

VIDEO  
GAMES

VIDEO

# GAMES

Das beste  
PlayStation-Spiel  
aller Zeiten

PS

## Metal Gear Solid

N64

### Castlevania

- Racing Simulation 2
- Hybrid Heaven
- Smash Brothers
- Shadowman

DC

- Sega Rally 2
- Sonic Adventure

SPECIAL

### Die Tekken 3- Weltmeisterschaft

Oldie-Special Teil 1:  
Die PC-Engine



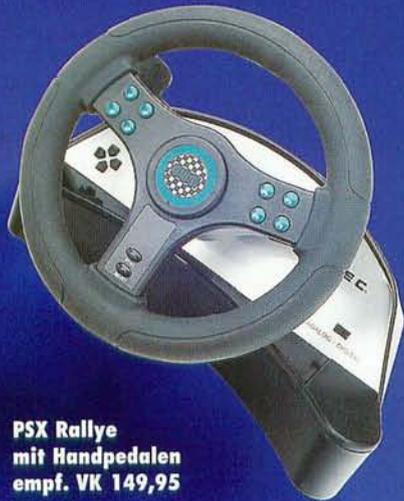
DER PREIS  
IST HEISS!  
**TUROK 2**  
MEGA-  
VERLOSUNG



FANATEC

**„Das Lenkrad ist ein Traum...“**

Offizielles Playstation Magazin 2/99



PSX Rallye  
mit Handpedalen  
empf. VK 149,95



PSX Speedster  
mit Fußpedalen und  
Alu-Schaltknüppel  
empf. VK 199,95

**„Bestes Fremdhersteller Zubehör“**

(Offizielles Playstation Magazin 1/99)



**„Massiv und unkaputtbar...“**

(Maniac 11/98)

**„...überragendes Lenkvergnügen zu einem fairen Preis“**

(Offizielles Playstation Magazin 12/98)

**„Auf solch ein Zubehörteil haben Rennprofis schon immer gewartet...“**

(Video Games 12/98)

Händler Info: Deutschland: 

Österreich: 

Versandhandel:



Tel: 0911 / 70 17 35

Gamebusters Tel: ++43/662/44 01 44

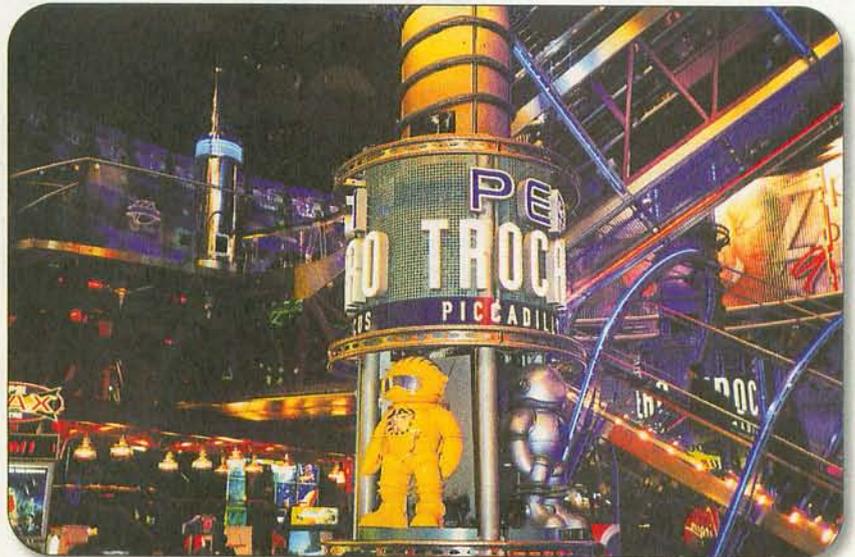
01805-FANATEC 01805-32 62 83

[www.FANATEC.com](http://www.FANATEC.com)

# Die größte Arcade der Welt



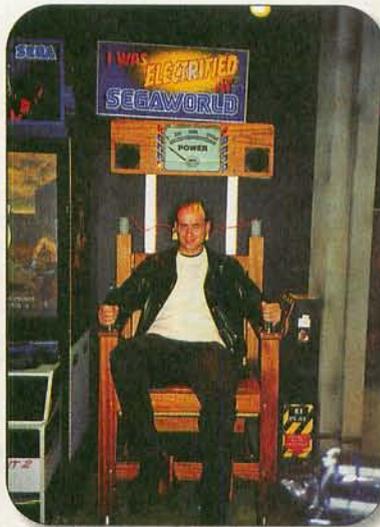
Anlässlich der Tekken 3-Championships in London unter der Fittiche von Sony stahlen wir uns in den wenigen freien Stunden klammheimlich frech davon und begaben uns in die Nähe des berühmten Piccadilly Circus, um das sagenumwobene Sega-World der Konkurrenz zu inspizieren. Was uns dort auf sage und schreibe neun Etagen erwartete, läßt sich für den Arcade-Enthusiasten nur schwer in Worte fassen: Über 400 (!) der neuesten Automaten der Marktführer Sega und Namco, angereichert mit dem besten, was Capcom, SNK, Konami & Co. zu bieten haben und teils in dutzender Ausführung bzw. achtfach gelinkt, lassen in dieser Quantität selbst die In-Arcades in Tokio verblassen und Eurem Geldbeutel zwangsläufig eine Abmagerungskur



Segaworld ist mega-umwerfend: 9 Stockwerke mit 400 Automaten, Kinos, Gameshops und Bars



In der Action-Zone kommen alle Hobby-Rambos voll auf ihre Kosten: Lightgun-Knaller von Sega und Namco zuhauf.



Ralph gab sich die volle Dosis im elektrischen Stuhl – what a feeling

angedeihen. Per Rolltreppe fährt man zwischen verschiedenen Themenbereichen (Sport, Racing, Fighting, Shooting, Carnival etc.) hin und her und zockt die hochkarätigsten (und in good old Germany nur spärlich anzutreffenden) Highlights wie Segas *Ocean Hunter* (absolut top, müßt Ihr mal gespielt haben!), einen einzigartigen Bob-Simulator, diverse Virtual-Reality-Attraktionen oder die *Star Wars Trilogy Arcade-Edition* – ein wahres Mekka für Game-Fans! Garniert wird das Ganze noch von einem Multiplex-Kino, mehreren Videospiele-Shops und Bars – was will man mehr? Solltet Ihr mal nach London kommen – auf keinen Fall verpassen! Redaktionsintern hat sich unser Newcomer Sönke schon eine Auszeichnung verdient, indem er in

einem Anfall von Arbeitswut sämtliche wild in unserer Abstellkammer zusammengewürfelten 5.567 Vollversionen, Preview-CDs, Presse-Scheiben und Artwork-Discs (ja, so viele haben sich seit mehrfachen Umzügen und den damit verbundenen Verlusten wieder angesammelt!) fein säuberlich nach Herstellern archivierte und somit die Suchzeit von ehemals durchschnittlich 3 Stunden und 35 Minuten pro Titel ("Dirk, wo ist eigentlich das Saturn-Sega Rally? Hmm, also das letztmal hab ich's zwischen *Rise of the Robots* und der *Vigilante 8*-Artwork-Disc in der dritten Schublade von unten, im zweiten Stapel von hinten gesehen – das war aber vor dem

Umzug.") auf 2 Minuten reduzierte. Mal sehen, wie lange es hält, hehe. Dafür auf jeden Fall einen Megatusch und BIG Thanx von der gesamten Redaktion!

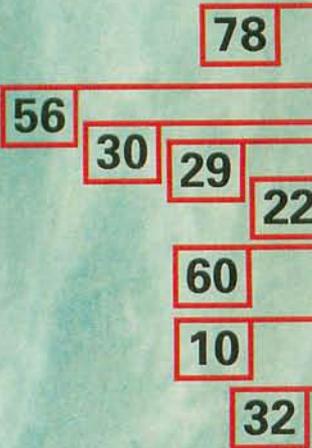
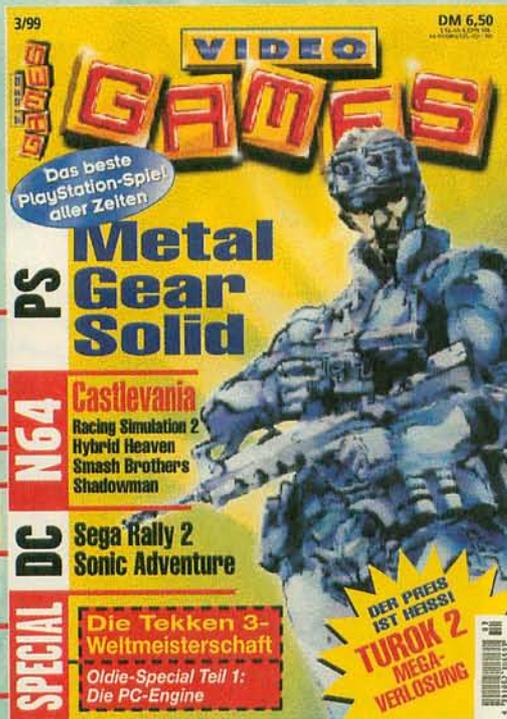
Eure jetzt noch besser organisierte VG-Gang

In der Racing-Zone gibt's dutzenderfach gelinkte Top-Games en masse



England ist Lara-crazy – selbst auf Bussen fährt die Lady mit.





38



**21** CARMAGEDDON (PS/N64):  
Abgedrehte Psychopathen,  
waffenstrotzende Fahrzeuge  
und abwechslungsreiche Strecken. Auf  
dem PC waren die beiden ersten Teile  
von *Carmageddon* ein Hit. Wir wollen  
sehen, ob die Konsolenumsetzungen da  
mithalten können.

**PC-ENGINE  
SPECIAL:**  
Nur wenige  
Konsolen haben heute noch  
so viele treue Fans wie NECs  
legendärer 8-Biter. Let's do  
the Time Warp - die Reise  
geht zurück bis in die späten  
Achtziger Jahre.

32



**SHADOWMAN (N64):**  
Kaum, daß *Turok 2*  
auf dem Markt ist,  
kündigt Acclaim be-  
reits ein neues  
Actionspiel der  
Superlative an. Von  
Voodoo-Kräften  
getrieben, ist es  
Euer Ziel, Rache zu  
nehmen.

22



## PREVIEW

- Carmageddon (PS/N64) \_\_\_\_\_ 21  
Der PC-Roadkill erfährt seine Umsetzung für die PlayStation und das Nintendo 64.
- Centipede 3D (PS) \_\_\_\_\_ 26  
Ein weiterer Klassiker der ersten Stunde, diesmal in einer aufgebohrten 3D-Version.
- Driver (PS) \_\_\_\_\_ 16  
Bullit, French Connection oder Driver. Endlich wie im Film mit einem PS-strotzenden Muscle-Car durch amerikanische Großstädte heizen.
- Gex 3 - Deep Cover Gecko (PS) \_\_\_\_\_ 20  
Als Gecko in geheimer Mission führt Gex die Rettung seiner schönen Assistentin quer durch die Weltgeschichte.
- Guardian's Crusade (PS) \_\_\_\_\_ 31  
Ein Rollenspiel mit einem Schweinchen namens Baby. Klingt zumindest ungewöhnlich...
- Hybrid Heaven (N64) \_\_\_\_\_ 29  
Eine äußerst interessante Mischung aus Beat'em-Up und Adventure mit einer sehr ungewöhnlichen Kampfsteuerung.
- Populous (PS) \_\_\_\_\_ 28  
Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein. Der nunmehr dritte Teil des Strategiehits aus dem Hause Bullfrog.
- Project SDR (PS) \_\_\_\_\_ 30  
Endlich können auch PlayStation-Spieler in den Genuß eines Fun-Racers à la *Mario Kart* kommen.
- Racing Simulation 2 (N64) \_\_\_\_\_ 30  
Ein Ubi-Racer schickt sich an, zum neuen F1-Referenztitel auf dem N 64 zu werden.
- Shadowman (N64) \_\_\_\_\_ 22  
Dieser Horrorthriller wird Euch das Blut in den Adern gefrieren lassen.
- Shenmue (DC) \_\_\_\_\_ 23  
Selten zuvor wurde ein Spiel bereits im Vorfeld mit derart viel Lob überhäuft wie dieser potentielle Dreamcast-Über-Hit.
- Tank Racer (PS) \_\_\_\_\_ 32  
Mit tonnenschweren Panzern durch die Pampas rasen und anderen einen vors Lätzchen ballern.

## SPECIAL

- PC-Engine Special \_\_\_\_\_ 32  
Der erste Teil unseres Nostalgie-Specials beschäftigt sich mit der heutzutage leider schon fast in Vergessenheit geratenen PC-Engine.
- Pocket Corner \_\_\_\_\_ 12  
Mittlerweile gibt es eine ganze Menge neuer Game-Boy-Spiele. Wir zeigen Euch, welche ihr Geld wert sind.
- Tekken 3 World Championship \_\_\_\_\_ 10  
In London trafen sich die Besten der Besten, um einen Fight der ganz besonderen Art auszutragen. Wir waren live dabei und präsentieren Euch den strahlenden Sieger.
- Große Turok-2-Verlosung \_\_\_\_\_ 38  
Rechtzeitig zum Deutschlandstart dieses Action-Knallers bieten wir Euch die Möglichkeit, tolle Preise bei unserem Gewinnspiel abzustauben.

## IMPORTE

Battle Tanx (N64)	70
Bloody Roar 2 (PS)	69
● Castlevania 64 (N64)	56
Civilization 2 (PS)	71
Ehrgeiz (PS)	62
Incoming (DC)	68
Magic Knight Rayearth (SAT)	72
● Sega Rally 2 (DC)	60
Sengoku Turb (DC)	65
Seventh Cross (DC)	73
● Smash Brothers (N64)	66
● Sonic Adventure (DC)	58
Street Fighter Zero 3 (PS)	64
Tetris 4D (DC)	75
Twisted Edge Snowboarding (N64)	74

## TIPS + TRICKS

Abe's Exoddus (PS)	45
Akuji the Heartless (PS)	45
Asteroids (PS)	44
Crash Bandicoot 3 (PS)	47
Madden NFL'99 (N64)	46
Ninja - Shadow of the Darkness (PS)	43
Psybadek (PS)	45
Rogue Squadron (N64)	44
S.C.A.R.S. (N64)	44
Tomb Raider III (PS)	47
Top Gear Overdrive (N64)	43
Turok 2 (GB)	45
Turok 2 (N64)	40
Virus 2000 (PS)	45
WCW vs NWO Revenge (N64)	46
Wild Arms (PS)	46
Zelda (N64)	43

## RUBRIKEN

Editorial	3
Hitparade	76
Impressum	46
Inserentenverzeichnis	49
Leserpost	52
Szene Chat	49
Vorschau	98

## TEST

### SONY PLAYSTATION

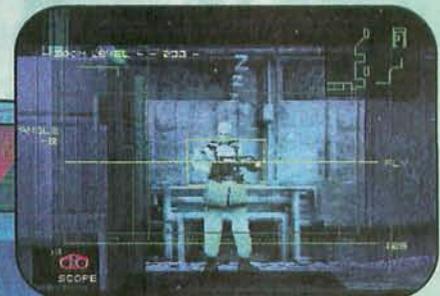
Atlantis	87	Pro 18	84
Brunswick Bowling	91	Rally Cross 2	86
Granstream Saga	94	Retro Force	97
KKND 2	82	Running Wild	96
● Metal Gear Solid	78	Shanghai True Valor	93

### NINTENDO 64

Micro Machines 64 Turbo	90	Turok 2 (deutsch)	88
Pool Hustler	91	Virtual Pool 64	12



**58** SONIC ADVENTURE (DC): Der Kult-Igel ist wieder da! Schneller, bunter und besser als je zuvor demonstriert dieses geniale Jump'n-Run eindrucksvoll die Fähigkeiten des Dreamcast. Ein absolutes Muß.



**78** METAL GEAR SOLID (PS): Die perfekte Agenten-Simulation in einer komplett eingedeutschten Version. Erfahrt alles über diesen Mega-Hit in unserem vierseitigen Mega-Test.

**60** SEGA RALLY 2 (DC): Endlich ist sie da, die langersehnte Umsetzung dieses Automaten-Hits. Lest selbst, inwieweit die Dreamcast-Version an das Original herankommt.



**29** HYBRID HEAVEN (N64): Gentechnologie mal von einer anderen Seite betrachtet. Statt Schaf Dolly klonst Konami kurzerhand den Präsidenten der USA. Was sonst noch abgeht, erfahrt Ihr bei uns.

## Tiger-Woods-99-Rückrufaktion PS

**E**in Witzbold im Hause EA hat seinem Arbeitgeber einen kostspieligen Streich gespielt, von dem die gesamte US-Erstauslieferungsmenge (schätzungsweise 100.000 Einheiten) der Golfsimulation *Tiger Woods '99* betroffen ist. Auf den CDs befindet sich ein **nicht lizenzierter** (vermutlich mit ei-



ner Videokamera vom Fernseher abgefilmter) **Zeichentrickfilm** der *South-Park*-Serie, die ja jenseits des Atlantiks schon mehrfach Schlagzeilen wegen ihrer vulgären und blasphemischen Dialoge gemacht hat. Ob Ihr die "Collectors Edition" oder eine normale Kopie des Spiels erworben habt, findet Ihr ganz leicht heraus, indem Ihr die PlayStation-CD in einen normalen PC einlegt und im Hauptverzeichnis nach einer ca. 50 MB großen Datei namens "Zzdummy.dat" (siehe Screenshot am Rand) sucht. Die Pal-Versionen sind von diesem Faux Pas allerdings nicht betroffen. Ist diese Datei auf Eurer *Tiger-Woods*-CD vorhanden, könnt Ihr sie dann mit dem Active Movie Player in Win 95 ohne Probleme anschauen. Die Folge featured unter anderem ein Zusammentreffen von Kyle, Kenny & Co. mit Jesus ("Holy shit, it's Jesus!"), viele Schimpfwörter und einen Ringkampf zwischen Jesus und Santa Claus. Jessesmaria, EA Sports!

## GTA London PS

**W**as für PC-Gamer schon seit Jahren zum Alltag gehört, wird nun bald auch für "Konsolisten" Wirklichkeit: die Sache mit den "Mission-CDs". Über **Rockstar**, ein neues Sub-Label von Take 2 Interactive, erscheint dieses Frühjahr *GTA London*, eine Art Erweiterungs-CD, mit deren Hilfe Ihr dann frei nach *Grand Theft Auto* nicht mehr die Straßen amerikanischer Großstädte, sondern - wie der Name schon vermuten lässt - London unsicher machen dürft. Nur Autos klauen und Fußgänger erschrecken ist aber auch hier nicht alles, was zählt. 32 komplexe

Missionen wollen zudem erfüllt werden. Das Ambiente ist diesmal ganz im Stil der 60er und 70er Jahre gehalten. Die lokalen Radiosender spielen Hippi- und Reggae-Mucke, während Ihr über die Tower Bridge heizt oder den Big Ben schrammt. Neue Charaktere und Karren wie z.B. **Jaguar** oder einen **Ford Capri** wurden ebenfalls implementiert. Um *GTA London* spielen zu können, benötigt Ihr in jedem Fall das Original von DMA Design. Wie genau die Abfrage laufen soll (vermutlich benötigt Ihr lediglich eine Memory Card mit einem *GTA*-Spielstand) ist noch nicht geklärt, wir lassen's Euch aber wissen, sobald es definitiv feststeht.



## Gran Turismo 2 PS

**I**m Zuge der *Tekken-3*-Weltmeisterschaft in London hat Sony bei einer Produktpräsentation auch erste Infos zu *GT 2* an die Öffentlichkeit weitergegeben. Nach dem phänomenalen Erfolg des ersten Teils (über sechs Millionen verkaufte Einheiten weltweit innerhalb nur eines Jahres, wobei Europäer am alleröftesten zugegriffen) mußte man auch wahrlich nicht prophetisch veranlagt sein, um eine GT-Fortsetzung am Horizont aufziehen zu sehen. Daß tatsächlich noch eine Steigerung bei der Anzahl der Fahrzeuge oder eine Verbesserung der famosen Grafik-Engine möglich

ist, läßt sich eigentlich kaum vorstellen. Das Entwicklerhaus Polyphony Digital ist sich dieses Erwartungsdrucks wohl bewußt und hat sich laut dessen Vizepräsidenten Kazunori Yamauchi dadurch nur noch mehr anspornen lassen. Jeder Aspekt des Originals wird derzeit in Japan überarbeitet, um eine würdige Fortsetzung zu garantieren. Laut Yamauchi nutzt der erste Teil "nur" 75% der möglichen Hardware-Ressourcen. Durch Freischaltung der letzten Reserven soll die grafische Qualität noch weiter verbessert werden. Neben **deutlich mehr europäischen Automarken** (siehe Mini Cooper) wartet *GT 2* auch mit einigen Überraschungen in Form von **Limited Edition Cars** und selbstverständlich neuen Kursen auf. Sehr viel konkretere Infos gibt's leider momentan noch nicht. Als Veröffentlichungstermin wird nur vage "Sommer '99" angegeben.



## Preiskorrektur

**D**er von uns in der Video Games 01/99 auf Seite 93 vorgestellte (und für gut befundene) **Air Racer** von SC&T/Per4mer, ein neuartiger Controller für PS und N64, kostet nicht wie von uns angegeben 100, sondern rund 150 Mark. Wir bitten gnädigst, den Fehler zu entschuldigen.



Durch die neuartige "Optical-Motion"-Technik werden Eure Steuerkommandos nicht mehr über das Steuerkreuz oder den Analog-Stick, sondern durch Schwenken des Air Racers eingegeben.

## Gewinner



Bei unserer Verlosung in der letzten Ausgabe haben je eine *Devil-Dice*-Vollversion für die PlayStation Marcus Kufner/Bad Rappenau, Achim Prüller/Hannover, Torsten Tag/Weißwasser, Benjamin Sabelek/Herne und Norman Münnig/München gewonnen.

Je eine Original Sony-Memory-Card haben James Hacker/Wolfschlugen, André Runge/Nordhastedt, Michael Schulz/Bochum, Sebastian Watzke/Berlin und Marco Harders/Berlin abgeräumt.

Die PlayStation-Pins gehen an folgende Gewinner: Alexander Haller/A-Niederdorf, Tobias Schönfelder/Goldach, Thomas Hartmann/Hösbach, Reinhard Brandenburger/Stendal, Stephan Grehn/Berlin, Timo Röver/Hamminkeln, Niko Grubeck/A-Axams, Olivier Grether/CH-Basel, Thomas Thoben/Rhauderfehn und Patrick Meier/CH-Zürich.  
Herzlichen Glückwunsch!

## Last-Minute-News

Kurz vor der absoluten Deadline kamen Ralph & Sönke noch mit hochkarätigen News vom Nintendo-Stand auf der Nürnberger Spielwarenmesse zurück. Dort ließ man verlautbaren, daß bereits im Juni mit *F1 World GP II* der Nachfolger des erfolgreichen Formel-1-Spektakels erscheinen soll und gleichzeitig zum Start des neuen Star-Wars-Streifens eine entsprechende N64-Umsetzung in der Pipeline. Außerdem zeigte man uns Videos zu den Rare-Knüllern *Jet Force Gemini* und *Perfect Dark*, die einem so richtig den Mund wäßrig werden ließen! Mehr in der nächsten VG!

**Discworld Noir PS**

**P**erfect Entertainment, die 1995 für Psygnosis bereits die PC-Version von *Discworld* realisiert haben, tun's noch einmal und sind mit dem dritten Teil der schrägen Grafik-Adventure-Serie auch schon so gut wie fertig. Im Unterschied zu den vorigen beiden PS-Scheibenwelten steuert Ihr jetzt allerdings nicht wieder Oberschüssel Rincewind, sondern Humphrey-Bogart-Ver-schnitt Lewton, einen Ex-Wachmann



So sieht Euer Held Lewton in *DW 3* aus.

und Privatdetektiv, durch die einsamen Gassen von Ankh-Morpork. Es gibt zwar nur ein ultimatives Ziel in *Discworld Noir*, aber viele verschiedene Wege dorthin. Ihr müßt jetzt viel weniger sinnloses Gerümpel einsammeln, dafür mehr Euren Verstand gebrauchen und Hinweisen nachgehen, um einen mehr als verzwickten Fall zu lösen. Der Plot dieser



Zu Beginn sucht Ihr nach einem Artefakt ...

Detektivgeschichte sieht unter anderem Begegnungen mit Femme Fatale Carlotta von Überwald, Horst dem Troll und einem Sektenmitglied namens "Mondkalb" vor. Besitzer der englischen Pal-Version müssen diesmal leider auf Eric Idles vertraute Stimme verzichten (da die Hauptperson ja gewechselt hat). Statt dessen leiht Rob Brydon, ein Ex-Sprecher bei Spitting Images (die berühmte englische Muppet-Show-Polit-Satire-Sendung), Lewton sein Mundwerk.



... später geht es dann um Mord, ansteckende Krankheiten und Werwölfe.

**"Such a Surge" heizt bei Big Air ein PS**

**D**ie Braunschweiger Crossover-Band *Such a Surge* dürfte mittlerweile jedem Hardcore-Hip-Hop-Fan ein Begriff sein. Bei ausverkauften Live-Touren, u.a. als Vorgruppe von Suicidal Tendencies auf deren Abschiedstour, wissen die Jungs durch explosionsgeladene Bühnenshows zu gefallen. Da die Bandmitglieder selbst begeisterte Gamer sind,



haben sie sofort eingewilligt, ihre neueste Single "Was Besonderes" für den bisher detailreichsten Snowboardtitel auf dem Markt zur Verfügung zu stellen. *Big Air* wird übrigens von Pitbull Syndicate, den Entwicklern von *Test Drive 4* und *Test Drive 5*, für EA entwickelt, kann per Link-Kabel oder Split-Screen zu zweit gespielt werden und soll Ende März erscheinen. In Zukunft sind noch weitere Kooperationen von Electronic Arts mit Bands geplant. Hits von Blur, David Bowie und Fat Boy Slim machen etliche Spiele schon jetzt zum audiovisuellen Unterhaltungsgenüß.

Auf jedem der zehn sehr detaillierten Kurse gibt es Abkürzungen und Verzweigungen.



Die Bandmitglieder von *Such a Surge* sind laut eigenen Angaben mit EA-Spielen groß geworden.

**Mischen Unmöglich PS**

**N**ichts ist unmöglich sagten schon die alten Japaner, und da sich die N64-Version von *Mission Impossible* trotz unscharfer Grafik und hakeligem Gameplay auch vier Monate nach dem Release standhaft weigert, aus der Top-Ten-Liste der meistverkauften Spiele zu verschwinden, wird der Spionage-Schinken jetzt auch für die PlayStation umgesetzt. Die kreativen Jungprogrammierer von X-Ample aus Darmstadt, welche für Infogrames bereits *Viper* für die PS programmiert haben, wurden mit der ehrenvollen Umsetzungsaufgabe betraut. Im wesentlichen wird sich der Spielverlauf an dem der N64-Version orientieren, d.h. Ihr müßt in der Rolle von Special Agent Ethan Hunt fünf knifflige Missionen bewäl-

tigen, die sich über 20 Level erstrecken. Die In-Game-Grafik wird von dem, was wir bisher gesehen haben, auf der PlayStation sicher einen Tick brillanter rüberkommen. Außerdem werden die Zwischensequenzen neu erstellt und sämtliche Dialoge, die beim N64-MI nur als Textstreifen zum Mitlesen vorhanden waren, voll synchronisiert (eventuell sogar mit den Originalsprechern aus dem Film). Mit Sicherheit keine wirkliche Konkurrenz für Konamis *Metal Gear Solid*, aber erfreulicherweise ein Spiel mehr im völlig unterversorgten Agenten-Shooter-Sub-Genre.

**Psychic Force 2012 DC**

**N**ach *Virtua Fighter* steht uns mit Taitos *Psychic Force* im Frühjahr das zweite Dreamcast-Beat'em-Up ins Haus. Die Arcade-Version ist in Japan überaus populär (trotz der miserablen PlayStation-Umsetzung), und hat dort vor allem durch ihre genialen Zoom-Ef-

fekte und eine dynamische Kameraführung Punkte gemacht. Die Konvertierung wurde Juni letzten Jahres begonnen und steht kurz vor dem Abschluß. Mit nur zehn Kämpfern ist *Psychic Force* eher ein wenig unterbesetzt, aber auf alle Fälle einen Blick wert.

**Donkey Kong 64 N64**

**E**ntgegen anderslautenden Meldungen eines Konkurrenz-Magazins (das schon sehr viel über *DK 64* zu wissen vorgab) ist bis dato lediglich ein einziger Screenshot im Umlauf. Und den seht Ihr hier. Derzeitiger In-

fostrand: es wird dran gearbeitet. Welch Überraschung! Andere Meldungen (und Magazine) bitte ignorieren... J



Detaillierter Funkenregen bei der Lorenfahrt – mehr gibt's noch nicht zu sehen!

## Sports Car GT PS

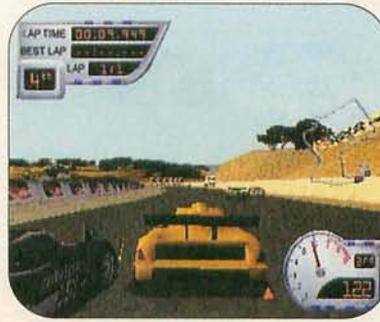
Nicht nur europäische und japanische Spieleschmieden generieren Rennspiele für die PlayStation wie am Fließband, auch die Amis schlafen nicht. Mit weltklasse Lizenzen und be-



drückenden Grafikeffekten versucht EA Sports, bei der reizüberfluteten Kundschaft Aufmerksamkeit zu erheischen. Auf acht US-Kursen (Hockenheim existiert leider nur in der PC-Version) dürft Ihr mit 'nem Porsche 911er, BMW M3, Mercedes CLK GTR, Saleen Mustang und vielen weiteren Spitzenkutschen Stoff geben. Das Specs-Sheet verspricht zudem präzises Handling, reali-



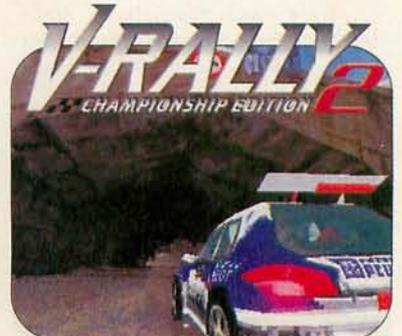
istische Fahrzeugdynamik, zahlreiche Tuning-Möglichkeiten sowie eine hochentwickelte Computerintelligenz. Nur her damit, einige Kollegen sind kaum noch zu halten vor Vorfreude (gell Ralph!)



Mit den heißesten Tourenwagen der Welt Gummi geben, das verspricht SCGT von EA.

## V-Rally 2 PS

Zwei Jahre hat's gedauert, bis V-Rally für Nintendos 64-Biter umgesetzt wurde, da steht der PlayStation-Gemeinde auch schon ein zweiter Teil ins Haus. Erfreulicherweise haben die forscher Franzosen bei Infogrames die Zeit zwischen den Spielen genutzt, um



Schöner, schneller, bunter, besser: V-Rally 2!

die 3D-Engine komplett neu zu programmieren. Dadurch ist jetzt ein viel spektakuläreres Texture-Mapping möglich. Tolle Spiegelungen auf den Autos sowie ein stetiges Verschmutzen der Scheiben wie bei Sega Rally 2 sind nur die augenfälligsten Veränderungen. Des Weiteren haben Fahrer und Kopiloten im Cockpit mehr Animationsphasen spendiert bekommen, bei einer Fehlzündung züngeln Flammen aus dem Auspuff und



überhitzte Bremscheiben glühen nun rot. Zwanzig offizielle Fahrzeuge plus Bonusautos stehen diesmal zur Verfügung. Die Pisten sind in zwölf verschiedenen Ländern angesiedelt. Da die Kundschaft nach Gran Turismo bei jedem neuen Rennspiel ähnlich gute Replays verlangt, ist auch dieser Ruf erhört worden. Bis Ende Juni müßt Ihr Euch, will man der letzten Pressemitteilung Glauben schenken, allerdings mindestens noch gedulden.

## Erstes Spiel für die PS2? Sony

Es schien, als ob am 26. Januar eine kleine Bombe geplatzt sei. Im Internet überschlugen sich sämtliche Newsticker mit Meldungen über das erste PlayStation-2-Spiel. Hier in Kürze, was zu all der Aufregung geführt hat: Fakt ist, daß noch nicht einmal ein Name für den Nachfolger von Sonys Power-Konsole feststeht. Fakt ist auch, daß die meisten großen Hersteller bereits seit Herbst letzten Jahres über Alpha-Entwicklungskits verfügen und am Ausprobieren sind, sich die Specs aber wöchentlich ändern und daher noch niemand genau weiß, wie die RAM- oder CPU-Eckwerte letztlich aussehen werden. Richtig ist, daß Computer Artworks, ein englisches Programmierstudio, in London derzeit an einem Action-Strategie-Titel na-

mens Evolva für den PC arbeitet. Ein Mitarbeiter dieser Firma hat der englischen Musikzeitschrift "Ministry of Sound" ein Interview gegeben, wobei er in einem Halbsatz fallen ließ, daß das Spiel so designt ist, daß es auch die Grafikfähigkeiten der PS 2 nutzen könne. Das ist auch schon alles. Ob Evolva, auf den ersten Blick eine Mischung aus A Bug's Life und Resi, auf dem PC ein Erfolg wird und letztlich von Sony approved wird, steht noch völlig in den Sternen. Möglich ist natürlich alles, aber Spiele in der Entwicklung, die irgendwann vielleicht für eine der zukünftigen Konsolengenerationen veröffentlicht werden, gibt es zuhauf. So gesehen ist das Trara um Evolva bislang nichts als viel heiße Luft.



## Hydro Thunder

Midways San Diego-Team arbeitet seit Mitte '97 an der Arcade-Version, die in wenigen Wochen in die Spielhallen kommt, und seit ca. einem Jahr an einer DC-Umsetzung. Ziel war es, einen außergewöhnlich realistischen Speedboot-Racer zu fabrizieren, der sich in der Spielbarkeit von allen übrigen Konkurrenzprodukten unterscheidet. Drei verschiedene Bootstypen, Katamarane, Super-Boats und die extrem leichten Hydro-Boats stehen zur Auswahl. Je nach Können startet Ihr entweder mit einem stabilen Katamaran oder gleich mit den Pfeilschnellen, dafür aber wesentlich schwerer auf Kurs zu haltenden Hydros. In ihren Kategorien unterscheiden sich die einzelnen Boote auch dadurch, daß sie unterschiedlich heftig auf Beschleunigungs-Power-Ups reagieren. Zudem ist jedes Boot mit einer Energieleiste ausgestattet, die Ihr durch Aufnehmen eines andersfarbigen Power Ups auflädt, und die bestimmt, wie stark sich Boosts auswirken. Ein sehr interessantes System, das viel Spielraum beim Aufeinandertreffen von vermeintlich schwächeren Gegnern auf stärkere läßt.

### POP'N MUSIC

Da die Beatmania-Manie (Import-Test siehe VG 12/98) an Europa bislang spurlos vorbeigegangen ist, hier nur kurz eine Fan-Info: Der zweite Teil, Pop'n Music, ist in Japan bereits erschienen. Um jüngere Kunden anzusprechen, sind die Profi-DJs jetzt durch Manga-Charaktere ersetzt worden. Laut unseren Infos plant Konami nach wie vor, diese unkonventionelle Spieleserie dieses Jahr auch hier zu veröffentlichen.



## Zahlenspiele

Laut unserer Umfrage in Ausgabe 08/98 besitzen 76 % aller VG-Leser eine PlayStation, 55 % ein N64 und immerhin 22 % auch einen Saturn. Einen Computer besitzen (bzw. haben Zugang zu einem) schon über die Hälfte (57 %) aller Leser, Zugang zum Internet damit hat aber nur jeder Fünfte.

Tel.: 02504 - 9330 - 33

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr

Sa.: 10.00-16.00 Uhr

# FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24

48291 Telgte

## PSX - Spiele A-L:

5th Element	79,95
Abe's Odeus	79,95
Adworld 2	79,95
Ace Combat 2	79,95
ACM 1918 (01/02)	79,95
Actua Golf 3	79,95
Actua Ice Hockey 99 (01/02)	79,95
Actua Pool (01/02)	79,95
Actua Soccer 3	79,95
Actua Tennis	79,95
Aironauts (01/02)	89,95
All Star Tennis	79,95
Alundra	79,95
Apocalypse	84,95
Assault	79,95
Atlantis	84,95
Azure Dreams	84,95
B-Movie	69,95
Baphomet's Fluch 2	79,95
Bio Freaks	79,95
Blat Radius	69,95
Blasto	74,95
Blaze n' Blade	84,95
Blood Omen 2 (03)	89,95
Box Champions	84,95
Brahma Force	69,95
Breath of Fire 3	79,95
Breath of Fire 3 & T-Shirt	89,95
Phi & Drachenfigur	99,95
Buggy	79,95
Bushido Blade	79,95
Bust-A-Move 3	59,95
Bust A Move 4 (01/02)	79,95
Bust A Groove	79,95
C&C Racing	79,95
Caesars Palace 2	79,95
Cardinal Syn	69,95
Centipede (01/02)	89,95
Colin McRae Rally	84,95
Colony Wars 2	84,95
C & C 2 Alarmstufe Rot	79,95
C & C 2 Gegenschlag	79,95
Constructor	79,95
Cool Boarders 3	84,95
Crash Bandicoot 2 & 3	79,95
Dark Omen - Warhammer 2	79,95
Deer Stalker (01)	79,95
Devil Dice	74,95
Diablo	79,95
Dodg'em Arena	79,95
Dreams (03/04)	84,95
Earthworm Jim 3D (02)	79,95
FIFA '99	84,95
Fighting Fantasy	59,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spielberater <1000 Bilder>	104,95
Football '99 (01/02)	79,95
Formel 1 '97	79,95
Formel 1 '98 & Demo	89,95
Full Metal Pidgeon (02)	89,95
Future Cop LAPD 2100	84,95
G-Darius	89,95
Global Dominion (02)	79,95
Gran Turismo	79,95
Hard Edge (02)	89,95
Heart of Darkness	89,95
Highway Havoc (02)	89,95
Hugo	84,95
Int. Superstar Soccer '98	79,95
Joe Blow (02)	89,95
John Madden '99	84,95
Kula World	79,95
Legend	84,95
Libero Grande	79,95
Lone Soldier <a>	59,95
<englisch & ungechneitten>	
Lucky Luke	89,95
Medieval	84,95
Mega Man 8	79,95
Mega Man Legends (02)	79,95
Mega Man X4 (02)	89,95

## PSX - Spiele M-Z:

M. Owen's WLSoccer '99	79,95
Monopoly	84,95
Motor Racer 2	84,95
Mr. Domino	89,95
Music	79,95
Nascar Racing '99	84,95
NBA Live '99	84,95
Need for Speed 3	84,95
Need for Speed 4 (03/04)	84,95
NHL Hockey '99	84,95
Nightmare Creatures	89,95
<e & ungechneitten - rote Blut>	
Ninja	84,95
N.D.T.	74,95
Plane Crazy (01/02)	84,95
Pocket Fighters	79,95
Point Blank	74,95
Pool Shark (01/02)	84,95
Populous - Beginning (01)	84,95
Premier Manager '99	79,95
Pro Pinball Big Race USA	74,95
Payback	79,95
Puma Street Soccer (02)	84,95
R-Type Collection	79,95
RC Stunt Copter (04)	84,95
Resident Evil D.C.	89,95
Risiko	84,95
Road Rash 3D	79,95
Rogue Trip	79,95
Rosco McQueen	69,95
Sensible Soccer	79,95
Sentinel Returns	79,95
Small Soldiers	84,95
Snow Racer '98	70,95
Soccer Pro Manager (01)	89,95
Spawn	69,95
Sports Car GT (03/04)	89,95
Spyro the Dragon	79,95
Stadt der verlorenen Kinder	79,95
Streak Hoverboard Racing	79,95
Streetfighter Alpha 2	59,95
Streetfighter Collection	79,95
Streetfighter Collection 2*	79,95
Streetfighter Ex + Alpha	79,95
Streets Skater (03/04)	89,95
Syndicate Wars	69,95



Tai-Fu <01/02> 89,95

Tekken 3 89,95

Tenchu 84,95

Test Drive 5 84,95

Test Drive Off Road 84,95

Theme Hospital 84,95

Tiger Woods 99 (02.99) 84,95

Tilt 74,95

Toca Touring Car 84,95

Tomb Raider 3 89,95

Tombrailer 3 & M. 89,95

Tommi Mäkinen Rally 59,95

Treasure of the Deep 79,95

Ubik (01/02.) 89,95

UEFA Soccer (01/02) 89,95

Unholy War, The 74,95

& Damp Blood Omen 2

V 2000 69,95

Victory Boxing 2 79,95

Vigilante 8 69,95

Virtual Baseball 99 79,95

Virus (03/04) 84,95

Viva Fußball (01/02) 84,95

War Games 84,95

Warsong 2100 (03) 84,95

Wild 9 & Sony T-Shirt 79,95

Wild Arms 74,95

Wind Commander 4 59,95

<engl. & ungechneitten>

X-Files The Game (02) 89,95

Yoyo's Puzzle Park (3) 89,95

X-Men vs Streetfighter 84,95

Zero Divide 2 69,95

## Zubehör:

5 Spieler Adapter	54,95
Antennenkabel	24,95
Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung)	39,95
CD-Case	9,95
Zer-Leerhüllen 10er Pack	8,95
Dual Shock Controller ab 34,95	
E3 '98 Messe Video	29,95
Gun "Dual"	29,95
Gun "Real-Arcade-Turn"	89,95
Gun & Laserausatz	59,95
Joypad versch. Farben je 14,95	
Joypadverlängerung	14,95
Linkrad "V3"	119,95
Link Kabel	14,95
Memory Card 1MB	je 19,95
<verschiedene Farben>	
Memory Card Original	24,95
Memory Card 2MB	29,95
<unkomprimiert>	
Memory Card 8 MB	39,95
Memory Card 24 MB	49,95
Mouse	39,95

**Top Einsteigerangebot!**  
**PlayStation**  
mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & 4-4-2 Soccer  
**nur 289,-**

PSX-Rucksack 59,95  
RGB Kabel 14,95

RGB Kabel Special 19,95  
Cinchanschluß für die Stereo-Anlage / Real Arcade Gun, G-Con Unterstützung>

SV 1107 Program Pad 34,95

Ultra Racer 49,95

Xploder-Schummelmodul 79,95

## SPIELBERATER:

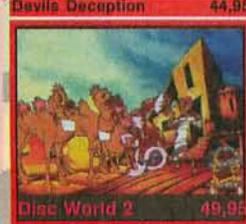
Adventure Mix	14,80
Alundra	14,80
Final Fantasy 7 4C	19,80
<über 1000 Bilder>	
Metal Gear Solid 4C	24,80
Resident Evil & D.C. 4C	<farbig & viele Bilder>
Tekken 1, 2 & 3	14,80

## Nur solange Vorrat reicht!

### SONDERANGEBOTE:

#### M - Z

4-4-2 Soccer	29,95
Actua Golf	39,95
Actua Golf 2	44,95
Actua Ice Hockey <a>	39,95
Actua Soccer Club Edition	29,95
Adidas Power Soccer Int.	49,95
Alien Trilogy dt./a-uncut	je 39,95
Armored Core	44,95
A. Santa Kart Dual 1 & 2	je 44,95
Black Dawn	29,95
Blam Machinehead	39,95
Blood Omen	44,95
Bloody Roar	49,95
Bug Riders	44,95
Bust-A-Move 2	39,95
Caesars Palace	44,95
Chill	49,95
Circuit Breakers	44,95
Command & Conquer	39,95
Contra	39,95
Crash Bandicoot	39,95
Crime Killer	39,95
Critical Depth	44,95
Criticom	29,95
Croc	39,95
Crow, The	44,95
Cyball Zone	39,95
Cyberspeed	29,95
Darklight Conflict	39,95
Darklight Conflict <a>	29,95
Darkstalkers	29,95
Devils Deception	44,95



Disc World 2 49,95

## Nur solange Vorrat reicht!

### SONDERANGEBOTE:

#### E - Z

Dragonheart	39,95
Dynasty Warriors	29,95
FIFA Soccer '97	39,95
Formel 1	39,95
Formula Karts	39,95
Forsaken	39,95
Frogger	49,95
Gex 3D	44,95
Gold Storm	39,95
Golden Goal 98	39,95
Grand Theft Auto	44,95
Grid Run	29,95
Herz's Adventure <a>	39,95
Hercules	39,95
Independence Day	29,95
Int. Superstar Soccer Pro	39,95
Iznogud	44,95
Jersey Devil	39,95
Johnny Bazookatone	39,95
Jurassic Park	44,95
Leemmings Compilation	44,95
Little Big Adventure	39,95
Lost Vikings 2	44,95
Marvel Super Heroes	49,95
MDK & Soundtrack	39,95
Mega Man Battle & Chase	49,95
Mickey's Wild Adv.	39,95
Micro Machines V3	39,95
Moto Racer (03)	44,95
Motor Mash	44,95
MTV Slamscape	29,95
Nanotek Warrior	29,95
NHL Powerplay Hockey	29,95
NHL Powerplay Hockey '98	39,95
Olympic Games	49,95
One	44,95
Overboard	29,95
Pandemonium	39,95
Parodius Deluxe	39,95
Perfect Assassin	49,95
Perfect Weapon	29,95
Pitfall	39,95
Powerboat Racing	39,95
Rapid Racer	39,95
Raven Project <a>	29,95
Rayman	39,95
Resident Evil & Berater	44,95
Return Fire	49,95
Road Rage	39,95
Road Rash	44,95
Robotip	29,95
Rock n Roll Racing 2	39,95
S.C.A.R.S.	49,95
San Francisco Rush	39,95
Shadowmaster	49,95
Skull Monkeys	44,95
Slam n Jam	29,95
Soulblade	39,95
Soviet Strike	39,95
Spot goes to Hollywood	29,95
Star Gladiator	29,95
Strike Point	39,95
Striker	39,95
Super Football Champ	39,95
Super Match Soccer	39,95
Super Puzzle Fighter	39,95
Supersonic Racers <a>	29,95
Swagman	49,95
Tekken 2	39,95
Test Drive 4	44,95
Thunderhawk 2	29,95
Thunderhawk 2 <a>	49,95
<ungechneitten PAL-Version>	
Toca Touring Car	44,95
Tombrailer	44,95
Tombrailer 2 D.C.	44,95
Total Drivin	29,95
True Pinball	39,95
Tunnel B1	39,95
V-Rally	44,95
Vandal Hearts	44,95
View Point	39,95
Virtual Golf	49,95
Warhammer	39,95
W. Gretzky Hockey '98	39,95
Wing Commander 4	49,95
Wipeout 2097	39,95
World Cup Golf	39,95
World League Basketball	49,95
Worms	39,95
Wreckin' Crew	44,95
X 2	39,95
X-Men Children of the Atom	49,95
Zero Divide	49,95

**...ständig neue Sonderangebote!**

a = Ausländische Anleitung

\* geplante Neuheit / Preisankündigung

## N64:

Joypad "grau"	29,95
Joypad "farbig"	je 39,95
Joypadverlängerung	14,95
Memory Card	19,95
Nintendo 64 & Mario64	239,95
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & Memory C.	29,95
4MB Ram Erweiterung	59,95
1080° Snowboarding	84,95
Aero Gauge	89,95
Air Boarder 64	109,95
All Star Tennis '99 (02)	99,95
Banjo & Kazooie	84,95
Bio Freaks	109,95
Blast Corps	79,95
Body Harvest	94,95
Bombberman Hero	84,95
Charly's Blast Chlg. (02)	109,95
Chopper Attack	114,95
Cruis'n USA	79,95
Cruis'n World	84,95
Dual Heroes	89,95
Extreme G 2	99,95
F1 World Grand Prix	84,95
F-Zero	89,95
Gex 64 (02)	109,95
GT	89,95
Holy Magic Century	119,95
Iggy's Reckin Balls	79,95
Int. Superstar Soccer '98	89,95
Knife Edge	79,95
Lyat Wars & Rumble Pak	99,95
Mission Impossible	99,95
Mystical Ninja	119,95
Nascar '99	89,95
NBA Jam '99	94,95
NBA Live '99	99,95
NBA Pro '98	89,95
NFL Quarterback '99	89,95
NHL '99	99,95
Off Road Challenge	99,95
Penny Racers (02)	119,95
Racing Simulation 2 (02)	124,95
Roboron 64	99,95
S.C.A.R.S.	109,95
Silicon Valley	79,95
Starshot	89,95
Star Wars Rogue Sqd.	109,95
Tonic Trouble (03)	109,95
Top Gear Overdrive	99,95
Turok 2	84,95
Turok 2 <a-uncut>	99,95
Twisted Edge Snowb. (02)	109,95
V-Rally	99,95
Virtual Pool (02)	109,95
Waialeale Country Golf Club	99,95
Wave Race	84,95
WCW vs Revenge	119,95
Wipeout 2097	119,95
WWF Warzone	99,95
Zelda 64	104,95

## Nur solange Vorrat reicht!

### SONDERANGEBOTE:

Bombberman 64	69,95
Chameleon Twist	49,95
Clayfighter 63 1/3 <a>	49,95
Dark Rift	59,95
Diddy Kong Racing	69,95
Extreme G	64,95
F1 Pole Position	59,95
FIFA 64	49,95
FIFA '98	69,95
Fighters Destiny	59,95
Forsaken	59,95
Hexen	49,95
John Madden 64	39,95
Lamborghini 64	49,95
Mace - Dark Eye	69,95
Mischief Makers	49,95
Multi Racing Champion	59,95
Nagano Winter Olympics	

# Tekken 3 Weltmeister- schaft



Am 26. Januar trafen sich die Besten der Besten Beat'em-Up-Zocker in London, um den ultimativen Tekken 3-Champion zu krönen. Wir waren für Euch vor Ort.



Namcos Präsident Nakamura war auch vor Ort, um sich ein Bild von der WM zu machen.

**E**s war schon ein illustrierter Kreis von Joypad-Akrobatinnen, die in einem klassischen 32er Turnierfeld um den Titel kämpften: 20 Plätze wurden von vornherein durch Sony Computer Entertainment mit den in den verschiedenen teilnehmenden Ländern nach unterschiedlichen Kriterien (z.B. in Deutschland via Survival-Mode) ausgefochtenen Champions belegt. Die verbleibenden 12 Starter-Plätze füllte man dadurch, daß auf der Internet-Page [www.playstation-europe.com/tekken3/all-comers](http://www.playstation-europe.com/tekken3/all-comers) nach dem Zufallsprinzip 200 Wild Cards vergeben wurden, deren glückliche Inhaber im Vorfeld des Turniers in einer Menge heißer Matches die Talentiertesten herausfilterten. Die Flug- und Übernachtungskosten wurden übrigens nur für die Länder-Champions

übernommen, die Wild-Carder mußten Anreise sowie Kost und Logis aus eigener Tasche berappen – ein Verlustgeschäft, wie sich im nachhinein herausstellen sollte, denn unter den letzten Vier war kein Internet-Bewerber mehr finden. Von einer richtigen WM kann man deshalb eigentlich auch nicht sprechen, da (a) die Qualifikationsgrundlage nicht überall identisch war und (b) nicht jedes Land eine interne Meisterschaft ausrichtete und somit auch nicht zur Teilnahme am Endrundenturnier berechtigt war. Dennoch fand sich ein bunt zusammengewürfelter Haufen von Tekken 3-Profis aus Europa (z.B. Griechenland, Dänemark, Schweiz, England, Frankreich, Portugal, Spa-

nien) und Übersee (z.B. USA, Saudi-Arabien, Südafrika, Australien) ein. Seltsamerweise war jedoch von einem Japan-Meister keine Spur zu sehen.

## Wahl der Charaktere

Von immenser strategischer Bedeutung war bereits die Entscheidung für einen Charakter, mußte der doch das gesamte Turnier über beibehalten werden. Aus diesem Grund kristallisierten sich auch eine Handvoll Favoriten heraus. Mit Abstand am häufigsten genommen wurde Altmeister Paul Phoenix (weil er einen Killer-Punch besitzt, der immens viel Energie abzieht?). Danach folgten bereits mit gebührendem Abstand Nina Williams und Marshall Law. Exotische Fighter wie King, Eddy Gordo oder Lei Wulong wurden höchstens von ein bis zwei Teilnehmern gewählt.

Der deutsche Meister Andre Drepper aus dem Sauerland (18 Lenze, fährt seit ca. zwei Jahren zu jedem Tekken 2- bzw. 3-Turnier) entschied sich für den alternden Bösewicht Heihachi Mishima und fuhr damit in den ersten Runden mit der Konkurrenz Schlitten: Drei perfekte 3:0-Siege in Folge ließen ihn schnell zum

Auch sehr illustre Netzhemd-Gestalten machten mit.



Yoshimitsu begrüßte die Teilnehmer.



Bis zum Halbfinale gab Deutschland-Champ André eine glänzende Figur ab.



Der Turniersieger aus England war danach von der Presse umlagert.

## Die Regeln

- Das Turnier ist als Single-Knockout-System angelegt: Eine Niederlage bedeutet das Aus
- Jedes Match geht über drei Gewinn-Runden (Best of Five)
- Es besteht ein Zeitlimit von 60 Sekunden für jede Runde
- Jeder Teilnehmer hat vor dem Match 15 Sekunden Zeit, das Joypad nach seinen Wünschen zu konfigurieren
- Alle 22 Charaktere der PlayStation-Fassung inklusive Mokujin stehen zur Wahl
- Ein einmal gewählter Kämpfer muß das gesamte Turnier über beibehalten werden
- Die Gesundheit wird im VS-Mode default-mäßig auf 100 Prozent gesetzt
- Es dürfen ausschließlich die Standard-PS-Controller verwendet werden, die von Sony gestellt werden

Favoriten im Halbfinale werden. Seine Kampfführung war bis dahin mit verhaltenen Angriffen und guten Kontern sehr strategisch. Seinen Geg-

### Der England-Champ ist gleichzeitig Namcos Repräsentative



ner brach er meist mit einem 6-Hit-Juggle-Combo das Genick. Die Erwartungen waren also hoch in den Semifinals, in denen sich Champs aus Australien/England sowie Schweden/Deutschland gegenüberstanden. Interessanterweise war der farbige englische Meister mit seinen 19 Jahren gleichzeitig Namco Representative - was immer das bedeuten



auf, während Andre Drep- per vom unterkühlt agierenden Schweden eiskalt mit 3:1 ausgebremsst wurde. Das Finale war schließlich eine eindeutige Sache: Schweden mit Nina Williams hatte nicht den Hauch einer Chance und fing sich eine böse 3:0-Klatsche ein. Nach der Siegerehrung durch den eigens für dieses Event angereisten Präsidenten von Namco Japan, Mr. Masaya Nakamura, konnten alle Beteiligten noch eine Show-Demonstration

### Nach dem Turnier gab's free Drinks für alle.



der ansässigen Capoeira-Schule (eine Art brasilianischer Kampftanz und die Martial-Arts-Technik von Tekken 3-Newcomer Eddy Gordo) verfolgen, bevor im eigens abge-

### Die Vorrunden-Ergebnisse waren sehr eindeutig.

mag, konnte er uns im Interview auch nicht genauer erklären. Unter den begeistertesten Rufen seiner Fans (klar, als Lokal-Matador) zeigte er dem Mann von Down Under mit Paul Phoenix seine Grenzen

sperten Bereich der Namco Station Spielhalle zur Party bzw. zu den Revanche-Duellen an den Dutzenden von PlayStations mit eingelegter T3-Scheibe oder den Arcade-Automaten in der angrenzenden Spielhalle geblasen wurde, an denen einige der unglücklichen Verlierer des Turniers die Verhältnisse wieder zurechtrücken wollten.

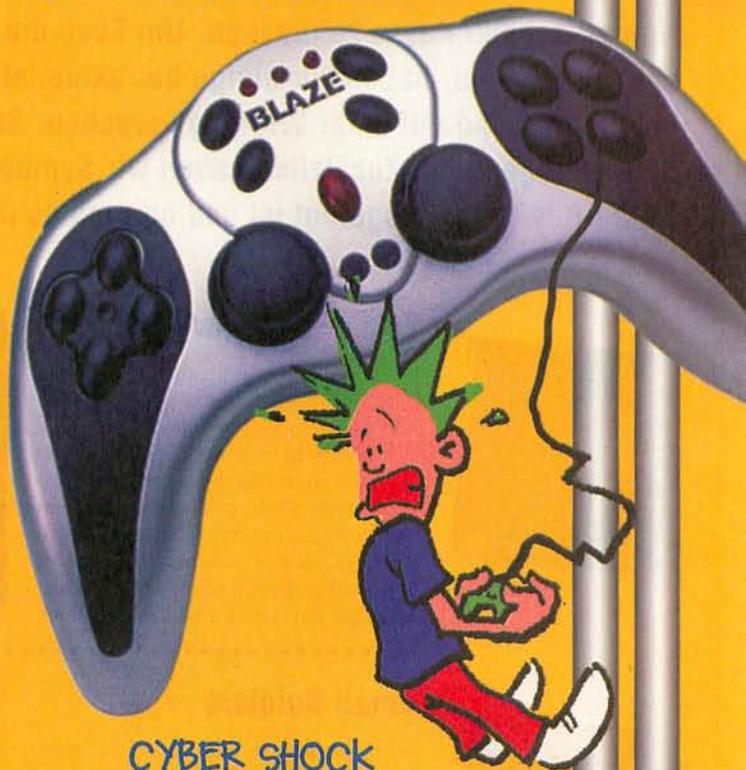
## Die Preise

**1. Preis:** Eine Tekken 3-Arcade-Maschine, 5.000 US-Dollar in bar, eine PlayStation sowie eine exklusive Lederjacke im Paul-Phoenix-Design

**2. Preis:** 1.000 US-Dollar in bar, eine PlayStation und ebenfalls die Paul-Phoenix-Lederjacke

Für das Erreichen des Halbfinals: Die Paul-Phoenix-Lederjacke

# Sinnliche Ganzkörpermassage in niveaувollem Ambiente für Sie und Ihn.



## CYBER SHOCK CONTROLLER

- analog/digital Controller für PSX
- mit zuschaltbarer Turbo-Funktion
- Motoren für Vibrationseffekt
- 5 austauschbare Analogstickaufsätze

DM 59.95\*



Original PSX  
SCORPION  
LIGHT GUN  
inkl. GunCon™  
AV-Adapter

bekannt als James  
Bond Waffe

DM 79.95\*



4MB PSX  
MEMORY  
CARD

ohne Kompression

DM 39.95\*



XPLoader Pro

Funktionsumfang  
wie XPLoader

LCD Display mit  
Steuer- und Funktions-  
tasten für Cheatsuche  
ohne PC Verbindung

XPLoader DM 149.95\*

die ultimative  
Cheat Cartridge  
DM 99.95\*

# BLAZE



Obwohl die Auswahl an Color-Game-Boy-Titeln mittlerweile deutlich zugenommen hat, befinden sich darunter nur wenige echte Hits. Bei einigen Modulen hat man den Eindruck, als würde nur versucht, mit einem zugkräftigen

Namen schnell Kasse zu machen. Um Euch die Entscheidung etwas einfacher zu machen, haben wir einige der aktuellsten Titel unter die Lupe genommen und mit einer Wertung versehen. So bedeuten fünf Sterne Super und entsprechend ein Stern, Finger weg. Zusätzlich haben wir Symbole eingeführt, die Euch zeigen, ob das Spiel für den Game-Boy-Color ausgelegt ist und ob man es im Link-Modus auch zu zweit spielen kann.



## Zelda – Links Awakening DX

Bei der Wiederveröffentlichung der bereits 1993 für den Game-Boy erschienenen Abenteuer um den Helden Link ließ sich Nintendo nicht lumpen. Abgesehen von den phantastisch aussehenden Farben wurde Euch in der Color-Version noch ein zusätzliches Dungeon spendiert. Es ist fast unglaublich, wieviel Spielspaß in diesem kleinen Modul Platz gefunden hat. Das Gameplay ist gleich



geblieben, war aber schon beim Vorgänger kaum noch zu verbessern. Doch selbst Besitzer des Originals sollten allein wegen der Farbenpracht unbedingt einen Blick riskieren. Ach ja, an zwölf versteckten Photoplätzen könnt Ihr ein Bild von Link machen und über einen Game-Boy-Printer verewigen. Eines der besten GB-Spiele überhaupt.



## Small Soldiers

Kurz nachdem der Film um die zu Leben erwachten Action-Figuren in die deutschen Kinos kam, erschien bereits eine eher durchwachsene PlayStation-Umsetzung des Titels. Die nun erhältliche Game-Boy-Variante präsentiert sich als einfaches Hüpfspielchen, das jedoch leider kaum zu überzeugen weiß. Da das Spiel auf den normalen Game-Boy aus-



gelegt ist, muß der Spieler auf knackige Farben ebenso Verzicht, wie auf detailliert gezeichnete Grafik. Das wäre noch zu verkraften, doch läßt das Spielprinzip leider jede Innovation vermissen, und die ungenaue Steuerung trägt auch nicht gerade zum Spielspaß bei. Da gibt es deutlich bessere Alternativen.

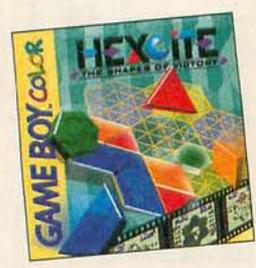


## Turok 2 – Seeds of Evil

Turok 2 ist ein Paradebeispiel dafür, wie versucht wird, mit einem großen Namen Geld zu machen. Zwar wurde versucht, wenigstens einen Teil der Waffenvielfalt und der Atmosphäre des Vorbilds auf die Pocket-Version zu übertragen, doch herausgekommen ist leider nur ein simpler 2D-Geschicklichkeitstest mit mieser Grafik und lausiger Steuerung. Durch einen von links nach rechts scrol-

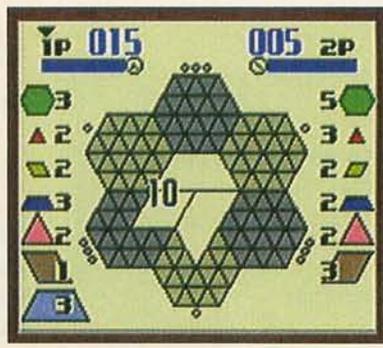


lenden Bildschirm müßt Ihr versuchen Hindernissen auszuweichen und auftretende Monster ins Jenseits zu befördern. Auch wenn sich in späteren Levels die Perspektive zeitweise ändert, ist auf diesem Modul leider Frust und Langeweile pur angesagt. Dieses Spiel wird dem unerschrockenen Dino-Jäger leider in keiner Weise gerecht.



## Hexcite

Der Reiz von Tetris lag im einfachen und schnell zu verstehenden Spielprinzip, das den Spieler über Stunden zu fesseln vermochte. Hexcite geht in dieselbe Richtung und offenbart seine Qualitäten erst nach einigen Spielchen. Dann jedoch läßt einen dieser Knobelspaß nicht mehr los. Auf einem sechseckigen Spielfeld müßt Ihr wahlweise gegen den Computer oder einen menschlichen Gegenspieler farbige Bausteine plazie-



ren. Da dies nur nach bestimmten Regeln zulässig ist, gilt es mit jedem Zug nicht nur Punkte zu kassieren, sondern auch dem Opponenten den nächsten Zug zu vermiesen. Das Spielfeld ist schlicht gehalten, aber gerade das trägt zur Übersichtlichkeit bei. Hexcite ist ein gelungenes Modul, das man jedem, der seine grauen Zellen mal wieder anstrengen möchte, nur empfehlen kann.



# Playcom

Internet-eMail  
Info@playcom.de

 **Bestell ☎ 0361 - 49 29 300**  
Fax 0361 - 49 29 292

 **Info ☎ 0662 - 44 01 44**  
Fax 0662 - 44 01 44 14

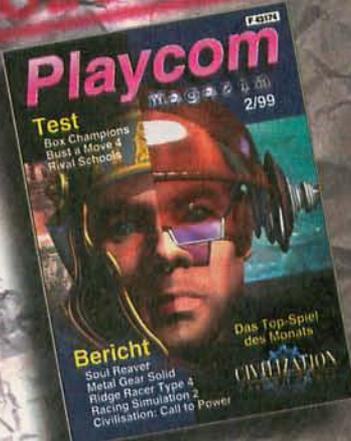
Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.



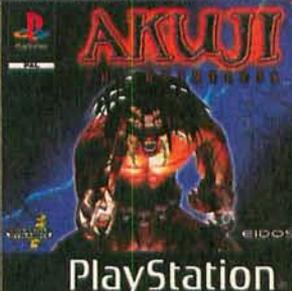

**PlayStation**

PSX  
Metal Gear Solid  
dt. \*89,99

**Kostenlos!**



Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten drei Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie die neuesten DVD-Filme. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.



**PlayStation**

PSX  
Akuji the Heartless  
dt. \*89,99



**N64**

Turok 2  
dt. 88,88



**N64**

Forsaken  
dt. 49,99



**N64**

Multi Racing Championship  
dt. 49,99

Halten Artikel auf Anfrage, oder fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an.

Sendeanfragen erwidern Schriftlicher Gewerbeschein erforderlich.

