbgebung der einzelnen Strecken wurde diesmal nicht so tief in den Farbtopf gegriffen, die meisten der acht Strecken präsen-



tieren sich in schlichten, aber edlen Grautönen, die ab und an durch farbige Neonreklamen und Randbeleuchtungen ins rechte Licht gerückt werden. Dies passt allerdings sehr gut zum Streckendesign, da ihr euch meistens in diversen Großstädten und eher selten auf lichtdurchfluteten Freiluftkursen mit den mittlerweile zwölf Gegnern aus **acht Rennställen** (die fünf bekannten und drei neue) herumplagt. Erstmals in einem *wipEout*-Spiel wird auch ein Splitscreen-Modus (vertikal oder horizontal) gefeaturet, in dem ihr gegen einen Kumpel und sechs weitere CPU-Fahrer antreten könnt – und das alles in High-Res.



Die Cockpit-Perspektive bietet euch Geschwindigkeitsrausch pur.



Erstmals benötigt ihr in einem wipEout-Game zum Spielen mit einem Kumpel kein Link-Kabel.

Auch diesmal müsst ihr auf weite Sprünge nicht verzichten.

Euer Force-Field könnt nur ihr unbeschadet passieren.



Es darf gekämpft werden

Was wäre ein *wipEout* ohne vernichtende Waffensysteme? So viel, wie Nintendo ohne *Pokémon*? Oder so viel, wie ein Daxer ohne weise Vergleiche? Selbstverständlich greift ihr auch in der neuen Fassung auf bewährte Vernichtungswerkzeuge wie Minen, Raketen oder Schutzschilde zurück und dezimiert damit den Energiebalken des Gegners. Neu dazu gekommen sind solche Goodies wie Force-Fields,



Dieser Korkenzieher erinnert etwas an die durchgeknallten *Killer Loop*-Kurse.





Irgendwie sahen die Abgasstrahlen im zweiten Teil doch etwas besser aus...

die für jeden Kontrahenten eine unüberwindbare Barriere darstellen oder ein Reflektorschild, das feindliche Raketen postwendend an den Absender zurückschickt.

Die Steuerung gibt sich gewohnt sensibel, vermittelt aber perfekt das Gefühl, einige Zentimeter über dem Boden zu schweben – Neuheiten sind hier nur im Detail zu finden. R2 und L2 sind mit den überlebenswichtigen Airbrakes belegt, ohne deren gefühlvollen Einsatz ihr kaum Chance auf einen der vorderen Ränge habt; L1 lässt euch kurz über die Schulter linsen, was aber

in den kurvenreichen Strecken ziemlich selten möglich ist. Als recht gutes, weil vor allem sehr taktisch einsetzbares Feature stellt sich der auf den R1-Button gelegte **Hyperthrust** heraus. Ihr riskiert ein wenig von eurer wertvollen Schildenergie, um für kurze Zeit einen enormen Geschwindigkeitsboost zu erhalten. Kurz vor der Ziellinie kann so ein Manöver über Sieg oder Niederlage ent-

scheiden. An Spielmodi stehen euch neben den fast schon obligatorischen Time Trial, Single Race oder Tournament auch noch der Challenge- und Eliminator-Mode zur Auswahl, wo ihr entweder möglichst viele Abschüsse für euch verbuchen sollt oder einfach die schnellste Rundenzeit absolvieren müsst. Die Soundkulisse, eine der Stärken aller *wipEout*-Teile, zeigt sich mit Songs der Chemical Brothers, Orbital, Paul van Dyk oder DJ Sasha auch diesmal wieder von der besten Seite und heizt euch mächtig ein. cd

Meine Meinung: Schwierig, schwierig. Wir hatten es diesmal nicht einfach bei den Bewertungen zu *wip3out* und *Killer Loop*. Welches Spiel ist nun besser, was sollte bei euch im Regal stehen? Ich muss gestehen: Wir wissen die Antwort nicht. Warum? Ganz einfach: Zu unterschiedlich sind Feeling, Atmosphäre und Design dieser beiden Racer, als dass man sie in einen Topf werfen könnte. Ihr müsst wohl



SUPER

selbst entscheiden, was euch mehr zusagt. Ist es der eher bunte Look von *Killer Loop*, das euch eine Achterbahnfahrt ohnegleichen beschert, oder sagt euch mehr das edle, durchgestylte Design von *wip3out* zu, das mit High-Res-Graphiken und gelungem Kursdesign begeistert? Eines ist ganz klar: Beide Games sind Racer der Extraklasse. Ich persönlich würde mich aber eher für *Killer Loop* entscheiden.

wip3out

System:	PlayStation
Spieltyp:	Racing
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Sony
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1 Block
Features:	6-9
Preis:	Dual-Shock-Unterstützung
Geignet ab:	ca. 100 Mark
Grafik:	frei
Musik:	80%
Sound:	81%

85%

SPIELSPASS

Premier Manager 64

Date	English Division 3			Match 6		
Darlington	0	V	1	Hartlepool United		
D Preece				M Holland		
P Brunwell				D Ingram		
A Reed				C McDonald		
C Liddle				J Clark		
W Hackett				G Strodger		
G Bennett				J Ove Pederson		
M Oliver				G Lee		
S Gaughan				S Brightwell		
M Gabbaiadini				C Freestone		
C Shuff				P Beardstley		
B Atkinson				P Stephenson		

Nüchtern, nüchtern: Manager hin, Manager her – in bisschen schöner hätte die Präsentation schon sein dürfen.

