7 97

MAGNA MEDIA

DM 5,80
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr/140/ptas 850

VIDEO GAMES

Die Nr.1

SONY • SEGA • NINTENDO

PS Nightmare Creatures

Resident Evil meets Tomb Raider

Das Mario-Killer-Krokodil

Croc: Mario-64-Klone für PS/SAT

IMSA Racing

Erstes Spiel für Panasonics 64-Bit-Konsole M2

Probefahrt des heißbegehrten Nachfolgers

FORMEL 1 '97

Zu Besuch bei den Entwicklern

Außerdem für N64: Wargods, Extreme G, MC Racing, Doraemon, Goemon, NFL Quarterback Club '98

4 391062 305803 07

WENN DU MIT EINEM

MONSTER TRUCK

DURCH DIE GEGEND FÄHRST, HAST DU KEINE PROBLEME MEHR MIT

DRÄNGLERN -

DU FÄHRST EINFACH DRÜBER!

"Irrwitzige Schräglagen, Sprünge und Aufsetzer...ein absolutes Muß für alle Freunde des Rennsport-Genres"
PlayStation Magazin 4/97, Wertung: 1-3

"Wer nach dem etwas anderen Rennspiel sucht, wird...optimal bedient"
Megafun 4/97, Wertung: 76%

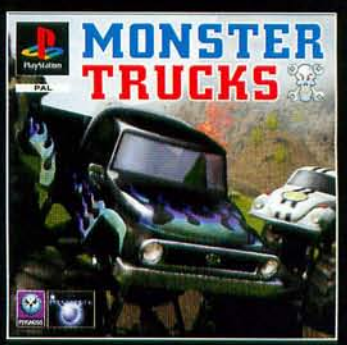
"..unterhaltsame Mischung aus Actionspektakel und Rennsportatmosphäre"
Next Level 4/97, Wertung: 89%

Ein Spaß auf Riesenreifen von den Machern von Destruction Derby 1&2.

MONSTER TRUCKS

Monster Trucks fängt da an, wo andere Rennspiele schlappmachen - hier geht's mit Riesenreifen, 300 PS und mächtig Action über Stock und Stein. Ur-amerikanisch in Arenen, wo man Schrott aus Sportwagen macht. Auf Langstrecken-Rallyes mit absoluter Bewegungsfreiheit. Oder auf Rundstrecken zwischen Lavakratern und 90°-Steigungen.

Je größer - je besser. Und Monster Trucks sind riesig!



www.psygnosis.com

PC CD ROM | PlayStation | PSYGNOSIS

Auftragsannahme Sony Computer Entertainment (PlayStation) unter Tel.: 069-66543-125 Fax: 069-66543-555

" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psygnosis, the Psygnosis logo and Monster Trucks are trademarks or Registered trade marks of Psygnosis Ltd. © 1997 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED

PARTYTIME

Software-Firmen lassen sich die „raffiniertesten" Tricks einfallen, um den Handel und natürlich die Fachpresse positiv auf ein herannahendes Produkt einzustimmen. T-Shirts sind ein beliebtes Werbegeschenk, bei ausreichendem Budget landen aber auch ungewöhnliche Gimmicks auf unseren Schreibtischen. Ein Alien-Ei samt Facehugger, ein Skateboard, ein Bumerang, und ür ganz besondere Produkte wird richtig Kohle ausgegeben und eine Fete organisiert, bei der sich das Fachpublikum in lockerer Atmosphäre und bei kostenloser Verpflegung versteht sich, gerne von der Qualität des neuen Spiels überzeugen läßt. Mitte Mai war es mal wieder so weit: Interplay und Acclaim luden nach Köln ein, wo auf einer vergnüglichen Schiffahrt auf dem Rhein unter dem Motto „Dominating the Universe" das Software-Angebot fürs nächste Halbjahr vorgestellt wurde. Der große Hit soll Star Trek-Star Fleet Academy für PC werden, der Konsolen-Start liegt allerdings noch in ferner Zukunft. Was uns natürlich nicht davon abhielt, die Einladung trotzdem anzunehmen, schließlich hatte sich ja Captain Kirk William Shatner persönlich angekündigt. Der rüstige Trekkie erschien dann tatsächlich samt seiner Bodyguards, hielt eine mehr oder weniger belanglose Rede und mied jeden Kontakt mit den „Normalsterblichen". Was die Fachwelt anbelangte: An die gezeigten Spiele konnte sich am nächsten Morgen übrigens niemand mehr erinnern – aber was solls...

Eure
Video Games

Auf diesem Schiff feierten rund 300 geladene Gäste

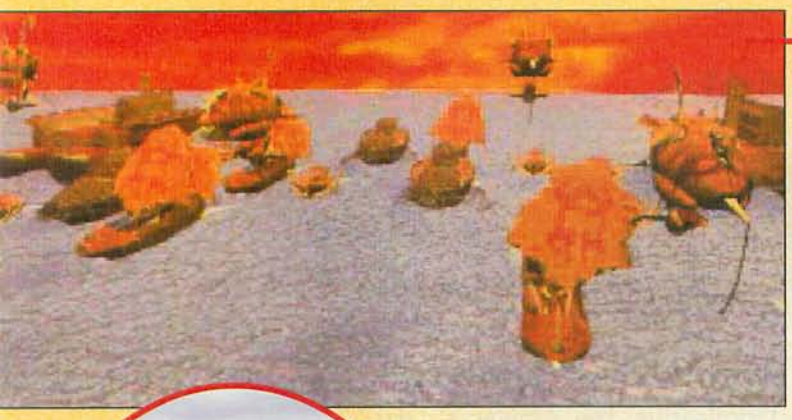
Zwei Borgs mischten sich unters Volk, um menschliche Paarungsrituale zu studieren

William Shatner: Hallo, Ihr Süßen, soll ich Euch mal meinen Phaser zeigen?

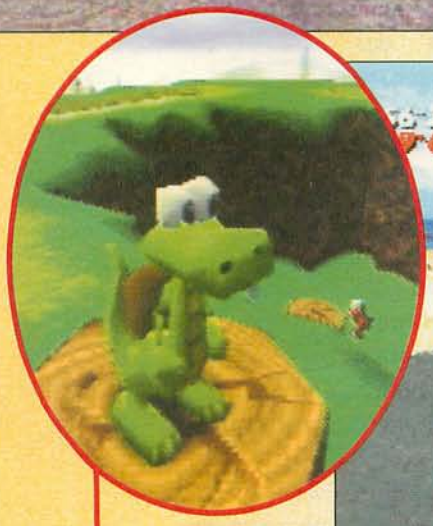
Unser Freund Achim Amann von BMG und Rob beim Gruppenbild mit Damen

Inhalt
AUF EINEN BLICK

● Titelthemen



32 *WARCRAFT 2 Das laut Powerplay beste Echtzeit-Rollenspiel für PC läßt den Konkurrenten Command & Conquer auf Playstation und Saturn ziemlich alt aussehen, wie unser Preview beider Versionen verdeutlicht*



34 *CROC: Exklusiv-Bericht aus London über Argonauts brillanten Mario-64-Klone für Playstation*

80 *V-RALLY: Im ausführlichen Test überzeugt Infogrames Beitrag zum Rallysport durch eine Vielzahl von Kursen, ausgezeichnete Steuerung und exzellente Grafik*

09 *IMSA RACING: Aus den USA erhielten wir brandaktuelle Infos zu 3DOs erstem M2-Spiel, leider erfuhren wir in allerletzter Minute aus Japan, daß der Hardware-Release inzwischen auf 1998 verschoben wurde*

72 *LAST BRONX: Sega war schon immer für perfekten Prügelspaß bekannt, und auch die erste Preview-Version der Automatenumsetzung Last Bronx für Saturn läßt auf ähnliche Qualität wie die Vorgänger hoffen*

76 *WARGODS: Mit Wargods für N64 hat Midway eines der bisher schwächsten Nintendo-64-Module veröffentlicht*

NEWS

News 6
Das Neueste von PS, SAT und N64

● **IMSA Racing** 9
Erstes Spiel für die Wunderkonsole M2

● **Formel 1 '97** 10
Probefahrt des begehrten Nachfolgers

● **Doraemon** 12
N64: Japans Comic-Held reist wieder

Hercules 14
PS: Disneys jüngste Filmumsetzung

● **Multi Racing Championship** 16
N64: Rally und Straßenrennen in einem

● **Extreme-g Part 2** 18
Aktuelle Bilder des Mega N64-Rennspiels

● **NFL Quarterbeck Club 98** 20
American Football fürs N64

● **Rollenspiel Special** 22
Was die Japaner bei sich alles haben...

Rapid Racer 26
PS: Mit 200 PS durch den Grand Canyon

Ultima Underworld 28
PS-Umsetzung des PC-Rollenspiels

Magic the Gathering 30
PS: Das völlig andere Kartenspiel

Warcraft 2 32
PS/SAT: Beste Echtzeit-Strategie

wipEout 2097 33
Pfeilschnelles Rennspiel jetzt auch für SAT

● **Croc – Legend of the Gobbos** 34
PS/SAT: 32-Bit-Antwort auf Mario 64

Tobal 2 38
PS: Squares neue Edel-Klopperei

Agent Armstrong 40
PS: Virgins furchloser Render-Agent

Parappa the Rapper 42
PS: Geschicklichkeit mit viel Musik

● **Nightmare Creatures** 62
PS: Resident Evil meets Tomb Raider

Namco Museum Vol 5 64
PS: Die neue Nostalgie-Sammlung

Sonic Jam 65
SAT: Der Igelstar meldet sich zurück

NHL Breakaway 98 66
PS: Auf dem Weg zum Eishockey-Thron?

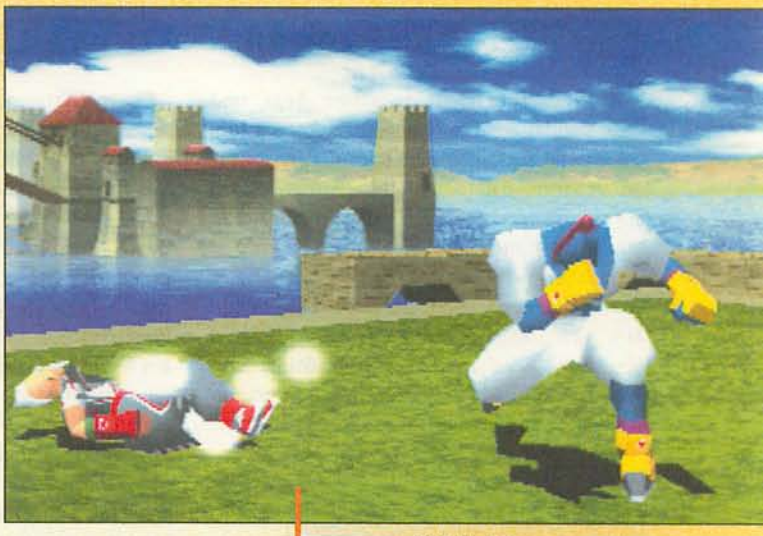
Ray Tracer 68
PS: Rasen und Rammen nach Herzenslust

Last Bronx 72
SAT: Die Streetgang-Kämpfer sind los

Inhalt

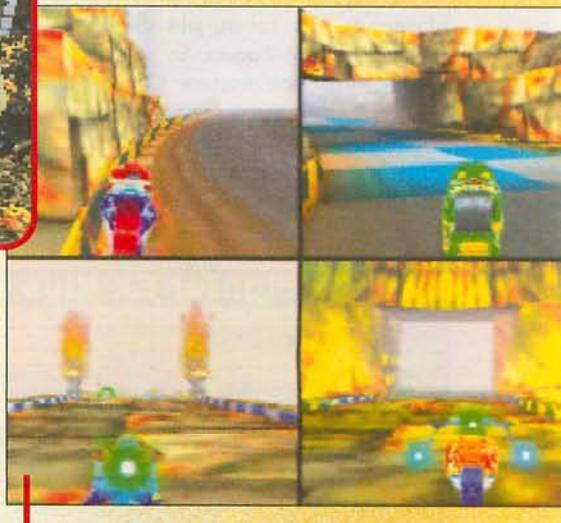
AUF EINEN BLICK

66 *NHL BREAKAWAY 98: Acclaims erstes Eishockeyspiel könnte zum Alptraum für Sony und Electronic Arts werden*



38 *TOBAL 2: Vom Rollenspielspezialisten zum Prügelexperten, Square beweist mit Tobal 2, was man seit dem ersten Teil dazugelernt hat*

62 *NIGHTMARE CREATURES: Schau dich nicht um, Nightmare Creatures geht um, das neueste 3D-Actionadventure für Playstation ist in aller Munde und wird grafisch schon mit Tomb Raider und von der Stimmung her mit Resident Evil verglichen*



18 *EXTREME-G: In der letzten Ausgabe hatten wir schon über Acclaims ultraschnelles Rennspiel für N64 berichtet, als Nachschlag gibt's ein Interview mit den Entwicklern von Probe und neueste Screenshots*

WILD ARMS: Sonys neues Rollenspiel hat uns so gut gefallen, daß wir ausnahmsweise mal die US-Version testen, denn eine

78 *Veröffentlichung in Deutschland ist leider nicht geplant, obwohl es sich lohnen würde*

TIPS + TRICKS

3D Lemmings (SAT)	60
Bug Too (SN)	58
Dragonheart – Fire & Steel (PS)	60
Firo & Klawd (PS)	54
Hardcore 4x4 (SAT)	59
Little Big Adventure (PS)	44
Lost Vikings 2	61
Mechwarrior 2 (PS)	59
Micro Machines V3 (PS)	58
NBA Jam Extreme (SAT)	59
Need for Speed 2 (PS)	56
Pinocchio (SN)	58
Soviet Strike (PS/SAT)	56
Spider (PS)	59
Super Mario 64 (N64)	58
Tenka (PS)	54
The Raiden Project (PS)	59
The Crow-City of Angels (PS/SAT)	59
Wave Race 64 (N64)	60

RUBRIKEN

So bewerten wir	74
Hitparaden	75
Leserbriefe	98
Impressum	101
Inserenten	101

TEST

SEGA SATURN

Sega Ages: Memorial Selection	93
Swagman	94
Pandemonium	96

SONY PLAYSTATION

actua Soccer Club Edition	92
All-Star Soccer	88
Darklight Conflict	86
Hard Boiled	90
Rally Cross	84
Syndicate Wars	82
V-Rally 97´ Champ.Edition	80
VR Baseball ´97	87
Wild Arms	78

NINTENDO 64

● War Gods	76

Sega/Bandai Japan

Die Partnerschaft zwischen Sega und Bandai währte nicht lange. Anfang Juni gab Bandai auf einer Pressekonferenz in Tokio bekannt, daß die im November dieses Jahres geplante Fusion zwischen Sega und Bandai doch nicht erfolgen wird. Durch den finanziellen Erfolg von **Tamagotchi** scheint Bandai wieder in der Lage zu sein, weiterhin als eigenständige Firma zu agieren. Nichtsdestotrotz wird aber auch in Zukunft eine enge Zusammenarbeit zwischen den beiden Spielegiganten angestrebt.

Namco Museum Encore PSX

Mit **Namco Museum Vol.5** wurde Namcos erfolgreiche Klassiker-Serie abgeschlossen. Doch für all diejenigen, die immer noch nicht genug von den guten alten Automaten-Spielen haben, gibt der japanische Spielegigant eine Zugabe. So soll im Herbst dieses Jahres eine weitere Klassiker-Sammlung erscheinen, die insgesamt sieben Automaten-Klassiker von Namco umfaßt. Leider wurden die in **Namco Museum Encore** enthaltenen Titel nicht bekanntgegeben.

Parasite Eve Playstation

Am besten könnte man **Parasite Eve** als eine Mischung aus **Final Fantasy VII** und **Resident Evil** bezeichnen. Im Mittelpunkt der Story steht die New Yorker Polizistin Aya Blea, die am Heiligabend Zeugin eines mysteriösen Falles wird. In einem New Yorker Opernhaus gehen plötzlich Menschen in Flammen auf. Ursache dafür scheint eine geheimnisvolle Frau zu sein, die sich Eve nennt. Eine gnadenlose Jagd nach einer tödlichen Lebensform beginnt. Die Vorlage für diesen Bio-Thriller lieferte ein gleichnamiger Science Fiction Roman, der sich vor ca. eineinhalb Jahren in Japan zum Bestseller entwickelte und sogar auch verfilmt wurde. Das Spielsystem von **Parasite Eve** ist actionorientiert, wobei Ihr die Heldin Aya durch vorberechnete Stages steuert – ähnlich wie bei **Final Fanatsy VII**. Doch diesmal ist der Ort der Handlung keine Fantasiewelt, sondern das Manhatten von Heute. Die Stages wurden demnach anhand von Vor-Ort-Recherchen detailgetreu nachgezeichnet. Zudem wird dieser Titel bei Square USA in Honolulu entwickelt, was einen zeitgleichen Release I in Japan wie auch in den USA ermöglicht.

Parasite Eve spielt in Manhatten und ist eine Mischung zwischen Final Fantasy VII und Resident Evil

Street Fighter EX Plus α Playstation

Guile und Cracker Jack duellieren sich in der ungewohnten 3D-Landschaft

Cycloid ß ist einer der neuen Kämpfer in Street Fighter EX Plus a. Er wurde ursprünglich zu Studienzwecken für die Automaten-Version entworfen.

Die langersehnte Umsetzung des Capcom-Automaten **Street Fighter EX Plus** soll in Japan am 18. Juli erscheinen. Genau wie in den Automaten-Versionen **EX** und **EX Plus** spielt sich das Getümmel in einer polygonen 3D-Welt ab, die Steuerung orientiert sich nach wie vor am Ur-**Street Fighter** und beinhaltet hauptsächlich Bewegungen in der 2D-Ebene. Neben Sakura und Dalshim wurden in die Playstation-Version zwei weitere Charaktere aufgenommen. Cycloid β und Cycloid γ sind Modelle, die während der Entwicklung des **EX**-Automaten zu Studienzwecken kreiert, in der Endfassung jedoch aus dem Spiel genommen wurden. Zum einen diente der halbdurchsichtige Cycloid β als Test-Charaktere für Super-Special Moves, der gänzlich aus Gitterlinien bestehende Cycloid γ hingegen war hauptsächlich für die sog. „Wait"-Moves zuständig. Die Riege der Kämpfer wächst somit auf stattliche 23 an, wobei noch ungewiß ist, ob zusätzliche Charaktere auf der CD versteckt werden.

Breath of Fire III PSX

Der dritte Teil von Capcoms Erfolgs-Rollenspielserie soll nun im Sommer in Japan auf den Markt kommen. Erstmals für Playstation, präsentiert sich **Breath of Fire III** aus der gewohnten isometrischen Perspektive, die Stages basieren jedoch vorwiegend auf Polygongrafik. Dadurch ist es möglich, die Perspektive beliebig zu drehen oder zu verändern. Zudem finden die Kämpfe nicht mehr in gesonderten Kampfbildschirmen statt, sondern werden an Ort und Stelle ausgetragen, je nach dem, wo sich unsere Helden Ryu und Neena gerade befinden. Auch die Rätsel kommen in diesem dritten Teil nicht zu kurz. Durch die Polygongrafik sind auch dreidimensionale Puzzles möglich.

Chocobo de Battle USA

Der allererste Titel, der von Squares neu eingerichteter Zweigstelle in Honolulu entwickelt wird, scheint konkrete Formen anzunehmen. **Chocobo de Battle** ist ein Action-Spiel, das zur diesjährigen Siggraph Messe vorgestellt werden soll, und von dem weder eine Playstation- noch eine Nintendo 64-Umsetzung geplant ist. Dieses Netzwerk-Spiel läuft speziell nur auf einem mit 16 Prozessoren ausgestatteten SGI-Onix2-System und soll als Studie für zukünftige Spiele und abendfüllende Computeranimations-Filme dienen. Diese sollen fortan in den virtuellen Studios von Square Honolulu entwickelt werden. Selbstverständlich wird die dadurch gewonnene Erfahrung auf dem Gebiet der 3D-Computeranimation auch künftigen Konsolen-Spieletiteln wie beispielsweise **Final Fantsay IX**, für dessen Entwicklung Square USA verantwortlich zeichnet, zugute kommen. Aber nicht nur das. Man plant, den Großteil der Projekte hier auf Hawaii zu betreuen. Nicht umsonst wurde dafür der langjährige **Final-Fantasy**-Produzent H.Sakaguchi zum Firmenchef von Square USA benannt.

Chocobo de Battle ist ein Action-Spiel für die SGI-Workstation

PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,00 DM
Adidas Power Soccer Int.	89,00 DM
Agent Armstrong (Juli)	92,00 DM
Crypt Killer	95,00 DM
Destruction Derby II	89,00 DM
Exhumed	85,00 DM
Jet Rider	79,00 DM
Little Big Adventure	86,00 DM
MDK (Juli)	a. A.
Mechwarrior II	96,00 DM
Micro Machines V3	95,00 DM
Monster Truck	89,00 DM
Psychic Force	86,00 DM
Overblood	89,00 DM
Porsche Challange	79,00 DM
Rage Racer	96,00 DM
Rally Cross (Juli)	a. A.
Rebell Assault II	99,00 DM
Sentient	89,00 DM
Suikoden	95,00 DM
Super Pang Col.	95,00 DM
Super Puzzle Fighter II	74,00 DM
Syndicate Wars	89,00 DM
Tenka Lifeforce	94,00 DM
Vandal Hearts	95,00 DM
V-Rally	95,00 DM
Wing Commander IV	89,00 DM

NINTENDO 64

Nintendo 64 dt.	299,00 DM
3D-Control Pad	58,00 DM
3D-Control Pad (farbig)	58,00 DM
Antennenkabel	45,00 DM
Gamebuster	99,00 DM
Memory Card (original)	39,00 DM
Memory Card 5 Meg	79,00 DM
Multinorm-Adapter us/jp	55,00 DM
Clayfighter 63 1/3 *	a. A.
ED	a. A.
Extreme G.	a. A.
Fifa 64	119,00 DM
Goemon 3D *	139,00 DM
Hexen 64 (Juli)	a. A.
Int. Superstar Soccer	139,00 DM
Basic Instinct Gold (UK)	149,00 DM
Mission Impossible *	a. A.
NBA Hang Time (Juli)	139,00 DM
Pilot Wings 64	115,00 DM
Shadows of the Empire	135,00 DM
Super Mario 64	89,00 DM
Super Mario Kart 64	89,00 DM
W. Gretzky 3D Hockey	135,00 DM
War Gods (us)	179,00 DM
Bundle-Angebot: Super Mario Kart 64 und 2 Control Pad	195,00 DM

Corner Hard & Software GbR

Tel. 09827/926620
Fax 09827/926629

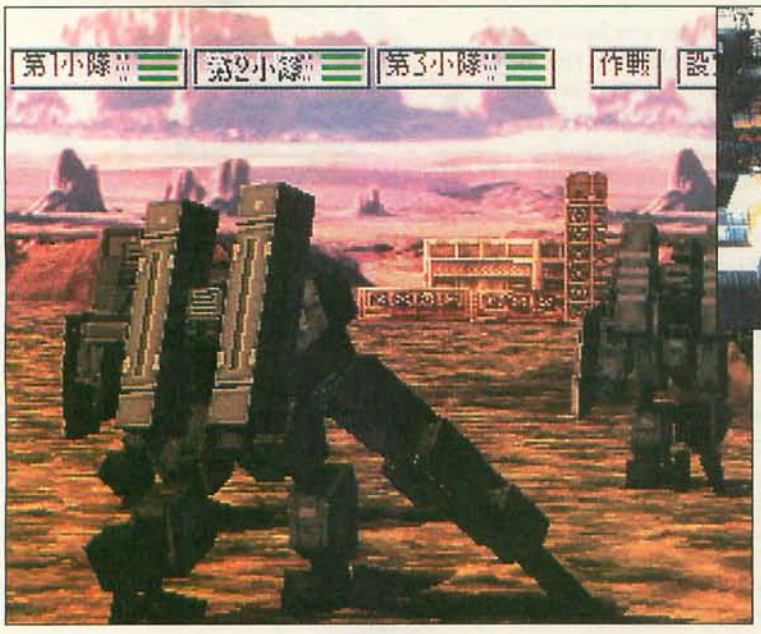
Bestellannahme:
Mo - Fr 9.00 - 18.00 Uhr

Versandzentrale: Corner GbR • Schulweg 2 • 91586 Lichtenau

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar

Es gelten unsere AGB´s. Alle Artikel solange Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versand per Post-Nachnahme 7,90 DM zzgl. 3,00 DM NN-Gebühr, per Vorkasse 4,00 DM Versandkosten, ab 300,- DM versandkostenfrei (Nur Software). Bei Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal 20,00 DM. Software vom Umtausch, auch bei Nichtgefallen, ausgeschlossen. Alle Spiele ohne Kennzeichnung in PAL. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprogbleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Spiele für Gameboy, Super Nintendo und Sega Saturn, sowie US- und Japan-Importe auf Anfrage. Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an. Vorbestellungen sind bei Neuheiten ratsam. Alle Logo´s sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Front Mission Nachfolger — Playstation



Front Mission 2 knüpft unmittelbar an den Super-Nintendo-Vorgänger an

Front Mission Alternative hingegen ist ein Echtzeit-Strategiespiel

Square wartet dieses Jahr gleich mit zwei **Front-Mission**-Nachfolgern auf. Das erste erscheint im Juli und heißt **Front Mission Alternative**. Hierbei Handelt es sich um ein Echtzeit-Strategiespiel, bei dem die Roboter im Mittelpunkt stehen. **Front Mission 2** knüpft, zumindest vom Spielsystem her, an den direkten Super- Nintendo-Vorgänger an. Das bedeutet, die Charaktere und die Story bilden den Kern des Spielsystems. Der Strategieteil ist rundenorientiert und erinnert stark an den Vorgänger. **Front Mission 2** soll im Herbst in Japan erscheinen.

Samurai Shodown RPG — PS SAT Neo Geo

Gleich für drei Systeme erscheint das in Japan heiß ersehnte **Samurai Spirits – Bushido Retsuden**, kurz **Samurai Shodown RPG**. In diesem reinrassigen (fürs Neo Geo dem ersten und bis jetzt einzigem) Rollenspiel, finden sich die bekannten Gesichter aus dem Beat`em Up-Knüller von SNK. Zu Beginn müßt Ihr Euch für einen der sechs Haupt-Charakteren entscheiden. Je nachdem, wen Ihr auswählt, ändert sich erstens der Handlungsverlauf und zweitens müßt Ihr die Kampfstrategie variieren, da jeder Held unterschiedliche Stärken und Schwächen besitzt. Danach geht die Reise in einer 3er Party quer durch ganz Japan und sogar nach Amerika. Ungewöhnlich gestaltet sich das Kampfsystem. Wie im Original existieren Special Moves, die Ihr wahlweise auch per Tastenkombination eingeben könnt Neben der HP-Anzeige gibt es zu jedem Charakter einen „Wut"-Balken der sich auffüllt, wenn der Betreffende Schläge einsteckt. Wenn der Balken voll ist, steigt die Chance, einen Critical-Hit zu landen.

Samurai Shodown RPG gibt`s jetzt für Neo Geo, Playstation und Saturn

Aero Gauge — Nintendo 64

Asciis neues Nintendo-64-Spiel Aero Gauge erinnert stark an wipEout. Euch stehen fünf futuristische Schwebe-Karossen zur Verfügung.

Hierzulande ist der japanische Hersteller Ascii lediglich bekannt als Joypad-Hersteller. Doch in Japan entwickelt und vertreibt er seit je her Videospiele. Nun tritt er erstmals auch mit einem Nintendo-64-Titel in Erscheinung. Das neueste Werk erinnert optisch stark an **wipEout** von Psygnosis. Zu Beginn stehen Euch insgesamt fünf Schwebe-Rennautos zur Verfügung, mit denen Ihr in einer Science-Fiction-Welt um die Wette fahren könnt. Anders als beim Psygnosis-Vorbild jedoch, dürfen auf den Strecken auch die Abgrenzungsmauern befahren werden. Es existieren sogar Strecken, die nur aus einem einzigen schlauchförmigen Tunnel bestehen, wobei hier zudem noch die „Decke" als Überholspur genutzt werden darf.

Aero Gauge unterstützt ebenfalls einen Zweispieler-Modus, dabei wird der Bildschirm horizontal gesplittet. Doch nach Waffen-Extras sucht man – zumindest in der vorliegenden Version – vergeblich. Einzig Euer Fahrstil und die Geschwindigkeit entscheidet über Sieg und Niederlage. Leider wurde ein Erscheinungstermin noch nicht genannt. tet

IMSA RACING

IMSA Racing

Bisher hörte man über Panasonics Wunderkonsole M2 nur Gerüchte, Fakten waren Mangelware, doch endlich gibt es Bilder zu IMSA Racing, einem der ersten M2-Spiele

Die Wahl der Reifen beeinflußt das Fahrverhalten

Der richtige Motor kann schon über Sieg oder Niederlage entscheiden

An Kleinigkeiten wie den Rauchschwaden hier, zeigt sich die Power der neuen Hardware

Jeder Rutscher kostet wertvolle Sekunden

Wann IMSA Racing veröffentlicht wird, steht noch in den Sternen

Diese Art des Überholens geht meistens in die Hose

Vor gut fünf Jahren hatte Trip Hawkins, Chef von 3DO, einen Traum. Er wollte eine Konsolenplattform schaffen, für die alle Softwarefirmen Spiele entwickeln sollten, jeder interessierte Hardwarehersteller hätte problemlos eine Lizenz erwerben dürfen, und sogar Konkurrenten wie Sony oder Nintendo wären eingegliedert worden. Als die Hardware unter dem Namen 3DO 1993 in den USA zu einem Preis von knapp 800 Dollar veröffentlicht wurde, war das Projekt schon zum scheitern verurteilt, denn wer gibt schon über 1000 Mark für ein Videospiel aus. Die meisten 3DO-Geräte verstauben einsam in dunklen Kellern, Playstation und Nintendo 64 regieren im Kinderzimmer. Nach der Pleite im Hardware-Geschäft folgte eine Umstrukturierung bei 3DO, die Rechte am geplanten Nachfolgegerät M2 sicherte sich Matsushita für 100 Millionen Dollar, wobei die Japaner anscheinend nicht so recht wissen, was sie mit dem „Spielzeug" anfangen sollen. Bislang wurde das M2 noch auf keiner Messe vorgestellt, einige Entwickler wie z.B. Interplay, haben geplante Projekte eingestampft oder sind wie im Fall von Clayfighters 33 1/3 auf andere Konsolen umgeschwenkt. 3DO produziert inzwischen nur noch Software, momentan vor allem PC-Spiele. Allerdings sind auch einige M2-Spiele in Arbeit, und eines davon, ***IMSA Racing***, wurde der Presse Mitte Mai im 3DO-Hauptquartier in der Nähe von San Francisco vorgestellt. Um es gleich vorweg zu sagen: Die Hardware bekam niemand zu sehen, die Konsole lag unter einem Laken versteckt, so daß man spekulieren kann, ob ***IMSA Racing*** tatsächlich auf aktueller M2-Technik basiert oder vielleicht doch auf einem Entwicklungsrechner lief. Mit den Demos, die 3DO noch vor zwei Jahren während der E3 vorführte, hat ***IMSA Racing*** nicht mehr viel gemein, Fortschritte im Vergleich zu Playstation oder Nintendo 64 sind aber deutlich sichtbar. Der Grafikaufbau wirkt extrem klar, Polygonfehler waren nicht zu erkennen. Am Horizont gab es keinerlei Pop-Ups und auch keine Nebeleffekte, die die Entwickler ja gerne einbauen, um Pop-Ups zu kaschieren. Mip Mapping verhindert die Pixellierung von Objekten aus der Nähe, wobei das Bild trotzdem scharf bleibt und nicht unscharf wird, wie beim Nintendo 64. Zur Steuerung diente ein PC-Lenkrad, ein M2-Joypad stand nicht zur Verfügung, aber man kann wohl annehmen, daß ein analoges Pad bevorzugt wird. Leider wußte von den 3DO-Offiziellen auch niemand eine Antwort auf die brennende Frage, wann denn das M2 endlich veröffentlicht würde. Diese Entscheidung liegt alleine bei Matsushita – und Asiaten sind bekanntlich geduldig. rz

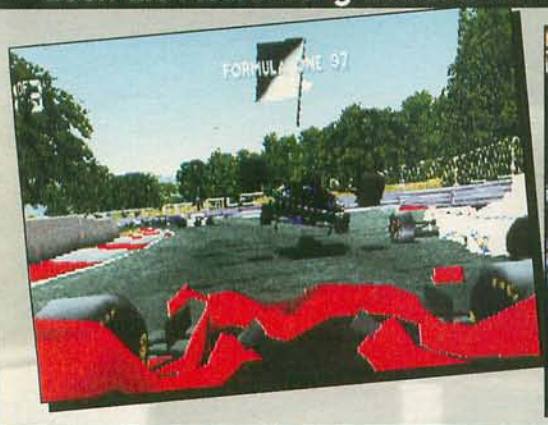
INFO

System: M2
Name: IMSA Racing
Genre: Rennspiel
Hersteller: 3DO
Geplanter Erscheinungstermin:
keine Angaben

Formel 1 '97

Vor gut einem Jahr erstaunte der Liverpooler Newcomer „Bizarre Creations" die Spielebranche mit einer überdurchschnittlich gut gelungenen Auftragsarbeit für Psygnosis. Keine Frage, daß dem innovativen Team auch die Ausführung des zweiten Teils anvertraut wurde.

Realismus pur: In Monaco blendet Euch jetzt sogar für einen Augenblick die Sonne, wenn Ihr aus dem Tunnel rausfahrt



Erfolg beflügelt: Die 15 Leute von Bizarre Creations haben allen Grund zum Lachen

F1 '97 ist schon das dritte Rennspiel, das Sonys Vibrator-Pad unterstützt

Im GP-Modus ist die Anzahl der Reifen-Sets jetzt begrenzt

Schon als der unter *Psygnosis*' Namen veröffentlichte erste, und wie sich bald herausstellen sollte überaus erfolgreiche Teil jener Formel-1-Simulation das Licht der Welt erblickte, waren nicht wenige Kenner der Szene verwundert, daß *Sonys* wichtigster Spieleentwickler ein Projekt mit derart kostspieliger Lizenz von einem bis dato gänzlich unerfahrenen Team und noch dazu außer Haus produzieren ließ. Mit ein Grund dafür, daß **Formel 1** nach „draußen" gegeben wurde, sind vor allem die heftigen Lizenzgebühren der *FIA* bzw. *FOCA*, die pro verkauftem Spiel genau soviel Tantiemen kassiert, wie die Programmierer als Gewinnbeteiligung selbst erhalten. Dieses Beispiel zeigt, wie enorm Lizenzgebühren auf die Gewinnmargen einer jeden Firma drücken, was wiederum erklärt, weshalb dann entweder bei den Kosten für die eigentliche Programmierung gespart wird oder eben unerfahrene, kleine Firmen den Zuschlag bekommen, die noch keinen Namen haben und somit wesentlich billiger sind. Nur zu oft kommen natürlich auch bei dieser Variante anfangs eher selten Spitzentitel auf den Markt. Nicht so jedoch im Falle von *Bizarre Creations* (nachfolgend „*BC*" abgekürzt), die gleich mit ihrem ersten Spiel die Verkaufshitparaden stürmten und für **Formel 1** eine VG-Spielspaßwertung von 91% einheimsten, eine noch nie dagewesene Erfolgsstory! Mit nur vier Leuten und jeder Menge Enthusiasmus fing alles Anfang 1995 an. In den darauffolgenden 14 Monaten – solange hat die Programmierung von **Formel 1** nämlich gedauert – kamen dann noch sieben weitere Mitarbeiter hinzu. Von diesen hatte bemerkenswerter Weise keiner zuvor in der Spieleindustrie gearbeitet. Das Spektrum der Neueinsteiger reichte vom Architekten über den Physiker bis hin zum Supermarktkassierer, der in seiner Freizeit früher für den C64 kleine Programme schrieb. *Psygnosis* hat in dieser Zeit auch eigene Bewerber, für die das Renommier-Unternehmen selbst wegen mangelnder Erfahrung der Betreffenden keine Verwendung zu haben glaubte, an *BC* weiter verwiesen, wo dann einige tatsächlich die Chance ihres Lebens bekamen. Das wichtigste Auswahlkriterium bei den Bewerbern war laut *BC*-Mitbegründer Matt Birch vor allem deren „Liebe zum Spiel". Mit der Fortsetzung, **Formel 1 '97**, möchten die fähigen Engländer die Meßlatte, an der künftige Rennspiele-Simulationen gemessen werden, noch ein gehöriges Stück heraufsetzen. Deshalb, und weil das erst im Dezember 96 begonnene Werk bereits diesen September an den Handel ausgeliefert werden soll, wurde der Mitarbeiterstab nochmals um vier Leute auf nun 15 Männer und Frauen aufgestockt. Die beiden offensichtlichsten Veränderungen in der

'97-er Version werden auch Besitzer des (auf den ersten Blick recht ähnlichen) ersten Teils, die nicht so viel Wert auf die aktuellen Rennstallverhältnisse im Spiel legen, mit einem Neukauf mehr als liebäugeln lassen. **Formel 1 '97** läuft komplett im „High-Resolution"-Modus der Playstation. Es können dabei wesentlich mehr Polygone gleichzeitig dargestellt werden, was sich in viel detaillierteren Fahrzeugen sowie Hintergründen positiv bemerkbar macht. Außerdem wirken die Farben leuchtender. Die oft geäußerte Kritik an störenden „Pop-Ups", dem stellenweise lahmen Bildaufbau der Strecke, hat man folgendermaßen zu begegnen versucht: Ihr seht jetzt generell weiter in die Ferne, was den Asphalt betrifft. Dafür tauchen die übrigen Hintergrundelemente (Bäume, Wiese etc.) aber eher noch später aus dem Nichts auf (zumindest hatte es den Anschein, wobei fairerweise gesagt werden muß, daß die uns präsentierte Version natürlich noch längst nicht fertig war). Nächste wesentliche Neuerung ist der Zweispielermodus. Hier könnt Ihr aber wirklich nur zu zweit gegeneinander, also ohne andere Computer-gesteuerte Autos fahren. Zu enorm wäre der Aufwand gewesen dies zu ändern, selbst die im Vergleich zu **Formel 1** deutlich verbesserte AI-Engine (Programmroutine für die Steuerung, der CPU-Fahrer-Intellienz) sei *hierbei* „überfordert", beschied uns Geschäftsführerin Sarah Dixon. Die Vielzahl der restlichen Veränderungen läßt sich vielleicht ganz gut unter dem Oberbegriff „Schönheitsreparaturen" zusammenfassen. Bei der Team-Auswahl stehen daher Prost-Mugen und Steward-Ford genauso zur Verfügung, wie auch der neue A1-Ring in Österreich bereits befahren werden kann. Die AI (siehe links) wurde auch dahingehend verbessert, daß die einzelnen Fahrer jetzt auf ihren „Hausstrecken" generell etwas besser abschneiden (z.B. Villeneuve in Melbourne oder Ralf S. in Monaco). Neu ist zudem, daß Ihr nach getaner Arbeit auch ein Telemetrie-Menü aufrufen könnt, in dem sich penibel die etwaigen Fehler in jeder Runde und aus jeder Kurve analysieren lassen. *BC* hat sich auch nicht gescheut, um die unterschiedlichen Motorgeräusche der F1-Flitzer bei einem echten Rennen aufnehmen und anschließend digitalisieren zu lassen. Wählt Ihr hier einen Ferrari aus, dann jault der jetzt auch wie ein Ferrari. Zu den Störgeräuschen (=Kommentare) läßt sich nur so viel sagen: Ja, sie sind wieder mit drin! Zwei Sprecher werfen sich diesmal mehr als doppelt so viele Worthülsen wie das letzte Mal um die Ohren. Jochen Maas wird vermutlich nicht wieder zum Vorsprechen geladen, dafür wahrscheinlich Heiko Wasser. Außerdem ereilen Euch jetzt im Cockpit noch zusätzliche Sprüche über Funk von den Teamkollegen: „Dein Benzin geht zur Neige, Pitstop einlegen". Fahrtechnisch gesehen ist es zum Teil schwerer, da man sein Auto jetzt in Kurven auch abwürgen kann oder das Wetter einem eher mal einen Strich durch die Rechnung macht. Je nach Güte des Rennstalls, ist es nun möglich, daß ein Fahrer mehr oder weniger häufig als seine Konkurrenten wegen Motorschaden aufgeben muß. Wem dieser Spielmodus zu realistisch ist, der kann aber jederzeit in den Arcade Mode ausweichen. Auf die Abschlußfrage, ob mit **Formel 1 '97** das Potential der PS nun endgültig ausgeschöpft sei, erhielten wir als Antwort ein klares „Njet". Da **Formel 1 '97** zum Großteil eben noch auf **Formel 1** vom letzten Jahr basiert, seien die Fähigkeiten der PS längst nicht ausgereizt. Mit einer Eigenproduktion (und ohne Lizenzverpflichtungen) möchte *BC* dafür nach **Formel 1 '97** den Beweis antreten. *ds*

INFO

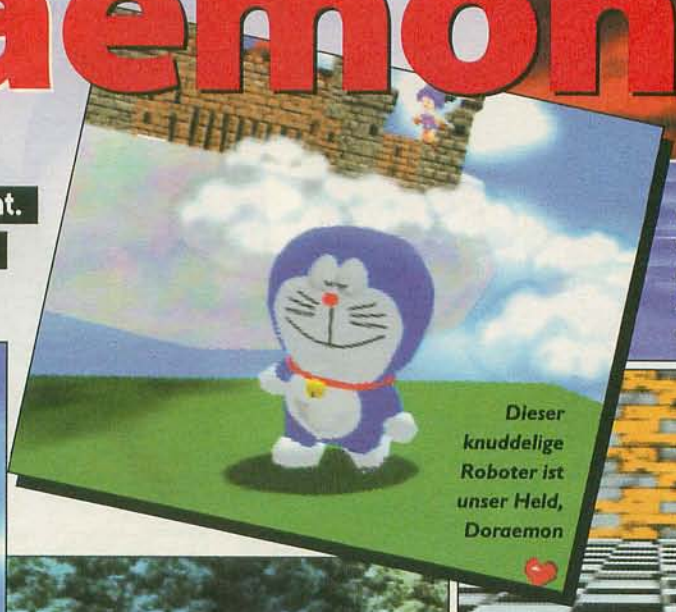
System:	Playstation
Name:	Formel 1 '97/ F1 '97
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Psygnosis

Geplanter Erscheinungstermin:
September 1997

Doraemon

In Japan ist er eine Kultfigur, der Rest der Welt kennt ihn gar nicht. Comic-Held Doraemon geht wieder auf Entdeckungsreise.

Items, Waffen und Schlüssel sind generell in Schatztruhen versteckt



Dieser knuddelige Roboter ist unser Held, Doraemon

Oberboß Maoh greift Euch mit fiesen Zaubersprüchen an

Auch die Boß-Gegner lassen sich relativ leicht überwältigen

Gian ist ein leidenschaftlicher Sänger. Bloß die anderen finden das gar nicht lustig.

Unterwasser-Level gehören mittlerweile in jedes Jump`n Run

Auf dem Rücken eines zahmen Rock-Vogels

In der Tasche eines Kängeruh-Drachens geht die Reise in das Tal der Mäuse

Es gibt Sachen, die hat wohl jeder mal als kleines Kind geliebt und bewundert. Was hierzulande Mickey Mouse oder Pumuckl heißt, nennt sich in Japan **Doraemon**. Dieser kleine mechanoide Kater (ja richtig, **Doraemon** ist ein Kater-Roboter) wütet schon seit mehr als 20 Jahren in japanischen Comic-Büchern und Fernsehsndungen, ja sogar auf Kino-Leinwänden. Und natürlich gibt es die dazugehörigen Videospiele seit es 8-Bit-Konsolen gibt. Angefangen mit PC-Engine-Adventures reicht die **Doraemon**-Palette nun seit kurzem bis hin zu einem Nintendo-64-Spiel. Die neueste Umsetzung dieses Hit-Garanten präsentiert sich in Form eines 3D-Jump`n Runs, das sich stark an **Super Mario 64** orientiert. Da sich die Zielgruppe dieses bunten Märchen-Spiels hauptsächlich an Kids bis 10 Jahren richtet, wurde der Schwierigkeitsgrad im Vergleich zum Nintendo-Vorbild um einiges herabgesetzt. In den insgesamt drei Welten existieren spieltechnisch kaum anspruchsvolle Passagen und die Boßgegner zeigen sich nicht nur im Easy-, sondern auch im Normal-Modus von ihrer eher netteren Seite. Übrigens ist der 4P-Modus nicht dafür gedacht, vier Spielfiguren gleichzeitig zu steuern, sondern erspart Euch lediglich das Weiterreichen des Joypads, wenn Ihr mit Kumpels abwechselnd am Spiel knabbern wollt. Was die Käuferschaft in Japen anzieht, ist naturgemäß nicht das Gameplay, sondern die insgesamt fünf Charakter-Figuren, die wohl in Japan bekannter sind, als TicTacToe in Deutschland je sein werden. Neben Titel-Held **Doraemon** stehen Euch auch seine Freunde Nobita, Shizuka, Suneo und Gian zur Verfügung, zwischen denen Ihr während des gesamten Spiels umschalten dürft. **Doraemon** ist ein Allround-Charakter, der mit einer Luft-Kannone bewaffnet, sich für jeden Spieler angenehm steuern läßt. Sein bester Freund Nobita ist ein verdammt guter Schütze und kann mehrere Schüsse hintereinander mit seiner Pistole abgeben. Shizuka, das Mädchen, ist leichtgewichtig und kann deshalb höher und weiter springen als alle anderen. Sie besitzt kleine rosarote Bomben, die sie auf Gegner wirft. Suneo ist flink wie ein Wiesel und läuft bzw. schwimmt am schnellsten. Er ist bewaffnet mit Boxhandschuhen. Gian ist kräftig gebaut und kann somit Schläge von Gegnern besser wegstecken. Dafür rächt er sich mit seinen, durch ein Spezial-Mikrofon verstärkten

In einigen Passagen wie hier im Luftschloß, sind Geschicklichkeit und Fingerspitzengefühl gefragt

Wenn Ihr Doraemon einmal durchgespielt habt, könnt Ihr Prinzessin Corona als Spielfigur einsetzen

Gesangeinlagen. Feinde, die sich in unmittelbarer Nähe befinden, werden durch die furchteinflößenden Töne kurzum ins Jenseits befördert. Doch zu Beginn des Spiels stehen Euch weder Waffen noch sonstige Items zur Verfügung. Im gesamten Spiel existieren 32 Items, darunter fünf Waffen, von denen Ihr die meisten während Eures Abenteuers benötigen werdet. Eure Hauptaufgabe besteht darin, die drei Kristalle der Luft-, Land-, und Wasser-Welten zu finden. Diese hat sich nämlich Obermonster Maoh in jeweils drei Einzelstücke zersplittert und in den entsprechenden Welten verstreut. Jede dieser Welten besteht aus je drei Stages, die actionreiche Jump`n Run Passagen, 3D-Flugsequenzen, Unterwasser-Autorennen, Kombinations-Rätsel und jede menge Monster in sich bergen. Ähnlich wie bei Super Mario 64 müßt Ihr manche Stage öfter besuchen, um an die nötigen Items heranzukommen. Habt Ihr die Welt vom bösen Maoh befreit, dürft Ihr danach auch die in eine Fee verzauberte Prinzessin Corona, die Euch während Eurer Reise mit Hinweisen weiterhilft, als zusätzliche Spielfigur einsetzen. *tet*

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Doraemon
Genre:	Jump´n Run
Hersteller:	Epoch
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	bereits erhältlich
Deutschland:	**keine Angaben**

second to none Computer- und Videospiele

Tel.07171-928892

Ab 2 Spielen liefern wir Versandkostenfrei !

SEGA SATURN

Battlesport (us)*	115.-
Broken Helix (us)*	115.-
Crow:City o Angels (us)	115.-
Dark Savior (us)	115.-
Darklight Conflict (us)*	115.-
Dragon Force (us)	115.-
Fighters Megamix (us)*	115.-
Hercs Adventure (us)*	115.-
Lost World:JP (us)*	115.-
Magic: Gathering (us)*	115.-
Manx TT (us)*	115.-
Marvel S. Heroes (us)*	115.-
Mechwarrior 2 (us)	115.-
Megaman 8 (us)	115.-
Pandemonium (us)	115.-
Shining Holy Ark (us)*	115.-
Warcraft 2 (us)*	115.-
Amok (dv)	99.-
Bomberman (dv)	99.-
Crow:City of Angels (dv)	99.-
Fighters Megamix (dv)	99.-
ID4 (dv)*	99.-
Manx TT (dv)	99.-
Overblood (dv)*	99.-
Pandemonium (dv)*	99.-

PSX:Multinorm RGB 350.- DM

SONY PLAYSTATION

Ace Combat 2 (jp)*	139.-
Broken Helix (us)	115.-
Bushido Blade (jp)	139.-
Clayfighter Extreme (us)*	115.-
Discworld 2 (us)	115.-
Hercs Adventure (us)*	115.-
Lost World:JP (us)*	115.-
Magic:Gathering (us)*	115.-
MDK (us)*	115.-
Megaman X4 (us)*	115.-
Overblood (us)	115.-
Rage Racer (us)	115.-
Raystorm (us)*	115.-
SF2 Collection (us)*	115.-
Swagman (us)*	115.-
Syndicate Wars (us)*	115.-
Tenka (us)	115.-
Time Crises +Gun (jp)*	a.A.
Tobal No.2 (jp)	139.-
Toshinden 3 (us)*	115.-
VMX Racing (us)*	115.-
War Gods (us)*	115.-
Warcraft 2 (us)*	115.-
Wild Arms (us)	115.-
Wing Commander 4 (us)	115.-
Agent Armstrong (dv)*	89.-
Buster Bros. Coll. (dv)*	89.-
Exhumed (dv)	89.-
ID4 (dv)*	89.-
ISS Pro (dv)*	99.-
Lost Vikings 2 (dv)	89.-
Micro Machines V3 (dv)	99.-
Monster Truck (dv)*	99.-
Need 4 Speed 2 (dv)	89.-
Overblood (dv)	89.-
Panzer General 2 (dv)*	89.-
Porsche Challenge (dv)	79.-
Rage Racer (dv)*	99.-
Rebel Assault 2 (dv)	99.-
Soul Blade (dv)	99.-
Stadt d. v. Kinder (dv)*	89.-
Tenka (dv)*	99.-
V-Rally (dv)*	85.-
Vandal Hearts (dv)*	99.-
Virtual Pool (dv)	89.-
Wing Commander 4 (dv)*	89.-
BOOT CHIP PSX	30.-
GAME BUSTER (dv)	79.-
MEMORY CARD 360 PSX	99.-
MEMORY CARD BUNT	25.-

NINTENDO 64

NEUHEITEN UND ZUBEHÖR AUF ANFRAGE

SONDERANGEBOTE

2 Extreme PSX (us)	79.-
Command & Conquer SAT (dv)	79.-
Disruptor PSX (us)	79.-
NBA Live 97 PSX (us)	79.-
Reloaded PSX (us)	79.-
Space Jam PSX (us)	79.-
Street Racer SAT (dv)	59.-
Spot 3 SAT (dv)	59.-
Tobal No.1 PSX (dv)	59.-
Tombraider SAT (dv)	59.-

und viele mehr !!!

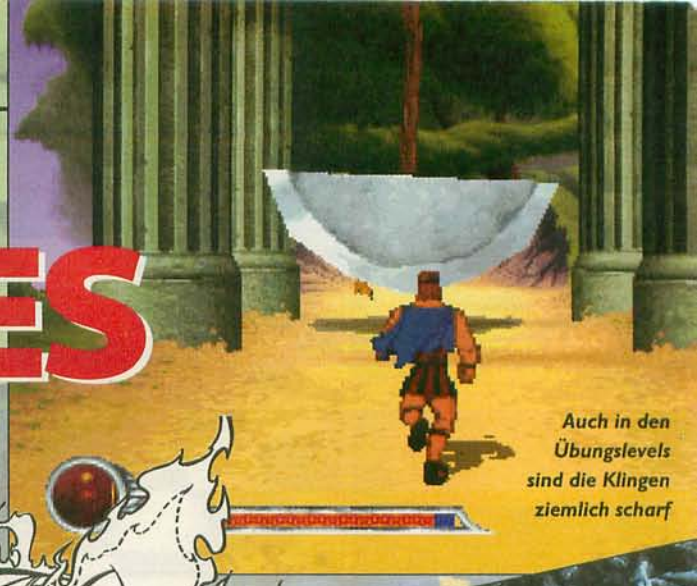
Spezialhardware aus HK hier erhältlich !

IHR WOLLT MEHR ? IHR HABT FRAGEN ? EINFACH ANRUFEN
ODER VORBEISURFEN: 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 Schwäb. Gmünd **FAX:07171-928898**

BESUCHT UNSER LADENLOKAL
GAME OVER !
POSTGASSE 9
73525 SCHWÄBISCH GMÜND

HERCULES

Nach längerer Abstinenz betritt Disney wieder die Computerspielbühne – abermals mit einer Versoftung seines aktuellen Streifens.



Auch in den Übungslevels sind die Klingen ziemlich scharf

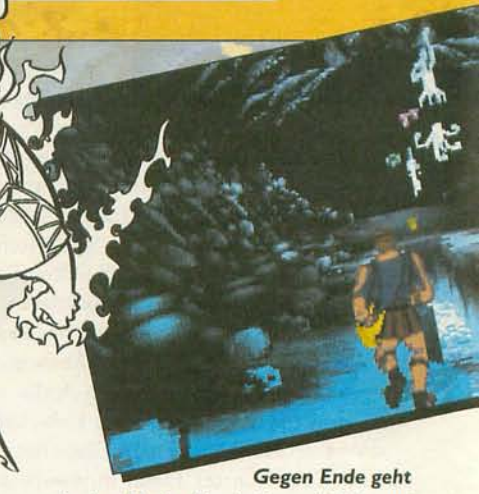
Dieser Zentaur macht uns keinen Ärger mehr

Die Unterwelt ist von garstigem Getier bevölkert

Schon im alten Theben war der Verkehr ziemlich schlimm

Eine der 3D-Arenen: Hier kämpft Hercules gegen die Medusa

Ganz schön ungemütlich: Hades, der Herrscher der Unterwelt



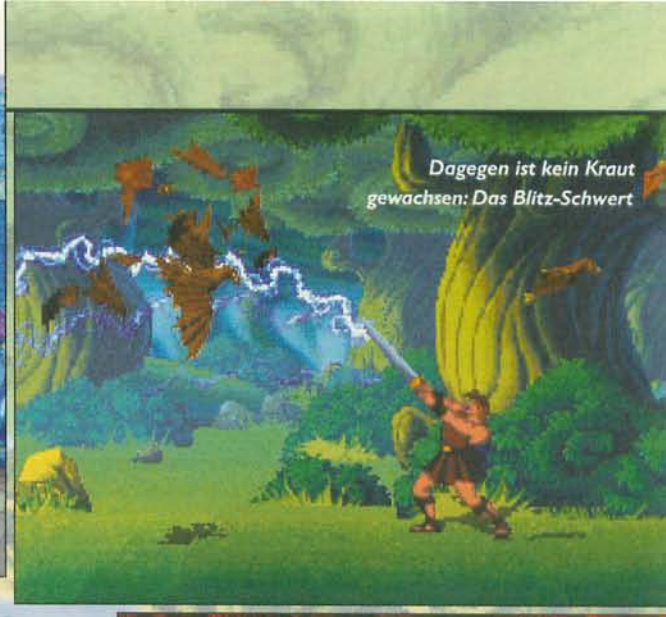
Gegen Ende geht es in den Hades hinab; hier müßt Ihr auf den aufbrechenden Boden achten

An der Seine im schönen Paris lud Disney Interactive die Fachpresse zur Vorstellung seines neuesten Titels **Hercules** ein. Auf unsere Frage, warum nicht zu „Pocahontas" oder „Der Glöckner von Notre Dame" Spiele programmiert wurden, antwortete Craig Allen, Producer: „Diese beiden Filme boten sich nicht für eine Umsetzung an." Dafür soll sich „Hercules" umso stärker vom Gameplay her an der Vorlage orientieren.

Als Göttersohn hat man es nicht leicht – schon gar nicht, wenn man Hercules heißt, Sprößling des Zeus ist und den Herrn der Unterwelt namens Hades gegen sich hat. Dieser nämlich hat seinen beiden Schergen Pain und Panic den Auftrag gegeben, dem Säugling ein Serum zu verabreichen, auf daß aus unserem Superkind ein ganz normaler Sterblicher werde; wie das aber nun mal mit Medikamenten so ist (hätten die beiden mal den Beipackzettel gelesen!), war die Dosis nicht ganz ausreichend, und Hercules verfügt nun über die bekannten unglaublichen Kräfte. Um den griechischen Superhelden ganz auszuschalten, schickt ihm der unterweltliche Fiesling die schöne Megara auf den Hals, um ihm den auf selbigem sitzenden Kopf zu verdrehen. Das klappt ganz wunderbar, doch wie das Schicksal so spielt, verliebt sich auch Meg in ihr Opfer. Um sie aus den Klauen des Hades zu befreien und seine Göttlichkeit wiederzuerlangen, muß Hercules sich durch drei Welten – die Erde, den Olymp und natürlich den Hades – schlagen, die aus insgesamt zehn Leveln bestehen. Neben althergebrachten Seiten-Scroller-Stages werdet Ihr weiterhin, wie schon aus dem „König der Löwen" bekannt, geradeaus laufen und üblen Gefahren ausweichen müssen. Da wären etwa herabfallende Riesensteine oder gigantische Fäuste, die Euch den Garaus machen wollen. In den Kämpfen gegen die Medusa und die Hydra werden sogar 2D- mit 3D-Elementen kombiniert, denn Ihr lauft im Kreis um die beiden Monströsitäten herum, die in Echtzeit dreidimensional berechnet sind und aus Polygonen bestehen. Aber auch in einigen der 2D-Level könnt Ihr Euch in quasi-3D bewegen, indem Ihr die Ebenen wechselt. Dies läuft ähnlich wie bei Segas **Bug Too!**, allerdings gibt es viel mehr Gelegenheiten zum „Gang in die Tiefe", zudem sind acht bis zehn Ebenen hintereinander angeordnet. Damit Ihr Euch nicht völlig verirrt, werdet Ihr vom Gamedesign her immer auf die richtige Fährte gelockt, versprach uns Craig. Selbstverständlich gibt es auch Geheimarenen und versteckte Super-Power Ups.

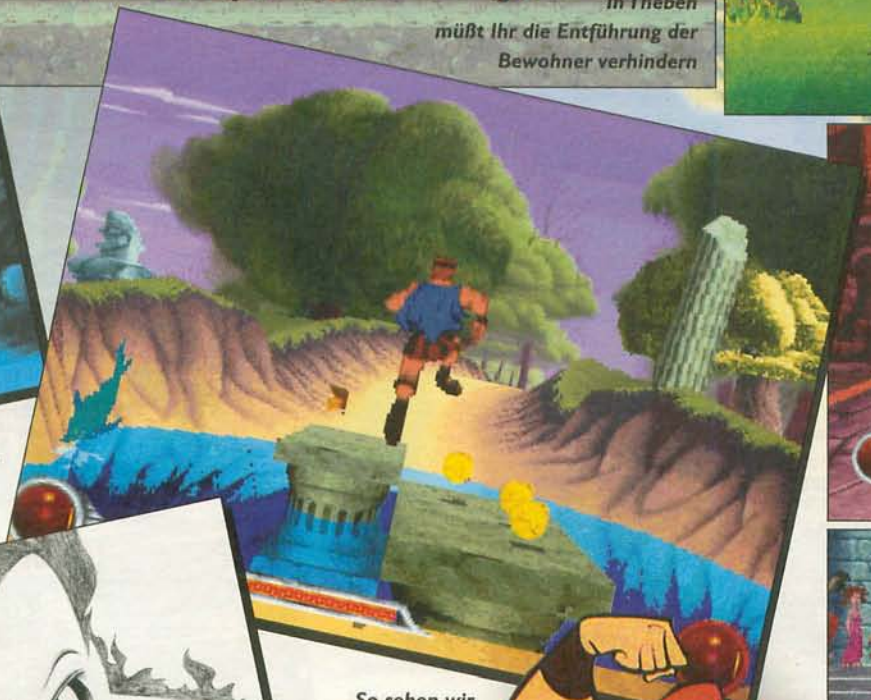
Hercules stehen außer seinen Riesenkräften einige Waffen wie Pfeil und Bogen zur Verfügung, die zum Teil mit magischen Kräften ausgestattet sind. So gibt es etwa ein Schwert, das Blitze verschießen kann – sehr praktisch zum Abwehren von fliegenden Quälgeistern. Darüber hinaus kann er laufen, springen und einen „Power Punch" ausführen, mit dem der Schwarzenegger des Altertums im Weg stehende Hindernis-

In Theben müßt Ihr die Entführung der Bewohner verhindern



Dagegen ist kein Kraut gewachsen: Das Blitz-Schwert

Anstrengend: Das Training



Kampf der Titanen: Im Hintergund ein Zyklop

Hier seht Ihr einen fertig gerenderten Hintergrund

So sehen wir ihn gern: Der Held setzt sich in Pose

se einfach zerschlägt. Das Team um

Craig hat sich beim Designen der einzelnen Spielstufen alter Klassiker erinnert: In „The Big Olive", hiermit ist übrigens Theben gemeint, muß Hercules eine von Kutschen befahrene Straße überqueren, was an den Oldie **Frogger** erinnert. Oder am Ende der Stage werden die Bewohner der griechischen Großstadt von fliegenden Schergen des Hades entführt – hier wurden Anleihen an **Defender** gemacht. Und beim „Titan Flight Level", in dem der Held auf dem Rücken des sagenhaften Pferdes Pegasus reitet oder vielmehr fliegt, mußten wir an klassische Shoot-'em-Ups wie **R-Type** denken.

Neben der Spielgrafik, die eigentlich schon aussieht wie der Film selbst, warten zehn Minuten Ausschnitte aus dem Streifen auf Euch. Außerdem wurden 10 000 Frames von den Original-Zeichnern extra für das Spiel erstellt, gleiches gilt für die Synchronisation. Für die Vertonung der amerikanischen Version des 35. „abendfüllenden Spielfilm" von Disney konnten Größen wie James Woods, Tate Donovan und Danny DeVito gewonnen werden, die im Spiel zusätzliche Dialoge und Sätze sprechen. Craig hofft, für die deutsche Übersetzung die gleichen Synchronsprecher engagieren zu können, die auch im Film Hercules, Hades, Megara und allen anderen ihre Stimme leihen. Ende Juni wird **Hercules** in den USA zu bestaunen sein, hierzulande kommt der Titel zwei Wochen vor Filmstart in die Geschäfte, nämlich am 6. November. Ob irgendwann eine Saturn-Version erscheint, konnten die Designer weder bejahen noch verneinen; eine N64-Umsetzung wird es dagegen auf keinen Fall geben.

Martin Schnelle

INFO

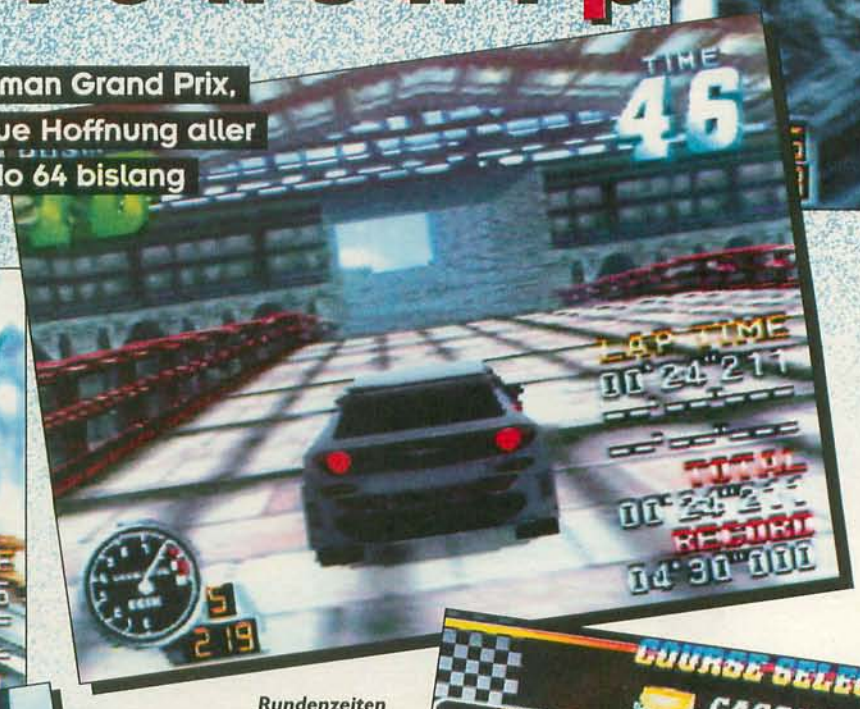
System:	Playstation
Name:	Hercules
Genre:	Jump´n´ Run
Hersteller:	Disney Interactive
Geplanter Erscheinungstermin:	
USA:	bereits erhältlich
Deutschland:	**November ´97**

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

MULTI RACING Championship

Haut Cruisn USA zum Teufel, vergeßt Human Grand Prix, Multi Championship Racing heißt die neue Hoffnung aller Vollgasfetischisten, die auf dem Nintendo 64 bislang ziemlich auf dem Trockenen saßen.