Versand: Fa. PLAYCOM,  
An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0180 / 5 211 220

- Bestellanahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr.
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.

Mit \* gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.  
-Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.  
-Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.  
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten.  
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

## Cool Hand

Das Casino für die Jackentasche. Zwar stehen Euch in *Cool Hand* nur drei Kartenspiele zur Wahl, diese sind jedoch in verschiedensten Varianten vertreten. Ihr könnt Euer Glück am Black-Jack oder am Cribbage-Tisch versuchen, oder eine gepflegte Runde Solitär wagen. Besonders auf die je nach Land verschiedenen Regeln der einzelnen Spiele wurde Wert gelegt. So habt Ihr z.B. beim Black-Jack die Auswahl zwischen den Regeln aus London, Atlantic City, oder Las Vegas-Regeln. Für den Gelegenheitsspieler mag sich das vielleicht eher nebensächlich anhören, für echte Zocker bedeuten



die Unterschiede Welten. Menschen, die noch nie ein Kartenspiel in der Hand hatten, steht neben der historischen Entstehungsgeschichte des Spiels eine

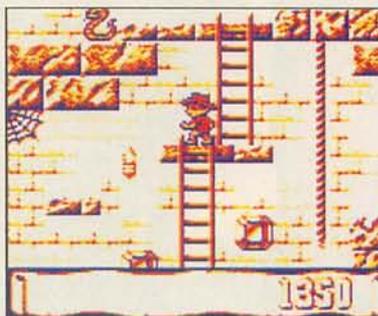
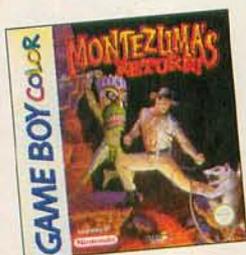
umfangreiche Regelerklärung zur Verfügung. Da bleiben selbst für Anfänger keinerlei Frage offen.

Dieses für den klassischen Game-Boy ausgelegte Spiel verweigert auch auf der Color-Version jegliche Farbe. Ansonsten sind die Karten gut gezeichnet und lassen sich gut voneinander unterscheiden. Für Glücksspieler ein prima Trainings-Modul, alle anderen werden wahrscheinlich bald die Lust verlieren, denn egal wieviel man auch gewinnen mag, Gewinne auszahlen kann der Game-Boy leider noch nicht.



## Montezuma's Return

In diesem Jump'n'Run steuert Ihr einen Indiana-Jones-Verschnitt durch ein 150 Räume umfassendes Labyrinth. Dort gilt es allerlei Ungeziefer wie Spinnen und Skorpionen auszuweichen und durch das Einsammeln von Schlüsseln bislang unerreichbare Ebenen zu erforschen. Gelegentlich findet Ihr Messer, mit denen Ihr einen Gegner töten könnt, und Fackeln, die dunkle Bereiche erhellen. Das Messer verschwindet leider nach einmaligem Gebrauch wieder. Andere Möglichkeiten zur Gegenwehr habt Ihr leider nicht. Ihr müßt Euch mit



geschicktem Timing und präzise platzierten Sprüngen zu helfen wissen. Im großen und ganzen erinnert *Monte-*

*zuma's Return* an den Klassiker *Pitfall*, ohne jedoch dessen Klasse zu erreichen. Obwohl die Steuerung durchaus in Ordnung geht, ist das Spiel leider von Beginn an etwas schwer geraten.

Für ein schnelles Spielchen zwischen durch reicht *Montezuma's Return* jedoch völlig aus.

Wer jedoch ein Modul möchte, in das er sich stundenlang verbeissen kann, dem wird *Montezuma's Return* wohl schnell zu langweilig werden.

Guter Durchschnitt.



## Reservoir Rat

Ob der Titel eine Anlehnung an Tarantinos geniale *Reservoir Dogs* sein soll, kann ich nicht sagen, aber zumindest ist auch die Hintergrundgeschichte in dieser Mischung aus Jump'n-Run und Shooter in mafiösen Kreisen angesiedelt. Es gilt nämlich, Eure geliebte Verlobte aus den Klauen eines Mafiabosses zu entreißen, der zufällig auch noch Ihr Vater ist. Dieser will es Euch natürlich nicht zu einfach machen und schickt seine Schergen mit dem Auftrag Euch aufzuhalten los. Mit untrewegs gefundenen Waffen wie einer Kanone setzt Ihr Euch so gut es geht zur Wehr.



*Reservoir Rat* ist ein weiterer Vertreter der auf dem Game-Boy überproportional stark vertretenen Spezies Jump'n-Run mit Schußwaffe.

Die Graphik geht in Ordnung, bleibt aber auch auf dem Game-Boy-Color in Schwarz/Weiß. Die Steuerung ist ausreichend präzise und das Leveldesign fordernd genug, um zumindest Hüftspiel-Fans länger zu fesseln.

Leider vermisst man wie bei vielen Game-Boy-Spielen etwas die Abwechslung, was vielleicht auch an dem eingeschränkten Speicherplatz liegen kann.

Wer jedoch auf Jump'n-Runs steht sollte sich dieses Hosentaschen-Modul durchaus mal ansehen, auch wenn man nicht zuviel erwarten sollte.



## Centipede

Wer kennt ihn nicht mehr, diesen Klassiker aus vergangenen Arcade-Zeiten? Das bewährte Spielprinzip wurde ohne große Veränderungen übernommen, und macht immer noch soviel Spaß wie Anno dazumal. Gefangen in einem verwunschenen Wald, seht Ihr Euch ständigen Angriffen allerlei Ungeziefers ausgeliefert. Ausgerüstet mit einem magischen Zauberstab, versucht Ihr die Angreifer abzuwehren und so möglichst viele Punkte auf Euer Konto zu scheffeln. Der hartnäckigste und deshalb wohl auch namensgebende Gegner ist der *Centipede*, der sich nach jedem Treffer spaltet



und weiterhin angreift. Nur wenn Ihr jedes Segment einzeln zerschießt, ist diesem Monster beizukommen. Insbesondere die Color-Variante dieses

Game ist sehr schön gezeichnet und steht den Originalvorbild in fast nichts nach. Besonders viel Spaß macht jedoch der Zwei-Spieler-Modus via Link-Kabel, in dem Ihr mit zwei Game-Boys wahlweise zusammen oder gegeneinander auf Punktejagd geht. Eine prima Umsetzung des Klassikers, der bis heute nichts von seinem Reiz verloren hat. Wer sich noch die gerade erschienene PlayStation-Version besorgt, kann mit der Game-Boy-Variante unterwegs für den nächsten Highscore üben. Absolut empfehlenswert.



PSX **MOUSE...**

Unveränd. Preisempf. **29,95 DM**

\* Incl. MOUSEPAD



PSX **RGB KABEL PRO**

World of **play station**

Verarbeitung: **Sehr Gut**



Unveränd. Preisempf. **19,95 DM**

\* Erhältlich in verschiedenen Farben

PSX **LINK KABEL**

Unveränd. Preisempf. **14,95 DM**



\* Erhältlich in verschiedenen Farben

PSX **MEMORY CARDS...setzen Sie alles auf eine Karte**

12/98 **NEXT**  
XL-Wertung: **Exzellent**

"Während unseres mehrwöchigen Tests gab es keine Schwierigkeiten beim Abspielen und Laden von Daten"

Memory Card mit 120 bis 1080 Blocks  
Led Display  
Formschönes Design  
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben



12/98 World of **play station**  
Gesamturteil: **Sehr Gut**

"Die Karten haben ihre sichere Funktionsweise mit den neuesten Spielen mit Bravour bewiesen"

Unveränd. Preisempf. **39,95 DM** **120 Block**  
Unveränd. Preisempf. **59,95 DM** **360 Block**  
Unveränd. Preisempf. **79,95 DM** **1080 Block**

Unveränd. Preisempf. **29,95 DM**



12/98 World of **play station**

"Die Verarbeitung des kleinen Moduls ist vorzüglich und der Preis ok"

30 - 60 Block Memory Card  
mit physikalischem Speicher  
Keine Kompression  
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben  
auch im Transparent Look erhältlich



Unveränd. Preisempf. **39,95 DM**

12/98 World of **play station**

"Da die Karte nur ca. 10 DM teurer als das Original ist, dafür aber die vierfache Speichergröße bietet, könnt ihr bedenkenlos zugreifen"

PSX **POWER WING**

**NEU**



**ACHTUNG**

**VORSICHT!**

**EXTREME RUMBLE POWER**

\* Erhältlich in verschiedenen Farben

PSX **DOUBLE SHOCK ... Get More Color!**



Erhältlich in 5 verschiedenen Farben  
Transparent Look  
Zielgenaues Steuern  
2 Motoren Technik

Unveränd. Preisempf. **39,95 DM**

12/98 **MEGA FUN**

Verarbeitung: **Gut**  
Gesamturteil: **Gut**

**VIDEO GAMES**  
1/99

Verarbeitung: **Sehr Gut**  
Gesamturteil: **Gut**

12/98

**G MES**

Verarbeitung: **Sehr Gut**  
Gesamturteil: **Gut**

PSX **REMOTE STATION...**



Neu im Programm: Die Alternative zu allen Infrarot Pads ....  
Multifunktionale Infrarot Schnittstelle (kompatibel zu allen gängigen Steuereinheiten). Reichweite 5-6 Meter.

"Im Praxistest arbeitete die "Station" tadellos auch bei schnellen Action- und Rennspielen konnten wir keine merkliche Zeitverzögerung feststellen"

2/99 **MANIAC**

Unveränd. Preisempf. **79,95 DM**

1/99 **VIDEO GAMES**

Verarbeitung: **Gut**  
Gesamturteil: **Sehr Gut**

"Damit ist erstmals eine volle Bewegungsfreiheit gewährleistet, da die Übertragung stets einwandfrei funktioniert - eine tolle Sache!"

**SUNFLEX**

[www.GetMoreSun.com](http://www.GetMoreSun.com) **Bestell Service 02352/953350**

**SUNSTORES**

**GAME SHOP**  
JUSSOW STR. 3  
34125 KASSEL

**GAME COMPANY**  
AEGYPTER STR. 34  
40233 DÜSSELDORF

**EUROGAMES**  
ALFREDSTR. 1  
44369 DORTMUND

**GAME TOP**  
PLEISER DREIECK 139  
53757 ST. AUGUSTIN

**L.O.C.**  
IN DER BREIWESEN 4  
69168 WIESLÖCH

Sie möchten einen Sunstore eröffnen? Rufen Sie uns an 02352/953281

**GAME TOWN**  
KAPUZENER STR. 25 A  
80337 MÜNCHEN

**GAME STREET**  
CHRISTOPH STR. 28  
86956 SCHONGAU

Händleranfragen erwünscht: Fax 02352/953280

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex Tel: 02352/953350 Fax: 02352/953349

Ladungen können überreichen. Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Porto & Verpackung 9,90 zzgl. NN. Verwendete Logos/BNamen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Hersteller



# Driver

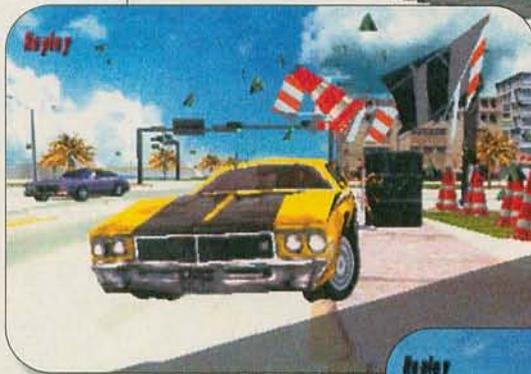
Am 14. Januar lud GT Interactive zu einem Besuch bei Reflections in Newcastle ein, um dem Team bei der Arbeit zu ihrem Gangster-Epos *Driver* über die Schulter zu schauen.



Ein Gangster auf der Flucht macht auch vor einem vollen Straßen-Café nicht halt.

Was im Weg steht, wird gnadenlos über den Haufen gefahren.

Die Replays lassen sich editieren (Kameraperspektiven & Co.) und speichern.



England-Reisen stehen derzeit in der Beliebtheitskala bei der VG-Redaktion nicht unbedingt an erster Stelle: Nachdem Ex-VGler Alex von seinem Codemasters-Trip (siehe letzte Ausgabe) eine gehörige Grippe mitgebracht hatte, erwischte es diesmal Ralph mit ei-

mit ca. eineinhalb Stunden Verspätung und verpaßten prompt unseren Anschlußflug in Brüssel, womit das frühe Aufstehen um fünf Uhr morgens völlig für die Katz war. Nach einigen Stunden Herumlungerns in der Business-Class-Lounge (Thanx GT!) kamen wir gegen vier Uhr nachmittags schließlich doch in Newcastle an und mußten die giftigen Blicke der versammelten Kollegenschar ertragen, die wegen uns ewig auf die Präsentation warten mußten. Zum Spiel:

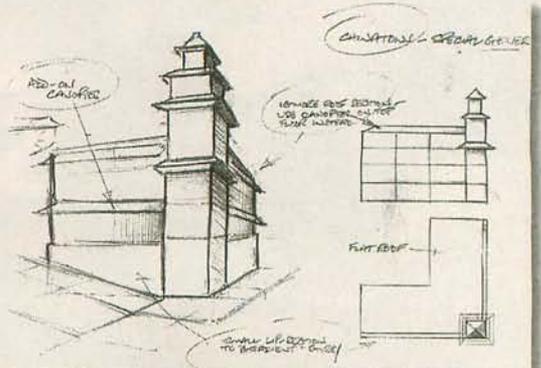


von 14 US-Muscle-Cars (keine offizielle Lizenz) durch die vier Metropolen Miami, New York, San Francisco und Los Angeles. Die Bandbreite der Missionen reicht dabei vom Rammen und Stoppen eines Kontrahenten wie in *S.C.I.* (Special Criminal Investigation) über das Entkommen vor den Cops (bis zu vier Gesetzeshüter sind gleichzeitig On-Screen) bis hin zum Loswerden von unliebsamen Zeitgenossen. Ihr sitzt nämlich z.B. als Beobachter in einem Taxi und müßt durch eine halsbrecherisch rasante Fahrt

## Fluchtfahrer

Die Jungs von Reflections (*Destruction Derby 1* und *2*) entwickeln bereits seit geraumer Zeit (d.h. nach *Monster Trucks*) an diesem mysteriösen Titel mit dem schlichten Namen *Driver*, um den sich schon die wildesten Gerüchte rankten. Möchte man das Spiel mit einem Schlagwort treffend beschreiben, würde sich wohl *3D-GTA* am besten eignen. Ihr nehmt Aufträge eines Gangster-Syndicats entgegen und brecht mit einem

Zusätzliche Skizzen sollen die Authentizität der digital abfotografierten Städte garantieren.



## DRIVER

System: PlayStation  
Name: Driver  
Genre: 3D-Racing-Action  
Hersteller: Reflections/GT Interactive  
Geplanter Erscheinungstermin: 26. März 1999

## Reflections



## REFLECTIONS INTERACTIVE

Die in Newcastle beheimatete Firma entwickelt seit 14 Jahren Hit-Spiele (mit Vorliebe alles, was mit Motoren zu tun hat), angefangen von *Shadow of the Beast* anno '89 für den Amiga bis hin zu deren größtem Erfolg, dem *Destruction Derby Duo*, das sich jeweils weltweit über eine Million Mal verkaufte.



Bei den Boliden sind sogar Unfall-Details wie wegfliegende Radkappen zu sehen.



Bis zu vier Cops gleichzeitig nehmen die Verfolgung auf und treiben Euch in die Enge.

ner unangenehmen Magenverstimmung. Es ging aber auch so schon gut los: Da am Münchner Flughafen das Wort "Winter" weitestgehend unbekannt zu sein scheint und man dort, wie jedes Jahr, die Zeit für die Enteisung der Maschinen offenbar nicht einkalkuliert, starteten wir



einen zugestiegenen Fahrgast überzeugen, doch lieber auf die nächste S-Bahn zu warten. Reflections sehen ihr neues Werk jedoch als reinen Action-Racer, weshalb es auch keinerlei Waffen und sich nicht großartig in verschiedenen Kategorien unterscheidende Autos gibt.

Durch verschiedene Bremsmanöver könnt Ihr die Reifen durchdrehen lassen und den Gesetzeshütern ein Schnipp-

chen schlagen. Nette Special Effects, wie Lens Flares und Details wie davonfliegende Radkappen, sollen dem Med-Res-Spektakel das nötige Flair verleihen. 25 Missionen sollen schließlich für die nötige Langzeitmotivation sorgen. Insgesamt ist die PS-Version noch weit weniger fortgeschritten als die jetzt schon brillante PC-Version und strotzt noch vor Pop-Ups, Grafik-Fehlern und unausgeglicheneren Effekten. Bei Reflections meinte

man dazu, derzeit sei man gerade dabei, sämtliche fertigen Einzelbausteine zusammenzufügen, weshalb die uns gezeigte Version noch nicht allzu gut aussehe. Es gibt also noch ordentlich was zu tun bis zum Release. Alles Genauere soll Euch Project Manager Gareth Edmondson nun erzählen. rk



## INTERVIEW



Wir unterhielten uns mit Project Manager Gareth Edmondson, der bei diesem Reflections-Projekt das Kommando über ein stattliches Team von 38 Entwicklern hat.

**VIDEO GAMES:** Wie kam es zu der Idee in *Driver*, oder etwas provokanter gefragt: Warum entwickelt Ihr Euer viertes Rennspiel in Folge?

**Gareth Edmondson:** Ganz einfach: Wir sind der Meinung, daß wir das einfach am besten können...außerdem stellt *Driver* weit mehr als einen gewöhnlichen Racer dar. Wir würden es eher als Car-Chase-Game charakterisieren. Anfangs waren wir mit der Bezeichnung *3D-GTA* nicht so glücklich, mittlerweile trifft es aber das Spielprinzip ganz gut.

**VG:** Wie detailliert sind denn die vier Städte New York /L.A./Miami und San Francisco im Spiel implementiert?

**GE:** Es sind ca. 20 bis 30 Meilen Straßenzüge in jeder Stadt zu durchrasen und insgesamt etwa 150.000 Gebäude zu sehen. Um eine größtmögliche Authentizität gewährleisten zu können, haben wir Kamerateams in die Metropolen geschickt, die tagelang nichts anderes getan haben, als sich in einem Taxi die Straßen auf- und abfahren zu lassen und die Szenarien links und rechts mit einer Digital-Kamera aufzunehmen. Der Wiedererkennungswert sollte deshalb weit mehr als die einschlägigen Touristenattraktionen (*Golden Gate Brücke*, *Twin Towers*, *Chrysler Building* etc.) umfassen.

**VG:** Die Tatsache, als Fluchtfahrer für Gangster keine Rücksicht auf Verluste bei Fußgängern und der Polizei zu nehmen, dürfte in Deutschland bei den einschlägigen Behörden nicht auf Wohlgefallen treffen (schlechter Einfluß auf die Jugend & Co.)...

**GE:** Aus diesem Grund haben wir *Driver* eine ausgeklügelte Storyline verpaßt, bei der irgendwann durchsickert, daß Ihr selbst keinen Gangster, sondern einen **Undercover-Agenten** der Cops steuert, der die Bande auffliegen lassen will. Auch kann man keine Fußgänger überfahren: Unbeteiligte Passanten werden in brenzlichen Situationen wie von Gei-



Gareth Edmondson bei der recht nüchternen Vorstellung von *Driver* - mehr Pep, Junge!

sterhand gesteuert in letzter Sekunde aus dem Weg springen.

**VG:** Wo lagen/liegen die größten Probleme bei der Programmierung?

**GE:** Ganz klar bei der KI der Cops/Gegner: Aufgrund der limitierten Rechenpower der PS im Vergleich zum PC war es z.B. sehr schwierig, die verschiedenen Verhaltensweisen der Cops zu implementieren. Wenn ein Officer Euch beispielsweise noch sieht, wird er Euch in dieselbe Richtung folgen, während ansonsten eine zufällige Richtung eingeschlagen wird - und das für viele Autos gleichzeitig.

**VG:** Habt Ihr eigentlich neben DMA Designs *GTA* irgendwelche Filmvorbilder für das Spiel?

**GE:** Klar, jeder von uns ist natürlich ein Fan des Films "Taxi Driver" mit Robert de Niro und anderer klassischer Road Movies wie "Bullitt" mit Steve McQueen, "Blues Brothers", "Getaway" (im Remake mit Alec Baldwin und **Kim Basinger**) oder "Convoy" mit Kris Kristofferson, oder wurde zum Zwanganschauen verpflichtet (lacht). Anm. d. Red.: Stimmt: Beim Durchstreifen des Großraumbüros haben wir diverse einschlägige Video-Kassetten verstreut gesehen.

**VG:** Ist es eigentlich richtig, daß Ihr noch bis vor kurzem keinen Publisher für *Driver* hattet?

**GE:** Das ist korrekt. Wir wollten uns für dieses Spiel nicht von Terminzwängen einengen lassen und haben uns erst vor drei Monaten für GT Interactive entschieden. Den Ausschlag zugunsten von GT und gegen die Firma, die unsere ersten drei PS-Games übernahm, gab die ausgezeichnete Reputation und das Image eines großen Publishers. Außerdem wollten wir einfach mal etwas Neues kennenlernen.

**VG:** Wird Reflections auch für Segas Dreamcast entwickeln?

**GE:** Es befindet sich schon ein Titel in den ersten Produktionszügen. Genaueres dürfen wir aber noch nicht verraten.

**VG:** Wir bedanken uns für das Gespräch.

*Das Interview führte Ralph Karels*



Knapp 40 Coder schufteten derzeit in Newcastle an der PS-Version von *Driver*, um den angepeilten Release-Termin (26.3.) halten zu können.



Gut zu wissen, daß auch bei Reflections die hochgelobte blaue PlayStation ihren Dienst manchmal nur hochkant im Stehen reibungslos verrichtet...

## JASON

Original Maske  
1. Metal Look  
2. Night Glow

je 39,90 DM

## MICHAEL MYERS

Original  
"Don Post" Maske

je 79,90 DM

## SPAWN "CYBER VIOLATOR"

Original  
"Mc Farlane" Maske

je 79,90 DM

## SCREAM

Original Maske

je 39,90 DM

## HORROR MASKE

hochwertige Verarbeitung

je 79,90 DM

## SCREAM

Original Kostüm

inkl. Maske

je 89,90 DM

## SCREAM

Gummi Machete

je 19,90 DM

## AKUJI - THE HEARTLESS



89,90 DM

Sony Playstation



169,90 DM



TIP DES MONATS

Sega Dreamcast

## NEU EINGETROFFEN



MODUL  
119,90 DM



69,90 DM

Nintendo 64



NEO GEO POCKET nur noch 149,90 DM - Je Spiel nur noch 99,90 DM



### SEGA DREAMCAST

Dreamcast jp	999,90 DM
VMS Memory Card	79,90 DM
Joypad	89,90 DM
Joystick	179,90 DM
Virtua Fighter 3 tb	169,90 DM
Sega Rally 2	169,90 DM
Pen Pen	169,90 DM
July	169,90 DM
Godzilla	189,90 DM
Blue Stinger	169,90 DM
Geistforce	169,90 DM
Sonic Adventures	169,90 DM



### NINTENDO 64

Mario Package	249,90 DM
Joypad Farbige	59,90 DM
Memory Card	19,90 DM
Allstar Tennis 1999	119,90 DM
Body Harvest	119,90 DM
Buck Bumble	109,90 DM
Earthworm Jim 3d	109,90 DM
Extreme G 2	119,90 DM
Gex 3d	149,90 DM
John Madden 99	119,90 DM
NFL Quarterback 99	119,90 DM
NFL Blitz	149,90 DM
NBA Live 99	119,90 DM
NHL Breakaway 99	109,90 DM
Rogue Squadron	119,90 DM
Turok 2	99,90 DM
V-Rally 64	119,90 DM
Wipeout 64	149,90 DM
WCW Revenge	149,90 DM
Zelda 64	119,90 DM



### SONY PLAYSTATION

Dual Shock Package	249,90 DM
Antennenkabel	29,90 DM
Controller	29,90 DM
Controller Dual Shock	59,90 DM
Memory Card	29,90 DM
RGB Kabel	29,90 DM
A Bugs Life	99,90 DM
Abes Exodus	89,90 DM
Akuji the Heartless	89,90 DM
Breath of Fire 3	99,90 DM
Blaze 'n' Blade	99,90 DM
Bust A Move 4	79,90 DM
Crash Bandicoot 3	99,90 DM
F1 Racing Sim. 2	99,90 DM
Grandstream Saga	99,90 DM
Krossfire, KKND 2	99,90 DM
Metal Gear Solid	99,90 DM
NBA Live 99	99,90 DM
NFL Extreme	99,90 DM
Premiere Manager 99	99,90 DM
Running Wild	89,90 DM
TOCA 2	99,90 DM
Tiger Woods 99	99,90 DM
Wild Arms	99,90 DM
X-Files	99,90 DM



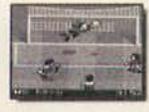
### SNK NEO GEO CD

NEO GEO CD Pal	469,90 DM
Joypad	69,90 DM
Antennenkabel	49,90 DM
RGB Kabel	39,90 DM
Agressors of d. Combat	39,90 DM
Baseball Stars	49,90 DM
Double Dragon	49,90 DM

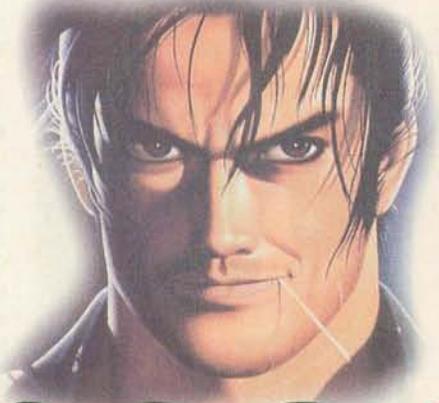


### SNK NEO GEO POCKET

NEO GEO Pocket	149,90 DM
King of Fighters 98	99,90 DM
Neo Geo Cup 98	99,90 DM
Pocket Tennis	99,90 DM
Baseball Star	99,90 DM
Puzzled	99,90 DM



WIR SIND  
OFFIZIELLER  
SNK NEO GEO  
DISTRIBUTOR



STÄNDIG  
AKTUELLESTE  
DVD IMPORT TITEL  
IM ANGEBOT

# MARO

## VIDEOSPIELE

www.maro-gmbh.com

Unsere Internet - Seite in neuem Outfit & mit neuen Funktionen

**Stuttgart**  
**MARO**  
VIDEOSPIELE  
Königsr. 18  
70173 Stuttgart  
Tel. 0711 821 422  
Fax 0711 821 425  
Laden & Vertrieb

**Ulm**  
**MARO**  
VIDEOSPIELE  
Zeitblomstr. 31  
89073 Ulm  
Tel. 0731 6060 755  
Fax 0731 6060 756  
Laden & Vertrieb

**Reutlingen**  
**MARO**  
VIDEOSPIELE  
Wöhlerstr. 8  
72764 Reutlingen  
Tel. 07121 320 014  
Fax 07121 320 045  
Laden & Versand

**Spaichingen**  
**MARO**  
VIDEOSPIELE  
Obere Wiesen 1  
beim Grosso  
78540 Spaichingen  
Tel. 07434 820 763  
Laden & Vertrieb

**Erlangen**  
**MARO**  
VIDEOSPIELE  
Göthestr. 32  
91054 Erlangen  
Tel. 09131 816 880  
Fax 09131 816 881  
Laden & Vertrieb & Versand

**Baden Baden**  
**MARO**  
VIDEOSPIELE  
Blütenstr. 4  
76530 Baden Baden  
Tel. 07221 381 30  
Fax 07221 335 68  
Laden & Vertrieb

**Ludwigshurg**  
**MARO**  
VIDEOSPIELE  
TOP MEDIA  
Solltudestr. 3  
71638 Ludwigshurg  
Tel. 07141 902 242  
Laden & Vertrieb

**Nürnberg**  
**STAGE**  
Gögauer Str. 30/98  
Frankencenter  
90473 Nürnberg  
Tel. 0911 800 2866  
Laden

**Hamburg**  
**N.R.G.**  
Woodsbecker  
Chaussee 28  
22089 Hamburg  
Tel. 040 255 863  
Laden

BEI ANNA WENIGERLEBUNG BEZUG NEHMEN VON PALDISCHAL 20. DM. LADENPREISE KONNEN ABWEICHEN  
UNTERSCHIEDLICHE WERBE NACH DER FÄLLEN SICH GEMEINLICH LADENPREISEN

# ACTION FIGUREN

Figuren bekannter Filme, Videospiele & Comics in limitierter Auflage direkt aus den U.S.A. & Japan



Alien 4 - Die Wiedergeburt 49,90 DM



Spawn - The dark ages 39,90 DM



KISS Psycho Circus 39,90 DM



The X-Files 39,90 DM



Tekken 3 39,90 DM



Manga Spawn 12 ab 39,90 DM



Street Fighter vs. X-Men 49,90 DM



Resident Evil 39,90 DM



Crash Bandicoot 39,90 DM



Movie Maniacs 39,90 DM



Alien 4 Serie 2 49,90 DM



KISS Psycho Circus Tour Edition 39,90 DM



Metal Gear Solid 39,90 DM



Turok 69,90 DM



VIRUS Action Figuren je 39,90 DM



MANGA SPAWN  
Original Kostüm  
89,90 DM



BOBA FETT MASKE  
149,90 DM



EMPEROR MASKE  
129,90 DM



EWOK MASKE  
129,90 DM



STORMTROOPER MASKE  
129,90 DM



TUSKEN RAIDER MASKE  
119,90 DM



VADER MASKE  
149,90 DM



YODA  
129,90 DM

Händleranfragen erwünscht

Kooperationspartner gesucht

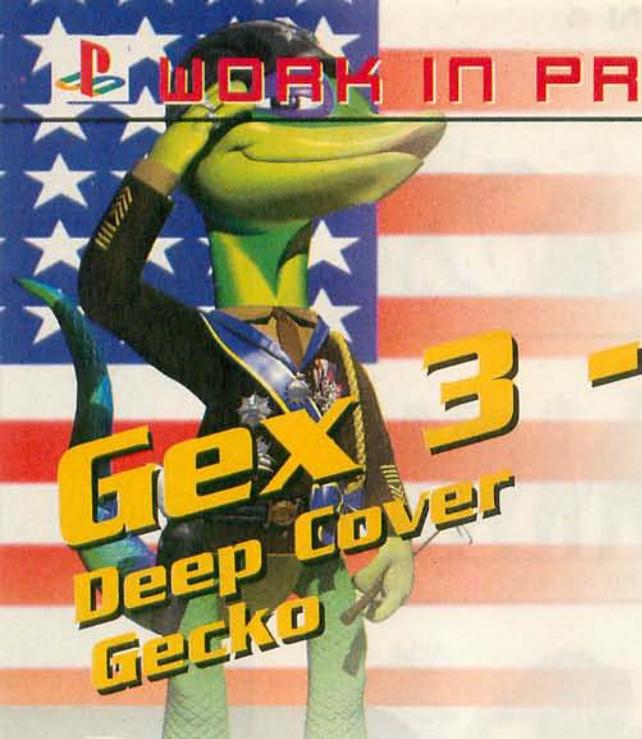
Ratenkauf von NB4, Dreamcast, Playstation & Neo Geo möglich  
Bestellungen ab 200,- DM sind versandkostenfrei  
Ladenpreise können abweichen  
Lagerware wird am selben Tage verschickt.

Telefonische Bestellannahme  
Montags - Freitags  
von 10:00 bis 18:00 Uhr

BESTELL HOTLINE :

07 1 5 1 / 9 5 6 4 6 4 6

Fordern Sie unseren kostenlosen Übersichtsprospekt an ...



# Gex 3 - Deep Cover Gecko

Mit Gex 2 erschien vergangenes Jahr das erste Jump'n Run für die PlayStation, das über eine echte 3D-Welt verfügte. Aufgrund einiger Kritikpunkte wie der nicht immer optimalen Kamera und einer zum damaligen Zeitpunkt starken Konkurrenz ging dieses Spiel leider etwas unter.

**D**er Gecko ist zurück. In Gex 3 - Deep Cover Gecko schlüpft die witzige Eidechse in die Rolle eines Geheimagenten und muß seine Kollegin Xtra aus den Klauen seines Erzfeindes Rez befreien. Agentin Xtra wird übrigens von der aus Baywatch und diversen Aufklappostern bekannten Schönheit Marlice Andrada dargestellt und hat im Spiel via Videoscreen regelmäßigen Funkkontakt mit Gex und versorgt ihn mit mehr oder weniger nützlichen Ratschlägen (Codec??). Gex wäre nicht Gex, wenn nicht das gesamte Spiel mit Zitaten aus allen möglichen Filmen und Anspielungen auf Personen des Zeitgeschehens gespickt wäre. So führt ihn seine Jagd unter anderem ins alte Rom und in die Karibik. Stilgerecht präsentiert sich Gex in jedem der 12

**GEX 3**  
DEEP COVER GECKO

System: PlayStation  
Name: Gex 3 - Deep Cover Gecko  
Genre: Jump'n Run  
Hersteller: Crystal Dynamics  
Geplante Erscheinungstermin: Ende März 1999



Geckos des Krieges...wenn es um die Befreiung seiner schönen Kollegin geht, kennt Gex kein Pardon.

regulären Levels in einem anderen Outfit. Diese haben neben optischer Funktionen noch einen weiteren Vorteil. Je nachdem, in welcher Verkleidung Gex gerade steckt, stehen ihm zusätzliche Moves und Waffen zur Verfügung. So kann er im alten Rom als Hercules verkleidet über enorme Kräfte verfügen oder als Spider-Man senkrechte Wände emporklettern. Auch als Clint-Eastwood-Verschnitt in einer Art Spagettiwestern-Level oder als Baywatch-Gex stellt sich Gex seinen vielfältigen Aufgaben. Die Liste ließe sich beliebig fortführen, insgesamt wird Gex im Laufe des Spiels in nahezu 30 völlig verschiedene Outfits schlüpfen. Dies ist auch bitter nötig, denn mehr als 60 unter-

es nicht. So kann sich Gex als Sporttaucher unter Wasser bewegen oder sich als Segelflieger durch die Lüfte gleiten lassen, ein Krokodil reiten und als Söldner sogar einen Panzer inklusive durchschlagender Bewaffnung steuern. Trotz all dieser Features nutzt Gex 3 - Deep Cover Gecko die PlayStation in technischer Hinsicht bis ins Letzte aus. Die phantastisch gemachten Light-



Unter diesem Blechkameraden steckt unser Gex in geheimer Mission.



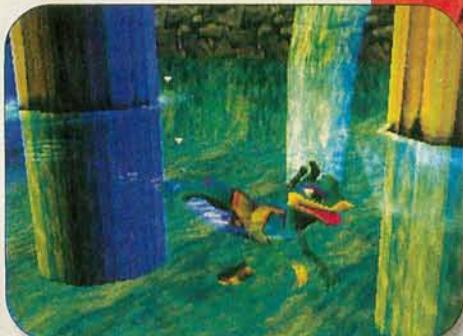
Stillecht mit Sombrero und Esel als Reittier im Wilden Westen.

schiedliche Gegner versuchen dem kleinen Gecko das Leben schwer zu machen. Jede Verwandlung wird übrigens mittels eines tollen Morphing-Effekts dargestellt. Doch nicht nur sein Aussehen

paßt sich der Umgebung an, auch an Fortbewegungsmöglichkeiten mangelt

Sourcing-, Morphing- und Transparenzeffekte gehören mit zum besten, was es bislang auf der PlayStation zu sehen gab. Das komplette Spiel läuft wunderbar flüssig in HiRes ab.

Auch der größte Kritikpunkt am Vorgänger, die oft sehr ungünstig platzierte Kamera, wurde in der aktuellsten Version ausgemerzt. So existiert jetzt nur noch eine Kameraperspektive, diese läßt sich jedoch stufenlos schwenken und bietet daher immer eine gute Übersicht über die Umgebung. Wir warten gespannt auf die fertige Version, die Ende März im Handel erhältlich sein soll, können Euch aber bereits jetzt versichern, daß Gex 3 das Zeug zum Hit hat. Wir halten Euch weiterhin auf dem laufenden. ab



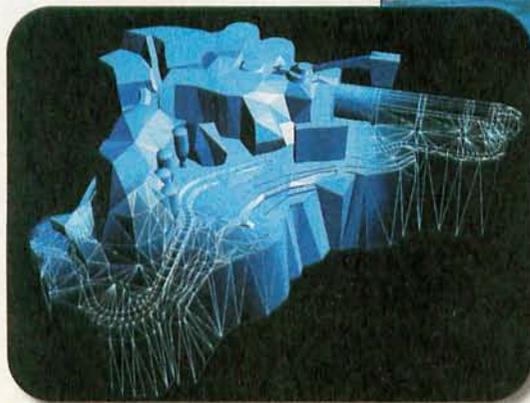
Das Wasser ist sehr realistisch gezeichnet und verhält sich physikalisch korrekt.



Die Strecken warten mit allerlei interessanten Konstruktionen auf.

Die Konsolenversionen werden beide mit Sicherheit über einen Splitscreen verfügen.

Die sehr ungewöhnlichen Strecken wurden mit Hilfe eines Editors erstellt.

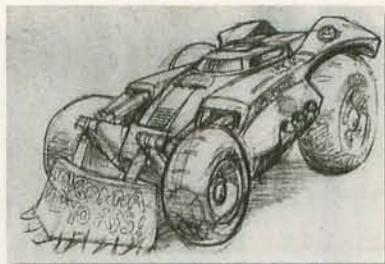


Die beiden PC-Titel werden mit einigen Neuerungen ausgestattet Ihren Weg auf die Konsolen-Umsetzung finden. Inwieweit das angesichts der rechenintensiven Performance der Vorbilder möglich, ist bleibt abzuwarten, auch wenn die Entwickler versprechen, an die Grenzen des technisch Machbaren auf den Konsolen zu gehen. So wurden zumindest sämtliche Fahrzeuge neu gezeichnet und auch die Strecken wurden eigens für die Konsolen-Versionen entworfen. Insgesamt sollen dem Spieler 40 Fahrzeuge und 30 Strecken zur Auswahl stehen. Erste Screenshots machen bereits einen sehr guten Eindruck, geben aber natürlich noch keine Anhaltspunkte über die die Spielgeschwindigkeit. Unverändert bleiben soll zumindest das Spielprinzip, bei dem es darum geht, gegen eine Horde von **Psychopathen** den ersten Platz in einem Rennen über diverse Szenarien zu machen. Man muß jedoch nicht unbedingt Erster werden um zu gewinnen, man kann auch ein-



fach dafür sorgen, daß man als einziger ankommt. Selbstverständlich stehen zu diesem Zweck martialische Waffen en masse zur Auswahl, von denen einige wie z.B. die an einer Kette hängende Stahlkugel massivste Schäden an gegnerischen Fahrzeugen hinterlassen.

Gut, daß Rennspiele nicht immer von Fairplay gekennzeichnet sind, ist ja spätestens seit *Twisted Metal* nichts Neues. Was also erhitzte die Gemüter an *Carmageddon* so sehr? Vielleicht mag es daran liegen, daß die Rennstrecken keine menschenleeren Einöden sind, sondern von einer Vielzahl Fußgängern und herumlaufender Tiere bewohnt werden. Diese könnten dem Spieler im Eifer des **Gefechts** ja auch mal aus Versehen vor den Kühler kommen (man kann die Augen ja auch



Jedes Fahrzeug wird erstmal detailliert am Zeichentisch entworfen.

# Carmageddon

Mit den PC-Veröffentlichungen *Carmageddon* und *Carmageddon 2: Carpocalypse Now* entging Hersteller SCI in Deutschland nur durch umfangreiche Änderung einer Indizierung. Nun steht eine zusammengefaßte Umsetzung der beiden Titel für die Playstation und das Nintendo 64 an.

nicht überall haben). Doch daß solch ein tragischer Unfall zumindest in der PC-Variante mit einem satten Punktebonus belohnt wird, gibt schon etwas zu denken. Und spätestens wenn man die detaillierten **Todesanimationen** sieht und einen um Gnade flehenden Fußgänger mit einem breiten Grinsen über den Haufen fährt, weiß man, daß einem nicht mehr zu helfen ist. Mitmenschen, mit einem weniger ausgeprägten Hang zu morbiden Humor, könnten solche Sequenzen durchaus als störend und unpassend empfinden. Laut Hersteller wird Deutschland aber eine unbedenkliche Version erhalten, in der dem Spieler schlimmstenfalls mit grüner Flüssigkeit gefüllte Roboter im Weg rumstehen.

Wie bereits eingangs erwähnt, läßt sich über die Spielbarkeit in diesem frühen Entwicklungsstadium noch nicht allzu viel sagen, doch werden sowohl die PlayStation als auch die Nintendo-Version via Splitscreen gegen einen menschlichen Kontrahenten spielbar sein. Außerdem sollen die Konsolenspieler neben neuen Fahrzeugen und abwechslungsreicherer Strecken auch in den Genuß verschiedener Kameraperspektiven und aufwendiger Light-Sourcing-Effekte kommen. Man darf gespannt sein wie sich dieser interessante Titel entwickelt. Sobald wir eine spielbare Version in Händen halten, werden wir Euch in einem umfassenden Preview näheres berichten. ab

## CARMAGEDDON

System: PlayStation/  
Nintendo 64  
Name: Carmageddon  
Genre: Rennspiel  
Hersteller: SCI  
Geplanter Erscheinungstermin:  
2. Quartal 1999



Vor der Programmierung wurden unter Laborbedingungen umfangreiche physikalische Testreihen mit freiwilligen Helfern durchgeführt.

# Shadowman

Die Entwickler scheinen zur Zeit Gefallen an der Voodoo-Thematik zu finden: Nach *Crystal Dynamics' Akuji the Heartless* durchstreift nun der Schattenmann Mike LeRoi das nächtliche New Orleans auf der Suche nach dem ultimativen Bösen.

## SHADOWMAN

System: Nintendo 64  
Name: Shadowman  
Genre: 3-D-Action-Adventure  
Hersteller: Iguanon UK/ Acclaim

Gepannter Erscheinungstermin:  
Sommer 1999

Wie der Blockbuster-Hit *Turok (2)* hat auch *Shadowman* von Iguanon UK (waren für die N64-Version von *Forsaken* zuständig) seine Wurzeln im Comic-Bereich und erlangte aufgrund der düsteren Atmosphäre bzw. finsternen Linie in den Staaten bereits Kultstatus. Abgebrühte N64-Zocker erwarten den ersten Infos nach beim neuen Acclaim-Spiel ein ungeheuer vielseitiger Action-Reißer aus der Third-Person-Perspektive. Während sich Schattenmann Mike LeRoi (hinsichtlich seiner Vorgeschichte scheinen sich die Designer noch nicht ganz im Klaren zu sein – vom Professor bis zum Killer ist in verschiedenen Quellen alles vertreten) untertags mit menschlichen Fähigkeiten (und "humanen" Waf-

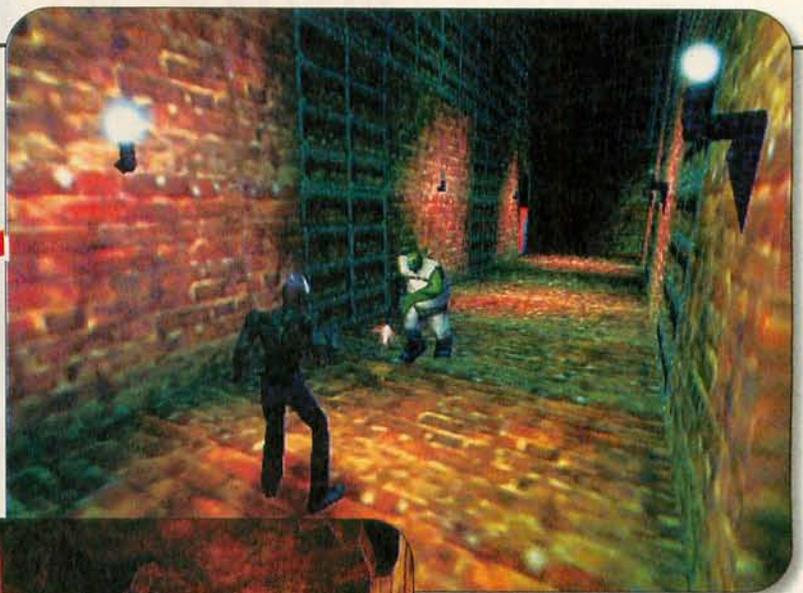
ne Euer eigenes Grill-Restaurant eröffnen, oder noch ausgeflipptere Wummen wie die Calabash oder L'eclipser scharf machen. Es besteht also die Möglichkeit, daß die Zeit als vierte Dimension wie bei *Castlevania* (siehe Import-Test in dieser Ausgabe) auch hier eine gewichtige Rolle spielt. Die Entwickler orientierten sich übrigens beim Design des Spiels an den Kino-Streifen "Sieben", "Das Schweigen der Lämmer" und "Jacob's Ladder", die alle eines gemeinsam haben: Wahnsinnige Killer. Genau von diesem Kaliber sind auch die fünf Boßgegner, die Ihr vor der finalen Konfrontation mit Legion (der mit den armen Seelen seine Dark Engine in Gang setzen will) überwinden müßt. Da wären u.a. so nette, geistesgestörte Psychopathen wie Dr. Victor Batrachian (der **Echsenkönig**), Jack the Ripper (keine Erklärung nötig), Avery Marx (macht aus braven Bürgern Möbel) oder Marco Cruz

(Killer-DJ)). Grafisch gesehen beeindruckt *Shadowman* bereits in der frühen Alpha-Version durch wunderschön gruselige und finstere Szenarien, die mit Top-Lightsourcing gefühlsecht in Szene ge-



Neben den Gun-Fights gibt's auch Puzzles.

fen wie Pistolen etc.) durch die Zombie-Meute schlägt, verschiedene Puzzles lösen und Artefakte beschaffen muß, ergreift nachts eine mächtige **Voodoo-Magie** von ihm Besitz, die ihm von der Priesterin Agnetta via einer Shadow-Maske quasi in die Brust implantiert wurde. Nun könnt Ihr mit der Shadow Gun verlorene Seelen erlösen, per Fackel-Kano-



In puncto Lichteffekte soll *Shadowman* neue Maßstäbe auf dem N64 setzen - Wird's sogar besser als *Akuji*?



Die Tageszeit spielt wie in *Castlevania* eine wichtige Rolle.

Untertags ist der Professor/Hitman LeRoi ein normales, verwundbares Menschlein.



(Killer-DJ)). Grafisch gesehen beeindruckt *Shadowman* bereits in der frühen Alpha-Version durch wunderschön gruselige und finstere Szenarien, die mit Top-Lightsourcing gefühlsecht in Szene ge-

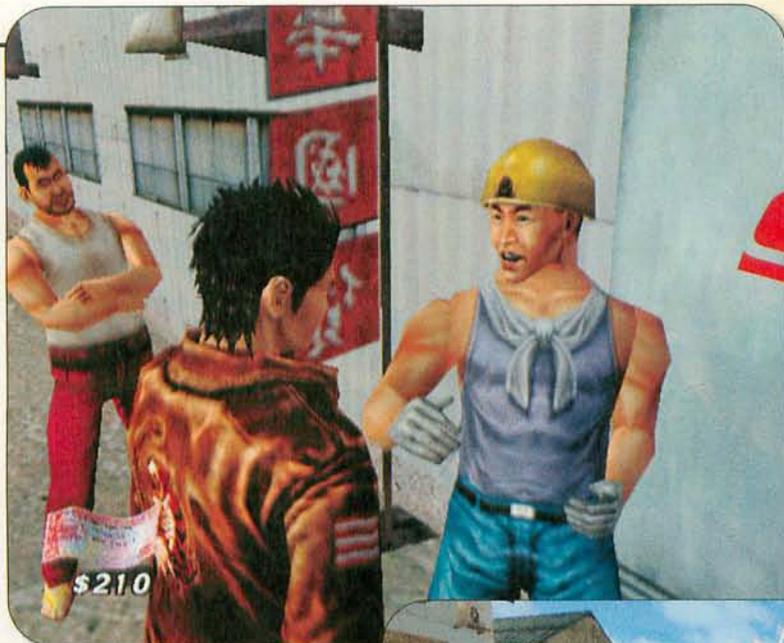


Wir sind gespannt aufs Multitasking-Feature.

setzt wurden. Gameplaytechnisch läßt sich noch nicht allzuviel sagen - LeRoi soll auf jeden Fall Multitasking-fähig sein, d.h. Ihr habt die Möglichkeit, gleichzeitig Schlüssel aufzuheben, die Knarre zu ziehen und eventuelle auch noch in Deckung zu hechten. Klingt auf jeden Fall alles sehr vielversprechend! Wir halten Euch auf dem Laufenden. rk



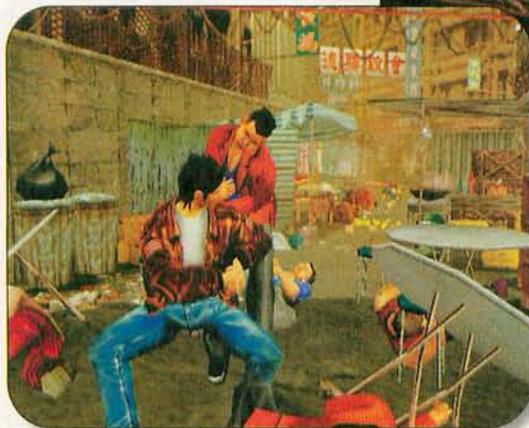
Die 3D-Perspektive erinnert an *Busty Lara*.



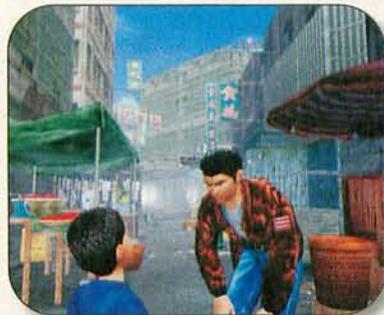
Nach getaner Arbeit erntet Ryo einen feuchten Händedruck und seinen ersten Paycheck.

Um in fremden Gefilden an Moneten zu kommen, müßt Ihr kräftig zupacken.

Segas Game Designer sind mehrmals nach China gereist, um das Ambiente absolut authentisch zu gestalten.



**K**ing Yu Suzuki ist Segas Vorzeigeprogrammierer schlechthin. Seit 15 Jahren ist er seinem Arbeitgeber treu ergeben und hat als Leiter von AM2, Segas-Automaten-Inhouse-Entwicklungsabteilung, maßgeblich am Erfolg zahlreicher Arcade-Hits, wie *Out Run*, *Virtua Racing* oder der *Virtua-Fighter*-Serie mitgewirkt. Suzuki hatte die Idee zu *Shenmu* bzw. zu *Project Berkley*, so der bisherige Arbeitstitel, bereits vor fünf Jahren. Nur damals war gar nicht daran zu denken, daß es schon so bald Massenmarkt-Hardware geben würde, die leistungsfähig genug sein würde, um vierdimensionale Spiele zu realisieren. Genau dies war aber schon immer Yu Suzukis Vision, nämlich photorealistische 3D-Grafiken und die vierte Dimension, die Zeit, miteinander zu kombinieren und dadurch eine ultimative, interaktive Virtual-Reality-Simulation zu erschaffen. In der Praxis müßt Ihr Euch vorstellen, daß alle 300 Charaktere im



Nicht nur bei den Hintergründen wurde extrem auf Detailtreue geachtet, sondern auch bei allen sonstigen Aktionen (Ryo geht beim Gespräch mit dem Jungen in die Knie, um ihn besser zu verstehen).

Spiel ein eigenes "Leben" haben. Keine Figur harrt die ganze Zeit über am gleichen Fleck aus und wartet darauf, daß die Hauptfigur des Spiels vorbeikommt, um z.B. einen Schlüssel bei ihr abzuholen. Gesetzt den Fall, eine solche "Schlüsselszene" wäre in einem 4D-Spiel vorgesehen, dann müßtet Ihr die betreffende Person zu einem bestimmten (logischen) Zeitpunkt, etwa nach der Arbeit oder in der Mittagspause aufsuchen, um etwas mit ihr zu besprechen, auszuhandeln etc. Noch ein konkreteres Beispiel, um die Sache mit der vierten

Auch wenn manchen DC-Besitzern noch immer die Münder ob der Geschwindigkeit und Grafik von Sonic offenstehen, wurde allen Besuchern der Sega-Präsentation in Yokohama kurz vor Weihnachten klar, daß *Sonic Adventure* verglichen mit der Hauptmahlzeit *Shenmue* nur ein Appetizer war.

Dimension zu verdeutlichen: In *Shenmue* schlüpf Ihr in die Rolle von Ryo Hazuki, der mittellos in einer boomenden chinesischen Stadt gestrandet ist. Um an Geld zu

kommen, müßt Ihr anderen Eure Arbeitskraft anbieten (z.B. einem Bauarbeiter beim Kistenschleppen helfen) oder in der Spielhalle Euer Glück versuchen. Goldmünzen oder Dollar-Boni, die sich in Fässern verbergen oder einfach in der Landschaft frei herumliegen, sind in einem 4D-Spiel undenkbar. Genauso verhält es sich mit Ausrüstungsgegenständen oder Essen. Ihr müßt Euch komplett in die jeweiligen Personen hineinleben und erlebt dadurch das Spiel wie einen schlüssigen Film.

Auch das üblicherweise bei Rollenspielen verwendete, rundenbasierte Kampfsystem wurde von Yu Suzuki und seinem Team in die Wüste geschickt und durch einen sogenannten "Quick Time Battle Mode" ersetzt. Hierbei werden voreingestellte typische Straßenkampfhandlungen per Knopfdruck aufgerufen. *Shenmue* führt den Spieler in eine ungeheuer komplexe, neue Art von Kunstwelt ein, die letztlich vor allem auch durch die nahezu perfekten Charakteranimationen so überzeugend wirkt. Motion Capturing hat noch nie so gut in einem Game ausgehört wie hier. Während der Entwicklung wurde extra ein Martial-Arts-Spezialist angeheuert, um die Kampfszenen perfekter als in allen bisher dagewesenen Spielen zu gestalten. In unseren Augen ist dieser mehr als ambitionierte Titel trotz der Sprachbarriere mit Abstand das interessanteste Videospieldprojekt der nächsten Monate. Unbedingt vormerken!

### SHENMUE

System: Dreamcast  
Name: Shenmue  
Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Sega  
Geplante Erscheinungstermin: Oktober 1998





# Racing Simulation 2

Neben der in der letzten Ausgabe vorgestellten PlayStation-Fassung arbeitet der französische Hersteller Ubi Soft auch an einer Nintendo-Umsetzung seines Formel-1-Spiels *Racing Simulation 2*. Wir konnten bereits eine relativ fortgeschrittene Testversion probieren.



**System:** Nintendo 64  
**Name:** Racing Simulation 2  
**Genre:** Rennspiel  
**Hersteller:** Ubi Soft  
**Geplanter Erscheinungstermin:** 1. Quartal 1999

Als erstes fällt auf, daß sämtliche realen Fahrer und Teamnamen durch Fantasiertexte ersetzt wurden. Man kann diese zwar im Optionsmenü verändern, doch ähnelt die Fahrzeuglackierung den Originalboliden in keinsten Weise. Dies liegt natürlich nicht an schlampiger Arbeit der Programmierer, sondern ausschließlich an der nicht von der FIA erworbenen Lizenz. Ansonsten wurden jedoch sämtliche Circuits bis auf



**Ausrutscher ins Kiesbett: Wie peinlich, direkt vor der Tribüne...**

den kleinsten Curb genau umgesetzt. Selbst Details wie die unterschiedliche Höhe der Streckenbegrenzungspunkte wurden in das Programm integriert und lassen so eine sehr realistische Atmosphäre aufkommen. In der uns vorliegen-



**Kuddelmuddel in Monaco: Gleich gibt's einen Blechsalat in Millionenhöhe.**



**Selbst die Bandenwerbung stimmt mit den Originalkursen überein.**

**Nix war's mit der Pole Position - egal, die ersten sind schon überholt.**

den Version war der Argentinien-Kurs noch implementiert, der in der realen Saison '99 nicht mehr im Rennkalender zu finden sein wird. Ob es Ubi Soft in der relativ kurzen Zeit bis zum angestrebten Re-lease im Frühjahr noch gelingen wird, diesen gegen den voraussichtlichen Ersatz Austragungsort zuhause in China auszutauschen, darf bezweifelt werden. Insbesondere da über den neuen Kurs bislang kaum Daten vorliegen, weil dort bislang noch nie ein F1-Rennen stattgefunden hat.

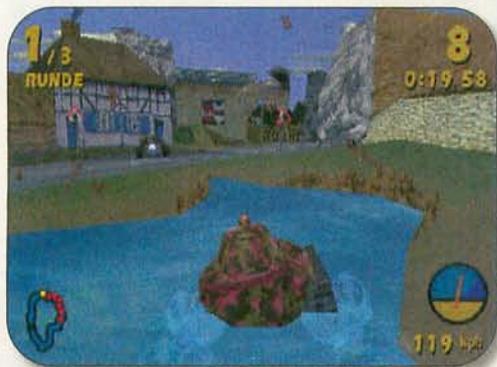
Die Grafik ist schon jetzt erstaunlich schnell und kommt erfreulicherweise selbst in sehr rechenintensiven Kursen wie dem Monaco-GP ohne störenden Nebel aus. Sämtliche Streckenhintergründe sind detailliert gezeichnet und selbst die oft problematische Cockpitsicht ist sehr gut spielbar und sieht erstklassig aus. An der Künstlichen Intelligenz der gegnerischen Fahrer sollte jedoch noch einige Feinarbeit geleistet werden, da diese z.B. in engen Kurven dazu neigen, sich nach einem kleinen Rempel hoffnungslos ineinander zu verkeilen. Das geschieht zwar auch in der Realität, doch bremsen dort nachfolgende Fahrzeuge meist noch rechtzeitig ab. Oft bleibt einem in einer solchen Situation nichts anderes übrig, als das Rennen abzubrechen und es nochmal zu versu-



chen. Ansonsten macht *Racing Simulation 2* einen sehr guten Eindruck und läßt dem wahren Experten durch seine vielfältigen Einstellmöglichkeiten, die sich direkt auf das Fahrverhalten auswirken, eine Menge Platz zum Herumexperimentieren. So wirkt sich die Wahl der Reifen deutlich auf das Fahrverhalten der PS-Monster aus, und macht im Zusammenhang mit den wechselnden Wetterbedingungen auch wirklich Sinn. Selbstverständlich ist jedes Rennen in die üblichen Phasen freies Training, Qualifying und Rennen unterteilt und gibt dem Spieler somit genug Zeit, um für jede Strecke die richtige Einstellung zu finden.

Natürlich kann man über einen geteilten Bildschirm auch gegen einen menschlichen Gegner antreten, was die Spielgeschwindigkeit übrigens nicht merklich sinken läßt. Wir hoffen, Euch in einer der nächsten Ausgaben bereits einen ausführlichen Test der fertigen Version präsentieren zu können. ab

# Tank Racer



Das bisschen Wasser kann doch einen Panzer nicht aufhalten. Schon gar nicht, wenn die Gegner so nah sind.

Bei Tank Racer handelt es sich um eine Mischung aus Shoot'em-Up und Fun-Racer, einer Kombination, die anscheinend im Augenblick sehr angesagt ist. Es stehen Euch dabei verschiedene Stahlkolosse zur Auswahl, die Ihr alleine oder auf Wunsch gegen einen

Freund um verschiedene Rundkurse jagen müßt. Wie es sich für einen Panzer gehört, könnt Ihr, um Eure Siegchancen zu erhöhen, natürlich auf ein reichhaltiges Angriffspotential zurückgreifen. Dazu zählen neben stärkeren Waffen und Homing-Missiles auch ein Schutzschild, der Euch vor dem Verlust wertvoller Lebensenergie bewahrt.

Besonders viel Spaß macht das Game dank der Möglichkeit, den Geschützturm unabhängig der Fahrtrichtung zu bewegen. So könnt Ihr Euch lästige Verfolger problemlos vom Leib halten, während Ihr weiterhin den Kurs im Auge behaltet. Neben den Rundkursen stehen im Zwei-Spielermodus auch geschlossene Arenen zur Verfügung, in denen Auge in Auge bis zum letzten Energiepunkt

gekämpft wird. Witzig sind auch die versteckten Optionen, die es Euch ermöglichen, Klassiker wie Tennis, Tank Duel oder Asteroids in Ihrer Originalfassung zu spielen.

Das an sich durchaus witzige Spiel hat leider bislang noch sehr stark mit Pop-Ups zu kämpfen, die neben optischen Aspekten auch für den Spielfluß sehr störend sind. Denn oft genug erkennt man Hindernisse erst, wenn es bereits viel zu spät ist. Überhaupt wirkt die Grafik etwas pixelig und entspricht nicht gerade dem neusten Stand der PlayStation-Programmierung. Ansonsten macht das Game durchaus Spaß und kann unter anderem durch seine präzise Steuerung und gute Dual-Shock-Effekte überzeugen.

Hoffentlich schafft es Grolier, die oben genannten Mankos bis zum endgültigen Release in den Griff zu bekommen. Denn für eine unkomplizierte Partie zwischendurch ist dieses Spiel geradezu ideal, und spätestens gegen einen menschlichen Gegner kommt richtig Stimmung auf.

## TANK RACER

System: Playstation  
Name: Tank Racer  
Genre: Shoot'em Up  
Hersteller: Canal+ Multimedia  
Geplanter Erscheinungstermin: Mai 1999



Im Zweispielermodus könnt Ihr Euren Aggressionen freien Lauf lassen.

**ACTIVATED** Tel 030 - 399 918 - 0  
Fax 030 - 399 031 57



3129 **ACTIVATOR** 129,99 DM

- EINFACH EINSTECKEN UND LOS GEHTS:
- IMPORTSPIELE +  OHNE UMBAU ABSPIELEN !
- KOMPATIBEL ZU ALLEN SCHUMMELCODES
- FILE-FUNKTION: ZUGRIFF AUF ALLE FILES
- MEHR INFOS IM INTERNET !



3179 **JAM!!** 179,99 DM

### MEMORYCARDS PSX

1 MB 15 Blöcke	18 DM	1701
8 MB 120 Blöcke	29 DM	1708
24 MB 360 Blöcke	38 DM	1724
40 MB 600 Blöcke	52 DM	1740
56 MB 840 Blöcke	62 DM	1756
72 MB 1080 Blöcke	74 DM	1772

MIT DEM JAM!! KÖNNEN SIE IHRE PLAYSTATION / NINTENDO64 / DREAMCAST AN IHREN COMPUTERMONITOR ANSCHLIESSEN !

- BESTMÖGLICHE BILDQUALITÄT !!
- IMPORTE IN FARBE !!
- KOPFHÖRERANSCHLUSS
- UMSCHALTEN ZWISCHEN PC / KONSOLE
- PC NICHT ERFORDERLICH !

Nur für Importe:

### SUPERCHIP 12c508 für ALLE PSX-MODELLE !

Stück 15 DM, 5 Stück 39 DM, 10 Stück 59 DM, 25 Stück 139 DM - 50 Stück 249 DM, 100 Stück 459 DM - Höhere Staffeln a.A.

### SUPERCHIP EINBAUPLATINE

- Spannungsversorgung stabilisiert
- Kabelenden abisoliert
- Ausreichende Kabellänge
- 5 doppelt vorhanden
- Vorlöten entfällt

5 DM

1206



### SHOCKCONTROLLER FÜR PSX

Rumble/Analogpad mit starker Vibration sowie Dauerfeuer und SlowMotion

38 DM

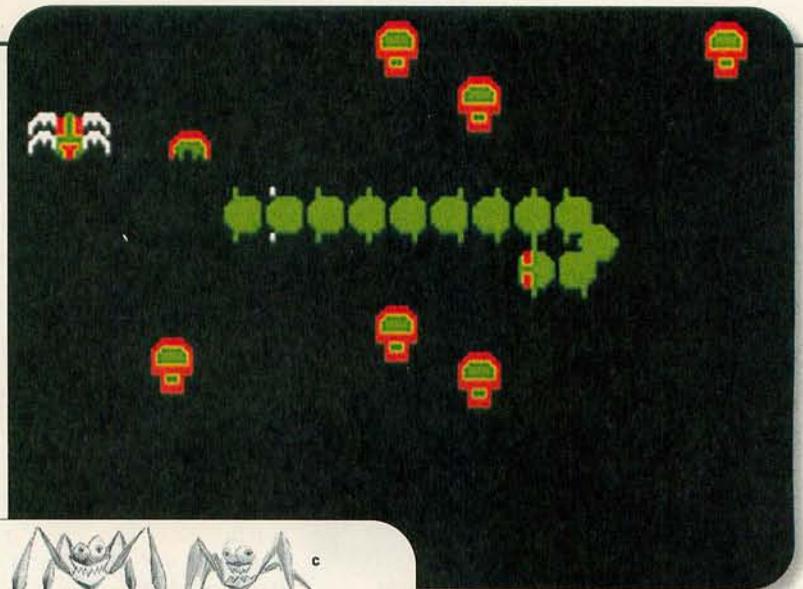
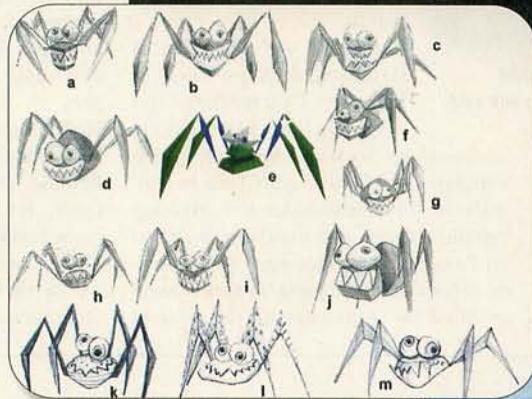
Ladengeschäft:  
Gpress data service  
Levetzowstr. 12a  
10555 Berlin  
Versandkosten 10-15 DM

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !

