

GAMES

VIDEO

# GAMES



Die kippen nicht um **N64**

**48**  
**SPIELE**  
GETESTET

- ★ Diddy Kong Racing
- ★ Top Gear Rally
- ★ Automobili Lamborghini
- ★ San Francisco Rush

PS

Nightmare before Christmas

**Resident Evil**  
**Dir. Cut**

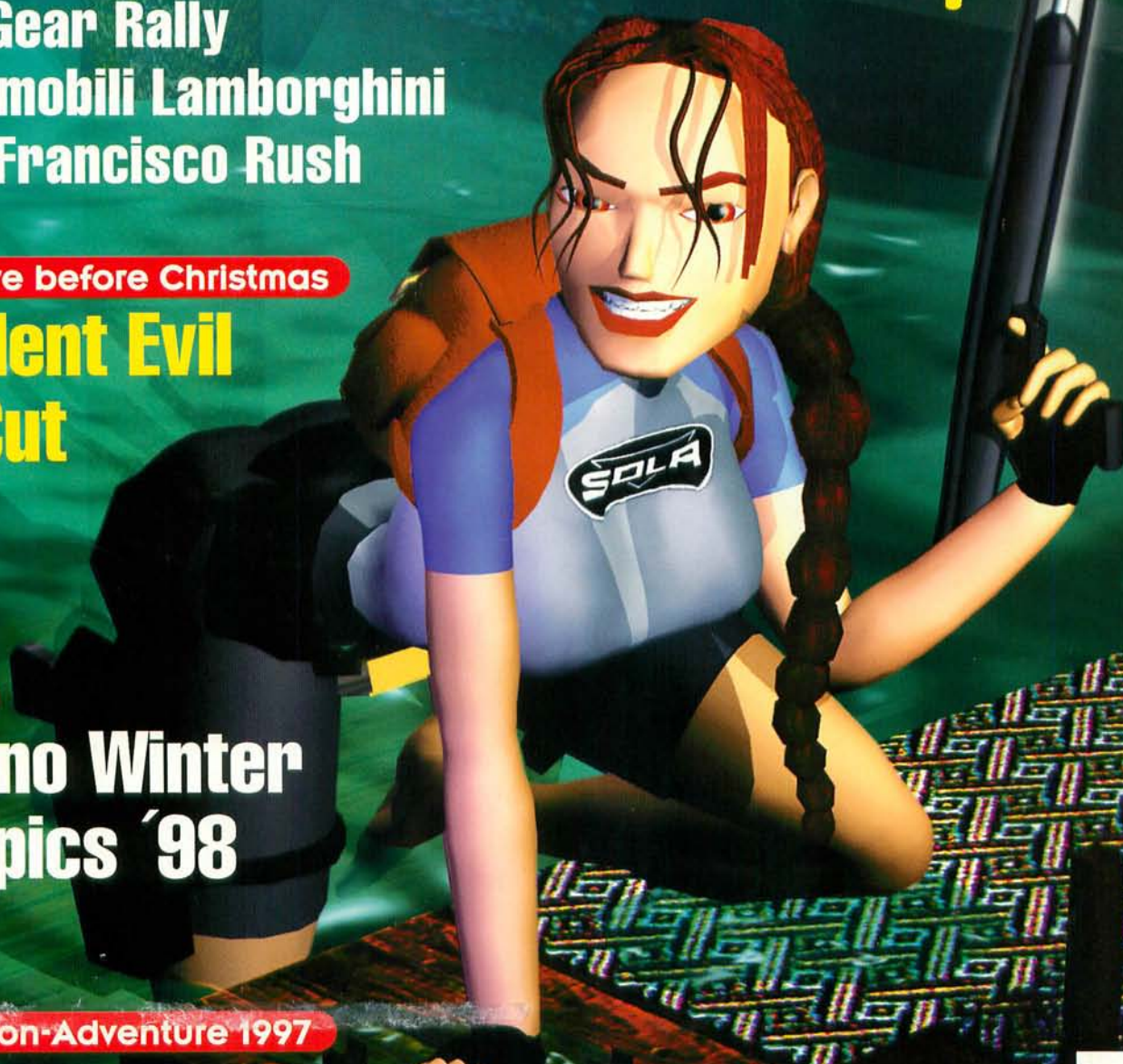
PS

Ski gell

**Nagano Winter**  
**Olympics '98**

Das Action-Adventure 1997

# TOMB RAIDER 2



SON  
SA  
SEGA  
N  
D



4 391062 305803

# ES GIBT NUR MIT DER D GEGNER BESIE DEIN GEH

Große Siege werden im Kopf geboren. Bittere Niederlagen leider auch. Bei Alarmstufe Rot ist das nicht anders. Nur mit der richtigen Strategie kannst Du gegen eine neuartige künstliche Intelligenz, feindliche U-Boote, Hubschrauber, Kampffjets, Saboteure, Spione, Landminen, versteckte Bunker und



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

Mit Maus spielbar!

Komplett in deutsch.

ad quarter

# EINE WAFFE, U JEDEN GEN KANNST: IRN.



**JETZT ENDLICH AUCH FÜR  
PLAYSTATION.**

mobile Radarstörsender bestehen. Alles andere wäre übertriebenes Heldentum. Oder sagen wir besser - reiner Selbstmord.

Internet: <http://www.westwood.com>

**Westwood  
STUDIOS**

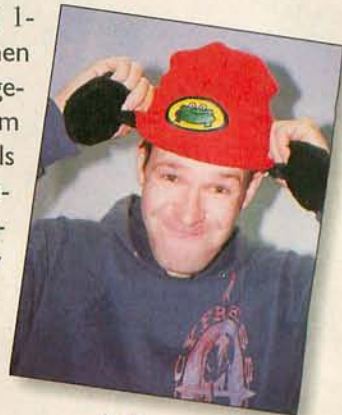


# Der letzte Schrei



In der Spieleindustrie ist in letzter Zeit eine Sache immer mehr in Mode gekommen, die sich am ehesten mit dem Begriff "Event Hopping" umschreiben läßt. Bei solchen Events trifft sich dann ein Großteil der internationalen Videospielszene, also Journalle, Produktmanager und Programmierer. Da der Leser solche Aktionen höchstens indirekt in Form von idiotischen Nennungen auf unserer Hitparadenseite (weil die restlichen Kollegen dem Ausflügler dann z.B. irgendwelche Volksmusikvorlieben bei "Hört zur Zeit..." andichten) oder bei anderen Heften an den ständig wechselnden Gesichtern (als Job-Börse werden die gemütlichen Beisammenseins nämlich auch oft mißbraucht) wahrnimmt, wollen wir Euch zur Abwechslung an einer besonders schönen Veranstaltung, die kürzlich in der Nähe von London stattfand, teilhaben lassen. Auf Einladung von Code-masters ging es in aller Herrgottsfrühe von München nach London, wo bereits ein Abholer auf uns hohe Herrschaften wartete. Ohne sich größer mit Madame

ten, ging es direkt weiter nach Brands Hatch, einem ehemaligen Formel 1-Kurs, der für Rennen der englischen Touring-Wagen-Meisterschaft genutzt wird. Um alle Beteiligten vom hohen Realitätsgrad des PSX-Titels "TOCA Touring Car Championship" zu überzeugen, hatte Code-masters tatsächlich einen Teil der Strecke gemietet. Erst mußten wir den Kurs mit Instructor in einem Touring-BMW inspizieren. Dann durften wir sogar alleine in einem Formel-Ford-Flitzer Gas geben. Vorbildlicher kann man einen ja wohl kaum in die Geheimnisse eines neuen Spiels einweihen, oder? Also, wir fanden's spitze, wie auch einige andere Veranstaltungen dieser Art. Wie war das doch gleich mit Wolfis Tomb Raider Trip nach Ägypten, Acclaims Fighting Force Flug nach New York oder Lagunas V-Rally-Einladung nach Finnland (in die Heimat Ari Vatanens)? Dumm nur, daß EAs Soviet-Strike-Happening auf einem ausgedienten, russischen Militärflugplatz letztes Jahr ins Wasser fallen mußte. Ob man da auch das Bombardieren hätte üben können? Ach ja, Ihr dürft uns übrigens trotz alledem ruhig weiter vertrauen, da wir inzwischen alle sooo alte Haasis sind, daß solche Promo-Geschichten unserer Objektivität einfach nichts anhaben können. Oder meint Ihr nicht, wir hätten sonst TOCA (siehe Seite 90) nicht mindestens einen Clas-



Auch Sony läßt sich unser Wohlergehen im Winter ganz schön was kosten...

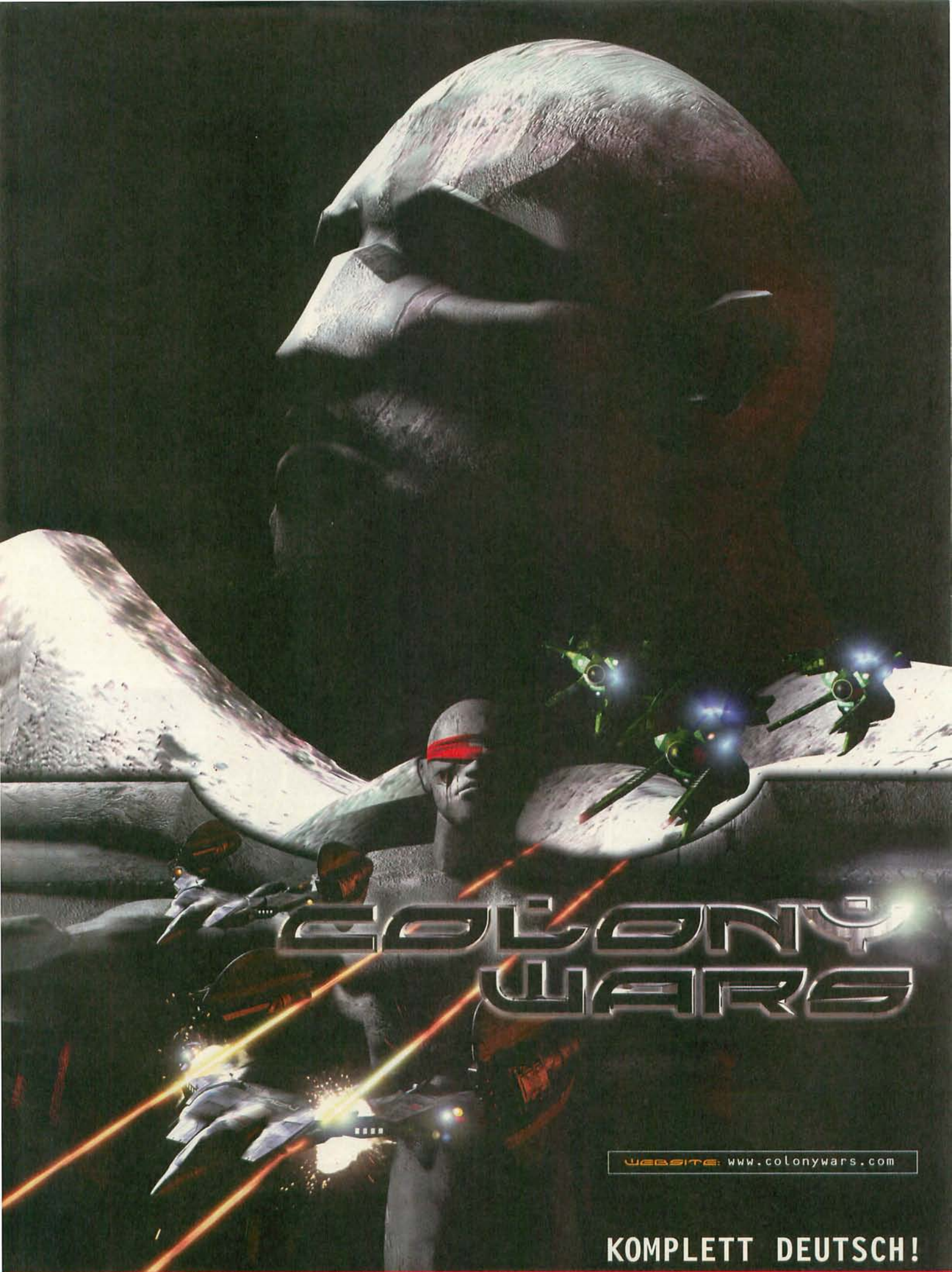


Vom Cockpit ging's gleich

weiter in die VIP-Lounge zum virtuellen Training. Drei Mal dürft Ihr raten, was uns mehr Spaß gemacht hat.

sic verliehen, als Dank für die Probefahrt in England? (Auch das Pa-Rappa Mützchen in Ehren hat leider nicht seinen „Zweck“ erfüllt.)

Eure lebenslustigen, ehrlichen Häute von der Video Games



# COLONY WARS

WEBSITE: [www.colonywars.com](http://www.colonywars.com)

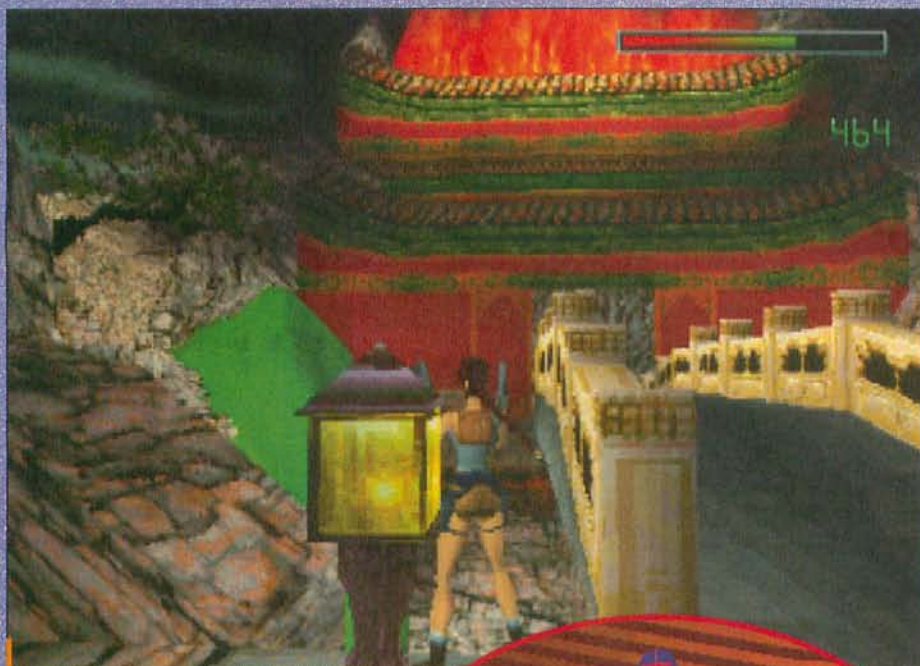
**KOMPLETT DEUTSCH!**



**RAGE AGAINST TYRANNY**  
JOIN THE STRUGGLE. FIGHT FOR FREEDOM.



PS and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Colony Wars, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.



52

**TOMB RAIDER 2 (PS):** Was diese Frau so alles treibt. Auch mit der Fortsetzung des Weiterfolgs beweist Eidos eindrucksvoll, daß Lara Croft im Genre der Action-Adventure keine Konkurrenz zu fürchten braucht.



14

**NAGANO WINTER OLYMPICS '98 (PS):** Die olympischen Spiele rücken näher, und Konamis Wintersportsimulation auch.

50

**JERSEY DEVIL (PS):** Von vielen als Geheimtip gehandelt, enttäuscht der kanadische Mario-Verschnitt vor allem bei der Steuerung der Hauptfigur. Wer mehr erfahren will, liest den Test.



32

**DIDDY KONG RACING (N64):** Wer DKR

gesehen hat, weiß, was uns Nintendo bei Mario Kart 64 vorenthalten hat. Rares Über-Hit ist ein Rennspiel der absoluten Extraklasse. Unser ausführlicher Drei-Seiten-Test klärt Euch restlos auf.

78

**FIFA '98: Road to the World-cup (PS):** In letzter Sekunde erhielten wir doch noch die Testversion des neuesten FIFA-Updates.

## NEWS

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| News                               | 10 |
| Das Neueste von PS, SAT und N64    |    |
| ● Nagano Winter Olympics '98       | 14 |
| PS: Wintersport vom feinsten       |    |
| Pitfall 3D                         | 16 |
| PS: Zu Besuch bei Activision       |    |
| Motorcross feat. J. McCrath        | 17 |
| PS: Wir rasen querfeldein          |    |
| Grand Theft Auto                   | 18 |
| PS: Der bitterböse Autoklau        |    |
| Theme Hospital                     | 20 |
| PS: Wer will Onkel Doktor spielen? |    |
| Mace: The Dark Age                 | 22 |
| N64: Blutiges Beat'em Up           |    |
| Panzer Dragoon RPG                 | 24 |
| SAT: Rollenspiel auf 4CDs          |    |

## AUBRIKEN

|                 |     |
|-----------------|-----|
| So bewerten wir | 26  |
| Hitparaden      | 27  |
| Inserenten      | 117 |
| Impressum       | 118 |
| Leserbriefe     | 70  |



44

**NFL QUARTERBACK CLUB '98 (N64):** Das erste N64-Modul mit hochauflösender Grafik, setzt optisch und spielerisch einen neuen Standard im Bereich der Football-Simulationen.





54

**RESIDENT EVIL DIR. CUT (PS):** Geschnitten, ungeschnitten, mit oder ohne Demo-CD von RE 2? Tet hat alle Fakten zusammengetragen und die ungeschnittene Version getestet, die laut Pressemitteilung von Virgin auch in Deutschland veröffentlicht werden soll.



76

**CRASH BANDICOOT 2 (PS):** Ob Sonys Jump'n-Run-Held auch im zweiten Teil optisch und spielerisch ähnliche Glanzlichter wie der Vorgänger setzt, weiß Wolfgang zu berichten.

## TIPS & TRICKS

|                           |    |                                  |    |
|---------------------------|----|----------------------------------|----|
| Abe's Oddysee (PS)        | 68 | Nuclear Strike (PS)              | 66 |
| Agent Armstrong (PS)      | 62 | Rapid Racer (PS)                 | 60 |
| Ballblazer Champions (PS) | 67 | Resident Evil Dir. Cut (PS)      | 62 |
| Croc (PS)                 | 66 | Stadt der verlorenen Kinder (PS) | 56 |
| Fantastic Four (PS)       | 62 | Vergessene Welt (PS + SAT)       | 64 |
| Formel 1 '97 (PS)         | 60 | VR Baseball '97 (PS)             | 66 |
| Golden Eye 007 (N64)      | 64 | Warcraft 2 (PS + SAT)            | 63 |
| Hercules (PS)             | 66 | War Gods (N64)                   | 62 |
| Lylat Wars (N64)          | 60 |                                  |    |

## TEST

### NINTENDO 64

|                          |    |                          |     |
|--------------------------|----|--------------------------|-----|
| ● Automobili Lamborghini | 42 | Midnight Run             | 92  |
| Clayfighter 63 1/3       | 48 | Monopoly                 | 107 |
| ● Diddy Kong Racing      | 32 | Nascar '98               | 87  |
| Madden 64                | 46 | NBA Live '98             | 82  |
| Mischief Makers          | 30 | Peak Performance         | 92  |
| NFL Quarterback Club '98 | 44 | PGA Tour '98             | 83  |
| ● San Francisco Rush     | 43 | ● Resident Evil Dir. Cut | 54  |
| ● Top Gear Rally         | 40 | Steel Reign              | 104 |

### SONY PLAYSTATION

|                      |     |                              |     |
|----------------------|-----|------------------------------|-----|
| Actua Golf 2         | 83  | Street Fighter Ex Plus Alpha | 98  |
| Actua Soccer 2       | 80  | Tennis Arena                 | 114 |
| Ballblazer Champions | 108 | Test Drive 4                 | 84  |
| Colony Wars          | 102 | Tetris Plus                  | 105 |
| Command & Conquer 2  | 100 | Time Crisis                  | 94  |
| Crash Bandicoot 2    | 76  | TOCA Touring Car Champ.      | 90  |
| Discworld 2          | 108 | ● Tomb Raider 2              | 52  |
| Felony 11-79         | 88  | WCW vs. the World            | 109 |
| FIFA '98             | 78  | Wing Over                    | 103 |

### SEGA SATURN

|                     |     |                     |     |
|---------------------|-----|---------------------|-----|
| Formula Karts       | 93  | Last Bronx          | 110 |
| Frogger             | 106 | Madden NFL '98      | 116 |
| Jersey Devil        | 50  | Marvel Super Heroes | 113 |
| Judge Dredd         | 96  | Sega Touring Car    | 111 |
| KI-Arena Fighters   | 97  | Sonic R             | 112 |
| Madden NFL '98      | 116 | Tennis Arena        | 114 |
| Marvel Super Heroes | 113 | Vergessene Welt     | 117 |



18

**GRAND THEFT AUTO (PS):** Bitterböser Humor, knallharte Sprüche und innovatives Spieldesign zeichnen BMGs Ganovensimulation aus.

**AUTOMOBILI LAMBORGHINI (N64):** Gleich drei N64-Rennspiele buhlen um die Gunst der Leser. Außer Titus' Lamborghini testen wir auch Top Gear Rally und San Francisco Rush.

42





PC  
CD-ROM





Oha, Frogger ist zurück! Das bedeutet Action und Chaos, wo er nur hinhüpft. Der einst so niedliche Frosch aus den Anfängen der Videospiele-Ära ist erwachsen geworden. Brillante 3D-Grafik und etliche neue Möglichkeiten, wie Superjump und 4 Spieler-Splitscreen unterscheiden ihn vom alten Frogger. In 9 rasanten Levels mit über 35 Stages lauern überall Gefahren: Autoreifen, reißende Flüsse, tiefe Schluchten. Also, do it.



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

**Frogger**

Just hopp it!

### Bug Riders PSX



Mit ungebremster Insekten-Power liefert Ihr Euch in Bug Rider heiße Verfolgungsduelle.

Flotte Käfer sind wieder in: In "Bug Riders" seid Ihr Teilnehmer an dem größten und wichtigsten Rennturnier im Reich von Entymion. Es geht dabei um nichts geringers, als den Nachfolgerthron eines mächtigen Imperators einnehmen zu dürfen. Dazu haben sich 22 der talentiertesten, skrupellosesten und ambitioniertesten Flugritter versammelt, um in einem gnadenlosen „Death-Match“-Rennen gegeneinander anzutreten. Euch erwarten dreidimensionale Luftkämpfe, in denen das Attackieren der Widersacher erlaubt ist. Insgesamt gibt es 16 verschiedene Kurse und gemeine Waffen, die für jede Menge Abwechslung während der Insektenrennen sorgen.

### Mega Man Neo PSX



Das erste 3D Mega Man von Capcom.

Auch Capcom nutzt die anfängliche Heldenflaute im nächsten Jahr und werkelt derzeit fleißig am ersten dreidimensionalen Mega Man-Abenteuer. Habt Ihr Euch im ersten Abschnitt mit gewohnten Mega Man-Manövern warmgelaufen, geht es danach auf eine faszinierende Adventure-Reise. In bester Ego-Helden-Manier hüpfst und ballert Ihr Euch durch sechs opulente Action-Welten, die mit allen typischen Gegnern der Kult-Serie gefüllt sind. Mega Man Neo ist bereits in der uns vorliegenden Demo-Version ein grafisch und technisch herausragendes Action-Spiel, das den 3D-Sprung auf die PlayStation ausgezeichnet überstanden hat. Alle Fans dürfen gespannt sein und sich auf eine PAL-Version im kommenden Jahr freuen.

### Newman Haas Indy Car PlayStation

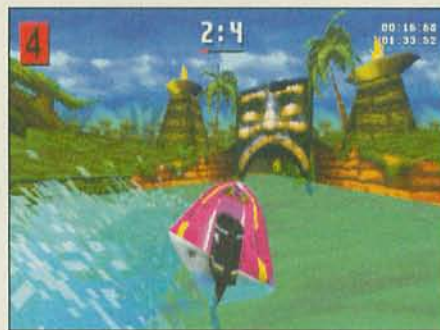


Die Grafik von Indy Car-Racer Newman Haas kann sich schon jetzt sehen lassen.

Kaum ist das Formel Eins-Fieber abgeklingen, kündigt Psygnosis eine weitere Rennsimulation der Extraklasse an. In **Newman Haas Racing** wählt Ihr aus den Top Teams der Indy Car-Serie Euren Favoriten

aus. Mit weit über 300 km/h rast Ihr auf über 15 Original-Strecken dem Siegerpokal hinterher. Hier findet der anspruchsvolle Indy Car-Freund alles, was das Herz begehrt. Vor dem Renngeschehen lassen sich z.B. kleine Details wie Reifen, Stoßdämpfer und Federung einstellen. Das Spielgeschehen wird in feinsten 3D-Darstellung aus drei frei wählbaren Perspektiven gezeigt. Für das unbeschreibliche Geschwindigkeitsgefühl sorgen zahlreiche Details am Fahrbahnrand wie z.B. Bäume, Schilder, Tunneln oder Tribünen. Bleifuß-Fetischisten dürfen auf jeden Fall gespannt sein.

### Power Boat PSX



Interplay läßt die Power Boats los: Auf malerischen Wasserstraßen rast Ihr mit halbsbrecherischer Geschwindigkeit um die Wette.

Frei nach dem Motto: „Wasser ist manchmal härter als Asphalt“ begibt sich Interplay mit ihren **Power Boats** in reißendes **Rapid Racer**-Gewässer. Statt auf vier Rädern rast Ihr mit schnittigen Speed-Boats über malerische Wasserpisten hinweg. Scharfe Flußbiegungen, rasante Wildwasserfahrten und halbsbrecherische Sprünge stellen die Piloten auf eine harte Probe. Wie gut sich **Power Boat** gegen das vergleichbare Rapid Racer behaupten kann, bleibt abzuwarten.

### Rampage World Tour PSX

Im Zuge der Nostalgiejeweile hat Midway ein weiteres 32-Bit-Remake eines Arcade-Klassikers entwickelt. Randalieren ist das grundlegende Konzept dieser völlig abgedrehten Atari-Adaption aus den Achtzigern. Bei Rampage World Tour schlüpfst Ihr in die Rolle eines von drei Monstern, um ganze Städte in Schutt und Asche zu legen. Die Bewohner der Siedlungen zeigen wenig Verständnis für das wilde Verhalten. Bürgerwehr, Polizei und Armee wollen dem Ungetüm des Spielers auf die schuppige Pelle rücken. Erscheinungstermin: Dezember '97



Wer auf pure Zerstörungsgelüste steht, liegt mit Rampage World Tour genau richtig.

### Cool Boarders 2 PSX

Bereits auf der E3 im Juni wurde der hippe Snowboard-Nachfolger von UEP-Systems erstmals der Fachwelt vorgestellt. Jetzt, passend zur kalten Jahreszeit, ist das spaßige Abfahrtsvergnügen ein gutes Stück fortgeschritten und soll noch im Dezember auf den deutschen Markt kommen. Unsere Vorabversion hinterließ bereits einen vielversprechenden Eindruck: Die Entwickler haben die Grafik auf den neuesten Stand der Technik gebracht, sowie neue Optionen (z.B. Zwei-Spieler-Modus) und abwechslungsreichere -Bergstrecken hinzugefügt. Ein Test folgt in der nächsten Ausgabe.



Überlebenskunst ist gefragt: Nur wer schnell reagiert, bleibt nicht an der Hausmauer kleben.

**Critical Depth PSX**



Critical Depth stammt von den Warhawk-Machern

Öfter mal was Neues: In GT-Interactives **Critical Depth** manövriert Ihr ein schwerbewaffnetes High-Tech-U-Boot durch die Tiefen des Ozeans. Geheimnisvolle, glühende Artefakte von unglaublicher Macht und unbekannter Herkunft locken den Tiefseeabenteurer in die dunkelsten Abgründe der Meere. Zur Auswahl stehen zwölf verschiedene Unterwasserfahrzeuge, um durch das weitläufige Feind-Gebiet zu tauchen: In den Einsatzgebieten lauern bizarre Kreaturen und tückische Strömungen. Critical Depth ist rasante Unterwasser-Action mit wunderschönen Spezialeffekten. Leute, die den ultimativen Tiefenkoller erleben möchten, sollten sich das Game schon mal für Dezember/Januar vormerken!

**Thunderforce V Sega Saturn**



Bizarre Monster-Kreationen stehen in Thunderforce V auf der Tagesordnung.

Bereits seit einigen Monaten ist der langersehnte 32-Bit-Nachfolger der legendären MD-Shooting-Serie in Japan erhältlich. Technosoft blieb dem Grundprinzip treu: Ihr steuert einen ausbaufähigen Kampftrauer durch ein Dutzend gefährliche Spielstufen. Die Hintergrund-Szenarien wechseln ständig. Mal düst Ihr über verbaute Zukunftsmetropolen hinweg, oder schießt Euch im unendlichen Weltraum Eure Flugbahn frei. Eure Mission ist kein Pappentstiel und nur etwas für erfahrene Joypad-Piloten. Fliegende Geschütztürme, tonnen-

Wunderschöne 3D-Effekte machen den fünften Teil zum Shooting-Hit der 90er.

weise Robo-Mechs und andere maschinelle Abartigkeiten fordern Euch zum ultimativen Shooting-Showdown heraus. Alle Objekte erscheinen dank der herausragenden 3D-Grafik plastisch und sehr realistisch. Shoot'em-Up-Fans sollten sich unbedingt die Importversion besorgen, denn von **Thunderforce V** ist kein Deutschland-Release geplant.

**Risiko PSX**



Die PSX-Fassung von Risiko hat noch einiges mehr zu bieten als der Brettspiel-Klassiker.

Ein weiterer Strategie-Klassiker unter den Gesellschaftsspielen wird gerade von Hasbro Interactive für die PlayStation umgesetzt. Da die Grafik nicht im Vordergrund steht, kommt der Taktik mehr Bedeutung zu als in jedem anderen Strategiespiel. Bevor Ihr Euch in eine Schlacht stürzt, darf jeder Spieler seine Armee nach allen Regeln der Brettspiel-Kriegskunst verteilen. Kommt es nach wohlüberlegten Zügen schließlich zum Gefecht, wird das Kampfgeschehen in Film-Sequenzen dargestellt, in die Ihr nicht eingreifen könnt. Alle Aktionen werden über Menüs gesteuert, die wahlweise mit Joystick oder Maus bedient werden. Hobbygeneräle merken sich den Titel für das Weihnachtsfest vor.

**Dual Shock-Controller Japan**

Am 21. November lieferte Sony in Japan eine neue Variante ihres Analog-Joy pads aus. Das 3300 Yen teure „Dual Shock“-Pad ist im Gegensatz zum Vorgänger mit zwei Vibrationsmotoren ausgestattet, um somit ein stärkeres Fingerkribbeln zu erzeugen, wie es das N64-Rumble-Pak vormacht. Ob die westliche Spielewelt nach anfänglichem Verzicht nun auf die verbesserte Force-Feedback-Version hoffen darf, steht noch in den Sony-Sternen. In Japan wird das neue Analog-Pad zukünftig zum Lieferumfang der PlayStation gehören.



Das Dual-Shock-Pad erreicht nun die Vibrations-Stärke eines N64-Rumble-Pak.

**Rollenspiele In Deutsch PlayStation**

Nach dem „sensationellen“ PAL-Debüt von **Final Fantasy VII** dürfen sich Rollenspieler auf zwei weitere Japano-Perlen freuen, die zur Zeit komplett ins Deutsche übersetzt werden. Das wäre zum einen **Wild Arms**, das von Sony selbst konvertiert wird (siehe Importtest in VG 07/97) und zum anderen **Alundra**, dessen sprachliche Umsetzung Psygnosis in die Hand nimmt. Beide Titel sollen spätestens ab dem 2. Quartal nächsten Jahres in unseren Ladenregalen stehen.



**GEWINNSPIEL-AUFLÖSUNG**

Die Auflösung des großen Sony- und Lost World-Wettbewerbs findet aus Platzgründen leider erst in der nächsten Video Games statt. Habt also bitte noch etwas Geduld! ws

# *Neu: das passende Gummi*

*Modell „Sport“:*

*sicher selbst auf  
feuchtem Untergrund.*

*Modell „Buggy“:*

*starke Noppen  
für starken Halt.*

*Ein Gummi ist nur so gut wie sein Untergrund.  
Deshalb hat Total Drivin nicht nur den richtigen Reifen für jedes  
Gelände, sondern auch das passende Auto dran. Dazu kommen  
fünf total unterschiedliche Rennkategorien in sechs total verschiedenen  
Ländern, Stuntkurse, Multiplayer-Funktionen und vieles mehr.*

*mi für jede Gelegenheit.*

**Modell „Indycar“:**  
standfest auch bei  
Höchstgeschwindigkeit.

**Modell „Rallye Dakar“:**  
wenig Abrieb  
bei extremer Belastung.

**Modell „Straßenrallye“:**  
bewährt auf  
wechselndem Grund.

**TOTAL DRIVIN**

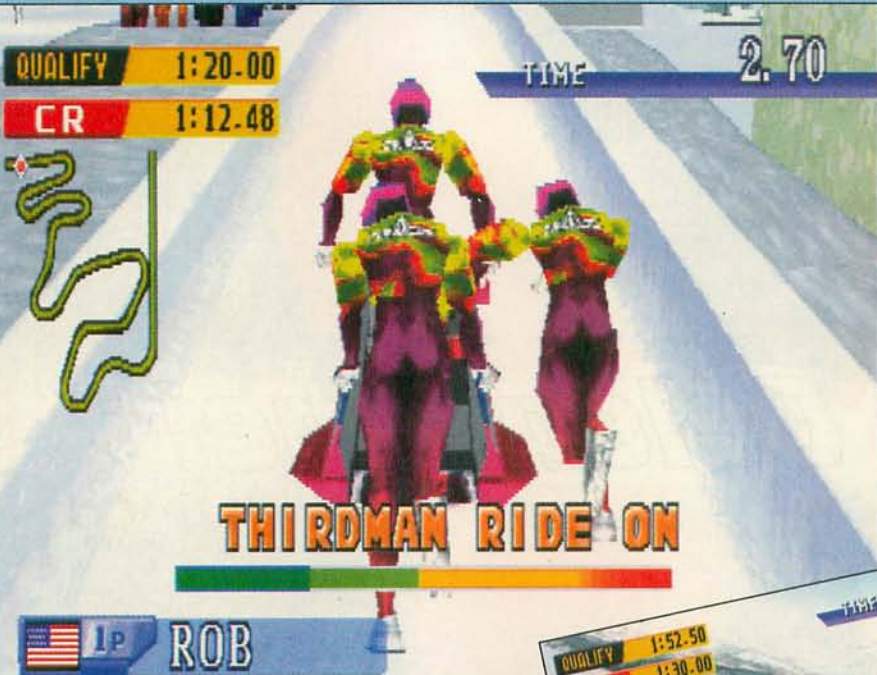
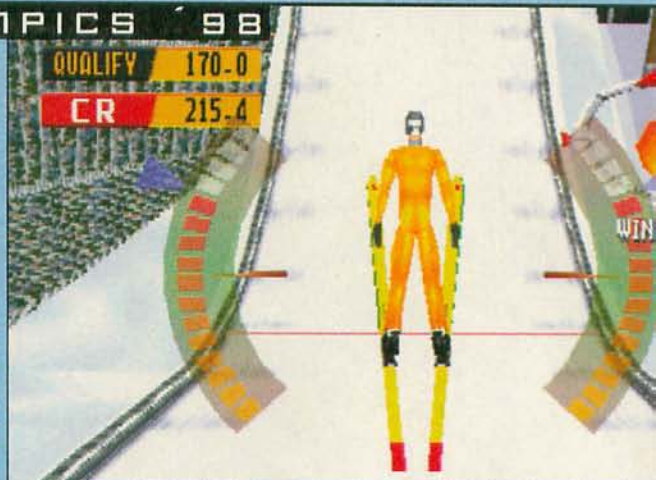
Im Exklusiv-Vertrieb von:

**LAGUNA**  
SPORTSWEAR

# NAGANO Winter Olympics '98

Im Februar ist es mal wieder soweit:  
Olympische Spiele stehen vor der Tür  
und dank Konami sind wir aktiv dabei.

In wunderschöner  
V-Stil fliegt er an  
den K-Punkt bei  
120 Metern ran.



Man beachte die schönen Spiegelungen auf dem Eis. Der Führende hat seinem Konkurrenten schon beim Start mehrere Meter abgenommen.

Nur wer schon beim Start den vollen Schwung mitnimmt, hat eine Chance auf die Goldmedaille.

Momentan machen die olympischen Winterspiele im kommenden Februar im japanischen Nagano eher negative Schlagzeilen: Der internationale Skiverband und das Organisationskomitee streiten sich wegen der Länge der Abfahrtsstrecke, und Befürchtungen werden laut aufgrund der limitierten Unterbringungsmöglichkeiten für die erwarteten 1,5 Millionen Besucher. Wohl dem, der eine PlayStation sein eigen nennt, denn Konamis **Nagano Winter Olympics '98** bietet spannenden Wintersport ohne Wettereinflüsse, kalte Füße oder Werbeunterbrechungen (das Spiel wird auch für Nintendo 64 veröffentlicht, für diese Preview lag uns aber nur die PS-Version vor). 13 Disziplinen haben die Entwickler umgesetzt, wobei der Spielaufbau und die Menüs stark an das erstklassige **International Track & Field** erinnern. Dreimal werden die langen Bretter angeschnallt, bei Abfahrt, Super G und Riesenslalom geht Ihr auf Medaillenjagd, die Grafikkengine vermittelt die Geschwindigkeiten bis weit über 100 Sachen realistisch an den Wohnzimmer-Sportler. Auch

Wer bei der Abfahrt die optimale Hockeeposition verläßt, verschenkt wertvolle Zehntelsekunden.

beim Snowboarden kommt es darauf an, die Tore sauber anzufahren und die Kanten möglichst wenig einzusetzen, um Speed aufzubauen. Beim Eisschnellauf über 500 und 1.500 Meter wetzen Experten wieder die Feuerzeuge, denn möglichst schnelles Drücken der Feuertasten ist gefragt. Um den Fliehkräften in den Kurven entgegenzuwirken, müßt Ihr neben den zwei Powerknöpfen auch die beiden anderen Feuerbuttons abwechselnd betätigen - schon nach der kurzen Strecke protestiert das Armgelenk. Wer bei den 1.500 Metern gleich am Anfang voll powert, bricht zum Schluß mit Sicherheit ein und wird abgefangen. Hier

sollte man eher zurückhaltend starten, um in der letzten Runde noch genügend Reserven für einen Endspurt zu haben. Short-Track heißt eine Variante des Eisschnellaufs, die in Asien besonders beliebt ist. Auf einer 125 Meter kurzen Bahn sprinten vier Läufer ohne Bahnteilung um den Sieg. Bei **Nagano Winter Olympics '98** treten Ihr auf der 500 und 1000 Meter-Strecke an, auf der Geraden wird voll gesprintet, während Ihr in der engen Kurve durch Gegenlenken die Spur haltet. Zum Bobfahren und Rodeln läßt sich noch nicht viel sagen, da in unserer Vorversion nach einigen Fahrsekunden sämtliche Bahntexturen fehlten. Der Schlitten muß schon am Start durch schnelle Fingerarbeit maximal beschleunigt werden, außerdem seid Ihr für das möglichst geordnete Einsteigen der Mannschaft verantwortlich. Besonders gefallen hat uns das Skispringen, bei dem der Wind und der korrekte Absprung berücksichtigt wurden. Sobald die Ampel auf Blau (warum nicht Grün?) schaltet, habt Ihr 15 Sekunden Zeit, um den Versuch zu beginnen. Soweit wir feststellen

## EVENT SELECT

|                               |                           |
|-------------------------------|---------------------------|
| ALPINE SKIING<br>DOWNHILL     | SHORT-TRACK<br>1000M      |
| ALPINE SKIING<br>SUPER G      | BOBSLEIGH                 |
| ALPINE SKIING<br>GIANTS LALOM | LUGE                      |
| SNOWBOARD<br>GIANTS LALOM     | SKI JUMPING<br>LARGE HILL |
| SPEEDSKATING<br>500M          | FREESTYLE<br>AERIALS      |
| SPEEDSKATING<br>1500M         | CURLING                   |
| SHORT-TRACK<br>500M           |                           |

Dreizehn Disziplinen werden in beliebiger Reihenfolge bestritten.

SELECT



DISTANCE 127.0m 72.6

Ein Traum-  
sprung:  
Fünfmal die  
Höchstnote  
20 von den  
Kampf-  
richtern!

|     |      |
|-----|------|
| RUS | 20.0 |
| NOR | 20.0 |
| JPN | 20.0 |
| ITA | 20.0 |
| USA | 20.0 |

60.0

1ST 78.8

2ND 182.6

TOTAL POINT 211.4

IP BOB

bFdFdF difficulty 4.85

|     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|
| RUS | 2.5 | GBR | 2.8 |
| NOR | 2.4 | FRA | 2.8 |
| JPN | 2.5 |     |     |
| ITA | 2.0 |     |     |
| USA | 2.3 |     |     |

LANDING

1ST 75.68

2ND

TOTAL POINT

IP BOB

FIN



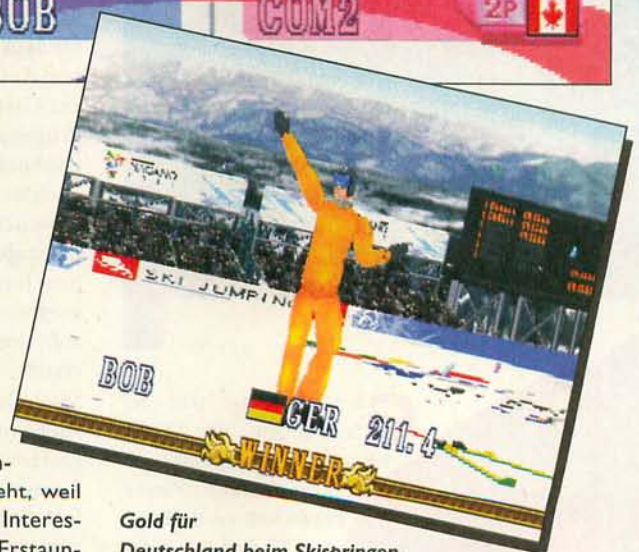
Oben: Man glaubt es kaum, Curling macht tatsächlich Spaß!

Links: Rob hat einen Weltrekord über 500 Meter erzielt.



konnten, weht der Wind am Absprung aus der gleichen Richtung wie in dem Moment, wenn Ihr Euch vom Balken abstoßt. Kurz vor der Kante wird eine Anzeige eingeblendet, die die eingesetzte Sprungkraft symbolisiert. Je mehr Power eingesetzt wird, umso steiler die Flugkurve. Gegenwind trägt Euch weiter den Hang hinunter, ein Lüftchen von der Seite stört die optimale V-Lage, für eine Telemark-Landung zücken die fünf Kampfrichter schon mal die Höchstnote 20. Die Addition von zwei Versuchen ergibt die Gesamtpunktzahl, nach der die Medaillen vergeben werden. Bei Freestyle stehen 16 unterschiedliche Sprünge zur Auswahl, die Ihr durch eine bestimmte Tastenkombination ausführt. Die Multiplikation der Haltungsnoten mit dem Schwierigkeitskoeffizienten ergibt die Gesamtwertung. Hört sich kompli-

ziert an, bedeutet nichts anderes als: je mehr Punkte, desto besser. Als Abschlußdisziplin steht dann noch Curling an. Curling ist eine von diesen Sportarten, die man einmal im Jahr in den Öffentlichen sieht, weil ARD und ZDF die Lizenzen für alles Interessante an die Privaten verloren hat. Erstaunlich also, daß die olympische Version des Eisstockschießens tatsächlich Spaß macht. Vor allem zu zweit haben wir Stunden damit verbracht, uns gegenseitig vom Eis zu schubsen. Für jede Disziplin speichert das Programm natürlich Rekorde auf die Memory Card, und die japanische Version unterstützt sogar den Vibrator des asiatischen Analog-Pads. Wer sich bei Track & Field die Finger wundgeklopft hat, darf sich schon jetzt auf den Nachfolger freuen.



Gold für Deutschland beim Skispringen, wenn's in Nagano nur auch so wäre.

## INFO

System: PlayStation  
Name: Nagano Winter Olympics '98  
Genre: Wintersportspiel  
Hersteller: Konami  
Geplanter Erscheinungstermin:

Januar 1998

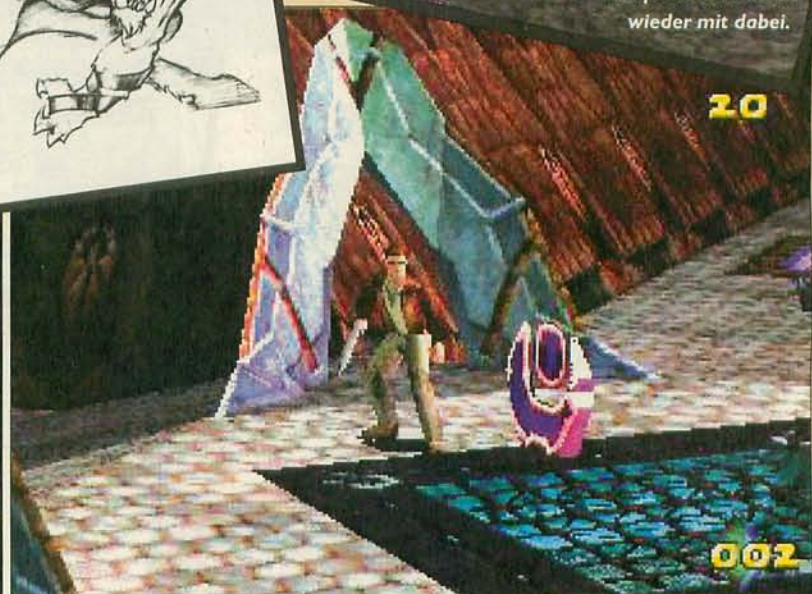
# Pitfall 3D: BEYOND THE JUNGLE

Eine der bekanntesten  
Videospieldfiguren der 80er Jahre  
gibt Ihr 32-Bit-Debüt.

Na, wie hängt er  
denn so?



Die nervigen  
Skorpione sind auch  
wieder mit dabei.



Hinter dir schleicht  
er sich ran, der böse

**G**enauer gesagt tritt der  
Sohnemann von Pitfall  
Harry in die Fußstapfen sei-  
nes berühmten Vaters.  
Entwickelt wird das erste  
3D-Pitfall von Activision  
in Los Angeles, wo auch schon  
das original Atari-

Aus solchen  
Entwürfen  
entstehen die  
Monster in  
Pitfall.

VCS-Abenteuer von Harry entstand. Chef-  
programmierer des Projekts ist ein alter Be-  
kannter, Francois Bertrand arbeitete früher  
für Sega an den ersten beiden **Virtua-Fig-  
hter**-Automaten mit, und gab danach ein kur-  
zes Gastspiel bei Atari, wo er für das Jaguar-  
Prügelsspiel **Fight for Life** verantwortlich  
zeichnete. Francois hat für die Designer ein  
geniales Tool entwickelt, mit dem die Level  
praktisch in Echtzeit konstruiert werden. Je-  
de Stage beginnt als völlig flache Ebene. Mit  
dem Joypad in Port zwei ruft der Artist über  
verschiedene Menüs alle Objekte im Spiel  
auf, also z.B. Gegner, Hindernisse, Gegen-  
stände, Untergründe und plaziert sie im  
Spiel. Per Knopfdruck wird das Spiel ohne  
Pause mit den gerade eingebauten Features  
gestartet. Auch die Bewegungen von Platt-  
formen legt der Künstler direkt im Spiel  
fest. Lediglich die Feinjustierung muß zu ei-  
nem späteren Zeitpunkt erfolgen. Die Vor-  
teile liegen natürlich auf der Hand: Die ent-  
worfenen Puzzles und Level-Designs können  
sofort überprüft werden, der Programmier-  
er muß die einzelnen Teile einer Stage nicht  
erst mühsam zusammenstellen. Trotzdem  
verzichtet man beim fertigen Produkt auf  
ein Construction-Kit für den Endverbrau-  
cher, da zuviele Kleinarbeiten, die nach dem  
grundsätzlichen Levelaufbau anfallen, nicht  
so einfach zu automatisieren sind. **Pitfall  
3D** spielt in einer echten 3D-Landschaft, ob-

wohl meist nur ein enger Pfad zur Verfügung  
steht, gibt es innerhalb einer Stage keinerlei  
Barrieren. Ihr könnt in alle Richtungen sprin-  
gen, laufen und natürlich auch abstürzen. Von  
den geplanten elf Spielabschnitten waren  
während unseres Besuches sechs spielbar,  
die größtenteils in der näheren Umgebung  
eines Vulkans mit all seinen Nebeneffekten  
(Lava, Felslawinen) spielen. Für die optische  
Präsentation nutzt Activision natürlich die  
Möglichkeiten der 32-Bit-Hardware. Die dy-  
namische Kamera wechselt öfters die Per-  
spektive und zoomt näher an das Gesche-  
hen heran, um Spannung zu erzeugen oder  
auf besondere Stellen hinzuweisen. Alle Ob-  
jekte im Spiel bestehen aus mit Texturen  
überzogenen Polygonen, was dem 3D-Effekt  
zugutekommt. Wenn es die Entwickler auch  
noch schaffen, die Animation der Hauptfigur  
über das Niveau des SNES-Vorgängers zu  
heben, steht uns im Frühjahr ein weiterer  
Pitfall-Klassiker ins Haus.

### INFO

System: PlayStation  
Name: Pitfall 3D: Beyond the Jungle  
Genre: 3D-Action-Adventure  
Hersteller: Activision  
Geplanter Erscheinungstermin:

Frühjahr 1998



# MotorCross

featuring Jeremy McGrath

Das erste ansehnliche  
Motocross-Spiel soll im Frühjahr 98  
von Acclaim kommen.



Vor dem  
Sprung noch  
etwas Nitro  
zünden und  
Ihr fliegt  
besonders  
weit.



Natürlich läßt sich auch eine (schwer zu steuernde) Cockpitsicht anwählen.

der noch. Doch wenn das Programm ähnliche Grafik-Pakete bereit stellt, wie sie für die Kurse im Spiel verwendet wurden, dürfte das Construction-Kit für dauerhaften Spielspaß sorgen. Der neuartige Geister-Mode erlaubt es Euch, eine Fahrt aufzunehmen, um dann gegen Euch selbst anzutreten. Es ist anzunehmen, daß auch Rekordrunden gespeichert werden, so daß Ihr den Ghost-Car als Vergleich auf der Straße seht. Wem Jeremy McGrath kein Begriff ist, hier ein paar Informationen: Als erster Neuling überhaupt gewann Jeremy eine amerikanische Supercross Meisterschaft. Die letzten vier Jahre in Folge beendete er jeweils als klarer Sieger. Er ist im Moment der absolute Motocross-Superstar in den USA. rz



Die  
Wüstenlandschaft mit kargem  
Pflanzenbewuchs und Sanduntergrund.

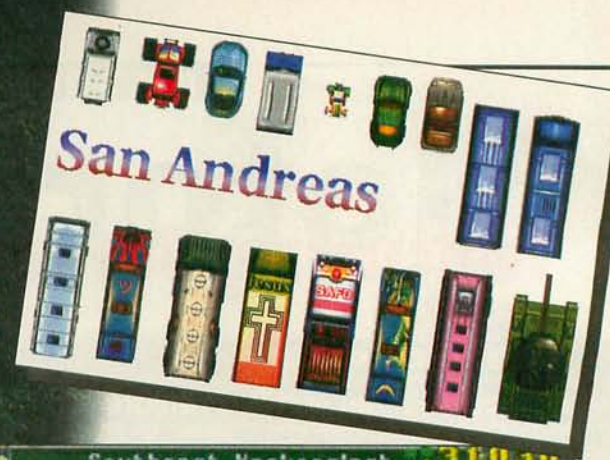
Da Jeremy für Suzuki fährt, werden wohl nur Bikes des japanischen Herstellers im Spiel vorkommen.

Nach den ersten beiden miserablen Motocross-Rennern, Intern. Moto X und VMX Racing, kommen bei neuen Titeln schon von vornherein Zweifel auf, doch Acclaims Querfeldein-Game verspricht einiges. In unserer Vorversion war zwar nur eine Strecke spielbar, doch die weiteren fünf oder neun Kurse (wir hatten zwei Pressemitteilungen, die eine erwähnte sechs, die andere zehn Strecken) liefern zumindest als Demo. Grafisch beeindruckend die abwechslungsreich gezeichneten Landschaften und wirkungsvollen Lichteffekte. Ihr kurvt durch Nevadas Wüsten, in dichtbewachsenen Wäldern, über Felder, durchs Gebirge, wobei die Umgebung nie langweilt. Plötzlich rast Ihr durch einen Stall, eine Brücke oder springt über einen tiefen Abgrund. Unterschiedliche Wetterbedingungen behindern die Sicht und verändern das Fahrverhalten Eurer Bikes, die sich exakt steuern lassen. Wer trotzdem mal vom Weg abkommt, legt einen erstklassigen Sturzflug hin, der viel Zeit kostet. Das Motorrad läßt sich Euren Wünschen entsprechend einstellen und durch verschiedene Komponenten tunen. Der verheißungsvolle Track-Editor, mit dem Ihr eigene Strecken kreieren könnt, fehlte in unserer Version lei-

### INFO

System: \_\_\_\_\_ PlayStation  
 Name \_\_\_\_\_ MotorCross  
 \_\_\_\_\_ Feat. Jeremy McGrath  
 Genre: \_\_\_\_\_ Motocross-Spiel  
 Hersteller: \_\_\_\_\_ Acclaim  
 Geplanter Erscheinungstermin:  
April 1998

# grand theft auto



Von den geistigen Vätern der Lemmings kommt eines der originellsten PlayStation-Spiele des Jahres.



Auf der falschen Fahrbahn durch den Verkehr, Anarchie kann so schön sein.



Obwohl die Grafik in keinsten Weise dem 32-Bit-Standard entspricht, wurde sie mit viel Aufwand entworfen. Hier der Animations-Editor für alle Figuren im Spiel.



Gute Arbeit! Tony hat dich erlitten. Er hat übrigens auch 'nen Hot Dog für dich dabei.



Dem fertigen Spiel werden zur besseren Orientierung Karten der drei Städte beigelegt.

Es gibt nur noch wenige Entwickler, die nicht vom Renderwahnsinn befallen wurden, und sich auf das wesentliche konzentrieren: den Spielspaß. Die schottische Software-Firma DMA Design hat schon vor Jahren bewiesen, daß eine geniale Spielidee auch ohne hochauflösende Grafik und beeindruckende 3D-Engines begeistert. **Lemmings** gehört heute immer noch zu den absoluten Klassikern unter den Geschicklichkeitsspielen, auch wenn die einzig erhältliche 32-Bit-Version, **3D-Lemmings**, bei weitem nicht an das Original heranreicht. Auch der neueste Geniestreich der Schotten verzichtet bewußt auf gerenderte Intros, Zwischensequenzen oder exzessive 3D-Optik. Die Grafik erinnert eher an scheinbar vergangene 16-Bit-Zeiten, die Vogelperspektive sowie die niedlichen Bewohner der Städte in ihren Spielzeugautos spotten dem gegenwärtigen 3D-Wahn. Worum geht's bei **Grand Theft Auto**? Ihr seid ein kleiner, mieser Gauner, der verschiedene Aufträge ausführt, um die Karriereleiter hochzuklettern. Der Vorteil einer Verbrecherlaufbahn liegt unter anderem in der sehr lockeren Auslegung der Gesetze. Wenn gerade kein fahrbarer Untersatz zur Hand ist, klagt man halt einen. Rote Ampeln werden konsequent ignoriert, und übermütige Fußgänger gnadenlos überfahren. Wer schon immer mal mit Rotlicht durch die Straßen jagen wollte, wartet auf den Notarzt, der die Verletzten abtransportieren

will, und schnappt sich den Krankenwagen für eine Spritztour. Das Auge des Gesetzes übersieht Eure Schandtaten natürlich nicht. Wer dumm genug ist, im Blickfeld eines Ordnungshüters Unheil anzurichten, hört bald den Polizeifunk mit der Bitte um Verstärkung. Um die Verfolger abzuhängen, empfiehlt sich ein schneller Fahrzeugwechsel oder ein Trip in eine der einschlägigen Werkstätten, wo man preisgünstig mit neuen Nummernschildern ausgestattet wird. Die Aufträge vom Boß erhaltet Ihr meist telefonisch, aber auch der Beeper am linken oberen Bildschirmrand verdient Beachtung. Die Missionen beinhalten abwechslungsreiche Aufgaben, Ihr stellt das Fluchtauto nach einem Banküberfall, jagt ein Polizeirevier in die Luft und eliminiert den Nebenbuhler des Chefs. Bei über 200 teils bitterbösen Aufträgen dürft Ihr die Sau rauslassen, ohne Rücksicht auf Verluste. Wer wollte nicht schon immer mal für einen Tag sämtliche Regeln mißachten und in totaler Anarchie leben? **GTA** läßt diesen Traum wahr werden. In drei amerikanischen Städten, die an tatsächliche Metropolen erinnern, dürft Ihr Eure niederen Bedürfnisse ausleben. Liberty City wurde New York nachempfunden, Vice City stellt Miami dar, und das hügelige San Andreas ähnelt San Francisco. Um von der ersten Stadt, Liberty City, in die nächste zu gelangen, müßt Ihr drei Kampagnen überleben, wobei das Ziel ein bestimmter Geldbetrag auf dem Konto ist. Für jede ausgeführte Mission überweist der Boß eine bestimmte Summe, zusätzliche Kohle gibt's prinzipiell für jede illegale Handlung. Wer z.B. gut erhaltene Sportwagen beim Autoschieber abliefern kann fünfstelligen Beträge einsacken. Die drei Städte bestehen laut DMA Design aus über 2000 Kilometern Straße, darunter



Mit dem Flammenwerfer auf Passanten loszugehen, wie unfreundlich.



Links oben sieht Ihr eure Ausrüstung.

Brücken, Autobahnen, enge Gassen und Baustellen. Auch die Metropolen selbst wurden abwechslungsreich gestaltet, mit Parks (durch die man auch mit dem Auto rasen kann), verschiedenen Stadtvierteln, Flüssen, einem Hafen, Fußgängerzonen und Gleisstrecken. In jeder Stadt wimmelt es von unterschiedlichen Gefährten, z.B. Trucks, Busse, Cabriolets, Pickups, Hubschrauber, Boote, Käfer, Lamborghinis, Porsches und viele mehr. Jedes Transportmittel steuert sich anders, ein Bus eignet sich mit seinem sehr großen Wendekreis und der geringen Höchstgeschwindigkeit kaum für Verfolgungsjagen, allerdings könnte man die Insassen ja

vielleicht als Geiseln nehmen. **GTA** bietet Euch die seltene Gelegenheit, auch die seltsamsten Ideen auszuleben. Niemand zwingt Euch in das enge Korsett einer linearen Handlung (was passiert eigentlich, wenn ich die Hauptverkehrsader mit mehreren Fahrzeugen blockiere? Oder die Polizei ramme? Oder im Park mit der MP Amok laufe?). Die Möglichkeiten sind schier endlos, einzig der Vierspieler-Modus der PC-Version fehlt der PlayStation-Umsetzung, aber echte Anarchisten gedeihen auch alleine im Chaos amerikanischer Großstädte.

### I N F O

**System:** PlayStation

**Name:** Grand Theft Auto

**Genre:** Verbrechersimulation

**Hersteller:** DMA Design

**Geplanter Erscheinungstermin:**

## November 1997

**second to none**  
Computer- und Videospiele

**Tel. 07171- 928892**  
Ab 2 Spielen liefern wir Versandkostenfrei!



**SEGA SATURN**



**SONY PLAYSTATION**



**NINTENDO 64**

- Albert's Odyssey (us) 115.-
- Dark Savior (us) 115.-
- Dragon Force (us) 115.-
- Hercs Adventure (us) 115.-
- Lost World:JP (us) 115.-
- Madden 98 (us) 115.-
- Magic: Gathering (us)\* 115.-
- Manx TT (us) 115.-
- Marvel S. Heroes (us) 115.-
- Mechwarrior 2 (us) 115.-
- NHL Breakaway 98 (us)\* 115.-
- Resident Evil (us) 115.-
- Warcraft 2 (us) 115.-
- Atlantis (dv)\* 85.-
- Bombberman (dv) 85.-
- Bust A Move 3 (dv)\* 85.-
- Dragon Force (dv) 85.-
- Discworld 2 (dv) 85.-
- Last Bronx (dv) 85.-
- Manx TT (dv) 95.-
- Pandemonium (dv) 85.-
- Resident Evil (dv) 95.-
- Shining Holy Ark (dv) 85.-
- Vergessene Welt (dv) 85.-
- Wipeout 2097 (dv) 85.-
- WW Soccer 98 (dv) 95.-

**PSX Multinorm 350.- DM**  
Incl. RGB Kabel

- Ace Combat 2 (us) 115.-
- Amored Core (us) 115.-
- Broken Helix (us) 115.-
- Bushido Blade (us) 139.-
- Cart World Series (us) 115.-
- Castlevania (us) 115.-
- Clock Tower (us) 115.-
- Crash Bandicoot 2 (us)\* 115.-
- Discworld 2 (us) 115.-
- Final Fantasy 7 (us) 129.-
- Magic:Gathering (us) 115.-
- Marvel S. Heroes (us) 115.-
- Moto Racer (us)\* 115.-
- Nascar 98 (us) 115.-
- NHL Breakaway 98 (us) 115.-
- Nightmare Creat. (Us) 115.-
- Nuclear Strike (us) 115.-
- Ogre Battle (us) 119.-
- Pandemonium 2 (us)\* 115.-
- Poy Poy (us) 115.-
- Director's Cut (us) 99.-
- SF Ex + Alpha (jp) 139.-
- Steel Reign (us) 115.-
- Time Crises +Gun (us)\* 169.-
- Tobal No.2 (jp) 139.-
- Wild Arms (us) 115.-

- Abe's World (dv) 85.-
- Ace Combat 2 (dv) 85.-
- Agent Armstrong (dv) 85.-
- Courier Crisis (dv)\* 85.-
- Colony Wars (dv)\* 85.-
- Crash Bandicoot 2 (dv)\* 85.-
- Fifa 98 (dv)\* 85.-
- Fighting Force (dv)\* 89.-
- Final Fantasy 7 (dv)\* 99.-
- Formel 1 97 (dv) 97.-
- G-Police (dv) 99.-
- NBA Live 98 (dv)\* 85.-
- NHL 98 (dv) 85.-
- Nuclear Strike (dv) 85.-
- Overboard (dv) 85.-
- Pandemonium 2 (dv)\* 89.-
- Rapid Racer (dv)\* 85.-
- Time Crisis+Gun (dv)\* 149.-
- Tombrailer 2 (dv)\* 89.-
- V-Rally (dv) 85.-
- ANALOG CONTROL.(jp) 89.-
- BOOT CHIP PSX 25.-
- GAME BUSTER (ev) 79.-
- GUN + LASER (us) 99.-
- MEMORY CARD 360 PSX 79.-
- RGB KABEL PSX 20.-

- Nintendo 64 (dv) 289.-
- Blastcorps (dv) 115.-
- Clayfighter 63 1/3 (dv) 129.-
- Diddy Kong Racing (dv)\* 115.-
- Extreme G (dv) 135.-
- F1 Pole Position (dv) 129.-
- Lamborghini Challenge (dv)\* 135.-
- Lylat Wars (dv) 129.-
- Multi Racing Champ. (Dv) 129.-
- Top Gear Rally (dv)\* 129.-
- Controller bunt 55.-
- Memory Card 1Meg bunt 29.-
- Memory Card 5Meg 79.-
- Joypadverlängerung 19.-
- Adapter dv-jp-us 39.-

**Spezialhardware**  
aus HK  
hier erhältlich!

IHR WOLLT MEHR ? IHR HABT FRAGEN ? EINFACH ANRUFEN  
ODER VORBEISURFEN: [HTTP://WWW.2ND2NONE.COM](http://www.2nd2none.com)

Öffnungszeiten von Mo.-Fr. 10.00 - 19.00 Sa. 10.00 - 14.00  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 9 DM +3 DM NN Gebühr  
\*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Ladenpreise können abweichen!  
Inh.:Greter/Stubenvoll -2nd2none GbR - Postgasse 9 - 73525 Schwab. Gmünd

**Händlerfax:**  
**07171-928898**

**Ladenlokale**

**GAME OVER!**

POSTGASSE 9  
73525 SCHWÄBISCH GMÜND

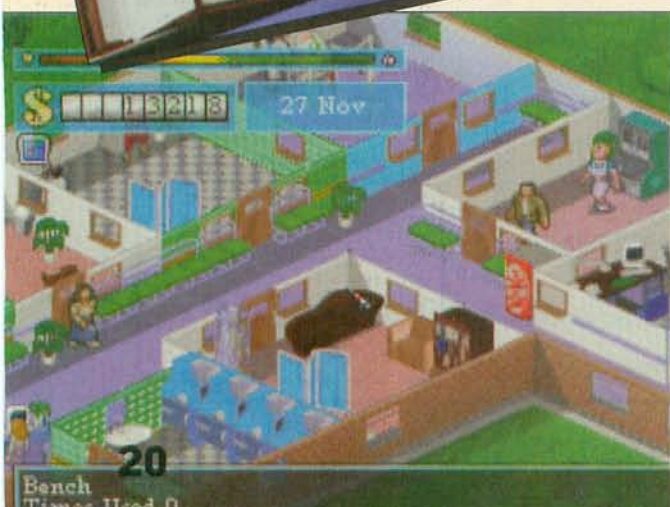
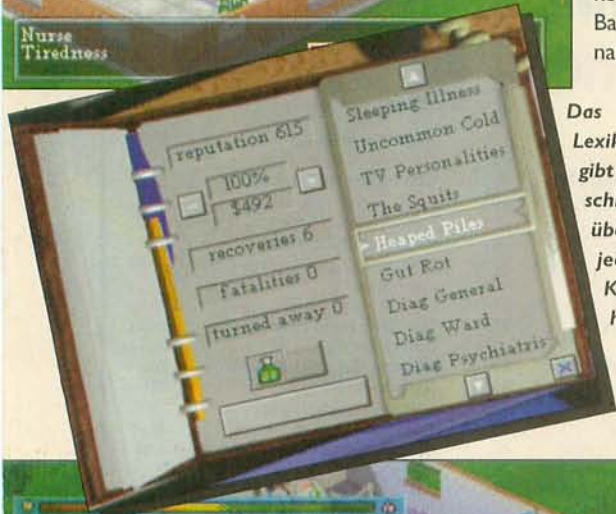
---

**PLAYBASE**

HAUPTSTRASSE 11  
77704 OBERKIRCH

# theme HOSPITAL

**Bullfrog setzt ihre Designer-Serie mit einem Titel fort, der diesmal den Krankenhausalltag mehr oder weniger realistisch simuliert.**



Im Auftrag des Gesundheitsministeriums entwickelt Ihr neue Heilmethoden.

Wie in Theme Park gibt Euch der nützliche Online-GehilfeTips und Infos über den derzeitigen Stand.

**S**piele können Träume erfüllen - hat einmal ein kluger Mann gesagt. Am besten, wenn man dabei anderen Alpträume beschert. Bullfrogs Umsetzung ihres PC-Titels **Theme Hospital** ist genau das Spiel, das diesem Spruch gerecht wird. Träume verwirklichen, indem Ihr virtuelle Krankenhäuser baut; Alpträume verursachen, indem Ihr den kränkelnden Besuchern das Geld aus der Tasche zieht und dafür sorgt, daß sie als Stammkunden immer wiederkehren. Dabei besteht Euer Leben als Hospital-Betreuer aus mehreren Stageabschnitten, die Ihr einen nach dem anderen meistern müßt. In der ersten Mission wird Euch ein typisches Provinzkrankenhaus überlassen, das Ihr durch geschickte Baumaßnahmen und das Anheuern von Personal zum Leben erweckt. Dabei betrachtet Ihr das Geschehen aus der allmächtigen isometrischen Perspektive und klickt in den entsprechenden Menüs die Funktionen an, die anschließend ausgeführt werden sollen. Zu Beginn plziert Ihr so die einzelnen Räume wie Sprechzimmer, Operationsräume oder - sehr wichtig - Toiletten, die Ihr samt Möbel und Gerätschaften ausstatten dürft. Als nächstes müssen Arbeitskräfte aus vier unterschiedlichen Berufsgruppen rekrutiert werden: Ärzte, Krankenschwestern, Hausmeister und Empfangsdamen. Jeder einzelne besitzt individuelle Charaktereigenschaften. Fatal, wenn man sich bei der Auswahl der Ärzte vertut: Der Eine ist ein strebsamer Profi und führt die Arbeit gewissenhaft aus, ein anderer hingegen ist Kurpfuscher zwölften Grades und füllt am liebsten Sterbeurkunden aus, kassiert aber nicht annähernd so

Das Lexikon gibt Aufschluß über jede Krankheit

Wenn das Hauptgebäude verplant ist, könnt Ihr immer noch Land dazukaufen und weiterbauen.



Neue Räume werden mit dem Cursor einfach aufgezogen. Danach plziert Ihr die einzelnen Requisiten an ihre Plätze.

viel Gehalt. Als Betreiber eines medizinischen Betriebes sollte man aber auf keinen Fall am falschen Ende sparen und möglichst die leistungsfähigsten Leute zu sich holen. Vor allem bei Ärzten lohnt sich die anfängliche Investition, denn je nach Begabung können sie sich zu Spezialisten wie Psychiater oder Chirurgen entwickeln. Das räumt Eurer Klinik eine höhere finanzielle Gewinnspanne ein und erleichtert das Vorankommen. Später tauchen nämlich die unterschiedlichsten Patienten auf, die zunächst diagnostiziert und anschließend geheilt werden wollen. Das dazu benötigte medizinische Equipment müßt Ihr natürlich selbst kaufen und aufstellen. Im fortgeschrittenen Stadium des Spiels werden die Aufgaben schwieriger und umfangreicher. So müßt Ihr Land dazukaufen, um das Krankenhaus zu erweitern. Ohne ausreichende Medi-Ausrüstung bzw. Personal verweilen die Patienten nämlich in der Wartehalle und blockieren so den Betrieb. Hier dürft Ihr selbst ins Geschehen eingreifen und Anweisungen geben, was mit ihnen geschieht: den Patienten nach Hause schicken oder auf Risiko behandeln. Wer schon das PC-Original gespielt hat, wird ja ein Lied davon zu singen wissen. tet

### INFO

System: PlayStation  
 Name: Theme Hospital  
 Genre: Wirtschaftssimulation  
 Hersteller: Bullfrog/EA  
 Geplanter Erscheinungstermin:

**Februar 1998**



WENN DU GUT GENUG BIST, DANN IST  
DAS ALLES WAS DU BRAUCHST



MANIAC 87%



VIDEO GAMES 85%



MEGA FUN 85%



PLAY STATION  
MAGAZIN 1.6

JETZT ALS  
SPECIAL  
EDITION MIT  
EXTRA  
SOUNDTRACK  
CD



STARRING KURT HECTIC IN  
"THE ULTIMATE SHOOT'EM UP"

PLAYSTATION PLUS



<http://www.shiny.com>

MDK (c) 1998 Shiny Entertainment, Inc. ALL RIGHTS RESERVED. MDK and all related characters are registered trademarks of Shiny Entertainment, Inc. ©Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.





**Tradition verpflichtet: Midway schickt sein drittes N64-Beat'em-Up in den Ring. Euch erwartet eines der blutigsten Fantasy-Duelle mit atemberaubender 3D-Optik!**



Schon im tiefsten Mittelalter haben das antike Europa und Nordafrika ein schweres Los zu tragen: Es herrscht eine furchtbare Hungersnot, gefolgt von der Pest und einem erbarmungslosen Völkerkrieg. Hauptverantwortlich für diese chaotischen Zustände ist eine ganze Armee der Finsternis, die ihre zerstörerische Energie aus dem magischen „Mace“-Stein bezieht. Um die Herrschaft bzw. den Stein zurückzuerobern, haben sich mächtige Krieger aller Herren Länder gesammelt, um in erbarmungslosen Zweikämpfen der besessenen Teufelsbrut ein jähes Ende zu bereiten.