Die fiesen Jungs von der Insel haben wieder erbarmungslos zugeschlagen! War es in der Ausgabe 7/99 noch Anco, die uns mit dem *Player Manager* für die PlayStation nervten, so übernimmt dies nun *Gremlin* für's N64. Doch halt, wer wird denn einen objektiven Test so negativ beginnen? Hier die Fakten: *Premier Manager 64* hält sich an seinen Namen: Ihr übernehmt ein Team eurer Wahl aus der dritten, zweiten oder ersten englischen Division, trainiert euer Team, bis es keucht und habt so allerhand damit zu tun, die typischen Manager-Aufgaben zu leisten. Also den besten Kader aufstellen, Sponsorenverträge abschliessen, eine geeignete Spieltaktik

SHORTCUT

- englisches Spiel...
- nur ein Save auf Controller-Pak möglich
- übles Musikgedudle

auswählen, Stadion ausbauen, Eintrittsgelder festlegen und bessere Spieler auf dem Transfermarkt abstauben. Die eigentlichen Spiele werden in einem nüchternen Tabellen-Screen ausgetragen. Nur hier sind auch Auswechslungen oder Taktikänderungen während eines Spiels möglich. Wer auf solche Eingriffe verzichten kann, darf sich auch in eine mittelprächtige

Sportübertragung zapfen. Dort rollt endlich dann auch mal der Ball – relativ viele verschiedene Spielszenen sorgen hierbei für Abwechslung. Die Höhepunkte werden vom englischen Kommentator Barry Davies mit klugen Sprüchen versorgt – natürlich in englischer Sprache. Und genau hier liegt der Hauptkritikpunkt: Dies ist ein rein englisches Spiel! Bis auf die Verpackung und das (magere) Handbüchlein wurde rein gar nichts übersetzt – englische Menüs, englische Sprache, englische Ligen und englischer Spielwitz, wohin das Auge blickt. Fazit: Ein gutes Spiel für Briten und alle, die es werden wollen – für alle anderen ein schlampig (oder praktisch gar nicht?) lokalisiertes Game. jb

Meine Meinung: Ja, ich geb es zu: Ich mag es einfach nicht, wenn man Spiele auf den deutschsprachigen Markt bringt, und nichts für den Kunden tut. Das ist schlichtweg schlampig. Die Wertung ist natürlich objektiv am Spiel gemessen, den HILFE-Kommentar kann ich mir aber nicht verkneifen. Das Game an sich beinhaltet alles Notwendige einer Manager-Sim – nichts davon ist



HILFE

aber wirklich neu oder besonders toll gelöst. Der Spielspaß kommt eindeutig zu kurz, das sich ewig wiederholende Soundgedudle in den Menüs nervte schon bald die gesamte Redaktion und die taktischen Eingriffsmöglichkeiten ignorierte das Game meistens. Übrigens: 123 satte Seiten werden auf dem Controller-Pak für eine Sicherung benötigt. Ganz schon mächtig...



Premier Manager 64

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Manager-Sim
Datenträger:	96 Mbit-Modul
Hersteller:	Gremlin
Testversion:	Akklaime
Spieler:	1
Speicheroption:	Controller Pak, 123 (1) Pages, Modul, 1 Savegame
Schwierigkeit:	5
Features:	englische Sprache...
Preis:	ca. 120 Mark
Geignet ab:	frei
Grafik:	71%
Musik:	28%
Sound:	75%

41%

SPIELSPASS



Killer Loop

SHORTCUT
 + Adrenalin pur
 + geniale Grafik
 + sehr präzise Steuerung
 - kein Mehrspieler-Modus



Leider ist es unmöglich, auf Screenshots die herrlich ruckfreie und dennoch pfeilschnelle Grafik zu vermitteln.



KILLER LOOP

System:	PlayStation
Spielertyp:	Future-Racer
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Team FEB
Testversion:	Crave Entertainment
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1 Block
Preis:	7-9
Geeignet ab:	ca. 100 Mark
Grafik:	6 Jahre
Musik:	90%
Sound:	87%
	84%

86%
MINI
SPIELSPASS

Wenn man so einen Blick in die Zukunft riskiert, verwundert es nicht sonderlich, dass die wenigsten derzeit aktiven Rennfahrer von der Idee, ihren Nachwuchs ebenfalls in diesem Sport zu sehen, begeistert sind. Wo heutzutage noch Asphaltpisten, Schikanen und Spitzengeschwindigkeiten von 340km/h das Maximum sind, werden im nächsten Jahrtausend die Wettkämpfe auf einem etwas heftigeren Level ausgetragen. Zumindest, wenn es nach den Vorstellungen des deutschen Hersteller-Teams FEB geht, deren **High-Speed-Racer** nun zum endgültigen Test vorliegt. Dieses ehemals unter dem Namen **Yarg** konzipierte Projekt schickt sich mit einer auf der PlayStation noch nie gesehenen Performance dazu an, selbst den Vorzeige-Racer von Sony **WipeOut 3** Paroli zu bieten.

Doch von Anfang an. Statt mit normalen Gleitern müsst ihr euch in **Killer Loop** in sogenannten Magneto-Kinetischen-Tripods einem hartgesottenen Fahrerfeld (bestehend aus acht anderen Piloten) stellen. Obwohl diese sicher nicht leicht zu besiegen sind und knallhart um jede Position kämpfen, liegt die wahre Herausforderung im unglaublichen **Streckendesign** und dem ungewöhnlichen Fahrverhalten der Pods. Ihr müsst euch die Pods als Fahrzeuge vorstellen, die wie ein Kugellager über drei in der Karosserie verankerte Kugeln rollen. Ihre Geschwindigkeit beziehen diese jedoch ausschließlich von der mit verschiedenen Kraftfeldern versehenen Strecke.

Auf Wunsch kann man sich nun magnetisch an die Strecke koppeln, und dadurch z.B. irrsinnige Überkopf-

Fahrten an Tunneldecken ausführen. Zusätzlich verfügt man noch über eine separate Energieleiste, die für Beschleunigungsvormögen und Top-Speed verantwortlich ist. Anhand zweier Anzeigen ist man ständig über seinen augenblicklichen Energiezustand informiert. Neben der reinen **Geschwindigkeit** gehört jedoch auch der überlegte Einsatz der Extras zum absoluten Muss, wenn ihr als erster über die Ziellinien donnern wollt. Die Extras lassen sich dabei in zwei verschiedene Kategorien unterteilen. Zum einen in Angriffswaffen, die angefangen bei simplen Raketen bis hin zu Homig-Missiles reichen, und Defensiv-Extras, die euch einen zeitlich begrenzten Schutzschild