WWW.ACTIVATED.de

# Centi- pede 3D

Würmer, Käfer und Spinnen. Reichlich wuselndes Krabbelgetier gilt es in der Neuauflage des Spielhallenklassikers ins Insektennirwana zu schicken.



Auch die herrlich antiquierte Spielhallenvariante erlebt in der PSX-Variante ein Revival

Von der Idee zur fertigen Spinne

Der Adventure-Modus beginnt mit einem niedlichen Intro



## CENTIPEDE

System: PlayStation  
Name: Centipede 3D  
Genre: Adventure-Shooter  
Hersteller: Hasbro Interactive  
Geplanter Erscheinungstermin: April 1999

Vor knapp 20 Jahren, als *Crazy Kong* noch State of the Art in Sachen Grafik, und die Spielidee der herabfallenden Fässer noch als enorm innovativ galt, schluckte daneben eine weitere Suchtmaschine die Marktstücke der Spielhöhlenbesucher: *Centipede*. Dabei steuerte der Spieler mit einem Trackball eine kleine Kanone, die sich im unteren Viertel des Bildschirms frei bewegen konnte. Von oben nach unten schlängelte sich ein Wurm, mit dem man nicht zusammenstoßen durfte.

Mit einem gezielten Schuß teilte man den sich herabwindenden Gegner in zwei Teile, die sich parallel voneinander auf Kollisionskurs mit der Kanone machten. Je öfter man diese teilte, desto mehr fiese Gegner standen einem gegenüber. Und damit die Pfade der Würmlinge nicht zu vorhersehbar wurden, erschien bei jedem Treffer an der entsprechenden Stelle ein Pilz, der als natürliches Hindernis galt. Traf ein Wurm auf seinem Weg ins Tal auf einen Pilz, drehte er um, nicht ohne sich der Kanone um eine weitere Ebene zu nähern. Damit aber nicht genug, gab es noch *Pixelkäfer* und -spinnen, die unvermittelt das Bild überquerten und dem Spieler oft das "Game Over" bescherten.

Zugegebenermaßen klingt das ganze beim Lesen so spannend wie der Fahrplan der Deutschen Bahn. Wer sich aber einmal entspannt zurücklegen, den lieben Gott 'nen guten Mann sein lassen und sich ohne zu denken ein wenig amüsieren möchte, der könnte schon bald zu *Centipede 3D* greifen. Denn in dieser modernen PSX-Umsetzung des

Spielhallenknüllers verbirgt sich hinter dem Auswahlpunkt *Arcade* auch die Urversion des Automaten. Mit derselben entzückend primitiven Grafik, die schon vor fast einem Vierteljahrhundert als simpel galt. Doch natürlich möchte sich Atari nicht lumpen lassen und spendiert dem Oldie noch eine weitere Spielvariante, die in puncto Gameplay und vor allem in Hinblick auf die Grafik etwas zeitgemäßer wirkt: den **Adventure-Modus**. Wie es sich geziemt, führt ein nett gerendertes Introvideo in das Spiel ein, in dem die Story der bösen Insekten, die alle 100 Jahre den Menschen nach dem Leben trachten, in ansehnlichen Sequenzen gezeigt wird. Kurz und gut bedeutet das für Euch, daß Ihr Euch missionenbasiert durch verschiedene Welten kämpfen müßt. Der Auftrag lautet in der Regel "Hilf den Menschen, schütze ihre Siedlungen und mache alles platt, was nicht aufrecht auf zwei Beinen läuft." So findet Ihr Euch im Adventure-Mode von *Centipede 3D* in einer ästhetisch dargestellten 3D-Landschaft wieder. Überall wachsen Pilze aus dem Boden, die einerseits die Sicht versperren und andererseits für den Wurm und Euch ein Hindernis darstellen, dem es auszuweichen gilt. Ob Ihr Euch das Szenario aus der Vogelperspektive oder vom Boden aus betrachtet, kommt ganz auf die Situation an. Beides steht Euch neben drei weiteren Ansichten zur Verfügung. Wie bereits beim Spielautomaten lautet die Hauptdirekti-

ve: den Wurm zerballern und Spinnen und Käfern ausweichen. Im Gegensatz zum Original könnt Ihr Euch jedoch völlig frei bewegen. Aber Achtung! Denn bei den achtbeinigen Freunden mit den Facettenaugen handelt es sich in der PSX-Version um Springspinnen. Diese lauern Euch oberhalb des eigentlichen Spielterrains auf, um Euch hinterhältig ins Genick zu springen und so Euer vorzeitiges Dahinscheiden zu bewirken.

Habt Ihr eine Handvoll Würmer komplett eliminiert, führt Euch ein Verbindungsweg in die nächste Landschaft, in der es wieder gilt, Artgenossen zu erretten und vor allem den insektenoiden Widersachern an die **Chitinpanzer** zu gehen. Um das ganze etwas interessanter zu gestalten, liegt zuweilen auch die eine oder andere Bonuswaffe herum, die Euch die Arbeit doch erheblich erleichtert. Allerdings halten diese Goodies nur eine gewisse Zeit, weshalb es heißt, sie Bedacht einzusetzen. Alles in allem ein netter Modus, der viel Spaß ohne große Gehirnakrobatik bietet. ib



# Gentlemen, start your engines!

## Racing

Nie besten  
Rennspiele in  
einem Heft  
+ auf CD!

SONDERHEFT 2-99 Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!

Das offizielle  
**PlayStation**  
Magazin

**Rennspiele  
und  
Formel 1**

Auf die Plätze - fertig - los!  
Mehr als

**400**  
Autos am Start

Alles, was  
Rennspiel-Fans  
interessiert:

- ★ Prüfstand:  
Die besten Racer  
im Vergleich
- ★ Probefahrt: RR4,  
Le Mans u.v.m.
- ★ Tuning-Report: Zubehör  
im Überblick
- ★ Regelwidrig:  
16 Seiten Cheats

Nur bei uns:  
**10** spielbare  
Demos

- F1
- TOCA 2
- Rollcage
- Wreckin' Crew
- Gran Turismo
- S.C.A.R.S.
- Colin McRae Rally
- Rage Racer
- wipEout 2097
- Test Drive 5

**Große  
Formel 1  
Verlosung**  
Zwei Tickets  
für den Großen Preis  
von Deutschland  
und jede Menge  
Formel 1-  
Fan-Artikel

**Formel 1-Special:**  
Fahrer, Strecken, Termine

**AUF CD**



**Ab 3.2.1999 im Handel!**

**Wer das nicht bestellt, kann  
sich ja ein Dreirad kaufen!**

Ja, schicken Sie mir bitte das PlayStation Sonderheft „Rennspiele“ für nur 14,80 DM + 3,- DM  
Versandkosten! Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

CV193

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

# Populous The Beginning

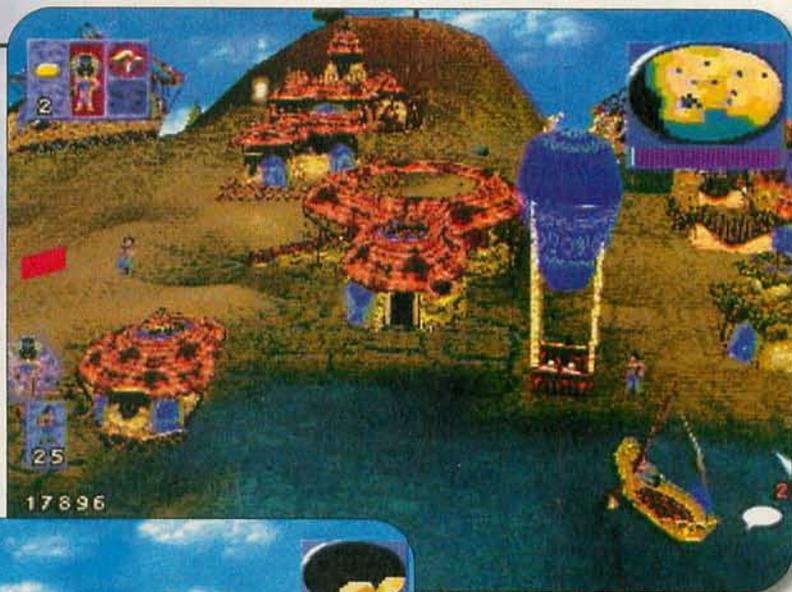
Populous - The Beginning

Krieger, Priester und Schamanen. Wer es mal mit *C&C*, gemischt mit einer Prise *SimCity* versuchen möchte und auf mystische Stories steht, darf sich im Frühjahr auf ein besonderes Schmankerl freuen.

## POPULOUS THE BEGINNING

**System:** PlayStation  
**Name:** Populous - The Beginning  
**Genre:** Echtzeitstrategie / Aufbau  
**Hersteller:** Electronic Arts  
**Geplanter Erscheinungstermin:** 4. März 1999

Alle Freunde der Echtzeitstrategie werden sich freuen, nicht mehr nur zwischen NOD und GDI wählen zu dürfen, sondern auch Zauberer, Priester, Krieger und die Schamanin eines mythischen Volkes befehligen zu können. Die Story ist schnell erzählt. In einer fernen Welt lebt ein Indianerstamm. Eine junge Frau unter den Eingeborenen hat das sogenannte "Zweite Gesicht". Mit Hilfe des kosmischen Stoffes Mana kann sie zaubern und zudem hellsehen. Und so "sieht" sie, daß Ihr Stamm, der von seiner Einzigartigkeit überzeugt war, nicht alleine im Universum ist. Dies gefällt ihr nicht besonders, und sie beschließt, die drohende Konkurrenz zu beseitigen. Sie schwingt sich zur **Schamanin** auf und wird Anführerin ihres Stammes. In 25 zunehmend schwieriger werdenden Missionen müßt Ihr alles besiegen, was sich Euch in den Weg stellt. Farbmarkierungen helfen dabei - rote und grüne Figuren sind Gegner und gehören niedergemacht, blaue sind eigene Stammesmitglieder. Ihr steuert wahlweise die Schamanin und/oder weitere Mitglieder Eures Stammes. Als erstes gilt es, wie in einem Aufbauspiel, die Bevölkerung zu vermehren. Das erreicht Ihr, indem Ihr Land mit Hütten bebaut. Sobald Ihr also aus dem Baumenu eine Hütte gewählt habt, sucht Ihr ein passendes Areal und legt den Grundstein. In der Nähe verweilende Arbeiter packen sofort mit an, planieren den Boden, fällen Bäume für Baumaterial und stampfen so ein kleines Blockhaus aus dem Boden. Sind gerade einmal keine Mannen in der Nähe, müßt Ihr versteuerte Anhänger einsammeln und explizit zur Baustelle führen. Mit jeder Hütte steigt



Luft- und Seeschiffwerten geben Euch einen taktischen Vorteil.

Völlig unbeeindruckt von Ökologie und Erosion roden Eure Anhänger die Wälder für die Gebäude.

Nach einer rituellen Handlung ist die Schamanin um einen Zauber reicher.



auch die Nachwuchsbereitschaft, und schon nach kurzer Zeit kündigt Babygeschrei vom Zuwachs der Bevölkerung. Allerdings sind alle Neuankömmlinge - wenn auch bereits im besten Mannesalter - nur reine Arbeiter. Einen Krieg kann man mit Ihnen nicht führen. Sobald die Schamanin den passenden Bauplan ergattert hat, können Eure Arbeiter sich aber dranmachen, eine Kämpferschule zu bauen. Alles, was Ihr dann noch tun müßt, ist Arbeiter hinein zu



Der Wachturm nach der Fertigstellung.

schicken, die nach kurzer Zeit als fertige Krieger zurückkehren. Während sich der Plebs auf den bevorstehenden Krieg vorbereitet, erkundet Eure Schamanin, vorerst nur mit einem Feuerzauber gerüstet, das Terrain. Immer wieder trifft sie auf **Totempfähle**, Obelisken und ewig nickende Steinköpfe. Sobald sie vor ihnen kniet und betet, enthüllen diese ein Geheimnis. Das kann einerseits

eine Information sein, aber auch ein Zauber oder eine Bauleitung. So erhaltet Ihr im Laufe der Zeit Pläne für eine Priesterhütte, Ausbildungsstätten für Feuerkrieger und Spione, sowie Werften für Luft- und Seeschiffe.

Was den Kick bei *Populous* ausmacht, ist die Wechselwirkung der einzelnen Figuren und das geschickte Ausnutzen ihrer Fähigkeiten und Schwächen. So ist der Arbeiter wohl das schwächste Glied der Populosianischen Entwicklungshierarchie. Dafür ist er derjenige, der Gebäude, Nachkommen und vor allem das Mana produziert. Der Krieger hingegen ist eine gefährliche Waffe und nimmt es im Nahkampf leicht mit einem Dutzend anderer Charaktere auf. Trifft er jedoch auf einen gegnerischen Priester, nimmt dieser ruckzuck eine **Gehirnwäsche** vor und gewinnt ihn so für die Gegenseite. Es gibt keinen allgemeingültigen Weg, um eine Mission zu beenden, tausendundeine Variante führen zum Sieg. Damit Ihr nicht ins kalte Wasser springen müßt, hilft Euch ein Tutorial, mit den Elementen und den Steuerungstasten besser zurechtzukommen.

ib





Miese Situation: Ihr besitzt gar keine Wumme, und der Gegner hat Euch mit seiner Knarre eingefroren. Je höher Eure Trefferquote nach so einem Fight, um so besser das Rating am Schluß, und um so mehr Health-Punkte erhaltet Ihr.



# Hybrid Heaven

Einst als "Abfallprodukt" aus nicht verwendeten *Metal-Gear-Solid*-Ideen entstanden und mit dem Arbeitstitel "New Type RPG" versehen, hat sich *Hybrid Heaven* zu einem der am sehnlichsten erwarteten N64-Projekte '99 gewandelt.

Trotz tonnenweise japanischer Textkästen ist es uns dennoch gelungen, halbwegs zu verstehen, wie dieses seltsame Spiel funktioniert. Am verwirrendsten ist die Story von *Hybrid Heaven*, bei der bislang noch nicht mal Konami/Deutschland durchzublicken scheint. Irgendwo hat das Ganze jedenfalls was mit Aliens und einer Verschwörung zu tun. Hauptfigur ist ein gewisser Johnny Slader, der einer **Special Task Force** der US-Regierung angehört. Euer Einsatz beginnt am 19.12.2000 in New York und endet (hoffentlich nicht vor dem) 24.12.2000 in Washington DC. In diesen fünf Tagen besucht Ihr eine ultrageheime unterirdische Stadt, die vermutlich von der Regierung gebaut wurde, um dort Gen-Experimente an lebenden Organismen vorzunehmen. Auf irgendeine Art und Weise haben jedoch die Klone, Hybride, Monster, oder wie auch immer man die Wesen aus dem Labor bezeichnen mag, die Kontrolle über "ihre" Stadt gewonnen, und alles ist ein wenig aus dem Ruder gelaufen. Wer genau die Fäden in der Hand hält, und wer von all den Wesen, auf die man trifft, noch humanoid ist oder bereits für die Gegenseite arbeitet, bleibt

gänzlich im Dunkeln (wahrscheinlich auch deshalb, da Tet weg ist, und unsere vereinten Japanischkenntnisse ziemlich gegen Null gehen). Ein dramatischer Aspekt der Handlung sollte allerdings noch erwähnt werden, bevor wir zum Kampfsystem übergehen: Eure Gegenspieler haben unter anderem auch den **US-Präsidenten geklont** und wollen sein Double die Weihnachtsansprache an die Nation halten lassen...

Die kribbelnde und packende X-Files-Hintergrundstory ist jedoch nur einer der Aspekte, die dieses moderne Rollenspiel so ungewöhnlich erscheinen lassen. Sämtliche Kämpfe sind hier zwar rundenbasiert, erinnern andererseits aber wieder mehr an *Tekken* als an ein gewöhnliches RPG, da sie in 3D-Arenen komplett animiert ausgetragen werden. Seid Ihr in die



Amerikas Präsident sitzt wieder fest im Sattel und Ihr dürft Eure Freundin vor dem Weißen Haus in die Arme schließen.

einer Situation erst einmal eine Weile mit viel Abstand um den Feind herumzutänzeln, damit sich Eure Power-Leiste auffüllt. Nur so könnt Ihr ihm maximalen Schaden zufügen. Seid Ihr soweit, und stimmen Angriffswinkel und Distanz, dann müßt Ihr schnell den A-Button drücken, um als Erster zum Zug zu kommen. Daraufhin öffnet sich ein Auswahlmeneü, wo Ihr zwischen verschiedenen Schlag- und Kickvarianten (später kommen noch Combos und Waffen hinzu) wählen könnt. Nachdem Ihr bestätigt habt, dürft Ihr kurz zuschauen, wie der Move ausgeführt wird. Gleich danach habt Ihr wieder Kontrolle über Euren Helden. Andersherum, wenn Ihr angegriffen werdet, funktioniert es ähnlich. Dann stehen Euch verschiedene Ausweich- und Kontermöglichkeiten zur Auswahl. Habt Ihr Euer Gegenüber besiegt, erhaltet Ihr zusätzliche HPs und steigt ab und an auch ein Level auf. Unabhängig davon können auch einzelne Körperteile an Schlagkraft und Widerstandsfähigkeit hinzugewinnen, wenn Ihr bestimmte Extremitäten besonders oft einsetzt (z.B. immer wieder Fußfeiger anbringt). ds



Viele Personen, denen Ihr begegnet, verschwinden einfach wieder in solch grünen Lichtkegeln...

Reichweite eines Gegners gekommen, erscheint ein dicker fetter "FIGHT!"-Balken mitten im Bild, und Euch bleibt keine Wahl, als ihn zu killen, da er Euch sonst erledigt. Am besten ist es, in solch

## HYBRID HEAVEN

System: Nintendo 64  
Name: Hybrid Heaven  
Genre: Action-Rollenspiel  
Hersteller: Konami  
Geplante Erscheinungstermin: USA Mai 1999



## Mutanten-Kauderwelsch



Die durchgedrehten Hybriden benutzen zur Kommunikation ein eigenes Hieroglyphen-Alphabet. Konami muß diesen Part somit schon mal nicht lokalisieren, da alle gebürtigen Erdlinge hier sowieso nur Bahnhof verstehen. Im Grunde genommen gar nicht so unpraktisch...



# Project SDR

Anlässlich der *Tekken 3*-Championships ließ es sich Sony nicht nehmen, der versammelten Journalisten-Schar ihren für Sommer geplanten Rennspiel-Geheimtip mitsamt des Entwicklerteams Funcom vorzustellen.

## Wheel Nuts!

**System:** PlayStation  
**Name:** Project SDR/Wheel Nuts (Arbeitstitel)  
**Genre:** Fun-Racer  
**Hersteller:** Funcom/Sony  
**Geplanter Erscheinungstermin:** Sommer 1999

## Funcom

Das elfköpfige, in Irland beheimatete *Project SDR*-Team von Funcom (gegründet 1993 in Oslo/Norwegen – einziges PlayStation-Spiel bisher: *Casper* und Experte für Online-Spiele (z.B. Multi-Player-Backgammon) und PC-Titel) ist schon ein durchgeknallter Haufen, wie die Charakterisierung der Mitglieder zeigt. Programmierer Mark Lee ist z.B. der Meinung, Videospiele seien der Rock'n'Roll der Neuzeit und wartet immer noch auf die Groupies, während Coder Hans Joergen das tief sinnige Motto vertritt, daß bei einer Sache ein(e) Schlußfolgerung/Kompromiß dann herauskommt, wenn man zu faul ist, länger zu überlegen.

Was zunächst wie ein belangloser Mario-Kart- bzw. Diddy-Kong Racing-Clone aussieht, entwickelte schon nach wenigen Spielminuten eine fast magische Anziehungskraft ("Was, jetzt schon zum Interview? Gleich, nur noch eine Runde!"). Das liegt sicher mit an den ungeheuer liebevoll gestalteten Kursen und Animationen am Streckenrand (bunte Riesenräder drehen sich, Fackeln brennen, Bildschirme zeigen Rennausschnitte etc.) sowie an der exzellenten Arcade-Fahrphysik dieses **Cartoon-Racers** mit dem Arbeitstitel *Project SDR/Wheel Nuts*. Auch das Extra-System mit den aufsammlba-



Endlich bekommt auch die PS einen würdigen *Mario Kart/Diddy Kong R.*-Clone.

Alle zwölf Strecken warten mit enorm zahlreichen Animationen am Rand auf.

Ne Menge Waffen, aufsammlbare Speed-Ups und Super-Turbo sorgen für Fun.

ren Turbo-Items (bis hin zum Super-Turbo sammelbar) und den zahlreichen Waffen (**Frostkanone**, Homing-MG, verschiedene Raketen, Pfützen) hat es in sich. Das Fahrverhalten überzeugte uns auch schon. Für alle Kart-Racing-Fans steht im Sommer ein echtes Highlight an, über das wir Euch natürlich auf dem Laufenden halten werden. rk

## Blitz-Interview mit Producer/ Game Designer Padraig Crowley



**VG:** Was waren Ihre Pläne als Game Designer von *Project SDR*?

**PC:** Es mag vielleicht klischeehaft klingen, aber wir wollten einen Fun-Racer auf die Beine stellen, der ein Maximum an Spaß und Spielbarkeit bietet. Da wir uns nicht an der Realität orientiert haben, waren uns beim Kursdesign in punkto Gags keinerlei Be-

schränkungen auferlegt. Außerdem arbeiten wir daran, das Spiel bzw. die Framerate vor allem im Vier-Spieler-Mode so schnell/hoch wie möglich zu halten, um den Party-Play-Charakter herauszustellen.

**VG:** Jeder der zwölf Tracks zeichnet sich ja durch eine Menge unterschiedlicher grafischer Elemente/Abkürzungen/Animationen aus. Was war denn die größte Schwierigkeit?

**PC:** Im Gegensatz zu vielen anderen Racern benutzen wir keinen Track-Generator, um zu verhindern, daß sich die Kurse alle irgendwie ähnlich sehen. Stattdessen wurde jeder einzelne Kurs auf dem Reißbrett entworfen, was natürlich sehr viel Zeit kostete, dafür aber individuelle Strecken garantiert. Außerdem verbrachten wir Tausende von Stunden damit, die Kurse wieder und wieder zu durchfahren,

zu justieren und zu verändern, indem wir beobachteten, was mit den Karts möglich ist und was nicht.

**VG:** Wie realistisch ist das physikalische Modell im Spiel? Wurde eher auf ein Arcade-Rennspiel oder eine Simulation hingearbeitet?  
**PC:** Das physikalische Modell ist ziemlich realistisch: Wir wollten ein glaubhaftes Kart-Handling und richtige Bewegungsphysik erreichen. Dennoch behielten wir immer im Hinterkopf, daß wir ein Fun-Konsolen-Game und keine trockene Simulation auf die Beine stellen wollten. Wir gingen also von einer realistischen physikalischen Basis aus und entfernten alles Ärgerliche und Langweilige, das damit verbunden ist, um genügend Raum für Spielereien zu haben.

**VG:** Thanx für das Interview.

# Guardian's Crusade



Größe heißt gar nichts, das scheint jedoch der Sandwurm nicht zu wissen.

Ein Schweinchen namens "Baby" lernt gerade sprechen und weiß schon zu jeder Situation einen passenden Kommentar.

Auch ohne Führerschein steht uns das Toy "Minicar" später im Kampf zur Seite.



Virtuelle Haustierchen erobern die Welt. Während destruktive Godzilla-Babys auf dem Dreamcast-VMS ihre Existenz fristen, erweckt Tamssoft im neuesten RPG *Guardian's Crusade* ein Hubba-Bubba-buntes Tamagotchi-Etwas zum Leben.



geleiten, um dadurch die Welt vor dem ultimativen Bösen zu retten, ignoriert der Besserwisser-Bürgermeister völlig. Knight bringt es jedoch nicht übers Heldenherz, Baby zu verstoßen, und wirft sich so Schwert über Schild in ein waghalsiges Abenteuer, der Suche nach dem Gottesturm.

Pyro, eines dieser Toys, nimmt ein Feuerstrahl Sekunden später Kurs auf Eure Widersacher. Bei kritischen Hitpoint-Werten zieht Ihr Euch Cheeseburger, Karamelriegel oder andere Highlights der "Nahrungskette" rein. Verlaßt Ihr das Kampfgetümmel erfolgreich, rattern die Erfahrungspunkte. Kleine Anekdote am Rand: schwächere Gegner können Eure Fähigkeiten einschätzen und fliehen, wenn sie chancenlos sind. Eine vollständige

Als mutiger Ritterknich Knight sammelt Ihr Baby (Name später frei definierbar), besagtes Hubba-Bubba-Wesen, nahe Eurer Heimatstadt Orgo auf. Dort trifft Ihr ausschließlich auf verzweifelte Bauern, leere Wirtshäuser sowie auf einen ratlosen Bürgermeister, der Baby nur als weiteres Übel einstuft. Er beauftragt Euch daher, es in der Höhle der Monster auszusetzen. Daß eine überirdische Erscheinung Euch kurz zuvor aufgetragen hat, es zum Gottesturm zu

Baby zeigt sich sichtlich erleichtert und folgt seinem Herrn und Meister von nun an auf Schritt und Tritt. Nehani, die Beratungsfee, komplettiert Euer glorreiches Dreigespann. Kommt es zu einer Auseinandersetzung mit herumgeisternden Monstern, holt sich Euer Controller einen kräftigen Schüttelfrost, das Bild rotiert à la FFVII, und wechselt in den Kampf-Screen, wobei der Gegner erstmals sichtbar wird. Beim Erkunden der Oberwelt sind sämtliche Feinde nämlich nur als tropfenartige Geister zu erkennen. Während Knight eine seiner zahlreichen Waffen zückt, gibt's zusätzlichen Support durch Babys voll ausgebildete Beißerchen. Je nach dem Maß an Fürsorge Eurerseits mutiert Baby im Spielverlauf während der Kämpfe zu den irrwitzigsten Kreaturen (Drachen, Hammer usw.). Zaubersprüche werden hier durch sogenannte "Living Toys" repräsentiert. "Verfüttert" Ihr Eure Magiepunkte zum Bleistift an



Aufgepaßt, Pflänzlein, wir grillen Dich jetzt!

dige Regenerierung erfahren Bedürftige in den übers Land verstreuten Hotels. Einem überfüllten Inventory kommt man durch Weiterleitung des Übergepacks an Baby bei, bei dem sich uns immer wieder die Frage aufdrängte, ob das Maultier zu seinen Vorfahren zählt. Bereits im jetzigen Stadium weiß die zeitgemäße Polyon-Grafik mit ihren tollen Lichteffekten sowie die vielfältige Soundkulisse zu gefallen. Die Gliederung und Handhabung der Menüs gestaltet sich supereinfach. Nur dem unpräzisen "Charakter-auf-einen-Gegenstand-ausrichten-Algorithmus" würde eine Überarbeitung gut tun. cs/ds



System: PlayStation  
 Name: Guardian's Crusade  
 Genre: Rollenspiel  
 Hersteller: Tamssoft/Activision  
 Geplanter Erscheinungstermin: April 1999



Was'n wirrer Wüstenwahnsinnkampf.

# PC Engine Special

An der Schwelle zum nächsten Jahrtausend und im Angesicht von PlayStation 2 und Nintendo 2001 wollen wir ab dieser Ausgabe in loser Folge einen Rückblick auf historische Konsolen werfen. Den Anfang bildet dieses Special über die kultige PC-Engine, ein wahrlich wegweisendes Spielsystem vor über zehn Jahren.

## Technische Daten

CPU: HuC6280 mit 7,16 MHz Taktung  
 Farben: 512 Farben (davon 32 bis 512 gleichzeitig)  
 Auflösungen: 216 x 224 und 320 x 224 Pixel; 512 x 256 (interlaced)  
 Sprites: 64 gleichzeitig (max. 16 x 16 Pixel/Sprite und max. 16 Farben/Sprite)  
 Sound HU-Cards: 6-Kanal PCM Stereo-Sound (22,05 KHz)  
 Sound CD-ROM: 44,1 KHz Stereo-Sound (ADPCM-Reduktion möglich)  
 CD-RAM: 128 KB (v. 1.0; v. 2.0; v. 2.1), 256 KB (v. 3.0), 2,25 MB (Arcade-Card)  
 Backup-RAM: 2 KB (nur bei der Duo)  
 BIOS-ROM: 256 KB  
 Haupt-RAM: 8 KB  
 Video-RAM: 64 KB

Gute zwölf Jahre schon erfreut NECs PC-Engine-Familie eine eingeschworene Fangemeinde, die beim Anblick eines NES oder Master Systems nur müde mit der Wimper zucken. Während die einen noch durch überaus triste Prozessor-Welten stolperten, bekannten die Engine-User '87 Farbe und glitten sanft durch quietschbunte Level. Gut ein Jahr später, im Dezember 1988, läutete NEC eine neue Dimension des Videospieles ein: Stolz wurde das **erste CD-ROM-System** der Welt präsentiert. Das kostspielige, ca. 800 Mark teure Add-On bot nicht nur CD-Sound vom Allerfeinsten, sondern erstmals auch bildschirmfüllende Zwischensequenzen und haufenweise Sprachausgabe. Trotzdem ging der Trend eindeutig in Richtung 16-Bit, und Segas eben erst erschienenen Mega Drive wurde zum Kundenliebling. NECs Pseudo-16-Biter hatte den Kampf ums Dasein zwar nicht völlig verloren, doch Nintendos Lizenzpolitik haben wir es letztlich zu verdanken, daß NEC den Schritt nach Europa erst gar nicht wagte. Das ist angesichts der exzellenten technischen Möglichkeiten – nebenbei bemerkt es ist nur eine 8-Bit-Konsole – und der mehr als 700 Titel umfassenden Spielebibliothek eine wirklich traurige Tatsache! Zwar importierten viele deutsche Händler das weiße Wunderkästchen, doch Preise zwischen 500 und 700 DM wollte keiner wirklich bezahlen. Aus eben diesem Grunde ist es in unseren Breiten heutzutage extrem schwierig, noch an Hard- oder Software heranzukommen. Abhilfe bietet das Internet mit einer zahlenmäßig nicht unbedingt umwerfenden Vielfalt an Emulationsprogrammen (der "Magic-Engine"-Emulator, zu finden unter <http://www.hucard.com/me/> ist eines davon). Das illegale, weil gegen das Urheberrecht verstoßende Softwareangebot ist dafür um so umfangreicher im Netz vertreten. Mehr Spaß macht's auf alle Fälle mit dem Originalpad.

## Das HU-Card-Prinzip:

Spielmodule für die Engine werden als sog. HU-Cards bezeichnet. Sie sind in etwa scheckkartengroß und relativ flach. Im Vergleich zu einer NES-Platine sind HUs also deutlich kleiner. Technisch wird dies durch den Verzicht auf die Ummantelung der elektronischen Bauteile möglich. Die Modulwinzlinge sind jedoch keine eigens für die PC-Engine entwickelte Technologie; Sega bannte bereits gegen Ende der 80er auf einigen SegaCards (MasterSystem) um die 170 KB an Daten. Ein paar Engine-HUs wie z.B. *Parodius* od. *Street Fighter II CE* bringen allerdings bei fast gleicher Größe bis zu 1 MB und mehr auf die Daten-"Waage".

## PC-Engine:

Das weiße "Original" mit dem typischen orangeroten Schriftzug. Die Abmessungen betragen lediglich 13,5 x 13 x 3,5 cm.



**Kompatibilität:** japanische HU-Cards, Umbau möglich  
 Anmerkung: Landläufig existiert immer noch die Meinung, man könne ein japanisches Modell nicht umbauen, was jedoch definitiv nicht richtig ist!

**Erscheinungstermin:** Oktober '87 für 24.800 Yen

## CD-ROM<sup>2</sup>-System:

Add-On (ähnlich wie das Mega-CD), das an eine Hauptplatine zusammen mit der Engine angesteckt wird. Die Konstruktion wird durch eine graue Abdeckung zusammengehalten. Mitgeliefert wurde die System-Card 1.0.



**Kompatibilität:** japanische und amerikanische CD-ROM<sup>2</sup>-Spiele  
**Erscheinungstermin:** Dezember '88 für 59.800 Yen

## Turbo Grafx 16:

Technisch identische US-Variante der PC-Engine. Das Design ähnelt dem eines NES, ferner ist der Bruder aus den Staa-



ten fast doppelt so breit und bedeutend höher.

**Kompatibilität:** amerikanische HU-Cards, Umbau möglich  
**Erscheinungstermin:** August '89



**Tuning Kit:** Der AV-Booster (er wird an den EXT-Port der weißen Engines angesteckt) verfügt über drei Chinch-Buchsen für ein wesentlich besseres AV-Signal und Stereo-Sound.



### PC-Engine Shuttle:

Technisch identisch mit einer japanischen Engine. Das Modell ist jedoch größer und besitzt keine Anschlußmöglichkeit für ein CD-ROM<sup>2</sup>-System.



**Kompatibilität:** japanische HU-Cards  
**Erscheinungstermin:** November '89 für 18.800 Yen

### Super Grafx:

Optisch nahezu identischer Engine-Nachfolger mit verbesserter Video-CPU. Mittels eines speziellen Adapters kann auch ein CD-ROM<sup>2</sup>-System angeschlossen werden.



**Kompatibilität:** japanische HU-Cards und SuperGrafx-HUs  
**Erscheinungstermin:** Dezember '89 für 39.800 Yen

### Core Grafx:

Technisch identisch mit dem Super Grafx (siehe oben).

**Kompatibilität:** japanische HU-Cards und SuperGrafx-HUs  
**Erscheinungstermin:** Dezember '89 für 24.800 Yen

### PC-Engine GT:

Die PC-Engine im Taschenformat. Das farbige, hochauflösende LC-Display machen das Handheld zum besten seiner Zeit. Ein optional erhältlicher TV-Tuner (NTSC) ermöglicht den Empfang von Fernsehprogrammen. Über ein Link-Kabel können zudem zwei GTs miteinander verbunden werden.



Quelle: Hans Gruber

In den Staaten erschien das Handheld als Turbo-Express.

**Kompatibilität:** japanische HU-Cards, Umbau möglich  
**Erscheinungstermin:** November '90 für 44.800 Yen

### Core Grafx II:

Technisch identisch mit dem Super Grafx.



**Kompatibilität:** japanische HU-Cards und SuperGrafx-HUs  
**Erscheinungstermin:** Juni '91 für 19.800 Yen

### PC-Engine Yo Eki Sho Monitor:

Der Zubehör-Wahnsinn in seiner größten Perfektion: Ein LCD-Bildschirm, um Engines über den Zigarettenanzünder im Auto betreiben zu können!



**Erscheinungstermin:** September '91 für 79.800 Yen

### PC-Engine Duo:

Das eigentliche Muß eines Engine-Sammlers ist diese Kombination aus PC-Engine und CD-ROM<sup>2</sup>-System (mit integrierter System-Card 3.0) zum Abspielen von Super-CDs. Das Gerät wurde nahezu unverändert in Amerika unter dem Namen Turbo-Duo veröffentlicht, es bestehen lediglich kleine Design-Änderungen. Bis auf zwei Ausnahmen (*Bonanza Bros.* und *Altered Beast*) sind



CDs beider Länderversionen voll kompatibel.  
**Kompatibilität:** japanische HU-Cards, Umbau möglich; japanische und amerikanische CD-ROM<sup>2</sup>-Spiele und Super-CDs  
**Erscheinungstermin:** September '91 für 59.800 Yen

### PC-Engine LT

Ein extrem seltener Laptop mit integriertem LC-Display und Anschlußmöglichkeit für das CD-ROM<sup>2</sup>-System.



**Erscheinungstermin:** Dezember '91 für 99.800 Yen

### Super CD-ROM<sup>2</sup>-System:

Add-On zum direkten Einstecken einer Engine. Die eingebaute System-Card 3.0 ermöglicht den Besitzern normaler Engines das Abspielen von Super-CDs.



**Kompatibilität:** japanische und amerikanische CD-ROM<sup>2</sup>-Spiele und Super-CDs  
**Erscheinungstermin:** Dezember '91 für 47.800 Yen

### LD-ROM<sup>2</sup>:

In Kooperation mit Hudson und Pioneer entwickelte NEC dieses System, welches mit den in Japan sehr beliebten Laser Discs arbeitete. Es mußte an einen geeigneten LaserDisc-Player angeschlossen werden. Eine mit dem Mega-CD kompatible Variante wurde gleichzeitig veröffentlicht. Letztere konnte zusätzlich mit einem speziellen Aufsatz Engine-tauglich gemacht werden. Schätzungsweise sind insgesamt 10 bis 15 Spiele erschienen. Da dieses System eine recht kostspielige Angelegenheit war (inkl.

### Streetfighter



Das 20 MBit große Modul gehört mit zu den eindrucksvollsten. Rein optisch sind Unterschiede zur Super NES-Version nur im Detail feststellbar.



### Bomberman



### Gates of Thunder



Ohne die zwei Euch begleitenden Options wäre dieser Gegner ein ernsthaftes Problem...





LD-Player und Engine-Aufsatz rund 2000 Mark) und damit nur für den erwachsenen Spieler erschwinglich war, ist es nicht verwunderlich, daß rund ein Drittel der Games mit Strip zu tun hatten.

**Erscheinungstermin:** August '93 für 39.800 Yen

**Duo R:**

Technisch identischer Duo-Nachfolger im neuen Gewand.

Anmerkung: Oft heißt es, die Duo R oder ihr Nachfolger, die Duo RX, seien mit dem Super Grafx kompatibel oder hätten die Arcade-Card eingebaut. Beides ist definitiv falsch.

**Kompatibilität:** japanische HU-Cards, Umbau möglich; japanische und amerikanische CD-ROM<sup>2</sup>-Spiele und Super-CDs

**Erscheinungstermin:** Dezember '93 für 39.800 Yen

**Duo RX:**

Technisch identischer Duo (R)-Nachfolger im abermals neuen Gewand.

**Kompatibilität:** japanische HU-Cards, Umbau möglich; japanische und amerikanische CD-ROM<sup>2</sup>-Spiele und Super-CDs

**Erscheinungstermin:** Juli '94 für 29.800 Yen

**Joy pads/Joyboards:**

Jede Engine-Variante hatte gewissermaßen ihr eigenes Joypad. So verfügt z. B. das Duo-Pad über Dauerfeuer in zwei Stufen. Grundsätzlich verfügen alle Engine über nur einen Joypadport. Es ist allerdings möglich, ein Multitap anzuschließen und zu mehreren beispielsweise *Bomberman* zu zocken (Pads von Drittanbietern sind mit einem Multitap jedoch oft nicht kompatibel!).

Die meisten Pads wie auch das Standard-Pad verfügen über ein Steuerkreuz und vier Buttons (I, II, Select und Run), was spätestens bei *Street Fighter* oder *Ranma 1/2* zum ernsthaften Problem ausarten kann! Auch daran dachte man im Hause NEC/Hudson und entwarf sogleich ein 6-Button-Pad. Mit etwas Glück läßt sich sogar noch ein Arcade-Stick oder ein Infrarot-Pad aufstöbern.



**Speichererweiterungen:**

Gerade bei Adventures kann es besonders nervtötend sein, vor dem Spielbeginn ellenlange Paßwörter eingeben zu



müssen. Besitzer einer Duo sind fein raus, ein internes Flash-RAM, das ca. 14 Tage ohne Strom auskommt, bietet Platz für einige Saves, sofern dies vom jeweiligen Spiel unterstützt wird. Für alle User des CD-ROM<sup>2</sup>-Systems sind die externen Speichererweiterungen gedacht, die entweder an den Joypad- oder an den EXT-Port der Engine angeschlossen werden können. Besitzern einer Duo ist die Tenukoe-Bank 2, eine 8 KB große Speicherkarte im HU-Kartenformat (siehe Bild), zu empfehlen.



**System- und Arcade-Cards:**

Zugegeben, anfangs mag es etwas schwierig sein, die Kompatibilitätsunterschiede zwischen einem CD-ROM<sup>2</sup>-System und einer Duo zu verstehen. Im Grunde ist es aber relativ simpel. Einzig und allein das CD-ROM<sup>2</sup>-System benötigt die System-Card 3.0, um die letzte Generation der CD-Spiele (die sog. Super-CDs) abspielen zu können.



Während die System-Cards eher als Updates zu verstehen sind, handelt es sich bei den Arcade-Cards um eine Erweiterung für den CD-Pufferspeicher.



– **System-Card 1.0:** Das Betriebssystem für CD-ROM<sup>2</sup>-Spiele mit 128 KB CD-RAM

– **System-Card 2.0 & 2.1:** Ab diesem System konnten die damals populären CD+G Discs abgespielt werden.

– **System-Card 3.0:** Erweiterung auf 256 KB CD-RAM für Super-CDs

– **Arcade-Card pro:** Erweiterung auf 2,25 MB CD-RAM für das CD-ROM<sup>2</sup>-System

– **Arcade-Card duo:** Erweiterung auf 2,25 MB CD-RAM für Systeme mit Version 3.0

**Die Perlen der Engine-Welt:**

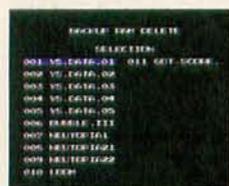
**Platz 1: Ancient Ys Vanished Omen, Book I & II**



**Story:** Vor achthundert Jahren war Ys ein begütertens Königreich des Friedens. Von zwei wohlwollenden Gottheiten und sechs hohen Priestern regiert. Seinen Luxus verdankte es einem geheimnisvollen Metall namens Cleria, das dem Land



In Bars und Shops bekommt Ihr ein schön gezeichnetes Szenenbild zu sehen.



Die Duo-Modellreihe verfügt über einen internen Backup-Speicher, der bis zu 2 KB an Spielständen verwaltet.





Die Einwohner des scheinbar idyllischen Minea klagen Euch ihr Leid: Alle Gegenstände aus Silber sind auf einmal spurlos verschwunden.

Dark Fact, das letzte Hindernis des ersten Teils, fordert Euch zum Kampf auf Leben und Tod.



große Reichtümer einbrachte, bis sich urplötzlich das Schicksal wandte: Zahlreiche Handelsschiffe kehrten nicht mehr in ihre Häfen zurück, und merkwürdige Kreaturen trieben ihr grausames Unwesen in den Feldern und Palästen. Das Schlimmste befürchtend schrieben die Priester die Geschichte von Ys in sechs Büchern nieder und gaben diese an ihre Nachkommen weiter. Jahre vergingen und Ys drohte, eine stetig mehr verblassende Erinnerung zu werden. Eines Tages fanden Minenarbeiter das vergrabene Cleria, und die einstigen Zeiten der Fülle kehrten wieder. Doch abermals zog Unheil über das Land. Diesmal ruhte die einzige Hoffnung auf den Schultern eines jungen Söldners namens Adol.

**Fazit:** Falcom, Japans beliebteste Fantasy-Schmiede (plattformübergreifend liegt der Konzern in Nippon noch vor Squaresoft!), hat ihren heutigen Erfolg zum größten Teil der Rollenspiel-Serie Ys zu verdanken. Das derzeit fünf Teile umfassende Epos begeistert seit nahezu zehn Jahren die Fans in aller Welt. Als fester Bestandteil des Turbo-Duo-Sets gelangte die Saga schließlich in die Staaten und wurde selbst dort, im damaligen Adventure-Eldorado zum Erfolg. Auch wenn die PCE-Version technisch nicht das Ultimatum aus dem Prozessor kitzelt, ist keine Version interessanter und vor allem akustisch eindrucksvoller als diese zweiteilige Compilation. Ys wurde

übrigens für folgende Systeme umgesetzt: PC (Teile I bis V plus *Ys Eternal*), Master System (Teil II), NES (Teile I und II), PC-Engine (Teile I bis IV), Mega Drive (Teil III und IV), Super Nintendo (Teile III bis V).

Medium:	CD-ROM <sup>2</sup> (Ab System-Card 1.0)
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Backup:	Paßwörter und Batterie
USA-Release:	ja
Grafik:	85%
Sound:	95%
Spielspaß:	95%

## Platz 2: Parodius

**Background:** Wie beliebt Automatenumsetzungen in Japan sind, dürfte sich mittlerweile auch in unseren Breiten herumgesprochen haben.



*Parodius* gehört wohl zu den bekanntesten und besten. Bislang gab es nur wenige Systeme, die nicht von Konamis bonbonfarbenen Vorzeige-Shooter beglückt wurden.

**Fazit:** Bisher zeigten selbst die Konami-Automaten an einigen Stellen arge Ruckeleien. Die PCE-Version



Die riesigen Dungeons erfordern ein fotografisches Gedächtnis. Darüber hinaus gilt es auch noch ein paar Monster zu bekämpfen.

# BEREIT FÜR DAS GROSSE ABENTEUER?



Und dazu noch verrückt nach guten Videospielen? Dann bist Du die/der Richtige für uns! Nintendo ist weltweiter Marktführer in Sachen Videospiele. Der Game Boy und das Nintendo<sup>64</sup> sind auf dem gesamten Planeten ein Begriff. Unser Team braucht dringend Verstärkung. Wir suchen jemanden, der sich mit Videospielen bestens auskennt und die journalistischen Fähigkeiten hat, darüber kompetent und mitreißend in unseren verschiedenen Publikationen zu berichten. Kurzum, wir suchen eine/n

## Videospielredakteur/in

Wer auch die schwierigsten Level lächelnd meistert, die schnellsten Runden mit verbundenen Augen fährt, vor dem fürchterlichsten Endgegner nicht schlapp macht, praktische Erfahrungen im Journalismus gesammelt hat und dazu noch englische Sprachkenntnisse besitzt, der sollte sich schleunigst bei uns bewerben. Als Redakteur schreibst und redigierst Du Texte für das Club Nintendo Magazin, die Internet Homepage und unsere regelmäßig erscheinenden Strategy Guides. Außerdem übersetzt Du Spielanleitungen und Bildschirmtexte. Diese Aufgabe verlangt ein hohes Maß an Begeisterung für Videospiele und ein feines Gespür für das, was in der Szene gerade angesagt ist. Neue Trends, abgefahrenere Styles – wir haben unser Ohr immer am Puls der Zeit.

Interesse? Dann solltest Du uns umgehend Deine Bewerbungsunterlagen mit Arbeitsproben schicken. Dich erwarten ein hochmotiviertes Team und ein spannender, abwechslungsreicher Job. Deine schriftliche Bewerbung schickst Du bitte an unsere Personalabteilung.

Nintendo of Europe GmbH  
Nintendo Center  
63760 Großostheim  
<http://www.nintendo.de>

**Nintendo®**



blieb natürlich auch nicht davon verschont. Andererseits muß der arme Prozessor auch einiges leisten, so z. B. Parallaxen in mehreren Ebenen, Hundertscharen von brennenden Pinguinen, bildschirmgroße

## Prince of Persia



Perfektes Timing ist die beste Lebensversicherung. Ein Fehltritt und Ihr beginnt das Level von vorn!



Endgegner und, und, und ... Dennoch ist die Engine-Konvertierung erstaunlich gut getrimmt, so daß keine nennenswerten Flacker-Orgien zu beanstanden sind. Einem Vergleichsduell mit der SUPERNES-Fassung kann die Engine gelassen gegenüberstehen (sieht man einmal von zwei fehlenden Stages ab ...).

Medium:	HU-Card
Genre:	Fun-Shooter
Spieler:	1-2
Backup:	nein
USA-Release:	nein
Grafik:	97%
Sound:	88%
Spielspaß:	95%

## R-Type



### Platz 3: Neutopia

Story: Büchern aus alten Zeiten zufolge existiert ein Paradies ohne Grenzen und Hader. Im prächtigen Lande *Neutopia*



Dieser Tempel verbirgt ein Geheimnis. Könnt Ihr es lüften?

lebten Menschen, Feen und mystische Kreaturen in Harmonie und Einklang miteinander. Daß dem lange Zeit so war, verdanken wir dem tapferen Krieger Jazeta, welcher in zahllosen Schlachten gegen Dirth, den Herrscher der Dunkelheit, antrat, bis dieser endlich besiegt werden konnte. Doch insgeheim plant der dunkle Fürst seine Comeback und versammelt um sich die Gesamtheit aller dunklen Mächte, um dem friedvollen

## Ranma



Habt Ihr Euren Gegner besiegt, gibt's zur Belohnung eine schmalzige Zwischensequenz.



Nehmt Euch vor den feuerspeienden Statuen in Acht!

Treiben in *Neutopia* ein für allemal den Garaus zu machen. Aus Angst vor erneuten Übergriffen versteckten sich die Neutopianer an geheimen Zufluchtsorten tief im Inneren der Erde. In der Rolle von Jazetas Sohn gilt es den verschollen geglaubten Vater wieder aufzuspüren.



Das Level-Design in *Neutopia* erinnert nicht unabsichtlich an das der *Zelda*-Saga.

Fazit: War bereits die erste Episode der *Neutopia*-Saga ein würdiger Vertreter seines Genres, so ist es das Sequel nicht minder. Hudsons Designer legten sich noch einmal kräftig ins Zeug und konnten den Nachfolger sogar einen Hauch eindrucksvoller und grafisch ansprechender gestalten. Der extrem an *The Legend of Zelda* erinnernde Spielaufbau begeistert genau wie sein Miyamoto-Bruder immer wieder aufs Neue. Dem Himmel sei Dank, daß beide Teile als US-Versionen erhältlich sind!

Medium:	HU-Card
Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Backup:	Paßwörter und Batterie
USA-Release:	ja
Grafik:	90%
Sound:	80%
Spielspaß:	90%

### Platz 4: Bonk 3 – Bonk's Big Adventure

Story: Auch wenn sich die englische Anleitung wie sooft in poetisches Schweigen hüllt, was die Story des Games angeht, so dürfte für alle Bonkianer eines klipp und klar feststehen: King



Dreimal so groß heißt auch viermal soviel Spaß!

Drool III ist wieder einmal daran schuld, daß es sich in Neandertal nicht sorglos leben läßt. *Bonk* hat davon endgültig die Nase voll und wird dem Eierkopf-Regenten gehörig eins auf die Nuß verpassen! **Fazit:** *Bonk* macht unheimlichen Spaß, ist technisch wie grafisch brillant, abwechslungsreich und im Gegensatz zu vielen PCE-Games wirklich nicht zu



Dieser Obermottz sorgt garantiert für Kopfschmerzen!

schwer. Es ist übrigens nichts Ungewöhnliches dabei, wenn man nach ein paar Stunden unwillkürlich mit dem Kopf gegen die Wand "bonkt"...

Medium:	HU-Card
Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Backup:	nein
USA-Release:	ja
Grafik:	85%
Sound:	70%
Spielspaß:	84%

### Platz 5: Parasol Stars – The Story of Bubble Bobble III

Story: Bubby und Bobby, die wir schon aus *Rainbow Islands* kennen, erhielten mehrere Hilferufe von Nachbarsternen, über die sich unerwartet Heerscharen von Monstern hermachten. Also packen die taffen Jungs den Regenschirm ins Gepäck und schweben schnurstracks durchs Universum, um ihren Freunden zu helfen und den Störenfrieden gehörig eins mit dem Schirmchen überzuziehen. **Fazit:** Sammler der *Bubble Bobble*-Serie werden an dieser Card wohl nur schwer vorbeikommen. Wen das sprichwörtliche Blasen-Fieber erst einmal gepackt



Medium: HU-Card  
 Genre: Puzzle-Jump'n Run  
 Spieler: 1-2  
 Backup: Highscore  
 USA-Release: ja  
 Grafik: 85%  
 Sound: 80%  
 Spielspaß: 80%



hat, kann einfach nicht mehr davon lassen. Viele versteckte Bonus-Items und -Levels sorgen für die nötige Dauermotivation, die aufgrund des recht hoch angesetzten Schwierigkeitsgrades vonnöten ist. Die japanische Version dieser HU-Card war übrigens bis zum Erscheinen der US-Fassung derart selten, daß sie mit bis zu 400 DM gehandelt wurde.

## Tips für Sammler und solche, die es werden wollen:

Sammeln ist generell ein teures und platzintensives Hobby. Im Hinblick auf die Engine-Family ist diese Freizeitbeschäftigung auch nur denen zu empfehlen, die heute noch ernsthaft etwas mit 8-Bitern anzufangen wissen. Einfach nur blindlings auf Flohmärkten einzukaufen und das Zeug im Schrank verstauben zu lassen, ist nicht nur sinnlos, sondern auch allen echten Sammlern gegenüber äußerst unfair. Wer jetzt neugierig geworden ist, sollte sich am besten im Internet einen Emulator downloaden und erst einmal ein bißchen probieren.

Für eine auf RGB umgebaute Engine zahlt man in der Regel inkl. Originalverpackung um die 150 Mark,



komplett umgebaute Duos sind je nach Zustand ab 275 Mark zu haben. Für seltene, japanische HU-Cards kann der Händler mit Fug und Recht zwischen 100 und 200 Steine berechnen, oftmals lohnt sich allein aus spielerischen Gründen der Kauf einer US-Card/CD (ab 30/45 Mark). Interes-

**Virtual Cushion:** Das erste Rumble Pak der Videospielegeschichte gab es exklusiv für die Engine. Anders als bei heutigen Rüttlern mußte man sich selbst gegen das Kissen lehnen und einen Fußschalter betätigen, um sich durchrütteln zu lassen.  
**ROM²-Amp:** Audio Zubehör, das aus dem CD-Rom²-System eine Stereoanlage mit Karaoke-Funktion macht.



Anis (l.) und Lester (r.), die beiden Helden aus *Pop'n Magic*, diskutieren über die Lehre ihres Meisters.

Von der Kommando-Zentrale aus observiert Ihr bei *Gates of Thunder* die Invasion der feindlichen Truppen.

sierten Käufern sei unbedingt angeraten, sich ausführlich über Kompatibilität, Vollständigkeit und Zustand der Cards und CDs zu informieren! Nicht zu empfehlen sind Auslandseinkäufe über das Internet, da hier gnadenlos abgezockt wird. *daniel gunia/ds*



# GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!

Zubehör ohne Ende ab 200,- DM  
 x 1Meg. Memory Card kostenlos (N64/PSX)  
 (Software)

Lösungsbücher ab 9,95 DM

**KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT**

**MASTER SERVICE**  
 Bestellungen bis 16:00 Uhr werden am nächsten Tag versandt und sollten am nächsten Tag bei Euch sein!!!

## Super Service. Gelle Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI !!!



49,95



89,95



99,95



49,95

### Neuheiten

Dreamcast	ODT	Rollcage	99,95
Konsole 799,95	Penny Racers	Shaolin	
Joypad Original 89,95	Playmobil - Hype	Sports Car GT	89,95
Joystick Arcade 159,95	Rayman 2	Street Skater	89,95
Lenkrad ORIGINAL 154,95	Virtual Pool	Tiger Woods 99	89,95
VMS - Godzilla 79,95		Viva Fußball	89,95
Evolution 154,95		WCW vs. NWO-Thu.	
Godzilla Generat. 159,95		X Games P. Board.	94,95
Incoming 159,95			
Sega Rally 2 139,95			
Sennokuh Turb 169,95			
Seventh Cross 159,95			
Sonic Adventure 154,95			
Tetris 4 D 144,95			
Virtua Fighter 3tb 159,95			

PlayStation	GameBoy
A Bug's Life 89,95	Light Max 2 (Color) 39,95
Akuj - Heartless 99,95	Linkkabel (Color) 24,95
Blood Lines 84,95	Battleships (Color) 59,95
Bust-a-Move 4 69,95	Crazy Castle 3 64,95
Civilization 2	Int. S.Soccer 99 (c) 64,95
Diver's Dream 89,95	Legend-River King 64,95
Dreams 89,95	Millipede (color) 59,95
Global Domination 89,95	Missile Comma. (c) 59,95
Granstream Saga 84,95	Monopoly (color) 59,95
Kingsley 89,95	Mortal Kombat 4 (c) 59,95
KKND 2 Crossfire	NBA Pro 99 (color) 64,95
Master of Monsters 89,95	Pitfall (color) 64,95
Metal Gear Solid 99,95	Shadowgate 64,95
Metal Gear Solid SE	South Park (color) 54,95
Monkey Hero 89,95	Star Wars - Yoda St.
Moto Racer 44,95	Titus Jr. (color)
NBA Pro 99	Tom & Jerry (color)
Need for Speed 4 89,95	
NHL Pro 99	
Populous-Beginn. 89,95	

## VERSANDKOSTENFREI !!!

Zelda & R. Evil Figuren ab 19,95 DM

Top Ten

Extreme

1. Fifa 99 89,95	1. Turok 2 94,95
2. Wild Arms 79,95	2. Zelda 64 114,95
3. Crash Bandicoot 3 - Warped 89,95	3. Star Wars - Rogue Squadron 114,95
4. Box Champions 89,95	4. WCW vs. NWO: Revenge 134,95
5. Tomb Raider 3 99,95	5. Wipeout 64 134,95
6. Music 89,95	6. NHL 99 109,95
7. TOCA 2 89,95	7. Top Gear Overdrive 114,95
8. Breath of Fire 3 99,95	8. V-Rally Champ. Edition 99 114,95
9. Cool Boarders 3 89,95	9. F-Zero X 89,95
	10. Mission: Impossible 104,95

## Angebote

Nintendo 64	PlayStation	Saturn
NFL Quat. Club 98 39,95	Worms 44,85	Batman Fore. C. Up 64,95
Bombberman Hero 49,95	Stadt verl. Kinder 44,95	
Rampage W. Tour 49,95	Discworld 1 44,95	
Hexen 64 49,95	Hercules 44,95	
San Franc. Rush 49,95	Jurassic Park - LW 44,95	
Frankreich 98 - WM 49,95	Lemmings 44,95	
FIFA 98 - Qualifik. 49,95	Overboard! 44,95	
Mission:Imposs. 64 59,95	Chronicl. o.t. Sword 44,95	
	Casper 44,95	
Int.Track & Field 44,95		
X-Men: Child. Atom 44,95		
Micro Machines V3 44,95		
Forsaken 44,95		
C&C 1: Tiberiumk. 44,95		
Krazy Ivan 44,95		
Lost Vikings 2 44,95		
TOCA Tour. Car Ch. 44,95		
Destruction Derby 2 44,95		
Grand Theft Auto 44,95		
Wipeout 2097 44,95		
Wipeout 44,95		
Destruction Derby 1 49,85		
Oddworld-Oddysee 49,95		
Soul Blade 49,95		
Soul Blade 49,95		
Resident Evil 49,95		
Bit Freaks™ 54,95		
Burning Rangers 139,95		
C&C: Tiberiumk. 29,95		
Deep Fear 84,95		
Fatal Fury R.B.S. 169,95		
Galactic Attack 19,95		
Johnny Bazokratone 19,95		
King of Fighters 97 139,95		
Krazy Ivan 19,95		
Magic Knight Ray. 134,95		
NHL All S. Hockey 19,95		
Parodius 19,95		
Peeble Beach Golf 19,95		
PGA Tour Golf 97 19,95		
Riven (Myl 2) 89,95		
Robo Pit 19,95		
Shockwave Assault 134,95		
Starfighter 3000 19,95		
Striker 96 29,85		
Thunderforce 5 139,95		
Vallora Valley Golf 19,95		
Virtual Golf 19,95		
WWF-Arcade Game 49,85		

Preisliste für alle Systeme gegen 3,- DM Rückporto - \* = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem - Unfreie Warensendungen werden angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Karlsruhe (ca. 300m²)  
**ZENTRALE**  
 Kriegsstr. 27 - 29  
 76183 Karlsruhe

Oberhausen (ca. 200m²)  
 Havensteinstr. 46 - 48  
 46045 Oberhausen  
 0208 - 20518 - 33/44

MARS? JUPITER? ...  
**DEMNÄCHST**  
 AUCH IN IHRER  
 DROHNE!

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen? Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

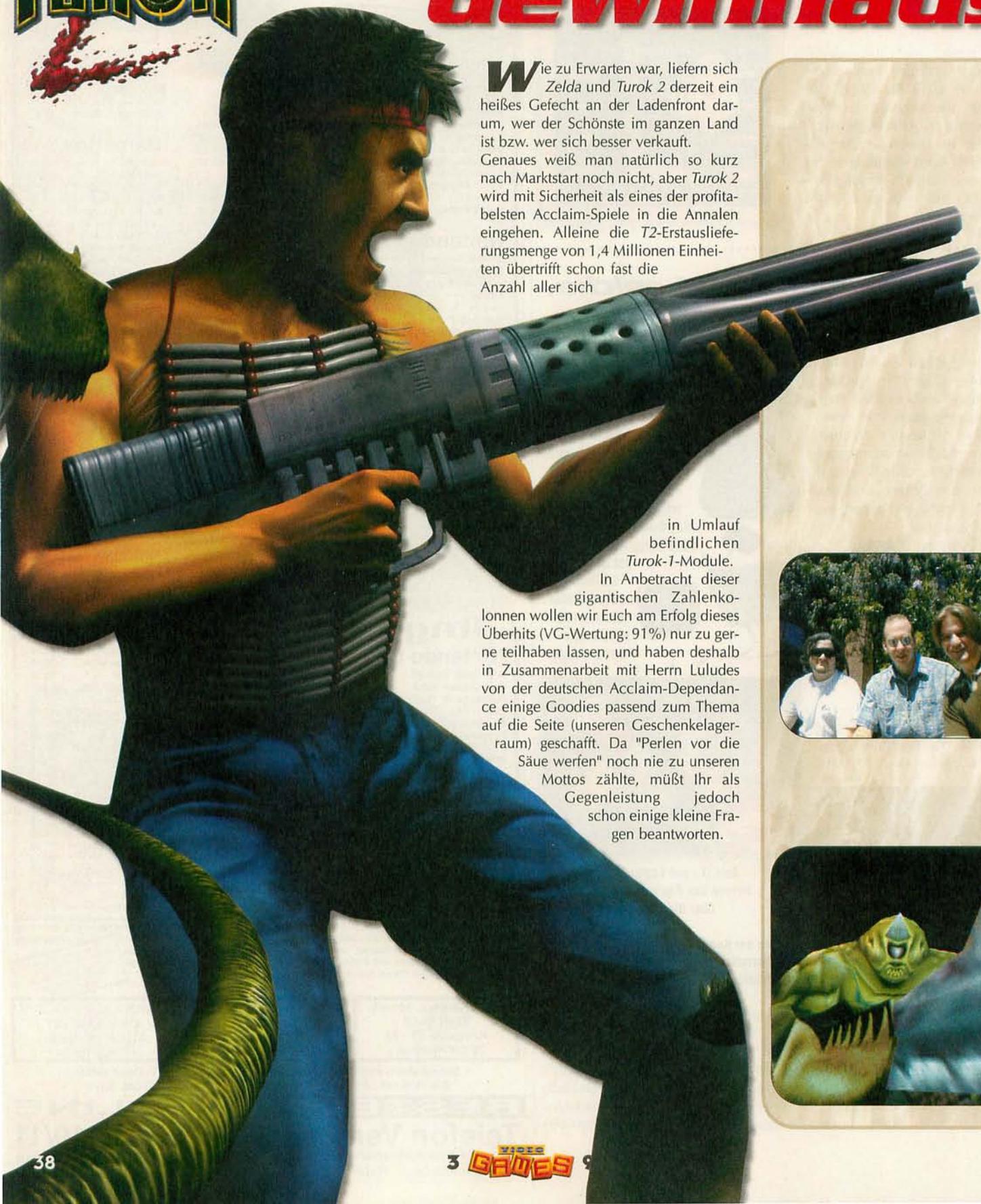
## BESTELL - HOTLINE

**Telefon Versand: 0721-93357 10/11**

Verschiedene Partnerschafts- bzw. Händlermodelle - Rufen Sie an!!!

Telefax: 0721-93357 28

# Großes Turok-2- Antwort Gewinnhaus



**W**ie zu erwarten war, liefern sich *Zelda* und *Turok 2* derzeit ein heißes Gefecht an der Ladenfront darum, wer der Schönste im ganzen Land ist bzw. wer sich besser verkauft. Genaues weiß man natürlich so kurz nach Marktstart noch nicht, aber *Turok 2* wird mit Sicherheit als eines der profitabelsten Acclaim-Spiele in die Annalen eingehen. Alleine die T2-Erstaustiefmengenmenge von 1,4 Millionen Einheiten übertrifft schon fast die Anzahl aller sich

in Umlauf befindlichen *Turok-1*-Module.

In Anbetracht dieser gigantischen Zahlenkolonnen wollen wir Euch am Erfolg dieses Überhits (VG-Wertung: 91%) nur zu gerne teilhaben lassen, und haben deshalb in Zusammenarbeit mit Herrn Luludes von der deutschen Acclaim-Dependance einige Goodies passend zum Thema auf die Seite (unseren Geschenkelagerraum) geschafft. Da "Perlen vor die Säue werfen" noch nie zu unseren Mottos zählte, müßt Ihr als Gegenleistung jedoch schon einige kleine Fragen beantworten.