Ihr habt nun freie Auswahl, einen der 16 wackernen Helden herauszupicken, der für Euch die Backe hinhält. Hier ein kleiner Auszug aus der Fighter-Palette: Aus dem zünftigen Bayernland ist der rote Ritter „Lord Deimos“ angereist, der mit seinem meterhohen Langschwert schneidige Luftmanöver zelebriert. Der italienische Kampfhengst „Mordos Kull“ attackiert seine Feinde mit einer todbringenden Streitaxt, die beim Herausforderer sprichwörtlich kein Haar auf dem anderem läßt. Sexy-Asia-Fighterin „Koyasha“ hingegen begnügt sich mit zwei ultrascharfen „Double Short-Swords“, die vor allem im Nahkampf ihren aufdringlichen Verehrern die Schneid abkaufen. Des Sultans schönste Haremsdame „Namira“ macht mit ihrem orientalischen Zacken-Säbel jedem ausgebildeten Martial Arts-Spezialisten das (Über-) Leben

schwer. Wer sich bis jetzt noch nicht entschieden hat, kann auch mit dem Henkersbeil-Knaben „Ragnar Blood Axe“ oder dem furchterregenden Samurai-Fechter „Takeshi Tsunami“ die Kieferknochen seiner Kontrahenten zurechtschnitzen. Als Kampfarenen dienen überwiegend mittelalterliche Schloß- und Palast-Gemäuer, die sich von Runde zu Runde mitfarbigen Freiluftkulissen abwechseln. Ebenfalls nicht vergessen wurde ein „Hit Combo“-System, das bei besonders gelungenen Schlagkombinationen den Counter gehörig in die Höhe jagt. Zusätzlich schlägt Ihr Euch neben den Herausforderern noch mit tückischen Umgebungsfallen herum, die Euch z.B. bei einem Fehltritt mit starken Stromschlägen zusetzen. Die Grafik erreicht zwar nicht die Automatenperfektion, darf sich aber dennoch zum gehobenen N64-Standard zählen. Alle Hintergründe und Animationen der Streithähne wurden mit viel Liebe zum Detail erstellt. Mit vier belegten Joypad-Buttons entlockt Ihr den stämmigen Fightern imposante Waffen-Specials bzw. Faust- und Kick-Combos, wehrt ankommende Schläge ab oder vollführt akrobatische Luftsprünge. Eine intelligente Kamera sorgt für den notwendigen Überblick und folgt den



Außergewöhnliche Spielcharaktere und dicke Monster-Specials erwarten Euch in Mace: The Dark Age



Bei harten Schlägen spritzt der rotgefärbte „Angstschweiß“ über den Fußboden



Al-Rashid profiliert von seinen messerscharfen Zwillingssäbeln

Kämpfern auf Schritt und Tritt. Während der Keilereien zeigen Euch zwei Energiebalken die Kraftreserven der Helden an. Drei Schwierigkeitsgrade könnt Ihr nebst Joypadbelegung im Optionsmenü anwählen. Selbstverständlich hat Midway auch in Mace: The Dark Age nicht mit roter Farbe, zahlreichen Gimmicks und etlichen, versteckten Charakteren gespart. Wärmt schon mal die Finger an!

### INFO

System:                      Nintendo 64  
 Name:                      Mace: The Dark Age  
 Genre:                      Action-Adventure  
 Hersteller:                      Midway  
 Geplanter Erscheinungstermin:

Deutschland:            nicht geplant



**KNATTIS**

**KURVIS**

# PANDEMONIUM 2™

AB SOFORT FÜR DICH DA!



**BMG**  
INTERACTIVE



"Pandemonium 2 läßt fast keine Wünsche offen - Champagner zum spielen!"



PlayStation Magazin 12/97: **1,6**

"...ein technisch erstklassiges und spielerisch herausragendes Jump 'n' Run..."



Videogames 11/97: **86%**

"Crystal Dynamics hat hier ein grandioses As im Ärmel... Kauft dieses Spiel!"



Fun Generation 12/97: **10/10**

"...ein Jump 'n Run, wie man es sich lange schon für die PlayStation gewünscht hat."



Play PlayStation: **9/10**

"Greller, schneller und noch besser als der erste Teil!"

Next Level 12/97: **90%**

"Grell, dynamisch & brilliant spielbar"  
Bravo Screenfun

Crystal Dynamics, the Crystal Dynamics logo, the five characters, Pandemonium 2 and the class characters are trademarks of Crystal Dynamics. © 1997 Crystal Dynamics. All rights reserved. Distributed by BMG Interactive. A unit of BMG Entertainment.

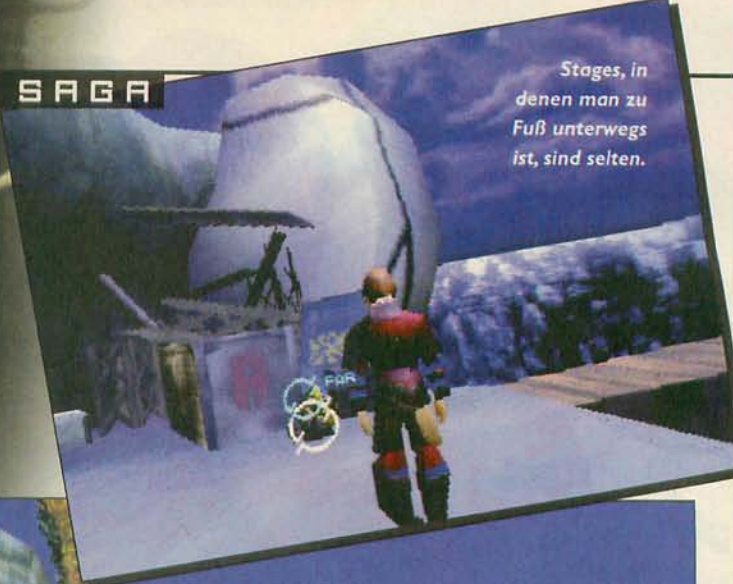
<http://www.bmginteractive.com>



Mit Panzer Dragoon sicherte sich Sega in den frühen Jahren des Saturns eine feste Fan-Gemeinde. Nun soll ein dazugehöriges Rollenspiel die Drachen-Hezen höher schlagen lassen.



Items, Tore und Gegner lassen sich mit einem Fadenkreuz anvisieren.



Stages, in denen man zu Fuß unterwegs ist, sind selten.



Vor etwa zweieinhalb Jahren präsentierte Sega ein 3D-Shoot'em Up, das der damals noch relativ kleinen 32 Bit-Gemeinde zeigte, wie Shoot'em Ups der "nächsten Generation" aussehen müssen. Dank der atemberaubenden und spektakulären Polygongrafik konnte sich Panzer Dragoon zu einem Massenhit entwickeln, woraufhin ein zweiter Teil herausgebracht wurde. Mit Panzer Dragoon Saga (Original-Titel: Azel - Panzer Dragoon RPG) endet die sagenhafte Trilogie vorerst. Alle Fragen über die geheimnisvollen Drachen, das Imperium und die Prähistorische Kultur, die in den ersten beiden Folgen aufgeworfen wurden, sollen in diesem Monumentalwerk, bestehend aus insgesamt vier CDs, beantwortet werden. Was eignet sich da besser, als aus diesem Stoff ein Story-lastiges Rollenspiel zu stricken. Held der Handlung ist der fünfzehnjährige Söldner Edge, der von einem Drachen aus einer lebensbedrohlichen Situation gerettet wird. Fortan führt die Reise hauptsächlich auf dem Rücken des Ur-Getiers durch eine Welt, in der das Imperium scheinbar wieder auferblüht. Befindet Ihr Euch in der Luft, kommt es - anders als bei den Shooter-Versionen - zufallsgesteuert zu Kämpfen mit einer Horde von altertümlichen Bio-Waffen, wobei Ihr die unterschiedlichen Angriffsformen per Tasten-Kommando eingeben müßt. Dabei läuft - wie bei den meisten Japano-Rollenspielen - das Kampfgeschehen in Echtzeit ab. Für jeden erleg-



Gerenderte Zwischensequenzen erzählen die Story.

ten Gegner bekommt Euer Drache Erfahrungspunkte, die sich mit der Zeit zu einem höheren Experience-Level addieren. Im Laufe der Geschichte kann sich unser geflügelter Freund sogar in eine höhere Ausbaustufe weiterentwickeln - ähnlich wie bei Panzer Dragoon Zwei. Später kann der Spieler sogar zwischen mehreren unterschiedlichen Gefährten wechseln. Wird ein Stage-Abschnitt vollendet, läuft grundsätzlich eine gerenderte Zwischensequenz ab, die die Story weitererzählt. Bemerkenswert ist dabei, daß die Figuren innerhalb dieser Sequenzen per Motion Capturing animiert worden sind und ziemlich lebensecht wirken. Ungewöhnlich ist auch das Steuerelement, womit Euer Held bzw. der Drache die Gegend nach Items und Eingängen erforscht. Dazu führt Ihr einfach ein Fadenkreuz an die zu untersuchende Stelle und klickt darauf. Auf dem Rücken des Dragoons könnt Ihr mit dieser Zielhilfe natürlich auch Gegner anvisieren oder den Weg



Die Kämpfe finden grundsätzlich in der Luft statt. Die Leiste gibt Auskunft über Euren Status.

weisen, den Euer Haustier einschlagen soll - nicht alltäglich, aber effektiv. Wie Ihr seht, haben sich die Entwickler offensichtlich nicht mit konventionellen Methoden der Rollenspiele-Zunft zufrieden gegeben. Man darf also wirklich gespannt sein, was uns Anfang nächsten Jahres auf den insgesamt vier CDs erwartet. tet

### INFO

|                               |                     |
|-------------------------------|---------------------|
| System:                       | Sega Saturn         |
| Name:                         | Panzer Dragoon Saga |
| Genre:                        | Rollenspiel         |
| Hersteller:                   | Sega                |
| Geplanter Erscheinungstermin: |                     |
| Japan:                        | Januar 1998         |
| Deutschland:                  | März 1998           |





# Best Console and Best Console Game 1997



ECTS, 7. September 1997, London. Auf der bedeutendsten europäischen Videospiele-Messe verliehen die Experten der Branche Nintendo® 64 und Super Mario 64™ die Auszeichnung als beste Konsole und bestes Konsolenspiel für 1997.

Die 64-Bit State of the Art Technologie des Nintendo® 64 und die hohe Qualität des Software-Angebots von Adventure bis Racing, von Action bis Sports bedeuten eben eine neue Dimension des Videospielens. Und das ist erst der Anfang - Nintendo® 64 wird auch in Zukunft immer wieder neue Maßstäbe setzen.

**NINTENDO**<sup>64</sup>



Es ist nicht einfach,

ein Spiel möglichst präzise,

objektiv und gleichzeitig

sachlich zu bewerten.

Unsere Testkriterien sind

aber erprobte Werkzeuge

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist. Indizierte Spiele werden von uns aufgrund der Rechtslage nicht vorgestellt oder bewertet, durch aktuelle Gesetzesänderungen werden Spiele in Zukunft automatisch systemübergreifend indiziert. Das bedeutet, wenn von einem Spiel z.B. die PC-Version indiziert wird, gilt dies gleichzeitig auch für alle Konsoleumsetzungen.

### WERTUNG

|                       |                |
|-----------------------|----------------|
| System:               | Playstation    |
| Spielertyp:           | Strategiespiel |
| Datenträger:          | CD             |
| Hersteller:           | Mindscape      |
| Testversion:          | Mindscape      |
| Spieler:              | 1              |
| Features:             | Speicheroption |
| Schwierigkeitsgrad:   | 8-9            |
| Preis:                | ca. 100 Mark   |
| VG-Altersempfehlung:  | ab 16          |
| Grafik:               | 58%            |
| Musik:                | 52%            |
| Soundeffekte:         | 68%            |
| <b>Spielspaß: 71%</b> |                |

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spielertyps sowie **technische Daten**.

Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer.

**Neu ist unsere Altersempfehlung.**

Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (einfach nicht zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet **nicht offiziell erhältliche Importmodule**.

Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem **Video-Games-Classic-Prädikat**



**DIRK**

Soll 800 Mark Standgebühren zahlen, weil sein totalgeschroteter Golf nicht rechtzeitig abtransportiert wurde. Jaja, der Staat braucht Kohle.



**WOLFGANG**

Ist doch tatsächlich bis nach Aachen gefahren, um seinen Surround-Verstärker umbauen zu lassen.



**RALPH**

Der Urlaub in Mexiko hat seinen langen Zotteln geschadet, sie sind ab! Er sieht jetzt aus wie ein Kurzhaardackel mit Glatze.



**ROBERT**

Hat sich den neuesten Sony 16:9-Fernseher mit absolut flachem Bildschirm zugelegt, damit die DVDs endlich zur Geltung kommen.



**TET**

Hat zwei Wochen durchgehend in der Redaktion verbracht, da neben der aktuellen VG auch noch ein paar Anime-Übersetzungen fällig waren.

## NEU! Ab jetzt gibt es wieder 5 Wertungsgesichter:



**SUPER**



**GUT**



**GEHT SO**



**NAJA**



**HILFE**

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn „Einzelkämpfer“ ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionsempfehlung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv

## DAS KLEINE GEDECKTE

gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir „Grafik“, „Musik“, „Soundeffekte“ und „Spielspaß“ gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Nintendo 64 zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr

schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflusst, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

### Media Control TOP 10

|                |         |                                       |             |
|----------------|---------|---------------------------------------|-------------|
| SUPER NINTENDO | 1 (neu) | Lucky Luke                            | SNES        |
|                | 2 (neu) | Super Street Fighter 2 - Classic Line | SNES        |
|                | 3 (neu) | Donkey Kong Country - Classic Line    | SNES        |
|                | 4 (4)   | Super Mario All Stars - Classic Line  | SNES        |
|                | 5 (6)   | Das Dschungelbuch - Classic Line      | SNES        |
|                | 6 (2)   | Donkey Kong Country 3                 | SNES        |
|                | 7 (1)   | Super Mario Kart - Classic Line       | SNES        |
|                | 8 (5)   | Lufia                                 | SNES        |
|                | 9 (7)   | FIFA Soccer '97                       | SNES        |
|                | 10 (3)  | König der Löwen - Classic Line        | SNES        |
| SATURN         | 1 (1)   | Resident Evil                         | Saturn      |
|                | 2 (7)   | Tomb Raider                           | Saturn      |
|                | 3 (3)   | Warcraft 2                            | Saturn      |
|                | 4 (6)   | Command & Conquer                     | Saturn      |
|                | 5 (10)  | Dragon Force                          | Saturn      |
|                | 6 (2)   | Manx TT: Superbike                    | Saturn      |
|                | 7 (-)   | Sega Rally                            | Saturn      |
|                | 8 (neu) | Blazing Dragons                       | Saturn      |
|                | 9 (-)   | Virtua Fighter 2                      | Saturn      |
|                | 10 (5)  | Shining the Holy Ark                  | Saturn      |
| PLAYSTATION    | 1 (1)   | Formel 1 '97                          | PlayStation |
|                | 2 (neu) | G-Police                              | PlayStation |
|                | 3 (7)   | Oddworld - Abe's Addyssee             | PlayStation |
|                | 4 (4)   | Vergessene Welt: Jurassic Park        | PlayStation |
|                | 5 (neu) | Croc - Legend of the Gobbos           | PlayStation |
|                | 6 (2)   | V - Rally                             | PlayStation |
|                | 7 (neu) | NHL Hockey '98                        | PlayStation |
|                | 8 (neu) | Nuclear Strike                        | PlayStation |
|                | 9 (neu) | Rayman - Platinum                     | PlayStation |
|                | 10 (8)  | Intern. Superstar Soccer Pro          | PlayStation |

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

### Die zehnten besten TESTS

|    |                              |             |     |
|----|------------------------------|-------------|-----|
| 1  | Diddy Kong Racing            | Nintendo 64 | 95% |
| 2  | Tomb Raider 2                | PlayStation | 92% |
| 3  | NFL Quarterback Club '98     | Nintendo 64 | 91% |
| 4  | Resident Evil Director's Cut | PlayStation | 90% |
| 5  | Madden 64                    | Nintendo 64 | 88% |
| 6  | FIFA '98: RTWC               | PlayStation | 88% |
| 7  | Nascar '98                   | PlayStation | 87% |
| 8  | Command & Conquer            | PlayStation | 87% |
| 9  | Street Fighter Ex Plus Alpha | PlayStation | 85% |
| 10 | PGA Tour '98                 | PlayStation | 85% |

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge.

### VG-LESER Top 10

|    |                |             |
|----|----------------|-------------|
| 1  | V-Rally        | PlayStation |
| 2  | Rage Racer     | PlayStation |
| 3  | Mario Kart 64  | Nintendo 64 |
| 4  | Resident Evil  | PlayStation |
| 5  | Tomb Raider    | PSX/Saturn  |
| 6  | Turok          | Nintendo 64 |
| 7  | Soul Blade     | PlayStation |
| 8  | Super Mario 64 | Nintendo 64 |
| 9  | Tekken 2       | PlayStation |
| 10 | Wave Race 64   | Nintendo 64 |

Aufgrund eines Planungsfehlers fehlte in den letzten beiden Ausgaben die Mitmachkarte, deshalb gibt es diesen Monat keine neue Leser-Top 10. Unter allen Einsendern verlosen wir ab sofort Preise, also mitmachen!

### Hits der REDAKTEURE



**SPIELT ZUR ZEIT** . Namco Museum Encore weil das der Stoff ist, aus dem die Spiele sind

**HÖRT ZUR ZEIT** Lost Highway, Soundtrack . . . weil der Sound einfach abgedreht ist

**FILM-FAVORIT** . . . . . Alien Resurrection . . . weil die Viecher immer noch genial sind



**SPIELT ZUR ZEIT** . . . . . Tomb Raider 2, PS . . . . . geniale Rätsel und Spitzengrafik

**HÖRT ZUR ZEIT** Ballermann 6, Soundtrack . . . . . ich liebe Ibiza

**FILM-FAVORIT** . . . . . Ballermann 6 . . . die beste deutsche Komödie aller Zeiten



**SPIELT ZUR ZEIT** . . . . . Hellfire, PC . . . weil ich einen Nova-Spruch lernen kann

**HÖRT ZUR ZEIT** . . . . . GTA, Soundtrack . . . . . weil ich so gerne Auto fahre

**FILM-FAVORIT** . . . . . Alien Resurrection . . . . . weil ich auf geklonte Frauen stehe



**SPIELT ZUR ZEIT** . . . . . Sokoban, PlayStation . . . . . ein geniales Geschicklichkeitsspiel

**HÖRT ZUR ZEIT** . . . . . Michael Mittermeier; . . . . . der beste deutsche Komödiant

**FILM-FAVORIT** . . . . . Mimic . . . die Computer-Kakerlaken sehen cool aus



**SPIELT ZUR ZEIT** . . . . . D.K.R., N64 . . . . . ohne Worte geil

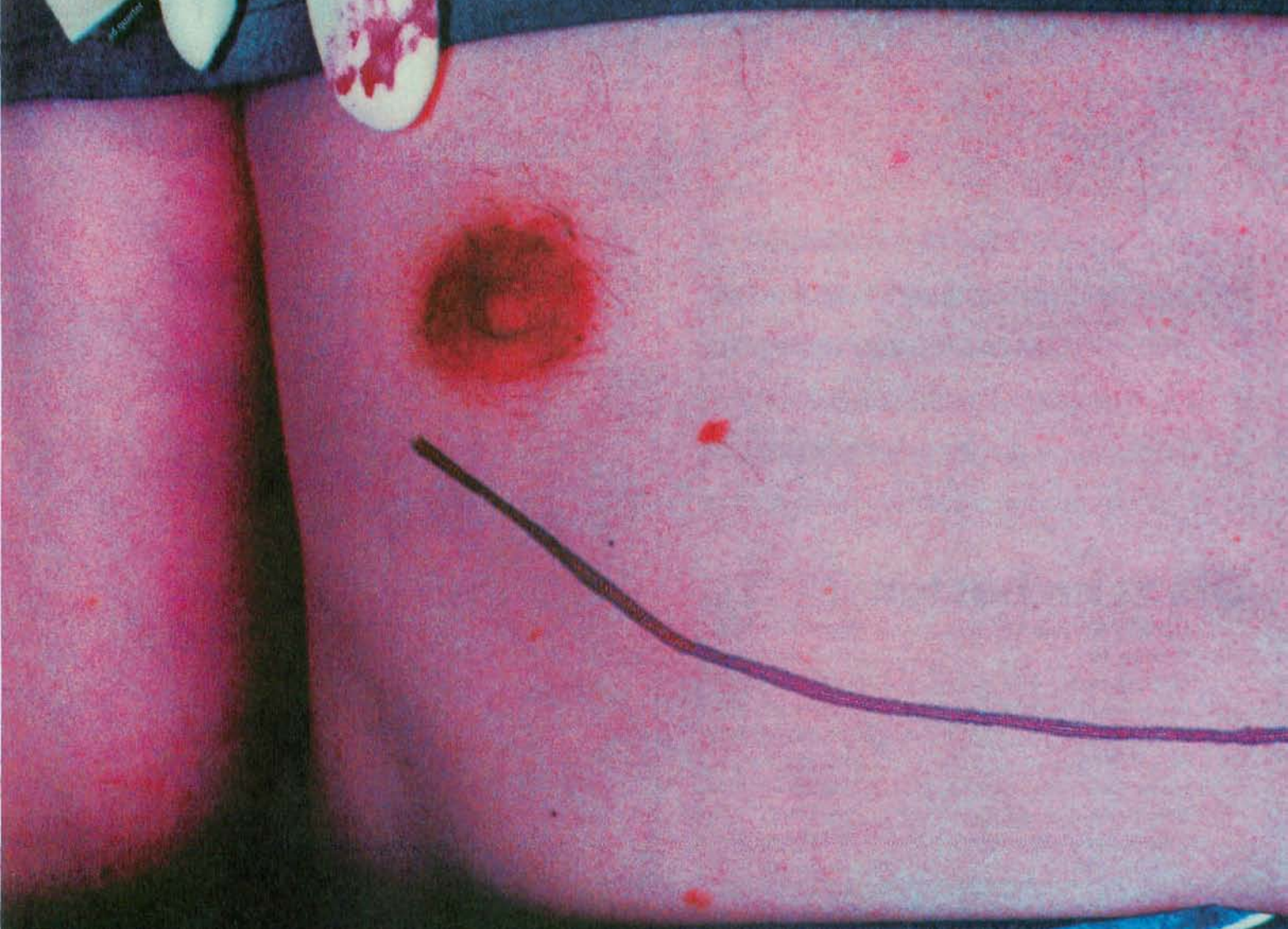
**HÖRT ZUR ZEIT** . . . . . M:I:5, Maßstab 1:5 „weil die Folgen noch nicht abzusehen sind“.

**FILM-FAVORIT** . . . . . Lektionen in Finsternis weil's im Irak wieder brodeln und mir kalt ist.

### KINOHITS des Monats

|    |                      |                                    |
|----|----------------------|------------------------------------|
| 1  | Air Force One        | mit Harrison Ford                  |
| 2  | Ballermann 6         | deutscher Mega-Schrott             |
| 3  | Scream               | mit Courteney Cox                  |
| 4  | Ganz oder gar nicht  | englische Stripper-Komödie         |
| 5  | Contact              | mit Jodie Foster                   |
| 6  | Die Apothekerin      | mit Katja Riemann                  |
| 7  | Men in Black         | mit Will Smith und Tommy Lee Jones |
| 8  | Spawn                | mit geilen Spezialeffekten         |
| 9  | Bean                 | mit Rowan Atkinson                 |
| 10 | Die furchtlosen Vier | deutscher Zeichentrick             |

# FREUT E DIRECTOR



Du dachtest, Du hättest schon alles erlebt. Und plötzlich findest Du Dich an der Pforte zum Jenseits wieder. Fünfzehn neue Räume, brandneue Cut-Scenes und extrem hohe Schwierigkeitsgrade lassen Dich bei jedem Schritt den eisigen Hauch des Todes spüren. Die Frage ist: Bist Du bereit für die Begegnung mit dem Unvorstellbaren?

Resident Evil is a registered trademark of Capcom Co., Ltd. © Capcom Co., Ltd. 1995, 1996, 1997. All rights reserved. Capcom is a registered trademark of Capcom Co., Ltd.

**RESIDENT EVIL**  
[DIRECTOR'S CUT]

CH. DER RESIDENT EVIL  
R'S CUT IST DA.

MIT DEMO-VERSION VON  
RESIDENT EVIL 2

Resident-Evil-Fanartikel erhältlich unter Tel. 040/57 19 33 33

**CAPCOM**

# Mischief Makers



Vorsicht beim Ride mit dem Clanlift vor den bunten, stacheligen Gesichtern



Da ist er verblüfft von unserer Taktik, der Boß!

Die Mega Drive-Action-Spezialisten Treasure (**Gunstar Heroes**, **Alien Soldier**) melden sich in Kooperation mit Enix mit ihrem ersten N64 Titel zurück: **Mischief Ma-**



Der Seasick-Level zeugt von Treasures Kreativität



Links: Wildgewordene Skifahrer greifen Euch mit Bomben an, die Ihr fangen könnt

kers bedeutet etwa 'Die, die Zwietracht sähen' und ist die Konvertierung des japanischen **Yuke Yuke Troublemakers**, über das wir schon ausführlich berichtet haben. Als kleines Roboter-mädchen Marina müßt Ihr Euren Kumpel, den dusseligen Professor Theo, aus einem widerlichen Alien-Kerker befreien. Da das Spiel als 2D-Seitenansicht-Jump'n'Run angelegt ist, steuert Ihr die Heldin auch ganz traditionell mit dem Steuerkreuz. Das Gameplay dreht sich dabei immer um die Kombination 'Greifen - Schütteln - Werfen'. Ihr könnt so ziemlich alles - angefangen von Clancern (putzige Lebewesen auf Marinas Planeten), Bomben und Schüssen bis hin zu Bossen - mit dem richtigen Timing greifen, sie so zu Eurem eigenen Vorteil verwenden und auf die Gegnerschar zurückkatapultieren. Vor dem Abwurf solltet Ihr durch Schütteln (Steuerkreuz zweimal nach unten) den Freunden und Feinden noch die Taschen entleeren und dabei Items wie Health-Boni oder rote Gems für Continues einsacken. Marina beherrscht noch eine Menge weiterer Moves wie Sprint, Raketenschübe in alle Richtungen, Slide Attacks usw., deren Funktionsweise Ihr durch einen Plausch mit bestimmten Clancern erfährt. Hört sich bis jetzt eigentlich ganz einfach an, oder? Mit diesem simplen und schnell erlernbaren Spielprinzip hat Treasure aber einiges auf die Beine gestellt. Keiner der 50 Level ähnelt auch nur im geringsten einem anderen. Dabei geht die Reise über Achterbahn-Konstruktionen, Trampolin-Combos oder gar wagemutige Ritte auf Raketen, die Ihr durch Gewichtsverla-

gerung steuert. Nette Goodies wie hüpfende Punchingbälle, Dreiräder oder der sagenumwobene Clanpot erlauben immer neue, aberwitzige und herrlich frische Level-Designs und Rätsel. Letzterer dient sozusagen als Mixer: Ihr werft verschiedene Items hinein und erhaltet durch heftiges Schütteln nach vorgegebenen (und auch vielen geheimen) Rezepten neue Spielzeuge. Etwa alle fünf Stages taucht auch ein Zwischen- oder Endboß auf, für den es schon eine gewitzte Taktik braucht. Jede bereits absolvierte Runde darf man zwecks Suche nach dem sehr gut versteckten goldenen Karo beliebig oft durchstöbern. Habt Ihr alle 50 eingesackt, winkt Euch eine besondere Endsequenz. rk



Selten habe ich so viele Ideen und ein solch abwechslungsreiches Leveldesign in einem Jump'n'Run gesehen wie bei **Mischief Makers**. Ihr lauft und springt wie bei so vielen Genrevertretern nicht einfach so drauf los, sondern müßt Euch durch geschicktes Kombinieren und gute Joypadbeherrschung den Weg zum oft schnell erspähbaren, aber exzellent gesicherten Exit-Stern freiboxen. **Mischief Makers** ließ bei mir sofort die guten, alten 16-Bit-Action-Zeiten wieder aufleben, denn Treasure hat seinen Stil nicht geändert. So schön die einzelnen Stages dabei auch gestaltet sind, über die Kürze mag das nicht hinweg-

täuschen. Für die ersten 30 Stück braucht Ihr, ein gewisses Geschick vorausgesetzt, nur knapp vier Stunden. Danach wird's etwas schwerer, aber auch nicht wesentlich. Nur sporadisch kommen die hochgelobten Fähigkeiten der N64-Hardware zum Zuge. Außerdem sind gewisse Spielbestandteile nur schwer und mit viel Glück zielsicher in den Griff zu bekommen. Bessere optische und akustische Präsentation, mehr Inhalt und eine optimierte Steuerung wären der Schlüssel zum Super gewesen.

## WERTUNG

|                      |                                 |
|----------------------|---------------------------------|
| System:              | Nintendo 64                     |
| Spieltyp:            | Rätsel-Jump'n'Run               |
| Datenträger:         | Modul                           |
| Hersteller:          | Treasure/Enix                   |
| Testversion:         | Archiv                          |
| Spieler:             | 1                               |
| Speicheroption:      | interner Modulspeicher 2 Stände |
| Features:            | keine                           |
| Schwierigkeitsgrad:  | 5                               |
| Preis:               | ca. 150 Mark                    |
| VG-Altersempfehlung: | frei                            |
| Grafik:              | 60%                             |
| Musik:               | 64%                             |
| Soundeffekte:        | 61%                             |

Spielspaß: **76%**



Das kann doch einen Seemann nicht erschüttern...oder doch?!

# Overboard!

Overboard!...das feucht-fröhliche Actionspiel mit kniffligen Puzzles für bis zu 5 Matrosen!



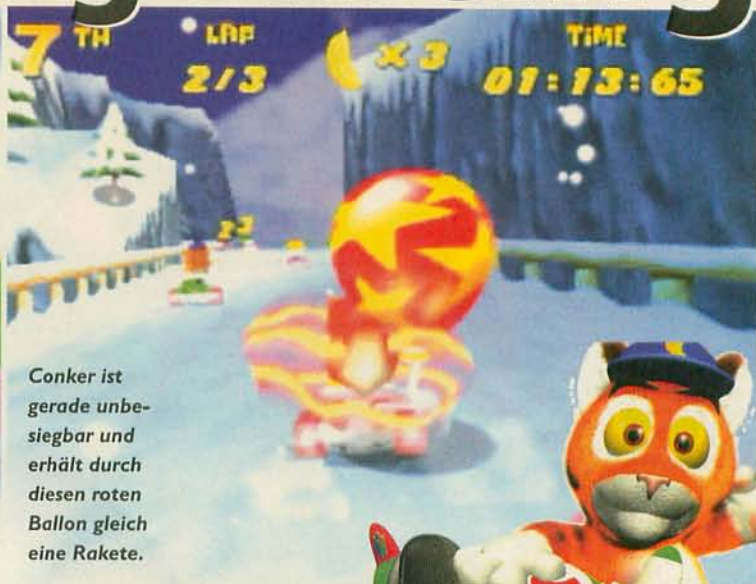
# Diddy Kong Racing



Von der Central Area zweigen alle Welten ab, auch das Endboß-Level (siehe Wizpig-Skulptur).

Nach all den Maßnahmen der letzten beiden Monate wollen wir Euch heute zu Beginn erstmal mit dem neuesten Tratsch aus der Spieleindustrie versorgen, bezüglich einer brandneuen These, warum die Entwicklung von DKR so lange geheimgehalten wurde. Dieses Gerücht besagt nämlich, daß ursprünglich zwar schon die Release-Reihenfolge Conker, Banjo und zum Schluß Diddy geplant war, alleine schon um die vielen neuen Charaktere Schritt für Schritt einzuführen. Doch selbst unabhängig von den Terminschwierigkeiten der beiden Jump'n Run-Titel soll es bereits frühzeitig eine Absprache mit Nintendo gegeben haben, DKR bis kurz vor Fertigstellung niemandem zu zeigen, um deren Mario Kart-Hype nicht zu stören (um es mal vorsichtig auszudrücken). Hätte bereits vor einem halben Jahr jedermann gewußt, daß Rares Fun-Racer ungleich mehr Spieltiefe für dasselbe Geld bietet, wären sicher manche potentiellen Kunden skeptischer gewesen, zumal Mario Kart 64 gleichzeitig eines der Zugpferde für den Abverkauf der N64-Hardware darstellt.

Wie dem auch sei, sollte die These der Wahrheit entsprechen, war es ein legitimer und cleverer Schachzug aus der Sicht von Nintendo. Voreilige Mario-Kart-Käufer werden jedenfalls



Conker ist gerade unbesiegbar und erhält durch diesen roten Ballon gleich eine Rakete.



Im Battle Level der Drachenwelt müßt Ihr 10 Bananen sammeln und zu Euren Schatztruhen bringen. Jeder Treffer kostet wieder 2 Bananen.

nicht umhin kommen, sich auch DKR zuzulegen, da es eindeutig das bessere Rennspiel ist. Rares Überhammer ist nicht nur besser, sondern eines der Top Ten Spiele dieses Jahrzehnts, ein großartiges Zeugnis genialer Programmierkunst, jawollo! Die Backgroundstory zu Beginn ist, wie so oft, völlig an den Haaren herbeigezogen, eher uninteressant und geht so: Diddy hat gerade Ferien, als ihn per BT-Mail (Kommunikation via Brieftaubennetwork) ein Hilferuf von Timber, dem Sohn der mit den Kongs befreundeten Tiger-Familie, ereilt. Timber beschwert sich, daß ein gewisser Wizpig während der Abwesenheit seiner Eltern seine Heimatinsel verzaubert hat und bittet Diddy, mal nach dem rechten zu sehen. Da dieser eh nichts zu tun hat - es sind ja Ferien -, macht er sich schließlich auf den Weg und sammelt unterwegs noch sechs weitere Tagediebe, nämlich Pipsy, Krunch, Conker, Banjo, Bumper und Tiptup ein, denen auch gerade unendlich laaangweilig ist. Zusammen mit Diddy und Timber sind dies die acht Fahrer, die Euch zur Verfügung stehen. Um sich conse-

quent von Nintendos Vorbild zu unterscheiden, verzichtete Rare auf die übliche Unterteilung in gleichstarke Zweierpaare bei den Fahrern. Pipsy, die Maus scheint der einzige „Allrounder“ zu sein. Timber und Diddy sind für Einsteiger auch noch ganz O.K., beim Rest wird es dagegen schwierig. Lediglich Krunch da Kremling, eine Art Wario, ist bei den Bossen noch ganz nützlich. Nach der Fahrerwahl müßt Ihr Euch zwischen den beiden Spielmodi **STRECKEN** und **ABENTEUER** entscheiden. Im Abenteuermodus geht es darum, immer Erster zu werden, viele goldene Ballons zu sammeln (gibt es nach jedem Streckensieg) und letztendlich Wizpig zu schlagen, damit er sich wieder von Timbers Insel verpißt. Der Streckenmodus wird vor allem später erst interessant. Alle bereits geschafften Kurse könnt Ihr dann hier separat anwählen und alleine, zu zweit, dritt oder viert mit Freunden nochmals in Ruhe anschauen. Dabei dürft Ihr dann auf den meisten Strecken auch Euer Fahrzeug selbst aussuchen. Im Abenteuermodus dagegen ist immer ein bestimmtes Gefährt vorgeschrieben. Selbst den **Battle Mode** könnt Ihr erst nutzen, nachdem Ihr beim Abenteuer alle **vier Schlüssel** für die Battle Level gefunden habt. Vier Hauptgebiete, die Eis-, Dino-, Wasser- und Ritterwelt gibt es. Jede besteht aus vier+1 Kursen. In einem der vier Parcours ist dabei immer jeweils der goldene Battle-Schlüssel versteckt (daher vier+1). Für ein siegreich geschafftes Battle erhält man übrigens keinen Ballon, sondern ein **goldenes T.T.**





# WIR PACKEN AUS!

## Spiele

|   | PSX            | SAT           |
|---|----------------|---------------|
| Ace Combat 2                            | 89,99          |               |
| Alien Trilogy (Platinum Edition)        | 39,99          |               |
| Arc of Time                             | 79,99*         |               |
| Baphomets Fluch 2                       | 89,99*         |               |
| Beast                                   | 89,99*         |               |
| Bleifuß 2                               | 89,99*         |               |
| Broken Helix                            | 99,99*         |               |
| Bust-a-Move 2 (Platinum Edition)        | 39,99          |               |
| Bust-a-Move 3                           | 59,99*         | 79,99*        |
| Castlevania                             | 89,99          |               |
| Constructor                             | 89,99*         |               |
| <b>Crash Bandicoot 2</b>                | <b>89,99*</b>  |               |
| Croc: Legend of the Gobbos              | 89,99          | 89,99*        |
| Deathtrap Dungeon                       | 99,99*         |               |
| Destruction Derby 1 (Platinum Ed.)      | 49,99          |               |
| Discworld 2                             | 89,99*         | 89,99*        |
| Explosive Racing                        | 99,99*         |               |
| Fade to Black (Platinum Edition)        | 49,99          |               |
| FIFA Soccer 96 (Platinum Edition)       | 49,99          |               |
| Fighting Force                          | 95,99*         |               |
| Formel 1 '97                            | 109,99         |               |
| <b>Formula Kart</b>                     | <b>99,99*</b>  | <b>89,99*</b> |
| Frogger                                 | 89,99*         |               |
| G-Police                                | 109,99         |               |
| Heaven's Gate                           | 89,99          |               |
| Hercules                                | 89,99*         |               |
| Int. Superstar Soccer PRO               | 99,99          |               |
| Int. Track & Field (Platinum Edition)   | 49,99          |               |
| K1 - The Arena Fighters                 | 99,99*         |               |
| Last Bronx                              |                | 99,99*        |
| Lost World                              | 89,99*         | 89,99*        |
| Magic the Gathering                     | 79,99*         | 79,99*        |
| Mass Destruction                        | 89,99          |               |
| Micro Machines V.3                      | 79,99          |               |
| Monopoly                                | 89,99*         |               |
| Monster Trucks                          | 89,99*         |               |
| Moto Racer                              | 89,99*         |               |
| Nascar '98                              | 89,99*         | i.V.          |
| NBA '98 (EA Sports)                     | 89,99*         | 89,99*        |
| Need for Speed 2                        | 89,99          |               |
| NHL '98 (EA Sports)                     | 89,99          | 89,99*        |
| <b>NHL Breakaway '98</b>                | <b>77,00*</b>  | <b>79,99*</b> |
| Nuclear Strike                          | 89,99          |               |
| Oddworld: Abe's Odyssey                 | 89,99          |               |
| Overboard                               | 89,99          |               |
| Pax Corpus                              | 99,99*         |               |
| PGA Tour Golf '98                       | 89,99          |               |
| Porsche Challenge                       | 85,99          |               |
| Power Soccer 2                          | 89,99*         |               |
| Rapid Racer                             | 89,99          |               |
| Rayman (Platinum Edition)               | 49,99          |               |
| Ridge Racer (Platinum Edition)          | 49,99          |               |
| Risiko                                  | 89,99*         |               |
| Road Rash (Platinum Edition)            | 49,99          |               |
| Rock 'n' Roll Racing 2                  | 89,99*         |               |
| Sega Touring Car                        |                | 109,99*       |
| Sonic R                                 |                | 109,99*       |
| Syndicate Wars                          | 89,99          | 89,99*        |
| Test Drive 4                            | 89,99*         |               |
| Tetris Plus                             | 79,99*         | 79,99*        |
| The Note                                | 89,99          |               |
| <b>Time Crisis (incl. Lichtpistole)</b> | <b>159,99*</b> |               |
| Total Drivin'                           | 89,99*         |               |
| Transport Tycoon                        | 89,99          |               |
| V-Rally                                 | 89,99          |               |
| WarCraft 2                              | 89,99          | 89,99*        |
| WCW vs. The World                       | 99,99*         |               |
| Wing Over                               | 89,99          |               |
| Worldwide Soccer '98                    |                | 99,99         |
| Worms (Platinum Edition)                | 49,99          |               |
| Z                                       | 79,99*         |               |

## Grundgeräte

Sony Playstation Silver Edition  
incl. Memory Card und 2 Controllern 333,-

## Zubehör

|                            | PSX          | SAT    |
|----------------------------|--------------|--------|
| <b>Analog Control Pad</b>  | <b>59,95</b> |        |
| Antennenkabel              | 39,99        | 59,95  |
| Infrarot-Joypads (2 Stück) | 79,99        | 79,99  |
| Joypad                     | ab 29,99     | 39,99  |
| Lenkrad                    | ab 99,99     | 129,95 |
| Memory Card                | ab 29,99     | 79,99  |
| Predator Lightgun          | 69,99        | 69,99  |
| RGB-Scarf-Kabel            | 29,99        | 29,99  |

## Adventure & Strategie!

### Atlantis

Sega SAT \*  
**109,99**

### Command & Conquer 2 Alarmstufe Rot

Sony PSX \*  
**99,99**



## Unser Tip des Monats:

### M.D.K.

Als Kurt, dem Held in Interplay's neuem 3D-Action-Spiel für die Playstation, erleben eine faszinierende Science-Fiction-Welt und die neue Zoomview-Technologie, mit der Sie Ihren Gegnern auch aus großen Entfernungen so richtig einheizen können!

Sony PSX \*  
**85,99**

## Antons Weihnachts-Tips:

### Lost Vikings 2

Sony PSX  
**39,99**

### Fifa '98

PSX \*/SAT \* je  
**89,99**

### Resident Evil Director's Cut

Sony PSX \*  
**85,99**

### Colony Wars

Sony PSX \*  
**89,99**

## Nintendo 64

|   | N64            |
|---|----------------|
| Nintendo 64 incl. Control Pad             | 299,00         |
| Adapter für Import-Spiele                 | 49,99          |
| Antennenkabel                             | 49,99          |
| Controller Pak (Memory Card)              | 39,99          |
| Control Pad (diverse Farben)              | je 59,99       |
| Rumble Pak                                | 39,99          |
| Blast Corps                               | 119,99         |
| Bomberman 64                              | 99,99*         |
| Clayfighter 63 1/3                        | 139,99         |
| Diddy Kong Racing                         | 99,99*         |
| Extreme G                                 | 139,99         |
| <b>F1 Pole Position</b>                   | <b>149,99</b>  |
| Fifa 98 - Die WM-Qualifikation            | i.V.           |
| Goemon                                    | 149,99*        |
| International Superstar Soccer 64         | 149,99         |
| Lamborghini                               | 149,99*        |
| Lylat Wars (Star Fox 64 incl. Rumble Pak) | 139,99         |
| Mischief Makers                           | 99,99*         |
| Multi Racing Championship                 | 139,99         |
| NBA Hangtime                              | 139,99         |
| Pilot Wings                               | 119,99         |
| Star Wars - Shadows of the Empire         | 139,99         |
| Super Mario 64                            | 99,99          |
| Super Mario Kart 64                       | 99,99          |
| <b>Top Gear Rally</b>                     | <b>159,99*</b> |
| Turok: Dinosaur Hunter                    | 129,99         |
| Wave Race 64                              | 99,99          |
| Wayne Gretzky's 3D Hockey                 | 139,99         |
| WCW Wrestling                             | 149,99*        |

## Final Fantasy VII

Sony PSX \*  
**109,99**

## Tomb Raider 2

incl. offiziellem Lösungsbuch  
Sony PSX \*  
**109,99**

Einzelpreis für Tomb Raider 2: 95,99

## Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

# Medio Point

## Unsere Filialen:

|  |  |   |   |   |  |  |
|--|--|---|---|---|--|--|
| <b>Medio Point</b><br>Berlin - Steglitz<br>Bismarckstraße 63<br>Tel.: (030) 794 72 131 | <b>Medio Point</b><br>Berlin - Friedr.hain<br>Petersburger Straße 94<br>Tel.: (030) 427 80 790 | <b>Medio Point</b><br>Berlin - Steglitz<br>Schloßstraße 129<br>gegenüber Forum Stegl. | <b>Medio Point</b><br>Berlin - Mitte<br>Alexanderplatz 6<br>gegenüber Forum Hotel | <b>Medio Point</b><br>Hamburg - Harvesteh.<br>Grindelberg 73-75<br>Tel.: (040) 429 11 139 | <b>Medio Point</b><br>Dortmund<br>Rheinische Straße 85<br>Tel.: (0231) 914 25 24 | <b>Medio Point</b><br>???  |
| <b>Medio Point</b><br>Berlin - Neukölln<br>Jonasstraße 28/29<br>Tel.: (030) 621 60 21  | <b>Medio Point</b><br>Berlin - Spandau<br>Nonnendammallee 82<br>Tel.: (030) 383 02 191         | <b>Medio Point</b><br>Berlin - Tegel<br>Brunowstraße 10<br>Tel.: (030) 434 90 991     | <b>Medio Point</b><br>Bernau<br>Zepernicker Chaussee<br>im "Forum Bernau"         | <b>Medio Point</b><br>Bremen<br>Hansehof 9-Lloydhof<br>Tel.: (0421) 16 80 80              | <b>Medio Point</b><br>Koblenz<br>Rizzastraße 44<br>Tel.: (0261) 914 10 85        | Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft?<br>Tel.: (030) 794 72 10 |

## Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH  
Bismarckstr. 63 - 12169 Berlin

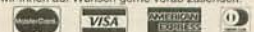
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

**(030) 794 72 111**

\* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,- Post-NH-Gebühr / ab 250,- DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM! Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!





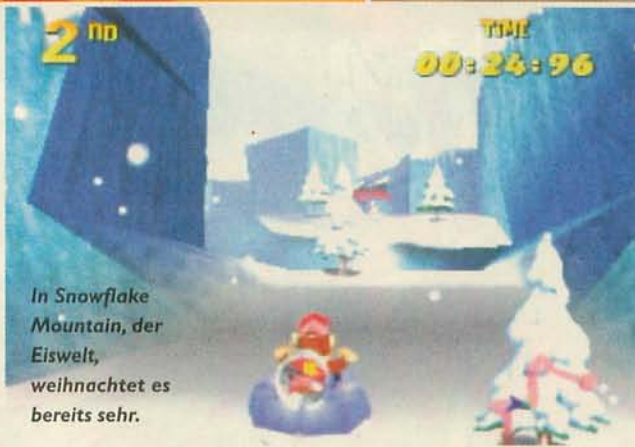
Im Kopf des Drachenskeletts befindet sich ein versteckter Beschleunigungspfeil.



Ihr könnt zwischen einer Streckenkarte und der Geschwindigkeitsanzeige (rechts unten im Bild) hin- und herschalten.

**Viertel** (berechtigt dann später zum Fahren im Time Trial Modus).

Habt Ihr in einer Welt alle vier Rennstrecken gemeistert (dabei spielt es keine Rolle, ob Ihr den goldenen Schlüssel bereits gefunden habt oder nicht), sprich pro Bahn einen goldenen Ballon kassiert, dann fordert Euch der Hüter dieser Welt zu einem Wettrennen heraus. In der Eiswelt ist es eine Robbe, im Dinoland ein Triceratops, zu Wasser müßt Ihr 'ne Krake einholen und im Ritterlevel gegen einen Flugsaurier antreten. Pro besiegtm Boß erhaltet Ihr ein Viertel von **Wizpigs Amulett**. Außerdem verändert sich mit jedem ergatterten Amulett-Teil das Aussehen der monströsen Wizpig-Steinskulptur in der Central Area, von wo aus auch die einzelnen Welten abzweigen. Sind sämtliche vier Vor-Bosse besiegt, öffnet sich das Maul jener inzwischen voll texturierten Skulptur, und Ihr dürft Wizpig das erste Mal aus der Nähe betrachten. Wendet Euch einfach an Taj, den blauen Zauberelefanten, der in der Central Area umherläuft, tauscht Euer Gefährt bei ihm gegen das Flugzeug ein und landet in Wizpigs Mundöffnung. Bei Sturm und Regen müßt Ihr das barfüßige Schwein spätestens in der letzten von drei Runden hinter Euch gelassen haben. Auf Anhieb ist dies nicht zu schaffen. Habt Ihr Euch aber die Positionen aller Beschleunigungspfeile eingepreßt und verpaßt kaum einen Pfeil, dann steht Eurem Sieg und einem ersten Abspann nichts mehr im Weg. Nun geht DKR in die zweite Runde, **Silver Coin Challenge** genannt. Auf sämtlichen Kursen liegen nun je acht N64-Münzen verstreut, die Ihr alle einsammeln und dabei wieder Erster werden müßt. Schlagt Ihr alle Bosse auch in der zweiten Runde, was jetzt allerdings um Klassen schwieriger ist, dann zieht



In Snowflake Mountain, der Eiswelt, weihnachtet es bereits sehr.

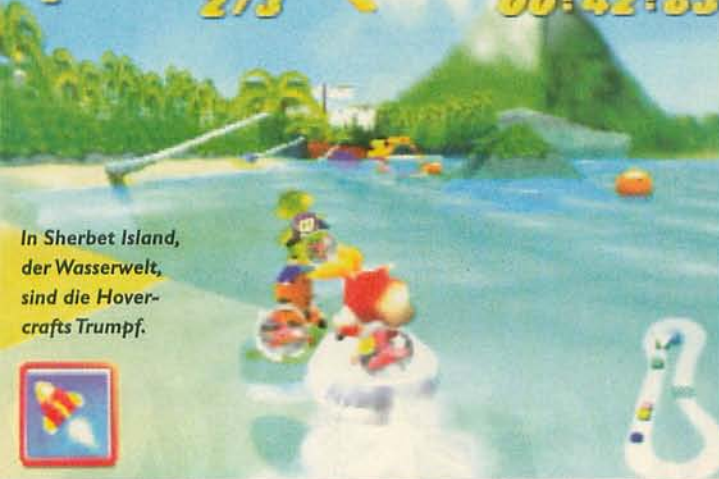
sich Wizpig vorerst zurück, und Ihr bekommt einen zweiten Abspann zu sehen. Während die Credits ablaufen, wird Euch, wie übrigens auch schon beim vorigen Mal, dann einer von **25 magischen** (Cheat-)Codes (z.B.: OPPOSITES ATTRACT) mitgeteilt, die man im Magische-Codes-Menü benutzen kann. Nach jedem besiegtm Unterboß (Robbe, Triceratops...) wird zur Belohnung außerdem der GP-Mode für diese Welt, **Trophy Challenge** genannt, freigeschaltet. Wie bei Mario Kart fährt Ihr nacheinander jeden Kurs und erhaltet je nach Rang Punkte. Seid Ihr am Ende der vierten Bahn Punktsieger, setzt es einen Goldpokal. Vier Pokale = Eintrittskarte (auf Umwegen) ins **Übermorgenland**, wohin Wizpig entchwunden ist. Dort existieren noch vier weitere, völlig abgedrehte Space-Strecken. Irgendwo im All lauert dann auch die Antwort auf die Fragen nach dem **Mirror Mode** und den beiden **versteckten Fahrern**. Mehr dazu demnächst... ds



Welch göttliche Vollendung von Nintendos guter Ausgangsidee, auf dem N64 eine würdige Mario Kart-Fortsetzung zu realisieren! Erst mit DKR wird einem bewußt, unter welch immensem Zeitdruck die Mario Kart Pro-

grammierer gestanden sein müssen, welch faule Kompromisse sie eingegangen sind, um den sehnlichst erwarteten Nachfolger des besten 16-Bit Rennspiels fertigzustellen. "Unsere" englischen Entwickler hatten mit Sicherheit streßfreihere Arbeitsbedingungen und konnten aus Nintendos Fehlern einiges lernen. Bei DKR gibt es keine zwanghafte Konzentration auf den Vierspielermodus, die verschiedenen Spielvarianten, Abenteuer, Battle, GP, Einzelrennen und Time Trial nehmen sich gegenseitig nichts. Wie bei allen Rare-Produktionen erwarten Euch selbstverständlich ein ausgefüllter Bildschirm und deutsche Texte. Vorbildlich! Wieso schaffen es bloß nicht alle Firmen, die unnötigen Pal-Balken ein für allemal verschwinden zu lassen? Diddy Kong Racing wird Euch lange, lange Zeit in Atem halten, wo wir auch gleichzeitig beim einzigen Kritikpunkt angekommen wären, den manche Leute hier anbringen werden: der Schwierigkeitsgrad. Wo MK64 zu einfach war, ist Rare vielleicht etwas übers Ziel hinausgeschossen, nämlich nicht gleich alle Strecken und Spielmodi von Anfang an zugänglich zu machen. So gesehen sind die grandiosen Weltraumkurse natürlich eine echte Belohnung für hartgesottene Zocker. Da DKR aber nicht unerschaffbar schwer, und das Schwierigkeitsempfinden immer relativ ist, trübt dieser Aspekt unseren superpositiven Gesamteindruck so gut wie nicht. Es überwiegen einfach die guten Erfahrungen über das ganze Spiel hinweg. Fahrt Ihr gegeneinander, so ist jeder Kurs wieder eine neue Entdeckung. Welcher Pilot eignet sich auf welcher Strecke mit welchem Fahrzeug am besten? Da bekommt man doch wirklich mal was für sein Geld! Oder der Battle Mode mit seinen unterschiedlichen Aufgaben - Spitze! Selbst Euer Geistfahrer ist bei den Time Trials nach der ersten Runde mit von der Partie. Intelligent auch der Gag mit den Beschleunigern. Laßt Ihr nämlich den Gasknopf beim Überfahren eines Geschwindigkeitspfeils kurz los und drückt ihn zum richtigen Zeitpunkt wieder, schillern Eure Auspuffgase in Regenbogenfarben, und Ihr bekommt einen zusätzlichen Boost. DKR ist revolutionär, DKR rules, DKR müßt Ihr haben, Amen!

7<sup>TH</sup> LAP 2/3 (x1) TIME 00:42:83



In Sherbet Island, der Wasserwelt, sind die Hovercrafts Trumpf.



# TESTS

NINTENDO 64

2<sup>ND</sup> LAP 1/3 TIME 00:00:23

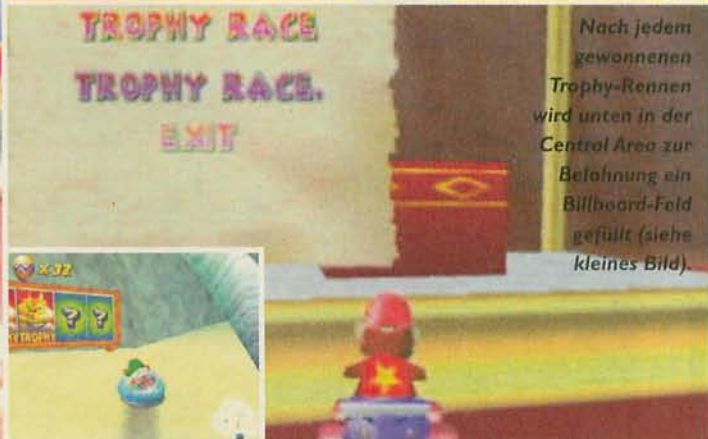


Am Ende jeder Welt, immer nach vier Kursen, wartet ein Boß. Hier sieht Ihr Diddy beim Wettflug gegen den Hüter der Drachenwelt, einen Flugsaurier.

8<sup>TH</sup> LAP 1/3 (x1) TIME 00:46:68



So sieht's dann im Übermorgenland aus: Abgefahren!!!



Nach jedem gewonnenen Trophy-Rennen wird unten in der Central Area zur Belohnung ein Billboard-Feld gefüllt (siehe kleines Bild).

## Alle Extras im Überblick:

Hinter den Ballons, die auf jeder Strecke zu finden sind, verbergen sich bekanntlich Extras. Ihr könnt die Wirkung der einzelnen Goodies verstärken, indem Ihr danach nochmal einen Ballon der gleiche Farbe aufnehmt und dieses Extra bis zur dritten Stufe ausbauen, wenn Ihr auch ein drittes Mal Eurer Farbe treu bleibt. Die Bedeutung der 15 verschiedenen Symbole erfahrt Ihr gleich:

### RAKETEN (1)



„Grüner Panzer“



„Roter Panzer“



zehn grüne Panzer



Turbo1



Turbo2



Turbo3

### TURBOS (2)

### SCHUTZSCHILDE (3)



Macht kurz unbesiegt



Etwas länger unbesiegt



Lange unbesiegt + Gegner anremeln



Zieht Euch ein Stück zum Vordermann hin



Zieht Euch noch stärker zum Vordermann hin



Zieht den Vordermann zu Euch zurück

### MAGNETEN (4)

### HINDERNISSE (5)



Ölpfütze (Ihr dreht Euch im Kreis)



Mine (explodiert)



Wasserblase (schließt Fahrer ein und hält ihn fest)



An den Nummern erkennt Ihr, welche Farbe für welches Extra steht.

| RANKINGS |  |    |     |  |   |
|----------|--|----|-----|--|---|
| 1ST      |  | 32 | 5TH |  | 5 |
| 2ND      |  | 26 | 6TH |  | 3 |
| 3RD      |  | 24 | 7TH |  | 1 |
| 4TH      |  | 2  | 8TH |  | 1 |

Diddy liegt im Grand Prix-Modus, der hier Trophy Race heißt, an erster Stelle. Wie schön!

## WERTUNG

System:                      **Nintendo 64**  
 Spieltyp:                      **Rennspiel**  
 Datenträger:                      **Modul 128 MBit**  
 Hersteller:                      **Rare**  
 Testversion:                      **Nintendo**  
 Spieler:                      **1-4**  
 Speicheroption:                      **Modul + MC**  
 (für Time Trial Zeiten und den Ghost)  
 Features:                      **Fünf Spielmodi**  
 Schwierigkeitsgrad:                      **7**  
 Preis:                      **ca. 100 Mark**  
 VG-Altersempfehlung:                      **frei**  
 Grafik:                      **84%**  
 Musik:                      **70%**  
 Soundeffekte:                      **80%**

**Spielspaß: 95%**

EINIGE DINGER SIND  
SIE BESÖ

KOEI

Laguna  
WARRIORS

DYNASTY WARRIORS is a trademark of KOEI CO., LTD. & KOEI Corporation, KOEI is the Registered Trademark of KOEI CO., LTD. © 1997 KOEI CO., LTD. & KOEI Corporation. All Rights Reserved.

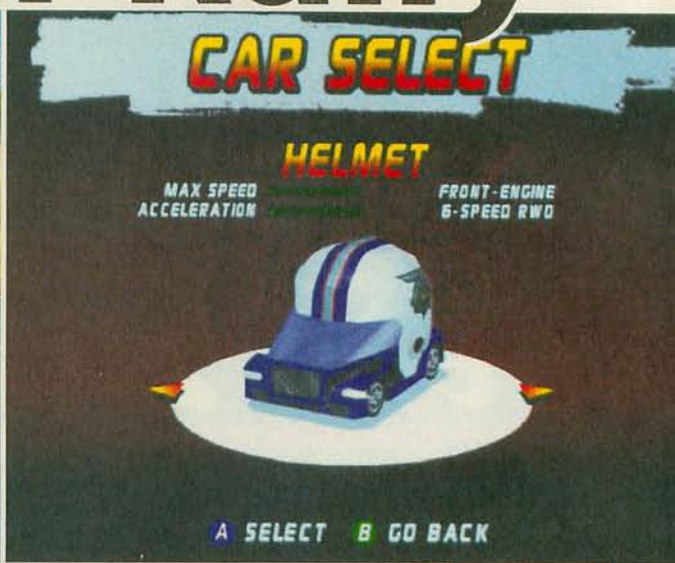
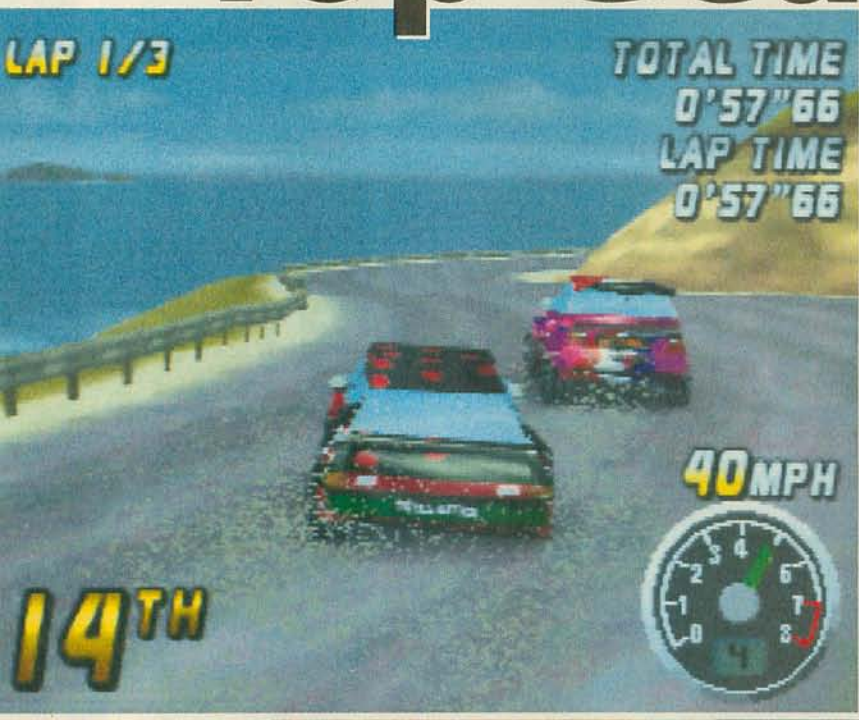
ES WERT,  
ANDERS ZU SCHÜTZEN.

三國無双  
DYNASTY WARRIORS™

Das Beat'em-Up mit dem einzigartigen Verteidigungssystem.



# Top Gear Rally



Wenn die Konkurrenz vor Euch rumkurvt, kann das Programm schon mal langsamer werden.



Zu zweit wird der Bildschirm rechts leider etwas abgeschnitten.

Wie bei den meisten Rennspielen wird es auch bei Top Gear Rally in der Cockpit-Ansicht ziemlich unübersichtlich.

Wer in Deutschland gerne querfeldein durch Wälder und Äcker rast, läßt die Strafzettel am besten gleich direkt vom Konto abbuchen - oder kauft sich eine Konsole. Bei **Top Gear Rally** stehen Euch fünf Kurse zur Auswahl, wobei der letzte erst freigeschaltet wird, wenn Ihr in der sechsten und letzten Saison eines Jahres alle vier Rennen gewinnt. Nach jedem Sieg spendiert Euch das Programm ein paar neue Flitzer, darunter auch ein Porsche 959 und ein Lieferwagen. Um Euch jeweils für die nächste Saison zu qualifizieren, müßt Ihr eine Mindestpunktzahl erreichen, der Sieger eines Rennens erhält neun Zähler, der zweite deren sechs, der sechste nur noch einen. Bei 20 Konkurrenten und nur drei zu fahrenden Runden darf man sich kaum Fehler erlauben. In späteren Rennjahren steigt der Schwierigkeitsgrad durch widrige Wetterverhältnisse wie Schnee, Regen und Nebel, die die Sicht-

verhältnisse beeinträchtigen und die Bodenhaftung verschlechtern. Außerdem müssen Strecken zwischendurch auch spiegelverkehrt in Angriff genommen werden. Neben dem Meisterschaftsmodus geht Ihr im Time Trial auf Rekordjagd, die zuletzt erzielte Bestleistung tritt als Ghost Car gegen Euch an. Der Geisterfahrer kann auch per Controller Pak gesichert werden, was allerdings über 50 Blöcke beansprucht. Genausoviel Speicher schluckt auch eine Speziallackierung, die Ihr selbst vornehmt. Mit dem digitalen Malkasten steht Euch die gesamte Farbpalette des N64 zur Auswahl, um die Karosserie der Renner zu verschönern, und sogar kurze Texte akzeptiert der Paintshop. Im Zweispieler-Modus nutzt **Top Gear Rally** leider nicht den gesamten Bildschirm, die Armaturen werden außerhalb des Screens angezeigt, obwohl es auch anders geht, wie z.B. **Lamborghini** beweist. rz



Man darf sich nicht von der zunächst scheinbar trägen Grafik abschrecken lassen, denn zu Beginn stehen Euch nur lahme Enten zur Auswahl. Wer die ersten beiden Rennjahre erfolgreich abschließt, nähert sich den schnelleren Gefährten, die die Stärken der Grafikkengine offenbaren. Lediglich bei Überholmanövern weist das Programm Schwächen in Form eines deutlichen Slowdowns auf, was aber nicht sonderlich stört. Mit insgesamt elf Flitzern, darunter drei abgefahrene Bonusfahrzeuge, die auch noch von Euch bunt lackiert werden dürfen, gehört der Fuhrpark zu den größten bei N64-Rennspielen. Der Glanzpunkt von **Top Gear Rally** ist jedoch die Steuerung. Nicht mal bei **Sega Rally** läßt sich der Drift so exakt kontrollieren, und das ohne Einsatz der Bremse. Euer Renner reagiert punktgenau und sehr sensibel auf alle Lenkbefehle, ohne jemals überraschend auszuberechnen.



# Automobili Lamborghini



Beim Boxenstop sind schnelle Finger gefragt, um wenig Zeit zu verlieren.



Auch bei Überholmanövern wird Automobili Lamborghini nicht merklich langsamer.



Weder horizontal oder vertikal geteilt ist die Sicht zu zweit optimal.

Fast jedes Rennspiel bietet dem Joypad-Piloten mittlerweile eine Reihe von Traumkarossen zur Auswahl, Ferrari, Porsche und Viper glänzen in den meisten Software-Garagen. Bei Titus' erstem N64-Spiel setzt Ihr Euch ans Steuer eines Lamborghini Diablo, den Wohlbetuchte alternativ auch für rund 300.000



Der Porsche 959 steht erst in der Garage, wenn Ihr den Championship-Mode erfolgreich übersteht.

Mark erstehen können. Wer die verschiedenen Spielmodi erfolgreich absolviert, darf auch die Fahrzeuge der fünf Konkurrenten sein eigen nennen, darunter auch ein Porsche 959 und ein Bugatti. Vier Spielmodi haben sich die Entwickler einfallen lassen: Im Time Trial geht Ihr auf Rekordjagd, Bestleistungen werden für jeden der sechs Kurse getrennt nach Spielmodi gesichert. Im Single Race gewöhnt Ihr Euch an die Eigenheiten der PS-strotzenden Boliden und studiert das Streckenlayout. Bei Arcade und Championship geht's dann um Punkte, wobei im Arcade-Modus Checkpoints die Angelegenheit zusätzlich erschweren. Je nach Rennlänge und Fahrverhalten zwingen Euch Reifenverschleiß und Benzinverbrauch an die Box, wo Ihr mit schnellen Fingern Eurer Crew Feuer unterm Hintern macht. Die Qualität Eurer Pneus beeinflusst die Straßenlage Eures Renners ganz gewaltig, schon nach wenigen Run-

den merkt Ihr erhebliche Unterschiede, Kurven müssen langsamer gefahren werden und Ihr driftet mehr. Wer die Solofahrten satt hat, besorgt sich ein paar Extra-Joy pads und rast mit bis zu vier menschlichen Gegnern um die Wette. Zu zweit läßt sich der Bildschirm horizontal oder vertikal teilen, und wer gerne die Fahrbahnunebenheiten spürt, legt ein Rumble-Pak ein. rz



Von dem gewöhnungsbedürftigen Namen abgesehen, hat Titus ein erstklassiges Rennspiel zusammengestellt. Die sehr direkte Lenkung hat mich nur am Anfang etwas genervt, schon nach wenigen Minuten steuert Ihr Euren italienischen Flitzer punktgenau um die Kurven. Die Optik wirkt längst nicht so eintönig und blaß wie bei Oceans MRC, die

Landschaften sind abwechslungsreich und bunt gestaltet. Die Fahrzeuge selbst sind ein detailliert gezeichnetes Ebenbild der teuren Vorbilder, im Pausenmenü könnt Ihr die technischen Meisterwerke aus jedem Blickwinkel bewundern. Die höheren Schwierigkeitsstufen stellen auch geübte Piloten vor Probleme, da die Flitzer hier viel giftiger auf Fahrfehler und extreme Lenkmanöver reagieren. Da hilft nur viel Übung, womit auch für langfristige Motivation gesorgt ist. Zu viert fehlt aufgrund der kleinen Fenster natürlich die Übersicht, aber immerhin hat es Titus im Gegensatz zu den Konkurrenten MRC und Top Gear Rally geschafft, im Zweispieler-Modus den kompletten Bildschirm auszunutzen.

| WERTUNG               |                |
|-----------------------|----------------|
| System:               | Nintendo 64    |
| Spieltyp:             | Rennspiel      |
| Datenträger:          | Modul, 64 MBit |
| Hersteller:           | Titus          |
| Testversion:          | Konami         |
| Spieler:              | 1-4            |
| Speicheroption:       | MC, 7 Blöcke   |
| Features:             | Rumble-Pack    |
| Schwierigkeitsgrad:   | 5-7            |
| Preis:                | ca. 150 Mark   |
| VG-Altersempfehlung:  | frei           |
| Grafik:               | 84%            |
| Musik:                | 71%            |
| Soundeffekte:         | 70%            |
| <b>Spielspaß: 84%</b> |                |



# San Francisco Rush



Bitte anschnallen und das Rauchen einstellen, wir landen in Kürze.



Zu zweit fehlt wie bei den meisten Rennspielen die Übersicht, weil der Bildschirmausschnitt zu klein ist.

Wie die meisten Automatenumsetzungen bietet auch Midways **San Francisco Rush** einfache Rennkost ohne Fahrzeugeinstellungen oder zeitintensive Features. Sechs Strecken rund um San Francisco mit unterschiedlichen Anforderungen stehen zur Auswahl. Jeder Kurs läßt sich durch waghalsige Manöver abkürzen, der findige Pilot mäht Zäune um, rast durch gepflegte Gärten und entdeckt verborgene Tunnels. Ansonsten bietet **San Francisco Rush** natürlich die Sehenswürdigkeiten der kalifornischen Metropole, z.B. die Golden Gate Brücke und Downtown S.F. Der Fuhrpark von acht Flitzern in vier Schwierigkeitsstufen läßt sich bei erfolgreichem Spielverlauf um einiges vergrößern, wobei die Unterschiede im Fahrverhalten eher gering sind. Die drei Spielmodi kennen Wohnzimmer-Piloten zur Genüge, im Meisterschaftsmodus geht es um Pokale, Einzelrennen eignen sich vor allem zum Eingewöhnen, während Ihr im Training ohne Erfolgsdruck nach Abkürzungen suchen könnt. Das Optionsmenü erlaubt eine Vielzahl von Einstellungen, von der Rundenzahl über den Spiegelmodus bis hin zum Nebel und Wind lassen sich eine Vielzahl von Features anpassen. Alle Bildschirmanzeigen werden in einem speziellen Menü ein- oder ausgeblendet, vor allem überflüssige Informationen wie die Drehzahl oder das Radar be-

hindern nur die freie Sicht auf die Strecke. Das Rumble Pak wird natürlich unterstützt, und auf sieben Blöcken sichert das Programm die zehn besten Zeiten für jeden Kurs und Eure persönlichen Statistiken. rz



Automaten-Hits garantieren noch lange keine erfolgreichen Konsolen-Umsetzungen. Das Arcade-Vorbild lebt vor allem vom Kampf Mann gegen Mann, denn Midway bietet eine Version an, bei der bis zu acht Geräte nebeneinander stehen und man gegeneinander fahren kann. Alleine langweilt das Original ziemlich schnell, und da war natürlich auch bei der N64-Umsetzung nicht viel zu retten. Das Fahrverhalten der Renner wirkt ziemlich träge, die Bremse erweist sich als weitgehend wirkungslos, während die Handbremse sehr giftig reagiert. Das Streckenlayout überrascht



| RUNDENREKORDE |                 |          |
|---------------|-----------------|----------|
| STRECKE 1     |                 |          |
| 1             | \$\$\$KEV\$\$\$ | 01:11.79 |
| 2             | (-)             | 01:12.26 |
| 3             | (-)             | 01:12.71 |
| 4             | TOURILLA        | 01:13.20 |
| 5             | BRTYMONKEY      | 01:14.06 |
| 6             | PABLITO         | 01:14.78 |
| 7             | YEAH BABY!      | 01:15.55 |
| 8             | SARAH =)        | 01:16.03 |
| 9             | YEAH BABY!      | 01:16.80 |
| 10            | PITSTICK        | 01:17.50 |

Die zehn besten Zeiten für jede Strecke werden gespeichert.