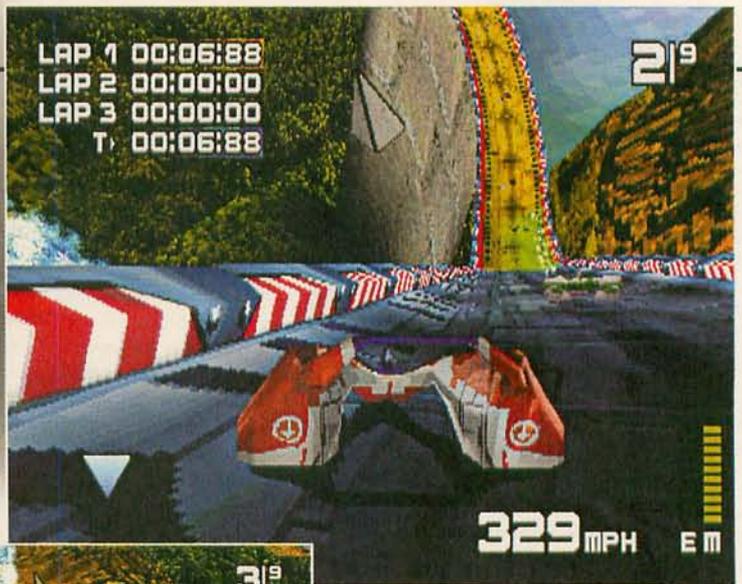
Meine Meinung: Unglaublich. Da steht die PS 2 schon in den Startlöchern und auch das DC lässt schon seit geraumer Zeit seine Muskeln spielen, da schafft es ausgerechnet ein deutsches Programmier-Team, die letzten Leistungsreserven der PS zu mobilisieren. Selten zuvor konnte man eine so schnelle und gleichermaßen schöne 3D-Grafik bewundern wie in **Killer Loop**. Beim besten Willen lassen sich weder störende Pop-Ups noch ärgerliche Clipping-Fehler ausmachen. Und das alles bei einer beeindruckenden Fernsicht, die



SUPER

und sogar ein weiteres **Speed-Up** ermöglichen. Insgesamt neun atemberaubende Kurse wollen bezwungen werden, wobei selbstverständlich erst nach siegreichem Beenden der Standard-Tracks der Zugang zu weiteren Strecken frei wird. Einen Multi-Player-Mode sucht ihr jedoch leider vergeblich. ab

jedes Rennen zu einem wahren Vergnügen machen. Toll, was die PS-Hardware noch so alles leisten kann, wenn sie von den richtigen Leuten programmiert wird. Sowohl Streckendesign als auch Steuerung und Genger-KI schlagen das ebenfalls in dieser Ausgabe getestete **WipeOut 3** mit gutem Vorsprung. Es ist eigentlich nur schade, daß kein Zwei-Spieler-Modus eingebaut wurde. Ansonsten kann man den Herstellern nur empfehlen, für schwache Mägen eine Papiertüte beizulegen. Denn dieses Game ist High-Speed-Action pur.



Wenn ihr vor euch seht, dass sich die Strecke nach oben neigt, könnt ihr Gift darauf nehmen, dass es gleich wieder höllisch bergab geht. Eine Achterbahn ist nichts dagegen.

Wer bei Hawaii immer noch an Surfer, rote Ferraris und schnauzbärtige Detektive denkt, wird in **Killer Loop** eines Besseren belehrt.

Auch das eisige Väterchen Russland muss als Kulisse für irrwitzige Rennen herhalten. Wie sagte schon Gorbatschow? "Wer bremst verliert!"... oder so ähnlich.



Hard Rock & Metal

Holt euch den neuen HAMMER!
Ab 17. September am Kiosk!

HAMMER



DER NEUE HAMMER
**GRÖßER!
DICKER!
BESSER!**
**164 SEITEN
HARTE FAKTEN**

PLUS

- Type O Negative
- Queensrÿche
- Wacken Open Air
- Therapy?
- Moonspell
- Saxon
- Running Wild
- Great White
- Chris Cornell
- Coal Chamber
- My Dying Bride
- U.D.O.
- Helloween
- Riot
- Think About Mutation
- Running Wild

Die Metal-Troika

RAGE

Re-Volt

SHORTCUT

- + gute Weitsicht
- + witzige Einfälle
- schlechte Framerate
- nervige Steuerung



Die kleinen Autos sind nett animiert und sehr detailliert.



Ein reichhaltiges und in diesem Fall sogar sehr einfallsreiches Repertoire an Extrawaffen darf natürlich nicht fehlen.

Re-Volt

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Fun-Racer
Datenträger:	96 MBit-Modul
Hersteller:	Probe
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Controller Pak
Schwierigkeit:	8-9
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	6 Jahre
Gratik:	66%
Musik:	73%
Sound:	77%

69%

SPIELSPASS

Wer hat nicht auch als Kind ein kleines ferngesteuertes Auto besessen oder zumindest davon geträumt, eines zu bekommen? Dank Acclaims neuestem Fun-Racer *Re-Volt* steht nun nichts mehr im Weg, um diese alten Zeiten wieder aufleben zu lassen. Laut der Background-Story ereruen sich die Spielzeuge des Herstellers bei den kleinen Kunden ganz besonderer Beliebtheit, was jedoch nicht an einem besonders günstigen Preis oder der schönen Verpackung liegt, sondern an der Tatsache, dass die Mini-Racer, sobald sie unbeobachtet sind, ein reges Eigenleben entwickeln und untereinander die heißesten Rennen austragen. Jedem, der schon mehr als ein Videospiele in Händen gehalten hat, dürfte jetzt klar sein, worum es geht. Richtig! Es ist eure Aufgabe, eines von 28 verschiedenen Vehikeln durch insgesamt 14 verschiedene verrückte Strecken zu jagen. Wobei dringend zu erwähnen ist, dass die Strecken in erster Linie deshalb abgedreht wirken, weil man völlig alltägliche Dinge plötzlich aus der Perspektive eines Bonsai-Autos sieht.

So führen euch die Rennen z.B. durch ruhige Vorgärten, in verlassene Supermärkte und in ein nächtliches Museum. Von den R/C-Cars, die sich in den Faktoren Beschleunigung, Top-Speed und Gewicht unterscheiden, steht anfangs übrigens nur ein Teil zur Verfügung – die restlichen müssen erst mühsam freigespielt werden. Doch mit schnell fahren alleine ist es in *Re-Volt* nicht getan. Ohne den gnadenlosen Einsatz der unzähligen Extra-Waffen hat man kaum eine Chance, die Ziellinie als erster zu überqueren. Diese Waffen reichen von simplen Ölflecken über Homing-Missiles bis hin zu einem Extra, das den eigenen Wagen in eine Bombe verwandelt. Solltet ihr von diesem Extra getroffen werden, habt ihr nur solange Zeit, bist eure Antenne, die als Lunte fungiert, abgebrannt ist, um einen Wagen zu rammen und damit einem anderen



So ein satter Verbremser ist noch das Harmloseste, was Euch bei der eher bescheidenen Steuerung passieren kann.