# Frage- und-spiel mit schüttung



Wer sich dafür nicht zu schade ist, der sollte schleunigst zu Postkarte und Stift greifen und die Gelegenheit beim Schopfe packen. Die Teilnahmebedingungen erfahrt Ihr im Anschluß, hier zuerst unsere Fragen:

- 1.) Welche Farbe haben die deutschen Turok-2-Pal-Module?
  - a) grau
  - b) schwarz
  - c) rot
  
- 2.) Eine der vielfältigen Aufgaben in Turok 2 ist unter anderem, in Käfigen gefangene Kinder, die ganz schrecklich rumwimmern, aus ihrer mißlichen Lage zu befreien. Welche aus Funk und Fernsehen bekannte weibliche Synchronsprecherstimme wurde für das Kindergeschrei im ersten Level verwendet? Ist es:
  - a) die Stimme von Lisa Simpson
  - b) die Stimme von Kelly Bundy
  - c) die Stimme von Claudia Nolte
  
- 3.) Kaum zu glauben, aber die drei Freaks auf dem Foto links sind tatsächlich reinrassige Iguana-Programmierer, denen wir unter anderem so gigantische Spiele wie NFL Quarterback Club '99, All Star Baseball '99 und nicht zuletzt Turok 2 zu verdanken haben. Der Schnappschuß entstand übrigens direkt vor deren Office. Wir hätten von Euch gerne gewußt, in welchem US-Bundesstaat die Jungs beheimatet sind.
  - a) Utah
  - b) Texas
  - c) New Jersey
  
- 4.) Wie heißt der Held in Turok 2, dessen Part Ihr im Spiel übernehmt?
  - a) Adon
  - b) Campaigner
  - c) Joshua Fireseed
  
- 5.) Warum muß dieser Gegner im Bild links Sonnenlicht aus dem Weg gehen?
  - a) Muß er gar nicht, eher das Gegenteil ist der Fall, da er im Dunkeln fast blind ist.
  - b) Er ist allergisch gegen Helligkeit und würde bei direktem Kontakt mit Sonnenlicht sonst sterben.
  - c) Seine Extrawaffe, das Sonnenfeuer, funktioniert nur unter Tage.

Wenn Ihr glaubt, die richtigen Antworten zu wissen, dann sputet Euch – wir müssen schließlich auch wieder Platz für neue Gewinne schaffen –, und schickt Eure Lösungsvorschläge bis zum **10. März 1999** (Datum des Poststempels zählt) an untenstehende Adresse. Leser mit Netzzugang können uns Ihre Antworten wahlweise auch per Email zuschicken (cbrieden@wekanet.de) oder gar Faxen machen (0 81 21 – 95 12 98). Alle anderen dirigieren die Lösung einfach da entlang:

**WEKA Consumer Medien GmbH**  
 Redaktion Video Games  
 Stichwort "2ROK2"  
 Gruber Str. 46a  
 85586 Poing

Mitarbeiter von WEKA und deren Angehörige dürfen auch diesen Monat nicht beim großen VG-Gewinnspiel mitmachen. Der Rechtsweg ist wie jeden Monat aufs neue ebenfalls ausgeschlossen. Viel Glück, liebe Leut'!



## 1.- 5. Preis

Je einen endgeilen Turok-2-US-Army-Seesack mit folgendem Inhalt: Turok-2-T-Shirt, Turok-2-Tropenschlapphut, Deostick (dinosaurierabweisend!) und einem silbernen Turok-2-F Feuerzeug im Zippo-Style

## 6. – 10. Preis

Je ein deutsches N64-Pal-Modul von Turok 2



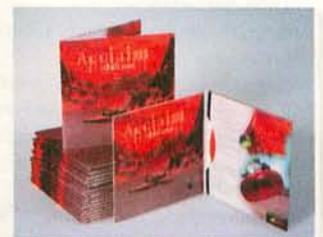
## 11. – 15. Preis

Je einen mannsgroßen Pappaufsteller (Motiv wie rechts abgebildet)



## 16. – 20. Preis

Je ein Exemplar Turok 2 für den Game Boy Color



## 21. – 40. Preis

Je eine exklusive Acclaim-Musik-CD mit Remixes von bekannten Tracks aus XG2 und Forsaken.

Als erstes möchte ich mich bei allen Lesern bedanken, die mich in den letzten vier Wochen mit jeder Menge Post und interessanten Tips & Tricks bedacht haben. Vielen Dank! Diesen Monat gibt's außer einer umfangreichen Turok-2-Einsteigerhilfe einen ganz besonderen Lara-Cheat für alle Xplorer-Besitzer.



Und nächsten Monat werden wir den ersten Teil einer Komplett-Lösung für Metal Gear Solid und einen Walkthrough der ersten drei Level von Turok 2 präsentieren. PS: Natürlich werde ich auch weiterhin gerne Eure Galeriebilder abdrucken, aber vielleicht könnt Ihr mal jemand anderen als Lara zeichnen?

## DES RÄTSELS LÖSUNG



NINTENDO 64

### Turok 2 – Seeds of Evil

Topaktuell zum Pal-Release präsentieren wir Euch erste allgemeine Tips zu diesem langerwarteten Actionhit. In der nächsten Ausgabe erwartet Euch dann ein umfassender Walkthrough durch die ersten Level.

#### Die Waffen

##### Talon

Kurzbeschreibung: Handschuh mit gekrümmten Raptor-Klauen als Klängen.

Feuerrate: schnell

Entfernung: nah

Max.Munition: –

Zerstörungsradius: –

Am besten geeignet gegen: Gegner am Boden, unter Wasser

Weniger geeignet gegen: fliegende Feinde

Nutzlos gegen: weit entfernte Feinde

Kleiner Tip: Da Turoks Arm nicht ermüdet und das Talon keine Munition braucht, den Z-Button ununterbrochen benutzen.



##### Kampfklinge

Kurzbeschreibung: eine verbesserte Variante der Raptor-klinge.

Feuerrate: durchschnittlich

Entfernung: nah

Max.Munition: –

Zerstörungsradius: –

Am besten geeignet gegen: Gegner am Boden, unter Wasser

Weniger geeignet gegen: fliegende Feinde

Nutzlos gegen: weit entfernte Feinde

Kleiner Tip: Hat eine etwas größere Reichweite als das Talon und richtet deutlich mehr Schaden an. Ideal für größere Gegner.

##### Bogen

Kurzbeschreibung: Die klassische Waffe der amerikanischen Ureinwohner

Feuerrate: variabel

Entfernung: mittel

Max.Munition: 20 Standard-Pfeile

Zerstörungsradius: –

Am besten geeignet gegen: mittelgroße Gegner

Weniger geeignet gegen: kleine oder fliegende Gegner

Nutzlos gegen: –

Kleiner Tip: Je länger der Z-Button gedrückt wird, desto länger fliegt der Pfeil.

Möglichst auf den Kopf oder zumindest den Oberkörper der Feinde zielen, dann müßten zwei Pfeile pro mittelgroßem Gegner reichen. Und vergeßt nicht, Ihr könnt verschossene Pfeile sowohl vom Körper eines Feindes als auch vom Boden wieder einsammeln.

Möglichst auf den Kopf oder zumindest den Oberkörper der Feinde zielen, dann müßten zwei Pfeile pro mittelgroßem Gegner reichen. Und vergeßt nicht, Ihr könnt verschossene Pfeile sowohl vom Körper eines Feindes als auch vom Boden wieder einsammeln.

##### Tek-Bogen

Kurzbeschreibung: verbesserter Bogen mit Explosiv-Pfeilen und Zielvorrichtung

Feuerrate: variable

Entfernung: mittel bis weit

Max.Munition: zehn Explosiv -Pfeile

Zerstörungsradius: mittel

Am besten geeignet gegen: nahezu alle Gegner

Weniger geeignet gegen: fliegende Gegner

Nutzlos gegen: –

Kleiner Tip: Benutzt unbedingt die Zielvorrichtung und versucht auch hier wieder den Kopf oder Oberkörper zu treffen. Mitunter eine der besten Waffen im Spiel.

##### Pistole 9mm

Kurzbeschreibung: Eine automatische 9 mm Handfeuerwaffe

Feuerrate: sehr schnell

Entfernung: nah bis mittel

Max.Munition: 50 Schuß

Zerstörungsradius: –

Am besten geeignet gegen: mittelgroße Gegner

Weniger geeignet gegen: sehr kleine oder sehr große Gegner

Nutzlos gegen: –

Kleiner Tip: Benutzt diese Waffe, um Eure Ziel-fähigkeiten zu trainieren.

##### Magnum 60

Kurzbeschreibung: Pistolen Up-Grade

Feuerrate: schnell

Entfernung: nah bis fern

Max.Munition: 50 Schuß

Zerstörungsradius: –

Am besten geeignet gegen: Gegner am Boden

Weniger geeignet gegen: fliegende oder sich schnell bewegende Gegner

Nutzlos gegen: –

Kleiner Tip: Auch wenn man mit gezielten Kopfschüssen die Gegner problemlos erledigen kann, sollte man vor Benutzung dieser Waffe mit der normalen Pistole trainiert haben, da die Munition rar gesät ist.



##### Betäubungsgewehr

Kurzbeschreibung: schießt

Betäubungspfeile ab

Feuerrate: schnell

Entfernung: nah bis fern

Max.Munition: 15 Pfeile

Zerstörungsradius: –

Am besten geeignet gegen: mittelgroße Gegner

Weniger geeignet gegen: kleine und sehr große Gegner, Juggernauts (haben eine sehr große Resistenz gegen Betäubungsmittel)

Nutzlos gegen: Fireborn, Lords of Flesh, Skimmers, Cave Worms, Swamp wasps, alle Mantids, alle Deadkin.

Kleiner Tip: Eine gute Waffe, wenn man in Eile ist und nicht lange Zeit mit Kämpfen verbringen möchte. Doch Vorsicht, viele Gegner sind immun gegen die Betäubung. Und ein betäubter Gegner ist nach seinem Erwachen besonders aggressiv.





(Explosiv-Patronen)  
 Am besten geeignet gegen: alle Gegner  
 Weniger geeignet gegen: weit entfernte Gegner  
 Nutzlos gegen: -  
 Kleiner Tip: Eine sehr gut All-Round-Waffe. Ihr könnt mit dem D-Pad zwischen normalen und explosiven Patronen wechseln. Vermeidet die Explosiv-Patronen, wenn Ihr zu nah am Gegner seid, sonst verletzt Ihr Euch selbst dabei.

**Schredder**  
 Kurzbeschreibung: Up-Grade für das Gewehr  
 Feuerrate: durchschnittlich  
 Entfernung: nah bis Fern  
 Max.Munition: 20 abprallende Patronen, zehn normale Patronen  
 Zerstörungsradius: groß  
 Am besten geeignet gegen: alle Feinde  
 Weniger geeignet gegen: -  
 Nutzlos gegen: -

vorragend geeignet, ist das Plasmageschütz bei sehr nahen Gegnern etwas schwierig zu bedienen.

Die Zielvorrichtung ist mit einem Nachtsichtgerät ausgestattet. Nutzt dieses, um Gegner in völliger Dunkelheit auszuspielen.

**Feuersturm-Kanone**  
 Kurzbeschreibung: verschießt einen Plasmastrahl  
 Feuerrate: ununterbrochen  
 Entfernung: nah bis mittel  
 Max.Munition: 150 Plasma-Einheiten  
 Zerstörungsradius: klein  
 Am besten geeignet gegen: große oder schnelle Gegner  
 Weniger geeignet gegen: weit entfernte Gegner  
 Nutzlos gegen: -  
 Kleiner Tip: Vorsicht, die Waffe verbraucht viel Munition (gleiche wie das PlasmaGeschütz)! Wenn Ihr nicht aufpasst, habt Ihr nacher keine

**Gefrierkanone**  
 Kurzbeschreibung: Up-Grade des Betäubungsgewehrs  
 Feuerrate: langsam  
 Entfernung: nah bis fern  
 Max.Munition: 30 aufladbare Pfeile  
 Zerstörungsradius: klein  
 Am besten geeignet gegen: mittlere und große Gegner



Weniger geeignet gegen: kleine Gegner  
 Nutzlos gegen: -  
 Kleiner Tip: Bis zu einem gewissen Punkt läßt sich durch Aufladen der Waffe bestimmen, wie lange der Gegner betäubt bleibt. Den hilflosen Feind könnt Ihr dann problemlos mit einer Nahkampfwaffe töten. Funktioniert im Gegensatz zum Betäubungsgewehr gegen nahezu alle Gegner.

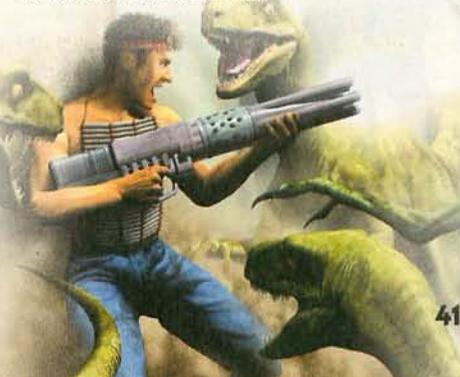
**Gewehr**  
 Kurzbeschreibung: Eine zweiläufige Schrotflinte  
 Feuerrate: durchschnittlich  
 Entfernung: nah bis mittel  
 Max.Munition: 20 normale Patronen, 10 Explosiv-Patronen  
 Zerstörungsradius: mittel

Kleiner Tip: Da der Schredder von den Wänden abprallende Munition verschießt, kann man damit gerade an engen Plätzen oder Höhlen viel Schaden anrichten. Mit etwas Übung kann man durch die Querschläger sogar um die Ecke schießen.

**Plasmageschütz**  
 Kurzbeschreibung: verschießt Energieteilchen, hat eine Zielvorrichtung  
 Feuerrate: durchschnittlich  
 Entfernung: nah bis Fern  
 Max.Munition: 150 Plasma-Einheiten (je Schuß fünf)  
 Zerstörungsradius: mittel  
 Am besten geeignet gegen: weit entfernte Feinde  
 Weniger geeignet gegen: kleine Feinde  
 Nutzlos gegen: -  
 Kleiner Tip: Obwohl für entfernte Gegner her-

Reserve für die Kanone mehr. Besser nur kurze, kontrollierte Schüsse abgeben. Vergeßt nicht, daß die Waffe ungefähr eine Sekunde zum Aufwärmen benötigt.

**Granatwerfer**  
 Kurzbeschreibung: verschießt Granaten über weitere Entfernung  
 Feuerrate: durchschnittlich





Entfernung: mittel  
 Max.Munition: zehn Granaten  
 Zerstörungsradius: groß  
 Am besten geeignet gegen: Feinde in Gruppen  
 Weniger geeignet gegen: kleine und schnelle Feinde  
 Nutzlos gegen: –  
 Kleiner Tip: Nutzt die große Streuwirkung, um größere Ansammlungen von Gegnern zu bekämpfen.

### Skorpion-Raketenerwerfer

Kurzbeschreibung: verschießt hitzesuchende Raketen  
 Feuerrate: langsam  
 Entfernung: mittel bis weit  
 Max.Munition: 36 Raketen  
 Zerstörungsradius: groß  
 Am besten geeignet gegen: weit entfernte Gegner  
 Weniger geeignet gegen: sich schnell bewegende Gegner  
 Nutzlos gegen: –  
 Kleiner Tip: Visiert einen Gegner in der Mitte der Gruppe. Wenn dieser erledigt ist, fixiert sich die Waffe auf den nächsten Feind. Ihr könnt damit auch Gegner beschießen, die Ihr nicht sehen könnt.

### Leuchtpistole

Kurzbeschreibung: Defensiv-Waffe, erhellt die Umgebung  
 Feuerrate: sehr langsam  
 Entfernung: mittel bis weit  
 Max.Munition: Ist immer geladen.  
 Zerstörungsradius: mittel  
 Am besten geeignet gegen: in dunklen Bereichen  
 Weniger geeignet gegen: sehr helle Bereiche  
 Nutzlos gegen: –  
 Kleiner Tip: Benutzt die Leuchtpistole, um in sehr dunklen Abschnitten die Umgebung zu erhellen und dadurch Euren weiteren Weg, beziehungsweise die Schußrichtung für die benötigte Waffe festzulegen.

### Sonnenfeuer-Kugel

Kurzbeschreibung: ein kleiner Ball, gefüllt mit konzentriertem Sonnenlicht.  
 Feuerrate: variable

Entfernung: nah bis mittel  
 Max.Munition: 6 Stück  
 Zerstörungsradius: groß

Am besten geeignet gegen: in Höhlen lebende Gegner

Weniger geeignet gegen: –  
 Nutzlos gegen: sich im freien aufhaltende Gegner

Kleiner Tip: Das extrem grelle Licht wirkt am besten gegen blinde Gegner wie in dem Höhlen-Level. Das Licht reicht sogar



aus, um kleinere Spinnen zu töten.  
 Falls Ihr mal keine Munition mehr haben solltet, benutzt die Verwirrung Eurer Gegner, um zu entkommen. Funktioniert aber nur in dunkler Umgebung.

### Flammenwerfer

Kurzbeschreibung: versprüht Napalm  
 Feuerrate: durchgehend  
 Entfernung: nah bis mittel  
 Max.Munition: 50 Napalmeinheiten  
 Zerstörungsradius: mittel  
 Am besten geeignet gegen: die meisten Gegner  
 Weniger geeignet gegen: –  
 Nutzlos gegen: Feinde unter Wasser, Lava-Monster  
 Kleiner Tip: Achtet auf die eingeschränkte Munition dieser Waffe und nutzt sie lieber nur wenn nötig (auch wenn es phantastisch aussieht). Ihr könnt damit z.B. Gegner hinter störenden Objekten treffen.

### Zielsuchkanone

Kurzbeschreibung: Eine technisch äußerst ausgereifte Waffe, die zielsuchende Projektile verschießt. Einmal ein Ziel anvisiert, verfehlt es die Waffe auf keinen Fall mehr.  
 Feuerrate: sehr langsam

Entfernung: mittel bis weit  
 Max.Munition: 10 Raketen  
 Zerstörungsradius: –  
 Am besten geeignet gegen: alle Arten von Gegnern.



Weniger geeignet gegen: –

Nutzlos gegen: Lords of Flesh, Skimmer, Höhlenwürme, Sisters of Despair.

Kleiner Tip: Eine praktische Waffe, um Gegner, die sich an uneinsehbaren Stellen verstecken, zu erledigen.

### Partikelbeschleuniger

Kurzbeschreibung: Bedarf wohl keiner Beschreibung, oder?  
 Feuerrate: sehr langsam  
 Entfernung: weit  
 Max.Munition: 5 Schüsse  
 Zerstörungsradius: groß  
 Am besten geeignet gegen: gegen große und langsame Gegner.  
 Weniger geeignet gegen: kleine, flinke Gegner.  
 Nutzlos gegen: –  
 Kleiner Tip: Achtet unbedingt darauf, Euch rechtzeitig zu entfernen, bevor Ihr von der ungeheuren Druckwelle erfasst werdet.

### Klingenwind

Kurzbeschreibung: Eine rotierende Klinge, die wie ein Bumerang zurückkehrt.  
 Feuerrate: langsam  
 Entfernung: nah bis mittel  
 Max.Munition: –  
 Zerstörungsradius: –  
 Am besten geeignet gegen: mittelgroße Gegner  
 Weniger geeignet gegen: kleine und sehr schnelle Feinde  
 Nutzlos gegen: –



Kleiner Tip: Diese Waffe richtet nicht nur auf dem Hinflug sondern auch bei der Rückkehr Schaden an. Bedenkt aber, daß Ihr, während sich die Klinge in der Luft befindet (und das kann im freien Gelände eine Zeit dauern), hilflos seid.

### Harpune

Kurzbeschreibung: verschießt unter Wasser Speere  
 Feuerrate: schnell  
 Entfernung: nah bis mittel  
 Max.Munition: zwölf Speere  
 Zerstörungsradius: –  
 Am besten geeignet gegen: schwimmende Feinde  
 Weniger geeignet gegen: weit entfernte Feinde im Wasser  
 Nutzlos gegen: nicht schwimmende Feinde  
 Kleiner Tip: Ihr müßt nicht aufhören zu schwimmen, um die Waffe abfeuern zu können. Wie beim Bogen lassen sich die Speere wieder einsammeln.

### Torpedo

Kurzbeschreibung: Unterwasser-Fortbewegungsmittel, verschießt Torpedos  
 Feuerrate: langsam  
 Entfernung: mittel bis weit  
 Max.Munition: sechs Torpedos  
 Zerstörungsradius: mittel  
 Am besten geeignet gegen: Gruppen schwimmender Feinde  
 Weniger geeignet gegen: sehr schnell schwimmende Feinde  
 Nutzlos gegen: Nicht schwimmende Feinde  
 Kleiner Tip: Zusätzlich zur Schußkraft unter Wasser könnt Ihr Euch damit deutlich schneller durch Schwimmen fortbewegen.

### Umgebungs-Fragmentier-Werfer

Kurzbeschreibung: Diese Waffe hinterläßt Minen.  
 Feuerrate: langsam  
 Entfernung: –  
 Max.Munition: zehn Minen  
 Zerstörungsradius: groß  
 Am besten geeignet gegen: Gruppen von Feinden  
 Weniger geeignet gegen: –  
 Nutzlos gegen: Feinde im Wasser und fliegende Feinde  
 Kleiner Tip: Eignen sich gut für den Friedhofs-Abschnitt im zweiten Level.  
 Nachdem Ihr eine Mine abgelegt habt, zeigt Euch ein grüner Impuls den Auslösbereich an. Sollten sich die Impulse zweier Minen treffen, explodieren beide.

### Die Multiplayer-Waffen

#### Armbrust

Kurzbeschreibung: Die aus dem ersten Teil bekannte Armbrust  
 Feuerrate: schnell  
 Entfernung: mittel  
 Max.Munition: Immer geladen  
 Zerstörungsradius: groß  
 Am besten geeignet gegen: alle Gegner

Weniger geeignet gegen: –

Nutzlos gegen: –

Kleiner Tip: Obwohl diese Waffe effektiv ist, solltet Ihr so schnell wie möglich versuchen, eine durchschlagendere zu finden.

### Sturmgewehr

Kurzbeschreibung: Automatische Schußwaffe

Feuerrate: sehr schnell

Entfernung: nah bis fern

Max. Munition: 100 Schuß 3 Patronen je Schuß

Zerstörungsradius: klein

Am besten geeignet gegen: alles was sich bewegt

Weniger geeignet gegen: –

Nutzlos gegen: –

Kleiner Tip: Ein gezielter Schuß auf den Kopf und Ihr müßt Euch um einen Gegner weniger Sorgen machen.

### Die Triceratops-Waffen

#### 20 mm Kanone

Kurzbeschreibung: Vollautomatisches Maschinengewehr

Feuerrate: sehr schnell

Entfernung: nah bis Mittel

Max.Munition: immer geladen

Zerstörungsradius: –

Am besten geeignet gegen: kleine und schnelle Gegner

Weniger geeignet gegen: Turrets

Nutzlos gegen: –

Kleiner Tip: Da die Waffe über unbegrenzte Munition verfügt, eignet sie sich hervorragend, um kleinere Feinde mit einem Dauerfeuerge- witter unschädlich zu machen.

### Artillerie

Kurzbeschreibung: schwere zweiläufiges Artillerie-Geschütz

Feuerrate: langsam

Entfernung: nah bis fern

Max.Munition: immer geladen

Zerstörungsradius: mittel

Am besten geeignet gegen: feindliche Raketenstellungen, Turrets

Weniger geeignet gegen: kleine und schnelle Gegner

Nutzlos gegen: –

Kleiner Tip: Mit der massiven Feuerkraft dieser Waffe lassen sich ganze Gebäude in Schutt und Asche legen. Die Schußrate ist zwar langsam, dafür reicht ein Treffer. Achtet darauf, bei höher platzierten Feinden die gekrümmte Flugbahn der Projektile mit einzuberechnen.

### Noch ein paar Tips zum Multiplayer-Spiel:

– Da keine Sniperrakete im Multiplayermodus zur Verfügung steht, bevorzugt den Scorpion-Launcher, da dieser eine relativ hohe Streuwirkung hat und Ihr so nicht übermäßig genau zielen müßt.

– Gegen einen Gegner, der noch sehr viel Lebensenergie hat, solltet Ihr den Granatwerfer benutzen, da dieser besonders viel Schaden anrichten kann.

– Eure dritte Wahl sollte die Feuersturm-Kanone sein, da sie über eine schnelle Schußfolge und ausreichende Streuung verfügt.

– Wenn Euer Gegner die Zielsuch-Raketen verwendet, rennt so schnell Ihr könnt in unwegsames Gelände wie Höhlen oder Tunnel. Bewegt Euch dabei soweit möglich im Zick-Zack, mit

etwas Glück verliert die Rakete Eure Spur.

– Mit dem Scorpion-Raketenwerfer könnt Ihr extrem hohe Sprünge machen.

Zielt dazu auf den Boden vor Euch, springt und schießt dann eine Rakete ab. Der Rückstoß wird Euch ca. dreimal so hoch springen lassen als sonst. Ihr verliert zwar etwas Lebensenergie, aber es lohnt sich trotzdem, denn so könnt Ihr sehr effektiv gegnerischen Projektilen ausweichen.

Und für alle, die nicht bis zur nächsten Ausgabe warten wollen oder können, hier der **Mega-Cheat für Turok 2: BEWAREOBLIVIONSATHAND** (aktiviert sämtliche Cheats).

## FLINKE FINGER

NINTENDO 64

### Zelda

Fälschlicherweise haben wir in Ausgabe 01/98 behauptet, daß sich eines der 36 Herzteile in einer Grotte unter einem Baum auf der Lon-Lon-Ranch befindet. Gemeint war eigentlich ein völlig anderer Baum, der sich in der Hylianischen Steppe befindet. Um auch noch an das letzte Herzteil zu gelangen, müßt Ihr als jugendlicher Link vom Marktplatz kommend ein größeres Stück nach rechts gehen und bei einem alleinstehenden Baum (ja, ja, es gibt mehrere davon, aber er läßt sich einfach nicht genau beschreiben) eine Bombe legen. In der darunterliegenden Höhle befindet sich ein Mini-See, auf dessen Grund dann das Herz liegt.

Sorry wegen der Irrung!

SONY PLAYSTATION

### Ninja – Shadow of the Darkness

Der in der letzten Ausgabe abgedruckte Cheat war leider nicht korrekt, dafür haben wir hier sogar einige neuere für Euch:

**Level-Auswahl:** Ladet das Spiel und drückt, wenn die Meldung "Überprüfe Memory Card" erscheint, zweimal hintereinander die L2-Taste und dreimal hintereinander die R2-Taste. Nun müßte die Meldung "Dels Lvel Cheat ON" erscheinen, um die korrekte Eingabe zu bestätigen. Wenn das Spiel nun beginnt, erscheint zuvor ein Level-Auswahl-Menue. Es kann sein, daß Ihr alle Memorykarten entfernen müßt, bevor der Cheat funktioniert.

**Schwächere Endgegner:** Pausiert das Spiel während eines Kampfes gegen einen Boss und

drückt dann L2 dreimal, dann R2 dreimal und schließlich sechsmal C.

**Unsichtbarkeit und Gegenstände:** Pausiert das Spiel und drückt L2,R2,L2,L2,L2,R2,R2,R2,O,Δ,□,○,Δ,□. Wenn der Ninja sich jetzt in ein Skelett verwandelt, war die Eingabe richtig. Wiederholt die Eingabe, um den Ninja wieder zurückzuverwandeln. Die Gegenstände bleiben Euch erhalten.

**Alle Waffen:** Pausiert das Spiel und drückt R2,R2,R2,L2,L2,L2,R2,R2,R2,L2,L2,L2,L2,L2,L2,L2,L2. Wiederholt die Eingabe, um die nächste anwählbare Waffe zu erhalten.

NINTENDO 64

### Top Gear Overdrive



Zu Kemcos Ausnahmerrennspiel können wir Euch diesen Monat gleich mehrere Cheats anbieten.

Um alle Standard-Fahrzeuge zu erhalten: Geht mit dem Analog-Stick in angegebener Reihenfolge auf folgende Menüpunkte: Credits, Championship, Championship, Versus. Drückt bei jedem Menüpunkt jeweils die Z-Taste.

Um das erste Bonusauto zu erhalten: Geht wie oben beschrieben vor, nur in folgender Reihen-



folge: Credits, Versus, Setup, Championship, Versus, Versus.

Um das zweite Bonusauto zu erhalten: Geht wie oben beschrieben vor, nur in folgender Rei-



henfolge: Championship, Credits, Versus, Setup, Versus, Championship, Setup, Credits.

Für das dritte Bonusauto ebenso wie oben angegeben verfahren, nur mit folgender Reihenfolge: Versus, Versus, Championship, Credits, Championship, Versus, Championship, Credits, Setup, Versus, Setup.



Um alle Fahrzeuge freizuschalten: Credits, Credits, Versus, Credits, Setup, Championship, Championship, Championship, Versus.

Um die vierte Saison zu spielen: Versus, Championship, Championship, Credits, Setup, Setup.

Um die fünfte Saison zu spielen: Setup, Championship, Credits, Versus, Versus, Setup, Championship, Versus, Credits, Championship.

Um die sechste Saison zu starten: Credits, Setup, Versus, Championship, Championship, Credits, Championship, Versus, Setup, Championship, Credits, Setup, Setup.

Als Bestätigung für korrekte Eingabe erscheint ein Smiley, und ein Motorengeräusch ist zu hören.

## NINTENDO 64

### Rogue Squadron



Alle Star-Wars-Fans wird's freuen. Einige brandneue Cheats zu Rogue Squadron. Alle Cheats müssen im Codes-Menue eingetippt werden.

AT-ST Level: CHICKEN (mit Analogstick lenken, mit Z zielen und B feuern)

Credits: CREDITS

Alle Power-Ups: TOUGHGUY

Zunehmender Schwierigkeitsgrad: ACE

Unendlich Leben: IGIUEUP



Alle Zwischensequenzen: DIRECTOR (dann im Showroom "at the Movies" anwählen).

Soundtest: MAESTRO (die Concert Hall im Showroom wird anwählbar)



Millenium Falcon: FARMBOY (kann man nur in einigen Leveln benutzen)

Erweiterter Radar: RADAR (zeigt Höhe durch wechselnde Helligkeit an)



Buick Electra 225: KOELSCH (kann man nur in einigen Leveln benutzen)

Levelselect: DEADDACK

Schwächere Schutzschilde: ACE  
TIE Abfangjäger: TIEDUP (erst muß der Millenium-Falke freigeschaltet sein, markiert dann im Hangar den Falken für etwa drei Sekunden und drückt dann den Analogstick nach oben)

Anderer Titelbildschirm: HARDROCK (läßt den Demo-Mode laufen und drückt dann A)

Beggar's Canyon Level: Gewinnt in allen Missionen mindestens eine Bronzemedaille um einen T-16 Skyhopper durch den Canyon zu fliegen.

Todesstern Level: Gewinnt mindestens eine Silbermedaille in allen Missionen, um über den Todesstern fliegen zu können.

Battle of Hoth Level: Gewinnt eine Goldmedaille in allen Missionen, um in der Schlacht

von Hoth einen Snowspeeder fliegen zu können.

Noch ein zusätzlicher Tip: Wenn Ihr den Planeten Tatoonie in Ruhe erkunden wollt, zerstört nur die Probe-Droiden, die auf die Häuser schießen. Wenn Ihr die frei Herumfliegenden in Ruhe laßt, könnt Ihr den Planeten erkunden, ohne daß die Mission als gescheitert gilt.

## NINTENDO 64

### S.C.A.R.S.

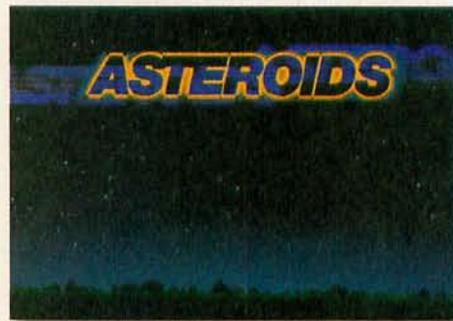


Um bei diesem nicht gerade leichten Rennspiel wenigstens einen Teil der Bonusstrecken und Extra-Fahrzeuge zu sehen, solltet Ihr mal folgende Passwörter ausprobieren:

Crystal Cup: LGSSSX  
Diamond Cup: CRKKYY  
Zenith Cup: DZPKKK  
Master Modus und alle Bonus-Fahrzeuge: PXPRTS  
Scorpion Fahrzeug: SDSSRT  
Cobra Fahrzeug: TRTLL  
Cheetah Fahrzeug: NRNNRR  
Panther Fahrzeug: YMSTTR  
Alle Codes: WLLVDD als Passwort.

## SONY PLAYSTATION

### Asteroids



Auch wenn es sich hierbei nicht um einen Cheat im klassischen Sinne handelt, möchten wir Euch diese Option zur Neuauflage des Klassikers nicht vorenthalten. Vielen Dank an Markus Gut aus Trier.

Wenn auf dem Bildschirm die Aufforderung zum "Start" - drücken erscheint, muß man



"Select" gedrückt halten und dann O, O, O, Δ, □, □, O drücken. Startet man das Spiel, steht Euch das klassische Asteroids zur Verfügung.

Wenn Ihr mit dem Exalibur-Raumschiff spielen wollt, Select halten, dann Δ, O, O, Δ, □, O, □ drücken.

Da sind wir natürlich neugierig geworden und haben noch folgende zusätzliche Cheats entdeckt:



Für einen Level-Select drückt und haltet im Startbildschirm Select, drückt dann □, Δ, O, Δ, Δ, □, O. Das Geräusch eines explodierenden Raumschiffs bestätigt Euch die korrekte Eingabe. Drückt dann während des Spiels Select und Start.

Mittels der Richtungstasten könnt Ihr einen neuen Level und eine neue Zone auswählen und die Kollisionsabfrage ausschalten. Mit L1 geht das Spiel weiter.

Für das klassische Asteroids gelten folgende kleine Hilfestellungen:

Extra Leben: Drückt Start, um das Spiel zu pausieren und drückt dann ↑, ↓, ←, →, O, □, X, Δ.

99 Leben: Drückt Start, um das Spiel zu pausieren und drückt dann ↑, X, ↓, Δ, ←, □, →, O.

Unsichtbar: Drückt Start, um das Spiel zu pausieren und drückt dann ↓, ↓, ↑, ↑, O, □, Δ, Δ.

## SONY PLAYSTATION

### Psybadek



Wenn Ihr folgende Buchstabenfolgen als Paßwörter eingibt, wird dieses Hover-Rennspiel um einiges einfacher. Auch hier vielen Dank an Markus Gut.



Unsichtbarkeit: DONDAHAOS  
Level-Anwahl: GOANYWHERE  
Turbo Hoverdek: DEKPOWERUP  
Langsames Hoverdek: CLAPPEDOUT  
Neun Leben: DONTDIONME  
Große XAKO: INLILLIPUT  
Kleine XAKO: SIZOFANANT  
Geringere Schwerkraft: WALKONMOON  
Wabbelmodus: JELLYJELLY  
Oben-Unten vertauscht: TOPSYTURVY  
Glitschi Mode: GREASEDEK

## SONY PLAYSTATION

### Abe's Exoddus

Von unserem altebekanntem Jan Wargalla haben wir diesen Cheat für den zweiten Teil des beliebten Oddworld Abenteuers.

Level Skip: Haltet während des Spiels R1 und drückt dann O,O,X,X,□,□.

Ihr bekommt aber keine Videosequenzen zu Gesicht und müßt den letzten Level trotzdem selber spielen.

## GAME BOY

### Turok 2

Für alle, die sich die nicht sonderlich berauschende Game-Boy-Variante diese N64-Hits gekauft haben, hier eine kleine Hilfestellung.

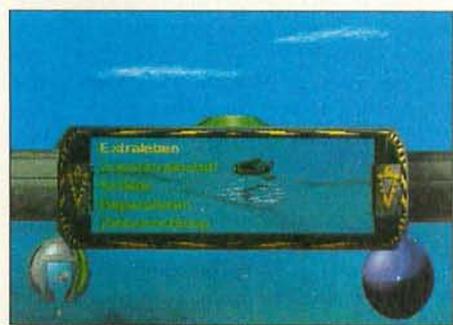
Folgende Codes als Paßwörter eingeben:



Alle Waffen : DLVTRKBWPS  
Vogel-Modus : DLVTRKBBD  
Unendliche Energie : DLVTRKBNRG  
Unendliche Leben : DLVTRKBLVS  
Level Paßwörter:  
2 DVYLWKVYNL  
3 GRYLWKWVNR  
4 DRYLSRWVRY  
5 GVZLSRWQKZ  
6 DVZLSVQKK  
7 GRZLBVSQZY  
8 DRZLBVSQGG  
9 GVYNBVBQGD

## SONY PLAYSTATION

### Virus 2000



Wer sich bei diesem zugegebenermaßen sehr anspruchsvollen Game schwer tut, sollte mit den folgenden Cheats eigentlich keine Probleme mehr haben:

Alle Cheat an: ←, □, →, O, X, R2, →, L2

Level-Sprung: X, ←, Δ, □, R2, Δ, ←, Δ

Alle Level bestanden: L2, □, →, Δ, L1, →, R2, X

## SONY PLAYSTATION

### Akuji the Heartless



Zu diesem brandneuen Voodoo-Reißer haben wir einige hilfreiche Tips für Euch:

Unsichtbarkeit:  
Pausiert das Spiel und haltet L2 oder R2 gedrückt. Dann:  
→, →, ←, Δ, X, ↑, O,  
←.

Unbegrenzte Spirit-Spells: Pausiert das Spiel und haltet L2 oder R2 gedrückt. Drückt dann ←, Δ,  
←, ←, O, ←, Δ, →, O, ↑, ↓, ↓.



## SONY PLAYSTATION

### Wild Arms



Ein einfacher Trick, um ein Item zu vervielfältigen:

Dieser Trick klappt nur, wenn Ihr nur ein Stück von dem zu vervielfältigenden Item besitzt.

Begeht Euch in einen Kampf.

Laßt den ersten Charakter (meist Jack) ein Healing-Item wie eine Beere oder Medizin benutzen.

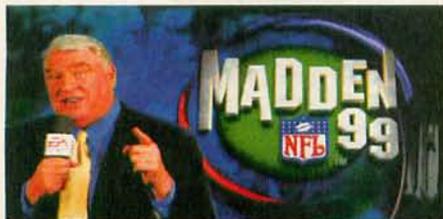
Laßt den zweiten Charakter (meist Cecille) das gleiche Healing-Item benutzen.

Wählt den letzten Charakter (meist Rudy). Vertauscht die Position des Healing-Items mit der des Gegenstandes, den Ihr vervielfältigen wollt. Dann laßt Rudy das Healing-Item benutzen.

Nachdem Ihr den Kampf gewonnen habt, werdet Ihr beim Blick ins Inventory feststellen, daß der Gegenstand nun 255 mal vorhanden ist.

## NINTENDO 64

### Madden NFL '99



Um bei dieser phantastischen Football-Simulation wirklich alles sehen zu können, solltet Ihr mal folgende Codes versuchen:

Bonus Teams:

Drückt A in der Neuer-Code-Option im Code Eingabe-Bildschirm. Dann gebt einen der folgenden Codes ein und drückt abermals A. Markiert die Option Code hinzufügen und drückt A, um den Code am unteren Bildschirmrand anzuzeigen. Dann beginnt das Spiel im Exhibition-Modus.

NFC Pro Bowl Team : BESTNFC  
 AFC Pro Bowl Team : AFCBEST  
 All Madden Team : BOOM  
 All Time Stat Leaders : IMTHEMAN  
 60er Jahre Best of : PEACELOVE  
 70er Jahre Best of : BELLBOTTOMS  
 80er Jahre Best of : SPRBWLSHUFL  
 90er Jahre Best of : HEREANDNOW  
 All Time Best : TURKEYLEG  
 75th Jubiläumsteam : THROWBACK  
 NFL Ausrüstungsteam : GEARGUYS



1999 Cleveland Browns : WELCOMEBACK  
 EA Sports Team : INTHEGAME  
 Tiburon Team : HAMMERHEAD

Versteckte Stadien :

Tiburon Stadion : OURHOUSE  
 EA Sports Stadion : EASTADIUM

Tomaten Quarterback :  
 SPLAT

Zufällige Stadionwahl :  
 Drückt R oder Z im Stadion-Auswahlbildschirm

Tanzender Schiedsrichter :  
 Drückt während des Münzwurfs B,B,A,C - †

## NINTENDO 64

### WCW / NWO Revenge

Hier noch ein paar witzige Cheats zu diesem Wrestling-Hammer.

Um als Manager zu kämpfen:

Wählt den One-on-One-Exhibition-Modus und entscheidet Euch für Kämpfer, die einen Manager haben.

Beginnt den Kampf und drückt dann Z auf den Controllern drei und vier.



Um als THQ-Man zu spielen:

Markiert AKI im Auswahlmodus und drückt dann C- †.

Um eine Waffe zu erhalten :

Verlaßt während des Kampfes den Ring, geht in die Zuschauer und drückt dann C- †. Als Dake Ken könnt Ihr einen Vorschlaghammer finden. Computer steuert eigene Kämpfer :  
 Drückt während des Kampfes L und Z. Nochmaliges Drücken hebt den Cheat wieder auf.

## IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Michael Schmittner (ms), verantw.  
**Stellv. Chefredakteur:** Jan Binsmaier (jb)  
**Redaktion:** Axel Boumalit (ab), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Ingo Böhme (ib)  
**Redaktioneller Mitarbeiter:** Sönke Siemens (cs)  
**Redaktionsassistent:** Catharina Brieden

**So erreichen Sie die Redaktion:**  
 Tel.: 08121/95-1251, Fax: 08121/95-1298  
 CompuServe: 74431.613  
 Internet: 74431.613@compuserve.com

Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der WEKA CONSUMER MEDIEN GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Layout, DTP & Bildbearbeitung:** Dorothea Voss

**Titellayout:** Wolfgang Berns

**Fotografie:** Josef Bleier

**Titel-Artwork:** Konami

Metal Gear Solid is an original game developed by Konami Computer Entertainment Japan. Konami Co., Ltd. reserves all copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game. © 1999 Konami Co., Ltd. All Rights Reserved.

**So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:**  
 Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1196

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1998

**Anzeigenleitung:** Alan Markovic, verantwortl. für Anzeigen

**Anzeigenmarketing:** Simone Müller (-1277), Ilka Krebs(-1275)

**Markenartikel-Anzeigen:** Christian Buck (-1106)

**Anzeigenverwaltung und Disposition:**

Kerstin Holtmann (-1470)

**International Account Manager:** Andrea Rieger  
 (Tel. 08104/668458, Fax 08104/66 84 59)

**Bestell- und Abonnement-Service:**

VIDEO GAMES Aboservice 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 Zustellgebühr)

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

**Österreich:** Jahresabonnementspreis: öS 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:** Marion Stephan

**Druck:** E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

**Urheberrecht:** Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.

**Haftung:** Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck,  
 Tel.: 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685

**Geschäftsführer:** Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

**Verlagsleitung, Marketing/Vertrieb:** Helmut Grünfeldt

**Anschrift des Verlages:**

WEKA Consumer Medien GmbH

Gruber Straße 46a, 85586 Poing  
 Telefon 08121/95-0, Telefax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1999 WEKA Consumer Medien GmbH



CODEE  
GEKNACKT

Nachdem wir in der letzten Ausgabe die Xplorer-Besitzer unter Euch ein wenig vernachlässigt haben, hier einige neue Codes. Insbesondere der *Tomb Raider III*-Cheat wird wohl so manche Wunschträume Wirklichkeit werden lassen.

## SONY PLAYSTATION

## Crash Bandicoot 3

Folgende Codes stammen von Heinz Lowag aus Obernburg.

**Unendlich Leben:**  
365CE85F 59BB

**Alle Levels anwählbar:**  
365CE655 595C

**Alle Kräfte:**  
365CE680 596F

**5farbige Gems:**  
365CE8B9 59CE

**Alle Kristalle:**  
365CE533 594E  
865CE532 D04F  
365CE538 596D

**Alle grauen Gems:**  
865CE8B8 5050  
865CE8B6 504F  
365CE8BC 598F

**Alle Saphir-Relikte:**  
365CE6BB 594E  
865CE6BA 504F  
365CE6C0 598F

**Alle Gold-Relikte:**  
365CE6C3 594E  
865CE6C2 504F  
365CE6C8 598F

**Zusätzliche Tips:**

Um die Platinrelikte zu bekommen, müssen die Codes für Saphir und Goldrelikte zusammen aktiviert werden. Niemals alle Edelsteincodes zusammen aktivieren, da sonst die Warpplattformen nicht mehr erscheinen.

## SONY PLAYSTATION

## Tomb Raider III

**TOMB  
RAIDER III**  
ADVENTURES OF LARA CROFT

Neben einem ganz besonderen, haben wir noch weitere hilfreiche Codes für dieses ja nicht gerade leichte Spiel zusammengetragen.

**XPLODER** vor dem ersten  
Laden ausschalten  
Laras Anwesen  
\$801B9076 03E7  
Unendlich Luft  
\$80098E4E 0708

Achtung, nur einen der  
nachfolgenden Codes  
aktivieren

Unendlich Leben (Level 1)  
\$801D2FC2 03E8  
Unendlich Leben (Level 2)  
\$801DB47E 03E8  
Alle Waffen + unendlich Munition  
\$800A62D2 0001  
Harpune  
\$80098F14 1388  
Granatwerfer  
\$80098F1C 1388  
Raketenwerfer  
\$80098F18 1388  
MP5  
\$80098F20 1388  
Uzi  
\$80098F0C 1388  
Desert Eagle  
\$80098F08 1388  
Gewehr  
\$80098F10 0A90  
Immer rennen können  
\$80098F28 0078  
Lara kann alle Wände hochklettern  
\$842C759D 2310  
Unendlich Speicherkristalle  
\$8009720A 0063  
Unendlich kleine Medipacks  
\$80097208 0063  
Unendlich große Medipacks  
\$80097206 0063  
Fackel brennt bis fallengelassen  
\$80098E5E 000F  
Unendlich Magnesiumfackeln  
\$80097204 0063  
Indra Schlüssel  
\$8009728C 000A  
Indien  
\$80096478 03E7  
\$801D2FC2 03E7  
\$801DB47E 03E7  
\$801D3C32 03E7  
\$8017B756 03E7  
Südseeinseln  
\$801D6E86 03E7  
\$801DC786 03E7  
\$801DABA2 03E7  
\$8018E0FA 03E7  
Nevada  
\$801D659E 03E7  
\$801DF93E 03E7  
\$801DF66A 03E7  
London  
\$801E1F8A 03E7  
\$801D69BA 03E7  
\$801E2662 03E7  
\$8019276A 03E7



Antarktis  
\$801D980E 03E7  
\$801DCB4A 03E7  
\$801D89DA 03E7  
\$801A5B32 03E7  
Betrunkene Spinne  
\$801A5C92 FFD8

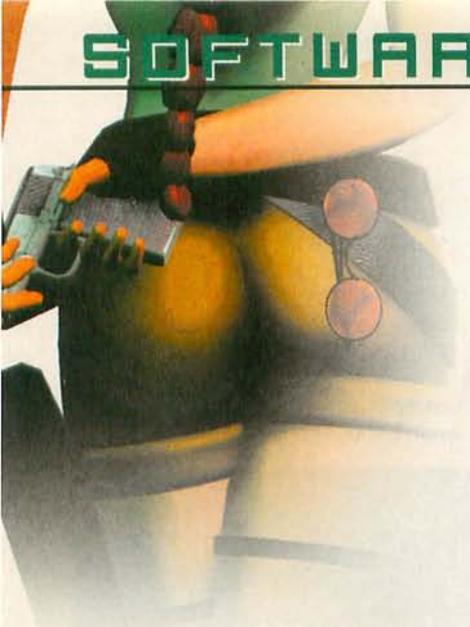
Und auch wenn dieser Cheat eigentlich nur minimal den Spielspaß erhöht und wahrscheinlich sowieso keinen von Euch interessiert:

## Leider zensiert

Lara im Eva-Kostüm (Drückt L1+R1+Quadrat)

\$77C43C64 3534  
\$57D14AD6 9537  
\$34FF33FF 1B29  
\$57420642 1BFD  
\$34FB3454 C45D  
\$E3549254 27F6  
\$34EF3440 BF69  
\$E35A925A 33FB  
\$34E3344C C275  
\$E34F924F 3F06  
\$34D73478 CD5E  
\$70F7A547 DD5D  
\$A700A734 2455  
\$B9F4B9F4 1B55  
\$34BB34AE 8455  
\$34FF70E0 9B5D  
\$448B440E 2B55  
\$34FFD9EF 8F55  
\$34F5A5C9 26E5  
\$59945994 1B55  
\$34FF347A 8D55  
\$34FF55FF 1DC0  
\$34FF346E 7F54  
\$58FE6CFE 2479  
\$547F547F 1F57  
\$B98EB98E 1B55  
\$40FF40FF 2C57  
\$B98EB98E 1B55  
\$BCDABCD8 3C7E  
\$38FE59FE 1FC0  
\$34FE346F 7C55  
\$34FFC5FF 1DBA  
\$34FF65FF 1B57  
\$34FA34DA 3BDB  
\$34F05EC0 C055  
\$34FAC5FA 1EBB  
\$5CDA94DA BC7A  
\$34F964F9 223C  
\$643D643D 2156  
\$54395409 5B5B  
\$34FB38DA 8655  
\$70FEACFF 1B5E  
\$4CEBEC46 1C55  
\$70F51DED 2F5E  
\$4CEF6442 1C65  
\$E1F5E1BD 405A  
\$80FFC8FF 247A  
\$35DBE2C3 2B5E





## DICKES ES ENDE

Sozusagen als Erblast übernehme ich von Dirk neben den überaus nützlichen und von allen Spielern hochgeschätzten Software-Tips auch diese, wollen wir es mal vorsichtig ausdrücken, etwas kuriose Rubrik.

### So schwer war's ja nicht .....

Da überraschend viele Einsender die richtige Auflösung zu der vor langen Wochen gestellten Frage nach dem Spiel zum Screenshot wußten und nun Dirk seit seinem Verlassen dieser Rubrik auch nicht mehr als Glücksfee zur Verfügung stand, wollten wir der Einfachheit halber den Einsender mit dem kuriosesten Namen zum Sieger erklären. Doch dann fiel unser Blick auf eine Einsendung aus dem fernen Argentinien.

Wer selbst in so exotischen Ländern stets auf dem laufenden ist und nebenbei auch noch die richtige Antwort weiß, der hat sich die von uns liebevoll zusammengestellte Ramsch-Kiste redlich verdient.

Also einen herzlichen Glückwunsch an Francisco Barbieri aus Martinez bei Buenos Aires / Argentinien.

Ach ja, die richtige Antwort lautete übrigens *Hybrid Heaven*, und nicht wie von vielen ver-

mutet *Metal Gear Solid*. Besondere Erwähnung sollte auch folgende Einsendung von Daniel Vollmer finden, der eine von der Fachpresse unbemerkt stattgefundenen Fusion zwischen Sony und Nintendo aufdeckte – um Anfragen entgegenzutreten: Stimmt natürlich nicht die Bohne...

Damit dürfte die Diskussion um das leidige Thema, welche Konsole denn nun besser ist, wohl eindeutig der Vergangenheit angehören. In der diesmaligen Verlosung möchten wir von Euch keinen Spieletitel wissen, sondern werden in der übernächsten Ausgabe die besten von Euch eingesandten Fotos präsentieren. Zu gewinnen gibt es wie immer alles Mögliche. Natürlich nicht irgendwelche Fotos von Eurer Einschulung, dem letzten Urlaub auf Sylt oder dem Nachbarskötter.. Wir bieten Euch die

Chance, an unserem "Lara Croft"-Lookalike-Wettbewerb teilzunehmen. D.h. Ihr solltet versuchen, Eurem Idol optisch möglichst nahe zu kommen und Euch dann von Freunden, Eltern oder sonst wem fotografieren lassen. Sollten sich bei den männlichen Teilnehmern anatomisch bedingte Schwierigkeiten ergeben, so ist

es Euch natürlich freigestellt, der Natur mit diversen Hilfsmitteln (Watte, Luftballons, Prücken ...) nachzuhelfen, oder aber ein weibliches Geschöpf Eures Vertrauens um Mithilfe zu bemühen. Schickt Eure Einsendungen bitte an die WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion Videogames, "Phat End", Gruberstr. 46a in 85586 Poing. Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen und selbstverfreilicht dürfen auch Verlagsangestellte von WEKA nicht teilnehmen. Wo kämen wir da auch hin?

- \$7CDAC8DA 2255
- \$34F634BE 405B
- \$4CEF4C42 246E
- \$34383400 2D55
- \$6CBD6CBD 225A
- \$441F441F 1B55
- \$4CEF4B42 2C54
- \$541868E7 1B35
- \$34FF33FF 1B54
- \$56AD6C52 E595
- \$34FF44FF 1BC9
- \$D9EFD9EF 1B55
- \$34FF3470 C359
- \$C3565256 2300
- \$34F3347C BC65
- \$C35B525B 2FFA
- \$34E73468 C171
- \$C3585258 3B05
- \$34DB3454 CC7D
- \$C34DC64D 2335
- \$34D334F0 D871
- \$3300062E B745
- \$2DFEE629 0F56
- \$0C0FE9F6 1C45
- \$EDFEE679 0B56
- \$120FE836 1C45
- \$2DFE2622 0B56
- \$0E0BE7B2 1C45
- \$2DFEE680 0B56
- \$B103863A 1C51
- \$6DFEA62A 0F56
- \$BD0F0F36 1C51
- \$6DFEA62A 0B56
- \$3300BA00 2745
- \$35FE3501 1A55
- \$745EBB59 1CF6
- \$3BFE42BE BE56
- \$7B5C7A5B 1C54
- \$4B00847E 1756
- \$B30BB332 1C55
- \$77C43C64 3534
- \$5703A70C 735B
- \$33033320 D855
- \$E3401F40 2570
- \$A4FF9CC8 965E
- \$379F379F 1B55
- \$34FB34D8 D855
- \$C340C340 1B55
- \$34FF34FF 1B55

**Weihnachtliches**  
Im Ems-Center  
weihnachtet es sehr  
mit vielen Aktionen:

**ems-Center**  
PAPENBURG

Große Ems Center Weihnachtsverlosung in Kooperation mit Spielothek Papenburg/Emden e.V.

**40 Super Sofortgewinne**

Unsere Preise:	4 Fernseher	jede Woche 1 Fernseher
	4 Nintendo Play Station	jede Woche 1 Nintendo
	12 Fahrräder	jede Woche 3 Fahrräder
	8 Wäschetrockner	jede Woche 2 Trockner
	4 Video Recorder	jede Woche 1 Recorder
	8 Stereo Anlagen	jede Woche 2 Stereo Anlagen

Die Gewinnnummern sind vom 1. bis 31. Dezember 2004. Für weitere Informationen auf die Endsummen 28, 48, 48, 88. Die Verlosung findet statt am 31. Dezember 2004 um 12 Uhr mittags im Ems-Center Papenburg/Emden e.V.

## WIE'S LÄUFT

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

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem Inland Eure Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr Zugang zu einem PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette oder als Email, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt wurden, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden. Achtung Surfer: Nicht selbst von Euch nachgeprüfte Cheats werden gnadenlos aussortiert!!!
5. Tips und Lösungshilfen zu alten Zelda-, Mario- und Sonic- sowie zu indizierten Spielen könnt Ihr Euch schenken. Auch in Sachen Parasite Eve, MGS oder FF VII und Zelda 64 sind wir bereits bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winkt nach wie vor ein Honorar von mindestens 40 bis maximal 500 Mark!

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

Euch muß ja ganz schön was dran liegen, wenn Ihr die ganze Tipperei auf Euch nehmt, nur um Lara ohne die coolen und ja mittlerweile zum Markenzeichen gewordenen Klamotten zu sehen.

# Die fünfte Dimension



**A**ls wir noch begeistert grobpixelige Fuzzel-Sprites über Atari VCS-, NES-, Master System- oder Mega-Drive-Screens gesteuert haben, war der Wunschtraum, oder besser gesagt, die Vision aller Zocker klar: Die Dreidimensionalität mußte her. Man wollte sich endlich frei umschauen und bewegen können, ohne sich in der beklemmenden Enge einer Ebene gefangen zu fühlen. Mit dem SuperNES erfüllte sich dieser Traum schon ansatzweise, mit den 32- und 64-Bit-Konsolen befindet er sich nunmehr bereits im Stadium der

Perfektion – die Qualität der derzeit gebotenen Grafik-Umgebung mal außen vorgelassen.

Doch 3D-Freiheit allein scheint für uns spaßsüchtige Gamer-Generation inzwischen nicht mehr auszureichen. Etwas Neues mußte her: die vierte Dimension, auch bekannt als die Zeit. In *ShenMue* oder auch *Castlevania* können z.B. bestimmte Rätsel nur gelöst werden, wenn Ihr zur richtigen Zeit am richtigen Ort seid. Schlüssel-Charaktere warten nicht mehr das gesamte Spiel nur darauf, daß Ihr ihnen endlich einen Besuch abstattet und diesen dummen goldenen Schlüssel, den sie den lieben langen Tag in der Hand halten, mitnehmt. Sie leben statt dessen nach ihrem eigenen Rhythmus und nehmen deshalb keine Rücksicht mehr auf den Spieler – eine prima Sache, die der Realität schon um einiges näher kommt und den Spielspaß weiter ansteigen läßt.

War's das aber nun? Was kommt danach? Die fünfte Dimension? Was soll man sich darunter eigentlich vorstellen? Der Mathematiker weiß darauf die richtige Antwort: Nichts! Man kann es

sich nicht vorstellen. Wenn es nun nach David Perry von Shiny Entertainment geht, besteht der nächste Evolutions-schritt in der Implementation einer perfekten Interaktivität mit der virtuellen Spielumgebung. Wenn z.B. am Rand eines Felsens jetzt ein Zaun steht, will ich vielleicht einfach drüberspringen (auch wenn es unsinnig ist) und nicht einfach vom Programm abgeblockt werden mit der unterschwelligem Bemerkung à la "Idiot, geh' gefälligst in die andere Richtung!" In Ansätzen wurde das ja bereits in *Wild 9* versucht, auf die Beine zu stellen, allerdings war hier die Bewegungsrichtung wieder auf zwei Koordinaten beschränkt. Der Programmieraufwand für ein derartiges Spiel ist jedoch nicht zu unterschätzen (wo bleibt *Messiah?*).

In diesem Feld wird sich aber die Zukunft der (Video-)Spiele befinden. Ist das nun die fünfte Dimension? Bevor wir jetzt aber anfangen zu philosophieren, warten wir's doch lieber ab.



rk

## Inserentenverzeichnis

ARJAY Games & Entertainment	49	Galaxy Mega Play	83	Nintendo of Europe	35
CDG Media	75	Gameland	93	PlayCom Softwarevertr.	13
Dino Verlag	89	Gamers Point	37	ProMarkt	50/51
Empire Interactive	100	Theo Kranz Versand	99	Sunflex	15
Endor	2	MARO	18/19	Top-4 Softwareversand	87
Fire International	11	Mega Star	87	Vidis Electronic	73
Freak's Shop	9	MVG Medien Verlagsges.	67	WEKA Consumer Medien	27,77,85,95
G-Press Dataservice	25,87	Next Level	53	Wolfsoft	93

Sony Playstation

Nintendo 64

Sega Dreamcast

Game Boy Color

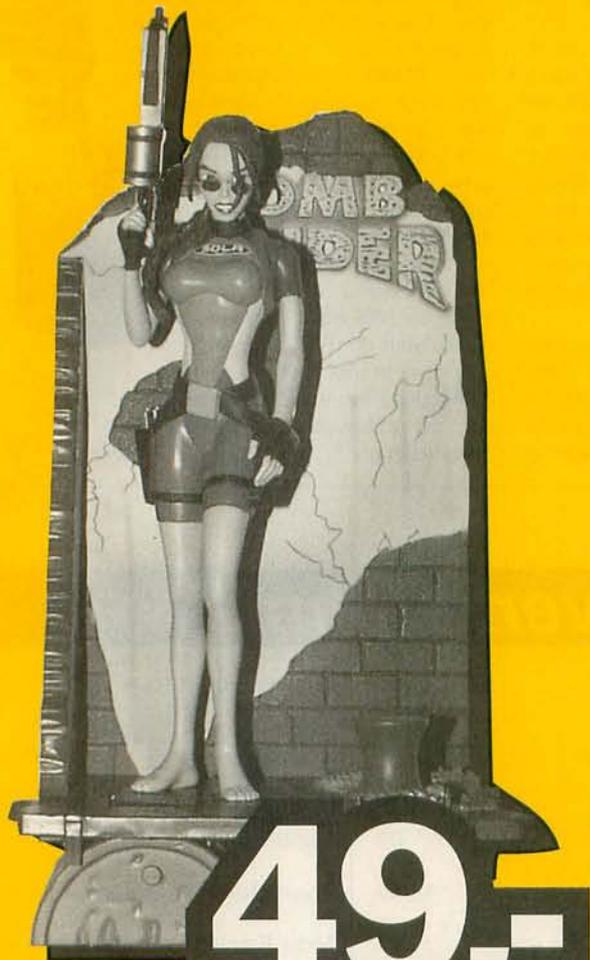
NEO GEO Pocket

Digital Video Disk

Merchandise

[www.arjay-games.de](http://www.arjay-games.de)

# WIR SIND DIE GUTEN



Lara Croft Figur

**49,-**

## Space Station

Kompakt-Station für eine Sony PlayStation Konsole, 2 Controller und Game CD-Rack für 16 Einzel- oder 8 Doppel-CDs



ohne Playstation und Controller

**39,-**

## Thrustmaster Shockhammer

Dual Shock, kompatibel zu allen PlayStation Spielen, einzigartiges Design, Umschaltknopf für digitale und analoge Anwendung, Turbo und Slow Motion, rutschfester Griff, kompatibel zu Sony PlayStation



**59,-**

# ProMarkt

GUTE AUSWAHL. GUTE PREISE. GUTEN TAG.



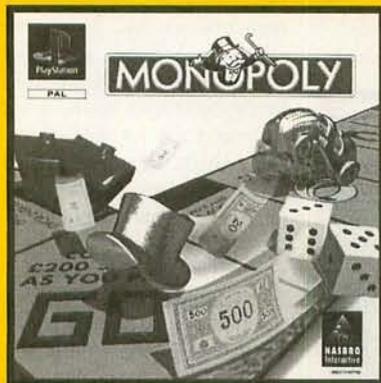
**Formel 1**  
Playstation-Spiel

**29.-**



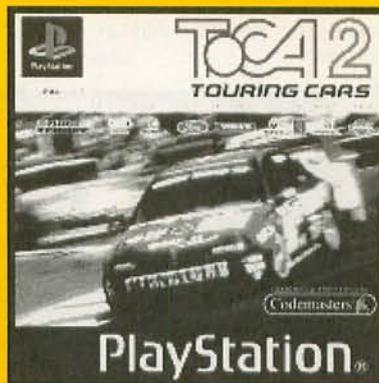
**Risiko**  
Playstation-Spiel

**39.-**



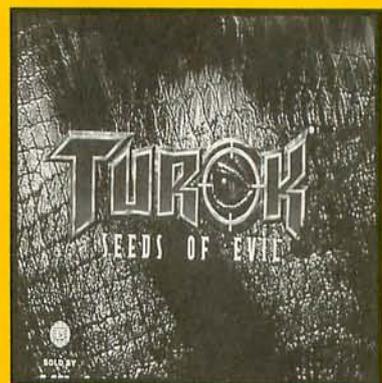
**Monopoly**  
Playstation-Spiel

**39.-**



**Toca 2**  
Playstation-Spiel

**79.-**



**Turok 2**  
Nintendo 64-Spiel

**89.-**

Diese Angebote erhalten Sie in folgenden ProMärkten: Annaberg-Buchholz, Aschersleben, 13 x in Berlin, Brandenburg, Bobbau/Wolfen, Chemnitz-Röhrsdorf, Cottbus, Dessau, Eberswalde, Frankfurt/Oder, Greifswald, Gundelfingen, Halberstadt, Halle, 2x in Heidelberg, Hellbronn, Hermsdorf, Karlsruhe, Landshut, 2x in Leipzig, 2x Ludwigshafen, Magdeburg, 2x in Mannheim, Merseburg, München-Gräfelfing, Neubrandenburg, Nordhausen, 2x in Nürnberg, Potsdam, Regensburg, Speyer, St. Leon-Rot, Stendal, Stuttgart, Viernhelm, Weiden, Wernigerode, Wittenberg, Worms

**ProMarkt**

GUTE AUSWAHL. GUTE PREISE. GUTEN TAG.