Euch durch eintönige Vollgasabschnitte, denen plötzlich 90-Grad-Kurven folgen. Lediglich die Abkürzungen geben dem durchschnittlichen Einerlei etwas Würze, ich habe Stunden damit verbracht, die sechs Kurse nach den zahllosen Shortcuts zu durchkämmen. Anspruchsvolle Rennfans sind mit **Top Gear Rally** oder **Lamborghini** besser bedient.

## WERTUNG

|                      |                                   |
|----------------------|-----------------------------------|
| System:              | Nintendo 64                       |
| Spieltyp:            | Rennspiel                         |
| Datenträger:         | Modul, 64 MBit                    |
| Hersteller:          | Atari Games                       |
| Testversion:         | GT Interactive                    |
| Spieler:             | 1-2                               |
| Speicheroption:      | MC, 7 Blöcke                      |
| Features:            | 6 Schwierigkeitsgrade, Rumble Pak |
| Schwierigkeitsgrad:  | 4-7                               |
| Preis:               | ca. 150 Mark                      |
| VG-Altersempfehlung: | frei                              |
| Grafik:              | 70%                               |
| Musik:               | 72%                               |
| Soundeffekte:        | 63%                               |

Spielspaß: **58%**

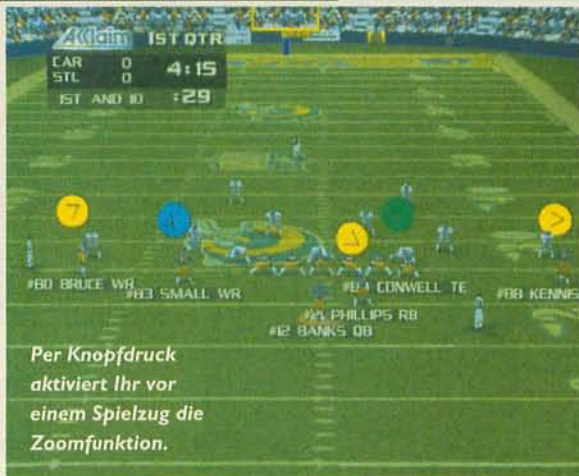
# NFL Quarterback Club '98



Passend zur Jahreszeit kommt es manchmal zu Schneefällen.

Es macht sogar Spaß, im Replay-Modus herumzuspielen. Noch nie gab es realistischere Animationen.

Spätestens seit **Turok** besitzt Acclaims Programmierfirma Iguana auch in unseren Breiten-graden einen Namen. Die Erfahrung, die sie mit ihrem ersten 64 Bit-Titel gesammelt haben, wurde sofort auf ihre Stammserie **NFL Quarterback Club** angewandt. Im Gegensatz zu **Madden 64** sind in diesem "nur" 64 MBit-Modul sämtliche Spieler- und Mannschaftsdaten der aktuellen NFL Saison enthalten. Ihr habt also eine Auswahl aus 30 Mannschaften, mit denen Ihr entweder im Quick Play oder NFL Play (teilt sich wiederum auf in Saison und Presaison-Modus) starten könnt. Zusätzlich stehen Euch mehr als 90 All Time-Teams aus verschiedenen Zeitepochen zur Verfügung. Im Simulation-Modus können Veteranen sich mit diesen Mannschaften in Geschichtsschreibung üben: Hier werden insgesamt 50 historische Spielsituationen nachgestellt, wobei Ihr selbst Einfluß auf den Ausgang der einzelnen Begegnungen nehmen könnt. Der interessanteste Modus jedoch ist das sog. Back Office, wo Ihr Spieler und Mannschaften nach Belieben selbst kreieren könnt. Die so erschaffenen Sportler und Teams lassen sich sowohl in ein Freundschaftsspiel als auch in die laufende Saison eingliedern. Bestehende Spieler (sogar die Superstars der NFL) dürfen auch zwischen Mannschaften transferiert werden, sofern dies der Salary Cap (Budget) erlaubt. Die auffälligste Neuerung gegenüber den 16 und



Per Knopfdruck aktiviert Ihr vor einem Spielzug die Zoomfunktion.



Im Back Office könnt Ihr Eure eigenen Spieler und Mannschaften kreieren.

32 Bit-Vorgängern jedoch präsentiert sich bei der grafischen Gestaltung. **NFL Quarterback Club '98** ist das erste Nintendo 64-Spiel, das den hochauflösenden High Resolution-Modus mit 640 x 480 Pixeln standardmäßig unterstützt. Sowohl im laufenden Spiel als auch im Replay-Modus bietet es ein Maximum an Detailfülle und Realitätsnähe. Besonders die Animation gehört zu den Realistischsten, was auf einer Konsole jemals geboten wurde. tet



Es scheint, daß Iguana mit **NFL Quarterback Club '98** den lang ersehnten Sprung an die Spitze der Football-Simulationen geschafft hat. Zumindest liegt es in Bezug auf Spielspaß und Grafik einige Punkte vor seinem ärgsten Mitbewerber **Madden 64**. Angesichts der atemberaubenden Animation stört es kaum, daß die KI nicht hundertprozentig ausgereift ist und das Gameplay etwas zähflüssig wirkt. Aufgrund des Hi Res-Modus konnte die Kollisionsabfrage entsprechend fein abgestuft

werden. Das bedeutet, wenn Ihr eine Lücke in der Verteidigung entdeckt, könnt Ihr sie auch mühelos ausnutzen und bleibt nicht, wie bei anderen Spielen, an einer unsichtbaren Mauer hängen - für Action-Liebhaber optimal. Man hat wirklich das Gefühl, einen Sportler nach eigenem Willen zu steuern, was natürlich auch Neulingen den Einstieg erleichtert. Abgesehen davon müssen **Freaks**, die viel Wert auf authentische Spielerdaten legen, hier sowieso zugreifen, da **Madden 64** keine NFL-Lizenz besitzt.

### WERTUNG

System: **Nintendo 64**  
 Spieltyp: **Football-Simulation**  
 Datenträger: **64 MBit**  
 Hersteller: **Iguana/Acclaim**  
 Testversion: **Acclaim**  
 Spieler: **1-4**  
 Speicheroption: **Karte, 123k**  
 Features: **Rumble Pack**  
 Schwierigkeitsgrad: **5-7**  
 Preis: **ca. 100 Mark**  
 VG-Altersempfehlung: **frei**  
 Grafik: **95%**  
 Musik: **63%**  
 Soundeffekte: **68%**

## Spielspaß: 91%

Ubi Soft Präsentiert ...

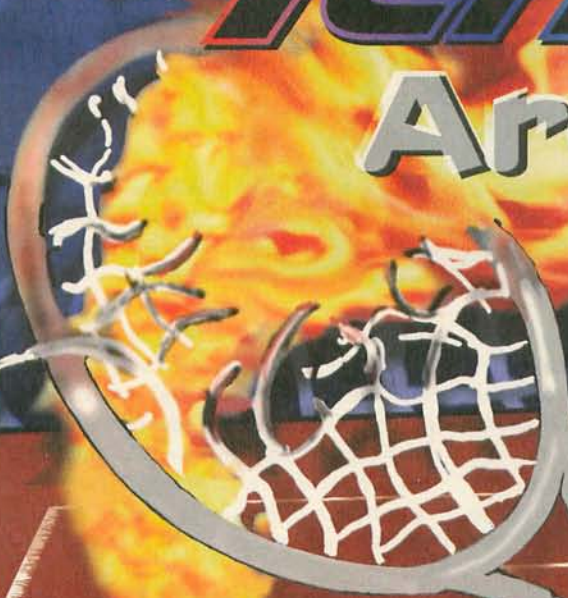
Ubi Soft  
ENTERTAINMENT

Dein  
**Schläger**  
ist eine Waffe  
...und Fairness nur ein Wort.

**TENNIS ARENA** ist Tennis total - natürlich in 3D: Mörderische Matches für bis zu acht Spieler. Sechs Tennisarenen an den verrücktesten Orten der Welt. Zehn Spielcharaktere, gegen die Tennisprofis Musterknaben sind. Flüssige Bewegungsabläufe, ausgefeiltes Schlagrepertoire und Turniermodus. In **TENNIS ARENA** kann man Tennis endlich so spielen, wie man es schon immer wollte: **Gnadenlos. Brutal. Und mit dem Powerschlag.**

# TENNIS

## Arena



smart dog



## Madden Football 64



Die selbst kreierten NFL-Spieler dürfen in der Saison eingesetzt werden.

Replays werden in Madden sehr beeindruckend dargeboten.



Weihnachten in Arizona: Sowohl Lauf- als auch Wurfangriffe klappen nicht mehr so wie man es normalerweise gewohnt ist.



Im Helm Cam-Modus dürft Ihr in die Rolle eines Footballers schlüpfen.

Die Nintendo 64-Variante des Football-Klassikers von EA Sports unterscheidet sich grundlegend von den 32 Bit-Versionen. Zwar sind auch in **Madden Football 64** mehr als 120 aktuelle und historische Mannschaften sowie die dazugehörigen 30 Austragungsorte vertreten, nach der offiziellen NFL-Lizenz bzw. nach authentischen Team-Namen dürft Ihr jedoch vergeblich suchen; sie fehlen schlicht und ergreifend. Dafür tragen sämtliche Mannschaften die entsprechenden Städtenamen. Beispielsweise heißen die "San Fransisco 49ers" dementsprechend nur "San Fransisco". Acclaim hatte sich nämlich für ihr **NFL Quarterback Club '98** schon vorab die Exklusivrechte - zumindest für dieses Jahr - gesichert. Logischerweise finden sich deshalb im Modul weder Photos von den mehr als 1500 Profisportlern, noch irgendwelche Team-Logos. Doch keine Bange, die aktuellen Daten aller NFL-Spieler sind dennoch komplett enthalten. Das Chicago-Team leidet wie immer an chronischer Müdigkeit, Green Bay hingegen kann dank Quarterback "B.Favre" (die NFL-PA Lizenz scheint EA Sports dennoch zu besitzen) mit ihren 100 Punkten auf der Angriffswerte-Skala protzen. Bezüglich der

Spielooptionen hat sich nicht viel gegenüber den 32 Bit-Versionen geändert. Euch stehen somit der Exhibition-, Saison-, Custom Saison- und der Tounier-Modus zur Auswahl. Im Front Office dürft Ihr Euch unter anderem auch Eure eigenen Traum-Athleten zusammenbasteln und sie in die laufende Saison eingliedern.



Schade eigentlich. Ausgerechnet Madden Football 64 muß dank Acclaim diesmal ohne die NFL-Lizenz auskommen. Es liegt natürlich nahe, die beiden 64 Bit-Footballspiele einmal zu vergleichen. Grafisch kann

Madden Football 64 nicht mit der Hi Res-Grafik von NFL Quarterback Club '98 mithalten. Doch betrachtet man das ganze aus der spieltechnischen Perspektive, liegen beide Spiele nicht einmal so weit auseinander. Madden kann sogar mit seiner sog. "liquid" KI etwas flexibler auf bestimmte Spielsituationen reagieren, wohingegen bei Quarterback Club eindeutig der "just for fun"-Faktor eine wesentliche Rolle spielt. Beide Titel lassen sich übrigens vortrefflich mit dem Analog-joystick steuern. Zum ersten Mal hat man das Gefühl, die Spieler wirklich nach eige-

nem Willen zu steuern. Madden bietet zudem noch ein eher nutzloses, doch sehr witziges Feature: Die Helm-Kameraperspektive, wo Ihr das gesamte Geschehen aus dem Blickwinkel eines Footballers betrachten könnt. In Kombination mit dem optionalen Rumble-Pack dürft Ihr so den typischen Arbeitsalltag eines NFL-Profis hautnah miterleben.

## WERTUNG

|                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| System:              | Nintendo 64         |
| Spieltyp:            | Football-Simulation |
| Datenträger:         | 64 Mbit             |
| Hersteller:          | EA Sports           |
| Testversion:         | EA                  |
| Spieler:             | 1-4                 |
| Speicheroption:      | Karte, 123k         |
| Features:            | Rumble-Pack         |
| Schwierigkeitsgrad:  | 6-8                 |
| Preis:               | ca. 100 Mark        |
| VG-Altersempfehlung: | frei                |
| Grafik:              | 85%                 |
| Musik:               | 64%                 |
| Soundeffekte:        | 79%                 |

Spielspaß: **88%**

GRADENLOS SCHNELL,  
BIS DASS DIE  
AUGEN SCHWITZEN.



90% MEGA FUN 11/97



91% VIDEO GAMES 10/97



87% MANIAC 11/97



90% N-ZONE 11/97



10/10 FUN GENERATION 11/97



HOCHSPANNUNG LADEN



# Clayfighter 63 1/3



Das Combo-System vom N64-Clayfighter wurde der Kids-Zielgruppe angepaßt: No problems with High Combos



Der Blob krämt mal wieder tief in seiner Special-Trickkiste und fördert erstaunliche Verwandlungsmöglichkeiten zu Tage. Ich sage nur Clever&Smart!



Cooler Animationen begleiten die Duelle: Der Erdwurm wird per Fußfeiger aus seinem Raumanzug bugsiert

Durch geschickte Zooms und Kameraschwenks wirken die 2D-Duelle doch recht plastisch

Nach unzähligen Verzögerungen und Previews stellt sich die Knetfiguren-Prügelei nun dem Gameplay-Test. Die erste Enttäuschung ist zunächst groß: Wieder ist unser aller Liebling Sumo Santa nicht (direkt) anwählbar, aber meine sofortige Nachfrage bei Acclaim, die das Interplay-Sequel (bisher drei Super Nintendo-Vorgänger) hierzulande vertreiben, ergibt, daß er sich als versteckter Charakter im 128 Mbit-Modul tummelt, und schon bin ich etwas besänftigt. Zu Beginn hauen sich neun aus Knetmasse modellierte 'Kämpfer', darunter auch Superstar Earthworm Jim, den körpereigenen Schlamm in klassischen, zweidimensionalen Arenen um die Ohren. Den einzigen 3D-Effekt in **Clayfighter 63 1/3** findet der Spieler in den texturierten Hintergründen, die sich um die Kontrahenten drehen und nach Eintreten von Türen oder Fenstern öfters während eines Duells variieren. Die altbewährten Beat'em Up-Zutaten von der SF-Steuerung - Würfeln, Special-Moves (werden ärgerlicherweise in der Anleitung mit keiner Silbe näher erklärt) sowie Super Special Moves - gehören zu einer zünftigen Lehmschlacht genauso wie ein vernünftiges Combo-System. Multi-Hit-Combos erreicht Ihr hier meist durch Super Specials, die schon für einen 'La-

me'- oder 'Little-Girlie-Combo' (neun Tref-fer) gut sind, allerdings nur bei aufgeladenem Powerbalken. Combo-Breaker-Moves und Counter wie beim indizierten und technisch anspruchsvollsten Rare-N64-Prügel-spiel gibt's übrigens auch, doch die anvisierte Zielgruppe der Kids wird davon wohl eher keinen Gebrauch machen. Die erfreuen sich dafür an den knalligen Kampfgeräuschen und reichhaltigen Sprachsamples. rk



Sämtliche Clayfighter-Figuren sind gemäß der Tradition der Serie extrem witzig animiert: Sumo Santa benützt seine Wampe als Combo-Starter, Earthworm Jim wird bei harten Treffern effektiv aus seinem

Anzug geprügelt, und Altmeister Blob verblüfft durch seine mannigfaltigen Verwandlungskünste. Hat man aber alle Gags gesehen, sinkt der Spielreiz deutlich, weil das Gameplay nur durchschnittlich ist und die Lehmfiguren kaum Gegenwehr leisten. Erst auf Psycho, dem härtesten Schwierigkeitsgrad, habe ich meine erste Runde verloren. Nur die Tatsache, daß es viele versteckte Figuren (insgesamt gibt's 16 Stück, u.a. Boogerman) zu erspielen und Clayalties (eine Art Finishing Move) zu erkunden gibt, ließ Inter-

plays 2D-Beat'em Up gerade noch so die 'Gut'-Hürde nehmen, allerdings mit einem faden Beigeschmack. **Clayfighter 63 1/3** ist klar etwas für Kinder, aber zum angebotenen Preis (ca. 150 Mark) nur bedingt empfehlenswert. Schade nur, daß die ersten Bilder des Titels (aus der VG 1197) offensichtlich wieder mal aus einer Workstation stammten und qualitätsmäßig nichts mit dem Endprodukt gemein haben.

## WERTUNG

|                      |                |
|----------------------|----------------|
| System:              | Nintendo 64    |
| Spieletyp:           | 2D-Beat'em-Up  |
| Datenträger:         | 128 Mbit-Modul |
| Hersteller:          | Interplay      |
| Testversion:         | Acclaim        |
| Anzahl der Spieler:  | 1-2            |
| Speicheroption:      | intern         |
| Features:            | keine          |
| Schwierigkeitsgrad:  | 2              |
| VG-Altersempfehlung: | frei           |
| Preis:               | ca. 149 Mark   |
| Grafik:              | 65%            |
| Musik:               | 59%            |
| Soundeffekte:        | 78%            |

Spielspaß: **68%**



Von führenden  
Gorillas  
empfohlen.

ORDER  
IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!

PLAYSTATION

|                           |        |
|---------------------------|--------|
| Playstation               | 295,00 |
| Allied General            | 85,00  |
| Broken Helix              | 105,00 |
| Bubble Bubble 2           | 100,00 |
| Int. Superstar Soccer Pro | 100,00 |
| Legacy of Cain            | 95,00  |
| Machine Hunter            | 100,00 |
| Mantic Mars               | 90,00  |
| Micro Machines U3         | 79,00  |
| Monster Truck             | 100,00 |
| NBA In The Zone 2         | 75,00  |
| Nerd for Speed 2          | 95,00  |
| Overblood                 | 95,00  |
| Player Manager            | 95,00  |
| Rage Racer dt             | 105,00 |
| Rebel Assault 2           | 100,00 |
| Sim City 2000             | 95,00  |
| Soul Blade                | 105,00 |
| Sulkoden                  | 105,00 |
| Super Pans Collection     | 105,00 |
| Syndicate Wars            | 100,00 |
| Yenka                     | 100,00 |
| Yenken 2                  | 115,00 |
| Tobal jap                 | 90,00  |
| Tohinden 3                | 90,00  |
| Total NBA 97              | 90,00  |
| Transport Tycoon          | 100,00 |
| Twisted Metal 2           | 95,00  |
| Unreal Hearts kpl. dt     | 105,00 |
| wipEout 2097              | 105,00 |
| Wing Commander IV         | 95,00  |
| Wrecking Crew             | 105,00 |

Zubehör

|                      |        |
|----------------------|--------|
| Algi-Pad             | 90,00  |
| Analog-Pad           | 65,00  |
| Laser Gun + Pointer  | 110,00 |
| Farbiger Pad         | 39,00  |
| Game Buster          | 80,00  |
| Honami Gun           | 85,00  |
| Link Kabel           | 30,00  |
| RGB-Kabel            | 30,00  |
| Memory Card 220      | 100,00 |
| Memory Card 360      | 80,00  |
| Farbiger Memory Card | 90,00  |

Neuheiten

|                                  |        |
|----------------------------------|--------|
| Abe's Odyssey                    | 90,00  |
| Acc Combat II                    | 95,00  |
| Agent Armstrong                  | 95,00  |
| Ark of Time                      | 95,00  |
| Ayrton Senna Kart Ducl 2         | 95,00  |
| Baphomet's Fluch 2               | 95,00  |
| Built a Mouse 3                  | 80,00  |
| Cart Indy Car                    | 95,00  |
| Clock Tower                      | 105,00 |
| Command & Conq. 2 Alarmstufe Rot | 105,00 |
| Colony Wars                      | 95,00  |
| Crash Bandicoot 2                | 110,00 |
| Croc                             | 95,00  |
| Deathtrap Dungeon                | 95,00  |
| Devil's Deception                | 95,00  |
| Discworld 2                      | 95,00  |
| Dynasty Warriors                 | 105,00 |
| Explosive Racing                 | 99,00  |
| Fantastic Four                   | 90,00  |
| Felony II '97                    | 105,00 |
| FIFA '98                         | 95,00  |
| Fighting Force                   | 100,00 |
| Final Fantasy 7 Hintbook         | 30,00  |
| Formel 1 97                      | 115,00 |
| Formula Kart                     | 105,00 |
| Froger                           | 95,00  |
| Ghost in the Shell us            | 130,00 |
| Hard Balled                      | 90,00  |
| Hero's Adventure                 | 100,00 |
| Hercules                         | 100,00 |
| Heaven's Gate                    | 95,00  |
| Jerry Dool                       | 105,00 |
| John Madden '98                  | 95,00  |
| Jurassic Park: Lost World        | 95,00  |
| K-1 The Arena Fighter            | 105,00 |
| Kurushi                          | 90,00  |
| Magic - The Gathering            | 95,00  |
| Mass Destruction                 | 90,00  |
| Marvel Superheroes               | 99,00  |
| MDK                              | 105,00 |
| Men in Black                     | 99,00  |
| Midnight Run                     | 105,00 |
| Motor Racer                      | 90,00  |
| Motor Flash                      | 95,00  |
| Nascar '98                       | 99,00  |
| NBA '98                          | 95,00  |
| NHL Breakaway '98                | 98,00  |
| NHL '98                          | 95,00  |
| Nightmare Creatures              | 95,00  |
| Nuclear Strike                   | 95,00  |
| Ogre Battle us                   | 140,00 |
| Overboard                        | 95,00  |
| Pandemonium 2                    | 95,00  |
| Parappa the Rapper               | 90,00  |
| Pax Corpus                       | 99,00  |
| Rapid Racer                      | 95,00  |
| Resident Evil Director's Cut     | 95,00  |

|                          |        |
|--------------------------|--------|
| Winko                    | 99,00  |
| Rock 'n Roll Racing 2    | 105,00 |
| Rosco McQueen            | 95,00  |
| Street Fighter EX plus   | 95,00  |
| Shadowmaster             | 95,00  |
| Tetris Plus              | 85,00  |
| The Note                 | 95,00  |
| Timy Crisis + Gun        | 159,00 |
| Total Driving            | 105,00 |
| Tohinden 3               | 95,00  |
| Touring Car Championship | 99,00  |
| U-Rally                  | 95,00  |
| U-S (Versus)             | 105,00 |
| Warcraft II              | 90,00  |
| WCW Versus the World     | 105,00 |
| Wild Arms us             | 130,00 |
| Wild Arms Hintbook       | 30,00  |
| Super Mario Kart         | 95,00  |
| K-Com 3 Apocalypse 2     | 95,00  |

Sonderangebote

|                              |       |
|------------------------------|-------|
| Actua Soccer                 | 50,00 |
| Air Combat                   | 50,00 |
| Alien Trilogy                | 50,00 |
| Battle Arena Tohinden        | 30,00 |
| Built-A-Mouse 2              | 50,00 |
| D                            | 50,00 |
| Destruction Derby            | 50,00 |
| Fade To Black                | 50,00 |
| FIFA 98                      | 50,00 |
| Int. Superstar Soccer Deluxe | 75,00 |

PGA 96

|                        |       |
|------------------------|-------|
| PGA 96                 | 50,00 |
| Pro Pinball            | 50,00 |
| Rayman                 | 50,00 |
| Ridge Racer            | 50,00 |
| Ridge Racer Revolution | 50,00 |
| Road Rash              | 50,00 |
| Tekken                 | 50,00 |
| Track & Field          | 50,00 |
| True Pinball           | 50,00 |
| wipEout                | 50,00 |
| Worms                  | 50,00 |

NINTENDO 64

|                          |        |
|--------------------------|--------|
| Wintendo 64 dt           | 295,00 |
| 3D Control Pad           | 85,00  |
| Antennenkabel            | 35,00  |
| Adapter                  | 50,00  |
| Pad Verlängerung         | 25,00  |
| Memory Card I MG         | 30,00  |
| RGB-Kabel                | 40,00  |
| Rumble Pak + Memory Card | 89,00  |
| Aero Fighters            | 170,00 |
| Blatt Corps              | 125,00 |
| Bomberman                | 95,00  |
| Clay Fighter Extreme     | 145,00 |
| Buddy Bony Racing        | 95,00  |
| Extreme G                | 145,00 |
| FIFA Soccer 97           | 95,00  |
| El Pole Position         | 145,00 |
| Gamebusters              | 95,00  |
| Geymon                   | 145,00 |
| Golden Eye               | 135,00 |
| Int. Superstar Soccer 64 | 145,00 |
| Lamborghini              | 145,00 |
| Lynkrad Madcatz          | 150,00 |
| Lylat Wars               | 140,00 |

NEU

jetzt auch in Heilbronn:  
Kilian Strasse 7  
(Kilian Passage)  
74072 Heilbronn

Telefon  
0 71 31 - 8 11 70 / 71  
Telefax  
0 71 31 - 8 11 72

TOP HIT



Final Fantasy 7 dt/us 110,00/140,00

|                              |        |
|------------------------------|--------|
| Mischief Makers              | 95,00  |
| Multi Race Champion          | 145,00 |
| NBA Hang Time                | 140,00 |
| Pilotsky 64                  | 125,00 |
| Shadow of The Empire         | 140,00 |
| Starfox Hintbook             | 30,00  |
| Super Mario 64               | 100,00 |
| Super Mario 64 Spieleberater | 30,00  |
| Super Mario Kart             | 95,00  |
| Survival Hintbook            | 30,00  |
| Tetrisphere                  | 170,00 |
| Top Gear Rally               | 145,00 |
| Turok Dinosaur Hunter        | 145,00 |
| Turok Hintbook               | 30,00  |
| Wave Race                    | 100,00 |
| Wayne Gretzky's 3D Hockey    | 140,00 |

SATURN

|                          |        |
|--------------------------|--------|
| Saturn + Tomb Raider Set | 345,00 |
| Bug! Too                 | 65,00  |
| Jewell Oracle            | 95,00  |
| King of Fighters         | 60,00  |
| Kryan Iyuan              | 95,00  |
| Tunnel II                | 95,00  |
| Sega WW Soccer 98 jap    | 60,00  |
| Warcraft II              | 95,00  |

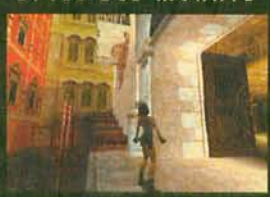
Sonderangebote

|                    |       |
|--------------------|-------|
| Andretti Racing    | 60,00 |
| Blazing Dragons dt | 70,00 |
| Lemmings 3D        | 60,00 |
| NBA Action dt      | 60,00 |
| NHL 97             | 60,00 |
| Sourei Strike      | 60,00 |

Neuheiten

|                           |        |
|---------------------------|--------|
| Atlantis                  | 105,00 |
| Built A Mouse 3           | 90,00  |
| Courier Crisis            | 99,00  |
| Croc                      | 95,00  |
| Discworld 2               | 105,00 |
| Darklight Conflict        | 100,00 |
| Dragon Force              | 100,00 |
| Elevator Action           | 100,00 |
| Enemy Zero                | 110,00 |
| FIFA '98                  | 95,00  |
| Fighting Force            | 95,00  |
| Formula Kart              | 95,00  |
| Granada                   | 89,00  |
| Independence Day          | 95,00  |
| Jurassic Park: Lost World | 95,00  |
| Nine of Spirts 2 jap      | 100,00 |
| Last Bronx                | 95,00  |
| Madden '98                | 95,00  |

SPIEL DES MONATS



Tomb Raider II 105,00

TOP HIT



G-Police 110,00

|                         |        |
|-------------------------|--------|
| Blank TT                | 100,00 |
| Marvel Super Heroes     | 95,00  |
| Mass Destruction        | 95,00  |
| NBA Action '98          | 95,00  |
| Nascar '98              | 95,00  |
| Ninja                   | 95,00  |
| NHL Allstar Hockey '98  | 95,00  |
| Resident Evil           | 99,00  |
| Saturn Bomberman        | 95,00  |
| Sega Touring Car        | 110,00 |
| Shining Of The Holy Ark | 95,00  |
| Sonic Jam               | 95,00  |
| Sonic R                 | 105,00 |
| Steep Slope Sliders     | 99,00  |
| Terracresta             | 95,00  |
| Tetris Plus             | 95,00  |
| Thunder Force U jap     | 130,00 |
| Torico                  | 95,00  |
| wipEout 2097            | 100,00 |
| Worldwide Soccer '98 2  | 105,00 |

Zubehör

|                          |        |
|--------------------------|--------|
| Backup Memory            | 105,00 |
| MPEG-Karte               | 225,00 |
| Adapter für Importspiele | 40,00  |
| Sechs-Spieler-Adapter    | 80,00  |
| Joypad                   | 40,00  |

PC GAMES

|                                     |        |
|-------------------------------------|--------|
| Akte Europa                         | 79,00  |
| Age of Empire                       | 105,00 |
| Ansoft 2                            | 89,00  |
| Baphomet's Fluch 2                  | 89,00  |
| Bust-A-Move 3                       | 75,00  |
| Civilization 2                      | 89,00  |
| Conquer Earth                       | 89,00  |
| Constructor                         | 89,00  |
| Command & Conquer 2 Verräterangriff | 35,00  |
| Dark Earth                          | 85,00  |
| Dark Reign                          | 99,00  |
| Demonworld                          | 79,00  |
| Domination                          | 85,00  |
| Dungeon Keeper                      | 85,00  |
| Fall Out                            | 79,00  |
| F1 Racing                           | 89,00  |
| FIFA '98                            | 85,00  |
| Fighting Force                      | 75,00  |
| Flight Simulator '98                | 125,00 |
| Flight Unlimited 2                  | 85,00  |
| Floyd                               | 85,00  |
| Imperialismus                       | 89,00  |
| Incubation                          | 79,00  |
| Jedi Knight                         | 95,00  |
| Lands of Lore 2                     | 85,00  |
| Links LS                            | 89,00  |
| Monkey Island 3                     | 99,00  |
| NBA '98                             | 85,00  |
| NHL '98                             | 85,00  |
| Pacific General                     | 75,00  |
| Red Baron 2                         | 79,00  |
| Resident Evil                       | 85,00  |
| Shadow of the Empire                | 89,00  |
| Star Trek: Starfleet Academy        | 89,00  |
| Tomb Raider                         | 70,00  |
| Total Annihilation                  | 85,00  |
| Virtual Pool 2                      | 80,00  |
| Warcraft II exclusiv                | 105,00 |
| Wet-Sexy                            | 85,00  |
| World Series Baseball 2             | 60,00  |
| Worldwide Soccer                    | 89,00  |
| K-Com 3 Apocalypse                  | 80,00  |

\*\*\* Täglich Neuheiten \*\*\*

280,-  
Jetzt zum Knallerpreis  
SEGA SATURN

MEGA  
STORE

Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300 m<sup>2</sup> Ladenfläche.

Telefon 0711 - 22 29 10 - 30/50

Theodor-Heuss-Straße 15 - 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

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

VERSAND Mo - Fr: 10.00-18.00  
GROßHANDEL nur für Händler!!  
Telefon 0711-22 29 10 - 10  
0711-22 29 10 - 20

# Jersey Devil



Vorsichtig, Jersey, ganz vorsichtig!



Die Wand geht Hand in Hand.



Fünf Schläge mit dem Schwanz und das Frankenstein-Monster zerlegt's in seine Bestandteile.

Aus Kanada stammt einer der interessantesten Mario-64-Klone des Jahres. **Jersey Devil** heißt die Hauptfigur, eine Mischung aus Mensch, Fledermaus, Collie, Schlange und Pferd, wenn man den Geschichten glauben will. Sein Gegenspieler, der finstere Dr. Knarf, terrorisiert eine Kleinstadt in New Jersey. Also begibt sich J.D. in die ungeliebte Zivilisation, um den Machenschaften des Doktors ein Ende zu bereiten. Das Spiel beginnt auf dem zentralen Platz des ausgestorbenen Dörfchens. Von hier aus öffnen sich nach und nach die Eingänge zu den sechs grafisch unterschiedlichen Szenarien und insgesamt elf Spielabschnitten. Der Spielaufbau erinnert stark an **Mario 64**, interessante Puzzles und schwierige Jump'n-Run-Passagen wechseln sich fortwährend ab. Rund sechzig witzig animierte Monster kreuzen Euren Weg. Auf dem Friedhof verdrischt Euch ein Frankenstein-Monster, und ein ruheloser Geist stürzt Euch in den Abgrund. Später erforscht Ihr ein Haus des Schreckens, bei dem z.B. Arme aus den Wänden wachsen. Im Stadtpark manövriert Ihr auf einer langen Wasserrutsche um grüne Tentakel herum, die nach Euch schlagen. In jeder Stage findet Ihr eine Vielzahl nützlicher Objekte. Um die mit einem K geschmückten Türen zu öffnen, müßt Ihr die fünf goldenen Buchstaben K-N-A-R-F aufsammeln, die gut versteckt in Kisten liegen oder von besiegten Feinden freigegeben werden. Wer in einer Stage alle Kisten aufsammelt, die mit einem K markiert sind (Anzeige links unten), erhält ein Fläschchen Nitroglyzerin, mit dem er am Ende des Levels das Labor zer-

stören kann. Für diese Aktionen belohnt Euch das Programm mit einem speziellen Power-Up. Die orangefarbenen Kürbisse erhöhen Eure Energie. Wenn Ihr 100 Stück davon einsammelt, wird Euch ein Bonusleben gutgeschrieben. Leider viel zu selten findet Ihr Zwischenspeicherungspunkte in Form weiß bemalter Kisten. J.D. beherrscht mehr als zwanzig verschiedene Aktionen, er springt, schwebt mit seinen kurzen Flügeln, verprügelt Gegner mit seinem Schwanz oder den Fäusten, und spuckt in bestimmten Situationen sogar Feuer. rz



Als Beschreibung für die Qualität von **Jersey Devil** fällt mir Dr. Jekyll & Mr. Hyde ein. Dr. Jekyll wäre dabei das innovative Level-layout und Spieldesign sowie die überaus amüsante Animation, Mr. Hyde die teils unpassende Farbwahl und die bescheidene Steuerung, die frustrierend oft für Euer vorzeitiges Ableben verantwortlich zeichnet. In einer 3D-Landschaft dient dem Spieler bei Sprüngen der Schatten als einziger Orientierungspunkt. Wenn aber die Fläche, über die man hüpfet, ebenfalls dunkel wie die Nacht ist, springt man buchstäblich ins Schwarze. Genau dies

ist bei J.D. der Fall. Es fehlt außerdem eine Kriech- oder Schleich-Option, mit der man schwierige Stellen auch langsam und vorsichtig angehen könnte. Das Analog-Pad wird bei der Geschwindigkeit der Spielfigur kaum genutzt. Schließlich hätte ich mir auch noch eine Funktion gewünscht, mit der man sich in allen Richtungen umschaun kann, auch nach oben und unten, nicht nur in der Horizontale (was mit L2-R2 möglich ist). Ohne diese Schwächen hätte **Jersey Devil** wohl 10 Prozent mehr Spielspaß verdient, der abwechslungsreiche Spielablauf sucht in diesem Genre seinesgleichen. Ich rate Euch allerdings dringend dazu, Euch ein Analog-Pad zu besorgen, denn digital wird J.D. zur Tortur.

## WERTUNG

|                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| System:              | PlayStation         |
| Spieltyp:            | 3D-Action-Adventure |
| Datenträger:         | CD                  |
| Hersteller:          | Malofilm            |
| Testversion:         | Laguna              |
| Spieler:             | 1                   |
| Speicheroption:      | MC, 1 Block         |
| Features:            | Optionsmenü         |
| Schwierigkeitsgrad:  | 8                   |
| Preis:               | ca. 100 Mark        |
| VG-Altersempfehlung: | frei                |
| Grafik:              | 80%                 |
| Musik:               | 70%                 |
| Soundeffekte:        | 74%                 |

Spielspaß: **75%**



# Schon mal RALLY gefahren?



Selbst bei Nebel Vollgas fahren: Pack' die Zeit, damit Du weiterkommst.



Die Rallye-Saison beginnt: Nebel, Regen, Schnee und gleißende Sonne begleiten Dich!



Fahren im 2-Spieler-Split-Screen-Modus: Der direkte Vergleich!



Spür' das Zittern des Lenkrades: Top Gear Rally unterstützt das Rumble Pak!

Neun Renner stehen zur Verfügung, weitere mußt Du erkämpfen! Warnung: Sie werden immer schneller!

NINTENDO 64



KEMCO

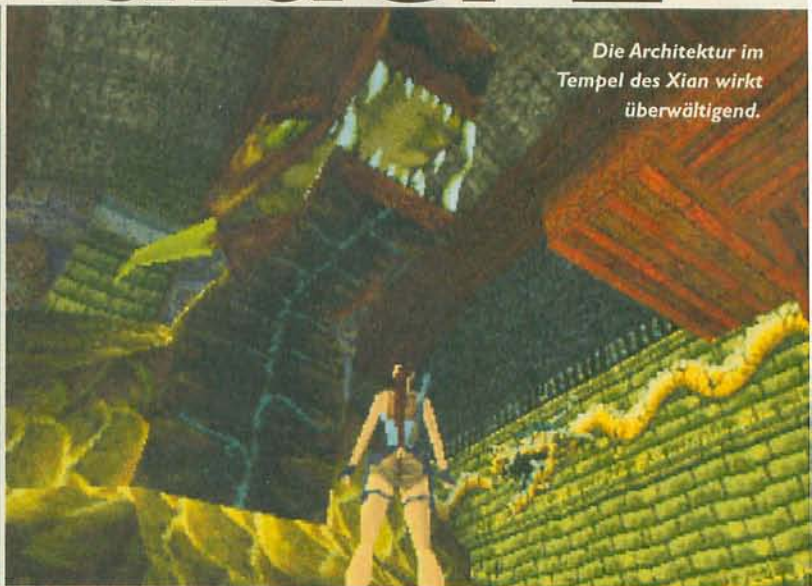
# TOP GEAR RALLY

Vertrieb durch Mitsui & Co. Deutschland GmbH, Stadthausbrücke 5, 20355 Hamburg.

# Tomb Raider 2



Die riesigen Haie vertragen mehrere Treffer mit den Harpunen.



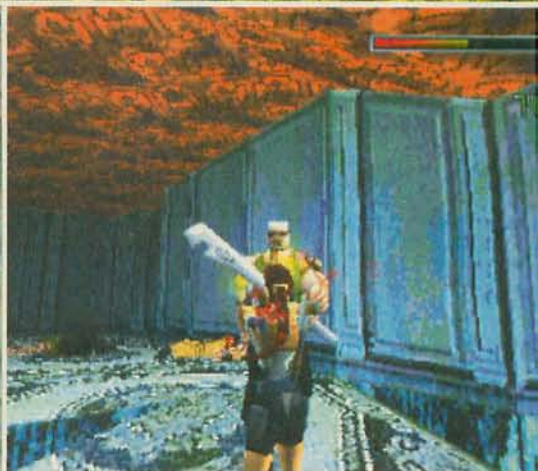
Die Architektur im Tempel des Xian wirkt überwältigend.



Eine der neuen Waffen: Das durchschlagskräftige M16-Gewehr.



Sogar die Vögel wollen Euch an die Gurgel, ob Hitchcock hier wohl Vorbild war?

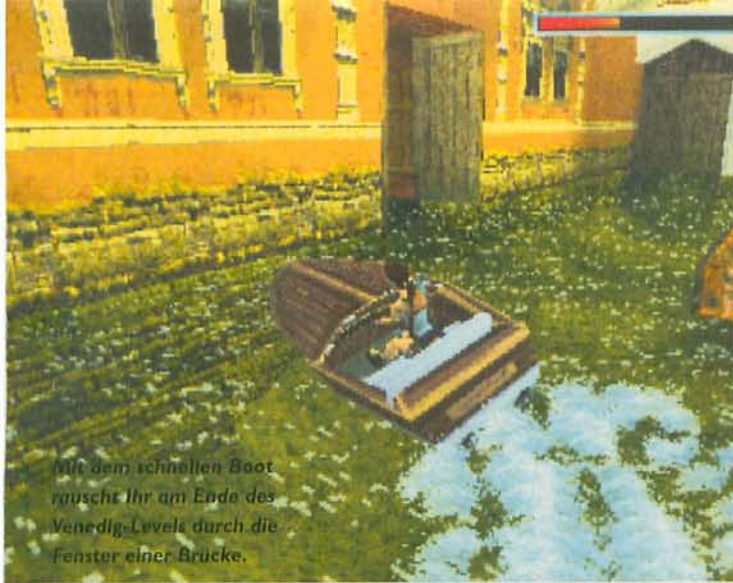


In den endlosen Gängen der Maria Doria treiben sich viele dunkle Gestalten herum. Was suchen die nur alle in einem versunkenen Schiff?

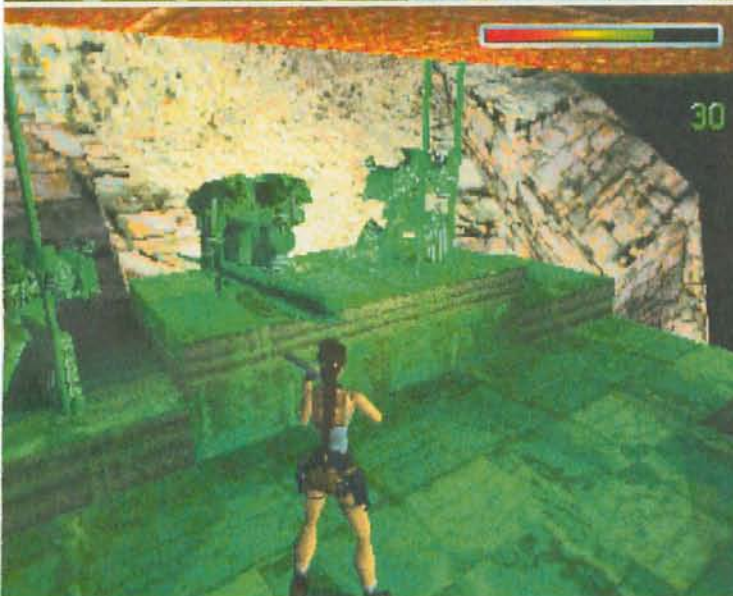
Innerhalb eines Jahres hat Lara Croft Nintendos Mario als bekannteste Videospieldfigur abgelöst. Core Designs attraktive Abenteurin zierte die Titel zahlloser Fachblätter ebenso wie die international bekannter Frauenzeitschriften. Wir hätten fast auf unseren Titel verzichten müssen, weil Lara die neueste Ausgabe des amerikanischen Time Magazins schmücken sollte. Natürlich werden auch bei **Tomb Raider 2** die Vorzüge des beliebtesten Digital-Körpers der Welt in Szene gesetzt, Laras Konturen wirken weicher, ihre Bewegungen flüssiger. Statt sich auf ihren Lorbeeren auszuruhen, hat sie ein rigoroses Trainingsprogramm hinter sich. Sie klettert mühelos steile Wände hoch, legt während eines Saltos noch eine 180-Grad-Drehung ein und schwingt sich sogar auf verschiedene Fahrzeuge. In Venedig jagt sie mit einem Boot durch die engen Kanäle, und im tibetischen Hochland springt sie auf einem Snowbike über gefährliche Abgründe. Die stark verbesserte Grafikeinheit verarbeitet die schnellen Bewegungen mühelos, obwohl die Landschaften durch detailliertere Texturen noch brillanter und bunter gestaltet wurden als beim Vorgänger. Dank dynamischer Lichteffekte stehen Lara jetzt Magnesiumfackeln

zur Verfügung, mit denen sie die nähere Umgebung beleuchtet. Im Gegensatz zum ersten Teil, der hauptsächlich in antiken Ruinen spielte, versetzen Euch zumindest einige der 17,5 Level (die letzte Stage ist eigentlich nur ein Bonus) in modernere Gefilde. Es beginnt in China in der Nähe der großen Mauer, wo Lara vom geheimnisvollen Dolch des Xian erfährt, der jedem, der ihn sich ins Herz stößt, die Kräfte eines Drachen verleihen soll. Ihre Neugier ist geweckt, und sie begibt sich nach Venedig, dem optisch vielleicht imposantesten Spielabschnitt des Games. In wunderschön gezeichneten venezianischen Villen, einem Opernhaus und mehreren Gassen und Wasserstraßen begegnen Euch zahlreiche menschliche Gegner, die diesmal den Großteil Eurer Widersacher ausmachen. Unter Wasser erforscht Ihr das Wrack der Maria Doria, die in mehrere Teile zerfiel. Bei der Konstruktion dieses Schiffes war wohl der Architekt des Teufels am Werk, was den Untergang erklären würde. Der Schalter

für die Türe zum Maschinenraum befindet sich im Speisesaal, ständig springt und kämpft Ihr euch kreuz und quer durch den alten Dampfer, der noch dazu auf dem Rücken liegt. Hier begeistern die phantastischen Grafikeffekte unter Wasser, die das Spiel von Licht und Schatten in den Wellenbewegungen perfekt simulieren. Dem nassen Grab entkommen, stürzt Ihr im tibetischen Hochland ab, wo Ihr im Kloster von Barkhang, einem der zwei schwersten Level, fünf Gebetsrollen sucht, um eine Türe zu öffnen. Ständig jagen Euch schwerbewaffnete Gauner, und wer sich auch noch mit den Mönchen anlegt, sollte einen großen Munitionsvorrat parat haben. In den nächsten beiden Tibet-Stage trifft Ihr sogar auf den berühmten Yeti, und im Eispalast wartet ein riesiger Boß auf Euch. Zu guter letzt endet das Abenteuer dort, wo alles begann, in China. Im Tempel des Xian (auch extrem



Mit dem schnellen Boot rauscht Ihr am Ende des Venedig-Levels durch die Fenster einer Brücke.



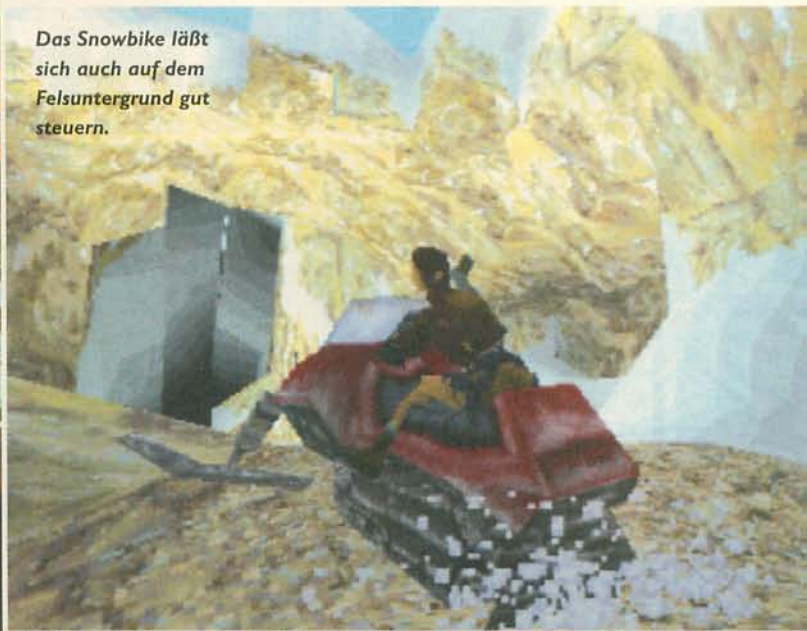
Die versteinerten Krieger werden von Euren Aktionen zum Leben erweckt und greifen mit riesigen Lanzen an. Sie speißen Lara auf und wirbeln sie durch die Luft.

schwer) sind vor allem Geschicklichkeit und Koordination gefragt, ein falscher Schritt oder schlecht angesetzter Sprung bedeutet hier schon den Tod. Wer Euch als Endgegner seinen heißen Atem um den zierlichen Nacken haucht, wird natürlich nicht verraten, wer den Text genau gelesen hat, kommt auch so dahinter. Da der Schwierigkeitsgrad deutlich nach oben stieg, wurde auch Laras Arsenal erweitert. Das M16-Sturmgewehr mäht auch den größten Yeti um, der Granatwerfer läßt von Euren Gegnern nicht viel übrig (deshalb auch die Altersempfehlung ab 16). Die blauen Speicherpunkte aus dem ersten Teil sucht Ihr vergebens, Ihr könnt das Spiel jetzt überall sichern. rz

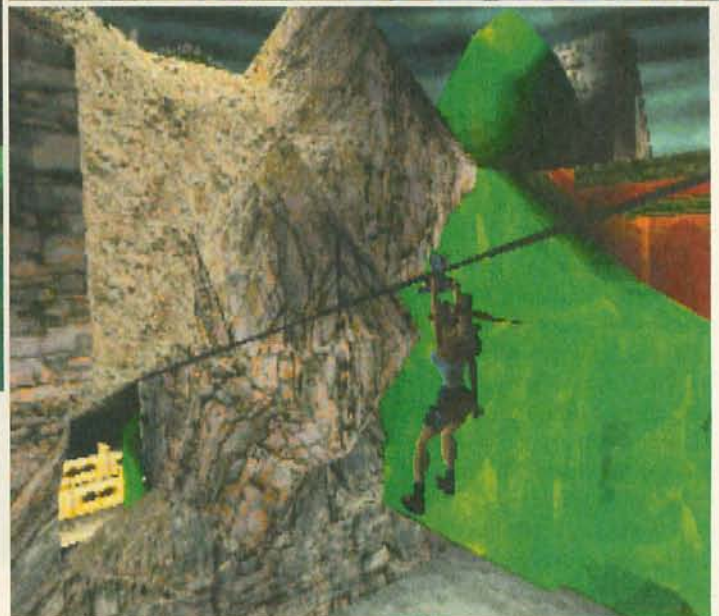


Und wieder hat mich Lara Croft eine Woche meines Lebens gekostet, solange bin ich nämlich Tag und Nacht an **Tomb Raider 2** gesessen. Wie schon der Vorgänger läßt Euch auch das Sequel nicht mehr los, sobald Ihr die CD einlegt. Überraschenderweise habe ich mich auch wieder über die gleichen Schwächen wie beim ersten Teil ärgern müssen: Die Steuerung ist immer noch

sehr hakelig und ungenau, vor allem in brenzligen Situationen, wo es auf schnelle und genaue Reaktionen ankommt, hätte ich mir mehr Kontrolle gewünscht. Warum das Analog-Pad nicht unterstützt wird, konnte mir niemand zufriedenstellend beantworten. An manchen Stellen weigert sich Lara hartnäckig, auf Bösewichte zu zielen, die klar im Blickfeld liegen und schon auf Euch ballern und sogar treffen. Wenn Core Design diese Schwächen eliminiert hätte, würde ich **Tomb Raider 2** sogar auf eine Stufe mit **Mario 64** stellen, denn Spieldesign und Levellayout gehören zum besten in diesem Genre. Die perfekt konstruierten Stages und die wunderbar ausgelegten Puzzles in Verbindung mit der unglaublichen Optik schaffen eine einmalige Stimmung, an die kein anderes Game heranreicht. Die geschickte, dynamische Kameraführung setzt Lara immer ins richtige Licht, der hohe Schwierigkeitsgrad wirkt hochmotivierend und niemals frustrierend. Einige Rätsel werden Euch anhaltendes Kopfzerbrechen bereiten, doch die Lösung liegt eigentlich immer nah. Wenn Ihr Euch vor Weihnachten nur ein Spiel leisten könnt, muß es **Tomb Raider 2** sein, es gibt nichts besseres.



Das Snowbike läßt sich auch auf dem Felsenuntergrund gut steuern.



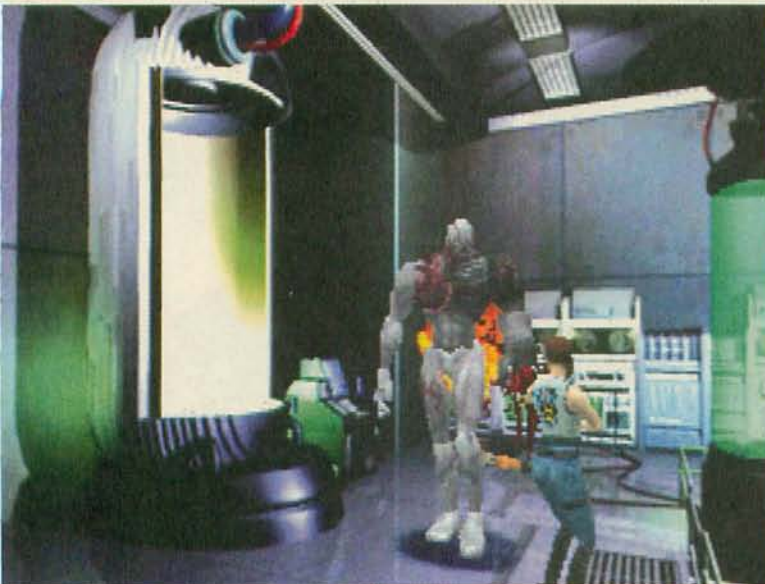
Wer jetzt zu früh losläßt, stürzt hinab in die Abgründe zwischen den schwimmenden Inseln.

## WERTUNG

|                      |                  |
|----------------------|------------------|
| System:              | PlayStation      |
| Spieltyp:            | Action-Adventure |
| Datenträger:         | CD               |
| Hersteller:          | Core Design      |
| Testversion:         | Eidos            |
| Spieler:             | 1                |
| Speicheroption:      | MC   Block       |
| Features:            | keine            |
| Schwierigkeitsgrad:  | 8                |
| Preis:               | ca. 100 Mark     |
| VG-Altersempfehlung: | ab 16            |
| Grafik:              | 90%              |
| Musik:               | 77%              |
| Soundeffekte:        | 80%              |

**Spielspaß: 92%**

# Resident Evil Director's Cut



Ein alter Freund begrüßt Euch. Erleichternd zu wissen, daß es ihn im Arrange Modus noch gibt.

Der japanische Hersteller Capcom ist mittlerweile auch dafür bekannt, daß er seine Hit-Titel sehr ausgiebig und intensiv (höhö) vermarktet. Warum sollte das bei **Resident Evil** anders sein - dachte man sich wohl, und prompt wurde die vorliegende **Director's Cut**-Edition geboren. Was hat sich gegenüber dem Original verändert? Zu Beginn dürft Ihr aus drei unterschiedlichen Spielmodi wählen. Der Beginner-Modus ist für all diejenigen gedacht, die sich auf dem Gebiet der Actionspiele noch etwas unsicher fühlen. Die Menge der Munition sowie die der Farbbänder - zum Speichern des Spieles - wurde gegenüber der ursprünglichen Version verdoppelt. Zudem haben die Entwickler den Schwierigkeitsgrad merklich herabgesetzt, so daß erstens die Monster einfacher zu überwinden sind, und zweitens Eure Helden sich etwas standhafter geben. Im Original-Modus finden sich hingegen keine nennenswerten Neuerungen. Lediglich einige Textpassagen - insbesondere bei Rätseln - wurden zwecks besserer Verständlichkeit modifiziert. Interessant für Kenner und Veteranen ist der Arrange-Modus, wo maßgebliche Änderungen vorgenommen wurden. Auffälligstes Merkmal sind die neuen Kameraperspektiven, die dem Spiel einen neuen "Charme" verleihen. An mehreren Stellen wird Euch die unge-



In der Umkleidekabine im Haupthaus dürft Ihr Euch jederzeit umziehen. Bikinis gibt es hier leider nicht.

wohnte Optik nicht nur eine Gänsehaut bescheren, sondern auch zu handfesten Panikausbrüchen verhelfen. Nichts ist eben aufregender als eine unerwartete Begegnung mit bekannten Gesichtern. Neben den Monstern, die größtenteils an anderen Stellen auftauchen, finden sich bestimmte Items nicht mehr an ihren gewohnten Plätzen. Hier werden sich auch harterprobte Horrorspezialisten zunächst schwertun, denn die Rätselfragmente - obwohl inhaltlich identisch mit denen des Originals - müssen teilweise vollkommen neu kombiniert werden. Eure Aufgabe besteht nun darin, die richtige und eine einigermaßen sichere Route von neuem ausfindig zu machen. Zudem existieren bis zu 50% mehr Gegner im gesamten Spiel, was das Vorankommen nicht gerade erleichtert. Ein stilles Örtchen, das im Original noch Schutz vor einer tobenden Meute von Zombies bot, kann nun sehr wohl von unangenehmen Zeitgenossen bevölkert sein. Als Ausgleich dafür finden sich



In der unterirdischen Maschinehalle haben sich die Monster neu gruppiert.



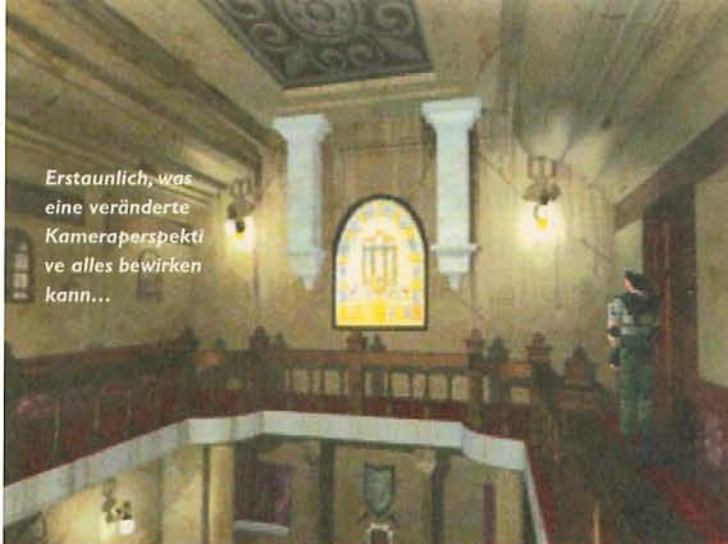
Niedlich: Im Arrange Modus präsentiert sich Rebecca in kurzen Hosen.

versteckte Waffen, die nur in diesem Modus zu finden sind und durchaus sehr wirksam sein können. Übrigens, den Raketenwerfer, den Ihr in der Originalversion nach Erfüllung bestimmter Voraussetzungen erhalten habt, müßt Ihr Euch jedoch wieder von neuem erkämpfen, da die Speicherdaten untereinander nicht kompatibel sind. Das heißt, Spielstände, die in **Resident Evil** angelegt wurden, können nicht in **Resident Evil Director's Cut** verwendet werden. Ebenso lassen sich Save Games innerhalb der drei Spielmodi nicht austauschen. tet



Die einen mögen diese Art von Marktstrategie als eine Frechheit betrachten, andere wiederum können von Resident Evil nie genug bekommen und geben sich mit jeder noch so geringfügig abgeänderten Version des Original-Spieles zufrieden. Tatsache ist, daß Resident Evil Director's Cut kein "neues" Spiel ist,

Erstaunlich, was eine veränderte Kameraperspektive alles bewirken kann...



Wiedersehen macht Freude: Leider wurden auch diesmal keine Liebesszenen eingebaut.



Laut Virgin soll in der deutschen Version der gesamte Vorspann ungekürzt und komplett in Farbe enthalten sein.



... besonders dann, wenn plötzlich unerwartete Gäste auftauchen. Solche und ähnliche Begegnungen werdet Ihr im Arrange Modus sehr oft erleben.

das mit einer Fülle von spieltechnischen Neuerungen aufwarten könnte. Vielmehr ist es ein Nachfolgemodell, das die alte Version ersetzen soll, zumal das komplette Originalspiel auf der neuen CD mit enthalten ist. Einzig der Arrange-Modus bietet aufgrund der veränderten Kamera-Ansicht ein neues Spielgefühl, gekoppelt mit einem etwas höheren Schwierigkeitsgrad als beim Standard-Resident Evil. Bei Rätseln verhilft Euch die eine oder andere Perspektive zu mehr Übersichtlichkeit, was sich in Situationen, wo Ihr Kästchen und andere Gegenstände verschieben müßt, als äußerst nützlich erweist. Wer sich jedoch neuartige Monster oder Rätsel erhofft, wird jäh enttäuscht werden. Lediglich die Reihenfolge, in der Ihr diverse Räume betretet, ändert sich - was für eingefleischte Freaks natürlich ebenfalls einen Anreiz bieten kann. Ansonsten ist der Levelaufbau identisch mit dem des Originals, ebenso die Grundrisse in den einzelnen Stage-Abschnitten. Nichtsdestotrotz ist und bleibt Resident Evil eines der besten PlayStation-Spiele, die zur Zeit existieren. Wer noch nicht in Besitz dieses genialen Horror-Schockers ist, kann ohne Bedenken zugreifen. Alle anderen - besonders diejenigen, die sich den Director's Cut einzig und allein wegen der Resident Evil 2-Demo kaufen wollen, sollten es sich gut überlegen. Die anfänglich angekündigte Demo-CD wird der deutschen Fassung nämlich nicht beiliegen (siehe rechter Kasten).

## Verwirrung

Euch wird wohl nicht entgangen sein, daß Resident Evil Director's Cut vor allem in den USA eine heiße Diskussion entfacht hat. Wie wir bereits in der letzten Ausgabe berichteten, fielen in der amerikanischen Version jene Film- und Zwischensequenzen dem Schneidetisch zum Opfer, die den eigentlichen Reiz dieses Titels ausmachen sollten. Auch hierzulande wird wohl nicht alles so laufen, wie es sich "Director" Shinji Mikami ursprünglich vorgestellt hatte. Zwar sollen laut Pressestelle von Virgin Interactive Deutschland die besagten Sequenzen ungeschnitten und erstmals sogar in Farbe enthalten sein (vergleichbar mit der PC-Version, die ebenfalls einen farbigen Vorspann beinhaltet), eine Demo CD mit der spielbaren Version von Resident Evil 2 wird jedoch **nicht** beiliegen. Ein Auszug aus der diesbezüglichen Pressemeldung besagt: "Wir haben uns zu diesem Schritt entschlossen, da wir eventuell entstehende Probleme für den Handel und den im Frühjahr 1998 erscheinenden Nachfolger von Resident Evil von vornherein ausschließen müssen."



Auch nachdem Ihr das ganze durchgespielt habt, gibt es einige erfreuliche Überraschungen.

## WERTUNG

|                      |                    |
|----------------------|--------------------|
| System:              | PlayStation        |
| Spieltyp:            | Horror-Adventure   |
| Datenträger:         | CD                 |
| Hersteller:          | Capcom/Virgin      |
| Testversion:         | Virgin Interactive |
| Spieler:             | 1                  |
| Speicheroption:      | Karte, 1 Block     |
| Features:            | keine              |
| Schwierigkeitsgrad:  | 5-7                |
| Preis:               | ca. 100 Mark       |
| VG-Altersempfehlung: | ab 18              |
| Grafik:              | 86%                |
| Musik:               | 80%                |
| Soundeffekte:        | 81%                |

Spielspaß: **90%**



Da gönnt man sich einmal im Jahr ein bissi Sommer, Palmen Sonnenschein, und schon geht es drunter und drüber in meiner Rubrik. Schuld daran war natürlich hinterher niemand, angeblich wurden nach einem Absturz des Hausnetzes nicht alle Schriften korrekt wieder

installiert, blah blah. Fakt ist jedenfalls, daß im letzten Heft sämtliche Pfeile, Quadrate, Dreiecke und Kreissymbole nicht in die sonst übliche "Delta Symbol"-Schrift konvertiert wurden und Ihr stattdessen nur sonderbare Zeichen, wie "^", "\_" oder "'" zu sehen bekommt. Sorrrriiiii! Die Auflösung der verhunzten Tastenkombinationen findet Ihr beim dicken Ende, grummel, grummel...



Die Metallstange am Hafen befindet sich just an der Stelle, wo Miette gerade steht. Ohne diese Stange könnt Ihr beim Sicherungskasten am Leuchtturm keinen Kurzschluß herbeiführen.

## DES RÄTSELS LÖSUNG

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

### SONYPLAYSTATION

#### Stadt der verlorenen Kinder

Rainer Neltecover (!!!) aus Bornheim hat Ausdauer bewiesen und Psygnosis' surreales Franzosen-Filmspiel bis zum Happy-End durchgestanden. Wer an der einen oder anderen Stelle immer noch festhängt, kann hier nachlesen, was zu tun ist:

#### I. LEVEL: Kassiererhütte

Nachdem uns die zweiköpfige Lehrerin das Ziel genannt hat, sprechen wir sie direkt wie-

der an, damit wir später vom Gehilfen den Schlüssel bekommen. Dann gehen wir in den hinteren Teil des Raumes und holen den Murelsack vom Schrank. Bevor Miette den Raum nun durch die Tür verläßt, besorgen wir uns noch den Schwamm von der Tafel und gehen danach raus auf den Hof. Das alles sollte ziemlich zügig geschehen, ansonsten schmeißt Euch die Lehrerin in den Keller, wo man beim ersten Mal noch durch die nicht verschlossene Tür wieder rauskommt, beim zweiten Mal aber nicht mehr.

Auf dem Hof angekommen, holen wir den Knochen vor den Mülltonnen und geben diesen dem Hund, damit er uns später nicht mehr belästigt. Links neben der Hundehütte liegen noch zwei Flaschen, die auch mitgenommen werden müssen. Nun sprechen wir den Gehilfen auf dem Stuhl an, der uns den Schlüssel für die Kassiererhütte gibt. Danach verlassen wir den Hof in Richtung Hafen.

Nach der ersten Treppe gibt es links in der Nische eine dritte Flasche zu entdecken. Geht dann weiter bis ganz nach unten und lauft dort den Weg links noch mal zurück. In der Nische rechts liegt eine Bürste. Jetzt den Steg wieder zurück, dann durch den Torbogen auf

den kleinen Hof und weiter geradeaus durch den zweiten Torbogen zum Leuchtturmsteg. Am Anfang vom Steg gleich rechts auf die Kisten springen, wo eine Metallstange versteckt liegt. So, jetzt weiter nach vorne bis zum Leuchtturm gehen, vor den Sicherungskasten stellen und erst mal abspeichern!

Jetzt dürft Ihr die Metallstange gegen die Sicherung schmeißen, was den Wächter ziemlich böse macht.

Dann ganz schnell (bloß nicht die Kamera wechseln!!!) rechts neben den Leuchtturm hinter die Kisten stellen und ducken, damit der Wächter einen nicht sieht.

Wart Ihr nicht schnell genug, sperrt der Wächter Miette in den Lagerraum. Um dort wieder rauszukommen, muß man rechts auf die Kisten steigen und am Sicherungskasten rumfummeln. Wer will, kann noch mit dem Berber reden, ansonsten die Treppe hoch zur Tür, links den Knopf drücken, raus und wieder zurück zum Leuchtturm.

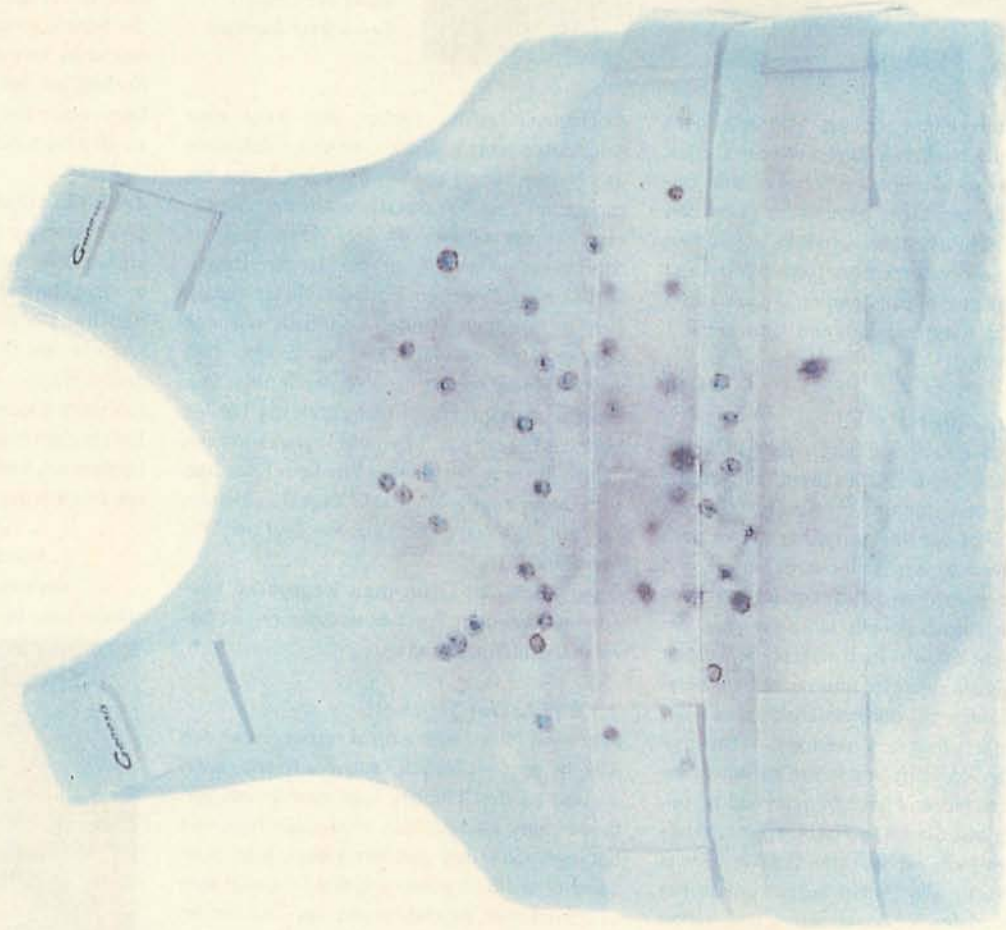
Habt Ihr Euch schnell genug geduckt und ist der Wächter im Leuchtturm verschwunden, lauft Ihr den Steg zurück, dort aber nicht wieder durch den Torbogen, sondern links die Treppe rauf, um das Gemäuer herum und auf

Harry, Jack und Joe sind nette Jungs.

Leider gehören Sie nicht zu uns.

Und deshalb, mach' sie kalt.

Du hast schon verstanden!  
Die drei gehören zu  
Charlies Gang - und Du  
stehst vor dem einfachen  
Problem: sie oder Du!  
Wie Du sie erledigst ist  
Deine Sache. Wie Du  
entkommst, auch.  
Aber wage es nicht, hier  
aufzutauchen, ohne diesen  
Job erledigt zu haben!  
Ach ja, noch ein kleiner  
Tip: Geh'ins nächste  
Spielegeschäft und  
besorge Dir 'Grand Theft  
Auto'. Dann lädst Du es  
auf Deinem Computer  
und startest es.  
Und dann bekommst Du alle  
weiteren Anweisungen.  
Alles klar? Gut.  
Halte die Ohren steif.



MÖRDERISCH GUTES SPIEL.

**GRAND THEFT AUTO**

AB JETZT SPIELST DU MIT DEM LEBEN.



für PlayStation und PC

- Zoom dich ins Geschehen - superschnell aus der Vogelperspektive!
- Der große Auto-klau-nimm Dir jeden Wagen, der Dir gefällt!
- Du gehörst zur Mafia. 200 Missionen oder bis zu 8 Spielern im Netz gegeneinander!
- Fahre - um Dein Leben oder zur Hölle!
- In drei Mega-cities auf 6000 Meilen Straßennetz.
- Ein Soundtrack, der Dich zum Killer macht (und genau das soll er auch).

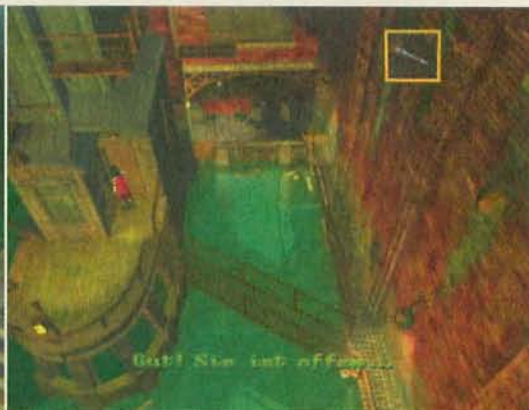
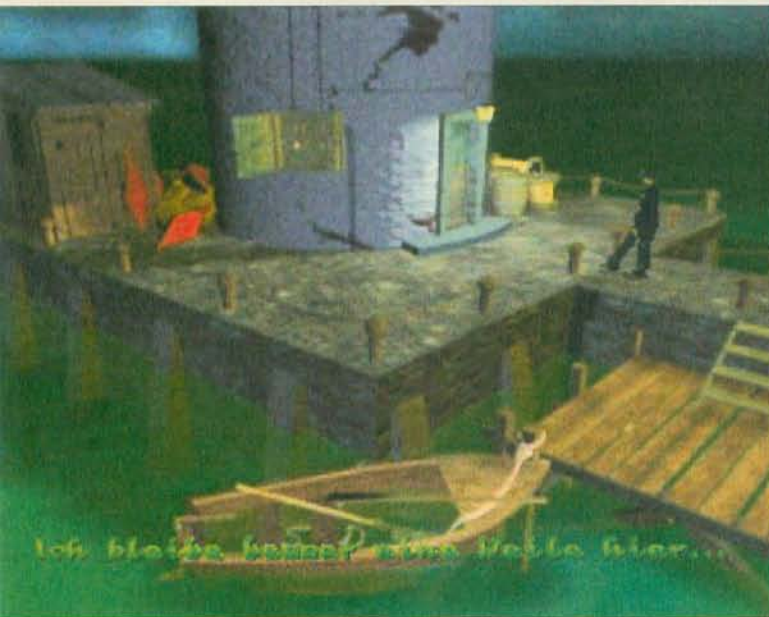


**BMG**  
INTERACTIVE



PlayStation

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



Endlich kann Miette das Kassierhäuschen überfallen, wie es ihr zu Beginn ja von der ätzenden Lehrerin aufgetragen worden ist.