Die Kurse sind mit Sprüngen, Hindernissen und Verzweigungen nur so gespickt.

Leider kann auch der gut zu bedienende Track-Editor nicht mehr viel rausreißen.



Fahrer dieses bittere Geschenk zu machen. Neben dem obligatorischen Turnier-Modus bietet *Re-Volt* ein Multi-Player-Game für bis zu vier Piloten, einen Stunt-Track, auf dem ihr durch das Springen über Rampen Sterne auf sammeln müsst und einen komfortablen **Track-Editor**, mit dem ihr eigene Strecken kreieren und mit Freunden tauschen könnt. Obwohl sich all diese Features sehen lassen können, leidet *Re-Volt* leider an einigen technischen Mängeln, die keine rechte Stimmung aufkommen lassen. So ist z.B. die miserable Framerate ein absolutes Ärgernis und macht das Game streckenweise

unspielbar. Ein anderer Kritikpunkt ist die hypersensible Steuerung, bei der es Entwickler Probe wohl zu gut gemeint hat. Es ist leider, vorsichtig ausgedrückt, "sauschwer", den Wagen unter Kontrolle zu behalten – meist resultiert jeder Versuch, eine Kurve zu nehmen, in einem Crash in der Mauer oder einem noch ärgerlicheren Überschlag. Und das gilt für die noch gutmütige **Arcade-Steuerung**, denn wer sich am Simulations-Modus versucht, wird wahrscheinlich vor Frust die Wände hochgehen. ab

Meine Meinung: Schade um den netten Einfall. Man hätte durchaus etwas aus dieser Idee machen können, doch einige Mängel trüben den Spielspaß einfach zu stark. So witzig das Kursdesign auch gemacht ist, die Entwickler hätten besser daran getan, auf ein paar grafische Spielereien zu verzichten und somit den Streckenverlauf viel-



GEHT SO

leicht etwas überschaubarer gemacht. Wer auf ferngesteuertes Spielzeug steht sollte sich lieber R/C Stunt Copter zulegen. Und alle, die trotz der Mängel wegen des Multi-Player-Modus mit einem Kauf liebäugeln, sollten das um Klassen witzigere Micro Maschines 64 holen. Ich hole lieber wieder mein ferngesteuertes Auto aus dem Keller.



Riesenmotten-Attack: Um den weißhaarigen General freizuschalten, müßt Ihr Gungage erst komplett durchzocken.

Imposante Bosse können nur teilweise über Nebel und Pop-Ups hinwegtrösten.

Das reinrassige Arcade-Gameplay sorgt zumindest kurzweilig für Unterhaltung.



Schultert die Knarren und auf in den Kampf gegen die bösen Alien-Viecher, die euren Planeten in einer anderen Dimension überfallen haben! Nicht dass wir euch jetzt eine an den Haaren unter den Fingern hervorgezogene Storylines verschweigen wollen – Konami selbst verzichtet diesmal auf die übliche Einstimmung, es geht ganz ohne Intro einfach los. Auch den Optionsstörberern vermiest man den Start gleich etwas, schließlich ist anfangs nur einer von insgesamt vier Charakteren anwählbar. Stürzt ihr euch mit eben diesem ins Getümmel, werdet ihr zwar gleich über die fehlende Analogunterstützung meckern, aber auch digital lässt es sich mit der automatischen 3D-Zielerfassung auf Dauer gut leben. Für die insgesamt acht Level mit ihren Monsterräupen, feuerspeienden Höllenhunden, ungemütlichen Riesenmotten, bissigen Libellen, Schmetterlingen und Killerbienen werdet ihr als durchschnittlich begabter Joypad-Virtuose mit unendlich Continues ca. 90 Minuten brauchen. Dabei müßt ihr nicht mal Gebrauch von den schnellen Sidesteps (zweimal kurz L1 bzw R1 drücken) machen, es genügt ein einigermaßen geschickter Umgang mit den Strafing-Buttons. Zusätzlich könnt ihr mit aufgesammlter Energie auch ein Schild auf-

hin schon über vier Waffensysteme (Lenkraketen, Granaten, Flammenwerfer und Laser), von denen allerdings keine so durchschlagend ist, wie die Knarre vom ersten Helden. Dafür könnt ihr Ecken und Hinterhalte wesentlich taktischer angehen, indem ihr z.B. erstmal eine Ladung Explosives als Späher vorausschickt. Nicht, dass ihr jetzt denkt, es wäre lang-

Meine Meinung: Ich kann mir eigentlich auch nicht mit rationalen Argumenten erklären, wie ich Gungage noch ein "Gut" aufstempeln konnte. Schon allein wegen den Nebelwänden, den Clipping-Fehlern, Polygon-Blitzern und aufpixelnden Texturen und der fehlenden Analog-Unterstützung hätte dieser 3D-Shooter in "Geht so"-Regionen abdriften müssen. Stattdessen locken einen die angriffslustigen Bio-Kreaturen und die wirklich fetten Endgegner (Mechano-Spinne, Tunnelmonster, Killerroboter etc.) immer wieder zu einer neuen Runde, auch wegen den drei zu erspielen-



GUT

Hätte man bei Konami ein bisschen mehr Arbeit in die Optik und den Sound gesteckt (damit meine ich jetzt die eigentlichen Level – die Bosse an sich gehen in Ordnung), wäre dieser Titel näher an die Classic-Marke geklettert. So bleibt unterm Strich ein spaßiger Fast-Food-Arcade-Shooter mit einigen Optik-Mankos für Genre-Fans.

weilig, dieselben Stages noch mal zu spielen, nein – erstens wird die Reihenfolge bei jedem neu freigespielten Kämpfer neu durcheinander-gewürfelt, zweitens gibt's jedesmal neu zugängliche Fleckchen zu entdecken und drittens verändert sich bisweilen auch die Tageszeit (u.a. in der Wüstenstage von Tag auf Nacht - very cool:

Panzerjagd im Scheinwerferlicht!). Wundert euch außerdem nicht über die überall an abgelegenen Orten verstreuten seltsamen Blumen, für die ihr außer einem Soundsample ("Found One") nichts zu bekommen scheint. Die Belohnung kommt erst nach dem Durchzocken z.B. in Form einer Art Gallery für 30 aufgesammelte Stück und weiteren lockenden Secrets für 70, 80 und 100 Stück. Soundtechnisch enttäuscht Gungage bis auf den eingängigen Elektro-Sound in Level Sechs (Kraftwerk) leider über weite Strecken mit einfalllosem Techno-Junk. rk

SHORTCUT

- + leicht verdauliche Arcade-Kost
- + bildschirmfüllende Endgegner
- + zahlreiche Secrets & Bonus-Charaktere
- Stage-Grafik eine Generation veraltet
- Mager-Sound



Gungage

System:	PlayStation
Spielertyp:	3D-Action
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Konami Japan
Testversion:	Konami
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1 Block
Features:	5
	Dual Shock (keine Analogunterstützung!)
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Grafik:	68%
Musik:	60%
Sound:	70%

71%

SPIELSPASS

Aironauts

SHORTCUT

- + gute Weltsicht
- + witzige Einfälle
- schlechte Framerate
- nervige Steuerung



Wer sucht, der findet. Überall in den Levels sind versteckte Durchgänge zu finden.

Aironauts

System:	PlayStation
Spieltyp:	Flug-Racer
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Red Storm
Testversion:	Take 2
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	4-6
Features:	dt. Menüs u. Sprachausgabe
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	6 Jahre
Grafik:	70%
Musik:	59%
Sound:	68%

69%

SPIELSPASS

Fliegt um Euer Leben. So lautet unmißverständlich eure Aufgabe, nachdem ihr als Strafgefangener dazu auserwählt wurdet, als Aironaut um eure Freiheit zu fliegen. Daß euch diese Chance überhaupt zuteil wird, hat den simplen Grund, dass sich die lebensgefährlichen Luftkämpfe der Aironauts bei den Fernsehzuschauern größter Beliebtheit erfreuen und Knackis das perfekte Quotenfutter abgeben. Ihr habt die Möglichkeit, in die Rolle von acht verschiedenen Aironauten zu schlüpfen. Da sich diese in Geschwindigkeit, Panzerung und Wendigkeit unterscheiden, bietet es sich an, vor Beginn jeweils einige Proberunden zu drehen.

Gott sei Dank werdet ihr nicht ohne ausführliches Training in den ersten der 60 Level geworfen. In einem relativ harmlosen Übungslevel habt ihr ausgiebig die Möglichkeit, euch mit den nicht leicht zu erlernenden Flugeigenschaften eures am ehesten mit einem Gleitschirm vergleichbaren Gleiters vertraut zu machen. Nur durch geschickte Körperbewegungen läßt sich das Fluggerät nämlich in gewünschten Bahnen lenken. Habt ihr den Trainings-Parcour bewältigt, geht es auch schon ohne große Umschweife in die erste Arena, die zwar (wie alle) von recht beschaulicher Größe ist, dafür aber mit vielen Verwinklungen und verschachtelten Industriebauten aufwartet. Die Anforderungen beschränken sich jedoch keineswegs auf reine Kämpfe, son-



Bei den Luftkampf-Missionen kommen jede Menge Extra-Waffen zum explosiven Einsatz.



Das hört man gerne. Wenn man schnell genug ist, lassen sich jede Menge Bonuspunkte einsammeln.

In den Trainingsleveln kann man sich eingehend mit der Steuerung vertraut machen.

Diese Hindernisse müssen innerhalb eines knappen Zeitlimits korrekt durchfliegen werden.



dern beeinhalten unter anderem Geschicklichkeitstests wie das korrekte Landen auf einem kleinen Feld oder aber das Durchfliegen mehrerer Reifen in der richtigen Reihenfolge. Die Tatsache, dass ihr all diese Aufgaben innerhalb eines stetig kürzer werdenden Zeitlimits absolvieren müsst, erschwert die Sache zusätzlich. Doch spätestens wenn die Aufgabe lautet, mehrere bewaffnete Drohnen auszuschalten oder Goldstatuen vor **Diebesdrohnen** zu beschützen, kommen auch Ballerfans voll auf ihre Kosten. Je Arena müssen vier verschiedene Durchläufe mit wechselnden Anforderungen bestanden werden, um dann gegen den jeweiligen Wächter um den Zugang zur nächsten Stage zu kämpfen. Spätestens jetzt sind die diversen Pick-Ups von großem Vorteil. Diese reichen von Nitros, die sowohl Beschleunigung als auch Top-Speed erhöhen, über wirkungsvolle Schutz-



schilden bis hin zu explosiven Napalm-sprengladungen.

Trotz der ganzen Action und den etwas eigen zu steuernden Gleitern solltet ihr versuchen, die überall im Level verteilten **Flügelsymbole** aufzusammeln, da diese zusätzliche Zeit für den Kampf gegen den Wächter bringen. Nicht verbrauchte Credits können zwischen den Levels in einem Shop gegen eine bessere Panzerung, mehr Speed, stärkere Waffen oder sogar ein Extraleben eingetauscht werden. ab

Meine Meinung: Auch wenn Aironauts nicht der Überhammer ist, weiß das Game durchaus eine Zeitlang zu fesseln. Das liegt nicht zuletzt am gut nachvollziehbaren Flugverhalten der Gleiter, die man mit etwas Übung wunderbar zu den tollkühnsten Manövern bewegen kann, als auch an den interessant aufgebauten Levels. Diese wurden zum Glück relativ klein gehalten, was dafür wiederum eine relativ flotte und



GUT

ruckfreie Grafik erlaubt. Leider vermisst man in späteren Levels etwas die Abwechslung und spätestens wenn man alle Level durchgezockt hat, ist der Reiz, das Spiel nochmals in die Hand zu nehmen, nicht mehr groß. Wie gesagt, ein kurzweiliges Spiel für zwischendurch, aber zu hohe Ansprüche sollte man nicht haben. Vor dem Kauf solltet ihr, wenn ihr die Möglichkeit habt, besser mal probespielen.

pop'n'pop



SHORTCUT

- + ein Spaß für die ganze Familie
- alles schon mal dagewesen zu hektisch



Player one schaffte gerade eine Combo – und sieht für einige Sekunden nichts mehr vom Spiel.