So kann's nicht weitergehen, Leute! Haben wir Euch so schlau gemacht, daß Ihr keine technischen Probleme mit Euren geliebten Kisten/Pads/Fernsehern mehr habt? Der VG-Leser als Games-Einstein? Der Leserbriefstrom (dieses Mal zum heißen Forumthema Versandhändler) reißt erfreulicherweise nicht ab, aber keine einzige behandelnswerte Rat&Tat-Frage trudelte ein. Bis sich das ändert, bekommt Ihr auch keine (künstlich zusammengestellte) Seite dazu mehr – Hugh!



## Forum 1/99: Internet- & Versandhändler

Hi Ralph! Da ich Eure Zeitschrift schon seit '92 lese, muß ich jetzt auch mal einen Leserbrief schreiben, wobei mir das Thema passend erschien. Noch zu SNES-Zeiten bestellte ich bei M.C. GAMES das Spiel *Front Mission* im August. Da nach einiger Zeit nichts geschehen war, rief ich an, und man sagte mir, die Geldüberweisung sei nicht angekommen, was jedoch ein Suchauftrag der Post eindeutig widerlegte. Es gab ein langes Hin und Her mit dem Resultat, daß man einfach vergessen hatte, die Kohle vom Firmenkonto abzuheben, ich das Spiel Ende Februar erhielt und dafür keinen Pfennig zahlen mußte – als Entschädigung ein fairer Zug, so finde ich, da wir ja alle nur Menschen sind.

Wesentlich skurriler gestaltete sich die Bestellung des *Metal Gear Solid Premium Packs* im Oktober letzten Jahres einem Händler in New York. Bei meinem Anruf verlangte man eine Bankbestätigung für die genannte Kreditkarte und die übrigen Daten, obwohl ich mit selbiger im Juni in deren Shop eigenhändig bezahlt hatte. Na ja, ich schickte also die Infos per Fax. Ein Anruf nach zwei Wochen ergab, daß kein Fax eingetroffen war. Ich versuchte es erneut, doch wieder Fehlanzeige. Schließlich schrieb ich einen eingeschriebenen Brief mit einer getippten Bestellung und erneut einer Bankbestätigung. Sicherheitshalber rief ich zwei Wochen später an, wobei ich erfuhr, daß der Brief zwar angekommen sei, aber offenbar nicht geöffnet worden sei. Man versprach mir nun aber, am 5.12 oder am 7.12. zu senden. Langer Rede, kurzer Sinn: Erhalten habe ich das Spiel am 4.1.99, nachdem das Paket schon in Australien die Runde gemacht hat. Aufgegeben wurde es am 23.12. und die getippte Adresse Klaus Gams - Waldweisa 4 - A-2540 Bad Voelslau - Austria - Europe wurde in Klaus Gams - Waldweisa 4 - Badouaislans - Meadoa Steraech 2540 - Aurlatia

korrigiert. Besonders die vierte Angabe ist mir ein absolutes Rätsel – da hat sich die Post ihre 35 Dollar wirklich hart verdienen müssen: "Try Austria, Europe" stand fett aufs Paket gepinselt. Ein positives Beispiel muß ich aber auch nennen: Eine Firma in München tauschte mir ein mittlerweile in Deutschland indiziertes Spiel innerhalb einer Woche ohne Probleme bereitwillig um, weil es auf meiner PS – weiß der Teufel, warum – nicht lief und besorgte mir auch sämtliche ausgefallenen Spiele aus Japan innerhalb von höchstens zehn Tagen (z.B. *Advanced Military Commander* (MD)).

*Klaus Gams, A-Bad Voelslau*



Zu Eurem Forum muß ich mich einfach äußern, denn es weckt schöne Erinnerungen an damals: Es war an einem Freitag, die Sonne schien, und ich kam gerade von der Schule. Meine PlayStation hatte ich noch nicht allzu lange. Umsomehr freute ich mich natürlich auf ein Spiel mehr in meiner Sammlung. Die Rede ist von *Tomb Raider*. Fasziniert von den Screenshots bestellte ich mir diesen Meilenstein der Videospiele-Geschichte dann auch und siehe da: *TR* kam auch prompt mit der Post, zuverlässig, pünktlich, und das Wochenende war gerettet. Das waren die guten Seiten des Versandhandels.

Aber es gibt auch eine dunkle, unfaire Seite des Versands: Ich rufe bei der Firma xxxxx'x xxxx an und frage nach einem *Schummelmodul* für die PlayStation. "Gut, es gäbe da verschiedene..." hat man mir erklärt. Mit einem Lächeln auf den Lippen hörte ich mir als alter Hase die laienhaften Beschreibungen der Unterschiede eine Weile an und entschloß mich schließlich für den Explo-

rer, der sich ja bekanntlich mit einem PC via Kabel verbinden läßt. "Da kann man eigene Codes mit dem Computer herausfinden", versicherte mir der Mann am Telefon. "Das ist ja toll!!!", kam von mir als Antwort (obwohl ich das bereits wußte). "Wie soll das gehen?" fragte ich, um ihn zu prüfen. "Ganz einfach: Das mitgelieferte X-L Trainer Programm auf dem PC installieren, Explorer an de PlayStation stecken, dies mit dem Computer verbinden und los geht's". "Ja, kann ich denn Codes für die PlayStation mit dem PC herausfinden, ohne Software aus dem Internet downloaden zu müssen? Ich habe nämlich gar kein Auto ääh Internet.", fragte ich zweifelnd. "Natürlich", beruhigte mich der Mann am anderen Ende der Leitung. Kurz und gut: Teil bestellt, Beschreibung gelesen und voller Entsetzen fast erstarrt. Natürlich ging ohne *Netz-Programme* überhaupt nichts, jedenfalls nicht mehr als mit einem Game Buster, den ich ohnehin schon besaß. Auf Rückfrage hieß es nur lapidar: "Wir verkaufen das nur" (So nach dem Motto: Alle Angaben ohne Gewähr). Mir blieb also nichts anderes übrig, als mich bei der Reklamationsabteilung zu beschweren. Der Herr am Telefon war auch nett und schließlich bereit, diese Software für mich downzuloaden und sie mir zu schicken. Freute mich also wie ein Schneekönig. Das ist allerdings nun schon vier Wochen her, obwohl er mir versicherte, Ende der Woche hätte ich's (Ende welcher Woche??). Nun gut, inzwischen hat ein Arbeitskollege meines Vaters mir die Software heruntergeladen und wer weiß, vielleicht seid auch Ihr eines Tages um ein paar Codes reicher! Euer treuer und nun doch glücklicher Stammleser,

*Johann Pastl*

Liebe Freunde von der Redaktion! Zuerst möchte ich Euch für '99 viel Gesundheit, tolle Tests und weiterhin so ein gutes Händchen in Sachen Videospiele wünschen. Ich bin 43 (verheiratet, zwei Kinder) und Spieler der ersten Stunde. Ich verfolge die VIDEO GAMES seit dieser Zeit und muß sagen, Ihr habt Euch stetig verbessert. Thema Importhändler: Ohne sie würde es mich als Videospiele nicht geben. Ich bestelle seit über zehn Jahren bei zwei festen Händlern – exzellente Quellen –, die für mich stets die

neuesten RPGs aus den USA und Japan haben. So komme ich pro Jahr auf ca. vier bis zehn hochwertige Rollenspiele und konnte somit als Europäer innerhalb von zehn Jahren die besten 60 bis 70 Titel dieses Genres durchzocken. Mit der Post verhielt es sich so, daß in der geraumten Zeit insgesamt zwei Spiele nicht ankamen und das ein oder andere schon mal eine Woche unterwegs war. Mit freundlichen Grüßen,

Josef Schwarzmeier, Parkstein

Hi VG!!! Da ich Euch für eine der besten Zeitschriften am deutschen Markt halte und Euch trotzdem noch nie geschrieben habe, will ich heute mal meine Meinung zum Forumthema sagen. Da ich aus Österreich bin, wird von den meisten Händlern sowieso nur per Vorkasse geliefert. Doch noch schlimmer ist, daß wirklich gute (und vor allem alte) Importgames wie z. B. *Chrono Trigger* oder *Final Fantasy 6* bzw. 3 in Österreich beinahe nicht zu bekommen sind, daher muß ich solche Titel bestellen. Und am allerschlimmsten war es, als ich mal (ich glaube vor ca. einem Jahr) *Wing Commander 3* (PS) bestellt habe. Als ich das Geld bereits losgeschickt hatte ist mir das besagte Spiel in einem Geschäft um einiges billiger aufgefallen, also habe ich angerufen und meine Bestellung storniert. Mir wurde gesagt, daß die **Stornierung** in Ordnung gehe, weil das Spiel noch nicht rausgeschickt wurde. Vom Geld (ÖS 700 also ca. 90 Mark) habe ich bis heute noch keinen Groschen gesehen. Ich bestelle seitdem eigentlich nur noch Spiele, die ich sicher nicht bei uns kaufen kann. Und: Wenn ich schon bestelle, dann bei Xxxxxxxx, der ist wenigstens in Österreich (und liefert daher per Nachnahme!). Der einzige Versandhändler, der von Deutschland auch verlässlich nach Österreich liefert, ist meinen Erfahrungen nach die Fa. Xxxx. Da ich schon beim Beschweren bin, muß ich mich noch kurz über Euch beschweren: Was habt Ihr gegen den absolut tollen Soud von *F-Zero X*??

Ansonsten muß ich sagen, habt Ihr wirklich klasse Tests. Macht weiter so.

Clemens Redl via e-mail

Ich habe in den Anfangszeiten sehr oft bei Versandfirmen bestellt. Dabei spielte der Preis der Games eine große Rolle. Ich bestellte damals so etwa drei bis vier Spiele auf einmal, was zur Folge hatte, daß ich seltenst die Versandkosten tragen mußte und ich beim Erlös von etwa 20 DM pro Spiel das vierte praktisch geschenkt bekam. Nachdem ich so einige Spiele rangebracht hatte, brach wegen der endlosen Wiederholungen von Race-Games usw. mein Interesse an den neuesten Games ab. Ich hatte (und

habe) bis heute keine Schwierigkeiten mit den Versandfirmen, meine Bestellungen wurden immer so schnell wie möglich bearbeitet und waren nach durchschnittlich vier Arbeitstagen in meinem Briefkasten. Jetzt hat sich gerade meine erste Playstation verabschiedet. Und die interessantesten Games kaufe ich derzeit beim Händler "um die Ecke".

Sebastian Windfelder via e-mail

Hi Jungs, ich dachte, daß ich Euch angesichts des Themas Versandhändler auch mal schreiben sollte. Also, hier kommt meine Geschichte: Letztes Jahr wollte ich mir unbedingt *V-Rally* kaufen. Da der **offizielle Erscheinungstermin** Ende Juni war, trieb ich mich zu der Zeit fast täglich in verschiedenen Läden herum, um ein Exemplar aufzutreiben. Als ich es auch Anfang Juli nirgends ergattern konnte, wurde es mir zu dumm. Auf der Suche nach einem 24-Stundenlieferservice wurde ich bei der Firma Xxxxxx Computer-Software fündig. Ich habe mir dann auch gleich einen MOD-Chip mitbestellt, alles zusammen inklusive Nachhanhmegebühr für DM 125,-. Tja, und weil ich derzeit gerade Ferien hatte, hing ich die nächsten Tage in freudiger Erwartung stets in der Nähe der Haustür ab, um den lieben Postboten auch gleich empfangen zu können. Trotz "sofortiger Lieferung" kam jedoch nichts an. Nach einer Woche gab es *V-Rally* schließlich in jedem Kaufhaus, nur ich hatte es immer noch nicht. Knapp zwei Wochen später trudelte es dann schließlich doch noch ein, allerdings fehlten beim **MOD-Chip** die Kabel, und der Preis betrug DM 135,-, also zehn Mark mehr als vereinbart. Ich war sauer. Deshalb habe ich zunächst ein nettes Fax losgeschickt und die Nachsendung der Kabel gefordert. Da ich jedoch weder diese noch eine Antwort erhielt, habe ich erstmal nicht bezahlt, und dabei ist es bis heute geblieben. Wenn ich es mir jetzt so überlege, war das Geschäft vielleicht doch gar nicht so übel...So, das war's für heute!

Mr. Anonymus aus Mystery-Stadt

**Extreme ROFL!!!** (Net-Slang: Rolling on the Floor laughing = Gröhl, auf dem Boden wälz). Also die Geschichte von Klaus ist echt zu witzig - MGS von N.Y. über Australien nach Österreich und dann noch diese urkomische neue Adresse: Die Wege der Versandhändler sind oft unergründbar. Der wichtigste Punkt, um sich bei Bestellungen via Versand vor (Warte-)Ärger zu schützen, ist zu fragen, ob das gewünschte Game denn derzeit vorrätig ist. Das ist etwas, was bei vielen Eurer Einsendungen nicht deutlich genug herauskommt. Bei einer Bestellung "einfach ins Blaue

# NEXT LEVEL

MELLINGERSTR. 57 CH - 5400 BADEN  
Phone - 004156 222 13 23 Fax - 004156 222 13 24



An Lager und sofort lieferbar!!  
Dreamcast + 1 Game

DM 839,-

JOYPAD	DM	69.90
VMS	DM	69.90
Arcade Stick	DM	a. A.
Steuerrad	DM	a. A.

## POWER STONE

MARVEL VS. CAPCOM  
PSYCHIC FORCE 2012  
AERO DANCING  
SEGA RALLY 2  
MONACO GP 2  
KING OF FIGHTERS '98  
CLIMAX LANDERS

Jedes Game  
DM 119,-



Dreamcast™

## US / JAPAN

ALLE IMPORT GAMES MAX. DM 119,-

SILENT HILL  
BLOODY ROAR 2  
FINAL FANTASY 8  
EHRGEIZ  
LAST BLADE  
TRICKY SLIDERS  
TENCHU INTERNATIONAL  
RIDGE RACER 4  
MARVEL VS. STREETFIGHTER  
R-TYPE DELTA  
CAPCOM GENERATIONS 1 - 5



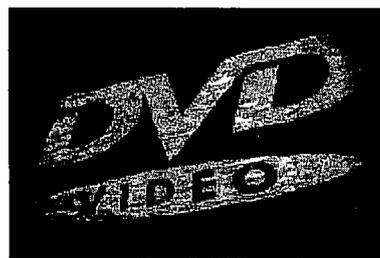
- Über 180 verschiedene Titel  
laufend an Lager!!  
- Alle im "animania" vorge-  
stellten Titel lieferbar!!  
- deutsch & englisch

DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION



ALLE NEUHEFTEN  
US / JAPAN / PAL  
LIEFERBAR!!!

TUROK 2 (UNCUT.)  
ZELDA  
ROGUE SQUADRON  
BATTLE TANX  
EXTREME G 2  
SOUTH PARK  
TOP GEAR OVERDRIVE  
RUSH 2  
NBA JAM 99



Immer 2nd Hand Games an Lager!!!

WIR AKZEPTIEREN



VISA

WWW.NETWINGS.CH/NEXTLEVEL



hinein" können Ewigkeiten vergehen, bis Ihr das ersehnte Spiel endlich zockt. Es spielen nämlich eine Menge Faktoren mit: Der tatsächliche Veröffentlichungstermin, die Mengenzuteilung durch den Hersteller, die Länge der Warteliste oder die Art des Versands, um nur einige zu nennen. Auch wir sind übrigens nicht vor Versandärger gefeit (obwohl zur Ehrenrettung der Händler gesagt werden muß, daß die meisten in der Tat vorbildlich arbeiten). Unser Dirk hat sich im November bei einer Dreamcast-Vorbestellungsliste mit dem Wunsch nach der Konsole plus *Virtua Fighter* registrieren lassen (ulkigerweise gab es dort die Kategorien Express, Business sowie Economy – je nach gewünschter Lieferschnelligkeit) und erhielt sein Gerät immerhin unlängst Mitte Januar, allerdings mit sämtlichen derzeit erhältlichen Spielen zu einem Preis von über eineinhalb Tausend Mark per Nachnahme! Davon abgesehen, sind wir derzeit mit unserem Internet-Händler extrem zufrieden: E-mails zur Bestätigung jeder Bestellung und vor dem Versand lassen keine Wünsche offen – lediglich der deutsche Zoll könnte seine Finger etwas öfter von unseren heißgeliebten Importen lassen...

## Schwierigkeitsgrade, Cheats & Verbesserungsvorschläge

Hey, Ihr vom VG-Team! Ich muß unbedingt etwas zum Thema Schwierigkeitsgrad loswerden: Bei 90 Prozent aller Spiele, die einen abgestuften Schwierigkeitsgrad haben (besonders bei Action-Games), sollen selbige meiner Meinung nach nur darüber hinwegtäuschen, daß die Programmierer keine Balance zwischen zu einfach und zu schwer gefunden haben. So ist es dann auch fast immer so, daß Easy und Normal zu einfach sind und auf Hard das Spiel dann unspielbar schwer wird! Ich habe nichts gegen schwere Spiele, ganz im Gegenteil, ich liebe sie, denn zu einfache hat man doch schon nach zwei Tagen durch. Aber ein Game sollte so aufgebaut sein, daß man sich durch sein Können so verbessern kann, daß jede Stelle des Spiels ohne zwanzig Leben zu verlieren (nur weil die Level-Designer in

ihrer Wahn nicht genug Gegner auf Ultra Very Hard einsetzen konnten) zu meistern ist – auch wenn es erst nach dem 100sten Mal klappen sollte. Über Cheats muß ich auch unbedingt noch ablästern! Warum bauen Programmierer diese **Spiespaßkiller** nur immer wieder ein? Ich habe noch nie einen Cheat oder ein Lösungsheft benutzt und bis jetzt jedes Game erfolgreich beendet (Anm. d. Red.: Hast Du Dich schon an *Tomb Raider 3* versucht?). Hey Cheater, das ist wirklich möglich – Ihr verderbt Euch nur selbst den Spaß. Ihr habt das



Spiel dann im Nuh durchgezockt oder schnell mal per Halten von Kreis plus L1/L2 alle Strecken und Fahrzeuge freigeschaltet. Aber wozu dann das Spiel überhaupt noch zocken? Am besten, Ihr wählt gleich per Tastenkombination den Abspann an und klopf Euch auf die Schulter, wie gut Ihr doch seid! Mann, ich könnte jedesmal explodieren, wenn einer kommt und erzählt: "Ey, ich hab' gestern *Dumm* (Ihr wißt schon, ahem) mit unendlich Energie, allen Waffen, durch-Wände-gehen-Cheat und Level-warp durchgespielt. Mensch, bin ich aber verdammt gut! *Dumm* iss aber auch echt billich, ey!"

Zu guter letzt hätte ich noch einen Verbesserungsvorschlag für Euer ansonsten exzellentes Heft: Da Ihr jetzt wieder Importe testet, könntet Ihr doch bei der PAL-Version eines Spiels einen zusätzlichen Kasten einführen, der die Unterschiede zum **NTSC-Vorbild** angibt. So das war's. Euer RPG-verrückter Leser (Shit, ich glaube, ich mutiere zu Tet!! – Da fällt mir ein, daß unsere Dusche zur Zeit defekt ist...)

Steffen Simonet, Kirschfurt

**Eieieh, da haben wir es offensichtlich mit einem Hardcore-Gamer zu tun! An und für sich bin ich in der Cheats-Frage**

voll und ganz Deiner Meinung – sich ab und zu mit einem kleinen Hinweis auszuheilen (Wo zum Teufel bekommt man den zweiten Drachenedelstein bei *Medievil* her?), finde ich aber durchaus legitim, zumal das ja eigentlich nicht in die Kategorie Cheats fällt und einem manchmal stundenlanges orientierungsloses und frustrierendes Herumsuchen erspart. Warum die Designer denn nun eigentlich Cheats einbauen? Ganz einfach: Ihre eigenen Spiele sind ihnen zu schwer! Nein, aber um den Entwicklungsforgang schneller beobachten zu können, ist es doch von Vorteil, nicht jedesmal den ultraharten Boß von Level fünf erledigen zu müssen, um zu sehen, ob die Texturen in Level sechs nun richtig plaziert sind, oder? Thema Schwierigkeitsgrad: Ein sehr heikles Thema. Woher willst Du jedesmal wissen, ob ein Spiel an einer Stelle wirklich unfair schwer ist, oder Du einfach die vielleicht auf der Hand liegende einfache Lösung nicht überreißt? Ist zumindest schon des öfteren so ergangen! Wie Du außerdem vielleicht schon bemerkt hast, sind unsere neuen kleinen Kästen vielseitig einsetzbar: Ob zum Erinnern an Vorgänger, Beschreiben von Special Editions oder sonstiger Besonderheiten eines Titels wie eben die Unterschiede zur NTSC-Version – sie dienen dazu, Euch noch mehr Infos zu geben.

## Wir haben uns alle lieb

Hi Ralph & der Rest der VG-Gang! Ich lese Euer Mag jetzt schon seit der Zeit, als die Bit-Zahlen noch einstellig waren und die Joypads noch weniger Tasten hatten als die Fernbedienung eines Fernsehers. Und nach all den Jahren schreib' ich Euch erst jetzt?! (tja, lang lebe das Internet...!). Der Grund für meine plötzlichen literarische Aktivität sind diese ständigen Versuche verschiedener Leute, ihr System in den Himmel zu loben und alles andere runterzumachen. Meine beiden momentan "aktiven" Konsolen sind die PS und das N64. Um ehrlich zu sein, hatte ich kurz bevor *Banjo&Kazooie* rauskam, mit dem Gedanken gespielt, meine Konsole zu verkaufen. Einerseits ging mir die Politik von Nintendo sowas von auf'n Keks, andererseits fand ich kein Spiel, das mich dazu bewegen konnte, meine Kiste zu behalten. DOCH dann kamen sie: Neben *Banjo* war da noch das geniale *1080° Snowboarding* und *Zelda* (natürlich...). Mann, wenn ich jetzt daran denke, daß ich beinahe ohne Nintendo hier sitzen würde... (obschon ich Nintendos Politik noch immer das Allerletzte finde... fast genau so lächerlich wie Konamis Importverbot!). Aber auch an der PS-Front sieht's kaum anders aus. Ob's nun eine Nacht *Metal G...* äähm...irgend so'n Action-Spiel... oder eine Multiplayer-Session *NHL'99* oder *Worms* ist; es gibt doch auf jedem System sowas von geile

## ADRESSE LESERPOST

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

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

oder via E-mail: rkarels@wekanet.de

Spiele! Wieso dann immer neidisch auf die Konkurrenz schießen und da dann alle Nachteile aufzählen, um zu zeigen wie überlegen doch die eigene Konsole ist? Klar, meiner Meinung nach ist z.B. die Musik bei verschiedenen N64-Games echt miserabel, aber dann schalt ich sie halt ab und hau 'ne "Crossing all Over" in die Anlage, um dann 1080° noch viel cooler zu zocken. Gleichermaßen kann man die längeren Ladezeiten bei PS-Spielen ja auch anders nutzen (schnell noch 'n Schluck trinken, den Mitspieler mal kurz mit dem Joypadkabel strangulieren oder...naja, lassen wir das...)! Trotzdem sind diese technikbedingten Mankos für mich kein Grund, zu behaupten, daß jetzt diese Konsole nix taugt.

Diese ganzen Debatten gab's schon immer (ob nun Atari ST vs. Amiga, NES vs. MS oder SNES vs. MD etc.). Die perfekte Konsole und das perfekte Spiel gibt's nicht und wird's auch niemals geben!! Aber wer darauf warten will, von mir aus. Ich setz mich dann lieber vor den Fernseher und spiel das, was mir gefällt! Und während die PlayStation gerade lädt, lese ich dann mit einem Grinsen auf den Lippen in meinem **Lieblingsmagazin**, wie die Leutchen da draußen sich bemühen, andere Konsolen zu beschimpfen und ihr bestes Englisch von sich geben ("Feel very small? Thought so!!"...einfach köstlich!!!) Also, bis dann denn! Euer

N.D. via e-mail

Liebe VG-Redaktion, seit einigen Monaten leihe ich mir Eure Zeitschrift von einem Kumpel, um mir ein Bild über die derzeitige Lage der verschiedenen Konsolen zu machen, da ich vorhabe, mir demnächst neben meinem PC noch solch einen Kasten zu kaufen. Bei der Lektüre der Leserbriefe der Ausgabe 1/99 ist mir allerdings einer der lächerlichsten Briefe seit langem aufgefallen. Und zwar der von Jan Schnee aus Obernheim. Was ich dort zu lesen bekam, erinnerte mich irgendwie an die Zeiten, wo sich die Amiga- mit den PC-Usern gekloppt haben, welcher denn der bessere Computer ist. Als neutrale Person möchte ich daher sagen, daß die beiden Konsolen gar nicht vergleichbar sind, da die Unterschiede der Prozessoren, der Auflösung, des Hauptspeichers und der Datenträger (CD bzw. Modul) viel zu verschieden sind. Bei seinen Argumenten frage ich mich außerdem, ob er schon volljährig ist und damit überhaupt die indizierten Spiele, von denen er spricht, besitzen darf. Einen letzten Satz zu der Behauptung, daß Psygnosis nach seiner Meinung keine PlayStation-Spiele mehr produzieren will bzw. diese nur auf dem N64 rausbringen will. Da nach meinem Wissen **Psygnosis** vor einigen Jahren von Sony aufgekauft worden ist, und Sony ja bekanntlich der Hersteller der PlayStation ist, ist seine Behauptung doch sehr unwahrschein-

lich. Ich hoffe, diese bekackten Kriege hören bald auf, denn sonst heißt es demnächst, daß Fans von N64, PlayStation 1, PlayStation 2000 und des Dreamcast sich weiterbehaken, anstatt zu spielen. Ich wünsche auf jeden Fall allen Lesern viel Spaß beim Spielen. Euer

Scanter via e-mail

**Nehmen wir der Einfachheit halber mal an, der Streit ginge um zwei Konsolen (aufgrund des noch nicht allzu lebendigen Dreamcast durchaus gerechtfertigt). In diesem Fall existieren doch drei Klassen von Zockern: Die Multi-User mit beiden Maschinen, diejenigen mit einer von beiden (wohl die Mehrheit) und die absolut neutralen mit keiner von beiden. Klar ist dann weiterhin auch, daß die Multis und die Neutralos (wie unsere beiden Einsender) für Frieden sind, aus dem ganz einfachen Grund, weil es ihnen ja auch egal sein kann. Der Spieler mit nur einer Konsole ist jedoch vielleicht so von den Vorzügen seines Geräts überzeugt (sonst hätte er es sich wohl nicht gekauft!), daß er mangels längerer Life-Erfahrung in Unkenntnis der Vorzüge der Konkurrenz einfach vom Leder zieht, um seinen Liebling zu verteidigen. Jan Schnee hat mit seinem flammenden N64-Plädoyer in der VG 1/99 übrigens einiges an Prügel in den Leserbriefen einstecken müssen (stellvertretend dazu Scanter) – wer sich so weit aus dem Fenster lehnt, muß mit Konsequenzen rechnen! Also Leute: Nur wer alle Konsolen besitzt, um die es geht, kann ein objektives Urteil der Lage abgeben. Und nun haben wir uns wieder alle lieb 8-x**

## FF VII vs Zelda

Ich denke einmal, daß ich nicht der einzige war, der Dir einen Leserbrief zu folgendem Thema geschickt hat. Es geht natürlich um Miyamotos neuesten Streich, nämlich um *Zelda*. Den Titel "Bestes Spiel aller Zeiten" habt Ihr ihm verliehen. Mario mußte also vom Spielethron steigen. Und ich sage es offen heraus: Ja, ich und ein paar Freunde hatten einen Mordsspaß dabei, Hyrule zu retten und Ganon mit dem heiligen Masterschwert nach eigentlich viel zu kurzer Spielzeit, den finalen Todesstoß in seine häßliche Visage zu geben. Aber etwas haben wir bei der ganzen Sache doch vermisst. Während wir bei *Final Fantasy VII* nach einer genialen Story – mit vielen Wendungen und Überraschungen, speziell die Vergangenheit Clouds betreffend – endlich den Planeten gerettet hatten, stellte sich bei *Zelda* niemals eine ähnliche Spannung ein. Das Ziel immer klar

vor Augen, nie hat sich die Aufgabe in den Missionen geändert, wie z.B. erst Sektor (oder war es Sektor 7?) zu retten und dann etwas über die Vergangenheit Clouds herauszufinden. Die Tempel waren in *Zelda* schließlich nur Mittel zum Zweck – keine sympathischen Charaktere wie zum Beispiel Red XIII, keine herzerreißende *Love Story* wie zwischen Cloud und Aeris. Eine Heldengeschichte ohne viel Tiefgang also: Gut gegen Böse. Ganondorf hatte auch kein richtiges Motiv, Hyrule zu zerstören – er wollte es nur, weil er das Böse verkör-



pert. Sephiroth hatte wenigstens das Motiv der Vereinigung mit dem Lebensstrom und Avalanche waren, um ehrlich zu sein, auch keine strahlenden Helden, sondern ein Haufen paranoider Spinner, die ja eigentlich nur gegen die Herrschaft des Shinrakonzerns waren und erst später richtige Helden wurden. Ich könnte die platte Story in Action-Spielen durchaus verzeihen, aber ein RPG lebt doch geradezu von der Geschichte und davon, daß der Spieler sich in die Hauptfigur hineinversetzt. Beides war in *Zelda* nicht vorhanden. Fazit: *Zelda* vor *Mario*, aber in respektvollem Abstand zu *Final Fantasy VII*! Oh, und bevor ich die alte Konsolendiskussion wieder entfache: Ich habe beide Systeme und finde beide super. Bis demnächst und viele Grüße an die Redaktion.

Patrick Heinze, Rodgau

**Obwohl ich mich selbst nicht gerade als RPG-Experten bezeichnen würde ("Ein Rollenspiel? Hilfe, wo ist die Tür!!"), befürchte ich, daß Du Dich mit dieser Meinung ganz schön in die Nesseln gesetzt haben dürftest. Ich brauche eigentlich nur mal Dir's Testbericht Revue passieren zu lassen, um zu erkennen, daß es sich bei der Storyline von *Zelda* um alles andere als einen langweiligen Schinken handelt. Du wirst doch nicht etwa die ganzen Secrets übersehen haben? Beide Titel sind jedenfalls mehr als herausragende Spiele und Muß-Titel für RPG-Fans. Unseres Erachtens ist jedoch das neue *Zelda* insgesamt noch einen Tick optimaler gelungen – auch hinsichtlich der Storyline.**



## WEB-SITE DES MONATS

Allen Cheats-Unkenrufen zum Trotz, finden wir, daß es wieder mal an der Zeit ist, eine der heißesten Adressen hierzu zum Besten zu geben, die auch uns schon das ein oder andere Mal aus der Patsche geholfen hat. Die Site <http://www.geocities.com/MotorCity/Speedway/8221/> zeichnet sich vor allem durch ihre Reichhaltigkeit, Aktualität und Anteil an Komplettlösungen aus, die den oft lebenswichtigen Tip beim Hänger enthalten.

## FORUM-THEMA

Diesmal wollen wir uns einmal um die verschiedenen Softwarefirmen kümmern. Jeder in der Redaktion hat sein Lieblingsgenre oder seinen Lieblingshersteller (ich würde z.B. jede *Ridge Racer*-Folge blind kaufen). Wie sieht das bei Euch aus? Kauft Ihr (natürlich immer mit der VG-Wertung im Hinterkopf, hehe) nach Genres? Nach Herstellern? Gibt es auch bei Euch Games/Sequels, die Ihr den Händlern sozusagen ohne Nachdenken aus den Fingern reißen würdet? Oder andersherum Spiele von Herstellern, die Ihr niemals anrühren würdet, selbst wenn sie ordentliche Testnoten bekommen haben (Sportspiele?)? An die Schreibgeräte, Zocker!

# Castlevania

Castlevania



**System:** Nintendo 64  
**Spieltyp:** Action Adventure  
**Datenträger:** Modul 128 MBit  
**Hersteller:** Konami Japan  
**Testversion:** Eigenimport  
**Spieler:** 1  
**Speicheroption:** Controller Pak  
**Features:** keine  
**Schwierigkeit:** 5  
**Preis:** ca. 140 Mark  
**geeignet ab:** 16 Jahre  
**Sprachkenntnisse:**



Es gibt nur ganz wenige Games, die von sich behaupten können, eine (lebende) Legende zu sein, und Konamis *Castlevania* gehört zweifelsohne dazu. Die Schlacht gegen den unsterblichen Vampirfürsten Dracula tobte schon zweimal auf dem 8-Bit-NES, bevor die VIDEO GAMES überhaupt zum ersten Male erschien, und seitdem wurden die Anhänger der Abenteuer von Simon Belmont & Co. unzählige Male auf sämtlichen wichtigen Konsolen um ihren nächtlichen Schlaf gebracht (siehe Kästen). Trotz aller Anstrengungen in mehr als zehn *Castlevania*-Games konnte Dracula jedoch noch immer nicht vernichtend geschlagen werden, und so müssen auf dem N64 erneut zwei wagemutige Abenteurer Ihr Glück versuchen. Vor dem Start entscheidet Ihr Euch entweder für das wackere Mädels Carrie Fernandez oder den gut gebauten Recken Reinhardt Schneider, bevor Ihr gegen die Kreaturen der Nacht in Transylvanien zu Felde zieht.

## Wahl der Waffen

Während Reinhardt die Kunst des Peitschenschwingsens von den Belmonts überliefert bekam, vertraut Carrie auf ihre magischen Kräfte in Form von Energiebällen, die als eine Art Homing Missile Skeletten, Blutsaugern und Panzerrechen gar nicht gut bekommen. Diese



Cool: Skelette auf Motorrädern attackieren Euch - der Grusel-Sound dazu paßt genial.



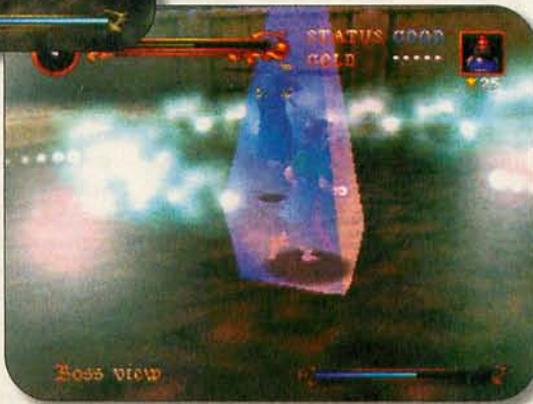
Castlevania geht gleich gut los: Öffnet die erste Tür, und dieses Skelett-Monstrum brät Euch mit der Keule eine über!

Mit der Peitsche die Knochenmännerntzwei zu schlagen, kommt super spaßig.

Grafisch (Nebel) und technisch (Slowdowns) könnte die N64-Variante besser sein.



Standard-Waffen sind natürlich erweiterbar. Außerdem besitzt jeder der beiden eine Nahkampf-Technik (Schwert bzw. Ringe) und kann zusätzlich via C-Unten aufgelesene Extras wie das heilige Wasser, Kreuze, Äxte, Dolche etc., die alten *Castlevania*-Haudegen allesamt bestens bekannt sind, abfeuern. Beide müssen außerdem fleißig Lara zugeschaut haben, denn sie hangeln sich fast so



Hartes Puzzle: Knack die Wand rechts mit Magic Nitro + Zünder + Siegelentferner.

schön an Abgründen entlang wie der Eidos-Star. Das ist auch alles nötig, denn der Weg zum Oberbeißer ist lang und steinig und mit bizarren Monstern und tückischen Puzzles gesäumt. Schon in der ersten Stage - dem Forst der Finsternis - fährt Euch der Schrecken in die Glieder, nachdem Ihr ein massives, gußeisernes Tor geöffnet habt, hinter dem Euch die Fratze eines Giganten-Skelettes teuflisch angrinst. Da heißt's

Beine in die Hand nehmen und laufen! Vom Gameplay her orientierte man sich beim 64-Bit-Debut nicht am extrem Adventure- bzw. RPG-lastigen PS-Vorgänger *Symphony of the Night*, sondern blieb dem klassischen Action-Jump'n'Run-Prinzip treu, das die Serie berühmt gemacht hat. Der Adventure-Part beschränkt sich hier im Verwalten von Essen, Heiltränken und einer Handvoll Items, die an der richtigen Stelle eingesetzt werden wollen.

## Castlevania in 4D!

Darüber hinaus hat man sich gleich um zwei Dimensionen (!) gesteigert. Wie das geht? Nun, daß Ihr Euch auf dem N64 erstmals frei dreidimensional in einer Texture-Polygon-Umgebung bewegt (Ihr könnt jederzeit via C-Oben in eine Ego-Perspektive schalten und Euch die gruselige Gegend ansehen), dürfte sich bereits herumgesprochen haben. Zusätzlich kommt aber auch noch die vierte Dimension in Form der Zeit ins Spiel, die permanent mitläuft und somit die einzel-



Auf Normal bereitet Euch dieser Endgegner 'ne Menge Kopfzerbrechen: Ihr müßt ihm langsam sein Fell wegschlagen.

Diese fiesae Hexe hetzt Euch eure eigene (Vampir-)Cousine auf den Hals.

Im Duell-Tower wird's richtig brenzlig für unser Team Carrie/Reinhardt.



nachgiebig auf den Fersen ist, die Katakomben-Kanalisation mit dem vergifteten Wasser überleben und vieles mehr.

## Technik: Verbesserungswürdig

Der Gameplay-Hammer erwartet Euch in Stage fünf (übrigens die letzte im



nen Stages zu verschiedenen Tageszeiten wie z.B. Sonnenaufgang und -untergang in einem unterschiedlichen Grafikambiente zeigt. Neben einer verstärkten nächtlichen Vampir-Aktivität eignet sich dieses Feature auch hervorragend für Rätsel der folgenden Art: Ein freundlicher Zeitgenosse im Schloß Draculas (läuft zur Sicherheit mit einem Riesenkreuz auf dem Rücken herum) erzählt Euch, daß er bei Dämmerung immer einen Geist beobachtet, der sich um den Rosengarten kümmert. Um an neue Infos/Items zu kommen, müßt Ihr nun eben just zur passenden Zeit dort aufkreuzen. Falls Euch das Warten zu lange dauert, könnt Ihr auch Magie in Form von Sun/Moon Cards einsetzen, die die Zeit im Handumdrehen auf sechs Uhr morgens bzw. abends stellen. Erstmal müßt Ihr aber besagten Zombie-Wald überleben und dieses Monster-Skelett überlisten, Euch die Burgmauern hochkämpfen und eine mehrköpfige Schlange ausschalten, im Garten einem Kind zur Flucht verhelfen, während Euch ein unverwundbarer Frankenstein-Verschnitt mit der Kettensäge und seinen beiden Bluthunden un-



Im Heiligtum des Schlosses transportiert Ihr Magic Nitro - jeder Sprung ist jetzt tödlich!



Eine Menge Elemente wie diese Extra-Fackeln erkennen Fans als CV-Stilelemente wieder.

## Castlevania

Dracula forever! Bisher sind unter diesem klangvollen Namen u.a. erschienen: Drei NES-Versionen, drei GameBoy-Abenteuer, zwei SuperNES-Varianten (*Castlevania 4* mit seiner Mode-7-Effekte-Schau und das mißglückte *Vampire's Kiss* mit 83 bzw. 58 Prozent VG-Spielspaß), ein PC-Engine-Ausflug (*Dracula X*, siehe VG 2/94), eine Mega-Drive-Adaption (*Castlevania Bloodlines*) sowie je eine (identische) 32-Bit-Folge für PlayStation und Saturn.

Castlevania



Findet Ihr den magischen Kontrakt, dürft Ihr bei diesem eleganten Dämon einkaufen.

dem Screen sind, und das Nebelproblem in den Freiluftstages hat man bei Konami in Kobe auch nicht zufriedenstellend in den Griff bekommen (zählt hier wieder die Atmosphären-Ausrede?). Wirklich lästig ist während des Tests nur aufgefallen, daß Ihr Euch für jede Kleinigkeit (z.B. Energie auffrischen) durch drei Menüs klicken müßt. Warum mußte man da das Standard-Optionsmenü mit Soundeinstellung und Buttonbelegung voranstellen, um schließlich ins Item-Menü zu gelangen? Was letztendlich aber zählt, ist der Spielspaß – und der ist in rauen Mengen vorhanden: *Castlevania* ist bis auf die angesprochenen Längen durchgehend spannend und motivierend – alle Action-Adventure-Freunde werden den Kauf nicht bereuen. rk

## Symphony of the Night



Unter diesem Sub-Titel durften im Winter '97 endlich auch Sony-Fans mit der legendären Peitsche zur Vampirjagd blasen (Spielspaß 82 Prozent). Die Besonderheit dieses Sequels lag darin, daß im Gegensatz zu sämtlichen Vorgängern, die allesamt Action-Jump'n'Runs verkörperten (Ausnahme: *Castlevania 2: Simon's Quest* auf NES), diesmal der Adventure-Part sehr umfangreich ausfiel (fast schon RPG-Charakter) und keinerlei 3D-Effekte integriert wurden.

# Sonic Adventure

Sonic Adventure

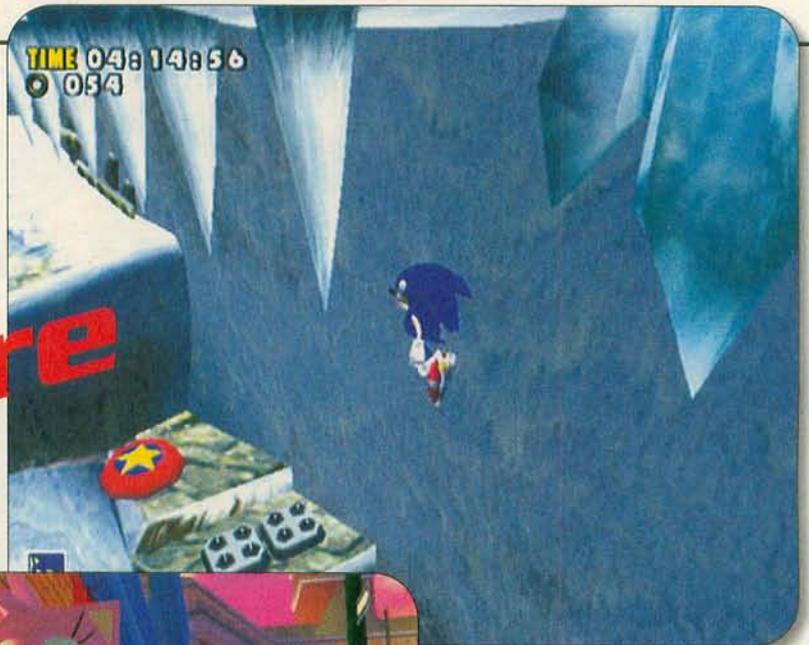


**System:** Dreamcast  
**Spielertyp:** Jump'n Run  
**Datenträger:** 1 GD-Rom  
**Hersteller:** Sega  
**Testversion:** Eigenimport  
**Spieler:** 1  
**Speicheroption:** VMS 10-120 Blöcke  
**Features:** sechs Charaktere + Super- und Mega-Sonic, spezielles Sonic-VMS-Game  
**Schwierigkeit:** 4-7  
**Preis:** ca. 140 Mark  
**geeignet ab:** frei  
**Sprachkenntnisse:**



Nach über vier langen Jahren Wartezeit (von einem Japan-only Saturn-Release mal abgesehen) kehrt der schnelle, blaue Segalpel nun endlich wieder auf den heimischen Bildschirm zurück. Doch Sonic ist nicht alleine sondern hat gleich fünf (mehr oder weniger gute) Freunde im Schlepptau.

Wie alle vorigen Male auch, versucht Dr. Eggman (im Westen als Dr. Robotnik bekannt) wieder einmal, die Macht über Segas hiesige Kunstwelt zu erlangen. Auf das Spiel werdet ihr mit einer wunderschönen, wenn nicht sogar der besten Rendersequenz ever, eingestimmt: Langsam nähert sich Dr. Eggman mit seinem Luftschiff einer typischen US-Großstadt, eine Insel fällt vom Himmel herab ins Wasser, und ein **Monster** mit dem Namen **Chaos** beginnt Angst und Schrecken zu verbreiten. Schon hier zeigt das DC eindrucksvoll, was für eine Power in ihm steckt – solche Explosionen, Wassereffekte und realistische Darstellungen haben bisher noch nicht mal Squares Meister-Codierer hinbekommen. Für jeden der sechs Charaktere hat die zuvor geschilderte Ausgangssituation andere Auswirkungen, weshalb das Spiel aus der Sicht von jeder einzelnen Figur



Cooler Idee im wahrsten Sinne des Wortes: Ihr müßt Euch von Zapfen zu Zapfen vorarbeiten, um nicht in die Stacheln zu fallen.

Solche kunterbunten Zwischenszenen erwarten Euch im Spiel dutzendfach.

Völlig genial gemacht: Im ersten Level verfolgt Euch gleich ein monströser Wal.

durchgespielt werden muß. Neben **Sonic** wird auch wieder dessen fast ebenso schneller, fuchsig-Kumpel **Tails**, der seinen Schwanz als Propeller benutzen kann, gefeatured. **Amy** ist ein in Sonic verliebtes rosa Mädchen, die zwar nicht durch Schnelligkeit, dafür aber durch ihre Schlagkraft mit einem Hammer überzeugt. Dann gibt es noch den Australier **Knuckles**, der bemüht ist, irgendwelche Scherben wiederzufinden, und dazu schon mal riesige Steilwände hochklettert oder im Boden wühlt. Damit nicht nur

rumgehüpft wird, spendierten uns die japanischen Väter von Sonic diesmal noch den fetten Kater **Big**, der leidenschaftlich gerne angelt und **Robo E-102**, der sich in bestem *Probotector*-Stil den



Vorsicht, heiß und fettig! Der Lava-Effekt kommt echt nicht schlecht.



Da isser wieder, der gute, alte Dr. Robotnik-Eggman in seiner Kapsel.



Zelda läßt grüßen: Big muß in jedem Level für seinen froschigen Freund angeln gehen.



Zwar nicht so anspruchsvoll wie 1080°, aber schneller fährt Ihr nirgendwo zur Hölle.



Wie schon Sonic 2 auf dem Mega Drive, wartet auch SA mit einem Casino-Level auf.



An diesen Speicherpunkten könnt Ihr eingefangene Chaos ins VMS verfrachten.

Weg durch seine sechs Stages bahnt. Zu Beginn darf allerdings nur Sonic gesteuert werden. Begegnet Ihr mit ihm einer der anderen Figuren, wird diese im Hauptmenü anwählbar. Insgesamt besteht das Spiel aus zehn Leveln, wobei die Eingänge zu jeder Stage erst in zwei großen Hauptarealen (ähnlich wie bei Mario 64), die mit einer U-Bahnlinie verbunden sind, gefunden werden müssen. Oft benötigen Eure Helden auch spezielle Extras, um ins nächste Level zu gelangen. So muß Sonic z.B. erst ein Paar Turboschuhe oder Knuckles Krallen zum Graben finden, damit's weitergeht. Alle zehn Stages in ihrer Gänze bekommt jedoch nur Sonic zu Gesicht. Mit den anderen Viechern könnt Ihr lediglich einzelne Teilstücke erkunden, da diese aufgrund ihrer Fähigkeiten meist gar nicht in der Lage sind, alle Abschnitte zu durchforsten. Unabhängig davon, mit wem Ihr spielt, sind in jedem Level noch drei recht ähnliche Aufgaben



zu erfüllen. Wenn ein Level zum ersten Mal z.B. mit Tails betreten wird, muß erst ein Race gegen Sonic gewonnen werden, worauf man ein Sonic-Emblem erhält. Spielt Ihr dieselbe Welt noch einmal, müßt Ihr Sonic wieder besiegen und zusätzlich noch mindestens 50 Ringe einsammeln. Beim nächsten Mal gilt es, ein vorgegebenes Zeitlimit einzuhalten, um auch das dritte Emblem der betreffenden Stage zu erhalten. Insgesamt sind 130 dieser Embleme im Spiel versteckt. Verdient Ihr Euch alle, dürft Ihr zusätzlich noch mit Mega-Sonic und Mega-

Knuckles an den Start gehen. Außerhalb der zehn Hauptlevel gibt es noch einige kleine Sub-Games zu entdecken, wie z.B. den Ride mit dem Snowboard durch die Wüste, oder die Weltraumfahrt in einem Autoscooter. Grafisch gesehen ist Sonic Adventure durch die unglaubliche Vielfalt an Texturen und der atemberaubenden Geschwindigkeit (was, wipEout soll schnell



Robotnik-Mech E-102 freut sich tierisch, denn er hat den Sonic-Dummy getötet.



Das Highspeed-Level ist die abgedrehteste Stage - schneller geht's einfach nicht mehr!

sein?) eine Klasse für sich. An einigen Stellen lassen sich zwar die üblichen 3D-Pop-Ups und auch ein wenig Nebel ausmachen, woran aber wohl eher der Auslieferungstermin noch vor Weihnachten schuld ist und nicht mangelnde Hardware-Fähigkeiten. Seltsamerweise sind nämlich die Sonic-Level im Freien zu Beginn völlig schlierenfrei, während die Sicht später in geschlossenen Räumen durch Nebel getrübt wird.

Die Kameraführung ist des öfteren nicht ganz optimal, dafür läßt sich der Blickwinkel aber halbwegs schnell mit den L- und R-Tasten korrigieren.

Jede einzelne der sechs Figuren hat eine gut zum Charakter passende Stimme aufs Auge gedrückt bekommen, und die Musikthemen der Level habt Ihr ohnehin schneller im Ohr, als Euch lieb ist.

Damit Sonic Adventure auch außerhalb der eigenen vier Wände weiterlebt, wird das VMS gezielt unterstützt. Während des Spiels findet ihr ab und zu bunte Eier, die ihr an die Wand dreschen müßt, worauf ein kleines, rundes Wesen, **Chao** genannt, ausschlüpft. Diese niedlichen Gestalten können nun auf der DC-Memory Card herangezüchtet werden. Auf Eurem Weg durch die fünf verschiedene VMS-Welten (insgesamt gibt es derer 25) kommt es zu Kämpfen gegen



Am Ende von Casinopolis müßt Ihr all Eure Ringe (hier über 600) wieder rausrücken.

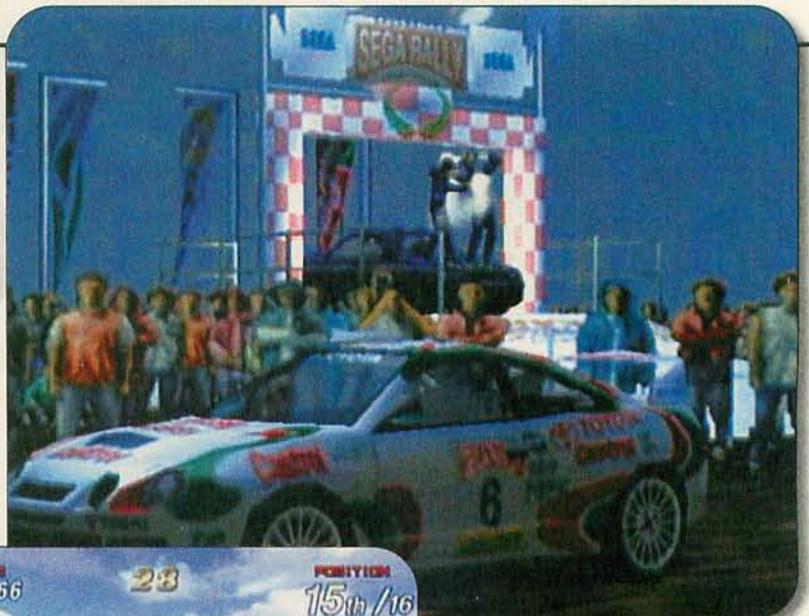
fremdes Gesindel, nach denen natürlich eine Stärkung nötig ist, entdeckt Ihr Schätze oder trifft zufällig auf Knuckles und Sonic. Ist Euch Chao gut genug, darf er an den **Chao-Rennen** teilnehmen, wo Ihr Euch fünf der besagten 130 Sonic-Embleme erspielen müßt. Hat man das Abenteuer mit allen sechs Spielfiguren durchgezockt, mutiert der Hauptheld zu **Super Sonic**, und Ihr begegnet dem wahren Endgegner - **Perfect Chaos**, der aber auch noch nicht ganz das Ende der Fahnenstange bedeutet....

Sonic Adventure ist für alle Besitzer eines DC endlich der erwartete Tophit. Einen kleinen Wehrmutstropfen hinterlassen beim ein oder anderen unter Umständen die Endgegner, welche keine allzu große Herausforderung darstellen. Trotz kleiner Grafik- und Kamerafehler, die bis zum Deutschland-Release vermutlich noch minimiert werden (hat Nintendo bei Mario 64 schließlich auch so gemacht), steht uns mit Sonic ein zauberhaftes Jump'n-Run-Vergnügen ins Haus. ds



Sonic Adventure

# Sega Rally 2



Dieses Siegerbild werdet Ihr so schnell nur im 10-Year-Championship sehen - der Arcade-Mode ist sehr schwer und für Profis.

Grafisch gesehen (Schmutzeffekte & Co.) definiert SR2 eine neue Ära auf Konsolen.

Die Replays sind von atemberaubender Qualität und lassen GT/R4 im Regen stehen.



Die Zuschauer an der Strecke machen Photos.

Wohin führt der Weg des Dreamcast? Was ist die Hardware der neuen Sega-Wunder-Maschine wirklich imstande zu leisten? Das können nicht die ganzen thrashigen 08/15-Titel (mit Ausnahme von *Sonic Adventure*) zeigen, die seit dem Launch erschienen sind, sondern nur Umsetzungen hochkarätiger Arcade-Titel aus der Model-3-Reihe vom Kaliber eines *Virtua Fighter 3* oder eben jetzt *Sega Rally 2*.

## Mehr Features!

Wirft man die Giga-Disc in seine schmutzige Import-Maschine, springen einem gleich eine Menge Spielmodi und Optionen ins Auge, die schon mal belegen, daß sich Sega ziemlich ins Zeug

gelegt hat und nicht lediglich eine sture 1:1-Konvertierung wie bei o.g. *Beat'em Up* anpeilte. Sehr erfreulich ist, daß die Anzahl der Kurse von vier (Automat) auf stattliche 16 angewachsen ist, wobei zu den Arcade-Themen Desert, Mountain, Snow und Riviera auch zwei gänzlich neue – Muddy (Schlamm) und Island – dazugestoßen sind. Wahrscheinlich hat man sich da bei den zusätzlichen zehn Kursen bedient, die schon für die Spielhalle konzipiert wurden, es aber nicht bis dahin geschafft haben. Die Schnee-Strecke wollten die Designer übrigens eigentlich schon im ersten *Sega Rally* haben, die Hardware-Limitationen (Model 2) ließen jedoch keine semitransparenten Lichteffekte und verschwommene Schnee-Effekte am Horizont zu. Jedes Grafik-Set (mit Ausnahme von Riviera) wurde dabei ganz in der Tradition der *Ridge Racer*-Serie so ausgeschlachtet, daß drei Strecken dabei herauskamen, die alle gewisse Teilstücke gemeinsam haben. Über den Schotter und Asphalt gebrettert werden darf mit den durchschnittlich 300 PS starken acht Boliden des teuren Arcade-Vorbilds (Toyota, Subaru, Ford, Peugeot & Co.). An Spielmodi stehen Euch der Standard-Grand-Prix-Mode, **10-Jahres-Championship**, Time Attack, 2-Player (horizontal gesplittet) sowie Network Play (Rasen mit Freunden via Internet – Näheres dazu auf der Site [www.segarally.com](http://www.segarally.com)) zur Verfü-



gung. Während Ihr im GP versuchen müßt, ohne große Einstellungen die knallharten Zeitlimits der vier Kurse zu halten und Euch nach dem letzten Rennen auf Platz eins zu postieren, drifdet der 10-Jahres-Wettbewerb schon eher in Richtung Simulation ab, wobei von den **AM-Designern** nie beabsichtigt wurde, die Fahrphysik echter Rallye-Schlitten zu simulieren (für Normalo-Spieler viel zu frustig), sondern lediglich das Feeling zu übermitteln, in solch einem Renner zu sitzen - ein feiner Unterschied. Hier wird vor jedem Rennen z.B. die prozentuale Aufschlüsselung der Bodenbeschaffenheit angegeben (z.B. 15 Prozent Asphalt, 40 Prozent Schlamm, 30 Prozent Eis etc.), so daß Ihr Bremsen, Dämpfung, Steuerung und Reifen (es gibt alleine drei verschiedene Schneereifen) darauf abstimmen könnt. Nach jedem Rennen kann ein Replay begutachtet (und auch gespeichert) werden, wobei jederzeit die Perspektive geändert werden darf: Zur Auswahl stehen Cockpit, Front, Rückseite sowie zwei Ansichten mit einer am rechten bzw. linken Hinterrad montierten

## Der Automat



Wie Teil eins bietet das Model-3-Arcade-Vorbild dieser DC-Umsetzung vier Kurse und ist in zwei Variationen (normal und deluxe, siehe Shot) in den Spielhallen anzutreffen, die bis zu vierfach gelinkt werden können. In der Luxus-Variante nehmt Ihr in einem echten Rallye-Stahlkäfig Platz und spürt die Bodenwellen, Schlaglöcher und Slides durch ein spezielles Vibrationsmodul direkt am Allerwertesten. Auch soundtechnisch wird hier vom Allerfeinsten geboten: Die Basis stellt ein MPEG-Board dar, das eine Weiterentwicklung dessen aus Model-2-Zeiten verkörpert. Dazu gibt's acht Boxen (je zwei Haupt- und Support-Boxen vorne, dazu noch Tieftöner und Shaker).

## SEGA RALLY

- System: Dreamcast
- Spieltyp: Rennspiel
- Datenträger: Giga Disc
- Hersteller: Sega
- Testversion: [ik-sang.com](http://ik-sang.com)
- Spieler: 1-2
- Speicheroption: VMS
- Features: Network-Play-Option
- Schwierigkeit: 7
- Preis: ca. 160 Mark
- geeignet ab: frei
- Sprachkenntnisse:





Das Fahrverhalten der Rallye-Boliden wirkt unglaublich realistisch und steht dem grandiosen Automatenvorbild in nichts nach.

Leider nervt nicht nur in der Snowy-Strecke ein Nebel/Pop-Up-Syndrom am Horizont.

Im 2-Player-Mode fiel das coole Environment Mapping der Schere zum Opfer.



Der Riviera-Kurs mit seinen zahlreichen Haarnadelkurven erfordert viel Übung.



Kamera – das sind immerhin drei mehr als beim eigentlichen Spiel (lediglich Cockpit- und Außenansicht).

## Überragende Fahrphysik

Sega Rally 2 knüpft in puncto Handling nahtlos an das zeitlos geniale Fahrgefühl des Vorgängers an. Euer Bolide driftet und schlingert wunderschön um die Kurven (Ansaue mit authentischen englischen Rallye-Kommentaren, wahlweise mit weiblicher oder männlicher Beifahrer-Stimme: "200 very very long easy left,

maybe") – aber nur wenn Ihr die Steuerung mit Gas wegnehmen, Bremsen und Handbremsen perfekt beherrscht! So kinderleicht wie in Ridge Racer 4 gelingt das hier nie im Leben. Als Faustregel gilt jedoch: Leichte Kurven (blaues Symbol) durchrast man mit Vollgas, bei mittleren (gelb) geht man kurz vom Gas, harte (rot) nimmt man durch Gas wegnehmen und kurzes Anbremsen und Haarnadelkurven (rot) durch Anbremsen und gleichzeitigem, knallharten Einsatz der Handbremse.

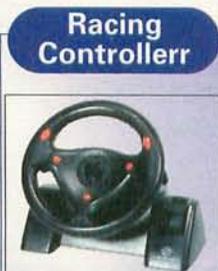
## Arcade-treu?

Kommen wir zum springenden Punkt: Kann die Dreamcast-Umsetzung mit dem sündteuren Arcade-Vorbild mithalten? In spielerischer Hinsicht auf jeden Fall: Das Fahrverhalten ist perfekt und eines der besten, das jemals in einem

Rennspiel implementiert wurde. In puncto Grafik: Nein, obwohl die wunderschönen, detaillierten Texturen, die Schmutzeffekte, das klasse Environment Mapping auf den Fensterscheiben der Boliden und die mit Blitzlicht fotografierenden Zuschauer an der Strecke den Weg auf die Giga-Disc gefunden haben. Das Ganze mußte jedoch mit einem leicht nervenden Nebel-effekt am Horizont erkaufte werden, der trotzdem das Pop-Up-Syndrom nicht ganz vertuschen kann. Besonders eklatant fällt dies im 2-Player-Mode auf, bei dem diese technischen Schwachpunkte noch verstärkt auftreten. Auch ist bisweilen ein Schwanken der Framerate zu beobachten (von 60 auf 30 fps und auch darunter – vor allem beim Wechsel der Perspektiven), das aber nur absoluten Profis auffällt – für den Normal-Spieler läuft Sega Rally 2 durchgehend flüssig und sehr schnell. Das Fazit muß deshalb lauten: SR2 ist ein phantastisches Rallye-Racing-Game mit Langzeitmotivation, das jedoch in technischer Hinsicht besser hätte ausfallen müssen – dennoch schlägt es auf Konsolenebene grafisch natürlich alles bisher Dagewesene, inklusive Gran Turismo und Ridge Racer 4. Ein Wort noch zum Sound: Das Rallye-Sequel bietet zwar 17 verschiedene, ganz ordentlich klingende, aber teilweise etwas deplazierte Tracks (Jazz-Themen zwischen Schlamm-pfützen und Serpentinaen?), die kompositorisch nicht mit den Top-House, -Drum'n'Bass oder Garage-Tunes eines R4 mithalten können. Was allerdings zu denken gibt, ist, daß die Schwester-Games Daytona USA 2 und Scud Race zwar spielerisch einfältiger, aber mit vielen Animationen rund um die Strecke optisch aufwendiger geraten sind als Sega Rally 2 (hat man deshalb dieses Game als erstes konvertiert?) und somit noch mehr Umsetzungsprobleme bereiten werden. Der Traum von perfekten 1:1-Model-3-Umsetzungen auf dem Dreamcast gerät auf jeden Fall ins Wanken. Schauen wir mal, was der nächste Kandidat – House of the Dead 2 – im März dazu zu sagen hat. rk



Schon der erste Teil galt zu seiner Zeit dank des überragenden Handlings der Rallye-Boliden als das beste Konsolen-Rennspiel und einer der stärksten Saturn-Titel (VG-Spielspaß: 93%! überhaupt, obwohl für heutige Verhältnisse nur lächerliche vier Kurse (Desert, Forest, Mountain und als Bonus Lakeside) geboten wurden.



Pünktlich zum Launch des ersten DC-Racers erschienen von Sega auch das erste Lenkrad mit Fußpedal-Option – genannt Racing Controller – zum horrenden Import-Preis von ca. 180 Mark. Im Vergleich zur jetzigen State-of-the-Art-Generation von PS-Wheels wirkt das liebevoll und billige Plastik-Design aber nur noch abstoßend. Immerhin ist das Lenkverhalten nach gewisser Eingewöhnungszeit akzeptabel. Wartet trotzdem auf bessere Lenkräder!



Welche Bodenverhältnisse bietet Muddy?



Es gibt allein drei verschiedene Eis-Reifen.

# Ehrgeiz

Nun ist die bis dato einmalige Beat'em-Up-Arcade-Kooperation namens *Ehrgeiz* zwischen den Japan-Riesen Namco und Square als PS-Import erhältlich. Was diesen neuen Martial-Arts-Schläger so speziell macht und von allen anderen Genre-Vertretern abhebt, sind gleich mehrere Eigenschaften. Erstens wäre da das fulminante Intro mit der Vorstellung der Kämpferschar, das in einer Liga mit der Referenz *Soul Edge* von Namco anzusiedeln ist. Hier wird u.a. gezeigt, wie sich bei einem Duell auf einem Zug über einem Canyon die geladenen Holzstämme lösen und unser Star-Fighter im Fallen von Stamm zu Stamm springt und wieder nach oben kommt! Zum anderen wären da die echten 3D-Arenen, deren Beschaffenheit sich die zunächst acht anwählbaren Kämpfer für ihre Strategie zunutze machen können. Springt auf einen Mauervorsprung und landet mit einem krachenden **Overhead-Kick** auf Eurem Kontrahenten, schnappt Euch



Jeder Kämpfer hat mehrere (Schuß-) Waffen: Godhand kann z.B. mit der Magnum ballern, Minen legen und Handgranaten werfen.

Seltsam: Bevor der Boß-Fight beginnt, läuft schon der Abspann...

Ihr könnt Euch in den 3D-Arenen völlig frei bewegen und umherklettern.



auf eine Durchwürfelung der Angreiferschar verzichten müssen.

## Choreographie: Tobal 2

Bei der Martial-Arts-Choreographie und den Soundeffekten haben sich die Designer sehr am In-House-Titel *Tobal 2* orientiert, wobei die einzelnen Charaktere leider nicht mehr so wunderschön abgerundete Formen (damals schon besser als bei *Tekken 3!*) aufweisen. Dafür hat man das interessante Attack-System größtenteils beibehalten und mit fetzigen Neuerungen angereichert. Es gibt also wieder einen High- bzw. Low-Attack-Button, der nicht fest irgendwelchen Punches oder Kicks zugeordnet ist, sondern je nach Eurer Position und der des Gegners verschiedene Aktionen auslöst. So bewirkt etwa die Triple-Hi-Com-



bo vom weißblonden **Godhand** im Stand eine Kombination aus zwei Punches mit darauffolgendem Roundhouse Kick, während sie, in Bewegung ausge-



Combo Breakers heißen in *Ehrgeiz* neuerdings Interrupt-Moves.