Versteckt Ihr Euch nicht schnell genug hinter den Kisten sperrt der Leuchtturmwärter Euch ein.

die Mauer klettern kann. Rechts unten im Hof, dort wo Schatten ist, wartet noch eine Kerze darauf, entdeckt zu werden. Findet sie und geht damit zu dem beleuchteten Tisch. Hier die Schere einsacken und dafür die Kerze etwas links von der Mitte (ungefähr Höhe der Kurbel) auf den Tisch legen.

Dann noch die Kerze mit dem Feuerzeug anzünden und auch Level 3 wäre erledigt.

das Wächterschiff. Hier die Tür mit dem Schlüssel aufschließen, selbigen wieder zurück in den Sack stecken und am Schalter links neben der Tür das Licht einschalten. Um den Strom am Schrank auszuschalten, gehen wir zur Kasse und benutzen dort die Bürste, um die Schublade einzuklemmen. Jetzt zum Schrank, das Geld rausnehmen, und Level 1 wäre geschafft.

## 2. LEVEL: Lohn-Hai

Aus der Klasse raus und durch die Tür rechts in die Küche gehen. Dort dem Jungen die Murmeln geben, der uns im Austausch einen Trank gibt. Auf der Vitrine rechts neben dem Kühlschrank liegt ein Hähnchenschenkel, und in den beiden unteren Schränken (aufmachen) befindet sich noch jeweils ein Käse- und ein Kuchenstück, die wir auch mitnehmen. Dann wieder raus auf den Hof und runter zum Hafen, dem Säufer am unteren Dock einen Besuch abstatten. Ihm schenken wir nacheinander unseren Proviant und füllen dafür immer eine der drei leeren Flaschen beim Faß zu seiner Linken auf. Sind alle Flaschen voll, geht's zurück zum Hof, wo sich der Gehilfe bereits freut. Wenn er alle Pullen ausgetrunken hat und eingeschlafen ist, lassen wir rechts neben ihm am Treppengeländer den Korb herunter und holen dort die Türklinke und die Wurst raus. (Wahlweise könnt Ihr Euch auch den Besuch bei Gevatter Alki am Hafen sparen und Pelade gleich den Trunk verabreichen, den Ihr im Austausch für die Murmeln erhalten habt. Der hat nämlich die gleiche Wirkung wie drei Flaschen Wein.) Nun die Treppe rauf, an der Tür die Klinke benutzen, rein gehen und das Licht am Schalter einschalten. Geht hier zum Bett, wo ein Schlüssel auf dem Boden liegt, der selbstverständlich mitkommt. Wieder raus auf den Hof und mit dem Schlüssel die Tür rechts neben der Hundehütte aufschließen. Dort die lange Treppe runter und rechts bis zum Auto-

mechaniker gehen. Neben ihm liegt eine Kneifzange (erst zugreifen, wenn er sich über den Motor beugt), die wir bei der Glocke, die rechts auf dem Werkstattplatz hängt, benutzen. Mit der Glocke im Schlepptau geht es dann wieder zurück, an der langen Treppe vorbei zum Zyklopen. Postiert Miette neben ihm am Treppengeländer und haut mit der Glocke dagegen. Nachdem der Zyklop sich verabschiedet hat, ist der Weg nach oben frei. Geht die Treppe hinauf und durch die Tür ins Lohnhai-Büro. Im Zimmer angekommen nehmt Ihr erst den kleinen Safe vom Tisch und geht damit zum großen Safe. Legt den kleinen Safe auf die Waage rechts davon, und der Tresor öffnet sich.

Dann noch den Diamanten eingepackt, wieder raus aus dem Zimmer, und das zweite Level wäre auch geschafft.

## 3. LEVEL: Der Taucher

Hier muß Miette erst einmal rechts hinter den Kisten ein Holzstück suchen. Geht dann zurück zu den Hebeln. Legt den linken von beiden um, klemmt das Holzstück rein und betätigt dann den zweiten Hebel. Jetzt zum Taucher ans Bett gehen und den Schlüssel vom Brett nehmen. Nachdem uns der Taucher im Schlaf eine kleine Geschichte erzählt hat, schließen wir mit dem Schlüssel die Tür auf und gehen raus. Dann die Treppe rauf, geradeaus laufen und im Halbkreis das Feuerzeug mitnehmen. Nun immer weitergehen bis Ihr an der Mauer eines großen Hofes angelangt seid, wo Miette ungefähr in der Mitte die Kisten hoch, und über

Benutzt hier nur die Glocke mit dem Zyklopen, und schon ist der Treppenaufgang frei.

## 4. LEVEL: Der Hafen

Geht hier geradeaus, links an den Garagen vorbei bis zum Seemann, der das Boot streicht. Neben ihm liegt ein zweiter Pinsel, den Ihr, bevor dieser ins Inventar wandert, noch in den Farbtopf tunken müßt. Dann die große Treppe hoch und an der Fensterbank die leere Dose mitnehmen. Weitergehen, bis Ihr auf dem Hof mit dem Chinesen ankommt. Hinten, am Ende vom Hof liegt ein Atomisierer. Danach zurück in Richtung Ausgangspunkt

Miette schon wieder auf Diebestour: Diesmal hat sie es auf einen wertvollen Diamanten im Tresor des Lohnhais abgesehen.







Ob der Flohmann wohl eine Lebensversicherung abgeschlossen hat? Falls nicht, dann ist es nun auch schon zu spät...



Auch diesem Zeitgenossen ist kein langes Leben beschieden. Obwohl Miette eher ein liebes Kind ist, muß sie tun, was sie tun muß.

laufen, am Seemann vorbei, und dann an der Säule (bei den zwei Garagen) direkt links abbiegen, wodurch man auf einen großen Platz kommt. Geradeaus befindet sich eine Treppe, die auf die Stege führt, die Ihr rechts runter am Boot vorbei bis ans Ende geht, wo ein Stock liegt. Lauft zurück zum großen Platz und geht dort links direkt zum Zyklopen, der mit dem Pinsel eins aufs Auge gemalt bekommt. Wenn er ins Wasser gefallen ist, lauft Ihr den Steg runter bis zum Angler. Er muß einfach solange zugetextet werden, bis er nach der Do-

se fragt, die wir ihm natürlich ohne zu murren überlassen, worauf er im Gegenzug etwas über den Chinesen verrät. Dann geht's wieder zurück auf den großen Platz. Dort links abbiegen und dann wieder links, um zum Flohmann zu gelangen. Stellt Euch vor das Flohglas und schmeißt das Glas mit dem Stock runter. Danach müßt Ihr das Radio links vom Flohmann einschalten, was ihm gar nicht gut bekommt. Bevor Miette nun den Kompaß vom toten Flohmann mitnehmen kann, will dieser erst mal kräftig mit dem Atomisierer eingesprüht

werden. Jetzt müßt Ihr den ganzen Weg zurück zum Chinesen laufen und Euch neben ihn an das kleine rote Tor stellen. Betätigt hier die Aktionstaste, um den Nagel rauszuziehen. Ist der Chinamann platt, schnappen wir uns die Karte und laufen wieder zurück zum Platz, von dort auf den Steg und geben den Kompaß und die Karte One, der immer noch im Boot wartet. **THE END**



### Videospiele ohne Kompromisse

Die Freiheit 14  
34117 Kassel  
TEL. & FAX: 0561 - 12477



|                                      |          |                      |            |
|--------------------------------------|----------|----------------------|------------|
| Nintendo 64                          | 289,90,- | Saturn               |            |
| Pads org. Nintendo                   | 49,90,-  | Umbau Saturn         | 79,90,-    |
| Shaker Pack                          | 34,90,-  | Bug Too              | 59,90,-    |
| Skaker Pack mit memory               | 49,90,-  | Mekun 3D             | 99,90,-    |
| F1 Pole Position                     | 139,90,- | Exhumed              | 79,90,-    |
| Lylat Wars + Rumble                  | 129,90,- | Pandemonium          | 79,90,-    |
| Wayne Gretzky Hockey                 | 119,90,- | Super Puzzle Fighter | 49,90,-    |
| NBA Hang Time                        | 119,90,- | Resident Evil        | 99,90,-    |
| War Gods US.                         | 109,90,- | Last Bronx           | 99,90,-    |
| Hexen US.                            | 99,90,-  | US. + dt. Spiele     | ab 29,90,- |
| Mischief Makers US.                  | 159,90,- |                      |            |
| Mace -The Dark Age US.               | 159,90,- |                      |            |
| Int. Super Star Soccer               | 119,90,- |                      |            |
| Extreme G.                           | 139,90,- |                      |            |
| Multi Racing                         | 119,90,- |                      |            |
| Weitere Titel ab Lager lieferbar !!! |          |                      |            |

Ab einem Bestellwert von 250,- DM  
Versandkosten frei!  
Ladenpreise können abweichen

|                                      |            |                   |            |
|--------------------------------------|------------|-------------------|------------|
| Sony PSX Playstation mit Umbau       | 359,90,-   | RGB Kabel         | 29,90,-    |
| G. Police                            | 104,90,-   | Pad Verl.         | 14,90,-    |
| Ace combat 2                         | 89,90,-    | Memory Card       | 34,90,-    |
| Croc                                 | 89,90,-    | Pad Sony          | 39,90,-    |
| Colony Wars                          | 89,90,-    | Analog Pad        | 49,90,-    |
| Kurushi                              | 79,90,-    | Pad Rumble Umbau  | 39,90,-    |
| Rapid Racer                          | 89,90,-    | Import PSX Spiel  | ab 39,90,- |
| V Rally                              | 89,90,-    | Bushido Blade jp. | 119,90,-   |
| Formel 1 '97                         | 107,-      | Clock Tower Adv.  | 119,90,-   |
| Weitere Titel ab Lager lieferbar !!! |            | Gun Bullet        | 99,90,-    |
| Platinum Titel                       | je 44,90,- | usw.              |            |
| Sony Spiele                          | ab 39,90,- |                   |            |

NEO - GEO  
RESTPOSTEN !

### Hardware & Software

**Ohne Ende!**

Suchen Sie bestimmte Spiele??  
Wir besorgen Sie für EUCH!!!



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

## WOLFSOFT

**(02622)83517**

### X-Mas Angebot:

**Virtua Boy inc. Spiel**  
Nur 119,99DM

### Nintendo 64

|   |        |
|---|--------|
| N 64 dt. Gerät+S-VHS-Kabel mit Top-Bildqualität | 333,33 |
| N64 Adapter für Importspiele                    | 44,44  |
| Diddy Kong Racing                               | 129,99 |
| Clayfighter 63 1/3                              | 139,99 |
| Extreme G                                       | 139,99 |

### Sony Playstation

|                             |        |
|-----------------------------|--------|
| PSX+Umbau+RGB-Kabel+Audio   | 399,99 |
| PSX Value+Umbau+2 Pads+Mem. |        |
| Card+RGB-Kabel+Audio Kabel  | 444,44 |
| Tomb Raider 2               | 99,99  |

### Resident Evil Kleidung

Sweatis, T-Shirts, Flight Jackets

### Tips & Tricks

-Durch ein Tuning 50/60Hz laufen die Spiele bei 60Hz ca. 20% schneller und keine schwarzen Balken am Rand  
-RGB&S-VHS ergeben bestes Bild

### Umbau, Tuning

Wir rüsten Ihre Geräte einwandfrei für Importspiele um.  
Dauer bei uns **nur 48h!!!**  
Egal ob Sony, Nintendo64, Saturn ...

|                               |       |
|-------------------------------|-------|
| Playstation dt.us.jp mit Chip | 77,77 |
| Nintendo 64 dt.us.jp          | 99,99 |

### Scart-Umschalter

Kein lästiges umstöpseln am Fernseher mehr !!!

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

|                   |        |
|-------------------|--------|
| 4-fach Umschalter | 119,99 |
| 7-fach Umschalter | 199,99 |

### Anschlußkabel

Wir haben Anschlußleitungen in **Top-Qualität** für fast alle Fernseher/Monitore.  
**Bis zu 100% Verbesserung**

|                              |       |
|------------------------------|-------|
| Sony PSX RGB Besser!!!       | 39,99 |
| N64 S-VHS Kabel+Audio TOP!!! | 49,99 |

Joypadverlängerungen für alle Systeme Lieferbar  
Druckfehler und Änderungen vorbehalten

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

### FLINKE FINGER

Bei „Flinke Finger“ kümmern wir uns um die unterschiedlichsten Joypad-Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Fingerlein-beweg-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sichergehen will, konsultiert vorher am besten eine medizinische Fachkraft seiner Wahl.

### SONYPLAYSTATION

#### Formel 1 '97

Nach dem kleinen Vorgeschmack in der letzten Ausgabe hagelt es diesmal regelrecht Cheats. Allen voran haben uns René Borowski aus Gehrden und Mr. Thomas Maas aus Jülich mit Codes eingedeckt. Ihr müßt dabei immer zuerst in den Grand Prix Modus wechseln und bei „FAHRER EDITIEREN“ die nachfolgenden Paßwörter als Vor- und Nachnamen für Euren Piloten eingeben. Danach dürft Ihr die Ergebnisse der Cheats auch im Arcade Modus begutachten, indem Ihr per Druck auf die Δ-Taste wieder ins Hauptmenü wechselt.

| Vorname | Nachname | Auswirkung                                      |
|---------|----------|---|
| LITTLE  | WEELZ    | Monster-Truck<br>.....Bereifung                 |
| PI      | MAN      | Rennwagen<br>.....im wipEout-Stil               |
| BOX     | CHATTER  | zwei Puppen<br>.....als Kommentatoren           |
| BILLY   | BONUS    | Vier Bonusstrecken,<br>.....sowie Mirror Tracks |
| CATS    | DOGS     | Frösche statt Regen                             |
| TOO     | EASY     | Alle Strecken<br>.....freigeschaltet            |



Auf der Überholspur seht Ihr das flotte Bonusboot, welches auf den bezeichnenden Namen „Hurricane“ hört und mit „hurr“ freigeschaltet wird.

Um gleich in die 16. Runde der Meisterschaft einzusteigen, müssen alle folgenden vier Fahrernamen der Reihe nach eingegeben werden. Also erst OEAN ALESI eingeben, bestätigen, das Menü verlassen, wieder reingehen, den nächsten Namen eingeben, wieder rausgehen, etc.

OEAN ALESI  
NEAN ALESI  
PEAN ALESI  
QEAN ALESI



### NINTENDO 64

#### Lylat Wars

In Ausgabe 10 haben wir zwar schon ausführlich über die verschiedenen Wege nach Venom berichtet und wie viele Treffer man jeweils für eine Medaille benötigt, nicht aber, was danach kommt. Verdient Ihr Euch die zweite Venom-Medaille, indem Ihr den schweren, oberen Weg nehmt, so steht Euch im Battle Mode ja bereits der Panzer als neues Fortbewegungsmittel zur Verfügung. Nach 15 Medaillen dürft Ihr dann im Expert-Modus weiter zocken. Wenn Ihr nun nochmals die schwere Route nach Venom nehmt und es schafft, auch im Expert-Modus eine Medaille abzugreifen, dann dürft Ihr im Battle Modus wahlweise zu Fuß antreten. Wer im Expert-Modus wieder sämtliche Routen mit Auszeichnung beendet, der hat sogar noch die Chance, sich das U-Boot im Mehrspielermodus zu verdienen. Hierzu müßt Ihr aber wie gesagt alle 30 Medaillen ergattern und dann noch im Trainingsmodus im ersten Abschnitt 100 Ringe durchfliegen und in der zweiten Hälfte 999 Abschüsse im All Range Mode zustandebringen. Danach lobt Euch Rob 64, und ab dann habt Ihr selbst das U-Boot.



So sollte Eure Memory Card aussehen, wenn Ihr das mit dem „bxttr“ auch ausprobieren wollt (der G-Police-Save ist natürlich überflüssig).

### SONYPLAYSTATION

#### Rapid Racer

Marco Gross aus Bremchen hat wieder mal tief in seine nordische Trickkiste gegriffen und präsentiert uns als aller-aller-Erster die nachfolgende stattliche Ansammlung an Cheats. Ihr müßt die Cheat-Paßwörter immer zuerst als Namen im Einspielermodus eingeben. Auch wenn Ihr z.B. zu zweit gegeneinander fahren wollt und hierbei z.B. gleich zu Beginn alle Tracks anwählen möchtet, müßt Ihr das entsprechende Cheat-Paßwort zuerst als Einspieler-Paßwort eingeben und dann wieder „zurückdrücken“ bis ins Optionsmenü. Die einzige Ausnahme stellt das Hurricane-Bonus-Boot dar. Den dazugehörigen Code könnt Ihr in jedem Spielmodus eingeben. Egal welches Boot Ihr nach der Eingabe wählt (für das Hurricane Boot taucht im Auswahlmenü kein extra Bild auf), Euer Gefährt verwandelt sich dann zu Beginn eines jeden Rennens immer automatisch in besagte Höllenmaschine. Der Unterstrich („\_“) steht übrigens immer für eine Leerstelle, aber wer wäre da nicht auch selbst drauf gekommen?



Da isser, der Testfahrer aus Porsche Challenge.



Alles Ente, oder wie bitte, hä? Und noch dazu as simple as it gets: Einfach „\_qak“ als Euren Fahrernamen wählen und schon habt Ihr Ducks.

# GALERIE



Johanna Wolf aus CH-Appenzell möchte hiermit das Mann-Frau-Ungleichgewicht bei uns zu Gunsten der weiblichen Leserschaft korrigieren.

**Fahrername** ..... **Auswirkung**  
 \_ d a y ..... Alle Tag-Kurse freischalten  
 \_ n i t ..... Alle Nacht-Kurse freischalten  
 r r i m ..... Sämtliche gespiegelten Strecken  
 ..... freischalten  
 f r a c ..... Alle Strecken + Zufallsgenerator  
 \_ b o a ..... Alle Boote freischalten  
 \_ q a k ..... Duck Cheat  
 ..... (alle Boote in Form von Enten)  
 h u r r ..... Hurricane Bonus-“Auto”  
 r u s h ..... Unendlich Turbos  
 \_ s t r ..... Alle FMVs anschauen  
 ..... (mit Start-Taste weiterdrücken)  
 w i n r ..... Immer Erster werden  
 ..... (nur pausieren und auf “Quit” gehen)  
 b x t r ..... Boxster-Cheat

(Der Boxster-Cheat funktioniert allerdings nur, wenn Ihr Rapid Racer einlegt und davor eine Memory Card in Port 1 steckt, auf der sich sowohl ein Rapid Racer Spielstand, als auch ein Porsche Challenge Spielstand befinden! Alle Boote verwandeln sich daraufhin in eine Art Schlauchboot mit dem Testfahrer aus Porsche Challenge als Kapitän.)

Einzelne Strecken freischalten  
**Day:** ..... **Night:** ..... **Mirror:**  
 d \_ \_ 1 ..... n \_ \_ 1 ..... m \_ \_ 1  
 d \_ \_ 2 ..... n \_ \_ 2 ..... m \_ \_ 2  
 d \_ \_ 3 ..... n \_ \_ 3 ..... m \_ \_ 3  
 d \_ \_ 4 ..... n \_ \_ 4 ..... m \_ \_ 4  
 d \_ \_ 5 ..... n \_ \_ 5 ..... m \_ \_ 5  
 d \_ \_ 6 ..... n \_ \_ 6 ..... m \_ \_ 6

### SONY PLAYSTATION

|                     |    |          |
|---------------------|----|----------|
| Grundgerät          | DT | 289,95   |
| PSX Umbau           | DT | 59,95    |
| Memory Card         | DT | ab 29,95 |
| Ace Combat II       | DT | 89,95    |
| Agent Amstrong      | DT | 89,95    |
| Alarmstufe Rot      | DT | * 99,95  |
| Baphomets Fluch II  | DT | i.V.     |
| Beast Warrior       | DT | 89,95    |
| Bust A Move III     | DT | 69,95    |
| Bloifuß II          | DT | * 89,95  |
| Bubbie Bobbie II    | DT | * 79,95  |
| Broken Hellx        | DT | * 99,95  |
| Castlevania X       | DT | 89,95    |
| Command Wars        | DT | * 89,95  |
| Command & Conquer   | DT | 99,95    |
| Crash Bandicoot II  | DT | * 99,95  |
| Croc                | DT | 99,95    |
| Dungeon Keeper      | DT | * 99,95  |
| Dynasty Warrior     | DT | * i.V.   |
| FIFA 98             | DT | * 89,95  |
| Fighting Force      | DT | * 89,95  |
| FIA Formel 1 '97    | DT | 109,95   |
| Final Fantasy VII   | US | 109,95   |
| Final Fantasy VII   | DT | * 109,95 |
| Frogger             | DT | * 89,95  |
| G-Police            | DT | * 99,95  |
| Heaven's Gate       | DT | 89,95    |
| Livington Deathtrap | DT | * 89,95  |

### NINTENDO 64

|                    |    |          |
|--------------------|----|----------|
| Lost World         | DT | 89,95    |
| ISS Pro            | DT | 99,95    |
| Nuclear Strike     | DT | * 89,95  |
| Oddworld           | DT | * 99,95  |
| Overboard          | DT | * 89,95  |
| Platinum Spiele    | DT | ab 44,95 |
| Pang Collection    | DT | * 89,95  |
| Pandemonium II     | DT | * 89,95  |
| Rapid Racer        | DT | * 89,95  |
| Rebel Assault II   | DT | 99,95    |
| Resident Evil D.C. | DT | * 89,95  |
| Rage Race          | DT | 99,95    |
| Soul Blade         | DT | 99,95    |
| Syndicate Wars     | DT | 89,95    |
| Street Fighter Ex  | DT | * 89,95  |
| TEKKEN II          | DT | 99,95    |
| Tomb Raider II     | DT | 99,95    |
| Transport Tycoon   | DT | 89,95    |
| Time Crises        | DT | * i.V.   |
| Total Driving      | DT | * 99,95  |
| V-Rally            | DT | 89,95    |
| Warcraft II        | DT | 89,95    |
| Wing Commander IV  | DT | 89,95    |
| Xevius 3D          | DT | 79,95    |
| Z                  | DT | * 79,95  |

# PRIMAL GAMES

**KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7**  
**44787 BOCHUM**  
 Ladenpreise können abweichen

Alarmstufe Rot  
99,95

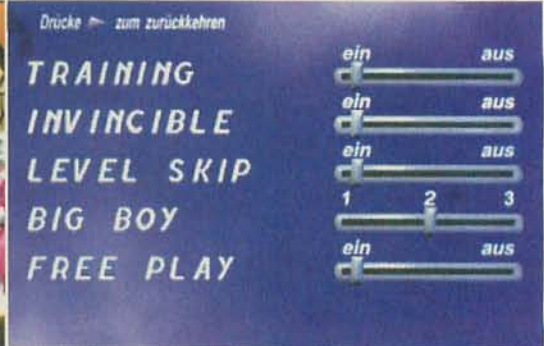
Resident Evil D.C.  
89,95

**Laufend neue coole SONY & NINTENDO-Importe!**  
**Only the best one**

## PHONE: (02 34) 91 60 630 + 91 60 631

DEMNÄCHST: PRIMALGAMES IM INTERNET HÄNDLERFAX: 9160632

Versand per Nachnahme, Porto & Verpackung 10,- DM + NN. Software ab 250,- DM frei, Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal mit DM 20,- \* Bei Drucklegung nicht verfügbar



Unterhalb der letzten Zeile im Optionsmenü sind noch vier weitere Modi versteckt.

Die **BIG BOY**-Option macht Ihrem Namen wirklich alle Ehre.

einen Schuß abfeuern. Geht daraufhin in die Vorhalle, feuert in den Raum, der sich hinten rechts geöffnet hat, wieder einen Schuß ab, und aktiviert die versteckte Schweben-Plattform in der Mitte des Vorraums. Fahrt nach oben, springt ab und geht an der Balustrade rechts entlang ins Kinderzimmer. Ab dort gelten zwei Änderungen. Hier müßt Ihr nämlich noch gar nichts drücken, lediglich das Kinderzimmer betreten. Kehrt dort einfach nur um, springt wieder in den Vorraum, lauft nach links zur Weltkarte und begeben Euch ins erste Level. Erst jetzt im ersten Level werden die beiden Cheat-Kombinationen auf dem zweiten Joypad eingegeben: X, X, X, X, Δ, O, X, □ für Unverwundbarkeit (wie gehabt) und Δ, Δ, Δ, □, □, □, X, X, O für die Levelwahl (also viermal Δ statt dreimal). Drückt Ihr nach Eingabe des letzten Codes anschließend auf Pad 1 die Select-Taste, findet Ihr den neuen Menüpunkt "MISSION WÄHLEN" ganz unten. Ein Druck auf die Select-Taste von Pad 2 macht übrigens die Debug-Koordinaten sichtbar.

### SONYPLAYSTATION

#### Fantastic Four

Mario Rimpler aus Würzburg hat einen coolen Trick herausgefunden, mit dem man vier neue Optionen aktivieren kann. Geht dazu ins Optionsmenü, setzt den Cursor auf die letzte Zeile, "TRAINING" und drückt hier gleichzeitig links L1+L2+R2. Wenn nicht sofort die neuen Menüpunkte Big Boy, Free Play, Invincible und Level Skip erscheinen, müßt Ihr einfach noch ein paar Mal schnell hintereinander L1+L2+R2 drücken. Funktionieren tut's auf alle Fälle! Um die Levelwahl schließlich zu aktivieren, müßt Ihr das Spiel starten und im ersten Level L1+L2+R1+R2 gleichzeitig drücken. Daraufhin erscheint ein schwarzer Screen mit zwei orangefarbenen Zahlen. Die erste Zahl steht für die Welt Eurer Wahl, und die zweite für das entsprechende Unterlevel (mit X und Δ bzw. ↑ und ↓ auf dem Steuerkreuz verändern). Ach ja, noch was: Um die Cheats verwenden zu können, müssen sich die Schalter sinnigerweise alle in der "Off"-Position befinden. Nur Big Boy funktioniert von selbst. Je höher der Wert, desto größer erscheint Euer Kämpfer im Spiel.



### SONYPLAYSTATION

#### Resident Evil DC

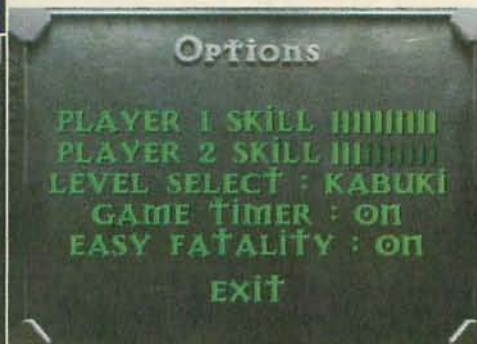
René Sieling aus Bremen schlägt dem etwas schwierigeren Director's Cut RE mit folgendem Cheat ein Schnippenchen: Setzt den Cursor im Hauptmenü auf "ADVANCED" und drückt das Steuerkreuz ca. vier Sekunden nach rechts. Dabei verfärbt sich der Advanced-Schriftzug grün. Startet Ihr nun ein Spiel im Advanced-Modus, wird Euch jedesmal, wenn Ihr Munition, Ink Ribbons, etc. aufnehmt, die doppelte Anzahl gutgeschrieben. Very hilfreich!

### SONYPLAYSTATION

#### Agent Armstrong

Verbesserung zum Tip in der VG 10/97: Leider hat unser Werkspion bei Virgin nicht ganz sauber gearbeitet, da sich ein kleiner Fehler beim ultimativen Armstrong-Cheat eingeschlichen hat. Der Anfang stimmt jedoch. Ihr müßt erst rechts in den Raum laufen, hinten rechts auf den Schrank mit dem blauen Teddy springen, Euch mit dem Gesicht zur Wand drehen und

Im allerersten Wargods-Bildschirm (links im Bild) müßt Ihr die Tastenkombination für's Cheatmenü (siehe hier unten) eingeben.



### NINTENDO 64

#### War Gods

Midway hat dem Modul einige versteckte Spielereien spendiert, unter anderem ein geheimes Cheat-Menü. Gebt im ersten War Gods-Titelbild (das ohne "START" und "OPTIONS"), um dorthin zu gelangen, schnell die Tastenfolge →, →, →, B, B, A, A ein. Der Bildschirm flackert kurz auf, wenn Ihr es richtig gemacht habt. Außerdem gibt der Sprecher den Satz "All too easy" von sich. Im Optionsmenü taucht nun ein neuer Menüpunkt namens "CHEAT MENÜ" auf. Hier darf man dann die einzelnen Stages anwählen oder die Easy-Fatality-Option aktivieren. Wenn Ihr diese zusätzlich zur normalen Fatality-Option im Hauptmenü auf "ON" stellt, könnt Ihr jedesmal, wenn es im Kampf "Prove Yourself" heißt, durch gleichzeitiges Drücken aller Kick- und Schlag-Buttons relativ einfach die ganzen Fatalities der Kämpfer ausprobieren. Nur der Abstand zum Gegner muß jeweils stimmen. Im ersten War Gods-Screen läßt sich durch Eingeben von C-links, C-links, →, A, B, C-oben, C-rechts noch ein weiterer Cheat aktivieren. Wieder müßt Ihr sehr schnell drücken, und



Nach Eingabe von NTTCLNS wird extra für Euch ein neuer Rang kreiert, nämlich der des „Cheaters“.

wieder flackert das Bild kurz auf, und der Sprecher läßt sein "All too easy" ab. Im Optionsmenü läßt sich der Continue-Zähler daraufhin auf "FREE PLAY" stellen, sprich Ihr habt ab sofort unendlich Continues zur Verfügung. Grox und Exor sind übrigens auch als spielbare Kämpfer anwählbar. Drückt, um in ihren "Besitz" zu gelangen, im Auswahlnenü schnell ↓, →, ←, →, ↑, ↓, →, ↑, ←, ← (für Grox) bzw. ←, ↓, ↓, →, ←, ↑, ←, ↑, →, ↓ (für Exor). "All too easy" weist auch hier wieder auf eine richtige Eingabe hin. Jetzt müßt Ihr nur noch den Kämpfer bestätigen, auf dem der Cursor zum Schluß stehengeblieben ist. Zu Beginn des Kampfes verwandelt sich Eure Figur dann in einen der beiden Über-Fighter.

## SONYPLAYSTATION SEGA SATURN

### Warcraft 2

In Ergänzung zu den Paßwörtern und Cheats in der letzten Video Games hat uns Daniel Cremers aus Leverkusen noch drei Nachzügler-Codes beschert, wobei der letzte Cheat zwar akzeptiert wird, die Auswirkung jedoch unklar ist. Eingeben müßt Ihr die Cheats wie gehabt während des Spiels im dortigen Paßwortmenü.

Weiterspielen nach einem Sieg = NVRWNNR (Never a Winner)  
Sofortiger Sieg = NTTCLNS  
Unbekannte Auswirkung = TGRLLY

Desweiteren hat Sascha Nicolaus aus Börlin noch folgende Paßwörter für die gerenderten Zwischensequenzen beigesteuert:

FMV 1 .....RCKHZM  
FMV 2 .....NRTHLN  
FMV 3 .....TDSFDR  
FMV 4 .....HTDVCT  
FMV 5 .....CLMX  
FMV 6 .....RCTDVC  
FMV 7 .....RTNTZR  
FMV 8 .....HKHZMD  
FMV 9 .....QLTHLS

# MAGIC

ENTERTAINMENT

## COMPUTER- & VIDEOSPIELE VERSAND

Bestelltelefon:  
(0 60 31) 77 18 66, 77 18 67

Mo-Fr: 9.00 bis 19.00, Sa: 10.00 bis 16.00

Fax: (0 60 31) 55 20

Kaiserstraße 65  
61169 Friedberg

Abholung in der Versandzentrale möglich!

| SONY PLAYSTATION                         |           | SONY PLAYSTATION         |           | SONDERANGEBOTE!!          |          |
|--|-----------|--------------------------|-----------|---------------------------|----------|
| Playstation Konsole PAL                  | DV 289,00 | John Madden NFL '98      | DA* 84,95 | Alien Trilogy             | DV 44,95 |
| Playstation Konsole „SILVER“             | DV 319,00 | Kick Off '97             | DA* 89,95 | Alone in the Dark 2       | DA 59,95 |
| PSX Konsole umgebaut                     | DV 359,00 | Kurushi                  | DA* 79,95 | Battle Arena Toshinden    | DA 44,95 |
| PSX Umbau                                | DV 70,00  | Legacy of Kain           | DV 84,95  | Bust a Move 2: The Arcade | DA 44,95 |
| PSX Analog Controller                    | DV 54,95  | Machine Hunter           | DA 87,95  | Casper                    | DV 44,95 |
| PSX Analog Joystick, Sony                | DV 119,95 | Mangle the Gathering     | DV* 84,95 | Chessmaster 3-D           | DA 44,95 |
| PSX Bay Incl. Controller                 |           | Manic Karts              | DA* 84,95 | Contra (Probotector)      | DA 89,95 |
| & Memory Card                            | DV 79,95  | Mass Destruction         | DA* 84,95 | Destruction Derby 1       | DA 44,95 |
| PSX Control Pad Farbig                   | DV 34,95  | MDK                      | DV* 89,95 | Disruptor                 | DV 59,95 |
| PSX Control Pad Sony                     | DV 39,95  | MegaMan 8                | DV* 94,95 | Fade to Black             | DA 44,95 |
| PSX Game Buster                          | DV 79,95  | MegaMan Battle & Chase   | DV* 94,95 | FIFA Soccer '96           | DV 44,95 |
| PSX HF-Adapter Sony                      | DV 44,95  | Micro Machines V3        | DA 94,95  | Iron Man / XO             | DA 44,95 |
| PSX Infrarot Joypad                      | DV 69,95  | Midnight Run             | DA* 94,95 | Iron & Blood              | DA 44,95 |
| PSX Joypadverlängerung                   | DV 19,95  | Monster Trucks           | DA* 84,95 | Int.Spatar SoccerDeluxe   | DA 69,95 |
| PSX Lasergrun                            | DV 99,95  | Monopoly                 | DV* 84,95 | Lost Vikings 2            | DV 69,95 |
| PSX Link Kabel Sony                      | DV 44,95  | Moto Racer               | DV* 84,95 | PGA Tour Golf '96         | DA 44,95 |
| PSX Link Kabel                           | DA 24,95  | Motor Mash               | DV* 84,95 | Rayman                    | DA 44,95 |
| PSX Mad Catz Lenkrad<br>mit Gas & Bremse | DA 139,95 | Nascar Racing '98        | DV* 81,95 | Revolution X              | DA 29,95 |
| PSX Mem. Card 1 Meg                      | DA 29,95  | Namco Museum Vol. 5      | DA* 79,95 | Ridge Racer               | DV 44,95 |
| PSX Mem. Card 24 Meg                     | DV 79,95  | NBA Hangtime             | DA* 94,95 | Road Rash                 | DA 44,95 |
| PSX Mem. Card 48 Meg                     | DV 99,95  | NBA '98                  | DV* 84,95 | Shellshock                | DV 61,95 |
| PSX Memory Card Sony                     | DV 54,95  | Need IV Speed 2          | DA 84,95  | Suikoden                  | DA 79,95 |
| PSX Mouse Sony                           | DV 59,95  | Nightmare Creatures      | DA* 84,95 | Supersonic Racers         | DA 44,95 |
| PSX Multi-Tap Sony                       | DV 99,95  | NFL Quarterback Club '98 | DA* 84,95 | Tekken 1                  | DV 44,95 |
| PSX Namco A.Com.Stick                    | DV 79,95  | NHL '98                  | DV* 84,95 | The Incredible Hulk       | DA 44,95 |
| PSX NeGcon Pad Sony                      | DV 59,95  | NHL Breakaway '98        | DA* 84,95 | True Pinball              | DA 44,95 |
| PSX Predator Gun                         | DA 59,95  | NHL Open Ice             | DA* 94,95 | Virtual Golf              | DV 44,95 |
| PSX PC Link                              | DA 79,95  | NHL Powerplay Hockey '98 | DA* 84,95 | WipeOut                   | DV 44,95 |
| PSX RGB Kabel                            | DV 24,95  | Nuclear Strike           | DV* 84,95 | Worms                     | DV 44,95 |
| PSX Spec.ASIIIPad Sony                   | DV 59,95  |                          |           | WWF Wrestlingmania        | DA 44,95 |
| PSX VRF-1 Lenkrad                        | DV 139,95 |                          |           |                           |          |

### Oddworld: Abe's Oddyssey DV 84,95

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| Doverboard            | DV* 84,95 |
| Pandemonium 2         | DA* 84,95 |
| Parappa the Rapper    | DA* 79,95 |
| Pix Corpus            | DV* 89,95 |
| Peak Performance      | DA* 84,95 |
| Player Manager        | DA 89,95  |
| Populous - 3rd Coming | DV* 84,95 |
| PGA Tour '98          | DA* 84,95 |
| Rage Racer (R. R. 3)  | DA 99,95  |
| Rapid Racer           | DA* 84,95 |
| Rebel Assault 2       | DA 99,95  |
| Reboot                | DV* 84,95 |

### Resident Evil D.C.

ca. November DV\* 84,95

|                              |            |
|------------------------------|------------|
| Risiko                       | DV* 84,95  |
| Rosco Mo Queen               | DA* 84,95  |
| Sampiras Extreme Tennis      | DA 69,95   |
| Shadow Master                | DV* 84,95  |
| Sim City 2000                | DV 84,95   |
| Soul Blade                   | DV 99,95   |
| Soviet Strike                | DV 84,95   |
| Streetfighter EX Plus Alpha  | DA* 84,95  |
| Strike Point                 | DV 94,95   |
| Super Pang Collection        | DA* 94,95  |
| Super Puzzle Fighter 2 Turbo | DA 69,95   |
| Supersonic Racers 2XS        | DV* 84,95  |
| Syndicate Wars               | DV 84,95   |
| Swagman                      | DV 87,95   |
| Tekken 2                     | DA 99,95   |
| Test Drive 4                 | DV* 84,95  |
| Tetris Plus                  | DA* 79,95  |
| Theme Hospital               | DV* 84,95  |
| Time Crisis incl. Gun        | DA* 149,95 |
| Tomb Raider                  | DV 84,95   |
| Tomb Raider Lösungshett.     | DV 14,80   |

### Tomb Raider 2

ca. 14. 11. DV\* 97,95

|                                |           |
|--------------------------------|-----------|
| Total NBA '97                  | DA 79,95  |
| Transport Tycoon               | DV* 84,95 |
| Trash It                       | DA 84,95  |
| Urbis                          | DV* 87,95 |
| V-Rally                        | DV 89,95  |
| Vergessene Welt: Jurassic Park | DV 84,95  |
| Virtual Baseball '97           | DA 84,95  |
| VMX Racing                     | DV* 84,95 |
| Warcraft 2                     | DV 84,95  |
| Warhammer 2: Dark Omen         | DV* 84,95 |
| Wing Commander 4               | DV 84,95  |
| Wing Over                      | DA* 84,95 |
| Z                              | DV* 79,95 |

### SONDERANGEBOTE!!

|               |          |
|---------------|----------|
| Actual Soccer | DA 44,95 |
| Air Combat    | DV 44,95 |

### SONY PLAYSTATION GAMES

|                           |           |
|---------------------------|-----------|
| Actua Golf 2              | DA 89,95  |
| Adidas Power Soccer '97   | DA 94,95  |
| Agent Armstrong           | DV* 84,95 |
| Ace Combat 2              | DA* 84,95 |
| Arc of Time               | DV* 84,95 |
| Auto Destruct             | DV* 84,95 |
| Ayrtton Senna Kart Duel 2 | DV* 84,95 |
| Baphomet Fluch 2          | DV* 84,95 |
| BAT 3                     | DA* 84,95 |
| Batman & Robin            | DA* 84,95 |
| Battle Arena Toshinden 3  | DA* 84,95 |
| Beast Wars                | DA* 84,95 |
| Blazing Dragons           | DV 84,95  |
| Bleifuß 2                 | DV* 79,95 |
| Broken Helix              | DA* 84,95 |
| Bug Riders                | DA* 77,95 |
| Bust-A-Move 3             | DA* 64,95 |
| Bubble Bobble 2           | DA* 79,95 |
| Bushido Blade             | JP 139,95 |
| Colony Wars               | DV* 84,95 |
| Command & Conquer         | DV 99,95  |

### Command & Conquer 2

ca. November DV\* 99,95

Constructor DV\* 84,95

Crash Bandicoot DV 99,95

### Crash Bandicoot 2

ca. Dezember DV\* 84,95

Croc DV\* 84,95

Curier Crisis DV\* 84,95

Dreams DV\* 89,95

Discworld 2 DV\* 84,95

Exhumed DV 84,95

Fantastic Four DV\* 84,95

Final Fantasy 7 US 149,95

### Final Fantasy 7

ca. November DV\* 99,95

Fighting Force DV\* 94,95

FIFA '98 - Die WM Qualifikation DV\* 84,95

Flottenmanöver DV\* 84,95

### Formel 1 '97

DV 99,95

Formular Karts DA\* 84,95

Frogger DV\* 84,95

Gas 2 DA\* 84,95

G-Police DA\* 99,95

Grand Theft Auto DA\* 84,95

Heavens Gate DA\* 84,95

Hercules DV\* 84,95

Int. Superstar Soccer Pro DV 94,95

Jack Nicklaus DV\* 84,95

Joe Slam DA\* 84,95

### Versandbedingungen:

Nachnahme DM 10,90+DM 3,- NN-Gebühr o. Vorkasse DM 6,90. Euroscheck bis DM 400,-

Versandkostenfrei ab Warenwert DM 200,- (nur Software). Keine Auslandslieferungen!

Bei Nichtannahme bestellter Ware berechnen wir DM 20,- pauschal. Rücksendungen nur nach Absprache. Versionen: DV=komplett deutsch; DA=deutsche Anleitung; EV=englische Version; US=amerikanische Version; JP=japanische Version. Alle Komplettlösungen von Hint Shop erhältlich!!! Es gelten unsere AGB. Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.

Ladenverkauf: Ladenpreise variieren!

Magic Entertainment • 47198 Duisburg-Homburg  
Moerserstr. 42 • Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-21 h

In Duisburg bieten wir Ihnen auf über 300 qm geballte Multimedia-Power:  
Videospiele, Computerspiele, Edutainment, Zeitschriften, Videofilme...  
und demnächst auch Musik-CDs und DVDs.

Magic Entertainment • 46145 Oberhausen-Sterkrade  
Steinbrinkstraße 255 • Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-20 h

Wir führen auch PC CD-ROM  
SPIELE & ZUBEHÖR!

### NINTENDO 64

|                         |           |
|-------------------------|-----------|
| N64 Konsole Pal         | DV 299,00 |
| N64 Controller Farbig   | DV 54,95  |
| N64 Controller Grau     | DV 54,95  |
| N64 HF Adapter          | DV 44,95  |
| N64 Joypadverlängerung  | DV 19,95  |
| N64 Memory Card 1 MEG   | DV 39,95  |
| N64 Memory Card 5 MEG   | DV 69,95  |
| N64 NTSC-Adapter        | DV 39,95  |
| N64 PC Link             | DA 79,95  |
| N64 RGB (Scart) - Kabel | DV 29,95  |
| N64 Rumble Pack         | DV 39,95  |

### NINTENDO 64 Games

|                    |            |
|--------------------|------------|
| Blast Corps        | DA 109,95  |
| Bomberman 64       | DA* 109,95 |
| Clayfighter 63 1/3 | DA* 139,95 |
| Dark Rit           | DA* 134,95 |

### Donkey Kong Racing

ca. November DV\* 109,95

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| Extreme G                   | DA* 139,95 |
| Golden Eye 007              | US 189,95  |
| Grand Prix F1               | DA* 139,95 |
| Hexen 64                    | DA* 139,95 |
| Int. Superstar Soccer 64    | DA* 139,95 |
| Lamborghini                 | DA 129,95  |
| Lylat Wars (Starfox 64)     | DA* 129,95 |
| Mischief Makers             | DA* 109,95 |
| Multi Racing Championship   | DA* 149,95 |
| NBA Hangtime                | DA 129,95  |
| NFL Quarterback Club '98    | DA* 139,95 |
| Pilotwings 64               | DV 109,95  |
| Star Fox 64                 | US 189,95  |
| Star Wars: Shadow of the E. | DV 129,95  |
| Super Mario 64              | DV 89,95   |
| Super Mario 64 Spieler.     | DV 24,80   |
| Super Mario Kart 64         | DV 89,95   |

### Top Gear Rally

ca. November DA\* 139,95

|                          |           |
|--------------------------|-----------|
| Turok                    | DV 139,95 |
| Turok Pal                | EV 139,95 |
| Wave Race 64             | DV 89,95  |
| Wayne Gretzky's 3D Hock. | DA 129,95 |

\*.Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar!

### HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!

Dito nur mit schriftlichem  
Gewerbenachweis.

Der Hammer von Sony:  
Playstation Konsole „SILVER“  
inclusive 2 Control-Pads  
und 1 Memory Card  
für nur DM 319,-  
(lieferbar ab Oktober)



Ein Spiel, zwei Level Selects: Oben seht Ihr das Menü der PS-Version, unten das vom Saturn.

- FMV 10 .....TDPNNG
- FMV 11 .....HDPVCT
- FMV 12 .....RCDPVC
- FMV 13 .....DRNRTH
- FMV 14 .....HWRNTH
- FMV 15 .....HMSRFV
- FMV 16 .....BRNNGF
- FMV 17 .....RCGRTS
- FMV 18 .....PRLDTN
- FMV 19 .....DPPNNG

### SONYPLAYSTATION

### SEGA SATURN

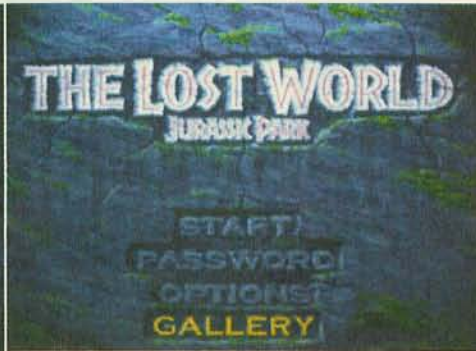
#### Jurassic Park - Vergessene Welt

Nachdem wir in Ausgabe 10/97 bereits unsere 99-Leben-Codes für die PS-Version unters Volk gebracht haben, flatterte mir inzwischen auch eine ultimative Level-Select-DNA auf den Tisch. Eien Dank an Jan Wargalla alias Blue Deigo aus Würselen!

Gebt im Paßwortmenü einfach dreimal hintereinander □, X, O, Δ, Δ, X, □, O, Δ, O, X, □ ein. Nach dem dritten Mal öffnet sich automatisch der abgebildete Level-Select-Screen. Außerdem dürft Ihr hier auch alle Zwischensequenzen anschauen.

Damit Besitzer der SAT-Version nicht völlig im Regen stehenbleiben, haben wir ein wenig im Netz geforscht und folgende vier Codes für Euch aufgespürt:

Die DNA-Sequenz für freien Eintritt lautet hier X A X Y Y Y Y Y Z X Y Y (nur einmal eingeben). Im Optionsmenü könnt Ihr jetzt das



Bei der Saturn-Version taucht die GALLERY sogar als Menüpunkt auf. Naja, gerade richtig für langweilige, kalte Winterabende.

gewünschte Startlevel ganz easy per Steuerkreuz auswählen. Euer Saturn legt übrigens nach der ersten Eingabe im internen Speicher automatisch einen Spielstand an, so daß Ihr in Zukunft immer sofort nach Inbetriebnahme Zugriff auf alle Level habt. Das Paßwort X X X X X X X X X X vereinfacht JP2 ziemlich und schaltet außerdem jegliches Blut ab (der sog. "Child Mode"). Zum Abschluß gibt es noch zwei Gallery-DNAs zu vermeiden, für alle Freunde von die schönen Grafiken:

X Z X Y X Y Y Z X Y Y (Dino-Gallery) lautet die erste und A Y X Y X X Z X Z Z Y Y (Compy-Gallery) die zweite. Viel Spaß damit!

### NINTENDO 64

#### GoldenEye 007

In GoldenEye sind zwar immens viele Cheats eingebaut, nur leider existiert keine Möglichkeit, diese gleich von vornherein zu aktivieren. Ihr müßt daher je nach Schwierigkeitsgrad und Level bestimmte Zeitlimits einhalten, um in den Genuß dieser internen Cheats zu kom-

## GALERIE 12

V?



Der Grandpa von Hannes Sigrist aus CH-Kriens stand hier Pate. Meteor Kickin' Henry Dalaba wäre sicher auch ein cooler Videospieleheld...



Die Pal-Version gibt's sogar ohne Pal-Balken.

men. Wenn die vorgegebenen Zeiten eingehalten werden, könnt Ihr sie dann im Cheat-Menü aktivieren, das auch erst daraufhin er-

| Level    | Name      | Cheat               | Schwierigkeitsgrad | Zeit  |
|----------|-----------|---------------------|--------------------|-------|
| Level 1  | Dam       | Paintball Mode      | Secret Agent       | 2:40  |
| Level 2  | Facility  | Unverwundbarkeit    | .00 Agent          | 2:05  |
| Level 3  | Runway    | Big Head Mode       | Agent              | 5:00  |
| Level 4  | Surface   | Granatenwerfer (2x) | Secret Agent       | 3:30  |
| Level 5  | Bunker    | Raketenwerfer (2x)  | .00 Agent          | 4:00  |
| Level 6  | Silo      | Turbo Mode          | Agent              | 3:00  |
| Level 7  | Frigate   | Kein Radar          | Secret Agent       | 4:30  |
| Level 8  | Surface 2 | Mini-Bond           | .00 Agent          | 4:15  |
| Level 9  | Bunker 2  | Wurfmesser (2x)     | Agent              | 1:30  |
| Level 10 | Statue    | Fast Animation Mode | Secret Agent       | 3:15  |
| Level 11 | Archives  | Unsichtbar          | .00 Agent          | 1:20  |
| Level 12 | Streets   | Enemy Rockets       | Agent              | 1:45  |
| Level 13 | Depot     | Slow Animation Mode | Secret Agent       | 1:30  |
| Level 14 | Train     | PP700 aus Silber    | Agent              | 5:25  |
| Level 15 | Jungle    | Wurfmesser (2x)     | Agent              | 3:45  |
| Level 16 | Control   | Unendlich Munition  | Secret Agent       | 10:00 |
| Level 17 | Caverns   | RC-P90 (2x)         | .00 Agent          | 9:30  |
| Level 18 | Cradle    | PP7 aus Gold        | Agent              | 2:15  |
| Level 19 | Aztec     | Doppel-Laser        | Secret Agent       | 9:00  |
| Level 20 | Egyptian  | Alle Waffen         | .00 Agent          | 6:00  |



Wenn Ihr zweimal dieselbe Waffe besitzt, versucht folgendes: Geht ins Auswahlmenü zu Eurer doppelten Waffe, haltet A gedrückt, betätigt dabei zweimal Z, laßt den A-Knopf kurz los (drückt ihn aber gleich darauf wieder) und feuert während der kurzen Pause zwei, drei Male mit Z.



Zu zweit seht Ihr in Eurer Bildhälfte gerade noch genug, im Vierspielermodus wird die Sache dann leider doch etwas zu unübersichtlich.

scheint. Hier seht Ihr, was es wo zu holen gibt: Schafft Ihr es, alle diese 20 Levels auf Stufe „00Agent“ durchzuspielen, werdet Ihr mit dem 007-Menü bzw. -Modus belohnt. Als 007-Spieler dürft Ihr dann den Aufbau des gesamten Spiels verändern, indem z.B. die Trefferge-

naugigkeit Eurer Feinde verändert oder deren Schlagkraft manipuliert wird. Hier noch ein Tip für das letzte Level, den Raum mit der Golden Gun betreffend. Bewegt Euch vom Eingang aus sehr vorsichtig fort, und zwar wie folgt: Vom ersten Quadrat aus auf der vorder-

sten Reihe nach links zur Wand, zwei Quadrate nach vorne, drei nach rechts, zwei nach vorne, eines nach links, eines nach vorne, eines nach links, zwei nach vorne, dann noch einmal rechts, und Ihr seid da (ein geheimer Ausgang liegt links von Euch in der Wand).

## Hint Shop Lösungshäfte

Komplettlösungen mit Plänen  
Tips & Tricks für fast alle  
Computer- und Videospiele

Bestellannahme ist von  
montags bis freitags  
von 10 bis 18 Uhr.  
Ansonsten steht unser  
Anrufbeantworter für Sie bereit.

### Adresse:

Am Hollerbroch 36  
51503 Rösrath  
Tel: 02205.910313  
Fax: 02205.910314



Wir führen über  
400 Komplettlösungen.

Fordern Sie die Gesamtliste an.  
Versandkosten (Inland)

Per Nachnahme nur 9 DM  
Per Vorkasse nur 4 DM

(Ausland) Per Vorkasse nur 12 DM

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

Distributor für die Schweiz  
AHA CD-ROM Spiele - Postfach

Distributor für Österreich  
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16

3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/4 1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/-1

Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service und 24 Std. Service.  
Pro Lösung nur 14,80 DM. Pro Sammelheft nur 19,80 DM.

7th Guest/ 11th Hour & C.  
Albion  
Alien Trilogy  
Alone in the Dark 1-3 (SH)  
Amber, Shine & Chronoma.  
Anvil of Dawn  
Ark of Time & Callahan's C.  
Atlantis-Das sagenhafte Ab.  
Bad Mojo  
Baphomets Fluch 1 und 2  
Bazooka Sue  
Betrayal in Antara  
Bioforge  
Blazing Dragons  
Cosper  
Chronicles of the Sword  
Command & Conquer  
"D", Evocation & Blown Aw.  
Diablo  
Dig, The  
Discworld 1 und 2  
Dragon Lore 1 oder 2  
Dungeon Master 1 oder 2  
Earth 2140  
Escalator 1 oder 2  
Elder Scrolls: Daggerfall  
Evidence & Safebreaker  
Excalibur 2555 A.D.  
Eshamed (PC+PlayStation)  
Fable  
Fade to Black  
Final Fantasy 7  
Floyd and Voodoo Kid  
Frankenstein-Through 1.Eyes  
Gabriel Knight 1 und 2  
Hexen 1 oder 2  
Indiana Jones 3 und 4  
Interstate '76  
Jagged Alliance 1 und 2  
Jack Orlando/ Private Eye  
Jedi Knight  
Jewels of Oracle  
Karma, Alien Virus, Burn C.  
King's Field  
King's Quest 1 bis 7 (SH)  
KKND  
Kyrodia 1 bis 3 (SH)  
Lands of Lore 1 oder 2  
Last Express, The  
Legacy of Kain-Blood Omen  
Leisure Suit Larry 1 - 7  
Lighthouse  
Little Big Adventure 1 oder 2  
Last Vikings 2  
Maniac Mansion 1 und 2  
MDK  
Monkey Island 1 und 2  
Myst, Nacropolis, Last Eden  
Oddworld: Abe's Odyssey  
Outlaws  
Overblood  
Pandora Akte & Under Moon  
Phantasmagoria 1 und 2  
Police Quest: SWAT  
Privateer and Rebel Assault  
Realms of the Haunting  
Rendezvous im Weltraum  
Resident Evil  
Riddle of Master Lu, The  
Ripper  
Sam & Max und Vollgas  
Secrets of the Luxor  
Shadows of the Empire  
Shamara  
Sherlock Holmes 1 und 2  
Shivers 1 oder 2  
Simon the Sorcerer 1 und 2  
Space Quest 1 bis 6 (SH)  
Stadt der verlorenen Kinder  
Star Trek Sammelband  
Star Trek - DS9 - Harbinger  
Star Trek - Generations  
Star Trek - T.N.G. - "A.E.U."  
Stonekeep  
Suikoden  
Swagman  
Warhammer-Gehörnte Ratte  
Tekken 2 & Battle Arena T.2  
Thunderscape  
Timelapse  
Tomb Raider  
Tomb Raider  
Touche - 5. Musketter  
Ultima 8 - Pagan  
Ultima Underworld 1&2 (SH)  
Warcraft 1+2 & Expan. (SH)  
Warhammer-Gehörnte Ratte  
Wild Arms  
Wing Commander 3&4 (SH)  
Wizardry 6 und 7  
Wizardry Adventure: Nemesis  
X-Com: Teil 2 & Apocalypse  
Zork:Nemesis/ Return to Zork  
Zork  
SH = Sammelheft

! Ständig Neuheiten!  
Händleranfragen erwünscht

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

**NEW PSX**

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!**

SONY PLAYSTATION . . . 329,00  
INKL. 2 CONTR. + MEMORYCARD

ABES ODYSSEE . . . 89,95  
ALARMSTUFE ROT . . . 99,95  
AIR COMBAT 2 . . . 89,95  
BAPHOMET'S FLUCH 2 . . . 99,95  
BROKEN HELIX . . . 99,95  
CONSTRUCTOR . . . 89,95  
CRASH BANDICOOT 2 . . . 99,95  
CROC . . . 99,95  
COLONY WARS . . . 99,95  
DISK WORLD 2 . . . 89,95  
DEATHTRAP DUNGEON . . . 89,95  
DUNGEON KEEPER . . . 89,95  
FINAL FANTASY VII . . . 109,95  
FORMEL 1'97 . . . 109,95  
FIGHTING FORCE . . . 89,95  
FLOTTENMANÖVER . . . 89,95  
G-POLICE . . . 99,95  
HERCULES . . . 89,95  
JURASSIC PARK . . . 99,95  
KURUSHI . . . 89,95  
MDK . . . 99,95  
NASCAR RACING . . . 98,95  
NIGHTMARE CREATURES . . . 99,95  
OVERBOARD! . . . 89,95  
PANDEMONIUM 2 . . . 89,95  
POPULOUS . . . 89,95  
RASCAL . . . 99,95  
RAPID RACER . . . 99,95  
RESIDENT EVIL (UNCUT) . . . 89,95  
RISIKO . . . 89,95  
ROSCO MC QUEEN . . . 99,95  
SHADOW MASTER . . . 99,95  
TEST DRIVE4 . . . 99,95  
TIME CRISIS INKL. GUN . . . 159,95  
TOMBRAIDER 2 . . . 89,95  
TOSHINDEN 3 . . . 99,95  
Z . . . 89,95

**DIE GESCHENKIDEE!**  
*Airbrush*  
EKSKLUSIVE MOTIVE  
NACH WUNSCH  
AUF SPIELKONSOLEN!

**ZUBEHÖR FÜR PSX**  
ROBY ROB MEM. CARD 29,95  
MEMORY CARD 360 . . . 99,95  
ROBY ROB CONTROLLER 39,95  
ROBY ROB RGB KABEL 39,95  
FLIGHT STICK 119,95  
NAMCO FIGHTING STICK 99,95  
PREDATOR GUN . . . 69,95  
HYPER GUN . . . 69,95  
ROBY ROB HF ADAPTER 49,95

**ULTRA 64**

NINTENDO®64 . . . 299,00  
BOMBERMANG64 . . . 139,95  
CLAYFIGHTER64 . . . 139,95  
DIDDY KONG64 . . . 119,95  
EXTREME G . . . 139,95  
F1 POLE POSITION64 139,95  
GEOMON . . . 149,95  
GOLDENEYE (ENGL.) 149,95  
LAMBORGHINI64 . . . 139,95  
LYLAT WARS . . . 129,95  
MADDEN NFL98 . . . 139,95  
MRC . . . 139,95  
TOP GEAR RACING . . . 139,95  
W. GRETZKY HOCKEY . . . 129,95

CONTROLLER . . . 59,95  
ALLE FARBEN . . . 59,95  
MEMORY CARD . . . 49,95

1 U64 / PSX / PC  
Dahlmannstrasse 1A  
10629 Berlin  
(S-Bhf. Charlottenbg)  
Tel. (030) 327 01 956  
Fax (030) 324 96 63

2 U64/PSX/PC/SEGA  
Voigtstrasse 39  
10247 Berlin  
Frankfurter Allee  
Ecke Plaza Center  
Tel. (030) 422 56 506

3 PSX/U64/Gameboy  
Foto Porst  
Berliner Allee 79  
Berlin-Weißensee  
Tel. (030) 927 99 894

roby rob shop

PC-GD ROM

Nintendo

SEGA

PlayStation



Erst muß sich der Name des Stadions grün färben (oberes Bild), bevor Ihr Euren Ball dann im Kornfeld suchen gehen könnt (unten).



Mit Hilfe der schwebenden Plattformen geht es hier reihum von Gong zu Gong.



Viele Einsender dachten, daß bereits nach der vierten Welt Schluß sei mit Paßwörtern. Dies hier ist jedoch erst der allerletzte Code. Voilà!

### SONY PLAYSTATION

#### Croc

The fabulous Klaus Brinkmann aus Linz/Rhein ist der erste von ganz, ganz wenigen Einsendern, die das ultimative Paßwort ausgecheckt haben, mit dem Ihr Zugriff auf alle 45 Level von Croc, inklusive allen Extraleveln, Geheimabschnitten und allen Leveln der fünften Welt habt. Noch ein kleiner Hinweis: Um den "Crystal Boss" (letzter Endgegner) zu besiegen, muß man so schnell wie möglich die vier Gongs im Endboß-Level der Reihe nach anschlagen.

Nun aber Vorhang auf:

**LLLLDRLLDRDLUR**

Hierbei steht natürlich auch bei diesem Paßwort "L" für Steuerkreuz nach links, "R" für Steuerkreuz nach rechts, "D" für runter und "U" für nach oben drücken.

### SONY PLAYSTATION

#### Hercules

Gerade man erst bei uns erschienen, und schon liefert Benjamin Reusch aus Bergisch Gladbach brav seine Paßwörter bei uns ab. Da sagen wir nich nee und drucken sie mal eben schnell ab:

**LEVEL .....Paßwort**

- THE HEROE'S GAUNTLET .....  
.....Schlange, Medusa, Münze, Medusa
- CENTAUR'S FOREST .....  
Centaurus, Hercules, Minotaurus, Bogenschütze
- THE BIG OLIVE .....  
.....Centaurus, Münze, Schlange, Hercules
- HYDRA CANYON .....  
.....Münze, Gladiatorenhelm, Münze, Soldat
- CYCLOPS ATTACK .....  
Gladiatorhelm, Pegasus, Hercules, Bogenschütze
- TITAN FLIGHT .....  
.....Soldat, Münze, Münze, Donnerbolzen
- PASSAGEWAY OF ETERNAL TORMENT ....  
.....Medusa, Soldat, Centaurus, Pegasus
- VORTEX OF SOULS .....  
.....Soldat, Blitzbolzen, Soldat, Centaurus
- END .....  
.....Pegasus, Soldat, Centaurus, Soldat

### SONYPLAYSTATION

#### VR Baseball '97

Vielen Leutchen hierzulande geht Interplays Baseball-Sim sicher ziemlich gehörig am Popo vorbei. Da der Spaß aber inzwischen offiziell auch in Pal erhältlich ist, wollen wir diesen kleinen Trick niemandem vorenthalten. Entscheidet Euch zu Beginn für irgendeinen der feilgebotenen Spielmodi, und wechselt beim darauffolgenden Screen ins Optionsmenü. Setzt den Cursor auf "CREDITS" und drückt hier □, O, □, O, △. Dadurch gelangt Ihr automatisch ins vorige Menü zurück, wo der Name des Stadions jetzt in grüner Schrift geschrieben sein müßte. Wenn Ihr nun ein Match beginnt, spielt Ihr am Rande der Zivilisation auf einer besseren Wiese, umringt von Maisfeldern.

## CODEE GEGEKNAKT

Täglich erstrecken sich neue Zahlen- und Buchstabenketten über meinen Schreibtisch, bei denen ich oft gar nicht weiß, wohin damit. Trotzdem freu ich mich misch aber immer wieder tierisch über den steten Nachschub an brauchbarem Material.

### SONY PLAYSTATION

#### Nuclear Strike

Brian Blöchingner aus Stuttgart begann seinen Brief zwar mit "wahrscheinlich bin ich eh viel zu spät", schickte seine Paßwörter dennoch ein, und siehe da, er sollte im Unrecht gänzlich gewesen sein. Hier seine Codes:

- Level 1 JUNGLEWAR
- Level 2 CUTTHROATS
- Level 3a COUNTDOWN
- Level 3b PLUTONIUM
- Level 4 PUSAN, SABREJET  
oder wahlweise auch MACARTHUR
- Level 5 ARMAGEDDON
- Trainings-Mission LIGHTNING

#### Erste Cheats:

- EAGLEEYE .....Level anschauen  
.....(keiner greift an; Ihr könnt allerdings  
.....ebensowenig feuern)
- AVENGER .....Keine Feinde  
.....in der ersten Mission
- PHOENIX .....Zwei Leben mehr
- WARRIOR .....Drei Leben mehr
- MPG .....Weniger Spritverbrauch

Wer Probleme in der demilitarisierten Zone (Level 4) hat:

- Auf dem Weg zu Andrea die Truppen aktivieren und möglichst weit hinten stationieren.
- Dann zum Flugplatz und auf den A-10X Warthog umsteigen. Der Flugplatz befindet sich auf der Höhe der Basis am westlichen Bildschirmrand. Mit dem Warthog die SCUD-Abwehrschußrampen bei den Gaskins zerstören und

Typisch Disney: Selten werden einem so liebevoll Paßwortmenüs präsentiert.







danach erst um den Rest kümmern, solange Euer Sprit eben reicht.

- Die Panzerkanone befindet sich über der Basis am nördlichen Bildschirmrand.
- Zuletzt empfiehlt es sich, auf den Raketenwerfer bei der Basis umzusteigen und damit kräftig Ärger zu machen.

## SONY PLAYSTATION

### Ballblazer Champions

Na, wer sagt's denn, die Eggebrecht'schen Codes der vor ca. einem halben Jahr veröffentlichten US-Version funktionieren ja auch bei uns! Zwei spezielle Paßwörter können wir Euch deshalb heute anbieten. Um gleich im Master Dome Stadion herumzucruisen, benötigt Ihr folgendes Paßwort:

O L I L I R I R 2 L 2  
 X □ □ R I R 2 R I  
 R 2 Δ L 2 R I L 2 O  
 L 2 R 2 R I I L I R 2  
 □ L 2 R I X R I R I

Möchtet Ihr dagegen Euer Fahrzeug schrumpfen, dann bietet sich diese Variante an:

X O X X O X  
 X X X X X X  
 X X Δ Δ X X  
 □ X X X X □  
 X □ □ □ □ X

Hier könnt Ihr schon mal einen Blick ins Allerheiligste, den Master Dome, werfen. Links steht auch gleich der passende Code für dieses Level.



## HIGHLIGHTS NINTENDO 64

FUNMAKER N64



Der **CONVERTER**, der es erlaubt, Importspiele auf Ihrem N64 zu spielen. Spitzenqualität zum Spitzenpreis - made in Germany

**29,80**

## MIGHTY MIC

Speicherkarten made in Germany  
 N100 nur 24,80  
 N400 nur 29,80 4 x mehr Speicher

## HIGHLIGHTS SONY PSX

### MIGHTY MIC 360 der RIESENSPEICHER



- bis zu 360 Spielstände speicherbar, das entspricht 24 normalen Speicherkarten
- benutzerfreundliche Bedienung durch "digital control unit"

**89,-**

**FUNMAKER**  
 original ConverterChip

- bereits über 14.000 x verkauft
- ermöglicht Importspiele auf Ihrer PlayStation



**15,-**

Alle o.g. Produkte "made by G.E.C."

Weiterhin bieten wir an:

- Joypadverlängerungskabel für PSX 19,80
- Joypadverlängerungskabel für N64 19,80
- MemoryCard 1MB für PlayStation 29,80
- RGB-Kabel für SONY PlayStation 24,80
- RGB-Kabel für Nintendo 64 24,80

G.E.C. General Equipment Consulting

Hevinghausen 127 - 53804 Much - Tel.: 0 22 45 - 912 916  
 Fax: 02245 - 912 917 - Internet: <http://www.GEC.com>  
 HOTLINE: Dienstag - Donnerstag 14 Uhr - 17 Uhr  
 Alle G.E.C.- Produkte liefern wir bei Vorkasse Porto- und Verpackungsfrei Alle Preise in DM, incl. MwSt.

SUPERKONDITIONEN für WIEDERVERKÄUFER



So sieht das Level-Select-Menü aus. Da die deutschen Namen länger als die englischen sind, stehen die Wörter manchmal etwas zu den Rändern hinaus.



Und hier noch der Blick auf das FMV-Menü. Ob es auch einen Cheat für Unbesiegbarkeit gibt?



Wargalla aus W., dem somit zumindest die halbe Ehre gebührt, oder sagen wir 75%. Was erschwerend hinzukam, war die Tatsache, daß wir zum Ausprobieren erst nur eine Review-fähige Vorversion in Form einer Gold-CD im Haus hatten, bei der die beiden Cheat-Menüs zwar auch enthalten waren, zur allgemeinen Verwirrung hier aber nochmal anders funktionierten. (Davon abgesehen hatten wir natürlich sehr wohl vom Hersteller ein fertiges Abe's Oddysee erhalten, nur verflüchtigen sich gute Spiele im Haus immer gleich schnell, doch das ist eine andere leidige Geschichte....) Hier verraten wir Euch jetzt aber endlich unsere zwei Cheats. Beide werden übrigens an der gleichen Stelle eingegeben, und zwar im Titelbild ganz zu Anfang, wobei Ihr den Cursor auf „OPTIONEN“ setzen müßt (aber nicht ins Optionsmenü hineingehen) und bei gedrückt gehaltener R1-Taste folgende Kombinationen eingibt:  
↓, →, ←, →, □, O, □, Δ, O, □, →, ← für die Levelwahl, oder ↑, ←, →, □, O, Δ, □, →, ←, ↑, →, um alle Zwischensequenzen in Ruhe genießen zu können. Jetzt seid Ihr im Bilde!



Abe hat's nicht einfach im Leben, aber am Ende danken es ihm all seine Landsleute.

## DICKESSES EIENDE

### SONY PLAYSTATION

#### Abe's Oddysee

Ja, wir haben sie bereits, die beiden wichtigsten Cheats für eines der hereausragendsten Spiele des Jahres. Zwar hat bislang weder das Internet noch unser Fax-Gerät fehlerfreie Kombinationen ausgespuckt, aber auf die richtige Spur haben uns die falschen Einsendungen gebracht, so daß wir mit ein bißchen rumprobieren dann schließlich selbst drauf gekommen sind. Am nächsten dran war jedenfalls Mr.

Wie sagen neunmalklugen Mitarbeiter nur zu oft? "Du wirst Dich noch umschaun, wie dumm es manchmal laufen kann!" Recht ham 'se gehabt, die Unken im Kollegenkreis. Letzten Monat ist in der Tat erneut einiges schiefgegangen. Irren ist menschlich, Klappe die Zweite:

#### Korrekturen

Wer das letzte Heft besitzt und Verständigungsprobleme hatte, nimmt dieses nun am besten zur Hand, damit endgültig klar ist, wo

was wann und warum gedrückt beziehungsweise eingegeben werden muß.

#### Super Puzzle Fighter II Turbo

Akuma: ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←  
Dan: ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓  
Devilot: ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓

#### Worms

...drückt in diesem Screen × □ □ × □ □ ×  
□ □ ... (nur PS-Version)

#### Rayman

... im Pausenmodus R2 gedrückt halten und dabei O, O, ←, O, O, betätigen. Zusätzliche Continues erhält man durch Drücken dieser Kombination im Continue-Bildschirm: ↑, ↓, →, ← ...