Soll ich die Federung etwas härter oder weicher einstellen?



Rundenzeiten und Rekorde werden während des Rennens ständig eingeblendet

Sogar das Wetter dürft Ihr bei Multi Racing Championship im Time Trial selbst beeinflussen

Eigentlich sollte an dieser Stelle ein Update zu ***Goemon*** stehen, doch zum einen hat Konami die neuen Infos nicht rechtzeitig rangeschafft und zum anderen scheint sich Imagineers ***Multi Racing Championship*** langsam zum Geheimtip zu entwickeln. Also haben wir das auf dem Titel angekündigte ***Goemon*** unter den Tisch fallenlassen und widmen den gesamten Platz dem potentiellen Hit. Zum ersten Mal wurde die Fachpresse während der Tokio Game Show auf ***MRC*** aufmerksam, wo es den Konkurrenten ***Top Gear Rally*** und ***Rev Limit*** eindeutig die Show stahl. Seta hat inzwischen Konsequenzen gezogen und ***Rev Limit*** auf unbestimmte Zeit verschoben, ***MRC*** allerdings soll planmäßig im Juli in Japan erscheinen. Für Europa hat sich Ocean die Vertriebsrechte gesichert und verspricht uns einen Release im vierten Quartal. Entwickelt wird ***MRC*** von Genki, einem Developer, der bislang in erster Linie durch die Kileak-Reihe für Playstation bekannt wurde. Drei Rennstrecken stehen zur Auswahl, das Fahrverhalten der Renner ebenso wie das Ambiente erinnert stark an Namcos ***Ridge Racer*** mit kleineren Anleihen bei ***Sega Rally***. Für jeden Kurs darf der Spieler zwischen zwei Modi wählen, Straßenstrecke und Off-Road-Rennen. Das bedeutet, Ihr absolviert den gleichen Parcours entweder Rally-gerecht mit Slides und ständig wechselndem Untergrund oder auf Asphalt mit deutlich höherer Geschwindigkeit und völlig anderem Fahrverhalten. Die Rally-Kurse stellen natürlich höhere Anforderungen an das Fahrgeschick des Piloten, während es beim Renn-Modus in erster Linie auf den richtigen Bremspunkt und frühes Beschleunigen ankommt. Der eigentlich begrüßenswerte Zweispieler-Modus mit gesplittetem Bildschirm leidet unter einem kleinen Manko, das geteilte Bild erfährt noch eine künstliche Beschneidung, denn die Armaturen werden neben dem Bild eingeblendet, dadurch erscheint der Screen doch arg klein. Drei Kurse hört sich nach nicht viel an, wenn man

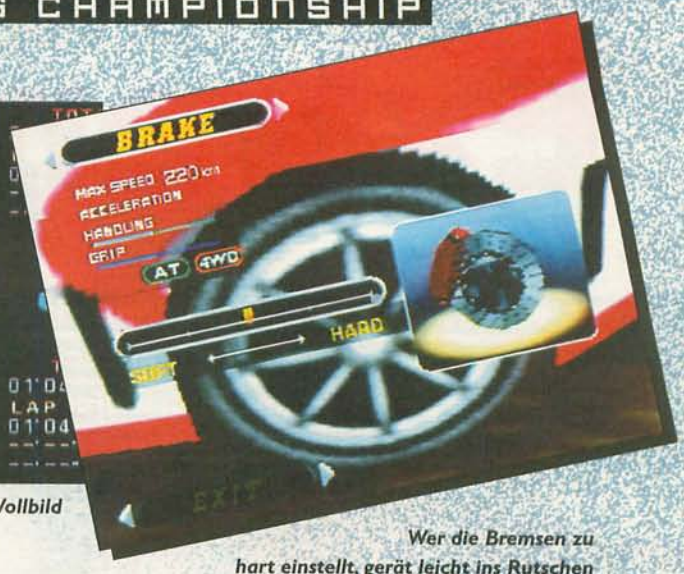
Die Auswahl der richtigen Reifen wirkt sich auf die Bodenhaftung aus

work in progress

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Innerhalb des Zeitlimits rechts oben müßt Ihr den nächsten Checkpoint passieren

Im Zweispieler-Modus gibt es kein Vollbild mehr, links und rechts wird gespart



Wer die Bremsen zu hart einstellt, gerät leicht ins Rutschen

z.B. mit Infogrames' ***V-Rally*** vergleicht, das den Käufer mit gut 40 Strecken begeistert, doch die Kurse bei ***MRC*** sind extrem lang und sehr abwechslungsreich gestaltet. Außerdem existieren mehrere Abzweigungen und Abkürzungen, und schließlich bietet auch das Playstation-Referenzprodukt ***Ridge Racer*** nicht mehr Strecken an. Neben dem Zweispieler-Modus könnt Ihr im Time Trial natürlich wieder auf Rekordjagd gehen oder im Championship-Mode gegen neun computergesteuerte Konkurrenten um den großen Pokal kämpfen. ***MRC*** unterstützt das Vibrator-Pak, bei Karambolagen oder Schlägen vom Straßenbelag reagiert das Pak. Der Fuhrpark besteht aus acht Fahrzeugen plus ein paar versteckter Renner, im Setup lassen sich Federung, Übersetzung, Schaltung, Reifen, Bremsen, Steuerung und Heckflügel auf die jeweilige Strecke anpassen. Sollte ***MRC*** planmäßig im Juli erscheinen, folgt spätestens in VG 09/97 ein ausführlicher Fahrbericht. Auf der E3 dürfen wir ***MRC*** am Ocean-Stand auf jedenfall schon mal anspielen. *rz*

INFO

System:	Nintendo 64
Name:	Multi Racing Championship
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Genki
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	Juli 1997
Deutschland:	**4. Quartal**

Call 05621 / 71944 Händleranfragen erwünscht Fax 05621 / 5834

NEU...NEU...ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN + KONSOLEN...NEU...NEU

Int. Superstar Soccer, Goemon, Starfox 64, Hexen, Blast Corps, Dark Rift, Golden Eye, Mario, Wargods, Multi Race Champion, Mario Kart....ab DM 99,-

NINTENDO 64 DM 289,-

Clayfighter, Top Gear Rally Robotech, Tetrisphere....

Memory Card	DM 49,-
Multi Adapter	DM 39,-
Joypad, farbig	DM 59,-
Joypadverlängerung	DM 25,-
Game Killer	DM 89,-

PLAYSTATION DM 249,-

Multinorm - Konsole DM 319,-

Chip mit Einbauanleitung 19,-
PSX - Multinorm Umbau 79,-
RGB - Kabel 29,-

PLAYSTATION SOFTWARE:
4-4-2 Fußball DM 89,-
Agent Amstrong DM 89,-
Vandal Hearts DM 99,-
Bedlam DM 99,-
Carnage Heart DM 79,-
City of Lost Children DM 89,-
Crypt Killer DM 99,-
Samurai Shodown III DM 79,-
Grid Run DM 89,-
King of Fighters 95 DM 89,-
Mass Destruction DM 89,-
Micro Machines V3 DM 109,-
Monster Trucks DM 99,-
Need for Speed 2 DM 99,-
Panzer General 2 DM 89,-
Perfect Weapon DM 89,-
RAGE RACER dt DM 89,-
Sentient DM 99,-
Soul Blade DM 99,-
Speedster DM 99,-
Tenka DM 99,-
Trash It DM 99,-
Overblood DM 89,-
JUST a PAD DM 29,-
Pad+Memory DM 59,-
VRF1 X-Cellerator DM 139,-

BEHN SIDRY
HOME ENTERTAINMENT

Aktuelle N'64 Gebrauchtspiele...ab DM 50,- !!

Alle Bestellungen schnell und einfach per Telefon !!!

Low Budget Sonderangebote

Konsolen ab DM 189,-

Spiele ab DM 20,-

Int. Superstar Soccer	DM 79,-
Legacy of Kain	DM 69,-
The Crow	DM 75,-
Samurai Showdown	DM 75,-
Rage Racer jp	DM 99,-
Battle Arena Toshinden 3jp	DM 99,-

The Gamestore for all systems and BEHN SIDRY-Partner!!
Chicken Games
Kornstr. 32
34537 Bad Wildungen

Ladenpreise können abweichen!

Brainstorm - Home Entertainment Gut Elm 3 34537 Bad Wildungen / Lieferbedingungen: Versandkosten DM12,- / Vorauskasse 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

EXTREME-G

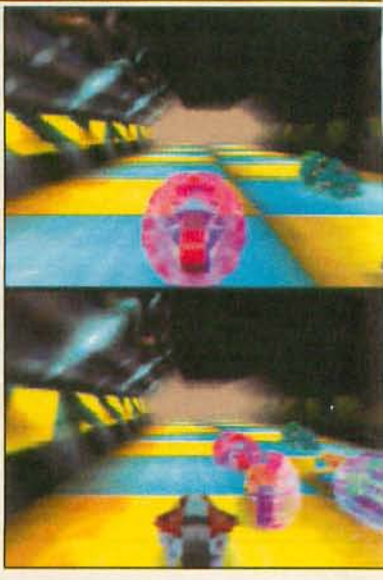
Extreme-g Part 2

In der letzten Ausgabe präsentierten wir Euch bereits einen „First Look" auf Acclaims anrauschendes Mega N64-Rennspiel. Um Euch über Extreme-g auf dem laufenden zu halten, haben wir neue Bilder und ein Interview an Land gezogen.

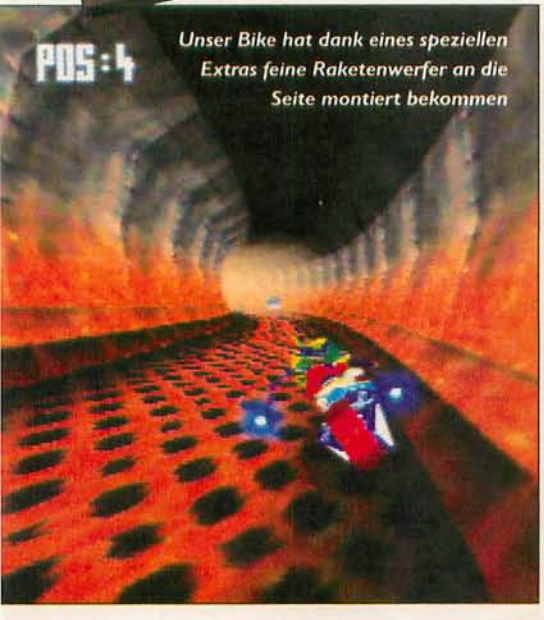
Mit Vollgas brausen wir durch eine wunderschöne Azteken-Stadt

Auf gerader Strecke liefern wir uns heiße Verfolgungsduelle

Monumentale Steinbüsten zieren den Fahrbahnrand



Im Vier-Spieler-Mode gehts verdammt eng zu



Unser Bike hat dank eines speziellen Extras feine Raketenwerfer an die Seite montiert bekommen

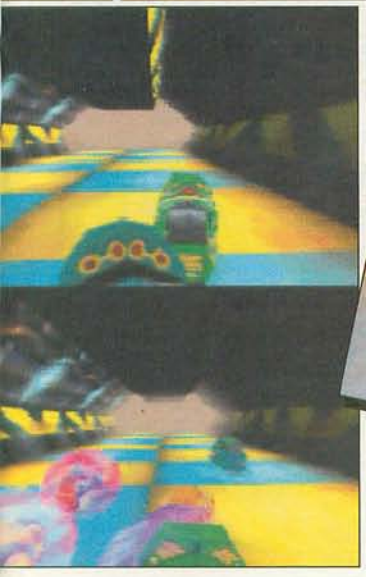
Während andere noch versuchen, sich dem ***WipEout***-Original anzunähern, durchbricht Acclaims hauseigene Programmierstätte „Probe" mit ***Extreme-g*** bereits die Schallmauer in die faszinierende Rennspiel-Zukunft. Komplexere Grafik-Kullissen, Multi-Player-Option und ein riesiges Waffenarsenal verschaffen dem Erlkönig der N64-Sci-fi-Racer zusätzliche Qualitäten. Die Ansprüche der Entwickler sind hoch: Noch schnellere, noch flüssigere Grafik und ein komplexes Streckendesign sollen ***Extreme-g*** an die Spitze der Konsolencharts katapultieren. Erstmals darf der N64-Pilot durch Landschaften brettern, die nicht gerade auf die Bedürfnisse von normalen Karossen zugeschnitten sind. Ihr liefert Euch auf futuristischen High-Speed-Bikes schwindelerregende Verfolgungsduelle durch gigantische Zukunftsmetropolen, trickreiche Tunnel-Passagen und endlose Wüstenlandschaften, die zudem mit Sandstürmen, glühenden Lava-Ausbrüchen und Sprungschikanen gespickt sind. Außerdem findet der Rennspielfreak waghalsige Überholspuren, Weggabelungen, Steilkurven oder stuntreife Looping-Bahnen vor, die ihm äußerste Konzentration abverlangen. Viele werden sich angesichts dieser Aussichten wünschen, lieber ein konventionelles Gefährt genommen zu haben. Bei Dutzenden von Optionen wie Langstreckenrennen, Zerstörungswettbewerben oder Rekordjagd-Sessions mit respekteinflößenden Superetappen solltet Ihr Euch schon einmal mit dem ungewollten Schleudersitz vertraut machen. Zur Auswahl stehen verschiedene Bike-Designs mit unterschiedlichen Fahreigenschaften und niederträchtigen Waffensystemen. Das Auge wird mit voll-texturierten 3D-Landschaften verwöhnt, die mit unzähligen bewegten Details (Reklametafeln, Laufschriftbändern usw.), wechselnden Wetterbedingungen und Terrains aufwarten. Beeindruckende F/X-Effekte wie Partikelwolken, Lens-Flares oder Lichtreflexionen versprechen ein fulminantes Rennspielspektakel. *ws*

Extreme-g Producer Darren Anderson stellte sich den Video-Games-Fragen:

VG: *Ist **Extreme-g** dein erstes Konsolen Projekt, was du in den Probe-Studios produzierst?*
Darren Anderson: Ja! Zudem haben wir hier noch einige andere N64-Spiele in Planung (ist natürlich noch geheim!).
VG: *Wieviel Leute arbeiten in deinem Team?*
DA: Es sind genau 11 Personen, die fast Tag und Nacht an **Extreme-g** werkeln (Sound- und Mangement-Abteilung nicht hinzugerechnet).
VG: *Haben die Jungs bereits Erfahrung mit anderen Rennspielen gesammelt?*
DA: Ja sicher, „Ash" (unser Chef-Programmier) kann die größte Erfahrung in diesem Bereich vorweisen. Er hat Nigel Mansel auf dem Super Nintendo programmiert und an vier weiteren Rennspielen mitgewirkt. Ich selbst habe bei Kawasaki Superbike-Mega-Drive buchstäblich meine Finger im Spiel gehabt.
VG: *Wann habt ihr mit **Extreme-g** zum Programmieren angefangen?*

Schwindelerregend: Ohne rücksicht auf Verluste flitzen wir durch eine langezogene Korkenzieher-Passage

Die Real-Time-Light-Sourcing-Effekte der Tunnelpassagen sind wahrlich beeindruckend



Müllhalde der Zukunft: Am Straßenrand liegt ein ausrangiertes Raumschiffwrack, unter dessen rostigem Flügel wir mit Fullspeed hindurchrasen

Viele Sprungschanzen katapultieren unseren Biker über lebensbedrohliche Abgründe

DA: Das dürfte vor ungefähr 18 Monaten gewesen sein.

VG: *Was unterscheidet **Extreme-g** von allen anderen Next-Generation-Racern? Gibt es spezielle Spielelemente, die es zuvor in keinem anderem Rennspiel oder in WipEout zu sehen gab?*

DA: Nun, da wären zuerst einige „extrem coole" Features wie z.B. Raketen-Booster (für den Start), Spezialwaffen und das teils schwindelerregende Streckendesign. Der daraus resultierende Gravitationsaspekt ist dabei einer der größten Pluspunkte von **Extreme-g**. Nicht nur weil die Steuerung der Bikes dadurch beeinflußt wird, sondern auch das Verhalten einiger Waffensysteme. Ansonsten gibt es unseres Erachtens keinen weiteren Anlaß, **WipEout** und **Extreme-g** miteinander zu vergleichen.

VG: *Dann glaubst du also, daß **Extreme-g** in jedem Fall (Grafik, Steuerung, etc...) besser sein wird, als **WipEout 2097**?*

DA: Natürlich ist die Extreme-g-Welt mit ihren vielen Details um einiges schöner, komplexer und interessanter als die von WipEout. Hinzu kommt noch, daß sich Rennspiele mit dem N64-Analog-Stick um einiges intuitiver steuern lassen, als auf rein digitalen Pads.

VG: *In welcher Auflösung läuft **Extreme-g** und welche Framerate wird dabei erreicht?*

DA: Das Spiel läuft in einer Bildschirmauflösung von 320 x 240 Punkten mit einer Framerate von ca. 30 fps.

VG: *Gehen im Zwei- oder Vier-Spieler-Splitscreen-Mode einige Details verloren?*

DA: Nur bei der Vier-Spieler-Split-Aufteilung. Allerdings werden die Spieler sicherlich keine großen Unterschiede zwischen dem Single- und 2P-Player-Mode feststellen können.

VG: *Wird das Vibrations-Pak unterstützt werden?*

DA: Ja, wir haben eine Support-Funktion vorgesehen.

VG: *Bei **Extreme-g** habt ihr euch ja offensichtlich doch ein klein wenig von **WipEout** inspirieren lassen. Seid ihr der Meinung, daß euer Game mehr Spieltiefe besitzt bzw. besser ist als das Psygnosis-Produkt?*

DA: Nicht schon wieder WipEout! Um eines klarzustellen: WipEout ist und war NIE das direkte Vorbild für unser Projekt. Wir haben uns bewußt in der frühen Entwicklungsphase von einem zu ähnlichen Spielprinzip distanziert. Am meisten ließen wir uns von Spy Hunter und einigen Manga-Filmen inspirieren.

VG: ***Extreme-g** ist euer erstes N64-Spiel. Was haltet ihr von der Nintendo-Hardware?*

DA: Sie ist phantastisch! Eine neue Hardware richtig zu beherrschen benötigt allerdings einiges an Zeit.

VG: *Wofür steht eigentlich das „g" im Titel?*

DA: „g" = Gravitation (also Schwerkraft)

VG: *Wieviele Polygone werden in **Extreme-g** pro Bild aufgebaut?*

DA: Die haben wir nie genau gezählt. Jede Welt besteht aus ca. 23 000 Polygone; wovon 2000 pro Bildaufbau dargestellt werden (die Polygone der Bikes nicht mit eingerechnet!).

VG: *Werden auch FMV-Sequenzen zu sehen sein?*

DA: Nun, wie wir alle wissen, besitzt das N64 kein CD-Laufwerk, um Videosequenzen abzuspielen. Wir haben eigens dafür ein Utility geschrieben, mit dem wir Echtzeit-Grafik aus dem Spiel sequentiell aneinanderreihen, was einem FMV schon nahe kommt.

VG: *Mit wieviel Megabit an Modulspeicher müßt ihr letztendlich auskommen?*

DA: Es wird ein 64-Mbit-Modul werden.

VG: *Wird das Spiel auch für andere Systeme umgesetzt (PlayStation etc..)?*

DA: Wir denken über eine Playstation-Umsetzung nach – nur um der leidigen **WipEout**-Diskussion ein Ende zu setzen.

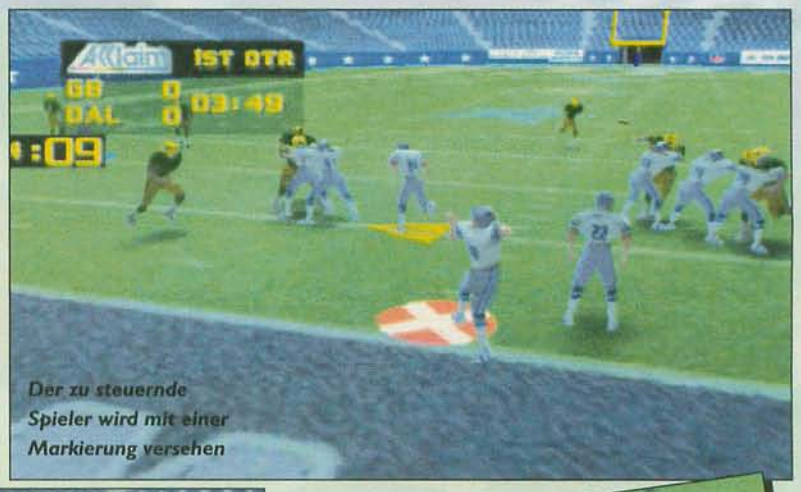
INFO

System: Nintendo 64
Name: Extreme-g
Genre: Rennspiel
Hersteller: Acclaim/Probe Ent.
Geplanter Erscheinungstermin:
Dezember 1997

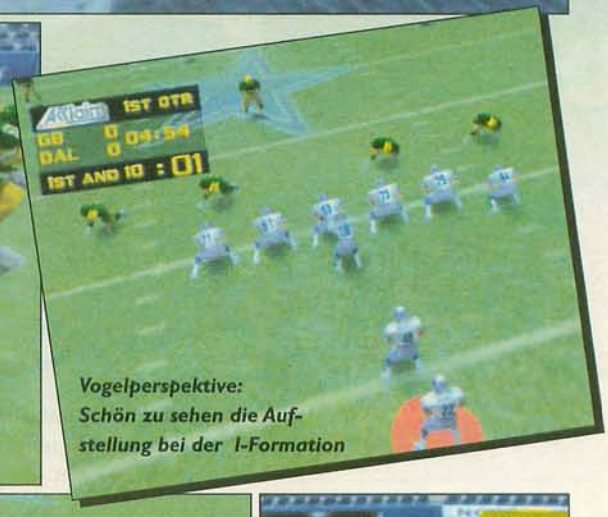
NHL QUATERBACK CLUB '98

NFL QUARTERBACK CLUB 98

Das einzige American Football-Spiel fürs Nintendo 64 in diesem Jahr kommt aus dem Hause Acclaim. Hier die ersten Eindrücke.

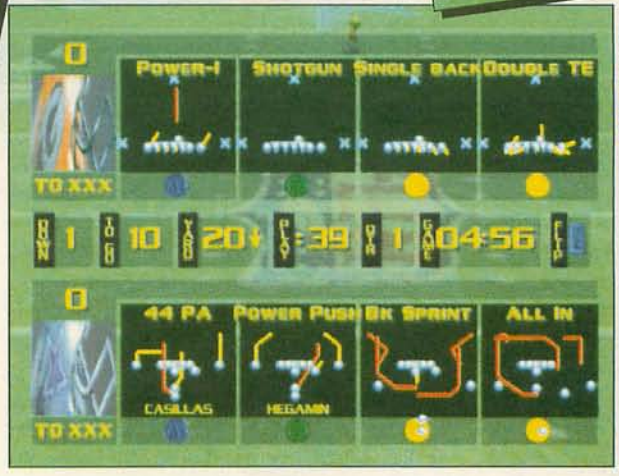


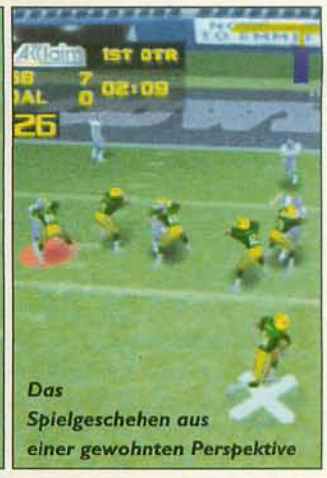
Der zu steuernde Spieler wird mit einer Markierung versehen



Vogelperspektive: Schön zu sehen die Aufstellung bei der I-Formation

Die Spieler besitzen sogar richtige Gesichter





Das Spielgeschehen aus einer gewohnten Perspektive

Mit seiner Erfolgs-Serie ***NFL Quarterback Club*** hat sich US-Hersteller Iguana einen Namen im American-Football-Bereich gemacht. Nun erscheint im Herbst neben einer Playstation-Umsetzung auch eine Nintendo-64-Version, die sich zumindest optisch gänzlich von den Vorgängern unterscheidet. ***NFL Quarterback Club `98*** präsentiert sich nun in einem vollkommen polygonen 3D-Outfit, wobei Euch natürlich alle Vorzüge dieser Darstellungsmethode zur Verfügung stehen. So könnt Ihr während des Spiels die Perspektiven-Camera individuell durch Drehen und Zoomen in eine beliebige Position im dreidimensionalen Raum bringen, so daß eventuelle Probleme bezüglich Ansicht bzw. Bildausschnitt nun gänzlich entfallen. Die Steuerung der Spieler erfolgt bei der N64-Version selbstverständlich durch den analogen Joystick, wodurch man sich viel freier auf dem Spielfeld bewegen kann. Da auch diese 98er Version auf authentischen NFL-Daten der aktuellen Saison basiert, werden herausragende Starspieler auf dem Bildschirm auf den ersten Blick erkennbar sein. Deren Spiel- und Verhaltensweise wurde nämlich ebenfalls naturgetreu simuliert. Zudem besteht die Charakterisierung der über 1500 Football-Profis aus mehr Parametern, nämlich insgesamt neun, als bei den Vorgängern. Dasselbe gilt auch für die 29 Austragungsorte, die Polygon auf Polygon bis ins feinste Detail nachgebaut wurden. Interessant für Simulations-Freaks dürften all jene Optionen sein, die es Euch erlauben, komplette Mannschaften selbst zu kreieren oder Spieler zwischen den Mannschaften zu transferieren. Letzteres wird nicht mehr so einfach von statten gehen, da diesmal auch Geld eine große Rolle spielt. Wer einen Superstar einkaufen will, muß auch das nötige Kleingeld zusammenbringen, das Ihr Euch während der Saison dazuverdienen könnt. Im großen und ganzen hinterläßt das Spiel einen ganz ordentlichen Eindruck, wobei über die spielerischen Qualitäten leider keine Angaben gemacht werden können, da es sich noch in einer frühen Entwicklungsphase befindet. Für Football-besessene Nintendo-64-Jünger (bzw. Playstation-Besitzer) ist ***NFL Quarterback Club `98*** jedoch zweifellos ein Spiel, auf das sie sich freuen können. *tet*

INFO

System: Nintendo 64
Name: NFL Quaterback Club '98
Genre: Football-Simulation
Hersteller: Iguana/Acclaim
Geplanter Erscheinungstermin:
Herbst 1997

TEUFLISCH GUT!

Spiele	PSX	SAT
Adidas Power Soccer International	99,99	89,99 *
Agent Armstrong	89,99 *	
Air Combat (Platinum Edition)	49,99	
Atari Greatest Hits	79,99 *	
Battle Arena Toshinden 1 (Plat.Ed.)	49,99	
Command & Conquer	109,99	109,99
Crash Bandicoot	109,99	
Crow: City of Angels	79,99	79,99
D AKTION!	49,99	
Daytona USA Championship Edition		109,99
Destruction Derby 1 (Platinum Ed.)	49,99	
Destruction Derby 2	99,99	
Disruptor Special Edition	49,99	
Excalibur	89,99	
Fade to Black Classic	49,99 *	
Fighters Megamix		109,99
Formel 1	109,99	
FIFA Soccer 96 Classic	49,99 *	
FIFA Soccer 97	89,99	89,99
Heart of Darkness		109,99 *
Hexen	99,99	99,99
Internat. Superstar Soccer PRO	99,99 *	
Iron & Blood AKTION!	49,99	
Killing Zone AKTION!	49,99	
Legacy of Kain	89,99	
Lomax	95,99	
Magic the Gathering	79,99 *	79,99 *
Manic Karts	89,99 *	89,99 *
Manx TT		109,99
Mechwarrior 2	89,99	
MegaMan X3	89,99 *	89,99 *
Micro Machines V.3	99,99	
Monster Truck	95,99 *	
NBA Hangtime	99,99 *	
NBA Live '97	89,99	89,99
Need for Speed 1 Classic	49,99 *	
Need for Speed 2	89,99	
NHL Hockey '97 (EA Sports)	89,99	89,99
Pandemonium	79,99	89,99 *
Panzer General 2	89,99 *	
Pinball Graffiti		89,99 *
Porsche Challenge	85,99	
Rebel Assault 2	99,99	
Resident Evil (dt.)	89,99	
Ridge Racer (Platinum Edition)	49,99	
Road Rash Classic	49,99 *	
Saturn Bomberman		89,99
Sega Worldwide Soccer '97		89,99
Shining The Holy Ark		89,99 *
Sonic 3D Flickie's Island		99,99
Sonic The Fighters		89,99 *
Soul Blade	99,99	
Spider	89,99	
Suikoden	99,99	
Super Puzzle Fighter 2	69,99 *	69,99 *
Syndicate Wars	89,99 *	89,99 *
Tekken 1 (Platinum Edition)	49,99	
Tekken 2	109,99	
Tomb Raider	89,99	99,99
Toshinden URA		89,99 *
Transport Tycoon	89,99 *	
Tunnel B1	89,99	89,99 *
Vandal Hearts	99,99 *	
Virtua Cop 2		109,99
Virtual Pool	79,99	79,99 *
Wing Commander 4	89,99 *	
Wing Over	89,99 *	
Wipe Out (Platinum Edition)	49,99	
WWF Wrestlemania AKTION!	39,99	

Grundgeräte

Sony Playstation incl. Control Pad	299,00	
Sega Saturn incl. Control Pad, Sega Rally und Worldwide Soccer '97		449,99

Zubehör

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-Scart-Kabel	29,99	29,99

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem großen Angebot! Fordern Sie unseren kostenlosen 100-seitigen Versandkatalog an!

Wir präsentieren die neuen PSX-Highlights:

Rage Racer
Sony PSX *
99,99

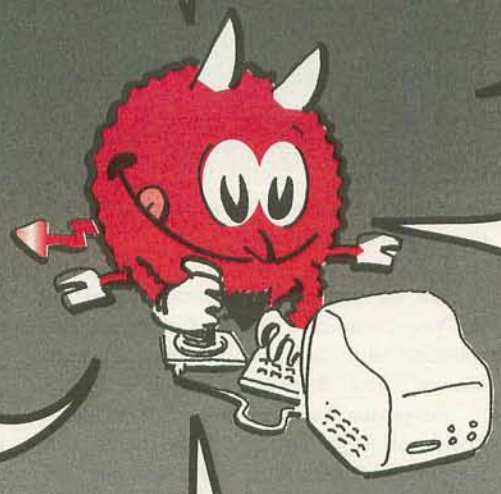
Lifeforce Tenka
Sony PSX *
99,99

Unser Tip des Monats:

V-Rally

Erleben Sie mit dieser brandneuen Rallye-Simulation aus dem Hause Infogrames atemberaubende Fahrten durch höchst beeindruckende 3D-Landschaften! Acht Autos, acht abwechslungseiche Strecken, Nachtfahrten und Multi-Player-Modus garantieren langanhaltenden Spielspaß!

Sony PSX *
89,99



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Alien Trilogy
Sony PSX
39,99

Descent 1
Sony PSX
39,99

Bust A Move 2
Sony PSX
39,99

Parodius Deluxe
Sony PSX
39,99

Nintendo 64	N64
Nintendo 64 incl. Control Pad	299,00
Adapter für Import-Spiele	49,99
Antennenkabel	49,99
Controller Pak (Memory Card)	59,99
Control Pad	59,99
Fifa 64	119,99
Goemon	139,99 *
International Superstar Soccer Deluxe	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 64 Spieleberater	24,80
Super Mario Kart 64	99,99 *
Turok: Dinosaur Hunter	129,99
Wave Race 64	99,99
Wayne Gretzky's 3D Hockey	139,99 *

Weitere Top-Hits im Juli:

WarCraft 2
PSX * / SAT * je
89,99

Lost Vikings 2
PSX * / SAT * je
79,99

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.

Media Point

Unsere Filialen:

NEU! Ab 1.8.97

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21

Berlin – Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790

Berlin – Steglitz
Schloßstraße 129
gegenüber Forum Stegl.

Berlin – Mitte
Alexanderplatz 6
gegenüber Forum Hotel

Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24

???
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 434 90 991

Bernau
Zepernicker Chaussee
im "Forum Bernau"

Bremen
Hanseat.hof 9-Llodyhof
Tel.: (0421) 16 80 80

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85

Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft?
Tel.: (030) 794 72 10

Versandzentrale
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr
(030) 794 72 111

Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28 / BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 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-NN-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!

Rollenspiele Special

Rollenspiele gibt`s wie Sand am Meer. Doch nicht einmal ein Zehntel dessen, was in Japan erscheint, findet den weiten Weg über den Ozean zu uns. Wir haben einmal die interessantesten Titel zusammengefaßt.

Jeder Kämpfer hat einen Wirkungsradius, in dem er sich bewegen kann

Städte und Dörfer sind Ausgangspunkt Eurer Abenteuer. Von hier aus begebt Ihr Euch an die verschiedenen Orte.

Alundra

So unscheinbar dieser Titel auch klingen mag, der Produzent Y.Ohhiro von Matrix, der für ***Alundra*** verantwortlich zeichnet, sollte zumindest all jenen ein Begriff sein, die sich für Action Adventures interessieren. Er war nämlich zusammen mit der Entwicklerfirma Climax maßgeblich an der Entwicklung von ***Landstalker*** fürs Mega Drive beteiligt, das sich inner- und außerhalb Japans zum Millionenseller entwickelte. Dementsprechend Action- und Puzzle-lastig ist sein neuestes Werk. Auf mehr als 7000 Stageabschnitten durchlebt Ihr zusammen mit Titelheld ***Alundra*** ein Abenteuer, in dem jeder einzelne Schritt wohlüberlegt sein will. Ähnlich wie in ***Landstalker*** müßt Ihr innerhalb einer Stage stets ein Puzzle lösen, um in den nächsten Raumabschnitt zu gelangen. Zudem ist auch Geschicklichkeit gefragt, denn schwebende Felsklötze und hinterhältige Fallen sind ebenfalls an der Tagesordnung. Der einzige Unterschied zum Mega-Drive-Vorbild ist die Ansicht, die statt aus einer isometrischen, aus der Vogelperspektive auf das Geschehen hinabblickt. Der Bildschirm präsentiert sich nach wie vor in einer detaillierten Pixelgrafik, was eine pixelgenaue Steuerung und präzis definierte Kollisionsabfragen ermöglicht. Die meiste Zeit seid Ihr damit beschäftigt, die zahlreichen und teilweise riesigen Monster, die Euch in den Stages begegnen, auszuschalten. Zugleich müßt Ihr auch die nötigen Items ausfindig machen, durch die ***Alundra*** beispielsweise seine maximale Lebensenergie vergrößern kann, oder die ihm erlauben, Zaubersprüche während eines Kampfes anzuwenden.

Tückische Fallen erwarten Euch in den Dungeons

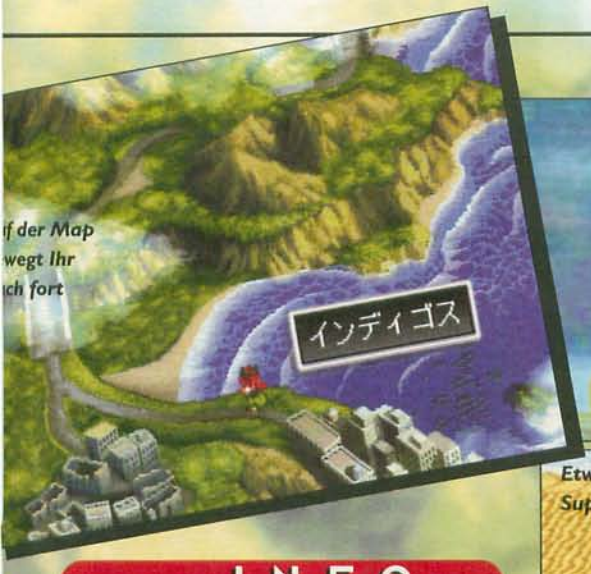
INFO

System:	Playstation
Name:	Alundra
Genre:	Action Adventure
Hersteller:	Matrix/Sony CE
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	bereits Erhältlich
Deutschland:	**keine Angaben**

Die Monster bewegen sich intelligent

Arc The Lad II

Genau zwei Jahre sind vergangen, seit der erste Teil von ***Arc the Lad*** in Japan erschienen ist. Und wie seinerzeit von Sony CE versprochen, knüpft der aktuelle Nachfolger ***Arc the Lad II*** sowohl der Story als auch des Spielsystems nach nahtlos an den Vorgänger an. Doch diesmal steht ein anderer Held im Mittelpunkt der Handlung. Er heißt Elc und verdient sich als Kopfgeldjäger seinen Lebensunterhalt. Im Spielverlauf schließen sich weitere Kämpfer an, worunter sich auch der alte Held und seine Mitstreiter befinden. Habt Ihr den ersten Teil durchgespielt und danach einen Spielstand angelegt, könnt Ihr die Statuswerte der alten Kämpfer ohne Einschränkungen weiterbenutzen. Somit stehen Euch mehr als ein Dutzend Charaktere zur verfügung, die Ihr in den einzelnen Stages einsetzen könnt. Die Kämpfe finden stets in einer abgeschlossenen Stage statt, wobei jeder Charaktere Bewegungseinheiten zugeordnet werden, ähnlich wie in ***Shining Force***. Nach jedem Schalabtausch gibt`s sowohl für den betreffenden Kämpfer als auch für die Ausrüstungsgegenstände, die er trägt, Erfahrungspunkte. Hat ein Kämpfer schließlich genügend Experience gesammelt, wird er um einen Erfahrungslevel reicher, auch dann wenn er sich inmitten eines Kampfes befindet. Zusätzlich zu den Erfahrungsleveln und Goldeinheiten, die Ihr Euch während Eurer Reise verdienen könnt, existieren zudem sog. GP (= Guild Points) die Elc gutgeschrieben werden, wenn Ihr ein „Wanted"-Monster, also ein gesuchtes Monster erlegt. Diese sind gleichzusetzen mit dem Ruf, die Ihr als Kopfgeldjäger genießt. Manche Stellen im Spiel werden Euch erst zugänglich gemacht, wenn Ihr genügend GPs vorweisen könnt.



if der Map wegt Ihr ch fort

FF IV ist ein Meisterwerk der Erzählkunst

Etwas für Nostalgiker: Original-Super Nintendo-Grafiken

Die Pseudo-3D-Perspektive ist typisch für Rollenspiele dieser Bauart

INFO

System: Playstation
Name: Arc the Lad II
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sony CE
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: bereits Erhältlich
Deutschland: keine Angaben

Final Fantasy IV

Es ist nichts Ungewöhnliches mehr, daß Spieleklassiker als Remake für die Playstation erscheinen. Doch wenn es sich dabei um einen Meilenstein wie ***Final Fantsy IV*** handelt, horcht zumindest der rollenspielende Teil der Weltbevölkerung auf. Das Besondere an dieser Playstation-Version ist, daß, abgesehen von den gerenderten Zwischensequenzen, das Spiel eine 1:1-Umsetzung des Super-Nintendo-Originals ist, das vor mehr als sechs Jahren erschien. Es wurden weder Veränderungen an der Grafik noch am Spielsystem vorgenommen, so daß Nostalgiker voll auf ihre Kosten kommen dürften. Dieses Spiel ist in vielerlei Hinsicht ein Wegweiser, an dem sich noch heute zahlreiche Rollenspiele, natürlich auch Squares aktueller Titel **Final Fantasy VII**, orientieren. Das ATB (Active Time Battle)-System, wodurch Kämpfe in Echtzeit erst ermöglicht wurden, fand in ***Final Fantasy IV*** erstmals Anwendung. Hierbei wird, auch während man im Menü herumstöbert, der Kampf mit den Monstern gnadenlos fortgesetzt. Jeder Schritt will im Schlaf beherrscht sein, jede Sekunde, die verstreicht ist kostbar. Zudem gehört die umfangreiche und filmreife Story immer noch zu den schönsten, was die japanische Rolllenspieleindustrie zu bieten hat. Die Super-Nintendo-Version wurde zudem in einer modifizierten Form auch für den US-Markt umgesetzt. Entgegen anders lautender Behauptungen sei klargestellt, daß die entsprechende US-Version ***Final Fantasy II*** (SNES) nicht identisch ist mit ***Final Fantsy IV*** (SNES). Ersteres wurde in Japan unter dem Titel ***Final Fantsy IV – Easy Version*** veröffentlicht und bietet einen deutlich einfacheren Schwierigkeitsgrad (einfachere Rätsel, schwächere Monster) als in der japanischen Version.

INFO

System: Playstation
Name: Final Fantasy IV
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Square
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: bereits Erhältlich
Deutschland: keine Angaben

Dragon Master Silk

Nicht allzu ernst hingegen darf man diesen Titel nehmen, denn hierbei spielt Slapstick eine ganz bedeutende Rolle. ***Dragon Master Silk*** gehört zu jenen Spielen, die sich durch einen witzig-erotischen Anime-Stil auszeichnen, so ähnlich wie bei den alten PC-Engine-Rollenspielen. Die Story ist dementsprechend schnell erzählt. Heldin der Geschichte ist Silk, eine Kopfgeldjägerin, die sich mehr oder weniger freiwillig in die Dungeons begibt, um die Welt vor den Monstern zu erretten. Begleitet wird sie dabei von drei Drachen-Feen, die sich jeweils durch besondere Fähigkeiten auszeichnen. „Aka" ist die stärkste von allen und kann als Spezialistin in Gebrauch von Waffen kraftvolle Hiebe verteilen. „Ao" hingegen versteht es, sich mit Zaubersprüchen durchzusetzen. Und „Ki" schließlich vereint sowohl physische als auch magische Kräfte in sich und ist eine Allround-Kämpferin. Das Spielprinzip ist rundenorientiert und erinnert an das von ***Wizardry***, d.h. Ihr betrachtet das Ganze aus der Ich-Perspektive und bewegt Euch in einem Pseudo-3D-Raum. Verlaßt Ihr das Dungeon, landet Ihr in der Stadt, wo Ihr Waffen und Items einkaufen könnt. In der Herberge dürft Ihr auch Eure Kräfte regenerieren und Spielstände ablegen. Obwohl ***Dragon Master Silk*** keine innovativen Spielelemente birgt und spielerisch auch sonst keine Highlights zu bieten hat, dürften Japano-Sprachwissenschaftler angesichts der witzigen Dialoge viel Spaß an dem Spiel haben. Wenn man bedenkt, daß z.B. einige Boßgegner schwächer sind als konventionelle Gegner, scheinen logische Zusammenhänge in diesem Spiel eine eher untergeordnete Rolle zu spielen.

Mehr oder weniger erotische Anime-Sequenzen schmücken das Spiel

INFO

System: Sega Saturn
Name: Dragon Master Silk
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Datam Polystar
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: bereits Erhältlich
Deutschland: keine Angaben

In einem Testdurchlauf könnt Ihr Euer fertiges Werk probespielen

Do it yourself: Von den Dungeons bis hin zu den Monstern müßt Ihr alles selbst konstruieren

Dungeon Creator

Für Leute, denen herkömmliche Rollenspiele vom Fließband keinen Anreiz mehr bieten, dürfte ***Dungeon Creator*** von Electronic Arts Victor eine passende Alternative bieten. Hierbei könnt Ihr ein 3D-Polygon Rollenspiel im Stil von ***Wizardry*** nach Eurem Belieben frei kreieren und gestalten. Dabei steht Euch ein umfangreiches Toolkit zur Verfügung, mit dem Ihr Dungeons von Grund auf erstellen könnt. Angefangen mit Wänden, Treppen, Fallen und Schatztruhen dürft Ihr sogar Items, Waffen und Monster selbst erfinden. Da die gesamte Grafik aus Polygonen besteht, können so mit einfachsten Mitteln die Texturen ausgetauscht oder kombiniert werden. Natürlich müssen zu jedem Objekt, sei es eine Waffe oder ein Monster, die einzelnen Parameter wie Wirkung, Form, Stärke usw. von Hand eingegeben werden. Die Bedienung der einzelnen Tools ist denkbar einfach, so daß auch ungeübte Hände zu recht kommen dürften, vorausgesetzt natürlich, daß diese die japanische Sprache beherrschen. Das so erarbeitete Rollenspiel könnt Ihr auf einer Memory-Karte abspeichern und evtl. Freunden vorführen. Wer schon immer mal ein Rollenspiel nach seinen eigenen Vorstellungen programmieren wollte, wird an ***Dungeon Creator*** sehr viel Freude finden. Der einzige Nachteil bei der ganzen Geschichte: Es lassen sich naturgemäß keine Zwischensequenzen programmieren. *tet*

INFO

System: Playstation
Name: Dungeon Creator
Genre: Rollenspiel Toolkit
Hersteller: Electronic Arts Victor
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: bereits erhältlich
Deutschland: keine Angaben

Geplante Rollenspiele 1997-98:

Playstation

Titel	Hersteller	Termin
Final Fantasy Tactics	Square	20.Juni
Samurai Spirits RPG.	SNK	27.Juni
SaGa Frontier	Square	11.Juli
Outlive	Sunsoft	Juli '97
Boundary Gate	Victor Interactive	Juli '97
Treasure Gear	ADK	1.August
Seikoku 1092	Yutaka	August '97
G.O.D. pure	Imagineer	Sommer '97
Breath of Fire III	Capcom	Sommer '97
Lucifered	T.I.N.	Sommer '97
Gal Act Heroism	Microcabin	Sommer'97
Wings of Alnham	Right Stuff	Sommer'97
Ragna Cure	SME	September '97
Spectral Tower 2	Idea Factory	Oktober '97
True/Real/Fantasy	Dream Cube	Oktober '97
Paradise Lost	Ascii	Herbst '97
Moon	Ascii	Herbst '97
Rurou ni Kenshin	Sony CE	Herbst '97
Doki Doki Poyacchio.	King Records	Herbst '97
Shadow Tower	From Software	Herbst '97
Story of Mars	Ascii	Winter 1997
Twinbee RPG	Konami	1997
Blaze&Blade	T&E Soft	1997
Tales of Destiniy	Namco	1997
Comunity Pom	Fill in Café	1997
Nightmare Project	Yakata	k.A.
Crime Crackers 2	Sony CE	k.A.
Dragon Quest VII	Enix	k.A.
Final Fantasy VIII	Square	k.A.
Gensou Suikoden 2	Konami	k.A.
Project Chaos	Cybertech Design	k.A.
Ganmu	Banpresto	k.A.

Saturn

Titel	System/Herst.	Termin
Samurai Spirits RPG.	SNK	27.Juni
Slayers Royal	Kadokawa	Ende Juli
Azel - PanzerDragoon RPG	Sega	Sommer '97
Blue Braker	Victor Interactive	Sommer '97
Magic School Lunar	Kadokawa	k.A.
Lunar 2	Kadokawa	k.A.
Gensou Suikoden	Konami	k.A.
Grandia	Game Arts	k.A.
Marica	Victor Interactive	k.A.

Nintendo 64

Titel	Hersteller	Termin
Zelda 64	Nintendo	November '97
Mother 3	Nintendo	k.A.
Super Mario RPG 2	Nintendo	k.A.

ACHTUNG: Die hier besprochenen Titel setzen umfassende Kenntnisse der japanischen Sprache voraus. SPIELEN AUF EIGENE GEFAHR!

"WIR KÖNNEN JEDERZEIT AUFHÖREN. MORGEN? KEIN PROBLEM."

PlayStation

"Es setzt neue Maßstäbe in Sachen Fun-Racer" - DAS OFFIZIELLE PLAYSTATION MAGAZIN

1,9 Offizielle Playstation Magazin
90% Mega Fun Gold Award
10/10 Fun Generation

"UPPS...DAS HABEN WIR GESTERN. SCHON GESAGT!"

DAS ULTIMATIVE MULTI-PLAYER RENNSPIEL

Micro Machines V3

HALSBRECHERISCHES RENNSPIEL FÜR 1-8 SÜCHTIGE

KOPFVERDREHENDE 3D-STRECKEN. 32 FAHRZEUGE. UNGEHEURE MENGEN AN WAFFEN. ANFANGEN IST LEICHT. AUFHÖREN IST SCHWER.

Codemasters
pure gameplay

www.codemasters.com

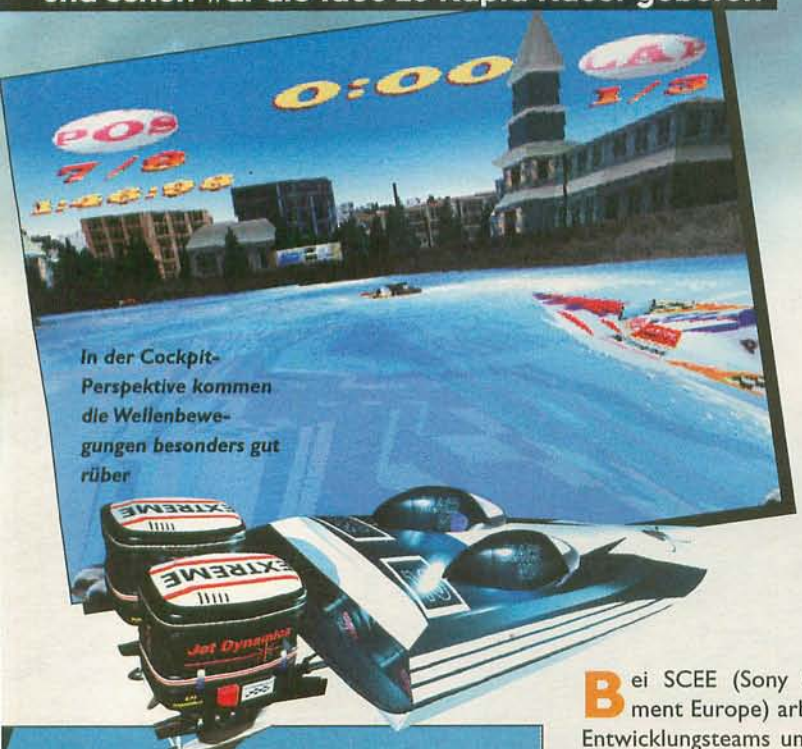
© 1996 The Codemasters Software Company Ltd (Codemasters). Micro Machines is a registered trademark owned Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the trademark for this product pursuant to a licence. Codemasters is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc. PlayStation and "PS" are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.

RAPID RACER

RAPID RACER

Mit 200 Sachen durch den Grand Canyon zu rasen, muß Spaß machen, dachte sich Sony, und schon war die Idee zu Rapid Racer geboren

Die schwarze Witwe zieht den Konkurrenten den Stachel



In der Cockpit-Perspektive kommen die Wellenbewegungen besonders gut rüber

An den traumhaften Stränden von Miami entlang rast Ihr mit wahnwitziger Geschwindigkeit in Richtung Ziel

Bei SCEE (Sony Computer Entertainment Europe) arbeiten inzwischen drei Entwicklungsteams unabhängig voneinander an den Playstation-Hits von morgen. Team io zeichnete für ***Porsche Challenge*** verantwortlich, von i l stammte ***Total NBA '96*** und i l arbeitet schon seit über einem Jahr an ***Rapid Racer***, einer rasanten Powerboat-Simulation. Wie man Rennsport auf dem Wasser erstklassig in Szene setzt, hat Nintendo in eindrucksvoller Weise mit ***Wave Race 64*** vorgezeigt, vor allem die schwierige Darstellung der Wasseroberfläche und der Kräfte, die auf das Fahrzeug einwirken, gelang den Entwicklern rund um Shigeru Miyamoto perfekt. Deshalb wurde schon von Beginn an besonderer Wert auf die grafisch realistische und physikalisch korrekte Simulation der Wellenbewegungen gelegt. Zum Realismus trägt auch der Hi-Res-Modus bei, die hochauflösende Darstellung scheint sich bei den Top-Developern langsam durchzusetzen. Die 18 Kurse, inklusive Nacht- und Bonusstrecken, setzen sich aus jeweils über 15000 mit Texturen überzogenen Polygonen zusammen. Die in Echtzeit berechneten Lichteffekte beeindrucken besonders bei schnellen Fahrten durch die Nacht. Im Zweispieler-Modus läßt sich der Bildschirm wahlweise horizontal oder vertikal splitten, an den Ligen dürfen sogar drei bis fünf menschliche Konkurrenten teilnehmen. Wer im Rennen genügend Kohle scheffelt, darf Zubehör einkaufen und sein Powerboot z.B. mit stärkerem Motor oder größeren Rotorblättern ausrüsten. Für die musikalische Untermalung sorgt unter anderem Apollo 440 (Ain't talking 'bout dub), die exklusiv für ***Rapid Racer*** den Soundtrack komponierten. Wer durch ***Rapid Racer*** auf den Geschmack gekommen ist, kann sich bei zahlreichen Full-Motion-Videos einen Eindruck davon verschaffen, wie es bei den echten Rennen abgeht. *rz*

INFO

System: Playstation
Name: Rapid Racer
Genre: Rennspiel
Hersteller: Sony
Geplanter Erscheinungstermin:
September 97

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und **eine** Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email: info@playcom.de

Super NES

Chrono Trigger	us	139.00
Donald in Maui Malta	dt	129.00
Donkey Kong Count. 3	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	**dt**	**109.99**
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
Kirbys Ghost Trap	dt	79.99
Lufia	**dt**	**109.00**
Mario Andretti Rac.	dt	109.00
Mario World 2	dt	109.00
Marvel Super Heroes	dt	99.00
Mission Impossible	dt	109.00
NBA Live 97	dt	119.99
NHL Hockey 96	dt	109.00
NHL Hockey 97	dt	99.99
Realm	dt	79.99
Schlümpfe 2	dt	109.99
Sim City 2000	dt	129.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Terranigma	**dt**	**109.00**
Toy Story	**dt**	**119.00**
Whizz	dt	79.99

Super NES-Sonderangebote

Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Beavis and Butthead	**dt**	**39.00**
Cut Throat Island	dt	59.99
John Madden 95	dt	39.00
Lost Vikings 2	**dt**	**69.99**
Oscar	**dt**	**69.99**
Revolution X	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00
Stargate	dt	39.00
Vortex	dt	39.00

Super NES-Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Cinch Kabel SNES	dt	19.00
Game Mage Mogelmodul	dt	69.00
Infrarot Joypad	**dt**	**39.99**
Joypad JT 365 Sprint	dt	17.00
Super Key Adapter	dt	29.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Top-Fighter Joystick	dt	69.99

Gameboy

Donkey Kong Land 2	**dt**	**59.99**
King of Fighters 95	dt	49.99
Schlümpfe 2	dt	69.00
Super Mario Land 3	**dt**	**49.00**
Waterworld	**dt**	**49.00**

Gameboy-Sonderangebote

Game Boy Gallery	uk	34.99
Mario & Yoshi	**dt**	**39.00**
NBA Jam	dt	29.99
PGA European Golf	dt	34.99
Stargate	**dt**	**29.99**
Terminator 2 Judgme	dt	29.99
WWF King of Ring	**dt**	**29.99**
Yoshi's Cookie	uk	39.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy Pocket	**dt**	**119.00**
Game Boy Energy Pack	dt	29.00

Nintendo 64

Blade & Barrel	dt *	139.00
Clayfighter 3	dt	149.00
Descent 64	dt *	149.00
Goemon	dt *	139.00
Hexen	dt *	159.00
Int.S.Soccer Deluxe	dt *	139.00
Joust X	dt *	159.00
Killer Instinct Gold	**dt**	**149.99**
Mario Kart 64	dt	89.00
NBA Hangtime	dt *	129.00
Pilot Wings 64	dt	109.00
Pilot Wings	jp	99.99
Robotron X	dt *	159.00
Robotec	dt *	149.00
Star Wars - Sha.o.E	dt	129.00
Super Mario 64	dt	89.00
Turok	**uk**	**139.00**
Turok	**dt**	**139.00**
Wargods	dt *	169.00
Wave Racer 64	**dt**	**89.00**
Wayne Great. Hockey	dt *	129.00

Nintendo 64-Zubehör

Antennenkabel N64	dt	39.99
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Gamekiller	dt	64.99
Joypad N64 gelb	dt	54.99
Joypad N64 blau	dt	54.99
Joypad Nintendo 64	dt	54.00
Joypad JT 377 Tride.	dt *	59.00
Joypad N64 rot	dt	54.99
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Joypad N64 Grün	dt	54.99
Joypad JT 376 Tride.	dt *	49.00
Memory Card 1 Meg	dt	39.99
Memory Card 5 Meg	dt	69.99
Memory Card N64 256K	dt	34.99
Nintendo 64 o.Spiel	dt	299.00
S-Video Kabel N64	**dt**	**29.00**
Scart Kabel N64	dt	29.00
Steering Wheel 4x4	us	149.00
S.Mario 64 Spiebera.	dt	24.00
Universal Adaptor	dt	39.99
Verlängerung Joyp.64	dt	19.99

Mega Drive

Tim in Tibet	dt	69.99
Virtua Fighter 2	dt	89.99

Mega Drive-Sonderangebote

Comix Zone	**dt**	**49.99**
Dynamite Headdy	dt	39.00
Earth Defense	**uk**	**19.99**
Earth Worm Jim	**dt**	**49.99**
Fifa Soccer 97 Go.Ed	**dt**	**44.99**
Funny Wort./Bal.Boy	uk	19.99
Hurricanes	dt	29.99
Hyperdunk	dt	24.99
Incredible Hulk	dt	29.00
Int. S.Soccer Deluxe	**dt**	**44.99**
John Madden Footb.97	dt	24.99
Marko's Magic Footb.	**dt**	**29.99**
Mega Man Wily Wars	**dt**	**39.00**
Mighty Max	dt	44.00
NBA Live 97	dt	44.99
NHL Hockey 97	**dt**	**44.99**
Nomy's Beach Babe	dt	29.99
Page Master	dt	39.00
Punischer	dt	39.00
Rise of the Robots	**dt**	**19.99**
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.99
Skidmarks	dt	39.99
Stargate	dt	49.99
Talespin	dt	34.00
Toughman Boxing	**dt**	**29.99**
Whac-A-Critter	uk	19.99

Mega Drive-Zubehör

Joypad JT 464 Action	dt	13.00
Per4mer Lenkrad	**dt**	**89.99**

Sony PSX

A-Train (AIV Global)	**dt**	**99.99**
Actua Tennis	**dt**	**89.00**
Atari Arcade Greates	dt	74.99

TOP SPIEL DES MONATS

Int. Superst. Soc. Pro dt 99.00

Batman Forever Coin	dt	79.99
Battle Sport	dt *	89.00
Battle A.Toshinden 2	dt	99.00
Beyond the Beyond	**dt ***	**99.00**
Blazing Dragons	dt	79.99
Breath of Fire 3	**dt ***	**84.00**
Broken Helix	**dt**	**99.00**
Bubble Bobble 2	dt *	84.00
Carnage Heart	**dt**	**84.99**
Command & Conquer 1	dt	99.00
Contra	dt	99.00
Cool Boarders	dt	89.00
Crow: City of Angels	**dt**	**84.99**
Crypt Killer	**dt**	**99.00**
Dark Crusaders	dt	89.00
Darkstalkers	**dt**	**79.99**
Dawn of Darkness	**dt**	**99.00**
Descent 2	dt	79.99
Destruction Derby 2	**dt**	**99.00**
Stadt verlor. Kinder	**dt**	**89.00**
Discworld 2	dt	89.00
Dragonheart	dt	79.99
Need for Speed 2	dt	89.00
Dungeon Keeper	**dt ***	**89.00**
Ecstatica	dt *	99.00
Excalibur	**dt**	**89.00**
Exhumed	**dt**	**79.99**
Extreme Games 2	dt	84.99
F1	**dt**	**109.00**
Fifa Soccer 97	**dt**	**84.00**
Gene Wars	dt *	89.00
Horned Owl	**dt ***	**99.00**
In the Hunt	dt	79.99
Independence Day	**dt ***	**84.00**
Int. Superstar S.Pro	**dt ***	**99.00**
Int.Superstar Soccer	**dt**	**89.00**
Isnogud	dt *	89.00
Last Dynasty	**dt ***	**89.99**
Legacy of Kain	**dt**	**89.00**
Little Big Advent.	dt	89.00
Lost Vikings 2	**dt**	**79.99**
Magic the Gathering	dt *	89.00
Magic Carpet	dt	89.00
Mechwarrior 2	**dt**	**89.00**
Mega Man X3	dt	89.00
Micro Machines V3	dt	99.00
Monster Truck	**dt ***	**89.00**
Namco Museum Piece 3	dt	84.99
Namco Smash Court T.	dt	89.00
Namco Prime Goal So.	dt	89.00
Nanotek Warrior	**dt**	**89.00**
Nascar Racing 96	**dt ***	**89.99**
NBA in the Zone 2	dt	99.00
NBA Jam Extreme	dt	79.99
NFL Quarterback '97	dt	79.99
NHL Face Off 97	dt	84.99
NHL Hockey 97	**dt**	**89.00**
NHL Powerplay Hockey	dt	84.00
Novastorm	dt	89.00
Overblood	**dt**	**89.00**
Panzergeneral 2	**dt**	**89.00**
Perfect Weapon	**dt**	**89.00**
Player Manager	**dt**	**79.99**
Porsche Challenge	**dt**	**84.99**
Power Move P.Wrestl.	**dt**	**79.99**
Quest for Fame	dt *	94.00
Rage Racer	**dt ***	**99.00**
Rayman 2	**dt**	**94.00**
Rebel Assault 2	**dt**	**89.00**
Resident Evil	dt	89.00
Resident Evil 2	**dt ***	**99.00**
Return to Zork	dt *	89.00
Road Rage	dt	89.00
Rock'n Roll Racing 2	**dt ***	**89.00**
Samurai Showdown 3	dt	84.99
Soul Blade (Edge)	**dt**	**99.00**
Space Jam	dt	79.99
Speedster	**dt**	**89.00**
Spider	dt	84.00
Spiral Saga	**dt**	**99.00**
Spot Goes to Hollywo	dt	89.00
Street Racer	dt	89.99
Suikoden	dt	99.00
Supersonic Racer	dt	79.99
Syndicate Wars	**dt ***	**89.00**
Tekken 2	dt	109.00
Tempest X3	dt	79.99
Tenka Lifeforce	**dt ***	**99.00**
Theme Hospital	dt *	89.00
Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
Total Driving	dt *	89.00
Total NBA 97	**dt**	**84.99**
Track & Field	dt	99.00
Transport Tycoon	dt	89.00
Twisted Metal 2	**dt**	**89.00**
UEFA 96/97	**dt**	**99.00**
V-Rally	**dt ***	**89.00**
Viewpoint	dt	79.99
Viper	**dt ***	**94.00**
Virtual Tennis	**dt**	**84.99**
Virtual Pool	**dt**	**79.99**
Wing Commander 4	**dt ***	**89.00**
X2 Project	dt	89.99
X-Men:Children o.t.A	dt *	84.00
Zork Nemesis	dt *	89.00

Sony PSX-Sonderangebote

Air Combat Platinum	**dt**	**49.00**
Alien Trilogy	**uk**	**49.00**
Alien Trilogy	dt	49.00
Battle A.Toshinden 1	**dt**	**49.00**
Bubble Bobble	dt	69.99
Bust a Move 2 Plati.	dt	49.00
Cyberspeed	**dt**	**44.99**
Cyberia	dt	59.99
Davis Cup Tennis	dt	44.99
Destruction Derby 1	**dt**	**49.00**
Disruptor	dt	59.99
Need for Speed Plat.	**dt ***	**49.00**
Extreme Pinball	**dt**	**44.99**
Fade to Black Plat.	**dt**	**49.00**
Fifa Soccer 96 Plat.	**dt**	**49.00**
Floating Runner	dt	44.99
Goal Storm (Konami)	dt	44.99
Hi Octane (DA)	dt	64.99
Olympic Games	dt	49.00
Olympic Soccer	dt	49.99
Onside Soccer	dt	44.99
Parodius Deluxe	dt	39.99
Primal Rage	dt	69.00
Re-Loaded	**dt**	**69.99**
Revolution X	dt	44.99
Ridge Racer 1	**dt**	**49.00**
Road Rash Platinum	**dt**	**49.00**
Sampras Ext.Tennis	**dt**	**59.99**
Star Gladiator	dt	69.99
Starfighter 3000	dt	44.99
Super Puzzle Fighter	**dt**	**69.00**
Tekken 1 Platinum	**dt**	**49.00**
Warhammer ISdgR	**dt**	**49.00**
Whizz	dt	59.99
Wipe Out 1 Platinum	**dt**	**49.00**

Sony PSX-Zubehör

Game Bust./Action R	**dt**	**79.99**
Gamster Lenkrad PSX	dt	129.99
Joypad Sony PSX	dt	39.99
Link-Kabel PSX	dt	24.99
Memory Card 24 Meg	dt	89.00
Memory Card 8 Meg	**dt**	**69.99**
Memory Card PSX	**dt**	**34.99**
Predator Gun JT 400	dt	69.00
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00
Memory Card & Pad	**dt**	**79.99**

Saturn

Alien Trilogy	**uk**	**79.99**
Alien Trilogy	**dt**	**79.99**
Batman Forever Coin	dt	79.99
Battle Sport	dt *	89.00
Blazing Dragons	dt	79.99
Broken Helix	dt *	89.99
Casper	**dt**	**79.99**
Castlevania - Bloodl	dt	89.00
Comm. & Conquer 1	**dt**	**99.00**
Crow: City of Angels	dt	74.99
Cyberia	**dt**	**79.99**
Daytona USA Ch. Ed.	**dt**	**99.00**
Exhumed	dt	79.99
Fifa Soccer 97	dt	89.00
Frankenstein	dt *	89.00
Galactic Attack	dt	79.99
Heart of Darkness	dt	99.99
Impact Racing	dt	89.00
Iron & Blood	dt *	89.00
John Madden F.97	dt	79.99
Last Dynasty	dt *	89.00
Lemmings 3D	dt	84.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Magic the Gathering	dt *	89.00
NBA Jam Extreme	dt	79.99
NBA Live 97	dt	89.00
NHL Hockey 97	dt	79.99
NHL Powerplay Hockey	dt	89.00
Off World Intercept	dt	84.00
Psychic Force	dt *	89.00
Rayman 2	**dt ***	**94.00**
Return to Zork	dt	89.00
Return Fire	dt	89.00
Rise of the Robots 2	dt	79.99
Road Rash	**dt**	**79.99**
Sonic the Fighters	dt	89.99
Soviet Strike	dt	89.00
Space Jam	dt	79.99
Streetfighter Alp.2	dt	79.99
Swagman	dt	89.00
Tempest 2000	dt	74.99
Theme Hospital	dt *	89.00
Tomb Raider	**dt**	**94.00**
Tunnel B1	dt	74.99
Valora Valley Golf	**dt**	**89.00**
Virtua Fighter 2	dt	89.99
Virtual Baseball	dt *	89.00
WWF in Your House	**dt**	**79.99**
Zork Nemesis	dt	89.00

Saturn-Sonderangebote

Battle Monsters	dt	69.99
Bubble Bobble	dt	44.99
Dragonheart	dt	44.99
Fifa Soccer 96	**dt**	**44.99**
Hi Octane (DA)	dt	39.99
Iron Man XO	dt	44.99
NBA Jam Tournament	dt	49.00
Parodius Deluxe	dt	39.99
Primal Rage	**dt**	**44.99**
Revolution X	dt	44.99
Shock Wave Assault	dt	39.99
Streetfighter Alpha	dt	59.99
Theme Park (kp.dt.)	dt	44.99
Victory Goal	dt	39.99
Virtua Fighter Kids	dt	69.99
Virtua Fighter 1 OEM	dt	34.99
Virtua Racing	**dt**	**39.99**
Whizz	dt	59.99
WWF Wrestlemania	dt	44.99
X-Men:Children o.t.A	dt	69.99

Saturn-Zubehör

Antennenkabel Saturn	dt	39.00
Game Bust./Action R	**dt**	**79.99**
Joypad Game Partner	dt	34.00
Netzkabel für Saturn	dt	9.00
Saturn+Rally&WWS 97	**dt**	**429.00**
Sega Saturn o. Spiel	**dt**	**339.00**
Universal Adapter	dt	44.99
Verlängerung Joypad	dt	19.00

Händleranfragen erwünscht.