Kisten und werft sie auf das Gegenüber, oder stoßt Euch von einer Wand ab und startet einen Konter. Alle Stages sind übrigens durch Falltüren, Stahlöre, von Helis herabgelassene Seile etc. miteinander verbunden und müssen stets in derselben Reihenfolge durchlaufen werden, d.h. Ihr werdet im Arcade-Mode



Aus *Bloody Roar* abgekupfert. Ein Mädels kann sich in einen Fuchs verwandeln.



Das Top-Render-Intro braucht sich nicht vor der Referenz *Soul Edge* zu verstecken.

führt, einen Triple-Air-Kick (vergleichbar mit dem von *Tekkens* Tae Kwon Do As **Hwoarang**) auslöst. Darüberhinaus spendierte man Euch noch einen Special Attack Button, der für den (durch einen zusätzlichen Balken begrenzten) Einsatz der jeweiligen Waffen der muskulösen Jungs und Mädels zuständig ist.



System: PlayStation  
 Spieltyp: 3D-Beat'em-Up  
 Datenträger: CD  
 Hersteller: Square  
 Testversion: Eigenimport  
 Spieler: 1-2  
 Speicheroption: Memory Card  
 1-3 Blocks  
 Features: RPG-Part,  
 Sub-Games  
 Schwierigkeit: 6  
 Preis: ca. 130 (170) Mark  
 (Special Edition)  
 geeignet ab: 12 Jahre  
 Sprachkenntnisse: [Japanisch, Englisch]





Neben der versammelten *Final-Fantasy-VII*-Prominenz tummelt sich auch Box-Star Prince Naseem auf der *Ehrgeiz*-Scheibe: Ob die Square-Jungs wohl eine offizielle Lizenz haben?

Hier kommen dann Speere, Minen, Feuerbälle, Pistolen, Jo-Jos und vieles mehr zum Einsatz. Je nach Geschick entlockt Ihr Eurem Haudegen auch verschiedene Waffen: Godhand kann z.B. schießen, Minen legen und werfen, sowie als Killer-Angriff auch **Multi-Bomben-Explosi-**



Hier ein Beispiel für die alles andere als platt ausgefallenen Arenen.

on, veranstalten. Natürlich sind auch Würfe, verschiedenste Special Moves, **Combo Breakers** (hier: "Interrupt") und diverse Defensiv-Manöver (geblockt wird auf Button-Druck) wie das Herumrollen auf dem Boden mit von der Partie. Um es nochmal klar herauszustellen: Ihr könnt Euch in den 3D-Stages völlig frei bewegen, und das bringt natürlich in der Kampfführung einige Probleme mit sich. Ihr schlagt oftmals ins Leere, weil Ihr die

gewünschte Richtung nicht exakt einhalten könnt. Oftmals lassen sich Animationen auch nicht abbrechen. Rollt Ihr etwa zwecks Ausweichversuchen auf dem Boden herum, müßt Ihr dem ganzen erst einige Sekunden zuschauen, bevor Ihr wieder Herr der Lage seid. Dies passiert auch schonmal bei fehlgeleiteten Combos. Weiter kommt es auch schon mal zu technischen Patzern, wie dem Ausblenden der Energieleisten. Davon abgesehen ist das Gameplay sehr gelungen, wobei die Move-Vielfalt eines *Tekken 3* bei weitem nicht erreicht werden konnte. *Ehrgeiz* bietet mit seinem **3D-Bewegungsspielraum** und dem vielfältig einsetzbaren Waffenarsenal zwei herausragende Punkte, die noch in keinem anderen Beat'em-Up verwirklicht wurden.



Baby-Cop Yoko setzt der Hand Gottos (Maradona?) mit einem In-Fight-Move zu.



### Illustres Martial-Arts-Ensemble

Eine der Stärken von *Ehrgeiz* ist auf jeden Fall das prominente Turnierfeld. Andere Softwarehäuser titulieren gleich ganze Spiele mit einem einzelnen Star, hier ist ein König des Boxrings wie Prince Naseem auch ohne Selbstbeweihräucherung (und auch mit Trademark?) mit von der Partie. Alle RPG-Fans freut natürlich die reichhaltige *Final-Fantasy-VII*-Charakter-Palette, die sich dem guten Zocker als Secret erschließt. Ihr könnt

### Ehrgeiz-RPG



Ganz im Stil von *Tobal 2* hat es Square sich auch hier nicht nehmen lassen, ein Mini-RPG namens "Brand New Quest" einzubauen. Neben den Arcade-Stages lassen sich hier zusätzliche Locations wie Hotel, Restaurant, Schmied und andere Shops besuchen, diverse Items ergattern, Magie verwenden und Feinde ausknocken – allerdings sehr Japano-lastig und für Normalsterbliche unverständlich. Dennoch sind solche Extra-Goodies sehr begrüßenswert - Lob an Square!

### Sub-Games



Eindeutig bei Namcos PS-*Tekken 3* orientiert hat man sich auf jeden Fall bei den vier haarsträubend sinnlosen Sub-Games, die der Umsetzung spendiert wurden. Ihr könnt 50-Meter-Hürdenlaufen, zehn Runden im Kreis gegen einen Kontrahenten sprinten oder auf einer acht mal acht Felder großen Area verschiedene Felder im "Othello"-Stil einfärben, um gegen einen CPU-Gegner zu gewinnen.

### Special Edition



Ganz überraschend für alle Händler lieferte Square auch eine kleine Special Edition ihres *Germano-Beat'em-Ups* aus, bestehend aus Game, Seasons Greeting Card und orangem T-Shirt mit "God Bless the Ring"-Schriftzug und aufgedrucktem Kämpfer. Das Ganze steckt in einer schmucken, quadratischen Verpackung.

### Square-Fighter



Wußtet Ihr, daß der RPG-Producer Square inzwischen bereits mehr Beat'em Ups auf der PS (nämlich fünf) veröffentlicht hat als z.B. Namco (vier)? Überraschend war davon auf jeden Fall *Tobal 2*, während das *Bushido Blade-Duo* (siehe Pic) eher Geschmackssache ist.



# Street Fighter Zero 3

Street Fighter Zero 3



**System:** PlayStation  
**Spieltyp:** 2D-Beat'em-Up  
**Datenträger:** CD  
**Hersteller:** Capcom  
**Testversion:** Eigenimport  
**Spieler:** 1-2  
**Speicheroption:** Memory Card  
 1 Block  
**Features:** Pocket Station-kompatibel, Dual-Shock-Support

**Schwierigkeit:** 6  
**Preis:** ca. 130 Mark  
**geeignet ab:** 12 Jahre  
**Sprachkenntnisse:**



Wußtet Ihr, daß dieser Dauerbrenner von Capcom die einzige Videospiele Serie der Welt ist, die sich kontinuierlich parallel in vier Richtungen weiterentwickelt? Das Original-Street Fighter befindet sich mittlerweile bei Street Fighter 3 2nd Impact (Dreamcast-Umsetzung ist angekündigt), die einzige 3D-Polygon-Variante bei Street Fighter EX 2 und der Crossover-Ableger bei Marvel Super Heroes vs. Street Fighter bzw. Marvel vs. Capcom. Somit ist der vorliegende dritte Teil der vor der eigentlichen Glanzzeit der bekanntesten Martial-Arts-Pros überhaupt spielende Zero- bzw. Alpha-Serie das derzeit einzige SF, dessen aktuelle Arcade-Version eine Konsolen-Umsetzung besitzt.

Street Fighter Zero 3 setzt nach wie vor auf Bitmap-Animationen anstatt auf Polygon-Technik, und das die PlayStation dafür nicht die bestgeeignete Maschine ist, dürfte auch hinlänglich bekannt sein, weshalb wir jetzt auch nicht wieder auf den logischerweise nicht 100%-Arcade-treuen Animationen herumhacken wollen. Dennoch haben die Zeichner bei Capcom sehr gute Arbeit geleistet und viele Details wie das wippende Röckchen von Newcomerin Karin und eine Menge Background-Details (z.B. krümmt sich in Codys Knast-Stage ein gefesselter Wärter am



Alle 31 Charaktere haben Ihre eigene Stage!



HAJI LAND STAGE 1	SURVIVAL BATTLE	VS SAGAT
<b>FEI LONG</b> LV 23	ISM SELECT	ISM SELECT
EXP 4621600	KISH ZISH MISH	KISH ZISH MISH
NEXT 4700000	SPEED SELECT	SPEED SELECT
XISH Lv 6	TURBO TURBO2	TURBO TURBO2
EXP 1163600/ 500000	ISM PLUS	ISM PLUS
ZISH Lv 4	Exit Super Guard	Exit Super Guard
EXP 318500/ 500000	Guard Auto Guard	Guard Auto Guard
VISH Lv 2	Guard Power plus Original Combo	Guard Power plus Original Combo
EXP 139500/ 150000	POWER BALANCE	POWER BALANCE
	PAN TZ DEF	PAN TZ DEF

PRESS START TO EXIT

Im neuen World Tour Mode müßt Ihr u.a. gegen bis zu fünf Gegner am Stück antreten, davon jeweils zwei gleichzeitig!

Yeah! Altmeister Fei Long maximal aufgewert auf Level 23 - Let's Rock!

Sträfling Cody kennen alte Capcom-Fans noch aus dem Sidelroller Final Fight.

Boden) der einzelnen Stages integrieren können. Wegen mangelnder Auswahl werden sich Fighting-Fans hier ganz sicher nicht beklagen können: Sage und schreibe **31 Kämpfer** (Rekord!) stehen zur Wahl, und jeder hat seine eigene Stage - 31 verschiedene, herrlich gezeichnete Hintergründe hat es in noch keinem Beat'em Up gegeben! Die Qualität der Szenarien von griechischen Inseln, Panzerhallen, Hong-Kong-Häfen, dun-



Boß-Riege um Sagat, Vega, Bison und Balrog sowie sämtliche Newcomer aus Super Street Fighter 2: Indianer T.Hawk, Bruce-Lee-Clone Fei Long, Karibik-Kickboxer Dee Jay sowie Geheimagentin Cammy. Wirklich neu sind letztendlich nur Straßenschläger Cody aus Final Fight, Wrestling-Schätzchen R.Mika mit ihren Zangief-verwandten Aktionen, die zierliche Karin aus Rußland sowie zwei Schwestern namens Juri und Juni, die der Männerwelt ordentlich einheizen wollen. Was diesen Prügler nun neben der beeindruckenden Stage- und Kämpfer-Quantität so gut macht, sind die klei-



Insgesamt 19 Länder gibt's im WTM.

nen Hinterhöfen, Zug-Friedhöfen, Gefängnissen und vielem mehr reicht dabei durchaus an SNK-Standard heran. Natürlich traten alle 18 Haudgegnen des Vorgängers inklusive der All-Time-Favorites Ryu, Ken, Chun Li, Zangief und Sakura wieder zum Turnier an. Außerdem fanden sich eine Menge alte Kämpfer aus Street Fighter 2 zum Schlagabtausch ein: Sumo-Ringer E. Honda, Urwald-Monster Blanka, die komplette



Fiesling Rolento packt seine Combos aus.



nen Details: Die Ladezeiten sind deutlich geschrumpft (siehe Kästen), die Musik ist ganz Capcom-untypisch, mit ihren peppigen Rhythmen wirklich exzellent gelungen, jeder Charakter besitzt bis zu vier Siegesposen, verschiedene Jingles lockern die Victory-Menüs auf, und ein Ringsprecher kommentiert Eure Leistung mit frechen Phrasen: "Can anyone stop this fighting machine?!", "It all depends on your skill" (bei Niederlagen) oder "I can't believe my eyes - this is the best fight I've ever seen!".

### Gameplay-Neuheiten

Für alle Die-Hard-Beat'em-Up-Fans hat Capcom natürlich auch einige neue Gameplay-Features parat, allen voran das Guard Cancel System und die drei Fighting-Style X-ISM, Y-ISM sowie Z-ISM. Letztere charakterisieren den Einsatz der obligatorischen, dreifach auf-

ladbaren Power-Balken. Bei Z-ISM könnt Ihr ganz normal aus den Super Special Moves jeden Kämpfers wählen, X-ISM läßt nur ein einziges Super Special - allerdings mit doppelter Wirkung - zu, und Y-ISM stellt nichts anderes als das Custom-Combo-System des Vorgängers dar. Unter **Guard Cancel** ist nun ein weiterer kleiner Balken (unterhalb vom Lebensbalken) zu verstehen, der umso schneller abnimmt, je öfter geblockt wird, bis schließlich kein Parieren mehr möglich ist. Das absolute Highlight in *Street Fighter Zero 3* stellt nun aber der extrem motivierende World Tour Mode dar, der deutlich vom Edge-Master-Mode in *Soul Blade* inspiriert ist. Hier müßt Ihr 19 Länder bereisen und in jedem ein kleines Turnier mit unterschiedlichen Aufgaben bestreiten: Duelle gegen zwei Gegner gleichzeitig (!), Time Attacks, Survivals und einiges mehr, in denen das Gegenüber oft nur nach Einsatz von höheren Techniken (Juggle Combo, Super Special Combo, Custom Combo etc.) klein beigibt. Ihr könnt Euren Charakter hier aufpowern (bis zu Level 23), neue Techniken erlernen (Super Block, Air Guard, Damage Plus & Co.), aus denen Ihr vor jedem Kampf drei auswählen und jederzeit abspeichern dürft. Auch mit Sonys neuer Pocket Station (PDA) besteht Kompatibilität, aufgrund des um einen Monat

verspäteten Release können wir hierzu jedoch noch nichts sagen. Auf jeden Fall: Dank massig Figuren, Backgrounds, Top-Sound, kurzen Ladezeiten und World Tour Mode ist *Zero 3* im Gegensatz zum in der letzten Ausgabe getesteten *Darkstalkers 3* ein Muß für jeden 2D-Fighting-Fan. Lediglich die einzelnen Straßenkämpfer könnten für meinen Geschmack jeweils ein paar mehr Special Moves besitzen - dieses Manko haftet der Serie jedoch schon länger an. rk

### Ladezeiten

Im Gegensatz zu den miserablen PAL-Umsetzungen der Vorgänger hat man sich hier mächtig angestrengt, um aus dem begrenzten Arbeitsspeicher der PS keine Wartezeit-Debakel für den Spieler zu machen. Zum Vergleich:

	Victory Screen	Neuer Gegner
<i>Street Fighter Alpha</i>	ca. 7 Sekunden	ca. 13 Sekunden
<i>Street Fighter Alpha 2</i>	ca. 8 Sekunden	ca. 18 Sekunden
<i>Street Fighter Zero 3</i>	ca. 4 Sekunden	ca. 9 Sekunden



SF Zero 3: Top-Präsentation und niedrige Ladezeiten.

SF Alpha: Über der 10s-Grenze.



SF Alpha 2: Das Musterbeispiel der miesen PAL-Konvertierung.

# Sengoku Turb



Mit diesem Schwert kann sich das zarte Geschöpf im Bedarfsfall zur Wehr setzen.

diverse Aufträge des dort ansässigen Königs erteilt, die man jedoch bestenfalls mit Glück und viel Ausprobieren erfüllen kann. Überhaupt ist das Spiel mit Zwischensequenzen vollgepackt, deren Inhalt jedoch für die meisten von uns immer ein Rätsel bleiben wird. Nach einem korrekt ausgeführten Auftrag schließen sich Euch nach und nach neue Figuren an, so daß Ihr im Laufe der Zeit eine ganze Party um Euch schert.

Bislang hat sich auf dem Rollenspielsektor für das Dreamcast noch nicht allzu viel getan. Einzig *Seventh Cross* geht spielerisch etwas in diese Richtung, ist aber für den Durchschnittseuropäer aufgrund japanischer Menüführung nur schwer spielbar. In *Sengoku Turb* ist es sogar nahezu unmöglich, ohne **Dolmetscher** auch nur einen Teil der Story zu erfahren. Mit Hilfe des Einleitungsvideos kann man nur erahnen, daß es sich bei dem zu steuernden jungen Mädchen um einen Flüchtling von einem fernen Stern handelt, das auf einem mit allerlei skurilen Wesen bevölkerten Planeten notlanden muß. Man bekommt im Laufe des Spiels



Wie niedlich. Irgendwie erinnert die Augenpartie trappierend an Playmobilfiguren.



Was uns der König hier wohl mitteilen möchte? Leider bleibt dem Spieler die Hintergrundgeschichte ebenso wie seine eigentliche Aufgabe verschlossen.

Die einzelnen Mitglieder erhalten in diversen Kategorien Punkte, die sich auf Eure Fähigkeiten auswirken. Die Grafik ist nett gezeichnet und läuft absolut flüssig, ist aber extrem auf japanische Verhältnisse zugeschnitten und für die meisten Geschmäcker wohl etwas zu süß geraten. Es ist wohl eher unwahrscheinlich, daß es von diesem Spiel in absehbarer Zeit eine englische Fassung, geschweige denn eine deutschsprachige geben wird. Sollte dies jedoch der Fall sein, werden wir uns selbstverständlich eingehender mit diesem Modul beschäftigen. Ansonsten sollte jeder, der nicht über ausgezeichnete **Japanischkenntnisse** verfügt, einen großen Bogen um dieses Modul machen oder sich auf eine Menge Herumprobieren einstellen. ab

## 戦国TURB

System:	Dreamcast
Spieltyp:	RPG
Datenträger:	GCD
Hersteller:	NEC
Testversion:	Galaxy/CEB/7805151
Spieler:	1
Speicheroption:	VMS
Features:	keine
Schwierigkeit:	2-6
Preis:	ca. 170 Mark
geeignet ab:	6 Jahre
Sprachkenntnisse:	



# Smash Brothers

Smash Brothers



Link, Mario, Falcon und Fox stehen bereit für das Nintendo-Duell.



System: Nintendo 64  
 Spieltyp: 2D-Beat'em-Up  
 Datenträger: Modul 128 MBit  
 Hersteller: Hal Laboratories  
 Testversion: Eigenimport  
 Spieler: 1-4  
 Speicheroption: Controller-Pak  
 Features: keine  
 Schwierigkeit: 4  
 Preis: ca. 130 Mark  
 geeignet ab: frei  
 Sprachkenntnisse:



Der Traum eines jeden Mario-Hassers ist wahr geworden! In diesem 2D-Beat'em-Up könnt Ihr dem kleinen schnauzbärtigen Klempner so richtig den Hintern versohlen und ihn mit einem energischen Tritt in seinen Allerwertesten in die ewigen Jagdgründe, sprich von der Duell-Plattform schicken. Außerdem hat der Nintendo-64-Retter und Superheld Link hier bereits seinen nächsten Auftritt. Doch *Smash Brothers* ist von Hal Laboratories, die mir für alle Zeiten wegen ihres unsäglich schlechten Golfspiels *Hole in One* zu Super-Famicom-Debut-Zeiten in Erinnerung bleiben werden. Wie Ihr sicher schon erspäht habt, steht unser Import-Daumen diesmal rekordverdächtig tief im Keller – woran liegt das nun? An der Charakter-Auswahl sicher nicht, denn hier ist alles vertreten, was im Nintendo-Lager Rang und Namen hat: die *Mario*-Brothers, **Fox McCloud** (aus *Starfox*), Samus aus der *Metroid*-Serie, Kirby, Donkey Kong, Yoshi, Pikachu und als Secret/Boss-Figuren **Captain Falcon** (*F-Zero X*), Metal Mario und ein überlebensgroßer, weißer Handschuh (aus *Glover?*). Gefightet wird in Arenen, die zumindest dem jeweiligen Lokalmata-



Hier müßt Ihr Dutzende Yoshis erledigen.

tor bzw. dessen Spiel liebevoll nachempfunden wurden (z.B. das *Starfox*-Schiff oder *Donkey Kongs* Dschungel), authentische Soundeffekte (mit hohem Wiedererkennungswert!). Das Gameplay schlägt jedoch dem Faß den Boden aus. Ein derart sinnloses und uninspiriertes Spielprinzip habe ich selten gesehen.



Selbst im 4-Player-Mode wünscht Ihr Euch, diesen Schrott nie gesehen zu haben - eine Schande für Nintendo.

Smash Brothers ist eine solche spielerische Gurke - kein Donkey Kong hilft da noch was!

Captain Fox McCloud empfängt Euch stilgerecht auf seinem Raumer aus Lylat Wars.

Meist zoomt der Screen weit hinaus, so daß Eure Figur nicht größer als ein paar Pixel erscheint, lediglich ein Kick- sowie ein Schuß-Button stehen zur Verfügung, und die Animationen gehören zum Schlechtesten, was auf dem N64 (und nicht nur dort!) käuflich zu erwerben ist. Beständen die Charaktere nicht aus Polygonen, *Smash Brothers* wäre sogar auf dem SuperNES nur Durchschnitt. Zur den Regeln: Es gibt keine Lebensbalken, sondern Prozentanzeigen, die je höher sie durch Treffer ansteigen, Euch beim nächsten Einschlag um so weiter fliegen lassen, bis Ihr es irgendwann durch einen **Konter-Jump** nicht mehr schafft, wieder zurück auf die rettende Plattform zu springen. In machen Runden habt Ihr es auch nicht mit nur einem Gegner zu tun, sondern müßt z.B. gleich Dutzende quietschbunte Yoshis (Rekord sind 30 Clone-Mutanten in der Vorschlußrunde) nacheinander von der Plattformkante treten. Natürlich gibt's



auch ein paar Extras, aber bei dem vermurksten Gesamtkonzept können sie auch nichts mehr retten. Zwischendurch dürft Ihr Euch noch an drei ultra-primitiven Jump'n-Run-Bonuspielchen probieren, bis die Qual nach dem *Glover*-Endgegner endlich vorbei ist. Selbst der Vier-



Die Gegnerschaft kann zahlreich sein ...



Viel zu wenig Moves und Spargrafik: Forget it.

Spieler-Mode holt da nichts mehr aus dem Feuer. *Smash Brothers* gehört eindeutig zur Kategorie Mega-Crap - hat die Nintendo-Qualitätskontrolle hier in der Sylvesternacht stattgefunden?. Unfaßbar, daß Nintendo-Genie Miyamoto mit seinem heiligen Namen auch in den Credits vorhanden ist.

Holt euch den neuen HAMMER!  
Ab 19. Februar am Kiosk!

Hard Rock & Metal

# HAMMER

DAS MAGAZIN MIT ALLEN NEUIGKEITEN UND TRENDS AUS DER ROCK- UND METALSCENE!



Black Metal für die Massen

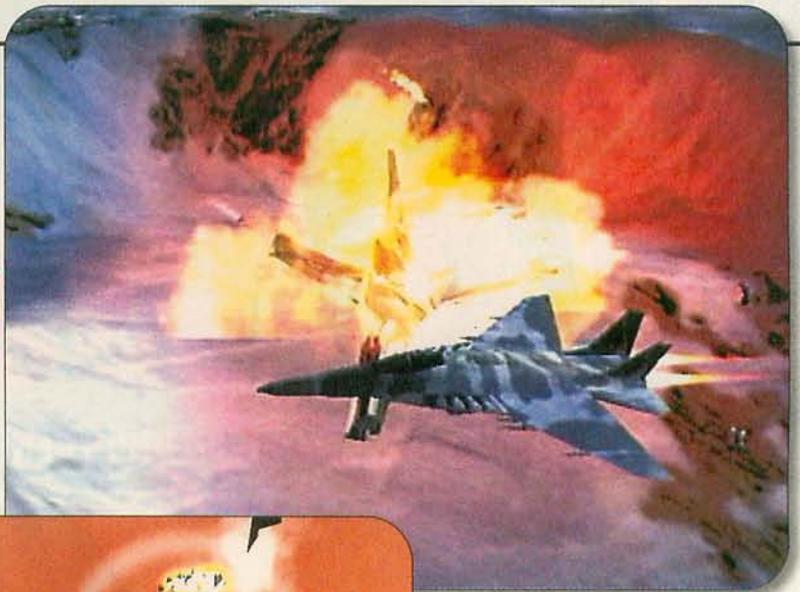
# DIMMU BORGIR

CD  
+HEFT = DM  
8,90

Außerdem im nächsten Heft:

- Sick Of It All ➤ Emperor ➤ Subway To Sally ➤ Overkill ➤
- Rammstein ➤ Lacuna Coil ➤ Sugar Ray ➤ The Gathering ➤
- Pist On ➤ Goo Goo Dolls ➤ MSG ➤ Pretty Maids ➤

# Incoming



Obwohl es nur schwer zu glauben ist, sind alle Screenshots direkt aus dem Spiel entnommen.

Vor diesem herrlichen Abendrot müßt Ihr die Invasoren zurückschlagen.

Jede Explosion wird von phantastischen Lichteffekten begleitet.



Auf dem PC erschien *Incoming* etwa zeitgleich mit der Voodoo-2-Grafikkarte und sorgte damals durch eine beeindruckende Grafikleistung für Begeisterungstürme. Nun ist *Incoming* als erster Shooter für das Dreamcast erhältlich und bietet sich dadurch natürlich an, die vielgelobte Grafikpower des Dreamcast genauer unter die Lupe zu nehmen. Während die Hintergrund-story kaum erwähnenswert ist (Ihr alleine müßt mal wieder die Welt vor einer außerirdischen Invasion retten), hat es das Spiel wirklich in sich. In fünf thematisch unterschiedlichen Leveln müßt Ihr Euch gegen eine scheinbar endlose Anzahl feindlicher Flug- und Fahrzeuge wehren. So gilt es z.B. auf offener See eine Ölplattform und einige Tankschiffe im Luftkampf zu beschützen, während Ihr in der Eiswüste unter anderem einen Geschützturm und

einen Panzers zur Vernichtung der Angreifer zur Verfügung habt. Jeders Level ist wiederum in zehn Abschnitte unterteilt, welche Euch in immer neue Fahrzeuge verfrachten. Manchmal gilt es auch, unter feindlichem Beschuß bestimmte Gegenstände aufzusammeln, oder gut beschützte Ziele zu finden und diese dann zu zerstören. Im Zweispielersplitscreenmodus sind sämtliche Fahrzeuge und Welten direkt anwählbar und Ihr könnt wahlweise gegeneinander oder zusammen gegen die feindlichen Horden ankämpfen.

auf dem Bildschirm vorherrschenden Action bleibt einem sowieso kaum Zeit, um auf solche Details zu achten. Neben einer Cockpit-Perspektive stehen Euch eine Verfolgeransicht und mehrere zum Spielen leider nicht besonders gut geeignete Außenperspektiven zur Verfügung. Der Sound paßt hervorragend zum Spielgeschehen und unterstreicht mit wuchtigen Explosionsgeräuschen und surrenden Laserstrahlen sehr gut die Dynamik dieses Edel-Shooters. Leider kann das Spielprinzip auf Dauer nicht ganz mit der tollen Präsentation mithalten, denn nach längerer Spielzeit beginnt man doch, etwas Abwechslung zu vermissen. Bis es jedoch soweit ist, amüsiert man sich prächtig und kann seinen Kumpels endlich mal zeigen was das Dreamcast so alles drauf hat. Falls man bereits stolzer Besitzer der neuen Konsole ist, führt eigentlich kein Weg an *Incoming* vorbei, es sei denn, man haßt Shoot'em-Ups. Nach einigen mißglückten Titeln dürften nun sämtliche Zweifel bezüglich der Hardware-Power des DC aus dem Weg geräumt sein.

## Grafisch vom Feinsten

Seien es die bombastischen Explosionen, die wunderschön gezeichneten Landschaften oder das schnelle und ruckfreie Scrolling, um nur einige Beispiele zu nennen; die Dreamcast-Version muß sich wirklich nicht hinter ihrem PC-Vorbild verstecken. Selbst schnelle Rechner mit entsprechend teuren 3D-Beschleunigern bieten keine merkbar bessere Grafik. Und auf keiner Konsole sah man bisher auch nur annähernd eine so gute Grafik.

Selbst der Zweispielersmodus scheint der CPU keine Probleme zu bereiten. Nur in ganz seltenen Situationen läßt sich am fernen Horizont ein leichter Grafikaufbau feststellen, der den Spielfluß jedoch nicht im geringsten stört. Und bei der



Sogar auf dem Mond geht die Schlacht erbarmungslos weiter.



Im Zweispielers-Modus könnt Ihr zusammen oder gegeneinander spielen.



System: Dreamcast  
 Spielertyp: Shoot'em Up  
 Datenträger: GCD  
 Hersteller: Rage  
 Testversion: Eigenimport  
 Spieler: 1-2 (gleichzeitig)  
 Speicheroption: VMS  
 Features: keine  
 Schwierigkeit: 6-9  
 Preis: ca. 170 Mark  
 geeignet ab: 12 Jahre  
 Sprachkenntnisse:



# Bloody Roar 2



Wow – was für eine Fledermaus-Lady: Da möchte man Batman sein!

Jedes Monster verfügt über eindrucksvolle Multi-Hit-Chain-Combos

Die Biest-Verwandlung wird durch einen Strahlenkreis vollzogen.



Platz ganz oben auf dem Treppchen des Fighting-Game-Olymps sichern konnte. Entsprechend hoch waren natürlich die Erwartungen an das Sequel vom Raizing-Team um Director Kenji Fukuya (haben

wir in der VG 1/98 schon mal zum Vorgänger interviewt). Gekämpft wird im Gegensatz zum revolutionären

**D**iese Ausgabe dürfen sich die PS-Beat'em-Up-Fans wirklich glücklich schätzen: Nach den Knallern *Ehrgeiz* und *Street Fighter Zero 3* organisierten wir kurz vor Torschluß in einer Nacht- und Nebel-Aktion auch noch *Bloody Roar 2* aus New York. Wer mein Beat'em-Up-Special (erschien als Sonderheft unseres Schwesternmags, des offiziellen PlayStation Magazins) gelesen hat, weiß, daß sich das Hyper Beast Duel neben *Tekken 3* und *Tobal 2* einen



So sieht Miss Fledermaus in menschlicher Form aus :-0-



Wolf-Man Long kennt keine Gnade.

nären Germano-Square-Prügler weiterhin in der *Tekken*-Ebene. Immerhin fünf alte Gesichter fanden sich wieder ein, dazu kommen noch vier neue Tiermenschen: Marvel (Leopard), Busuzima (Chamäleon), Stun (Insekt) und die superscharfe Fledermausbraut Jenny (Wow – da würde Batman Augen machen!).

Mit Render-Intros und -abspännen hat man sich diesmal nicht aufgehalten, dafür wurde die Spielgeschwindigkeit deutlich erhöht und neue Features wie Guard Attack (eine Art Alpha-Counter, bekannt aus der gleichnamigen *SF*-Serie) und Beast Super Special Moves (kosten die gesamte Beast-Leiste und erledigen den Gegner bei Erfolg nahezu komplett) eingeführt. Ihr wißt ja: Einem aufladbaren Balken zufolge könnt Ihr Euch jederzeit in das in Euch

schlummernde Monster verwandeln und habt fortan einen zusätzlichen Attack-Button und noch mehr Combos zur Verfügung. Erstmals läßt sich als Beast ein Teil der bereits verlorengangenen Energie wieder "zurückfighten" – warum allerdings der geniale Rave-Modus (einer der Boni von *Bloody Roar 1*) diesmal fehlt, ist etwas verwunderlich. Das Combo-System gestaltet sich mit vielen Button-Chains wieder einsteigerfreundlich, wobei natürlich auch die Profis mit den Unlimited Combo-Strings bei einigen Charakteren gefordert sind. Viele Bonus-Charaktere gibt's leider nicht – lediglich zwei sind erspielbar (davon als Boß Löwenmensch Gado vom ersten Teil), dafür überzeugt das Gameplay den Beat'em-Up-Fan mit Nachdruck und erinnert mit seinen schnellen Moves sehr an die *Virtua-Fighter*-Serie. Für alle Animé-Freunde gibt's noch einen mit vielen Standbildern untermalten Story-Mode und Bonus-Bildchen zu erspielen. Treu ist man auch dem *BR*-typischen Hard'n'Heavy-Soundtrack geblieben, der hier ganz gut zum Spiel paßt. Sucht Ihr einen neuen 3D-Top-Fighter, seid Ihr bei Hudsons Beast-Sequel genau an der richtigen Adresse – gameplaytechnisch ist's besser als *Ehrgeiz*. Einziger Schwachpunkt: Es gibt zuwenig Kämpfer.

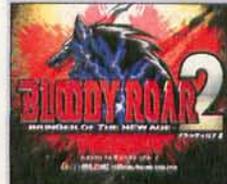
rk



Bloody Roar 2

## BLOODY ROAR 2

System:	PlayStation
Spieltyp:	3D-Beat'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Raizing/Hudson
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual Shock
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 130 Mark
geeignet ab:	12 Jahre
Sprachkenntnisse:	



# Battle Tanx

Battle Tanx

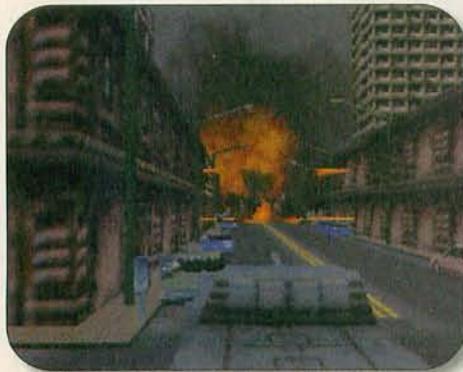


## BATTLE TANX

**System:** Nintendo 64  
**Spielertyp:** Shoot'em Up  
**Datenträger:** 96-MBit-Modul  
**Hersteller:** 3DO  
**Testversion:** Eigenimport  
**Spieler:** 1-4 (gleichzeitig)  
**Speicheroption:** Memory-Pak (1 Seite)  
**Features:** genialer Vier-spieler-Modus, Rumble-Pak  
**Schwierigkeit:** 4-9  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**geeignet ab:** 12 Jahre  
**Sprachkenntnisse:**

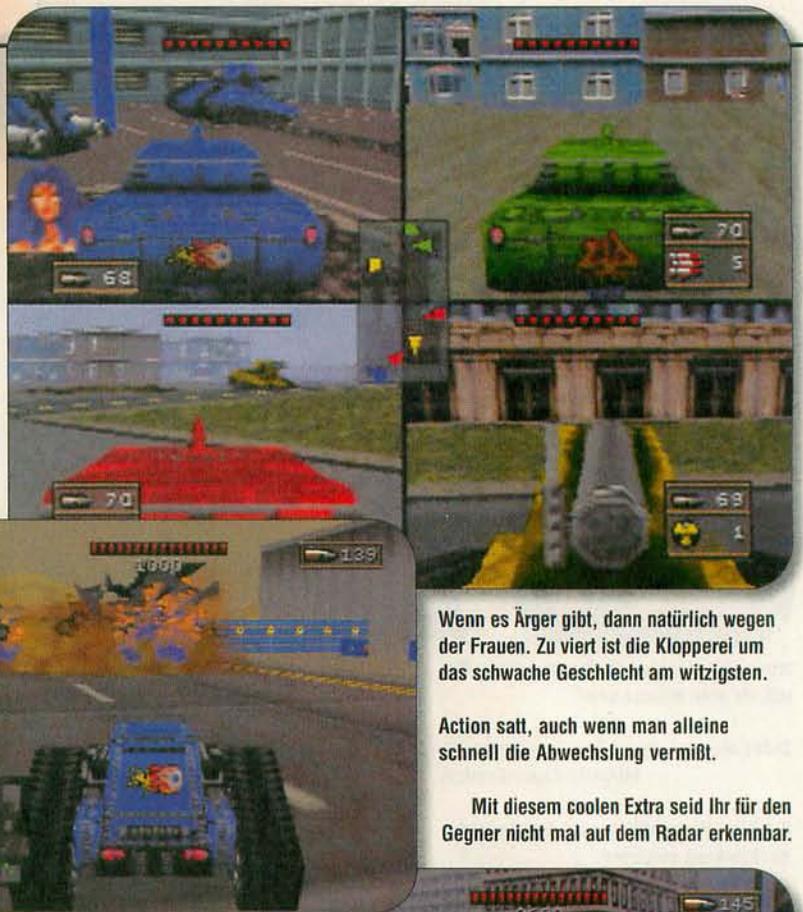


S tellt Euch einmal vor, mit einem Schlag wären nahezu alle Frauen vom Erdboden verschwunden und um die paar verbliebenen würde ein rücksichtsloser Krieg entbrennen. Zu weit hergeholt? Nun, laut der Hintergrundgeschichte von *Battle Tanx* wird uns aber in nicht allzu ferner Zukunft genau dieses Szenario erwarten. Durch einen vermutlich aus südamerikanischen Regenwäldern stammenden Virus sterben binnen kürzester Zeit fast alle Frauen. Da Männer ja bekanntlich ohne weibliche Unterstützung aufgeschmissen sind, rotten sich die Herrn der Schöpfung in wilden Horden zusammen, um wenn möglich wenigstens ein paar der nun ja akut vom Aussterben bedrohten Geschöpfe zu retten. Diese



Bei den Explosionen wurde nicht gespart. Immer wieder wird dem Spieler durch Feuer und Rauch für mehrere Sekunden die Sicht genommen.

sogenannten Queen-Lords werden in gut befestigten Lagern mit allen Mitteln bewacht. Im Einzelspieler-Modus besteht Eure Aufgabe darin, Eure Verlobte, die anscheinend das Virus überlebt hat, aus eben einem solchen Lager zu befreien. Um nicht völlig chancenlos dazustehen, stehen Euch zur Erfüllung dieser Mission verschiedene hochgerüstete Panzer zur Verfügung. Diese lassen sich mit verschiedenen im



Wenn es Ärger gibt, dann natürlich wegen der Frauen. Zu viert ist die Klopperei um das schwache Geschlecht am witzigsten.

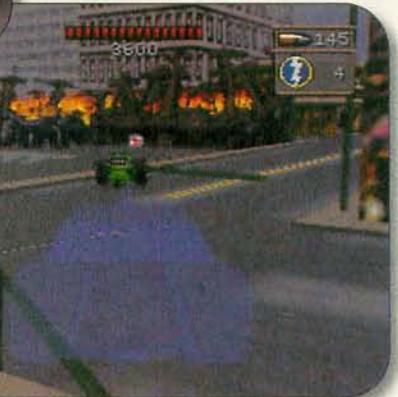
Action satt, auch wenn man alleine schnell die Abwechslung vermisst.

Mit diesem coolen Extra seid Ihr für den Gegner nicht mal auf dem Radar erkennbar.

Optionsmenü auswählbaren Steuerungen durch die vom Krieg gezeichneten Großstadtszenarien lenken. Von der Konfiguration "Easy" sollte man aber gleich die Finger lassen, denn hier lässt sich der Geschützturm des Panzers nicht separat steuern, was aber zur sinnvollen Verteidigung unabdingbar ist.

Durch 17 verschiedene Level führt Euch der Kampf, wobei es Euch an so illustre Schauplätze wie den Time-Square, den Las-Vegas-Strip und die berühmte Area 51 verschlägt. Unterwegs findet Ihr Waffen-Upgrades und Health Packs, die Ihr auch dringend benötigt, denn die künstliche Intelligenz der Computergegner ist nicht von schlechten Eltern. Außer Jagd auf feindliche Panzer zu machen, könnt Ihr bei Bedarf sämtliche Gebäude in Schutt und Asche legen und dadurch zum Teil sehr praktische Abkürzungen durch die Stadtlandschaften erzeugen.

Seine wahren Stärken spielt *Battle Tanx* aber im Mehrspieler-Modus aus. In jeder der vier mit viel Liebe zum Detail ausgearbeiteten Varianten könnt Ihr Euch mit bis zu drei Mitspielern (deren Rolle wahlweise auch von der CPU übernommen werden kann) heiße Fights liefern. Ob Deathmatch-Modus, in dem der Spieler gewinnt, der zuerst sieben Kills auf sein Konto verbuchen kann, im Batt-



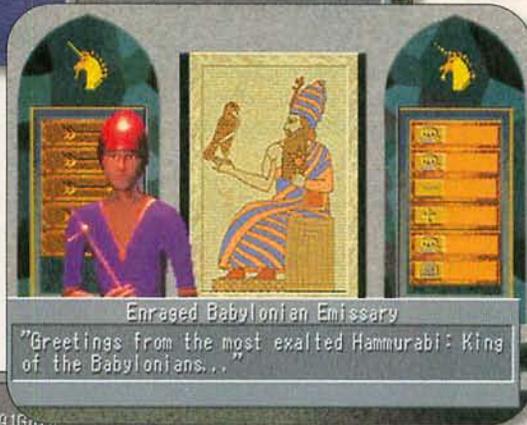
lelord-Modus, einer Variante des aus anderen Shootern bekannten "Capture the Flag"-Mission, in dem Ihr versuchen müßt, eine gegnerische Queenlord in Euer Camp zu entführen oder im Annihilation-Modus, bei dem der zum Schluß übriggebliebene Spieler gewinnt. Mit mehreren Freunden macht *Battle Tanx* einen Riesenspaß; und das, obwohl die technische Umsetzung nicht gerade revolutionär ist. Zwar ist das Scrolling flüssig, aber das Design der Panzer und der Umgebung erinnert doch frappierend an First-Generation-Spiele für das Nintendo 64. Ähnliches gilt für den Sound. Während die Effekte sehr gut gelungen sind, ist man bei der Hintergrundmelodie für die Abstellfunktion dankbar. Schon allein die Vielzahl der verfügbaren Extras und das intelligente Kartendesign rechtfertigen fast einen Kauf. Auch die Möglichkeit, bei Bedarf den Computer einen oder mehrere Parteien steuern zu lassen, erhöht den Spielwitz ungemein. Wer also viel mit Freunden zusammen spielt, kann bedenkenlos zugreifen, alle anderen sollten vor dem Kauf besser probespielden. ab



Wat schön, New Bavaria hat schon über 2 Millionen Einwohner! Im Bild seht Ihr die beiden wichtigsten Menüs des Spiels.

Die ersten und letzten freundlichen Worte mit Vertretern des babylonischen Volkes...

Das waren noch Zeiten: Trotz eines Steuersatzes von 50% muckt der Plebs nicht auf.



diesen Punkt erreicht hat. Eine endlos lange To-do-Liste wartet darauf, nach und nach abgearbeitet zu werden. Weitere Städte wollen erbaut sein, Kriege bedrohen Eure Untertanen, und diplomatisch versucht Ihr, Krisen zu entschärfen. Unzählige Gebäude stehen zur Auswahl, die urbane Lebensqualität, Produktivität und Sicherheit zu verbessern. Kolossen und Tempel beispielsweise halten Eure Bürger bei Laune, Markplätze und Banken erhöhen das Handelsaufkommen, Stadtmauern bieten Schutz vor Eindringlingen, und ein SDI-Verteidigungssystem wehrt Nuklearsprengkörper im Dritten Weltkrieg ab. Sämtliches Kriegsgeschütz und die Militäreinheiten der letzten 6.000 Jahre stehen nach und nach unter der Fuchtel Eures Oberkommandos: In der Steinzeit schwingen Dorfmilizen vernagelte Knüppel, die Kreuzritter des Mittelalters

verwüsten Landstriche zu Pferd, während Tarnkappenbomber der Neuzeit ihren tödlichen Bombenregen auf die Millionenstädte des Feindes niederprasseln lassen.

**Weltwunder** bewahren dagegen eine ganze Zivilisation vor tödlichen Krankheiten (Krebsheilung) oder gewähren Einsicht in die Topographie des blauen Planeten (Apollo Projekt). Einige der Wunder verlieren nach einer bestimmten Zeitspanne ihre Wirkung; der immense Zeit- und Geldaufwand eines solchen Baus sollte daher wohlüberlegt sein. Als optisches Schamkerl wird die Fertigstellung dieser Prestigeobjekte stets mit einem netten Video untermalt. Fünf **Video-Mentoren**, die Newbies nützliche Tips geben, werden ebenfalls per FMVs auf den Bildschirm gezaubert. Weiter ins Detail zu gehen, würde schlichtweg den Heftumfang sprengen, wenn man bedenkt, daß die Ansammlung der am häufigsten gestellten Fragen (FAQ) im Internet bereits einen kleinen Roman darstellt. Bevor man jedoch in den Weiten des Netzes verlustig geht, kann man einfacher mit der "**Civilopedia**" glücklich werden, die als universelles **In-Game-Nachschlagewerk** dient.

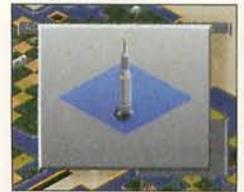
Die Steuerung ist minutenschnell erlernt und bietet ein Maximum an Komfort für ein Controller-gesteuertes Strategiespiel. Grafisch sieht man Civ2 sein Alter jedoch an. Schlimm trifft es auch Bose-Fetischisten. Vier gähnend langweilige Audiotracks, für die kein Off-Button integriert wurde, sind alles, was als Background-Musi geboten wird. Civs größtes Manko: das Spielstand-Management. Zehn Blöcke pro Save sind nicht gerade sparfuchsfreundlich. Letztlich ist all das jedoch belanglos, hat man sich erst einmal mit dieser schwer heilbaren "Zivilisationskrankheit" infiziert. Wieder und wieder spielt man es, wünscht sich endlose Tage, nur um eine noch perfektere und größere Zivilisation zu verwalten. What about Abwechslung? Kein Problem in diesem Fall, denn kein Spiel gleicht dem anderen, denn die CPU generiert immer neue Zufallswelten. cs/ds

**W**ährend sich PC-ler nach Sid Meiers *Alpha Centauri*, dem Civ-2-Nachfolger, die Finger wund lecken, beglückt Activision alle PS-Strategen mit dem Spiel, das den Begriff **Gameplay in Reinstform** verkörpert. Dieses Meisterwerk zwingt einen geradezu, Ausdrücke wie "Schlaf" im Fremdwörterbuch nachzuschlagen und wird auch noch im nächsten Jahrtausend zu den All Time Favorites vieler Zocker gehören – garantiert!

Sternzeit: 4.000 vor Christi Geburt, der Startschuß zum Wettlauf der Zivilisationen ist gefallen. Jeder Zug in diesem epischen Spiel will überlegt sein, sonst überrollt Euch das Rad der Geschichte. Als Anführer eines 10.000 Mann starken Siedlertrucks gilt es, zur globalen Macht aufzusteigen. Zu Beginn solltet Ihr zügig eine Hauptstadt aus dem noch jungfräulichen Planetenboden stampfen und alsbald die Gegend erkunden. Eure unermülichen Wissenschaftler erweitern über die Jahrtausende einen stattlichen Technologiestammbaum, der schließlich der Schlüssel zur Besiedlung des Weltalls ist. Wochen werden vergehen, bis Ihr



Solch einen luxuriösen Thronsaal richten die wenigsten Völker für ihren Baumeister ein.



Civilization 2

## CIVILIZATION II

- System: PlayStation
- Spieltyp: Strategiespiel
- Datenträger: 1 CD
- Hersteller: Activision
- Testversion: Eigenimport
- Spieler: 1
- Speicheroption: Memory Card  
10 Blöcke
- Features: keine
- Schwierigkeit: 3-9
- Preis: ca. 120 Mark
- geeignet ab: frei
- Sprachkenntnisse: 



# Magic Knight Rayearth

Magic Knight Rayearth



**System:** Saturn  
**Spieltyp:** Action-Adventure  
**Datenträger:** CD  
**Hersteller:** Sega, Working Designs  
**Testversion:** Eigenimport  
**Spieler:** 1  
**Speicheroption:** intern/extern 68 Blocks  
**Features:** Soundmenü  
**Schwierigkeit:** 4-6  
**Preis:** ca. 140 Mark  
**geeignet ab:** 12 Jahre  
**Sprachkenntnisse:**



Vor ein paar Jahren gründeten vier Japanerinnen einen Verlag namens Clamp und begannen mit der Eigenproduktion von Mangas. Zu deren populärsten Inhouse-Produktionen gehört u.a. die Manga-Reihe "Magic Knight Rayearth", die 1995 dank des großen Erfolges mit einer Umsetzung für den Saturn gewürdigt wurde. Schon wenige Wochen nach dem Japan-Release schnappten sich die mittlerweile auch in Europa namhaften Working Designer die Rechte an einer englischen Übersetzung. Ganze vier (!) Jahre vergingen, bis wir Working Designs' letz-



Auf dem Rücken des geflügelten Fabeltieres eilt das Trio seinem neuen Ziel entgegen.

tes SAT-Meisterwerk in den CD-Schacht einlegen durften. Grund dafür war angeblich ein Festplatten-Crash, der die bereits zur Hälfte erledigte Übersetzungsarbeit über Nacht zunichte machte. Was letztlich dabei herauskam, ist eine um Klassen bessere US-Version, auf die es sich zu warten wirklich gelohnt hat.

Magic Knight Rayearth folgt strikt dem Plot der gleichnamigen Comic- und Anime-Serie. Die drei Mädchen Hikaru, Umi und Fuu sind durchschnittliche Mittelschülerinnen, die sich zuvor noch nie gesehen haben. Eines Tages begegnen sich die Mädels auf einem Schulausflug zum Tokyo Tower. Doch bevor sie sich darum streiten können, wem die Schuluniform wohl am besten steht, entreißt sie ein Lichtkegel in eine andere Welt, die



Alicone, eine von Zagats Schergen, versucht Clef an seinen Befreiungsplänen zu hindern.

aufgrund ihrer geographischen Gegebenheiten (fliegende Inseln etc.) offensichtlich nicht Tokio sein kann. Hikaru, Umi und Fuu stoßen wenig später auf den 745



Ohne Hikarus Feuerattacke wäre die Tour durch das Eislabirynth an dieser Stelle wohl vorbei.

Jahre alten Clef, den Patron dieser geheimnisvollen Welt namens Cefiro. Prinzessin Emerald habe sie, die legendären Magic Knights, gerufen, um sie aus den Klauen des Bösewichts Zagat zu befreien. Clef informiert die drei Auserwählten, was sie eigentlich alles auf dem Kasten haben: Hikaru verfügt über die Mächte des Feuers, Umi über die des Wassers und Fuu, als obligatorischer Medikus, ist schließlich auch noch Meisterin der Lüfte. Etwas erstaunt über ihre bis da-



Das Tagebuch ist ein durchaus nützliches Feature. Leicht läßt sich so Eure bisherige Reise rekonstruieren.



Während Umi an der Echtheit des Parketts zweifelt, suchen Hikaru und Fuu nach wirklich wichtigen Infos.

to verborgenen Fähigkeiten, macht sich das Trio auf den Weg, um der holden Prinzessin aus der Patsche zu helfen. Natürlich fehlen auch in Rayearth typische Adventure-Elemente wie Potions, Edelsteine und Puzzle-Dungeons nicht. Gut die Hälfte des Spiels seid Ihr damit beschäftigt, in den Städten der Oberwelt Informationen über Euer nächstes Ziel zu bekommen, Wahrsager aufzusuchen und in den Shops das ein oder andere Schnäppchen zu ergattern. Die zweite Hälfte verbringt Ihr in den Dungeons und Wäldern des Königreichs, zieht Monstern, die Euren Heldinnen an die Röcke gehen wollen, eins über die

Eines der vielen Späße am Rande...

"Is know in my day we didn't have bloomin' video games to rot our minds!"

Mütze und sucht nach Weggefährten. Zahlreiche Originalsequenzen aus dem Anime sorgen bei der eher linear ablaufenden Handlung für Abwechslung. Grafisch wie musikalisch zählt Rayearth zu den Spitzenreitern des 2D-Sektors. Im Gegensatz zur Nippon-Version bestückte man beim US-Port lediglich wichtige Dialoge mit einer Sprachausgabe. Ein witziges wie nützliches Feature ist das illustrierte Tagebuch, in dem jedes Mädels seine persönlichen Erlebnisse protokolliert. Auf Wunsch werden die Einträge auch vorgelesen. In den Genuß des subtilen bis derben Humors werden allerdings nur Spieler mit versierten Fremdsprachkenntnissen kommen.

# Seventh Cross

Auf diesem Screen könnt Ihr die DNA-Eigenschaften verändern.

mit dem Verspeisen anderer Mikroorganismen begnügen und allen größeren Lebewesen aus dem Weg gehen, um nicht auf deren Speiseplan zu landen.

Nach einigen Mahlzeiten eröffnet sich Euch das richtige Spiel. Denn nun habt Ihr die Möglichkeit, durch Veränderung Eurer DNA-Struktur die Weiterentwicklung selbst zu bestimmen.

Dafür steht Euch eine Art Computer zur Verfügung, in dem Ihr auf einem zehn x zehn Felder großen Bereich farbige Punkte verteilen dürft. Je nach Art der Verteilung errechnet der Computer eine Information, die wiederum in ein Körperteil umwandelbar ist. So könnt Ihr Kopf, Arm, Rumpf und Beine separat verändern. Durch die hohe Zahl von verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten sind mehr als 800.000 verschiedene **Kreaturen** möglich. Vom Säbelzahntiger über einen T-Rex bis hin zu völlig neuen Geschöpfen sind dem Spieler keine Grenzen gesetzt. Jedoch

könnt Ihr nicht jedes Körperteil und die damit verbundenen neuen Fähigkeiten sofort annehmen. Je nach Veränderung benötigt Ihr noch zusätzliche Bestandteile, die Ihr durch das Verspeisen anderer Lebensformen erhaltet. Das alles hört sich jetzt sehr kompliziert an, ist aber in



In *Seventh Cross* erwartet den Spieler endlich mal eine wirklich innovative Spielidee, wie es sie in dieser Form noch nicht gab. Man könnte das Ganze als eine Art **Evolutions-RPG** bezeichnen, denn die Aufgabe des Spiels besteht darin, sich so gut wie möglich weiterzuentwickeln, um so zur mächtigsten Kreatur zu werden.

Vor Spielbeginn muß man in einem Psychotest verschiedenen Eigenschaften Farben zuordnen. Dann startet man als hilfloser Einzeller in einem See. Mangels imposanter Größe oder furchteinflößender Bewaffnung muß man sich zunächst



In dieser Höhle gibt's wichtige Teile für Euern Körper.

der Praxis äußerst unterhaltsam. Denn da vom Programmcode keine Lebewesen vorgegeben sind, ist jeder Evolutionsschritt eine **Überraschung**. Leider sind sowohl das Handbuch als auch wichtige Menüpunkte in Japanisch gehalten, so daß man nur durch Ausprobieren hinter die Funktionen kommt. Sobald uns eine englischsprachige Version vorliegt, werden wir Euch ausführlich über diesen ungewöhnlichen Titel berichten.

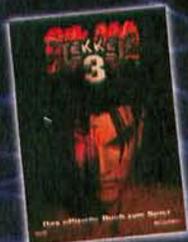
## SEVENTHCROSS

System: Dreamcast  
 Spieltyp: RPG  
 Datenträger: GCD  
 Hersteller: NEC  
 Testversion: NEC  
 Spieler: 1  
 Speicheroption: PGM  
 Features: keine  
 Schwierigkeit: 4-8  
 Preis: ca. 100 Mark  
 geeignet ab: 12  
 Sprachkenntnisse:



Seventh Cross

# good vibrations ...



**Das offizielle „Tekken 3“-Buch**  
 Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel.  
 Nur 24,95 DM



**G64 Controller**  
 Die ergonomischen N64-Joy pads mit Dauerfeuer- und Zeilupenfunktion. In fünf Designs.  
 Unverb. Preisempf. 59,95 DM

### Dual Force™ PSX-Lenkrad

Für kraftvolle Vibrationseffekte bei allen Spielen mit „Dual Shock™“-Unterstützung. 8 Aktionstasten, digitale Fingertip-Rennschaltung, Gas- und Bremspedal, programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, inkl. Netzadapter und ausführlicher Anleitung. Für max. Realitätsnähe. Auch für alle Rennspiele ohne „Dual Shock“-Feature.  
 Unverb. Preisempf. 159,95 DM



**G64 Lenkrad mit Rumble-Technik**  
 • Das neue analoge N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion  
 • Benötigt keine Batterien • Digitale Fingertip-Schaltung • Analoges Gas- und Bremspedal • Ergonomisches Design  
 Unverb. Preisempf. 139,95 DM

### The Glove

Fühle Dein Spiel! Analoges und digitales Steuern direkt mit Deiner Hand. Für PlayStation!  
 Unverb. Preisempf. 129,95 DM



Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidia Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99 • 22450 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48

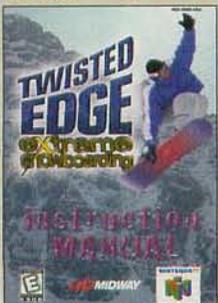


# Twisted Edge

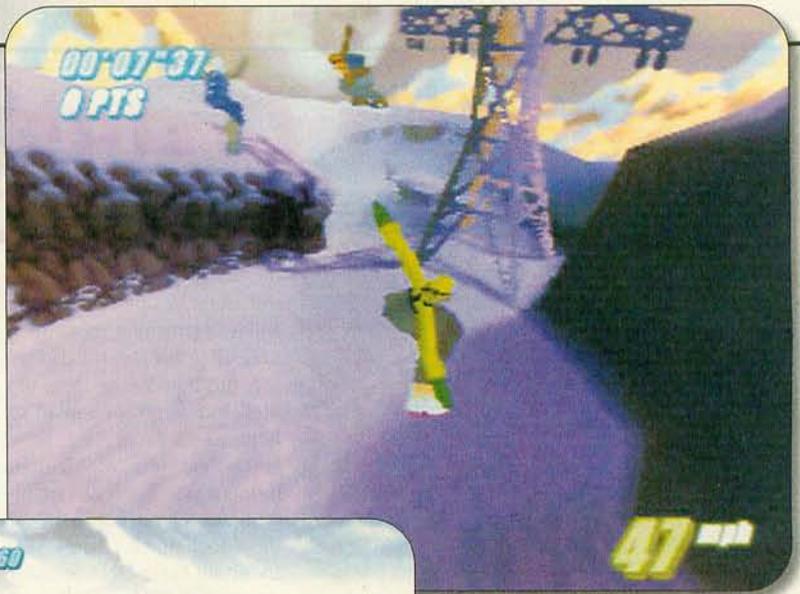
## Extreme Snowboarding



**System:** Nintendo 64  
**Spieltyp:** Snowboardspiel  
**Datenträger:** Modul  
**Hersteller:** Boss Game Studios/Kemco/Midway  
**Testversion:** Eigenimport  
**Spieler:** 1-2  
**Speicheroption:** Controller-Pak  
**Features:** keine  
**Schwierigkeit:** 5  
**Preis:** ca. 130 Mark  
**geeignet ab:** frei  
**Sprachkenntnisse:**



Wer es auf dem N64 mit einem Snowboard-Racer versucht, muß sich darüber im klaren sein, es mit dem Überflieger 1080 Snowboarding von Nintendo aufnehmen zu müssen – keine beneidenswerte Aufgabe! Die Boss Game Studios (*Top Gear Rally*) hatten da aber wohl einen anderen Denksatz: Im Gegensatz zur PlayStation, auf der es nur so vor Wintersport-Sims wimmelt, ist auf 64-Bit-Ebene mit Ausnahme von Nintendos Geniestreich weit und breit nichts zu sehen – wohl ihrer Meinung nach Grund genug, damit sich *Twisted Edge* verkauft. Mit diesem Background hat man sich weder bei der Qualität noch bei der Quantität des Boarding-Projekts sonderlich angestrengt. Lediglich ein Grand-Prix- sowie ein Stunt-Mode



Animations- und schneetechnisch kann *Twisted Edge* dem Nintendo-Boarder 1080 nicht annähernd das Wasser reichen.



Big Air in den kanadischen Rockies – sämtliche Moves (Ausnahme: Flips) sind easy.

Auch das Streckenlayout hätte einen Tick pfißiger ausfallen können.

laden zum Sliden und Tricksen mit drei Gegnern ein. Im vertikal oder horizontal gesplitteten 2-Player-Mode fehlen jedoch selbst die läppi-schen zwei CPU-Gegner, und trotzdem hat man es nicht geschafft, die paar Spezialeffekte wie Environment Mapping auf einem zugefrorenen Bach aus dem Single-Player-Modus



hinüberzueretten. Die Schnee-Effekte sind im ganzen Spiel belanglos (hinter Eurem Boarder zieht sich z.B. ein unahnsehliches, verwaschenes Brett her, das je nach Lenkeinschlag breiter bzw. schmaler wird und das aufgewirbelte weiße Element darstellen soll) und kein Vergleich zu 1080. Spaß machen immerhin die Vielzahl an Spins und Grabs mit witzigen Namen und Voice Samples (Tuna Salad, FreaH Fish), die sich kinderleicht durch Kombination von R-Shoulder-Button, Z-Button und C-Links mit jeweils einem Richtungseinschlag des Analogsticks aus-

lösen lassen. Während der gesamten Testphase hartnäckig geweigert haben sich aber die Flips (keinem Redakteur ist auch nur einer gelungen!). Was kann *Twisted Edge* sonst noch auf der Habenseite verbuchen? Die sechs Strecken sind einigermaßen einfallsreich und ansehnlich mit vielen Sprungmöglichkeiten, Eishöhlen, Windrädern und Zugbrücken in Szene gesetzt worden, der Nebel und die miesen Animationen nerven jedoch und auch Kleinigkeiten wie der fehlende Hals Eures Schattens (Thanx, Sönke!) fallen negativ auf. Fahrt Ihr in einer Höhle, kommt es schon mal zu grotesken Clipping-Fehlern, indem einfach eine komplette Wand wegklappt und die Sicht auf das virtuelle Nirvana freigibt. Wirklich seltsam, denn daß die Jungs von Boss Game mit der N64-Hardware umgehen können, haben sie mit *Top Gear Rally* seinerzeit bewiesen. Wie dem auch sei: Wer nicht unbedingt sofort einen neuen Boarding-Racer braucht, sollte um *Twisted Edge* möglichst einen Bogen machen und weiter 1080 spielen oder alternativ auf Atlus' Sequel *Snowboard Kids 2* warten.



In späteren GPs tut sich in dieser Brücke ein Loch für eine nette Abkürzung auf.



Interessant: Was haben fette Windräder mitten auf einer Skipiste zu suchen?



Neben dem Training werden Euch nur noch lächerliche zwei Spielmodi geboten.

# Tetris 4D



Neuerungen sucht man beim DC-Tetris leider vergebens.

Nachdem es mittlerweile für nahezu jede denkbare Plattform umgesetzt wurde, überrascht es nicht, daß Tetris auch für Segas neue Wunderkonsole erscheint. Natürlich sind die Erwartungen im Hinblick auf die beeindruckende Grafik-Power des Dreamcasts groß, da insbesondere die 128-Bit Variante dieses Klassikers mit dem mysteriösen Zusatz 4D versehen ist. Nach dem Einlegen der GCD findet man sich ohne große Umschweife im Optionsmenue wieder, in dem zwischen den Spielmodi Classic und Battle gewählt werden kann. Des weiteren hat

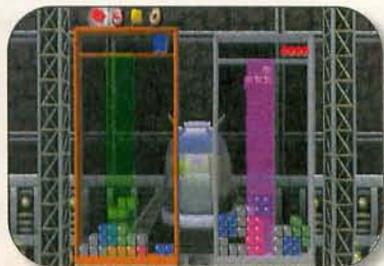
man die Wahl zwischen fünf verschiedenen Schwierigkeitsstufen und ebensovielen Hintergrundmusiken.

Der Classic-Modus entspricht exakt den bereits hinfänglich bekannten Tetris-Versionen.

Wie gehabt müssen Bauklötze verschiedener Farbe und Form so angeordnet werden, daß eine durchgehende Linie erscheint. Diese verschwindet sodann und schafft damit Platz für weitere Linien.