#### Toshinden

**Gaia:** ... einen Viertelkreis von unten nach links und die Quadrat-Taste (↓ ✓ ←, □). Zur Bestätigung .... auf Eiji gehen, nach oben drücken und mit □ bestätigen.

**Sho:** ...von rechts beginnend, auf dem zweiten Joypad ganz schnell zwei volle Kreisbewegungen auf dem Steuerkreuz machen und zum Abschluß wieder die Quadrat-Taste drücken (→ ↘ ↓ ✓ ← ↙ ↑ ↗ → ↘ ↓ ✓ ← ↙ ↑ ↗ →, □)....Um letztendlich mit Sho antreten zu dürfen, wählt Ihr Kayin, drückt nach unten und bestätigt mit □.

#### Darklight Conflict

Levelanwahl der PlayStation-Version:  
Drückt im Optionsmenü nacheinander die Tastenfolge ↓, ↓, ↑, □, ←, ←, L1, R1, O...

## GALERIE 13



Unsere Schweizer Leser sind heuer eindeutig am kreativsten: Matthias Schindler aus CH-Gümligen erweckte diesen Protz zum Leben.

## Weihnachtsrätsel

Da Euer Tips-Minister diesmal dermaßen am Ende und ihm inzwischen eh schon alles Wurscht ist, möchte er seiner treuen Leserschaft zum Abschluß des Jahres noch ein kleines, dafür um so mieseres Rätsel mit auf den Weg geben. Als Preis winkt irgendein Schwachsinn aus dem Redaktionsalltag plus ein 32-Bit-Game nach Wahl.

Frage: Was will uns nachfolgender Satz sagen, oder anders gefragt, was soll es bedeuten oder ganz anders gefragt, was sucht er da?

"j mk m,jn o.ljmninnhbgnkmljk,l,ököoll-pööooplllllöpölp.-.,l,-öökö.plkl,kl,olpööl,ki-jnmk,ikol,iokljmjhnmkkjiik,mikohuji"

Wer mit seinem Vorschlag am nächsten dran liegt oder gar auf die Lösung kommt, der kriegt den Preis (sollten gar mehrere richtig liegen, muß halt unsere Fee entscheiden; der Rechtsweg ist selbstverständlich ausgeschlossen). So einfach und auch wieder schwierig zugleich lauten die Regeln. Einsendeschluß ist vier Tage vor Heilig Abend (Poststempel). Unsere Adresse kennt Ihr ja, Einsendungen einfach mit dem Stichwort "X-Mas-Räzel" versehen. Die Auflösung erfolgt auch wieder hier, am Ende, und zwar in der Ausgabe 2/98. Viel Glück! P.S.: Die zehn falschesten Mutmaßungen werden ebenfalls veröffentlicht.

## WIE LÄUFT'S?

Wer die folgenden „Teilnahmebedingungen“ beachtet, erspart 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 einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir nämlich auch alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.
5. Tips und Lösungshilfen zu Zelda-, Mario- und Sonic-Spielen sind definitiv out, die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen C&C, Tekken, Toshinden oder Warcraft sind wir bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor 40 bis 500 Mark!

Unsere Adresse:

DMV Verlag  
Redaktion VIDEO GAMES  
Rubrik: Tips & Tricks  
Dornacher Str. 3d  
85622 Feldkirchen

modern media  
präsentiert

IHR LIEBLINGSSPIEL-  
EIN BUCH MIT 7 SIEGELN?  
NICHT MEHR  
LANGE!



Mehr als 1.000 Cheats und Codes zu über 160 aktuellen und älteren Spielen für die Sony PlayStation™.

Von unserer Redaktion getestet.

100% Fun-Faktor. Garantiert.

DM 24,80  
ISBN: 3-9805821-0-8



In Kürze erhältlich:

Über 800 Abbildungen auf über 150 Seiten zu allen Stationen des wahrscheinlich besten Rollenspiels unserer Zeit!

DM 29,80  
ISBN: 3-9805821-5-9

Erhältlich im Buch- und Fachhandel oder:

Weitere Informationen per FAX-Polling unter: 06181-26662

0180-5256789

http://www.modern-media.net

# LESEERPOST

**Meine leicht provokativ gestellten Fragen zum Thema Sega-Vergangenheit und -Zukunft haben Eure Schreiblust mächtig angekurbelt und ein erstaunliches Ergebnis zu Tage gefördert. Um der Flut an Forums-Zuschriften gerecht zu werden, blieb schließlich nur noch Platz für eines Eurer Lieblingsthemen: Fragen und diesmal auch zornige Mails rund um die Zombieschlacht Resident Evil. Um Euch vor einem Fehlkauf zu bewahren, lest die Antwort gut durch!**

## Forum 10/97 : Sega-Zukunft

Hallo VG-Redaktion! Zuerst muß ich mal sagen, daß ich Euch seit der ersten Ausgabe (damals noch in der Power Play) lese und im großen und ganzen zufrieden mit Euch bin. Ich selbst besitze einen Saturn und hatte früher das Mega Drive und mit beiden sehr viel Spaß. Meiner Meinung nach hat bzw. hatte Sega sehr loyale Fans, denn das Mega CD und das 32X hat viele davon vergraut, welche sich demzufolge auch keinen Saturn mehr zulegten. Zudem ließ die Öffentlichkeitsarbeit von Sega für ihren 32-Bitter sehr zu wünschen übrig. Dies muß sich bei der neuen Konsole gehörig ändern, denn an Top-Spielen wird es, wie bei der Saturn-Einführung, schließlich nicht mangeln, man denke nur an **Virtua Fighter 3**, **Scud Race**, **House of the Dead** oder **Virtua Striker 2** (Anmer. d. Red.: **House of the Dead** wird laut Sega definitiv noch für den Saturn erscheinen). Im übrigen finde ich die Jammerei der Entwickler, daß der Saturn schwer zu programmieren sei, gelinde gesagt eine Frechheit. Die sollen sich gefälligst auf ihren Hintern setzen und ihren Job vernünftig machen. Im Saturn steckt mehr als mancher glaubt, und die Maschine ist meines Erachtens total unterschätzt worden. Ich denke und hoffe, daß sich das bei der neuen Konsole ändert. Ich besorge mir diese auf jeden Fall, denn ich verzichte ungern auf obengenannte Arcade-Knüller. Im Gegenzug hoffe ich natürlich auch, daß Ihr mal wieder mehr über Sega berichtet. Ich weiß ja auch, daß der Saturn in Deutschland nicht sehr verbreitet ist, aber das gibt Euch nicht das Recht, fast zu einem PS- und N64-only Magazin zu werden.

*Michael Gerke, Langenhagen*

Schon wieder eine neue Konsole?? Nein, danke. Meine Regale biegen sich, und am Monitor hängen so viele Kabel, daß ich sie jetzt beschriftet habe, um mich noch auszukennen (Anm. d. Red.: Wir auch!). Ich habe sämtliche Geräte von Sega und auf jedem ein Lieblingsspiel (hauptsächlich Rollenspiele/Adventures). Den Saturn mußte ich mir auch kaufen, weil ich bis heute hoffe, daß endlich **Lunar** in

deutscher Fassung erscheint. Jedoch werden angeblich schon heute kaum noch Spiele für den Saturn veröffentlicht, wozu dann die relativ hohe Geldausgabe vor ein bis zwei Jahren? Ich ärgere mich, daß ich die Planeten-Konsole eigentlich nie so richtig ausnutzen konnte und soll mich nun mit dem Gedanken tragen, schon wieder ein paar Hundert Märker auszugeben? Nö, nö. Ich werde jetzt, wenn ich keine Lust auf Nintendo habe, wieder mein Mega Drive anstöpseln und meine alten Lieblingsspiele hervorkramen, abwarten bis der 'Black Belt' auch wieder out ist und zu Schleuderpreisen angeboten wird. So sage ich heute. Aber soll ich Euch was verraten?! Wenn Ihr den ersten Testbericht über die Maschine bringt, evtl. noch ein Super-RPG dazu, tja, dann kann ich für nichts garantieren, werde wahrscheinlich den unwiderstehlichen Drang verspüren, das Teil besitzen zu müssen, eben wie ein richtiger Zocker. Und meine Spiele werden sich türmen, meine Kabel am Monitor werden mehr und mehr (übrigens spitze, daß SNES-Scart und N64-Scart das gleiche Kabel ist, hihi). We will see.

*Christel Fischer, Waffenbrunn*

(Anm. d. Red.: Klingt ja gefährlich...)

HiVG-Team! Ich habe schon lange keinen Leserbrief mehr an Euch geschickt, aber zum Thema Sega muß ich einfach meinen Senf dazugeben. Als erstes möchte ich sagen, daß das Mega Drive die erste Konsole gewesen ist, an der man ganze Tage verbringen konnte (mit **Olympic Games '92**). Aber wie man jetzt sieht, steckt Sega in einer Krise. Der Grund liegt klar auf der Hand, denn mit Umsetzungen von anderen Plattformen a la **WipEout**, **Resident Evil** oder **Tomb Raider** (Anm. d. Red.: **Tomb Raider** war kurze Zeit sogar exklusiv für den Saturn erhältlich) ist es nicht getan. O.K., **Fighter's Megamix** oder **Sega Rally** sind schon Top-Titel, aber meiner Meinung nach fehlen dem Saturn Referenzspiele vom Schlage eines **FI** für die PlayStation oder eben **Mario 64** für Nintendo 64. Deshalb bin ich froh, daß ich eine PlayStation besitze und keinen Saturn, aber jedem das Seine! Ob es mit dem 'Dural' oder 'Black Belt' besser wird, bleibt

abzuwarten. Als wichtiger Indikator für den Erfolg wird sich dabei die Verkaufstaktik erweisen. Nintendo hat schon gezeigt, wie man es nicht machen sollte, was die vielen wütenden Leserbriefe schon mehrmals bestätigt haben. Hoffentlich hat Sega daraus gelernt. Ob man sich die neue Konsole kaufen sollte? Ich glaube, das muß jeder für sich selbst abwägen. Nintendo wird in ein bis zwei Jahren einen großen Erfahrungs- und Spielevorsprung haben, und ab 1999 will auch Sony mit der PlayStation 2 ins Rennen gehen. Vielleicht wird auch das M2 nochmal entstaubt, oder aber eine vollkommen neue Firma bringt ganz Sony-like eine Wunderkonsole auf den Markt. Wie dem auch sei, irgendeine Maschine wird immer das fünfte Rad am Wagen sein. Bis dahin lebe ich mit meiner PS, bis sie beim nächsten Wutanfall nur noch Schutt und Microchips ist. Bis bald, Euer

*Christoph Kaschwitz, Bracht*

Hi Leute! Das Thema 'Sega und neue Konsole' hat mir einiges durch den Kopf gehen lassen. Ich selbst muß mich als Sega-Fan der ersten Stunde outen. Angefangen mit dem Game Gear, mußte ich mit meinem Mega Drive zwar öfters neidisch auf das Super Nintendo einiger Kumpels spielen, war aber insgesamt zufrieden mit dem Gerät. Heute habe ich natürlich eine Saturn, und auch als der Softwarenachschub für selbigen langsam ins Tröpfeln geriet und ich mir zusätzlich eine PS zulegte, gibt es immer noch eine Existenzberechtigung für Segas 32-Bitter. Zum einen wären da die Exklusiv-Titel wie **Fighter's Megamix**, **Nights** oder die **Panzer Dragoon**-Serie, zum andern der ganze erhältliche technische Schnickschnack (Lightgun, MPEG-Karte etc.). Als großer Sega-Fan würde ich mir sicher aus denselben Gründen auch deren neueste Errungenschaft kaufen. Jetzt aber noch allgemein etwas zum Thema 'Neue Konsolen'. Meiner Meinung nach machen Konsolenhersteller zwei große Fehler: Erstens sollte man beim Entwurf einer Maschine nicht die Technik integrieren, die zur Zeit aktuell ist, sondern man sollte der Zeit immer etwas voraus sein, um bei der Veröffentlichung noch ein bis zwei Jahre 'State of the Art' zu sein. Sicherlich wäre das teurer, aber man kauft sich doch heute auch keinen Pentium 166 mehr mit dem Gedanken im Hinterkopf, daß er nicht mehr als höchstens noch ein Jahr aktuell sein wird. Zweitens sollte die Konsole erweiterungsfähig gebaut werden. Das N64 ist schon ein Ansatz, aber es wäre doch praktisch, wenn eine Konsole mit ein paar Jährchen auf dem Buckel durch zusätzliches RAM oder einen schnelleren Prozessor getunet und damit aktualisiert werden könnte. Wenn der Saturn z.B. jetzt durch eine 3D-Beschleunigerkarte und RAM nachgerüstet werden könnte, käme das sicher billiger als die Entwicklung und Produktion einer ganz neuen Konsole. Tschüß, Euer treuer Leser (obwohl Ihr nie meine Briefe beantwortet).

*Tobias, ???*

# DIESEM KAMPF KANNST DU NICHT ENTKOMMEN

COMPUTERSPIELER...  
KOMMEN NICHT AN  
DIESER SPANNUNGS-  
GELADENEN DINO-  
SAURIER-JAGD VORBEI."  
(PETER STEINLECHNER,  
GAMESTAR 11/97)

"SOWAS GENIALES WIE  
TUROK HABEN WIR  
BISLANG NOCH AUF  
KEINER KONSOLE GESPIELT."  
- VIDEO GAMES

"BEI DIESEM TITEL  
HANDELT ES SICH UM  
EINEN 3D-SHOOTER DER  
EXTRAKLASSE." - TOTAL!

"DIE WOHL BESTE  
GRAFIK ALLER 3D-  
SPIELE UND EIN  
ABWECHSLUNGS-  
REICHES GAMEPLAY...."  
(FLORIAN STANGL,  
PC GAMES 11/97)

# TUROK

DINOSAUR HUNTER

84%

GameStar  
Turok:  
Dinosaur Hunter

GAMESTAR 84%

PC GAMES 85%

PC ACTION 86%

PC JOKER 83%

MIT KONKURRENZLOS REALISTISCHEN SZENARIEN UND  
EINER FASZINIERENDEN SOUNDKULISSE IN DOLBY-SURROUND WIRD DIESES SPIEL  
ZUR UNVERGESSLICHEN ZEITREISE.

TUROK DINOSAUR HUNTER © 1995 ACCLAIM COMICS, INC. TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF  
WESTERN PUBLISHING, INC. NINTENDO 64 AND THE 3-D "N" LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF  
AMERICA, INC. © 1995 NINTENDO OF AMERICA, INC.



Acclaim  
Entertainment GmbH

Hi VG-Leute, bevor ich mich in den üblichen (und verdienten!) Lobeshymnen ergehe, komme ich lieber gleich zum Thema: Sega und ihr Marketing, ein Kapitel für sich. Ich bin nun schon seit ungezählten Jahren Sega-User und mit fast 31 Lenzen auch von Anfang an begeisterter Videospiele. Vom Game Gear über Mega Drive nebst CD und auch Saturn habe ich Sega-mäßig fast alles mitgemacht. Allerdings fühlte ich mich von Konsolengeneration zu -generation immer mehr verar... Der Softwaresupport war teilweise von Anfang an recht dürftig (Game Gear) bzw. ließ recht flott nach (Mega CD). Der Saturn stellte aber wirklich den absoluten Negativ-Höhepunkt dar. Fette Release-Listen mageren dermaßen ab, daß sich die Vermutung aufdrängte, der Saturn 'macht es nicht mehr lange'. Ein Blick in formatbezogene Hefte wollte aber mit einer extremen Vehemenz diese Vermutungen Lügen strafen, bis eines Tages in einer kleinen Randnotiz von Segas neuem Geheimprojekt gefaselt wurde. Ich habe schlicht und einfach den Eindruck, daß die Entwicklung der neuen Konsole absichtlich nicht publik gemacht wurde, um das Saturn-Geschäft nicht zu beeinträchtigen. Das ist zwar betriebswirtschaftlich nachvollziehbar, dann aber mit ausreichend neuen und auch guten Games! Weder das eine noch das andere ist jedoch der Fall. Sony werbelt ja auch an einer neuen Konsole, läßt aber den noch laufenden Software-Support für die aktuelle PlayStation ganz und gar nicht schleifen. Fazit: Eine PlayStation habe ich mir schon vor geraumer Zeit zugelegt und bin auch durchaus zufrieden damit. Die neue Sega-Konsole können sich diese Marketing-Spezialisten dorthin stecken, wo ein gewisses Körperteil seine Falte hat, mir reicht's. Übrigens, diese oben erwähnte Video-Gazette habe ich genauso satt, weil diese Markenbezogenheit extrem kurzsichtig macht und irgendwann jedwede Objektivität in den Schornstein bläst, selbstverständlich auf Kosten der Konsumenten. Ich hoffe, daß auch andere Leute Sega die Quittung für ihr Marketing präsentieren werden.

Jochen Lau, Gladenbach

Es ist doch eine Frechheit, so über Sega herzu ziehen. Im Nachhinein ist einfach zu sagen, daß das Mega Drive dem Super Nes unterlegen war, denn es ist ja auch fast zwei Jahre älter; und in diesem Zeitraum entwickelt sich bekanntermaßen die Elektronik. Doch trotzdem: Es erschienen viele geniale Spiele auf Segas 'Heart of the System', die sogar besser waren, als Vergleichbares auf dem vermeintlich fortschrittlichen Super Nintendo. Das Mega CD war seinerzeit ein Traum für jeden Videospiele, man erinnere sich nur an **Thunderhawk**, **Lunar** oder **Ground Zero Texas**. Seine Umsatzzahlen waren zwar nicht umwerfend, aber dennoch gewinnbringend, und dies war ja das Ziel. O.K., das 32X war trotz einiger guter Spiele ein Schnellschuß, ja eine Pleite, doch hierzu sage ich nur Virtual Boy von Nintendo, die Riesen-

pleite! Das Game Gear war recht erfolgreich, in den USA sogar noch verbreiteter als der Game Boy, und der Nomad für alle Mega Drive-Liebhaber eine willkommene Idee. Und eben jener Nomad ist für mich eine Innovation, die aufzeigt, welcher Ideenreichtum in Sega steckt. Thema Saturn: Er stellt noch heute eine gute Konsole mit genügend Rechenpower und tollen Exklusivprodukten (**Last Bronx**, **Sega Touring Car**) dar. Leider verkaufte sich die Hardware in Europa im Gegensatz zu Japan eher schlecht. Zumindest in Deutschland war das aber irgendwie aufgrund des Mini-Werbudgets von Sega Germany von vornherein abzusehen. Trotzdem freue ich mich jedenfalls wie ein kleines Kind auf den 'Black Belt', da ich das Vergnügen hatte, in der Spielhalle **Virtua Fighter 3** und **Scud Race** ausgiebig zu testen. Und dies hat mir wieder gezeigt, daß kein Hersteller so gute Spiele für Erwachsene produziert wie die Spielhallenveteranen aus dem Hause Sega, und dieser Konsumentensparte gehört die Zukunft.

Daniel Amstutz, CH-Engelberg

Liebes VG-Team, zuerst möchte ich Euch zu Eurem neuen Layout beglückwünschen, doch nun zum Forumthema: Sega hatte in der Vergangenheit mit der Vermarktung seiner Produkte große Fehler gemacht und seine Kunden verprellt. Alles fing mit dem Master System II an, es kamen Bundle-Pakete, der Ausverkauf begann, und wenige Wochen später verschwand das System sang- und klanglos von der Bildfläche. Das Mega Drive erfuhr mit dem Magnum-Set schließlich das gleiche Schicksal. Für die aktuelle Konsole bahnt sich am Horizont ähnliches an. Man muß kein Hellseher sein, um es zu bemerken: Es reicht schon, die Anzeigen Eurer Inserenten zu studieren. Bis dato ist mir auch kein TV-Spot bekannt, in dem Sega eines seiner Spiele bewirbt. Aber es ist noch nicht zu spät, die Weichen umzustellen. Hoffentlich wird es beim Release von **Sega Touring Car Championship** anders und die Firma läßt das Eis zu den Saturn-Usern brechen. Nichtsdestotrotz finde ich es dagegen eine Frechheit, daß Sega eigene Titel für den PC umsetzt und die SAT-Fans somit ausgeschmiert werden. Welcher Nintendo- oder Sony-In-House-Titel ist je für PC oder eine andere Plattform erschienen? Sega sollte das Budget für die neue Konsole lieber für Saturn-Werbung investieren und Arcade-Games entwickeln, die sich umsetzen lassen. Ansonsten sind die Japaner bei mir unten durch, auch wenn sie zu Weihnachten den PAL-Release einer 256-Bit-Konsole mit 24-fach-CD-Laufwerk und Echtzeit-Rendering für DM199, — ankündigen würden. Am Ende habe ich noch eine Frage: Kann bei einem US-N 64 das deutsche Netzteil angeschlossen werden, und wenn ja, ist es bei Nintendo Deutschland separat erhältlich? Viele Grüße aus dem hohen Norden!

Ersen Demir, Hamburg

Da habe ich ja mit meinen zugegebenermaßen etwas provokativ formulierten Anti-Sega Diskussionsfragen im Forum mächtig viel Staub aufgewirbelt, denn eine solche Menge Einsendungen zu einem bestimmten Thema erhielten wir mit Ausnahme der Layout-Diskussion schon lange nicht mehr. Erfreulicherweise nimmt zumindest die Mehrheit unter Euch Sega ihr bisheriges, sagen wir mal etwas unglückliches Marketing nicht allzu krumm und ist einem neuen Konsolen-Launch - genauso wie wir hier in der Redaktion - zumindest positiv aufgeschlossen. Die wiederholte Kritik, wir würden zu wenig Saturn-News bringen, liegt zum einen wirklich am geringen Anteil Sega-Fans lt. Umfrage in unserer Leserschaft, dem wir natürlich in Bezug auf die Berichterstattung Rechnung tragen müssen, zum anderen aber am oft erwähnten Softwaremangel. Gerne hätten wir jedoch große Berichte und Tests über eine Reihe von Umsetzungen indizierter PC-Shooter gebracht, was nach dem neuen Multimediagesetz leider nicht mehr möglich ist. Trotz einer nicht zu verachtenden Negativ-Tendenz unter Euch im Hinblick auf Sega, die den Konzern am liebsten zum Teufel wünschen (könnte ich als Käufer eines 32X durchaus nachfühlen, hihi), gibt die Redaktion natürlich jeder neuen, offiziell in Deutschland erscheinenden Hardware die gleiche faire Chance, siehe nur etwa Jaguar oder 3DO. Dabei wünsche ich mir aber, wie von Tobias bereits angeprangert, daß der 'Black Belt' oder 'Dural' oder wie auch immer die Kiste schließlich heißen mag, Technik enthält, die der Zeit voraus ist, damit Sega als traditionellem Erstveröffentlicher nicht das gleiche passiert wie immer, nämlich von der Konkurrenz in Bezug auf die Leistungsfähigkeit später überholt zu werden und damit während des gesamten Lebenszyklus des Produktes zu kämpfen zu haben. Erste Gerüchte wie eine CPU mit 200 Mhz Taktfrequenz weisen da schon in die richtige Richtung. Die Idee mit dem Tuning halte ich dagegen, anders als im PC-Bereich, für keine so gute Idee: Man sieht ja, was mit der Kombination Mega Drive plus Mega CD plus 32X geschehen ist. Drei teure Geräte, die zusammen einer echten 32-Bit-Konsole weit unterlegen waren. In Bezug auf Segas PC-Umsetzungen sollten eingefleischte Fans jetzt nicht Zeter und Mordio schreien, denn Geld einzunehmen, um zukünftige Spiele und Hardware zu puschen, kann doch nicht verwerflich sein, oder? Übrigens hat in diesem Punkt auch Nintendo keine reine Weste, denn es existiert auch ein Mario-Spiel für das sagenumwobene Philips CD-I. Ich persönlich liebe meinen Saturn dank **Exhumed**, **Vampire Hunter** und vielem mehr noch immer. Zur letzten Frage die letzte Antwort: US-N64 mit deutschem Netzteil? No way!

### Resident Evil-Mania

Hallo zusammen! Aufgrund der Lobeshymnen von Euch und anderen Magazinen habe ich mir die U.S.-Version von **Resident Evil Director's Cut** besorgt. Soweit, so gut. Als ich jedoch die CD einlegte und auf den angeblich ungeschnittenen Vorspann wartete, rollten sich mir die Zehennägel auf. Der komplette Film, sowie



Chokobos Mysterious Dungeon



Final Fantasy 7



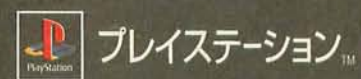
Breath of Fire 3



Diddy Kong Racing

http://www.acme.netcologne.de

0221 - 240 88 00



|   |  |   |   |
|---|--|---|---|
| NINTENDO 64.....299,-                     | PlayStation Value Pack.....333,-             | Magic the Gathering.....89,90               | Arc the Lad Monster Game..... 99,90         |
| Controller64 (bunt).....59,90             | PlayStation + 1 x Platinum Software...333,-  | <b>Marvel Super Heroes.....99,90</b>        | Arkanoid Returns.....99,90                  |
| <b>Controller64 + Shaker Pack...89,90</b> | PlayStation + RGB-Kabel.....333,-            | Monster Truck.....99,90                     | Resident Evil D.C.....119,90                |
| Lenkrad64(Mad Catz).....159,90            | Controller (Sony).....44,90                  | Namco Museum 1-5.....je 89,90               | <b>Bloody Roar (Action).....119,90</b>      |
| Controller Pak (bunt).....29,90           | Dual Analog/Digital Controller mit.....79,90 | <b>Nightmare Creatures.....99,90</b>        | <b>Chokobo's Mysterious Dungeon129,90</b>   |
| Shaker Pack (bunt).....39,90              | Dual A/D Contr. o. Vibrationpack.....59,90   | Nuclear Strike.....99,90                    | <b>Cu-On-Pa.....119,90</b>                  |
| <b>Shaker Pack mit Memory.....59,90</b>   | Dual A/D C. Upgrade-Vibration-Kit...29,90    | Ogre Battle (us).....139,90                 | <b>Deadly Skies (Shooter).....119,90</b>    |
| <b>Bombberman 64.....99,90</b>            | Memory Card .....39,90                       | Overblood.....99,90                         | Dragon Ball Z FB (3D-Fighting)....119,90    |
| Dark Rift.....149,90                      | Memory Card Tri-Pack.(3 für 2).....79,80     | <b>Overboard.....99,90</b>                  | <b>Farland Stories (RPG).....129,90</b>     |
| <b>Diddy Kong Racing.....99,90</b>        | RGB-Scart-Kabel.....29,90                    | Parappa the Rappa.....89,90                 | Final Fantasy Tactics (RPG)....119,90       |
| <b>F1 Pole Position.....159,90</b>        | Link-Kabel.....29,90                         | Rally Cross.....89,90                       | <b>Front Mission Alternative.....119,90</b> |
| <b>Lamborghini.....159,90</b>             | Laserpointer-Gun.....129,90                  | Rapid Racer.....89,90                       | Gamma 2000 (Shooter).....119,90             |
| <b>Lyat Wars Incl. Rumble.....149,90</b>  | Umbauchip (jp&us).....39,90                  | Ray Storm.....89,90                         | Gradius Golden (Shooter).....119,90         |
| Mischief Makers.....99,90                 | Multinorm-Umbau.....89,90                    | Ray Tracers.....89,90                       | Grandoll (Jump'n shoot Lim.Ed)149,90        |
| <b>Top Gear Rally.....149,90</b>          |  | <b>Resident Evil D.C.....99,90</b>          | Gran Turismo (Racing) TOPIII...119,90       |
|   |  | <b>Risiko.....89,90</b>                     | Gun Bulle (Game Collection)....119,90       |
|   |  | <b>Rosco McQueen.....99,90</b>              | J's Racing.....119,90                       |
|   |  | Shadow Master.....99,90                     | <b>Konami Antiques.....99,90</b>            |
|   |  | Soul Blade.....99,90                        | Langrisser 1&2 (RPG).....119,90             |
|   |  | <b>Streetfighter X plus Alpha.....99,90</b> | Metal Slug (Action-Shooter).....119,90      |
|   |  | Syndicate Wars.....99,90                    | <b>Midnight Run (Racing).....119,90</b>     |
|   |  | <b>Super Pang Collection.....84,90</b>      | <b>Moon (RPG).....119,90</b>                |
|   |  | Tetris Plus.....89,90                       | <b>Overdrive' Skyline Mem.....109,90</b>    |
|   |  | Time Crisis+Guncon.....159,90               | Police Nauts (Adventure).....79,90          |
|   |  | V-Rally.....99,90                           | <b>Ragunakyul (RPG).....119,90</b>          |
|   |  | <b>Wild 9's.....99,90</b>                   | Rockman X4 (limited Edition)....139,90      |
|   |  | Wild Arms (us).....119,90                   | <b>Star Sweep (Puzzle).....109,90</b>       |
|   |  | Wing Commander IV.....99,90                 | <b>Street Fighter Collection.....119,90</b> |
|   |  |   | <b>World Neverland (Sim).....129,90</b>     |



Wir liefern alle Nintendo 64-(Software oder Hardware)-Bestellungen mit 12. Alle PlayStation-(Hardware oder Software)-Bestellungen mit 20 aktuellen Stickers für Deine Memory-Cards aus.



|   |  |
|---|--|
| Hint-Books.....                                   | Abe's Odyssey.....99,90                  |
| Final Fantasy VII (us).....39,90                  | Ace Combat II.....99,90                  |
| Lost World Jurassic Park (us).....29,90           | Agent Armstrong.....89,90                |
| Tomb Raider.....29,90                             | <b>Breath of Fire III us.....119,90</b>  |
| Turok.....29,90                                   | <b>Colony Wars.....99,90</b>             |
| <b>Artbooks.....</b>                              | <b>Command&amp;Conquer II.....109,90</b> |
| <b>Macross.....39,90</b>                          | <b>Crash Bandicoot 2.....99,90</b>       |
| <b>Devil Hunter Yohko.....69,90</b>               | Croc.....99,90                           |
| <b>Ranma 1/2.....39,90</b>                        | Dynasty Warriors(Sangoku Mussou)119,90   |
| <b>Ghost in the Shell.....ab 39,90</b>            | <b>Fighting Force us.....119,90</b>      |
| Poster.....ab 5,00                                | <b>Final Fantasy 7 dt .....119,90</b>    |
| Battle Arena Toshinden 3.....20,00                | Final Fantasy 7 us .....139,90           |
| Soulblade DIN A1.....25,00                        | Formel 1 '97.....109,90                  |
| Tekken III (51,5x78,5cm).....25,00                | <b>Frogger.....99,90</b>                 |
| Final Fantasy VII T-Shirts.....49,95              | <b>G-Police.....109,90</b>               |
| <b>Final Fantasy Trading Cards (jp).....14,90</b> | <b>Ghost In the Shell us.....119,90</b>  |
|   | <b>Hercules.....99,90</b>                |

|                                   |              |                               |
|-----------------------------------|--------------|-------------------------------|
| Akira.....39,90                   | <b>MANGA</b> | M.D.Gelst II.....39,90        |
| Armitage III.....39,90            |              | Macross.....39,90             |
| Battle Angel Alita.....29,90      |              | <b>Moldiver.....39,90</b>     |
| <b>Bounty Hunter.....39,90</b>    |              | Ghost in the Shell, 39,90     |
| Bubblegum Crises...49,90          |              | Plastic Little.....39,90      |
| Devil Hunter Yohko...49,90        |              | Green Legend Ran49,90         |
| <b>Gun Smith Cats 2.....29,90</b> |              | Rec. of Lodoss War...49,90    |
|                                   |              | Streetfighter II TV Box.59,90 |



|  |
|--|
| Alien Trilogy.....49,90                      |
| Cool Boarders (jp).....59,90                 |
| Destruction Derby.....49,90                  |
| Dragon Ball Z Ultimate Battle (jp).....59,90 |
| <b>Exhumed.(jp).....89,90</b>                |
| Formula Circus (jp).....49,90                |
| In the Hunt.....59,90                        |
| <b>Overblood (jp).....59,90</b>              |
| <b>Rayman.....49,90</b>                      |
| <b>Ridge Racer Revolution.....49,90</b>      |
| <b>Popolocros(jp).....59,90</b>              |
| Tekken.....49,90                             |



Die Spielspaß-Finanzierung PlayStation mit 4 Spielen.....ab 24,00\* Nintendo64 mit 2 Spielen.....ab 24,00\* ...einfach anrufen \* Laufzeit 24 Monate



Zülpicher Str. 17 D - 50674 Köln-City Tel.: 0221-240 88 00 Fax: 0221-240 00 81

Internet: http://www.acme.netcologne.de

Mo-Fr.: 11.00-20.00 Uhr Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

Bei uns im Laden...

- \* Softwarepräsentation
- auf 3 Großbild-Leinwänden
- mit GlasTron-3D-Visier
- auf Demo-Displays
- \* Internet-Terminals

Infos & Preislisten auch per computergesteuertem Faxpoolabruf (0221-240 00 81 - anrufen und gewünschte Preisliste anfordern - wird dann zugefaxt!) oder per frankierten Rückumschlag!

Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

die Begegnung mit dem ersten Zombie waren radikal geschnitten. Ich hatte das Gefühl, daß ich das Original eingelegt hatte. Ich probierte es schließlich auf allen Varianten (Standard, Training und Advanced), aber: Fehlanzeige. Von 'Uncut' nichts zu sehen! Und das, obwohl auf der Hülle rot geschrieben steht: Uncut & Uncensored. Hat meine CD nun einen Programmfehler, oder ist das alles nur ein schlechter Scherz?

Stefan Melchert, Zwiefalten

Erstmal ein dickes Lob an Euer Mag, es ist cool und hype! Jetzt zu meinem Anliegen: Will Capcom uns abzocken? Bei **RE D.C.** tauchen im Vorspann die gleichen Cuts wie in der PAL-Version auf, oder seht Ihr vielleicht einen Unterschied? DM 130,— zum Fenster hinausgeworfen, oder besser gesagt in den Rachen von Capcom. Wenn die Japaner dazu keine plausible Stellungnahme abgeben, verlange ich mein Geld zurück! Auf **Resident Evil 2** habe ich nun keinen Bock mehr, das ist eine Sache des Prinzips.

Patricia Hirschmann, Offenbach

Ich bin ein riesiger Fan von Euch und hätte da eine brennende Frage: Ich möchte gerne wissen, welche Wertung **Resident Evil** für PS von Euch erhalten hat. Ich suche das schon seit einem halben Jahr, denn die Ausgabe mit dem Test versäumte ich.

Roman Mandele A-Kärnten

Hi VG! Mein Fortbestand hängt von folgenden Fragen bezüglich **Resident Evil** ab:

1. Welchen Nutzen haben (a) das defekte Gewehr, (b) Bücher Flüche 1 und 2 und (c) MO-Disketten?
2. Wo in aller Welt befindet sich dieses sagenumwobene Labor??

Von **Resident Evil D.C.** existieren mittlerweile drei verschiedene Versionen. Die japanische enthält den selben ungeschnittenen Film wie das Original **Bio Hazard** inklusive der Demo-CD von **Resident Evil 2**. Letztere bekommen auch die US-Fans in ihrer Variante zu sehen, dort wurde aber bei besagtem Intro die Schere angesetzt. Extra für die deutsche Version hat man nun das Filmchen wie bei der PC-Ausgabe des Titels eingefärbt, gewissermaßen als Ausgleich für die in unseren Breiten fehlende (!) Demo-CD von **RE2**. Als Erklärung für den Wegfall besagten Kaufanreizes hierzulande will ich einfach mal Virgins Pressemeldung dazu zitieren: 'Die Demo-Version von **RE2** wird dem Director's Cut jedoch nicht beiliegen, da sie unserer Meinung nach einen falschen Eindruck des Endproduktes vermittelt. Wir haben uns zu diesem Schritt entschlossen, da wir eventuell entstehende Probleme für den Handel und den im Frühjahr 1998 erscheinenden Nachfolger von **RE** von vorherein ausschließen wollen.' Sich darauf nun einen Reim zu machen, dürfte nicht allzu schwer fallen. Was sich Capcom mit den verschiedenen

Versionen gedacht hat, kann aber selbst ich beim besten Willen nicht nachvollziehen, aber solche Sequel-Spielchen kennt man ja zur Genüge von Dutzenden **Street Fighter**-Fortsetzungen. (insgesamt 14, wenn ich mich nicht verzählt habe, inklusive **SF vs. Marvel Super Heroes** und **SF III 2nd Impact**). Geschnittener Vorspann hin oder her, nun zur Message, falls diese im Preview oder Test nicht deutlich genug 'übergekommen zu sein scheint: Der Director's Cut ist eine Fehlinvestition für alle Besitzer des Originals, denn bis auf kleine Schönheitskorrekturen sind die Titel identisch! Nur absolute Freaks des Games liebäugeln vielleicht damit. Leute, die das Original NICHT kennen (gibt's die?): Holt's Euch schnellstens! Alle mit **RE1** warten dagegen auf den zweiten Teil, in Japan schon im Januar erhältlich.

**PS-Resident Evil** wurde in der VG 4/96 getestet und damals wegen übertriebener Gewaltdarstellung nicht bewertet. Kürzlich erhielt die Saturn-Fassung 95% (!) Spielspaß und die PS-Version liegt im selben Bereich. Das defekte Ge-

wehr hat nur für Chris einen Nutzen, damit kann er sich nämlich tricky die funktionierende Knarre von der Wand holen, ohne den Decken-Crash-Mechanismus auszulösen, bei dem ihm im Gegensatz zu Barry bei Jill niemand zu Hilfe kommen würde. Betrachte die Bücher im Inventory-Menü, und es fallen Edelsteine heraus, die nach dem Einsetzen in die beiden Einkerbungen des Brunnens den Zugang zum Labor öffnen, wo Du auch die MO-Disks brauchen wirst.

## All-Time Top Ten Rob

1. **Yoshis Island (SNES)**
2. **Day of the Tentacle (PC)**
3. **Impossible Mission (C64)**
4. **Dungeon Master (Atari ST)**
5. **Marlo 64 (N64)**
6. **Maniac Mansion (C64)**
7. **Chips Challenge (Lynx)**
8. **R-Type 1+2 (PC-Engine)**
9. **Sokoban (Gameboy)**
10. **Castles of Dr. Creep (C64)**

# RAT UND TAT

**Diesmal brennen Euch verschiedene Probleme unter den Nägeln. Die Bandbreite reicht dabei von Fehlfunktionen nach Hardwareumbauten über Kriterien zum Abdruck eines Leserbriefs, Umfänge von Klasse-Games bis hin zu Import- und Exportbeschränkungen von Hardware und Software, auferlegt durch die Hersteller.**

## Leserbriefe-Selektion

Ich habe da mal eine brennende Frage an Euch. Den üblichen Einschleimungsprozess spare ich mir, da Ihr ja wißt, daß Ihr das beste Multimedia-Magazin seid, gelle? Welche Kriterien muß eigentlich ein Leserbrief erfüllen, damit er abgedruckt wird?

Lars Staudt, Waldaschaff

Danke für das Lob, womit wir schon bei der ersten Bedingung sind. Nein, Spaß beiseite, also: Eine geistreiche, kritische Antwort auf unser Forumthema, vielleicht unterlegt mit ein paar süffisanten Pointen (Leserbriefe sollen schließlich Spaß machen!) hat immer eine gute Chance darauf, abgedruckt zu werden. Auch außergewöhnliche Erlebnisse (wie Toms Intellivision-Kauf) oder nichtalltägliche Fragen (wie Deine hier!) nehme ich gerne als Anlaß zu einer Stellungnahme. Davon abgesehen sind Briefe mit Themen wie aktuelle Probleme (PAL-Anpassungen) und Kontroversen (Veröffentlichungspolitik) für viele Leute von Bedeutung. Gar nicht erst abzuschicken braucht Ihr dagegen Langweiler wie

'Wann erscheint Spiel X für Konsole Y' oder persönliche Probleme mit Händlern à la 'Ich habe im Mai für 39 Mark den nichtfunktionierenden Adapter A bei Händler B gekauft, der ihn mir nun nicht umtauschen will. Könnt Ihr mir nicht helfen und/oder die Leser vor ihm warnen?'. Wenn wir heiße Infos zu einem Titel haben, bringen wir sie im Heft und ansonsten sind wir leider keine Rechtsabteilung. Got the point?

## PlayStation Umbauprobeme

Hi Leute! Ich besitze eine PlayStation der ersten Stunde und habe mir diese per Multichip nun umbauen lassen, da ich das ewige Gefriemele mit dem Wechseltrick leid bin. Doch jetzt stellen sich beim Spielen nach etwa 15 Minuten die ersten Probleme bzw. Fehler ein: Rendersequenzen ruckeln, der Sound stottert. Auch gehen die Ladezeiten steil nach oben, bis die Kiste schließlich ganz abstürzt. Habt Ihr eine Ahnung, woran das liegen kann und was ich dagegen unternehmen soll?

Milan Borkovec, CH-Basel



Also, als erstes schießt mir da das gute, alte Hitzeproblem der ersten PlayStations durch den Kopf. Bei uns in der Redaktion hat die 'Blaue' auch hin und wieder solche Aussetzer, und dort hilft dann meistens einfaches Umdrehen oder auf die Seite stellen. Alternativ könntest Du natürlich auch mal die Linse der Konsole vorsichtig reinigen. Oder aber Dein Problem rührt von schlecht gebrannten CDs her, was wir alle aber im Hinblick auf Deine reine Weste wohl nicht hoffen wollen?! Falls alles nichts nützt, mußt Du Deinen Händler, der die PlayStation umgebaut hat, nachhaltig mit Deinem Problem nerven.

### Blast Corps

Ahoi, Ihr Sprengmeister! Mich würde brennend interessieren, ob nach dem Mond-Level noch weitere Stages kommen und sich die Mühe lohnt, das Training zu verschärfen? Vielleicht, wenn man in jeder Runde die Goldmedaille abgesehen hat? Wißt Ihr mehr über dieses duftende Spiel?

Peter Brandt, Erfurt

In der Tat, wenn Du in jeder Stage eine Goldmedaille ergatterst, geht die Zerstörungsgorgie auf dem Mars weiter. Außerdem gibt es dann überall Platinmedaillen abzustauben! Also, fleißig weiter trainieren und sprengen, es gibt noch einiges zu sehen.

### Import und Export

Was hat eigentlich der Versuch, Import und Export zwischen den drei großen Märkten Japan, USA und Europa zu erschweren oder gar zu verbieten, wie das die Videospieldindustrie seit geraumer Zeit anstrebt, für einen Sinn? (Anm. d. Red.: Das war jetzt Frage Nummer 137 in einem Katalog von knapp 200 Stück von Jan-Hendrik, der Rest fiel leider dem Platzmangel zum Opfer)

Jan-Hendrik Dohrmann, Witten

Ob Nintendo jetzt 50 Stück Mario 64 in Japan verkauft oder durch Importeure in Deutschland macht eigentlich keinen Unterschied, denn das Geld fließt so oder so in Big Ns Kasse, so möchte man meinen. Die-

se vordergründig banale Sache entwickelt bei näherer Betrachtungsweise aber einen tieferen Sinn, wenn man weiß, daß die verschiedenen Niederlassungen (im Beispiel Nintendo Japan und Nintendo Deutschland) unabhängig voneinander wirtschaften. Auf diese Weise gehen also durch den Import der deutschen Nintendo-Tochter die Einnahmen von eben jenen 50 Spielen durch die Lappen, was man natürlich von Seiten des Herstellers dadurch verhindern will, daß die in einem bestimmten Markt produzierten Titel auch in selbigem bleiben und verkauft werden. So kommt es dann auch vor, daß ein Hersteller bestimmte Titel nur in einem bestimmten Markt veröffentlicht, wie das bei den Japano-Rollenspielen der Fall ist, weil es woanders nicht lukrativ zu sein scheint. Hier ist marketingtechnisch gegen Importe eigentlich nichts einzuwenden

## FORUM-THEMA

Sony und Sega planen in absehbarer Zukunft, ihre jetzigen mehr oder weniger erfolgreichen Flaggschiffe durch neue Entwicklungen, sprich neue Konsolen, zu ersetzen, während Nintendo erstmal auf sein 64DD-Laufwerk zu setzen scheint. Uns interessiert nun, wie Ihr zu Hardwareerweiterungen steht. Sollten die Hersteller aktuelle Maschinen wie z.B. damals Sega ihr Mega Drive mit Mega CD und 32X durch Tuning in bester PC-Mannier konkurrenzfähig halten, oder seid Ihr der Meinung, damit werde der Alterungsprozeß nur künstlich aufgeschoben und dem Kunden das Geld aus der Tasche gezogen? Oder lieber eine bestehende Konsole wie beim Super Nes solange ausreizen, bis ihre Technik gegenüber den Mitbewerbern zum alten Eisen gehört, und dann mit einem neuen Trumpf auf den Markt kommen? Schreibt uns!

# SCHNEEWEIß

BESTELLSERVICE FÜR  
COMPUTER & VIDEOGAMES

Jörg Schneeweiß - Beethovenstraße 4  
04838 Eilenburg

Tel.: 0 34 23 / 75 73 32  
Fax.: 0 34 23 / 75 73 33

Öffnungszeiten: Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00

**Neu!** PC-CD Rom - PlayStation  
Nintendo 64 - Lösungsbücher  
Zubehör für alle Systeme

### SONY PLAYSTATION

|                          |                      |
|--------------------------|----------------------|
| Sony Playstation         | 288,- DM             |
| NeGcon                   | 79,- DM              |
| Analog Pad               | 58,- DM              |
| Memory Card 8MBit        | 68,- DM              |
| Memory Card 24 MBit      | 88,- DM              |
| Memory Card 48MBit       | 98,- DM              |
| Ace Combat               | 87,- DM              |
| Actua Golf 2             | 92,- DM              |
| Agent Armstrong          | 88,- DM              |
| Battle Arena Toshinden 3 | 89,- DM              |
| Broken Helix             | (Nov.) dt. 102,- DM  |
| Colony Wars              | (Nov.) dt. 93,- DM   |
| Command & Conquer 1      | 99,- DM              |
| Command & Conquer 2      | (Dez.) dt. 102,- DM  |
| Crash Bandicoot 2        | (Dez.) dt. 93,- DM   |
| Croc                     | dt. 83,- DM          |
| Discworld 2              | (Nov.) dt. 88,- DM   |
| Fantastic Four           | dt. 83,- DM          |
| Fighting Force           | (Nov.) dt. 91,- DM   |
| Final Fantasy 7          | (Nov.) dt. 104,- DM  |
| Formel '97               | dt. 102,- DM         |
| Frogger                  | (Nov.) dt. 86,- DM   |
| G-Police                 | dt. 102,- DM         |
| Jersey Devil             | (Nov.) dt. 92,- DM   |
| Jurassic Park 2          | dt. 84,- DM          |
| Lifeforce Tenka          | dt. 98,- DM          |
| Monster Trucks           | dt. 89,- DM          |
| Moto Racer               | dt. 83,- DM          |
| Motor Mash               | (Nov.) dt. 87,- DM   |
| NHL Hockey '98           | dt. 83,- DM          |
| Nightmare Creatures      | dt. 88,- DM          |
| Nuclear Strike           | kd. 85,- DM          |
| Oddworld: Abe's Odysee   | dt. 82,- DM          |
| Overboard                | dt. 87,- DM          |
| PaRappa the Rapper       | dt. 82,- DM          |
| Porsche Challenge        | dt. 78,- DM          |
| Rage Racer               | dt. 98,- DM          |
| Rally Cross              | dt. 78,- DM          |
| Rapid Racer              | dt. 88,- DM          |
| Rayman 2                 | (Nov.) dt. 87,- DM   |
| Resident Evil DC +       |                      |
| Demo Resident Evil 2     | (Nov.) e/dt. 87,- DM |
| Syndicate Wars           | kd. 83,- DM          |
| The Nole                 | dt. 87,- DM          |
| Tiger Shark              | dt. 85,- DM          |
| Tomb Raider              | dt. 81,- DM          |
| Tomb Raider 2            | dt. 89,- DM          |
| Track & Field            | dt. 46,- DM          |
| Warcraft 2               | dt. 83,- DM          |

### NINTENDO 64

|                             |                     |
|-----------------------------|---------------------|
| Nintendo 64                 | 288,- DM            |
| Controller (versch. Farben) | 58,- DM             |
| Memory Modul 1Meg           | 38,- DM             |
| Memory Modul 5Meg           | 78,- DM             |
| Gamebuster                  | 78,- DM             |
| Blast Corps                 | dt. 108,- DM        |
| Clayfighter 63 1/3          | (Nov.) dt. 136,- DM |
| Diddy Kong Racing           | (Nov.) dt. 118,- DM |
| Extreme G                   | (Nov.) dt. 136,- DM |
| F1-Pole Position            | dt. 138,- DM        |
| Golden Eye 007 PAL          | (Nov.) e. 148,- DM  |
| Hexen 64                    | dt. 128,- DM        |
| Int. Superstar Soccer       | dt. 135,- DM        |
| Lylat Wars                  | dt. 128,- DM        |
| Multi Racing Championship   | dt. 138,- DM        |
| NBA Hangtime                | dt. 128,- DM        |
| Playings                    | dt. 106,- DM        |
| Shadow of the Empire        | dt. 128,- DM        |
| Super Mario 64              | dt. 88,- DM         |
| Super Mario Kart 64         | dt. 88,- DM         |
| Turok                       | dt. 129,- DM        |
| Wave Race                   | dt. 88,- DM         |
| Wayne Gretzky's 3D Hockey   | dt. 128,- DM        |

### PC-CD ROM

|                           |             |
|---------------------------|-------------|
| 688i Hunter Killer        | dt. 75,- DM |
| Agent Armstrong           | dt. 77,- DM |
| Atlantis                  | dt. 78,- DM |
| Der Industriegigant       | dt. 73,- DM |
| Dungeon Keeper            | dt. 75,- DM |
| Dungeon Keeper Level CD   | dt. 34,- DM |
| Dungeon Keeper Mission CD | dt. 44,- DM |
| Earth 2140                | dt. 39,- DM |
| Gold Games 2              | kd. 39,- DM |
| Heroes of Might & Magic 2 | dt. 68,- DM |
| Legacy of Kain            | dt. 75,- DM |
| Little Big Adventure 2    | dt. 75,- DM |
| Mdk                       | kd. 49,- DM |
| Motor Racer               | dt. 75,- DM |
| POD                       | dt. 69,- DM |
| Pro Pinball-The Web       | dt. 29,- DM |
| Resident Evil             | dt. 78,- DM |
| Road Rash                 | dt. 39,- DM |

dt. = deutsch; kd = kompl. deutsch  
e/dt = engl. Sprachausgabe, deutsche Texte

Versandkosten NIN DM 6.90,  
ab 3 lieferbaren Softwareartikeln  
Versandkostenfrei.

Hammerpreise überzeugen Sie sich selbst.  
Inklusive Transportversicherung und  
Sicherheitsverpackung.

Unsere kostenlosen Preislistenkatalog können Sie  
anfordern, oder legen auf Wunsch Ihre Bestellung bei.  
Bei Nichtkassnahme berechnen wir DM 20 Lieferkosten.  
Rücksendungen bitte vorher mit uns absprechen.  
Druckfehler und  
Preisänderungen vorbehalten.

**Neu!**

# CYBER GAMES

Video & Computerspiele

**Wir kaufen an:**  
Playstation  
Nintendo  
Sega Saturn  
Gameboy

**Wir zahlen die besten Preise !!!**

### PSX Software

|                      |      |
|----------------------|------|
| Nightmare Creatures  | 89,- |
| Abe's Odysee         | 89,- |
| Pandemonium 2        | 89,- |
| Tomb Raider 2        | 99,- |
| Powerboat Racing     | 89,- |
| G-Police             | 99,- |
| Colony Wars          | 89,- |
| Final Fantasy 7      | 99,- |
| Rock'n Roll Racing 2 | 89,- |

### PSX Konsole Multinorm & RGB-Kabel

369,-

**Order & Infoline:**  
0491 / 92806-31

**Versandkostenfrei!**

### N64 Software

|                   |       |
|-------------------|-------|
| Bomberman 64      | 89,-  |
| Diddy Kong Racing | 89,-  |
| Extreme G         | 139,- |
| F1 Pole Position  | 129,- |
| Lylat Wars        | 129,- |
| Mischief Makers   | 89,-  |

### SNES Software

|                        |       |
|------------------------|-------|
| Lucky Luke             | 109,- |
| König der Löwen        | 69,-  |
| Super Streetfighter II | 69,-  |
| Lufia                  | 109,- |
| Das Dschungelbuch      | 69,-  |

**Cyber Games**  
Video & Computerspiele  
Friesenstr. 62 - 26789 Leer  
Telefon 0491 / 92806 - 31  
Telefax 0491 / 92806 - 18

Versand erfolgt per Post-Nachnahme\* (3,00 NN-Gebühr).  
Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen, welche  
jederzeit angefordert werden können.  
Annahmeverweigerungen berechnen wir mit DM 20,-.  
Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.  
Ladenpreise können abweichen.  
\*Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar.

# Crash Bandicoot 2:

## Cortex Strikes Back



In der frostigen Cartoon-Eiswelt wird Crash von einer erzürnten Eisbären-Mami gejagt.

**G**leich zu Beginn werdet Ihr mit einem Echtzeit-Vorspann auf das zweite Crash Bandicoot-Abenteuer gebührend eingestimmt: Hauptdarsteller Crash lebt mit seiner Familie an einem paradiesischen Fleckchen Erde, wo die Bäume, die Pflanzen und alle Lebewesen sich in Frieden entfalten. Auf einer schönen Blumenwiese faulenz Crash zusammen mit seiner Schwester genüßlich vor sich hin. Leider währt die Siesta nicht lange, da er von seinem Schwesterherz gebeten wird, neue Batterien für ihr Notebook zu besorgen. Auf dem Heimweg nimmt das Unglück seinen Lauf, und unser Beuteldachs gerät in den Hypnotischen Bann des altbekannten Erzfeindes Dr. Neo Cortex. Der bereits im ersten Teil besiegte Halunke hat sich auf einer riesigen Raumstation verschanzt, um von dort aus die Welt mit einer furchtbaren Waffe zu bedrohen. Als Energiequelle für seine Superwumme benötigt er jedoch kostbare Edelsteine, die nur an bestimmten Plätzen zu finden sind. Er befiehlt Crash, sich auf die Suche nach den über zwanzig versteckten Power-Kristallen zu machen. Wie beim Vorgänger sind die Level in zahlreiche 2D- und 3D-Passagen unterteilt, wobei Ihr nach rasanten Dauersprints durch Landschaften und verwinkelte Plattformlabyrinth jeweils einen Zielpunkt erreichen müßt. Die gefährliche



Fünf riesige Warp-Zones gibt es in Crash 2 zu erforschen. Von hier aus gelangt Ihr jederzeit in einen der sechs Level-Abschnitte.

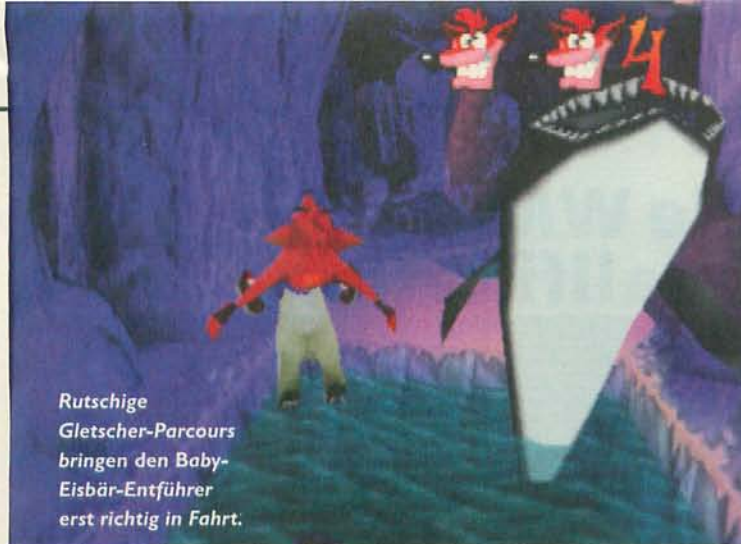


Nur durch geschickte Ausweichmanöver erreichen wir das rettende Tunnelende.

Reise führt Euch durch reißende Flußgebiete, mystische Dschungel-Landschaften, arktische Eiswelten und viele weitere Freiluft-Terrains. Versteckte Bonuskammern, Abkürzungen und andere Gags fehlen ebensowenig wie Sprungfedern, Schwebepattformen oder rasante Marathoneinlagen. In offen herumstehenden oder geschickt versteckten Holzkisten verbergen sich kostbare Extras. Als Inhalt kommen Power-Ups, Zusatzleben oder schmackhafte Äpfel zum Vorschein. Wenn Ihr in gewohnter Crash-Manier nach einer gezielten Überkopfrulle auf einem Gegner landet, verschwindet dieser auf Nimmerwiedersehen. Unter den Angriffstechniken fehlt auch nicht die altbekannte „Wirbelwind“-Attacke, die Crash in einen tödlichen Tornado verwandelt. Als zusätzliches Feature kann unser exotischer Nager entlaufene Baby-Eisbären als Reittiere mißbrauchen, um mit ihnen in halsbrecherischer Manier weit auseinanderklaffende Gletscherspalten elegant zu überspringen.

Ebenfalls neu ist, daß Ihr Euch nun via Jetpack und Düsen-Surfboard ins Jump'n'Run-Geschehen stürzt. Mit diesen Hilfsgeräten lassen sich waghalsige Manöver ausführen, die unserem Polygon-Helden durch manch aussichtslose Situation helfen. Auf wunderbare Weise lernt Euer Held dadurch das Fliegen oder sich bei Bedarf sogar auf Schlittschuhen fortzu-





Rutschige Gletscher-Parcours bringen den Baby-Eisbär-Entführer erst richtig in Fahrt.



Überall verteilte Holzkisten beherbergen kostbare Extras. Habt Ihr hundert Äpfel gesammelt, wird ein Extraleben gutgeschrieben.

bewegen. Neben seinen bekannten Fähigkeiten — springen, rennen und drehen — hat Crash viele weitere Talente mit auf den Weg bekommen. Die überlebenstechnische Bedeutung der Reflexe ist nicht zu unterschätzen, denn nur durch das Ausreizen einer wirksamen Kampftaktik erhält man Zutritt zum nächsten Warp-Room-Abschnitt. Mit seinem coolen Schlender-Gang macht sich der auserkorene Held auf eine beschwerliche Kristallsuche und trifft unterwegs auf schier aussichtslose Situationen. Die Landschaft scrollt je nach Level-Abschnitt in verschiedene Richtungen, und jede Stage wird nach sechs geschafften Stationen von einem Endgegner abgeschlossen. ws



Die Naughty Dog-Entwickler haben wieder einiges an Einfallsreichtum bewiesen und bieten über 25 Level absoluten Jump'n'Run-Spaß der PlayStation-Oberklasse. Für ausreichend Motivation ist dadurch auch langfristig gesorgt. Im Vergleich zum Erstlingswerk haben sich die Hüpfparcours beachtlich vergrößert und verlangen zudem noch mehr Konzentration und spielerische Ausdauer vom Spieler. Crash 2 ist selten unfair, bietet eine Menge zum Sammeln und läßt sich von der ersten Minute an gut spielen. Mit viel Liebe zum Detail wurde Crash in sein zweites Hüpf-Abenteuer geschickt. Die hochauflösende 3D-Grafik der

Auf der Raumstation schnallt sich Crash den Jetpack-Gürtel um.

verschiedenen Themen-Szenarien ist sehr komplex und farbenfroh gestaltet. Neben der reinen Jump'n'Run-Action gilt es auch, kleine Mini-Rätsel zu lösen, z.B. müßt Ihr Symbol-Schaltblöcke aktivieren, um Hindernisse zu überqueren oder eine weiter entfernte Plattform zu erreichen. Erstklassige Cartoon-Animation und viele verschiedene Spielelemente, gepaart mit abwechslungsreichen Bonusrunden, sorgen für puren — wenngleich auch konventionellen — Hüpfspaß. Spielerisch und grafisch gibt es auf den ersten Blick keine nennenswerten Unterschiede im Vergleich zur Vorgängerversion festzustellen. Erst im späteren Spielverlauf spürt ein aufmerksames Testerauge kleine, aber feine Differenzen auf. Lediglich die Kulissenvielfalt hätte etwas opulenter ausfallen können. Die gleichen Grafiksets und viele Level-Elemente werden unbarmherzig bis zur finalen Stage ausgereizt: Farbliche Texturen-Veränderungen, sowie einige neu eingebrachte Gegner und Objekte sollen dem Spieler eine völlig neue Umgebung vorgaukeln. In diesem Punkt hat Crystal Dynamics Konkurrenz-Sequel **Pandemonium 2** erheblich mehr zu bieten. Spielerisch werden Eure Erwartungen an den zweiten Teil der Crash-Saga sicherlich voll erfüllt. Die Level sind toll durchdacht, bergen jede Menge Extras und steigern sich im Schwierigkeitsgrad genau richtig. Unfaire Stellen sucht man vergebens, es gibt immer einen Trick zum Weiterkommen. Da haben die Designer wieder das richtige Fingerspitzenge-



Mit bedrohlichen Reißzähnen stürzt sich ein boshafter Obermotz auf unseren Helden.



Hier ist es (Überlebens-)wichtig nicht an die glühenden Energiesäulen zu geraten.

fühl gezeigt. Witzige Helden-Animationen, coole Begleitmusik und einige interessante Einfälle machen Laune auf mehr. Alles in allem legen sich Hüpfreunde mit dieser CD ein weiteres witziges Jump'n'Run zu, das immer noch absolut empfehlenswert ist.

### WERTUNG

|                      |                         |
|----------------------|-------------------------|
| System:              | PlayStation             |
| Spieltyp:            | Jump'n'Run              |
| Datenträger:         | CD                      |
| Hersteller:          | Universal / Naughty Dog |
| Testversion:         | SCEE                    |
| Spieler:             | 1                       |
| Speicheroption:      | Memory Card / Block     |
| Features:            | Continue                |
| Schwierigkeitsgrad:  | 3-6                     |
| Preis:               | ca. 100 Mark            |
| VG-Altersempfehlung: | frei                    |
| Grafik:              | 81%                     |
| Musik:               | 77%                     |
| Soundeffekte:        | 71%                     |

**Spielspaß: 82%**

# FIFA '98: Die WM- Qualifikation



Der Horror einer jeden WM: Elfmeter-Schießen war schon immer der reinste Nervenkrieg.



Für die Abwehr besteht höchste Alarmstufe: Vor dem eigenen Tor ist mal wieder der Teufel los.



Alle Info-Tafeln dürfen nach belieben ein- und ausgeschaltet werden.



Und ab geht die Post! Wenn dieser Donnerschuß mal kein Tor wird.

Hierzulande keine Seltenheit: Eine Länder-spiel-Begegnung bei eisiger Kälte und lustigem Schnee-Treiben.

Fußball-Fans schweben angesichts der bevorstehenden Weltmeisterschaft im nächsten Jahr bereits im siebten Kicker-Himmel. EA nutzt die Gunst der Stunde schon jetzt für ihr neuestes Fifa-Update, in dem bereits ein kompletter WM-Mode von der Qualifikation bis zum Finale integriert ist. Ganze 172 Nationalteams, inklusive Ligaclubs verschiedener Länder, warten nur darauf, von Euch herausgefordert zu werden. Bevor Eure Lieblingsmannschaft auf den grünen Rasen stürmt, heißt es traditionell diverse Menüs zu durchforsten. Von den Trikotsfarben über Spieltaktiken, Charakter-Eigenschaften der Spieler bis hin zu Transfer-Möglichkeiten bleibt kein Wunsch unerfüllt. Zur Auswahl stehen die drei Standard-Spielmodi: Freundschaftsspiel, Liga-Match und der Weltmeisterschafts-Modus. Habt Ihr alle gewünschten Voreinstellungen hinter Euch gebracht, läuft das Team unter tobenem Applaus auf den Platz. Gleich nach dem Anpiff wird es bitter ernst: Neben unzähligen Schuß- und Paß-Varianten dürfen Eure prominenten Fußballer auch in die Beine der Gegner grätschen oder zelebrieren kunstvolle Hackentricks vor der tobenden Zuschauermenge. Bis zu acht Spieler gleichzeitig können bei einem Match mitwirken, vorausgesetzt, Ihr seid im Besitz des Multitap-Adapters. Auch während des Spiels darf jederzeit ein Menü aufgerufen werden, in dem viele Extra-Features - unter anderem diverse Spielhilfen des Computers, Replay-Funktionen und acht verschiedene Sichtpositionen angeboten werden.



Es ist mal wieder ein kleines fußballerisches Meisterwerk, was uns die EA-Entwickler aus Kanada da beschert haben. Eine Kicker-Simulation ohne große spielerische Schwachpunkte war schon die 97er-Edition - das Update überflügelt den Vorgänger in allen Belangen.

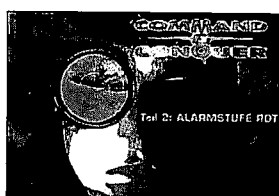
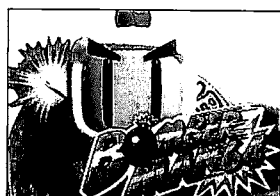
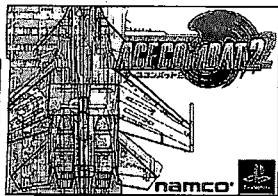
Dank der Fülle an Optionen schlägt auch bei **Fifa'98** jedes Fußballerherz um zehn Takte höher: Ein wirklich lückenloses internationales Regelwerk, der neue Transfer- und Statistikeil sowie die professionelle 3D-Präsentation begeistern schnell. Besonders die grafischen Novitäten und die unermeßlichen Einstellungsmöglichkeiten sorgen für kräftige Motivationsschübe. Die spannenden Match-Duelle werden von einer ausgezeichneten Geräuschkulisse unterteilt, die vor allem mit einer Surround-Anlage noch fantastischer rüberkommt. Einige Dinge werden sich allerdings nie ändern: So schön die diversen Kameraperspektiven auch für das Auge sein mögen, eignet sich wie bei allen FIFAs, nur eine Ansicht zum ernsthaften Spielen. Auch den beiden nervigen Quassel-Reportern solltet Ihr gleich zu Match-Beginn mit dem Off-Schalter die Kehle zuschnüren. Das Fazit bleibt trotzdem traumhaft: EA hat gekonnt die technischen Fähigkeiten ihres Motion Capture-Studios ausgenützt, um den legendären Er-

folgstitel mit einer bisher unerreichten Animations-Perfektion zu präsentieren. Ihr braucht zwar ein Weilchen, um Euch an die vielfältigen und teils doppelt belegten Joypad-Kommandos zu gewöhnen, doch auf Dauer bietet diese Lösung viel mehr Langzeitpaß als alle anderen Fußballspiele. **FIFA'98** ist derzeit die beste, umfangreichste und realistischste Soccer-Simulation für Sonys Erfolgskonsole.

## WERTUNG

|                      |                             |
|----------------------|-----------------------------|
| System:              | PlayStation                 |
| Spielertyp:          | Fußball-Simulation          |
| Datenträger:         | CD                          |
| Hersteller:          | EA                          |
| Testversion:         | EA                          |
| Spieler:             | 1-2 (Mit Multitap bis zu 8) |
| Speicheroption:      | MC I Block                  |
| Features:            | Multitap-Support            |
| Schwierigkeitsgrad:  | 3-6                         |
| Preis:               | ca. 100 Mark                |
| VG-Altersempfehlung: | frei                        |
| Grafik:              | 88%                         |
| Musik:               | 75%                         |
| Soundeffekte:        | 81%                         |

Spielspaß: **88%**



# ARJAY

GET YOUR GAMES

# 0221-121067

UNSER LADENLOKAL IN KÖLN

WWW.ARJAY-GAMES.DE

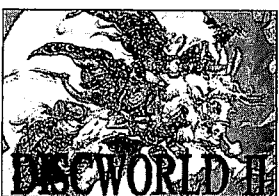
**JUMP & RUN**

Fon: 0221-12 33 93

Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- (nur Software) senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Preise mit einem \* sind Angebote und/oder Restposten. Händleranfragen erwünscht.

ARJAY GAMES Ebertplatz 2 - 50668 Köln - Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69 Fax: 0221-12 56 76

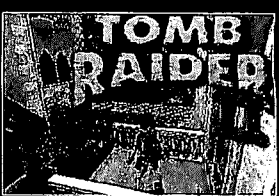


| SONY-PLAYSTATION                                    |          |
|---|----------|
| Grundgerät dt                                       | 289.90   |
| Umbau für US- und JP-Importe durch eigene Werkstatt | 89.90    |
| Der Umbausatz für Bastler mit deutscher Anleitung   | 45.00    |
| (Importe nur über RGB in Farbe)                     |          |
| RGB-Scart-Kabel                                     | 39.90    |
| RGB-Scart-Kabel mit HiFi                            | 49.90    |
| Game Buster dt                                      | 89.90    |
| Joypads   | ab 44.90 |
| Joypadverlängerung                                  | 19.90    |
| Memory Cards  | ab 39.90 |
| Ace Combat 2 dt                                     | 89.90    |
| Broken Helix dt                                     | 99.90    |
| Bust a Move 3 dt                                    | 79.90    |
| Command & Conquer 2 dt                              | 109.90   |
| Colony Wars dt                                      | 89.90    |
| Crash Bandicoot 2 us                                | 109.90   |
| Discworld 2 dt                                      | 89.90    |
| Einhänder jp  | 149.90   |
| Explosive Racing dt                                 | 89.90    |
| Fighting Force dt                                   | 99.90    |
| Final Fantasy 7 dt                                  | 109.90   |

| SONY-PLAYSTATION             |        |
|------------------------------|--------|
| * inkl. original T-Shirt nur | 119.90 |
| Final Fantasy Tactics us     | 119.90 |
| Formel 1 '97 dt              | 109.90 |
| Frogger dt                   | 89.90  |
| G-Police dt                  | 109.90 |
| Heavens Gate dt              | 89.90  |
| Hercules dt                  | 89.90  |
| MDK dt                       | 99.90  |
| NHL-Breakaway dt             | 89.90  |
| Overboard dt                 | 89.90  |
| Pandemonium 2 dt             | 89.90  |
| Parappa the Rapper dt        | 77.70  |
| Parasite Eve jp              | 169.90 |
| Rapid Racer dt               | 89.90  |
| Resident Evil Dir Cut dt     | 89.90  |
| Resident Evil Dir Cut jp     | 119.90 |
| Rosco McQueen dt             | 89.90  |
| Shadowmaster dt              | 89.90  |
| Street Fighter Collec. jp    | 149.90 |
| Street Fighter Ex+ dt        | 99.90  |
| Time Crisis & Gun dt         | 159.90 |
| Toca Touring Car dt          | 89.90  |
| Tomb Raider 2 dt             | 99.90  |
| Total Drivin' dt             | 89.90  |

| NINTENDO 64          |          |
|----------------------|----------|
| Grundgerät dt        | 295.00   |
| Adapter              | 49.90    |
| Joy pads             | ab 59.90 |
| Joypadverlängerung   | 19.90    |
| Memory Cards         | ab 39.90 |
| Rumble Pak           | 39.90    |
| S-VHS Kabel          | 39.90    |
| Blast Corps          | 109.90   |
| Bombberman           | 95.00    |
| Chameleon Twist      | 149.90   |
| Clayfighter 63 1/3   | 149.90   |
| Diddy Kong Racing    | 95.00    |
| Extreme G.           | 149.90   |
| F1-Pole Position 64  | 149.90   |
| Golden Eye EU        | 159.90   |
| Lamborghini          | 149.90   |
| Lylat Wars (Starfox) | 139.90   |
| Mario 64 dt          | 77.70    |
| Mario Kart dt        | 89.90    |
| Mischief Makers      | 95.00    |
| Multi Racing Champ.  | 129.90   |
| NBA-Hangtime dt      | 139.90   |
| NFL-Quarterback '98  | 149.90   |

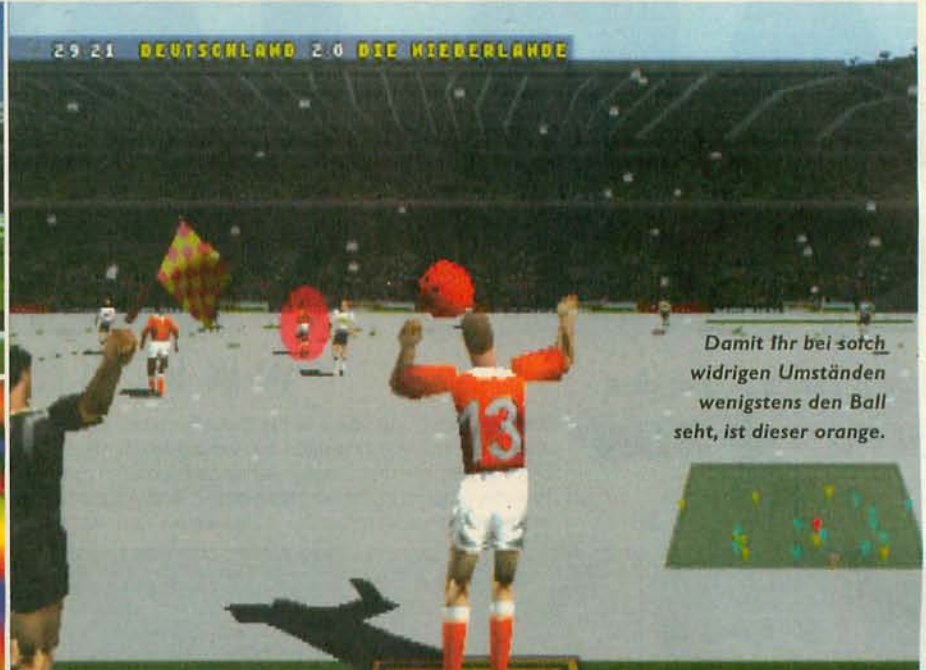
| NINTENDO 64                      |           |
|----------------------------------|-----------|
| Pilotwings dt                    | * 99.90   |
| Shadows of Empire dt             | 119.90    |
| Superstarsoccer DLX dt           | 149.90    |
| Top Gear Rally                   | 149.90    |
| Turok dt                         | ab 139.90 |
| Waverace dt                      | 89.90     |
| Wayne Gretzkys dt                | 139.90    |
| <b>SEGA SATURN</b>               |           |
| Atlantis dt                      | 109.90    |
| Command & Conquer 2 dt           | 109.90    |
| Formula Karts dt                 | 89.90     |
| NHL-Breakaway dt                 | 89.90     |
| SEGA Touring Car dt              | 109.90    |
| <b>GUIDES</b>                    |           |
| Dark Rift                        | 39.90     |
| Final Fantasy 7 us               | 34.90     |
| -weitere Spieleberater auf Lager |           |
| <b>MAGAZINES/GUIDES</b>          |           |
| EDGE uk                          | 17.00     |
| Gamefront dt                     | 5.90      |



# actua Soccer 2



Kein Cheat im Spiel, die Kicker sind so häßlich.