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamtkatalog** mit vielen weiteren Titeln an.*

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar

Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr, 8.00-19.00 Uhr

Ultima UNDERWORLD

Die Sequenzen wurden genau wie das übrige Spiel neu überarbeitet

Wer sich mit PC-Spielen befaßt, dem wird dieser Titel nicht unbekannt sein. In Japan ist kürzlich die Playstation-Umsetzung erschienen.

Ob Ihr menschliche Mitbewohner angreift oder nicht, steht Euch völlig frei

Gespräche führt Ihr in einem Dialog-Fenster

Diese Goblins sind keine guten Gesprächspartner. Die einzige Sprache, die sie verstehen, sind Hiebe

Ups.. die Runen-Steine gehören wohl nicht da oben hin... erst einmal eine Fackel finden...

Es ist kaum zu glauben. Ausgerechnet in Japan, wo Kleinkinder schon die grundlegenden Kampfstrategien eines Rollenspiels mit der Muttermilch eingeflößt bekommen, wartet Electronic Arts Victor mit einem Titel auf, der weder kopffüßige noch niedliche Anime-Figuren bietet. Zwar ist seit seinem Debüt im Jahre 1992 ein wenig Zeit verstrichen, doch noch immer erinnern sich, in erster Linie hartgesottene PC-Hasen, gerne an die Zeit, die sie in den unterirdischen Gängen des Stygian Abyss verbracht haben. Die Rede ist natürlich von ***Ultima Underworld***, jenem Meisterwerk der Rollenspiel-Historie, das seinerzeit nicht nur durch die neuartige und erstaunlich flexible Polygon-Grafik die untergetauchten PC-Freaks zu verblüffen verstand. Die komplizierte Bedienung des PC-Originals wurde auf das Joypad übertragen, eine Maus-Unterstützung bietet das Spiel jedoch nicht. Dafür wurden sämtliche Menü-Komponenten auf gesonderten Seiten untergebracht, so daß sich das 3D-Ansichtsfenster als Vollbild präsentiert. Auch die gesamte Grafik, angefangen von den Zwischensequenzen bis hin zu den getexturten Polygonen, wurde erheblich verfeinert. Aber trotz der Generalüberholung wurde die gesamte Stimmung des Originals ungetrübt übernommen. So müßt Ihr Euch Zaubersprüche anhand von Runen-Tafeln zusammenmixen oder Euch bei unerwarteten Begegnungen mit Individuen entscheiden, ob Ihr sie angreift oder mit ihnen einen Plausch beginnt. Das Ganze wird auf einer Karte per Automapping dokumentiert – selbst geschriebene Notizen können natürlich nicht aufgenommen werden, da der Playstation das Keyboard fehlt. Dafür dürft Ihr an markanten Stellen weiße Dots setzen, damit Ihr in der Lage seid, die Stelle später ohne Irrwege wiederzufinden. Auch die Komplette Nahrungskette aus dem Original ist in ***Ultima Underworld*** enthalten. Euer Held muß stets gefüttert werden, notfalls auch mit Waffengewalt. Erlegt Ihr z.B. eine Ratte, hinterläßt sie Euch ihre gesamte Vorratskammer inkl. dazugehörigem Käse. Wenn Ihr sprachgewandt und nett seid, werden Euch die Bewohner des Abyss tatkräftig unterstützen, meistens mit lebensnotwendigen Informationen. Leider werden dabei nicht-japanisch sprechende Helden ziemlich in die Röhre gucken, es sei denn, man kennt als alter PC-Hase das Spiel in und auswendig. *tet*

INFO

System: Playstation
Name: Ultima Underworld
Genre: 3D-Action Adventure
Hersteller: EA/Victor
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: bereits erhältlich
Deutschland: keine Angaben

PlayStation

Heart Racing Action

- Offizielle Wagen der WRC Saison 1997
- Entwickelt mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen
- Mehrspieler Modus
- Unterschiedliche Wetter- und Bodenverhältnisse
- Echtzeit 3D-Grafik und Dolby Surround Sound

V-RALLY

97 CHAMPIONSHIP EDITION

Im Exklusiv-Vertrieb von

LAGUNA

INFOGRAMES

The next generation of game for the Playstation

© 1997 INFOGRAMES MULTIMEDIA " " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Magic the Gathering

Zwei Magier werfen sich mächtige Zaubersprüche an die Köpfe und murmeln Wirres Zeug über Mana und Landkarten. Die Rede ist natürlich von Magic: The Gathering, das für Playstation kommt.

Aus sechs grundverschiedenen Magiern wählt Ihr Euer Alter Ego aus

Das Intro versetzt Euch in zauberhafte Stimmung

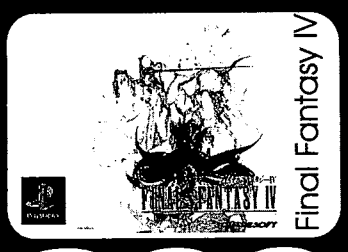
Links unten seht Ihr einige der Karten, die Euch zur Verfügung stehen

Ein Kartenspiel als Konsolenumsetzung? Die Idee klingt zunächst etwas seltsam, denn bei Kartenspiel denken viele in erster Linie an Skat oder Schafkopfen, dessen Regeln in Bayern schon mit der Muttermilch verabreicht werden. **Magic: The Gathering** hat mit Skat oder Schafkopfen allerdings ungefähr soviel gemein wie ein Ferrari mit einem Lada. Magic ist ein Duell zwischen Magiern, die Karten symbolisieren die Zaubersprüche, die zur Verfügung stehen. Durch kluge Strategie und Planung der Spielzüge soll der Gegner in die Knie gezwungen werden. Wer mehr über **Magic: The Gathering** das Kartenspiel erfahren will, kann sich z.B. im Internet unter http://www.wizards.com direkt beim Hersteller informieren. Die Playstation-Umsetzung setzt übrigens Grundkenntnisse voraus, wer also noch nie ein Magic-Kartenduell ausgetragen hat, kann mit dem PS-Spiel leichte Probleme bekommen. Bleibt immer noch die Frage zu klären, wie man ein Kartenspiel denn eigentlich möglichst unterhaltend als Konsolen-Spiel gestaltet. Die Anleitung bezeichnet **Magic: The Gathering** als Echtzeit-Adventure. Als einer von sechs Magiern sollt Ihr die Kontrolle über das Land Dominia erlangen. Interessant erscheint vor allem der Duell-Modus, bei dem zwei menschliche Konkurrenten um die Vorherrschaft streiten, während Ihr im Campaign-Modus gegen den Computer in mehreren Missionen antretet. Vor der Schlacht wählt Ihr zunächst Eure Karten/Zaubersprüche, wobei die geschickte Zusammenstellung der unterschiedlichen Magien schon entscheidend für den Spielverlauf sein kann. Ohne genügend magische Energie, dem sogenannten Mana, nützt auch der beste Zauber nichts, diese liefern in erster Linie die Landkarten, von denen man pro Zug nur eine ausspielen darf. Mana unterstützt aber nur die Art von Magie, die farblich übereinstimmt. Die Waldkarte symbolisiert z.B. die Farbe grün und liefert Mana für den Lebens/Naturzauber. Per Multitap oder Linkkabel dürfen sich bis zu vier mutige Zauberlehrlinge am spannenden Magierstammtisch beteiligen, der allerdings frühestens im Oktober eröffnet wird, denn erst dann soll die PSX-Version in den Läden stehen. Zur Einstimmung holt Ihr Euch in der Zwischenzeit am besten schon mal das Magic-Kartenspiel und übt ein wenig, einige von Euch werden überrascht feststellen, daß Spielen auch ohne Konsolen Spaß machen kann. *rz*

Von den verschiedenen Spielmodi dürfte der Duell-Modus wohl am interessantesten sein

INFO

System: Playstation
Name: Magic the Gathering
Genre: Echtzeit-Adventure
Hersteller: Acclaim
Geplanter Erscheinungstermin:
Oktober 1997



PlayStation MANGA

ME

the game company

PC CD-ROM NINTENDO PlayStation merchandise

http://www.acme.netcologne.de

V-Rally

0221 – 240 88 00

NINTENDO

NINTENDO 64	299,-
Controller64 (bunt)	59,90
Lenkrad64(Mad Catz)	159,90
Controller Pak (bunt)	29,90
Controller Pak 1K	44,90
Adapter	59,90
Blast Corps	119,90
Fifa64	129,90
Int. Super Star Soccer	149,90
Mario 64	99,90
Mario Kart64	129,90
Pilotwings 64	119,90
Star Wars	139,90
Turok	139,90
Wave Race 64	99,90

Controller Pak..3 für 2.....3Stück..59,80

ab sofort liefern wir alle N64-Hard/Software-bestellungen mit 12 aktuellen Software-Stickern für Dein Controller-Pak aus - natürlich kostenlos !!!

Merchandise

Hint-Books	
Final Fantasy VII	29,90
Mario Kart	29,90
Soul Blade	29,90
Tekken II	29,90
Tomb Raider	29,90
Turok	29,90
Model-Kits.(z.B. FF VII)	34,90
Poster	ab 5,00
TEKKEN II "The Family" DIN A1	25,00
Soundtracks	ab 24,90
Final Fantasy VII 4CD's	99,90
Soul Edge(Single-CD)	24,90
Special Move Videos	
(Tekken II,Soul Edge-NTSC)	59,90

PlayStation

PlayStation (PSX)	299,-
PSX+Tekken	345,-
PSX+Ridge Racer	345,-
Controller (bunt)	49,90
Controller...(Sony)	44,90
Controller Alps	89,90
Analog/digital Controller.(Sony)	59,90
Memory Card (bunt)	39,90
Memory Card (24MEG)	109,90
Namco Fighting Stick	109,90
RGB-Scart-Kabel	ab.29,90
Laserpointer-Gun	129,90
Lenkrad (Mad Catz)	149,90
Umbauchip (jp&us)	39,90
Multinorm-Umbau	89,90

Memory Card..3 für 2.....3...ck..79,30

ab sofort liefern wir alle PS...ard/Software-bestellungen mit 20 aktuellen Software-Stickern für Deine Memory-card aus - natürlich kostenlos !!!

Agent Armstrong	89,90
Broken Helix	99,90
Carnage Heart	89,90
City of the lost Children	99,90
Command&Conquer	89,90
Crow: City of Angels	89,90
Crypt Killer	109,90
Discworld II	89,90
Dragonheart	89,90
Dungeon Keeper	99,90
Excalibur	89,90
Fifa Soccer '97	89,90
Formel 1	109,90
International Super Star Soccer	89,90
Independence Day	99,90
King of Fighters	79,90
Kings Field	79,90
Lost Vikings II	99,90
Legacy of Kain	99,90

PlayStation

Micromachines V3	99,90
Monster Truck	99,90
NBA Hangtime	89,90
NBA Jam Extreme	89,90
NBA Live`97	89,90
NHL Hockey '97	89,90
NHL Face Off 97	89,90
Overblood	99,90
Pandemonium	89,90
Porsche Challenge	79,90
Rage Racer	99,90
Rally Cross	89,90
Rebel Assault II (2 Disc)	109,90
Samurai Shodown	84,90
Sentient	89,90
Soul Blade	99,90
Syndicate Wars	99,90
Speedster	99,90
Suikoden	99,90
Super Star Soccer Deluxe	89,90
Tenka	99,90
Total NBA '97	84,90
Vandal Hearts	99,90
V-Rally	99,90
Virtua Pool	89,90
Warcaft II	99,90
Wild Arms (us)	119,90
Wing Commander IV	99,90

PlayStation PLATINUM

Air Combat	49,90
Alien Trilogy	49,90
Battle Arena Toshinden	49,90
Cool Boarders (jp)	49,90
Destruction Derby	49,90
Dragon Ball Z (jp)	49,90
Need For Speed	49,90
Overblood (jp)	49,90
Ridge Racer	49,90
Road Rash	49,90
Wipe Out	49,90
Tekken	49,90

プレイステーション Japan

Ace Combat2.(Flight-Sim)	119,90
Alundra (Action-RPG)	99,90
Atelier Marie (RPG)	109,90
Bounty Sword First (RPG)	119,90
Bushido Blade (Fighting)	119,90
Clock Tower II (RPG)	129,90
Dark Hunter	129,90
Defeat Lightning (Race)	119,90
DEKA4 Tough the Truck (Race)	129,90
Die Katze v. Schrödinger (RPG)	129,90
Dracula X (Castlevania)	119,90
Feda2 (RPG)	119,90
Final Fantasy IV (RPG)	99,90
Final Fantasy VII (RPG)	139,90
Final Fantasy Tactics (RPG)	119,90
Formel 1	99,90
I.Q. (Tüftelspiel)	99,90
Parappa Rappa	99,90
Pal (RPG)	129,90
Poiters Point (Action Adventure)	119,90
Reciproheat (Flightrace)	119,90
Riot Stars	129,90
Run About	119,90
Sangoku Musou (Fighting)	119,90
Sold Out (Band-Sim)	119,90
Soul Edge	109,90
Stressless Lesson (Puzzle)	109,90
Time Crises+Gun (Ego-Shooter)	159,90
Tobal2(Fighting)	109,90
GT MAX Drift Master(Racing)	119,90
Quantum Gate 1 (Adventure)	119,90

MANGA

Adventure Kid	99,90	Lily C.A.T.	39,90
Appleesed	39,90	M.D.Geist	39,90
Armitage III	39,90	Macross	39,90
Battle Angle Alita	29,90	DevilHunterYohko	49,90
Bubblegum Crises	49,90	Doomed Megap.	29,90
Crying Freeman	49,90	Ghost in the Shell	39,90
		Plastic Little	39,90
		Rec. of Lodoss War	49,90
		Overfiend III	129,90

Finanzierung

Die Spielspaß-Finanzierung

PlayStation mit 4 Spielen.....ab 24,00

Nintendo64 mit 2 Spielen.....ab 24,00

...einfach anrufen

ME the game company

Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln
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 FaxPolling (Fax holen). Habt Ihr ein Faxgerät mit Pollingfunktion, einfach unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Abruf- und dann Starttaste drücken!

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.

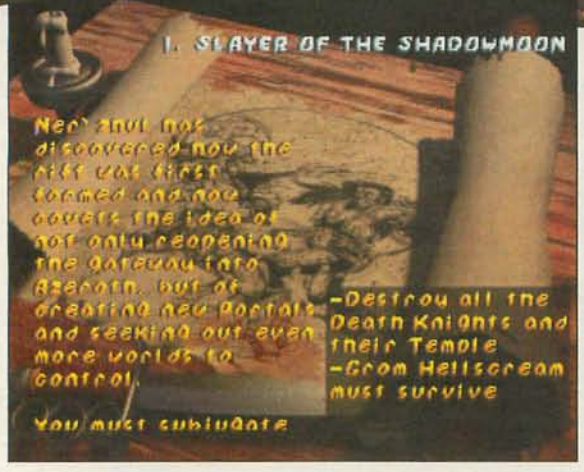
WARcraft 2

Ein Übermacht menschlicher Soldaten verprügelt ein paar Orks

Das beste Echtzeit-Strategiespiel verzaubert demnächst auch Konsolenbesitzer im Sega und Sony-Lager

Die gerenderten Intros und Zwischensequenzen sehen besser aus als die PC-Originale

Per Knopfdruck gibt's zu jedem Individuum auf der Karte einige Daten



Von Euch noch nicht erforschte Gegenden bleiben schwarz

Das kurze Briefing vor jedem Level wird beim fertigen Spiel natürlich in Deutsch sein

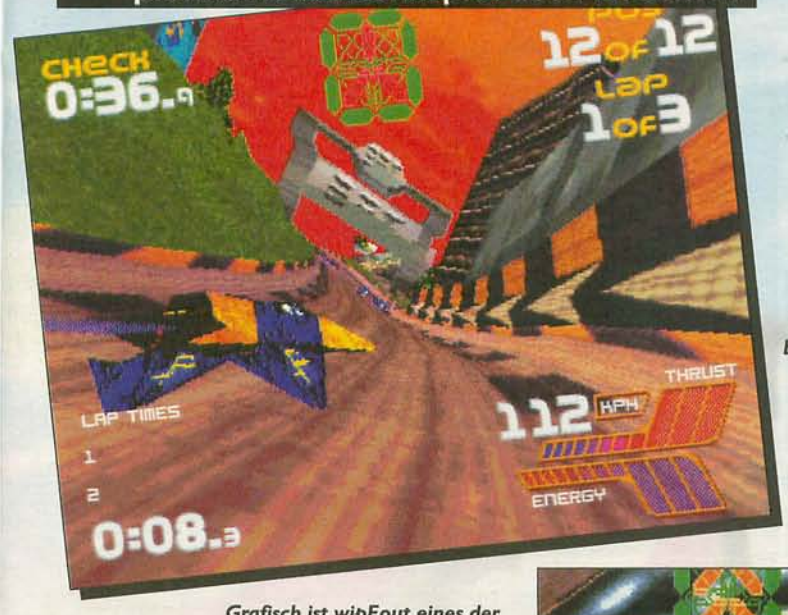
Wenn man dem Testbericht unserer Kollegen der Powerplay aus Ausgabe 02/96 glauben schenkt, ist ***Warcraft 2*** sogar um einiges besser als ***Command & Conquer***. Der Solo-Modus wurde mit 89 % Spielspaß bewertet, für das Multiplayer-Game gab es sogar noch einen Prozentpunkt mehr. Im Gegensatz zum direkten Konkurrenten C&C spielt ***Warcraft 2*** in einem stimmungsvollen Fantasy-Szenario, wo sich Orks und Menschen im Überlebenskampf gegenüberstehen. Ihr übernehmt wahlweise das Kommando über eine der beiden Parteien, wobei jeweils unterschiedliche Missionen zu absolvieren sind. Bei der Anzahl der gestellten Aufgaben zeigte sich Hersteller Blizzard-Software sehr großzügig, neben den rund dreißig Missionen von ***Tides of Darkness***, der ersten ***Warcraft-2***-CD für PC, fanden bei der Saturn- und Playstation-Version sogar die 24 neuen Missionen der PC-Data-Disk, ***Beyond the Dark Portal***, Platz. 16 unterschiedliche Truppenteile warten auf beiden Seiten auf Eure Befehle, neun bodenständige Einheiten, sechs Marine-Abteilungen und zwei Flugstaffeln. Um Eure Aufträge zu erfüllen, lenkt Ihr Eure Armee geschickt über die unterschiedlich großen Karten und attackiert den Gegner, ohne selbst große Verluste zu erleiden. Die Missionen bestehen z.B. aus Rettungsaktionen, der Zerstörung von strategischen Zielen oder dem Eskortieren wichtiger Persönlichkeiten. Um dem übermächtigen Gegner Paroli zu bieten, stehen Euch neben den primitiven Schwert- und Axtkämpfern auch Katapulte, Zaubersprüche und sogar Kamikaze-Einheiten zur Verfügung. Außerdem müßt Ihr Gebäude bauen und Rohstoffe abbauen, um für steten Nachschub an Truppen und Material zu sorgen. Um Öl zu fördern, errichtet Ihr sogar Bohrinseln und transportiert das schwarze Gold mit Öltankern. Auf der Karte ist immer nur der Teil des Levels zu sehen, den Eure Truppen schon ausgekundschaftet haben. Über Gelände, das sich nicht mehr im Blickfeld Eurer Mannen befindet, legt sich der „Nebel des Krieges" (kann auch deaktiviert werden), das Gebiet selbst bleibt sichtbar, feindliche Truppenbewegungen werden jedoch nicht angezeigt. Im Gegensatz zur Konsolen-Umsetzung von C&C verzichteten die Entwickler von ***Warcraft 2*** auf jegliche „Einsparungen" und bieten alle Features, die man erwartet: Maus- oder Joypadsteuerung, Link-Option und Speichern des Spielstandes per Memory Card oder Paßwort, allerdings nur am Ende jeder Mission. Auf den Test des fertigen Spiels in einer der nächsten Ausgaben können sich Wohnzimmerstrategen schon freuen, unsere Vorversionen machten einen exzellenten Eindruck. *rz*

INFO

System: Playstation/Sega Saturn
Name: Warcraft 2
Genre: Echtzeit-Simulation
Hersteller: Blizzard
Geplanter Erscheinungstermin:
Ende Juli 1997

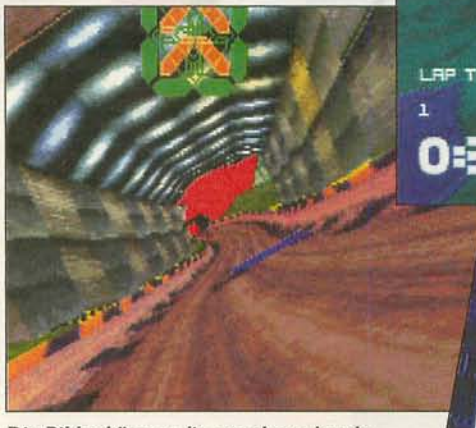
2097 wipEout

Acht Monate nach dem erfolgreichen Playstation-Release nähert sich Psysgnosis' pfeilschnelles Rennspiel auch für Saturn



Grafisch ist wipEout eines der besten Saturn-Spiele überhaupt

Am Schutzschild bemerkt man die fehlenden Transparenz-Routinen der Sega-Hardware



Die Bilder können die atemberaubende Geschwindigkeit leider nicht vermitteln

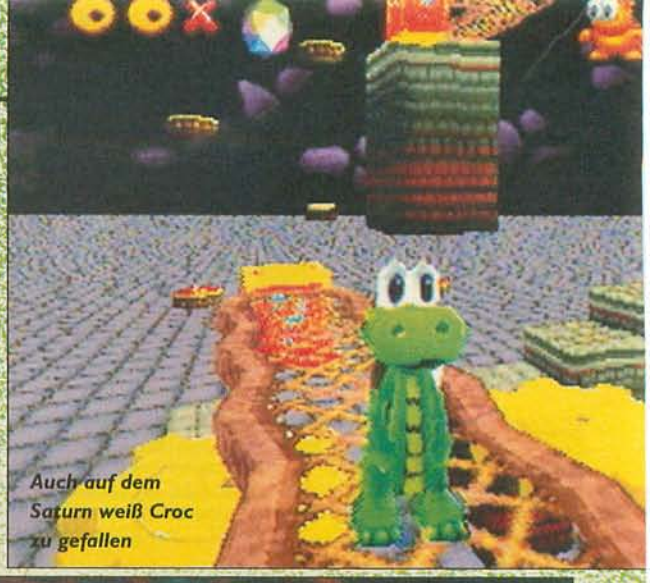
Vier unterschiedliche Rennställe stehen Euch zur Auswahl, AG Systems z.B. hat mangelhafte Energiesysteme eingebaut

Ohne große Ankündigung lag Anfang Juni plötzlich eine Demo-CD von ***wipEout 2097*** für Saturn auf unserem Schreibtisch. Das Playstation-Vorbild gehört zu den Vorzeigeprogrammen, wenn man die grafischen Möglichkeiten der Sony-Hardware hervorheben möchte. Da kann die Saturn-Umsetzung natürlich nicht ganz mithalten, die einzelnen Level wirken nicht so detailliert und etwas gröber aufgelöst. Bei der Spielgeschwindigkeit hält Segas 32-Bitter dagegen mühelos mit, der Speed in späteren Levels ist wirklich atemberaubend. Die Vorzüge der Playstation verdeutlicht auch der blaue Schutzschild, der beim Saturn mangels Transparenzroutinen ziemlich pixelig und gar nicht wie ein Energieschirm wirkt. Doch Grafik allein macht kein Spiel aus, und schon unsere Vorversion läßt erahnen, daß den Entwicklern ein großer Wurf gelungen ist. Spielerisch blieb natürlich alles beim alten, mit Renngleitern rast Ihr im Affenzahn über zunächst sechs Rennstrecken, die auf drei Klassen verteilt sind. Wer sich durch Plazierungen unter den ersten drei in jedem Rennen fürs nächste qualifiziert, darf in der nächst höheren Klasse bei höherer Geschwindigkeit antreten, bevor er schließlich in die ultraschnelle Phantom-Serie zugelassen wird. Jeder Renner verfügt bei ***wipEout 2097*** über einen Energievorrat, der durch Beschuß oder Kollisionen abnimmt. Falls der Balken auf Null sinkt, scheidet Ihr aus, allerdings könnt Ihr eine Art Boxengasse durchfahren, um Energie aufzutanken. Neben dem Arcade-Mode mit elf computergesteuerten Konkurrenten dürft Ihr im TimeTrial auch auf Rekordjagd gehen, Bestleistungen werden intern gespeichert. Da das Link-Kabel für den Saturn bei uns nie erhältlich war, erübrigt sich diese Option natürlich. Während eines Rennens sammelt Ihr unterschiedlichste Extras auf, Zielsuchraketen, Turbo und sogar einen Autopiloten, der Euch für drei Sekunden sicher durch schwierigste Kurven lenkt. Mit ***wipEout 2097*** steht Euch ein absoluter Hit ins Haus, wie gut das Teil wirklich ist, erfahrt Ihr im Test in einer der nächsten Ausgaben. rz

INFO

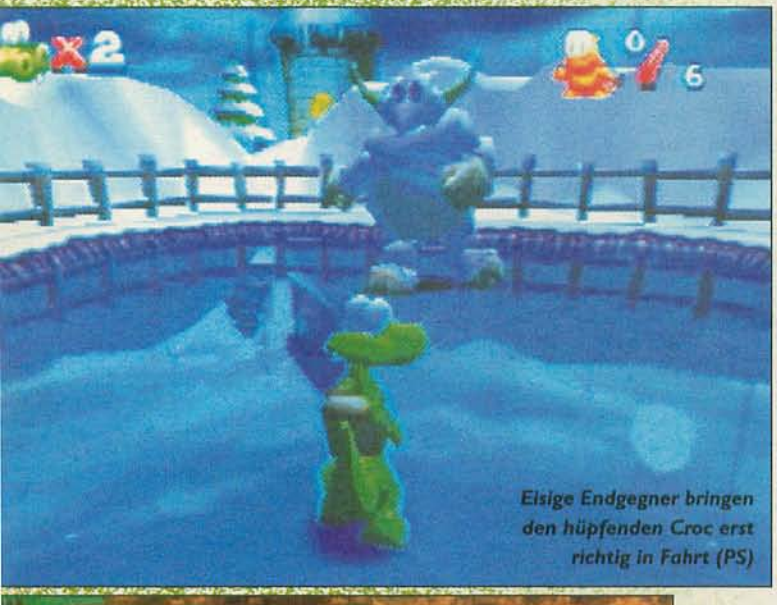
System:	Sega Saturn
Name	wipEout 2097
Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Psygnosis
Geplanter Erscheinungstermin:	Ende Juli

Croc
LEGEND OF THE GOBBOS™



Auch auf dem Saturn weiß Croc zu gefallen

Ein neues revolutionäres 3D-Adventure steht vor der Vollendung: Croc ist die ultimative 32-Bit-Antwort auf Mario 64. Playstation- und Saturn-Besitzer dürfen sich auf den Hüpfspaß des Jahres freuen!



Eisige Endgegner bringen den hüpfenden Croc erst richtig in Fahrt (PS)

Erst durch den Einsatz verschiedener Perspektiven werden viele Extras sichtbar (PS)

Die Kameraperspektive läßt sich stufenlos justieren

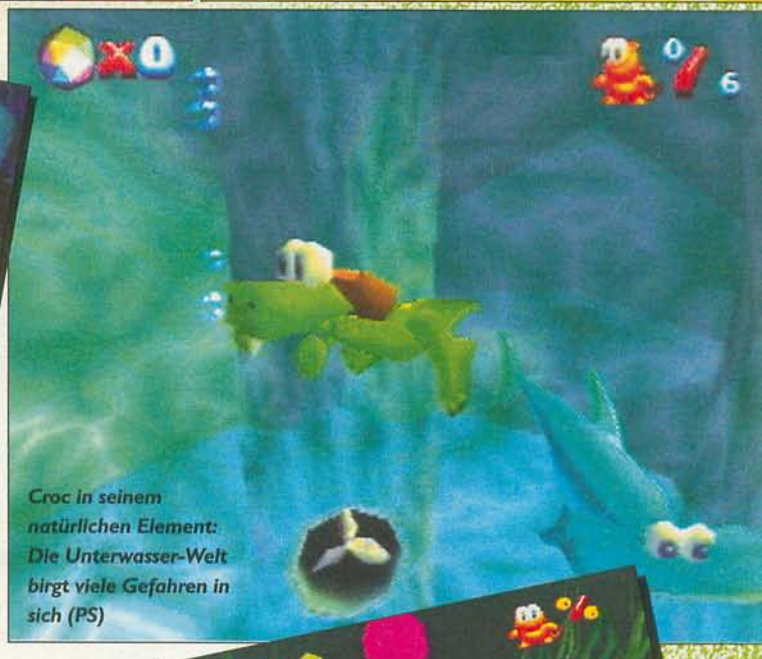
Es war mal wieder einer der heißesten Junitage, an dem sich ein eifriger Video-Games-Redakteur auf abenteuerliche London-Reise begab, um dort die 32-Bit-Überraschung des Jahres anzuschauen. Mit **Croc** stellte das renommierte englische Entwicklerhaus Argonaut Software sein erstes 32-Bit-Konsolen-Projekt vor, das sich weder optisch noch spielerisch vor der berühmten Klempner-Konkurrenz zu verstecken braucht. Die seit 15 Jahren bestehende Softwarefirma wird von keinem minderen als dem 3D-Künstler „Jez San" geführt, der neben zahlreichen Heimcomputer-Spielen (**Starglider**) und aktuelleren PC-Titeln (**Creature Shock**, **F/X-Fighter**), auch das millionenfach verkaufte **Starwing** für das Super Nintendo programmierte. Er und seine talentierte Crew erforschte zwei Jahre lang das Hardwarepotential der neuen Konsolen-Generation, um mit dieser gesammelten Erfahrung eine dreidimensionale Hüpfwelt zu kreieren, wie es sie bisher auf keinem anderem 32-Bit-System zu sehen gab. Der Hauptdarsteller **Croc** ist ein niedliches Cartoon-Krokodil, das in einer wundersamen Insel-Idylle aufwächst, wo sich die Bäume, die Blumen und eine besondere Art von Lebewesen (Gobbos genannt) in Frieden entfalten. Die Ausgewogenheit dieses Paradieses wird von dem Gobbo-King erhalten, der die kleinwüchsigen Untertanen zusammenhält. Eines Tages läßt der schreckliche Magier „Baron Dante" einen Zauberspruch auf die Insel los. Die aus dem Rhythmus gekommenen Gobbos zerstreuen sich in alle Richtungen und die um ihre natürliche Harmonie beraubte Welt wird der Schauplatz sonderbarer Phänomene: Bösartige Geschöpfe (verwandelte Gobbos) erscheinen und verbreiten im Land großes Leid und Schrecken. Um das Gleichgewicht der Welt zurückzuerobern, macht sich nach Flehen des Königs unser **Croc** auf den Weg, um schließlich alle Gobbos zu befreien und sich dem schwarzen Baron in einem allerletzten Kampf entgegenzustellen. Eure Hauptaufgabe besteht darin, die gut versteckten „Gobbos" einzusammeln und das Schloß von Baron Dante zu stürmen. Nebenbei gibt es

Beim Sprung von einer Plattform zur anderen ist Fingerspitzengefühl gefragt

Euer Weg führt Euch über zahlreiche Brücken und Plattform-Ebenen (PS)

Ein Sprung im falschem Timing und unser Held stürtzt in die ewigen Jagdgründe (PS)

Jede der Kisten beherbergt ein kostbares Extra (Saturn)



Croc in seinem natürlichen Element: Die Unterwasser-Welt birgt viele Gefahren in sich (PS)

Bunte Luftballone verleihen Flüüüügel

natürlich zahlreiche Extras zu erhaschen, die Eurem Kulleraugen-Kroko hilfreich unter die Schuppen-Arme greifen oder zur Lösung diverser Minipuzzles (Schlüssel finden etc.) beitragen. Als Gegnersprites begegnet Ihr ständig angriffslustigen Knubbel-Biestern, die aus dem phantasievollen Sortiment des Tierreichs stammen. Durch einfaches Draufspringen mit dem nackten Croco-Gesäß oder gezieltem Schwanzwedeln entledigt Ihr Euch des lästigen Ungeziefers. Eure Reise führt Euch durch brodelnde Vulkangebiete, abgrundtiefe Unterwasserlandschaften, arktische Eiswelten, abgefahrene Castle-Parcours und viele weitere Hüpf-Terrains. Unterwegs sollte Croc so viel Kristalle wie möglich sammeln, die ihm dann nach über 50 Stück ein Extraleben spendieren oder ihn in erster Linie vor dem Verlust eines Lebens bewahren. Neben seinem Krokodils-Schweif, den unser Held als Hauptwaffe einsetzt, verfügt er über die Fähigkeit zu klettern, zu rennen, zu schwimmen, oder kann sich mit dem Snowboard unter die Füßen geschnallt, einen verschneiten Bergsteilhang hinabstürzen. **Croc** tischt stufenloses Tiefen-Scrolling auf, das sich aus jedem nur erdenklichen Kamerablickwinkel von seiner besten 3D-Seite zeigt. Insgesamt gibt es sechs große Inselstationen, die jeweils in unzählige Sub-Stages unterteilt sind. Unterwegs begegnet Ihr über 50 unterschiedlichen Feindkreaturen, die Euch ans Krokoleder wollen. Traditionell wird jeder Level zuerst von einem Mittelgegner und riesigem End-Obermotz bewacht, der erst nach schlagkräftigen Argumenten den Weg zu neuen Abenteuern frei macht. Alle Level-Szenarien setzen sich überwiegend aus texturierten Polygon-Flächen zusammen, in denen es nur sehr selten einige unschöne Clipping-Fehler zu erblicken gibt. **Croc** ist eine faszinierende Mischung aus Plattformelementen und typischen Jump'n'Run-Puzzles. Unzählige Level mit unterschiedlichen Grafikstilen und verschwenderischen Animationen garantieren an über vierzig Stunden reinen Spielspaß. Unterschiedliche Plattformen-Typen: Bewegend, verschwindend, drehend und rotierend fordern Crocs Reaktionen bis zum letzten. Croc vermittelt in seiner dreidimensionalen Darstellung einen gewissen Reiz, der einen wie bei zahlreichen Miyamoto-Kreationen geradezu zum Weiterspielen verleitet. Ob sich **Croc** letztendlich spielerisch gegen Nintendos **Mario 64** vollkommen behaupten kann, bleibt abzuwarten. In Europa wird Electronic Arts den Vertrieb der Playstation-Version übernehmen. Mehr Bilder zu **Croc**, inklusive eines Interviews, findet Ihr in der nächsten Ausgabe. *ws*

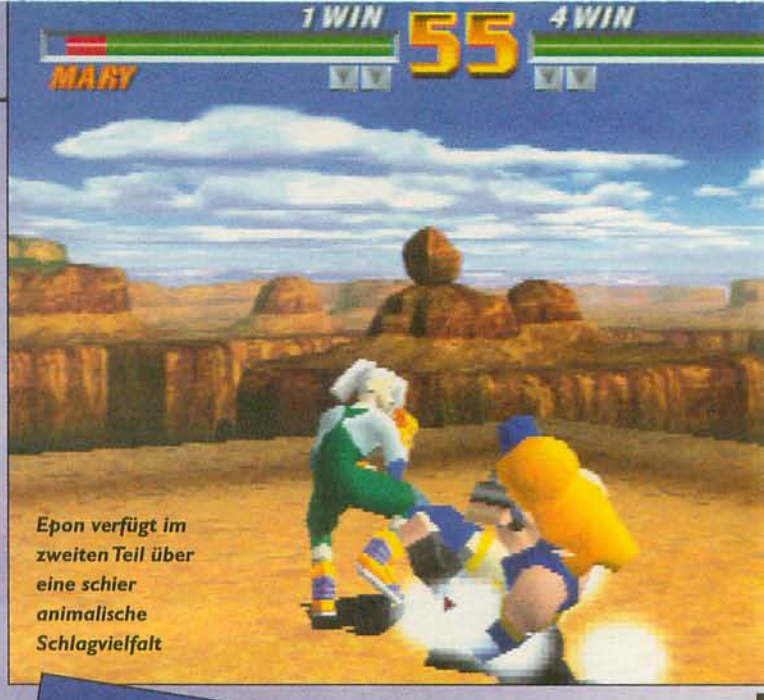
INFO

System: Playstation/Saturn
Name: Croc
Genre: 3D-Advebture
Hersteller: Argonaut Software
Geplanter Erscheinungstermin:
September 1997

TOBAL 2

Tobal 2

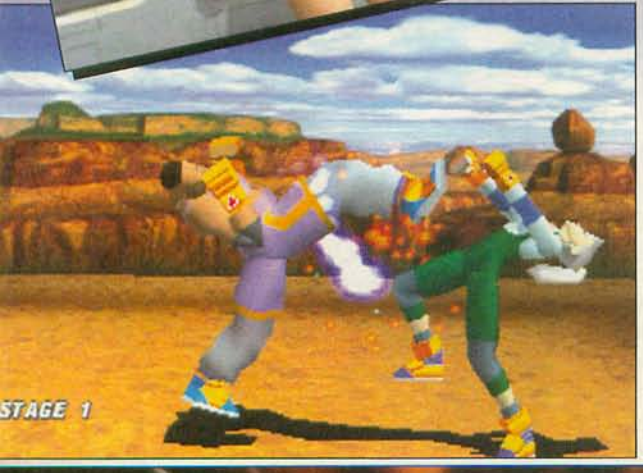
Squares neue Edelklopperei Tobal 2 bahnt sich ihren Weg an in die Beat'em-Up-Spitze: Genial animierte 3D-Sprites, imposante F/X-Specials und lupenreine Hi-Res-Grafik lassen die Konkurrenz vor Neid erblassen



Epon verfügt im zweiten Teil über eine schier animalische Schlagvielfalt

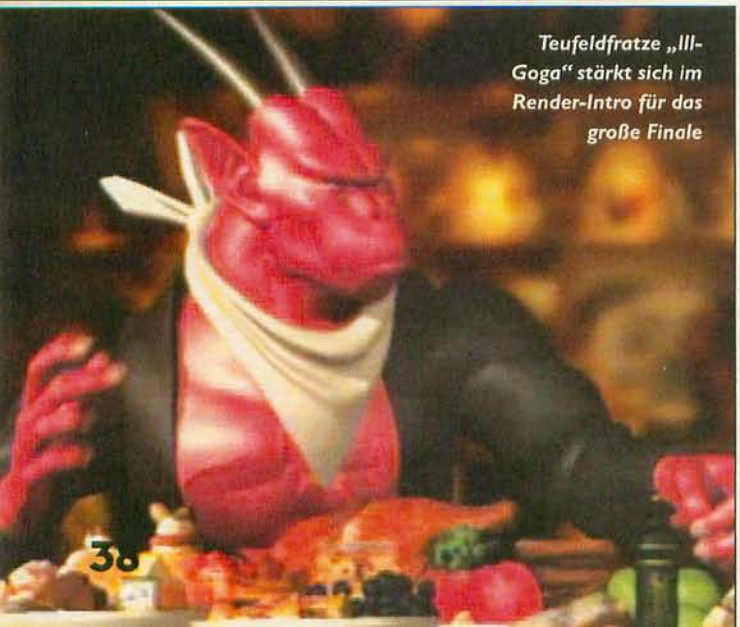
Newcomerin „Chaco-Yutani" zeigt sich in niedlicher Render-Pose

Oliems Fußfeger haut jeden Fighter von den Socken



Links vollführt „Doctor V" einen funkelnden Magic-Special

Squares geschäftige Beat'em-Up-Abteilung hat sich offensichtlich alle Kritikpunkte ihres Vorgängers zu Herzen genommen, um aus dem durchaus soliden Erstlingswerk ein feudales Prügelmanifest zu zaubern. In ***Tobal 2*** finden sich diesmal zehn extravagante Anime-Charaktere im Auswahlbildschirm wieder. Darunter sind neben den acht bekannten Fantasy-Figuren auch zwei Neuzugänge zu verzeichnen: Das wäre zum einen „Doctor V", ein muskelbepackter Vodoo-Medizinmann, der seine angriffslustigen Ringkontrahenten mit pfeilschnellen Kickboxer-Schlägen kuriert und zum anderen das Politessen-Püppchen „Chaco-Yutani", die im hautengen Aerobic-Einteiler so manches Männerherz höher schlagen läßt. Für Schlagaktionen kommen diesmal drei Knöpfe des Joypads zum Einsatz. Zur Abwehr der gegnerischen Schläge werden die beiden R-Taster benutzt. Dutzende Spezialmanöver gilt es einzustudieren, die mit entsprechendem Feingefühl zu anwachsenden Combos, Air Juggles oder brachialen Counter-Attacken kombinierbar sind. Als Belohnung winken glühende Feuerbälle, kreiselnde Kugelblitze oder superschnelle Handkantenschläge (neuerdings mit Hit-Combo-Zähler!), die jeden Gegner zur Verzweiflung bringen. Selbst die alte ***Tobal No. 1***-Garde hat massig neue Spezialtechniken hinzugelernt und braucht sich somit nicht mehr vor den beiden Newcomern zu verstecken. Wie bereits im ersten Teil könnt Ihr Eure Gegner mit gezielten Hieben von den Plattformarenen fegen, was einer gewonnenen Runde gleichzusetzten ist. Auch optisch hat ***Tobal 2*** mächtig zugelegt. Die Texturen-Vielfalt ist um einiges dichter und schöner ausgefallen als beim Vorgänger. Allerdings besteht in diesem Bereich immer noch ein großer Nachholbedarf, um mit der Konkurrenz gleichzuziehen. Den Hintergrund zieren diesmal keine kargen Polygon-Bauten wie es im ersten Teil der Fall war, vielmehr setzten die Entwickler auf maleri-



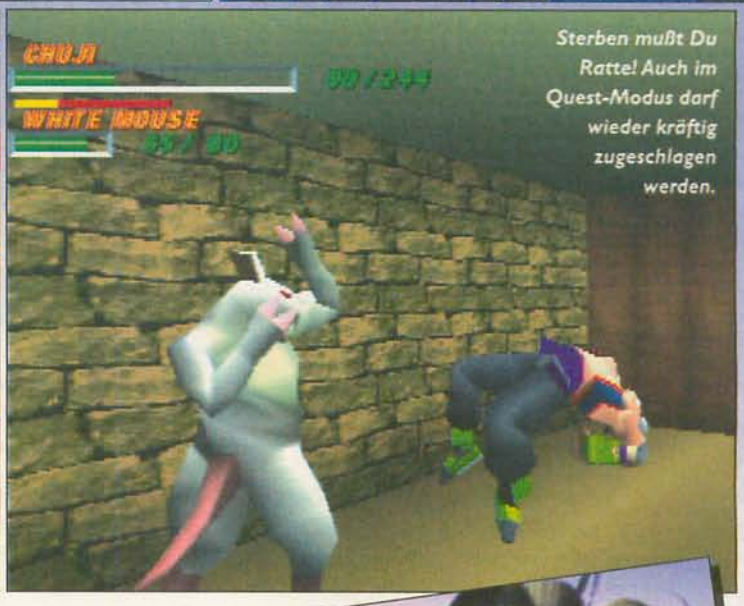
Teufeldfratze „Ill-Goga" stärkt sich im Render-Intro für das große Finale

preview

TOBAL 2

Die Menüs des RPG-Modes werden für die PAL-Version ins deutsche übersetzt

Kick- und Punch-Specials sind nach Belieben kombinierbar



Sterben mußt Du Ratte! Auch im Quest-Modus darf wieder kräftig zugeschlagen werden.

sche Bitmap-Kulissen, die trotz des technischen Abstiegs für mehr Atmosphäre sorgen. Dank gekonnt eingesetztem Gouraud-Shadings wirken die Polygon-Glieder der Kämpfer viel runder und natürlicher als beim Vorgänger. Geschickte Kameraschwenks und Zooms sorgen während der 360-Grad-Keilerei für spannende Turnier-Stimmung. Selbstverständlich wurde neben dem Single-Mode auch an einen Zwei-Spieler-Modus gedacht. Spielt Ihr alleine, müßt Ihr nach und nach gegen die restlichen neun Tobal-Desperados antreten und trefft später auf weitere superfiese Oberschurken. Die Kämpfe gehen wie gewöhnlich über zwei Gewinnsätze, und wer den Energievorrat des Gegners zweimalig zum Dahinschwinden gebracht hat, darf sich auf eine saftige Punkteabrechnung freuen. Im Kampf um die begehrte Tobal-Krone gibt es nur zwei Alternativen: Entweder Ihr gewinnt oder müßt ein weiteres Mal gegen den unliebsamen Gegner in den Ring steigen. Zudem ließ es sich Square nicht nehmen, erneut einen Rollenspiel-Modus in sein Sequel zu integrieren. Mit dem Wunschcharakter Eurer Wahl erforscht Ihr wieder zahlreiche Stockwerke, löst kleine Puzzles und prügelt Euch zwischendurch mit hartnäckigen Monster-Kreaturen. Auch in diesem Bereich haben die Entwickler fleißig an der Spieltiefe und Optik gefeilt. Neben typischen RPG-Elementen wie zum Beispiel Erfahrungspunkte sammeln oder Gegenstände finden, spendierte man der Dungeon-Keilerei eine Automapping-Funktion, neue Magic-Items und eine richtige RPG-Stadt als Ausgangspunkt. Der Clou dabei ist, das Ihr mit bestimmten Items einige der Verlies-Gegner gefangen nehmen könnt, um sie dann später im regulären Beat'em-Up-Part als zusätzlichen Charakter anzuwählen. Als weiteres geheimes Gag-Feature könnt Ihr Eure hart erkämpften Spielfiguren im Quest-Modus mit individuellen Pinselwerkzeugen nach Belieben bemalen. Noch ein Hinweis für alle Contoller-Freaks: ***Tobal 2*** unterstützt bereits Sonys neues **Analog-Joypad** (in Japan bereits erschienen), das auch hierzulande offiziell in der zweiten Jahreshälfte erhältlich sein soll. Noch nicht fest steht, ob das neue Steuergerät auch in der westlichen Welt „Mit" oder „Ohne" eingebauter „Vibrator-Option" ausgeliefert wird. *ws*

Ist sie nicht süß? Zuckerpuppe „Epon" stellt sich den Kontrahenten vor.

INFO

System:	Playstation
Name:	Tobal 2
Genre:	3D-Beat'em-Up
Hersteller:	Squaresoft
Import-Version:	Dynatex
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	bereits erhältlich
Deutschland:	**keine Angaben**

Agent Armstrong

Unser cooler Held muß sich auch unter Wasser beweisen

Mission Impossible? Nicht für Steed Armstrong! Als furchtloser Render-Agent stürzt sich Virgins neuer Playstation-Held auf jeden noch so aussichtslosen Auftrag und rechnet dabei gleichzeitig mit einer ganzen Armee von übelgelaunten Gaunern ab.

Volltreffer! Ein gegnerischer Sprite löst sich in seine Bestandteile auf.

Schöne FIX-Effekte gibt es in jedem Abschnitt zu bestaunen

Wir schreiben das Jahr 1930. Die korrupte Welt wird zu dieser Zeit von skrupellosen Gangstersyndikaten bedroht. Im Auftrag eines international operierenden Geheimdienstes verteidigt ***Agent Armstrong*** die Gesetze der Unbestechlichen. Sein durchschlagendes Argument: eine Thompson-Maschinenpistole. Die Einsatzgebiete erstrecken sich rund um den Erdball. So muß ***Agent Armstrong*** seine Aufträge unter anderem in Dschungellandschaften, gefährlichen Unterwassergefilden oder auch auf tückischen Industriekomplexen erfüllen. Handgranaten, Spezialgeschosse, Geheimräume und andere hilfreiche Features sorgen bei seiner beschwerlichen Reise für willkommene Unterstützung und helfen ihm dabei, gegen die unterschiedlichsten Handlanger von Big-Boss Spats Falconetti bestehen zu können. Das Spielprinzip läßt sich schnell auf einen einfachen Nenner „cooler Einzelkämpfer" gegen hinterlistige Übermacht bringen. Zu Beginn fightet sich unser geschniegelter Möchtegern-Rambo durch ein Hafenareal, in dem er sofort von gegnerischen Soldatenschergen und hartnäckigen Einzelsöldern munter beschossen wird. Ohne große Veränderungen geht's weiter durch glühende Lavahöhlen, tropische Regenwälder und diverse Eislandschaften, die ihn letztendlich weit unter die Erdoberfläche zu versteckten Raketensilos führen. Die dabei zu erfüllenden Aufträge von unserem Agenten sind vielfältig; er muß unter anderem gefangengehaltene Kollegen befreien, Top-Secret-Pläne des Verbrechersyndikats stehlen, deren Stützpunkte zerstören, zeitkritische Missionen erfüllen und gut versteckte Gegenstände finden. Dank verschiedenfarbiger Signalfeuer kann Agent Armstrong an diversen Punkten des Spiels Hilfe anfordern oder sich nach erfolgreich erledigten Auftrag von einem Helikopter abholen lassen. Witzige Full-Motion-Videos gibt es gleich zu Beginn als Intro und später als Zwischensequenzen zu bewundern. Die Grafikpräsentation ist im amerikanischen „Art-Deco"-Stil der 30er Jahre gehalten und wurde sowohl mit 3D-Werkzeugen als auch mit traditionellen Pixelkreationen verfeinert. Agent Armstrong kann springen, sich ducken, Leitern hochklettern und sich sogar unter Wasser fortbewegen. Unter Zuhilfenahme der R-Taster lassen sich Ziele am Boden bzw. weiter oben blitzschnell anvisieren. Im fertigen Spiel werden voraussichtlich 28 abwechslungsreiche Level zur Verfügung stehen. *ws*

Agent Armstrong kennt mit seiner coolen Wumme keine Gnade

INFO

System:	Playstation
Name:	Agent Armstrong
Genre:	Action-Shooter
Hersteller:	Virgin

Geplanter Erscheinungstermin:
Juli 1997

UFO GAMES

BERLIN

Ladenverkauf & Versand

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

Nintendo 64

Fifa 64	114,00
Goemon 5	*139,00
Internatio.Superstar Soccer	*139,00
Mario 64	89,00
NBA Hang Time	*139,00
Pilotwings	119,00
Star Wars shadow of Empire	129,00
Turok	145,00
Wave Race	89,00
Wayne Gretzky Hockey	139,00
N64 Grundgerät	399,00
N64 Antennenkabel	49,00
N64 Memory Card 8 Meg.	89,00
N64 Joypadverlängerung	19,00
N64 Controller farbig	59,00

Play Station

2 - Xtreme	79,00
Adidas Power Soccer 2	79,00
Andretti Racing	79,00
Excalibur	89,00
Exhumed	79,00
Porsche Challenge	79,00
Rebel Assault 2	99,00
The Crow	79,00
Tomb Raider	79,00
Sony Umbau für jp./us.	85,00
Sony Umbauchip m. Info, Anleitung	29,00
Sony Link cable Fire	29,00
Sony Multi Tap	65,00
Sony RGB - Fire	29,00
Sony Grundgerät	289,00

Saturn

Andretti Racing	89,00
Die Hard Acade	89,00
Fifa 97	89,00
Manx TT	89,00
NBA Live 97	89,00
Soviet Strike	89,00
Tomb Raider	89,00

SNES

Asterix	65,00
Breath of fire 2	109,00
Chrono Trigger US.	129,00
Donald Duck In Mau	129,00
Donkey Kong 3	119,00
Fifa 97	109,00
Illusion of Time	109,00
Mario All Stars	59,00
Mario Kart	59,00
Mario Paint	59,00
NHL 97	109,00
Sim City 2000	119,00
Superstar Soccer Deluxe	119,00
Terranigma	109,00
Zelda	59,00

3DO

Death Keep	59,00
Gex	59,00
Heli	59,00
Out of this World	59,00
Perfect General	59,00
Road Rash	59,00
Syndicate	59,00
Theme Park	59,00
Wing Commander 3	59,00

Ankauf von Spielen und Konsolen.. Einfach anrufen.
Große Auswahl auch an gebrauchten Games.

* Vorankündigungen Auch Importe im Angebot Händleranfragen erwünscht

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

Game It!

Titel des Monats Juni:
V-Rallye 79,95

① ☎ 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19 h Sa 9-13 h 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ Game It! - D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert Unsere

TOP 10

Dunkle Kräfte	79,95
Excalibur	89,95 N
Exhumed	79,95 N
Fifa 97	79,95
Legacy of Kain	74,95
Porsche Challenge	79,95
Rebel Assault 2	84,95
Syndicate Wars	79,95
Tomb Raider	77,95
WC 4	79,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Besteilung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 13.5.97
* = noch nicht verfügbar am 13.5.
N = Neu im Programm P = Preisänderung
H = Hit, Supertitel

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

SONY PSX

4-4-2 Fußball*	79,95
A IV Global Evolution	89,95
Adidas Power Soccer	89,95
Agent Armstrong*	79,95 N
Air Combat Platinium	39,95 N
Alien Triology	79,95
Alone in the Dark 2*	94,95 N
Andretti Racing	79,95
Aquanaut's Holiday	89,95
Atari Greatest Hits	69,95 P
Baphomets Fluch	79,95
Batman Forever Coin-up	74,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 2	84,95
Battle Sport*	74,95
Battle Stations	77,95
Bedlam	84,95
Black Dawn	79,95
Blast Chamber	84,95
Blazing Dragons	74,95
Breakpoint Tennis	84,95
Broken Helix*	89,95 N
Bubble Bobble	74,95
Bubble Bobble 2*	72,95
Bubsy 3D	89,95 N
Bust a Move 2	59,95
Carnage Heart	74,95
Casper	79,95
Cheesy	84,95
Chronicles of the Sword	77,95
Command & Conquer	84,99
Contra	89,95 N
Cool Boarders	77,95
Crash Bandicoot	94,95
Crow: City of Angles	74,95
Crypt Killer	89,95 N
Cyberia	79,95
D	74,95
Dunkle Kräfte	79,95 N
Darklight Conflict*	84,95 P
Darkstalkers	79,95
Davis Cup Tennis	84,95 N
Deadly Skies	79,95 N
Descent	79,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	84,95
Disruptor	49,95
Dragonheart	74,95
Earthworm Jim 2	79,95
Excalibur	89,95 N
Extreme Games 2	79,95
Extreme Pinball	79,95
Fade to Black	44,95 P
Fifa 96	44,95 P
Fifa 97	79,95
Fire & Ice	74,95
Floating Runner	84,95 N
Flottenmanöver*	79,95 N
Formel 1	89,95
Galaxian 3	77,95
Galaxy Fight	79,95
Grid Run*	79,95
Gunship	84,95
Heavens Gate	79,95 N
Hexen	84,95 N
Hi-Octane	79,95
Hyper Final Match Tennis	79,95
Impact Racing	79,95
In the Hunt	84,95 N
Independence Day*	84,95 P
International Moto X	79,95
Int. Supper Soccer Deluxe	79,95 N
International Track & Field	87,95 N
Iron & Blood	74,95
Iron Man/XO	74,95
Isnogud*	84,95
Jet Rider	74,95
John Madden NFL 97	79,95
Jumping Flash 2	82,95
Jupiter Strike	54,95
Killing Zone	74,95
King of Fighters*	72,95 N
King's Field	69,95 P
Konami Open Golf	84,95 N
Krazy Ivan	77,95
Last Dynasty*	84,95
Legacy of Kain	74,95
Little Big Adventure	77,95
Lomax	77,95
Lost Vikings 2*	74,95
Magic Carpet	79,95
Magic the Gathering*	74,95
Manic Karts	79,95
Mechwarrior 2	84,95
Megaman 8*	89,95 N
Megaman Battle & Chase*	89,95 N
Megaman X3*	79,95
Mickey's Wild Adventure	77,95
Micro Machines V3*	89,95 N
Monopoly*	79,95 N
Monster Truck*	79,95 N
Motor Toon 2	77,95
MTV's Aeon Flux*	79,95
MTV's Slamscape	79,95
Myst	77,95
Namco Museum Vol. 3	79,95
Namco Soccer Primal Goal	79,95
Namco Tennis Smash Court	77,95
Nanotek Warrior*	79,95
Nascar Racing 96*	84,95
NBA in the Zone 2	84,95 N
NBA Hangtime	84,95 P
NBA Live '97	79,95
NBA Jam Extreme	74,95
NBA Jam Tournement Edition	59,95
Need 4 Speed	44,95 N
Need 4 Speed 2	81,95
NFL Game Day	84,95
NFL Quaterback Club '97*	74,95
NHL Face Off	69,95 P
NHL Face Off 97	92,95
NHL Hockey '97	29,95
NHL Open Ice	84,95 N
NHL Powerplay Hockey '96*	74,95
Novastorm	79,95
Olympic Games	69,95
Olympic Soccer	69,95
Overblood	84,95 N
Pandemonium	24,95
Peak Performance	79,95 N
Penny Racers	79,95
Perfect Weapon	79,95
PGA 96 Platinium	44,95 N
PGA Tour Golf 97	79,95
Player Manager	84,95 N
Po'ed	79,95
Porsche Challenge	79,95
Power Move Pro Wrestling	84,95
Power Rangers Pinball	89,95 N
Pro Pinball The Web	77,95
Psychic Detective*	79,95
Psychic Force*	74,95
Raging Skies	84,95
Raven Project*	89,95 N
Rayman*	84,95 N
Rebel Assault 2*	84,95 N
Resident Evil	79,95
Return Fire	84,95
Revolution X	59,95
Ridge Racer	39,95 P
Ridge Racer Revolution	84,95
Riot*	79,95 P
Rise 2	59,95
Risiko*	72,95 N
Road Rage*	82,95 N
Road Rash	44,95 P
Robo Pit*	84,95 N
Robotron X	89,95
Sampras Extreme Tennis	89,95 N
Samurai Showdown	72,95 P
Sentient*	84,95 N
Shellshock	77,95
Sim City 2000	79,95
Skeleton Warrior	72,95
Slam'n'Jam	74,95
Soviet Strike	79,95
Space Hulk	79,95
Space Jam	74,95
Speedster*	79,95 N
Spider*	74,95 N
Spot goes Hollywood	79,95
Stadt der verlorenen Kinder	79,95 N
Starfighter 3000*	84,95 N
Star Gladiator	79,95
Street Fighter: The Movie	59,95
Street Racer	84,95 N
Streetfighter Alpha	77,95
Streetfighter Alpha 2	77,95
Striker 96	74,95
Suikoden*	89,95 N
Super Pang Collection	89,95 N
Super Puzzle Fighter 2 Turbo*	62,95
Syndicate Wars	84,95 P
Tekken	89,95
Tekken 2	89,95
Tempest X3*	74,95
Ten Pin Alley*	64,95 P
Tenka*	84,95 N
The Devide: Enemies Within	77,95
The Raiden Project	79,95
Thunderhawk 2- Firestorm	79,95
Till	69,95
Time Commando	77,95
Titan Wars*	74,95
Tobal No. 1	79,95 P
Tomb Raider	77,95
Top Gun	79,95
Total NBA	84,95
Tour NBA 97	72,95 P
Transport Tycoon	90,95
Trash It	84,95 N
Tunnel B1	84,95
Twisted Metal	77,95
V-Rallye	79,95 N
Vandal Hearts*	89,95 N
Victory Boxing	77,95
Viewpoint	77,95
Viking 2	74,95 N
Virtual Golf	79,95
Virtual Tennis	74,95
VR Baseball*	74,95
VR Pool*	74,95
Warcraft 2	84,95 N
War Hawk	79,95
WC 4*	79,95
Williams Arcade Greatest	54,95
Wing Over*	79,95 N
WipEout	39,95
WipEout 2097	84,95
Worms	84,95
Wreckin' Crew*	89,95 N
WWF in your house	74,95
WWF Wrestlemania	59,95
X-Com	77,95
X2*	84,95
Zero Devide	84,95

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. sofortige Weitergabe von Preissenkungen ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

Zusammen gekauft = gespart
Crypt Killer oder Area 51 + Lightgun DM 129,95

www.gameit.de
alle Links zur Spielewelt

PSX HARDWARE

Analog Joystick	99,95
Controller Sony	37,95 P
Euro-Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Gamekiller Modul	49,95
HF Adapter	39,95
Lenkrad mit Pedal	99,95
Lenkrad o. Pedal Konami	69,95 N
Link Kabel	39,95
Memory Card Sony 15 Slot	34,95 P
Memory Card 15 Slot	29,95
Memory Card 120 Slot	59,95
Memory Card 360 Slot	79,95
Mouse	47,95
Multi Tap	54,95
Namco Arcade Joystick	94,95 N
neGcon	69,95
PC-Link Paket	49,95
Playstation	289,95
Playstation Tasche incl. Memory Card u. Controller	74,95 P
Predator Lichtpistole	59,95
Pro Pad	29,95
RGB Kabel	29,95
Spec. ASCII Pad	54,95
Spec. Joystick	94,95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Poststr. 36

neue Adresse!