Der Task-Mode: noch das Witzigste im ganzen Game.

Hurra! Das lustige Aufräumen nimmt kein Ende... Diesmal müsst ihr verschiedenfarbige Ballons nach oben auf eine Wolke (an der schon einige Ballons hängen) schießen und versuchen, durch **Aneinanderreihung** dreier oder mehr **gleichfarbiger Luftkissen** den Screen leerräumen. Durch entstandene Lücken fliegen die unteren Ballons nach oben und sorgen so für Kettenreaktionen. Dadurch, dass sich die Wolke seitlich bewegt, wird genaues Zielen erschwert. Zahlreiche Extras, die z.B. alle Ballons einer Farbe oder eine ganze Reihe entfernen, helfen euch bei eurer Aufgabe. Zu-

Meine Meinung: Tetris war genial. Klax war ein Knüller. Puzzle Bobble – Spielspaß in Reinstform. Und weiter? Kein Sequel, keine "Verschlimm-besserung" im Gameplay, kein Revival der genialen Spielprinzipien konnte mich je wieder so fesseln wie diese Originale. Immer und immer wieder irgend-welche blöden Blasen, Würfel, Bohnen, Bal-lons oder-was-auch-immer-Dinger nach oben, unten, seitwärts, über Bande etc. zu stapeln, schichten und ordnen ödet mich



GEHT SO

sätzlich hat je-der der wählba-ren Charaktere ein besonderes **Spezi-al-Extra**. Ver-schiedene Spielmodi (2-Player, Story-Mode etc.) sollen für Langzeit-Motivation sorgen. Am witzigsten ist noch der Task-Mode, in dem ihr mit einer bestimmten Anzahl von Ballons (eins bis drei) den gesamten Screen (einhundert davon gib'ts) säubern müßt. Irgendwie kommt aber keine Stimmung auf – ein Game so sinnlos wie ein Kühlschrank am Nordpol. cd



System:	PlayStation
Spieltyp:	Geschicklichkeit
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Taito
Testversion:	Virgin
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1 Block
Features:	6 Dual-Shock-Unterstützung
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	61%
Musik:	53%
Sound:	51%

61%

SPIELSPASS

Chocobo Racing



Anfangs bei nur vier Konkurrenten ist es noch relativ einfach, sich an die Spitze zu setzen...

Maskottchen haben's nicht leicht. Schon Sonic, Diddy und Co. mussten für mehr oder weniger spassige Fun-Racer herhalten, Mario hat sogar schon beinahe jedes Genre zumindest einmal besucht. Nun darf sich auch Squaresofts "gelbbeackter" Reitvogel (nach einem Gastrennen in FF VII) auf die Rennpiste begeben – leider, das sei vorweggenommen, mit bescheidenem Erfolg. Das Startfeld umfasst anfangs **acht** bestens bekannte **Charaktere** (weitere können durch mehrmaliges Durchspielen im Story-Mode freigeschaltet werden), von denen ihr euch euren Favoriten aus-sucht und damit den ziemlich aufgesetzt wirkenden Grand Prix Mode bestreitet. Zweifellos ist das Kernstück des Games der Storymode, in dem ihr euch mit Cho-

SHORTCUT

- + geiles Déjà Vu-Feeling...
- ...leider nur für FF-Fans gesamte Präsentation wirkt veraltet



Im Storymodus wird die Geschichte zwischen den Rennen weiter erzählt.

Meine Meinung: So schwer kann es sein, ein Game zu bewerten. Einerseits muss ich Ralph voll zustimmen, wenn er sagt, dass alle relevanten Punkte wie Grafik, Sound und Steuerung durchgehend mangelhaft (aber nicht unterdurchschnittlich) sind, andererseits finde ich halt persönlich den Flashback ziemlich genial.



GUT

...später, bei mehreren Charakteren, wird's schwierig.

cobo auf die Reise durch das Land begeben, zahlreiche Freunde trifft und am Ende einen grummligen Bösewicht zwingt. Natürlich dürfen die üblichen **Extrawaffen** (in diesem Fall FF-typische Zaubersprüche wie Feuer, Eis, Blitz etc.) ebensowenig fehlen, wie die für jeden Renner spezifischen Spezialfähigkeiten (auch wieder Zaubersprüche: Float lässt euch fliegen, Steal stiehlt die Extras der Gegner usw.). Für FF-Fans ein witziges Game – für alle anderen Fun-Racer-Fans durch die mangelhafte grafische sowie musikalische Präsentation eher uninteressant. cd

Jeder Soundeffekt und jedes Musikstück sind aus diversen FF-Teilen bestens bekannt, auch die Charaktere (ihr könnt Cloud, Cid, ein Luftschiff und viele mehr freischalten) und Details am Streckenrand wird jeder "Fantast" sofort wiedererkennen. Objektiv betrachtet aber leider kein Sahnestückchen der Softwaregeschichte.



System:	PlayStation
Spieltyp:	Fun-Racer
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Squaresoft
Testversion:	Sony
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1 Block
Features:	6 Dual-Shock-Unterstützung
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	67%
Musik:	58%
Sound:	61%

63%

SPIELSPASS

GRANDIA

Der nächste Rollenspiel-Hit aus dem Hause Ubi Soft.

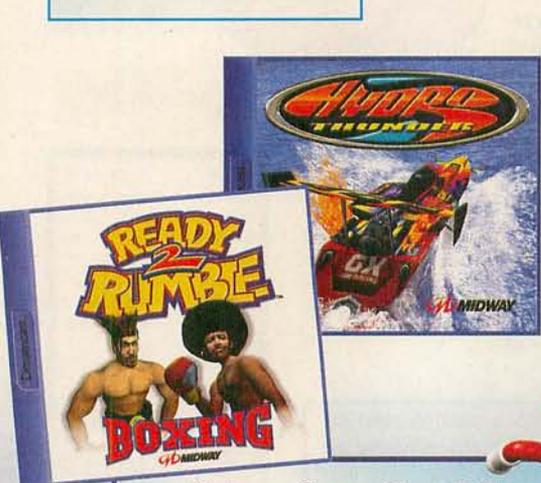
DC LAUNCH-TITEL

In der nächsten Ausgabe erwartet euch ein ausführlicher Test der neuen heißen DC-Titel. Sieht gut aus!