Damit Ihr bei soch widrigen Umständen wenigstens den Ball seht, ist dieser orange.



Teams, Spieler und deren Verkleidung dürft Ihr bei actua 2 selbst kreieren.

Obgleich ran Soccer (actua Soccer 1) letzten Sommer als eines der ersten Spiele mit Polygon-Grafik protzte, blieb der erhoffte Verkaufserfolg - nicht zuletzt wegen seiner komplizierten Steuerung - aus. Gremlins in vielen Punkten verbesserter Nachfolger erscheint nun auch bei uns unter dem englischen Originalnamen. Insgesamt stehen 64 internationale Mannschaften zur Auswahl. In Ermangelung der Erstliga-Vereine aus den einzelnen Ländern müßt Ihr auch im Saison-Modus mit lauter Nationalmannschaften spielen. Wem das zu albern ist, der entscheidet sich gleich fürs World-Cup-Turnier. In beiden Hauptmodi könnt Ihr auch bis zu 23 selbstkreierte Teams mit frei erfundenen Spielern, die Eure selbstgestrickten Trikots tragen, in beliebiger Anzahl an den Start gehen lassen. Auf dem Spielfeld flitzen Eure Mannen wieder in gewohnt flotter actua Soccer-Geschwindigkeit über den Rasen. Die auferüstete 3D-Engine verarbeitet dabei noch detailliertere Polygon-Spielermodelle als zuvor. Die bewährten Markierungen fanden auch beim Nachfolger wieder ihren angestammten Platz unter dem Spieler. Der mit einem Dreieck unterlegte Kicker ist immer in Ballbesitz, ein Kreis bedeutet genau das Gegenteil während das Viereck einen idealen Paßempfänger hervorhebt. Habt Ihr ein Multitap angeschlossen, signalisieren Euch die verschiedenfarbigen Symbole zudem, wer welches Polygonmännchen bedient. Obwohl auch actua Soccer 2 wieder ein typisches Kick'n-Rush-Produkt darstellt, hat man weitaus mehr Möglichkeiten, Fingerspitzengefühl walten zu lassen. Mit dem Power-Balken kann die Schußstärke gut dosiert werden (funktioniert



Wer schmeichelt da nur ums dänische Tor herum? Der muß doch wohl nicht etwa mal?

auch mit After-Touch). Ein zweimaliger Druck auf den Kurzpaß-Button bedeutet, daß der angespielte CPU-Spieler sofort wieder zu Euch zurückpaßt. Man kann sich so vor allem im Spiel gegen einen menschlichen Mitspieler gezielt zum gegnerischen Tor vorarbeiten und muß nicht zwangsläufig Pässe über die gesamte Länge des Spielfelds ausführen. ds



GUT

Oh, welch angenehme Überraschung: Nach ran Soccer und actua soccer Club Edition taugt der dritte Versuch ja tatsächlich was. Ob man ausgerechnet Liverpools Shooting Star Michael Owen für das Motion Capturing buchen mußte, und es nicht auch ein Zweitligist getan hätte, sei dahingestellt. Die Animationen sehen diesmal auf jeder Fall klasse aus. Und auch wenn die Kommentare nach wie vor in 50 Prozent der Fälle nicht zum Spiel passen, so kommt das Getöse aus den Zuschauerreihen doch diesmal wesentlich glaubhafter rüber. Wie gesagt,

nach wie vor ist Kick'n Rush bei actua Trumpf, dennoch hat der zweite Teil an Spieltiefe gewonnen. Haltet Ihr in der Defensive während des Rennens R1 gedrückt, wird nun nicht mehr dauernd hektisch auf den Spieler, der dem Ball am nächsten steht, umgeschaltet. Auch beim Turbo-Feature hat sich was getan. Sparsamer Einsatz wird nun belohnt: Laßt Ihr den Turbo-Knopf nämlich auch hier die ganze Zeit gedrückt, ermüdet Euer Spieler zusehends und trifft dann viel schlechter. Wer auf unkomplizierten Fußball für zwischendurch steht, der ist mit actua 2 sehr gut beraten. Die Spieltiefe eines ISS, FIFA oder APS wird von Gremlin allerdings nicht erreicht. Schade finde ich es außerdem, daß keine westeuropäischen Erstliga-Vereine enthalten sind. Darüber kann leider auch nicht Alan Shearers All Star Team hinwegtrösten, in dem Berühmtheiten wie Platini, Baggio, Ronaldo, Klinsi oder Sammer Seite an Seite kicken.

## WERTUNG

|                      |                         |
|----------------------|-------------------------|
| System:              | PlayStation             |
| Spieltyp:            | Fußballsimulation       |
| Datenträger:         | CD                      |
| Hersteller:          | Gremlin Interactive     |
| Testversion:         | Softgold                |
| Spieler:             | 1-4                     |
| Speicheroption:      | MC 5 Blöcke             |
| Features:            | Analog-Stick kompatibel |
| Schwierigkeitsgrad:  | 4-8                     |
| Preis:               | ca. 100 Mark            |
| VG-Altersempfehlung: | frei                    |
| Grafik:              | 80%                     |
| Musik:               | - %                     |
| Soundeffekte:        | 75%                     |

Spielspaß: 74%



# MOTORSPORT SIMULATION PUR!



*Rieche den verbrannten Gummi, höre das Röhren der Motoren, spüre die schmerzhaften Bodenwellen und sehe spektakuläre Unfälle. Jetzt ist es an Dir, ob ein Champion in Dir steckt!*

Mit welchem Code siehst Du die Action aus der Vogelperspektive?  
 CMMICRO CMOVERH CMTOPCAM



**Spektakuläre Unfälle**



**Massenkaramboulagen**



**Heiße Verfolgungsjagden**



**Gib Alles**



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

© 1997 The Codemasters Software Company Limited and Codemasters Limited. "Codemasters", All Rights Reserved. BTCC, The British Touring Car Championship, TOCA, and all its variations, copyrights, trademarks and images used or associated with the RAC British Touring Car Championship and/or depicting BTCC cars are all copyrights and/or registered trademarks to TOCA Limited and are being used under license by Codemasters. All other marks are trademarks of their respective owners.

**16 GETUNTE SERIENWAGEN, ACHT REALISTISCHE RENNSTRECKEN, SECHS WETTERBEDINGUNGEN, FÜNF KAMERAPERSPEKTIVEN**



# NBA Live 98

**CRUNCH** NESTLÉ-SPIELER DES MATCHS



**DRAGO HAUBITZKE**  
13 Power Forward  
Lakers

Punkte 26  
Rebounds 0  
Blocks 0  
Assists 0  
Steals 16

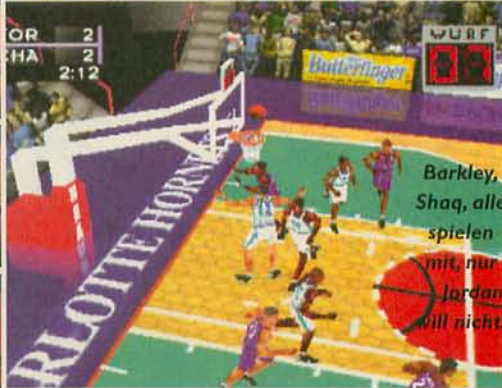
Drago der Ego: Mit Assists hat er's einfach nicht so...



Beim Drei-Punkte-Wettbewerb zählt ein Treffer mit dem letzten Ball aus jedem Ständer doppelt.

SA 14  
CHI 10  
3 52.4

Mensch, loch schon ein, ihr seid im Rückstand, Junge!



Barkley, Shaq, alle spielen mit, nur Jordan will nicht.

Was kann wohl die dritte Version eines Erfolgstitels - bei unverändert gebliebenen Hardware-Spezifikationen - jenen noch bieten, die bereits NBA Live 96 oder 97 gekauft haben? Nachdem wir letzte Saison die Veränderungen zum damaligen Vorgänger mit der Lupe suchen mußten, hat sich EA dieses Jahr bequem, ein paar neue Features aus dem Ärmel zu zaubern und die Menüführung zu vereinfachen. Die interessanteste Neuerung ist dabei die Möglichkeit, eine eigene Liga zu entwerfen. Wer also der NBA überdrüssig ist, darf nun neben seinen eigenen Spielern, die übrigens diesmal sehr viel individueller generiert werden können, eigene Mannschaften aus der Taufe heben. Die neuen Teams werden nach Euren Wünschen benannt und mit selbst erschaffenen Stars oder vorhandenen Berühmtheiten besetzt. Sogar ans Team-Logo wurde gedacht, wobei Ihr die Wahl zwischen acht vorhandenen Motiven habt (siehe Bilderreihe). Je nachdem, wie groß dann die eigene Liga sein soll (zwischen vier und 32 Teams ist alles erlaubt), steht es Euch natürlich frei, auch ein paar real existierende Mannschaften mit-dunkeln zu lassen. Während Ihr Eure Mannen in der Liga betreut geht es zu, wie im richtigen Leben, d.h. es gibt Transferangebote, Einsprüche der gegnerischen Coaches, etc. Beim Drei-Punkte-Wettbewerb, der die Angebotspalette der Spielmodi nach oben hin erweitert, versuchen zwei bis acht Spieler, in einer Minute so viele Körbe von der Drei-Punkte-Linie zu werfen, wie möglich. Besonders aufregend ist das allerdings nicht, weshalb sich der Einsatz vermutlich auf Situationen beschränken wird, in denen man sonst eine

Münze geworfen hätte (wie z.B. um zu bestimmen, wer als nächster in den Keller geht und Cola hochholt). Selbstverständlich sind auch die Statistiken erneut aktualisiert worden. Sämtliche Kader

befinden sich auf dem Stand der aktuellen Saison 97/98 (!). **Icon-Passing**, also das kontrollierte Anspielen jedes der vier übrigen Team-Mitglieder, gehört nicht nur beim Eishockey zum Standardrepertoire, sondern nun auch hier.



Was uns EA wohl nächstes Jahr zum Fest aufischt, nachdem nun wirklich jede erdenkbare Regel zu- und abschaltbar ist und jedes mögliche Feature integriert wurde? Vermutlich darf ich dann selbst die Cheerleader steuern, oder nach dem Spiel die Zuschauertribüne säubern. So perfekt das alles ist, ich bezweifle, daß irgendein Spieler die meisten Features je nutzt, wie z.B. die Sache mit den abrufbaren Spielzügen oder den Schwierigkeitsgrad „Superstar“. Doch das soll keine wirkliche Kritik sein, so ist für jeden mit Sicherheit was dabei. Alle vier Major Player auf diesem Gebiet,

während Hangtime und Konamis ITZ 2 das bessere Action-Spektakel darstellen. Da die Options-technischen Unterschiede marginal sind, schaut Ihr Euch am besten die jeweils neueste Version an und entscheidet selbst. Falsch machen könnt Ihr mit EAs Titel auf keinen Fall was.

## WERTUNG

|                      |   |
|----------------------|---|
| System:              | PlayStation   |
| Spieltyp:            | Basketball  |
| Datenträger:         | CD  |
| Hersteller:          | EA Sports   |
| Testversion:         | EA  |
| Spieler:             | 1-8   |
| Speicheroption:      | MC 1-5 Blöcke   |
| Features:            | deutsche Sprachausgabe/<br>die Menüs sind ebenfalls übersetzt |
| Schwierigkeitsgrad:  | 5-9   |
| Preis:               | ca. 100 Mark  |
| VG-Altersempfehlung: | frei  |
| Grafik:              | 82%   |
| Musik:               | 78%   |
| Soundeffekte:        | 84%   |

**Spielspaß: 83%**



# actua Golf 2



aus den vorhandenen 108 Löchern zusammenstellen oder per "Random"-Option von der CPU zusammenstellen lassen. Options-technisch wurde an jedes erdenkliche Feature gedacht (was nicht zu Lasten der Benutzerfreundlichkeit geht). Zwölf verschiedene Kameraperspektiven, deutlich mehr Animationsphasen der Spieler als vor einem Jahr und viele Vogelgezitscher-Samples sorgen für die nötige Atmosphäre beim Couch-Golfen. ds

Why change a winning Team, fragte man sich wohl im Hause Gremlin, nachdem actua Golf 1 in Kontinentaleuropa ganz passable, in England sogar überdurchschnittlich gute Verkaufszahlen erbrachte, und kreierte flugs eine Fortsetzung. Die Engine ist im Prinzip 1:1 vom Vorgänger übernommen, mit dem Unterschied, daß Ihr Euch jetzt auf sechs anstatt zwei Kursen austoben, und Euren Schlägen endlich den gewünschten Backspin verleihen dürft. Drei Kurse (Kiawah, Carnoustie, Oxfordshire) gibt's sogar wirklich, während die restlichen drei nur berühmten Plätzen nachempfunden sind. Dafür könnt Ihr hier Euren persönlichen Wunschkurs



Man möchte den englischen Entwicklern fast Selbstverliebtheit unterstellen, da die Macken des ersten Teils kaum behoben wurden. Dabei könnte Gremlin mit ein bißchen Fingerspitzengefühl aus actua Golf vielleicht tatsächlich "the finest golf game around" machen, wie deren Eigenwerbung so schön lautet. Leider ist es auch diesmal wieder reinster Selbstmord, den Schlagbalken nur einen Millimeter über die Caddie-Markierung hinaus schnellen zu lassen. Der von Natur aus eh schon rasante "Swingometer" saust dann näm-

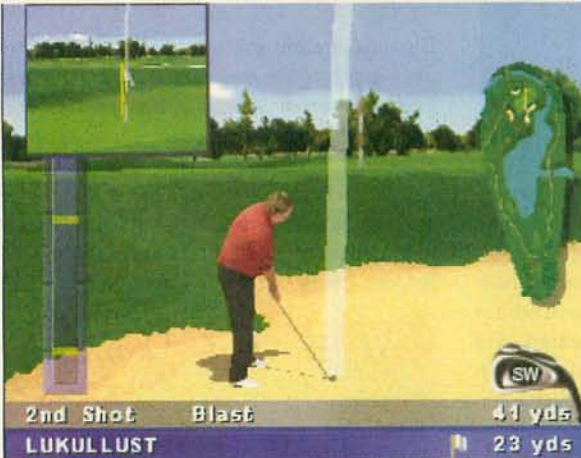
lich derart unanhaltbar fix zurück, daß sich Euer Ball jedesmal mit einem Hyper-Slice in Richtung Out of Bounds verabschiedet. Ebenso unbefriedigend ist die Lage am Grün. Egal welches Grid Ihr auswählt, man entwickelt einfach kein Gefühl für das Zusammenwirken von Gefälle, Entfernung zum Loch und der einzusetzenden Schlagkraft, weshalb fürs Putten unnötig viele Versuche draufgehen. Aufgrund der tollen Präsentation und dank der vielen Kurse lohnt sich ein Anspielen aber dennoch.

## WERTUNG

|                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| System:              | PlayStation         |
| Spielertyp:          | Golfsimulation      |
| Datenträger:         | CD                  |
| Hersteller:          | Gremlin Interactive |
| Testversion:         | Softgold            |
| Spieler:             | 1-4                 |
| Speicheroption:      | MC 1-3 Blöcke       |
| Features:            | 6 Kurse             |
| Schwierigkeitsgrad:  | 4-6                 |
| Preis:               | ca. 100 Mark        |
| VG-Altersempfehlung: | frei                |
| Grafik:              | 75%                 |
| Musik:               | —                   |
| Soundeffekte:        | 80%                 |

Spielspaß: **72%**

# PGA Tour 98



Mehr Optionen, bessere Grafik, neue Menüführung und perfekte Spielbarkeit machen PGA 98 zur absoluten No. 1.

stellungen übernehmen, sprich Schläger; Handicap oder Spielweise sind nicht variabel. Viel mehr Spaß macht es hingegen, ein eigenes Golferprofil samt Aussehen, Schwierigkeitsgrad, etc. zu erstellen, sich ein paar Freunde zu schnappen, die Anzahl der Mulligans, die jeder verbraten darf, festzulegen und sich ein Wochenende lang komplett von der Außenwelt abzuschotten. Erfreulicherweise habt Ihr diesmal die Wahl zwischen dem runden PC-Schwungbalken und der klassischen „Old School“-Variante (siehe Bild). ds

Endlich mal wieder ein PGA Golf, das an die glorreichen 16-Bit-Mega-Drive-Tage anknüpft! Nach zwei lauen Jahren beschert uns EA Sports nun auch ein wundervoll spielbares, bis ins Detail ausgetüfteltes 32-Bit-Premium-Golfspiel! Neben den bekannten Meisterschaftsplätzen Scottsdale, Sawgrass und Pebble Beach (EA-Premiere!) fanden diesmal auch Arnold Palmers Bay Hill Club (Florida) und der Colonial Country Club (Texas) Eingang ins Optionsmenü. Wie gehabt, geht es erst mal zur Spielerauswahl. Entscheidet Ihr Euch für einen der 14 Profis, müßt Ihr deren individuelle Ein-



Zum Glück hat sich diese Saison wieder ein EA-In-House-Team der guten, alten PGA-Serie angenommen, so daß diesem Markennamen nicht ein ähnliches Schicksal wie der, mittlerweile schwer angeschlagenen, FIFA-Reihe

wiederfahren muß. PGA Tour 98 ist eindeutig die realistischste und spaßbringendste Golfsimulation auf dem Markt, obgleich deren Konkurrenten optisch fast genauso gut aussehen. Auch bei den Optionen wurde diesmal nachgebessert. Die drei neuen Features (zwei verschiedene Match-Varianten und eine Skills Challenge) nimmt man als nettes Beiwerk gerne mit. Auf deutsche Kommentare müßt Ihr dieses Jahr wieder verzichten. Wer aber, wie ich, keine Aversionen gegen Amerikanischen Nuschel-Slang hegt, der empfindet dieses Manko sicher eher noch als Pluspunkt. Also, nix wie kaufen!

## WERTUNG

|                      |                |
|----------------------|----------------|
| System:              | PlayStation    |
| Spielertyp:          | Golfsimulation |
| Datenträger:         | CD             |
| Hersteller:          | EA Sports      |
| Testversion:         | EA Aachen      |
| Spieler:             | 1-4            |
| Speicheroption:      | MC 2 Blöcke    |
| Features:            | 5 Kurse        |
| Schwierigkeitsgrad:  | 6              |
| Preis:               | ca. 100 Mark   |
| VG-Altersempfehlung: | frei           |
| Grafik:              | 80%            |
| Musik:               | —              |
| Soundeffekte:        | 60%            |

Spielspaß: **85%**

# Test Drive 4



Die Bremse vor Kurven zum Driften nur kurz antippen.

Wer sich noch an das gute alte "Accolade Presents" erinnert, gehört schon zu den Oldies der Videospielezene. Leider ließ die Qualität der früheren Produkte meist zu wünschen übrig, doch bei **Test Drive 4** liegt die Sache etwas anders. Immerhin wurde TD4 von den Entwicklern der **Destruction Derby**-Reihe auf die Beine gestellt. Wie üblich stellt auch EAs neuer Renner einen beeindruckenden Fuhrpark bereit. Unter anderem stehen eine Dodge Viper, Chevrolet Corvette, Jaguar XJ-220 und Cobra in der Garage. Fünf extrem lange Strecken erwarten den Piloten, der versprochene Münchner-Kurs fehlt allerdings. Dafür dürft Ihr das englische Städtchen Keswick unsicher machen, über die Golden Gate Bridge rasen und die Berner Alpenlandschaft genießen. Vier Spielmodi mit unterschiedlichen Zielsetzungen gilt es zu absolvieren, das Einzelrennen dient in erster Linie zum Kennenlernen. Im Challenge-Pokal gewinnt der Fahrer mit der besten Gesamtzeit für alle fünf Strecken, bei der Meisterschaft siegt die höchste Punktzahl aus zehn Rennen. Wer die Pitbull-Trophäe erringen will, muß jedes Rennen gewinnen, im letzten Mode sogar in verschiedenen Fahrzeugen. Die Kontrollpunkte und der Gegenverkehr lassen sich im Optionsmenü ausschalten, die Polizei allerdings nicht. Wer zu schnell an den Ordnungshütern vorbeirauscht, wird verfolgt und unter Umständen sogar angehalten, was Zeitverlust bedeutet. Wer seine Fahrkünste gegen einen Kumpel



Der Kreuzverkehr in San Francisco nervt ziemlich.

testen will, benötigt entweder ein Linkkabel, zwei PlayStations, zwei Monitore und zwei Kopien des Spiels, oder er begnügt sich mit dem Duell-Mode. Hier treten Ihr nacheinander auf der gleichen Strecke an, der Computer merkt sich die Fahrt des ersten und blendet diese als Ghost-Car beim zweiten Piloten ein. Spielstände und Bestleistungen werden per MC gespeichert, TD4 unterstützt auch das Analog-Pad sowie das NeG-con. rz



An der Steuerung hapert es mal wieder. Optisch läßt TD4 keine Wünsche offen, die Fahrzeuge wurden erstklassig nachgebaut, die detailliert und abwechslungsreich gestalteten Landschaften huschen in einem Affenzahn an Euch vorbei. Leider lenken sich die Flitzer allesamt nicht besonders. Enge Kurven werden zur Qual, weil auch die Bremse kaum dosierbar scheint und die Fahrzeuge viel zu leicht ausbrechen. Beim Analog-Pad wurden

Gas und Bremse mal wieder auf den rechten Stick gelegt, diese Steueroption könnt Ihr also gleich vergessen. Wer sich mit viel Ausdauer dann doch ein Gefühl für die Steuerung angeeignet hat, darf sich auf harte Duelle mit dem Computer freuen. Einige unfaire Stellen hätten sich die Entwickler aber sparen können, wie soll man denn bitte durch Kreuzverkehr manövrieren, der in letzter Sekunde auftaucht?

### COBRA

**1966 SHELBY COBRA**

ENGINE : 427ci 7.0 Liter  
HORSEPOWER : 490 bhp  
TRANSMISSION : 4-Speed Manual  
WEIGHT : 2529 lbs 1147 kg  
0-60 MPH : 3.5 s 0-100 KPH : 3.6 s  
TOP SPEED : 187 MPH 301 KPH

## WERTUNG

|                      |                   |
|----------------------|-------------------|
| System:              | PlayStation       |
| Spieletyp:           | Rennspiel         |
| Datenträger:         | CD                |
| Hersteller:          | Pitbull Syndicate |
| Testversion:         | EA                |
| Spieler:             | 1-2               |
| Speicheroption:      | MC, 1 Block       |
| Features:            | Linkoption        |
| Schwierigkeitsgrad:  | 5-7               |
| Preis:               | ca. 100 Mark      |
| VG-Altersempfehlung: | frei              |
| Grafik:              | 78%               |
| Musik:               | 70%               |
| Soundeffekte:        | 80%               |

Spielspaß: 74%

# Nascar '98



Schwer zu fahren, aber geniales Nascar-Feeling, die Cockpit-Perspektive ist was für Freaks.

Mit den zahllosen Features von Nascar '98 kann höchstens noch Formel 1 '97 mithalten. Zu jedem der 24 Piloten gibt es Informationen, die dem Durchschnittseuropäer nicht viel sagen, da die Nascar-Serie eine rein amerikanische Angelegenheit ist. Unter "Nascar-Options" läßt sich die Rennlänge in Prozenten festlegen (100% bedeutet echte Nascar-Streckenlänge, teilweise über 300 Runden). Wer es besonders realistisch liebt, aktiviert Fahrzeugbeschädigungen inklusive der gelben Flaggen bei Unfällen und blendet die Ideallinie auf der Strecke aus. Die physikalischen Modelle schaltet Ihr auf Simulation, um die Computerunterstützung auszuschalten. Siebzehn Kurse stehen zur Auswahl, darunter auch die beliebten Ovale. Im Meisterschaftsmodus bestreitet Ihr auf jeder Strecke ein Rennen. Um das Fahrzeug optimal abzustimmen, dreht Ihr zunächst ein paar Trainingsrunden. Die Veränderungen an Reifendruck, Rückspoiler, Lenkung und Getriebeübersetzung beeinflussen Fahrverhalten, Topspeed, Beschleunigung und Gummiabrieb. In der Qualifikation müßt Ihr in einer Runde eine möglichst gute Zeit vorlegen, um nicht weit hinten im Feld zu landen. Nach dem fliegenden Start geht die Meute gnadenlos aufeinander los. Vor allem auf den Ovalekursen, die teilweise unter 1.000 Meter lang sind, wird ständig geschubst und geschoben. Während des Rennens blendet der Computer Runden- und Zwischenzeiten ein, informiert Euch über Euren Vorsprung vor den Verfolgern oder den Rückstand zum

In Zeitlupe kommen Massenkaramblagen besonders gut.



Führenden. Per Knopfdruck ersetzt Ihr die Karte am oberen rechten Bildschirmrand durch einen Rückspiegel oder deaktiviert sämtliche Anzeigen. rz



Nascar '98 ist neben Formel 1 '97 die realistischste Rennsimulation überhaupt. Jeder Aspekt der spannenden US-Rennserie wurde berücksichtigt. Anfänger gewöhnen sich durch einfache Einstellungen an die Nonstop-Action, während geübte Piloten unter absolut naturgetreuen Bedingungen ihr Geschick beweisen. Pitstops, Unfälle, ständige Überholmanöver, die extreme Intensität der Highspeed-Schlachten auf kurzen und engen Ovalen wurde perfekt eingefangen. Auf jedem Kurs könnt Ihr Euch im Training an die Ideallinie herantasten, da für jeden Streckenabschnitt Zwischenzeiten genommen werden und gleichzeitig die absolute Bestzeit erscheint. Lediglich die Steuerung weist kleine Schwächen auf: Manchmal brechen die Fahrzeuge ohne Vorwarnung aus, auch Gegenlenken bleibt wirkungslos. Die Tastenbelegung beim Analog-Pad ist absolut idiotisch. Mit dem rechten

Im Zweispieler-Mode wird die Landschaft aufs Nötigste reduziert.



Bei den Nascar-Optionen läßt sich das Spiel auf ultra-realistisch trimmen.

Stick beschleunigt und bremst Ihr, was mit den Tasten viel genauer und einfacher ginge. Außerdem kann man so nicht gleichzeitig Gas geben und bremsen, obwohl das in bestimmten Situationen nützlich ist. Leider läßt sich die Belegung des Joypads auch nicht beliebig anpassen. Abgesehen von dieser Schwäche ist Nascar '98 ein echtes Juwel unter den Rennsimulationen.

## WERTUNG

|                      |                                    |
|----------------------|------------------------------------|
| System:              | PlayStation                        |
| Spieltyp:            | Rennspiel                          |
| Datenträger:         | CD                                 |
| Hersteller:          | EA                                 |
| Testversion:         | EA                                 |
| Spieler:             | 1-2                                |
| Speicheroption:      | MC, 1 Block                        |
| Features:            | Optionsmenü, Analog-Pad-kompatibel |
| Schwierigkeitsgrad:  | 3-8                                |
| Preis:               | ca. 100 Mark                       |
| VG-Altersempfehlung: | frei                               |
| Grafik:              | 77%                                |
| Musik:               | 78%                                |
| Soundeffekte:        | 73%                                |

Spielspaß: **87%**

# Felony 11-79



Das sieht nach Spaß aus: mit einem Panzer durch den Stau.



Mit einem Modellauto könnt Ihr auch durch enge Gassen fahren.



Drive Through: Viele Imbißstuben, warten nur darauf, verschrottet zu werden.

Hier eines der Kunstobjekte, die Ihr finden und aufsameln müßt.

Normalerweise vermeidet man beim Autofahren tunlichst Kollisionen mit irgendwelchen Gegenständen, Hindernissen oder anderen Verkehrsteilnehmern. Doch in diesem Rennspiel werden nicht nur Telefonzellen und Briefkästen umgenietet, für jeden Gegenstand, den Ihr in seine Polygonbestandteile zerlegt, bekommt Ihr eine stattliche Summe an virtuellem Taschengeld gutgeschrieben. Vornehmlich gilt es aber, ein vorgegebenes Zeitlimit einzuhalten, bestimmte Items aufzunehmen und, nicht zuletzt, sich versteckte Fahrzeuge zu "erfahren". In der Rolle eines motorisierten Raubfahrers klagt Ihr im Auftrag eines reichen Sammlers Kunstgegenstände, die in insgesamt drei "Rennstrecken" versteckt sind. Stadtgebiete, Gebirgsabschnitte oder Ferienstrände sind die Orte des Geschehens, die Ihr wahlweise mit einem Truck, BMW, Rover Mini oder einer Vespa befahrt. Natürlich tummeln sich auf und um den Straßen zahlreiche Verkehrsteilnehmer, die Ihr entweder meiden oder zu Bruch fahren bzw. in Angst und Schrecken versetzen dürft (das menschliche Fußvolk weicht stets aus und kommt nicht zu Schaden). Unterwegs müssen Schlüssel-Items und pro Strecke eines der besagten Kunstobjekte aufgenommen werden. Wenn ein Kurs zum ersten Mal erfolgreich ab-

geschlossen ist, bekommt Ihr jeweils zwei neue Autos. Die Palette reicht dabei vom Omnibus bis hin zum Honda NSX. Erfüllt Ihr bestimmte Voraussetzungen, erscheinen weitere Fahrzeuge im Auswahlmü wie z.B. ein Lamborghini Countach, eine Formel 1 Karosse oder gar ein Panzer.



In Felony 11-79 dürft Ihr all das machen, was in der allgemeinen Straßenverkehrsordnung als strafbar gilt. Und das bedeutet natürlich Spaß - und zwar für einen längeren Zeitraum, als man zu Beginn glauben mag. Das meiste vom Spiel ist nämlich irgendwo innerhalb der insgesamt drei Strecken versteckt. Besonders in Stadtgebieten empfiehlt sich ein genaues Studium der Gesamtkarte. Abkürzungen offenbaren sich nämlich auch unverhofft, beispielsweise dann, wenn Ihr durch reinen Zufall feststellt, daß man auch durch Schaufenster und Abgrenzungen fahren darf. In Metro City, der dritten und letzten Stage, führt sogar ein Weg durch die U-Bahnschächte von Paris. Nur auf solchen Abwegen werdet Ihr eine Möglichkeit finden, an die begehrten Extra-Autos heranzu-

kommen. Auf der anderen Seite, läßt die Motivation ein wenig nach, wenn alle Autos gefunden sind. In so einem Fall könnt Ihr im Trainingsmodus auf einer geschlossenen Teststrecke Rundenrekordzeiten nachjagen. Aber Ihr werdet wieder sehr bald die Lust verspüren, die Straßen unsicher zu machen.

## WERTUNG

|                     |                |
|---------------------|----------------|
| System:             | PlayStation    |
| Spieltyp:           | Rennspiel      |
| Datenträger:        | CD             |
| Hersteller:         | Climax/Konami  |
| Testversion:        | Konami         |
| Anzahl der Spieler: | 1              |
| Speicheroption:     | Karte, 1 Block |
| Features:           | Ne-G-Con       |
| Schwierigkeitsgrad: | 6              |
| Alterempfehlung:    | frei           |
| Preis: ca.          | 140 Mark       |
| Grafik:             | 73%            |
| Musik:              | 85%            |
| Soundeffekte:       | 57%            |

Spielspaß: **80%**

E3 - Video  
9,85

E3 - Video  
9,85

# GAMERS POINT

**N64**

Konsole 299,85  
Konsole US 399,85  
Gamküller 69,85  
MC WL 28,85  
MC farbig 34,85  
MC original 34,85  
MC 1MEG 49,85  
MC 4MEG 49,85  
MC 5MEG 79,85  
Rumble Pack Inc. 256K 44,85  
Rumble Pack Original 34,85  
Import Adapter 39,85  
Joypad Farbig Original 54,85  
Joypad Super Pad 64 plus 54,85  
Joypad Super Pad 64 49,85  
Joypad Mako Pad 64 54,85  
Joypad 3D Shark Pad Pro 69,85  
Joypad Verlängerung 24,85  
Joystick Arcade Shark 89,85  
Joystick Flight Force Pro 64 139,85  
RF-UNIT PAL Blaze 39,85  
RGB BOX 79,85  
RGB-Scart BLAZE 39,85  
Lenkrad Mad Catz 139,85  
Lenkrad Per4mer 114,85  
Lenkrad V3 SV380 139,85  
Blast Corps 109,85  
Bomberman 64 89,85  
Clayfighter 63 1/3 139,85  
Cruisen USA 189,85  
Dark Rift 134,85  
Diddy Kong Racing 89,85  
Extreme G. 139,85  
F1 Pole Position 169,85  
FIFA 64 89,85  
FIFA 98 - Die WM  
Golden Eye 007 149,85  
Grand Prix F1 139,85  
Hexen 64 129,85  
Int. Super Star Soccer 149,85  
Lamborghini 64 139,85  
Lylat Wars & Rumble 134,85  
Mace: Dark Age 169,85  
Mischief Makers 89,85  
Multi Racing Ch. 149,85  
Mystical Ninja  
NBA Hang T. 129,85

**N64**

NFL Q. Club 98 139,85  
Pilotwings 64 109,85  
Star Wars-S. E. 129,85  
Super Mario 64 89,85  
Super Mario Kart 64 89,85  
Tetrisphere 179,85  
Top Gear Rally 139,85  
Turok - Dinos. H. 139,85  
War Gods  
Wave Racer 64 89,85  
W. Gretzky's H. 129,85  
WCW Wrestling 139,85

**PSX**

Konsole 299,85  
Konsole SILVER PACK 333,00  
Konsole MULTINORM 369,85  
Gamebuster Dataflash 79,85  
Memory Card 1 Meg WL 29,85  
Memory Card 24 Meg 69,85  
Memory Card 32 Meg 94,85  
Memory Card 48 Meg 94,85  
Memory Card 8 Meg 69,85  
Memory Card Original 39,85  
Multiplayer Multi Tap 64,85  
Tasche + Joy + Mem 89,85  
Gun FAZOR MadCatz 49,85  
Gun Lunar Incl. Laser 99,85  
Gun PREDATOR 49,85  
Joypad ALPS Pad 79,85  
Joypad Analog Orig. 69,85  
Joypad Infra Rot Naki 89,85  
Joypad Station Master 34,85  
Joypad Negcon Pad 84,85  
Joypad Original 44,85  
Joypad RacCon Anal. 29,85  
Joypad Verlängerung 19,85  
Joystick Arcade 109,85  
HF Adaptor BLAZE 44,85  
HF Adaptor Original 49,85  
Linkkabel WL 19,85  
RGB-Kabel Fire 39,85  
Lenkrad Mad Catz 139,85  
Lenkrad V3 Racing W. 139,85  
Mouse 54,85  
Ace Combat 2 89,85  
Agent Armstrong 89,85  
Air Combat PLAT 49,85  
Allen Trilogy PLAT 44,85  
Alundra 139,85  
A. Senna Kart Duel 2 89,85  
A. Senna Kart Duel 49,85  
Baphomets Fluch 2 89,85  
B. A. Toshinden 3 89,85  
B. A. Toshinden PLAT 49,85  
Bleifuss 2 79,85  
Broken Helix 94,85  
Bubble Bobble 2 79,85  
Buggy 89,85  
Bushido Blade 109,85  
Bust-a-Move 2 PLAT 44,85  
Bust-a-Move 3 69,85  
C&C 2: Alarmst. Rot 99,85  
Caesars Palace 89,85  
Castlevania 89,85

**PSX**

Colony Wars 89,85  
Constructor 89,85  
Couri Crisis 84,85  
Crash Bandicoot 2 89,85  
Critical Depth  
Croc: Legend Gobbos 89,85  
D 44,85  
Destruction Derby PLAT 49,85  
Discworld 2 89,85  
Dreams  
Dynasty Warriors 89,85  
Explosive Racing 89,85  
Fade to Black PLAT 44,85  
Fifa Soccer 98 89,85  
Fighting Force 94,85  
Final Fantasy 7 109,85  
Formel 1 '97 109,85  
Formel 1 109,85  
Formular Karte 94,85  
Frogger 89,85  
G-Police 109,85  
Grand Theft Auto 84,85  
Heavens Gate 89,85  
Hercs Adventure 89,85  
Hercules 89,85  
Hexen 89,85  
Int. Superstar Soccer Pro 94,85  
Int. Track & Field PLAT 44,85  
Jurassic Park - L. W. 89,85  
Mace: The Dark Age  
Machine Hunter 84,85  
Madden NFL Footb. 98 89,85  
Magic - The Gathering 89,85  
Marvel Super Heroes 89,85  
Mass Destruction 89,85  
MDK 89,85  
MegaMan 8 89,85  
Megaman Battle and Ch. 89,85  
Midnight Run 94,85  
Monopoly 89,85  
Myth. Sub Zero 119,85  
Moto Racer 89,85  
Motor Mash 89,85  
Namco Museum 5 89,85  
Nascar Racing 98 89,85  
NBA Hangtime 89,85  
NFL Quarterb. Club 98  
NHL 98 89,85  
NHL Breakaway 98 89,85  
NHL Open Ice 84,85  
NHL P-Play Hockey 98 89,85  
Nightmare Creatures 89,85  
Nuclear Strike 89,85  
Odd World - Abes Odd. 89,85  
Overboard! 89,85  
Pandemonium 2 89,85  
Panzer General 2 89,85  
PaRappa The Rapper 89,85  
Pax Corpus 89,85  
PGA Tour 89 89,85

**PSX**

Pitfall 3D  
Powerslide 89,85  
Rapid Racer 89,85  
Rayman PLAT 44,85  
Reboot 89,85  
Resident Evil D.C. 89,85  
Risiko 89,85  
Road Rash PLAT 44,85  
Rosco McQueen 89,85  
S. Extreme Tennis PLAT 59,85  
Sentient 99,85  
Sign of the Sun 89,85  
Street Fighter EX 89,85  
Super Pang Col. 89,85  
S. Street Fighter 2 Col.  
Tekken PLAT 49,85  
Test Drive 4  
The Note 89,85  
Time Crisis incl. Gun  
Total No. 2  
TOCA Touring Car Ch  
Tombo Raider 2 94,85  
Total Drivin 94,85  
UEFA 99,85  
Viper 89,85  
VMX Racing 89,85  
WCW vs the WORLD 94,85  
Wild Arms 109,85  
Wing Over 89,85  
Wings of Alhnam  
Wipeout PLAT 49,85  
Worms PLAT 44,85  
Wrecking Crew 94,85  
X-Men vs. Street Fighter  
X-Men: Children of the Atom 89,85  
Z 79,85

**SAT**

Fighting Force  
Fighting Vipers 59,85  
Formula Karts 89,85  
Gex 39,85  
Ghen War 39,85  
Hercs Adventure  
Hexen 94,85  
HI Octane 49,85  
J. M. Footb. NFL 98 84,85  
Jurassic Park-L.W. 89,85  
Last Bronx 94,85  
Madden NFL 98  
Marvel Super Heroes 89,85  
Nascar Racing 89,85  
NBA Action 98  
NBA Live 98  
NHL All Stars Hockey 98  
NHL Breakaway 98 89,85  
NHL Power Play Hockey 39,85  
Parodyus 59,85  
Puzzle Bobble 3  
Resident Evil 104,85  
Road Rash 79,85  
Robo Pit CLASSIC 49,85  
Sega Ages Memorial Vol.1  
Sega Touring Car 99,85  
Shockwave Assault 49,85  
Snowboarding TRIx 94,85  
Sonic Jam 79,85  
Sonic R  
Space Invaders 114,85  
Spot 3 - Spot Hollyw. 39,85  
S. Street Fighter 2 Col.  
Tetris Plus 79,85  
Thunderforce 5 149,85  
Virtua Fighter Kids 44,85  
VR Baseball 89,85  
Warcraft 2 89,85  
WipEout 2097 84,85  
Worldwide Soccer 98 94,85  
WWF Wrestling. 49,85  
X-Men vs. Street Fighter  
Z

**SAT**

Gamebuster 79,85  
Back Up Mem WL 64,85  
Converter Data Flash 39,85  
Multiplayer 6-Spieler 79,85  
Video-CD Karte PAL 329,85  
Virtua Gun 84,85  
3D ANALOG 69,85  
Mission Stick Analog 169,85  
Joypad Original 44,85  
Joypad Eclipse Pad 54,85  
Infrared 6 Button 2S. 79,85  
Virtua Stick Pro 229,85  
RF-Unit Fire 39,85  
Kabel RGB 39,85  
Lenkrad Arcade Racer 114,85  
Adidas Power Soccer 79,85  
Advance Military 3 119,85  
Advance Military 4 119,85  
Allen Trilogy 74,85  
Atlantis 99,85  
Black Dawn 39,85  
Bust a Move 3 89,85  
Couri Crisis  
Croc: Legend Gobbos  
Dead or Alive 119,85  
Discworld 2 84,85  
Dragonforce 84,85

**ACHTUNG! NEU!**  
Fragen Sie nach  
unserem Bonus-System !

**ACHTUNG! NEU!**  
Fragen Sie nach  
unserem Bonus-System !

Videospiele & Multimedia, ...wo sonst!

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -  
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -  
- \* = Preis bei Drucklegung noch nicht bekannt -  
- ab 3 Spielen Portofrei -  
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -  
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -  
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -  
- Umbauten, kein Problem -  
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen -  
- Ladenpreise können abweichen -  
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

**VERSANDZENTRALE - LADEN (300qm)** **KARLSRUHE**  
Kriegsstr. 27 - 29  
76133 Karlsruhe  
Tel: 0721-93357-10/11

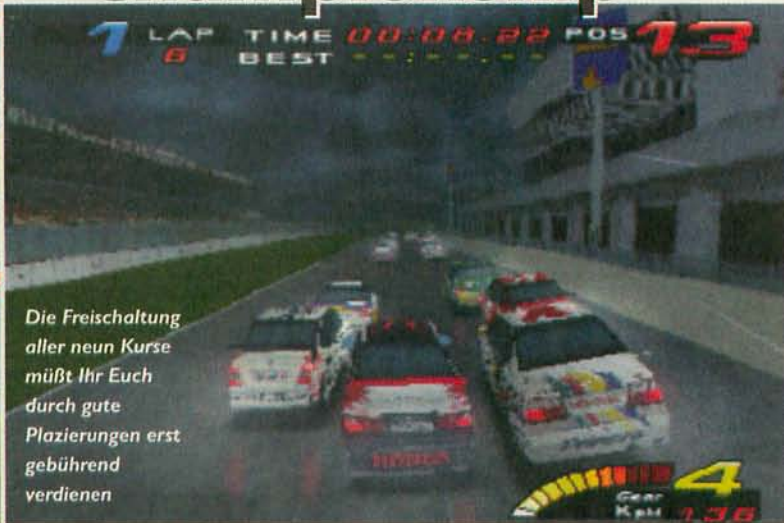
**KEIN VERSAND - LADEN (200qm)** **OBERHAUSEN**  
Havensteinstr. 46 - 48  
46045 Oberhausen  
Tel: 0208 - 20518-33/44

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

# TOCA Touring Car Championship



Auf horizontal oder vertikal geteiltem Bildschirm liefert Ihr Euch spannende 2P-Verfolgungrennen



Die Freischaltung aller neun Kurse müßt Ihr Euch durch gute Plazierungen erst gebührend verdienen

Die besten PS-Boliden stehen blankoliert in der Garage

Auch Codemasters hat weder Kosten noch Mühen gescheut und kaufte sich kurzerhand eine offizielle Touring Car-Lizenz für ihr neuestes Rennspielspektakel. Das bedeutet, Ihr findet ausschließlich echte Racing-Teams, authentische Kurse und offizielle Serienfahrzeuge der FIA Super Touring-Vereinigung auf der CD wieder. **TOCA** enthält drei verschiedene Spielmodi: Da hätten wir den „Single Race“-Mode, in dem Ihr nur einmal gegen das restliche Raserfeld antreten müßt. Wer vorher ein wenig üben möchte, wählt den „Time Trial“-Modus. Hier lernt Ihr alle Strecken etwas genauer kennen und macht Euch mit der Steuerung und dem physikalisch korrekten Fahrverhalten Eures Wagens vertraut. Zu guter letzt gibt es noch zwei „Championship“-Modi (volle oder kurze Saison), in dem nur wertvolle WM-Punkte und gute Plazierungen ein Weiterkommen garantieren. In der Boxgasse stehen acht namhafte Markenmodelle (plus zwei versteckte) wie z.B. 'Peugeot 406', 'Audi A4', 'Renault Laguna' oder ein 'Ford Mondeo' bereit, alle wahlweise mit Automatik oder Handschaltung ausgestattet. Habt Ihr das alles hinter Euch gebracht, folgen zuerst einige Qualifikationsrunden auf dem ersten Kurs. Sobald Ihr eine gute Platzierung erreicht habt, tretet Ihr zur Meisterschaft an. Auf den Kursen herrscht ein ziemliches Gedränge, und Ihr müßt aufpassen, nicht gleich am Anfang durch einen Crash oder Dreher wertvolle Zeit zu vergeuden. Wenn Ihr während der Pole Position-Duelle ein Fahrzeug seitlich erwischt, setzt Euer Renner zum Schleudern an. Auf geraden Strecken geht das meist noch gut. In scharfen Kurven verliert Ihr durch das Schlendern meist die Kontrolle über den Wagen. Dann rauscht Ihr unaufhalt-



Während des Rennens dürft Ihr jederzeit per Knopfdruck die Perspektive wechseln. Hier werfen wir einen Blick in die Fahrerkabine.

sam in die Wiese oder bleibt an Schildern hängen. Für Multispieler-Freaks, die sich gerne mit einem Kumpel ein Rennen liefern möchten, gibt es den „Two Player“-Mode. Drei verschiedene Perspektiven stehen zur Auswahl. Dabei gilt: Je mehr Cockpit gezeigt wird, desto unübersichtlicher wird die Strecke.



Viele haben es auf der PlayStation schon geschafft, eine überdurchschnittliche Rennsimulation zu veröffentlichen. Mit **TOCA Touring Car** hat Codemasters seinen ersten Versuch erfolgreich hinter sich gebracht. Hier rast Ihr wahrlich nicht in einem unrealistischen Affenzahn über die Asphaltstrecke, sondern liefert Euch ein heißes Kopf an Kopf-Gerangel mit der gleichgesinnten Konkurrenz. Selbst im Zwei-Spieler-Modus flitzt die Grafik noch relativ flott über den Bildschirm. Die optische Präsentation ist beileibe nicht spektakulär, erfüllt aber voll und ganz ihren Zweck. Was ich außerdem noch vermißt habe: Ein kleiner Werkstattcheck vor dem Rennen wäre bestimmt kein schlechter Einfall gewesen. Hier hätte man z.B. den Flitzer in Bezug auf Getriebe, Stoßdämpfer und Reifen etwas feinkonfigurieren können. Wenn schon die Betonung mehr auf Simulation liegt, dann aber mal richtig! Die Gegner im Meisterschaftsmodus erweisen sich stellenweise als sehr unfair und wollen einen absichtlich nicht vorbeiziehen lassen. In einer Kurve, die Ihr noch locker mit 90 Kml/h nehmt, zuckelt die liebe Konkur-

renz mit 40 Sachen dahin. Hier hilft meist nur ein geschicktes Ausweichmanöver und der berühmte Bleifuß, um die Jungs am Auspuff schnüffeln zu lassen. Leider passiert es dann nur allzuoft, daß unser Bolide mit dem Heck ausbricht, wir die Kontrolle und gleichzeitig einige wertvolle Plätze verlieren. Dabei spielt es keine Rolle, ob mit der trägen Normal- oder leicht übersensiblen Analogstick-Steuerung gefahren wird. Fazit: Wer schon lange nach einem brauchbaren Touring Car-Rennspiel gesucht hat, wird mit Codemasters **TOCA** bestens bedient.

## WERTUNG

|                      |                              |
|----------------------|------------------------------|
| System:              | PlayStation                  |
| Spieltyp:            | Rennspiel-Simulation         |
| Datenträger:         | CD                           |
| Hersteller:          | Codemaster                   |
| Testversion:         | Codemaster                   |
| Spieler:             | 1-2                          |
| Speicheroption:      | Memory Card / Block          |
| Features:            | Sony Analog / NeGcon-Support |
| Schwierigkeitsgrad:  | 6                            |
| Preis:               | ca. 100 Mark                 |
| VG-Altersempfehlung: | frei                         |
| Grafik:              | 75%                          |
| Musik:               | 70%                          |
| Soundeffekte:        | 72%                          |

Spielspaß: **76%**

# Hier kommt die Action für alle Konsolen: Video Games!



Ob Sega Saturn, PlayStation oder Nintendo 64: Video Games bietet Dir alles. In den nächsten 3 Monaten sogar für die Hälfte. Denn hier bekommst die besten Spieltests, die spannendsten Previews, die heißesten News und natürlich die ultimativen Tips&Tricks für den durchschlagenden Spieleerfolg. Hol Dir den totalen Konsolen-Durchblick und spar Dir über 7 Mark!

• Sega Saturn • PlayStation • Nintendo 64 • Sega Saturn • PlayStation • Nintendo 64 •

## 3x Video Games für 10,- DM!

Ja, schick mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur 10,- DM statt 17,80 DM. Sollten Ihr eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit ca. 12% Preisvorteil (12 Ausgaben Video Games für nur DM 61,20, Studentenabo DM 52,80). 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  
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, Video Games, Abo-Service DSB, 74168 Neckarsulm schriftlich 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 \_\_\_\_\_

Bitte ausgefülltes Coupon an DMV/  
Franzis-Verlag, Video-Games, Abo-Service  
DSB, 74168 Neckarsulm schicken, unter  
07132/95 92 44 faxen oder per E-Mail  
unter [mmabo@dsb.net](mailto:mmabo@dsb.net) bestellen!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, Video Games, Abo-Service DSB, 74168 Neckarsulm widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

# Peak Performance



Rein optisch macht Peak Performance eine ordentliche Figur. Die Schwächen liegen leider im Steuerungs-Bereich.

Strecke abkommt oder in einen anderen Rivalen crasht, verliert wertvolle Sekunden. Fast alle Kurse führen Euch durch grüne Wald- und Hügellandschaften, die mit zahlreichen Tunnelpassagen und Kurven versehen sind. Drei jederzeit anwählbare Sichtperspektiven sorgen für den notwendigen Überblick. Oberstes Ziel jedes Rennens ist es natürlich, unter die ersten drei Siegerplätze zu gelangen. **ws**

In dem neuesten Rennspiel aus dem Hause Atlus kann der Spieler seine neuen Traumautos nicht nur ausgiebig dreidimensional betrachten, sondern auch gleich nach Belieben daran herumschrauben. Alle Boliden können vom Stoßdämpfer bis hin zum Spoiler den persönlichen Bedürfnissen angepaßt werden. Mit den richtigen Einstellungen geht es dann auf eine von drei zur Auswahl stehenden Pisten. Bevor Ihr auf dem hitzigen Asphalt losbrettern dürft, müßt Ihr Euch für eine von 21 extravaganten Karossen entscheiden. Jeder der Wagen verfügt über unterschiedliche Fahr- und Kurveneigenschaften. Wer von der



Die Begeisterung über die vielen Einstellungsmöglichkeiten währte bei Peak Performance nur kurz. Die zugegebenermaßen fixe Grafik ist einfalllos und öde: Bis auf ein paar Bäume, Tunnel und Randbarrikaden gibt es nicht viel zu bestaunen. Der Tag-/Nachtwechseleffekt mag zwar ganz nett sein, macht aber das Pluspunktekonto auch nicht mehr fett. Selbst die Auswahl der vielen Fahrzeuge und der Strecken-

editor retten das Spiel auch nicht mehr vor dem mittelmäßigen Urteil. Außerdem reagieren mir die Flitzer einen Tick zu empfindlich. Angesichts der momentan großen Auswahl in diesem Genre findet Ihr zur Zeit sicherlich etwas Besseres im Händlerregal.

## WERTUNG

|                      |              |
|----------------------|--------------|
| System:              | PlayStation  |
| Spieltyp:            | Rennspiel    |
| Datenträger:         | CD           |
| Hersteller:          | Atlus        |
| Testversion:         | Virgin       |
| Spieler:             | 1-2          |
| Speicheroption:      | MC I Block   |
| Features:            | Keine        |
| Schwierigkeitsgrad:  | 3-6          |
| Preis:               | ca. 100 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | frei         |
| Grafik:              | 76%          |
| Musik:               | 60%          |
| Soundeffekte:        | 58%          |

Spielspaß: **56%**

# Midnight Run

Mittelmäßige Grafik und schwammige Steuerung: Midnight Run ist 08/15-Ware

Alle Liebhaber spritziger Rennspiele dürfen sich jetzt in der Arcade-Umsetzung von Konamis Bleifußspektakel Midnight Run hinter virtuelle Steuerklappen. Dabei wird der Untertitel 'Road Fighter 2' dem Spielgeschehen schon eher gerecht. Als reinrassiger Asphalt-Rowdy liefert Ihr Euch mit drei Gleich-



sinnten heiße Rennen mitten im abendlichen Berufsverkehr einer pulsierenden Großstadt. Ihr habt die Wahl zwischen den vier Autos und den drei Strecken des Spielhallenvorbilds, stellt noch 'normal' oder 'getuned' ein, und schon kann's losgehen. Aus den zwei Standard-Blickwinkeln heizt Ihr über mehrspurige Highways zwischen friedlichen Familienvätern in ihren Dienstwagen hindurch und jagt Eure Kontrahenten mit quietschen Reifen, während der Counter für überholte Fahrzeuge fleißig in die Höhe schießt. Eine Besonderheit des Spiels ist, daß

Ihr jederzeit im Rennen zwischen automatischer und manueller Schaltung wechseln dürft. An einen reinen Time-Attack-Mode oder sonstige Extras gegenüber dem Original haben die Entwickler aber leider nicht gedacht. **rk**



Midnight Run stellt ein Beispiel des klassischen 'einmal gespielt und dann für immer in die Ecke gestellt'-Spiels dar. Grafik und Sound sind biederer Durchschnitt, die Kontrolle

über Euer Vehikel schwammig und die Gegenschar reichlich unfair. Ihr werdet meist dann überholt, wenn Ihr gerade am besten fahrt. Durch die ungünstige Perspektive erkennt man dunkle Autos oder Motorräder viel zu spät und baut einen Crash nach dem anderen, während die Konkurrenz den dichten Berufsverkehr jederzeit wie ein Slalom-Profi meistert. Vergeßt die Umsetzung, das Original hat in den Arcades vor allem im 2P-Mode weit mehr Spaß gemacht.

## WERTUNG

|                      |                  |
|----------------------|------------------|
| System:              | PlayStation      |
| Spieltyp:            | Arcade-Rennspiel |
| Datenträger:         | CD               |
| Hersteller:          | Konami           |
| Testversion:         | Konami           |
| Spieler:             | 1                |
| Speicheroption:      | MC-Save          |
| Features:            | keine            |
| Schwierigkeitsgrad:  | 5                |
| Preis:               | ca. 110 Mark     |
| VG-Altersempfehlung: | ab 6             |
| Grafik:              | 62%              |
| Musik:               | 53%              |
| Soundeffekte:        | 61%              |

Spielspaß: **49%**



# Formula Karts



Eigentlich könnten wir es uns einfach machen und den Test der Saturn-Version aus der letzten Ausgabe mit wenigen Änderungen abdrucken. Aber es soll ja Leser geben, die die VG nicht von vorne bis hinten durcharbeiten (schämt Euch!) oder diesen Monat erst neu hinzugekommen sind. Auf neun Strecken rast Ihr in vier Spielarten alleine oder zu zweit um die Wette. Die Go-Karts steuern sich denkbar einfach, und die moderate Höchstgeschwindigkeit vereinfacht die Lenkung zusätzlich. Im

Meisterschaftsmodus kurven sieben computergesteuerte Konkurrenten vor Eurer Nase im Kampf um Punkte herum. Euer Gefährt wählt Ihr aus acht angebotenen Varianten, die sich minimal in den Fahreigenschaften unterscheiden. Die neun recht kurzen Strecken stellen keine besonderen Anforderungen an den Piloten dar, schon nach einigen Runden im Trainingsmodus werdet Ihr die Konkurrenz im Rennen mühelos in Schach

halten. Rekorde sichert das Programm auf Eurer Memory Card; immerhin ein kleiner Motivations Schub. rz



Formel 1 '97 bietet extremen Realismus, Nascar '98 intensive Zweikämpfe, und wo liegen die Stärken von Formula Karts? Gute Frage. Die langsamen Karts lassen kaum Rennstimmung aufkommen, Über-

holmanöver im Schneckentempo locken niemanden hinterm Ofen vor. Die 3D-Grafik wirkt recht ansprechend, und die Fahrphysik stimmt auch, es läuft alles nur zwei Stufen zu langsam ab. Vielleicht hätten die Entwickler die realistische Simulation vergessen, und den Top Speed auf FI-Niveau erhöhen sollen. Formula Karts kann in keinsten Weise mit den Toptiteln wie Rage Racer, FI '97 oder V-Rally konkurrieren. Schwamm drüber.

## WERTUNG

|                      |              |
|----------------------|--------------|
| System:              | PlayStation  |
| Spieltyp:            | Renspiel     |
| Datenträger:         | CD           |
| Hersteller:          | Telstar      |
| Testversion:         | Telstar      |
| Spieler:             | 1-2          |
| Speicheroption:      | MC   Block   |
| Features:            | keine        |
| Schwierigkeitsgrad:  | 3-6          |
| Preis:               | ca. 100 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | frei         |
| Grafik:              | 69%          |
| Musik:               | 56%          |
| Soundeffekte:        | 65%          |

Spielspaß: **64%**

**B E R L I N**

## UFO GAMES

Ladenverkauf & Versand

Nintendo 64 · Playstation · Saturn · SNES · 3DO · GB · GG · MD · MCD etc.

**Sie wollen JP und Us spielen?**

**Kein Problem wir bauen Ihre Playstation um.**

| Nintendo 64                  |        | SNES                         |       | Micro Machines V3            |        |
|------------------------------|--------|------------------------------|-------|------------------------------|--------|
| Blast Corps*                 | 109,00 | Lost Worlds - Jurassic Park* | 89,00 | Virtual Pool                 | 79,00  |
| ClayFighter*                 | 139,00 | Magical - The Gathering*     | 79,00 | Sony Grundgerät              | 289,00 |
| Fifa 64                      | 89,00  | Mass Destruction*            | 89,00 | Sony Umbau                   | 39,00  |
| Goemon*                      | 139,00 | Mega Man X3                  | 79,00 | Saturn                       |        |
| Int. Super (DELUXE)          | 139,00 | Monopoly*                    | 89,00 | Bombberman                   | 89,00  |
| Gold                         | 139,00 | Monster Trucks*              | 89,00 | Daytona 2                    | 89,00  |
| Lyjat Wars (Star Fox)*       | 129,00 | Moto Racer*                  | 89,00 | Fighters Megamix             | 89,00  |
| Mario Kart                   | 89,00  | NBA in the Zone 2            | 89,00 | Menx TT                      | 89,00  |
| NBA Hang Time*               | 129,00 | Need for Speed 2             | 89,00 | Shining the Holy Ark         | 89,00  |
| Pilotwings (Ausl. Anlehnung) | 99,00  | NHL Hockey 97                | 79,00 | SNES                         |        |
| Star Wars                    | 129,00 | Old World*                   | 89,00 | Acme Animation Factory       | 59,00  |
| Mario 64                     | 89,00  | Panzer General 2             | 79,00 | Breath of Fire 2             | 109,00 |
| Turok (engl. pal)            | 139,00 | Platinum                     | 45,00 | Casper*                      | 119,00 |
| Wave Race                    | 89,00  | Rebel Assault                | 89,00 | Donkey Kong 3                | 119,00 |
| Antennenkabel (Nachbau)      | 39,00  | Resident Evil 2*             | 79,00 | Fifa 97                      | 109,00 |
| Memory Card 5 MB             | 39,00  | Lomax                        | 79,00 | Grundgerät gebraucht         | 89,00  |
| Memory Card 5 MB             | 79,00  | Ridge Racer Revolution       | 89,00 | Lufia DT                     | 109,00 |
| Joypad + Farbig              | 53,50  | Talken 2                     | 95,00 | NBA Live 97                  | 109,00 |
| Grundgerät                   | 299,00 | Tunnel B1                    | 79,00 | NHL Hockey 97                | 109,00 |
| Play Station                 |        | V-Rally                      | 89,00 | PGA Tour 97                  | 119,00 |
| Battle Arena Toshinden 2     | 89,00  | Warhammer                    | 79,00 | Sim City 2000                | 119,00 |
| Carnage Heart                | 79,00  | Warcraft 2                   | 89,00 | Terranigma (engl. Anlehnung) | 99,00  |
| Chasey                       | 95,00  | Wing Commander IV            | 89,00 | Toy Story                    | 109,00 |
| Crash Bandicoot              | 89,00  | Wipe out 2097                | 89,00 | US chrono Trigger            | 129,00 |
| Destruction Derby 2          | 89,00  | Game Buster                  | 79,00 | 3DO                          |        |
| Discworld 2*                 | 89,00  | Scott Kabel (Fire)           | 19,00 | Death Keep                   | 99,00  |
| Dungeon Keeper*              | 89,00  | Link Kabel (Fire)            | 25,00 | Gex                          | 59,00  |
| Edumed                       | 79,00  | Soul Blade                   | 89,00 | Hell                         | 59,00  |
| Extreme Games 2              | 79,00  | Umbruchip                    | 89,00 | Out of this World            | 59,00  |
| Formel 1                     | 95,00  | Alps Pad                     | 89,00 | Road Rash                    | 59,00  |
| Formula 1 '97*               | 109,00 | Analog Joypad                | 59,00 | Syndicate                    | 59,00  |
| Kings Field                  | 79,00  | Antennen Kabel               | 29,00 | Theme Park                   | 59,00  |
| Starwinder                   | 59,00  | MemoryCard (5 MB Nachbau)    | 29,00 | Wing Commander 3             | 59,00  |
| Legacy of Cain               | 79,00  | MemoryCard (720)             | 89,00 |                              |        |

**Ihr bestellt, wir liefern**

Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog  
Porto und Versand 12.- DM, ab 250.- DM Versandkostenfrei  
Preisänderungen + Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten! Es  
gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

**UFO GAMES · Bundesallee 71 · 12161 Berlin**  
Nähe U Bundesplatz  
fon+fax · 030 859 36 35

\* Vorauszahlungen  
Durch Importe im Einzelhandel  
Händleranfragen erwünscht

## GROBI'S GAMESHOP

PlayStation

NINTENDO 64

Alle Sony Spiele dt 89-99,-  
us 119,-  
jp 139,-

versandkostenfrei!

# 05522 / 73477

Händleranfragen  
unter:  
05522 / 12200

Nachnahme 9 DM Ab 250 DM Versandkostenfrei (Software)

**Aegidienstr. 28 37520 Osterode am Harz Fax: 05522/75825**

Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der Hersteller

# Time Crisis



Trefft Ihr einen Sprengsatz, löst sich das Söldnerproblem gleich viel einfacher

Achtung: Attacke vom Kronleuchter aus!



Oben: Im Zentrum der Zitadelle bei den Flak-Geschützen geht's rund. Unten: Ihr macht eine Waffenschieberbande unschädlich

Als erster der beiden Namco-Lightgun-Shooter (die Gun heißt bei uns G-Con 45), über die wir schon ausführlich berichtet hatten, gelangt nun das Agentenspektakel **Time Crisis** in germanische Gefilde. Da für das Spiel neben dem Abzug noch ein weiterer Button eine wesentliche Rolle spielt, wird es in einem Bundle mit einer speziellen Gun ausgeliefert. Für das Gameplay haben sich die Arcade-Spezialisten ein taktisches Feature einfallen lassen, das den Titel von allen anderen des Genres unterscheidet. Euer Held geht immer automatisch hinter einer Wand, einem Auto oder Busch etc. in Deckung, und nur durch Gedrückthalten des oben erwähnten Buttons (ersetzt übrigens das Fußpedal des Spielhallenvorbilds) lugt Ihr aus Eurem Versteck hervor und nehmt die feindlichen Schergen mit einem Magazin von sechs Patronen unter Beschuß. Button loslassen bedeutet folglich Deckung sowie Reload. Habt Ihr so unter Einhaltung des Zeitlimits alle Schurken auf dem Screen erwischt, scrollt das Spiel automatisch weiter zum nächsten Schauplatz. In der Arcade-Story entführt nun der fiese Sherudo Garo die Tochter des Präsidenten auf seine Privatinsel, die von einer Söldnerarmee unter der Führung des Waffenspezialisten Wild Dog besetzt wird. In drei Levels à drei Stages nehmt Ihr es von zielgenauen Offizieren, Geschütztürmen über Kamikaze-Autos und Kampfhubschraubern bis hin zu Spezialeinheiten und Bossen mit allem auf, was der finalen und hochexplosiven

Konfrontation mit Wild Dog im Weg steht. Speziell für die PS-Fassung entwickelte Namco noch eine weitere Story, in der Ihr je nach Geschick und Schnelligkeit in drei Stages (aus acht möglichen) eine als Hotel getarnte Waffenfabrik in Schutt und Asche legt. Dort werden die Fäden von der hübschen Kantaris in der Hand gehalten, die als Wild Dogs Waffenlieferantin gilt. Alternativ könnt Ihr auch in einem Time-Attack-Mode auf Euren Fernseher/Monitor einschießen und neue Rekorde aufstellen. rk



Das Arcadevorbild von **Time Crisis** steht in meiner persönlichen All-Time-Top Ten auf Platz fünf (O.K., mittlerweile Platz sechs: **Goldeneye** ist vorbeigezogen) und das sagt eigentlich schon alles über die Qualitäten

des Titels. Namos Lightgun-Shooter ist aufgrund des genialen Deckungsprinzips zweifellos der beste seines Genres, und die nette Geste, gleich noch einen kompletten Nachfolger mit auf die CD zu brennen, kann man gar nicht genug loben. Ein kräftiges Buh hier an Sega, die etwa denselben Umfang auf zwei Spiele verteilt haben. Grafikmäßig konnte man zwar nicht ganz mit dem teuren Automaten mithalten, was sich vor allem an größer dargestellten Explosionseffekten und 'eckigeren' Charakteren manifestiert. Das trübt den Spielspaß der spannungsge-

ladenen Storys aber in keiner Weise. Ich habe **Time Crisis**, glaube ich, schon vierzigmal durchgespielt (dauert pro Story etwa 20 Minuten) und habe immer wieder Lust auf eine neue Partie. Eineinhalb Kritikpunkte lassen leider eine noch höhere Wertung nicht zu: Der fehlende Rückstoßeffekt der Knarre und der ungünstig positionierte Duck-Button an selbiger, was zu einer etwas verkrampften, aber in den Griff zu bekommenden Haltung des Schießens führt.

## WERTUNG

|                      |                  |
|----------------------|------------------|
| System:              | PlayStation      |
| Spieltyp:            | Lightgun-Shooter |
| Datenträger:         | CD               |
| Hersteller:          | Namco            |
| Testversion:         | Sony             |
| Anzahl der Spieler:  | 1                |
| Speicheroption:      | MC-Save          |
| Features:            | keine            |
| Schwierigkeitsgrad:  | 5                |
| VG-Altersempfehlung: | ab 18            |
| Preis:               | ca. 169 Mark     |
| Grafik:              | 73%              |
| Musik:               | 75%              |
| Soundeffekte:        | 68%              |

Spielspaß: **82%**

# GAMEPROFI

VIDEOSPIELE & MEHR!

Ständig neue Angebote & Importspele

An- und Verkauf von Gebrauchtspele & Konsolen

PlayStation

verschiedene Titel für DM 50,-

Kein Versand!

X Erfststraße 34 41460 Neuss

X Tel. 02131 - 21313 Fax 02131 - 21921

Mo. - Fr. 12.00 - 18.30 H Sa. 10.00 - 14.00 H

## Gebrauchtspele !

- An- und Verkauf -

SEGA \* Nintendo \* NEO-GEO \* Sony

030/7875192 - 030/7811536

„Marktübersicht Telespele“ gratis!

TVGAMES

10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 - 7875192

13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 - 4532273

Tel. 07134/900201

### PLAYSTATION NINTENDO 64

|                          |           |                       |           |
|--------------------------|-----------|-----------------------|-----------|
| Abe's Oddysee            | 84,95 DM  | Blastcorps            | 109,95 DM |
| Baphomets Fluch II*      | 89,95 DM  | Bomberman 64*         | 89,95 DM  |
| Colony Wars*             | 89,95 DM  | Clayfighter 63 1/3*   | 139,95 DM |
| Command & Conquer II*    | 99,95 DM  | Diddy Kong Racing*    | 89,95 DM  |
| Crash Bandicoot II*      | 89,95 DM  | Extreme G*            | 139,95 DM |
| Croc                     | 89,95 DM  | F1 Pole Position      | 129,95 DM |
| Discworld II*            | 89,95 DM  | ISS 64                | 139,95 DM |
| Dynasty Warriors*        | 94,95 DM  | Lamborghini 64*       | 139,95 DM |
| Fifa '98*                | 89,95 DM  | Lylat Wars            | 129,95 DM |
| Final Fantasy VII*       | 99,95 DM  | Mario 64              | 89,95 DM  |
| Formel 1 '97             | 99,95 DM  | Mario Kart 64         | 89,95 DM  |
| G-Police                 | 99,95 DM  | NFL Quarterback Club* | 139,95 DM |
| Lost World               | 84,95 DM  | Top Gear Rally (US)*  | 179,95 DM |
| MDK*                     | 89,95 DM  |                       |           |
| Moto Racer               | 89,95 DM  |                       |           |
| NBA Live '98*            | 89,95 DM  |                       |           |
| NFL Madden '98*          | 84,95 DM  |                       |           |
| NHL '98                  | 89,95 DM  |                       |           |
| Parappa the Rapper       | 79,95 DM  |                       |           |
| Pandemonium II*          | 89,95 DM  |                       |           |
| Resident Evil D.C.*      | 89,95 DM  |                       |           |
| Time Crisis (inkl. Gun)* | 149,95 DM |                       |           |
| Tomb Raider II*          | 94,95 DM  |                       |           |
| WCW vs. The World*       | 99,95 DM  |                       |           |
| Z*                       | 79,95 DM  |                       |           |
| Cool Boarders II (US)*   | 109,95 DM |                       |           |
| Crash Bandicoot II (US)* | 109,95 DM |                       |           |
| Final Fantasy VII (US)   | 119,95 DM |                       |           |
| SF II Collection (US)*   | 109,95 DM |                       |           |
| Test Drive IV (US)*      | 109,95 DM |                       |           |

### HARDWARE

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| Playstation pal       | 289,95 DM |
| Playstation multi+RGB | 349,95 DM |
| Controller Sony       | 39,95 DM  |
| Analog-Pad            | 59,95 DM  |
| Memory Card Sony      | 39,95 DM  |
| Memory Card 360       | 79,95 DM  |
| RF Adapter (PS)       | 39,95 DM  |
| RGB-Kabel (PS)        | 19,95 DM  |
| Nintendo 64           | 299,95 DM |
| Controller farbig     | 54,95 DM  |
| Memory Card 1M        | 39,95 DM  |
| Memory Card 5M        | 79,95 DM  |
| RF Adapter (N64)      | 44,95 DM  |
| Rumble Pack (256 K)   | 49,95 DM  |

Hardware aus HK, Importe & weitere Spele auf Anfrage!