Ab sofort im Kino!

Kempten:
In der Brandstatt 6

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.

ROBIN WOOD
Gewaltfreie Aktionsgemeinschaft für Natur und Umwelt e.V.
Aktiv für die Umwelt

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!

märz punkt

Parappa The Rapper

Wie man Musik und Videospiel kombinieren kann, zeigt uns Sony CE anhand eines ungewöhnlichen Geschicklichkeitsspiels

Sogar im Auto wird gnadenlos gerappt

Solange die Bewertung auf „U rappin` good" steht, ist alles im Butter

Animierte Zwischen sequenzen erzählen die Geschichte weiter

Rutscht die Bewertung auf „bad" oder „awful" ab, ändern sich auch die Sequenzen (rechts)

Spiele-Software für Musik-Fans sind auch im Land der aufgehenden Sonne eher selten anzutreffen. Meistens sind es Künstler-Portraits oder Musik-Clips im MTV-Format, worin ab und an simple Puzzelspiele versteckt sind. Ein ganz anderes Ziel verfolgt Sony CEs ***Parappa The Rapper***. Wie der Name schon sagt, spielt das »Rappen« eine große Rolle in diesem ungewöhnlichen Geschicklichkeitsspiel. In jeder der insgesamt sechs Stages müßt Ihr die am oberen Bildschirmrand vorgegebene Tastenkombinationen zum richtigen Zeitpunkt im richtigen Rhythmus eingeben, während eine musikalisch untermalte Zeichentrick-Sequenz im Hintergrund läuft. Dabei singt unser Held Parappa bzw. führt je nach Stage verschiedene Dance-Moves aus. Die Palette der Musikstücke reicht dabei vom langsamen Raggae bis zu einem flotten Kung-Fu-Dance. Wenn Ihr genau das richtige Timing erwischt, werden laufend Punkte und Ranks vergeben, andernfalls sinkt die Bewertungsskala ab. Um in die nächst höhere Stage zu gelangen, muß die Endbewertung zumindest „U (= you) rappin`good" lauten. Nach jeder erfolgreich abgeschlossenen Stage dürft Ihr einen Spielstand abspeichern und sie später in einem gesonderten Menü einzeln anwählen. Die zuletzt abgespeicherte Stage läßt sich auch die zuletzt abgespeicherte Stage per Replay-Funktion betrachten, was bei diesem Spiel auch sehr von Nutzen sein wird. Während man versucht die Tastenkombination einzugeben, wird nämlich kaum darauf geachtet, was sich unterhalb des Rhythmusbalkens abspielt. Die „Pseudo-2D"-Zeichentrick-Sequenzen wurden von A.Greenblot, einem relativ bekannten amerikanischen Künstler, gestaltet und entführen uns in eine naive bunte Märchenwelt. Somit dürfte ***Parappa The Rapper*** vor allem die jüngere Generation ansprechen. Wer den Dreh raus hat, d. h., wenn die Bewertung auf „U rappin`cool" gestiegen ist, kann auch mal improvisieren und beliebige Tastenkombinationen eingeben. Nur gut muß es klingen, eben wie ein richtiger Rap. *tet*

INFO

System:	Playstation
Name:	Parappa The Rapper
Genre:	Geschicklichkeitsspiel
Hersteller:	Sony CE
Geplanter Erscheinungstermin:	
Japan:	bereits erhältlich
Deutschland:	Juni 1997

GAMERS POINT

PSX

Kons. 289,85
Gameb. 79,85
8MegMem 69,85
24MegMem 89,85
32MegMem 99,85
Predator Gun 59,85
ALPS Gamepad 99,85
Joypad Farbig 29,85
Joypad Original 39,85
Namco Joyboard 89,85
RGB Kabel 29,85
MadCatz Lenkrad 139,85
4-4-2 Fussball 89,85
Agent Amstrong 89,85
Alien Trilogy CLASSIC 44,85

Ballblazer Champions 89,85
Bedlam 89,85
Beyond the Beyond *
Bubble Bobble 2 79,85
Crow - City of Angels 89,85

Die Stadt der verl. Kinder *
Discworld 2 89,85
Disruptor 69,85
Excalibur2555 AD 94,85
Exhumed 89,85
F1 Domark PAL *
Fade Black CLASS 44,85
Fifa 96 CLASS 44,85
Hexen 94,85
Indep. Day 89,85

PSX

Int. SS. Soccer 89,85
Konami Open Golf 74,85
Legacy of Kain 89,85
Lost Vikings 2 89,85
Magic - Gathering 89,85
Maniac Karts 79,85
Mass Destruction 89,85
Micro Mashines V3 94,85
Monster Truck Rally 99,85
M-Three 99,85
Museum Piece 4 89,85
Nascar Racing *
NBA Hangtime 89,85
Need for Speed 2 89,85
Need f Speed CLASS 44,85
NHL Powerplay 79,85
Overblood *
Panzer General 2 *
Perfect Weapon *
PGA Tour 96 CLASS 44,85
Persche Challenge 79,85
Rebel Assault 2 99,85
Resident Evil 89,85
Soul Blade 99,85
Speedster 89,85
Spider 89,85
Starfighter 3000 74,85
Suikoden 99,85
Super Pang Coll. *
Syndicate Wars 89,85
Tenka-Lifeforce 99,85
Time Crisis *
Tobal No. 2 *
Tomb Raider 89,85
Total NBA 97 79,85
Viewpoint 49,85
VMX Racing 89,85
Wing Commander 4 *
X-Men 89,85

N64

Konsole 389,85
Gamekiller 59,85
1Meg Mem 49,85
5Meg Mem 79,85
Import Adapter 39,85
Joypad 54,85
Superpad 64 plus 54,85
Superpad 64 49,85

N64

Joypad Verl. 24,85
Arcarde Shark 89,85
RF-Modulator 44,85
RGB Kabel 79,85
Blast Corps *
Cruisn USA *
Babawum *
Fifa Int. Soccer 119,85
Formula 1 - H. GP *
Int. SS. Soccer *
Killer Instinct Gold *
Lamborghini 64 *
TKM3 *
NBA Hang Time *
Pilotwings 64 109,85
Robotech:Crystal Dreams *
Robotron X *
Saint Andrews Golf *
Star Wars-Sh. Emp. 129,85
Super Mario 64 89,85
Super Mario Kart 64 89,85
Tetris Phear *
Turok 139,85
War Gods *
Wave Racer 64 89,85
W. Gretzky's Hockey 129,85

SAT

Konsole incl. Sega Rally & Worldwide Soccer 449,85
Action Replay 79,85
Explorer Pad 19,85
Terminator Pad 24,85
Joypad Original 44,85
Joypad Verl. 19,85
RGB Kabel 29,85
4-4-2 Fussball 89,85
Adidas Power Soccer 84,85
Alien Trilogy 74,85
Andretti Racing 89,85

Assault Rigs 69,85
Battle Stations *
Bedlam 84,85
Black Dawn 89,85
Bug Too 89,85
Creature Shock 59,85
Crow-City Angels 89,85
Die Hard Arcade 99,85

Chaka Wumm 84,85
Fifa Soccer 97 89,85
Fighters Megamix 104,85
Frankenstein 89,85

SAT

Gekka Mug. 89,85
Gex 59,85
Guardian Her. 49,85
Heart Darkn. 109,85
Hexen 94,85
Hi Octane 49,85
In the Hunt 74,85
Independence Day *
Krazy Ivan 89,85
Loderunner 49,85
Lost Vikings 2 89,85
Magic-Gathering 89,85
Maniac Karts 89,85
Manx TT 104,85
Maas Destruction 89,85
Mr. Bones 74,85
Mystaria 2 *
NBA Live 97 89,85
NHL Hockey 97 *
Pebble Beach Golf 39,85
Pinball Graffiti 69,85
Project X2 89,85

Return Fire 89,85
Rise 2 49,85
Road Rash 79,85
Scorcher 89,85
Sega Rally 59,85
Shinoby X 49,85
Shockw. Assault 49,85
Skeleton Warrior 69,85
Sonic - Fighters 89,85
Steamg. Mash 49,85
Story of Thor 69,85
Streetf. A 79,85
Suiko Enbo 49,85
Synd. War 89,85
Victry B 49,85
V. Rac. 29,85
VGolf 74,85

Bestellungen und Anfragen
jetzt auch per eMail.
GamersPoint@t-online.de

Demnächst TopTen Listen, Infos
und Neuheiten auf unserer Homepage.
http://home.t-online.de/home/GamersPoint

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- 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 -

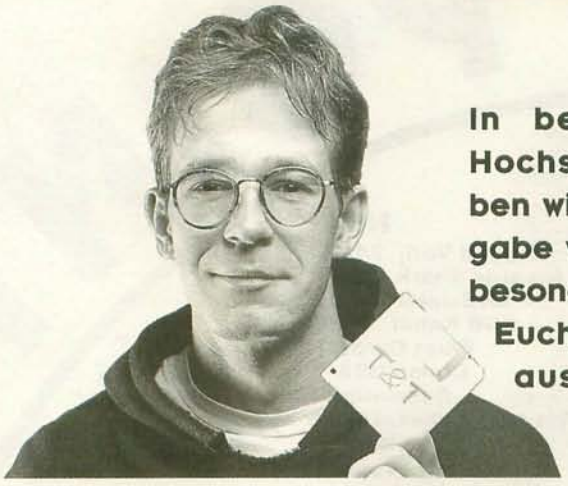
Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung, Ansprechpartner: Tropf, Oliver

GAMERS POINT

Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe

0721 - 339 44 FAX: 0721 - 374 185 **0721 - 339 45**

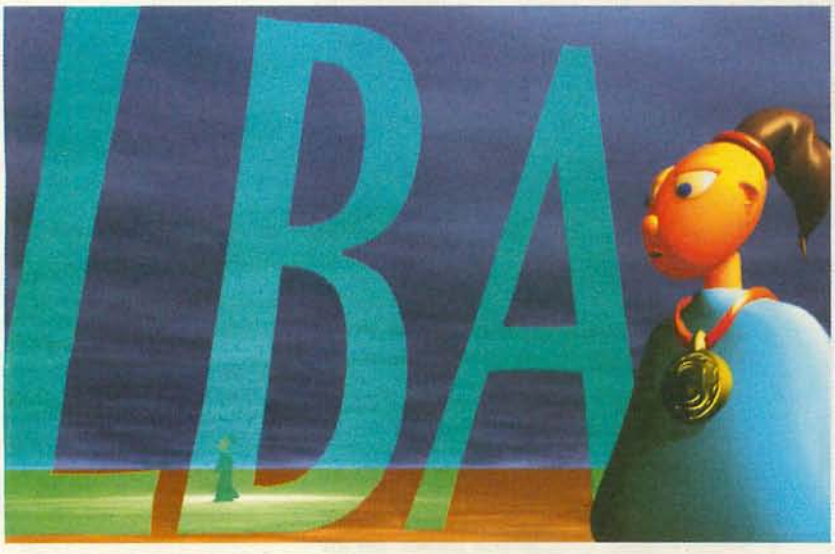
GAMERS POINT

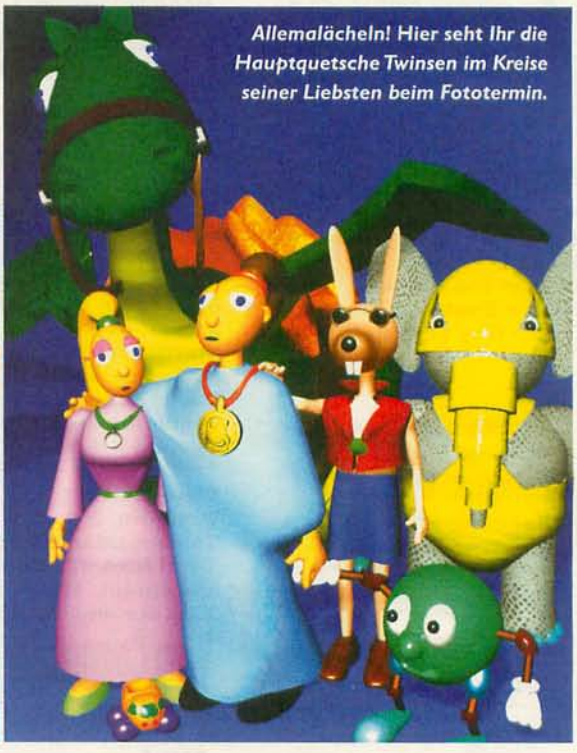


In bester, spielerischer Hochsommerstimmung haben wir auch in dieser Ausgabe wieder ein paar ganz besondere Leckerbissen für Euch Schleckermäulchen ausgegraben, die zum Teil noch nirgendwo sonst auf der Welt veröffentlicht worden sind. In spätestens einem Monat haben die übrigen Spiele-Magazine den einen oder anderen Cheat aber sicherlich auch just gerade in ihren „Spielelabors" selbst „herausgefunden". Schau 'mer einfach mal...

DES RÄTSELS LÖSUNG

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





Allemalächeln! Hier seht Ihr die Hauptquetsche Twinsen im Kreise seiner Liebsten beim Fototermin.

SONY PLAYSTATION

Little Big Adventure

Jens Bardel aus Wipperfürth bot sich an, eine Komplettlösung zur Umsetzung dieses bereits drei Jahre alten PC-Klassikers zusammenzustellen. Bombardiert uns aber bitte nächsten Monat nicht mit Briefen à la „aber man kann an dieser Stelle auch gleich dies und jenes machen und muß nicht erst...". Wir wissen, daß in LBA viele Wege nach Rom führen, unter anderem eben auch dieser! Aus Platzspargründen haben wir Twinsens Verhaltensmuster wie folgt abgekürzt: AM = „Aggressiv"-Modus, UAM = „Unauffällig"-Modus, NM = „Normal"-Modus, SPM = „Sportlich"-Modus

Zitadelle:

– In den AM wechseln, den Wächter zusammenschlagen und den Lift nehmen. Zuerst den oberen, dann den unteren Wächter erschlagen und den dortigen Schlüssel nehmen.
– Das Gitter öffnen und in den UAM wechseln. Wenn der Wächter vorbei ist, zum „roten Knopf" gehen und in den AM wechseln. Wenn der Wächter Alarm schlagen will, muß man ihn erschlagen.
– In den NM wechseln und in den unteren Raum in der Nordost-Wand gehen. Alle Schränke durchsuchen (Holomap, Personalausweis), dann hinter die Umkleidewand schauen.
– Ins obere Stockwerk gehen und im NM den Raum mit den beiden Leuten betreten. Zuerst den Wächter am „roten Knopf" erledigen, danach dem anderen das Licht auspusten.
– Zitadelle mit dem Schlüssel des Wächters durch die Tür mit dem „F" verlassen.

Der Weg zu Twinsens Haus:

– Im NM bis zum Anfang der Treppe gehen und in den UAM wechseln. Hinter dem Wachhäuschen entlang schleichen und zum Müll gehen. Dort Action aktivieren.
– Die Müllkippe im SPM verlassen. Bild mit der Straße nach unten verlassen. Durch das Gitter in den Kanal gehen und alle Gegenstände einsammeln. Mit den Haasis reden und aus dem Kanal wieder herausgehen.
– Den Weg am oberen Bildrand im SPM entlang rennen, Treppe runter, an der Wache und den Bäumen vorbei, die Treppe runter und nach unten aus dem Bild rennen. Die Treppe rechts von Twinsen hinauf, den Weg entlang und die andere Treppe wieder runter.
– Nun muß man aufpassen, da ein Sicherheitssystem in der Stadt patrouilliert. Wenn es ins Bild kommt sofort stehenbleiben, da Ihr ansonsten erschossen werdet (nicht auf den Straßen gehen). Danach den Weg geradeaus entlang rennen und die zweite Straße nach unten aus dem Bild nehmen.
– Im neuen Bild sofort stehenbleiben und warten, bis der Klon weg ist. Bis zum Haasi gehen und mit ihm reden. Dann weiter nach unten, bis eine Quetschin vor einem Haus ins Bild tritt. Zu ihr gehen und warten.

Eigentlich besitzt Twinsen laut Dehbuch nur vier verschiedene Gemütszustände. Hier kommt aber doch Wehmut auf, da der junge Held so viel reisen muß.

Oh, viel zu weit gefahren! Auf der Nordhalbkugel muß unser Held doch erst viel später nach dem Rechten sehen...

Twinsens Haus:
– Nach dem Gerede in den SPM wechseln und ins Schlafzimmer ganz hinten links rennen. Hier in den UAM wechseln und Action aktivieren. Wenn die Dickos weg sind, sollte man sich erst einmal soweit auffrischen, daß alle Werte wieder dem Maximum entsprechen. Die magische Kugel und die Tunika befinden sich im Schrank im Architektenzimmer. Der Schlüssel zur Tür in der Küche liegt in der Vase daneben. Die Geheimtür im Keller läßt sich öffnen, indem man das zweite Faß von links durchsucht.
– Verlaßt nun das Haus durch den Kamin. Ihr kommt hinter Twinsens Haus auf einem Hügel wieder heraus.
– Bei Twinsens Haus patrouilliert ein Klon, den Ihr überlisten könnt, indem Ihr „unauffällig" bleibt, bis er hinter Twinsens Haus steht, dann in den SPM wechselt und um Euer Leben rennt (man kann ihn auch mit der magischen Kugel abschießen oder auf dem Hügel über der Höhle entlang bis zum Abgrund gehen, in den man dann springt).
– Rennt jetzt wieder zum Haasi und redet nochmals mit ihm. Dann geht's zur Apotheke.

Apotheke:
– Bis zum Stuhl vorgehen und dann den Apotheker im UAM abschießen. Nun die rote Flasche aus dem Regal nehmen, die Apotheke wieder verlassen und zur Kneipe gehen.

Kneipe:
– Den Dicko, der in der zweiten Etage sitzt, ansprechen. Danach mit dem Kellner (Haasi mit gelbem T-Shirt) quatschen und wieder zum Dicko gehen, nachdem er seinen Drink bekommen hat. Im SPM in den Hafen rennen.

Hafen (Zitadelleninsel):
– Den grün-gelben Dicko töten (hinter dem Poller Deckung suchen). Mit dem Schlüssel das Tor aufschließen und hindurchgehen. Den Dicko-Matrosen neben dem Eingang ansprechen. Ins Gebäude gehen und die Kisten ordnen. Jetzt wieder raus ins Freie, den Dicko-Matrosen nochmals ansprechen, danach mit dem Haasi vor der Fähre labern und dann die Fähre betreten.

Hauptinsel:
– Dicht neben der Drahtbarriere in der Ecke vorbeischleichen (evtl. zoomen). Erst den grüngelben Dicko von hinten, dann die Wache abschießen und danach die Schräge hinauf laufen.
– Den Klon von oben im UAM erledigen. Jetzt dorthin laufen, wo der Klon gestanden hat, das Herz nehmen und das Bild nach oben verlassen.
– Nun rennt Ihr den Weg hinauf, bis Ihr zu einer Wand gelangt, in die eine Metallplatte eingearbeitet ist. Auf dem Gebäude, zu dem die Wand gehört, sitzt ein MG-Schütze, den Ihr im UAM abschießen müßt.
– Nun im Bild den Weg wieder geradeaus runter bis zum Graben auf der linken Seite rennen. Hier den Wächter, der im Graben steht, abschießen und danach selbst in den Graben springen.
– Im SPM den Graben bis zu dem Gitterfenster entlang gehen und mit dem Gefangenen reden. Man muß sich dabei möglichst nahe an der Wand halten, da einen der Klon auf der Mauer ansonsten trifft.
– Danach (wieder nahe an der Wand) bis zur Leiter, die aus dem Graben führt rennen und hochklettern. Nun ist Vorsicht geboten, da man den Klon abschießen, dann am MG-Turm vorbei und oberhalb des Grabens an den Sandsäcken, hinter denen ein MG-Schütze wartet, vorbei rennen muß. Sobald Ihr zwischen den beiden Schildern durch seid, befindet sich Twinsen außer Gefahr (vor den Wachen, die ganz vorne patrouillieren, braucht Ihr keine Angst zu haben, solange Ihr sie nicht berührt).
– Die Straße, auf der Ihr Euch befindet nach links rennen. Dann bei der nächsten Kreuzung wieder links und geradeaus bis ins nächste Bild. Hier bis zum Schild gehen und dann „unauffällig" den Sandweg entlanglaufen. Danach die Treppen hoch und durch die Tür.

Bücherei:
– Geht „normal" die Treppe hoch, wechselt dann in den UAM und schleicht Euch so nahe wie möglich am Treppengeländer bis zur Wand entlang.
– Im SPM den unendlich langen Weg lang rennen. Irgendwann trefft Ihr auf einen Haasi, der an einem Tisch sitzt und ein Buch liest. Sprecht ihn an und macht Euch dann auf die Suche nach einem Haasi mit gelbem T-Shirt. Nachdem er Euch sein Herz ausgeschüttet hat, könnt Ihr die Bibliothek auf dem selben Weg wieder verlassen.
– Draußen „normal" die Treppen runtergehen, in den SPM wechseln und den Sandweg entlang am Schild vorbei auf der Straße runter aus dem Bild herausrennen. Auch hier immer weiter rennen, bis sich eine Möglichkeit bietet, rechts abzubiegen. Auf der Straße geradeaus rennen, bis Ihr aus dem Bild raus seid. Die Wachen tun Euch nichts, es sei denn, Ihr berührt sie.

Altstadt:
– Mit den Haasis reden, die sich an der Mauer unterhalten. Nachdem sie weggerannt sind, mit dem umherlaufenden Pummel sprechen. Man muß dann den Klon, der in der Stadt patrouilliert, eliminieren. Nun vertrauen Euch die Wesen in der Stadt.
– Nachdem Ihr alle Häuser durchstöbert und mit allen geredet habt, trefft Ihr irgendwann auf einen Haasi, dem Ihr folgen müßt. Tut ab jetzt immer das, was die Haasis und der Schlüsselmacher-Dicko sagen.
– Nehmt nun den Schlüssel, der vom Schlüsselmacher gefertigt wurde und öffnet das unbewachte Tor. Ab hier im UAM bewegen.
– Irgendwo hinter dem Tor ist ein Haus mit einem Treibstoffkanister. Kauft

Die Boubou-Pummel sehen aus, wie M&M-Männchen

Ohne seinen gutmütigen Freund von „Dragon Airways" wäre Twinsen manchmal ganz schön aufgeschmissen

Welch erholsame Abwechslung für Twinsen nach den ganzen Torturen auf der Rebelleninsel!

für 20 Fahrten und 60 Kashes Treibstoff. Sprecht die Haasi-Frau draußen neben der Tür an. Wechselt in den NM und tut, was sie sagt. Sobald sie den Dicko weggelockt hat, könnt Ihr die Treppe hoch. An dem dort patrouillierenden Dicko könnt Ihr nur im SPM vorbeirennen.

– Öffnet oben das Gitter und klettert in das Loch. Sprecht den Pummel an. Geht dann die Treppe runter und unter dem Bogen durch. „Unauffällig" durch die Tür gehen. Nun die Treppe runter, wieder durch das Tor gehen und danach „normal" die Stadt verlassen.

Begebt Euch jetzt zu dem Motorrad in der Klumpfuß-Straße.

– Nachdem der Wächter von seinem Motorrad abgestiegen ist, ist er viel zu sehr mit sich selbst beschäftigt und somit ungefährlich. Fahrt mit dem Motorrad zum Wasserwerk.

Wasserwerk:

– Zuerst alle Treppen, die es dort gibt hoch und auf die Platte stellen. Vor der Beam-Zelle braucht Ihr keine Angst zu haben, da sie anscheinend außer Betrieb ist. Wenn Ihr auf der Platte steht, Action im „NORMAL"-Modus aktivieren. Die Platte öffnet sich und Ihr springt in das Loch.

– Im Wasserwerk geht Ihr die Treppe hoch bis zum Wasser und schüttet den Sirup aus der Apotheke ins Wasser. Nachdem Ihr Euch erfrischt habt, das Wasserwerk wieder verlassen und zurück zur Klumpfuß-Straße fahren. Redet nochmals mit der Haasi-Frau und lauft wieder zur Bibliothek.

Bibliothek:

– Sucht erneut den Haasi mit dem gelben T-Shirt. Nun ist er mit dem Wasser sehr zufrieden und öffnet dafür das Geheimarchiv für Twinsen. Lest das Buch, verlaßt die Bibliothek wieder und begebt Euch zur Altstadt.

Der Hafen von Belooga:

– Erst den Pummel und dann den Haasi, der am Steg angelt, ansprechen und mit ihm zur Wüste des Leeren Blattes fahren. Solltet Ihr auf der Hauptinsel gefangen genommen werden:

– Wächter ansprechen und wenn er die Zelle betritt zusammenschlagen. Sachen aus dem Schrank holen und das Gefängnis durch das Fenster verlassen. Auf die Frage des Wächters passen die Antworten 1 und 3. „Unauffällig" so nahe wie möglich am Wasser entlangschleichen, bis ein Poller den Weg versperrt. „Normal" durch die Türe direkt vor Eurer Nase in die Passage gehen. In der Passage mit niemandem reden und die Passage sofort durch den anderen Ausgang wieder verlassen. Die Wachen, die unten stehen, solltet Ihr nun von oben erledigen und dann in der Ecke runterspringen. Nun noch den Klon töten und unter der Brücke hindurch gehen. Nach links abbiegen und aus dem Bild rennen: Man ist wieder in der Altstadt.

Wüste des leeren Blattes:

– Über die kleinen Inseln bis zum Festland springen. An den Zelten vorbei bis zum Kaktus rennen. Die MG-Schützen und den Wächter töten. Schlüssel nehmen, das Tor öffnen und aus dem Bild rennen. In der Mitte des nächsten Bildes sitzt ein Alt-Hippie, den Ihr ansprechen müßt. Danach springt Ihr in den Brunnen.

– Bis an den Abgrund rennen und dann über die einzelnen Steinsäulen bis auf die andere Seite springen. Wenn Euch das Skelett dabei zu nahe kommt, einfach ein paarmal so tun, als ob Ihr werfen würdet.

– Auf der anderen Seite wechselt Ihr in den NM und geht so nah wie möglich an die Spitzen-Barriere. In den SPM wechseln und drüber springen. Die Amphoren enthalten je 50 Kashes.

– Nun rennt Ihr die Treppe runter an den Skeletten vorbei, die andere Treppe wieder rauf, um die Ecke (Vorsicht, Statue schießt!), die Treppe runter (Hebel nicht betätigen), die Treppe wieder rauf, die Stufe runter. Dort zum Schalter und ihn betätigen. Eine Transportfläche fährt zur Haltestelle oberhalb des Schalters.

– Dann im SPM die Treppe rauf und fast geradeaus zum nächsten Schalter, den Ihr umlegt. Nun zaghaft rückwärts gehend die Treppe rauf. Sobald der Baumstamm in Sicht ist, vorwärts rennen und um die Ecke zu den Amphoren. Wenn der Stamm vorbei ist, wieder in den Gang, in dem Ihr eben noch ward und die Treppe rauf zu einem Schalter, den Ihr umlegt. Dann zurück in den Raum mit der schießenden Pflanze und durch die nun geöffnete Tür gehen. Hier zählt eigentlich nur Glück, wenn Ihr im SPM an den Sägeblättern und den Feuerbällen vorbeirennt, bis Ihr die Tür erreicht habt.

– Die Treppe hinter der Tür geht Ihr hoch und trefft auf eine Statue, die Ihr den Gang weiter und dann in den Abgrund schiebt. Ihr springt hinterher. Schiebt sie jetzt bis auf die Plattform oberhalb des Schalters, den Ihr zuerst betätigt habt. Nun drückt Ihr den Schalter erneut und die Plattform fährt zurück. Dann müßt Ihr den anderen Schalter (hinter der Mauer) mit dem magischen Ball umlegen. Wenn er umgelegt ist, wechselt Ihr sofort in den SPM, rennt zu der Plattform und stellt Euch direkt zwischen Plattform und Wand. Wenn alles klappt, fährt die Plattform zurück und Ihr könnt draufspringen. Schiebt die Statue oben auf die Plattform neben der Treppe.

– Erledigt die beiden Skelette und legt den Schalter zwischen den beiden Gräbern um. Wenn die Statue auf der anderen Seite angekommen ist, schießt Ihr sie auf die Druckplatte in der Mitte des Raumes (da wo die Feuerbälle fliegen). Geht durch die geöffnete Tür, wechselt

Twinsen kann mit seiner Flöterei sogar gefrorenes Wasser zum schmelzen bringen. Aber vielleicht ist das Ding ja bei diesem Alt-Hippi in der Wüste doch besser aufgehoben.

in den SPM, rennt den Gang bis zum ersten Schalter, den Ihr seht, entlang und legt ihn um. Nun müßt Ihr noch an den Löchern vorbeikommen (dunkle Platten sind Druckplatten und lösen einen Schuß). Verlaßt den Gang am Ende durch den Tunnel.

Solltet Ihr ins erste Loch fallen:
– Geht den Gang entlang, die Treppe runter, die Treppe rauf und einen kleinen Abhang hinab.
– Nachdem die kleinen kugelförmigen Gebilde eliminiert sind, öffnet sich die Tür, die Ihr im SPM passiert (wenn Ihr bereits zum wiederholten Male hier seid, sind keine Kugeln mehr da). Lauft den Gang bis zum Fahrstuhl entlang. Stellt Euch auf die Plattform und betätigt den Schalter: Ihr befindet Euch danach wieder am Ausgangspunkt.
Solltet Ihr ins zweite Loch fallen:
– Den Gang entlanglaufen und die Treppe runter. Die Treppe bis zur Anhöhe hochgehen und den Schalter beim Skelett umschalten. Das Skelett muß schnell „getötet" werden.
– Sobald die Plattform dann da ist, springt Ihr drauf und betätigt gleich den dortigen Schalter. Während der Fahrt wechselt Ihr in den SPM, um an der Endstation die Stufe hinaufzuspringen und den folgenden Gang entlangzurennen.
– Es folgt ein Raum mit sehr vielen Schießblumen, in dem Ihr noch ein Skelett erledigen müßt. Nehmt den Schlüssel und lauft durch die Tür den Gang entlang bis zu einem Raum mit kugelförmigen Gestalten. Geht durch die nun offene Tür bis zum Fahrstuhl. Stellt Euch auf die Plattform und betätigt den Schalter
Wieder im Tempel bei der eigentlichen Handlung:
– Das Skelett auf der Anhöhe „töten", den Gang am Sägeblatt vorbei bis zur Treppe, von der Ihr Euch fernhalten solltet (Schüsse). Erst wenn der richtige Augenblick gekommen ist, rennt Ihr die Treppe hoch, nach rechts, immer weiter und schließlich durch die Tür. In diesem Raum betretet Ihr zuerst die Anhöhe mit der Treppe, geht dann bis ganz ans Ende und betätigt mit dem magischen Ball einen Schalter

PlayStation

Wial

NINTENDO 64

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Str. 13 · 82194 Gröbenzell
Telefon: 08142/59640 Fax: 08142/54654
Bestellannahme: Mo. - Do. 9⁰⁰-18⁰⁰ Uhr, Fr. 9⁰⁰-17⁰⁰ Uhr

WIAL SHOP AUGSBURG:
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ u. 13³⁰-18⁰⁰
Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

Jetzt auf 2 Etagen

WIAL SHOP / MrGame's
NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

WIAL SHOP / MrGame's
DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

SONY Playstation

❑ 4-4-2 FUßBALL	DA	89,90
❑ ADVENTURES OF LOMAX	KD	95,90
❑ AGENT ARMSTRONG*	KD	85,90
❑ A-TRAIN*	DA	99,90
❑ BAPHOMETS FLUCH	KD	95,90
❑ BATTLE STATIONS	DA	85,90
❑ BEYOND THE BEYOND*	DA	89,90
❑ BLACK DAWN	DA	79,90
❑ BREAKPOINT TENNIS	DA	79,90
❑ BROKEN HELIX*	KD	99,90
❑ BUBBLE BOBBLE 2	DA	79,90
❑ CASPER	KD	89,90
❑ COMMAND & CONQUER	KD	99,90
❑ COOL BOARDERS	KD	95,90
❑ CRASH BANDICOOT	DA	99,90
❑ CROW: CITY OF ANGELS	DA	85,90
❑ DARKLIGHT CONFLICT*	DA	85,90
❑ DARKSTALKERS	DA	79,90
❑ DAVIS CUP TENNIS	DA	85,90
❑ DEATHDROME*	DA	85,90
❑ DESCENT 2	KD	85,90
❑ DESTRUCTION DERBY 2	DA	99,90
❑ DISCWORLD	KD	89,90
❑ EARTHWORM JIM	DA	75,90
❑ EPIDEMIC	DA	85,90
❑ EXCALIBUR 2555 A.D.	DA	89,90
❑ EXHUMED	DA	89,90
❑ FIFA SOCCER 97	KD	85,90
❑ FIRO & KLAWD	DA	59,90
❑ FORMULA 1	DA	109,90
❑ GRID RUN	DA	89,90
❑ HARDCORE 4x4	DA	85,90
❑ HEAVENS GATE	DA	85,90
❑ HEXEN	DA	89,90
❑ INDEPENDENCE DAY*	KD	85,90
❑ INT. SUPER STARS SOCCER DELUXE	DA	85,90
❑ INTERNATIONAL TRACK & FIELD	DA	89,90
❑ JET RAIDER	DA	89,90
❑ JUPITER STRIKE	DA	59,90
❑ KING OF FIGHTERS	DA	85,90
❑ LAST DYNASTY*	DA	89,90
❑ LEGACY OF KAIN	DA	89,90
❑ LIFE FORCE: TENKA*	DA	95,90
❑ LITTLE BIG ADVENTURE	KD	85,90
❑ LOST VIKINGS 2	KD	89,90
❑ MADDEN 97	DA	85,90
❑ MAGIC THE GATHERING*	KD	89,90
❑ MAYHEM*	DA	99,90
❑ MECHWARRIOR 2	DA	85,90
❑ MEGA MAN X3*	DA	85,90
❑ MICRO MACHINES V3	DA	85,90
❑ MONSTER TRUCKS*	DA	99,90
❑ MOTO RACER*	DA	85,90
❑ MOTOR TOON GRAND PRIX 2	DA	95,90
❑ NAMCO PRIME GOAL SOCCER	DA	85,90
❑ NAMCO SMASH COURT TENNIS	DA	85,90
❑ NANOTEK WARRIOR*	DA	85,90
❑ NASCAR RACING 96*	DA	89,90
❑ NBA JAM EXTREME	DA	85,90
❑ NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	59,90
❑ NBA HANGTIME	DA	89,90
❑ NBA IN THE ZONE 2	DA	85,90
❑ NBA LIVE 97	DA	85,90
❑ NEED FOR SPEED 2	KD	85,90
❑ NFL QUARTERBACK CLUB 97	DA	79,90
❑ NHL HOCKEY 97	DA	85,90
❑ ONSIDE SOCCER	DA	39,90
❑ OLYMPIC SOCCER	DA	49,90
❑ OVERBLOOD*	KD	85,90
❑ PANDEMONIUM	DA	89,90
❑ PANZER GENERAL II	DA	89,90
❑ PENNY RACERS	DA	95,90
❑ PERFECT WEAPON*	KD	85,90
❑ PGA TOUR GOLF 97	DA	85,90
❑ PITBALL*	DA	85,90
❑ PLAYER MANAGER	KD	85,90
❑ PORSCHE CHALLENGE	KD	85,90
❑ POWER MOVE PRO WRESTLING	DA	85,90
❑ RAGE RACER*	KD	99,90
❑ RAGING SKIES	KD	99,90
❑ REBEL ASSAULT 2	DA	95,90
❑ RESIDENT EVIL	DA	85,90
❑ RESIDENT EVIL 2*	DA	85,90

SONY Playstation

❑ SIM CITY 2000	KD	69,90
❑ SKELETON WARRIORS	DA	79,90
❑ SOUL BLADE	DA	99,90
❑ SOVIET STRIKE	KD	85,90
❑ SPACE JAM	KD	85,90
❑ SPIDER	DA	85,90
❑ SPOT GOES TO HOLLYWOOD	DA	85,90
❑ STADT DER VERLORENEN KINDER	KD	85,90
❑ STAR GLADIATOR	DA	89,90
❑ STEEL HARBINGER	DA	89,90
❑ STREET FIGHTER ALPHA 2	DA	85,90
❑ STREET FIGHTER - THE MOVIE	DA	59,90
❑ STRIKE POINT	KD	85,90
❑ SUIKODEN	DA	99,90
❑ SUPER PANG COLLECTION	DA	85,90
❑ SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO*	DA	69,90
❑ SUPER SONIC RACERS	DA	85,90
❑ SYNDICATE WARS*	KD	85,90
❑ TEKKEN 2	DA	109,90
❑ TEST DRIVE: OFFROAD*	DA	85,90
❑ TILT!	DA	79,90
❑ TOBAL NO. 1	DA	95,90
❑ TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	89,90
❑ TOSHINDEN2	DA	99,90
❑ TRANSPORT TYCOON*	DA	99,90
❑ TUNNEL B1	DA	85,90
❑ TWISTED METAL 2	DA	95,90
❑ V-RALLYE*	DA	89,90
❑ VANDAL HEARTS	DA	99,90
❑ VICTORY BOXING	DA	79,90
❑ VIRTUA GOLF	DA	89,90
❑ VIRTUAL POOL	DA	85,90
❑ WARHAMMER: SCHATTEN DER RATTE	KD	85,90
❑ WHIZZ	KD	79,90
❑ WING COMMANDER 3	KD	89,90
❑ WING COMMANDER 4*	KD	89,90
❑ WING OVER*	DA	79,90
❑ WIPE OUT 2097	DA	99,90
❑ WORMS	KD	59,90
❑ WWF IN YOUR HOUSE	DA	85,90
❑ X2	DA	85,90
❑ X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM*	DA	89,90

PSX PLATINUM EDITION:
FADE TO BLACK, FIFA 96, PGA 96, ROAD RASH, NEED FOR SPEED, BUST A MOVE 2, ALIEN TRILOGY, RIDGE RACER, TOSHINDEN, DESTRUCTION DERBY, TEKKEN, WIPEOUT UND AIR COMBAT — JE 49,90

❑ PLAYSTATION GRUNDGERÄT (PAL)	DA	299,00
❑ ANALOG JOYSTICK SONY PSX	DA	119,90
❑ ANTENNENKABEL SONY PSX	DA	49,90
❑ EURO SCART KABEL SONY PSX	DA	69,90
❑ GAMEBUSTER (ACTION REPLAY)	DA	79,90
❑ INFRAROT JOYPADS (2 STÜCK)	DA	69,90
❑ JOYPAD SONY PSX	DA	39,90
❑ JOYPADVERLÄNGERUNG SONY PSX	DA	29,90
❑ LINK KABEL SONY PSX	DA	49,90
❑ MAD CATZ LENKRAD SONY PSX	DA	149,90
❑ MAUS SONY PSX	DA	59,90
❑ MEMORY CARD 8MB/120 BLOCKS	DA	69,90
❑ NETZKABEL SONY PSX	DA	19,90
❑ PREDATOR LICHTPISTOLE SONY PSX	DA	69,90
❑ RGB SCART KABEL SONY PSX	DA	29,90
❑ TASCHE + MEMORY CARD + JOYPAD	DA	89,90

NINTENDO64

NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL)	DA	299,90
ANTENNENKABEL N64	DA	55,90
MEMORY CARD 1 MB N64	DA	65,90
JOYPAD NINTENDO	DA	59,90
JOYPADVERLÄNGERUNG N64	DA	29,90
UNIVERSALADAPTER (USA/JAPAN)	E	49,90
FIFA N64*	DA	109,90
INT. SUPER STAR SOCCER N64*	DA	139,90
NBA HANGTIME N64*	DA	139,90
PILOTWINGS N64	KD	109,90
SUPER MARIO N64	KD	89,90
SUPER MARIO N64 SPIELEBERATER	KD	24,80
STAR WARS: SHAD. O. T. EMPIRE	KD	119,90
TUROK N64	KD	139,90
TUROK N64 ENGL. PAL VERSION	E	139,90
WAVERACER N64	KD	89,90
WAYNE GRETZKY HOCKEY N64*	DA	139,90

KD = KOMPLETT DEUTSCH, DA = DEUTSCHE ANLEITUNG, * = VORANKÜNDIGUNG
Preisirrtümer + Druckfehler vorbehalten, Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.
Mindestbestellwert: 30 DM; Versandkosten: Nachnahme 9.90 DM, Vorkasse 8.00 DM,
Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich.
Software ab 200 DM (Warenwert der Sendung) im Inland versandkostenfrei !!!
FORDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO AN - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

d gelaufen: Ihr sitzt im Käfig und Eure Maus läuft davon

Twinsen und sein Partner TNT haben ganze Arbeit bei der Einäscherung von Funrocks Klonfabrik geleistet.

auf einem Pfeiler. Daraufhin kommt eine Plattform angefahren, auf die Ihr aufspringt. Von dort aus betätigt Ihr den Hebel erneut mit dem magischen Ball.
– Wenn die Plattform hält, springt Ihr auf die andere Anhöhe, geht auf ihr entlang bis ans Ende und betätigt den Hebel mit dem magischen Ball. Wenn die Plattform da ist, betretet Ihr sie und betätigt den Hebel auf die selbe Weise nochmals.
– Verlaßt die Plattform und begebt Euch an die Stelle, wo die Anhöhe auf der Ihr Euch befindet und die nächstliegende nur drei Felder auseinander liegen. Hier springt Ihr dann von der einen Anhöhe auf die andere. Jetzt geht Ihr auf der Anhöhe bis zur anderen Treppe, die Ihr hinaufsteigen müßt.
– Oben geht Ihr um die Ecke und weiter, bis ein Stein von der Decke fällt. Diesem müßt Ihr ausweichen. Legt dann den Schalter am Ende des Gangs um und kehrt zurück.
– Am anderen Ende des Gangs führt eine Leiter hinab. Wenn Ihr unten seid, geht Ihr in die Nische und sofort wieder raus. Leider habt Ihr nun ein Skelett im Schlepptau. Begebt Euch in die andere Ecke des Raumes, wo drei Schaltpulte und drei Plattformen zu sehen sind.
– Nun müßt Ihr mit Hilfe der Schalter eine Treppe aus den Plattformen bauen. Die richtige Kombination hierzu lautet : Erster Schalter runter, zweiter Schalter rauf, dritter Schalter auch wieder rauf.
– Sobald die Treppe steht, müßt Ihr ganz nah an der Höhlenwand entlang bis zur untersten „Stufe" gehen und dann hochspringen.
– Die Statue, die oben steht, schiebt Ihr auf der Treppe bis zum Boden und dann auf die Druckplatte auf dem Boden.
– Geht durch die geöffnete Tür und den Gang entlang. Am Ende des Gangs bleibt Ihr stehen, da Euch die Skelette hier noch nicht sehen können. So könnt Ihr sie in aller Ruhe abschießen. Nehmt das Buch und geht zur Steintafel.
– Gebt dem halbtoten Skelett nach Eurer Lektüre den Gnadenstoß und lauft durch den Gang, aus dem das Skelett kam, wieder ans Tageslicht. Fahrt mit dem selben Boot, mit dem Ihr gekommen seid, wieder zurück zur Hauptinsel.

Hauptinsel:
– Redet mit dem Pummel, der dort herumläuft. Nachdem er Euch stolz sein Boot gezeigt hat, kauft Ihr es. Fahrt mit dem Boot zur Zitadelleninsel. Geht in die Höhle und lest die Steinplatte, die mitten im Raum steht. Fahrt dann mit dem Boot zur Insel Proxima.

Proxima:
– Begebt Euch zum Erfinder und redet mit ihm. Verlaßt ihn wieder und geht zu dem „Rote-Karte-Inhaber". Sobald Ihr in der Grube vor seinem Haus seid, erscheint in der Beam-Zelle ein Dicko-Klon, den Ihr erledigen müßt. Er hinterläßt einen Schlüssel, mit dem sich die Tür zum Haus aufschließen läßt. Nach einer kurzen Unterhaltung mit dem Haasi bekommt Ihr von ihm eine „Rote Karte". Geht zum „Haus mit der Tastenkombination". Sprecht Ihr den Dicko an, erhaltet Ihr eben jene Tastenkombination.
– Geht nun in den Laden im Haus davor und kauft Treibstoff für 10 Reisen und 30 Kashes und einen Méca-Pinguin.
– Haltet dann nach einem schwarz gekleideten Mann mit einer Aktentasche Ausschau, sprecht ihn an und kauft ihm einen Fön ab. Den Fön müßt Ihr zum Erfinder bringen, der Euch daraufhin sein Proto-Pack zur Verfügung stellt. Geht dann durch die untere Tür mit der roten Karte ins Museum.
– Begebt Euch hier zum Gitter im Boden und öffnet es. Den Kanal verlaßt Ihr durch das nächste Gitter (nicht das Gitter zum Museum).
– Nun findet sich Twinsen im Gefängnis wieder, wo er einen Wärter tötet und den roten Hebel umlegt. Geht durch die Tür wieder hinaus zum Museumseingang, wo Ihr erfahrt, daß der Alarm ausgelöst worden ist.
– Daraufhin müßt Ihr nochmal ins Gefängnis zurück und den Wächter töten. Geht dann durch die Metallplatte in der Wand wieder in den Kanal und durch das Gitter zum Museum ins Museum hinein.
– Wenn alles geklappt hat, ist das Museum nun dunkel und es sind bloß noch wenige automatische Sicherheitssysteme aktiviert. Diese können Twinsen nur bemerken, wenn er sie entweder direkt berührt oder Bodenkontakt bekommt. Mit Hilfe des Proto-Packs schwebt Ihr durch die dicke Metalltür, die Treppe hoch bis zu dem Podest im nächsten Raum. Hier müßt Ihr die Piratenflagge in Euren Besitz bringen und weiter an der Treppe vorbei nach unten schweben. Dann den Gang entlang nach oben bis zur Schatzkiste schweben, die Ihr natürlich durchsucht. Verlaßt das Museum auf dem gleichen Weg wieder, geht zurück zum Hafen und fahrt zur Zitadelleninsel.

Zitadelleninsel:
– Betretet nochmals die Höhle und öffnet die Tür an der Treppe mit dem alten Schlüssel. Lest die Steinplatte und nehmt die Sachen in der Mitte des Raumes.
– Stellt Euch vor das Siegel mit dem „S" und benutzt das „Horn von Gawley". Springt in das entstandene Loch, lauft zurück zum Schiff und hißt die Piratenflagge. Von hier aus geht's weiter nach Proxima.

Proxima:
– Lauft zu dem Fahrzeug beim MG-Turm und fahrt mit ihm zum „Stein der Finsternis".
– Stellt Euch dort angekommen vor den Stein, wo die Runen sind. Nachdem Twinsen zu Ende gelesen hat, sagt er „*Weiß ich nicht*" und benutzt erneut das Fahrzeug um nach Proxim-City zurückzufahren.
– Geht zu dem anderen Fahrzeug, indem Ihr auf der Schräge entlang lauft (um nicht getroffen zu werden). Fahrt damit dann zum „Versiegelten Stein".
– Stellt Euch hier vor das Siegel, benutzt Euer Horn und springt in das so entstandene Loch.

Software Tips

TRICKS + CHEATS

Obwohl unser sympatischer Quetsch-Held nur Gutes im Sinn hat, läßt sich der eine oder andere Gefängnisaufenthalt nicht umgehen. Twinsen macht aber auch wirklich viel kaputt...

Dahinter befindet sich noch ein Stein. Lest hier ebenfalls die Runen, und sagt dann „*Burbs*".
– Geht danach wieder zum „Stein der Finsternis" und sagt „*Gizmo*" zu ihm. Daraufhin gibt er Euch eine Flöte.
– Geht nun zurück zum Hafen und fahrt zur Wüste des leeren Blattes.

Wüste des leeren Blattes:
– Die kleine Insel kann man mit dem Proto-Pack über die Schräge verlassen und das Festland wieder über eine Schräge betreten. Rennt zum Kaktus und paßt auf, daß Ihr dabei nicht von MG-Schützen getroffen werdet.
– Von dort aus kann man den MG-Schützen und die Wache, die vor dem Zaun patroulliert, erledigen.
– Den Schlüssel der Wache nehmen und das Tor im Zaun öffnen. Nun das Bild durch den Bildausgang hinter dem Zaun verlassen. Geht hier zum Siegel in der oberen Ecke des Bildes. Stellt Euch davor und benutzt das Horn. Springt in das inzwischen entstandene Loch und verfolgt den Kobold.
– Wenn Ihr ihn eingeholt und Twinsen sich mit ihm unterhalten hat, gibt es eine „Blaue Karte". Fahrt mit dem Schiff zur Rebelleninsel.

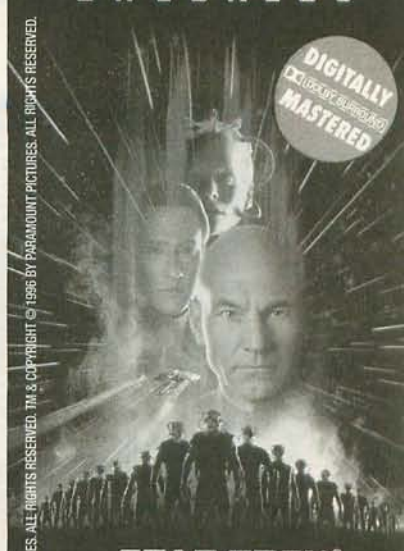
„Hoffentlich nicht wieder so ein bescheuerter Klon", denkt sich Twinsen gerade im Stillen

Rebelleninsel:
– Verlaßt den Hafen und geht auf der Straße bis zum unteren Bildende. Rennt um die Kurve und springt an der Stelle ohne Tarnnetz in den Schützengraben.
– Sprecht den Haasi im Schützengraben an und benutzt danach den Buggy, der neben dem Schützengraben steht, um ins Camp der Rebellen zu gelangen.
– Rennt bis zum oberen Bildrand und sprecht den Pummel an.
– Geht zu den Kanistern und holt Euch Benzin.
– Fahrt mit dem Buggy wieder zum Hafen. Anstatt aber direkt Kurs auf den Hafen zu nehmen, biegt Ihr in die Straße vor dem Wasser ein und rennt sie entlang. Hier trefft Ihr auf den ersten Rebellen. Nach dem üblichen Talk betritt Twinsen den Hangar und fährt per Boot zum Hamalayi.

Auf dem Hamalayi:
– Die grünen Dinger am Boden sind Minen (es gibt außerdem noch vergrabene Minen). Im ersten Bild müßt Ihr alle Wächter töten und dann am unteren Ende des Gebäudes auf der linken Bildseite die „Treppe" aus Sandsäcken hinaufgehen. Lauft oben nach rechts und zerstört die Sendeanlage.
– Verlaßt das Bild oben durch den Ausgang, an dem die Panzerspuren zu sehen sind.
– Das nächste Bild könnt Ihr entweder auf die einfache Art, den Panzerspuren folgend durchrennen, oder indem Ihr alle Wachen tötet. Geht zu Rebellen-Haasi am Ende und mit ihm zu dem Panzer im Bild.

Im Außenposten:
– Zuerst helft Ihr Rebellen-Haasi den Wächter zu töten (bleibt dabei unterhalb der Treppen). Erledigt dann von unten den Klon, der oben Wache schiebt.
– Geht die Treppe hoch und kümmert Euch hier um den Klon, der in der nächsten Etage patroulliert.
– Nehmt seinen Schlüssel und öffnet damit die Tür mit dem Buchstaben „F". Stellt Euch von unten knapp vor die Treppe und tötet die Wache, die von oben vor der Treppe steht und nehmt auch ihren Schlüssel. Verfahrt genauso bei der Wache, die oberhalb der nächsten Treppe steht.
– Lauft in der „Ersten Etage" bis zum Zaun auf der linken Seite, schießt von dort aus den Professor und den Klon ab und schnappt Euch seinen Schlüssel.
– Begebt Euch in die „Dritte Etage" und öffnet dort die Tür unten links.
– Bleibt vor dem Gitter stehen, wechselt in den SPM und wartet ab, bis sich der Dicko umziehen geht. Sobald der Dicko anfängt, sich umzuziehen, rennt Ihr los. Erst durch das Gitter und dann in den Gang oben rechts. Befreit dort den

WIDERSTAND ZWECKLOS



STAR TREK® DER ERSTE KONTAKT™

Ein spektakulärer Action-Thriller.
Ein Meisterwerk an Special Effects.
Ein Muß für jeden Science Fiction-Fan.

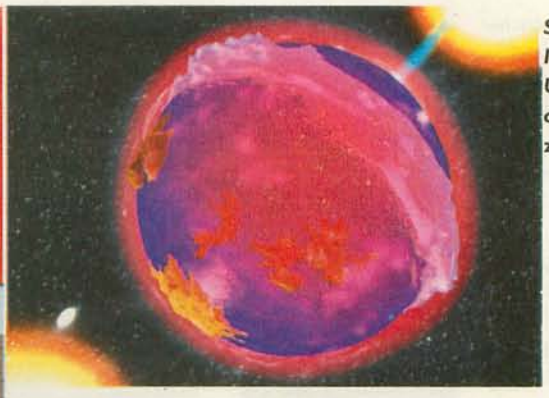
STAR TREK © IS A REGISTERED TRADEMARK AND RELATED MARKS ARE TRADEMARKS OF PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED. TM & COPYRIGHT © 1996 BY PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED.

AB ENDE JUNI AUF VIDEO!

STAR TREK-INFOLINE: 0190-19-1701
(12 Sekunden = 23 Pfennige DeTe Medien)
http://startrek.msn.com

GROSSES INTERNET-GEWINNSPIEL:
http://www.microsoft.com/germany/hometower/5stock/default.htm
MITMACHEN & GEWINNEN!

Paramount
A VIACOM COMPANY
STAR TREK®
AUF VIDEO



So sieht also der ferne Inselplanet im Twinsun-Universum, auf dem sich diese reizende Geschichte zuträgt, von Weitem aus

Pummel und wartet, bis dieser den Dicko im Raum davor erledigt hat. Nehmt dann den Schlüssel vom Dicko und rennt den Gang oben rechts entlang, bis Ihr zu einem Durchgang gelangt, vor dem Ihr erstmal stehen bleibt.
– Im Zimmer hinter dem Durchgang lauert ein weiterer Dicko, der getötet werden muß. Vor dem Schatten vom Durchgang befindet Ihr Euch außerhalb seiner Reichweite. Wenn er tot ist, könnt Ihr zu der Metallplatte in der Wand am anderen Ende des Raumes gehen.
– Nach einer kurzen Zwischenanimation geht es auf der Piste weiter. Bringt alle käferartig aussehenden Mutanten um, geht dann zu jedem einzelnen Haasi und sprecht sie an (Haasis, die von dem Mutanten bedroht wurden verteilen Kleeblätter).
– Anschließend der Haasi-Frau folgen und in das Loch springen, das sie für Twinsen gräbt.

Mutantenfabrik:
– Von der Anhöhe springen und die patrouillierende Wache töten. Danach den Dicko, der vor der Tür steht, erledigen. Bevor Ihr die Tür öffnet, müßt Ihr den Dicko ansprechen, der am Wasser sitzt. Im Haus in den NM wechseln und den dortigen Dicko ebenfalls ansprechen.
– Nun ganz nahe an der Wand entlang laufen und dann die Treppe hoch. Erledigt die Wache, die unten steht und holt Euch mit der magischen Kugel ihren Schlüssel.
– Geht den Gang nach links weiter und befreit den Kobold aus seiner Zelle. Geht wieder zu der Stelle an der Treppe (wieder ganz nah an der Wand entlang), wo der Dicko, den Ihr davor angesprochen habt, gestanden hat.
– Schräg neben Euch seht Ihr hier eine Art Kapsel im Boden. Geht, auf der anderen Seite angekommen, auf dem grauen Weg bis vor die Treppe und wartet, bis eine Wache kommt, die mit einem Schuß ausgeschaltet werden kann.
– Geht die nächsten drei Treppen hoch. Wartet unterhalb der Treppe und erledigt den Klon von hier aus. Geht dann die Treppe hoch und verlaßt den Raum durch die Tür in der südwestlichen Wand. Dort die Treppe runter.
– Im nächsten Raum wird zuerst der Professor vor dem zweiten Tisch alle gemacht, dann die restlichen Mutanten-Einzelteile und am Schluß die ganzen Mutanten. Verlaßt den Raum durch die untere Tür.
– Tötet die Wache hinter der nächsten Ecke und dann die Bälle in dem Becken. Geht durch die obere Tür wieder hinaus (nicht die Tür, durch die Ihr den Raum zuerst betreten hattet).
– Schickt Twinsen im nächsten Bild durch die offene Tür. Sie schließt sich. Liquidiert erst die Wache oben an den Schaltern und legt alle Schalter um (sie müssen alle in der gleichen Stellung sein). Jetzt sollten sämtliche Türen in der Fabrik offen stehen. Geht die Treppe hinab und springt die Stufe beim Faß herunter.
– Schaltet in den SPM und rennt vor der überdimensionierten Krabbe weg. Den Gang immer weiter durch laufen, bis Ihr zu einem Auto kommt, mit dem Ihr zum Haasi-Dorf fahrt.

Das Haasi Dorf:
– Geht an den Felsen entlang, bis Ihr auf Karotten stoßt. Dort müßt Ihr zwischen den Häusern nach dem Topf mit Essen suchen. Folgt dem Haasi, der aus dem Haus kommt. Geht durch das „Tor der heiligen Karotte" und dann nach links aus dem Bild.

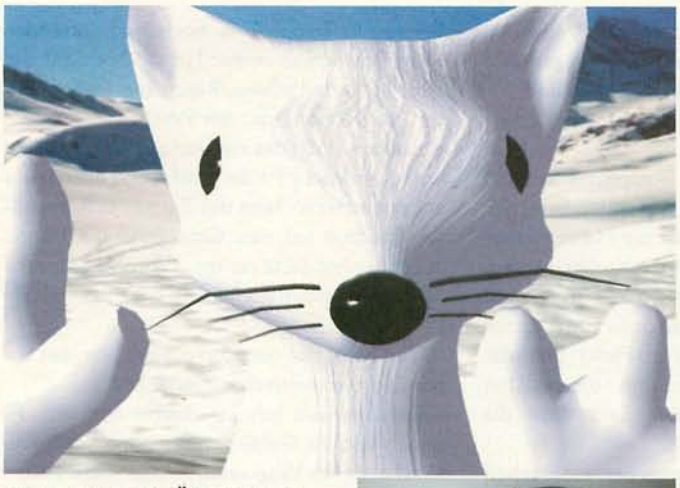
Wachstation für den See des klaren Wassers:
Geht bis zur weißen Markierung und tötet die Wache. Nehmt deren Schlüssel und öffnet damit die Tür. Nun geht es geradeaus bis zu einer Treppe, auf der eine Wache patrouliert. Dort die Treppe hoch gehen und die beiden Wachen töten, die auf dem großen Platz patroullieren.
– Geht hier über die Brücke drüber und benutzt im Schloß neben dem Tor die „Blaue Karte" vom Kobold. Wenn das Tor offen ist, rein rennen, beide Wachen erledigen und den Schlüssel nehmen. Die Leiter runter, das Tor öffnen und den Dicko töten.
– Rennt mit Twinsen am Boot vorbei und dann um die Kurve beim Zaun.
– Lauft in der Mitte vom Bild ins nächste Bild und spielt etwas auf der Zauberflöte. Der See schmilzt daraufhin und Twinsen erhält klares Wasser. Geht zurück und nehmt das Boot zur Insel Tippett.

Die Insel Tippett:
– Klettert die Leiter hoch, redet mit dem Pummel und tötet anschließend den Dicko. Geht in den Laden und kauft etwas Benzin. Verlaßt den Laden wieder und geht die Treppe runter. Lauft geradeaus über die Brücke und dann nach unten bis zu dem Angler, dem Ihr einen Schlüssel abnehmt.
– Geht wieder hoch, an der Erhebung mit dem Haasi vorbei und dann den mittleren Weg links. Diesen Weg geht Ihr bis zum Gitter entlang und öffnet dann das Gitter.
– Latscht bis zum Fuß der Treppe und werft dann die magische Kugel nach den Dickos, die oben stehen. Entweder flüchten sie sofort, ansonsten müßt Ihr versuchen, sie zu töten. In diesem Fall brechen die Dickos den Kampf aber schon bald ab und rennen weg. Geht dann die Treppe rauf und betretet das „Twinsun Cafe".
– Sprecht mit dem Barkeeper und dem Gitarristen und begebt Euch dann zum Boot zurück und fahrt zum Hamalayi.

Auf dem Hamalayi:
– Geht gleich nach links und verlaßt das Bild durch die beiden Steine. Das nächste Bild verlaßt Ihr unten rechts durch die beiden Steine. Lauft jetzt wieder zu dem Loch und springt hinein.
– Nehmt die Kleeblätter vom Kobold und geht auf dem oberen Weg entlang, bis ein MG-Schütze auftaucht, den Twinsen abschießt. Springt dann über den Zaun und verlaßt das Bild.

GALERIE 1

Von Marc Vogel aus Witten werdet Ihr mit Sicherheit demnächst noch mehr zu sehen bekommen



Schneekatzen am Äquator, ja wo gibt's denn bitteschön sowas?

Rennt durch das nächste Bild hindurch und verlaßt es durch den Ausgang unten links.
– Lauft hier bis zum Boot und fahrt zur Wüste des leeren Blattes.

Wüste des leeren Blattes:
– Fliegt wieder mit dem Proto-Pack von der Insel aufs Festland, wo Ihr schnell an dem Panzer vorbei zum Kaktus lauft. Tötet die Wache, nehmt ihren Schlüssel und öffnet das Tor.
- Geht wieder zum Alt-Hippie und gebt ihm die Flöte. Verlaßt den Bildschirm danach wieder und zerstört den Panzer.
– Fliegt dann mit Hilfe des Proto-Packs erneut auf die Insel mit dem Boot und benutzt selbiges, um zum Hamalayi zu fahren.

Auf dem Hamalayi:
– Das erste und zweite Bild oben rechts verlassen (nicht bei den Panzerspuren). Geht am Zaun entlang und tötet die Wache, die dort am Zaun steht. Schnappt Euch den Schlüssel und öffnet die Tür im Zaun.
– Nun betretet Ihr das umzäunte Gelände. Vermeidet hier unbedingt von der MG auf der Anhöhe getroffen zu werden. Eventuell müßt Ihr auch noch eine Wache töten.
– Auf die Anhöhe gelangt Ihr über den Stapel Kisten auf der linken Seite. Oben geht es nach rechts und dann gleich in das Loch. Nehmt den Ausgang in der oberen Ecke und dann das Karottentor.
– Wendet Euch hier nach rechts und benutzt das Boot, um zur Insel Tippett aufzubrechen.

Die Insel Tippett:
– Geht wieder zum Twinsun-Cafe (geradeaus/ über die Brücke/ links/ links/durch Tür/ Treppe hoch). Lauft dort zum Gitarristen auf der Bühne und überreicht ihm die Gitarre. Plaudert danach auch mit dem Barkeeper. Nach dem Gespräch müßt Ihr zum Loch in der hinteren rechten Ecke hinter dem Tresen. Hier geht's den Gang entlang. Beseitigt dann das Schleimmonster (sich bewegender Hügel), steigt die

Nintendo 64 - Controller + AV-Kabel und Scart-Adapter 295,- DM

Controller verschiedene Farben 59,- DM
Controller Pak 39,- DM
Importspiele-Adapter 49,- DM

Weitere Neuheiten und Spiele aus USA auf Anfrage.

Wir packen aus!