Auch daß man die Klötze drehen und verschieben kann, ist nichts ungewöhnliches mehr. Sonstige Neuerungen sucht man, abgesehen von einigen kleinen Grafikspielereien beim Erscheinen und Verschwinden der Steine vergeblich. Was also mit der Bezeichnung 4D gemeint sein kann, bleibt leider verborgen. Zumindest im Battle-Modus kann man mit bis zu drei Freunden etwas Spaß haben (der Computer steht hier leider nicht als Gegner zur Verfügung). Selbst bei vier Spielern sind keinerlei Verlangsamungen im Spielablauf zu bemerken, was angesichts der enormen Re-

chenpower des DC jedoch auch nicht überrascht. Doch nicht nur, daß die Dreamcast-Version nicht mit innovativen Ideen aufwarten kann, ist sie leider zum Teil schlechter spielbar als die meisten deutlich älteren Vertreter. So reagiert die Steuerung beim Versuch, den Fall der Klötze zu beschleunigen (Rich-



Wo zum Teufel steckt die vierte Dimension ?

tungstaste unten) oft zu träge, und auf Grund grafischer Spielereien wie Lichtreflexionen auf den Steinen muß man seine Augen beim Spiel oft mehr als wünschenswert anstrengen. Obwohl die geniale Spielidee dennoch bis heute nichts von ihrer Faszination eingebüßt hat, ist Tetris 4D mit Sicherheit kein Grund, sich ein Dreamcast anzuschaffen, und wer bereits eine andere Version dieses Spiels sein eigen nennt, braucht sich keine Sorgen zu machen, etwas zu verpassen. ab



System: Dreamcast  
 Spielertyp: Denkspiel  
 Datenträger: GCD  
 Hersteller: B.P.S.  
 Testversion: Galaxy (089-775004)  
 Spieler: 1-4 (gleichzeitig)  
 Speicheroption: VMS  
 Features: keine  
 Schwierigkeit: 1-3  
 Preis: ca. 100 Mark  
 geeignet ab: 6  
 Sprachkenntnisse:



## BOOT CHIP = 6,77 DM DUAL SHOCK PAD = 34,99 DM UMSONST: AB DM 50 BESTELLWERT ERHALTEN SIE EINE KLEINE ÜBERRASCHUNG GRATIS (SOLANGE VORRAT REICHT)

### DEUTSCHE LÖSUNGSHEFTE: JE HEFT 14,80 DM:

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

### JE HEFT 14,80 DM:

**CODEPOWER #6**  
 - noch mehr Codes für Ihren Game Buster oder X-Ploder  
 - Codes zu ca. 100 neuen Spielen  
 - inkl. Tomb Raider 3 Nacht-Codes für den X-Ploder

**PSX CODEPOWER 5**  
 - Codes zu ca. Pal-100 Spielen  
 - für Game Buster & X-Ploder

**PSX CODEPOWER 4**  
 - Codes zu ca. 320 Spielen  
 - für Game Buster & X-Ploder

PSX Codepower #3 (80-Pal Spiele)  
 PSX Codepower #2 (100 Spiele)  
 PSX Codepower #1 (170 Spiele)

**PSX CODEPOWER IMPORT SPECIAL**  
 - Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 US- & Japan Spielen!!

**PSX CHEATPOWER 4**  
 - Cheats, Tips & Tricks zu ca. 100 neuen Spielen!

**DEUTSCHE LÖSUNGSBÜCHER KOMPLETT IN FARBE:**  
 Abe's Exodus (19,95 DM)  
 Colony Wars 2 (24,95 DM)  
 Tekken 3 (24,95 DM)  
 Tomb Raider 1 (19,95 DM)  
 Tomb Raider 2 (19,95 DM)  
 Tomb Raider 3 (19,95 DM)  
 Zelda 64 (24,80 DM)

**METAL GEAR SOLID LÖSUNGSBUCH**  
 - komplett in Farbe 19,95 DM  
 - A4 Format

**PANTHER GUN**  
  
 - Top Design & Qualität  
 - liegt Super in der Hand  
 - Autofire & Gcon kompatibel  
**49,99 DM**

**BOOT MASTER**  
 IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELEN  
 - Durch den Bootmaster können Sie Importe ohne Chip spielen  
 - inkl. Cheatscartridge für unendlich Leben, Energie usw.  
 - Geben Sie selber neue Codes ein  
**59,99 DM**

**X-PLODER (PRO)**  
 - inkl. Codeheft nach Wahl  
 - Pro Version = 139,00 DM (mit dem X-Ploder Pro können Sie selber Codes herausfinden!!)  
**99,00 DM**

**GAME BUSTER (PRO)**  
 - inkl. Codeheft nach Wahl  
 - Pro Version = 109,00 DM (mit dem Game Buster Pro können Sie selber Codes herausfinden!!)  
**99,00 DM**

**PAL BOOSTER 39,00 DM**  
 - NTSC zu PAL Wandler (Antennenanschluß)

### MEMORY KARTEN:

- 1MB (15 Blocks) = 14,99 DM
  - 8MB (120 Blocks) = 24,99 DM
  - 24 MB (360 Blocks) = 39,99 DM
  - 72 MB (1080 Blocks) = 84,99 DM
- ohne Komprimierung:  
 2 MB (30 Blocks) = 24,99 DM  
 4 MB (60 Blocks) = 34,99 DM

- RGB Kabel = 9,99 DM
- Joypad = 16,99 DM
- Pad Verl. 2M = 9,99 DM
- Linkkabel = 11,99 DM
- RGB+Audio = 16,99 DM
- 4-Spieler Adapter = 59,00 DM
- Infrarot Pads = 59,00 DM
- Maus = 29,99 DM
- Lasereinheit = 69,00 DM
- Lenkrad = 149,00 DM
- Lenkrad + Rumble = 189,00 DM
- Equalizer = 59,00 DM
- RF Unit = 24,99 DM
- Leerröhre = 1,99 DM

5 in 1 Playstick 14,99 DM ++ MB Game Booster 49,00 DM ++ Original Sony Maus 59,00 DM ++ Original Sony Dual Shock Controller 59,00 DM ++ Remote Infrarot Station für alle Pads 89,00 DM

Schriftliche Bestellungen oder Anfragen richten Sie an:  
**CDG MEDIA**  
 AUF DEN SANDBERGEN 5  
 21337 LÜNEBURG  
 Online-Shops:  
 www.spieleloesungen.de  
 www.gamecentral.de  
**PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofreit**

**BESTELLSHOTLINE:**  
 TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR

**FAX:**  
 04131 / 850620  
 HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN!

# 04131 / 850610

## Media Control TOP 10

PLATZ	NEU	TITEL	HERSTELLER
NINTENDO 64	1 (1)	The Legend of Zelda - Ocarina of Time	Nintendo
	2 (neu)	Turok 2	Acclaim
	3 (2)	F1 World Grand Prix	Nintendo
	4 (4)	Banjo-Kazooie	Nintendo
	5 (8)	Mario Kart 64	Nintendo
	6 (7)	V-Rally '99	Infogrames
	7 (3)	Mission Impossible	Infogrames
	8 (5)	1080° Snowboarding	Nintendo
	9 (neu)	Glover	Nintendo
	10 (6)	F-Zero X	Nintendo
SATURN	1 (3)	Panzer Dragoon Saga	Sega
	2 (neu)	Johnny Bazookatone	Eidos
	3 (1)	Blazing Dragons	Take 2
	4 (W.E.)	Command & Conquer	Virgin
	5 (W.E.)	NHL Hockey '98	EA
	6 (4)	indiziert	Sega
	7 (W.E.)	Parodius de Luxe - Classic	Konami
	8 (neu)	NHL Allstar Hockey '98	Sega
	9 (neu)	Batman Forever	Acclaim
	10 (neu)	Lost Vikings 2	Interplay
PLAYSTATION	1 (1)	Tomb Raider III	Eidos
	2 (2)	FIFA Soccer '99	EA
	3 (4)	Crash Bandicoot 3	Sony
	4 (6)	Tomb Raider - Platinum	Eidos
	5 (W.E.)	TOCA Touring Car Championship - Platinum	Codemasters
	6 (8)	TOCA 2 Touring Car Championship	Codemasters
	7 (3)	Formel 1 '98	Psygnosis
	8 (7)	Tekken 3	Sony
	9 (5)	Abe's Exoddus	GT Interaktive
	10 (neu)	Music	Codemasters

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

## Die zehn besten TESTS

1	Metal Gear Solid	PlayStation	97%
2	Turok 2 (deutsche PAL-Version)	Nintendo 64	91%
3	Pro 18	PlayStation	88%
4	KKND 2	PlayStation	85%
5	Virtual Pool 64	Nintendo 64	83%
6	Pool Hustler	PlayStation	79%
7	Micro Machines 64	Nintendo 64	78%
8	Rally Cross 2	PlayStation	78%
9	Retro Force	PlayStation	74%
10	Brunswick Bowling	PlayStation	74%

Die Redaktions-Top-Ten ergeben sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge.

## VG-LESER Top 10

1	The Legend of Zelda - Ocarina of Time	Nintendo 64
2	Turok 2	Nintendo 64
3	Tomb Raider III	PlayStation
4	Tekken 3	PlayStation
5	Banjo-Kazooie	Nintendo 64
6	MediEvil	PlayStation
7	F1 World GP	Nintendo 64
8	FIFA '99	PlayStation
9	Gran Turismo	PlayStation
10	Abe's Exoddus	PlayStation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: WEKA Consumer Medien, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Fax: 08121 - 95 12 98

## Hits der REDAKTEURE



spielt zur Zeit  
weil ich endlich sehen will, wie mein Volk seinen ersten Stealth-Bomber erfindet.

Civilization 2, PS

hört zur Zeit  
is zwar die übliche finnische Geräuschorgie, dafür aber neu.

Mika Vainio, Titanikin Juhlakantaatti

Film-Favorit  
der absolute Wahnsinn aus Glasgow, ultraharte Story.

My Name is Joe



spielt zur Zeit  
weil es einfach nur sowas von tierisch geil ist.

Ocean Hunter, Sega-Arcade

hört zur Zeit  
weil in fast jedem Track ein Top-Sample steckt.

Scooter, No Time to Chill

Film-Favorit  
weil die abgedroschene Nazi-Thematik hier gekonnt in einen modernen Thriller eingebettet wurde.

Götterdämmerung, Pro7



spielt zur Zeit  
Hektik, Streß und jede Menge Hirnakrobatik. Also genau das richtige für mich.

KKND 2, PS

hört zur Zeit  
weil es für mich alten Headbanger nichts krasser gibt.

Motörhead, Ace of Spades

Film-Favorit  
wegen dem genialen Thrill.

Seven



spielt zur Zeit  
weil es einfach kein besseres PlayStation-Spiel gibt. Widersprüche werden nicht geduldet.

Metal Gear Solid, PS

hört zur Zeit  
weil es die perfekte Symbiose aus Bombast und Trash ist.

Marilyn Manson, Mechanical Animals

Film-Favorit  
weil nichts spannender ist als die Realität.

Wag the Dog

# Nur wir haben die exklusive CD mit den spielbaren Demos.

Die einzigartige Demo-CD mit den interessantesten, spielbaren Neuerscheinungen und Previews – als einziges offizielles PlayStation Magazin haben wir die besten Verbindungen in die Spiele-Industrie. Gnadlose Tests, objektive Zuhörberatung – als mit Abstand erfolgreichstes PlayStation Magazin Deutschlands sind wir unseren Lesern zur bedingungslosen Unabhängigkeit verpflichtet.

Testen Sie uns jetzt – holen Sie sich die nächsten drei Ausgaben und sparen Sie fast die Hälfte.

**Das offizielle PlayStation Magazin – welcome to the original!**



**3x PlayStation Magazin mit Demo-CD –  
50% günstiger!**

Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des offiziellen PlayStation Magazins mit der exklusiven Demo-CD für nur DM 20,-/EUR 10,23 statt DM 38,40/EUR 19,64! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit über 10% Preisvorteil (DM 11,50 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 138,-/EUR 70,56. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen, Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Strasse, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Datum, 1. Unterschrift \_\_\_\_\_

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

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

Datum, 2. Unterschrift \_\_\_\_\_

CV93

Bitte ausgefüllten Coupon an PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089 - 20 02 81 22 faxen oder unter weka@csj.de mailen!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

# Metal Gear Solid

Metal Gear Solid

## Special Edition



Auch in Germania wird es eine SE von MGS mit folgendem (voraussichtlichen) Inhalt geben: Soundtrack-CD, Hundemarke, coolem T-Shirt, Bonus-Disc *Silent Hill* (Demo-Version) sowie einer Kartensammlung und natürlich dem Game.

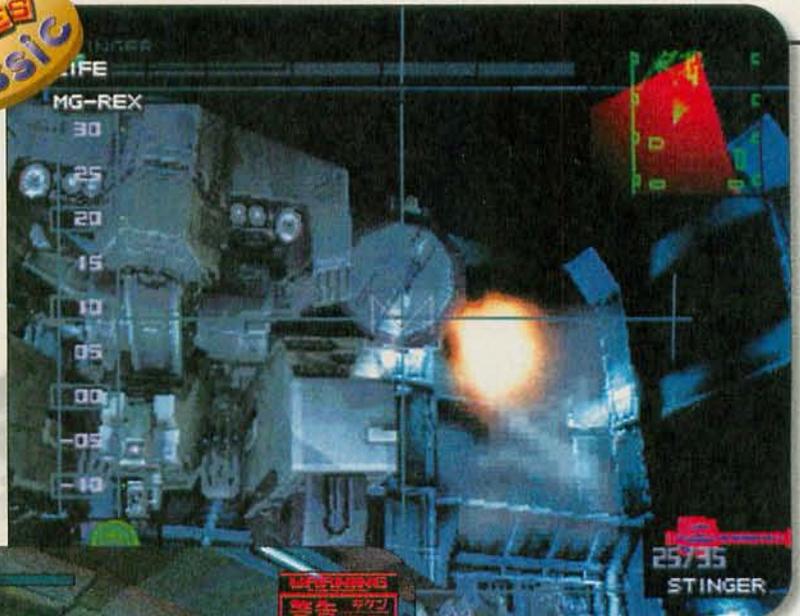
Endlich! Eines der umstrittensten und meistgehypften Spiele der letzten Jahre (seit der VG 2/98 haben wir Euch mit nicht weniger als fünf Previews, Interviews, Lokalisationsberichten etc. darauf vorbereitet: Rekord – nur Capcoms Horror-Sequel konnte in der VG-Geschichte genausoviel Vorberichterstattung für sich verbuchen) tritt in der vollständig übersetzten Fassung zum PAL-Mega-Test an. Daß Ihr in *Metal Gear Solid* in die Rolle eines Top-Spions namens Solid Snake zu schlüpfen habt, dürfte mittlerweile durchgesickert sein. Selbst für einen erfahrenen und in vielen Schlachten erprobten Veteranen wie Euch hört sich der Fall, für den Euch Eure alte Elite-Einheit Fox Hound nochmals zu reaktivieren gedenkt, jedoch alles andere als nach einem Zuckerschlecken an: Eine Gruppe kaltblütiger Terroristen hat eine arktische Nuklearwaffenfabrik in Beschlag genommen und droht mit einem Atomschlag, falls nicht ihre utopisch hohe Geldforderung erfüllt und die sterblichen Überreste des besten und geschicktesten Soldaten – Codename Big Boss –, der je auf den Kriegsschauplätzen dieser Welt sein Können zur Schau gestellt hat, übergeben werden. Die erste Forderung könnte man ja noch verstehen, aber was soll die Zweite? Was steckt dahinter? Das wollen

wir Euch natürlich nicht im Detail verraten, um eine der ausgebufftesten und genial in Szene gesetzten Storylines der Videospielgeschichte nicht zu verderben. Nur soviel:

Es geht um weit mehr als die Bedrohung der Welt durch konventionelle Nuklearwaffen – auch Snakes Vorgesetzte wissen das, enthalten Euch aber beim Mission Briefing (in allen Einzelheiten vor Beginn in einem separaten Options-Menü einsehbar) – aus welchen Gründen auch immer – gezielt Informationen vor.

## Das Missionsziel

Ihr werdet in einem Mini-U-Boot mit zwei Primär-Zielen in die in einen Hochsicherheitstrakt verwandelte Militär-Basis auf Shadow Moses Island im Fox Archipel in Alaska entsandt: 1. Es soll festgestellt werden, ob die Hi-Tech-Terroristen in der Tat die Möglichkeit haben, einen Nuklearschlag auszuführen und in diesem Fall selbigen unter allen Umständen verhindern. 2. Zwei hochrangige, als Geiseln gehaltene Persönlichkeiten (der ArmsTech Präsident und der DARPA-Chef) sollen befreit werden. Was Snakes Mission nun so erklä-



Der mächtige Metal Gear steht Euch gegenüber: Für das Abfeuern Eurer Stinger-Raketen bleibt nur minimal Zeit!



Bei Schießereien wurden in der PAL-Version keinerlei Effekte geschnitten!

Jetzt bloß nicht nach unten gucken – geschweige denn das Pad loslassen!



tant erschweren wird, ist die Tatsache, daß die Besatzer keine "normalen" Gangster sind, sondern gentechnisch veränderte Next Generation Special Forces (die Story spielt einige Jahre in der Zukunft) unter der Führung der besten Spezialisten, die seine ehemalige Einheit Fox Hound je hervorgebracht hat, und die dummerweise als Überläufer die Seiten gewechselt haben. Als da wären: Revolver Ocelot (Experte im Umgang mit Handfeuerwaffen und Fol-



Im VR-Trainings-Mode lernt Ihr alle Techniken, um als Spion zu überleben.





Bei der zusammengebrochenen Treppe hilft Euch auch eine Level-6-Security Card nicht weiter - schaut Euch woanders um.

Im Aufzug nehmen Euch mit Stealth-Anzügen getarnte Wachen ins Visier.

Achtung, Gas! Ohne Maske seid Ihr jetzt so gut wie aufgeschmissen.



tertechniken), Decoy Octopus (Meister der Verwandlung), Vulcan Raven (der Arnold Schwarzenegger des Teams), Psycho Mantis (Koryphäe auf dem Gebiet der Gedankenbeeinflussung) sowie Sniper Wolf (kaltblütigste Hecken-schützin der östlichen Hemisphäre). Sie alle unterstehen ihrem Anführer-Genie (IQ 230) Liquid Snake, der nicht nur denselben Codenamen hat wie der Held des Spiels, sondern auch aus demselben genetischen Material geklont wurde.



Die Übersetzung der Texte ist sehr gut gelungen - dafür ein Lob an Konami.



### Die Vorgehensweise

Was macht nun den besonderen Reiz dieses Tactical-Espionage-Action-Games aus? Ihr seid ein echter Spion, und als solcher dürft Ihr Euch unter keinen Umständen erwischen lassen! Dazu hilft ein Blick

auf den Radar-Screen am oberen rechten Bildschirmrand, der Eure momentane Position und die sämtlicher patrollierenden Soldaten und Überwachungskameras inklusive deren kegelförmige Sichtweite (einer der unrealistischen Parts des Spiels) anzeigt. Verucht Ihr nun z.B. Euch von hinten an eine Wache heranzupirschen, um sie zu strangulieren (sinnloses Herumgeballere gar nicht erst versuchen: Ein Platz auf dem Polar-Friedhof ist Euch sonst sicher!), werdet aber vorher entdeckt (vielleicht, weil sie sich zu früh umdreht), wird sofort Alarm ausgelöst, und die Map verwandelt sich in einen roten Emergency-Counter, der solange aktiv bleibt, wie Ihr direkt vom Feind gesehen (und somit unter Beschuß genommen!) werdet. Gelingt es Euch, Euch zu verstecken (z.B. in einer Kiste -witzig: mit Guckloch) oder Euch anderweitig in Sicherheit zu bringen, schaltet das Alarmsystem nach einer gewissen Zeit auf Gelb (d.h. die Terroristen verlassen ihre vorgegebenen Routen und

suchen noch aktiv nach Euch), und schließlich kehrt wieder der Alltag ein (i.e. Suche wird aufgegeben). Habt Ihr diese Gameplay-Finesse erstmal intus und checkt, daß es für Euch niemals von Vorteil ist, das Feuer zu eröffnen (im Red-Alarm-Mode wird vom Feind praktisch unendlich Verstärkung herbeigerufen - Ihr werdet bei einer Konfrontation also mit Sicherheit draufgehen, wenn Ihr nicht das Weite sucht), könnt Ihr Euch mit den technischen Finessen eines Hi-Tech-Agenten vertraut machen.

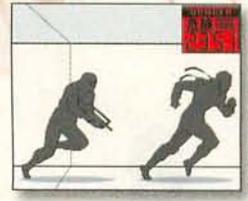
### Das Equipment

Geschenkt wird Euch in dieser Hinsicht nichts - alles, selbst die simpelste Pistole, muß in diesem Himmelfahrtskommando vor Ort beschafft werden. Lediglich ein Infrarot-Fernglas zur sicheren



Der Ninja alias Gray Fox verliert gerade einen Arm durch Metal Gears Laser.

Sondierung der Umgebung spendiert man Euch von Anfang an. Je mehr Security Cards Ihr durch erfolgreich absolvierte Boßkämpfe ansammelt, womit Ihr Zugang zu Vorratslagern und gut gesicherten Räumen erhaltet, desto mehr nützlichen Schnickschnack nehmt Ihr in Euer unbegrenztes Inventar auf (sehr gute Benutzerführung: L2 bzw. R2 +



### Cut-Scenes



Es gibt zwar im gesamten Spiel keine Rendersequenzen (Intro wurde auch mit Grafik-Engine erzeugt), dafür aber vier Realfilmsequenzen, die die Arbeit in einem Gen-Labor, einen Raketenstart, das Anrollen eines US-Panzerkommandos im Golfkrieg (die Producer danken explizit US-Army-Captain Michael Allen) sowie Alskas wunderschöne Tierwelt (im Abspann) zeigen.

Metal Gear Solid



Stick/Digi-Kreuz scrollt - Gott sei Dank nicht in Echtzeit - durch Euren Item-bzw- Waffen-Rucksack und aktiviert jeweils ein(e) Gerät/Knarre, das dann via L1/R1 benutzt/abgefeuert wird). Mit Gasmasken haltet Ihr länger in verseuchten Areas aus, mit Stör-Granaten und ihren elektrischen Impulsen legt Ihr lästige Überwachungskameras kurzzeitig lahm, Infrarot-Brillen lassen Laser-Barrieren und versteckte Minen erkennen, C4-Sprengstoff erlaubt es Euch, durch poröse Wände zu gelangen und Diazepam (eine Scharfschützendroge) verlangsamt Euren Pulsschlag und läßt Euch somit genauer mit der **Sniper Rifle** zielen, womit wir auch schon beim Waffenarsenal wären. Wenn es vielleicht bis jetzt so 'rübergekommen ist, als würde in *Metal Gear Solid* nicht ordentlich geballt, dann stimmt das natürlich nicht. Vor allem bei den Duellen mit Fox Hounds Elite-Commando-Gang muß ordentlich von der Waffenkammer (und einer Menge anderer Tricks!) Gebrauch gemacht werden, sonst segnet Ihr schnell das Zeitliche. Hier tummeln sich ferngesteuerte **Nikita-Raketen** (auch gut zum Zerstören von Generatoren in ansonsten nicht zugänglichen Räumen), Stinger-Raketen (der Todfeind aller Helis), Handgranaten, MGs mit Schalldämpfer, die bereits genannte Sniper Rifle (ab diesem Zeitpunkt lassen sich unliebsame Patrouillen schnell und bequem aus dem Weg räumen) - alles notwendig im Kampf gegen Panzer, riesige Mechs, Kampfhubschrauber und **Stealth Camouflage**. Ja, Ihr habt richtig gelesen: In diesem Militär-Stützpunkt befinden sich auch Next-Gen-Tarnvorrichtungen für Soldaten und Nuklearwaffen (wer kennt die beiden **Predator**-Streifen?), mit denen Ihr Euch neben genetisch manipulierten Viren (keine Angst: No Zombies!) herumplagen dürft.



**Schaut nicht gut für Euch aus: Liquid Snake hat Euch mit einem fiesen Roundhouse Kick von der Brüstung gestoßen und wird Euch auch gleich noch auf die Griffel treten...**

bereitgestellt. Ihr dürft zu jeder Zeit via Select-Button Kontakt aufnehmen mit Eurem Vorgesetzten, Colonel Roy Campbell und Medizin-As Naomi Hunter (gleiche Frequenz), Speicher-Göttin Mei Ling (hat immer ein cooles chinesisches Sprichwort auf den Lippen), Militär-Expertin Nastasha Romanenko, Survival-Pro Master Miller oder Campbells Cousine Meryl Silverburgh, die ebenfalls undercover in der Basis unterwegs ist und mit der Ihr später ein Team bildet. Als enorm wichtig erweisen sich auch die Ratschläge von Computer-Crack Otacon, den Ihr auf Eurer Seite habt, nachdem Ihr

Funk-Passagen nicht zuletzt aufgrund einzelner Dispute oder Diskussionen von ca. zehn Minuten Länge (!), die auch schon mal ins Philosophische mit Pläuschchen über die Daseinsberechtigung des Menschen abdriften, locker die eines durchschnittlichen Spielfilms.



**Ich bin kein Grünschnabel!**  
**Bei den Cut Scenes könnten die Gesichter besser animiert sein - sonst aber top!**



**Sie brauchen ihn also erst mal abend...**

Abbrechen kann man sie leider nicht (lediglich Zeile für Zeile wegklicken) - was nach dem zehnten Versuch, einen Boß zu bezwingen, schon anfängt, minimal zu nerven.

**VR-Training**



Um Euch in die Vorgehensweise eines Agenten einzuarbeiten, spendierte Konami einen 30 Missionen umfassenden **V(irtual)-R(eality)**-Modus, in dem durch Einsatz aller Fähigkeiten zunächst mit und ohne Zeitdruck ein Zielfeld erreicht werden muß, ohne gesehen zu werden (Rekordliste!) und schließlich zur Perfektionierung selbiges mit Liquidierungspflicht.



**Noch arbeitet Meryl gegen Euch - bald aber werdet Ihr ein unschlagbares Team.**

**Der Codec-Funk**

Diese Mission wäre mit Sicherheit unter keinen Umständen zu schaffen, wenn Ihr nicht auf kompetente Unterstützung zurückgreifen könntet. Diese wird Euch von allerlei Spezialisten aus der Kommandozentrale durch Codec-Funk

**Der Kontakt via Codec-Funk erweist sich als lebenswichtig im Spiel.**

den mysteriösen Ninja mit seinem Exo-Skelett besiegen konntet. Solltet Ihr also einmal steckenbleiben oder bei einem Kampf gegen einen Endgegner auch nach zig Versuchen kein Land sehen, funkt einfach mal Eure Expertenriege an - einer hält immer einen wertvollen Hinweis parat. Über Codec-Funk werden auch die vielfältigen Wendungen der Geschichte inklusive Verstrickungen zwischen Terroristen und Euren Vorgesetzten untermauert, diverse **Doppelagenten** aufgedeckt, **melodramatische Liebesgeschichten** (zwischen Meryl und Snake) zelebriert und Warnungen (z.B. vor einem drohenden Hinterhalt) ausgesprochen. Wie wir Euch schon in der VG 1/99 berichtet hatten, übersteigt die Textmenge der

**Die Kameraperspektiven**

Normalerweise seht Ihr Solid Snake aus seiner Pirsch durch die facettenreich designte, düstere Texture-Polygon-Landschaft einer Forschungsstation im ewigen Eis stets aus einer Vogelperspektive oder einer Ansicht von schräg oben, die auch schon mal dynamisch in Echtzeit wechseln kann, aber keinen optimalen Überblick über das Szenario gibt. Preßt Ihr Euch nun mit dem Körper gegen eine(n) Wand/Kiste/Tür/Jeep so schwenkt die Kamera in eine Ansicht, die Euch von vorne aufnimmt und da zeigt, was hinter Euch so alles vorgeht, während Ihr Euch weitestgehend in Sicherheit befindet - die perfekte Spy-Perspektive! Alternativ kann Snake jederzeit in eine First-Person-Kamera umschalten und sich die Gegend anschauen und auf Wunsch zusätzlich sein Fernglas mit Zoom-Funktion zu Hil-



Während Eure Fellow-Agentin und Freundin Meryl Silverburgh den Jeep steuert, ballert Ihr Euch mit der darauf installierten, schweren MG den Weg frei.

fe nehmen. Ihr habt also jederzeit die Möglichkeit, zumindest optisch alles optimal in den Griff zu bekommen.

### Die Details

Um auf die ganzen kleinen und großen, von Konami-Mastermind **Hideo Kojima** und seinem Team gestalteten Details einzugehen, die dieses Über-Spiel so liebenswert machen, reicht selbst der Platz in diesem Mega-Test nicht aus – deshalb hier nur einige der Schmankerl, um Euch den Mund so richtig wässrig zu machen: Ihr seht Eure Fußstapfen im Schnee, bemerkt, wie in kalten Gebieten heißer Atem sichtbar wird, beim Anlegen mit der Sniper Rifle verzieht es das Visier



Auch ein hübscher Soldaten-Rücken kann entzücken - besonders der von Meryl.



**SUPER**

**Meine Meinung:** Letzte Ausgabe haben wir bekanntlich *Zelda* als bestes Spiel aller Zeiten ausgezeichnet, und Konamis *Metal Gear Solid* plazierte sich jetzt nur hauchdünn dahinter auf Platz Zwei in der All-Time-Bestenliste. Dieses nahezu perfekt inszenierte Agentenspektakel mit seiner oskarreifen Storyline stellt nicht nur einen simplen Kaufgrund für die PlayStation dar - nein, es liefert handfeste Argumente, mit dem Hobby Videospiele überhaupt erst anzufangen oder es wiederaufzunehmen, falls man je damit aufgehört hatte. Bei anderen Spielen fällt es leicht, im Meinungskasten Vor- und Nachteile abzuwägen, aber *Metal Gear Solid* ist so einzigartig genial in seiner Gesamtkomposition, daß man als Tester die brillanten Einzelkomponenten auf dem begrenzten Platz gar nicht ausreichend sezieren und entsprechend würdigen kann. Versuchen wir's wenigstens: Durch den Codec-Funk kommt das "Mittendrin statt nur dabei"-Feeling voll rüber, jeder Boß muß mit anderen Waffen/Item-Kombinationen angegangen werden, der mannigfaltige Agentenschnickschnack reizt zum Aus-

probieren und Kombinieren, die Steuerung ist perfekt, mehr exzellente Sprachausgabe bot noch kein Spiel, die dramatische Musik könnte Hollywoods Top-Riege nicht besser inszeniert haben. Außerdem erweitert man sogar noch seinen Horizont durch locker eingestreute Wissensbröckchen aus den Bereichen Literatur (chinesische und Shakespeare-Zitate), Biologie (Vererbungslehre), Geographie (afrikanische Länder), Geschichte (Golfkrieg und Entwicklung der Atommächte) - welches Videospiele bietet das alles schon für einen läppischen Hunderter? Die fehlenden drei Prozent mußten wir lediglich abziehen, weil's nicht hyper-lang ist (ca. 12 Stunden beim ersten Mal Durchspielen), man vielleicht etwas zu oft stirbt (meinereriner 94 mal beim ersten Versuch - es gibt aber Instant-Continue) und die Grafik in den FMV-Scenes einen Tick detaillierter sein dürfte. Da mittlerweile schon an *MGS 2* gearbeitet wird, ist die 100-Prozent-Grenze in absehbarer Zeit in Gefahr! Wer sich's nicht kauft, kann seine PlayStation eigentlich gleich als Frisbee verwenden.

Meryl!), Euch überlegen, wie Ihr gegen einen Gegner (**Psycho Mantis**) bestehen könnt, der durch Telepathie Eure Gedanken lesen kann und somit Eure Züge alle schon im Voraus kennt, was Ihr mit einem verwirrten Mitstreiter anstellt, der eine Waffe auf Euch richtet, oder wie Ihr Euch einigermaßen wohlbehalten von einem explodierenden Gebäude abseilt, während Euch Euer Erzfeind Liquid Snake mit der groß-



Jaja, in Alaska könnt Ihr die Badehose ruhigen Gewissens eingepackt lassen.

kalibrigen MG aus seinem Kampfhubschrauber beschießt. Solltet Ihr nach einem guten Dutzend haarsträubender und nervenzerfetzender Boßkämpfe schließlich die nukleare Bedrohung beseitigt und *MGS* durchgezockt haben, warten als Belohnung einige witzige Goodies, mit denen Ihr das Spiel nochmal aufnehmen könnt, u.a. ein Photoapparat (ist als Secret auch schon während des Games zu finden), mit dem Ihr Aufnahmen machen und diese für zwei Blocks pro Stück auch abspeichern und somit jederzeit wieder betrachten könnt, ein Item für unendlich Munition und als Krönung von allem der Stealth Camouflage Kampfanzug, mit dem Ihr unsichtbar die **Next Generation Special Forces** so richtig foppen könnt. Zur Lokalisierung nur soviel: Die Texte wurden perfekt übersetzt, lediglich die Stimmen wirken etwas „flach“.

rk

### Die Übersetzung



Die Texte wurden ordentlich übersetzt, bei den Synchron-Stimmen hätte Konami aber auf mehr Qualität achten sollen (z.B. bei der Feldbusch-Pieps-Stimme von Mei Ling).

Metal Gear Solid

### METAL GEAR

System:	PlayStation
Spieltyp:	Agenten-Action
Datenträger:	2 CDs
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 (2) Blocks Save (Photos)
Features:	Dual-Shock, Xtra Demo Disc Silent Hill
geeignet ab:	16
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 110 Mark
Grafik:	<b>89 %</b>
Musik:	<b>95 %</b>
Sound:	<b>82 %</b>

### Spielspaß:



# KKND 2 Krossfire

## Die Entwickler



Beam Software, die australischen Macher von *KKND*, begannen bereits 1980 mit der Entwicklung von Computerspielen. Mit einer Lizenz von J.R. Tolkiens „The Hobbit“ brachten sie 1982 den ersten Titel für den Sinclair ZX81 heraus. Dieses erste echte Adventure-Game wurde über eine halbe Million mal verkauft. Neben weiteren Tolkien-Titeln kamen 1985 Beat em' Ups (*Way of the Exploding Fist*, *Rock 'n' Wrestle*) hinzu. Über die NES kam Beam 1988 in den Konsolenmarkt (*Star Wars* von LucasFilm) und veröffentlichte sogar ab 1990 Game Boy-Titel (*Hunt for Red October*, *Itchy and Scratchy Mini-golf Madness*). In der PlayStation-Szene wurden sie mit Spitzentiteln wie *Gex* (1996) und *Lost Vikings 2* (1998) bekannt. Es ist anzunehmen, daß *KKND* ein ebenso großer Erfolg werden dürfte.

**M**anche kommen einfach nicht miteinander aus. Dieser erste Satz des brillanten Introvideos trifft den Kern von *KKND* (Krush Kill 'n Destroy).

Hier erfahren alle, die den Vorgänger auf dem PC nicht kennen, worum es in der Storyline dieses Echtzeitstrategiespiels geht. Die nukleare Katastrophe überlebten nur wenige Menschen. Diese splitzten sich in zwei Fraktionen, wobei die einen auf der Erdoberfläche blieben und die anderen unterirdisch weiterlebten. Aufgrund von Radioaktivität mutierten die oberen und konnten bald mit drei Augen und noch mehr Gliedmaßen aufwarten. Die im Untergrund gebliebenen hatten zwar keine Deformationen, dafür wuchs in ihnen der Haß gegen die Oberflächenbewohner. So kamen sie nach einem knappen halben Jahrhundert nach oben, um die Mutanten zu eliminieren. Dies war das Thema des ersten *KKND* Titels. Nur die Feiglinge überlebten diese infernalische Schlacht. Doch heute, vierzig Jahre nach dem Massaker, gibt es eine erneute Zusammenkunft der Nachfahren. Jetzt allerdings meldet sich auch noch eine dritte Fraktion zu Wort: ehemalige Agrarroboter, die von den Homines Sapienses ihrer natürlichen Aufgabe beraubt wurden.

## The Fight must go on

Bei *KKND* geht es einerseits nach guter alter Echtzeitstrategie-Manier missionenbasiert zur Sache. Als erstes wählt Ihr eine der drei Parteien, wobei Ihr damit auch den Schwierigkeitsgrad der Missionen festlegt. Im Vergleich zu Vertretern wie *Z* oder *Command & Conquer* sind die Aufträge teilweise recht knifflig. So lautet die Direktive nicht immer "Mach Deinen Gegner platt". Statt dessen sind es zuweilen sogar völlig gegenteilige Techniken, wenn Ihr etwa einen einzelnen Krieger durch die feindlichen Linien in Euer Lager bringen müßt. Oder der

Befehl lautet, die Gegner in einen Hinterhalt zu locken, wo sie von Euren Feuertürmen eingäschert werden.

Wie auch bei den Strategiekollegen ist unbekanntes Gebiet zunächst einmal hinter einem schwarzen Schleier versteckt. Dieser lüftet sich erst, wenn Ihr mit mindestens einem Eurer Recken dort hingelangt. Dann erst bekommt Ihr die darunter verborgene Landschaft zu sehen. Gleiches gilt aber auch für etwaig verborgene Gegner. Und deren gibt es zu Haufe. Sowohl was die Anzahl, als auch was die verschiedenen Arten angeht. Neben den menschenähnlichen Infantristen bei den Mutanten gibt es auch noch degenerierte Tierarten. Mit Kampfnilpferden, Riesenskorpionen und Rennwölfen habt Ihr es zu tun. Jede Spezies hat ihre ganz individuellen Vor- und Nachteile. So sind die Rennwölfe enorm schnell und unterlaufen gegnerisches Sperrfeuer in Windeseile. Dafür sind sie aber auch nur gegen einfache Soldaten eine tödliche Waffe. Ein Panzer macht sie im Nullkommanix platt. Die Kampfnilpferde hingegen sind behäbig, haben dafür mit ihren Waffen eine enorme Reichweite. Neben der richtigen Wahl der passenden Einheit für eine Teilaufgabe, ist das Terrain bei *KKND* von größter Wichtigkeit. Denn hier agieren die Truppen auf mehreren Ebenen. Steht eine Eurer Truppen beispielsweise auf einem Bergkamm, kann sie ganz ungehindert die Kontrahenten im Tal

Das hört man gerne.



Aus diesem Hexenkessel müßt Ihr erst einmal entkommen.

Wehe, wenn's Zoff mit'm Nachbarn gibt.

Kampfnilpferde sind als Heckenschützen gut geeignet.



unter Beschuß nehmen, ohne auch nur einen einzigen Treffer abzubekommen.

## Schaffe, schaffe, Häusle baue

Neben dem einfachen Kriegsspiel kommt in den späteren Leveln auch noch derselbe Aspekt hinzu, der *C&C* so erfolgreich gemacht hat. Denn statt mit den am Anfang vorhandenen Truppen einen Level zu bestehen, heißt es dann, selbst den Nachschub zu sichern. Ähnlich wie bei Westwoods Klassiker legt Ihr mit einem mobilen Baufahrzeug das Zentrum Eures Lagers fest und beginnt dann Fabrikationsanlagen aus dem Boden zu stampfen. Statt aber warten zu müssen, bis eine Produktionsstätte gebaut ist, könnt Ihr gleich Euer gesamtes





Die Missionen bauen aufeinander auf.

Lager planen. Zwar werden die restlichen Bauten erst hochgezogen, wenn die Vorgänger schon in Betrieb sind. Dafür habt Ihr nach der Planungsphase Eure ganze Aufmerksamkeit für Eure Kampf- und Spähtruppen. Sind die Fabriken fertig, könnt Ihr Kampfbotter, Reparatureinheiten, Panzer und sonsti-

ges Kriegsmaterial produzieren. Auch hier gilt wieder, daß Ihr nicht abwarten müßt, bis eine Einheit fertiggestellt ist, um die nächste in Auftrag zu geben. Statt dessen teilt Ihr Eurem Produktionsleiter mit, daß Ihr 2, 5, 9 oder laufend neue Kämpfer wollt, und die Produktion läuft an, ohne daß Ihr Euch darum kümmern müßt. Vorausgesetzt, Ihr habt genügend Bares. Das wiederum erhaltet Ihr, wenn Ihr das schwarze Gold abbaut, das in Form von



Nur ein gut strukturiertes Lager produziert auch genügend Kampfverbände.

Ölquellen auf dem Terrain vertreten ist. Neben den Missionen gibt es noch den Kaos-Modus. Dieser entspricht fast eins zu eins dem "Geplänkel" bei *Command & Conquer: Gegenschlag*. Hier habt Ihr die Möglichkeit, gegen bis zu zwei Computergegner die altbewährte Zerstöre-Alles-Masche abzuziehen oder mit Freunden im vertikalen Splitscreen-Modus Eure Fights auszutragen. Das Besondere an diesem Modus ist aber das Geklügel. Denn neben dem altbewährten "Jeder gegen Jeden" könnt Ihr Euch auch wahlweise mit einer der beiden Gegenseiten zusammentun oder gleich gegen zwei vereinte Gegner in den Kampf ziehen. *ib*



System:	PlayStation
Spieltyp:	Echtzeitstrategie
Datenträger:	CD
Hersteller:	Infogrames
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	deutsche Lokalisation, Dual-Shock
geeignet ab:	12 Jahre
Schwierigkeit:	4-10
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	78 %
Musik:	75 %
Sound:	80 %

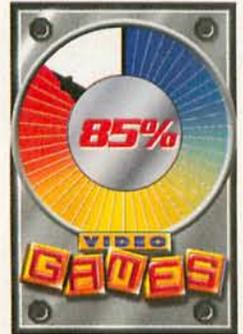
**Meine Meinung:** Eigentlich bin ich ein alter C&C-Hase. Nichts kam bislang an diesen Klassiker unter den Echtzeitstrategen heran. Auch das Preview von KKND gefiel mir mehr schlecht als recht. Seit ich jedoch die Testversion gespielt habe, komme ich vom Joypad gar nicht mehr weg. Die unzähligen verschiedenen Charaktere mit ihren individuellen Stärken und Schwächen, die abwechslungsreichen Missionen, die liebevoll



**SUPER**

gestalteten Landschaften und die zahlreichen Gebäude und phantasiereichen Produktionsstätten suchen in diesem Genre Ihresgleichen. Zudem ist KKND das erste Strategiespiel, das sowohl vom Gameplay als auch von der Steuerung perfekt an die PlayStation angepaßt worden ist. Daß das Introvideo mit das eindrucksvollste ist, das ich je auf Sonys Konsole gesehen habe, ist da nur noch das Tüpfelchen auf dem i.

**Spielspaß:**



KKND 2 Krossfire

**PSX Boot Chip**



Für alle Modelle ab 12.95 DM  
Neuste Software ... US & Jp Import !!

PSX Multinorm 7502 inkl. Dual Shock - RGB Kabel  
Memory Card - 2. Controller & 12 Monate Garantie

**299.95 DM**

RGB Kabel Spezial mit Audio	19,95 DM
Infrarot Pads 2 Stück & Empf.	69,95 DM
Dual Shock transparent color	39,95 DM
Equalizer ( Game Buster )	59,95 DM
Exploder	89,95 DM
Scorpion Gun	79,95 DM
PSX Umbau inkl. RGB & Gar.	49,95 DM
NTSC Pal Booster	59,95 DM
PSX Ersatzlaufwerk 1002	79,95 DM

**Sega Dreamcast**  
nur 599.90

Voltage Converter	29,90 DM
Controller	69,90 DM
VMS Memory Card	69,90 DM
Arcade Racing Wheel	159,90 DM

Virtua Fighter 3 tb	159,90 DM
Godzilla Generations	159,90 DM
Incoming	159,90 DM
Sonic Adventure	159,90 DM
SEGA Rally 2	159,90 DM
Evolution	159,90 DM
Power Stone	159,90 DM
Psychic Force 2012 ab 04.03.	TBA
Super Speed Racing ab März	TBA
Monaco GP 2	159,90 DM
Blue Stinger ab 25.03.98	TBA

**Galaxy Mega Play**

Bochumerstraße 190 - 44625 Herne

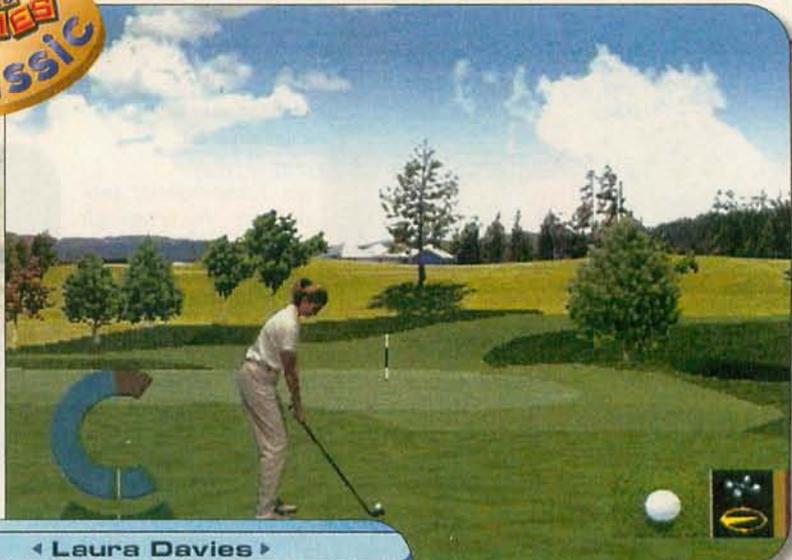
Oststraße 156 - 40210 Düsseldorf

Hotline 02323 451885

Fax : 459044



# Pro 18 World Tour Golf



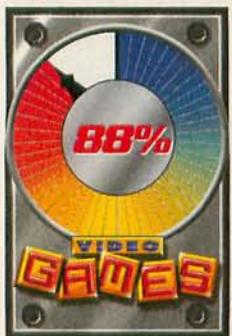
Pro 18 World Tour Golf



## PRO 18 WORLD TOUR GOLF

**System:** PlayStation  
**Spielertyp:** Golfsimulation  
**Datenträger:** CD  
**Hersteller:** Psygnosis  
**Testversion:** Psygnosis  
**Spieler:** 1-8  
**Speicheroption:** Memory Card 1 Block  
**Features:** deutsche Oberfläche, metrisches System  
**geeignet ab:** ab 12  
**Schwierigkeit:** 3-6  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**Grafik:** 74 %  
**Musik:** 74 %  
**Sound:** 74 %

### Spielspaß:



Eigentlich sind Sportspiele ja Sache von EA. Mit *Pro 18 World Tour Golf* zeigt aber Psygnosis, daß es zumindest im Bereich der Golfsimulationen eine Konkurrenz gibt. Fast wie im Fernsehen sieht es aus, wenn Mark O'Meara, Colin Montgomerie oder Laura Davies den Schläger schwingen. Während bei Vertretern wie *PGA '98*, *Actua Golf 3* oder auch dem neuen *Tiger Woods '99* der Golfer stets ein wenig aufgesetzt aussieht, sind die Bewegungen der *Pro 18*-Figuren absolut natürlich. Jede Falte der Kleidung, jeder Schattenwurf paßt. Und wenn der Spieler schlägt, fliegt sogar mustergültig ein **Divot** (Grasnabe). Auch die Umgebungsgereusche passen. Die Kommentatoren geben nur dann ihre Meinung zum besten, wenn es auch etwas zu sagen gibt. Schlagt Ihr etwa zehn mal hintereinander in einen Baum, wiederholt sich nicht ein und derselbe Satz wieder und wieder, sondern wird von den Sprechern passend variiert. Ansonsten hört Ihr – ähnlich wie auf einem echten Golfplatz – nichts, außer Vogelschreien und vereinzelt das Rauschen einer Windböe. In bezug auf die Plätze setzten die Entwickler mehr auf Klasse, denn auf Masse. So bietet *Pro 18* lediglich die Auswahl unter drei Plätzen. Dafür handelt es sich hierbei um wunderschön gestaltete Turnierkurse in den USA, in Irland und Südafrika. Jeder einzelne ist bis ins kleinste Detail exakt dargestellt. Jedes Gebäude und alle markanten Punkte sind abgebildet. Über die Besonderheiten sowie die speziellen Tücken des Platzes gibt ein Infotext Auskunft, neben dem Ihr eine Diashow mit Impressionen des Platzes seht. Gleiches gilt übrigens für die acht Profigolfer, die ihren Kopf, ihren Körper und ihre Bewegung für *Pro 18* zur Verfügung gestellt haben. Ansonsten baut das Game auf drei Säulen auf: Realität, Flexibilität und Ästhetik. Ersteres sieht man an den bereits besprochenen Eigenschaften der Grafik und des Sounds. Darüber hinaus gibt der "ProSwing" – der einzigartige Golfschwung von *Pro 18* – dem Spiel einen

« Laura Davies »

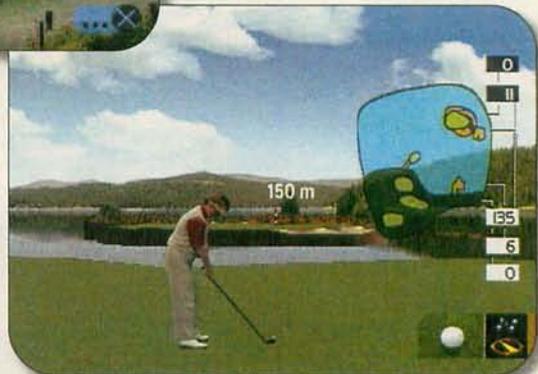
GRÖßE: 5'10" (1,78 m)  
 GEBURTSTAG: 5. Oktober 1963  
 GEBURTSORT: Coventry, England  
 WOHNORT: West Byfleet, England  
 HOBBIES: Alle Sportarten, schnelle Autos  
 PROFI SEIT: 1985  
 SIEGE BISHER:

Der ProSwing vermittelt das realistischste Schlaggefühl, das es jemals auf der PSX gegeben hat.

Plätze und Spieler werden ausführlich erklärt.

Die Animationen der Golfer sind realistischer als in anderen Golfspielen.

weiteren Kick. Denn während Ihr bei anderen Games nur zwei Tastendrucke braucht, bis sich der Ball in der Luft befindet und Boden- oder **Luftschläge** nie vorkommen, baut die neue Technik genau diesen Echtheitsfaktor ein. Denn anstatt nach dem Rückschwung nur einmal auf X zu drücken, erscheint hier noch eine weitere Anzeige. Da heißt es auf X bleiben, bis sich der Zeiger des zweiten Instruments in der Mitte der Skala befindet. Laßt Ihr zu früh los, wird der Ball vom Schläger nur an der oberen Kante getroffen (getopt). Kommt Ihr zu spät, gräbt sich der Schläger in den Boden. Daß sich die Macher bei Intelligent Games tatsächlich Gedanken über die lokalisierte Version gemacht haben, sieht man an zwei Merkmalen. Während bei anderen Games gerade mal die Menüpunkte in unsere Muttersprache



übersetzt werden, sobald Ihr die deutsche Flagge anwählt, gibt es in *Pro 18* auch deutsche Sprecher, die Euer Spiel kommentieren. Aber damit nicht genug, wandelt das Game auch noch die ungewohnte Entfernungsmessung mit Yard und Inch in das metrische System um. Betrachtet man dann noch die zahlreichen Optionen, mit denen Ihr Euch eigene Schlägersets – wahlweise mit Graphit- oder **Metallschaft** und Cavity- oder Blade-Kopf – zusammenstellen könnt, gibt es wohl derzeit kein PSX-Game, das dem Golf-Feeling näher kommt. *ib*

**Meine Meinung:** Als alter Golf-Junkie muß ich sagen, daß ich noch nie an einer Simulation gegessen habe, die mir das Feeling dieses faszinierenden Sports besser vermittelt hätte. Sowohl die Zusammensetzung der Plätze, die vielfältige Materialwahl vom Schlägerschaft bis hin zu Balatabällen und nicht zuletzt der geniale Kick mit dem ProSwing, der auch auf der PSX mal zu einem Luftschlag führt, lassen mich ver-



**SUPER**

gessen, daß in Bayern derzeit die meisten echten Plätze noch gesperrt sind. Zudem setzt *Pro 18* neue Grafik-Maßstäbe, an denen sich künftige Games messen lassen müssen. Kleine Makel habe ich erst nach langem Suchen gefunden. So pixeln Objekte stark auf, wenn man direkt davor steht. Ansonsten kann man nur hoffen, daß sich andere ein Beispiel an den Jungs von Intelligent Game nehmen!

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 Allround-tests 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. \_\_\_\_\_

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

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

Datum, 2. Unterschrift CV93

- 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 Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

# Rally Cross 2

Rally Cross 2



Sieht nicht nur pfiffig aus, der VG-Track, sondern fährt sich auch duft. Der Streckeneditor ist wirklich gigantisch gut!

## RALLY CROSS 2

**System:** PlayStation  
**Spieltyp:** Rennspiel  
**Datenträger:** CD  
**Hersteller:** Sony/Idol Minds Digital Entertainment  
**Testversion:** Sony  
**Spieler:** 1-2  
**Speicheroption:** Paßwort/Memory Card 1 Block  
**Features:** Track Editor, unterstützt Dual-Shock-/Analog-Pads  
**geeignet ab:** 6 Jahre  
**Schwierigkeit:** 4-9  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Grafik:** 80 %  
**Musik:** 65 %  
**Sound:** 70 %

### Spielspaß:



Eigentlich sollte man meinen, daß es auf Sonys Kiste mittlerweile genügend Auswahl an guten Renn- und Rallyespielen gibt. Nachdem SCE mit *GT* schon das beste Straßenspektakel für sich verbuchen kann, will man jetzt jedoch anscheinend auch noch ein Stück vom Off-Road-Kuchen abbekommen, wobei *RC2* wie schon Teil 1 keine japanische Eigenproduktion, sondern ein von den 989 Studios entwickelter Titel ist. Wie bei fast jedem Rennspiel stehen auch hier zu Beginn lediglich der Rookie-Schwierigkeitsgrad und ein Bruchteil der Autos zur Verfügung. Nur wer durch fahrerisches Können überzeugt und den ersten Platz am Ende der Saison für sich beansprucht, erfährt, was sonst noch so alles auf der CD versteckt ist.



Der Industrial-Kurs erinnert verdammt an Schkopau usw. vor der Wende.

Vor jedem Rennen solltet Ihr Euren Wagen zudem durch die richtige Wahl der Reifen und Stoßdämpfer, der Getriebeübersetzung und des passenden Lenkerverhaltens an die Streckensituation anpassen. Wem die Lackierung nicht gefällt, der unternimmt vorher noch einen Abstecher zum Paintshop, bevor es endlich ab auf die Piste geht. Hier müßt Ihr Euch gegen (nur) drei Konkurrenten über fünf Runden beweisen. Damit man ständig über den Abstand der CPU-Fahrer bescheid weiß, läßt sich auf Wunsch ein Radarschirm einblenden. Je nach Platzierung bei der gut analog steuerbaren, wilden Hatz über Schnee, Asphalt,



Dieser - jetzt versteckte - Regenwaldkurs war schon im ersten Teil mit dabei. Generell sind die Tracks aber jetzt breiter.

Seltener Anblick: Alle vier Fahrer (mehr sind's nicht) auf rutschiger Piste vereint.

Der Zweispielermodus ist wider Erwarten erstaunlich schnell und macht echt Laune.



Matsch und Sand bekommt man 0 bis 100 Punkte gutgeschrieben. Damit ja nicht das Gefühl aufkommt, hier würde einem was geschenkt, versuchen die Gegner, sofern sie mal in Sichtweite sind, ständig, Euch von der Strecke zu rammen, was in der Regel heftige und mehrmalige Überschläge nach sich zieht. Die überaus gewaltigen Sprünge sind außerdem für etliche unfreiwillige Landungen auf dem Dach gut. Solltet Ihr irgendwann tatsächlich alle versteckten Kurse (der Desert-Track aus *Rally Cross 1* ist auch darunter) und 300-PS-Schlitten freigeschaltet haben, ist das aber noch lange kein Grund, die CD verstauben zu lassen. Zum einen lockt der Zweispielermodus, und zum



anderen wartet ein genialer Streckeneditor darauf, genutzt zu werden. Hier dürft Ihr nach Belieben Sprünge, 90- und 180-Grad-Kurven, Tunnel, und was es sonst noch alles für Bauteile gibt, wild miteinander kombinieren. Vom legendären, nur leider viel zu lahmen Vierspielermodus des ersten Teils, haben sich die Entwickler diesmal ganz verabschiedet. ds

**Meine Meinung:** Wertungstechnisch wird es dem Tester auch beim Sequel nicht gerade leichtgemacht: Für eine erstzunehmende Simulation sind das Fahrverhalten und die ständigen, zuweilen sehr nervigen, da extrem zeitaufwendige Überschläge zu unrealistisch, und gegen einen Fun-Racer sprechen wiederum die Einstellmöglichkeiten am Auto und das Fehlen von Extras wie z.B. Beschleunigern oder Waffen. Die Frame-Rate und die daraus resultierende Spielgeschwindigkeit ist erfreulich hoch, wohingegen Auflösung und Streckenauf-



GUT

bau nach heutigen Maßstäben stellenweise zu wünschen übrig lassen. Leider ist man fast ständig alleine unterwegs. Viel zu selten kommt es zu Duellen mit den drei CPU-Piloten; da kann auch der Suicide Mode (die anderen Fahrer starten in entgegengesetzter Richtung) nur wenig daran ändern. Ein turbodickes Lob haben sich die programmierenden Idol Minds aus Amiland aber auf jeden Fall für ihren Streckeneditor, das beste Feature des Spiels, verdient. Ein selbstgestrickter Kurs verbraucht sogar nur einen Block auf der Memory Card!

# Atlantis



Die Wachen sind nicht besonders gesprächig und verweigern, nachdem sie ihren Text heruntergespult haben, jegliche Kommunikation.

ter Wendungen wieder. Kurz darauf hängt das Schicksal des gesamten Königreichs in Euren Händen.

Atlantis präsentiert sich als simples Point&Click-Adventure, in dem Ihr mit dem Pad oder wahlweise mit der Maus über die vorberechneten Hintergründe

fahrt und, falls der Zeiger durch verändertes Aussehen auf eine Aktionsmöglichkeit hinweist, zwischen mehreren Menüpunkten wählen könnt. Diese beschränken sich bei Atlantis auf das Sprechen mit anderen Personen und das Aufnehmen und Untersuchen von Gegenständen. Ihr könnt Euch in der virtuellen Welt in alle Richtungen bewegen und Euren Blick sogar nach oben und unten schweifen lassen. Leider ist jede Bewegung mit einer durchaus störenden Ladezeit verbunden, welche die Geduld des Spielers schnell strapaziert.

Die Graphiken sind zwar schön gezeichnet, aber gleichzeitig sehr statisch. Dialoge werden über eine gut übersetzte aber nicht besonders mitreißende Sprachausgabe geführt. ab

## Atlantis

System:	PlayStation
Spieletyp:	Grafik-Adventure
Datenträger:	3 CDs
Hersteller:	Cryo
Testversion:	Cryo
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Mausunterstützung
geeignet ab:	ab 12
Schwierigkeit:	4-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	<b>62 %</b>
Musik:	<b>60 %</b>
Sound:	<b>42 %</b>

Nachdem Grafikadventures wie Riven oder Myth auf dem PC Riesenerfolge wurden, und auch die jeweiligen PlayStation-Versionen zumindest Achtungserfolge für sich verbuchen konnten, lag es nahe, daß ähnliche Produkte zumindest versuchen würden, von dieser Popularität zu profitieren. Atlantis aus dem Hause Cryo ist so ein Fall. Als junger Spund begibt man sich auf die Reise zur Königin des sagenumwobenen Landes. Obwohl man als loyaler Mitbürger der Königin zunächst nur seine Dienste als Gefolgsmann anbieten möchte, findet man sich bald in einer Geschichte voller Intrigen und rätselhaf-

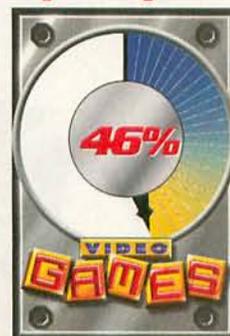
**Meine Meinung:** Leider läßt sich Atlantis am ehesten mit dem Begriff langweilig umschreiben. Das Spiel zieht sich unglaublich träge hin und schafft es nicht, den Spieler wirklich an die Story zu fesseln. Allein die nach jeder Bewegung notwendigen Ladezeiten nehmen einem schnell die Freude am für Adventures typischen Herumstreuen und der Suche nach neuen Objekten und



**NA JA**

Gesprächspartnern. Obwohl die Grafiken relativ schön gezeichnet sind, schaffen sie es nicht, eine wirklich packende Atmosphäre zu vermitteln. Einzig das Gefühl, daß die Programmierer trotz allem mit viel Liebe zum Detail vorgegangen sind und manche der Kritikpunkte wohl auf der PlayStation-Hardware nicht besser zu realisieren waren, rettet Atlantis vor einer noch schlechteren Wertung.

## Spielspaß:



<http://www.mega-star.de>  
Schaffhauserstr. 55 79713 Bad Säckingen  
Tel. 07761 / 59953 Fax. 07761 57014

alles online...  
und noch viel mehr..  
Crash Bandicoot  
Figuren 39,90,-  
Sega Nomad incl. 1 Spiel 269,-

Tel.: 062 873 56 40  
Schaffhauserstr 49, CH 4332 Stein  
<http://www.gamepoint.ch>

## Top4 Softwareversand

**Gameboy** **Nintendo 64** **Sony Playstation** **Sega DC**

- die neuesten Games sofort lieferbar !!
- An- und Verkauf von Gebrauchtspielen
- Reparatur aller Spielkonsolen und Zubehör
- Wir haben auch ältere Titel im Lager !!

- Ehrliche Beratung und Blitzversand

0711/7799431  
E-Mail : Topvier@t-online.de

# JAM!!

- Supereinfach anzuschließen
- staunen Sie über hochauflösende Grafik
- Lautsprecher oder Kopfhörer anschliessbar
- Schalten Sie zwischen PC und Konsole einfach um ... es ist nur der Augenblick eines Klick...

Endlich können Sie  
**Sony® PlayStation™** oder  
**Nintendo™** oder  
**Sega® Dreamcast™**  
auf Ihrem  
**COMPUTERMONITOR** spielen !

**179,99 DM**

**IDEAL FÜR**

- HighTech Freaks
- Leute mit uralten Fernsehern
- alle, denen ihre Augen lieb sind
- Abflippen im Büro
- ungestörtes Zocken im Arbeitszimmer
- eigentlich jeden Gamer

**AIMS**  
**ACTIVATED**  
Tel. 030 - 399 918 - 0  
Fax 030 - 399 031 57  
<http://www.infopool.com>

# Turok 2

Turok 2



System:	Nintendo 64
Spielertyp:	3D-Shooter
Datenträger:	Modul 256 MBit
Hersteller:	Iguana US
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Controller-Pak
Features:	Rumble-Pak, Expansion-Pak
geeignet ab:	16 Jahre
Schwierigkeit:	5-8
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	<b>91 %</b>
Musik:	<b>89 %</b>
Sound:	<b>87 %</b>

## Spielspaß:



**W**ie versprochen haben wir es uns nicht nehmen lassen, Euch noch einen kleinen "Nachtest" der deutschen Version von *Turok 2* zu präsentieren, um auf die Unterschiede zur in der VG 11/98 unter die Lupe genommenen US-Fassung einzugehen. Zunächst ist lobenswert herauszustellen, daß der deutsche Spieler als einziger Europäer eine synchronisierte Fassung des Shooters bekommt – alle anderen müssen sich mit Untertiteln begnügen. Acclaim hat zwar nicht solch einen Aufwand bei der Übersetzung betrieben wie Konami bei *Metal Gear Solid*, das Ergebnis kann sich im Vergleich dazu aber sehr wohl sehen lassen. Vielleicht liegt's ja daran, daß echte Top-Sprecher von den Münchner Kammerspielen wie Oliver Mink (die Stimme von Luke Perry – der Dylan aus "Beverly Hills 90210"), Sabine Pohlmann (bekannt als Lisa Simpson – spricht die von Turok zu rettenden Gören) und Ute Bronder (Ayda) verpflichtet werden konnten. Für die gesamte Übersetzung und Neuvertonung (die im Original verwendeten Techniken wie Hall und Überlagerung wurden exakt genauso in der hiesigen Version angewandt) stand lediglich eine Woche zur Verfügung, für die man ein renommiertes Studio (bekannt durch die Lokalisation der PC-Titel *Warcraft* und *Starcraft*) mietete. Soviel zum Sound, wie sieht's nun bei der Optik aus? Wie erwartet wurde hier an einigen Stellen die Schere angesetzt, um der BPJS ein Schnippchen schlagen zu können. So ist die einzige rote Farbe, die Ihr im gesamten Game zu Gesicht bekommt, eine kurzzeitige Einfärbung des Screens bei einem Treffer der Dinosoid-Armee. Die Blut-Effekte beim Einschlag von Pfeilen und anderen Projektilen in die Reptilien wurden komplett durch blaue Blitze ersetzt. Außerdem fehlen die reichhalti-



Bis auf die fehlenden Todes-Animationen und die Cerebral-Bore-Gun fehlt in der deutschen Version nichts Gravierendes.

Solche Effekte gibt es nur in der US- bzw. englischen PAL-Version von T2 zu sehen.

Blut wird im BPJS-Land durch diese blauen Energieblitze ersetzt.



gen **Todesanimationen** des Originals. Während sich die schwer verwundenen Bestien dort variantenreich am Boden windeten, fallen sie in der (deutschen) PAL-Version einfach um und bleiben liegen, ohne einen weiteren Mucks zu tun. In diesem Kontext ist es natürlich klar, daß Ihr mit großkalibrigeren Knarren (Shotgun aufwärts) die Reptilien-Mutanten auch nicht mehr in ihre Einzelteile zerlegen könnt (Extremitäten wegballern etc.). Was ebenfalls nicht mehr enthalten ist, ist einer der coolsten Waiffeneffekte des Originals: Der "Cerebral Bore". Was im US-Manual sinngemäß so übersetzt werden mußte: "Sets von Zacken bohren sich beim Aufprall tief in den Schädel des Gegners und saugen die Gehirnflüssigkeit auf!" (What a mess!) wurde im



Germano-Handbuch komplett gecancel und die Waffe einfach brav **Zielsuchkanone** genannt, und so wirkt sie im Game auch. Ansonsten läuft *Turok 2* jedoch genauso schnell wie das NTSC-Vorbild und wurde wirklich gut (inklusive der Ruckler) an die PAL-Norm angepaßt. Wer nun einen Kompromiß sucht, der greift zur englischen PAL-Version, bei der sämtliche Gore-Effekte nach wie vor gefeatured sind.