Fax 07134/900202

Mo.-Fr. 10-20 Uhr Sa. 9-16 Uhr

Porto und Verpackung 9,- DM + 3,- DM Nachname - Gebühr \*bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Alle Preise inkl. MWST Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Call 05621 / 71944 Händleranfragen erwünscht Fax 05621 / 5834

**NEU...NEU...WEIHNACHTSANGEBOTE...NEU...NEU**

**LAMBORGHINI 64, Diddy Kong Racing, Madden 64, PLAYSTATION DM 289,-**

**Mieschief Makers, San Francisco RUSH, FIFA '98, Multinorm - Konsole DM 349,-**

**TOP GEAR RALLY, Robotron 64, Aero Fighters ab 99,-**

**NINTENDO 64 DM 299,-**

- Rumble Pack + M-Card 59,-
- Memory Card DM 29,-
- Multi Adapter DM 39,-
- Joypad, farbig DM 59,-
- Joypadverlängerung DM 19,-
- Game Killer DM 89,-
- Rumble Pack DM 49,-



**CRASH BANDICOOT 2**  
Lenkrod + Pedale VR F1 DM 149,-

**TOMB RAIDER 2**  
Alle PSX - Spele lieferbar!

- JEOPARDY I**
- EXTREME - G
  - Mace: The Dark Age
  - Clayfighter 63 1/3
  - NFL Quarterback Club '98
  - F1 Pole Position
  - GOLDEN EYE
  - BOMBERMAN 64...ab DM 99,-

HOME ENTERTAINMENT

## ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN

Aktuelle N'64 Gebrauchtspele...ab DM 50,-

**Low Budget Sonderangebote**

**Konsolen ab DM 179,-**

**Spele ab DM 20,-**

- PSX
- SNES
- SATURN
- MEGA DRIVE

## KONSOLEN

- PSX
- SNES
- SATURN
- MEGA DRIVE

- Broken Hellx DM 99,-
- Colony Wars DM 89,-
- Devils Deception DM 89,-
- FIFA 98 DM 89,-
- Fighting Force DM 99,-
- Frogger DM 89,-
- G - POLICE DM 99,-
- Hercules DM 89,-
- Midnight Run DM 89,-
- NHL 98 DM 99,-
- Rapid Racer DM 89,-
- Rosco Mc Queen DM 89,-
- Straofighter EX+ DM 99,-
- RESIDENT EVIL: Directors Cut
- JOYPAD, farbig, wie orig. z.B rot, grün, transp. DM 29,-

Brainstorm - Home Entertainment: Gut Elim 3 34537 Bad Wildungen / Lieferbedingungen: Versandkosten DM10,- / Vorkasse oder Nachnahme / Annahmeverweigerung DM 30,- / Irrtümer sowie Preisänderungen vorbehalten / Umtausch nur bei Falschlieferung / Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Versandfirma zu reklamieren / Wir haften nicht für Inkompatibilität / Auf Importprodukte keine Garantie / DRESDNER BANK KASSEL BLZ 52080080 Kto.-Nr. 374478400

# Judge Dredd



Die Bösewichte tauchen meist in ganzen Rudeln auf

Credits 1



Jeder Endboß nimmt eine imposante Größe auf dem Bildschirm ein. Eure Aufgabe ist es, bestimmte Teile zu treffen.



Shit, jetzt auch noch Ladehemmung! Ein dicker Robbi setzt zum alles vernichtenden Schlag an.



Schnelle Reflexe sind gefragt: An allen Ecken tauchen verschiedene Gauner auf, die aus allen Rohren auf Euch feuern

kurzer Spielzeit wurde ich positiv überrascht. Obwohl permanent Dutzende von Galgenvögeln um Euch herumturnen, trüben weder ein Polygon-Flackern noch unschöne Clipping-Effekte das geschulte Scharfschützen-Auge. Der Sound dröhnt fetzig aus den Surround-Boxen und untermalt das bleihaltige Söldner-Geschehen tatkräftig. Allein das wilde Geballere bereitet schon einen „Mordsspaß“. Der amüsante Zweispielermodus setzt dem ganzen noch die rettende „Gut“-Krone auf. Jeder der Endgegner wartet mit einer anderen Taktiken auf. Gegenüber Namcos Time Crisis fehlt Judge Dredd allerdings noch einiges an spielerischer Raffinesse, was es in gleichwertige „Virtua Police“-Regionen aufsteigen lassen würde. Fazit: Freizeitcowboys mit Lichtpistole werden auf jeden Fall kurzweiligen Spaß damit haben.

Auch bei der Comic-Lizenz von Judge Dredd tretet Ihr in die Fußstapfen des gleichnamigen Superpolizisten, der sich an verschiedenen Verbrechensschauplätzen im 22. Jahrhundert als zielsicherer Schütze beweisen muß. Vor Euch laufen vorbe-rechnete Rendersequenzen ab, die mit Echtzeit-Sprites und bewegten Objekten angereichert sind. Ihr ballert wahlweise mit einer PSX-kompatiblen Plastik-Kanone oder mit dem Joypad die bösen Halunken ab. Die Shooting-Umgebung wechselt ständig. Im ersten Abschnitt dürft Ihr Euch in einer High Tech-Fabrik die „blauen Bohnen“ um die Ohren jagen, danach verlagert sich die Action ins Zentrum der Zukunfts-Metropole. Als Gegner erscheinen zahlreiche Verbrechervisagen, automatische Selbstschußanlagen und monströse Maschinenkonstruktionen in allen Variationen, die ebenfalls im Dauerfeuermodus an Euren kostbaren Kraftreserven zehren. Nebenbei gilt es, zahlreiche Extrawaffen und andere hilfreiche Power-Up-Items zu erhaschen. Einige Gauner tauchen schlagartig hinter Barrikaden auf oder mißbrauchen gar eine Geisel als lebendiges Schutzschild. Neben schnellem Reaktionsvermögen wird Euch außerdem noch ein zielsicheres Auge abverlangt. Habt Ihr den Abzug zu spät betätigt, oder das Ziel mehrmals verfehlt, bezahlt Ihr den Fehler mit kostbarer Lebensenergie- oder Punktabzug. Auf jede überlebte Szene folgt eine automatische Kamerafahrt, die uns zum näch-

sten Shooting-Schauplatz transferiert. Das eigentliche Spielziel ist schnell erklärt: Ihr ballert praktisch im Marathon-Verfahren auf alles, was sich bewegt, um den nächsten Abschnitt zu erleben. Am Ende jeder Stage erwartet Euch natürlich ein böser Oberschuft, der einige gemeine Tricks auf der Pfanne hat. Der Bildschirm scrollt dabei unterschiedlich von oben nach unten oder von links nach rechts. Nach jedem geschafften Level wird ein kurzer Live-Videoclip eingespielt, in dem Judge-Men seine „I'm the Law“-Sprüche los wird. Wer will, kann auch mit seinem Kumpel gleichzeitig auf die Verbrecher-Bösewichte ballern. ws

## WERTUNG

|                      |                    |
|----------------------|--------------------|
| System:              | PlayStation        |
| Spieltyp:            | Action Shoot'em-Up |
| Datenträger:         | CD                 |
| Hersteller:          | Gremlin            |
| Testversion:         | Gremlin            |
| Spieler:             | 1-2                |
| Speicheroption:      | MC I Block         |
| Features:            | Lightgun-Support   |
| Schwierigkeitsgrad:  | 3-6                |
| Preis:               | ca. 100 Mark       |
| VG-Altersempfehlung: | ab 18              |
| Grafik:              | 70%                |
| Musik:               | 65%                |
| Soundeffekte:        | 68%                |

Spielspaß: 70%



Am Anfang war ich sehr skeptisch, was sich hinter der neuesten Judge Dredd-Lizenz an Spielwitz verbirgt. Sicherlich handelt es sich hier wieder um eine strikte Fadenkreuz-Ballerei der simpelsten Sorte, allerdings sind alle Lightgun-Besitzer froh um jede Bereicherung ihres spärlichen Support-Sortiments. Bereits nach

# K-1: The Arena Fighters



scheidet sich schon im voraus durch einen finalen K.O. An Kampftechniken stehen Euch Haken, Kicks und daraus resultierende Kombinationen zur Verfügung. Zwei Balken zeigen dabei die verbleibende Stärke und Kraftreserven der Fighter an. Der Ring wird von der „fliegenden“ Kameraperspektive aus gezeigt, mit eingebautem Autozooming. Ziel Eurer K-1-Karriere ist ein schwarzer Champion-Gürtel, der Euch nach erfolgreichem Absolvieren aller Runden als wohlverdienter Preis verliehen wird. ws

Hand. Leider sieht es mit der Animation nicht so gut aus, denn was die Fighter hier an hakligen Manövern zeigen, geht schon fast in den naja-Bereich über. Die Soundkulisse ist spartanisch und unauffällig, nervt aber nicht. Vollkontaktfreunde erhalten mit K-1 eine solide Simulation für kurzweilige Keilereien.

**B**ei K-1: The Arena Fighters steigt Ihr in die Boxershorts von durchtrainierten All-round-Kämpfern. Der "K-1"-Kampfsport ist eine Mischung aus den vier Martial Arts-Disziplinen: „Kickboxing“, „Karate“, „Kempo“ und „Kung Fu“. Am Anfang müßt Ihr Euch für einen Wettkampfmodus entscheiden. Insgesamt stehen Euch acht Kämpferarten zur Auswahl. Alle Athleten unterscheiden sich hinsichtlich Kraft, Geschicklichkeit und Verteidigungsmöglichkeiten. Pro Kampf liegen vier blutige Runden vor Euch – es sei denn, der Schlagaustausch ent-



Auf den ersten Blick sieht K-1 für eine Kampfsportsimulation sehr attraktiv aus. Umfangreiche Einstellungsoptionen und zahlreiche Auswahlmöglichkeiten lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Grafisch und technisch haben sich die Entwickler nicht unbedingt über schlagen, liefern aber eine durchaus solide 3D-Leistung ab. Das Kicken und Schlagen geht nach anfänglicher Gewöhnungsphase recht locker von der

## WERTUNG

|                      |                  |
|----------------------|------------------|
| System:              | PlayStation      |
| Spieltyp:            | Sport-Simulation |
| Datenträger:         | CD               |
| Hersteller:          | THQ              |
| Testversion:         | Konami           |
| Spieler:             | 1-2              |
| Speicheroption:      | MC I Block       |
| Features:            | keine            |
| Schwierigkeitsgrad:  | 3-6              |
| Preis:               | ca. 100 Mark     |
| VG-Altersempfehlung: | ab 16            |
| Grafik:              | 72%              |
| Musik:               | 32%              |
| Soundeffekte:        | 55%              |

Spielspaß: **61%**

### PC- & Video-Games · Sci-Fi-Fanartikel

**STAR GAMES®**  
 A-5020 Salzburg · Sterneckstraße 57  
 Versand Hotline: Preisliste anfordern!  
**0662 / 88 76 77**  
 Für Deutschland: 0043/662/887677

**CUC COMPUTER & CONSOLEN**  
 Inhaber Jens Wätjen  
 Neuenkrug 10 - 27729 Hambergen - Germany

Classics: Atari 2600/Colecovision/G7000/Master/NES  
 Exoten/Handhelds: PC Engine/Neo Geo Modul+CD/Gamegear/Gameboy  
 ... und natürlich N64/PSX/Saturn/MD/SNES uvm.

Umbau: PSX Chips, N64 Adapter, Saturn Chips & Umbausatz, uvm.  
 Gebrauchtspiele An- & Verkauf, Importe, ...

INTERNET: <http://www.istda.com/cuc> (updated!)  
 T-Online: wätjen#

Laden & Versand: Mo.-Fr. 13.00-20.00 Uhr  
 Tel. 04793/950-42 Fax -43

**DER SUPERCHIP** wie beschrieben **NUR 20 DM**  
 + RGB-KABEL **NUR 30 DM**  
 EINBAU bei uns **NUR 50 DM**

Das vielleicht nützlichste Zubehör für Ihre Playstation: Einfach einbauen, und schon läuft JEDE CD (Japan/US/Europa-Importe und Kopien) - EGAL welche Playstation Sie besitzen (alle deutschen (Europa), US & Japanmodelle mit JEDER Seriennummer. Vergessen Sie umständliche Wechseltricks und lästige Umschalter - unser neuer Chip mit neuester Software ist die 100% Lösung, und das zum Schnäppchenpreis! Incl. deutscher Einbauanleitung und der nötigen Kabel. Übrigens: Wir testen jeden einzelnen Chip!

**NEU:** Jetzt inclusive Anleitung zur Laserjustierung!  
**NEU:** Nochmals verbesserte ausführliche deutsche Einbauanleitung mit vielen Fotos  
**NEU FÜR HÄNDLER:** Chip jetzt auch in Verkaufsverpackung lieferbar

**NEUE STAFFEL:** ab 2 CHIPS je 15 DM · ab 5 CHIPS je 12 DM · ab 10 CHIPS je 10 DM · ab 50 CHIPS je 8 DM

**Vermissen Sie etwas?  
 Ab ins Internet:** <http://www.infopool.com/psx/>

**NEUE PLAYSTATION MIT SCHON EINGEBAUTEM SUPERCHIP BEI UNS NUR 350 DM**  
**RGB-KABEL · DAMIT IMPORTSPIELE IN FARBE SIND · BEI UNS NUR 20 DM**

Gpress - Claudiusstrasse 12 - 10557 Berlin Tiergarten - KEIN LADENGESCHÄFT!  
 TEL. 030 / 399 031 55 FAX 57 Versandkosten: Vorkasse (Scheck/Bar/Kreditkarte(VISA/EURO/DINERS/AMEX)) 5 DM, Nachnahme 15 DM

# Street Fighter EX plus Alpha



Alle SF-Mädels zeigen sich wieder von ihrer Schokoladen Seite



Auweia! Ken setzt zum Fireball-Move an, und Chun-Li kann nichts entgegensetzen

Da sind sie wieder, die erfolgreichen Street Fighter-Recken. Erstmals präsentiert sich die weltberühmte Kämpfertruppe im schicken Polygon-Outfit, ohne dabei ihre grandiosen 2D-Tugenden zu vergessen. Die von Capcom beauftragte Entwicklertruppe „Arika“ setzte mit ihrem exklusiven „plus Alpha“-Zusatz gegenüber dem Automatenoriginal sogar noch eins drauf: Auf der PlayStation-CD befinden sich als Bonus alle Newcomer der letzten „Alpha“-Teile im Angebot. Wie in jeder Street Fighter-Episode neueren Datums könnt Ihr unter zahlreichen Spieloptionen wählen und in weiteren Sub-Menüs etliche Feinjustierungen vornehmen. Fast alle der bekannten Altstars waren im 3D-Trainingslager und haben sich viele neue Spezialmanöver antrainiert. Chun-Li zeigt jetzt noch athletischere Kick-Kombinationen in der Luft, Zangief verfügt über noch brachialere Schmettertritte und Dhalsim kann seine Yoga-Flammen wirkungsvoller denn je auf seine Kontrahenten schleudern. Neben der alten Riege haben fünf brandneue Gesichter einen vorläufigen Stammplatz im Auswahl-Screen ergattert. Betretet Ihr die Prügelarena, verfolgt eine imaginäre Kamera das Kampfgeschehen und wählt automatisch die jeweils günstigste Zoomperspektive aus. Natürlich darf auch hier eine Super-Move-Leiste nicht fehlen. Mit jedem ausgeführten Special klettert diese kontinuierlich nach oben. Ist sie brechend voll, habt Ihr die einmalige Chance auf eine mega-vernichtende Super-Attacke. In einer effektvollen Lichtblitzbewegung schleudert Ihr ultimative Power-Schläge in Richtung Gegner. Treffen diese Mo-



Oberschläger Akuma hat jetzt einige Magic-Combos im Repertoire und Gummimensch Dhalsim setzt seine Flames jetzt noch effektiver gegen seine Herausforderer ein

ves, kostet es den armen Herausforderer meist einen halben Energiebalken oder sogar den Rundensieg. Bei einigen sind die Super-Moves allerdings höllisch schwer. Außerdem erwarten Euch vier versteckte Figuren, die sich erst nach perfekten Trainingsmanövern zeigen. ws



Wieviel Street Fighter-Varianten braucht der Mensch eigentlich? Eine berechtigte Frage, die für alle Nicht-Beat'em-Up-Fanatiker ein ständiges Mysterium bleiben wird. Für Kenner des Genres hat der berühmte Capcom-Schläger-

trupp schon längst Kult-Status erreicht, und mit jeder neuen Episode beweisen die Japaner das nötige Feingefühl, um die Fangemeinde stets wieder zu begeistern. Aber nun zurück zur aktuellen PlayStation-Konvertierung, die wirklich in allen spielerischen Belangen, Umfang und Präsentation exzellent gelungen ist. Neben einer ansprechend frischen Optik bereitet allen voran das genial ausgetüftelte Special Move-Repertoire einen Heidenspaß: Mit einer ausgeklügelten Joypad-Kombination, die sich aus drei oder mehr Aktionen zusammensetzt, entlockt Ihr den über 19 Helden zischende Feuerbälle, kraftvolle Flugangriffe oder akrobatische Schlägeinlagen der Extraklasse. Alle Bewegungen der Figuren sind flüssig in Szene gesetzt, wirken allerdings nicht so elegant wie bei Tekken 2. Trotz der eleganten Polygon-Figuren darf man auch Street Fighter EX plus Alpha nicht zu den reinrassigen 3D-Prüglern

zählen. Jede Schlag- und Bewegungs-Aktion wird weiterhin auf einer festen Ebene ausgeführt, ohne daß sich die Akteure dabei auch nur einen Millimeter in die Tiefe bewegen. Die Hintergründe werden lediglich mit traditionellen Bitmap-Grafiken am Horizont eingeblendet. Fazit: Daß diese neue „3D“-Version der Street Fighter im Heimbereich klar die beste ist, versteht sich von selbst. Bleibt abzuwarten, wie die Fans den unvermeidlichen „2D“-Rücksprung zu Street Fighter 3, das sicherlich auch eines Tages für die PlayStation erscheinen wird, verkraften werden.

## WERTUNG

|                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| System:              | PlayStation         |
| Spieltyp:            | Beat'em-Up          |
| Datenträger:         | CD                  |
| Hersteller:          | Capcom              |
| Testversion:         | Virgin              |
| Spieler:             | 1-2                 |
| Speicheroption:      | Memory Card   Block |
| Features:            | keine               |
| Schwierigkeitsgrad:  | 3-6                 |
| Preis:               | ca. 100 Mark        |
| VG-Altersempfehlung: | ab 12               |
| Grafik:              | 78%                 |
| Musik:               | 70%                 |
| Soundeffekte:        | 78%                 |

Spielspaß: **85%**

**Kooperationspartner gesucht**

# MARO

## VIDEOSPIELE

**Stuttgart**  
**MARO**  
 Kühnstraße 16  
 70173 Stuttgart  
 Tel. (0711) 221422  
 Fax (0711) 221425

LADEN + VERLEIH

**Ulm**  
**MARO**  
 Zählblomstraße 31  
 89073 Ulm  
 Tel. (0731) 6020755  
 Fax (0731) 6020756

LADEN + VERSAND

**Reutlingen**  
**MARO**  
 Wilhelmstraße 8  
 72764 Reutlingen  
 Tel. (07121) 320014  
 Fax (07121) 320046

LADEN + VERSAND

**Herzogenaurach**  
**MARO**  
 Röhlingenstraße 24  
 91074 Herzogenaurach  
 Tel. (09132) 606568  
 Fax (09132) 756119

LADEN + VERLEIH

**Spaichingen**  
**MARO**  
 Obere Wiesen (Gross)  
 78549 Spaichingen  
 Tel./Fax (07424) 503763

LADEN + VERLEIH

**München**  
**MARO**  
 Sägelestraße 4  
 80336 München  
 Tel. (089) 54830036  
 Fax (089) 54830038

LADEN + VERSAND

**Baden-Baden**  
**MARO's Frey Spiel**  
 Blüthenstraße 7  
 78530 Baden-Baden  
 Tel. (07221) 38180

LADEN + VERLEIH

**Ludwigsburg**  
**MARO**  
 Topmedia  
 8a Lindenstraße 3  
 71639 Ludwigsburg  
 Tel./Fax (07141) 902242

LADEN + VERLEIH

**Triar**  
**Melli's Gamashop**  
 Mitternichtsstraße 40  
 84202 Triar  
 Tel. (08661) 9913021  
 Fax (08661) 9913022

LADEN

**Hamburg**  
**NRG**  
 Wandsbaker Chaussee 28  
 22089 Hamburg  
 Tel./Fax (040) 265663

LADEN



**NEO GEO CD** 449,90  
 Single Speed

|           |          |
|-----------|----------|
| JOY-PAD   | DM 69,90 |
| RGB-KABEL | DM 39,90 |

**NEO GEO CD**

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| CYBER LIP            | DM 119,90 |
| LAST RESORT          | DM 119,90 |
| KARNOV'S REVENGE     | DM 99,90  |
| AEROFIGHTERS 3       | DM 109,90 |
| GALAXY FIGHT         | DM 99,90  |
| SAMURAI SHODOWN 3    | DM 99,90  |
| SAMURAI SHODOWN 4    | DM 139,90 |
| GOW CAIZER           | DM 99,90  |
| ART OF FIGHTING 3    | DM 139,90 |
| BRICKER-IRON CLAD    | DM 139,90 |
| KING OF FIGHTERS 84  | DM 39,90  |
| KING OF FIGHTERS 85  | DM 79,90  |
| KING OF FIGHTERS 86  | DM 139,90 |
| KING OF FIGHTERS 87  | DM 139,90 |
| OVERTOP              | DM 139,90 |
| METAL SLUG           | DM 139,90 |
| BUBBLE BOBBLE PUZZLE | DM 69,90  |
| SAVAGE REIGN         | DM 69,90  |
| VIEW POINT           | DM 69,90  |
| FATAL FURY 3         | DM 79,90  |
| MUTATION NATION      | DM 69,90  |
| ROBO ARMY            | DM 99,90  |
| CROSSED SWORD        | DM 69,90  |
| PULSTAR              | DM 69,90  |
| PULSTAR 2            | DM 139,90 |
| NINJA COMBAT         | DM 69,90  |
| FF REAL BOLT SPECIAL | DM 139,90 |
| BIDEKICKS            | DM 99,90  |
| SOCCER BRAWL         | DM 119,90 |
| TOP PLAYERS GOLF     | DM 69,90  |
| STAKES WINNER        | DM 69,90  |
| MAH JONG             | DM 99,90  |



**NEO GEO MODULE**

|                     |           |
|---------------------|-----------|
| SAMURAI SHODOWN 3   | DM 249,90 |
| KIZUNA ENCOUNTER    | DM 599,90 |
| ULTIMATE ELEVEN     | DM 599,90 |
| PULSTAR             | DM 599,90 |
| NINJA MASTER        | DM 599,90 |
| KING OF FIGHTERS 87 | DM 599,90 |
| PULSTAR 2           | DM 599,90 |

**Playstation SONDERANGEBOTE** je 49,90

AIR COMBAT, RIDGE RACER, TEKKEN, DESTRUCTION DERBY, WIPE OUT, BATTLE ARENA, TOSHINDEN, GALAXY FIGHT, TOTAL ECLIPSE, BUST A MOVE 2, ROAD RASH, FADE TO BLACK, FIFA 98, WORMS, MECHWARRIOR 2, TRUE PINBALL, DESCENT 2, RIDGE RACER REVOLUTION, ACTUA SOCCER, CASPER, ROBOTRON X ALLE DT.

**SONY** 299,90  
 Playstation Grundgerät

**SONY** 399,90  
 Multi Boot PSX

**Playstation 1**

**RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT**

CAPCOM

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| WING COMMANDER 4 DT.  | DM 99,90  |
| BLOOD OMEN DT.        | DM 84,90  |
| EXHUMED DT.           | DM 69,90  |
| SUKKODEN DT.          | DM 99,90  |
| SOUL BLADE DT.        | DM 99,90  |
| RAGE RACER DT.        | DM 99,90  |
| TENKA DT.             | DM 99,90  |
| SPEEDSTER DT.         | DM 89,90  |
| OVERBLOOD DT.         | DM 89,90  |
| PERFECT WEAPON DT.    | DM 89,90  |
| INDEPENDENCE DAY DT.  | DM 89,90  |
| VANDAL HEARTS DT.     | DM 84,90  |
| PORSCHE CHALLENGE DT. | DM 99,90  |
| NEED FOR SPEED 2 DT.  | DM 39,90  |
| ALIEN TRILOGY DT.     | DM 89,90  |
| SWAGMAN DT.           | DM 69,90  |
| FIFA SOCCER 97 DT.    | DM 69,90  |
| JOHN MADDEN 97 DT.    | DM 69,90  |
| NHL HOCKEY 97 DT.     | DM 99,90  |
| FATAL FURY DT.        | DM 99,90  |
| NAMCO MUSEUM 4 DT.    | DM 79,90  |
| XEVIOUS 3D DT.        | DM 79,90  |
| DISCWORLD 2 DT.       | DM 109,90 |
| FORMEL 1 97 DT.       | DM 99,90  |
| PARAPPA THE RAPER DT. | DM 99,90  |
| RAYSTORM DT.          | DM 79,90  |
| RAY TRACER DT.        | DM 99,90  |
| TRANSPORT TYCOON DT.  | DM 89,90  |
| WARCRAFT 2 DT.        | DM 99,90  |
| NIGHTMARE GREAT DT.   | DM 99,90  |
| OVERBOARD DT.         | DM 99,90  |
| RAPID RACER DT.       | DM 99,90  |
| ACE COMBAT 2 DT.      | DM 99,90  |
| NAMCO MUSEUM 5 DT.    | DM 109,90 |
| G-POLICE DT.          | DM 119,90 |
| COMM. & CONQ 2 DT.    | DM 89,90  |
| BLEIFUSS 2 DT.        | DM 99,90  |
| APOCALYPSE DT.        | DM 89,90  |
| BATMAN & ROBIN DT.    | DM 74,90  |
| BUST A MOVE DT.       | DM 109,90 |
| CRASH BANDICOOT 2 DT. | DM 89,90  |
| MOTO RACER DT.        | DM 89,90  |
| Z DT.                 | DM 109,90 |
| FINAL FANTASY 7 DT.   | DM 89,90  |
| RESIDENT DIR. OUT DT. | DM 89,90  |
| TOMB RAIDER 2 DT.     | DM 109,90 |
| FIGHTING FORCE DT.    | DM 109,90 |

**PC-CD**

|                    |          |
|--------------------|----------|
| BAPHOMET'S FLÜGH 2 | DM 79,90 |
| JEDI KNIGHT        | DM 79,90 |
| VIRTUA FIGHTER 2   | DM 79,90 |
| RESIDENT EVIL      | DM 79,90 |

**NINTENDO 64** 299,90  
 Grundgerät

|                          |           |
|--------------------------|-----------|
| JOYPAD BUNT              | DM 59,90  |
| MARIO 64                 | DM 99,90  |
| MARIOKART 64             | DM 99,90  |
| WAVE RACE                | DM 99,90  |
| PILOTWINGS               | DM 129,90 |
| TUROK                    | DM 149,90 |
| SUPERSTAR SOCCER         | DM 129,90 |
| FIFA SOCCER              | DM 99,90  |
| NBA HANGTIME             | DM 129,90 |
| WAYNE GRETZKY HOCKEY     | DM 129,90 |
| BLAST COPS               | DM 129,90 |
| LYLAT WARS (STARFOX)     | DM 149,90 |
| MULTIRACING CHAMPIONSHIP | DM 169,90 |
| MEMORY CARD BUNT         | DM 49,90  |
| DIDDI KONG RACING        | DM 99,90  |
| BOMBERMAN                | DM 99,90  |
| MIESCHIEF MAKER          | DM 99,90  |
| DARK RIFT                | DM 189,90 |
| TOP GEAR RALLY           | DM 189,90 |
| FORMEL 1                 | DM 129,90 |
| LAMBORGHINI CHALLENGE    | DM 139,90 |



**SEGA SATURN**  
 Grundgerät 299,90

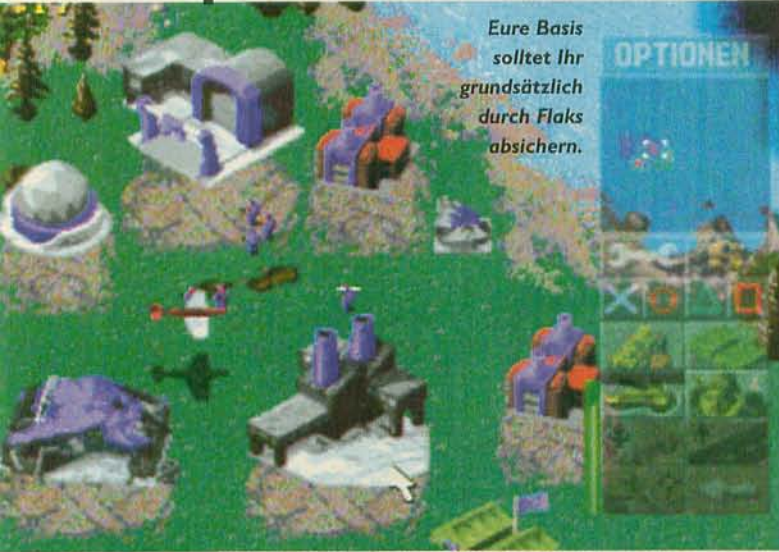
|                          |          |
|--------------------------|----------|
| UNIVERSALADAPTER         | DM 34,90 |
| FIGHTERS MEGAMIX DT.     | DM 99,90 |
| MANX TT DT.              | DM 99,90 |
| BOMBERMAN DT.            | DM 99,90 |
| SKY TARGET DT.           | DM 99,90 |
| WHIZZ DT.                | DM 69,90 |
| GALAXY FIGHT DT.         | DM 39,90 |
| SHINING THE HOLY ARK DT. | DM 99,90 |
| THE CROW DT.             | DM 79,90 |
| MEGA MAN X 3 DT.         | DM 79,90 |
| DRAGON FORCE DT.         | DM 99,90 |

**Versand-Telefon**  
 (0711) 956 11 30  
 Fax (0711) 55 75 63

König-Karl-Straße 66 70372 Stuttgart  
 Mo. bis Fr. von 10.00 bis 18.30 Uhr

Bestellungen ab 2 Spiele sind versandkostenfrei · An und Verkauf von gebrauchten Spielen · Ratenkauf von NINTENDO 64, NEO GEO, Sega Saturn und SONY Playstation möglich · Spielösungen zu allen gängigen Konsolenspielen lieferbar · US- und Japan-Importe am Lager · Händleranfragen erwünscht

# Command & Conquer 2 - Alarmstufe Rot

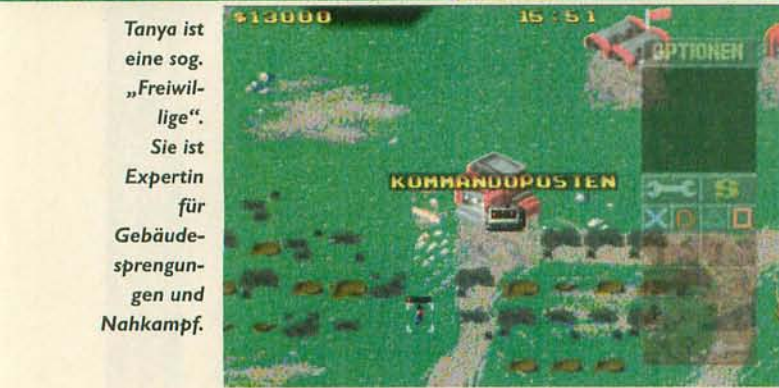


Eure Basis solltet Ihr grundsätzlich durch Flaks absichern.

OPTIONEN



Zwischensequenzen lockern die Handlung auf. Hier hält Albert Einstein eine kleine Vorlesung.



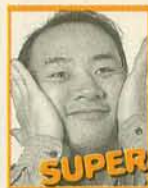
Tanya ist eine sog. „Freiwillige“. Sie ist Expertin für Gebäudesprengungen und Nahkampf.



Manchmal sind Frontalangriffe nicht das Gelbe vom Ei. Gezielte Guerilla-Taktik bringt Euch manchmal weiter als man zunächst glaubt. Explosive Fässer sind dabei nützliche Hilfen.

Westwood Studios präsentiert den Nachfolger des PC-Klassikers **Command & Conquer** nun endlich für die PlayStation. Auf insgesamt zwei CDs wird eine Welt dargeboten, die sich mit der Frage beschäftigt: „Was wäre, wenn...?“ Man schreibt das Jahr 1946. Hitler kam durch eine Zeitmanipulation nie an die Macht, und militärische Auseinandersetzungen werden nicht mehr mit lebenden Organismen, sondern mit Robotern ausgefochten. Dafür stehen sich alliierte und sowjetische Truppen in Europa gegenüber und versuchen, sich die Alte Welt unter den Nagel zu reißen. Wahlweise auf der Seite der Allianz oder der Sowjets dirigiert Ihr in jeweils 14 Missionen Eure mechanische Armee, bestehend aus Land-, Luft- und Wassereinheiten, durch den ganzen Kontinent. Nebenbei gilt es, bestimmte Aufträge zu erledigen: Rettet Albert Einstein aus den Klauen der roten Armee, hindert Stalin daran, Nuklear-Raketen abzuschießen oder nehmt den Kreml ein. Grundlage für einen erfolgreichen Einsatz ist jedoch meistens eine gut ausgerüstete Eingreiftruppe, die Ihr hauptsächlich durch den Bau der entsprechenden Fabriken selbst produzieren müßt. Insgesamt 30 Gebäudetypen und 40 Truppenteile dürft Ihr bis zum Ende des Spieles konstruieren, die erforderlichen fi-

nanziellen Mittel fördert Ihr in Form von wertvollen Mineralien zu Tage. Um auch gegen feindliche Überraschungsangriffe gewappnet zu sein, empfiehlt sich der Einsatz einer PlayStation-Maus. Nachdem eine Stage abgeschlossen ist, erhaltet Ihr ein Paßwort. tet



Eines vorweg: **Command & Conquer 2** ist ein typischer Umsetzungs-Titel, den es sich nicht lohnt zu kaufen, wenn man bereits das PC-Original besitzt. Doch lassen wir einmal diese Verbrauchergruppe aus dem Spiel und betrachten das Ganze aus der Konsolenperspektive. Wie Ihr bereits erahnt haben dürft, gehört **Alarmstufe Rot** zweifelsohne zu den schwierigsten Strategiespielen, die sich gerade auf dem Markt befinden. Aus unerklärlichen Gründen wurde auf eine Speicheroption gänzlich verzichtet, so daß Ihr während einer laufenden Mission begangene Fehler nicht mehr wiedergutmachen könnt. Abstriche wurden auch innerhalb der Missionen gemacht. So kann beispielsweise die in Mission 2 bereits gebaute Alliierten-Basis in der später folgenden vierten Mission nicht weiterverwendet werden, obwohl dies vom Handlungsablauf logisch gewesen wäre. Die zahlreichen Verzweigungen, die Euch im PC-

Original Entscheidungsfreiheit eingeräumt hatten, existieren in der vorliegenden Test-Version scheinbar ebenfalls nicht mehr. So verläuft die Handlung geradlinig bis zum Ende, egal in welcher Kriegspartei man sich gerade befindet. Dies alles schmälert leider den exzellenten Gesamteindruck ein wenig, den **Command & Conquer 2 - Alarmstufe Rot** auch bei Konsolenspielern hinterlassen dürfte.

## WERTUNG

|                      |                         |
|----------------------|-------------------------|
| System:              | PlayStation             |
| Spieletyp:           | Echtzeit-Strategie      |
| Datenträger:         | 2 CDs                   |
| Hersteller:          | Westwood Studios/Virgin |
| Testversion:         | Virgin Interactive      |
| Anzahl der Spieler:  | 1-2                     |
| Speicheroption:      | keine                   |
| Features:            | Paßwort, Maus           |
| Schwierigkeitsgrad:  | 8                       |
| VG-Altersempfehlung: | ab 16                   |
| Preis:               | ca. 100 Mark            |
| Grafik:              | 61%                     |
| Musik:               | 78%                     |
| Soundeffekte:        | 67%                     |

Spielspaß: **87%**



# Wer wissen will,



# was eigentlich

# gespielt wird,



# darf



# jetzt erstmal

# die Hälfte sparen!

## 3x **POWER PLAY**

### für gerade mal 12,- DM!

Wie? Natürlich mit dem Power Play Kurz-Abo.  
 Denn damit bekommst Du alles für den totalen Durchblick in der PC-Spielszene:  
 Umfassende Previews auf kommende Neuerscheinungen,  
 detaillierte Tests der wichtigsten aktuellen Games, Hintergrundinfos, Interviews und  
 natürlich mit jedem Heft die randvolle CD-ROM voller spielbarer  
 Demos, Patches, Videos und vielem mehr.  
 Das Beste aber ist: Du sparst dabei auch noch über 11 Mark!

#### 3x Power Play für schlappe 12 Mark!

Ja, schick mir die nächsten drei Ausgaben der Power Play. Solltet Ihr eine Woche nach Erhalt des dritten Heftes nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit rund 12% Preisvorteil! Für nur DM 6,90 statt DM 7,80 Einzelverkaufspreis (Jahresaboppreis DM 82,80, Studenten-Abo DM 75,60). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

#### 3x Power Play für 12,- DM!

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

Datum, 1. Unterschrift \_\_\_\_\_

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV/Franzis-Verlag, Power Play, Abo-Service DSB, 74168 Neckarsulm schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs, ich bestätige dies mit meiner 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift \_\_\_\_\_ CV17R

**Widerrufsrecht:** Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV/Franzis-Verlag, Power Play, Abo-Service DSB, 74168 Neckarsulm widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Bitte ausgefülltes Coupon an DMV/Franzis-Verlag, Power Play, Abo-Service DSB, 74168 Neckarsulm schicken, unter 07132/959 244 faxen oder per E-Mail unter [mmabo@dsb.net](mailto:mmabo@dsb.net) bestellen!

# Colony Wars



Nicht nur die Menüs sind übersetzt, auch sämtliche Sprachsamples stammen von einem deutschen Synchronsprecher.

Star Wars bzw. Wing Commander gänzlich neu zu erfinden ist wahrscheinlich unmöglich, also hat's Psygnosis gar nicht erst probiert und sich lieber für eine eigene Interpretation mit grafisch umwerfender Kulisse entschieden. Die Story ist daher auch fix erzählt: Als Rookie-Pilot bei der „Liga Freier Welten“ ballert Ihr Euch durch fünf Sonnensysteme und 69 Missionen, um die kolonialisierten Gebiete von der Tyrannei des Empires zu befreien. Die Missionen sind dabei 17 thematisch verschiedenen Akten zugeordnet. Schafft Ihr es nicht, ein vorgegebenes Ziel zu erreichen, müßt Ihr das betreffende Level nicht zwangsläufig (und wenn überhaupt, dann nicht sofort) nochmal meistern. Die Story entwickelt sich in diesem Fall einfach nur anders weiter, wobei sechs verschiedene Ausgänge des Abenteuers, sprich Endsequenzen, möglich sind. Um das Maß vollzumachen, haben die Programmierer über 50 Raumschiffentwürfe entworfen, die teilweise Bildschirmfüllende Ausmaße annehmen und völlig genial aussehen. Sechs davon dürft Ihr im Verlauf des Spiels auch selbst steuern, wobei keiner Eurer Liga-Jäger den anderen fünf gänzlich überlegen ist. Unterschiede gibt's sowohl bei der Schildstärke, Beschleunigung und Wendigkeit, als auch bei der Bewaffnung. Laserkanone und Missiles gehören dagegen immer zur Grundausrüstung. ds



Ballern bis zum Umfallen, viel mehr steckt leider nicht hinter Colony Wars.



Da macht sich Psygnosis unendlich viel Mühe mit einem neu ausgedachten Mega-Sci-Fi-Szenario mit Guten und Bösen, Navy und Liga, Wurmlochern und allem was eben dazu gehört, verweist durch noch nie erreichte Hi-Res-

Qualität sämtliche Konkurrenten, wie WC IV, Jupiter Strike oder selbst Darklight Conflict eindeutig auf die hinteren Grafikplätze, und dann vergessen sie doch glatt das Gameplay dazuzupacken. Am Anfang war ich auch noch hellauf begeistert. Der Weltraum ist hier endlich mal kein riesiges schwarzes Loch, sondern ein echter 3D-Raum mit Transparenzeffekten. Ihr könnt den Blick in die Ferne schweifen lassen und bekommt richtige Hintergründe geboten. Auch die Steuerung ist famos unkompliziert. Vor jeder Mission weilt Euch überdies ein ellenlanges Briefing in die Hintergründe des Sternenkriegs ein, und selbst während des Spiel erreichen Euch dauernd Botschaften. Irgendwann merkt Ihr jedoch, daß all dies nur eine elegante Ummantelung für ein ganz simples Asteroids-Deluxe ist. Das ist es, was hier nämlich eigentlich gespielt wird. Vergeßt die ganzen Aufträge und Hintergrund-Infos, was einzig

So kunterbunt kann's im All auch zugehen.

und allein zählt, ist Eure Treffsicherheit. Aus manchen Einsatzbeschreibungen geht auch gar nicht exakt hervor, was das Ziel der Mission tatsächlich sein soll, nach dem Motto „sabotieren Sie das Sol System“ oder „sabotieren Sie irgendwelche Friedensgespräche“. So bleibt hin und wieder im Dunkeln, wieso man eine Mission eigentlich verloren oder gewonnen hat. Generell hat der Verlauf der Handlung mit Eurem Wirken relativ wenig zu tun, Hauptsache, Ihr ballert immer schön brav auf alles, wo „Navy“ draufsteht. So ein schwaches Spiel hätte ich nach all den Vorschußlorbeeren für Colony Wars nicht von Psygnosis erwartet. Wer sich nur ein wenig vor dem Fernseher abreagieren will, der macht hier einen guten Schnitt. Allen anderen kann ich bloß raten: Laßt Euch nicht vom ersten Eindruck täuschen!

## WERTUNG

|                      |   |
|----------------------|---|
| System:              | PlayStation                                   |
| Spieltyp:            | Weltraum-Shooter                              |
| Datenträger:         | 2 CDs   |
| Hersteller:          | Psygnosis                                     |
| Testversion:         | Psygnosis                                     |
| Spieler:             | 1   |
| Speicheroption:      | MC I Block/Paßwörter                          |
| Features:            | Analog-Pad kompatibel/<br>komplett in deutsch |
| Schwierigkeitsgrad:  | 5   |
| Preis:               | ca. 100 Mark                                  |
| VG-Altersempfehlung: | ab 6  |
| Grafik:              | 92%   |
| Musik:               | 70%   |
| Soundeffekte:        | 85%   |

Spielspaß: **70%**

# Wing Over



Die Motorgeräusche nerven leider extrem.

**W**er wollte nicht auch schon immer mal mit einer F-18 Hornet in den Luftkampf ziehen und klapprige Fokker DR1s aus dem 1. Weltkrieg oder russische MIGs vom Himmel holen? Bei Wing Over ist das theoretisch kein Problem, da Euch hier 28 Flugzeugtypen aus allen „Epochen“ der Luftfahrt zur Verfügung stehen. „Theoretisch“ deshalb, weil Ihr sie Euch im Turniermodus erst erkämpfen müßt. In einem Team, das aus Euch und drei Flügelmännern besteht, tretet Ihr Runde für Runde in einem viereckigen Kampfareal gegen ein anderes Team an. Ziel ist es, entweder vier Beobachtungstürme, die das gegnerische Rollfeld schützen, oder die feindlichen Flieger selbst auszuschalten. Je nach Trefferquote werden Punkte, und am Schluß Preisgelder verliehen, die man

bei „Bob“ in Form von Ersatzteilen und/oder neuen Flugzeugen wieder investiert. Auch im Übungs-, Survival- oder Zweispieler-Link-Modus können nur die Flugzeuge benutzt werden, die Ihr im Wettkampf bereits verdient habt. ds



Schade um die schönen Flugzeuge, an deren Vielfalt man sich bei dem luschigen Spielprinzip (immer gleich verlaufende Luftkämpfe) kaum freuen kann. Die Motivation irgendwann mal eine richtig gute Maschine fliegen zu dürfen (was Ewigkeiten dauert), wird zudem durch langweilig

gestaltete Einsatzgebiete und unnötig langsamen Grafik-aufbau gedämpft. Bezeichnenderweise wird gleich in der Anleitung ein „Geheimcode“ kolportiert, der mehr „Spieltiefe“ herbeiführen soll. Dieser Code verändert aber lediglich die Namen einiger Teams und deren Mitglieder, so daß man dann auch gegen imaginäre Spice Girls antreten kann. Wie lächerlich! Da Ihr momentan sowieso die Auswahl zwischen Air Combat 2, G-Police und Wing Over habt, wärt Ihr schön blöd, Euch für letzteres zu entscheiden.

## WERTUNG

|                      |                         |
|----------------------|-------------------------|
| System:              | PlayStation             |
| Spieltyp:            | Kampfflugzeugsimulation |
| Datenträger:         | CD                      |
| Hersteller:          | JVC                     |
| Testversion:         | Virgin                  |
| Spieler:             | 1-2 (mit Linkkabel)     |
| Speicheroption:      | MC 2 Blöcke             |
| Features:            | Analog-Stick-kompatibel |
| Schwierigkeitsgrad:  | 5                       |
| Preis:               | ca. 100 Mark            |
| VG-Altersempfehlung: | ab 12                   |
| Grafik:              | 65%                     |
| Musik:               | -                       |
| Soundeffekte:        | 50%                     |

**Spielspaß: 46%**

## PSX Boot Chip

komplett mit Einbauanleitung **12,95 DM**

|   |        |
|---|--------|
| PSX Multin. & RGB & 6 Monate Garantie   | 329,00 |
| PSX Multin. „Silver“ 12 Monate Garantie | 389,00 |
| PSX Umbau & RGB & 12 Monate Garantie    | 49,00  |
| PSX Infrarot Pads 2 Stück               | 69,00  |
| PSX RGB Kabel                           | 19,95  |
| PSX Game Buster v. Dataflash            | 89,90  |
| PSX Memory Card 15 Block v. Dataflash   | 29,95  |
| PSX Memory Card 120 Block v. Dataflash  | 59,90  |
| PSX Memory Card 360 Block v. Dataflash  | 89,95  |
| *****                                   |        |
| Formel 1 '97                            | 99,95  |
| Colony Wars                             | 89,95  |
| Resident Evil Directors Cut             | 89,95  |
| MDK                                     | 89,95  |
| NHL Breakaway '98                       | 89,95  |
| Fighting Force US uncut version         | 109,95 |
| G - Police                              | 89,95  |
| Discworld II                            | 99,95  |
| Time Crises inkl. Gun                   | 159,90 |
| Command & Conquer 2                     | 99,95  |
| Moto Racer                              | 89,95  |
| Tomb Raider 2                           | 89,95  |
| Streetfighter Ex +                      | 89,95  |
| Nightmare Creatures US uncut version    | 109,95 |
| Final Fantasy VII                       | 109,00 |
| Pandemonium 2                           | 89,95  |

Weitere Titel auf Anfrage !!!

Call: 02323 451885  
**Galaxy Mega Play**  
 Bochumerstr. 188 - 44625 Herne

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

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

### SONY PLAYSTATION

|                       |        |                        |        |                       |        |
|-----------------------|--------|------------------------|--------|-----------------------|--------|
| Sony Playstation dt.  | 299,-  | Moto Racer dt.         | 89,90  | N 64 dt.              | 299,-  |
| Pad                   | 44,90  | Motor Mash dt.         | 89,90  | Blastcorps 64 dt.     | 114,90 |
| Padverlängerung       | 24,90  | Monopoly dt.           | 89,90  | Bomberman 64 dt.      | 94,90  |
| Negcon dt.            | 89,90  | Nuclear Strike dt.     | 89,90  | Clayfighter63 1/3dt.  | 144,90 |
| Memorycard            | 39,90  | NightmareCreature dt.  | 89,90  | Dark Rift dt.         | 139,90 |
| Memorycard 360        | 99,90  | NHL 98 dt.             | 89,90  | Diddy K. Racing dt.   | 94,90  |
| Analog Pad            | 59,90  | NHL Breakaway dt.      | 89,90  | Extreme G dt.         | 144,90 |
| RGB-Kabel             | 39,90  | NBA Live 98 dt.        | 89,90  | F1 PolePosition64 dt. | 139,90 |
| Gamebuster dt.        | 89,90  | Overblood dt.          | 89,90  | Goemon dt.            | 149,90 |
| Lenkrad + Pedale      | 149,90 | Overboard dt.          | 89,90  | Hexen 64 dt.          | 139,90 |
| Ace Combat 2 dt.      | 89,90  | PGA Tour 98 dt.        | 89,90  | Superstar Socc. dt.   | 139,90 |
| Abe's Odyssey dt.     | 89,90  | Pandemonium 2 dt.      | 94,90  | Lamborghini 64 dt.    | 139,90 |
| Agent Armstrong dt.   | 99,90  | Rapid Racer dt.        | 89,90  | Lylat Wars dt.        | 139,90 |
| Baphomets Fluch 2     | 89,90  | Rebel Assault 2 dt.    | 99,90  | Mischief Makers dt.   | 94,90  |
| Batman & Robin dt.    | 89,90  | Res.Evil Dir.Cut dt.   | 89,90  | Multi Racing Ch. dt.  | 144,90 |
| Bust-A-Move 3 dt.     | 69,90  | Risiko dt.             | 89,90  | NFL Quarterb. dt.     | 144,90 |
| Castlevania dt.       | 99,90  | Streetfighter a x. dt. | 89,90  | Top Gear Rally dt.    | 139,90 |
| Croc dt.              | 89,90  | TimeCrisis+Gun dt.     | 159,90 | Turok engl. Pal       | 139,90 |
| Constructor dt.       | 89,90  | Total Drivin' dt.      | 89,90  |                       |        |
| Colony Wars dt.       | 89,90  | Test Drive 4 dt.       | 89,90  |                       |        |
| C&C 2-Alarm.Rot dt.   | 89,90  | Theme Hospital dt.     | 89,90  |                       |        |
| Crash Bandicoot 2 dt. | 89,90  | V-Rally dt.            | 89,90  |                       |        |
| Courier Crisis dt.    | 89,90  | War Gods dt.           | 79,90  |                       |        |
| Discworld 2 dt.       | 89,90  | Warcraft 2 dt.         | 89,90  |                       |        |
| Deathtrap Dungeon     | 89,90  | Z dt.                  | 89,90  |                       |        |
| Explosiv Racing dt.   | 89,90  |                        |        |                       |        |
| FIFA Soccer 98 dt.    | 89,90  |                        |        |                       |        |
| Fighting Force dt.    | 99,90  |                        |        |                       |        |
| Frogger dt.           | 89,90  |                        |        |                       |        |
| F1 97 dt.             | 109,90 |                        |        |                       |        |
| G-Police dt.          | 109,90 |                        |        |                       |        |
| Hercules dt.          | 89,90  |                        |        |                       |        |
| Jurassic Park 2 dt.   | 89,90  |                        |        |                       |        |
| Lucky Luke dt.        | 89,90  |                        |        |                       |        |
| MDK dt.               | 99,90  |                        |        |                       |        |
| Madden 98 dt.         | 89,90  |                        |        |                       |        |

Final Fantasy 7 dt. 109,90  
 Tomb Raider 2 dt. 99,90

**NEU NEU NEU NEU NEU NEU ....**  
**PowerStation**  
 In engl., 132 Seiten Lösungen,  
 Tips, Tricks und Cheats  
 zu aktuellen Playstation Spielen  
 Jetzt testen  
 17,50 DM

**TOPHIT DES MONATS**  
**Goldeneye 007**  
 Pal Version  
  
**149,90**

**E3 Messe - Video**  
 alle Neuheiten 97/98  
 für N64 und Playstation  
 und Saturn  
**6 Stunden !!!**  
 \*\*\* VHS \*\*\*  
 nur  
**49,90 DM**

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236 Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

# Steel Reign



Zahlreiche Landschaftsdetails und Special-FIX-Effekte sorgen für Realismus.



Jagdfeber: Hinter Gebäuden beziehen wir Stellung.

In jeder Mission muß eine vorgegebene Anzahl von Primärzielen aufgespürt und zerstört werden.

Sony's US-Entwickler haben es diesmal auf den Actionspielsektor abgesehen. In **Steel Reign** übernehmt Ihr die Rolle eines Militärsoldners, der an die Front von gefährlichen Krisengebieten gerufen wird, um dort jeweils eine neue Gattung von Superpanzern zu testen. Nach der Wahl eines kampfbereiten Prototyps stehen über zehn Missionen auf dem Einsatzplan, in denen Ihr gegen ganze Armeen aus Hubschraubern, Bodentruppen, Geschütztürmen und Raketenwerfern bestehen müßt. Jedes Kettenfahrzeug verfügt über hochmoderne Waffensysteme, eine Panzerung und gute Fahreigenschaften, um gegen die Feindesbrut gefeit zu sein. Es gibt zehn unterschiedliche Kriegsschauplätze, die in Großstädten, tiefen Wäldern, vereisten Berglandschaften und kargen Wüsten plziert sind. Das jeweilige Kampfgebiet erstreckt sich dabei über viele Quadratmeilen. Im Verlauf des Spiel habt Ihr die Möglichkeit, den jeweiligen Kampfpanzer auf unterschiedliche Art aufzurüsten, um gegen die zahlreichen Angreifer bestehen zu können. Unterwegs gibt es viele Power-Ups zu finden, die Euch zu durchschlagenderer Munition, besseren Waffensystemen oder neuer Schutzschildpanzerung verhelfen. Um für das harte Kriegshandwerk gerüstet zu sein, haben die Waffentechniker ganze Arbeit geleistet: Nicht weniger als sechs verschiedene Laser- und Super-Kanonen-Arten laden zum Pulverisieren ein. Darü-



Zwischen drei Perspektiven dürft Ihr jederzeit wechseln. Aus der "Missile Cam"-View führen wir eine Rakete ins Ziel.

ber hinaus gibt es einen speziellen Raketentyp, bei dem Ihr nach Abschub das Geschosß direkt ins Ziel lenken dürft. Getroffene Feindvehikel geben mit spektakulären Explosionen und transparentem Feuerqualm den Blechlöffel ab. Zur besseren Orientierung zeigt ein kleiner Radarschirm die eigene Marschroute und alle Gegnerpositionen an. ws



Zugegeben: **Steel Reign** ist weder sonderlich innovativ noch allzu originell. Wer sich daran nicht stört, wird mit unterhaltsamer und zugleich brutaler Actionkost bedient. Wir sind mit unserem High-Tech-Panzer

ständig auf der gnadenlosen Treibjagd oder am Aufsammeln und werden dabei munter aus allen Richtungen angegriffen. Jeder Panzer läßt sich wunderbar steuern (der Analogstick wird ebenfalls unterstützt), die 3D-Grafik sprüht zwar nicht vor Detailreichtum, ist aber ausreichend schnell und sorgt für ein anständiges Fahrgefühl. Leider sind die Einsatzziele der verschiedenen Missionen nicht gerade anspruchsvoll gestaltet, sodaß für Taktiker und Strategen insgesamt wenig Abwech-

lung geboten wird. Auch soundmäßig gibt es nichts Spektakuläres zu vermelden, ein paar donnernde Schußgeräusche und dazu etwas Kettenrasseln sind das höchste der Gefühle. Erst in der weit fortgeschrittenen Spielphase haben sich die Entwickler etwas mehr Mühe gegeben. Lediglich von der technischen Seite her zeigen sich kleine Mängel. So kommt das Scrolling stellenweise leicht ins Ruckeln, sobald mehrere Polygon-Gegner auftauchen und das Umfeld komplexer wird. Ach ja, einen Zweispieler „Gegeneinander-Modus“ gibt es auch noch. Dieser trägt aber insgesamt wenig zum besseren Abschneiden bei.

## WERTUNG

|                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| System:              | PlayStation         |
| Spieletyp:           | Action-Spiel        |
| Datenträger:         | CD                  |
| Hersteller:          | Sony                |
| Testversion:         | Sony                |
| Spieler:             | 1-2                 |
| Speicheroption:      | MC I Block          |
| Features:            | Sony Analog-Support |
| Schwierigkeitsgrad:  | 3-6                 |
| Preis:               | ca. 100 Mark        |
| VG-Altersempfehlung: | ab 18               |
| Grafik:              | 75%                 |
| Musik:               | 61%                 |
| Soundeffekte:        | 60%                 |

Spielspaß: **73%**

# Tetris Plus



**W**er Tetris nicht kennt, hat die letzten zehn Jahre Videospiegelgeschichte verpennt. Von einem russischen Mathematiker entworfen, hat der Klassiker entscheidend zum weltweiten Erfolg des Game Boys beigetragen. Eine Erklärung des grundlegenden Spielprinzips schenken wir uns, denn das sollte mittlerweile jedem bekannt sein. Natürlich darf auch bei **Tetris Plus** das klassische Spiel nicht fehlen, bei dem Ihr auch zu zweit gegeneinander antreten könnt. Im Puzzle-Mode begleitet Ihr einen

Professor auf seinen Forschungen und macht den Weg für ihn frei. Ein Level gilt als gelöst, sobald der grauhaarige Herr den Boden berührt. Um dies zu erreichen, müßt Ihr die richtigen Blöcke entfernen und mehrere Züge im voraus planen. Kreative Geister dürfen sogar eigene Puzzles kreieren und abspeichern, auch Rekorde und Spielstände sichert das Programm per Memory Card. rz



Auch heute noch begleitet mich **Tetris** auf jeder Reise, als Zeitvertreib im Flugzeug gibt's nichts besseres. Ob das geniale Spielprinzip auch PlayStation-Besitzer anspricht, wage ich zu bezweifeln. Es wird leider zuviel Wert auf

Grafik gelegt, die eigentlich nichts mit dem Spielspaß zu tun hat. Optisch könnte **Tetris Plus** auch ein 8-Bit-Produkt sein, doch das Äußere spielt eigentlich keine Rolle. Alleine der Puzzle-Mode hat mich nächtelang beschäftigt, während die aktuellen

3D-Orgien in der Ecke verstaubten. Sogar nach über zehn Jahren hat **Tetris** nichts von der Faszination eingebüßt, die jeden ansteckt, der das Joy-pad in die Hand nimmt. Trotzdem hätte Jaleco versuchen sollen, das Spiel durch ein paar optische Effekte moderner und interessanter zu gestalten. Mit etwas Make-Up hätte man sicher eine größere Zielgruppe ansprechen können.

## WERTUNG

|                      |                          |
|----------------------|--------------------------|
| System:              | PlayStation              |
| Spieltyp:            | Geschicklichkeit         |
| Datenträger:         | CD                       |
| Hersteller:          | Jaleco                   |
| Testversion:         | Virgin                   |
| Spieler:             | 1-2                      |
| Speicheroption:      | MC 1 Block               |
| Features:            | Optionsmenü, 4 Spielmodi |
| Schwierigkeitsgrad:  | 3-7                      |
| Preis:               | ca. 100 Mark             |
| VG-Altersempfehlung: | frei                     |
| Grafik:              | 30%                      |
| Musik:               | 57%                      |
| Soundeffekte:        | 48%                      |

**Spielspaß: 78%**

Die gute Nachricht:  
Radioaktivität hört  
man nicht.



**Die schlechte Nachricht:**  
Hiroshima. Noch heute, 50 Jahre danach, leiden Abertausende von Opfern unter schwersten radioaktiven Verbrennungen. ROBIN WOOD: "Radioaktivität hört man nicht, wir leiden aber unter ihren Folgen. In radioaktiv verseuchten Gegenden zum Beispiel steigt die Zahl irreparabler Schäden, Kinder kommen mit Mißbildungen auf die Welt." ROBIN WOOD kämpft für eine Welt, in der wir leben können.

Ich möchte mehr über ROBIN WOOD wissen!

Vorname, Name .....

Straße, Nr. ....

PLZ, Ort .....

ROBIN WOOD e.V. · Postfach 10 21 22 · 28021 Bremen · Spendenkonto 209 98-200 Postbank Hamburg (BLZ 200 100 20)

Mit 5,- DM Portobeilage in Briefmarken helfen Sie uns, Verwaltungskosten zu sparen. Danke!

**ROBIN WOOD**

Gewaltfreie Aktionsgemeinschaft für Natur und Umwelt e.V.  
Aktiv für die Umwelt

# GAME-PLANET

Sony \* Sega \* Nintendo \* PC

Der Videospielespezialist

Preis ? Wir lassen mit uns handeln

**Kostenlos!**

**Vorbestell-Service**

- Cheats & Codes
- Übersetzungen
- Versandkostenfrei

Sony Spiele dt. 29-99 DM

**Importe günstig**

Sony Playstation

Nintendo 64

|                         |         |                           |        |
|-------------------------|---------|---------------------------|--------|
| Sony Playstation&RGB    |         | Bomberman(jap.)           | 119,99 |
| incl. Umbau Multinorm   | 369,95  | Diddy Kong Racing         | 129,99 |
|                         |         | Extrem G                  | 149,99 |
| Command & Conquer 2     | 99,99   | F1 Pole Position          | 149,99 |
| Final Fantasy 7(us/pal) | 139/109 | Clayfighter               | 139,99 |
| F1 '97                  | 109,95  | Lamborghini 64(us/pal)    | 189    |
| Nightmare Creatures(us) | 129,99  | Golden Eye(us/pal)        |        |
| Tomb Raider 2           | 99,99   |                           |        |
| Time Crisis & Gun(pal)  | a.A.    | Gibt's nicht gibt's nicht |        |

Es gelten die AGB. Preisänderungen vorbehalten. Bei vorweggeleiteter Annahme berechnen wir pauschal 50 DM. Keine Haftung für Druckfehler. Inhaber: Jens Heide

**Tel. 0271 / 89 09 88 0**

# Frogger



Der aufpolierte Retro-Level haucht uns ein Stück Nostalgie ein



Per LIR-Taster, könnt Ihr jederzeit das Spielfeld um 90 Grad drehen

Jetzt aber ordentlich Froschschenkel-Power geben

Ganze fünfzehn Jahre ist es bereits her, seitdem der legendäre Konami-Klassiker in den Spielhallen für Furore sorgte. Die Grundidee war schon zur damaligen Zeit banal und fesselnd zugleich: Der Spieler dirigiert einen kleinen Laubfrosch mit hektischen Joystick-Bewegungen über eine stark befahrene Autobahn, um ihn anschließend nach einer reißenden Flußüberquerung sicher an seinem Laichplatz abzuliefern. Im PlayStation-Remake stürzt sich der einstige König aller Seerosen-Teiche in ein neues feuchtfrohliches Hüpf-Abenteuer, das mit allerfeinsten Polygon-Grafik und komplexen Cartoon-Welten aufwartet. Natürlich gibt es wieder eine herzerreißende Hintergrundgeschichte:

Eines Morgens, als Papa-Frogger gerade sein Fliegen-Frühstück verspeisen will, bemerkt er, daß die gesamte Baby-Frosch-Familie verschwunden ist. Es muß so schnell wie möglich etwas geschehen, ansonsten verhungern die kleinen Racker in der freien Wildbahn oder werden selbst für andere eine leckere Mahlzeit. Mit einem beherzten Power-Quak und gutem Gehör, versucht er die entlaufenen Minihüpfer zu orten. Auf Frogger warten viele Gefahren, denen er auf Chemie-Müllhalden, in Lavagebieten, über den Wolken oder im Straßenverkehr begegnet. In jedem Spielabschnitt, trifft Frogger auf eine Vielzahl tierischer Gegner wie z.B. Krokodile, Spinnen, Käfer und hungrige Schlangen, deren Begegnung er besser vermeiden sollte. Alle Stages verlangen ein präzise Sprung-Timing und flottes Vorgehen, damit die gefährliche Suchaktion nicht ein Leben kostet. Für jede Mission gibt es ein knackiges Zeitlimit, in dem unbedingt ein kleiner Babyfrosch gerettet wer-



Im Multiplayer-Split-Mode dürfen bis zu vier Gegenspieler antreten

den muß. Power-Ups sind in Form von schmackhaften Insekten an jeder Ecke zu finden und werden mit der klebrigen Frogger-Zunge zielsicher verzehrt. Es gibt verschiedene Insektenarten, die Euch mehr Punkte, Extraleben oder kostbare Zeit schenken. In späteren Level mißbraucht er Albatrosse als Transportmittel oder hechtet mit seinem Supersprung wagemutig über Felsplattformen hinweg. Insgesamt sind es 35 Einzel-Level, die mit unterschiedlichen Jump'n'Run-Aufgaben ihr Tribut fordern. ws



Hasbro hat es durchaus geschafft, das Flair des sagenhaften Automatenoriginals auch auf der PlayStation zu vermitteln. Frogger wie er lebt und lebt; Niedliche Cartoon-Sprites und kunterbunte 3D-Grafiken lassen es einem

Nostalgie-Fan warm ums Herz werden. Aber auch jüngere Zocker werden sich bei der einen oder anderen Gag-Situation beim Schmunzeln ertappen. Äußerste Konzentration ist notwendig, um in den spannenden Hüpfduellen gegen die zahlreichen Angreifer und den oberfiesigen Hindernis-Parcours die Oberhand zu behalten. Für alle Freunde von anspruchsvollen Geschicklichkeitstests stellt Frogger sicherlich eine willkommene Abwechslung dar. Frogger überzeugt in vielen Punkten: Nette Musik, tadel-

lose Technik, fehlerfreie Grafik und der Zeit-Verbesserungseffekt muntern immer wieder zu einem neuen Spiel auf. Frogger ist weit mehr als ein simples Remake eines Klassikers: Anders als das Original fordert die Neuzeitfassung viel mehr Geschicklichkeit und intelligente Spielstrategien. Bereitet das Gehopse allein schon einen Heidenspaß, machen der Zwei- bis Vier-Spielermodus das amüsante Laubfrosch-Spektakel erst perfekt. Leider sieht es mit dem Schwierigkeitsgrad anders aus: Klägliche drei Leben und ein nervenaufreibendes Zeitlimit haben Euch die Entwickler spendiert, was selbst ausgebuffte Joypad-Profis in kürzester Zeit in den Wahnsinn treibt.

## WERTUNG

|                      |                    |
|----------------------|--------------------|
| System:              | PlayStation        |
| Spieltyp:            | Jump'n'Run         |
| Datenträger:         | CD                 |
| Hersteller:          | Hasbro Interactive |
| Testversion:         | Hasbro Interactive |
| Spieler:             | 1-4                |
| Speicheroption:      | MC I Block         |
| Features:            | Multitab-Support   |
| Schwierigkeitsgrad:  | 6                  |
| Preis:               | ca. 100 Mark       |
| VG-Altersempfehlung: | frei               |
| Grafik:              | 77%                |
| Musik:               | 72%                |
| Soundeffekte:        | 74%                |

Spielspaß: **78%**

# Monopoly



Die gerenderten Animationen nerven mit der Zeit und lassen sich glücklicherweise auch ausschalten.

Einer der Klassiker unter den Brettspielen als Konsolenumsetzung? Lächerlich. Haben wir auch gedacht, aber **Monopoly** hat als Videospiele durchaus seine Vorzüge. Im Grunde geht es natürlich wieder um Kohle, die man in Form von Miete von anderen Mitspielern einnimmt. Das digitale Spielbrett wurde dem Original nachempfunden, Kenner des Vorbilds werden sich problemlos zurechtfinden, Straßennamen, Ereigniskarten und sogar die Preise einzelner Objekte wurden nicht verändert. Jeder Akteur rafft schnellstens möglichst viele Immobilien zusammen, um die Einnahmen zu steigern. Gewürfelt wird per Knopfdruck, die Bank übernimmt der Computer, der Mieten und sonstige Kosten automatisch abbucht oder überweist. In einem speziellen Menü können auch Hypotheken aufgenommen und eventuelle Tauschgeschäfte initiiert werden. Den aktuellen Kontostand sowie Besitzverhältnisse zeigen praktisch gestaltete Übersichten am oberen Bildschirmrand. Fehlende menschliche Mitspieler ersetzt der Computer, maximal vier Miethäuser läßt das Programm zu.



*Monopoly ist eine naturgetreue Umsetzung des Vorbilds, mit allen Features des Originals. Auf technischer Seite gibt es eigentlich nichts zu kritisieren, sowohl grafisch mit gerenderten Animationen als auch bei der Steuerung wurde gut gearbeitet. Trotzdem kommt nie die Spannung und der Spaß einer Brettspielrunde auf, das digitale Bild kann das Gefühl des Geldes in der Hand einfach nicht ersetzen. Es ist halt doch ein Unterschied, ob der härteste Konkurrent Euch seine letzten Scheine in die Hand drückt oder die Kohle überwiesen wird. Brettspiele leben von der Interaktion der Teilnehmer, und die wird durch das sterile Fernsehbild ohne echte Spielfiguren, Würfel und Brett weitgehend unterdrückt. Alleine gegen den Computer finde ich **Monopoly** völlig witzlos, wer will schon ein paar Prozessoren abzocken?*

### WERTUNG

|                      |              |
|----------------------|--------------|
| System:              | PlayStation  |
| Spieltyp:            | Brettspiel   |
| Datenträger:         | CD           |
| Hersteller:          | Hasbro       |
| Testversion:         | Hasbro       |
| Anzahl der Spieler:  | 1-4          |
| Speicheroption:      | MC I Block   |
| Features:            | Optionsmenü  |
| Schwierigkeitsgrad:  | 5            |
| VG-Altersempfehlung: | frei         |
| Preis:               | ca. 100 Mark |
| Grafik:              | 48%          |
| Musik:               | 57%          |
| Soundeffekte:        | 45%          |

**Spielspaß: 64%**

## Jetzt sparen — wir packen aus :

|   |       |
|---|-------|
| Nintendo 64-Controller + AV-Kabel und Scart-Adapter | 295,- |
| Controller verschiedene Farben                      | 59,-  |
| Controller Pak                                      | 39,-  |
| Rumble Pak  | 39,-  |
| Importspiele - Adapter                              | 49,-  |
| Blast Corps   | 117,- |
| Wayne Gretzky's 3D Hockey                           | 129,- |
| Super Mario Kart 64                                 | 89,-  |
| Lylat Wars inkl. Rumble Pak                         | 139,- |
| Blast Corps   | 117,- |
| Extreme G*  | 139,- |
| Mischief Makers*                                    | 95,-  |
| Bomberman 64*                                       | 95,-  |
| Multiracing Championship                            | 139,- |
| Clayfighter 63 1/3*                                 | 149,- |
| F I Pole Position*                                  | 149,- |
| Diddy Kang Racing*                                  | 95,-  |
| NBA Hangtime  | 125,- |

Weitere Neuheiten und Spiele aus USA auf Anfrage.