Super Mario 64	99,- DM
Pilot Wings	109,-
Star Wars Shad. of the Empire	139,-
Waverace	99,-
Turok Dinosaurhunter	139,-
Wayne Gretzky's 3D Hockey*	139,-
NBA Hang Time*	139,-
Super Mario Kart 64*	89,-
Int. Superstar Soccer 64*	139,-

* Bei Drucklegung noch nicht erschienen
Versand erfolgt per Nachnahme zzgl. DM 7,- Versandkosten

fun & run Versand
Martin Schwach
Mörikestraße 29/2, 73765 Neuhausen
☎/Fax 0 71 58 / 6 53 53
(Tel. Bestellannahme Mo.-Fr. 10-20 Uhr, Sa. 10-16 Uhr)

Nintendo 64

GAME PROFI
VIDEOSPIELE & MEHR!
Ständig neue Angebote & Importspiele
An- und Verkauf von Gebrauchtspielen & Konsolen
N64 PlayStation SEGA SATURN
Kein Versand!
Erftstraße 34 41460 Neuss
Tel. 02131 . 21313 Fax 02131 . 21921
Mo. - Fr. 12.00 - 18.30 H Sa. 10.00 - 14.00 H
Stand Juni 1997

Nintendo 64
Nintendo 64 dt. Grundgerät 299,99DM
N64 us/jp/deutsche Umrüstung 49,99DM
Adapter für Importspiele 59,99DM
Joypadverlängerung 2m 24,99DM
Spiele zB.Mario,Wave Race..ab 99,99DM

Scart-Umschalter
Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
4-fach Umschalter 159,99DM
7-fach Umschalter 249,99DM

Umbau, Tuning
N64 us/jp/deutsche Umrüstung 49,99DM
Playstation dt,jp,us mit Chip 89,99DM
Saturn dt,jp,us 50/60Hz 99,99DM
Super NES dt,jp,us 50/60Hz 99,99DM
Sega SMD dt,jp,us 50/60Hz 75,75DM
Neo Geo, CD dt,jp,us 50/60Hz 99,99DM
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

HARDWARE SOFTWARE SERVICE
HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP
WOLFSOFT
VIDEOGAMES - TIERISCH GUT !
☎ (02622)83517

Anschlußkabel
NEU! Sony RGB BESSER!!! 39,99DM
N64 S-VHS Kabel+Hifi Top!!! 49,99DM
Sega Saturn RGB-Kabel + Hifi 49,99DM
SNES RGB-Kabel + Hifi 49,99DM
Neo Geo, CD-Kabel Stereo 49,99DM
Mega Drive1,2 RGB Stereo 49,99DM
Hifi Adapter für RGB-Kabel 39,99DM
Jaguar RGB-Kabel+Hifi 39,99DM
Probleme mit dem Anschluß der Konsole an Ihren Monitor ?? Adapterkabel für fast alle Commodore, Philips Monitore u. a.. Hersteller 49,99DM
Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

Schon ein dreister Kerl, dieser Funrock. Erst will er ein ganzes Universum beherrschen und jetzt auch noch Twinsens Girlie.

Ohne den tapferen Twinsen hätte Göttin Sendell alleine gegen Funrock alt ausgesehen

Treppe etwa zur Hälfte hinab und tötet die zwei Krabben im Wasser.
– Mit dem Proto-Pack übers Wasser zur anderen Seite auf die Treppe fliegen, um dort die Leiter oben hochzuklettern. Geht die Treppe etwa 3/4 hinauf und tötet erst das käferartige Wesen. Klettert dann die Leiter hoch und laßt Euch in das Loch fallen.
– Nehmt den Schlüssel und klettert die Leiter erneut hoch. Öffnet das Gitter und lauft durch. Springt den Berg im SPM bis zur dortigen Leiter hoch, die Ihr auch gleich benutzt.
– Rennt oben durch den Raum bis zur Leiter an der Rückwand (Achtung, Schlangen!), die natürlich auch bestiegen wird.
– Draußen müßt Ihr über den Stein aus der Grube hinüber springen. Geht dann zum Drachen und sagt ihm, daß Ihr zur Festungsinsel geflogen werden wollt. Dort redet Ihr mit den zwei Haasis. Geht zurück zum Drachen und fliegt von hier aus wieder zur Insel Tippett.

Die Insel Tippett:
– Durch das Loch in der unteren Ecke in den Keller und in den SPM wechseln.
– Zur Leiter auf der anderen Seite des Raumes gehen und den Berg runter. Auch hier wieder auf die Schlangen aufpassen!
– Durch die offene Tür und die Leiter hinab. Dann die Treppe runter und aus dem Bild raus. Eine der Treppen nur zur Hälfte runtergehen und die Krabben töten. Dann zur oberen Treppe auf der anderen Seite vom Wasser fliegen (Proto-Pack) und das Schleimmonster töten. Den Gang entlang und dann die Leiter hoch.
– Den Barkeeper ansprechen und das Lokal verlassen. Die Treppe runter und durch die Tür. Den Gang entlang und den Haasi auf der Anhöhe ansprechen. Auf seine Frage, ob Ihr Informationen kaufen wolltet, antwortet Ihr mit „Das ist zu teuer, du Gauner".
– Verlaßt die Anhöhe, geht über die Brücke zu dem Dicko, der dort steht und sprecht ihn an. Kauft seine Informationen und geht zum Boot unten am Steg. Fahrt damit auf den Hamalayi.
– Geht nach links zwischen den beiden Steinen durch, wenn Ihr auf dem Hamalayi angekommen seid. Geht im nächsten Bild zwischen den Steinen an der Süd-Ost-Kante hindurch und dann zum Loch im Schnee.
– Nun wendet Ihr Euch an den Kobold und nehmt seine Kleeblätter. Bleibt auf der Anhöhe und geht auf ihr entlang, bis Ihr auf einen MG-Schützen trefft, der getötet werden muß.
– Springt dann so von der Anhöhe, daß Ihr außerhalb des Zaunes landet.
– Verlaßt das Bild und rennt durch das nächste Quadrat zum Ausgang links unten. Im nächsten Bild sucht Ihr Euer Boot und fahrt wieder zur Hauptinsel zurück.

Hauptinsel:
– Lauft zum Motorrad in der unteren Ecke des Bildes und fahrt damit zum Militärcamp.
– Geht durch das Loch in der Mauer und dann in diesem Bild immer weiter runter, bis Ihr vor Sandsäcken steht, über die Ihr springt.
– Verlaßt dann das Bild nach unten und rennt durch das ganze nächste Bild. Verlaßt dieses auch nach unten raus. Geht zum Strand neben der zerstörten Brücke und benutzt Euer Proto-Pack, um zur Insel zu fliegen. Auf der Insel nehmt Ihr das Kleeblattkästchen und fliegt zurück zum Festland.
– Verlaßt das Bild so, wie Ihr es betreten habt und biegt im nächsten Bild sofort rechts ab.
– Rennt zum Haupteingang von Dr. Funfrocks Festung mit den zwei Schildern neben dem Weg.
– Tötet den MG-Schützen aus sicherer Entfernung, rennt dann in seine Stellung und vernichtet den Klon (der MG-Turm trifft einen nicht). Verlaßt die Stellung wieder und geht dorthin, wo der Klon zuvor gestanden hat. Wenn der MG-Turm gerade nach links schießt, rennt Ihr die rechte Treppe halb hoch und tötet den Klon. Das Schloß an der Tür läßt sich mit der „Roten Karte" öffnen. Rennt die Treppe hinter dem Gitter trotz der Wache hoch, etwas geradeaus und links die nächste Treppe hoch. Von oben könnt Ihr die Wache und die Dickos auf der anderen Seite des Zaunes in Ruhe unter Beschuß nehmen. Geht dann die Treppe auf der linken Seite runter und sucht ein rotes Schloß, das sich natürlich mit der „Roten Karte" öffnen läßt.
– Den Klon, der dort patrouliert und den Super-Dicko töten (nicht schießen).
– Den Schlüssel nehmen, die Tür mit dem „F" öffnen und ins Gebäude gehen, wo noch eine Wache Euren Weg kreuzt. Falls diese Alarm schlagen konnte, tötet Ihr eben den roten Dicko, der daraufhin auch noch erscheint.
– Geht die Treppe runter und um die Ecke. Ihr müßt hier erst den Klon auf der linken Seite erledigen, bevor es weiter nach unten geht.
– Nun seht Ihr zum ersten Mal den jämmerlichen Dr. Funfrock. Öffnet die Tür und bekämpft nur den Dicko, da Funfrock nach kurzer Zeit sowieso verschwindet.
– Wenn der Dicko weg ist, öffnet Ihr die Zelle unten links und nehmt Dickos Schlüssel (redet erst mit ihm). Mit dem Schlüssel läßt sich der Tresor öffnen. Geht nun die Treppe wieder hoch und geradeaus die rechte Treppe zur Hälfte herunter. Beseitigt die Wache, nehmt ihren Schlüssel, geht die Treppe runter und öffnet die Zelle. Sprecht mit dem Haasi und geht zur Metallplatte in der Wand, die Ihr öffnet.
– Rennt die Straße runter und biegt bei der nächsten Gelegenheit rechts ab. Lauft nur geradeaus und dann nach oben aus dem Bild.
– Geht nun zu den Sandsäcken, springt über sie und rennt zum oberen, rechten Bildrand, wo Ihr durch das Loch in der Mauer schlüpfen könnt und dort das Auto benutzt, um zum Hafen von Bélooga zu fahren. Geht zum Boot und fahrt zur Zitadelleninsel.

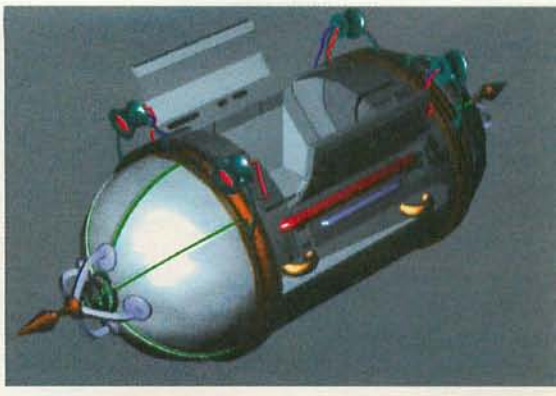
GALERIE 2

Antonio Bitounis aus der österreichischen Bundeshauptstadt hat auch wieder zum Pinsel gegriffen

Zitadelleninsel:
– Zu Twinsens Haus, bzw. zu dem, was davon noch übrig geblieben ist, gehen und dann den Haasi mit dem gelben T-Shirt ansprechen.
– Folgt ihm und nehmt zum Schluß den Passierschein von seinem Tisch im Haus. Geht nun zurück zum Boot und fahrt auf den Hamalayi.

Auf dem Hamalayi:
– Durch dieses und das nächste Bild rennen und die Bilder jeweils oben rechts verlassen (nicht bei den Panzerpuren). Durch die Tür im Zaun gehen und aufpassen, daß Ihr nicht von der MG getroffen werdet, die links über Twinsen installiert ist. Eventuell muß man noch einen Wächter töten.
– Die Anhöhe über die Kisten links betreten und nach rechts bis ins Loch gehen. Begebt Euch zum Ausgang in der oberen Ecke. Geht dann durch die Karottentür und als nächstes zum Drachen, den Ihr ansprecht und mit ihm zur Insel Brundle fliegt.

Die Insel Brundle (Beam-Zentrum):
– Verlaßt das Bild nach oben. Geht rüber zur Wache und händigt ihr den Passierschein aus. Dann geht's durch das Tor weiter, den Hügel hoch, nach links, den Hügel runter und schließlich die Leiter hoch.
– Oben auf dem Dach stellt Ihr Euch vor das Siegel und benutzt das „Horn von Gawley".
– Springt nun in das entstandene Loch. Geht innen nach rechts und tötet den Dicko auf der Anhöhe, um in den Besitz seines Schlüssels zu gelangen.
– Geht dann den Weg direkt über der Anhöhe hoch und setzt das Tastenschloß auf die Fläche neben der Tür. Geht durch die Tür und nehmt Euch einen Méca-Pinguin, wenn Ihr noch keinen habt.
– Geht zu dem Gitter neben der Beam-Zelle und öffnet es. Rennt dann den Gang entlang, durch den Raum mit den Tonbändern, die Treppe rauf, den Gang hoch und nach links (nur nicht wieder rausgehen). Von hier aus kann man dann bequem den Klon abschießen, der im Tonbandraum lauert. Geht dann weiter den Gang nach links entlang, bis Ihr an eine Tür kommt. Durchsucht hier erst die beiden Fässer und öffnet dann die Tür
– Rennt ein Stück nach vorne. Sobald ein Klon in Sicht ist, laßt Ihr den Méca-Pinguin los. Den Klon kann man dadurch erstmal in Frieden lassen und sich um den bösen Mann an den Beam-Zellen „kümmern" (nicht die Treppe runter gehen).
– Jetzt könnt Ihr den Klon töten, der mit dem Méca-Pinguin beschäftigt ist. Zerstört die Knöpfe der Beam-Zellen mit dem Schwert, nachdem dieser das Zeitliche gesegnet hat.



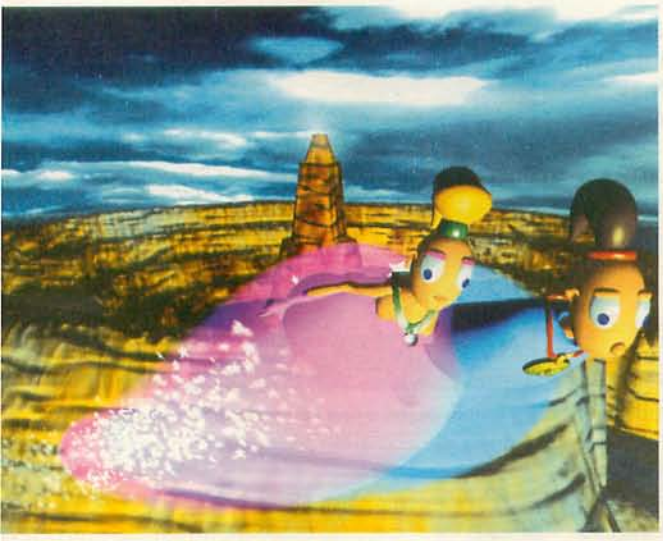
Im Tausch gegen einen Fön erhaltet Ihr vom Erfinder dieses überaus praktische Hilfsmittel

– Geht danach einfach die Treppe runter und erledigt den Typen, der unten steht. Dann zerstört Ihr den Computer in der Mitte des Raumes, geht in die untere Ecke des Bildschirms und springt zur Statue.
– Geht aus dem Bild wieder raus. Dann die Treppe neben der Beam-Zelle hoch, durch den Tonbandraum hindurch und durch die Tür wieder nach draußen.
– Geht nun den Weg entlang und biegt bei den MG-Türmen links ab. Verlaßt das Beam-Zentrum durch das Tor und geht aus dem Bild heraus zum Drachen, von dem Ihr Euch zur Festungsinsel fliegen laßt.

Hint Shop Lösungshelfer
Alle **Lösungen inkl. Pläne,** Hotline- und 24 Std. Service. Pro Lösung **nur 14,80 DM.**
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314
Wir führen über 400 Komplettlösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.
Alone in the Dark 1 und 2 · Baphomets Fluch · Blazing Dragons · Chronicles of the Sword · Casper · Creature Shock · Cyberia 1 und 2 · "D", Evocation, Blown Away · Discworld 1 und 2 · Excalibur 2555 A.D. · Fade to Black · King's Field · Legacy of Kain-Blood Omen · Myst, Noctropolis, Lost Eden · Rebel Assault 1 und 2 · **Resident Evil** · Stadt der verlorenen Kinder · Suikoden (in Planung) · Time Commando · **Tomb Raider** · Warhammer · Wing Commander 3 und 4 · Zork: Nemesis u. v. m.
Ständig Neuheiten
Versandkosten: Per Nachnahme nur 9 DM/ Per Vorkasse 4 DM
PC, Macintosh, Amiga, PlayStation (PSX) und Saturn
Sie finden uns auch im Internet **http://www.vo.lu/Hint-Shop**
Distributor für die **Schweiz** AHA CD-ROM Spiele-Tel/Fax: 033/3457001
Distributor für **Österreich** Kornfeld OEG-Tel/Fax: 0222.6897550/51

GROBI'S GAMESHOP
PlayStation
NINTENDO 64
Alle Sony Spiele dt 89-99,–
us 119,–
jp 139,–
Alles 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

PlayStation PC MANGA anime PIONEER
Wir verzichten auf verwirrende Preislisten! Täglich Neuheiten aus Japan, USA und Europa. Erfragt telefonisch die aktuellen Spiele und Preise!
PRIMAL GAMES
PHONE: (0234) 91 60 630 + 91 60 631
Händleranfragen unter FAX 91 60 632
Kurt-Schumacher-Platz 5-7 — 44787 Bochum



Und wenn sie nicht gestorben sind, dann gibt's vielleicht auch irgendwann mal 'ne Fortsetzung...

Festungsinsel:
– Mit den Haasis reden und dann dem einen folgen. Anschließend die Wachen töten und zum Tor gehen, wo Ihr den Pummel-Klon tötet und seinen Schlüssel mitnehmt.
– Im UAM zum Zaun gehen und die magische Kugel über den Zaun auf den Panzer werfen, bis er explodiert. Dann könnt Ihr das Tor öffnen und dem Haasi hinterher rennen. Sobald er mit dem Graben fertig ist, (dauert etwas länger) springt Ihr in das Loch.
– Zwischen die beiden Vulkane laufen und auf die nächste Ebene springen. Rennt dann zu dem Faß und springt von der Seite auf die nächste und übernächste Ebene. Den Mutanten aus dem Loch könnt Ihr mit dem Schwert töten. Springt danach in das Loch, aus dem der Mutant herauskam.
– Springt an den Steinen oben hoch und nehmt den Pilz auf dem obersten Stein. Schnappt Euch den Schlüssel und springt zurück in das Loch.
– Dreht nun das Rad am Rohr neben der Leiter. Geht dann die Leiter hoch und öffnet die Tür. Verlaßt das Bild durch die Tür.
– Runter ins leere Schwimmbad springen und das „Hai"-Holzgestell zerstören. Dann die fliegenden Dickos rechts mit dem Schwert erledigen. Rechts oben das Schwimmbad verlassen und durch die Tür gehen.
– Geht die Treppe halb hoch, tötet die Wache und nehmt ihren Schlüssel. Rettet nun Twinsens Freundin, bzw. versucht es mal. Was dann passiert, ist zwar unerfreulich, aber schon O.K.! Ihr befindet Euch danach übrigens nicht in der Zitadelle, wie man annehmen könnte. Wechselt jetzt in den AM und tötet die Wache auf der Plattform. Jetzt die Plattform nehmen und zuerst die obere, dann die untere Wache töten. Schließt das Gitter auf und geht hindurch.
– Nun muß man den Quetsch-Klon töten, seinen Schlüssel nehmen und die obere Tür öffnen. Lauft danach den Gang entlang und öffnet den Schrank.
– Marschiert zurück ins Gefängnis und „behandelt" Twinsens Klon mit der magischen Kugel (von außen töten), der in der ersten Zelle liegt. Dann in den Raum, wo der Quetsch-Klon war und in den Durchgang in der nordwestlichen Wand gehen. Hier tötet man erstmal alle Dickos und Klone und begibt sich dann zur hinteren Wand auf der linken Seite. Dort seht Ihr ein Siegel (es verschwindet, erscheint usw.). An dieser Stelle müßt Ihr das Horn benutzen und in das dadurch entstandene Loch springen.
– Nachdem Ihr den Stein gelesen habt, wird das klare Wasser auf den Stein gegossen. Irgendwo in den Ruinen ist ein Ausgang in der nordöstlichen Wand, den Ihr nehmt.

Die Baustelle:
– Rennt zwischen den Röhren oben im Bild herum und schießt den Bauarbeiter ab, woraufhin Ihr Euch seinen Schlüssel nehmen und durchs Tor gehen könnt.
– Rennt durch die Bilder (immer den Spuren folgen, die an der oberen Seite den Bildschirm verlassen), bis Ihr einen Pummel-Klon seht, den Ihr erledigen müßt.
– Springt dann über die Rohre neben ihn und redet mit dem Dicko. Springt danach weiter über die Rohre und folgt den Spuren bis zu einem Bulldozer direkt über dem Dicko. Steigt in diesen Bulldozer ein.
– Folgt den Spuren, bis Ihr auf einen Hügel stoßt, an dem zwei rote Fässer stehen. Rennt zu dem Holzstapel und springt drauf. Springt nun auf die obere Fahrbahn und folgt den Spuren bis zum Abhang (dem Bulldozer müßt Ihr ausweichen). Tötet hier den Arbeiter und nehmt seinen Schlüssel. Lauft den Berg hinunter und folgt den Spuren nach unten bis zu den Rohren, auf die Ihr jetzt springt. Von dort aus läßt sich der Arbeiter, der vor dem Tor unten rechts steht, gut ins Visir nehmen. Lauft durch selbiges Tor hinaus.

Der Showdown:
– Geht mit gezogenem Schwert und im AM bis zur Mitte des Felsens, dreht Euch um und tötet den Arbeiter, der auf Twinsen zukommt. Erledigt danach alle anderen Arbeiter in diesem Bild. Benutzt nun die Spalten in den Felsen, um bis ganz oben hinaufzuklettern.
– Kämpft dann so lange mit dem Doc, bis dieser von der Plattform fällt.
– Jetzt endlich läßt sich Sendells Brunnen (die Bodenplatte) mit dem „Horn von Gawley" öffnen. Danach könnt Ihr in das Loch springen.
- Geht den Berg hinab und öffnet das Gitter. In der Glaskugel am unteren Bildrand könnt Ihr alle Zwischensequenzen nochmal anschauen.
– Geht zur Tür, bis Funfrock nochmal auftaucht. Jetzt ist er relativ einfach zu besiegen. Danach geht Ihr durch noch eine Tür und könnt die gelungene Endsequenz bewundern.

FLINKE FINGER

Bei „Flinke Finger" kümmern wir uns um die unterschiedlichsten Joypad-Verrenkungstricks, die zumeist auf dem „Fingerlein-Beweget-Euch-Prinzip" basieren. Wer ganz sicher gehen will, konsultiert vorher am besten eine medizinische Fachkraft seines Vertrauens

SONY PLAYSTATION

Tenka

Lars Beierbach aus Korntal ist erfreulicherweise bereits mit zwei Cheats zu Psygnosis' neuestem Action-Hammer an uns herangetreten. Da haben wir dann auch gar nicht lange gefackelt und die beiden Babes noch schnell in letzter Minute reingequetscht. Beide Tastenkombinationen werden im Pause-Menü (Continue, bzw. Quit Game) eingedaddelt. Nach korrekter Eingabe erscheint dort jeweils ein neuer Menüpunkt (All Weapons, bzw. Select Level). Für alle Waffen müßt Ihr L1 gedrückt halten und währenddessen nacheinander △, R1, △, □, R1, O, □, □ drücken. Um jedes Level anwählen zu können, gebt Ihr statt dessen bei gedrückt gehaltener L2-Taste O, O, □, △, R1, □, △, O ein.

Mit Levelanwahl und allen Waffen im Gepäck ist dieser feine 3D-Shooter ein Kinderspiel

SONY PLAYSTATION

Firo & Klawd

Frank Stahmann aus Hannover hat eine Großtat vollbracht, die mittlerweile Seltenheitswert hat: Er hat einen Trick selbst herausgefunden! Fast genauso bemerkenswert ist die Tatsache, daß Frankieboy seine Erkenntnisse nicht gleich als Serienbrief in der Weltgeschichte rumgeschickt hat, sondern die ganze Chose nur zu unseren treuen Händen vermacht hat. Wer die CD mit dem chaotischen Hilfspolizistengespann sein Eigen nennt und bisher dachte, da kommt sowieso nix mehr zum schümmeln, sei hiermit eines Besseren belehrt: Per Zufall stieß Frank auf ein zusätzliches Untermenü namens „**TRICK**".

Ihr könnt nun alle FMV-Sequenzen sowie den Abspann direkt anwählen

Um es aufzurufen, müßt Ihr im Optionsmenü dreimal sehr schnell hintereinander L1+L2+R1+R2+Start+Select gleichzeitig drücken. Dies bewirkt zwar, daß Ihr wieder ins Hauptmenü zurückkatapultiert werdet. Ward Ihr jedoch schnell genug, dann stellt Ihr, wenn Ihr gleich nochmals ins Optionsmenü geht fest, daß der neue Menüpunkt nun tatsächlich vorhanden ist. Sinnloserweise benötigt man für die meisten Unteroptionen in diesem Menü Paßwörter. Diese herauszufinden fiel dann wieder in unseren Aufgabenbereich...

Was sonst noch zu beachten ist: Startet Ihr ein Spiel aus dem Trickmenü über „Main Game", dann habt Ihr nach Firo oder Klawds Ableben immer noch 10 Sekunden Zeit, die Start-Taste zu betätigen, um drei neue Leben gutgeschrieben zu bekommen. Dies funktioniert bis zu drei Mal pro Spiel. De facto stehen Euch somit jetzt immer bis zu 12 Leben zur Verfügung.

Level Skip: Wenn Ihr während des laufenden Spiels L1+L2+R1+R2 gleichzeitig drückt, erscheinen die optionalen Ausgänge aus dem jeweiligen Level als Schriftzeile oben im Bild eingeblendet. Per Druck auf die □-Taste habt Ihr das Level sogleich geschafft.

Unbesiegbarkeit für die Zwischensequenzen: Bei den Zwischensequenzen müßt Ihr nur wieder L1+L2+R1+R2 drücken, um ein Spezialmenü erscheinen zu lassen, in dem sich dann für diesen Abschnitt Unbesiegbarkeit, etc. einstellen läßt (siehe auch Bild). Hier kommen die Codes:

Der Cheat-Screen für die Zwischensequenzen (großes Bild oben) wurde extra farbenfroh gestaltet und wird auch wieder mit der berühmten Viererkette L1+L2+R1+R2 aufgerufen

LEVELS

Back Alleys	MOOMIN
Back Streets	MOONPIG
Back Streets B.	MOONPIGEON
Back Roofs	SNUFFKIN
Main Street	LITTLE MI
Main Street B	LITTLE MO
Vinnies Scr:Yard	SOUP DRAGON
Vinnies Scr:Yard B	SUPER DRAGON
ICU Chemical Plant	HEMULEN
Pier 13 Docks	CHARLTON
Johnnie's Warehouse	TROLLKIN
Central Park	SNORK
Centr. Ice Rink	IRON CHICKEN
Subway On Main	MAMOOLA
Subway On Main B	MOMOOLA
Station On 5th	KAPYBARA
Station On 5th B	CAPYBARA
The Boss's Mansion	BODGER
B 'n' R's Building Site	SLINKY
Beers Bar	CORBRILLION
Pasta La Vista	CROBATRON

SUBGAMES:

Carriage A	SUBWAY CITY
Carriage B	NIGHTINGALE
Library	HEAVEN
Security Room	GAVANS
Johnnie's Office	THE VILLAGE
Lounge	ROUTE 66

FMVs

Intro	DOG
ISL Logo	CAT
Break	ELEPHANT
End	GIRAFFE
Sexy Cat	BISON
Violent	BEAR
Musical	GORILLA
Alien	MONKEY
Scooby	ORANGUTAN
IGMV1	LION
IGMV2	TIGER
IGMV3	LEOPARD
IGMV4	LAMA
IGMV5	PIG

Es liegt allein in deiner Hand,

Kein Witz: Den Menüpunkt „Trick" gibt es wirklich. Für die Anwahl der Level und FMVs braucht ihr aber noch Paßwörter.

IGMV6 ..... COW
IGMV7 ..... SHEEP
IGMV8 ..... OSTRICH
IGMV9 ..... APE
IGMV10 ..... SQUIRREL
IGMV11 ..... MOLE
IGMV12 ..... OTTER
IGMV13 ..... KANGAROO
IGMV14 ..... DINGO
IGMV15 ..... KOALA
IGMV16 ..... ARMADILLO
IGMV17 ..... CHEETAH
IGMV18 ..... PUMA
IGMV19 ..... HEDGEHOG
IGMV20 ..... JAGUAR
IGMV21 ..... CAMEL
IGMV22 ..... RHINOCEROS
IGMV23 ..... HIPPOPOTAMUS
IGMV24 ..... DEER
IGMV25 ..... RABBIT
IGMV26 ..... HARE
IGMV27 ..... FOX
IGMV28 ..... HOUND
IGMV29 ..... POSSUM
IGMV30 ..... MOUSE
IGMV31 ..... SHREW
IGMV32 ..... BADGER
IGMV33 ..... VOLE
IGMV34 ..... HAMSTER
IGMV35 ..... BAT
IGMV36 ..... HYENA
IGMV37 ..... WOLF
IGMV38 ..... IMPALA
IGMV39 ..... ZEBRA
IGMV40 ..... HORSE
IGMV41 ..... PONY
IGMV42 ..... ASS
IGMV43 ..... DONKEY
IGMV44 ..... BULL
IGMV45 ..... BUSHBABY
IGMV46 ..... COYOTE
SGMV1 ..... GOAT
SGMV2 ..... MANDRILL
SGMV3 ..... ANTELOPE
SGMV4 ..... WALLABY
SGMV5 ..... AARDVARK
SGMV6 ..... ANTEATER
SGMV7 ..... RAT
SGMV8 ..... SLOTH
SGMV9 ..... WEEVIL
SGMV10 ..... WILDEBEEST
SGMV11 ..... WEASEL
SGMV12 ..... SKUNK
SGMV13 ..... YAK
SGMV14 ..... STOAT

NODE CODES

1 ..... SPARROW
2 ..... ROBIN
3 ..... BLUETIT
4 ..... BLACKBIRD
5 ..... FLAMINGO
6 ..... VULTURE
7 ..... EAGLE
8 ..... FALCON
9 ..... OSPREY
10 ..... ALBATROSS
11 ..... PIGEON
12 ..... STARLING
13 ..... THRUSH
14 ..... HEN
15 ..... CHICKEN
16 ..... COCKRELL
17 ..... SEAGULL
18 ..... PEACOCK
19 ..... PHEASANT
20 ..... QUAIL
21 ..... PUFFIN
22 ..... PENGUIN
23 ..... BUDGIE
24 ..... COCKATEEL
25 ..... PARROT
26 ..... OWL
27 ..... RAVEN
28 ..... EMU
29 ..... KITTIHAWK
30 ..... HAWK
31 ..... KESTREL
32 ..... HUMMINGBIRD
33 ..... CUCKOO
34 ..... WOODPECKER
35 ..... MAGPIE
36 ..... CHAFFINCH
37 ..... SWALLOW
38 ..... WREN
39 ..... YELLOWHAMMER
40 ..... KINGFISHER
41 ..... DUCK
42 ..... DRAKE
43 ..... SWAN
44 ..... STORK
45 ..... GOOSE
46 ..... TURKEY
47 ..... ROOK
48 ..... GUINEAFOWL
49 ..... CROW
50 ..... PELICAN
51 ..... KIWI
52 ..... SPIDER
53 ..... COCKROACH
54 ..... CATERPILLAR
55 ..... SNAIL
56 ..... CENTIPEDE
57 ..... FLY
58 ..... WORM
59 ..... BEETLE
60 ..... MILLEPEDE
61 ..... CRICKET
62 ..... ANT
63 ..... MOTH
64 ..... BUTTERFLY
65 ..... WASP
66 ..... BEE
67 ..... MAGGOT
68 ..... GRASSHOPPER
69 ..... LADYBIRD
70 ..... TERMITE
71 ..... LOCUST
72 ..... EARWIG
73 ..... GREENFLY
74 ..... WHITEFLY

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN

Soviet Strike

Und es wird immer noch „ge-strike-t", bei Euch da draußen, ja ist es denn zu fassen? Jan Wargalla/ Würselen und Jens Maiwurm/ Recklinghausen haben noch mehr cheatige Paßwörter ans Tageslicht befördert. Damit gehen die PS-Codes dieses Jahr nun bereits in die fünfte Runde (VG 1, 3, 5, 6, 7) und die SAT-Codes immerhin schon in die zweite. Für die PS-Version gibt es noch **ANGRYLOCAL** (alle Wesen, d.h. Soldaten, Zivilisten und Tiere greifen an), **QUAKER** (die Feinde können nicht schießen, Ihr aber ebensowenig) und **GHANDI** (niemand hat Böses im Sinn, alle Wesen kommen treudoof angelaufen, wenn Euer Helikopter eine zeitlang parkt) zu vermelden. Die ersten SAT-Cheats lauten dagegen so: **COLDPIZZA** (unendlich Sprit), **FREEBIE** (ein Leben mehr), **VOODOO** (vier Leben mehr) und **GABRIEL** (stärkere Waffen). Jensi hat uns außerdem noch auf ein paar versteckte Gags in den einzelnen Missionen aufmerksam gemacht:
Mission 1: Zerstört man Zelte des Gegners, werden die Bewohner dadurch manchmal beim Duschen gestört (wie pikant!).
Mission 2: An den Stränden liegen Sonnenanbeter, für die keine Jagdsaison eröffnet wurde.
Mission 3: Hinter den Häusern in den Dörfern im Norden stehen Pools mit Urlaubern.
Mission 4: Im Süden der Karte steht ein Schloß. Zerstört man es, kommt Graf Dracula heraus.
Mission 5: Nach Zerstörung von Lenins Grabmal erkennt man darunter ein Gesicht.

SONY PLAYSTATION

Need for Speed II

Während Rob und Ralfi das gute Stück letzten Monat in unserem fensterlosen Spielezimmer noch durchcheckten, hatte Alwin Hof aus Markt-Schwaben wahrscheinlich bereits andere Ziele vor Augen, er hatte NfS2 zu diesem Zeitpunkt nämlich längst durchgespielt. In der heutigen Ausgabe erfahrt ihr deshalb bereits die Paßwörter für alle Strecken und noch etwas mehr:

1.) Strecke	YDRLTD
2.) Strecke	QRZQPG
3.)Strecke	WSNSBG
4.)Strecke	PHPLQG
5.)Strecke	DTJQQG
6.)Strecke	RYRPQG

POWRUP .....Besserer Wagen
LILZIP .....Bonusauto Ford Indigo
SHOTME ....Bonusstrecke „Monolithic Studios"

Peter Malinov aus Arnsberg bescherte uns dann eine Woche später folgende Liste mit 26 weiteren, geheimen Fahrzeugen, die ebenfalls alle über die Paßworteingabe aktiviert werden. Im Gegensatz zum echten Bonusauto, dem Ford Indigo, bekommt Ihr hier aber keine neuen Film-Clips zu sehen. Unabhängig davon, welches Auto Ihr also bei der Fahrzeugauswahl auswählt, seht Ihr den Effekt dieser Special-Paßwörter erst, wenn das Rennen beginnt. Übrigens, wenn Ihr im Zweispielermodus beide einen versteckten Flitzer steuern möchtet, dann muß der zweite Spieler die beiden letzten beiden Buchstaben, also „ME", einfach nur gegen ein „U" austauschen. Möchten zum Beispiel beide Fahrer den Dinosaurier oder den Schulbus fahren, dann muß Player 1 das Paßwort wie unten angegeben eingeben, der zweite Fahrer dann jedoch „TREXU" für den Dino, bzw. „BUSU" für den Schulbus.

Versteckte Fahrzeuge:
ARMYME - Militär Truck
SNOWME - -"-
BUSME – Gelber Schulbus
BEETME – Cabrio
BMRME – BMW
BNZME – Mercedes
BUGME – VW Käfer
CITME – Citroen
JEPME – Commanche Pick Up
LCME – Landcruiser
LIMOME – Weiße Limousine

Mit POWRUP, LILZIP und SHOTME könnt Ihr im aufgemotzten Ford Indigo den Bonus-Kurs Monolithic Studios entlangheizen. Von den übrigen Bonusautos ist der, für einige Strecken übrigens viel zu hohe T-Rex, mit Abstand das ausgefallenste Gefährt (siehe Bild ganz oben).

MAZME – Mazda Miata
QUATME – Audi Quattro
SEMIME – Kompaktwagen
TRAMME – Monolithic Studio Zubringerbus
VANME – Minibus
VOVME – Volvo Kombi
WAGOME – alter Planwagen
YJME – Jeep

Versteckte Fahrzeuge, die keine sind

CRATME – Holzkiste
LOGME – Baumstamm
OUTHOUSE – Blockhaus
STDA – Grüner Souvenirstand
STDB – Blauer Souvenirstand
STDC – Roter Souvenirstand
TREXME – Tyrannosaurus Rex

Wenn Ihr alle Einstellungen vor dem Rennen ausgeführt habt und jetzt nur noch den „RACE"-Button aktivieren müßt, dann drückt doch an dieser Stelle spaßeshalber mal die acht Hauptknöpfe (O, □, ×, □ plus alle vier L-, R-Taster) gleichzeitig und dabei Start. Ihr habt dann im Spiel statt vier gleich sieben Kameraperspektiven zur Auswahl.

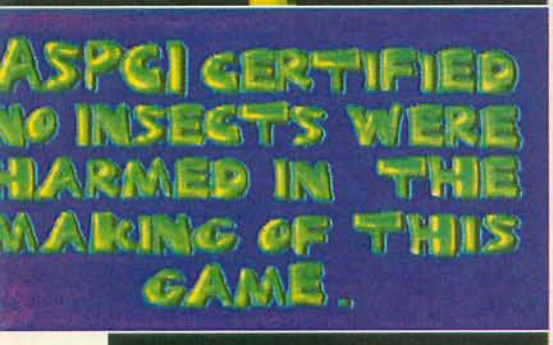
im grossartigsten Wettkampf seit Arthur und Lancelot zu bestehen.

Soul Blade „...grenzt fast an ein kleines Wunderwerk." „Ein schöneres Hau-Drauf-Vergnügen als auf Namcos Soul Blade gibt es derzeit auf keiner Konsole." Video Games 3/97.

Soul Blade - die hohe Kunst des Schwertkampfes - exklusiv auf Sony PlayStation.

SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.

PlayStation ™



Im Level-Select-Menü kann man den Schwebe-Cheat auch gleich mit aktivieren

SEGA SATURN

Bug Too!

Jan Wargalla hat gegenüber PRF scheinbar den Vorteil, daß ihn seine Schule früher nach Hause entläßt, als die Uni Bielefeld den armen Patrick, und Jan somit immer einen halben Tag eher im Netz abräumen kann. Naja, that's life...

Level-Select-Menü: Pausiert das Spiel und drückt nacheinander L, A, Z, Y, ←, →, A, ↓, →, L (Lazy Weasel)

Unverwundbarkeit: Pausiert das Spiel und drückt nacheinander R, →, A, L, →, A, ↓, Y (Real Easy)

Bug macht 'ne Fliege: Pausiert das Spiel und drückt nacheinander L, A, ←, L, →, ↓, ↓ (Lawless). Bug kann jetzt fliegen. Mit der Y-Taste könnt Ihr ihn jetzt wie einen Heißluftballon durch die Luft steuern.

SUPER NINTENDO

Pinocchio

Auch wenn aufgrund der akuten Software- und Tip-Ebbe ungerechtfertigterweise immer wieder Kritik laut wurde, wir würden die große Schar der Noch-SNES-Besitzer diskriminieren oder ausgrenzen wollen, so kann ich das nur zum abertausendsten Mal dementieren: Diese Ausgabe ist endlich mal wieder was dabei, von uns sogar durch beharrliche Nerverei direkt bei Disney Interactive an der Quelle abgegriffen, bzw. abgezapft. Drei hübsche Cheats verbergen sich laut den amerikanischen Programmierern auf diesem Modul. Für ein Levelanwahlmenü müßt Ihr im Hauptmenü (das mit *Start* und *Options*) nacheinander L, ↑, X, ↑, R, Y, Start drücken (Luxury). Um gleich von Anfang an mit 50 Leben zu beginnen, drückt Ihr ebenfalls im Hauptmenü B, ↑, B, B, L, Y (Bubbly). Sollte es um Pinocchios Gesundheit während des Spiels einmal nicht mehr so gut bestellt sein, dann pausiert Euer Spiel einfach per Druck auf die *Start*-Taste und drückt →, ←, X, X, X, ↑, ↓. Wenn Ihr danach aus der Pause herausgeht, habt Ihr wieder eine volle Energieleiste.

SONY PLAYSTATION

Micro Machines V3

Ein VG-Leser aus Mering (was es nicht alles gibt), Ulrich Steppberger um genau zu sein, hat bereits Anfang Mai als absolut allererster sämtliche Cheats geknackt gehabt. Aber immer schön der Reihe nach: Erst mal gibt's drei besondere Spielernamen zum mitschreiben, danach folgen die eigentlichen Cheat-Kombinationen.

Verändert Ihr den Namen Eures Fahrers zu „**CATLIVES**", so stehen Euch im Einspielermodus 9 Leben zur Verfügung. Die Eingabe von „**GIMMEALL**" bewirkt dagegen, daß Ihr im Multiplayer-Modus Zugriff auf alle Strecken habt (nicht wundern, wenn nach der Eingabe wieder der ursprüngliche Fahrername erscheint, funktioniert trotzdem!). Nennt Ihr Euch „**TANKS4ME**", dann fahrt Ihr auf allen Strecken mit Panzern ab.

Die restlichen Cheats müssen während des Rennens im Pause-Menü eingegeben werden. Habt Ihr's richtig gemacht, wird Eure Cheat-Eingabe mit 'nem Hupen quittiert.

Die Autos in andere Streckenobjekte (z.B. Blumen, Quader, etc.) verwandeln:
↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←

Schwebende Streckenobjekte:
△, □, □, △, □, □, △, ×

CPU-Fahrzeuge verlangsamen:
O, △, □, ×, O, △, □, ×

Hüpf-Modus (viel höhere Sprünge)
□, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓

Doppelte Geschwindigkeit:
□, ×, O, □, △, ×, ×, ×, ×

„Behind-The-Car"-Kamera:
←, →, □, O, ←, →, □, O

Cheat-Modus:
□, ↑, ↓, ↓, □, O, O, △, × Wenn der Cheat-Modus aktiviert ist, könnt Ihr durch gleichzeitiges Drücken bestimmter Tastenkombinationen folgende Sachen machen:

Select+× = Rennen abbrechen und automatisch gewinnen

Select+□ = Autopiloten für eigenes Fahrzeug aktivieren/ bzw. wieder deaktivieren

Select+L2 oder R2 = Zoomen

Select+Richtungstaste auf dem Steuerkreuz = Kameraperspektive verändern

×+△+O+□ = Alle Autos sprengen (inklusive dem eigenen)

NINTENDO 64

Super Mario 64

Michael Trautner aus Walderbach hat uns mit seinem Brief an einen fast schon „Uralt-Trick" erinnert, der seinerzeit auch bei der japanischen Version funktionierte. Mit diesem Trick kann Mario sein Käppi nämlich auch als Schlagwaffe benutzen. Dazu müßt Ihr folgendes tun: Geht in das 10. Level (Frostbeulen Frust), steigt auf den Berg zum Pinguin (Schneemann) und laßt Euch vom Schneemannkopf herunter pusten. Hebt Eure Mütze nicht auf, sondern betretet den Teleporter beim Eismonster (unter dem Baum). Ihr müßt auf alle Fälle den Weg über den Teleporter nehmen, sonst klappt der Trick nicht! Rennt dann wieder zum Schneemann und laßt Euch wieder runter pusten. Danach wieder in den Teleporter, zurück zum Schneemann, usw. Wiederholt das Ganze noch zwei, drei Mal und geht dann wieder zu dem Platz, wo normalerweise Marios Mütze liegt. Hier befinden sich nun drei bis vier Käppis. Setzt sie alle auf, bis Mario die Mütze in die Hand nimmt. Jetzt kann er sie auch als Schlagwaffe benutzen.

Bei dem Stilleben rechts im Bild handelt es sich um einen Schnappschuß von einem ganz normalen Rennen. Unser Cheat hat die Autos nur in Blumen verwandelt. Unten: Neun Leben nach Eingabe von „CATLIVES".

SOFTWARE TIPS

TRICKS + CHEATS

SONY PLAYSTATION

The Raiden Project

Daniel Ritter, eine treue Leserseele aus Mönchengladbach, hat zu diesem relativ alten Shooter-Schinken gar noch zwei neue Tricks herausgefunden.

Um die Missionen anwählen zu können, geht man zuerst auf „Adjust Settings" und hier dann auf „Difficulty". Jetzt müßt Ihr L1+L2+R1+R2 gedrückt halten und dabei die Start-Taste drücken. Nun erscheint eine Schriftzeile namens „START ROUND", wo Ihr Euer Level, bzw. sogar einzelne Level-Abschnitte auswählen könnt.

Um unendlich Credits zu erhalten, wählt man den Menüpunkt „Miscellaneous" an und drückt hier gleichzeitig □+△+×+O. Bei „Credit Limit" dürft Ihr jetzt auch „FREE PLAY" einstellen.

SONY PLAYSTATION

Spider

Als Ergänzung zu den gesammelten Levelpaßwörtern in der VG 4/97 hat Patrick Fabri noch zwei hilfreiche Cheats aufgetan, welche man während des Spiels im Pause-Modus eingibt:

△, ×, ×, ×, O, ×, □, △, × Waffen und Energie wieder auffüllen

△, □, O, △ Floh-Modus

Im Floh-Modus schrumpft die Spinne auf Flohgröße zusammen, wodurch das Game insgesamt ein wenig schwieriger wird.

SEGA SATURN

NBA Jam Extreme

M. Schlimpert aus Leipzig hat zwei kleine Witzischkeiten zu vermelden: Wollt Ihr die formschöne, offizielle NBA-Kugel mal mit einem bunt verzierten Osterei vertauschen, müßt Ihr lediglich in der SAT-Systemuhr als Datum den 6. April einstellen. Einen aufblasbaren Beach-Ball aus Plastik haben die Designer dem Spiel außerdem zugedacht. Drückt hierzu nur vor dem Tip-Off folgende Tastenfolge: L, L, B, B, R, L, R, B, B.

Ob Beach-Ball oder Pille, es war Acclaims Wille!

SONY PLAYSTATION

Mechwarrior 2

Die folgenden Cheats hatte uns PRF letzten Monat zwar noch rechtzeitig zugefaxt, nur war da schon kein Platz mehr auf Seite 57 frei.

T#XO/AX<<< . . . . . .Extra Waffen

TOXO/AX>TU . . . . . .Unendlich Munition

#/XO/A4<LY . . . . . .Tarantula Mode

#AXO/A4YYA . .Geschwindigkeitsautomatik

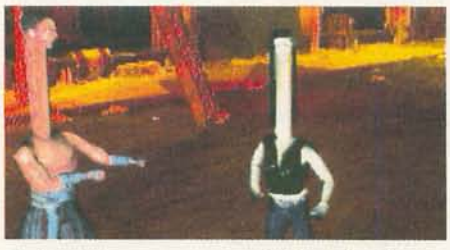
#OXO/A>>O/ Keine Gewichtsbeschränkung

#YXO/A>YOL . . . . . .Jump Jets

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN

The Crow – City of Angels



Ts, ts, wie kann man nur so halsstarrig sein...

Nachdem wir sämtliche PS-Crow-Paßwörter letzte Ausgabe bereits verbraten haben, rücken diesmal logischerweise erste Cheats für jene Version nach. Beim SAT-Crow sind dafür heute erst mal die normalen Paßwörter fällig, eingereicht übrigens von Christian Kreutzer und Patrick Fab.

Pier: A A A A X Y B B A A

Schiff: Y X Y X A B Y Y X A

Höhle: A Y A B Y B A Y X X

Kathedrale: A B B A A B B B A B

Debugging-Mode: □, ×, □, O, △, △, O, □, ×, □ (die Koordinaten werden während dem Spielen oben links im Bild angezeigt)

Strichmännchen-Mode: △, △, ×, □, O, O, □, ×, △, △ (alle Darsteller sind magersüchtig)

Giraffenhals-Mode: ×, O, △, O, □, □, △, O, ×, O (alle haben lange Hälse)

FMV-Select: △, △, O, O, O, O, O, O, △, △ (Extra-Menü um alle Videosequenzen anschauen zu können)

SEGA SATURN

Hardcore 4x4

Hier kommen noch ein paar Ergänzungen zu den bereits abgedruckten Cheats (VG 5+6/97) für Gremlins klasse Offroad-Spektakel, wobei Mac Fabri wieder mal seine Finger mit im Spiel hatte...

Um auf alle Rennklassen zugreifen zu können, wählt Ihr zuerst die Time Trials an. Gebt danach bei *Anzahl der Fahrer* „einen" und bei *Anzahl der Runden* „drei" ein. Jetzt müßt Ihr noch den Namen Eures Fahrers in „NOVICE_ _" umbenennen (auf die zwei Leerstel-

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 WIEDERVERKAUFER

Bei 100%iger Motorleistung ist Eure Karre kaum noch zu bändigen. Davor müßt Ihr den vier Fahrern aber erst mal die Kosenamen FIDDLE, WITH, VEHICLE, MECHANICS verpassen.

len am Ende des Worts achten!) und schon stehen Euch im Hauptmenü (zweimal „B" drücken) auch die Rennklassen „Profi" und „Extremist" zur Verfügung.

Um während des Rennens ein Manipulationsmenü herbeizuzaubern, müßt Ihr, ähnlich wie eben, erst einmal die Time Trial-Option anwählen, dann bei *Anzahl der Fahrer* „vier" und bei *Anzahl der Runden* „eins" einstellen. Dann gebt Ihr in dieser Reihenfolge folgende Namen für Euren Fahrer ein: „FIDDLE", „WITH", „VEHICLE", „MEKANIXS". Verlaßt dieses Menü nun wieder und beginnt ein Rennen. Jetzt könnt Ihr durch Druck auf L+Z ein „Fummel-Menü" aufrufen, wo sich dann z. B. die Schwerkraft, Motorleistung etc. verändert lassen. Mit X und Z wechselt man zwischen den einzelnen Optionen hin und her, während mit den L- und R-Tastern die Werte verändert werden. Für neue Kommentare drückt Ihr im Pause-Modus ↓, A, Z, C, →, A, Z, Y, ↓, A, Z.

Mit der letzten Tastenkombination (wieder während des pausierten Rennens eingeben) aktiviert Ihr einen sogenannten „Physics Cheat": C, A, →, ↓, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←, ↓, ↑, ←, ←.

Noch was: Der Abrakadabra-Panzer-Cheat aus der Mai-Ausgabe war doch nicht ganz so falsch, wie wir zuerst dachten, funktioniert aber nur im dazu passenden Level. Gebt, wenn Ihr in der Wüste seid, im Pausen-Modus A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A ein.

NINTENDO 64

Wave Race 64

Daß sich die Kleidungsfarbe und Startnummer Eures Fahrers ändert, wenn Ihr beim Bestätigen desselben gleichzeitig noch auf dem Steuerkreuz nach oben drückt, dürfte sich mittlerweile herumgesprochen haben. Ferner ist es wohl auch kein Geheimnis mehr, daß sich mit Miles Jeter bei voller Spritzigkeit sehr einfach Doppelsalti (sogar über Wellen) springen lassen. Recht interessant dagegen sind zwei äußerst kuriose Besonderheiten (ein Secret und ein Bug), die von den Herren Michael Stiens (aka Sir Dynamike) und Dirk Leimbach aus Bochum, Christoph Rupp aus Pogeez und Martin Koch aus Limbach-Oberfrohna ans Licht der Öffentlichkeit gehievt worden sind. So ist es möglich, im Stunt-Modus eine Art „unsichtbaren Zähler" zu aktivieren, der zwar erst nach Überfahren der Ziellinie die Punkte ausspuckt, dafür aber jeden Stunt doppelt wertet. So geht's: Fahrt die erstmögliche Rampe an und springt einen **Salto**. Drückt jetzt genau in dem Moment die Starttaste, wenn der Jetski auf die Wasseroberfläche aufsetzt. Dies muß auf alle Fälle geschehen, bevor die Punktzahl eingeblendet wird. Man hört nun trotz der Pause den Kommentar des Sprechers. Hat Euer Timing gestimmt, dürften nun keine Punkte angezeigt werden. Danach nur maximal noch einen nicht gesprungenen Stunt (am besten den Lenkstangensitz, 360° links drehen und dann hinten drücken) ausführen. Wenn sich noch weitere Rampen auf dem Parcours befinden, kann man die Prozedur mehrmals wiederholen. Am besten eignet sich die Marine Fortress Strecke (über 30000 Punkte möglich).

Martin Kochs Trick bezieht sich auch auf den Stunt-Modus. Unter Ausnutzung einer etwas schwachen Stelle im Programm könnt Ihr so bis zu 6000 Punkte für einen einzigen Stunt ergattern. Um dies zu schaffen, muß man den Glacier Coast Kurs anwählen. Fahrt bis zur großen Eisfläche und legt Euch extrem schräg (dabei nicht den R-Button benutzen). Wenn man nun noch den Analog-Stick nach vorne drückt und dann nach unten hält (wie beim Salto), macht der Fahrer bis zu acht sehr enge Runden auf dem Eis (das N64 denkt wahrscheinlich, Euer Fahrer vollführt einen achtfachen Salto). Dabei dürft Ihr natürlich nicht stürzen oder gegen eine Wand fahren, weil es sonst natürlich gar keinen Punkt gibt. Der Trick funktioniert am besten mit den Fahrern Ayumi Stewart oder Ryota Hayami.

CODE GEKNACKT

Wie üblich, trudelten wieder Unmassen an Zahlen- und Buchstabenkombinationen in meiner Postwanne ein. Ein paar davon haben es auch diesen Monat ins Heft geschafft.

SONY PLAYSTATION

Dragonheart – Fire & Steel

Ein Marco Leitzke, Lutzke oder gar Seitzke, aber auf alle Fälle aus Berlin, hat uns diese leckeren Paßwörter zum Verzehr angeboten. Und wir? Haben angebissen!

Alle Level, bis einschließlich „Die Gruft von Camelot"
XK6DLJTCXT6TBXH
Das Schlachtfeld
PJXWKL34WHK4TZS
Caer Einonoch: Eingang
XTGJC4G4WG34DHB
Caer Einonoch: Kampfarena
JFTGB99HHZCDH3Q
Caer Einonoch: Turm
BBXMQZPCQWCMRZQ
Finale
RVHDSLX7QP37CJX

SEGA SATURN

3D Lemmings

Familie Chrastek aus Moers trumpfte bei uns unlängst ganz groß mit allen Paßwörtern für die Sega-Lemmis auf. Der ultimative PS-Code, Lampwick, wurde zwar recycled, bringt Euch hier aber nicht ganz so viel, wie bei der Konkurrenz.... Aus Platzspargründen sind die Paßwörter alle nacheinander statt untereinander angeordnet. Zur besseren Orientierung ist jeder zehnte Code fettgedruckt:

STARTING, DIFFRENT, PLECTRUM, ROBINSON, GREGATIM, FUNCTION, BLANDISH, LAMPWICK, **MURLITON**, SURPRISE, TRAPDOOR, FIGUERAS, SANDWICH, BATEMANS, PANGOLIN, GARGANEY, PECULIAR, ESPANOLA, **WOBEGONE**, TRISTART, SHOBNALL, CURLICUE, BILLYCAN, GOLDPEAK, GRIPPING, FUGITIVE, FEARLESS, SPITULUM, **BESLAVER**, ANABLEPS, QUINCUNX, TARLATAN, YANGSING, GUMMOSIS, PRODNOSE, NGULTRIM, COTTABUS, THANKSTO, **BIERHAUS**, TAXSTART, AFBAMIXS, BRADFORD, SHEEPAND, SMARMITE, CHEAPGAG, THINKYOU, PROBABLY, CANTREAD, **NEXTONES**, TSTDFWTO, HOHOOHHF, EMAWROAT, SETNTETH, ECRWHNSA, AOEAOJON: RDARSORG, EEDDEYTX, XSXSXXXX, **FOOTBALL**, MAYSTART, TASHKENT, ZULUDAWN, QUATRAIN, GRAN-

DCRU, WITTMANN, WHATNEXT, UNCTIOUS, EVERARDS, **ENTREATY**, GLACKIAN, WHEEEEEE, IKEIMMEL, MORROCCO, TWOPOINT, FOLLICLE, SPROCKET, METARULE, FALLBACK, BEANCURD.
Die Paßwörter für die vier Abspänne ähneln ziemlich denen der PS-Version. Anstatt „A"s hat Psygnosis nun 'gen Ende den Buchstaben „X" verwendet: SPACEXXX, EGYPTXXX, ARMYXXXX, MAZEXXXX.

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN

Lost Vikings 2

Hinweis: Die in der VG 5/97 abgedruckten Saturn-Codes funktionieren übrigens auch bei der Playstation-Version. Wem die nicht reichen, der kann es ja mal mit „CH3T" probieren. Was da dahintersteckt, könnt Ihr Euch ja wohl denken.

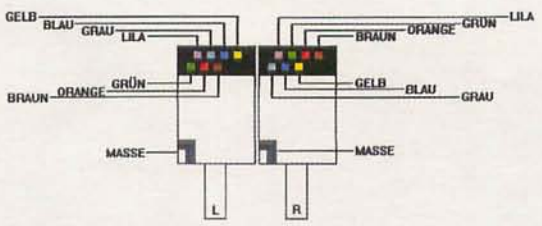
DICKES ENDE

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

Kontrastprogramm

Ich habe mir diesen Monat einmal spaßeshalber erlaubt, gezielt den sinnlosesten und auf der anderen Seite gezielt den anspruchsvollsten Brief aus der Vielzahl an Einsendungen herauszufischen, damit wir alle ein wenig Spaß zusammen haben, bzw. im Leben weiterkommen und damit Ihr auf dem laufenden gehalten werdet, was so auf unserer Andrea Doria alles los ist. Fangen wir einfach mal mit der heutigen Niete an, die ganz mir nichts dir nichts aus Menslage angeflattert kam: „Tips und Tricks: Street Fighter 2 Turbo (Super Nintendo). Man muß immer nur Start drücken und wird dann sehen was passiert". Das war der gesamte Brief, was soll man da bloß noch sagen? Ganz anders klingen dagegen die Töne, die Frank Kunzmann, seines Zeichens hilfreich und gut, aus Itzehoe anschlägt: „Für alle, die Ihr PS-Link-Kabel verlängern wollen, möchte ich hier die Belegung angeben. Es sind mit normaler Leitung (7 Leitungen plus Masse) Distanzen von 10m bis 50m möglich. Das längste Kabel, das ich selbst getestet habe, funktionierte über 120 Meter Distanz ohne einen einzigen Systemabsturz. Ich empfehle allen Hobby-Lötern die neue Leitung direkt am Stecker zu verlöten. Eine Trennung des Kabels bringt nicht viel und ist von kaum haltbarer Natur." 1000 Dank für die Mühe!

Belegung des PlayStation-Link-Kabel



Sumpf-Sonic

Soviel zum Thema Produktpiraterie, beziehungsweise „Mißbrauchet Segas Igel nicht!"

WIE LÄUFT'S?

So erspart Ihr uns und Euch 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, BLZ) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei **Wohnsitz außerhalb Deutschlands** wird Euch ein **Verrechnungsscheck** per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen (089-46135046)
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der VIDEO GAMES oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. 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 inzwischen mega-out, die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen DKC1, 2 und 3, Totschinden, Tekken oder Turok sind wir bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: für abgedruckte Tips winken nach wie vor, und nur bei uns, 40 bis 500 Mark!

Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

mehr als 10 Jahre Spaß an Spielen
Bachler Computersoftware

Sony PlayStation

Agent Armstrong DA	89,95
Alien Trilogy DV	44,95
Baphomets Fluch DV	89,95
Battle Stations DV	**84,95**
Bubble Bobble 2 DA	**82,95**
Burning Road DA	89,95
Bust-A-Move 2 DA	49,95
Command & Conquer DV	**99,95**
Contra DA	99,95
Crash Bandicoot DA	**99,95**
Darklight Conflict DV	**84,95**
Destruction Derby DA	44,95
Destruction Derby 2 DA	94,95
Disruptor DA	89,95
Excalibur DV	89,95
Exhumed DA	**89,95**
Fade to Black DA	44,95
FIFA Soccer '96 DV	44,95
FIFA Soccer '97 DV	**84,95**
Formel 1 DV	**99,95**
Hexen DA	**99,95**
Independence Day DV	**84,95**
Legacy of Kain DV	89,95
Lifeforce Tenka DV	**94,95**
Little Big Adventure DV	**84,95**
Lost Vikings 2 DV	84,95
MDK DV	**89,95**
Mechwarrior 2 DV	89,95
Micro Machines V3 DV	99,95
Monster Trucks DV	**89,95**
Moto Racer DA	**84,95**
NBA Live '97 DV	84,95
Need for Speed DV	44,95
Need for Speed 2 DV	**84,95**
NHL Hockey '97 DV	84,95
Overblood DV	**84,95**
Pandemonium! DA	89,95
Panzer General 2 DA	89,95
Player Manager DV	**89,95**
Porsche Challenge DV	**79,95**
Project X 2 DA	94,95
Rage Racer DA	89,95
Rebel Assault 2 DV	**99,95**
Resident Evil DV	**89,95**
Ridge Racer DA	44,95
Sim City 2000 DV	87,95
Soul Blade DA	**94,95**
Soviet Strike DA	84,95
Spider DA	89,95
Star Gladiator DA	87,95
Suikoden DA	**99,95**
Syndicate Wars DV	**84,95**
Tekken 2 DA	99,95
The Crow DA	**84,95**
Time Commando DA	84,95
Tomb Raider DV	**86,95**
V-Rally DA	**89,95**
Vandal Hearts DV	**99,95**
Wing Commander 4 DV	**84,95**
wipEout 2097 DA	89,95
Worms DA	94,95
Gamebuster (Mogel-Modul)	79,95
Lightgun Avenger	59,95
Memory Card (15 Speicher-Blöcke)	29,95
Memory Card (120 Speicher-Blöcke)	64,95
Memory Card (360 Speicher-Blöcke)	89,95
Scart-Kabel	24,95
Umbausatz für USA + JP-Games	29,95

So bestellt Ihr:
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.
Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+9,-DM) oder per Vorkasse (+4,-DM).
Postfach 1113 46361 Bocholt
oder Blücherstr. 24 46397 Bocholt
Tel.: 028 71/18 30 88 + 86 31
+ 18 06 37 + 18 54 43
Fax: 028 71 / 86 31

NIGHTMARE CREATURES

NIGHTMARE CREATURES

Nichts für schwache Nerven und Angsthasen ist Nightmare Creatures, ein gruseliges 3D-Action-Game, das aus Frankreich anrollt

Wie bei Tomb Raider werden alle Level in Echtzeit berechnet

Tombraider und **Resident Evil** gehörten zu den bestverkauften Spielen des letzten Jahres, und wenn ein neues Produkt als Mischung dieser beiden Topseller beschrieben wird, spitzt man schon mal die Ohren. Ob der Vergleich tatsächlich zutrifft, läßt sich natürlich noch nicht beurteilen, schließlich soll **Nightmare Creatures** erst Ende Oktober erscheinen, doch die ersten Screenshots und die Rahmenhandlung verprechen einiges. Die Geschichte beginnt in London im 17. Jahrhundert und erzählt von einem mysteriösen Geheimbund, der Brüderschaft Hécate, die zu dieser Zeit von der Bildfläche verschwand. Ein finsterer Geselle namens Adam Crowley wollte dieser Brüderschaft im 19. Jahrhundert zu neuem Ruhm verhelfen. In einer nebligen Nacht im Jahre 1830 wurde London angeblich von Monstern überrannt, die der Legende nach von zwei geheimnisvollen Helden, dem gottesfürchtigen Ignatius und der jungen Amerikanerin Nadia, vertrieben wurden.

Hübsch aber gefährlich: Nadia und Ihr Schwert

Als Monsterjäger im London des 19. Jahrhunderts stehen Euch Ignatius und Nadia zur Auswahl. Die dunklen, engen Gassen einer Großstadt während der industriellen Revolution bieten natürlich einen idealen Hintergrund für ein actionlastiges Gruselspektakel, die Transparenz- und Lichteffekte, die die Playstation-Hardware ermöglicht, eignen sich perfekt, um eine düstere Stimmung zu erzeugen. Die 15 Level wurden komplett aus texturierten Polygonen zusammengestellt, was für ähnlich beeindruckendes 3D-Flair wie bei **Tombraider** sorgen dürfte. 21 verschiedene Mitglieder der Hécate-Bruderschaft machen die Straße unsicher, alle verfügen über unterschiedliche Kampfmethoden und erfordern individuelle Taktiken. Beim Level-Design wurden bekannte Stadteile Londons berücksichtigt, un-

Wer hat Angst vor dem bösen Werwolf? Die dynamische Kameraführung bietet unserem Helden Ignatius auch bei Kämpfen die optimale Perspektive.

ter anderem kämpft Ihr Euch durch Chelsea, bewundert einige der schönen Parks, schleicht Euch an der Themse entlang, macht Euch auf dem Friedhof in die Hose, bis Ihr schließlich in Westminster dem finalen Boß gegenübersteht. Nebel, Regen und unheimliche Soundeffekte sorgen für atemberaubende Spannung, in diesen Gassen wird später einmal Jack the Ripper sein Unwesen treiben. Die Kamera schwebt meist hinter Eurer Hauptfigur, situationsgebunden wechselt die Perspektive automatisch, um Euch zum Beispiel bei Kämpfen einen optimalen Überblick zu garantieren. Zur Einstimmung und als Übergang zwischen den Levels dienen beeindruckende, gerenderte Zwischensequenzen.