War of the Worlds (PS)

Orson Wells Hörspiel-Variante ist bereits Legende. Nun soll der Krieg der Welten auch auf der PS toben.



Mario Golf (N64)

Nintendo-Jünger aufgepasst. Ein ausführlicher Test der Pal-Version.



AKTE X (PS)

Nur für Fans oder der erwartete Riesenhit? Die Wahrheit findet ihr irgendwo im nächsten Heft.

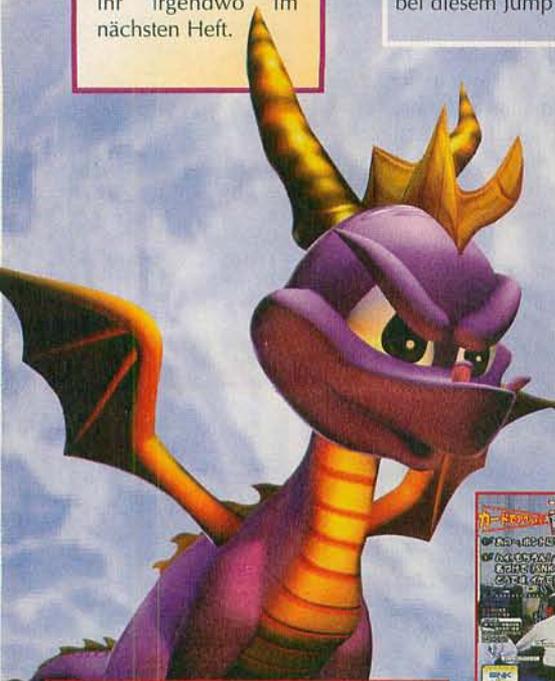
RUFF'N TUMBLE (PS)

Knuddelfaktor 10 erwartet euch bei diesem Jump'n Run.



Resident Evil 3: Nemesis (PS)

Am 22. September ist Biohazard-Tag. Lest unseren ausführlichen Bericht über die japanischen Version.



NEOGEO POCKET

SNK

Hosentaschen-Zocker aufgepasst! In der nächsten Ausgabe stellen wir euch sechs brandneue Neo Geo-Pocket-Games vor.



HUMPTY DUMPTY SAT ON THE WALL

Text Text Text Text Text Text Text
Text Text Text Text Text Text
Text Text Grins...

SPYRO II (PS)

Der erfolgreiche Drache kehrt zurück.

POWERWARE

VIDEOSPIELE & MEHR

BOOTMASTER

IMPORTE OHNE CHIP & LÖTEN SPIELEN!



Der BOOTMASTER ermöglicht ihnen das Abspielen von Importen OHNE einen Chip einlöten zu müssen. Stecken sie das Modul einfach in den Erweiterungs slot der Playstation und schon kann es losgehen. Weiterhin ist ein komplettes Schummelmodul enthalten. Im Modul sind bereits deutsche Codes vorab gespeichert (z. B. Metal Gear Solid, Tomb Raider 3 usw.). Selbstverständlich ist das komplette Menü in Deutsch.

NUR: 49,99 DM

DAS ORIGINAL

UNSER SERVICE

- + 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
- + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software & Büchern)
- + Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
- + Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
- + Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 21.00 Uhr
- Sa. 08:30-14:00 Uhr
- + Vorbestellungen möglich
- Ab 150,00 DM keine Portokosten
- + Porto: bei Nachnahme: 9,50 DM (Ausland: 10,00 DM) bei Vorkasse: 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)

MOD CHIP

- f. Importe
- alle Spiele laufen
- mit Anleitung

ab 5 Sdk. 7,90 DM - Stealth/Ghost
ab 15 Sdk. 5,50 DM
ab 50 Sdk. 4,90 DM

10,00 DM

EINBAUPLATINE

- für Modchip
- kein Vorlöten
- Kabel bereits angelötet & abisoliert

5,00 DM

BOOTCHIP

- f. Importe
- alle Spiele laufen
- SMD Technik
- f. alle Modelle
- mit Anleitung

4,99 DM

1MB **6,99 DM**
8MB **24,99 DM**
24MB **39,99 DM**
72MB **74,99 DM**

MIT LCD DISPLAY

MEMORY CARDS

OHNE KOMPRIMIERUNG

2MB **19,99 DM**
4MB **29,99 DM**
8MB **44,99 DM**

TRANSPARENT CASE

- verschiedene Farben
- mit Anleitung
- nicht f. SCPH 1002

49,99 DM

X-PLODER FX

- neueste Version
- komplett in Deutsch
- finden Sie Codes ohne PC heraus
- BMB Memory
- einfache Bedienung

89,99 DM

PANTHER GUN

39,99 DM

LÖSUNG SHEFTE

Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)

Abe's Oddysee	Kings Field
Akuji - The Heartl.	Legacy of Kain
Alien Trilogy	MDK
Alundra	Medi Evil
Alone in t.Dark 1-3	Men in Black
Ark of Time	Nightmare Creat.
Atlantis	Pax Corpus
Baphomets Fl. 1+2	Rayman&Gex3D
Batman & Robin	Resident Evil 1
Blaze & Blade	Riven
Breath of Fire 3	Shadowman*
Casper	Suikoden
Chron. o.t. Sword	Syphon Filter
Clock Tower	Tekken 1 & 2 & 3
Diablo	The Note
Discworld 1+2	The Last Report
Excalibur	Tomb Raider 1
Final Fantasy 7	Tomb Raider 2
Gex 3D & Rayman	Tomb Raider 3
Granstream Saga	Turok
Hard Edge	Turok 2
Heart of Darkness	Vandal Hearts
Her's Adventure	Wild Arms
Guardians Crusade	Warhammer: DO