Alle Angebote sind gültig solange Vorrat reicht.  
Monats-Hit Super Mario 64, Waverance Plot Wings, Star Wars / je 79,- / je 95,-

\* Bei Drucklegung noch nicht erschienen. Versand erfolgt per Nachnahme zzgl. DM 7,90 Versandkosten

fun & run Versand  
Martin Schwach  
Mörkestraße 29/2,  
73765 Neuhausen  
☎ und Fax  
**0 71 58 - 6 53 53**  
Tel. Bestellannahme:  
Mo.-Fr. 10-20 Uhr  
Sa. 10-13 Uhr

Nintendo 64

# TOP-4

Versand und Laden  
Hackstraße 30  
70190 Stuttgart  
Tel. 07 11-2 62 42 09

## ! ! ! ACHTUNG ! ! ! Super Nintendo, Saturn, Playstation

Jetzt auch die neuesten PC - Hits!

- ★ Die neuesten Games sofort lieferbar
- ★ Jede Menge Importspiele aus den USA + Japan
- ★ Sonderangebote zu Wahnsinnspreisen für alle Systeme
- ★ Ältere Titel zu Minimalpreisen ab 29,- DM
- ★ Rollenspiele u. Strategiespiele, die man sonst vergeblich sucht
- ★ An- und Verkauf von Gebrauchtspielen
- ★ Amerikanische Game-Magazine
- ★ Ehrliche Beratung + Blitzversand



Sonderangebotslisten gegen frankierten Rückumschlag

Deutscher Sportbund

## Leben mit Sport ist...



... etwas Neues kennenlernen

Der neue Laden für anspruchsvolle Videospieldkunden in Hamburg

2nd Reality  
VIDEOGAMES & MORE

Importe  
Umbauten  
Tuning  
Zubehör  
An-/Verkauf

Bei uns ist Service nicht nur ein Schlagwort. Testen Sie uns und Ihr Wunschspiel in Ruhe bei einer Tasse Kaffee.

Frank Schleede  
Holzmühlenstr. 57  
22041 Hamburg  
Telefon: (040) 696 40 450  
Telefax: (040) 696 40 451

# Discworld 2



### Muntere Gesangsstunde der Untoten-Selbsthilfegruppe.

kenden übernehmen, was seinem Gemüt völlig widerspricht. Ein einfaches Icon-System ermöglicht Euch die Interaktion mit der Umgebung. Gegenstände werden direkt angeklickt und mit anderen kombiniert. Die meisten Rätsel sind mit etwas Logik zu lösen, ab und zu müßt

Ihr aber doch noch um drei Ecken denken. Zur Steuerung empfiehlt sich eine Maus, mit dem Joypad reagiert der Cursor etwas zu träge. 12

**W**ie schon beim ersten Teil wird dem ängstlichen Zauberlehrling Rincewind auch diesmal eine unangenehme Aufgabe nach der anderen übertragen, die er natürlich nur erfüllen kann, indem er zahllose Gegenstände findet, tauscht, miteinander kombiniert und interessante, aber meist völlig sinnlose Unterhaltungen mit seltsamen Typen führt. Der Tod persönlich macht blau und weigert sich hartnäckig, seinen Job zu erledigen und die Seelen der Toten abzuholen. Wie sich später herausstellt, hat der Sensenmann sein negatives Image satt und würde die Arbeit wieder aufnehmen, wenn die Öffentlichkeit ihn nur respektierte. Schließlich muß Rincewind sogar selbst die Rolle des Strei-



Mit dem ersten Teil kann *Discworld 2* nicht mithalten, die verrückten Puzzles wurden leider etwas entschärft, worunter auch der Humor leidet. Trotzdem gehört auch die Fortsetzung zu den besten Adventures für die

PlayStation. Die grafischen Fortschritte machen sich durch größere Charaktere und detailliertere Animationen bemerkbar. Für die deutsche Übersetzung inklusive der Sprachausgabe hat Psygnosis den Über-

setzer aller Terry-Pratchett-Bücher engagiert, und die Mühe hat sich gelohnt. Wer des Englischen mächtig ist, sollte sich aber trotzdem die Originalfassung besorgen, denn manche Jokes lassen sich einfach nicht übersetzen. Außerdem ist Eric Idle (früher bei Monty Python) als Rincewind absolut genial. Mit *Baphomets Fluch 2* und *Discworld 2* gab es in letzter Zeit gleich zwei erstklassige Adventures. Hoffen wir, daß es so weitergeht.

## WERTUNG

|                      |              |
|----------------------|--------------|
| System:              | PlayStation  |
| Spielertyp:          | Adventure    |
| Datenträger:         | CD           |
| Hersteller:          | Psygnosis    |
| Testversion:         | Psygnosis    |
| Spieler:             | 1            |
| Speicheroption:      | MC           |
| Features:            | Maus         |
| Schwierigkeitsgrad:  | 7            |
| Preis:               | ca. 100 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | frei         |
| Grafik:              | 79%          |
| Musik:               | 70%          |
| Soundeffekte:        | 64%          |

Spielspaß: **83%**

# BallBlazer: Champions

Optisch macht die Neuauflage von *BallBlazer* einiges her. Daneben der Zwei-Spieler-Modus.

**B**allspielen macht auch in der Zukunft Spaß. Das behaupten zumindest die Sportler der BallBlazer-Gilde. Gespielt wird in einem Ligaverfahren, das in zwölf unterschiedlichen Stadien ausgetragen wird. Dabei handelt es nicht um gewöhnliche Mannschaften, sondern Ihr spielt wahlweise mit hochtechnisierten Spezialgleitern (Rotofoils), die alle einige unfaire Tricks auf Lager haben. Es stehen Euch acht Rotofoils samt Piloten mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen zur Auswahl. Regeln gibt es keine, es ist alles erlaubt - vom Rempeln des Gegners bis zum „In die Luft Sprengen“. Hauptsache, der Plasmaball landet irgendwie im gegnerischen Tor, denn hierfür gibt es hohe Prämien für neue Ausrüstungsgegenstände. Auf dem Spielfeld verteilt findet Ihr verschiedene Power-Ups (Landminen, Tarngeräte, Lenkraketen), die bei geschicktem Einsatz dem einen oder anderen Gegner den Ball kosten können. Im Spiel befinden sich immer nur zwei Fahrzeuge auf den unterschiedlichen Arenen, die mit zwei Torzonen ausgestattet sind. Wer will, kann auch gegen einen Kumpel (im Horizontal-Split-Screen-Modus) auf Torhatz gehen. ws



Eines gleich vorweg: Fans des über dreizehn Jahre alten Atari-Originals werden mit dem gelungenen 32-Bit-Remake auf jeden Fall ihren Spaß haben. Im Vergleich mit den vielen vorangegangenen Sci-fi-Sportspielen schneidet die

Factor 5-Produktion, sowohl spielerisch als auch technisch klar am besten ab. Zwar sind die Arenen einiger Stadien ziemlich unübersichtlich geraten, das wird aber durch eine sehr saubere Polygon-Optik wieder voll ausgeglichen. Kleiner Wermutstropfen: Sobald der Liga-Modus einmal gewonnen wurde, gibt es nicht mehr viel, was einem zu weiteren mehrstündigen Spiele-Sessions motiviert. Für aufgeschlossene Action-Sportler stellt *BallBlazer* eine willkommene Abwechslung mit anfänglicher Herausforderung dar.

## WERTUNG

|                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| System:              | PlayStation         |
| Spielertyp:          | Sportspiel          |
| Datenträger:         | CD                  |
| Hersteller:          | Factor 5/Lucas Arts |
| Testversion:         | Funsoft             |
| Spieler:             | 1-2                 |
| Speicheroption:      | MC I Block          |
| Features:            | keine               |
| Schwierigkeitsgrad:  | 3-6                 |
| Preis:               | ca. 100 Mark        |
| VG-Altersempfehlung: | ab 6                |
| Grafik:              | 78%                 |
| Musik:               | 70%                 |
| Soundeffekte:        | 75%                 |

Spielspaß: **71%**



# WCW vs. The World



Artistische Aktionen und un-durchschaubares Handgemenge zeichnen auch WCW vs. TW aus

heitlich schwach texturierten Muskelpakete. Um Punkte und Pins wird dann mit den bekannten Wrestlingtechniken gerungen, deren Wirkung nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip gestaffelt ist: Punch/Kick schlägt Haltegriff, Haltegriff überwindet Block und Block setzt sich gegen Punch/Kick durch. Außerdem verhilft Euch eine volle Spirit-Anzeige z.B. zu mehr Durchschlagskraft, größerer Ausdauer sowie schnelleren Kontern. Aufgeladen wird sie durch technisch schwierige Aktionen. rk

Nach dem Einwerfen der neuesten Wrestling-Episode aus dem Hause THQ (keine Angst, programmiert hat es Asmik, der alte MD-Action-Veteran), wird man erstmal von Superlativen erschlagen. 52 (!) anwählbare Wrestler, die dem Titel des Spiels mehr als gerecht werden und Dutzende Spielmodi lassen von der Ausstattung her gesehen erst mal keine Wünsche offen. Seid Ihr im Spielgeschehen, verfolgt eine dynamische Kamera alle Aktionen der mehr-



Was nützen mir zig Wrestler und Spielmodi, wenn beim benutzerfeindlichen Gameplay dieses Nischen-Genres alles beim alten geblieben ist? Bei **Power Move Pro Wrestling** war schon ein spielerischer Ansatz zu erkennen,

der vom unkontrollierbaren Button-Gehämmere bei Wrestling-Games wegführt. Asmik hat das leider nicht weiterentwickelt. Die schönsten Special-Moves, Haltemanöver und Aktionen in der Luft machen keinen Spaß, wenn nicht nachvollziehbar ist, warum man selbst jetzt keine Aktion anbringen konnte und das Gegenüber schon.

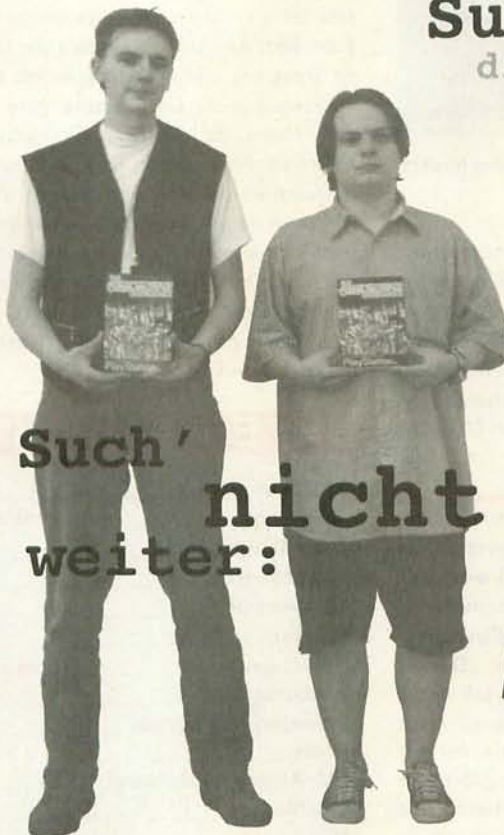
## WERTUNG

|                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| System:              | PlayStation         |
| Spieltyp:            | Wrestlingspiel      |
| Datenträger:         | CD                  |
| Hersteller:          | Asmik/THQ           |
| Testversion:         | Konami              |
| Spieler:             | 1-2                 |
| Speicheroption:      | Memory Card / Block |
| Features:            | 52 Kämpfer (!)      |
| Schwierigkeitsgrad:  | 6                   |
| Preis:               | ca. 110 Mark        |
| VG-Altersempfehlung: | ab 12               |
| Grafik:              | 71%                 |
| Musik:               | 58%                 |
| Soundeffekte:        | 56%                 |

Spielspaß: **53%**

## Suchst Du die Erleuchtung?

YESOFACTO



Such' nicht weiter:



über 1000 Cheats & Gamebuster™ Codes für mehr als 200 PlayStation™ Spiele!

Jetzt im gutsortierten Fach- und Buchhandel erhältlich!

ISBN 3-9805885-0-5



Tel.: 06021-28882  
Fax: 06021-28883  
www.visionova.com

Händleranfragen erwünscht!

PlayStation ist eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Europe. Gamebuster ist eingetragenes Warenzeichen der Dataflash GmbH.

# Last Bronx



Feurige Bronx-Mädels unter sich. Wenn das mal die Frisur aushält!

3'04"60



1'51"73

Alle Hintergrundkulissen bestehen aus Bitmaps. Geschickt platzierte Licht- und Schatten-Effekte sorgen für ein schöneres Ambiente.

Auf den Straßen der Großstadt-Slums haben Gesetze nur noch Seltenheitswert: In **Last Bronx** tretet Ihr auf verruchten Hinterhofschauplätzen gegen rachsüchtige Jugendgangs und hinterlistige Gesetzlose an. Acht Kämpfer stellen sich im Auswahlbildschirm für erbarmungslose Schlachtduelle zur Verfügung. Neben dem obligatorischen Trainingslager gibt es die vier grundlegenden Spieloptionen: „Arcade“, „Saturn“ und einen „Survival“-Modus. Wählt ihr den „VS-Mode“ aus, dürft Ihr Eure Joypad-Geschicklichkeit mit einem Kumpel messen. In unterschiedlichsten Stadtteilen der Bronx fordern Euch gnadenlose Verbrechervisagen zum Turnirkampf auf. Alle Helden führen zu ihrer Verteidigung vernichtende Schlagwaffen mit sich herum. Mit spitzigen Lanzen, traditionellen Schlagstöcken, stählernen Nunchakus oder wuchtigen Holzkeulen bewaffnet, heizen wir unseren Widersachern zusätzlich ein. Doch selbst ohne knüppelharte Hilfen stehen den Straßenjüngern eine ansehnliche Fülle an Faust- und Kick-Schlägen zur Auswahl. Jeder der Bronx-Akrobaten verfügt selbstredend über ein ansehnliches Special Move-Repertoire. Für Schlag- und Counter-Attacken inklusive Waffen stehen drei weitere Buttons zur Verfügung. Für reguläre Handkantenschläge oder kräftige



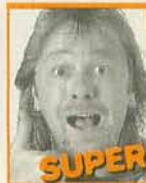
41"75



38"50

Und immer kräftig auf die Murnel, das fördert bekanntlich das Denkvermögen.

Fußtritte bleiben weitere drei Buttons übrig, die mit den wirkungsvolleren Waffencombos nach Belieben kombinierbar sind. Auch taktisch haben die „Gassenhauer“ einige flotte Tricks auf Lager: Mit einem flinken Ausfallschritt lassen wir unseren Kontrahenten ins Leere laufen oder starten aus der Deckung eine brachiale Gegenattacke. ws



Die Meinungen der redaktionsinternen Prügelexperten gehen bei **Last Bronx** weit auseinander. Ralph meckerte über die wirre Waffen-Animation und Tet muckt „Das ist aber lange nicht so toll wie VF 2“. Egal, mir gefällt's! Wenngleich auch lange nicht so gut wie **Fighters Megamix**. Bei fast keinem anderen Saturn-Beat'em-Up gab es bis jetzt solch fehlerfreie HiRes-Optiken und fließende Bewegungsabläufe zu bewundern. In Sachen Grafik und Sound haben sich die Programmierer wirklich Mühe gegeben: Alle Kämpfersprites sind verhältnismäßig groß und anstandslos animiert, auch die Hintergründe ge-

Die Bewegungsanimation der Schlagwaffen sieht auf Standbildern vielleicht etwas ungewöhnlich aus, stört beim Spielen aber wenig.

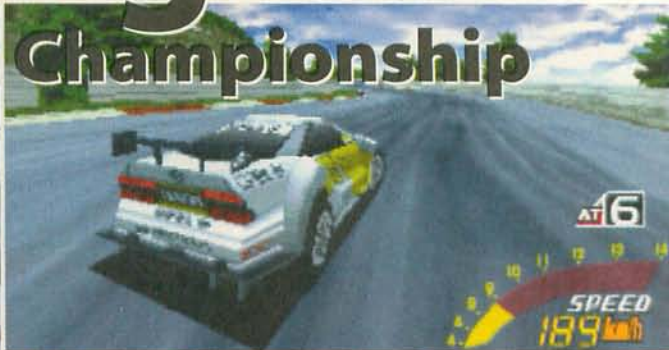
ben sich detailliert und sehr farbenfroh. Außergewöhnliche Prügelinnovation darf man ansonsten keine erwarten. Streng genommen lebt ein gutes Beat'em-Up hauptsächlich von seiner guten Steuerung und der Schlagvielfalt. In beiden Punkten erreicht **Last Bronx** gute bis sehr gute Noten, die allerdings mit etwas spektakuläreren Präsentations-Ideen weitaus besser ausfallen würden. Wie dem auch sei, das ganze wirkt sich natürlich auf die Spielspaßbewertung aus. Auch in puncto grafische Aufmachung hat AM3 tadellose Arbeit geleistet. Ein Probespielchen ist **Last Bronx** allemal wert, der eine oder andere findet sicher auch Gefallen an dem neuen Saturn-Spiel.

## WERTUNG

|                      |               |
|----------------------|---------------|
| System:              | Saturn        |
| Spieltyp:            | 3D-Beat'em-Up |
| Datenträger:         | CD            |
| Hersteller:          | Sega          |
| Testversion:         | Sega          |
| Spieler:             | 1-2           |
| Speicheroption:      | Internes RAM  |
| Features:            | keine         |
| Schwierigkeitsgrad:  | 3-6           |
| Preis:               | ca. 100 Mark  |
| VG-Altersempfehlung: | ab 12         |
| Grafik:              | 78%           |
| Musik:               | 72%           |
| Soundeffekte:        | 70%           |

Spielspaß: **78%**

# Sega Touring Car Championship



Auch für Motor-sport-Laien werden die Tuning-Möglichkeiten bildlich veranschaulicht

Die neueste Rennspiel-Kreation - oder besser gesagt Arcade-Adaption - von Sega könnte man getrost auch als Sega Rally 2 bezeichnen, so unübersehbar sind die Parallelen zwischen beiden Spielen, obwohl diesmal keine Rallye-Boliden und Dreck, Matsch oder Sand, sondern Tourenwagen und Asphalt-kurse die Hauptrolle spielen.

Wie im Arcade-Modus habt Ihr auch im speziellen Saturn-Modus Zugriff auf die drei Kurse des Automaten, auf denen Ihr Euer fahrerisches Können im C-Klasse-Mercedes, Toyota Supra, Alfa Romeo oder Audi A6 unter Beweis stellen müßt. Bevor die Starterlampe auf 'Grün' schaltet, könnt Ihr von der Dämpfung bis zum Lenkverhalten der Renner noch alles nach Eurem Geschmack tunen. Apropos Grün: Ob die Designer sich mit dem 'Grün Walt Course' wohl an den Münchner Nobelstadtteil Grünwald angelehnt haben, wo sich meines Wissens aber so gar keine Rennstrecke tummelt? Die Auswirkungen der verschiedenen Einstellungen werden dabei auch für Motorsport-Laien verständlich bildlich untermalt. Gewinnt Ihr den Grand Prix auf den drei Startstrecken gegen Eure sieben Konkurrenten, winkt Sega-Rally-like die Bonusstrecke namens 'Urban Course', die Euch wiederum nach einem Platz auf dem Treppchen einen weiteren Kurs freigibt, der allerdings nur im Exhibition-Mode befahren werden kann. Braust Ihr hier auch als Erster über die Ziellinie, dürft Ihr Gasfuß und Hand an ein Juwel namens



'Sega Racing Prototype' legen, mit dem sich die Rekordjagd im Time-Attack-Modus erst so richtig lohnt. Wie gewohnt wird hier nach Strecken und getuneten/normalen Wägen unterschieden. Das beliebte 'Ghost Car', mit dem Ihr Eure aktuelle Runde mit Euren bis dato besten Zeiten und Fahrmanövern vergleicht, ist auch wieder mit von der Partie. Außerdem könnt Ihr auf Wunsch im 2P-Mode auf horizontal gesplittetem Bildschirm zusammen mit einem Kumpel einen Kavaliertart hinlegen. Neben knackigem Motorensound gibt's für die Ohren typischen Sega-Dancefloorsound mit vielen Vocals.



Wie schon bei *Sega Rally* gelang den Programmierern des nicht ganz so populären STCC-Automaten (der einzige, den ich kenne, steht in einem französischen Skiort) eine im Rahmen der Saturn-Möglichkeiten sehr gute Konvertierung mit erträglichem Pop-Up-Syndrom, die alle Rennspielfans nicht enttäuschen wird.

Oben: Boxenstopps sind in STCC überflüssig  
Links: Die erste Bonusstrecke 'Urban Night'

Allerdings unterscheiden sich die Strecken, vom Kurvendesign mal abgesehen, grafisch nicht allzu sehr. Auch die Steuerung der Boliden entpuppt sich als nicht ganz so exzellent wie bei der Referenz *Sega Rally*, doch die allesamt schweren und engen Kurse sind auch damit perfekt zu fahren. Aber das schaffen nur echte Profis und/oder Trainingsweltmeister. Mit dem Ghost Car, den mannigfaltigen Rekordlisten und den erspielbaren Extra-Strecken und -wagen wird aber genug Stoff für langanhaltende Rennsessions geboten, die fast das Suchtpotential vom erwähnten In-House-Konkurrenten erreichen. Nur zwei Perspektiven erscheinen mir in der heutigen Zeit aber etwas dürftig, da hätte die eine oder andere mehr dem Spiel sicher nicht geschadet.

## WERTUNG

|                      |                  |
|----------------------|------------------|
| System:              | Sega Saturn      |
| Spieltyp:            | Rennspiel        |
| Datenträger:         | CD               |
| Hersteller:          | Sega             |
| Testversion:         | Sega             |
| Spieler:             | 1-2              |
| Speicheroption:      | Interne Batterie |
| Features:            | keine            |
| Schwierigkeitsgrad:  | 6                |
| Preis:               | ca. 120 Mark     |
| VG-Altersempfehlung: | frei             |
| Grafik:              | 84%              |
| Musik:               | 78%              |
| Soundeffekte:        | 77%              |

Spielspaß: **84%**

# Sonic R



Einige Rennpisten sind mit hilfreichen Katapult-Startern ausgestattet.

Das berühmte Sega-Maskottchen meldet sich zurück, und mit ihm fünf alte Bekannte, die sich auf schwindelerregenden Highspeed-Parcours heiße Verfolgungsduelle liefern. Zuerst wählt Ihr Eure Lieblingsfigur aus (Sonic, Knuckles, Tails, Amy oder Robotnik) und begeben Euch anschließend auf die erste von insgesamt fünf Rennpisten. Die Reise führt Euch durch malerische Inselgebiete, ägyptische Pyramiden-Landschaften und futuristische Zukunftsmetropolen. Eure Hauptaufgabe besteht nicht nur darin, ordentlich „Fußsohlen-Power“ zu geben, sondern auch überall verstreute Goldringe, Münzen oder die berühmten „Chaos Edelsteine“ einzusammeln. Habt Ihr genug von jeder Sorte auf dem Konto, öffnen sich Bonustüren, zusätzliche Kurse werden freigeschaltet, oder Ihr ergattert einen von fünf versteckten Geheimcharakteren. Während des Wettbewerbs gibt es natürlich zahlreiche Extras-Icons zu erhaschen, die z.B. Eure Spielfigur für kurze Zeit mit einem magnetischen Kraftfeld umgeben oder dem Sammelkonto zusätzliche Ringe gutschreiben. Im 'Grand Prix-Modus' müßt Ihr vorrangig unter die ersten drei Plätze gelangen, um die nächste Runde zu erreichen. Beim 'Time Trial'-Mode tretet Ihr einzig und allein gegen die Stoppuhr oder Euren Ghost-Schatten an. Sonic und seine Freunde verfügen über viele ihrer angeborenen Fähigkeiten, die Ihr bereits von früheren Auftritten her kennt. Als Extras kommen hilfreiche Magnet-schilde, Rennstiefel oder ein Zehnerpack Goldringe zum Vorschein. Um plötzlich auftauchende Hindernisse ohne Zeitverlust zu über-



Sonic R ist ein nicht allzu komplexer Rennspielspaß, der vor allem die jüngsten Spieler ansprechen soll.

winden, kommt es oft auf gutes Sprung-Timing an. Die bunte Polygon-Landschaft sieht Ihr aus der etwas nach hinten versetzten Verfolger-Perspektive, wobei die Kamera nach bestem Mario 64-Vorbild automatisch die eingeschlagene Laufrichtung verfolgt. Habt Ihr einen Kumpel zur Hand, darf via Splitscreen gegeneinander angetreten werden.



Sonic R scheint auf den ersten Blick eine willkommene Abwechslung im Rennspielbereich zu sein. Präsentiert werden witzig animierte Polygon-Figuren, die sich in wunderschönen 3D-Umgebungen superflink fortbewegen. Der optische Aufwand hat wiederum seinen Preis: Die Kameraführung ist insgesamt etwas zu unübersichtlich ausgefallen, und das daraus resultierende Polygon-Clipping treibt einen regelrecht in den Wahnsinn. Auch das Lenkverhalten läßt keine große Freude aufkommen: Gleich nach den ersten Runden mußte ich feststellen, daß die Steuerung von Sonic R mehr als gewöhnungsbedürftig ist. Habt Ihr diese Hürde erst einmal genommen, läßt sich damit ganz gut leben. Trotzdem: Weder spielerisch noch technisch kann Sonic R überzeugen. Das Streckendesign ist wirr und teilweise recht ungeschickt ausgedacht. Das Spielprinzip wirkt recht dahingeschlu-



Auch die kostbaren Chaos-Edelsteine sind wieder mit von der Partie

Mit Vollgas rasen wir durch zwei riesige Sonic Steinbüsten hindurch

dert. Überraschungen, originelle Einfälle oder ungewöhnliche Situationen kommen leider recht selten zum Zug. Unterm Strich bleibt ein optisch aufwendiges Sonic-Rennspiel mit kleinen Geschicklichkeitsaufgaben übrig, das durch seinen chaotischen Spielablauf keine Langzeitmotivations-Garantie bietet. Auch der Zwei-Spieler-Modus in altbewährter Split-Screen-Darstellung rettet das Spiel nicht über die „Gut“-Hürde.

## WERTUNG

|                      |              |
|----------------------|--------------|
| System:              | Sega Saturn  |
| Spieltyp:            | Rennspiel    |
| Datenträger:         | CD           |
| Hersteller:          | Sega         |
| Testversion:         | Sega         |
| Spieler:             | 1-2          |
| Speicheroption:      | Internes RAM |
| Features:            | keine        |
| Schwierigkeitsgrad:  | 3-6          |
| Preis:               | ca. 110 Mark |
| VG-Altersempfehlung: | ab 6         |
| Grafik:              | 80%          |
| Musik:               | 61%          |
| Soundeffekte:        | 65%          |

Spielspaß: **60%**

# Marvel Super Heroes



Na wo isse denn? Blackheart sieht Psylocke nach gelungenem Special gleich dreifach. (PS)



Super-Combos kosten oft viel Energie, sind aber dafür sehr wirkungsvoll

In Capcom's brandneuem 2D-Prügler geben sich diesmal alle berühmten Comic-Stars aus dem Hause Marvel die Ehre. Ihr findet natürlich alle Haudegen des Automatenoriginals auf der PlayStation- und Saturn-Scheibe wieder. Damit dürft Ihr aus zehn einzigartigen Comic-Kämpfern Euren persönlichen Favoriten auswählen. Wie gewöhnlich könnt Ihr zu Beginn unter zwei Speed-Varianten auswählen, wobei „Normal“



Auch flinke Spinnenmänner sind leicht verletzlich (SAT)

fast schon Blitztempo und „Turbo“ annähernd Lichtgeschwindigkeit darstellt. Alle Akteure verfügen über ein mannigfaltiges Special-Move Angebot, das von hyperstarken Laserblitzen bis zu megacoolen Multi-Hit-Combo/Breaker-Varianten reicht. Selbstverständlich wissen alle Helden auch meisterhaft mit ihren angeborenen Marvel-Superfähigkeiten umzugehen: So jagt z.B. „Wolverine“ mit Vorliebe seine spitzigen Messerkralen in den Rumpf seiner Gegner. „Spider-Man“ hingegen wirft als waschechter Wandkletterer mit klebrigen Spinnennetzen um sich, und „Blackheart“ umzingelt seine Kontrahenten mit gespenstisch grünen Giftzwergen. Wem das zu eintönig erscheint, darf in die Rolle von „Incredible Hulk“ schlüpfen, der über brachiale Atom-Urgewalten verfügt. Sternchen-Megastar „Captain America“ hingegen verläßt sich auf sein altbewährtes Stahlschild, das er als pfeilschnelle Wurfwaffe einsetzt. Neben den bekannten Figuren sind noch „Psylocke“, „Magneto“, „Juggernaut“, „Iron Man“, „Shuma“ und „Gorath“ mit von der Partie. Zwei Balken geben Aufschluß über die restliche Lebensenergie und den Power Move-Vorrat Eures Fighters. Im Tumult der Kämpfe tauchen verschiedenfarbige Extrakap-

seln auf, die nach Aktivierung Eure angegriffene Gesundheit wieder auffrischen, zusätzlichen Turbo-Speed oder neue Zusatz-Moves zur Verfügung stellen. Solltet Ihr Euch gegen alle zehn Meister der Marvel-Kampfkunst durchsetzen, erwartet Euch der geltungssüchtige „Dr. Doom“ und ein weiterer Überraschungsgegner zum finalen Showdown. Die Schlag-Variationen werden wie üblich durch verzwickte Viertelkreis-Varianten und Knopfmassagen ausgelöst. Saturn-User, die über eine SNK kompatible 4Mbit-RAM-Erweiterung verfügen, kommen in den Genuß von zusätzlichen Animationsphasen, die sich in flüssigeren Bewegungsabläufen bemerkbar machen. ws



Schon der letzte Marvel-Prügler **X-Man: Children of the Atom** hat mir einen Heidenspaß bereitet. **Marvel Super Heroes** spielt sich aufgrund des riesigen Schlagrepertoires und der Unmenge von Combo-Möglichkeiten noch besser als sein Vorgänger. Fließende Bewegungsabläufe, beeindruckende FX-Effekte und aufwendig gestaltete Bitmapkulissen machen MHS

zu einem unterhaltsamen Prügelerlebnis. Alle Hintergründe inklusive der Charaktere wurden mit viel Liebe zum Detail konvertiert und optimal auf die beiden Systeme umgesetzt. Riesige Sprites, grandiose Feuerexplosionen und atemberaubende Combo-Effekte machen **MSH** zu einem Erlebnis der besonderen Art. Die Stages gestalten sich optisch sehr abwechslungsreich und lassen selbst nach stundenlangem Prügeln keine Langeweile aufkommen. Beide Versionen haben ohne Einschränkung ein Classic verdient. Fans müssen einfach zuschlagen!

In einem riesigen Special-Blitz zelebriert Wolverine gleich seinen wohlverdienten Runden-Sieg! (SAT)

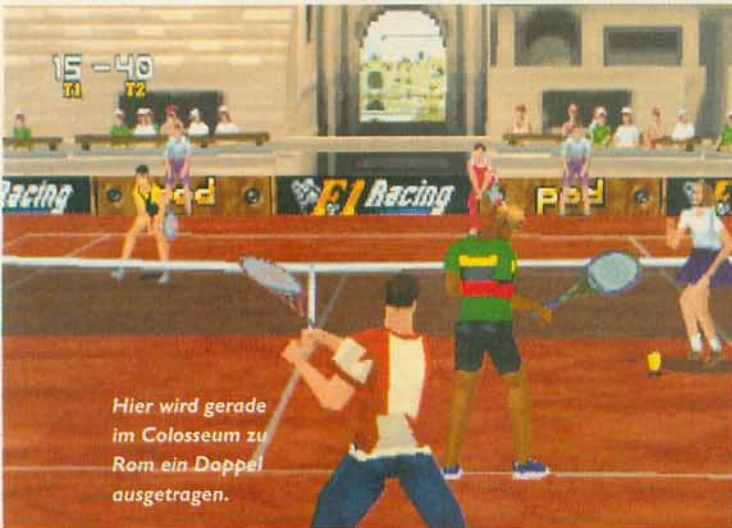
zu einem unterhaltsamen Prügelerlebnis. Alle Hintergründe inklusive der Charaktere wurden mit viel Liebe zum Detail konvertiert und optimal auf die beiden Systeme umgesetzt. Riesige Sprites, grandiose Feuerexplosionen und atemberaubende Combo-Effekte machen **MSH** zu einem Erlebnis der besonderen Art. Die Stages gestalten sich optisch sehr abwechslungsreich und lassen selbst nach stundenlangem Prügeln keine Langeweile aufkommen. Beide Versionen haben ohne Einschränkung ein Classic verdient. Fans müssen einfach zuschlagen!

## WERTUNG

|                      |                              |
|----------------------|------------------------------|
| System:              | PlayStation/Saturn           |
| Spieltyp:            | 2D-Beat'em-Up                |
| Datenträger:         | CD                           |
| Hersteller:          | Capcom                       |
| Testversion:         | Virgin                       |
| Spieler:             | 1-2                          |
| Speicheroption:      | Memory Card / Block          |
| Features:            | Continue, Saturn-RAM-Support |
| Schwierigkeitsgrad:  | 3-6                          |
| Preis:               | ca. 100 Mark                 |
| VG-Altersempfehlung: | ab 12                        |
| Grafik:              | 76%                          |
| Musik:               | 77%                          |
| Soundeffekte:        | 70%                          |

**Spielspaß: 82%**

# Tennis Arena



Hier wird gerade im Colosseum zu Rom ein Doppel ausgetragen.



Nach sechs Ballwechseln könnt Ihr auch Power Shots, nach neun den Super Shot ausführen.

Um die zwei versteckten Spieler zu erhalten, müßt Ihr erst im Turniermodus Erfolge vorweisen können.



Dieses Bild stammt von der Saturn-Version, die grafisch etwas weniger hermacht.

Während bei allen anderen Sportarten gerade ein Wettlauf nach dem ultimativen Options-Overkill stattfindet, geht Ubi Soft genau den entgegengesetzten Weg. Zwischen zwei Spielvarianten, „World Tour“ (in vier Schwierigkeitsgraden erhältlich) und „Smash Tennis“, was bei deutscher Sprachwahl dann zu „Schmettertennis“ mutiert und lediglich ein ganz normales Match alleine oder mit Freunden meint, könnt Ihr wählen. Dann geht es noch um die knifflige Frage, welchen der acht Spieler (vier männliche, vier weibliche) Ihr Euch unter den Nagel reißt und auf welchem der fünf Plätze Ihr im Schmettermodus loslegen wollt. Das war's dann eigentlich auch bereits, es sei denn, Ihr gewinnt den Turniermodus und aktiviert dadurch die beiden versteckten Spieler. Bei soviel Bescheidenheit sticht vor allem der Parkettplatz, „Ocean Cruise“, ins Auge. Dieser ist auf einem Kreuzfahrtschiff angesiedelt, das auf und ab schwappt. Bei der PS-Version ist's ein netter Gag, auf dem Saturn hingegen stört das Gewippe wegen der größeren Sega-Grafik. Ansonsten sind beide Versionen aber identisch. Neben den vier Grundschlägen, die durch Drücken einer weiteren Taste mit Effekt versehen werden können, verfügt jeder Spieler über vier „Special Moves“, deren Ausführung jeweils vom richti-

gen Timing und Eurer Position abhängig ist. Außer-dem müßt Ihr den Ball bereits sechsmal hintereinander zurückgeschlagen haben (wird durch einen blinkenden Stern angezeigt), um die ersten drei Spezialschläge anwenden zu können, bzw. neun Mal (der Stern verändert dann seine Farbe) für den Super-Shot. ds



Verglichen mit Sampras Extreme Tennis sieht Ubi Softs Newcomer leider etwas mickrig aus. Und selbst in der Kategorie „Spaß-Sims“ zieht „Tennis Arena“ gegen Namcos „Smash Tennis“ (heißt wirklich so) den kürzeren.

Dabei haben es die TA-Macher so gut gemeint. Zitat aus der Anleitung: „Wir haben uns darum bemüht, das bestmögliche Tennisspiel zu schaffen... Wir sind sicher, daß all dies zusammengenommen sowie der tiefere Spielsinn, den wir diesem Spiel gegeben haben, Dir für viele Stunden, wenn nicht sogar Jahre, Spielspaß bringt.“ Ich habe den tiefen Sinn bisher nicht gefunden, aber vielleicht hat jemand von Euch ja mehr Erfolg. Zum Glück ist die Steuerung recht präzise ausgefallen. Darüber hinaus stören mich bei diesem Game neben der geringen Optionsdichte auch noch ein paar Dinge. Bei der Nahperspektive (es gibt ohnehin nur drei Einstellungen) verschwin-

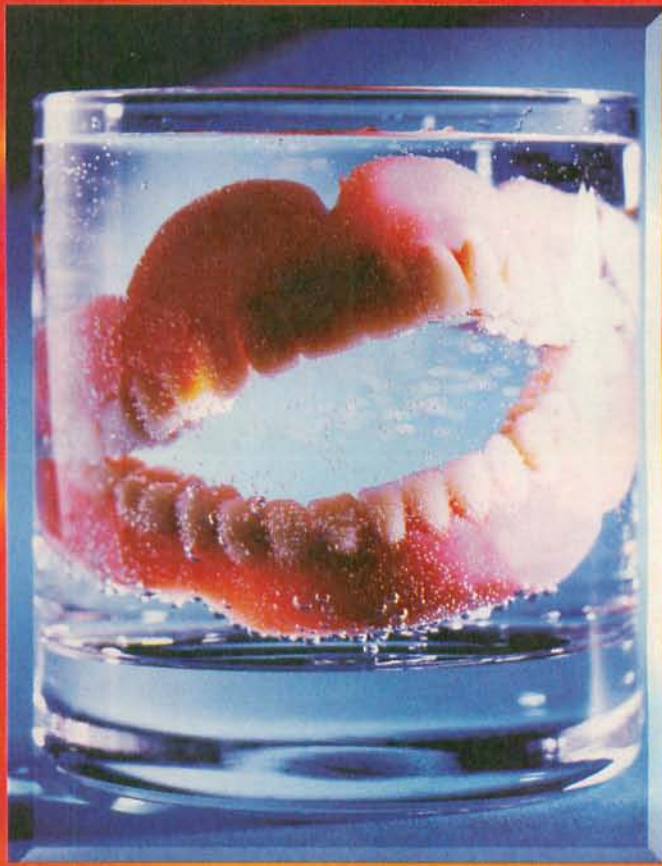
det Euer Spieler manchmal aus dem Bild, das automatische Replay wird oft willkürlich nach völlig sinnlosen Schüssen abgespielt, Aufschläge sind kaum variabel und werden durch einmaliges Betätigen des Grundschlag-Buttons (Zielmarkierung fehlt) ausgelöst, um nur einige zu nennen. Schöne Hintergründe alleine machen eben noch lange kein gutes Spiel, vor allem kein gutes Sportspiel, aus.

## WERTUNG

|                     |                         |
|---------------------|-------------------------|
| System:             | PlayStation/Saturn      |
| Spielertyp:         | Tennissimulation        |
| Datenträger:        | CD                      |
| Hersteller:         | Ubi Soft                |
| Testversion:        | Ubi Soft                |
| Anzahl der Spieler: | 1-4                     |
| Speicheroption:     | MC/interner Speicher    |
| Features:           | zwei versteckte Spieler |
| Schwierigkeitsgrad: | 2-8                     |
| Alterempfehlung:    | frei                    |
| Preis: ca.          | 100 Mark                |
| Grafik:             | 60/50%                  |
| Musik:              | -                       |
| Soundeffekte:       | 50%                     |

**Spielspaß: 60%**

# Bei manchen PC-Spielen vergeht Ihnen das Lachen.



# PC PLAYER sagt Ihnen bei welchen.



Nichts ist ärgerlicher als einen Haufen Geld für ein PC-Spiel ohne den richtigen Biß auszugeben. Dabei ist es so einfach, den Überblick zu wahren. Denn in PC PLAYER finden Sie jeden Monat die objektiven Game-Tests zu aktuellen Neuerscheinungen, haufenweise Tips&Tricks sowie spannende Hintergrundberichte. Klingt gut? Kommt noch besser! Denn mit dem PC PLAYER Kurz-Abo können Sie jetzt 50% sparen und bekommen PC PLAYER für nur 10 DM (bzw. 20 DM für PC PLAYER plus mit der prallvollen Demo-CD) 3 Monate lang frei Haus zugeschickt. Also, nicht länger ärgern - PC PLAYER testen!

- Testen und 50% sparen:  3x PC PLAYER für 10,- DM!  
 3x PC PLAYER plus für 20,- DM!

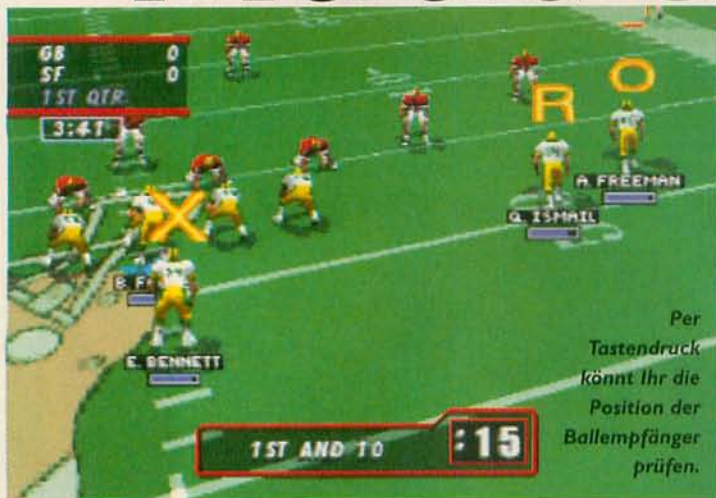
Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben wie angekreuzt! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit 15% Preisvorteil (PC PLAYER: DM 6,- pro Ausgabe statt DM 7,-; PC PLAYER plus: DM 10,80 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 72,-/PC PLAYER bzw. DM 129,60/PC PLAYER plus. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung. Rechnung abwarten!  
 Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Name, Vorname \_\_\_\_\_  
 Straße, Nr. \_\_\_\_\_  
 PLZ, Ort \_\_\_\_\_  
 Datum, 1. Unterschrift \_\_\_\_\_  
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Franzis-Verlag, PC PLAYER, 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 \_\_\_\_\_

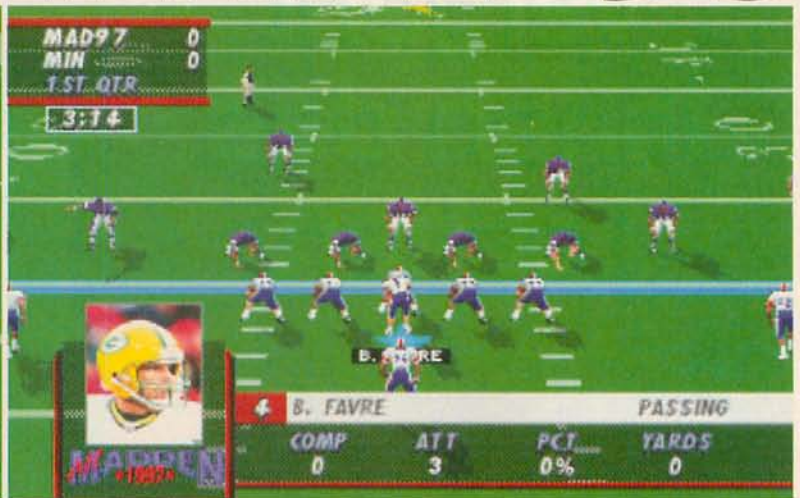
Bitte ausgefüllten Coupon an DMV-/Franzis-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089 - 202 402 15 faxen oder per E-Mail unter csj@camelot.de bestellen!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PC PLAYER, 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.

# Madden NFL '98



Per Tastendruck könnt Ihr die Position der Ballempfänger prüfen.



|          |     |     |       |         |
|----------|-----|-----|-------|---------|
| B. FAVRE |     |     |       | PASSING |
| COMP     | ATT | PCT | YARDS |         |
| 0        | 3   | 0%  | 0     |         |



Im Replay könnt Ihr den letzten Spielzug revue passieren lassen.



Die gewohnte Madden-Perspektive bietet maximale Übersicht.

Selbst kreierte Spieler lassen sich in die NFL-Mannschaften und somit auch in die laufende Saison einschleusen.

Alle Jahre wieder beschert uns EA Sports ihr aktuelles Update der **Madden NFL**-Serie. In den beiden vorliegenden 32 Bit-Versionen sind gewohnterweise sämtliche Spieler- und Mannschaftsdaten der aktuellen NFL Saison enthalten. Eine Auswahl aus 30 aktuellen und mehr als 60 historischen Mannschaften steht Euch zur Verfügung, die Ihr entweder im Freundschafts-, Saison-, Custom Saison- oder Tournament-Spiel einsetzen dürft. Wie es sich für eine moderne Football-Simulation mittlerweile gehört, können selbst erdachte Spieler kreierte und anschließend per Draft oder Transfer in eine NFL-Mannschaft eingegliedert werden. Dabei müßt Ihr auf den sog. Salary Cap achten, der das zur Verfügung stehende Budget der einzelnen Teams verdeutlicht. Ein leistungsstarker Spitzensportler - sei er nun authentisch oder selbst kreierte - kostet dementsprechend mehr Geld und muß gegen einen anderen, ähnlich teuren Starspieler ausgetauscht werden, wenn man unter dem Gehalts-Limit bleiben möchte. Das anschließende Spiel selbst gestaltet sich ähnlich wie bei den Vorgängern, nur mit dem Unterschied, daß in der '98er Version die meisten der 150 Spielzüge modifiziert wurden. Mit der einzigartigen Madden 1P-Kameraperspektive, die

es erlaubt, die eigene Mannschaft stets von hinten zu betrachten und zu steuern, lassen sich sowohl Angriffs- als auch Verteidigungsspiele mühelos koordinieren. Solange man nicht aktiv in das Geschehen eingreift, vollführen Eure Mannen jede einzelne Bewegung selbständig aus.



Wenn man die '97er Version mit der aktuellen vergleicht, fallen einem auf den ersten Blick keine Unterschiede auf. Abgesehen vom Custom-Modus, wo Ihr Eure eigene Saison zusammenstellen dürft, und der Möglichkeit des LR-Schwenks vor jedem Angriffs-Spiel - was die Ortung der Ballempfänger erleichtert - finden sich kaum äußerliche Neuerungen. Das mag vielleicht daran liegen, daß sich das gesamte Entwicklungs-Kontingent auf die Nintendo 64-Umsetzung konzentriert hatte. Zwar stellt die geniale KI nach wie vor hohe Ansprüche an den Spieler, angesichts der "schlichten" Grafik jedoch wirken die beiden 32 Bit-Umsetzungen im Vergleich zu den N64-Titeln wie NFL Quarterback Club '98 und Madden 64 ziemlich veraltet. Abgesehen davon, daß

PlayStation- und Saturn-Besitzer sowieso keine Alternativen finden dürften, können diejenigen, die mehr auf Authentizität der NFL-Daten als auf actiongeladene Polygonkünste legen, hier bedenkenlos zuschlagen. Ein gelungenes Update ist Madden NFL '98 allemal.

## WERTUNG

|                      |                                  |
|----------------------|----------------------------------|
| System:              | Saturn/PlayStation               |
| Spieltyp:            | Football Simulation              |
| Datenträger:         | CD                               |
| Hersteller:          | EA Sports                        |
| Testversion:         | EA                               |
| Spieler:             | 1-8/1-2                          |
| Speicheroption:      | Karte, 2 Blöcke/<br>Intern, 120k |
| Features:            | keine                            |
| Schwierigkeitsgrad:  | 6-8                              |
| Preis:               | ca. 100 Mark                     |
| VG-Altersempfehlung: | frei                             |
| Grafik:              | 74%                              |
| Musik:               | 64%                              |
| Soundeffekte:        | 79%                              |

Spielspaß: **83%**



# Vergessene Welt - Jurassic Park



**W**ährend Dreamworks Interactive für die PlayStation-Version (Test in VG 9/97) von **Vergessene Welt - Jurassic Park** verantwortlich zeichnete, stammt die Saturn-Umsetzung von Sega selbst. Knapp dreißig Level lang stellt Ihr Euch dem Überlebenskampf im dichten Dschungel einer unberührten Insel. Dabei lernt Ihr beide Seiten der Medaille kennen, denn sowohl als Dinosaurier als auch als menschliche Figur werdet Ihr zum Jäger und Gejagten. Zunächst schleicht Ihr als kleiner Compsognathus durch den Wald, der Konfrontationen möglichst aus dem Weg geht. Als T. Rex mäht Ihr furchtlos alles nieder, obwohl Euch die schweren Geschütze der Verbrecher schwer zu schaffen machen. Auch die weiteren Bewohner der Insel gehen gnadenlos auf Euch los, der ge-

panzerte Triceratops stellt sogar für den T. Rex eine Gefahr dar. Trotz der Pseudo-3D-Grafik gehört **Vergessene Welt** eigentlich zu den traditionellen 2D-Spielen, denn Euer Weg ist, ähnlich wie bei **Pandemonium**, genau vorge-schrieben. Die Anzeige am rechten oberen Bild-schirmrand veranschaulicht die Stärke Eures Instinkts. Je ausgeprägter dieser Sinn ist, desto weniger Schaden richten feindliche Treffer an. Paßwörter spendiert Euch das Programm nur, wenn Ihr eine komplette Mission mit einem Charakter absolviert habt, also nach sechs bis zehn Levels. rz



Wenn sich die Entwickler bei der Steuerung nur genauso ange-strengt hätten, wie bei der Optik. Die Animation der über 20 ver-schiedenen Urzeitviecher wirkt absolut flüssig, die detaillierten Texturen lassen die Dinos sehr le-bensecht aussehen. Lediglich die menschlichen Figu-ren stampfen etwas hölzern durch die Landschaft. Leider reagieren alle Charaktere teilweise nur unwillig und mit Verzögerung auf Eure Joypad-Eingaben. Beim tragen T. Rex durchaus verständlich, aber war-

um soll der wieselflinke Compy nicht spontan auf Wunsch springen oder laufen? Immerhin sichert die Saturn-Version Eure Spielstände auch im inter-nen Speicher ab, während sich das PS-Vorbild auf die Paßwort-Option beschränkte.

## WERTUNG

|                      |                                   |
|----------------------|-----------------------------------|
| System:              | Sega Saturn                       |
| Spieltyp:            | Action                            |
| Datenträger:         | CD                                |
| Hersteller:          | Sega                              |
| Testversion:         | Sega                              |
| Spieler:             | 1                                 |
| Speicheroption:      | intern 4 Blöcke                   |
| Features:            | Paßwort, drei Schwierigkeitsgrade |
| Schwierigkeitsgrad:  | 5-7                               |
| Preis:               | ca. 100 Mark                      |
| VG-Altersempfehlung: | ab 16                             |
| Grafik:              | 83%                               |
| Musik:               | 68%                               |
| Soundeffekte:        | 80%                               |

**Spielspaß: 75%**

## Inserentenverzeichnis

|                               |            |                       |             |                           |           |
|-------------------------------|------------|-----------------------|-------------|---------------------------|-----------|
| Acclaim Entertainment         | 21,47,71   | Gamers Point          | 89          | Roby Rob Shop             | 65        |
| Acme The Game Company         | 73         | Gamestore             | 103         | Schleede                  | 107       |
| ARJAY Games & Entertainment   | 79         | GEC                   | 67          | Schneeweiß Bestellservice | 75        |
| BMG Interactive               | 23,57      | Grobis Gameshop       | 93          | Second to none            | 19        |
| Brainstorm Home Entertainment | 95         | Hasbro Interactive    | 8-9         | Stargames                 | 97        |
| CUC Computer                  | 97         | Hint Shop             | 65          | Theo Kranz Versand        | 119       |
| Codemasters                   | 81         | Laguna Vertrieb       | 12-13,38-39 | Top 4 Softwareversand     | 107       |
| Cyber Games                   | 75         | Magic Entertainment   | 63          | TV Games                  | 95        |
| DMV Verlag                    | 91,101,115 | Maro                  | 99          | Ubisoft                   | 45,120    |
| fun & run Versand             | 107        | Media Point           | 33          | UFO Games                 | 93        |
| Funtronixx                    | 59         | Mitsui & Co.          | 51          | Virgin Interactive        | 2-3,28-29 |
| G-Press Dataservice           | 97         | Modern Media Verlag   | 69          | Visio Nova                | 109       |
| Galaxy Mega Play              | 103        | Nintendo              | 25          | Wolfsoft                  | 59        |
| Game it!                      | 41         | O.I.T Versand         | 49          | World of Games            | 105       |
| Game Planet                   | 105        | Primal Games          | 61          | X-Ray                     | 95        |
| Game Profi                    | 95         | Psygnosis Deutschland | 5,31        |                           |           |

Ein Teil dieser Ausgabe enthält eine Beilage der Firma Playcom, München.

Ausgabe Nr.1/98 erscheint am  
**17. Dezember**

# Foresaken

Alle drei von Acclaim veröffentlichten N64-Spiele erreichten 90% Spielspaß oder mehr. Grund genug, sich das nächste Projekt genauer anzusehen, das übrigens auch für die PlayStation entwickelt wird. Wolfgang hat in England beide Versionen von Foresaken unter die Lupe genommen.



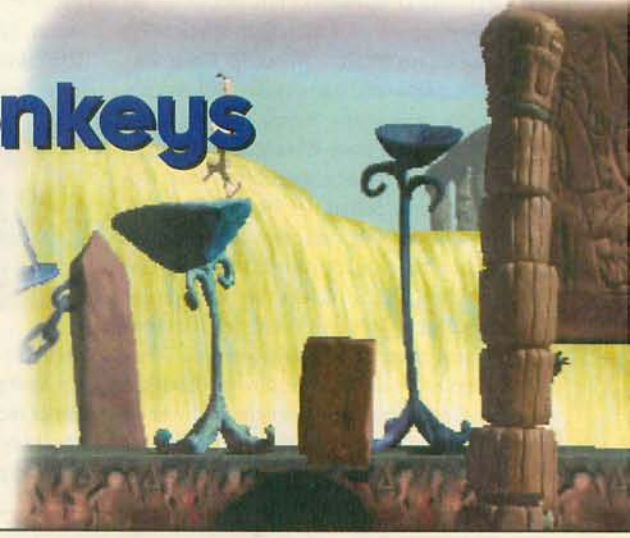
# Space World

Nintendo und Dritthersteller wollen während der Space-World-Show (früher Shoshinkai) rund vierzig N64-Produkte vorstellen. Nintendo hat außerdem die Weltpremiere des 64-Disc-Drives angekündigt, unter anderem soll Zelda 64 als spielbare Version gezeigt werden. Tet war Vorort und berichtet in typisch japanischer Gründlichkeit.



# Skull Monkeys

Inzwischen dürfte sich wohl herumgesprochen haben, daß Skull Monkeys zu unseren momentanen Favoriten gehört. Ob das witzige Jump'n Run mit traditioneller 2D-Grafik, ausgeflippter Lehm-Optik und abgefahretem Soundtrack auch spielerisch überzeugen kann, verrät der ausführliche Test.



# IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Michael Schmittner (ms), verantw.  
**Redaktionelle Leitung:** Robert Zengerle (rz), Patricia Beischl (pat)  
**Redaktion:** Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws)  
**Redaktionsassistent:** Catharina Brieden  
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.  
**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müs-

**So erreichen Sie die Redaktion:**  
Tel.: 089/99115-0, Fax: 089/99115499  
über CompuServe (go magna oder 74431,613)  
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

sen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.  
**Layout, DTP & Bildbearbeitung:** Maren Hengst  
**Titellayout:** Journalsatz GmbH  
**Fotografie:** Josef Bleier  
**Titel-Artwork:** Eidos Interactive  
**Anzeigenleitung:** Alan Markovic

**So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:**  
Tel.: 089/99115-305, Fax: 089/99115-222

**Anzeigenmarketing:** Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (315)  
**Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2:** VM5 - Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Te.: 0211/713004, Fax: 0211/714650  
**Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4:** HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservice, Margaretenstr. 49, 82152 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Regina Beenken (341)  
**International Account Manager:** Emma Kärpfinger (089/4613-362, Fax 089/4613-775)  
**Auslandsrepräsentanten:**  
**Großbritannien:** Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402  
**USA:** M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4222, Fax: 001-415-525-4482  
**Holland:** Insight Publicitas, Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572  
**Japan:** Accot Corporations, Tel.: 03-3800-3229, Fax: 03-3-3800-3844  
**Korea:** Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789  
**Frankreich:** Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

**Bestell- und Abonnement-Service:**  
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm  
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244  
**Einzelheft:** DM 5,80  
**Einzelheftbestellung:** Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg  
Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55  
**Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben):** DM 61,20  
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)  
**Jahresabonnement Ausland:** DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)  
**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH,  
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,  
Jahresabonnementspreis: sS 480,-  
**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,  
CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,  
Jahresabonnementspreis: sFr. 61,20

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr.7 vom 1. Januar 1997  
**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,  
Breslauer Str. 5, 85386 Eching  
**Erscheinungsweise:** monatlich  
**Vertriebsleitung:** Benno Gaab  
**Leitung Herstellung:** Klaus Buck  
**Technik:** Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar  
**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 sind.  
**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.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232  
**Geschäftsführer:** Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel  
**Anschrift des Verlages:**  
DMV Verlag  
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen  
Telefon 089/99115-0, Telefax 089/99115-199  
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.  
© 1997 DMV Verlag GmbH & Co.KG



Läden: Juliuspromenade 11, Würzburg Bahnhofstraße 28, Passau

DEER  
VERSANDSPEZIALIST\*



# THEO KRANZ VERSAND

**TAMAGOTCHI**  
BANDAI - ORIGINAL 39,-  
POCKET MAX - DT. (HUND) 39,-  
REXI - DT. (HUND) 29,-

**Zusätzliche Weihnachts-Bestell Hotlines:**  
**0931 571601 oder 0931 354520**

\*AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-SPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER ESN-MESSE IN NÜRNBERG



## Playstation



|   |       |
|---|-------|
| SONY PLAYSTATION  | 289,- |
| DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD |       |
| SONY PLAYSTATION VALUE PACK                             | 323,- |
| WIE OBEN, + ZWEITEM CONTROLLER + MEMORY CARD            |       |
| CONTROL PAD ORIG.                                       | 44,-  |
| ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL                             | 59,-  |
| ANTENNENKABEL   | 39,-  |
| GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL                              | 84,-  |
| HYPERBLASTER PISTOLE                                    | 59,-  |
| LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALEN)                          | 119,- |
| MOUSE INKL. MOUSEPAD                                    | 59,-  |
| MEMORY CARD 15 BLOCKS                                   | 29,-  |
| MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG.                           | 39,-  |
| MEMORY CARD 120 BLOCKS                                  | 69,-  |
| MEMORY CARD 720 BLOCKS                                  | 109,- |
| NAMCO NEGCON PAD  | 89,-  |
| ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD                                | 89,-  |
| ACE COMBAT 2 (NOV)                                      | 89,-  |
| ACTUA TENNIS  | 89,-  |
| AGENT ARMSTRONG   | 84,-  |
| AIR RACE  | 99,-  |
| ARK OF TIME   | 84,-  |
| ATARI ARCADEIS GREATEST HITS                            | 74,-  |
| AUTO DESTROY (DEZ)                                      | 89,-  |
| AYRTON SENNA KART DUEL 2                                | 84,-  |
| BAPHOMEIS FLUCH 2                                       | 89,-  |
| BEAST   | 84,-  |
| BROKEN HELIX  | 99,-  |
| BUG RIDERS  | 84,-  |
| BUSHIDO BLADE (JAN)                                     | 109,- |
| BUST A MOVE 3   | 59,-  |
| CART INDY CAR (DEZ)                                     | 89,-  |
| CASTLEVANIA   | 94,-  |
| CLOCK TOWER (JAN)                                       | 99,-  |
| COLONY WARS   | 89,-  |
| COMMAND & CONQUER 2 (DEZ)                               | 99,-  |
| CONSTRUCTOR   | 89,-  |
| COOL BOARDERS 2 (JAN)                                   | 109,- |
| COURIER CRISIS  | 89,-  |
| CRASH BANDICOOT 2 (DEZ)                                 | 89,-  |
| CROC  | 89,-  |
| DEATHTRAP DUNGEON (JAN)                                 | 89,-  |
| DEVILS DECEPTION  | 84,-  |
| DISCWORLD 2   | 89,-  |
| DREAMS  | 89,-  |
| DYNASTY WARRIORS  | 89,-  |
| EXPLOSIVE RACING  | 89,-  |
| FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION                              | 89,-  |
| FIGHTING FORCE  | 99,-  |
| FINAL FANTASY VII                                       | 109,- |
| FELONY 11/79  | 99,-  |
| FORMULA KARTS   | 99,-  |
| FROGGER   | 79,-  |
| G-POLICE  | 109,- |
| GRAND THEFT AUTO  | 89,-  |
| HEAVEN'S GATE   | 79,-  |
| HERC'S ADVENTURE  | 89,-  |
| HERCULES  | 89,-  |

|                                  |         |
|----------------------------------|---------|
| JERSEY DEVIL                     | 94,-    |
| KURUSHI                          | 84,-    |
| LUCKY LUKE                       | 94,-    |
| MADDEN NFL 98                    | 89,-    |
| MAGIC THE GATHERING              | 89,-    |
| MARVEL SUPER HEROES              | 89,-    |
| MASS DESTRUCTION                 | 84,-    |
| MDK                              | 89,-    |
| MICRO MACHINES V3                | 79,-    |
| MONOPOLY                         | 89,-    |
| MONSTER TRUCKS                   | 89,-    |
| MOTO RACER                       | 89,-    |
| MOTOR MASH                       | 89,-    |
| MUSEUM PIECE VOL. 2-5            | JE 79,- |
| MYST 2 - RIVEN (JAN)             | 94,-    |
| NASCAR '98                       | 89,-    |
| NBA LIVE 98                      | 89,-    |
| NBA HANGTIME                     | 99,-    |
| NHL 98                           | 89,-    |
| NHL BREAKAWAY 98                 | 84,-    |
| NHL OPEN ICE                     | 99,-    |
| NHL POWERPLAY HOCKEY 98          | 84,-    |
| NIGHTWARE CREATURES (JAN)        | 89,-    |
| NOTE                             | 84,-    |
| NUCLEAR STRIKE                   | 89,-    |
| OVERBOARD                        | 89,-    |
| PANDEMONIUM 2                    | 84,-    |
| PANZER GENERAL 2                 | 89,-    |
| PARAPPA THE RAPPER               | 79,-    |
| PAX CORPUS                       | 89,-    |
| PGA TOUR '98                     | 89,-    |
| PITFALL 3D (DEZ)                 | 89,-    |
| POWERSLIDE                       | 89,-    |
| RAMPAGE WORLD TOUR               | 74,-    |
| RAPID RACER                      | 89,-    |
| RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT      | 84,-    |
| RISIKO                           | 89,-    |
| ROCK N ROLL RACING 2             | 89,-    |
| ROSCO MCQUEEN                    | 89,-    |
| SHADOW MASTER (DEZ)              | 89,-    |
| SIGN OF THE SUN (JAN)            | 84,-    |
| STREETFIGHTER EX PLUS            | 89,-    |
| SUPER FOOTBALL CHAMPIONS         | 94,-    |
| SUPERSONIC RACERS 2XS            | 94,-    |
| TENNIS ARENA                     | 89,-    |
| TEST DRIVE 4                     | 89,-    |
| TRIS PLUS                        | 79,-    |
| THEME HOSPITAL (JAN)             | 89,-    |
| TIGER SHARK                      | 69,-    |
| TIME CRISIS (MIT PISTOLE)        | 139,-   |
| TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP    | 99,-    |
| TOMB RAIDER 2                    | 99,-    |
| TOSHINDEN 3                      | 85,-    |
| TOTAL DRIVING                    | 79,-    |
| UEFA CHAMPIONSLEAGUE             | 79,-    |
| V-RALLY                          | 89,-    |
| VMX RACING                       | 89,-    |
| WARCRAFT II                      | 89,-    |
| WRECKING CREW (JAN)              | 99,-    |
| X-MEN CHILDREN OF THE ATOM (DEZ) | 84,-    |
| Z (DEZ)                          | 79,-    |

### SEGA SATURN

|                                       |      |
|---------------------------------------|------|
| 3D LEMMINGS                           | 39,- |
| ALONE IN THE DARK 2                   | 19,- |
| BAKU BAKU ANIMAL BATTLE STATIONS      | 49,- |
| GHEN WAR                              | 69,- |
| GUN GRIFFON                           | 39,- |
| HARDCORE 4X4                          | 39,- |
| KING OF FIGHTERS 95 (INKL. RAM-MODUL) | 49,- |
| MYSTARIA                              | 69,- |
| NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD              | 49,- |
| PANZER DRAGON 2                       | 79,- |
| PARODIUS DELUXE                       | 29,- |
| PRIMAL RAGE                           | 39,- |
| ROAD RASH                             | 39,- |
| SPOT GOES TO HOLLYWOOD                | 39,- |
| SOVIET STRIKE                         | 39,- |

|                             |      |
|-----------------------------|------|
| STORY OF THOR 2             | 39,- |
| SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TUR. | 69,- |
| SWAGMAN                     | 64,- |
| TOMB RAIDER                 | 69,- |
| VIRTUA FIGHTER 2            | 49,- |

### PLAYSTATION

|                              |      |
|------------------------------|------|
| ALIEN TRILOGY - PLATINUM     | 49,- |
| EXHUMED                      | 59,- |
| GREMLINIS ACTUA SOCC. - PLA. | 44,- |
| INT. TRACK AND FIELD - PLAT. | 44,- |
| KONAMI OPEN GOLF             | 44,- |
| NHL 97                       | 49,- |
| ROAD RASH - PLATINUM         | 49,- |
| SAMPRAIS EXTREME TENNIS      | 54,- |
| TEKKEN - PLATINUM            | 49,- |
| THUNDERHAWK 2 - PLATINUM     | 49,- |
| WORMS - PLATINUM             | 44,- |

### SEGA SATURN

|  |       |
|--|-------|
| SEGA SATURN MAXI SET   | 299,- |
| INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE + SOVIET STRIKE |       |
| MEGA SET   | 333,- |
| WIE MAXI SET + STORY OF THOR 2   |       |
| CONTROL PAD ORIG.  | 44,-  |
| LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALEN)   | 119,- |
| GAME BUSTER SCHUMMELMODUL  | 79,-  |
| MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.   | 59,-  |
| MEMORY CARD PLUS 8 MBIT  | 79,-  |
| ASSAULT RIGS   | 69,-  |
| ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT (DEZ)  | 99,-  |
| BOMBERMAN (1-10 SPIELER)   | 89,-  |
| BUST A MOVE 3  | 84,-  |
| CROC (DEZ)   | 89,-  |
| DISCWORLD 2  | 84,-  |
| DRAGON FORCE   | 89,-  |
| ENEMY ZERO - 4 CDS   | 109,- |
| FIFA 98-WM-QUALIFIKATION (DEZ)   | 89,-  |
| FIGHTING FORCE   | 99,-  |
| FORMULA KARTS  | 89,-  |
| JURASSIC PARK - LOST WORLD   | 89,-  |
| LAST BRONX   | 89,-  |
| MADDEN NFL '98   | 89,-  |
| MARVEL SUPER HEROES  | 89,-  |
| NASCAR '98   | 89,-  |
| NBA LIVE '98   | 89,-  |
| NBA ACTION 98 (DEZ)  | 89,-  |
| NEED FOR SPEED   | 89,-  |
| NHL '98 (DEZ)  | 89,-  |
| NHL ALLSTAR HOCKEY 98  | 89,-  |
| RESIDENT EVIL  | 99,-  |
| RETURN FIRE  | 89,-  |
| SEGA TOURING CAR   | 99,-  |
| SHINING THE HOLY ARK   | 89,-  |
| SONIC JAM  | 89,-  |
| SONIC R - SONIC T.T.   | 99,-  |
| TRIS PLUS  | 79,-  |
| WARCRAFT II  | 89,-  |
| WINTER HEAT (JAN)  | 99,-  |
| WORLDWIDE SOCCER 198   | 89,-  |

### NINTENDO 64

|   |       |
|---|-------|
| NINTENDO 64   | 299,- |
| DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL      |       |
| CONTROL PAD ORIG. VER. FARBEN                           | 54,-  |
| MADCATZ LENKRAD NEW VERS.                               | 149,- |
| INKL. PEDALEN, MEMORY CARD-EINSCHUB UND RUMBLE-FUNKTION |       |
| GAME BUSTER   | 109,- |
| GAME KILLER - SCHUMMELMODUL                             | 69,-  |
| MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG.                            | 34,-  |
| MEMORY CARD 1 MEG                                       | 39,-  |
| MEMORY CARD 5 MEG                                       | 79,-  |
| BLAST CORPS   | 114,- |
| BOMBER MAN 64   | 89,-  |
| CHAMELEON TWIST (DEZ)                                   | 134,- |
| CLAYFIGHTER 63 1/3                                      | 144,- |
| DARK RIFT   | 134,- |
| DIDDY KONG RACING                                       | 89,-  |
| EXTREME G   | 144,- |
| FIFA 98 - WM-QUALIFIKAT. (DEZ)                          | 134,- |
| F1 POLE POSITION 64                                     | 139,- |
| GOEMON (JAN)  | 149,- |
| HEXEN 64  | 144,- |
| INT. SUPERSTAR SOCCER 64                                | 129,- |
| LAMBORGHINI 64 (DEZ)                                    | 139,- |
| LYLAT WARS + RUMBLE PAK                                 | 139,- |
| MADDEN 64 (DEZ)   | 144,- |
| MARIO KART 64   | 89,-  |
| MISCHIEF MAKERS   | 89,-  |
| MULTI RACING CHAMPIONSHIP                               | 139,- |
| NAGANO WINTER OLYMP. (JAN)                              | 149,- |
| NFL QUARTERBACK CLUB 98                                 | 139,- |
| SAN FRANCISCO RUSH                                      | 139,- |
| SUPER MARIO 64  | 89,-  |
| TOP GEAR RALLY  | 139,- |
| TUROK DINOSAUR HUNTER                                   | 129,- |
| WCW VS NWO: WORLD TOUR                                  | 139,- |

Formid. Sie unser kostenloses Magazin (inkl. Preisliste 64 Seiten) gegen frankierten DM 3,- und adressiertem Rückumschlag an Versand per NIN  
 DM 6,40 zzgl. Nachnahmegebühr - bei Vork. (nur Euroschicks) DM 4,-. Versand und Läden: Preisführer, Änderungen vorbehalten. UPS DM 15,-. Porto  
 Ausland DM 18,-. \*Ladepreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr. HANDELFRAFRAGEN ERWUNTSCHT. Fax 0931/571602

Alle Spiele dt. Version \* Alle Spiele dt. Version \* Alle Spiele dt. Version

**AUSTRIA EXPRESS  
SCHNELLSERVICE  
FÜR ÖSTERREICH:  
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN**  
**TEL: 0049  
85 17 37 77**  
1 DM=7,5 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL NN-GEH.

# 0931 354522

**ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ**

**oder 0180 5211844**

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 15.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von drei lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei. Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestellservice: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag antordern. Bestellannahme bis 20 Uhr.



TOMB RAIDER 2 (PS) 99,-



FINAL FANTASY VII (PS) 109,-



COM & CONQUER 2 (PS) 99,-



PANDEMONIUM 2 (PS) 84,-



# F1 POLE POSITION 64

## Mit 770 PS durchs Wohnzimmer.

Gas geben und ab in die erste Kurve: F1 Pole Position bringt Dir nicht nur alle Grand Prix Strecken mitsamt der Boxengassen auf den Bildschirm, sondern auch ein paar berühmte Fahrer-Kollegen und Teams, die Dir so schnell keine Zehntelsekunde schenken.



Spannung bis zum Abwinken.



Mit 770 PS in die Reifenstapel.



Taktik und Technik auf Tastendruck.



Vertrieb Konami  
069/95 081222



Laut und in Farbe: Soundeffekte und Darstellungen.

Fast wie im richtigen Leben: Perfekte Strecken-Simulation.

Deine schärfsten Gegner: Die schnellsten Fahrer der Welt.

Einsteigen und losfahren: 22 verschiedene F1-Boliden.

Unberechenbar: Das Wetter und die Taktik der anderen.