Nightmare Creatures wird von Kalisto in Frankreich entwickelt, Sony war von dem Programm sehr angetan, denn immerhin sicherte man sich die Vertriebsrechte. Sobald wir eine spielbare Version erhalten, bringen wir natürlich ein Update, vielleicht schon im E3-Messebericht. *rz*

INFO

System: Playstation
Name: Nightmare Creatures
Genre: 3D-Action
Hersteller: Kalisto
Geplanter Erscheinungstermin:
Oktober 1997

FUNTRONIXX

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

FRIEDRICH-EBERT-STR. 101
34119 KASSEL
TEL. & FAX 0561/12477

Sony Playstation
Sony Playstation
Playstation Umbau 79,90 DM
RGB Scart o. Link Kabel
Memory Card 1MB
Memory Card 24MB

Battle Station
Bedlam
Crow

Crypt Killer
Descent 2
Destruction Derby 2
Disruptor
Excalibur
Exhumed
Hexen
Independence Day
Legacy of Kain
Lost Vikings 2
Mechwarrior 2
Monster Trucks
Need for Speed 2
Porsche Challenge
Rebel Assult 2
Spider
Suikoden
Syndicate Wars
Twisted Metall 2
Virtual Pool
Wing Commander 4
komplette Preisliste

Import Spiele
Battle Arena Toshinden 3
Rage Racer
Sangoku Musou
Soul Blade
Test Drive Off Road
usw.

Nintendo 64
Nintendo 64
Fifa 64
Geomon 64
Mario 64
Pilotwings 64
Star Wars
Turok deutsch, englisch
Wave Race
Pad
Memory Card 1MB
Saturn Umbau 79,90

AN - u. Verkauf
von Gebrauchten Spielen
und Konsolen.

Weitere Angebote und Preise auf Anfrage
NEO-GEO RESTPOSTEN
Diverse Titel bei Drucklegung noch nicht Lieferbar.

Preis auf Anfrage

Neu Neu Neu Neu
ab dem 5 Juli 1997
Der Versand
M. G
Game's World
von Pc-Spielen und Videospielen

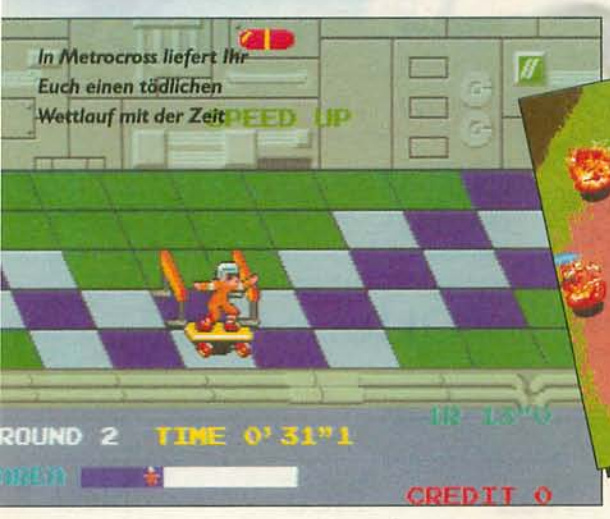
Playstation Spiele		N64 Spiele		Saturn Spiele	
Crash Bandicoot	95,-	Super Mario	87,90H	Alien Trilogy	89,90H
Formel 1	95,-	Pilotwings	104,90	Amok	85,90N
Mico Maschines V3	89,50	Turok (engl)	133,90	Bug Too	95,-
Grid Run	69,90H	Star Wars	123,90	Command&Conquer	89,90
King of Fighters	79,90H	Wave Rave	87,90H	Fighters Megamix	99,- N
Little Big Adventure	89,90	Fifa Soccer	109,90	Keio 2	85,90N
Lost Vikings 2	89,90	Pilotwings jp	189,90	Manx TT	99,-
Need for Speed 2	85,- H	Super Mario jp	169,90	Tunnel B1	85,90H
Porsche Challenge	79,- H	Star Wars us	185,90	Pro Pinball	75,90H
Raven Projekt	95,- N	NBA Hangtime us	165,90	Tomb Raider	89,90
Resident Evil	85,-	Mario Kart us	165,90	Iron Man XO	79,-
Riot	85,- N	Blast Dozer jp	149,90	Starfighter	75,-
Soul Blade (DT)	89,50	Blast Dozer us	159,90	Revolution X	45,-
Spider	85,- N	Starfox jp	185,90	Shining Wisdom	75,-
Suikoden	89,90H	Golf jp	145,90	Sega Rally	69,-
The Crow	85,-			Worms	79,-
Tomb Raider	85,-	**N=Neu**		Blam Machinehead	85,-
VR Pool	85,- N	**H=Hit und Gebrauchtspiele**		Battle Monsters	65,-

Öffnungszeiten:
Mo-Fr: 16.15 bis 22.00 Uhr
Sa-So: 9.00 bis 15.00 Uhr
Tel: 0171/4637737
Fax: 05253/7265
Versandkosten 7DM und 3DM NN-Gebühr, Irrtümer, Druckfehler und Preisänderung vorbehalten. AB 200DM Versandkostenfrei!!

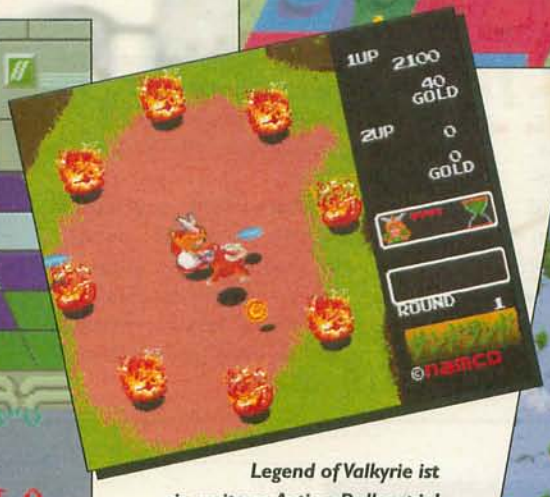
Namco Museum Vol.5

Im Rahmen seiner Nostalgie-Serie bringt Namco bereits die fünfte Klassikersammlung auf den Markt. Was Euch in der letzten Museumsausgabe alles für unterhaltsame Oldie-Perlen erwarten, erfahrt Ihr auf dieser Seite.

Pac Mania: Pac Mans letztes und zugleich bestes Spielhallen-Abenteuer



In Metrocross liefert Ihr Euch einen tödlichen Wettlauf mit der Zeit



Legend of Valkyrie ist ein weiteres Action-Rollenspiel

Mit Dragon Spirit befindet sich ein grandioses Ballerspiel im Angebot

Daß Videospiel-Oldies (nicht zu unrecht) wieder groß in Mode sind, dürfte mittlerweile jeder Neueinsteiger der Szene mitbekommen haben. Auf der letzten Museumsscheibe feiern fünf weitere Namco-Titel aus den späten Achtzigern ihr glorreiches Videospiel-Comeback. Jedes historische Machwerk wird dabei in seiner unveränderten Originalform präsentiert. Der erste Klassiker ***Dragon Spirit*** stellt ein wahres Bravourstück des vertikal scrollenden Ballerspiel-Genres dar. Mit einem Flugsaurier flattert Ihr über malerische Urzeit-Landschaften (Wälder, Vulkane) hinweg und ballert Euch per ausbaufähigem Dreikopf-Flammenwerfer und Wurfbomben-Geschütz den Weg frei. Abwechslungsreiche Sprite-Formationen greifen dabei unentwegt aus der Luft oder vom Boden aus an. Am Ende jedes Levels steht Ihr wie gewöhnlich einem mächtigen Obermotz gegenüber. Sowohl grafisch als auch spielerisch braucht sich ***Dragon Spirit*** nicht vor der aktuellen 32-Bit-Konkurrenz zu verstecken. ***Pac-Mania*** war das letzte Automatenspiel, in dem die gelbe Kult-Pampelmuse eine gefräßige Hauptrolle spielt. Hier stürzt sich der unangefochtene König aller Labyrinthe ein weiteres Mal in verzwickte Irrgärten, die diesmal aus einer isometrischen Perspektive dargestellt werden. Neben unzähligen zu vertilgenden Minipillen trefft Ihr unterwegs auf jene legendäre Gespensterschar, die mit Vorliebe großmäulige Grinsebacken zu verspeisen pflegt. Findet Pac Man eine Power-Pille, wird der Spieß umgedreht bzw. dann geht Ihr als unverwundbarer „Super-Mampfer" auf Geisterjagd. Außerdem hat Pac Man im Mania-Remake eine neue Fähigkeit hinzugelernt: er kann jetzt nach Herzenslust springen, falls er einmal von den bösen Jägern eingekreist wird. In dem Geschicklichkeitsspiel ***Metrocross*** bekommt Ihr es mit einer sonderbaren Zukunftssportart zu tun. Als mickriger Pixelsprite (mit Helm und Schutzpolster ausstaffiert) geht Ihr an den Start eines außergewöhnlichen Hindernislaufs, in dem es um Leben und Tod geht. Unter einem gesalzenen Time-Limit rennt Ihr einen In-House-Parcour entlang (von links nach rechts), überspringt dabei anrollende Cola-Dosen, überwindet tückische Sprunghürden und andere gemeine Fallen, um am Ende schließlich das rettende „Goal" zu erreichen. In unseren Gefilden weniger bekannt dürfte das Action-Ballerspiel ***Babaduke*** sein. Aus der Seitenperspektive gezeigt, gilt es mit einem laserbewaffneten Heldensprite einfache Level-Labyrinthe von feindliche Alien-Invasoren zu säubern. Habt Ihr eine der hartnäckigen Wabbel-Kreaturen erledigt, wird ein kleines Lebewesen freigegeben, das geradezu nach Rettung schreit. Bei ***Legend of Valkyrie*** stürzt Ihr Euch in ein niedliches Action-Adventure, das sogar einige Textdialoge aufzuweisen hat. Mit einem Valküren-Mädel, das mit Zauberschwert bewaffnet ist, durchforstet Ihr aus der Draufsicht eine märchenhafte Fantasy-Landschaft und drescht nach bester Gauntlet-Manier auf die anrückenden Gegnerscharen ein. Unterwegs gibt es unzählige Magic-Gegenstände und Extrawaffen zu ergattern, die uns das Überleben in der wundersamen Adventurewelt erleichtern. Natürlich darf man fast alle dafür ausgelegten Klassiker auf Wunsch auch im Originalformat (vertikaler Bildschirm) spielen. Allerdings sollte hier etwas Vorsicht geboten sein, denn nicht jedes Fernsehgerät verkraftet eine elegante 90-Grad-Kippdrehung auf die Lautsprecherseite (allen voran nicht die dicke 80er-Röhre von Papi!). ws

INFO

System: Playstation
Name: Namco Museum Vol.5
Genre: Spielesammlung
Hersteller: Namco
Importversion von: MARO
Tel.: 0711-9561130
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: bereits erhältlich
Deutschland: 4. Quartal 1997

Sonic JAM

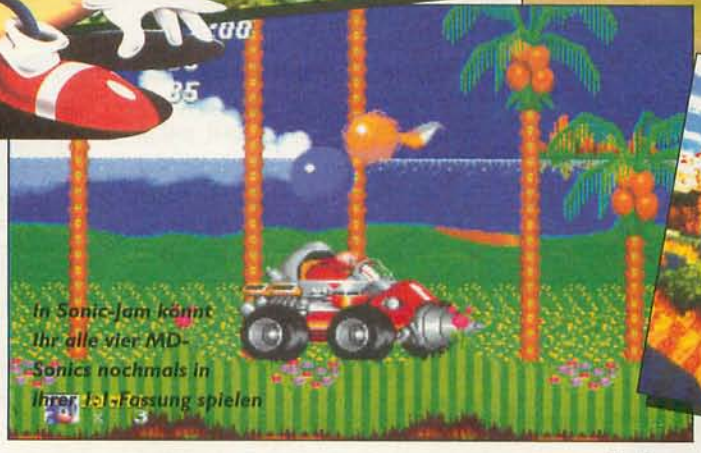
Sega kann sich von seinem lustigem Jump'n'Run-Maskottchen nicht trennen und hält dem berühmten Mega-Drive-Veteranen weiterhin die Treue

In Sonic-Jam trefft Ihr alle bekannten Igel-Freunde wieder

Eine automatische Kameraführung verfolgt Sonic auf Schritt und Tritt

Sonic schlendert erstmals durch eine zauberhafte 3D-Welt

Das Jam-Intro gibt sich sehr rasant



In Sonic-Jam könnt Ihr alle vier MD-Sonics nochmals in ihrer 1:1-Fassung spielen

Rechts geht der Kult-Igel auf gefährliche Erkundungstour. Mal sehen was hier alles geboten wird!

Der berühmte Igel-Star meldet sich zurück und mit ihm seine besten Freunde, die in ***Sonic Jam*** ein regelrechtes Familienfest zelebrieren. Zu Beginn müßt Ihr Euch für eine von zwei unterschiedlichen Spielvariationen entscheiden: „Games" oder „Sonic World". Hinter der ersten Option verbergen sich alle vier 16-Bit-Sonic-Spiele, die es bereits in Modulform auf dem Mega Drive zu bewundern gab. Das bedeutet, Ihr könnt mit direkter Anwahl ***Sonic 1 bis 3***, inklusive dem letzten Teil ***Sonic&Knuckles*** in ihrer unveränderten Orginalversion auf dem Saturn daddeln. Sicherlich mag dieser Aspekt keinen zukunftsorientierten 32-Bit-Zocker mehr vom Next-Gen-Hocker hauen, deshalb haben die Entwickler einen eigenständigen 3D-Part kreiert (Sonic World), in dem Segas historisches Kult-Maskottchen erstmals völlige Bewegungsfreiheit genießt. Viel ist über diesen Spielteil (der mehr Demo-Charakter hat) noch nicht bekannt (unsere Alpha-Version stürzte nach Anwahl regelmäßig ab), aber einige bekannte Details haben wir trotzdem herausgefunden. Sonic verfügt auch in dieser Welt über all seine angeborenen Jump'n'Run-Fähigkeiten, die er in den 16-Bit-Abenteuern zum Überleben benötigte. Versteckte Bonuskammern, Abkürzungen und andere Gags fehlen ebensowenig im dreidimensionalen Igel-Epos, wie Sprungfedern, Flipper-Bumper oder rasante Looping-Einlagen. In geschickt versteckten Monitorbehältern verbergen sich weiterhin kostbare Extras. Als Inhalt kommen Schutzschilder, Extraleben, Rennstiefel oder ein Zehnerpack Goldringe zum Vorschein. Wenn Ihr in gewohnter Sonic-Manier nach einer gezielten Sprungrolle auf einem Gegner landet, verschwindet dieser auf Nimmerwiedersehen. Unter den Angrifftechniken fehlt auch nicht die altbekannte „Spin-Dash"-Attacke, welche Sonic in einen rasenden Turboblitz verwandelt. Um Hindernisse und Feinde ungeschoren zu überwinden, kommt es meist auf gutes Timing an. Die bunte 3D-Landschaft seht Ihr aus der etwas nach hinten versetzten Sonic-Perspektive, wobei die Kamera nach bestem ***Mario 64***-Vorbild automatisch die eingeschlagene Laufrichtung verfolgt. Durch mindestens sechs Themenwelten, die wiederum in kurze Abschnitte unterteilt sind, begleitet Ihr Sonic durch eine ganze Reihe von neuen Mini-Abenteuern. Ähnlich wie in Namcos-Museums-Serie findet Ihr in Sonics 3D-Welt auch eine Ahnengalerie, in der Ihr die komplette Geschichte des kulleräugigen Stacheltiers mit vielen Zusatzinformationen nochmals Revue passieren lassen könnt. *ws*

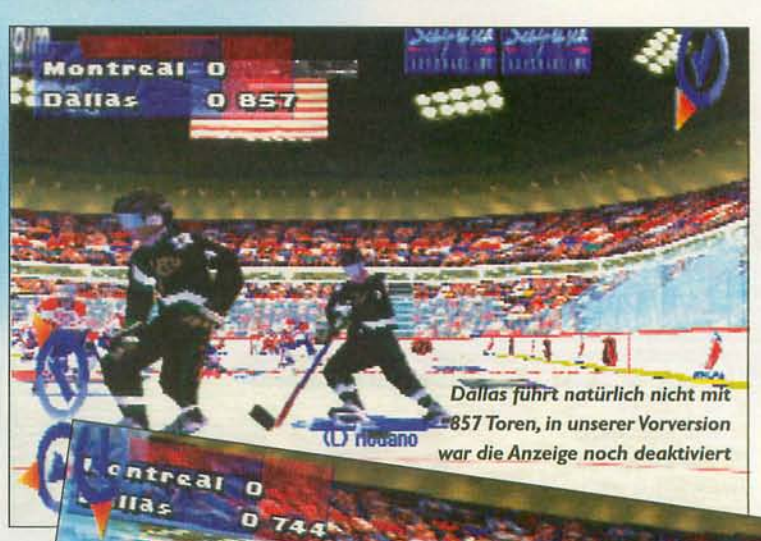
INFO

System:	Sega Saturn
Name	Sonic-Jam
Genre:	Jump'n Run/16-Bit-Sammlung
Hersteller:	Sega
Geplanter Erscheinungstermin:	Sommer 1997

NHL BREAKAWAY '98

NHL BREAKAWAY 98

Sony und EA aufgepaßt, mit NHL Breakaway will Acclaim ein gewichtiges Wörtchen im Kampf um den Platz auf dem Eishockeythron mitreden.

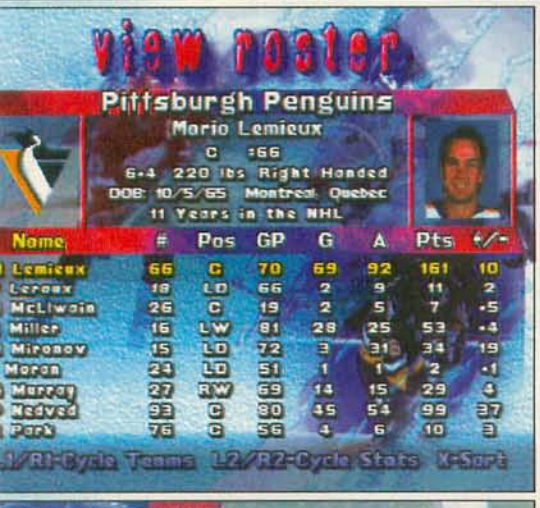


Dallas führt natürlich nicht mit 857 Toren, in unserer Vorversion war die Anzeige noch deaktiviert

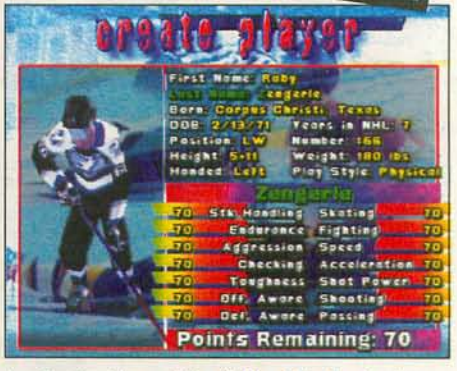
Euch stehen horizontale, vertikale und isometrische Perspektiven zur Auswahl

Dank kluger Farbgebung ist der Puck immer deutlich erkennbar

Eishockey-Fans hatten für die Playstation bisher nur die Wahl zwischen Sonys ***NHL Faceoff*** oder EAs ***NHL '97***, doch von Acclaim naht mit ***NHL Breakaway '98*** ein ernsthafter Konkurrent. Gleich beim ersten Anspielen gefällt die ausgezeichnete Animation der Spieler, mit unterschiedlichsten Checks befördert Ihr Eure Gegner aufs Eis, der Puck kann sogar mit dem Handschuh aus der Luft gefangen werden. Im Gegensatz zu den Konkurrenten darf bei Acclaim auch der Schiri auf dem Spielfeld rumkurven, sein Einfluß aufs Spielgeschehen hängt auch davon ab, ob Fouls und Abseits im Optionsmenü aktiviert wurden. Neben allen NHL-Teams, die mit den aktuellen Spielern antreten, bietet NHL Breakaway auch eine Auswahl erstklassiger Nationalmannschaften an, darunter auch Deutschland. Die Cracks bestehen komplett aus Polygonen, und viele der Bewegungen wurden durch Motion Capturing eingefangen. Im Strategie-Menü bestimmt Ihr das Verhalten Eures Teams in verschiedenen Spielsituationen, z.B. beim Unterzahlspiel mit einem oder zwei Sündern auf der Strafbank, beim Powerplay und generell für Offensive und Defensive. Lästige Aufgaben wie z.B. das Durchwechseln der Linien, übernimmt der Computer wahlweise für Euch; auch die Steuerung des Goalies überläßt Ihr am besten der künstlichen Intelligenz. Jeder Spieler verfügt über ein individuelles Energiepotential, abhängig davon, wie lange sie eingesetzt werden und wie viel sie sich bewegen, ermüden Eure Akteure früher oder später. Im Angriff könnt Ihr auch Spieler übernehmen, die nicht den Puck führen, was Umdenken erfordert, wenn man jahrelang treuer EA-NHL-Fan war. Andererseits lassen sich mit dieser Option völlig neue, interessante Spielzüge aufs Eis zaubern. Die erste Version, die uns einen Nachmittag lang zur Verfügung stand, sah schon sehr vielversprechend aus, wir dürfen uns auf einen heißen Eishockeyherbst freuen. rz



Sogar die Transparenzeffekte der Playstation werden genutzt



Im Create-Player-Menü könnt Ihr Euch als NHL-Star verewigen

INFO

System:	Playstation
Name:	NHL Breakaway '98
Genre:	Eishockeysimulation
Hersteller:	Acclaim

Geplanter Erscheinungstermin:

Herbst 1997

NINTENDO 64

Grundgerät dt	299.00
Importspieladapter	59.90
Antennenkabel	49.90
Game Killer dt	69.90
Joypad (Nintendo)	59.90
Joypad Transparent	59.90
Joystick Arcade Shark	99.90
Memory Card	39.90
Memory Card (1 Meg)	49.90
Memory Card (5 Meg)	89.90
FIFA-Soccer dt	134.90
Mario dt	89.90
Mario Kart dt	99.90
Pilotwings dt	119.90
Shadows of the E. dt	139.90
Superstarsoccer dt	149.90

NINTENDO 64

Waverace dt	99.90
Turok dt	139.90
Turok PAL	159.90
KI Gold PAL	149.90

Neuheiten bitte erfragen.

SUPER NES

Lost Vikings 2 dt	109.90
Lufia dt	119.90

MAGAZINES/GUIDES

EDGE uk	17.00
Gamefront dt	5.90
Official PSX Mag uk	25.00
Mario 64 Guide dt	24.80

INTERNET
Unser Service für Dich im Internet: News, Preislisten, Screenshots, Orderservice and more.

ARJAY GAMES ONLINE

http://www.arjay-games.de

ALLGEMEINES

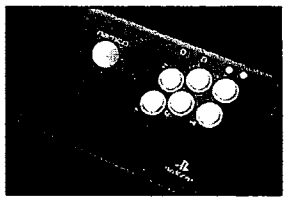
Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- (nur Software) senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.-
Unser Recht auf Erfüllung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

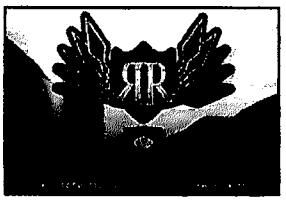
ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

E-MAIL-ADRESSE
info@arjay-games.de

UNSER LADENLOKAL
JUMP 'N RUN®
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

Preise mit einem* sind Angebote und oder Restposten.





ARJAY GET YOUR GAMES

0221-12 10 67

PLAYSTATION

Grundgerät dt	288.00
Umbau für US/JP Importe durch eigene Werkstatt mit 1/2 Jahr Garantie	99.90
Der Umbausatz für Bastler (deutsche Anleitung)	59.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Game Buster dt	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Joypad (Sony)	44.90
Joypad NeGcon	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card -Sony	39.90
Memory Card -8MEG	69.90
Memory Card -24MEG	84.90
Namco-Arcade-Stick	119.90
2Xtreme Games dt	79.90
4-4-2 dt	89.90
Ace Combat II jp	149.90
Adidas-Soccer 2 Int.	99.90
Agent Armstrong dt	89.90
Apocalypse dt	89.90
Broken Helix us	119.90

PLAYSTATION

Bushido Blade jp	149.90
Carnage Heat dt	84.90
Castlevania X jp	144.90
City of Lost Children	89.90
Command&Conquer	99.90
Crash Bandicoot dt	99.90
Descent 2 dt	89.90
Destruction Derby II	99.90
Exhumed dt	89.90
Formula 1 dt	99.90
G.T. - Max jp	139.90
Gun (Predator)	79.90
Gun mit Laserpointer	149.90
Hexen dt	89.90
Jet Rider dt	79.90
Legacy of Kain dt	89.90
Magic Gathering dt	89.90
Megaman X3 dt	89.90
Micro Machines V3 dt	89.90
Monster Trucks dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
NBA Live 97 dt	89.90
NHL-Powerplay dt	89.90
Overblood dt	89.90

PLAYSTATION

Porsche Challenge dt	79.90
Rage Racer dt	99.90
Rebel Assault II dt	99.90
Resident Evil dt	89.90
Samurai Shodown3 dt	79.90
Sentient dt	99.90
Soul Blade dt	99.90
Speedster dt	89.90
Spider dt	89.90
Suikoden dt	99.90
Super Pang Coll. dt	89.90
Super Puzzle Fighter	74.90
Tekken II dt	99.90
Tenka dt	99.90
Time Crisis jp	149.90
Tobal No. 1 dt	89.90
Tobal No. 2 jp	149.90
Tomb Raider dt	89.90
Total NBA 97 dt	79.90
Transport Tycoon dt	89.90
Trash it! dt	89.90
V-Rally dt	99.90
Vandal Hearts dt	89.90
Wing Commander 4 d	89.90

PLAYSTATION-ANGEBOTE

A.IV Evolution Global	*79.90
Ballblazer Champ. us	*49.90
Little Big Adven. dt	*79.90
Lost Vikings 2 dt	*79.90
Mechwarrior 2 us	*49.90
Need for Speed 2 dt	*79.90
NHL-Faceoff 97 dt	*74.90
Riot dt	*49.90

PLATINIUM RANGE

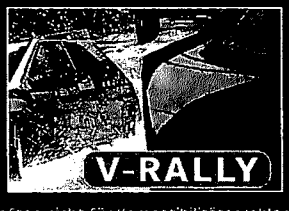
Air Combat dt	49.90
Alien Trilogy dt	49.90
Bust a Move 2 dt	49.90
Destruction Derby dt	49.90
Fade to Black dt	49.90
FIFA 96 dt	49.90
Need for Speed dt	49.90
PGA-Golf 96 dt	49.90
Ridge Racer dt	49.90
Road Rash dt	49.90
Tekken dt	49.90
Toshinden dt	49.90
Wipe Out dt	49.90

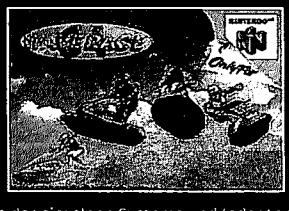
AUCH NEUHEITEN USA & JP

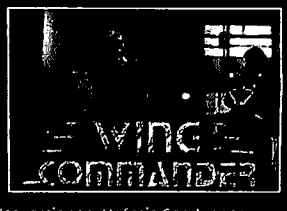
SEGA SATURN

4-4-2 dt	89.90
Andretti Racing dt	89.90
Bomberman dt	89.90
C & C (Uncut) uk	*79.90
Dark Savior dt	89.90
Dragonforce us	129.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighters Mega Mix	109.90
Heart of Darkness dt	99.90
Hexen dt	84.90
Impact Racing dt	89.90
Lost Vikings 2 dt	89.90
Manx TT dt	109.90
Manic Karts dt	89.90
Mass Destruction dt	89.90
Metal Slug jp	139.90
NHL-Hockey 97 dt	89.90
Pandemonium dt	89.90
Pinball Graffity dt	89.90
Kuäick dt	99.90
Scorcher dt	89.90
Shining the holy Ark	89.90
Super Puzzle Fighter	74.90

AUCH NEUHEITEN USA & JP







Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

Ray Tracer

Bei Taitos neuem Rennspiel fliegen die Fetzen und die Vollkasko freut sich, denn es geht nicht um schnelle Zeiten – Rammen ist angesagt

Der gelbe Balken zeigt die Energiereserve des Endgegners an

Das Fahrverhalten der vier Flitzer wurde im Vergleich zu früheren Taito-Werken klar verbessert

Sogar in der Cockpit-Perspektive lassen sich die PS-Monster gut über die Piste schaukeln

Seltsamerweise läßt sich der rote Renner auch auf nasser Oberfläche problemlos kontrollieren, hat wohl keine Slicks aufgezogen

Sonys Vertrauen in den gegenwärtigen Höhenflug des Rennsports in Deutschland scheint grenzenlos, denn nach ***Porsche Challenge*** und ***Rage Racer*** folgt mit Taitos ***Ray Tracer*** schon das dritte Rennspiel in kurzer Zeit. Allerdings bietet Taito Fahrvergnügen der besonderen Art, denn im Gegensatz zu den meisten Konkurrenten spielen Plazierungen und Punktetabellen bei ***Ray Tracer*** keine Rolle. Im Chase-Mode rast Ihr über unterschiedliche, grafisch abwechslungsreich und detailliert gestaltete Spielabschnitte auf der Jagd nach einem bestimmten Fahrzeug, das Ihr durch mehrmaliges Rammen zerstören sollt. Erschwert wird die Aufgabe durch mehrere Checkpoints auf den Strecken, die Ihr vor Ablauf der erlaubten Zeit passieren müßt. Falls Ihr auf der Jagd nebenbei noch einige Straßenrowdys vom Asphalt fegt, gibt's Bonuspunkte. Mit Eurem limitierten Nitro-Vorrat beschleunigt Ihr Eure Kiste kurz mal bis auf über 400 Sachen, durch gezielten Einsatz der Bremsen rutscht Ihr geschickt durch engste Kurven. Am Ende der Strecke folgt dann der Kampf mit dem zu jagenden Fahrzeug, das eigentlich eine Art Boß ist und sich dementsprechend auch mit unsauberen Mitteln wehrt. Der Hubschrauber feuert Raketen ab, die beiden Panzer verfügen über Plasmageschütze. Wer klassischen Rennspaß bevorzugt, wird im Time Trial voll auf seine Kosten kommen. Vier Kurse stehen zur Auswahl, im Fuhrpark wählt Ihr aus vier Boliden, die sich in Topspeed, Beschleunigung und Handling unterscheiden. Jeder Rekordversuch geht über drei Runden, wobei das Programm sowohl Rundenrekorde als auch Gesamtbestzeiten per Memory Card sichert; aber auch Highscores aus dem Chase-Mode werden gespeichert. rz

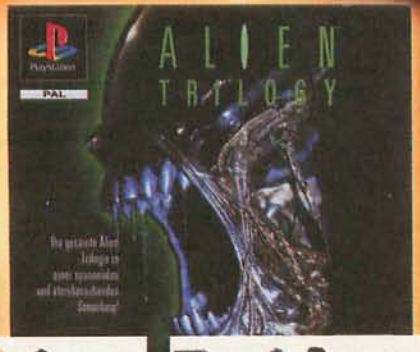
INFO

System:	Playstation
Name:	Ray Tracer
Genre:	Action Rennspiel
Hersteller:	Taito
Geplanter Erscheinungstermin:	August 1997

Sei doch nicht blöd!

Überzeuge Deinen Kumpel oder wen auch immer von der Video Games und kassiere dafür eine heiße Prämie. Und für ein Abo gibt´s starke Argumente - immer pünktlich, druckfrisch, bequem nach Hause und mit 10% Preisvorteil gegenüber dem Einzelkauf.

O.K. - so funktioniert´s: Obere Karte ausfüllen, unterschreiben lassen, ab zur Post ... und Du erhälst prompt eines dieser Geschenke.



Alien Trilogy

Knallharte 3D-Action! Die gesamte Alien Trilogy in einer spannenden und atemberaubenden Sammlung. Wer eine Playstation oder Saturn hat, kommt an diesem Spiel nicht vorbei. Die Video Games Spielspaß-wertung: 87%

Universal-Tasche „4 in 1“

Diese Tasche aus wasserdichtem, strapazierfähigem Nylongewebe besteht aus: einer großen Mitteltasche mit Bodenverstärkung, 2 Handgriffen und abnehmbarem Schultergurt mit einer Zusatztasche, die als Hüfttasche verwendet werden kann; einer Seitentasche mit Reißverschlußvortasche, die auch als Rucksack getragen werden kann.
Maße: gesamt ca. 70 x 32,5 x 28 cm

VIDEO GAMES

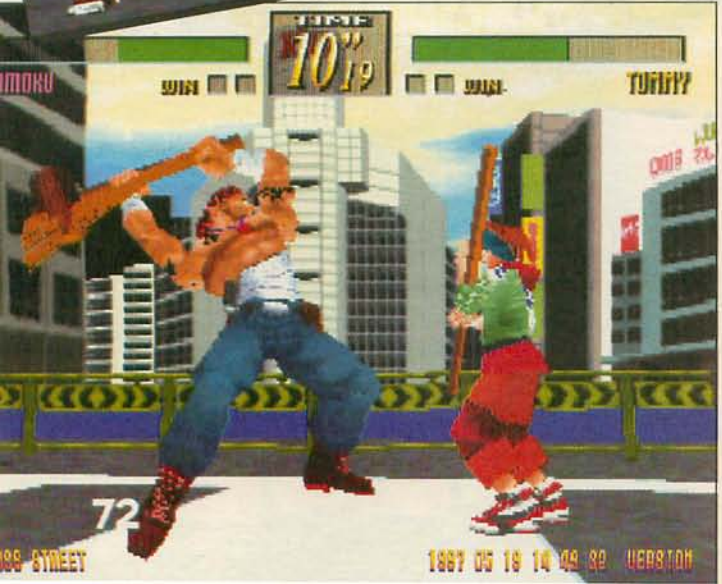
Last BRONX

Beat'em-Up-Freaks aufgepaßt! Sega läßt seine bewaffneten Streetgang-Kämpfer auf den Saturn los. Was es mit der vielversprechenden Automatenkonvertierung auf sich hat, erfahrt Ihr auf dieser Seite.

Auch die Bronx-Mädels zeigen sich freizügig

Alle Super-Specials werden mit flotten Kamerazooms effektvoll in Szene gesetzt

Jeder der Last- Bronx-Kämpfer trägt ein extravagantes Kostüm



In **Last Bronx** tretet Ihr auf verruchten Hinterhof-Schauplätzen gegen martialische Einzelkämpfer und hinterlistige Gesetzeslose an. Alle Prügelhelden führen im Gegensatz zu allen vorangegangenen Saturn-Beat'em-Ups zusätzliche Schlagwaffen mit sich herum. Acht Kämpfer aus der dreidimensionalen Straßenliga-Rubrik (darunter drei leichtbekleidete Sexy-Girls) stellen sich im Auswahlbildschirm für den Kampf des Jahrhunderts zur Verfügung. In farbenfrohen 3D-Arenen, die sich in den unterschiedlichsten Stadtteilen der Bronx von Tokio befinden, fordern Euch gnadenlose Kontrahenten zum Turnierkampf auf. Mit spitzigen Lanzen, traditionellen Schlagstöcken, stählernen Nunchakus oder wuchtigen Holzkeulen bewaffnet, heizen wir unseren prügelwütigen Widersachern kräftig ein. Doch selbst ohne knüppelharte Hilfen stehen den Straßenjüngern eine ansehnliche Fülle an Faust- und Kick-Schlägen zur Verfügung. Falls es mal allzu brenzlig wird, hilft nur noch der Versuch, einen überlegten Super-Special-Angriff anzubringen. Jeder der Bronx-Akrobaten verfügt selbstredend über ein ansehnliches Special-Move-Repertoire, das sich gegenüber der **Virtua Fighter**-Garde wahrlich nicht zu verstecken braucht. Für Schlag- und Counter-Attacken inklusive Waffen stehen jeweils drei weitere Buttons zur Auswahl. Für reguläre Handkantenschläge oder kräftige Fußtritte bleiben unseren tapferen Kriegern weitere drei Buttons übrig, die mit den wirkungsvolleren Waffencombos nach Belieben kombinierbar sind. Auch taktisch haben die Streetfighter einige flotte Tricks auf Lager: Mit einem flinken Ausfallschritt lassen wir unseren Kontrahenten ins Leere laufen oder starten aus der Deckung eine brachiale Gegenattacke. Am Ende der Prügeltournee warten wie gewöhnlich mehrere Oberbosse mit gemeinen Tricks auf die Kämpertruppe. Im Kampf um die begehrte Beat'em-Up-Krone gibt es nur zwei Alternativen: Entweder Ihr gewinnt oder müßt ein weiteres kostbares Continue verschwenden. Optisch präsentiert sich **Last Bronx** auf gewohnt hohem Saturn-Niveau: Die Texturen der Bronx-Akteure sind stellenweise so detailliert, daß man sogar winzige Tattoos auf deren Polygon-Bizeps erkennen kann. Ein riesiges Lob gebührt erneut den Grafikkünstlern, die sich mit abwechslungsreichen Backgrounds (gegenüber dem Original leider auf 2D zurückgetrimmt) und schöner Charaktergestaltung wieder unbeschreiblich viel Mühe gegeben haben, um dem grandiosen Automatenvorbild so nahe wie möglich zu kommen. ws

Jetzt heißt's aufgepaßt! „Zakimoku" packt die dicke Holzkeule aus.

INFO

System:	Sega Saturn
Name:	Last Bronx
Genre:	3D-Beat 'em-Up
Hersteller:	Sega

Geplanter Erscheinungstermin:

Herbst 1997

Order in Tim

Jetzt im Internet http://members.aol.com/oitgmbh

JETZT NEU!!!
ALLE SENDUNGEN VERSANDKOSTENFREI!

Order In Time GmbH - Laden und Versand in Stuttgart
Theodor-Heuss-Str. 15 • 70174 Stuttgart (S - Stadtmitte)

SATURN

Grundgerät Saturn	330.00
Amok	95.00
Alien Trilogy	95.00
Andretti Racing	95.00
Athlete Kings	90.00
Bedlam	95.00
Black Dawn	95.00
Bug Too	95.00
Command & Conquer	95.00
Dark Savior	95.00
Daytona USA CCE	100.00
Die Hard Arcade	95.00
Dragonforce us	105.00
Exhumed	95.00
FIFA 97	90.00
Fighters Megamix	100.00
Heart Of Darkness	110.00
Hexen	100.00
Iron Storm us	120.00
Jewel Oracle	95.00
King Of Fighters	100.00
Krazy Ivan	95.00
Lost Vikings 2	95.00
Madden 97	95.00
Mechwarrior	90.00
Mr. Bones	95.00
NBA Jam Extreme	95.00
NBA Live 97	90.00
Nights + Controller	135.00
NHL 97	90.00
NHL Powerplay	95.00
Return Fire	100.00
Pandemonium	95.00
Samurai Shodown jap	130.00
Scorcher	95.00
Sky Target	90.00
Sonic 3D	100.00
Space Hulk us/dt	70.00/95.00
Spider	95.00
Sonic Fighters	90.00
Soviet Strike	95.00
Street Racer	95.00
Story Of Thor 2	95.00
Super Puzzle Fighter 2	80.00
Three Dirty Dwarves	95.00
Tomb Raider	95.00
Tunnel B1	95.00
Sega WW Soccer 97 jap	110.00
Virtua Cop 2	95.00
WWF In Your House	95.00
X2 Project X	100.00

SONDERANGEBOTE

Panzer Dragoon 2 jap	50.00
Space Hulk us	50.00
Sonic 3D Blast us	70.00
Mega Man VIII us	70.00
Mechwarrior 2 us	90.00
NBA Action dt	60.00
Blazing Dragons dt	70.00

NEUHEITEN

adidas Power Soccer	90.00
Darklight Conflict	100.00
Independence Day	95.00
Legacy Of Kain	95.00
Manx TT	100.00
Mass Destruction	95.00
Mechwarrior 2	100.00
Panzer Dragoon RPG	105.00
Pinball Grafitti	100.00
Puzzle Bobble 3	100.00
Saturn Bomberman	100.00
Shining Of The Holy Ark	100.00
Torico	95.00

ZUBEHÖR

Backup Memory	105.00
MPEG-Karte	325.00
Adapter für Importsp.	40.00
Sechs-Spieler-Adapter	80.00
Joypad	40.00

PLAYSTATION

PlayStation	295.00
adidas Power Soccer Intern.	105.00
Alied General	95.00
Atari Greatest Hits	80.00
Baphomets Fluch	100.00
Bedlam	100.00
Broken Helix	105.00
Bubble Bobble 2	100.00
Carnage Heart	95.00
City of Lost Children	95.00
Command & Conquer	100.00
Contra Legacy Of War	105.00
Cool Boarders	100.00
Cool Spot	95.00
Crash Bandicoot dt	115.00
Crash Bandicoot Hintbook	30.00
Crypt Killer	105.00
Darklight Conflict	95.00
Destruction Derby 2	105.00
Dragonheart	95.00
Epedemic	90.00
Excalibur	105.00
Exhumed	95.00
FIFA Soccer 97	95.00
Final Fantasy VII jap	170.00
Formel 1	115.00
Hexen	105.00
Independence Day	95.00
Int. Superstar Soccer Pro	100.00
Kings Field	90.00
Kings Field 2 us	110.00
Legacy of Kain	95.00
Legacy Of Kain Hintbook	30.00
Lost Vikings 2	95.00
Madden NFL 97	90.00
Manic Karts	90.00
Mega Man 8	105.00
Mega Man X3	95.00
Micro Machines V3	105.00
Monster Truck	105.00
Moto Racer	95.00
Nascar Racing	95.00
NBA In The Zone 2	105.00
NBA Live 97	95.00
Need For Speed 2	95.00
NHL 97	95.00
NHL Face Off 97	90.00
Overblood	95.00
Pandemonium	95.00
Player Manager	95.00
Porsche Challenge	90.00
Rage Racer dt	115.00
Raven Project	105.00
Rebel Assault 2	105.00
Resident Evil	100.00
Resident Evil Hintbook	30.00
Return Fire	95.00
Road Rage	105.00
Samurai Shodown	90.00
Sentient	105.00
Sim City 2000	95.00
Soul Blade	100.00
Soviet Strike	95.00
Speedster	95.00
Star Gladiator us	70.00
Star Gladiator Hintbook	30.00
Street Racer	90.00
Suikoden	105.00
Super Pang Collection	105.00
Super Sonic Racers	90.00
Tenka	100.00
Tekken 2	115.00
Tekken 2 Hintbook	30.00
Tilt	95.00
Tobal 1 jap/dt	60.00/95.00
Tomb Raider	95.00
Tomb Raider Hintbook	30.00
Toshinden 3 jap	140.00
Total NBA 97	90.00
Trash It	105.00
Twisted Metal 2	95.00
Vandal Hearts kpl. dt.	105.00
Victory Boxing	95.00
V-Rally	100.00
Warhammer	95.00
wipEout 2097	105.00
Wing Commander V	95.00
Wrecking Crew	105.00
Alps-Pad	90.00
Farbiges Original-Pad	39.00
Game Buster	80.00
Konami Gun	65.00
Link Kabel	20.00
RGB-Kabel	20.00
Memory Card 480	90.00
Memory Card 360	80.00
Farbige Original Memory Card	40.00

SONDERANGEBOTE

Air Combat	50.00
Alien Trilogy	50.00
Battle Arena Toshinden	50.00
Bust-A-Move 2	50.00
Destruction Derby	50.00
Fade To Black	50.00
FIFA 96	50.00
Iron & Blood	50.00
PGA 96	50.00
Ridge Racer	50.00
Road Rash	50.00
Tekken	50.00
wipEout	50.00
3er-Pack: Worms, True Pinball und Alone In The Dark 2 für nur	150.00

NINTENDO 64

Nintendo 64 + Mario 64 dt	495.00
Nintendo 64 dt	395.00
3D Control Pad	65.00
Antennenkabel	55.00
Adapter	40.00
Pad Verlängerung	25.00
Memory Card 1MB	75.00
Goeman	145.00
Int. Superstar Soccer 64	145.00
Pilotwings 64	125.00
Shadows Of The Empire	140.00
Super Mario 64	100.00
Super Mario 64 Spieleberater	30.00
Super Mario Kart	95.00
Turok Dinosaur Hunter	145.00
Wace Race	100.00

SUPER NINTENDO

Donkey Kong Country 3	135.00
FIFA Soccer 97	120.00
NBA Live 97	120.00
NHL Hockey 97	120.00
Sim City 2000	130.00
Street Fighter Alpha 2	130.00

SNES ROLLENSPIELE

Robotrek us	90.00
Bahamut Lagoon jp	200.00
Brainlord us	90.00
Breath Of Fire 2 dt	110.00
Civilization us	130.00
Chrono Trigger us	140.00
Chrono Trigger Hint Book	30.00
Dragons Quest VI jap	200.00
Liberty of Death us	140.00
Lord Of The Rings dt Texte	100.00
Lufia 2 us/dt	140.00/115.00
Lufia 2 Hintbook	30.00
New Horizons us	130.00
Paladins Quest us	115.00
Secret Of Mana 3 jap	200.00
Secret of the stars us	130.00
Super Mario RPG us	140.00
Super Mario RPG jp	70.00
Super Mario Hintbook us	30.00
Terranigma	115.00
Ultima: False Prophet us	130.00
Ultima: Ruins of Virtue us	130.00

MEGA DRIVE

FIFA Soccer 97	105.00
Intern. S. Soccer Deluxe	85.00
Micro Machines Military	90.00
NBA Live 97	105.00
NHL 97	105.00

FIGHTERS MEGAMIX
SAT 100.00 DM

Zeitschriften

Game Fan	17.00
PlayStation + CD engl.	25.00
Saturn + CD engl.	25.00

I. SUPERSTAR SOCCER
N64 145.00 DM

Versand

Mo - Fr: 10.00 - 18.00
Sa: 10.00 - 14.00

SUPER MARIO KART 64
N64 95.00 DM

Großhandel

nur für Händler!!!
Fon: 0711 / 6 15 39 45

Fon: 0711 - 22291030 oder 20291050

Große Neueröffnungsparty! Am Samstag den 28.06. im Multistore in der Stadtmitte +++ Wir verlosen drei Saturn Action-Packs +++ Sega Promotion +++ Großer Sony Porsche Boxster-Wettbewerb mit Super-Preisen +++

Lieferbedingungen: Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

Wertungssystem

SO BEWERTEN WIR

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.

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	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%

Spielspaß: 71%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps **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**

MICHAEL
Ist noch völlig von der Peter Molyneux-Abschiedsparty geschlaucht und hat sich fest vorgenommen kräftig zu trimmen, um wieder Fit zu werden.

DIRK
Kürzlich gab es eine ziemlichen Aufruhr im MagnaMedia-Gebäude, weil jemand tatsächlich behauptete, er hätte Dirk vor zehn im Büro gesehen.

WOLFGANG
Ist stinksauer, seit er festgestellt hat, daß es auch DVDs gibt, die man ähnlich wie Laserdiscs umdrehen muß, neue Technik, alte Probleme.

RALPH
Daß Ralph ein großer Fan von Beverly Hill 90210 ist, haben wir Euch schon verraten, seit kurzem schaut er regelmäßig Geliebte Schwestern an.

ROBERT
Bekommt mit seinen Nachbarn regelmäßig Probleme, weil er zu faul ist, das bißchen Rasen in seinem Minigarten regelmäßig zu mähen.

TET
Neueste Errungenschaft in unserem Zimmer ist eine Couch, jetzt braucht Tet wenigstens nicht mehr auf unbequemen Stühlen zu übernachten.

NEU! Ab jetzt gibt es wieder 5 Wertungsgesichter:

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 Redaktionswertung. 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 KLEIN GEDRUCKTE

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	(1)	Super Mario Kart	SNES
	2	(3)	Super Mario All Stars	SNES
	3	(1)	Donkey Kong Country 3	SNES
	4	(4)	Die Schlümpfe-Reise um die Welt	SNES
	5	(7)	Super Star Wars	SNES
	6	(neu)	Lufia	SNES
	7	(6)	FIFA Soccer '97	SNES
	8	(5)	Terranigma	SNES
	9	(–)	Legend of Zelda	SNES
	10	(10)	Asterix & Obelix	SNES
SATURN	1	(1)	Manx TT: Superbike	Saturn
	2	(4)	Die Hard Arcade	Saturn
	3	(5)	Tombraider	Saturn
	4	(2)	Command & Conquer	Saturn
	5	(3)	Indiziert	Saturn
	6	(10)	Exhumed	Saturn
	7	(6)	Soviet Strike	Saturn
	8	(8)	Dark Savior	Saturn
	9	(–)	Sega Worldwide Soccer '97	Saturn
	10	(7)	Sonic 3D	Saturn
PLAYSTATION	1	(1)	Porsche Challenge	Playstation
	2	(3)	Tombraider	Playstation
	3	(5)	Tekken - Platinum	Playstation
	4	(2)	Destruction Derby - Platinum	Playstation
	5	(4)	Formel 1	Playstation
	6	(neu)	Need for Speed 2	Playstation
	7	(9)	Tekken 2	Playstation
	8	(–)	Crash Bandicoot	Playstation
	9	(–)	Resident Evil	Playstation
	10	(8)	Legacy of Kain	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 zehn besten TESTS

1	Wild Arms	Playstation	89%
2	V-Tally	Playstation	88%
3	Pandemonium	Saturn	83%
4	Syndicate Wars	Playstation	79%
5	VR Baseball	Playstation	74%
6	Rally Cross	Playstation	73%
7	Sega Ages	Saturn	67%
8	War Gods	Nintendo 64	66%
9	Darklight Conflict	Playstation	65%
10	Swagman	Playstation	65%

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	Super Mario 64	Nintendo 64
2	Wave Race 64	Nintendo 64
3	Turok	Nintendo 64
4	Tombraider	PSX/Saturn
5	Resident Evil	Playstation
6	Tekken 2	Playstation
7	Mario Kart 64 64	Nintendo 64
8	Intern. Superstar Soccer 64	Nintendo 64
9	Shadows of the Empire	Nintendo 64
10	Porsche Challenge	Playstation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Hits der REDAKTEURE

SPIELT ZUR ZEIT . . . . . Soul Blade
. weil ich so meinen Schwager verdreschen kann
HÖRT ZUR ZEIT . . . . Das Rauschen der Wälder
. . . . . weil unser Garten endlich fertig wird
FILM-FAVORIT . . . . . Absolute Power
. . . . . weil ich das Buch genossen habe

SPIELT ZUR ZEIT . . Advanced World War , SAT
. . . . . weil es das beste Strategiespiel der Welt ist
HÖRT ZUR ZEIT . . . . Michael Jackson, H-Remix
. weil seine Freundin die CD-Fernbedienung hat.
FILM-FAVORIT . . . . . Bound
. . . . . weil ich auf harte Weibsbilder stehe

SPIELT ZUR ZEIT . . . . . Wild Arms, PSX
. . . . obwohl ich Rollenspiele eigentlich nicht mag
HÖRT ZUR ZEIT . . . . . Frank Sinatra
. . . . . weil der alte Knacker singen kann
FILM-FAVORIT . . . . . Con-Air
. . . . . mit dem Flugzeug durch Las Vegas, geil!

SPIELT ZUR ZEIT . . . . . Ultima Underworld, PSX
. . . . . weil Ultima Online immer noch offline ist
HÖRT ZUR ZEIT . . . . . Namie Amuro
. . . . . obwohl ich sonst nur Fusion höre
FILM-FAVORIT . . . . . Con-Air
. . . . . weil der Nicolausi so schön fliegen kann

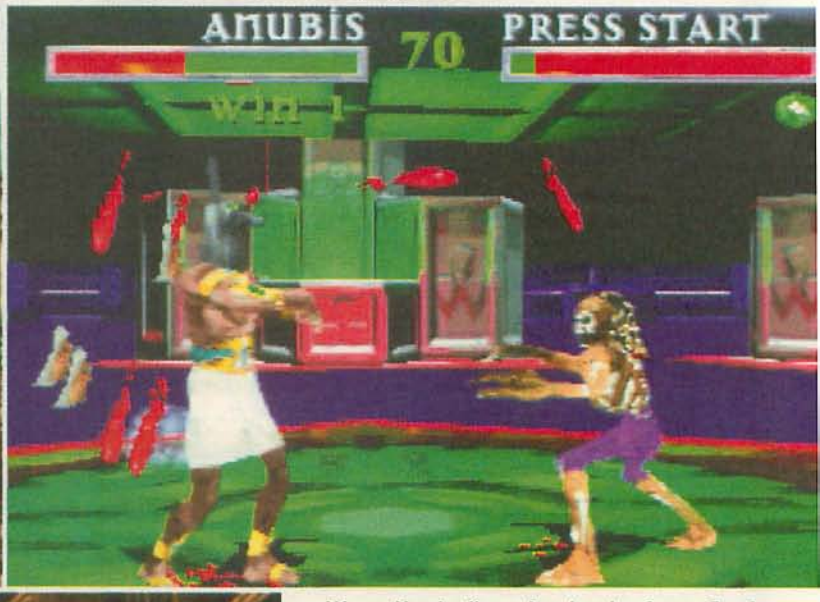
SPIELT ZUR ZEIT . . . . . Wild Arms, Playstation
. . . . . weil gute Rollenspiele so selten sind
HÖRT ZUR ZEIT . . . . . Soraya
. . bei der Musik klappts auch mit der Nachbarin
FILM-FAVORIT . . . . . Con Air
. weil John Malkovich so schön böse kucken kann

SPIELT ZUR ZEIT . . . . . Exhumed, PSX
. . weil Rob unser Doom 64 gerade verliehen hat
HÖRT ZUR ZEIT . . . . . Sähkös Tulkinta-CD
. . . . . da es sich hierzu ganz doll chillen läßt
FILM-FAVORIT . . . . . Die Kammer
. . . . . weil er diesen Monat sonst nix gesehen hat

KINOHITS des Monats

1	Der Dummschwätzer	mit Jim Carrey
2	Absolute Power	mit Clint Eastwood
3	Metro	mit Eddie Murphy
4	Tage wie dieser	mit G. Clooney und M. Pfeiffer
5	Das Relikt	garantiert mit Herzinfarkt
6	Romeo & Julia	mit niemandem, den wir kennen
7	Der englische Patient	mit Ralph Fiennes
8	Set it Off	mit jede Menge Frauenpower
9	Kama Sutra	mit interessanten (Ein-)Stellungen
10	The Saint...	mit Val Kilmer

War Gods

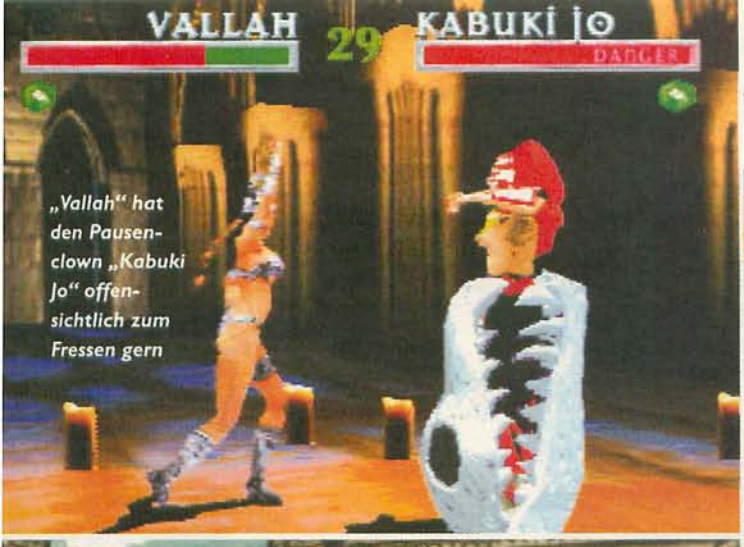


Wer zuerst seinen zauberbehafteten Super Move an den Mann bringt, ist klar im Vorteil

Götterdame „Vallah" hat mal wieder nicht aufgepaßt und bekommt eine geballte Ladung energiezehrende Laserstrahlen ab

Wenn „Voodoo" zum krachenden Super-Combo ansetzt, wackelt der Bildschirm

Die Geschichte von **War Gods** katapultiert uns stolze acht Billionen Jahre in die Zukunft. Zu dieser Zeit haben nur noch einige wenige Auserwählte als göttliche Herrenrasse überlebt. Jedes der zehn übermenschlichen Individuen verfolgt nur ein Ziel, seine eigene Macht durch einen mysteriösen Edelstein zu vergrößern. Die Palette der schlagwütigen Protagonisten reicht diesmal von einem furchterregenden Terminator bis hin zur sexy Domina im hautengen Lederoutfit. Habt Ihr Euch für einen **War-God**-Charakter entschieden, gibt es keine himmlische Gnade mehr. Die Palette der göttlichen Fighter setzt sich durchgehend aus digitalisierten Realschauspielern zusammen, die durch ein Polygon-Gerüst samt Masken-Outfit in die dritte Dimension verfrachtet wurden. Die Götterriege im Einzelnen: **Ahau Kin** ist ein hoher Priester, der durch seine grausamen Menschenopfer zum ersten Mal an die Kraft des edlen Gesteins gelangte. Er schickt seine untergebenen Sklaven der Reihe nach in den Tod, um dadurch an mehr Schlag-Power zu gelangen. **Anubis** ist ein professioneller Grabräuber des alten Ägyptens, der während seiner Schatzsuche im Tal der Könige eine geheimnisvolle Begräbnisstätte entdeckte. In Unkenntnis darüber, daß jeder, der diese Kammer betritt sterben muß, öffnet er einen Sarkophag aus dem plötzlich ein mächtiger Feuerball empor schießt. Sein irdischer Leib wird dabei vom Aufprall völlig zerfetzt, aber seine Seele ist dazu verflucht, in eigener Gestalt gegen jeden zukünftigen Eindringling zu kämpfen. Die Energie des magischen Minerals ist zeitlos: Im Jahr 2096, pflanzen Wissenschaftler den Stein in einen **CY-5** (Terminator-Cyborg) ein, der daraufhin außer Rand und Band gerät. Das Elektronengehirn kommt zu dem Entschluß, daß weitere Mineralstoffe benötigt werden, damit er ein menschlicheres Bewußtsein erlangen kann. CY-5 kämpft dafür in einem unbarmherzigen Brutalo-Stil, um sein Ziel zu erreichen. **Kabuki Jo** ist ein gefürchteter mittelalterlicher Samurai, der zufällig den magischen Stein am Vortag einer großen Schlacht entdeckte. Überwältigt von seiner ausgehenden Aura, schlachtete er all seine Feinde mit der grausamen Kombination von Feuer und Wut ab. Später schämte er sich wegen des großen Leides, was er verursachte und wurde zum Kämpfer der Gerechtigkeit. **Maximus**, ein muskelbepackter Gladiator, duellierte sich ausschließlich zur Unterhaltung seines Meisters. Während eines großen Festivals tötete er alle seine Kontrahenten und aus Geltungssucht auch seinen Meister. Er klaute den Stein und entfloh damit. Von jener Kraft besessen, fightete er fortan für alle versklavten Landsleute. Lackleder-Lady **Pagan** ist eine reizende Verfechterin der schwarzen Magie. Durch Beschwörungen gelangte sie an das verruchte Urgestein, was ihren Hunger für Energie und Zerstörung regelrecht anreicherte. **Tak** verkörpert im eigentlichen Sinne ein steinernes Götzenbild, das dank der Kraft des Edelsteins erstmals zum Leben erweckt wurde und als Rächer einer verloren Zivilisation auftritt. **Voodoo** stammt aus einem karibischen Dorf, in dem er als schwarzer Magier seine eigenen Leute verzauberte. Eines nachts nahmen die Dorfbewohner den Satansanbeter gefangen und verbrannten ihn qualvoll. Sie schmissen seinen Körper in einen verbotenen Sumpf, in dem sich der sagenumworbene Stein verbarg. Dessen Energie führte seine Leiche zurück ins Leben – verdammt als ewiger Gott der Untoten. Die mörderischen Duelle der mystischen Prügelartisten werden in abwechslungsreichen 3D-Arenen ausgetragen. Wie bei allen modernen Polygon-Prüglern wird in War Gods mit effektvollen Zooms und Kameraschwenks gearbeitet. Jeder der Fighter verfügt über eine stattliche Anzahl an Special-Moves, die sich auch in blutiger Brutalität auf dem Bildschirm bemerkbar machen. Unübersehbar ist, daß War Gods von der hierzulande verbotenen Prügel-Trilogy stark inspiriert ist. Die Ähnlich-



„Vallah" hat den Pausenclown „Kabuki Jo" offensichtlich zum Fressen gern

Rumms: Wo Maximus hinschlägt wächst kein Kraut mehr

Lackleder-Lady „Pagan" wirbelt ihre Gegner am liebsten mit schwarzer Magie (hier ein Kreis von grünen Skeletten) durch die Lüfte

Hit-Combos werden mit einem Prozentwert angezeigt

keiten zum 2D-Vorbild findet Ihr nicht nur in der Präsentation wieder, sondern auch in den Soundeffekten, und sogar eine ganze Reihe des Schlagrepertoires stammt zweifelsohne aus dem allseits bekannten Kultmegahit. Mit ausgeklügelten Joypad-Kombinationen entlockt Ihr den Helden lichterlohe Magic-Specials, kraftvolle Combo-Angriffe oder akrobatische Schlageinlagen. Jeder Fighter verfügt nebenbei über das konventionelle Repertoire an Fußfegern, Sprungtritten und Handkantenschlägen. Das Salz in der Suppe sind die Special-Moves in Verbindung mit den Magic-Waffen, die jeder Kämpfer versteckt bei sich trägt: „Voodoo" entzückt zum Beispiel mit einer Zombie-Attacke, während „Warhead" mit seinem überdimensionalen Laserbeam starke Kopfschmerzen verbreitet. Alle Fighter haben zudem versteckte Fatalities- und Finising-Moves auf Lager. Damit alle ihren Spaß haben, bietet **War Gods** drei Schwierigkeitsgrade und zahlreiche Feintuning-Optionen an. *ws*

*Man nehme das Grundrezept einer berühmten Prügelvorlage, baue davon ein paar Special Moves ein, kreiere dazu einige schöne Polygon-Hintergründe – und fertig ist das erste 3D-Beat'em-Up der N64-Geschichte. Zugegeben: Die Grafik ist passabel, mit recht großen, wenn auch nicht sonderlich schönen Polygon-Sprites; beim Sound dominieren energische Digi-Kampfschreie und durchschnittliche Musikthemen. Auch die Steuerung gibt sich ohne große Mängel, doch alle Gegner knockt man mehr oder weniger schnell ohne große Move-Kentnisse aus. Leider werden mal wieder keine Special-Kombinationen (nicht eine einzige) in der Anleitung preisgegeben und man ist dazu verdammt, das effekvoll und essentiellere Schlag-Repertoire selbst herauszufinden. Die meisten 3D-Backgrounds geben sich abwechslungsreich und stellenweise sehr detailverliebt. **War Gods** macht zwar einen ordentlichen Eindruck, bedarf aber noch einer großangelegten Optimierung der Move-Palette im Vergleich zum großen 2D-Bruder und den Charakter-Designs, das sich stellenweise noch sehr dürftig gibt. Gegen die harte 3D-Prügel-Konkurrenz mehrerer 32-Bit-Hersteller verblaßt **War Gods** ganz gewaltig. Selbst Debütwerke in revolutionärer 64-Bit-Codierung garantieren leider nicht immer ein überdurchschnittliches Spiel. Daß die eingeschlagenden Combo-Specials in stufenlosen Prozent-Werten angezeigt werden, ist zwar ein netter Einfall, tröstet aber nur wenig über ein durchschnittliches Prügelspiel hinweg. Deshalb empfehle ich **War Gods** nur kompromißlosen Freunden des Genres, die es nicht erwarten können, ihre noch etwas dürftige N64-Sammlung unter allen Umständen ausbauen zu wollen. Mein Fall ist es nicht. Da warte ich lieber auf andere N64-Prügelspiel-Vertreter, die spielerisch fürs gleiche Geld sicherlich mehr auf dem Kasten haben.*

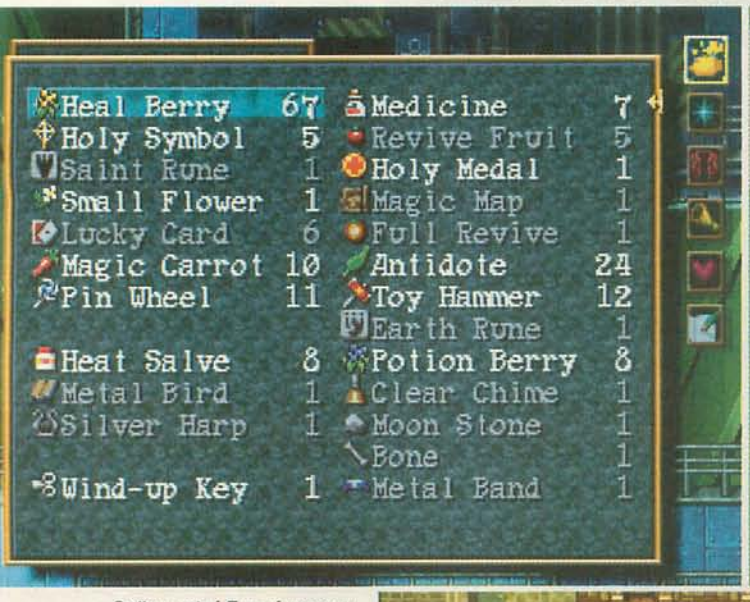
Welcher Haudegen darfs denn sein? Zehn glorreiche Gottes-Anwärter fordern zum gnadenlosen Turnier-Kampf auf.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	3D-Beat'em-Up
Datenträger:	64 Mbit-Modul
Hersteller:	Midway
Testversion:	Midway
Spieler:	1-2
Speicheroption:	keine
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung:	18
Grafik:	72%
Musik:	70%
Soundeffekte:	64%

Spielspaß: 55%

Wild Arms



Später wird Euer Inventar ungefähr doppelt so lang, vor allem Bären kann man nie genug haben

Ihr steht vor Mutter, die zu Beginn den Angriff der Dämonen zu leiten scheint

Wo ein Gasthaus ist, ist auch ein Papagei, leider gibt es Wild Arms nur in Englisch als US-Import oder Japanisch für Puristen

Vor rund 1000 Jahren war Filgaia noch eine blühende Welt. Beschützt von den Wächtern lebten Menschen und Elws gemeinsam friedlich auf dem grünen, fruchtbaren Planeten. Doch dann begann die Invasion der Metalldämonen, die mit ihren stählernen Körpern fast nicht zu besiegen waren, und der Frieden war dahin. Um der Bedrohung zu begegnen, verbündeten sich die Menschen und Wächter mit den Elws, einer mystischen Rasse, die Technologie mit Magie verband, um die Dämonen zu vernichten. Zusammen trieb man die Eindringlinge bis an den arktischen Rand der Welt, wo sie verschwanden. Allerdings zahlte Filgaia einen hohen Preis für den Sieg. Aus Enttäuschung über die Habgier und die Gewissenlosigkeit der Menschen verließen die Elws ihre Heimatwelt. Der Krieg hinterließ seine Wunden auf dem Planeten. Wo früher grüne Wälder standen, machten sich Wüsten breit, immer mehr Pflanzen starben aus. Die Wächter kostete der Kampf gegen die Dämonen all ihre Kraft und bald hörte man von ihren Taten nur noch in Mythen und Legenden. Jetzt, 1000 Jahre später, wird klar, daß die Dämonen nicht besiegt wurden, sie hatten sich nur zurückgezogen, um auf den geeigneten Moment für den entscheidenden Angriff zu warten. Drei einzelne Kämpfer haben die Wächter auserkoren, um Filgaia vor dem Untergang zu bewahren, drei tapfere Einzelgänger, die im Verlauf der Geschichte zu einem eingeschworen Team werden sollen. Rudy Roughnight ist ein Dream Chaser, eine verlorene Seele auf der Suche nach seinem Platz im Leben. Trotz seines jugendlichen Alters von erst 15 Jahren beherrscht er den Umgang mit ARMs (Ancient Relic Machine), mächtigen Waffensystemen einer uralten Zivilisation. Jack Van Burace und sein Kumpan Hanpan, eine blaue Ratte, suchen in verfallenen Ruinen nach der absoluten Macht. Im Kampf verläßt sich Jack auf die „Fast-Draw-Technik", mit der er sein Schwert blitzschnell zieht und dem Gegner kraftvolle Hiebe versetzt. Cecilia Adlehyde ist die Tochter von König Adlehyde, der in der gleichnamigen Stadt herrscht. Sie kann als einzige mit den Wächtern kommunizieren und studiert seit ihrer Kindheit die Kunst der Magie.