**Meine Meinung:** Tja, ist die deutsche Version nun schlechter als die NTSC-Variante, nur weil sämtliche Blut-Effekte herausgeschnitten wurden? Splatter-Fans mögen mir verzeihen, aber ich bin der Meinung, nein. Das spannungsgeladene Gameplay wurde schließlich unverändert übernommen, Ihr habt immer noch massig Knarren zum Rumballern und die Level sind wirklich riesig und bieten genug Stoff für lange Hunter-Nächte. Auch die deutschen Sprecher



**SUPER**

haben ihren Job gut gemacht (besser als bei *Metal Gear Solid*) und hauchen den gesprochenen (und fliehenden) Texten wirklich Leben ein. Lediglich ein kleiner Tick Atmosphäre geht durch die fehlenden Todes-Animationen verloren, weshalb wir uns auch entschlossen haben, die PAL-Spielspaßwertung um ein Prozent herabzusetzen. Aber so läuft der Hase nun mal im BPJS-Land, oder wäre es Euch lieber gewesen, ganz auf das Spiel verzichten zu müssen?

JETZT  
JEDEN MONAT  
NEU!

Der Comic zur -Zeichentrickserei!

ProSieben

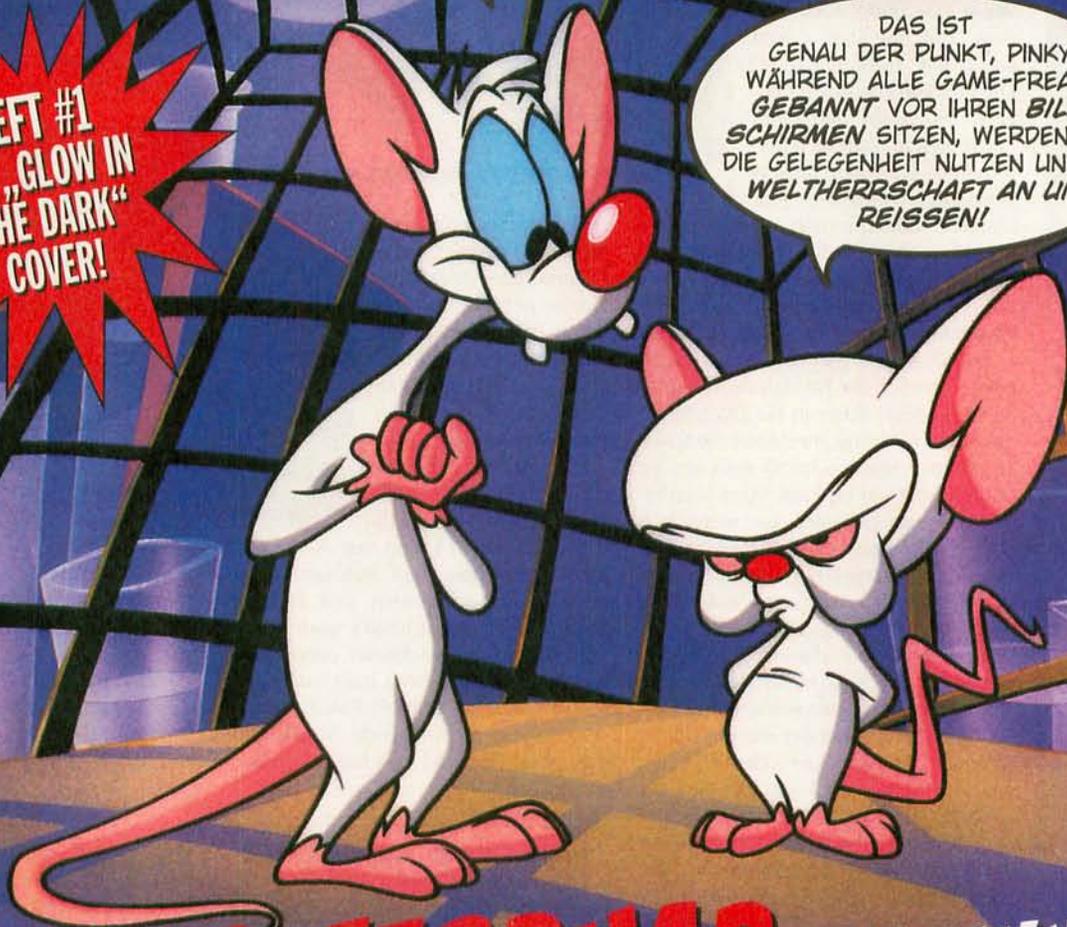


# PINKY und BRAIN

BRAIN! MEINST  
DU NICHT, DIE LEUTE SIND  
MIT IHREN VIDEO-SPIELEN ZU  
BESCHÄFTIGT, UM EINE COMIC-  
ANZEIGE ZU LESEN?

DAS IST  
GENAU DER PUNKT, PINKY!  
WÄHREND ALLE GAME-FREAKS  
GEBANNT VOR IHREN BILD-  
SCHIRMEN SITZEN, WERDEN WIR  
DIE GELEGENHEIT NUTZEN UND DIE  
WELTHERRSCHAFT AN UNS  
REISSEN!

HEFT #1  
MIT „GLOW IN  
THE DARK“  
COVER!



## AM 17. FEBRUAR BEGINNT DIE NEUE WELTHERRSCHAFT!

... UND WER DANN DAS HEFT NICHT HAT, ERHÄLT AUCH NICHT DIE STAATSBÜRGERSCHAFT!

Dino  
COMICS

PINKY & BRAIN #1 • AB 17.2. ÜBERALL IM HANDEL!  
... und die TV-Serie jeden Sonntag Vormittag auf ProSieben



# Micro Machines 64 Turbo

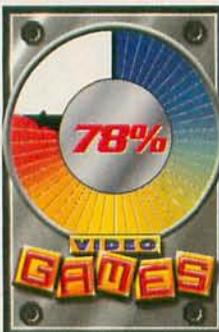
## Micro Machines V3

Das PlayStation-Vorbild dieses N64-Racers wurde bereits in der VG 4/97 unter die Lupe genommen und sahnte seinerzeit eine kombinierte Spielspaßwertung von 79 Prozent ab (Single-Player: 68 und Multiplayer 89 Prozent).

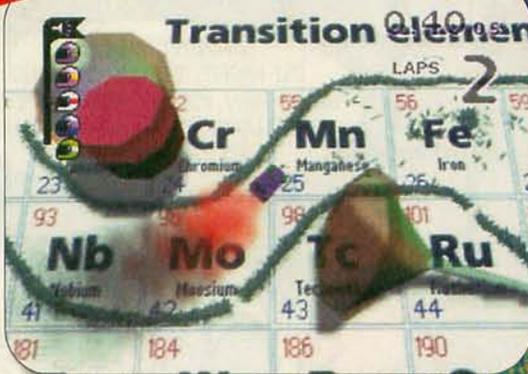
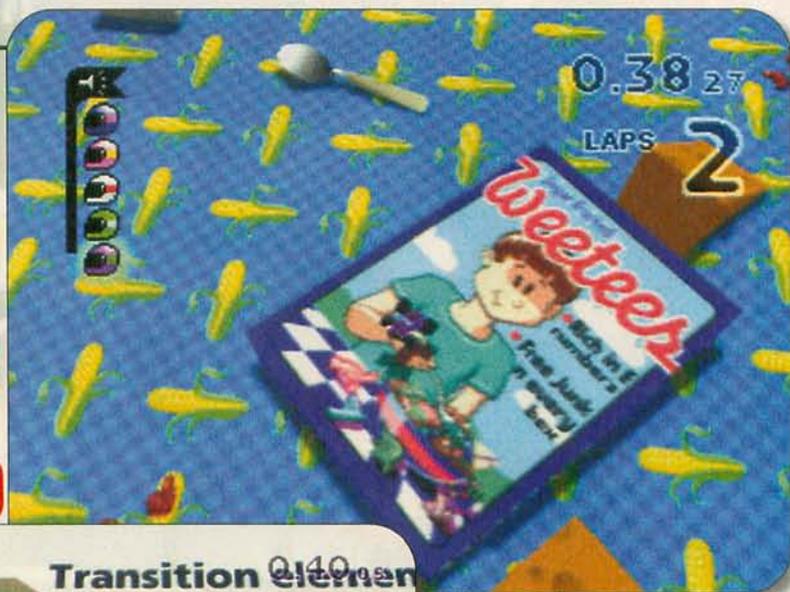


System:	Nintendo 64
Spielertyp:	Rennspiel
Datenträger:	Modul 128 MBit
Hersteller:	Codemasters
Testversion:	Konami
Spieler:	1-8 via Pad-Share
Speicheroption:	Controller-Pak
Features:	Party-Play-Modi
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 120 Mark
Grafik:	58 %
Musik:	57 %
Sound:	61 %

## Spielspaß:



Endlich sind die *Micro Machines* auch auf dem N64 am Start – jetzt sogar mit Turbo-Funktion! Die freudige Erwartung neuer Kurse, Autos und Gimmicks weicht nach dem Einschalten und der anschließenden Testphase jedoch blanker Ernüchterung. Codemasters besitzt doch glatt die Dreistigkeit, mit einer einzigen Ausnahme rein gar nichts am vor zwei Jahren veröffentlichten PlayStation-Prequel verändert zu haben – im Gegenteil, es fehlt sogar noch etwas, nämlich die Fahrschule, die seinerzeit die Sony-Raser in die Eigenheiten des Spiels einführte. Ihr steuert die Spielzeugautos, -boote, -Trucks stets so, als ob Ihr direkt am Lenkrad sitzen würdet. In der Praxis bedeutet das, wenn von oben nach unten gebrettert wird (die Draufsichtsperspektive ändert sich nicht), müßt Ihr nach rechts lenken, um nach links zu fahren, capito? Was ist nun aber die bahnbrechende Neuerung, die sich hinter dem Zusatz "Turbo" verbirgt? Ganz einfach: Ihr könnt vor dem Start in jeder der mannigfaltigen Spielmodi und Strecken (über 40) einen von fünf Speed-Modi wählen. Auf der einfachsten Billard-Strecke (simpler Oval-Kurs) macht sich das in einer Bandbreite an Rundenzeiten von ca. zehn Sekunden (Top-Speed) bis ca. 15 Sekunden (Schnecken-Speed) bemerkbar. Ansonsten ist alles gleich geblieben: Der Kursverlauf mit seinen Haken und Windungen muß nach wie vor auswendig gelernt werden, damit man aus der Vogelperspektive noch stets die Kurve kratzt und nicht irgendwo hinunterfällt, und ewige Sekunden verrinnen, bis man wieder auf die Strecke zurückversetzt wird. Die menschlichen (bis zu acht Spieler via Pad-Sharing: Je zwei Zocker teilen sich ein Pad und lenken mit dem Steuerkreuz bzw. den C-Buttons, Gas gegeben wird automatisch) bzw. CPU-Fahrer könnt Ihr nach wie vor mit necki-



Ihr müßt nach wie vor die Strecken auswendiglernen, um aus der Default-Draufsicht-Perspektive eine Chance zu haben.

Wir rasen über das Periodensystem im Chemie-Labor – typischer MM-Charme!

Die zahlreichen Multiplayer-Modi sind auch auf dem N64 die große Stärke des Klassikers.

schen Extras wie dem dicken Hammer, der Feuerbombe oder dem Greifer beharken und so durch üble Tricks einige Plazierungen gutmachen, die vor allem in den Multi-Player- und Party-Moden über Sieg und Niederlage entscheiden. Im Solo-Mode müßt Ihr in jedem Grand Prix (Easy, Tricky und Expert mit jeweils vier bzw. fünf Strecken) unter fünf Startern mindestens den zweiten Platz belegen, sonst heißt's nach insgesamt drei Continues Restart oder Game Over. Immerhin konnte man sich dazu durchringen, das Rumble Pak zu unterstützen, die nichtssagende Musik und die nervenden und durchwegs prallen



Eigentlich ist *MM 64 Turbo* eine Frechheit – es wurde einfach der zwei Jahre alte PS-Vorgänger 1:1 konvertiert – Bravo!

Sprachsamples ("It's time now") läßt man wie alles andere aber unverändert auf den N64-Spieler los. Man nähert sich der Capcom- und EA-Sports-Taktik! rk

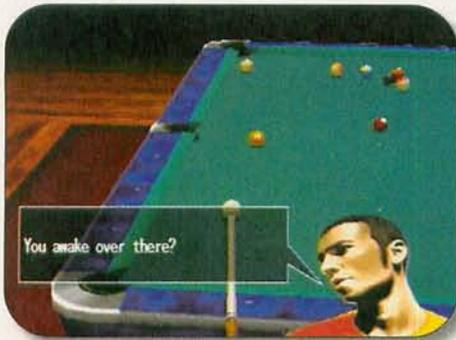
**Meine Meinung:** Was hat Codemasters eigentlich zwei Jahre lang mit ihrem Aushängeschild gemacht? Den just so alten PS-Vorgänger nach dieser Zeit immerhin 1:1 aufs N64 zu übertragen (den Pseudo-Turbo-Zusatz sehe ich nicht als echte Erweiterung) – eine respektable Leistung! Mittlerweile gibt es jedoch – zumindest auf der PS – einen Konkurrenten namens *Circuit Breakers* (Test in VG 7/98 mit 83 Prozent Spielspaß), der den Mikroben-Boliden spielerisch und grafisch (mit echten 3D-Stages und einer variablen Kameraperspektive) den Rang abgelaufen hat. Natürlich soll das jetzt



GUT

nicht heißen, daß *MM64 Turbo* schlechter geworden ist – man tritt lediglich auf der Stelle. Spaß macht's jedoch nach wie vor, auf dem Frühstückstisch zwischen Eiern und Toasts herumzurassen, oder Handys, Queues und Sonnenölflaschen als Sprungschancen zu benutzen. Wer wirklich einmal acht Kumpels vor der Glotze vereinen kann, dem ist mit dem Pad-Sharing-Prinzip der Party-Spaß schlechthin beschert. Ein etwas fader Nachgeschmack bleibt jedoch, denn die größte Mühe hat man sich bei dieser Konvertierung wohl bei der Namensfindung gegeben.

# Pool Hustler



Wer zu lange überlegt, fängt sich 'nen flotten Spruch.

Neben Virtual Pool kommt mit Pool Hustler die zweite Billardsimulation für die PlayStation auf den deutschen Markt. Insgesamt finden sich fünf verschiedene Pool-Varianten auf der CD. Darunter für die Hobby-Zocker auch das in Deutschland zumeist gespielte 8-Ball. Aber auch zu allen anderen Arten bringt Pool Hustler die Regeln mit. Darüber hinaus helfen über 100 Trainingslektionen, das Billardspiel zu verbessern. Und das nicht nur in der PSX-Umsetzung. Denn es geht hierbei nicht nur um einfaches Kugel-Hin- und Hergeschubse. Statt dessen erfährt Ihr nach den Grundlagen auch professionellere Techniken. So wißt Ihr nach dem Tutorial, wann Ihr einen Ball mit Effet spielt, wann Ihr das Queue in einem steileren Winkel aufstellt und wann ein Bandschuß in jedem Fall von Vorteil ist. Selbst ein Arcade-Mode ist integriert. Dabei geht es darum, an verschiedenen Orten, gegen immer schwerer werdende Gegner zu gewinnen. Wie in natura geht es dabei als Bewertungsmaßstab um den schnöden Mamm. Denn vor jedem Spiel legt

nerle Techniken. So wißt Ihr nach dem Tutorial, wann Ihr einen Ball mit Effet spielt, wann Ihr das Queue in einem steileren Winkel aufstellt und wann ein Bandschuß in jedem Fall von Vorteil ist.

Selbst ein Arcade-Mode ist integriert. Dabei geht es darum, an verschiedenen Orten, gegen immer schwerer werdende Gegner zu gewinnen. Wie in natura geht es dabei als Bewertungsmaßstab um den schnöden Mamm. Denn vor jedem Spiel legt

Ihr den Einsatz fest, um den Ihr spielen wollt.

Was Grafik und Umsetzung der Queue-Steuerung angeht, brilliert Pool Hustler. So dreht Ihr über die Pfeiltasten oder den analogen Stick das Queue und den Blickwinkel, zoomt mit den L-Tasten ein und aus und könnt selbst den Treffpunkt an der weißen Kugel exakt bestimmen. Lediglich die Stärke des Stoßes kommt in der Simulation nicht ganz rüber. Denn diese wird nicht durch die Geschwindigkeit des Queues dargestellt, sondern lediglich durch die Länge der Ausholbewegung. So braucht man lange, bis man weiß, wann welcher Stoß kommt. Bis auf dieses Manko ist Pool-Hustler eine der realistischsten Billardsimulationen, die es für die PlayStation gibt. *ib*



System:	PlayStation
Spielertyp:	Billardsimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Infogrames
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1-2 nacheinander
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	analoger Joystick geeignet ab: frei
Schwierigkeit:	2-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	<b>85 %</b>
Musik:	<b>60 %</b>
Sound:	<b>70 %</b>

**Meine Meinung:** Pool Hustler ist eine hervorragende Umsetzung des realistischen Billard-Spiels. Nicht nur, daß die Geräusche absolut echt klingen und die Grafik einfach nur brillant ist, es stimmt auch die komplette Physik. Nie hat man das Gefühl "Na, da stimmt aber was nicht!". Lediglich die Stärke des Stoßes einzustellen ist gänzlich anders als in natura. Ob dieser leicht oder mit Kraft ausgeführt wird, hängt von der Länge

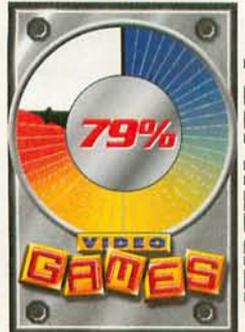


**SUPER**

der Ausholbewegung und nicht von der Geschwindigkeit des Queues ab. Ansonsten muß ich jedoch den Entwicklern für die brillante Steuerung ein ganz dickes Lob aussprechen. Hier paßt das oft mißbrauchte Wort "intuitiv" erstmals wirklich!

Für Pool-Fans ein klares Muß. Für alle anderen auf jeden Fall empfehlenswert, um endlich in dieses faszinierende Spiel einzusteigen.

## Spielspaß:



Pool Hustler

# Brunswick Circuit Pro Bowling



Mit diesen Balken lassen sich Schußstärke und Präzision genau einstellen.

Eigentlich handelt es sich beim Bowling nicht gerade um eine Sportart, die für eine Konsolenumsetzung prädestiniert ist. Dennoch wollen es die amerikanischen Entwickler Adrenalin, die sich bereits für das vor über einem Jahr erschienene Ten Pin Alley verantwortlich zeichneten, noch einmal wissen. Mit Brunswick Circuit Pro Bowling schufen sie die Fortsetzung des erfolgreichen Vorgängers. Es stehen Euch verschiedene Spielvarianten wie zum Beispiel ein Meisterschafts- und ein Karriere-Modus, die mittlerweile zu jedem Sportspiel gehörende Trainingsoption und das psychedelisch ange-

hauchte Cosmic-Bowling zur Verfügung. Ihr könnt Euch in einem Editor nach Wunsch auch einen eigenen Bowler kreieren. Der Editor bietet zwar nur wenige Gestaltungsmöglichkeiten, reicht aber völlig aus, um eine gewisse Identifikation mit "seinem" Bowler sicherzustellen. Ihr könnt aber auch aus den 13 realen Bowlern wählen, die allesamt zu den besten Ihrer Zunft gehören. Das Gameplay gestaltet

sich als äußerst einfach und ermöglicht einen schnellen Einstieg in das Spiel. So gilt es, nachdem Ihr die Schußrichtung eingestellt habt, durch richtig getimtes Drücken der Aktions-Taste auf zwei Balken den Schwung und die Präzision des Wurfes einzustellen.

Nun könnt Ihr noch einfach zusehen, wie der Schuß hoffentlich erfolgreich die zehn Kegel abräumt. Bis zu sechs Spieler können an diesem Spiel teilnehmen, auf Wunsch übernimmt der Computer beliebig viele der Mitspieler. *ab*

**Meine Meinung:** Obwohl ich alles andere als ein Bowling-Fan bin, muß ich gestehen, daß mich Brunswick Bowling länger an den Bildschirm gefesselt hat, als ich es je erwartet hätte. Die Kegel fallen physikalisch absolut korrekt, und vermitteln nie das Gefühl, als hätte der Zufall seine Finger im Spiel gehabt. Gerade im Mehrspielermodus macht dieses Game einen Heidenspaß. Doch leider trüben einige kleine Schönheitsfehler



**GUT**

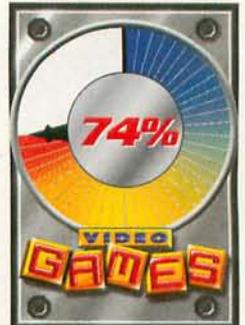
den ansonsten guten Eindruck. So ist es z.B. nicht möglich, beim Spiel gegen den Computer dessen Wurf zu überspringen. D.h. bei fünf vom Computer gesteuerten Gegnern verbringt man eine wahre Ewigkeit mit Zuschauen.

Wer auf Bowling steht, findet hier eine gelungene Alternative, alle anderen sollten das Spiel vielleicht zunächst mal probieren. Für einige unterhaltsame Abende reicht es auf jeden Fall.



System:	PlayStation
Spielertyp:	Bowling-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	THQ
Testversion:	THQ
Spieler:	1-6 abwechselnd
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	-
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	4-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	<b>72 %</b>
Musik:	<b>68 %</b>
Sound:	<b>82 %</b>

## Spielspaß:



Brunswick Circuit Pro Bowling



# Virtual Pool 64

Virtual Pool 64



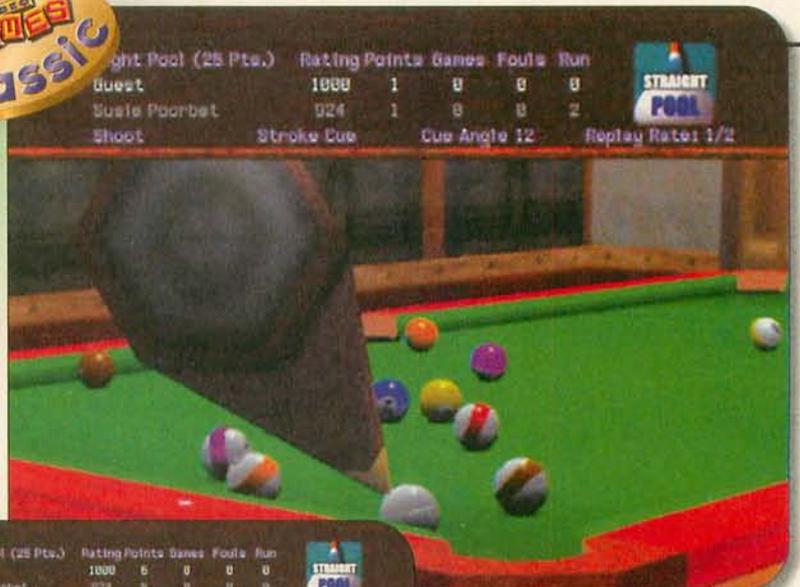
**System:** Nintendo 64  
**Spieltyp:** Billard-Simulation  
**Datenträger:** 96-Mbit-Modul  
**Hersteller:** Interplay  
**Testversion:** Interplay  
**Spieler:** 1-2  
**Speicheroption:** Memory Pak  
**Features:** Rumble-Pak  
**geeignet ab:** frei  
**Schwierigkeit:** 5-9  
**Preis:** ca. 120 Mark  
**Grafik:** 80 %  
**Musik:** 65 %  
**Sound:** 75 %

## Spielspaß:



Bereits beim Preview hinterließ Interplays Pool-Simulation *Virtual Pool 64* einen hervorragenden Eindruck. Erfreulicherweise wurde weder am Spielprinzip noch an der guten Steuerung etwas verändert. Gegen wahlweise einen realen Mitspieler oder eine Auswahl computergesteuerter Gegner könnt Ihr Euer Geschick in neun verschiedenen Spielvarianten unter Beweis stellen. Neben der hierzulande wohl bekanntesten Variante, dem 8-Ball-Billard, in der man entweder die ganzen oder die halben Kugeln und anschließend die schwarze Acht versenken muß, stehen Euch auch weniger verbreitete Spielvarianten wie das Bank-Pool oder das Rotation-Pool zur Verfügung. Darüber hinaus könnt Ihr bei einigen der Varianten wählen ob Ihr lieber nach den BCA-, den English-Pub- oder den amerikanischen Bar-Regeln spielen wollt. Selbst die Größe der Taschen und die Beschaffenheit des Filzbezuges (wirkt sich auf die Ballgeschwindigkeit aus) lassen sich nach Wunsch einstellen. Ob im Freundschaftsspiel, in einem Turnier, oder beim Kampf um die Weltmeisterschaft hat man durch den einstellbaren Schwierigkeitsgrad immer eine Chance gegen die intelligent und trickreich spielenden, aber nie übermächtigen Computergegner. Sind die ersten der 16 Kontrahenten noch relativ leicht zu schlagen, so darf man sich jedoch im weiteren Spielverlauf keine Fehler mehr erlauben, denn diese nutzt der Gegenspieler dann gnadenlos aus.

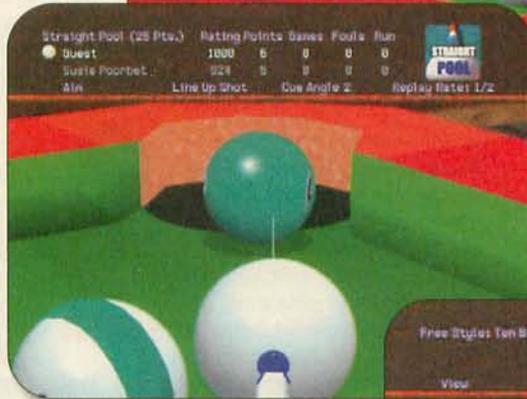
Wer anfangs Schwierigkeiten hat, kann in einem Trainings-Modus verschiedenste Stöße üben und sich dabei durch einblendbare **Hilfslinien** den voraussichtlichen Verlauf der Kugeln anzeigen lassen. Gerade für Anfänger ist dies eine gute Möglichkeit, sich mit dem Spiel und der Ballphysik vertraut zu machen. Da beim Billard vor allem ein gutes Auge über Sieg oder Niederlage entscheiden, weiß *Virtual Pool 64* zum Glück gerade in diesem Punkt zu überzeugen. Sowohl die Kugeln als auch die



Die Kamera läßt sich überall im virtuellen Raum platzieren.

Die müßte doch eigentlich drin sein.

Mit etwas Übung gelangen selbst die schwierigsten Stöße.



gesamte Spielumgebung sind dank Hi-Res wunderschön gezeichnet und beeindrucken durch realistische Reflexionen und Schattenwürfe. Mit Hilfe einfacher und nach kurzer Zeit intuitiv zu bedienender Tastenkombinationen kann man den Blickwinkel in jeder denkbaren Weise zoomen und drehen. Wenn nötig läßt sich auch eine Draufsicht aktivieren, die optisch nicht ganz so spektakulär wirkt, aber dafür den bestmöglichen **Überblick** garantiert. Die Steuerung ist sehr präzise und erlaubt z.B. eine Verlangsamung der Queue-Bewegungen, um so den Anspielpunkt einer Kugel genau bestimmen zu können. Der Clou ist jedoch das Ausführen eines Stoßes mittels Analogstick. Je nachdem, wie schnell und heftig der Stick bewegt wird, stößt man die Anspielkugel. Durch dieses Feature wird ein bei Pool-

Simulationen noch nicht dagewesenes Spielgefühl vermittelt, das im Vergleich zu den üblichen Powerleisten eine exakte Dosierung der **Schußkraft** ermöglicht. Bei eingestecktem Rumble-Pack wird die Wucht des Stoßes direkt an den Spieler weitergegeben. Eine umfangreiche Statistik, die unter anderem die Anzahl der Siege und die durchschnittlich erreichte Punktzahl enthält, runden die Simulation ab. Leider trübt die Hintergrundmusik den positiven Gesamteindruck, doch läßt sich diese jederzeit abschalten. Ansonsten geht der Sound voll in Ordnung. ab

**Meine Meinung:** Mit *Virtual Pool 64* ist Interplay ein großer Wurf gelungen. Diese Pool-Simulation ist augenblicklich konkurrenzlos gut. Weder die grafische Darstellung noch die Spielbarkeit bieten den geringsten Grund zu Beanstandungen, und die extrem realistische Ballphysik läßt den Spieler wirklich vergessen, daß er vor einem Monitor sitzt und nicht in seiner Stammkneipe



**SUPER**

das Queue schwingt. Natürlich macht eine Runde echtes Pool immer noch mehr Spaß, dennoch stellt *Virtual Pool 64* eine echte Alternative dar. Schade fand ich eigentlich nur, daß man seine virtuellen Gegenspieler nie zu Gesicht bekommt und somit natürlich ein bißchen Realismus und Motivation (dem zeig ich's noch...) verloren geht. Ansonsten absolut empfehlenswert.

# Shanghai True Valor



Nicht gerade actionlastig ist die PSX-Umsetzung des PC-Klassikers Mah-Jongg.

onspiels für die PlayStation. Die Standardvariante entspricht eins zu eins dem Original auf dem PC. Allerdings wartet die PSX-Version mit massig Hintergründen, unterschiedlichen Motiven sowie diversen Legesystemen auf. Zudem könnt Ihr Euch mit Freunden gemeinsam daran machen, die Klötzchenberge abzutragen. Daneben existiert jedoch auch noch ein Arcade-Modus, in dem es gilt, gegen

einen menschlichen oder CPU-gesteuerten Gegner anzutreten. Wie auch in der nicht-kämpferischen Variante heißt es, gleiche Motive zu finden und aufzulösen. Während Ihr in der Standardversion jedoch genügend Zeit habt, treibt Euch hier der Gegner zu immer neuen Höchstleistungen. Verpackt ist das ganze in eine simple, aber nette Story um die Macht im Land des Drachenkönigs, wo fünf unterschiedliche Generäle ihre territorialen Ansprüche statt mit Kriegeren mit einer Partie Mah-Jongg entschieden werden. Wenn 's doch in natura auch so einfach wäre... *ib*

System:	PlayStation
Spielertyp:	Denkspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Infogrames
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1-2 gleichzeitig
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Maus
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	k.A.
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	70 %
Musik:	50 %
Sound:	50 %

**S**chon mal Mah-Jongg am PC gespielt? Im Grunde genommen ist das die Umsetzung vom altbekanntem Spiel Memory, nur daß alle "Karten" sichtbar sind aber teilweise übereinander liegen. Immer, wenn Ihr zwei gleiche Steine markiert, die oben aufliegen, verschwinden diese und geben die darunter liegenden frei. Ziel ist es nun, das gesamte Spielfeld abzuräumen. Verblüffend ist, daß dieses primitivste aller Spielprinzipien dennoch süchtig macht. Mit Shanghai True Valor präsentiert Sunsoft seine Umsetzung dieses Meditati-

**Meine Meinung:** Wer bereits bei Mah-Jongg schwach geworden ist und nun endlich auch zuhause am Fernseher das beliebte Büro-Arbeitspausen-Spiel zur suchtgerechten Entspannung hernehmen will, ist mit Shanghai True Valor gut beraten. Die Grafik stimmt, und die vielseitigen Arten, in denen die Entwickler das ursprüngliche Spielprinzip variiert haben, können sich sehen lassen. Aller-



**GUT**

dings ist eine Maus empfehlenswert, da Ihr ansonsten – zumindest im Arcade-Modus – keine Chance gegen Eure Gegner habt. Dann wiederum wird das entspannte Spiel auf der Couch oder im Bett zu nichte gemacht, da hier die Maus zu sehr ruckelt. Vielleicht ist das Spielprinzip eben doch eher für den PC und für Chef-freie Pausen gedacht als für die Action-geprüfte Sony-Konsole.

**Spielspaß:**

Shanghai True Valor

# GAMELAND UK

PSX Game Enhancer	65 DM
(Cheat Modul und Importe <u>ohne</u> Umbau spielen !)	
PSX CD Laufwerk	68 DM
PSX Boot Mod Chip*	12 DM
PSX Colour Mod Chip*	25 DM
PSX Scorpion Gun (Guncon kompatibel)	55 DM
PSX Pedal for Scorpion Gun	25 DM
PSX Pad	25 DM
PSX Dual Shock	50 DM
Saturn Mod Chip	35 DM
Saturn Action Replay Pro	75 DM
Final Fantasy Schlüsselanhänger Set	35 DM
King of Fighters Schlüsselanhänger Set	35 DM
DS1	95 DM

Zahlung: Per Nachname oder Visacard/Eurocard  
 Tel: 00447801989188  
 E-Mail: Gameland007@hotmail.com  
 \*(für Japan und US)

**WOLFSOFT GmbH**  
 VideoGames tierisch gut!  
<http://www.wolfsoft.de>

<p><b>Dreamcast</b>                  Grundgerät incl. RGB-Umbau mit Kabel &amp; Audio lieferbar 99,99</p> <p>RGB-Umbau mit Kabel (solange RGB-Kabel nicht lieferbar) 99,99                  RGB-Kabel (Vorbestellung möglich) 79,99                  VMS Mothra (Special Edition) 79,99                  Joypad 79,99                  Virtua Fighter 3 159,99                  Sega Rally 2 159,99                  Blue Stinger 159,99                  Sonic Adventure 159,99                  alle anderen Titel lieferbar</p> <p><b>Sony Playstation</b>                  Dual Shock-Gerät+Chip + RGB-Kabel nur: 339,99 DM</p> <p><b>Nintendo 64</b>                  Adapter für Importspiele incl. Gamecheater 74,99                  RGB Umbau&amp;Kabel 144,44 (maximale Bildqualität)                  wir haben auch sehr viele Spiele für alle Systeme lagernd. Einfach nachfragen</p>	<p><b>DVD Player Umbau</b>                  ab 199,99DM                  für Import Filme (z.B. USA)</p> <p><b>Neo Geo Pocket</b>                  Neo Geo Pocket (Dreamcast VMS Kompatibel) 139,99                  King of Fighters 79,99                  andere auch lieferbar</p> <p><b>Scart-Umschalter</b>                  RGB-taugliche Umschalter für Video Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.                  4-fach Umschalter 119,99                  7-fach Umschalter 219,99</p> <p><b>Tuning, Anschlußkabel</b>                  Bis zu 100% Verbesserung                  PSX-RGB+Audio Besser! 39,99                  N64 S-VHS+Audio TOP! 39,99                  PSX S-Video Kabel 39,99                  PSX Chip-Umbau* 69,99                  Sega Saturn 50/60Hz,dt.us.jp 99,99                  andere auf Anfrage!!!                  Joypadverlängerungen für alle Systeme                  * für Importspiele! Druckfehler und Änderungen vorbehalten</p> <p><b>(02622)83517</b>                  Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583</p>
--	--

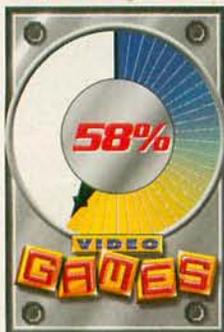
# Granstream Saga

Granstream Saga



**System:** PlayStation  
**Spieltyp:** Adventure  
**Datenträger:** CD  
**Hersteller:** SCE  
**Testversion:** SCE  
**Spieler:** 1  
**Speicheroption:** Memory Card 1 Block  
**Features:** dt. Oberfläche, Dual-Shock-Unterstützung  
**geeignet ab:** frei  
**Schwierigkeit:** 1-4  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Grafik:** 65 %  
**Musik:** 55 %  
**Sound:** 50 %

## Spielspaß:



**H**undert Jahre vor Spielbeginn herrschte Krieg. Nach langen Grabenkämpfen setzten die Zauberer des Imperiums eine Superbombe ein. Wegen eines Berechnungsfehlers – nobody ist perfect – erfüllte diese Hypergranate jedoch nicht ganz ihren Zweck, ließ aber im Gegenzug die Pole schmelzen. So begann das Land im Ozean zu versinken. Neun Weise erzeugten daraufhin magische Juwelen und ließen die vier Kontinente schweben, bevor sie verschwanden. In den vergangenen Jahren jedoch fingen diese schwebenden Inseln namens Schilf, Volcos, Aquas und Zephir an, ihre **Schwebekraft** zu verlieren. So wurde auf jedem Kontinent ein Mann bestimmt, der in regelmäßigen Abständen Teile des Landes mit Hilfe der magischen Steine abschneidet, um das Sinken zu verlangsamen. Auf dem fliegenden Windkontinent Schilf am Fuße eines hohen Plateauberges vor den Toren der Stadt Arona lebt der Wissenschaftler Valos mit seinem Sohn Eon. All dies erfährt Ihr in einem langwierigen Intro, das in simpelster 3D-Grafik mit flacher Hintergrundgrafik dargestellt wird. Ob man es überspringen kann? Wo denkt Ihr hin? Zehn Minuten mit zeitweiligen X-Tasten-Unterbrechungen müßt Ihr Euch schon nehmen.

Und dann beginnt die "spannende Handlung". Sobald das Spiel in den interaktiven Modus schaltet, also Ihr die Steuerung von Eon übernehmt, seht Ihr alles in einer Draufsicht. Ihr beginnt das Game, indem Ihr Eurem Vater einen Tee kocht. Nein, das Spiel heißt nicht *Sim-Kitchen*. Auch die folgende Handlung ist nicht deutlich spannender. Dafür ist sie abwechslungsreich, um nicht zu sagen chaotisch. Während man der eigentlichen Story durchaus noch etwas Innovatives abgewinnen kann, fügten die Drehbuchschreiber immer wieder scheinbar



Valos: Ach so... Das war eine galante Rettung,

Die Dialoge sind ebenso flach wie die Gesichter der 3D-Figuren.

Die einzig amüsanten Einlagen sind kurze Beat'em-up-Sequenzen, die allerdings kaum der Rede wert sind.

Auch der aufgesetzte Humor reißt es nicht heraus.



ziel- und planlos Elemente und Personen ein, die größtenteils an den Haaren herbeigezogen erscheinen. Der zweite Lapsus, der die *Granstream Saga* ausmacht, ist das Aktionspotential. Große Teile des Spiels könnt Ihr erst einmal gar nichts machen, außer mit X mehr oder minder interessante Dialoge zu durchlaufen. Besonders frappierend ist jedoch, daß die Story zwar in einer dreidimensionalen Welt spielt, Ihr die Aufgaben jedoch immer nur auf **eine** Art und Weise lösen könnt, nämlich genau in der Reihenfolge, in der sich die Programmierer das gedacht haben. Konkret bedeutet das, daß Ihr Euch beispielsweise im Raumschiff der Piraten auf einer Gangway befindet, von der aus diverse Treppen in die Mannschaftsquartiere führen. Doch diese sind – obwohl



Wer bist du denn - Prinz Charming?

scheinbar zugänglich – für Euch gesperrt. Alles in allem hat die *Granstream Saga* quasi nur Elemente eines **Adventures**. Daher ist es völlig unverstänlich, warum dieses Spiel als Rollenspiel propagiert wird. So heißt es prinzipiell nur Objekte aufsammeln und gelegentlich einmal einen Gegner in einer kurzen Kampfsequenz – ohne große Probleme – zu besiegen. Hieraus jedoch die Berechtigung für die Einordnung als Rollenspiel abzuleiten ist recht fragwürdig. ds

**Meine Meinung:** Vor knapp 15 Jahren habe ich auf einem 8088er PC erstmals ein Textadventure namens *Castle* gespielt. Und selbst dieses hatte mehr Kick, als die flache und willkürliche Story der *Granstream Saga*. Zu Anfang meinte ich, es handele sich um eine *Periffage*. Ich habe immer weiter und weiter gespielt, weil ich dachte: "Das kann doch nicht alles gewesen sein!" Doch es wurde eigentlich immer noch schlimmer.



**GEHT SO**

70 Prozent der Zeit durfte ich hirnlose Dialoge mit der X-Taste wegklicken. Und wenn ich mich einmal bewegen durfte, gab es nur genau einen richtigen Weg zum Zwischenziel. Selbst die ersten 80er-Jahre-Adventures hatten ein vielseitigeres Gameplay als dieses Pseudo-Adventure mit der überdurchschnittlich schlechten Grafik. Spart lieber das Geld und zahlt es auf ein unbekanntes Bankkonto ein. Das ist spannender!

Jetzt testen und sparen!



3x Video Games



frei Haus



zum halben Preis



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



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

**3X Video Games und Lara lebensgroß für 10 DM!**

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

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

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

Datum, 1. Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

CV93

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

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 Poststempels Deiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



# TEST

# Running Wild

Running Wild



Die Animationen sind klar unterdurchschnittlich.



System: PlayStation  
 Spieltyp: Rennspiel  
 Datenträger: CD  
 Hersteller: 989 Studios  
 Testversion: Sony  
 Spieler: 1-2  
 Speicheroption: Memory Card 1 Block  
 Features: Dual-Shock-Support

geeignet ab: frei  
 Schwierigkeit: 6  
 Preis: ca. 90 Mark  
 Grafik: **54 %**  
 Musik: **58 %**  
 Sound: **62 %**

## Spielspaß:



Auf zum olympischen 3000-m-Hindernislauf im Tierreich! So ähnlich könnte die Parole lauten, bevor der Starter in *Running Wild* die sechs seltsamen Gestalten auf den Weg schickt. Zum Wettkampf treten die schnellsten Beine des Dschungels (Elephant, Zebra & Co.) gegen selbige aus nördlicheren Breitengraden (Steinbock, Stier etc.) an. Wie bei den meisten Snowboard-Sims laufen die Viecher von allein über Stock und Stein, lediglich lenken und hin und wieder zu einem gezielten Sprung ansetzen müßt Ihr selbst. Das Beschleunigungsprinzip erinnert ein wenig an Nintendos Kracher *Wave Race 64*: Wurdet Ihr dort umso



Wir setzen zum Big-Air-Jump über dem Canyon an - wo sind nur die Extras?

schneller, je mehr Bojen korrekt umfahren wurden, gilt dasselbe in *RW* für die wild über die Strecken verstreuten grünen Pfeile, die auch schon mal als Doppelpack in der Luft hängen und erhascht werden wollen. Gesprintet wird durch vulkanische Lavaseen, frostige Eislandschaften, giftgrün schimmernde Abwasserkanäle, tropische Dschungellandschaften und ausgestorbene Sandwüsten. Natürlich birgt jedes Szenario (jede Strecke – es gibt lediglich fünf plus einen Bonuskurs) ein Sammelsurium an Gefahren, die allesamt bestens geeignet sind, Euch zum Straucheln zu bringen. Tiefhängende Äste und hereinragende Laternen garantieren Beulen, plötzlich auftauchende Geysire erhitzen den Allerwertesten, kleine Wirbelstürme verdrehen Euch ordentlich die Augen, und



Bloß nicht den Hosenboden versengen lassen, lieber Steinbock-Sprinter

Außer Lenken und ab und zu Springen gibt's nicht viel zu tun in *Running Wild*.

Grafische Effekte wie dieser Wirbelsturm im Schnee kommen pixelig und billig.



Wasserpfützen kosten Euch gerne einige Plätze. Seht Ihr Euch schon in der Bredouille, hilft vielleicht manchmal noch der beherzte Einsatz der L1/R2-Buttons zwecks SharpTurn. Außerdem könnt Ihr die Konkurrenz rempeln, um sie so von der Optimallinie zu bugisieren. Die auf den Strecken herumliegende Extra-Palette ist nicht sonderlich umfangreich: Neben kurzzeitiger Unverwundbarkeit und Schrumpfbzw. **Wachstumspillen** (mit letzterer lassen sich Gegner zerstampfen) gibt's aus diesem Ressort nichts Erwähnenswertes mehr zu berichten. Bevor's nun losgeht, könnt Ihr zwischen zwei verschiedenen Grand-Prix-Modi wählen: Während im leichteren nach dem F1-Prinzip Punkte für die Plazierungen verteilt werden,

muß im verschärften Modus jedes Rennen gewonnen werden, sonst kommt Ihr nicht weiter. Habt Ihr erstmal die Easy-Wettbewerbe hinter Euch, kommt's knüppeldick, da jetzt sämtliche Pisten mit doppelt und dreifach sovielen Hindernissen und Fallen vollgestopft wurden, so daß auf den ersten Blick gar kein Durchkommen zu sein scheint. Gespeichert werden darf nach jedem Grand Prix.

rk

**Meine Meinung:** Das neue 989-Studios-Game (Cool Boarders 3, Rally Cross 2) *Running Wild* entpuppt sich als schnörkelloses 08/15-Spielchen ohne jeglichen gameplaytechnischen Tiefgang. Man wirft die Scheibe in seine PlayStation, rennt in ca. zehn Minuten einmal um alle sechs wahnsinnig umfangreichen (Achtung: Ironie) Kurse und denkt sich: Aha, und dafür habe ich jetzt einen knappen Hunderter ausgegeben. Auch grafisch haben sich die Designer keinesfalls übernommen: Null Spezialeffekte, wenig Animationen für die sechs



GEHT SO

Läufer und böse Clipping-Fehler unterstreichen das C-Produkt-Image dieses lieblos zusammengeschusterten Werkes. O.K., die Idee an sich wäre ja nicht schlecht, aber sowohl von der Quantität als auch von der Gameplay-Qualität her steckt zu wenig in *Running Wild*. Außer lenken und springen macht Ihr in 95 Prozent der Rennzeit nichts. Das Spiel bietet keinerlei Features, die es auch nur im Ansatz aus der Masse herausragen lassen würden. Leih es Euch für einen Tag aus, denn länger würde *RW* auf keinen Fall in der PS überdauern.



Der feindliche Leuchtturm hat Euch im Visier - Bomben abwerfen hilft!

Die Rendersequenzen von *RF* sind nicht gerade auf höchstem Qualitätsniveau.

Die riesige Detonation stammt von Eurer Smart Bomb - der klassische Boß-Killer.



vier anwählbaren Räumen (unterscheiden sich nicht im Gameplay) und macht Euch mittels einer **Zeitmaschine** auf die Jagd nach den Bösewichtern. Gescrollt wird vertikal, und der Blickwinkel verändert sich je nach Situation: In den normalen Levelumgebungen klassisch direkt von oben, und bei vielen

Boßkämpfen wird in eine *Lylat-Wars*-ähnliche Perspektive hinter das Schiff gewechselt. Wer sich noch an den Namco-Oldie *Xevious* erinnert, wird sich hier sofort heimisch fühlen. Neben den laserhaltigen Duellen in luftiger Höhe verfügt Ihr auch über drei verschiedene Bombensysteme, die beliebig oft einsetzbar den gut gepanzerten Bodentruppen des Feinds einheizen. Durch das Aufsammeln von Bonus-

**N**eu es Shoot'em-Up-Futter nach altbewährter Arcade-Bauart landet mit *Retro Force* aus dem Hause Psygnosis demnächst in Eurem PlayStation-Universum. Eine mysteriöse Zukunftsmacht riß sich ein wertvolles Artefakt unter den Nagel, das in den falschen Händen in der Lage ist, die Evolutionsgeschichte der Menschheit nachhaltig negativ zu beeinflussen. Um das zu verhindern, schwingt Ihr Euch in einen von

**Meine Meinung:** Obwohl *Retro Force* sicher nicht der *Gameplay-Weisheit* letzter Schluß ist, kann man dem unkomplizierten Shooter einen gewissen Spaß-Faktor nicht absprechen – und das trotz einer *Ballerspiel-Todsünde*: Euer Raumschiff federt gewissermaßen nach, d.h. bei schnellen Richtungsänderungen macht sich eine gewisse Trägheit breit – was bei einem Arcade-Shooter einfach nicht sein sollte. Doch mit der Zeit lernt Ihr, mit diesem Manko umzugehen und kommt so in den Genuß



**GUT**

*schicker Explosionen, einfallreicher Mittel- und Boßgegner und sehr gutem Sound. Außerdem sind die Stages lang (dafür aber etwas dunkel gehalten) und die Rücksetzpunkte meistens fair. An die Elite der Shooter (R-Type Delta, Einhänder, Radiant Silvergun und Konsorten) reicht *Retro Force* jedoch nicht heran – dafür wirkt grafisch alles eine Spur kleiner und hausbackener. Für eine Runde zwischendurch werfe ich es aber gerne mal ein – der Ballerspielplan sollte das auch tun.*

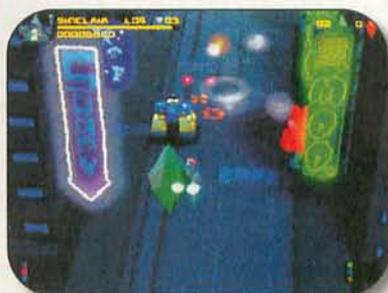
# Retro Force

Retro Force

## Xevious

Einer der absoluten Shooter-Urahn (wurde mittlerweile auch im zeitgemäßen 3D-Design von Namco höchstselbst in *Xevious 3D/G+* aufgepeppt) stand zweifelsohne Pate für *Retro Force*. Hier wurde erstmals das Prinzip des mittels Zielkreuz gelenkten Bombenabwurfs auf Bodenstationen eingeführt, während in luftiger Höhe die Lasersalven pfeifen.

Items lassen die sich ebenso wie Eure drei Standard-Knarren (Streuschuß, Lock-On-Laser und – bestens für Endgegner geeignet – konzentrierter Schuß) in mehreren Stufen ausbauen, die auch nach einem Continue nicht verloren gehen (*Radiant Silvergun* (SAT) läßt grüßen). Der aufgesetzten Story zufolge schlägt Ihr Euch nun nach einer futuristisch anmutenden Stage, in der der Diebstahl des Artefakts bemerkt wird, durch die verschiedenen Zeitepochen – angefangen bei der Steinzeit über die Sümpfe, **Vulkane**, bis zu den ersten Zivilisationen etc. Jede Welt umfaßt ca. vier bis



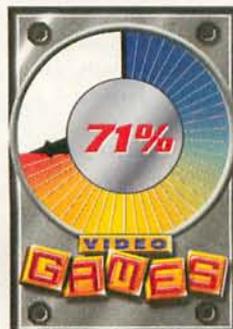
Das Spielprinzip von *Retro Force* ist ganz eng an Namcos *Xevious* angelehnt.

fünf Stages, die jeweils von Mittel- und Endgegnern gesäumt sind. Natürlich gibt der Feind den Weg zum rettenden Memory-Card-Speicherpunkt am Ende jeder Welt nicht frei, ohne nochmal einen besonders dicken Krieger bzw. Kampfdroiden mit mehrmaligen Verwandlungskünsten zum Duell abzustellen. Hier solltet Ihr tunlichst von Eurem Höhenruder Gebrauch machen, das Euch zwischen zwei Ballerebenen hin- und hersteuern läßt. *Retro Force* läßt bis zu vier Piloten ans Joypad, davon aber nur zwei simultan am Screen. Eine besondere Erwähnung soll auf jeden Fall noch die stimmungsvolle Sound-Berieselung finden, die von sehr gut gemachten **Soft-Techno**-Klängen gekonnt die Brücke zu nicht minder stimmungsvollen Drum'n'Bass-Sounds schlägt.



System:	PlayStation
Spielertyp:	Shoot'em Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	6 Jahre
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	<b>73 %</b>
Musik:	<b>80 %</b>
Sound:	<b>72 %</b>

## Spielspaß:



## Topaktuelle Lösungshilfen

**F**ür die beiden Actionkracher *Metal Gear Solid* und *Turok 2* präsentieren wir Euch in der nächsten Ausgabe umfangreiche Walkthroughs. Mit diesen Hilfen dürften weder blutgierige Dinosaurier, noch Liquid Snakes finstere Gesellen ein größeres Problem für Euch darstellen.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION  
**METAL GEAR**



## Mario Party let's Party

**E**ndlich ist das langersehnte *Mario Party* erhältlich. Grund genug für uns, diesen Titel etwas genauer unter die Lupe zu nehmen.

## Nürnberger Spielwarenmesse

**D**ie willkommene Abwechslung vom ach so tristen Redaktionsalltag, nämlich zur Spielwarenmesse nach Nürnberg zu fahren, nahm jedes unserer Redaktionsmitglieder gerne an. Unter anderem sollten dort zwei bisher unbekannte Nintendo 64-Titel zum ersten mal der Fachpresse vorgestellt werden. Wir sind gespannt.



## Silent Hill

**R**accoon City scheint nicht die einzige Stadt mit einem Untoten-Problem zu sein. Neuste Infos von Konamis Grusel-Shocker der Extraklasse.



## Besuch bei Argonaut

**D** obwohl unser Sönke wegen Erschleichung einer Beförderung durch ein Verkehrsmittel (im Volksmund auch "Schwarzfahren" genannt) einen längeren Disput mit den allseits beliebten U-Bahn-Kontrolleuren hatte und deshalb sogar seinen Flieger verpaßte, schaffte er es dennoch während eines Kurzbesuch bei den englischen Entwicklern Argonaut für Euch interessante Neuigkeiten zu den bald erscheinenden Titeln *Croc 2* und *Alien Resurrection: The Game* in Erfahrung bringen.



## Infogrames neuester Renner

**D**as 24 Stunden-Rennen von Le Mans gehört zu den absoluten Klassikern im Motorsportzirkus. An eben dieser traditionsreichen Rennstrecke ließ uns Infogrames einen ersten Blick auf Ihr neuestes Rennspiel *Le Mans 24 hours* werfen. Neben dem Spiel gab es Gelegenheit, einige Runden mit einem echten Rennwagen zu drehen.



Neben interessanten Neuigkeiten bringen unsere Redakteure von ihren Reisen immer wieder exotische Krankheiten mit. In diesem Fall war handelte es sich um eine besonders hartnäckige Grippe, die binnen weniger Stunden unsere gesamte Mannschaft erwischte. Um Euch einen kleinen Eindruck davon zu verschaffen, möchten wir Euch an dieser Stelle ein Bild von unserem vor knapp 30 Sekunden geleerten Mülleimer zeigen.



In der letzten Ausgabe, haben wir sträflicherweise versäumt, Euch die von uns verliehene Urkunde für die besten Software-Produkte 1998 zu zeigen. Das möchten wir hiermit nachholen:

Also, wenn Ihr bei Gelegenheit mal ein Softwarehaus betretet und diese Urkunde herumhängen seht, wißt Ihr, daß hier zumindest ein überragendes Produkt gemacht wurde.



## LARA BADE

Daß Lara lieber knallharte Tatsachen für sich sprechen läßt, anstatt große Reden zu schwingen, dürfte ja eigentlich jedem bekannt sein. Um so mehr interessiert uns, was Lara hier wohl noch sagen hat, bevor Ihre tödliche Kugel das Ziel erreicht? Die VIDEO GAMES-Crew bittet um sachdienliche Hinweise.



Ihr Theo Kranz Partner im Ruhrgebiet (nur Laden, kein Versand!)

**donator**  
44195 Dortmund im Brückenkenter

Laden & Versand  
97070 Würzburg  
Juliuspromenade 11  
AUSGEZEICHNET ZUM  
BESTEN VIDEO- UND  
COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-  
VERSAHNDLER AUF  
DER ERMESSE 1997 IN  
NÜRNBERG.

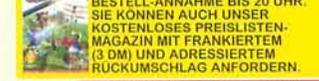
## PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK 239,-  
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD  
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK  
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN 19,95  
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 29,95  
CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95  
CONTROL PAD DUAL SHOCK 39,95

die ersten Besteller erwartet  
eine kleine Überraschung

## AKUJI THE HEARTLESS (PSX) (FEB) 89,95

- CONTROLLER-VERLÄNGERUNG 19,95 (FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
- ORIG. SONY CD-CASE 29,95
- PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE 9,95
- ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT 29,95
- GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL 84,95
- CHEATMASTER - BLAZE 29,95
- EQUALIZER - SCHUMMELMODUL 69,95
- X-PLORDER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE 84,95
- CLORDER PROFESSIONAL 134,95
- RCB-KABEL (G.-CON.-ANSCHLUß) 19,95
- LEKNRAD JORDAN GP (INKL. PAD) 129,95
- LEKNRAD RUMBLE FORCE WHEEL 149,95
- JOYSTICK DOMINATOR 69,95
- PISTOLE SCORPION (G.-CON. KOMPAT.) 69,95
- PISTOLE ERAZOR (G.-CON. KOMPAT.) 69,95
- MENI CARD 15 BL. ORIG. (FARBIG) 29,95
- MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 29,95
- MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) 44,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS 44,95
- MEMORY CARD 720 BLOCKS 64,95



NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI! BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 D.) LIND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

# Theo Kranz Versand

Laden  
94062 Passau  
Bahnhofstraße 28  
AUSTRIA EXPRESS  
PORTO ÖSTERREICH  
6,90 DM zzgl. NN  
Bestell-Hotline  
Tel.: 0049/35173777

- ALL STAR TENNIS '99 89,95
- ALUDORA 89,95
- APOCALYPSE 89,95
- ASTERIX (MARZ) 89,95
- ASTEROIDS 3D 69,95
- ATLANTIS 89,95
- BATMAN UND ROBIN 84,95
- BIG AIR (MARZ) 89,95
- BLAST RADIUS 89,95

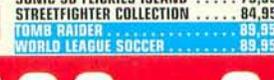
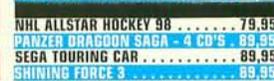
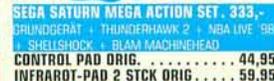
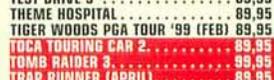


- BLASTO 79,95
- BLAZE 'N' BLADE 99,95
- BLOOD LINES (APRIL) 79,95
- BLOODY ROAR 2 (APRIL) 89,95
- BOX CHAMPIONS 89,95
- BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED. 99,95
- BREATH OF FIRE 3 89,95
- BRUNSWICK BOWLING 89,95
- BUST A GROOVE 89,95
- BUST A MOVE 4 (MARZ) 89,95
- C3 RACING 84,95
- CENTIPEDE (MARZ) 89,95
- CHARITY PACK - SPIELESAMMLUNG 94,95
- CIVILIZATION 2 (MARZ) 89,95
- COLIN MCGRAE RALLY 89,95
- COLONY WARS 2: VENGEANCE 89,95
- COMMAND & CONQUER 2 89,95
- CON & CONQUER 2: GEFEHNSCHLAG 89,95
- CONSTRUCTOR 89,95
- COOL BOARDERS 3 89,95
- CRASH BANDICOOT 3 89,95
- DEVIL DICE 79,95
- DIABLO 89,95
- DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) (APR) 89,95
- DOODGE ARENA 84,95
- DREAMS (MARZ) 89,95
- DRIVER (MARZ) 99,95
- ELIMINATOR (FEB) 89,95
- FIFA '99 89,95
- FINAL FANTASY VII 99,95
- FORMEL 1 '98 89,95



## METAL GEAR SOLID (FEB) (PSX) 99,95

- POOL HUSTLER (FEB) 89,95
- POOL SHARK - ACTUA POOL (FEB) 89,95
- POPOULOS - 3RD COMING (MARZ) 89,95
- POV POV 2 (FEB) 89,95
- PREMIER MANAGER '99 79,95
- PRINCE NASEEM BOXING (MARZ) 89,95
- PRO 18: WORLD TOUR GOLF (MARZ) 189,95
- PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A. 94,95
- PSYBADEE 89,95
- PUMA STREET SOCCER (MARZ) 89,95
- RACING SIMULATION 2 (APRIL) 89,95
- RALLY CROSS 2 (MARZ) 79,95
- RATS ATTACK (MARZ) 89,95
- RC STUNT COPER (MARZ) 89,95
- RIDGE RACER 4 (APRIL) 99,95
- RIVAL SCHOOL 79,95
- ROLLAGE (MARZ) 89,95
- RUNNING WILD (MARZ) 79,95
- SAN FRANCISCO RUSH 2 (FEB) 79,95
- S.C.A.R.S. 49,95



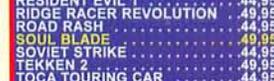
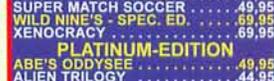
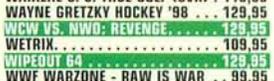
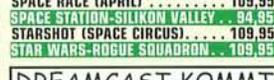
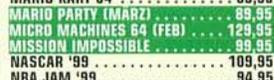
## Nintendo 64

- MARIO KOMPLETT PAK 244,-
- NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64
- ANTENNENKABEL 24,95
- ANTENNENKABEL ORIG. 49,95
- CONTROL PAD - ORIGINAL 54,95
- (GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)
- EXPANSION PAK DRIG. (SPEICHER) 84,95
- CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS 49,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH 14,95
- LEKNRAD GEMASTER LK4 129,95
- MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG. 34,95
- MEMORY CARD 1 MEG 39,95
- MEMORY CARD 8 MEG 59,95
- RUMBLE PAK 34,95
- RUMBLE PAK JOYTECH 19,95



## TUROK 2 (JAN) (N64) (DT.) 88,88 / (ENGL.) 99,95

- 1080° SNOWBOARDING 89,95
- ALL STAR BASEBALL 2000 (APRIL) 99,95
- ALL STAR TENNIS '99 (MARZ) 99,95
- BANJO & KAZOOIE 89,95
- BETTER ADVENTURE RACING (APR) 109,95
- BIG BREAKS 119,95
- BODY HARVEST 94,95
- BOMBERMAN HERO 89,95
- BUCK BUMBLE 89,95
- BUST A MOVE 3 99,95
- CASTLEVANIA 3D (APRIL) 139,95
- CHAMAELEON TWIST 2 (MARZ) 99,95
- CHARLES BLAST TERRIT (MARZ) 89,95
- CRUISIN' WORLD 89,95
- DIDDY KONG RACING 89,95
- EARTHWORM JIM 3D (FEB) 89,95
- EXTREME G 2 89,95
- F1 WORLD GRAND PRIX 89,95
- FIFA '99 (MARZ) 109,95
- FORSAKEN 119,95
- F-ZERO X 89,95
- G.A.S.P. 89,95
- GEN 64 (JAN) 2 (FEB) 109,95
- GOEMON 2 MYSTIC MINJAN (MARZ) 129,95
- HOLY MAGIC CENTURY 129,95
- IGGY'S RECKING BALLS 79,95



ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 35 45 20

## TOP-SPIELE

ZU KNALLERPREISEN  
NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

## SEGA SATURN

- BLAST CHAMBER 24,95
- CROC 39,95
- COOL BOARDERS 2 49,95
- NASCAR '98 89,95
- NHL '98 39,95
- NIGHTS+3D ANALOG PAD 79,95

## SONY PLAYSTATION

- CRIME KILLER 79,95
- CYBALL ZONE 29,95
- DEATHTRAP DUNGEON 49,95
- FORSAKEN 49,95
- PREMIER MANAGER '98 49,95
- R-TYPES 74,95
- S.C.A.R.S. 49,95
- SHADOW GUNNER 49,95
- SUPER MATCH SOCCER 49,95
- WILD NINE'S - SPEC. ED. 89,95
- XENOCOPY 69,95

## PLATINUM-EDITION

- ABE'S ODYSSEY 49,95
- ALIEN TRILOGY 44,95
- BUST A MOVE 2 44,95
- COMMAND & CONQUER 44,95
- COOL BOARDERS 2 (APRIL) 49,95
- CRASH BANDICOOT 2 (APRIL) 49,95
- CROC 44,95
- DESTRUCTION DERBY 2 49,95
- FORMEL 1 '96 49,95
- G-POLICE (MARZ) 49,95
- GRAN TURISMO 49,95
- HERCULES 49,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER PRO 49,95



DREAMCAST KOMMT  
RUFEN SIE BEI  
INTERESSE UNSERE  
DREAMCAST-HOTLINE  
UNTER TEL.  
0931/3545223 AN!

SPITZENSPIELE  
FAST GESCHENK  
Nur solange Vorrat reicht!  
BLAMI MACHINEHEAD (SAT) 19,95  
BLAZING DRAGONS (SAT) 19,95  
OLYMPIC SOCCER (SAT) 4,95  
"D" (SAT) 9,95  
KRAZY IVAN (SAT) 14,95  
NBA LIVE '98 (SAT) 14,95  
NHL POWERPLAY (SAT) 19,95  
PARODIUS DELUXE (SAT) 9,95  
SHELLSHOCK (SAT) 24,95  
STARFIGHTER 3000 (SAT) 9,95  
THUNDERHAWK 2 (SAT) 14,95  
Die Artikel aus diesem Kasten werden bei  
"portofreier" Lieferung ab 3 Artikel! sowie  
"portofreier" Nachlieferung  
nicht berücksichtigt!

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!  
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE:  
IHRE BIS 15.30 UHR BESTELTE WAREN  
VERLASSEN! NOCH AM GLEICHEN TAG  
UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL  
SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI  
IHREN. BEIM VERSENDEN VON 3  
LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG  
SOGAR PORTOFREI!

0931/3545222 oder 0180/5211844

INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ



# PRO-PINBALL **BIG RACE** USA



## TURBOGELADENE FLIPPERACTION



- Schnallen Sie sich an, denn beim rasantesten Flipperspiel Ihres Lebens werden Sie ganz schön durchgeschüttelt!
- Eine spannende Straßenfahrt quer durch Amerika sorgt für adrenalingeladene Flipperaction mit coolen Gegnern
- Unglaublich detailgetreue Grafiken
- Wahnsinns-Feature mit bis zu ZEHN Kugeln gleichzeitig
- Superrealistisches Gleit- und Drehverhalten der Kugeln
- Tischneigung, Schwierigkeitsgrad, Flipperpower etc. individuell einzustellen

**KOCH**  
DISTRIBUTION

**empire**  
INTERACTIVE