TWIN SHOCK

29,99 DM

STANDARD JOYPAD

9,99 DM

SONY DUAL SHOCK

44,99 DM

RGB KABEL

8,99 DM

RGB+AUDIO

11,99 DM

PADVERL. DUAL SHOCK TAUGLICH

8,99 DM

PAL BOOSTER

- NTSC zu PAL
- f. Importspiele
- Antennenanschluß
- mit Cinch Ausgang

29,99 DM

JORDAN GP

129,99 DM

PSX GRUNDGERÄTE

PSX STANDARD **289,00 DM**
PSX UMGEBAUT **269,00 DM**
PSX + BOOTMASTER **259,00 DM**
PSX + BOOTMASTER + SMD **239,00 DM**

PSX SOFTWARE

Bugs Bunny	88,99 DM
Bundesliga 2000	84,99 DM
Castrol Honda Bike	79,99 DM
Crash Bandicoot 3	79,99 DM
Croc 2	84,99 DM
Driver	88,99 DM
Final Fantasy 7	44,99 DM
G-Police 2	79,99 DM
Gran Turismo 2*	89,99 DM
Killer Loop*	84,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99 DM
Medi Evil	44,99 DM
Mission Impossible*	89,99 DM
Omega Boost	79,99 DM
Ridge Racer Type 4	84,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Syphon Filter	79,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
V-Rally 2	82,99 DM
Wipeout 3*	89,99 DM
WWF Attitude	82,99 DM
X-Files*	82,99 DM

DREAMCAST

Grundgerät	494,99 DM
Controller	59,95 DM
Visual Memory	59,95 DM
Scart Kabel	49,95 DM
Vibration Pack	49,95 DM
Keyboard	59,95 DM
Arcade Stick	99,95 DM
Lenkrad	129,95 DM
Sonic Adventure	94,99 DM
Sega Rally	109,99 DM
Virtua Fighter 3tb	89,99 DM
Toy Commander	89,99 DM
HOTD2 f Gun	149,99 DM
Get Bass + Angel	179,99 DM
Soul Calibur*	89,99 DM
Red Dog	89,99 DM
Virtua Striker 2	89,99 DM
Incoming	109,99 DM
NBA 2000*	84,99 DM
Formula 1*	109,99 DM
Snow Surfers*	94,99 DM

LÖSUNGSBÜCHER

Abe's Exodus (19,95)	TOP SECRET	TOP SECRET
Com. & Conq. 1+2 (19,95)	2	2
Metal Gear Sol. (19,95)	Cheats & Codes zu über 120 Spielen!	
Soul Reaver (19,95 DM)		
Tekken 3 (24,80 DM)		
Tomb Raider 1 (19,95)		
Tomb Raider 2 (19,95)		
Tomb Raider 3 (19,95)		
Resident Evil kompl. (19,95)		
Ridge Racer 4 (24,99)		
Warzone 2100 (19,95 DM)		

RESIDENT EVIL ACTION FIGUREN

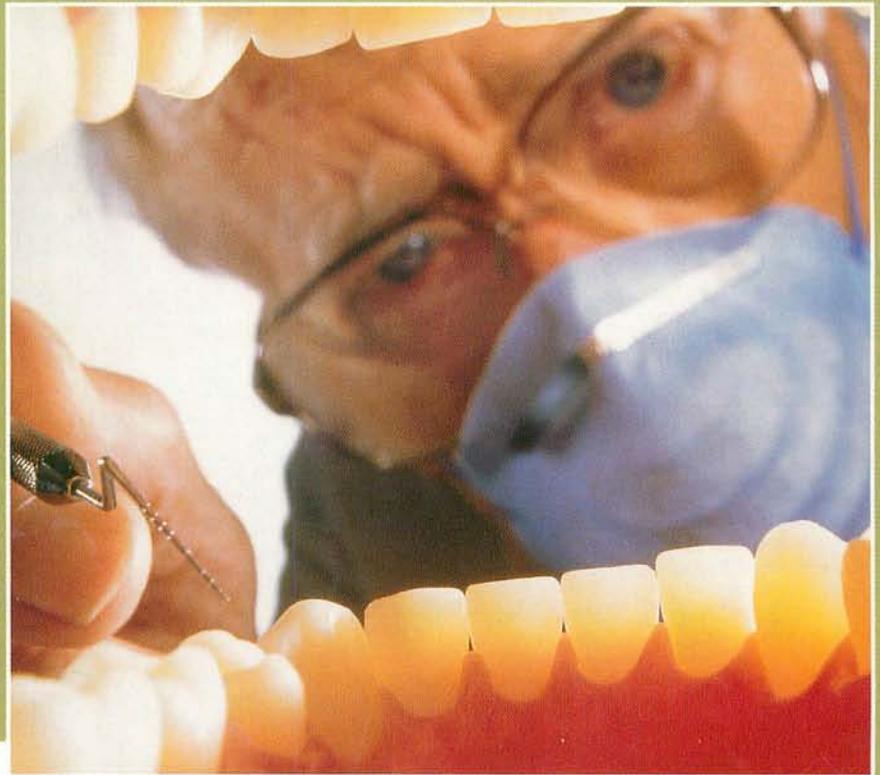
Je Set: **34,99 DM**

PSX ZUBEHÖR

Maus -> 29,90 DM	GB Deluxe -> 99,00 DM	RF Unit -> 24,99 DM
Lenkrad+R. -> 99,00 DM	X-Ploder -> 79,00 DM	Shockhammer -> 79,99 DM
Blaze Koffer -> 69,00 DM	Cybershock P. -> 54,99 DM	Movie Card -> 99,00 DM
Infrarot Pads -> 59,00 DM	CD-Leerhülle -> 1,99 DM	Game Station -> 49,00 DM

04131 / 200580

Hmm,
Ihre alte Konsole
gefällt mir gar nicht.



Ich glaub,

die muss raus.



Fehlt Ihnen öfter der rechte Biss? Dann probieren Sie Dreamcast. Denn Dreamcast hat die 128-Bit-Formel und einen kostenlosen Internet-Zugang für strahlend weißen Spielgenuss. Regelmäßige Anwendung der E-Mail- und Online-Funktion kann sogar zur sichtbaren Vergrößerung des privaten Freundeskreises führen. Das haben klinische Tests mit Gamern aus der ganzen Welt bewiesen. Experten empfehlen daher: 3x täglich Dreamcast.

SEGA & Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of SEGA Enterprises, Ltd.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com