Zu Beginn des Spiels steuert Ihr die drei Helden einzeln, doch schon bald vereinigen sie sich zu Eurer Party. Auf allen Übersichtskarten seht Ihr immer nur den Anführer Eures Trupps, obwohl bis auf wenige Ausnahmen alle drei Charaktere mitreisen. Zunächst erkundet Ihr das Land zu Fuß, Berge, Flüsse und Meere stellen unüberwindliche Hindernisse dar. Um von einem Kontinent zum nächsten zu gelangen, benutzt Ihr die Elwen-Pyramiden, die über ein Teleport-System verfügen. Im Verlauf des Spiels stellt Euch ein dankbarer Kapitän sein Schiff zur Verfügung, und schließlich konstruiert eine talentierte Erfinderin sogar ein Flugzeug für Euch. In den Städten gibt es natürlich ein Gasthaus, wo man sich von den Strapazen der Reise erholt, bei jeder Übernachtung werden Eure Gesundheits- und Magiepunkte aufgefrischt. Gespräche mit den Bewohnern liefern oft nützliche Hinweise auf interessante Ruinen, mysteriöse Geschehnisse oder versunkene Gebäude. In den örtlichen Läden kauft Ihr Waffen. Rüstung und verschiedene Hausmittelchen gegen allerlei Beschwerden. Außerhalb der Städte trefft Ihr regelmäßig auf unangenehme Zeitgenossen, die Euch an die Wäsche wollen, manchmal soga buchstäblich, denn einige der Monster sind wahre Kleptomanen. Im Kampfmodus stehen Euch verschiedene Möglichkeiten zur Auswahl, Ihr könnt versuchen zu fliehen, Ihr überlaßt dem Computer die Kontrolle über die Schlacht für Euch (Autobattle), oder Ihr stellt Euch der Herausforderung. Wenn Ihr Euch für den Kampf entscheidet, erscheint für jeden Charakter ein zweites Menü mit fünf Optionen, Ihr greift an, wendet die speziellen Fähigkeiten jeder Figur an, verhaltet Euch defensiv, benutzt einen Gegenstand aus Eurem Vorrat oder aktiviert eine „Force" (Kraft). Die Kraft wird während des Kampfes aufgebaut, mit jeder Aktion gewinnt Ihr etwas Force hinzu bis zu Level vier. Für jeden Level 1-4 steht jeder Figur eine spezielle Aktion zur Verfügung, die allerdings erst gelernt werden will. Cecilia kann mit Ihrer Level-4-Forve z.B. zwei Zaubersprüche gleichzeitig aus-

Jede Figur beherrscht insgesamt vier Werkzeuge, hier seht Ihr Cecilias Tools

Mit mickrigen 1300 Health Points kommt Ihr später nicht weit, 3000 Gesundheitspunkte sollten es beim Endkampf schon sein

Mit dem Golem durchquert Ihr flache Gewässer

führen, während sich Rudys Zielgenauigkeit mit den ARMs bei Level 1 erhöht. In den zahlreichen Verliesen und Ruinen von Filgaia findet Ihr stärkere ARMs für Rudy, in den Filialen der magischen Gilde laßt Ihr neue Zaubersprüche für Cecilia in gefundene Scheiben eingravieren. Jack läßt sich von Kämpfen, Büchern und sogar Passanten zu neuen Fast-Draw-Techniken inspirieren. Jede Figur versteht es außerdem, mit vier „Werkzeugen" umzugehen, die Ihr allerdings auch erst nach und nach erwerbt. Rudys Radar zeigt Euch z.B. Schätze in näherer Umgebung an, Cecilia löscht mit ihrer Vase kleinere Feuer. Außerdem beherrscht Euer Team Standardaktionen wie das Aufnehmen, Durchsuchen und Werfen von Objekten, manche Statuen oder Kisten können auch verschoben werden. In jeder Stadt sitzt ein Papagei meist vor dem Gasthaus, der sich gerne Eure Geschichte anhört und diese auf Memory Card verewigt, in den Dungeons übernimmt ein mystischer Kreis am Boden meist vor wichtigen Stellen diese Aufgabe. rz

*Nachdem uns Sony mitgeteilt hatte, daß eine Veröffentlichung von **Wild Arms** in Deutschland zumindest bis Anfang 1998 nicht geplant ist, entschlossen wir uns, den US-Import zu testen, denn ein so brillantes Rollenspiel wollten wir Euch nicht vorenthalten. Die Geschichte fesselt mit ständigen Überraschungen und Wendungen, die Charaktere haben alle ihre Schwächen und ihre Vergangenheit, auf die in Rückblicken oder Traumsequenzen eingegangen wird. Die Steuerung ist absolut benutzerfreundlich, logisch und problemlos, die Dreieckstaste dient während des gesamten Spiels als Informationstaste. So könnt Ihr Euch immer über jeden Gegenstand, jeden Zauberspruch, jede Waffe informieren, einfach und genial. Die zahlreichen Waffensysteme und Zaubersprüche ermöglichen für jede Schlacht und jeden Gegner die richtige Taktik, und Gegner gibt es genug. Dutzende unterschiedlicher Polygon-Monster stehen Euch im Kampfmodus gegenüber, wunderschön animiert und detailliert gestaltet, alle Kämpfe werden Euch in 3D aus unterschiedlichen Perspektiven und mit dynamischen Kameras präsentiert. Abwechslungsreiche Puzzles und Geschicklichkeitsprüfungen lassen Euch nächtelang nicht schlafen, ich bin inzwischen bei über vierzig Stunden Spielzeit und immer noch nicht am Ende. Mit **Wild Arms** ist Sony ein geniales Rollenspiel gelungen, das wohl nur noch von **Final Fantasy 7** übertroffen wird, mit dem es allerdings grafisch bei weitem nicht mithalten kann, die Kampfsequenzen mal ausgenommen. Warum so ein tolles RPG allerdings nicht in Europa veröffentlicht wird, ist mir ein Rätsel, also schreibt alle an Sony Deutschland und fordert eine deutsche Version von **Wild Arms**!*

In jedem Bücherregal steckt Wissen, und Wissen ist Macht, wie wir alle wissen

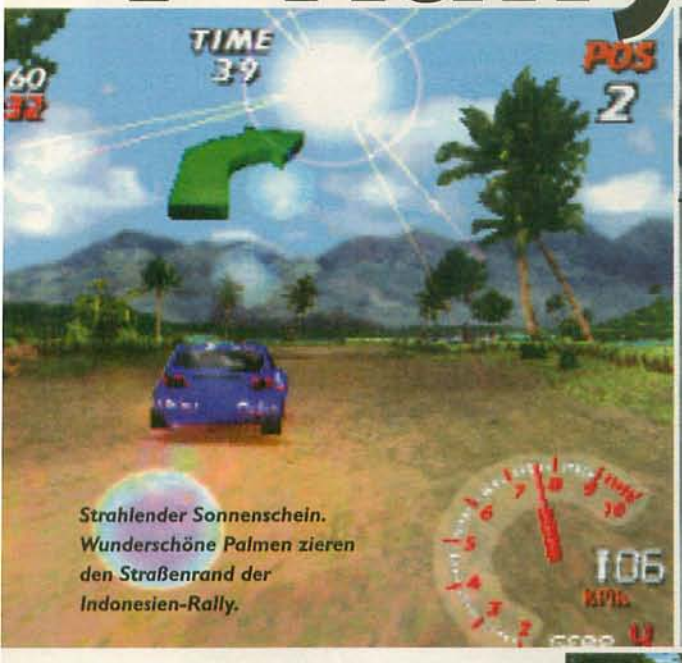
WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Rollenspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sony
Testversion:	Maro
Spieler:	1
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	70%
Musik:	57%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß: 89%

VIDEO GAMES classic

V-Rally: 97' Championship Edition

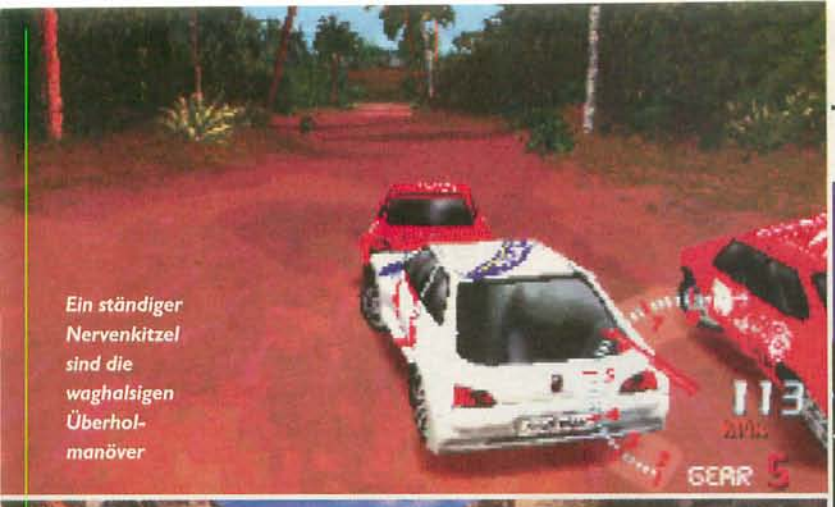


Strahlender Sonnenschein. Wunderschöne Palmen zieren den Straßenrand der Indonesien-Rally.

In welchen Rennspiel gab es schon mal eine solch stimmungsvolle Schneelandschaft zu sehen?

Spektakuläre Karambolagen mit darauffolgendem Überschlag sind in V-Rally keine Seltenheit

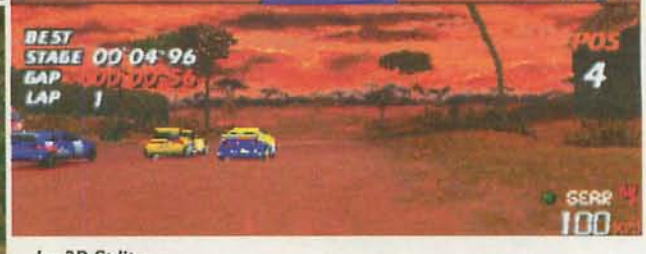
Seid Ihr jemals mit Rally Autos durch malerische Landschaftskulissen gebrettert, die nicht gerade auf Bedürfnisse von Edelkarossen zugeschnitten sind? Habt Ihr jemals versucht, Euch einen Weg durch unwegsames Gelände zu kämpfen, das zu allem Überfluß mit Schneestürmen, peitschendem Regen, nebligen Wäldern oder überwuchernder Dschungel-Vegetation aufwartet? Und das alles nur begleitet von einem treuen Co-Piloten als Wegweiser? In V-Rally findet Ihr keine Notrufsäulen, sechspurige Fahrbahnen oder billige Fast-Food-Ketten am Straßenrand. Vielmehr betretet Ihr die Welt des Kampfes zwischen Maschine und Natur, wo Ihr jede Bodenwelle und Unebenheit spürt – so wild, daß Ihr wünscht, lieber ein komfortableres Altherren-Fahrzeug genommen zu haben. An grandiosen Rennspielen mangelt es auf der PlayStation in keinster Weise. Nach ***Porsche Challenge*** und ***Rage Racer*** ist mit ***V-Rally*** ein weiterer Genrevertreter der Superlative erschienen. Die ***V-Rally***-Macher legten gegenüber der in dieser Ausgabe getesteten ***Rally-Cross***-Konkurrenz mehr Wert auf Realitätsnähe und versuchten gleichzeitig, das Suchtpotential der Sega-Rally-Referenz zu übertrumpfen. Zur Auswahl stehen 11 Fahrzeuge verschiedenster Serienwagenhersteller (Renault-Megane, Peugeot 306, Nissan.Almera usw.) der aktuellen 97er-Rally-Saison. Das Feld setzt sich aus vier Computerfahrern zusammen, mit denen Ihr Euch ein heißes Gerangel um die pokalversprechende Pole Position liefert. Zu Beginn des Rennens dürft Ihr aus drei Spielmodi wählen. Entweder entscheidet Ihr Euch für den „Arcade"-Modus, in dem Ihr alle Strecken nach einem zeitlich begrenzten Checkpoint-System durchfahrt oder wählt gleich den „Meisterschaftsmodus" an, in dem Ihr Euch jeden WM-Punkt hart erkämpfen müßt. Wer sich noch etwas unsicher fühlt, kann im „Time Trial"-Modus zuvor etwas üben oder auf Rekordzeitenjagd gehen. Habt Ihr alle Menüs durchforstet, begebt Ihr Euch allein oder mit einem Kumpel zusammen auf abwechslungsreiche Schotter-Pisten. Im Zwei-Spieler-Modus wird dabei der Bildschirm wahlweise horizontal oder vertikal gesplittet. Am besten steuert sich V-Rally mit dem NeGcon, aber auch das Standard-Joypad erweist sich als durchaus straßentauglich. Dann stehen wir vor der Frage, ob es ein handliches Automatikgetriebe oder eine Knüppelschaltung sein darf. Schon nach den ersten Sekunden merkt man, wieviel Aufwand die Entwickler in die Fahrphysik gesteckt haben. Jeder der Wagen verhält sich enorm realistisch. Durchdrehende Reifen hinterlassen kleine Staubwölkchen und schwarze Profilspuren zieren für ein komplettes Rennen den jeweiligen Straßenbelag. Während der Fahrt dürft Ihr Euch für drei verschiedene Ansichten entscheiden. Neben dem gewohnten „In Cockpit"-View, gibt es noch eine Außenperspektive und eine zum Fahren weniger sinnvolle Front-Ansicht, die Euer Vehikel direkt von vorn zeigt. Insgesamt gibt es acht Länderstrecken, die in einzelne Etappen unterteilt sind. Die V-Rally-Rennen erstrecken sich über den ganzen Globus: Unter den Austragungsstätten findet Ihr Länder wie Schweden, Afrika, Korsika, Indonesien, Neuseeland und Kenia, die alle ihre landestypischen Charaktereigenschaften aufweisen. Die Pisten sind allesamt unterschiedlich und bieten die typischen Attraktionen des jeweiligen Ortes. So findet Ihr in Korisika neben alten Bergdörfern auch mal eine Herde Viehzeug neben der Fahrbahn, klapprige Eingegeborenenhütten im afrikanischen Dschungel oder Palmen und Meeresbrandung in Indonesien vor. Deutlich verschlungener geht's z.B. auf den Gebirgsstraßen von Spanien und den französischen Alpen zu, die einige unübersichtliche Haarnadelkurven und Tunnel bieten. Auch die verschneite Überlandstraße von Schweden ist nicht von schlechten Eltern und enorm schwer zu fahren – überholen wird hier zum Drahtseilakt. Auf allen Strecken läßt man sich nur allzu gerne von den grafischen Details am Wegesrand ablenken.



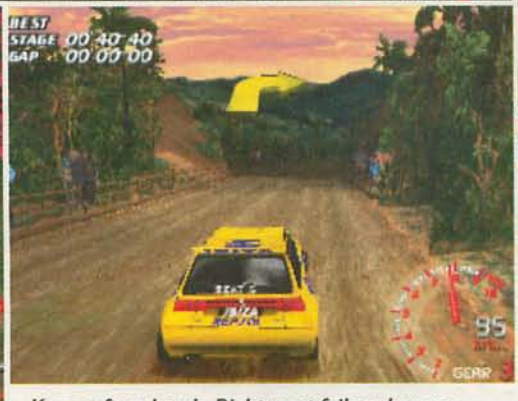
Ein ständiger Nervenkitzel sind die waghalsigen Überhol-manöver

Die Nachtfahrt sorgt für Ambiente: Nur unser Scheinwerfer-kegel erleuchtet den Fahrbahn-Abschnitt

Mit Bedacht brettern wir durch ein idylisches Bergdörfchen



Im 2P-Split-Screen-Mode geht erst richtig der Punk ab, hier die Horizontal-Variante



Kurz auftauchende Richtungspfeile geben uns zusätzliche Hinweise auf den Streckenverlauf

Hier ein romantisches Häuschen, dort ein gestandener Hirsch – die Optik ist grandios. Geboten werden malerische 3D-Landschaften mit weitläufiger Bewegungsfreiheit, wechselnden Wetterbedingungen und unterschiedlichen Terrains – was will man eigentlich mehr? *ws*

Ohne Zweifel, Infogrames Rennspiel-Debüt auf der Playstation wird als voller Erfolg in die Videospiel-Geschichte eingehen. Mit V-Rally erwartet Euch die ultimative Rally-Simulation, erstellt von einem Team, das Perfektion als seine Berufung angesehen hat. Um eines gleich klarzustellen: Sega Rally zählt nach wie vor zu den besten Rally-Rennspielen im unkomplizierten „Arcade"-Stil, die ich bisher auf dem heimischen Bildschirm gespielt habe. Allerdings hat ***V-Rally*** *den grandiosen Sega-Racer in Sachen Realismus-Einschätzung weit überholt, was gleichzeitig vielleicht nicht jedermanns Geschmack ist. Das Fahrverhalten der Wagen wird höchst realistisch simuliert. Die allradgetriebenen Autos steuern sich völlig anders als die Front- oder Hecktriebler, sogar deren Bremsen greifen unterschiedlich.* ***V-Rally*** *zieht auch den unerfahrenen Schotterpisten-Piloten nach kurzer Zeit gnadenlos in seinen Bann. Wer es zum ersten Mal spielt, wird sich noch etwas über das schwer umsetzbare Driftverhalten in den Kurven wundern. Nach einigen hat man sich allerdings an den realistischen Einsatz von Hand- und Fußbremse gewöhnt und findet dadurch etwas Zeit, sich an den Feinheiten der Strecke zu ergötzen. Selbst visuell stellt* ***V-Rally*** *alles bisher dagewesene in den Schatten. Es gibt derzeit keine schönere, bessere und realistischere Rally-Simulation auf irgendeiner Konsole zu kaufen. Das ist noch lange nicht alles. Mit Hilfe einer revolutionären 3D-Engine, die Echtzeit-Light-Sourcing und detailliertes Texture Mapping in bisher ungesehener Perfektion hervorzaubert, wurde* ***V-Rally*** *ein herausragendes Aussehen verliehen. Man quält die Boliden in höchste Drehzahlen, rammt die Streckenumgebung und Gegner oder überschlägt sich in spektakulärer Art und Weise. Dazu gibt es herrlich röhrende Motorengeräusche und rasante Dolby-Surround-Musikstücke von der CD. Besonders zu Zweit macht das Rally-Spektakel aus Frankreich einen Heidenspaß. Den letzten Touch erhält das Spiel durch den Einsatz realer Rally-Boliden, deren Handling bis in die letzten Einzelheiten den Originalen entsprechen. Federung, Dämpfer, Tracktionsverhalten und Bremsbalance wurden gewissenhaft auf die Polygon-Karossen übertragen.* ***V-Rally*** *ist leichter zugänglich als ultra-genaue Rennsimulationen, bietet aber andererseits in jeder Beziehung weit mehr Abwechslung als simple Arcade-Raserei-en wie z.B. Sega Rally. Einfach kaufen!!!*

WERTUNG

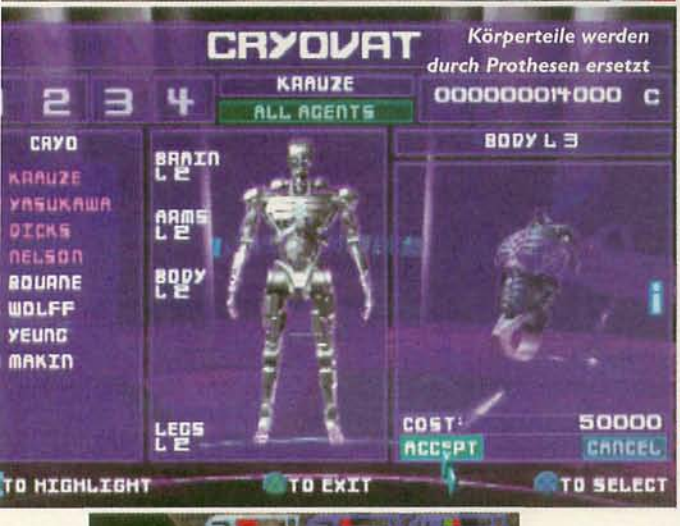
System:	Playstation
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Infogrames
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card, 2 Blöcke
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	88%
Musik:	74%
Soundeffekte:	79%

Spielspaß: 88%

Syndicate Wars

Woher kenn ich bloß diese Szene? Return of the...?

Zwei schwerbewaffnete Granatwerfer-Panzer stellen sich Euch in den Weg



Deep Radar: Störende Gebäude werden durchsichtig

Marschiert Ihr ohne Bedacht, seid Ihr sehr schnell umzingelt

Nachfolger eines erfolgreichen Klassikers zu sein, ist schwer. Besonders dann, wenn zuvor eine gut durchdachte Spielidee nahezu perfekt in Szene gesetzt worden ist. Diesmal hat dieses Schicksal **Syndicate Wars** ereilt, Nachfolger jenes legendären **Syndicate**, der vor gut zwei Jahren weltweit auf allen Konsolenplattformen für Aufsehen sorgte. Wer sich mit diesem Action-Schinken einmal auseinandergesetzt hat, dürfte ihn nicht so schnell wieder vergessen haben. Um so leichter fällt es, sich in den Nachfolger, der nun für die Playstation erschienen ist, hineinzuarbeiten. Seit dem glorreichen ich-gegen-die-ganze-Welt-Feldzug in der Vorgängerversion, sind runde 95 Jahre verstrichen. Die Welt befindet sich in den Klauen des EuroCorp Syndikats, das sich anschickt, die Menschheit anhand jener kleinen Chip-Implantate, die wir bereits aus **Syndicate** kennen, in eine schöne heile Welt zu entführen. Gedankenkontrolle ist so selbstverständlich wie das alltägliche Bomberman-Tournier in unserer Redaktion, fast alle Menschen sind glücklich und zufrieden, und wer trotzdem nichts zu Lachen hat, läßt sich für Bares seine klapprigen Knochen durch eine stählerne Gerüst-Prothese ersetzen. Doch anscheinend arbeiten die Steuerungs-Chips, die den Menschen eine Illusion von einer perfekt funktionierenden Gesellschaft vorgaukeln, technisch doch nicht so zuverlässig, wie das Syndikat es gerne hätte. Eines schönen Morgens haben sich zehn Wissenschaftler, deren Implantate offensichtlich einem technischen Ausfall zum Opfer gefallen waren, zusammengetan und kurzerhand die Church of the new Epoch, eine Gegenorganisation zum Syndikat, gegründet. Wahlweise auf der Seite des EuroCorp oder der Church durchlebt Ihr jeweils knapp 20 Kampfeinsätze, in denen Ihr mit einem vierköpfigen Agenten-Team unterschiedliche Aufträge erfüllen müßt. Wurde bei **Syndicate** noch eine Bitmap-Landschft hin und hergescrollt, präsentieren sich die Städte diesmal im echten 3D-Gewand. Ihr dürft je nach Belieben die Stage drehen, um einen toten Winkel abzuchecken oder ein Opfer zu beschatten. Optisch haben die Grafiker gegenüber der PC-Originalversion einiges verbessert. Das Light-Sourcing wurde verfeinert, die Explosionen wirken wunderbar weich. Doch viel Zeit zum Sightseeing wird nicht über bleiben. Egal, ob das Missionsziel nun heißt, einen feindlichen Superagenten unschädlich zu machen oder einen Wissenschaftler bis zu seiner Arbeitsstätte zu eskortieren, geballert wird nämlich immer und überall. Bevor jedoch auch ein Schuß abgegeben werden kann, müßt Ihr Euren Agenten mit ordentlichen Waffen ausrüsten und deren physische Leistungsfähigkeit durch kyrogenetische Prothesen steigern, denn im Laufe des Spiels behageln Euch nicht nur menschliche Gegner mit Kugeln. Spinnenfahrzeuge, Schwebeautos und schwere Granatenpanzer machen Euch das

Straßenschlachten sind keine Besonderheit in dieser Eierkuchen-Welt

Fahrzeuge können auch als Fortbewegungsmittel eingesetzt werden

Ups.. ein taktischer Fehler und Eure Truppe ist nicht mehr...

Äußerst unerfreulich für unsere Agenten: Spinnenpanzer in Aktion

Fantastisch anzusehende Explosionen füllen den Bildschirm

Überleben schwerer als es sowieso schon ist. Während Ihr Euch im Einsatz befindet, werden genau wie beim Vorgänger laufend neue und stärkere Waffen bzw. Körperteile erfunden, mit denen Ihr später Eurer Team beglücken dürft. Doch diesmal stehen Euch keine öffentlichen Gelder, sprich Steuereinnahmen mehr zur Verfügung, so daß Ihr Euch das Geld im wahrsten Sinne des Wortes verdienen müßt. In jeder Stage sind Geldkoffer und anderes Wertgut versteckt, die Ihr tunlichst aufsammeln solltet. Notfalls müßt Ihr auch Banken ausrauben und Geldtransporter überfallen. Das selbe gilt auch für Waffen, die ein dahingeraffter Gegner zurückläßt. Alles was glänzt, ist bares Geld! *tet*

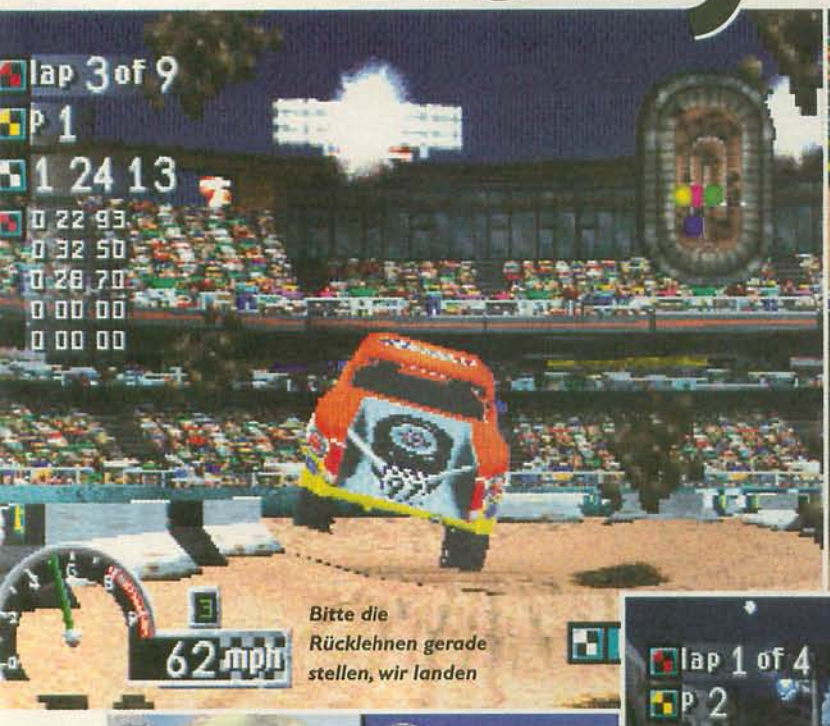
Einen nahezu perfekten Klassiker zu übertreffen, ist ein schier unmögliches Unterfangen. Dies wird wieder einmal deutlich, wenn man sich dessen Nachfolger ***Syndicate Wars*** *anschaut. Zwar wurde optisch vieles verbessert – ob die winzigen Figuren-Sprites, die man kaum mehr zu erkennen vermag eine Verbesserung darstellen, sei mal dahingestellt – doch dafür blieb zu viel von den spielerischen Qualitäten des Vorgängers verloren. Ich vermisse z.B. den wirtschaftlichen Part, in dem man den Steuersatz so lange erhöhen konnte, bis eine Revolte ausbrach und mir diese oder jene Zusatzmission bescherte. Dabei hätte man die steuerlichen Einnahmen hier gut gebrauchen können, denn die erweiterte Waffenpalette, die nun knapp 20 Waffensorten umfaßt, bekommt man auch nicht umsonst, ganz zu schweigen von den überteuerten Preisen beim kyrogenetischen Metzger. Dafür sind die Missionen an sich nun erheblich schwieriger zu meistern. Ungenutzte Fahrzeuge sind kein schmückendes Beiwerk mehr, sondern die einzige Möglichkeit, an einen fahrbaren Untersatz heranzukommen. Und die Gegner sind stets stärker und haben bessere Waffen als z.B. den fetten Granatwerfer-Panzer (seltsamerweise taucht er immer auf der Seite des Gegners auf, egal ob Ihr EuroCorp spielt oder Church). Hier wäre die Möglichkeit angebracht gewesen, sich zumindest einige Missionen selbst aussuchen zu können. Damit hätte man sich erst einiege brauchbare Waffen und Gelenkteile anschaffen können, bevor man sich ein Duell mit den stählernen Monstern liefert. Was mich jedoch am meisten stört, ist die teilweise unübersichtliche Grafik. Zwar kann man die Stage nach Belieben drehen und durch den sog. Deep Radar störende Häuserwände durchsichtig erscheinen lassen, die Figuren-Sprites Eurer Agenten sind trotzdem viel zu klein geraten. Im Kampfgetümmel gehen diese zu oft unter.*

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Bullfrog
Testversion:	Bullfrog
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Intern 1 Block
Features:	Playstation-Maus
Schwierigkeitsgrad:	6-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	72%
Musik:	70%
Soundeffekte:	76%

Spielspaß: 79%

Rally Cross



Bitte die Rücklehnen gerade stellen, wir landen

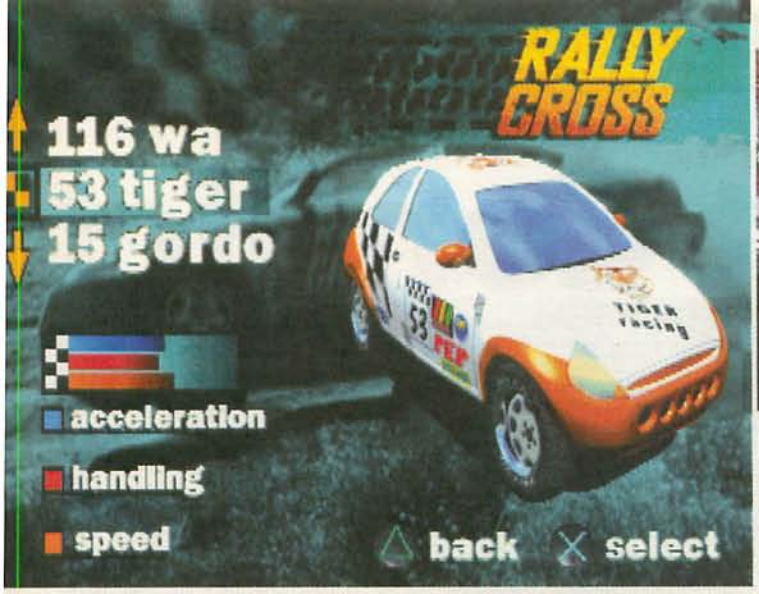
Im Vierspieler-Modus geht die Bildaufbaurate ziemlich in die Knie und die Steuerung reagiert etwas träge

Vier Blechkisten ineinander verkeilt, das kostet Zeit und Nerven

Der rutschige Untergrund läßt kaum Zeit, um die malerische Gegend zu genießen

Sony neuestes Rennspiel motiviert den Rally-Piloten zunächst mal durch den geschickten Spielaufbau. Von sechs Strecken dürft Ihr anfangs nur drei anwählen, von insgesamt 20 Off-Road-Kübeln nur in acht einsteigen. Das weckt natürlich die Neugier und den Ehrgeiz, denn man möchte auch gerne die anderen Kurse und Flitzer sehen. Wer erfolgreich die erste Saison absolviert, die aus sechs Rennen besteht, wobei jeder Kurs einmal vorwärts und einmal rückwärts bewältigt werden muß, wird mit den ersten Bonus-Rennern und einer Extra-Strecke belohnt. Durch die drei Schwierigkeitsgrade und verschiedene Spielmodi erkämpft Ihr Euch nach und nach alle möglichen Bonus-Häppchen, dazu gehören auch verschiedene Varianten der sechs Kurse. Da werden Abkürzungen geöffnet, Schlammlachen bremsen den Vorwärtsdrang, im Stadion-Kurs wird die Strecke enger und kurviger. Außer der Rennsaison, zu der Ihr nur alleine antreten könnt, bietet ***Rally Cross*** auch einen Time Trial an, und den Suicide-Mode, bei dem die drei computergesteuerten Gegner in entgegengesetzter Richtung fahren und Euch auf Teufel komm raus rammen wollen. Im Zweispieler-Modus teilt sich der Bildschirm horizontal, für vier Piloten gibt's ebensoviele kleine Fensterchen (großer Monitor dringend empfohlen). Die Fahrzeuge unterscheiden sich zwar in Geschwindigkeit, Beschleunigung und Fahrverhalten, am wichtigsten ist jedoch ein niedriger Schwerpunkt, denn einige der angebotenen Renner überschlagen sich ständig. Am besten liegen die Pickup-Trucks, die allerdings erst spät im Spiel zur Verfügung stehen. Zu den grafisch imposanten Strecken gehört eine Nachtfahrt über verschneite Bergstraßen, ein Stadion-Kurs, eine sandige Wüstenstrecke und ein enger Dschungelpfad mit dem coolsten Sprung des gesamten Spiels. Nach jedem Rennen könnt Ihr Euren Spielstand per Memory Card sichern, Runden- und Streckenrekorde lassen sich ebenfalls festhalten. rz

*Mit **Sega Rally** oder auch dem aktuellen **V-Rally** läßt sich **Rally Cross** eigentlich nicht vergleichen. Sega und Infogrames legten besonderen Wert auf möglichst realistisches Fahrverhalten der Fahrzeuge, während **Rally Cross** eher ein Fun-Game sein soll. Leider haben die Entwickler bei der Abstimmung der Fahrzeuge etwas übertrieben, denn schon kleinste Fahrfehler sind kaum zu korrigieren und führen oft zum Überschlag. Die Steuerung reagiert viel zu sensibel und er-*



Der Ka, das Rally-Ei von Ford, überschlägt sich gerne und oft und eignet sich trotz ausgeglichener Werte nicht für Anfänger

Links oben seht Ihr die Anzahl der gefahrenen Runden, Eure Position, die laufende Zeit sowie die einzelnen Rundenzeiten

fordert sehr viel Übung und Glück, denn Eure computergesteuerten Konkurrenten rammen und schneiden gnadenlos, so daß Unfälle nicht immer auf Eure Kappe gehen. Die schwierige Steuerung frustriert mit der Zeit, denn auch nach ausführlichem Training ist es nicht möglich, die Flitzer perfekt zu beherrschen. Etwas besser lenkt es sich mit dem NegCon, wenn man erst mal die optimale Einstellung gefunden hat. Grafisch bietet Sonys-Rennspiel detaillierte, abwechslungsreiche Strecken, schnelles Scrolling, nur beim Vier-Spieler-Modus wird der Bildaufbau deutlich langsamer und die Übersicht läßt zu wünschen übrig. Bedauerlicherweise lassen sich die vier Rennperspektiven während des Rennens nur über das Pausenmenü anwählen, leider übernimmt der Computer die gewünschte Ansicht nicht fürs nächste Rennen, nach jedem Rennen beginnt die Prozedur also von neuem. Der Spielaufbau hält den frustgefeiten Piloten auch länger bei der Stange und die vielen Spielmodi würden auch anderen Rennspielen gut zu Gesicht stehen. Mit ausgewogener Steuerung hätte ***Rally Cross*** *ein Classic verdient, der eingebaute Frustfaktor verhindert jedoch eine Wertung in den 80ern.*

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sony
Testversion:	Archiv
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Card, 1 Block
Features:	Continue, 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad:	6-9
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	81%
Musik:	65%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß: 73%

05 21/64 234 M.C. Game 05 21/64 234

SONY PLAYSTATION:

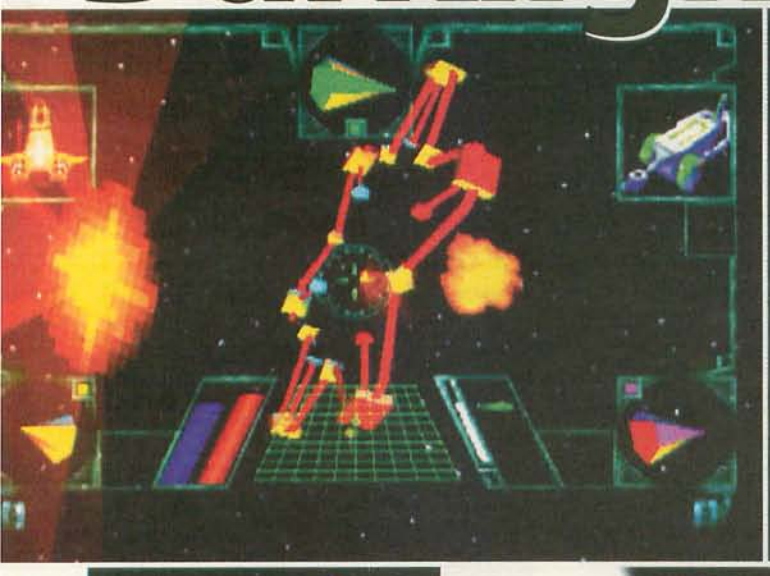
Sony Playstation Konsole	DV	289,95
NeGCon	DV	84,95
A-Train	DV	49,95
Actua Soccer Club Edition	DV	89,95
Adidas Power Soccer 97	DV	89,95
Adventures of Lomax	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	69,95
Alien Trilogy	DV	49,95
Andretti Racing	DV	84,95
Ballblazer Champions	US	109,95
Battle Arena Toshinden 2	DA	94,95
Battle Stations	DV	89,95
Baphomet's Fluch	DV	89,95
Beyond the Beyond	US	104,95
Black Dawn	DV	89,95
Blam! Machine Head	DV	69,95
Brahmaforce	US	109,95
Bubble Bobble	DV	54,95
Burning Road	DV	84,95
Bushido Blade	JP	139,95
Bust A-Move 2	DV	49,95
Casper	DV	94,95
Carnage Heart	DV	84,95
Carnage Heart	US	109,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Command & Conquer	DV	99,95
Contra: Legacy of War	DV	89,95
Cool Boarders	DV	89,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Crypt Killer	DV	89,95
Daviscup Tennis	DV	84,95
Descent	DV	49,95
Descent 2	DV	84,95
Destructions Derby 2	DV	94,95
Discworld	DV	84,95
Disruptor	DV	59,95
Epidemic	DV	84,95
Excalibur	DV	89,95
Exhumed	DV	84,95
Extreme Games 2	DV	84,95
F 1	DV	99,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95
Firo & Klawd	DV	89,95
Grid Run	DV	89,95
Hardcore 4x4	DV	79,95
Hexen	DV	89,95
In the Hunt	DV	49,95
Iron & Blood	DV	49,95
Iron Man/X-O	DV	59,95
Jet Rider	DV	84,95
K-1 Arena Fighters	US	109,95
Kings Field	DV	84,95
Kings Field 2	US	109,95
Legacy of Kain	DV	84,95
Little Big Adventure	DV	84,95
Lost Vikings 2	DV	89,95
Madden 97	DV	84,95
Magic Carpet	DV	59,95
Mechwarrior 2	DV	89,95
Micro Machines 3	DV	94,95
Moto X	DV	84,95
Namco Museum Vol. 1	DV	89,95
Namco Museum Vol. 2	DV	89,95
Namco Museum Vol. 3	DV	89,95
NBA in the Zone 2	DV	89,95
NBA Live 97	DV	84,95
Nedd for Speed 2	DV	89,95
NHL 97	DV	84,95
NHL Face Off 97	DV	84,95
Onside Soccer	DV	89,95
Overblood	DV	89,95
Pandemonium	DV	89,95
Pang Collection	DV	89,95
Perfect Weapon	DV	89,95
Persona	US	114,95
Pete Sampras Extreme Tennis	DV	84,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
Player Manager	DV	89,95
Porsche Challenge	DV	84,95
Power Move Wrestling	DV	89,95
Psychic Force	US	109,95
Rage Racer	DV	89,95
Raging Skies	DV	94,95
Rally Cross	US	119,95
Raven Project	DV	94,95
Rayman	DV	84,95
Ray Storm	JP	139,95
Rebel Assault 2	DV	89,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	79,95
Riot	DV	89,95
Robotron X	DV	49,95
Runabout Climax	JP	144,95
Samurai Shodown 3	DV	84,95
Sangoku Musou	JP	139,95
Sim City 2000	DV	89,95
Shellshock	DV	64,95
Soccer 97	DV	94,95
Soul Blade	DV	89,95
Soviet Strike	DV	84,95
Speedster	DV	89,95
Spider	DV	89,95
Star Gladiators	DV	89,95
Street Fighter Alpha 2	DV	89,95
Strike Point	DV	89,95
Suikoden	DV	94,95
Supersonic Racers	DV	59,95
Superstar Soccer	DV	89,95
Tail of the Sun	US	119,95
Tekken 2	DV	99,95
The Crow	DV	89,95
Theme Park	DV	84,95
Tiger Shark	US	119,95
Tilt	DV	89,95
Time Commando	DV	84,95
Tobal No. 1	DV	89,95
Tobal No. 2	JP	139,95
Tomb Raider	DV	89,95
Top Gun	DV	94,95
Toshinden III	JP	144,95
Total NBA 97	DV	84,95
Toukon Retsuden 2	JP	139,95
True Pinball	DV	69,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal 2	DV	89,95
Vandal Hearts	US	99,95
Viewpoint	DV	39,95
Victory Boxing	DV	89,95
Virtual Pool	DV	89,95
V-Tennis	DV	89,95
Warhammer	DV	89,95
WCW vs the World	US	109,95
Wild Arms	US	94,95
Williams Arcade Hits	DV	69,95
Wing Commander 3	DV	89,95
Wing Commander 4	DV	89,95
WipEout 2097	DV	94,95
Worms	DV	59,95
X-Com 2	DV	89,95

NINTENDO 64:

FIFA 64	DV	119,95
Mario 64	DV	89,95
Pilotwings 64	DV	109,95
Shadows of the Empire	DV	129,95
Turok	DV	139,95
Wave Race	DV	89,95

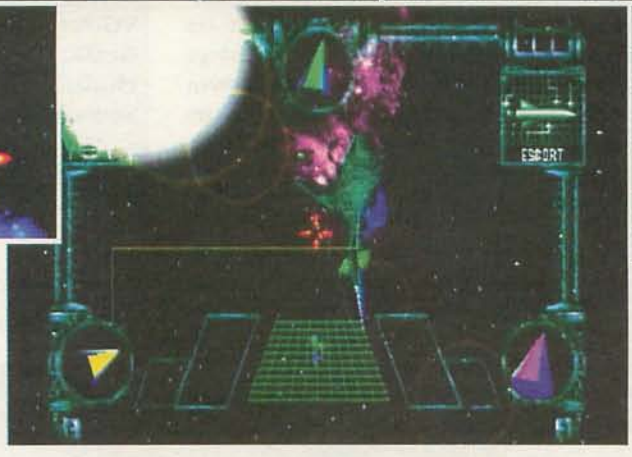
Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld
Telefon: 05 21/6 42 34, 05 21/6 42 35 Fax: 05 21/6 42 35
Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) · Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,–.
Ab DM 300,– versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

Darklight Conflict



Die detailliert texturierten Raumschiffe werden durch Explosienen und das Licht der Sonne schön beleuchtet

Ihr könnt jederzeit zwischen mehreren Außenansichten und der Innenansicht wechseln



Sehr haltbar sind die Schiffe der Reptonier nicht. Nach ein paar Treffern ist bereits Sense.

Je nach Missionsziel fliegt Ihr z.B. mit einem leichten Jäger oder fetten Bomber durchs All

Eine ziemlich abstruse Geschichte, in die einen Electronic Arts da im Jahre Zweitausendirgendwas reinziehen will. Zwei verfeindete Alien-Rassen, die eher primitiven Ovonier und die etwas gewitzteren Reptonen, befinden sich im Sternenkrieg gegeneinander. Um dem Gegner ein Schnäppchen zu schlagen, entführen beide Parteien in steter Regelmäßigkeit die im All als kühne Piloten geschätzten Kampfflieger von Mutter Erde. Diese werden dann genetisch manipuliert, damit sie nicht gegen ihre Entführer aufmucken. Auch nicht besser soll es daher Euch, dem Käufer dieser CD, im Spiel ergehen. Als Piotr Dibdin, vormals russischer Pilot, kämpft Ihr auf Seiten der Reptonier. Zu Beginn werdet Ihr von Eurem Instructor gleich mit dem „Repton Way of Life" bekannt gemacht, indem er Euch nahelegt, die Euch anvertrauten fünf verschiedenen Jäger (können nicht selbst ausgewählt werden) wie Eure Ehefrau zu behandeln. Ihr habt die Möglichkeit in einer Art „Story Mode" 50 verschiedene und inhaltlich miteinander verknüpfte Missionen durchzuspielen, oder im Arcade Mode Eure Schießkünste an von Mal zu Mal wahnsinniger agierenden feindlichen Verbänden auszuprobieren. Wie dem auch sei, zu Beginn müßt Ihr erst mal Nachhilfe nehmen und ein paar Übungsmissionen bestehen, in denen z.B. das Andocken am Mutterschiff oder der Umgang mit Plasmakanonen und Raketen geübt wird. Eure ersten Einsätze haben noch defensiven Charakter, d.h. Eskortieren und Reptonier-Einrichtungen schützen, danach geht's immer agressiver um die Vorherrschaft Eurer echsigen Gastgeber im Weltraum zur Sache. Die Steuerung ist netterweise unkompliziert. Gerät ein potentielles Ziel in Reichweite, meldet sich Euer Zielsuchstrahl von selbst. Die normale Waffe steht immer zur Verfügung, wohingegen Spezialmunition, Schildenergie, o.ä. regeneriert werden muß. *ds*

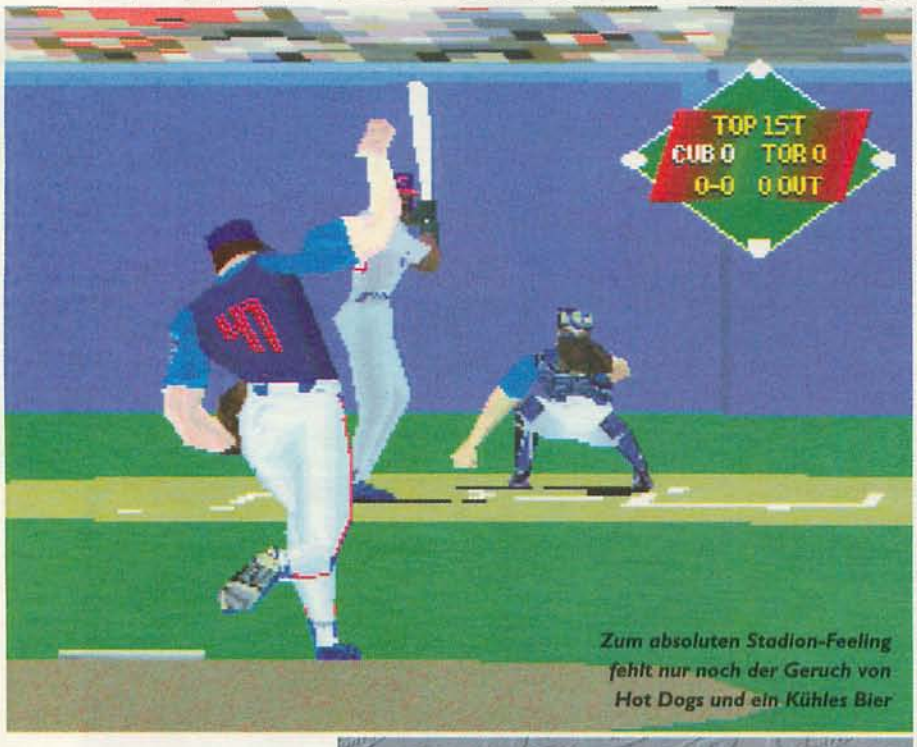
Der größte Pluspunkt bei ***Darklight Conflict*** *sind die phänomenalen Licht- und Explosionseffekte. Da ihr außerdem zwischen mehreren Außenansichten hin- und herschalten könnt, stimmt zumindest der optische Genußfaktor. Zwischensequenzen à la Wing Commander fehlen jedoch dafür wieder gänzlich. Leider verliert sich die Handlung ziemlich schnell in ähnlich verlaufenden Raumschlachten. Zur Abwechslung wird ab und an noch ein Spezialauftrag eingebaut, im Grunde ist das Spielprinzip aber simpel und schon dutzendfach erprobt. Für Leute, die auf Baller-Action pur stehen, sicher kein Wermutstropfen, wenn nur manche Missionen nicht so unspielbar schwer und unfair wären... Wegen der wunderschön gerenderten Schiffe und der Explosionen lohnt sich ein Anspielen. Erwartet aber nicht zuviel!*

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	3D-Shooting/Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Rage/ EA
Testversion:	Electronic Arts
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block und Paßwörter
Features:	deutsche Sprachausgabe
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	78%
Musik:	55%
Soundeffekte:	60%

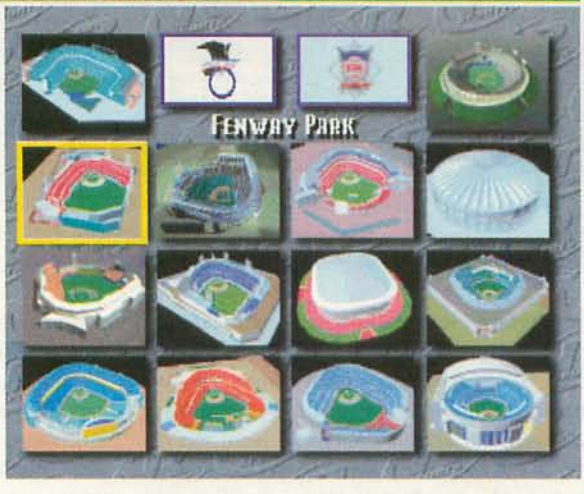
Spielspaß: 65%

VR Baseball '97



Zum absoluten Stadion-Feeling fehlt nur noch der Geruch von Hot Dogs und ein Kühles Bier

Die Kamera läßt sich überall auf dem Spielfeld plazieren



Neben den traditionsreichen Stadien wie Fenway Park gibts auch die neuen – z.B. Orlando

Der amerikanische Volkssport Baseball lockt in Deutschland niemanden hinterm Ofen vor. Es gibt zwar ein paar Teams und sogar eine Liga, aber bei uns regiert halt der Fußball und Baseball bleibt Randsportart. Trotzdem verirrt sich ab und zu mal eine der zahllosen Baseballsimulationen über den Teich zu uns, wie Interplays ***VR Baseball '97***. Natürlich stehen alle MLB-Teams mit über 700 aktuellen Spielern zur Auswahl, und auch der für Fans wichtige Statistikteil ist auf dem neuesten Stand. Echte Freaks werden eine komplette Saison mit über 100 Spielen bestreiten, aber auch Freundschaftsspiele sind möglich, wobei Ihr hier mit jedem Team in jedem Stadion antreten dürft. Im Schlagtraining verbessert Ihr Eure Batting-Technik, im Homerun-Derby versucht Ihr, bei zehn Versuchen möglichst viele Homeruns zu erzielen. Besondere Regeln wie zum Beispiel der Designated Hitter der American League lassen sich auch deaktivieren. Die Steuerung auf dem Feld ist denkbar einfach, mit wenigen Tastenbefehlen gelingen Euch wunderschöne Kurvenbälle, und die Kontrolle über das Outfield verlangt auch kein besonderes Geschick. Während des Spiels verändert Ihr im Pausenmenü die Perspektive, wobei die „Free-Float-Kamera" beliebig im Stadion positioniert werden kann. In den beiden Trainingsmodi beobachtet Ihr auf Wunsch das Geschehen sogar aus der Perspektive des Balls, mehr als eine Spielerei ist die Ball-Cam aber nicht. Spielstände und ausführliche Perspektiven speichert Ihr per Memory Card auf fünf Blöcken ab. rz

Vom Spielwitz und Design her gibt es auch auf den Next-Gen-Konsolen keine Baseballsimulation, die mit Nintendos Ken Griffey Baseball mithalten kann, das dieses Jahr übrigens noch für N64 geplant ist. Auch ***VR Baseball*** *vermittelt nicht das optimale Gefühl, die Schläge und Würfe exakt zu plazieren, verlangt sehr viel Übung. Die Polygongrafik mit viel Motion Capturing wirkt sehr realistisch, unterstützt durch extrem große Spieler, intelligent gewählte Kamerapositionen und physikalisch korrektes Flugverhalten des Balls. Trotzdem bleibt natürlich die Frage, was sich Acclaim von diesem Titel erhofft, denn der Markt für Baseballspiele in Deutschland ist doch extrem klein. Wie dem auch sei, Fans können bedenkenlos zugreifen, denn* ***VR Baseball*** *ist die Kohle wert.*

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Baseballsimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Interplay
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC 5 Blöcke
Features:	3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad:	3-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	77%
Musik:	52%
Soundeffekte:	68%

Spielspaß: 74%

All-Star Soccer

Wie soll ich den Ball denn an dieser Mauer vorbeizirkeln?

Beim Elfmeterschießen kann der Ball nicht danebenfliegen

Den Goalie geschickt ausgespielt und ins leere Tor getroffen, das schauen wir uns noch mal im Replay an

Die spartanische Statistik nach dem Match wird dem Spielverlauf bei diesem Ergebnis nicht gerecht.

Dreizehn PS-Fußballspiele hatten wir vor dieser Ausgabe schon getestet und der Nachschub rollt auch weiterhin. Allerdings geht den Entwicklern wohl langsam der Saft aus, wie man auch an ***All-Star Soccer*** deutlich feststellen muß. Zunächst fällt mal der für Fußballsimulationen ungewöhnliche Vorspann auf, ausnahmsweise mal keine Videosequenzen mit Traumtoren aus Topspielen, ein sehr schön gerenderter Kurzfilm zeigt einen Sportmoderator, der mit Zug-Flugzeug und Space Shuttle versucht, rechtzeitig zu Sendebeginn ins Studio zu gelangen. Der nette Herr kommentiert im Optionsmemü auch jeden Punkt in Deutsch mit leicht englischem Akzent. Zunächst hält ***All-Star Soccer*** die üblichen Features parat, Freundschaftsspiel, Liga oder Pokal darf der Konsolen-Kicker in Angriff nehmen. Spielt Ihr lieber Verlängerung, Golden Goal oder gleich Elfmeterschießen, soll der Schiri streng pfeifen oder öfter beide Augen zudrücken? Nachdem alle Optionen zur vollen Zufriedenheit eingestellt wurden, folgt das erste Wasndas?-Erlebnis. Vierzig Teams mit so bekannten Namen wie Beijing Tigers und Hip Hip Harare (Hauptstadt von Zimbabwe) haben Juventus Turin und Bayern München anscheinend verdrängt, oder war da jemand zu knausrig, um eine Lizenz zu erwerben? Wie auch immer, der Aufstellungsbildschirm sorgt für den nächsten Lacher, denn erstmals kann ein Team mit einer 3-1-6 Formation antreten, sechs Stürmer und ein Mann im Mittelfeld? Auf dem Spielfeld übernehmt Ihr automatisch den Akteur, der den Ball kontrolliert bzw., der der Lederkugel am nächsten steht. Das Spielfeld läßt sich aus horizontaler, vertikaler und isometrischer Perspektive betrachten. rz

*Es ist immer wieder verblüffend, wie es mittelmäßige Produkte wie **All-Star Soccer** an allen Qualitätskontrollen und internen Testern vorbei in die Regale schaffen. Auf den ersten Blick wirkt die witzige, comicartige Grafik ganz interessant, auch, weil sie sich von den immer realistischeren Konkurrenten abhebt, doch spielerisch liegt einiges im argen. Genaue Pässe sind so gut wie unmöglich, die Künstliche Intelligenz ist absoluter Schrott, Eure Spieler laufen scheinbar völlig uninteressiert auf dem Feld herum, obwohl das Leder direkt neben ihnen liegt. In der Verteidigung wählt die KI nur in seltensten Fällen den wirklich am besten plazierten Spieler für Euch. Zur witzigen Grafik hätten ein paar amüsante Gimmicks gepaßt, Special-Moves, abgefahrene Mega-Schüsse oder Supertricks. Die fehlen aber ebenso wie jeglicher Spielwitz, also Hände weg von diesem Spiel.*

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Fußballspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Eidos
Testversion:	Eidos
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card
Features:	Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	58%
Musik:	45%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß: 41%

HUGO und Hexana: Da braut sich was zusammen.

http://www.online1.de

Hugo

DAS NEUE INTERAKTIVE FANTASY-ABENTEUER BEI KABEL 1:
HUGO UND SEINE GEGENSPIELERIN HEXANA KABBELN SICH
IN DER HEXENKÜCHE. EINE WILD-KOMISCHE MIXTUR.

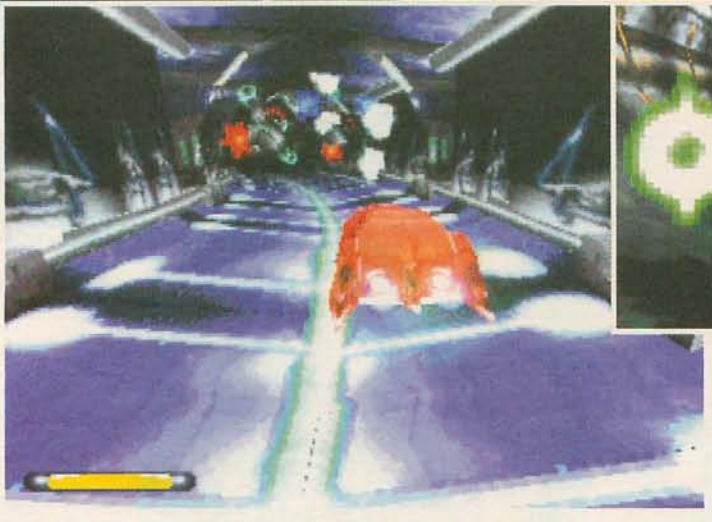
Jeden Samstag, 7x zwischen 11:00 und 14:30 Uhr

KABEL 1

Hard Boiled

In den düsteren Industriekomplexen trefft Ihr auf ständig rebellierende Arbeitsmaschinen

Das Los Angeles der Zukunft ist dunkel, groß und gefährlich: Hier werden wir gerade von fliegenden Panzer-Verbänden angeriffen



Schön beleuchtete Tunnelabschnitte versuchen etwas Abwechslung in die lahme Sci-fi-Ballerei zu bringen

Ein gegnerischer Flug-Mech taucht bedrohlich am Horizont auf

Bei ***Hard Boiled*** zwängt Ihr Euch hinters Cockpit eines blitzschnellen High-Tech-Gleiters, der den klangvollen Namen „Ford Eastwood" trägt. Ihr schlüpft in die Rolle von Nixon, eines Killer-Androiden, der das industrialisierte Los Angeles der Zukunft vor einem fürchterlichen Diktator bewahren muß. Dieser kleine Rostknabe und sein Gefährt sind der einzige Schutz vor der endgültigen Vernichtung der Stadt. Während der Gefechte werden keine Zugeständnisse gemacht, das einzige, was wirklich zählt, sind zerstörte Feindobjekte. Deswegen ist Euer Schlitten mit einem ausbaufähigen Waffensystem bestückt, das nach Aufnahme bestimmter Symbole bis zu fünf Lasersalven gleichzeitig abfeuern kann. Die Feindpalette ist vielfältig: Von donnernden Verteidigungsanlagen mit lebensbedrohlichen Roboterkolonien bis hin zu Hubschrauberverbänden ist alles dabei, was das Söldnerherz begehrt. Wird Euer Flitzer von gegnerischen Salven getroffen oder kracht gegen ein Hindernis, geht ein Häppchen vom Schutzschild verloren. Falls Ihr am Endgegner oder anderen Gemeinheiten scheitert, müßt Ihr leider wieder von vorne beginnen. Wer sich nur im Inneren seines Jäger wohlfühlt, darf auch eine Cockpit-Perspektive anwählen. Euer knapp über dem Boden schwebender Bolide mit leichter Höhentauglichkeit, braucht dabei nicht exakt der Streckenführung zu folgen, oft sind die Seiten oder Abzweigungen die letzte Rettung vor zeitraubenden Schikanen. Extras wie Nachbrenner, Schutzschilde oder Zusatzwaffen liegen nicht auf der Strecke verstreut, sondern müssen zuerst durch anständiges Ballern verdient werden. Ein kurzes Render-Missionbriefing klärt Euch über die Lage des nächsten Abschnittes auf. ws

*Die Zeit der großen Abzocker-Stimmung ist nun auch auf der Playstation gekommen: Weil das schnelle Geld lockt, bringen einige Hersteller nichts anderes mehr zustande, als einen lieblos gestalteten 3D-Shooter mit **Tunnel B1** und **wipEout**-Ambitionen zu präsentieren, der im Grunde keines der beiden Vorbilder auch nur ansatzweise schlagen kann. Im wesentlichen ist **Hard Boiled** eine öde „Ich-krieg-dich-vor-die-Kimme"-Ballerei mit allenfalls dezenten Rennspiel-Akzenten. Ihr ballert im unaufhaltsamen Vorwärtschritt eine Gegnerformation nach der anderen ab, weicht monströsen Gerätschaften wie Baukränen oder gigantischen Gabelstapler-Mechs aus und durchfliegt zur Abwechslung mit Fallen gespickte Tunnelsysteme – doch von neuen Ideen fehlt weit und breit jede Spur. Technisch ist bei **Hard Boiled** nicht viel auszusetzen: Das Scrolling ist überwiegend flüssig und die Grafik-Abteilung bietet detaillierte 3D-Landschaften, die in Pop-Up-freundliche Dunkelzonen eingebettet wurden. Spätestens nach einer halben Stunde wird **Hard Boiled** allerdings enorm langweilig: Es folgt der unweigerliche Absturz in spielerische Tiefflugregionen. Sorry, aber da helfen auch keine krachenden Techno-Stücke mehr, die uns während jeder Mission begleiten. Schade – gerade vom ersten Preview-Eindruck hätte ich mir mehr versprochen – wer nicht unbedingt gleich ein neues Spiel braucht, sollte sich lieber sein Geld sparen.*

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	3D-Shooter
Datenträger:	CD
Hersteller:	Cyro
Testversion:	Cyro
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	64%
Musik:	77%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß: 54%

Test the Power!

Jetzt neu

1 x die neueste Power Play mit CD gratis

Das PC-Spielemagazin ab sofort immer mit CD-ROM: nur 7,80 im Handel - im Abo noch günstiger!
650 MByte Power spielbare Demos aller aktuellen Spiele. Professionelle Tests der neuesten Titel, Szene-Infos, Tips & Lösungen von Insidern zu den kniffligsten Computerspielen.
http://www.magnamedia.de

Einfach den Coupon ausfüllen und senden an:
Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm

oder per Fax an 07132/959 244

Vertrauensgarantie/Widerrufsgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnent-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

POWER PLAY TEST-COUPON

☐ **Ja, ich will Power Play mit CD testen**

und erhalte eine aktuelle Ausgabe gratis. Wenn mir Power Play gefällt, brauche ich nichts zu tun und möchte Power Play mit Preisvorteil nur 6,90 pro Heft (statt 7,80 bei Einzelkauf) regelmäßig beziehen. Das Jahresabonnement mit 12 Ausgaben kostet frei Haus nur 82,80 DM. Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

VGA597

Datum/1. Unterschrift 2. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnent-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufrechts durch meine 2. Unterschrift.

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung ☐ Bequem bargeldlos

Konto-Nummer Bankleitzahl

Geldinstitut

actua Soccer Club Edition

Nach 'nem Tor gibt's Jubel satt, aber kein Replay (oben). Darum geht es in der Club Edition: Ihr übernehmt die Patenschaft für einen Club der englischen Premier League und versucht, die Meisterschaft zu gewinnen.

Da der Ball sehr fuzzelig ist, sieht man ihn bei den meisten Perspektiven kaum (oben)

Wer sich für die englischen Clubs interessiert, kann sich an deren Statistiken ergötzen

Im Zuge der EM '96 hat der englische Entwickler Gremlin Interactive sein in Amerika für teures Geld programmiertes Spiel (soll angeblich über 600 000 Mark gekostet haben) schon einmal auf den Markt geworfen. Mit deutschen Kommentaren versehen ist actua Soccer bei uns damals auch als ran Soccer erschienen. Die diesjährige Neuauflage ist eigentlich nur für den englischen Markt interessant, da sie statt der internationalen Teams vom letzten Jahr alle englischen Erstligaclubs (Premier League) und deren Statistiken beinhaltet. Entsprechend schwer tut sich auch der deutsche Vertriebspartner Funsoft irgendwelche Neuerungen oder Besonderheiten hervorzuheben, da die wenigen Änderungen für das deutsche Publikum nicht relevant sind. Wer vom ersten Teil immer noch nicht genug hat, kann nun jedenfalls eine Saison mit bis zu 20 Spielern (natürlich nicht gleichzeitig) durchspielen, wobei dann jeder jeweils ein Team der englischen Bundesliga übernimmt, aber wer hat schon so viel Zeit beziehungsweise ein so großes Wohnzimmer? Ansonsten wurde am Spielsystem nichts verändert. Nach wie vor sind die menschlich kontrollierten Spieler mit einem von vier möglichen Symbolen in unterschiedlichen Farben markiert. Fängt die Markierung zu blinken an, hat das verschiedene Bedeutungen, wie zum Beispiel Euer Spieler bekommt gleich den Ball zugepaßt, oder Ihr befindet Euch gerade in einem günstigen Winkel zum Tor und könnt nun abziehen oder einen Trickshot lancieren. Pausiert Ihr Euer Spiel, dann könnt Ihr im Pausenmenü nicht nur die Perspektiven ändern, sondern gleichzeitig auch den Neigungswinkel der Kamera verstellen bzw. heran- oder wegzoomen. *ds*

*Da sich bei der breiten Palette an Fußballtiteln für die Playstation auch schon **actua 1**, alias **ran soccer** nicht besonders aus der Masse hervorgehoben hat (nachzulesen in Video Games 5/96), ist die Club Edition, die ausschließlich englische Mannschaften und keine internationalen Teams zur Auswahl bietet, natürlich für Festland-Europäer eher ein Witz. Zumal das Spiel in Großbritannien auch noch mit dem frechen Slogan „endlich ein Fußballspiel, bei dem Deutschland nicht gewinnen kann" beworben wird. Die Polygongrafik ist zugegebenermaßen sehr flott, auch die Spieleranimationen sehen klasse aus, nur bei der künstlichen Intelligenz mangelt es wieder erheblich (sinnlose Powerschüsse der CPU-Spieler ins Aus sind zum Beispiel keine Seltenheit). Wenn derartige „Updates" (dies hier ist ja eigentlich nicht mal eins) wenigstens zu fairen Preisen angeboten würden (die identische PC-Version kostet immerhin gleich 30 Mark weniger), könnte man ja noch drüber reden, so ist dieser Aufguß aber unnötig wie ein Kropf.*

WERTUNG

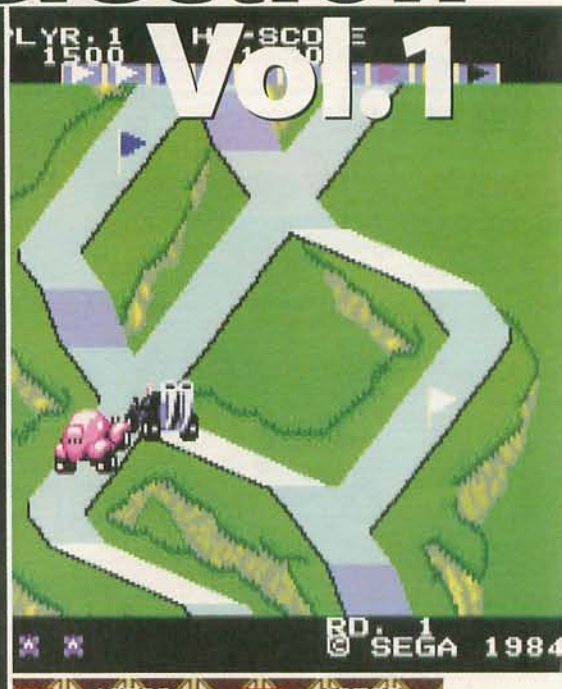
System:	Playstation
Spieletyp:	Fußball
Datenträger:	CD
Hersteller:	Gremlin Interactive
Testversion:	Funsoft
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	nur englischer Kommentar
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	80%
Musik:	50%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß: 55%

Sega Ages: Memorial Selection Vol. 1

Nur wer schnell reagiert hat bei Head On eine Chance. Rechts außen: Grafisch machte Up'n Down schon damals einiges her.

Pengo trat zu seiner Zeit als direkter Pac Man-Konkurrent an, hatte taktisch aber weit mehr zu bieten



In Flicky rettet ihr kleine Piepmätze vor der gefräßigen Katzenschar

Nach einigen Sega-Ages-Klassikern neueren Datums (Space Harrier, Afterburner und Out Run) katapultiert uns Sega mit der Memorial-Kollektion Vol.1 in die historischen Anfangstage ihrer hauseigenen Automaten-Schmiede zurück. Die erste Saturn-Spielesammlung bietet vier Klassikertitel, deren Erscheinungszeitraum von 1979 bis 1984 reicht. Den chronologischen Anfang des Veteranen-Treffens macht das Geschicklichkeitsrennspiel ***Head On***. Auf einem sechspurigen Irrgarten-Rundkurs gilt es, alle verteilten Punkte-Zähler durch schlichtes Überfahren einzusammeln. Um Euch diese Aufgabe zu erschweren, ist in der entgegengesetzten Richtung ein Computer-Bolide unterwegs, der nur ein Ziel verfolgt: Euer Fahrzeug zu rammen. Zum rechtzeitigen Ausweichen könnt Ihr Gas geben und damit fluchtartig die Spur wechseln. In ***Pengo*** steuert Ihr einen niedlichen Pinguin durch arktische Schollen-Gefilde. Durch das Verschieben von Eisblöcken müssen Level für Level drei speziell markierte Steine zusammengeführt werden. Kleine Pumelsprites, die mit einem Eismörser bewaffnet sind, versuchen dieses Unterfangen zu verhindern und betreiben eine regelrechte Hetzjagd auf unseren kleinen Freund. Das Jump'n'Run ***Flicky*** dürfte auch noch einigen Mega-Drive-Fans in guter Erinnerung sein: Eine wildgewordene Horde von Katzen stürzt sich auf eine kückensammelnde Vogelmami, der ihr bei der Rettungsaktion helfen müßt. Das nächste Spiel, ***Up'n Down***, ist eine turbulente Berg- und Talfahrt, bei der ihr eine knubbelige Kugelporsche-Karosse mit besonderen Fähigkeiten steuert. Aus der Vogelperspektive gesehen, rast Ihr durch eine hüglige Landschaft und müßt überall verteilte Fähnchen einsammeln, ohne von der Konkurrenz erwischt zu werden. *ws*

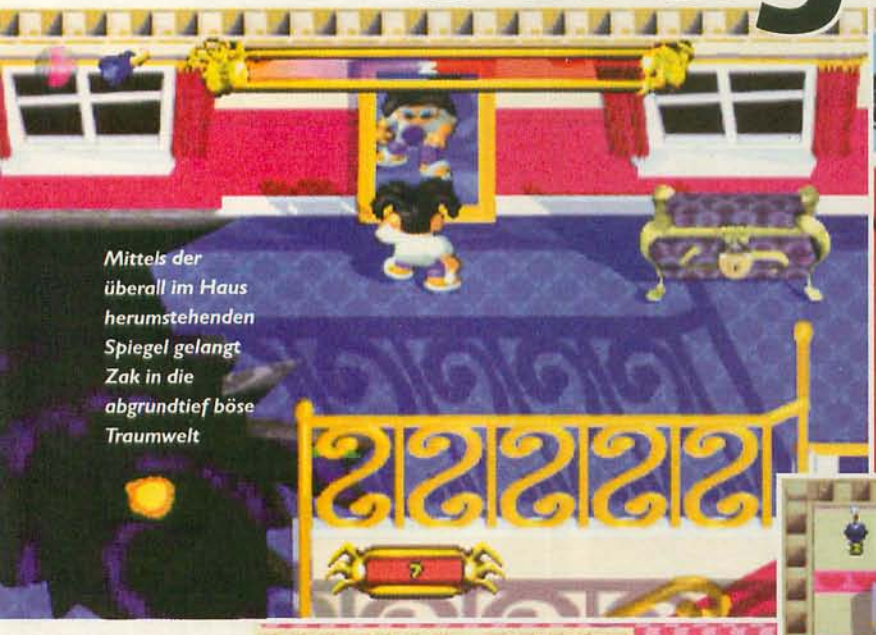
*Auch Segas erste Oldie-Kollektion bereitete mir persönlich einen Heidenspaß und ich kann es kaum erwarten, weitere Teile der neu auferlegten Serie in meinen Händen zu halten. Bei all meiner Euphorie möchte ich jedoch erneut eines klarstellen: Natürlich wird auch bei dieser Compilation keine Langzeitmotivation für Wochen oder gar Monate geboten, aber für ein flottes Spielchen zwischendurch ist jeder einzelne Klassiker allemal gut. Wer dagegen damals an keinem der hier vorgestellten Automaten-Klassikern einfach vorbeigehen konnte, ohne daß er ein Markstück zückte, der muß **Sega Ages Memorial Selection Vol.1** einfach kaufen – das ist Nostalgie pur. Alle anderen, die ausschließlich auf moderne Polygon-Spektakel fixiert sind, sollten wie immer die Finger von solchen Produkten lassen. Trotz meiner Vorliebe für diese Art von Spielchen habe ich noch etwas harsche Kritik anzubringen: Leider haben sich die Sega-Leute präsentationstechnisch nur sehr wenig oder, besser gesagt, rein gar nichts einfallen lassen. Hier dürfen sich die Memorial-Entwickler für zukünftige Oldie-Scheiben ein Beispiel an Namcos-Museums-Serie nehmen, das vor schicken Render-Filmchen und Hintergrundinformationen nur so strotzt. Ansonsten bin ich schon gespannt, was sich auf der nächsten CD tummeln wird.*

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieletyp:	Klassiker-Sammlung
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	MARO
Spieler:	1-2
Speicheroption:	internes RAM
Features:	keines
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	9%
Musik:	12%
Soundeffekte:	10%

Spielspaß: 67%

Swagman



Mittels der überall im Haus herumstehenden Spiegel gelangt Zak in die abgrundtief böse Traumwelt

Im Billard-zimmer greifen Euch garstige Queues an

Per Inventar-screen reicht Ihr unserem Heldenduo diverse Goodies in die Hände, unter anderem verschiedene Schlüssel und eine Taschen-lampe

Von den Schnarchern klaut Ihr Euch die lebensnotwendige Energie in Form von Z's

Ein neues Spiel von Eidos? Mit **Tomb-Raider**-Euphorie im Hinterkopf stürze ich mich sofort auf die Playstation-Golddisc. Nach wenigen Spielminuten stellt sich schnell heraus, daß **Swagman**, so der Titel, am besten als Kreuzung zwischen **Addams Family Values** (SNES) und **Nights** (SAT) bezeichnet werden kann, wobei aus letzterem leider nur das Spielthema, aber nicht die geniale Grafik eingeflossen ist. Zur Story: Die beiden Geschwister Zak und Hannah schmökern bis spät in der Nacht in einem Märchenbuch und bekommen so unerwarteterweise mit, wie eine Traumfee Schlaftau über alle friedlich Schlummernden verstreut, damit sie morgen in voller Frische aufwachen. Doch das paßt dem miesen Swagman, Herrscher des Alptraumreichs, überhaupt nicht und so gelingt es ihm, diese Fee, wie auch alle anderen elf zuvor, mit seinen Pranken ins Schattenreich zu ziehen. Mit seinem unbarmherzigen Gefolge, den Nachtschrecken, verwüstet er sodann nicht nur das Haus der Kinder, sondern schrumpft auch noch Zaks Schwester auf Vögelchengröße. Nun seid Ihr an der Reihe. Mit nur einer winzigen Taschenlampe bewaffnet, die die Schrecken der Nacht für kurze Zeit vertreibt, durchsucht Ihr zunächst Euer Elternhaus nach Schlüsseln und anderen Goodies, um verriegelte Regionen zu öffnen. Wie bei ***Probotector*** könnt Ihr maximal zwei Gegenstände (Waffen/Schlüssel etc.) gleichzeitig in den Händen halten. Zum Wechsel muß kurz in das Inventory-Menü geschaltet werden. Solltet Ihr einen Spiegel erspähen, habt Ihr einen Weg in die Alptraumwelt gefunden, in der jeweils eine Traumfee befreit werden kann. Zuvor müßt Ihr aber wirklich hartnäckigen Bossen wie einem überdimensionalen Kürbiskopf mit riesigen Pranken Paroli bieten. Sehr wichtig sind auch die kleinen Käfer (Zaks Haustiere), die überall verstreut herumstreunen. Solltet Ihr bis zum Boß nicht genügend davon einsammeln, kann Euch ihr Meister, der allwissende Skarabäus, nicht den einzig richtigen Weg durchs Labyrinth weisen, und Ihr müßt den noch fehlenden Weg auf eigene Gefahr wagen, wobei jeder Fehltritt den sofortigen Tod bedeutet. Meister Skarabäus ist aber noch zu vielem mehr gut. Oft gibt er Euch Tips, welche Räumlichkeiten Ihr als nächstes untersuchen sollt, oder läßt Euch bei bestimmten Truhen den Spielstand absaven. Grafikmäßig präsentiert sich Eidos' neuer Titel wenig Next-Genmäßig, denn zwischen den aus isometrischer Sicht von oben dargestellten Räumen wird beim Verlassen einfach umgeblättert. Nachdem Ihr Euer Schwesterherz dann wieder auf Normalgröße gezaubert habt, agiert Ihr fortan als Team, d.h. Ihr könnt (und müßt sogar!) jederzeit zwischen den beiden Charakteren umschalten, die sich auch ihre Lebensenergie teilen. Nur so seid Ihr in der Lage, einige der Puzzles zu lösen. Beispielsweise muß sich einer auf eine Steinplatte stellen, um eine Tür offen zu halten, und der Kompagnon untersucht so den dahinterliegenden Raum. Von den Verteidigungsmöglichkeiten her gesehen, gibt es eine Reihe spezieller Teile, die nur von einem der beiden genutzt werden können (z.B. Zaks Frisbeescheibe oder Hannahs JoJo), aber auch universell einsetzbare (z.B. die süßen Kirschbomben, die Wege aus Sackgassen freisprengen). Habt Ihr alle zwölf Traumfeen befreit (sprich zwölf Level), wartet natürlich noch der ultimative Showdown mit Swagman. Musikalisch wird Sound im Stile von ZDF-Nachmittags-Gruselprogramm („Die kleine Hexe") geboten. *rk*

Ha! Wir haben einen Geheimraum entdeckt.

Bei einem Eidos-Spiel sind die Ansprüche nach einem solchen Überflieger wie ***Tomb Raider*** *naturgemäß etwas gewachsen, aber selbst bei nüchterner Betrachtungsweise ist* ***Swagman*** *nicht mehr und nicht weniger, als ein biederer Durchschnittstitel von der Stange. Man läuft durch das einfallslos gestaltete Haus und die öden Alptraumwelten, sammelt fleißig Schlüssel und Schlaftau ein und wartet, daß das Spiel endlich so 'richtig' losgeht, doch nichts passiert. Abgesehen von ein paar netten Grafikeffekten war dieses Spielprinzip auf den 16-Bit-Maschinen schon mehr als genug strapaziert worden. Dazu kommen noch einige wirkliche Nerveffekte: Mit der Taschenlampe (oft Eure einzige Waffe) ausradierte Feinde tauchen in Sekundenschnelle an der gleichen Stelle wieder auf und nach einem Game Over werdet Ihr zwar auch ohne Save-Punkt unmittelbar an den Ort Eures Ablebens versetzt, allerdings nur mit einem einizigen, mickrigen Lebenspunkt, den Ihr sofort wieder verliert, was dann in eine langatmige Continue-Orgie ausartet. Zudem wehren sich schon die ersten Bosse so, als wären sie als allerletzter Final-Boß des Spiels rekrutiert worden, was zur Folge hat, daß Ihr beim Boß-Game-Over jedesmal von neuem folgendes atemberaubende Schauspiel genießen könnt: 100 Käfer krabbeln aus einem Glas und zeigen Euch den richtigen Weg. (Gähn!). Außerdem läßt sich die genaue Position der oft winzigen Feinde in der isometrischen Ansicht nur schlecht einschätzen und man verliert ungewollt viele Lebenspunkte. Tja, Eidos, an* ***Swagman*** *findet das Testerauge eigentlich nichts wirklich Gutes, dafür immerhin umso mehr Negatives.*

WERTUNG

System:	Playstation
Spieletyp:	Adventure/Jump´n´ Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	Eidos
Testversion:	Eidos
Spieler:	1
Speicheroption:	MC-Save
Features:	Optionsmenü, Continue
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	54%
Musik:	51%
Soundeffekte:	56%

Spielspaß: 65%

Die gute Nachricht: Radioaktivität sieht man nicht.

Die schlechte Nachricht:
Gorleben. Die Gefahr einer atomaren Katastrophe. 40 kg Plutonium, sind seit 1995 in einem Castor-Behälter zwischengelagert. Ein Leck würde Grundwasser und damit Nahrungsketten verseuchen. ROBIN WOOD: "Radioaktivität sieht man nicht, wir leiden aber unter ihren Folgen. Nur 1 Millionstel Gramm Plutonium zum Beispiel tötet einen Menschen." ROBIN WOOD kämpft für eine Welt, in der wir leben können.

märz punkt

ROBIN WOOD
Gewaltfreie Aktionsgemeinschaft für Natur und Umwelt e.V.
Aktiv für die Umwelt

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!

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

GAMESTORE

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

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,--	The Crow dt.	89,90
Pad	44,90	Supers.Soccer Del. dt.	89,90
Padverlängerung	24,90	Tomb Raider dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Wing Com. 4 dt.	99,90
Memorycard	39,90	Little Big Adv. dt.	89,90
Memorycard 360	99,90	Suikoden dt.	99,90
Link-Kabel	39,90	Fifa Soccer 97dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	Lost Vikings 2 dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Warhammer dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90	V. Boxing dt.	89,90
Porsche Challenge dt.	79,90	Spider dt.	89,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90	NBA 97dt.	89,90
Rebel Assault dt.	99,90	Comand&Conq. dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90	Micro Mach. 3 dt.	99,90
Exhumed dt.	89,90	Streetracer dt.	79,90
NBA in the Zone 2 dt.	99,90	Overblood dt.	89,90
X-COM 2 dt.	89,90	Tekken 2 dt.	109,90
Contra dt.	89,90	Hexen dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90	Player Manager dt.	89,90
Need for Speed 2 dt.	89,90	Syndicate Wars dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90	Twisted Metal 2 dt.	89,90
Resident Evil PAL	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
Soviet Strike dt.	89,90	Total NBA 97 dt.	79,90
Baphomets Fluch dt.	89,90	Stadt d. v. Kinder dt.	89,90
Black Dawn dt.	89,90	Legacy of Kain dt.	89,90
2 Xtreme dt.	79,90	Monster Trucks dt.	99,90
NHL 97 dt.	89,90	Excalibur dt.	99,90
Virtua Pool dt.	89,90	Vandal Hearts dt.	99,90
V-Rally dt.	vorb.		
Jet Rider dt.	79,90		
Mechwarrior 2 dt.	89,90		
Crash Bandicoot dt.	109,90		
Tenka dt.	99,90		
Decent 2 dt.	89,90		
Soulblade dt.	99,90		
Rage Racer 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

N 64

N 64 dt.	299,--
Mario 64 dt.	99,90
Pilot Wings 64 dt.	119,90
Pad dt.	59,90
Turok engl. Pal	149,90
Superstar Socc. dt.	139,90
Wave Race 64 dt.	99,90
Fifa Soccer 64 dt.	129,90
Shadow Empire dt.	139,90
Memory Card Plus	59,90
Gretzky Hockey dt.	139,90
Goemon dt.	139,90
Mariokart 64 dt.	99,90

Diverse PAL Spiele aus England lieferbar !!!

N 64 Official Magazine
Monatlich neu !!! Ausführliche Tests, Tips, Tricks und News zur N64. Das Magazine ist in engl.
12,50 DM

Sony Magazine
Sofort lieferbar, monatlich neu
Sony Official Magazine inkl. Demo CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von
24,90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

SEGA SATURN und Spiele lieferbar !!!

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

Pandemonium

Pfui Spinne! Ein falsches Sprung-Timing und Ihr landet direkt auf dem todbringenden Rücken der Tarantel.

Mit dem Feind im Nacken spurten wir einen Verliesturm hoch

Wabbel-Melonen-Hüpfen macht besonders viel Spaß.

Sprung-Kissen gibt es in allen Formen und Variationen

Märchenhafte Polygon-Bauten verzaubern das Spieler-auge

Das hier vorgestellte Jump'n'Run ist für die meisten Playstation-Besitzer bereits ein alter Hut. Da sich Crystal Dynamics bereits vor einiger Zeit dazu entschlossen hat, beide 32-Bit-Konsolen mit seiner 3D-Innovation zu bedienen, taucht das frisch fröhliche Hüpf-Duo nun etwas verspätet auf dem Saturn auf. In **Pandemonium** habt ihr die Wahl zwischen zwei ausgeflippten Hauptcharakteren, die nach Belieben zwischen jedem absolvierten Level-Abschnitt gewechselt werden können. Das wäre zum einen Zaubergehilfin „Nikki", ihres Zeichens Magierin mit leicht spöttischer Ader und der Fähigkeit, einen Doppelsprung zu vollführen und zum anderen Hoffnarr „Fargus", ihr ständiger Begleiter, der über unglaubliche akrobatische Fähigkeiten verfügt. Auf dem beschwerlichen Weg zum Level-Ausgang gilt es, allerlei Geschicklichkeitstests zu bestehen: Türen oder andere wegversperrende Hindernisse müssen mit Schlüsseln geöffnet und tiefe Abgründe mit gekonnten Sprüngen überwunden werden. Eure halsbrecherische Reise führt durch glitzernde Kristallhöhlen, verzauberte Märchenwälder und zahlreiche andere Fantasy-Landschaften. Ihr spurtet über marode Hängebrücken hinweg, saust Wendeltreppen empor, hüpft die anrückende Gegnerschaft mit einem Kopfsprung zu Tode oder ballert nach Auflesen bestimmter Extras einen beherzten Magic-Schuß ab. In den unzähligen Levels kreuchen und fleuchen reichlich feindselige Geschöpfe durch die Gegend. Entfernte Verwandte der gemeinen Tarantula sind ebenso anzutreffen wie skurrile Kreaturen aus der Fabelwelt. Berührt Ihr einen Gegner, wird Euch ein Herz abgezogen. Habt Ihr alle drei Leben verspielt, dürft Ihr den Level via Paßwort wieder von vorne anfangen. Eine freischwebende Kamera verfolgt Euch auf Schritt und Tritt, wählt automatisch den besten Blickwinkel aus und zoomt selbständig „in" oder „aus" dem Geschehen heraus. ws

*Mit der Saturn-Umsetzung von **Pandemonium** konnte Crystal Dynamics eigentlich nicht viel falsch machen. Technisch ist die Konvertierung eine feine Sache: Flotte Musik, farbenfrohe Grafik, große Sprites und viele Lichterspielchen bringen Leben in die triste Sega-Bude. In den verschiedenen Levels kommt dank der immer neuen Gegner und der ständig wechselnden Umgebungen keine Langeweile auf. Lediglich die Steuerung kommt mir einen Tick träger vor, als beim Playstation-Original. Teilweise unfaire Timing-Stellen lassen dadurch schnell ein wachsendes Frustgefühl aufkommen, was auch zur leichten Abwertung führte. Erstklassige Animationen mit einfallsreichen Gags sorgen für grandiose Unterhaltung. Auch in der Saturn-Version gibt es atemberaubende Optiken von Beginn bis zum Ende zu sehen. Abwechslungsreiche 3D-Effekte und ein klassisches Gameplay liefern den absoluten Spielspaß. Anfänger sollten aber gewarnt sein, denn trotz einstellbarem Schwierigkeitsgrad wartet das „Hofnarrenepos" mit einem harten, aber stets fairen Schwierigkeitsgrad auf. Fetzige Musik- und Soundeffekte (wenngleich etwas unter Saturn-Niveau angesiedelt) runden den sehr guten Gesamteindruck ab. Da Saturn-Besitzer in letzter Zeit kaum mit guten Jump'n Run's versorgt wurden, dürfte dieser herausragende Genreverschnitt viel Freude verbreiten. Ich halte es für eines der besten Jump'n'Runs, die es momentan auf diesem System gibt. Der Suchtkoeffizient ist wahrlich nicht von schlechter Pappe.*

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieletyp:	3D-Jump´n´ Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	Crystal Dynamics
Testversion:	MARO
Spieler:	1-2
Speicheroption:	internes RAM
Features:	Paßwort
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	84%
Musik:	78%
Soundeffekte:	72%

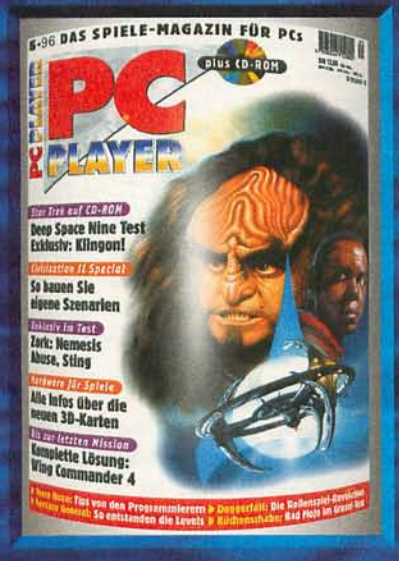
Spielspaß: 83%

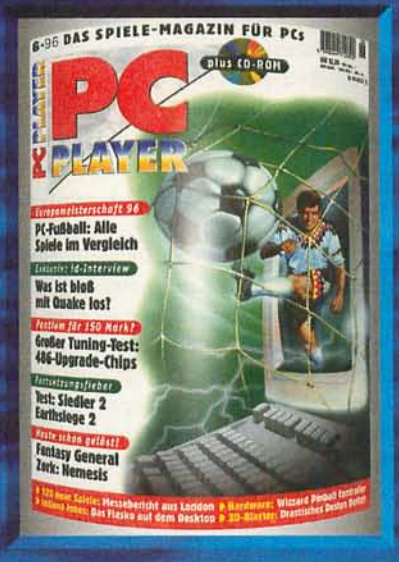
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMV-/Franzis-Verlag, PC PLAYER, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Samt und Rosen

Heute möchten wir Ihnen zeigen, wie man aus zwei kleinen Fünfern drei großartige PC PLAYER-Ausgaben macht:

und wie man für ein bißchen mehr sogar noch drei vollgepackte CD-ROMs bekommt





PLUS CD-ROM

Wenn das kein Deal ist: Zwei Fünfer für drei Monate kritisch-kompetenter Spiele-Tests, ausführlicher Lösungsteile und Hintergrundberichte über Hard- und Software. Überzeugen Sie sich selbst, warum die PC PLAYER bei Lesern und Spieleherstellern einen exzellenten Ruf als unabhängige Beratungsinstanz im PC Spielemarkt genießt. Holen Sie sich die nächsten drei Ausgaben der PC PLAYER, und sparen Sie dabei 50% - egal, ob mit oder ohne CD-ROM!

START

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 oben 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 - 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

CV177

STOP

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!

LESERPOST

Immer noch karrt der Postbote tonnenweise Meinungen, Lobgesänge und auch Kritik zu unserem neuen Layout herein. Wir wollen das aber nicht schon wieder in aller Ausführlichkeit diskutieren und ich nehme deshalb abschließend zu einem repräsentativen Kommentar Stellung. Ansonsten schießt Ihr Euch zur Zeit ganz ogffensichtlich auf kein bestimmtes Thema ein.

Offiziell forever

Hi, VG! Ich bin ein überzeugter Videospieler (Pentium-Rechner sind doch die, die sich beim Multiplizieren verrechnen??) und seit 1992 VG-Abonnent. Begonnen habe ich mit Nes und GameBoy, später kamen dann Lynx und SNES dazu, 1994 dann Jaguar und ein Jahr später das CD-Laufwerk, und seit einigen Wochen bin ich stolzer N64-Besitzer. Und ganz ehrlich: Ich hatte noch nie irgendwelche Schwierigkeiten, weder mit der Hardware noch mit der Software. Natürlich kann ich meine Erfahrungen nur auf die Produkte von Nintendo und Atari beziehen, aber vielleicht entstehen diese technischen Probleme bei einigen Usern dadurch, weil sie von irgendeinem Hobby-Bastler, der sich Hardware-Profi schimpft, verschiedene Umbauten an ihren Konsolen vornehmen lassen (jp/us -Importe ohne Adapter, 20% schneller, wer immer das errechnet hat) oder nichtlizensierte Hardware verwenden (Action-Replay, Adapter, Joypads). Es wird wohl auch nur eine Frage der Zeit, bis die ersten Umbausätze fürs N64 angeboten werden, aber wirklich: 400 Mark sind doch relativ viel Geld für ein „Spielzeug" und die Technologie, die darin werkelt, ist doch auch nicht ganz ohne. Nintendo hat doch nicht aus purer Langeweile so lange daran herumentwickelt. Dann werde ich mir doch nicht von irgendeinem dahergelaufenen Fernsehfritzen an meiner Konsole herumfummeln lassen (für nochmal 100 Mark), nur um ein bestimmtes Spiel 1bis 2 Monate früher spielen zu können, weil ich es bis zum offiziellen Marktstart nicht erwarten kann! Ich lasse meine Konsole lieber so, wie sie eigentlich sein sollte (unberührt!) und genieße dafür die uneingeschränkte Nintendo-Spielspaßgarantie: Plug'n'Play forever! Jetzt noch eine kurze Anmerkung zur allgemeinen Stimmung, die ich so den Leserbriefen entnehme. Allmählich entsteht nun dieselbe Situation wie vor einigen Jahren, als die Mega-Drive-User gegen die SNES-Besitzer wetterten und umgekehrt, nur daß sich jetzt die PSX-Spieler mit den Saturn-Freaks gegen die N64-Besitzer zusammenraufen, weil sie nun möglicherweise ihre frühzeitige Fehlinvestition vielleicht doch etwas bedauern?
Was ich auch nicht verstehe: Warum sind nur alle so geil auf diese FMV-Sequenzen, ein qualitativ hochwertiges Spiel kann doch locker darauf verzichten. Beispiel Turok: Dieses Spiel ist ein FMV!!
P.S.: Könntet Ihr vielleicht ein bißchen Werbung für meine Comics machen? Muchas Gracias!

Roberto Lieberwirth, Chemnitz

*Erstmal Glückwunsch zu Deiner ausgefallenen Hardwarewahl. Die Kombination Jaguar/CD sowie N64 ist doch eher selten, ist aber schön zu sehen, daß auch Exoten immer wieder eine Chance gegeben wird. Das ist doch gerade die Würze im sonstigen Sony/Sega/Nintendo-Mainstreamgeschäft. Ich persönlich liebe meine Neo-Geo-Modul/CD-Konsolen auch immer noch heiß und innig. Daß Du aber ausschließlich offizielle und lizensierte Produkte verwendest, verwundert mich dann doch etwas. Als echter Freak will man doch von Zeit zu Zeit ein bestimmtes US/JP Import-Spiel früher haben, als es die offiziellen Quellen vertreiben. Das hat mehrere Gründe: Erstens läuft es schneller (auf Importkonsolen), zweitens ist es unzensiert und vielleicht nie hierzulande zu haben und drittens hat man's eben viel fixer. Es gibt nur einen Nachteil: den höheren Preis. Bezüglich Umbauten herrscht in der Redaktion eine geteilte Meinung. Einige schwören darauf, haben aber auch schon schlechte Erfahrungen gemacht wie z.B. Jan, dessen umgabauter Saturn anfangs überhaupt nicht lief. Ich persönlich benutze zwar gerne nichtlizensierte Zubehörteile wie z.B Adapter und Joypads, weil ja im Grunde nichts passieren kann, verzichte aber im Gegenzug auf jegliche Umbauten. Per Adapter laufen dann alle SAT-Games (bis auf SNK-Scheiben, denen ein zusätzliches RAM-Modul beiliegt, aber dafür hat man ja sein Neo) und das Sony-Problem habe ich mit einer japanischen und deutschen Konsole gelöst. Denn eines müßt Ihr immer bedenken: Sobald jemand an Eurer Konsole rumpfuscht, erlöschen automatisch alle Garantieansprüche. Zur Stimmung in den Leserbriefen: Vielleicht unbemerkt hast Du genauso Partei ergriffen und Dich exakt zu den Streithähnen gesellt, die Du beschreiben wolltest, indem Du großspurig als N64-Besitzer von Fehlinvestitionen in Sony/Sega-Hardware sprichst. Dazu möchte ich nur anmerken, daß der Kauf jeder der drei Konsolen völlig gerechtfertigt ist, denn jedes System besitzt einzigartige Spiele, die auf den anderen fehlen. So werden die N64-Jünger noch lange auf legendäre 32-Bit-Knaller vom Schlage eines **Resident Evil**, **Tekken 2**, **Tomb Raider**, **Virtua Fighter 2** oder **Nights** warten müssen. Für Deine Comics können wir natürlich keine Werbung machen, da uns Deine Aufkleber aber ganz gut gefallen haben, wollen wir unserer Leserschar einen davon nicht vorenthalten.*

Jet-Ski-Fieber

Ich bin verärgert, daß für die PS bis dato kein Jump'n'Run mit völliger Bewegungsfreiheit und kein vernünftiges Jet-Ski-Rennspiel auf den Marktist. Aber ich habe gelesen, daß auf der Tokyo-Messe ein solches Spiel in Anlehnung an **Wave Race 64** präsentiert wurde, und zwar auf einem Namco-Automaten namens **Aqua Jet**. Wird es davon eine Umsetzung für die PS geben und wann?

Dimitri Ginatis, Duderstadt

So oder ähnlich sehen sie aus, die Comic-Aufkleber von Roberto Lieberwirth aus Chemnitz. Ganz witzig. Doch wie schon gesagt – Werbung is nich!

Wenn Du die VIDEO GAMES noch aufmerksamer gelesen hättest, hätte Dir der Mega-Hit ***Tomb Raider*** *auffallen müssen, der nicht nur mit absoluter Bewegungsfreiheit, sondern auch mit atmosphärischen Grafiken und kniffligen Rätseleinlagen glänzt. Außerdem haben wir schon vor einiger Zeit das Wasserspektakel* ***Jet Rider*** *für die PS getestet und mit einem VG-Classic ausgezeichnet. Über eine Umsetzung von Namcos* ***Aqua Jet*** *ist noch genauso wenig bekannt wie über Segas* ***Wave Runner****, das in die gleiche Kerbe schlägt. Beides sind absolute Arcade-Automaten, haben ein echtes Jet-Ski für besseres Feeling montiert und bieten aber nur jeweils eine einzige Strecke zum Austoben an, die jedoch fast alles aufweist, was man mit Wasser unter den Füßen durchrasen kann. Da müßte für eine Heimumsetzung dann doch etwas mehr gemacht werden, als Sega das bei* ***Manx TT*** *getan hat, als lediglich die zwei Arcade-Kurse ohne zusätzliche Features konvertiert wurden. Bei Namco bin ich da doch guter Dinge, da bis jetzt viele Arcade-Hits mit neuen Stages bzw. Kämpfern ausgestattet wurden, aber das dauert halt seine Zeit (ich warte immer noch sehnsüchtig auf* ***Time Crisis****!). Ob das Spielgefühl dann mit Joypad und ohne Jet-Ski unterm Hintern an das phänomenale* ***Wave Race 64*** *herankommen wird, muß sich erst noch zeigen.*

Layout, Zensur & Technik

Hi VG, ich sitze gerade vor dem Fernseher und denke nach, wie ich meinen allerersten (!) Brief an Euch anfangen soll. Da mir nac h wie vor nichts einfällt, komme ich gleich zum Thema Layout. Obwohl ich gegen das alte auch nichts hatte, finde ich das neue einfach genial. Es sieht viel frischer und neuzeitlicher aus. Was mir auch sehr positiv aufstößt, ist die Gestaltung der Previews. Endlich gibt es eine Info-Box zu jedem Spiel, wobei mich immer am meisten die Erscheinungstermine interessieren (und somit das Nachsuchen im Text entfällt). Die News sind in Ordnung, wenn auch etwas zu knapp. Ich fände es außerdem wirklich gut, wenn Ihr eine Gerüchte-Ecke bringen würdet, in der über den letzten Klatsch und Tratsch der Videospielszene berichtet wird. Was mir an der neuen VG gar nicht gefällt, ist eine einzige Seite, und zwar die Titelseite. Bitte nehmt wieder das alte Deckblatt mit der alten Schriftart. Die neuen Wertungsgesichter sind super, obwohl mir auch hier die alten einen winzigen Tick besser gefallen haben. Die angeführten Kritikpunkte stören mich aber nur wenig, da das Wichtigste schließlich die Informationen sind. Jetzt möchte ich Euch noch mit einigen Fragen bombardieren:
1. Wußtet Ihr eigentlich, daß die deutsche Version von **Resident Evil** doch zensiert wurde (und zwar der Vorspann und einige Zwischensequenzen). Eigentlich finde ich sowas fies, wenn Firmen wie Capcom auf ihren Werbeseiten damit protzen, daß demnächst eine unzensierte Version im Handel sei. Da ich eine Multinorm-PS besitze, hätte ich mir dann natürlich die japanische Version bestellt. Kann man sich gegen so eine Verleumdung eigentlich auch wehren?
2. Sagt mal, Euer neuer Redakteur Michael Hengst, wird er auch mal einen Spieletest schreiben, oder ist er nur der typische Meckerfritze, der Eure Arbeiten verbessert?
3. Wird das M2 tatsächlich so eine Power-Maschine wie ich vermute? Ihr schreibt ja, daß das neue Cobra-Board angeblich dem Model-3-Board von Sega überlegen sein wird, und daß die M2-CPU als Vorlage für das Cobra-Board diente. Soll das etwa heißen, daß auf dem M2 Spiele wie **Virtua Fighter 3** oder **Scud Race** 1:1 laufen könnten? Wie teuer wird das M2? Wann kommt`s?
4. Könntet Ihr mir bitte folgende Begriffe erklären: Z-Buffering; Anti-Aliasing
5. Was ich seltsam finde, ist, daß Spiele, die schon längst auf dem Markt zu haben sind, von Euch noch nicht getestet wurden (**X-Com 2**, **Supersonic Racers**). Wie kann das einem topaktuellen Magazin passieren?

Peter Bartusek, Kahla

FORUMTHEMA

Die Welt wird von den Großen regiert und die Kleinen werden unterdrückt. So auch im Bereich Videospiele: Sony und Nintendo sind obenauf wie, aber schon mit ein paar Abstrichen, auch Sega. Doch da gibt es auch noch andere Hardware-Hersteller wie z.B. SNK, die nach wie vor einen eingeschworenen Fankreis haben und auch mit Neuentwicklungen wie dem Neo Geo 64 zeigen, wozu sie fähig sind. Dazu unsere Fragen: Reicht es Euch, ausschließlich über die großen Drei informiert zu werden, oder wollt Ihr auch mal über den Tellerrand blicken und gut über Außenseiter im Kampf um den Konsolenkuchen Bescheid wissen? Oder aber seid Ihr der Meinung: "Wen interessiert schon SNK, Atari oder NEC, ich will über meine Konsole soviel wie möglich lesen!" Also: Minderheiten rein mit mehr als einem Schnipsel in der News-Ecke, ja oder nein?

Also, dafür daß Dir am Anfang nichts eingefallen ist, sprudelten die Fragen gegen Ende aber ganz schön! Thanx für das Layout-Lob. Zur Kritik: In die News packen wir ja gerade die Fetzen, über die bis dato nicht mehr bekannt ist, oder für die sich eine ganze Preview-Seite nicht lohnen würde, deshalb fallen die einzelnen Schnipsel naturgemäß etwas kurz aus, um soviel wie möglich unterzubringen. Eine Klatsch/Tratsch-Rubrik werden wir nicht bringen, da wir Euch lieber echte Fakten liefern wollen. Ab und zu findet Ihr in den Previews aber schon Vermutungen, denn ganz so bierernst soll es auch wieder nicht abgehen. Klatsch und Tratsch genug findet Ihr dagegen über die Redaktion auf den „So werten wir/Hitparaden"-Seiten, auf der so mancher Redakteur schon mangels Anwesenheit am Bearbeitungstag fleißig von den lieben Kollegen mit netten Eintragungen, wie „Barbie§"als Lieblingsfilm denunziert wurde. Bezüglich des Titels finden wir, daß es gerade so optimal zum Outfit des restlichen Heftes paßt. Zu deinen Fragen:
1. Ja, wußten wir, allerdings noch nicht zum Testzeitpunkt. Es war vielleicht nicht die feine englische Art von Virgin, dem Distributor von Capcoms Meisterwerk, mit keiner Zensur zu prahlen, aber letzlich die einzige Möglichkeit, den Titel an der BPjS vorbeizuschleusen. Wäre es Dir lieber gewesen, RE mit vollen FMVs, dann aber nur für wenige Tage erscheinen zu lassen? Letztlich wurde ja das gesamte eigentliche Spiel nicht angerührt und das ist schließlich die Hauptsache bei einer Software genauso wie bei einem Mag, wie Du ja schon bemerkt hast, oder? Mit der jap. Version wärst Du aufgrund einiger fieser Rätsel nicht glücklich geworden, dann hätte es schon der US-Import sein müssen.
2. Michael kümmert sich fast ausschließlich um so dröge Dinge wie Meetings mit der Verlagsleitung, mehr Meetings mit dem Vorstand und noch mehr Meetings mit dem neuen Firmenbesitzer. Zum Testen kommt Michael folglich kaum noch, aber er hat schon angedroht, im nächsten Heft das eine oder andere Spiel selbst unter die Lupe zu nehmen.
3. Den Demos nach zu urteilen, steckt im neuesten Werk der 3DO-Company wirklich ein ungeheueres Potential, das es von den technischen Daten im Heimbereich locker mit allem bisher erhältlichen aufnehmen kann. Letztendlich kommt es aber immer darauf an, was man softewaretechnisch aus einer Hardware herausholen kann. Genaueres lest bitte in unserem M2-Bericht in dieser Ausgabe nach.
4. Unter Z-Buffering versteht man eine Technik, die das 3-D-Feeling, den Eindruck der räumlichen Tiefe verstärkt, und zwar dadurch, daß neue Objekte nicht urplötzlich auftauchen (Negativbeispiel: ***Daytona USA****), sondern sich absolut fließend nähern. Durch Anti-Aliasing werden Ecken und Kanten abgerundet und die Figuren, Kämpfer und Monster sehen deshalb nicht mehr so „polygonig" aus. Dies erreicht man durch das Einfärben der kritischen Pixel in den Farben der angrenzenden Pixel.*
5. Bei der unüberschaubaren Masse an Spielen, die für sämtliche Konsolen zu haben sind, kann es schon mal passieren, daß das eine oder andere Spiel durch unsere Späher-Maschen rutscht oder einfach aus Aktualitätsgründen für wichtigere Titel oder Previews solange zurückstehen muß, bis es nicht mehr aktuell ist (wie z.B. bei **Floating Runner** *passiert, einem ziemlich mittelmäßigen Jump'n'Run). Ihr könnt aber sicher sein, daß Euch kein Hit-Titel entgeht und 99% aller in good old Germany erscheinen-*

den Titel auch unserem Test standhalten müssen. Außerdem haben wir meines Wissens auch nie behauptet, wirklich **jedes** *erhältliche Spiel zu testen. Bevor Ihr also bei einem Titel der verschwindend geringen Menge an Spielen ohne VG-Spielspaßkoeffizienten zuschlagt, ist höchste Vorsicht geboten, da Ihr Euch damit wahrscheinlich keinen großen Gefallen tut.*

Splatter & Co

Sehr geehrtes VG-Team, zunächst möchte ich Euch sagen, daß ich ein alteingefleischter VG-Fan bin. Ich muß hier aber mal auf ein altes, leidiges Thema zurückkommen. Ich bin ein aboluter Splatter-Freak und wohl nicht der einzige, denn ich weiß, daß es in Eurer Redaktion auch einen gibt (Anm. d. Red.: Tuschel, tuschel, wen könnte er wohl meinen...Rob und Wolfi schleichen sich davon). Ich wollte Euch fragen, wieso Ihr seit ca. einem Jahr nicht über neueste Umsetzungen zu einem allseits bekannten Prügelspiel mit Fatalities berichtet? Oder einen 3D-Shooter, dessen PS-Umsetzung mit „Final" anfängt? Und jetzt die absolute Dreistigkeit: Über die N64-Fassung habt Ihr in der letzten Ausgabe ausführlich berichtet. Wo wird bei Euch die PS-Fassung erwähnt, oder die Zusammenfassung der Prügelspiel-Trilogy auf der PS? Beide sind in meinem Besitz und meiner Meinung nach der Renner der Saison. Ich erinnere mich, daß Ihr in einer früheren Ausgabe einen ganz hervorragenden Beitrag zum zweiten Teil der eben erwähnten Beat'em-Up-Serie hattet. Bevor diese Spiele indiziert werden, könntet Ihr doch ruhig darüber berichten.

Daniel Baumgärtel, Mühlheim-Kärlich

Also Daniel, mit Deiner angesprochenen Beat'em-Up-Serie reißt Du wieder alte Wunden bei uns auf. Danke für das Lob zu dem erwähnten Artikel, er stammt nämlich von mir. Und just aufgrund dieses Artikels wurde seinerzeit die Ausgabe 11/93 aufgrund der Indizierung des Titels kurz nach dem Erscheinen eingezogen und besitzt heute wohl einen hohen Sammlerwert. Wir dagegen mußten uns damals mit horrenden Verlusten und Staatsanwalt-Besuchen herumschlagen. Seitdem ist sowohl der Verlag als auch die Redaktion alles andere als gut auf diese Serie zu sprechen und wird auch nie wieder darüber berichten, es sei denn, es handelt sich um eine hier nicht erhältliche Automatenversion, von der keine Indizierungsgefahr ausgeht. Genauso verhält es sich mit einem weiteren Titel. Über **Doom 64** *haben wir jedoch berichtet, weil es sich dabei um einen Work in Progress bzw. nur in den Staaten erschienenen Titel handelte und der Release bei uns erst im Herbst bevorsteht. Damit sollte eigentlich alles geklärt sein. Von den anderen Spielen, die Du noch erwähnst, ist das eine zwar gut, aber nur ein Nachzügler ohne jegliche Innovation, und die Trilogy spielerisch lediglich ein müder Abklatsch eines seinerzeit würdigen Street Fighter-Konkurrenten.*

RAT UND TAT

Nach wie vor ist Euer Wissensdurst in puncto Umbauten, Adaptern sowie Anschlußmöglichkeiten für die diversen offiziellen und importierten Konsolen scheinbar unstillbar. Außerdem interessieren noch mysteriöse Begriffe wie Z-Buffering oder Mip-Mapping den eingefleischten Spielefreund brennend.

Multinorm-Adapter

Wie ich am Rande mitbekommen habe, ist für das N64 ein Multinormadapter erschienen, womit man angeblich Importspiele auf einem deutschen N64 spielen kann, ohne daß schwarze Balken entstehen und die Spiele auch noch in Originalgeschwindigkeit laufen. Umgekehrt laufen Pal-Spiele auf einem ausländischen N64 nur mit schwarzen Balken und ca. 17,6 % langsamer. Lohnt sich so ein Adapter für jemanden, der ein japanisches bzw. amerikanisches N64 hat?

Andreas Raatz, Bretten

Die Antwort auf die letzte Frage hast Du Dir eigentlich schon selbst gegeben. Gegen ein offizielles Spiel auf einer importierten Konsole spricht eben jener Speed-Verlust inkl. Pal-Balken (bei Nichtanpassung), den Du beim gleichen jap./us -Spiel natürlich nicht hast, dafür spricht der günstigere Preis. Aber wenn Du schon die Kohle für Import-Hardware investiert hast, solltest Du doch auch eher Importe spielen, oder? Importe auf deutschen N64 funktionieren damit (noch!) einwandfrei, allerdings natürlich weiterhin in langsamerer Qualität, da die Hardware ja weiterhin auf 50 Hz ausgelegt ist. Auf jeden Fall benötigst Du wie schon seinerzeit auf dem SuperNes jeweils ein Spiel aus dem Land, aus dem das N64-Spiel stammt.

PS und Monitore

Hi VG, ich hätte da zwei Fragen an Euch:
1.Kann man eine Playstation an einen PC-Monitor anschließen, oder wird dadurch die PS und/oder der Monitor beschädigt?
2.Kann die Bildröhre eines Klein-/Großbildfernsehers beschädigt werden, weil man mit der Playstation nur Videospiele auf dem Fernseher spielt?

Maxi Weinhart, Wolfratshausen

1.Wir spielen schon solange ich denken kann mit sämtlichen Konsolen an Computer-Monitoren, allerdings nur an solchen, die entweder Chinch-/Scart- oder S-VHS-Anschlüsse haben und es ist weder den Monitoren noch der Hardware bis dato irgendetwas zugestoßen. Bei anderen Monitoren konsultierst Du besser einen Elektronik-Spezialisten.
2. Egal, ob Klein- oder Großbildschirmfernseher, solltest Du zu lange ein Spiel pausiert haben, droht wie beim Computer das Einbrennen auf der Bildröhre (dazu gibt's Screensaver, leider bei Konsolen nicht). Wenn Du das beachtest, sollten keine Probleme auftreten. Anders ist das bei Projektionsgeräten, bei denen schon in der Anleitung vieler Spiele vor dem Benutzen mit selbigen gewarnt wird.

Import-Fieber

Hallo zusammen! Ich habe vor, mir einige Importspiele für meine Playstation zu kaufen und möchte von Euch wissen, was ich brauche, damit alles einwandfrei funktioniert.

Stefan Melchert, Zwiefalten

Solltest Du eine Deines gewünschten Importlandes entsprechende Konsole besitzen: Gar nichts! O.K. Spaß beiseite: Mit einer dt. PS kannst Du Importe nur über einen Hardware-Umbau (selbst machen als Bausatz oder bei einem der einschlägigen Händler:Vorsicht! Garantie erlischt), der Deine Konsole 50/60 Hz-tauglich macht, oder dem allseits beliebten Swap-Trick. Hierbei legst Du eine dt. CD ein, gehst ins Musik-Menü, liest den Boot-Track ein und wechselst dann schnell die Scheibe, alles jedoch während Du den Kontakt für die CD-Klappe überbrückst, d.h. der Konsole vorgaukelst, die Klappe wäre geschlossen. Das funktioniert aber nicht immer und kann Probleme u.a. bei der Musik machen und/oder die Mechanik Deiner PS beschädigen. Und Achtung: Schwarzweiß!

Olle Kamellen

Ich habe ein Problem mit einem Game-Gear-Spiel! Es handelt sich um **Defenders of Oasis**. Seit einiger Zeit ist Sallem im Kampf nur (!) „happily sleeping". Falls er in diesem Zustand getroffen wird, bekommt er nach gewonnenem Kampf alle Hps zurück. Ich aber möchte, daß er wieder aufwacht. Könnt Ihr mir bitte mitteilen, wie man das macht?

Niko Behrens, Hannover

Ein Game Gear? War das noch gleich...? Doch Spaß beiseite: Du erwartest sicher nicht im Ernst, daß wir den Spielablauf jedes noch so alten und unbekannten Spiels soweit im Kopf haben, um eine Antwort auf solche Fragen geben zu können. Tips zu neueren Spielen findet Ihr unter der bekannten Rubrik, Bei derartigen Problemen mußt Du schon selbst knobeln.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Hengst (mh), verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Redaktionelle Leitung: Robert Zengerle (rz)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Fax: 089/46 13-50 46
über CompuServe (go magna oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen 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 & digitale Bildbearbeitung: Maren Hengst
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Psygnosis

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (165)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS – 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 Verlagsservive, Margaretenstr. 49. 82152 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (372)
International Account Manager: Michelle Berner (360), Fax: (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, Strobistr. 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,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,
Jahresabonnementpreis: 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 (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim
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
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, **Postfach** 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.
© 1997 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft

INSERENTEN

Acme The Game Company 31
aRJay Games & Entertainment 67
Softwareversand Bachler 61
Brainstorm Home Entertainment 17
CIC Video 49
Codemasters 25
Corners Hard- & Software 73
DMV-Verlag 91,97
fun & run Versand 51
Funtronixx 63
G E C 59
Game it! 41
Game Profi 51
Gamers Point 43
Gamestore 95
Grobis Gameshop 53
Hint Shop 53
Kabel 1 89
Konami 103,104
Laguna 29
M.C. Game 85
M.G. Games World 63
Media Point Rose 21
O.I.T. Versand 73
Playcom Software 27
Primal Games 53
Psygnosis Deutschland 2
2nd2none 95
Sony Electronic Publishing 55,57
UFO Games 41
WIAL Versand 47
Wolfsoft 51

Vorschau

Im nächsten Heft

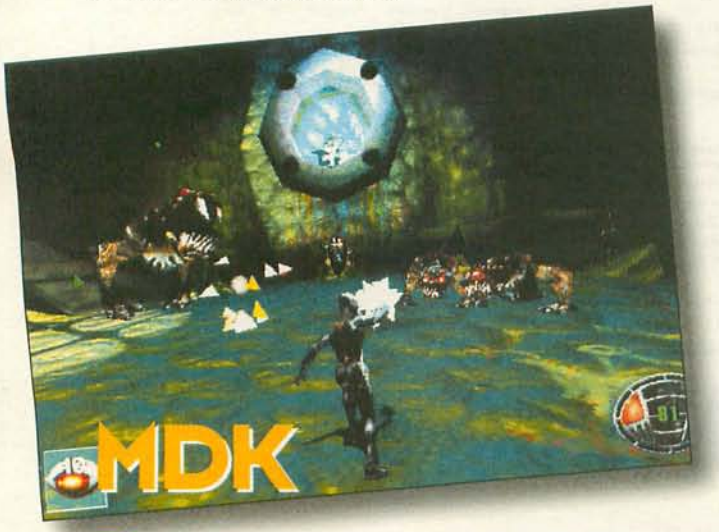
Ausgabe Nr. 8/97 erscheint am **30. Juli**

E3-Messe

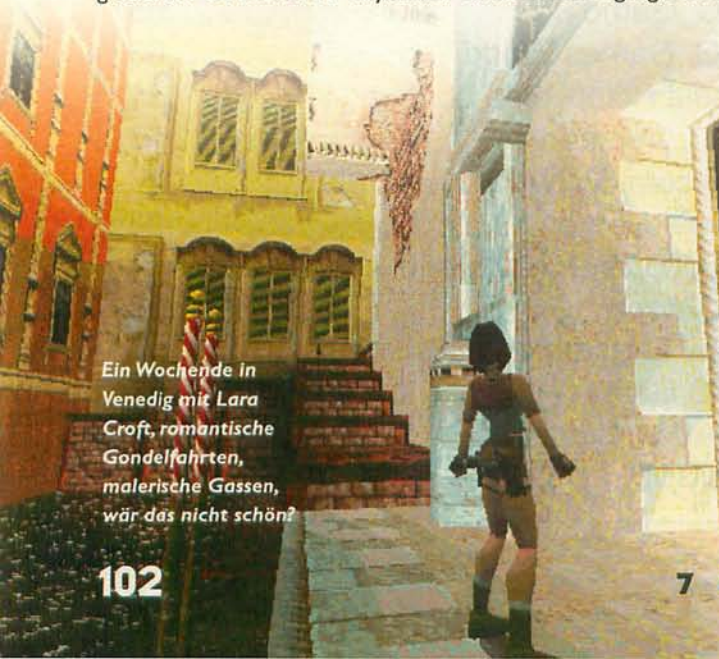
Vom 19. - 21. Juni präsentierten Spielehersteller aus aller Welt ihre potentiellen Weihnachtshits auf der E3 in Atlanta und wir waren dabei. Nintendo zeigt erstmals Banjo-Kazooie von Rare, das für Nintendo 64 den gleichen Effekt erzielen soll, wie Donkey Kong vor drei Jahren fürs SNES. Sony setzt vor allem auf Crash Bandicoot 2, und Sega will auch ein paar Lebenszeichen von sich geben. All das und noch viel mehr gibt's im großen Messebericht zu lesen.

Golden Eye

Neben Starfox 64 und Banjo-Kazooie soll Goldeneye Nintendos großer Messeknaller werden. Das brutale 3D-Actionspiel glänzt durch detaillierte Grafik und bietet sogar einen Vierspieler-Modus, mehr zum Spiel verraten uns die Entwickler von Rare im ausführlichen Interview.



Die PC-Version von MDK wurde von den Wunderknaben von Shiny Entertainment um David Perry entwickelt, für die Playstation-Umsetzung ist jedoch ein bislang unbekanntes Programmierteam namens Neversoft verantwortlich, die Rob nach der E3 besuchte, um sich vor Ort davon zu überzeugen, daß der weltweit gefeierte PC-Hit auch für Playstation ein absolutes Highlight wird.



Ein Wochende in Venedig mit Lara Croft, romantische Gondelfahrten, malerische Gassen, wär das nicht schön?

Lost World

Die Dinosaurier der Playstation-Version von Lost World bewegen sich sehr flüssig und realistisch

Wir besuchen Dreamworks Interactive in Los Angeles, wo die Konsolen-Umsetzungen von Lost World entstehen, stellen Euch den Film vor, der in den USA alle Kassenrekorde bricht und bieten sogar erste Bilder und Infos zu Segas Lost-World-Automat, der schon mit Model-3-Hardware ausgerüstet ist.

Batman VS Robin

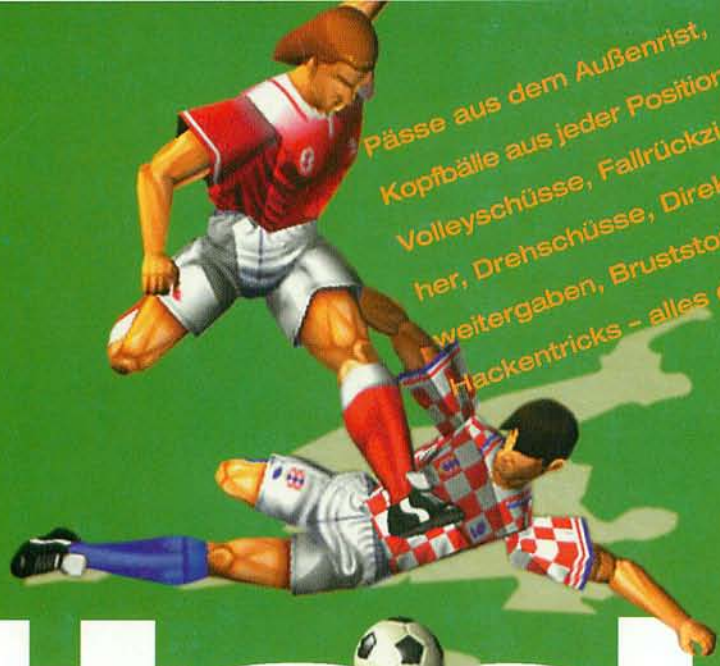
Bisher waren die Umsetzungen zu den erfolgreichen Batman-Filmen alle langweilige Prügelspiele, doch verspricht uns Probe für den vierten Teil ein höchstinteressantes 3D-Actionadventure, bei dem Ihr auf der Jagd nach Mr. Freeze unter anderem in ganz Gotham City rumkurven könnt

Wenn Batman auf Mr. Freeze trifft, frieren der Playstation die Leiterbahnen ein

Tomb Raider 2

Zu den absoluten Highlights der E3 gehört sicher die Rückkehr von Lara Croft, dem Polygon-Babe mit den riesigen ... aber lassen wir das. Warum es Lara nach Venedig verschlät, was bei der Fortsetzung für Innovationen zu erwarten sind und wie es in Laras Liebesleben aussieht, erfahrt Ihr im Rahmen des E3-Messeberichts (ok, das mit dem Liebesleben können wir Euch nicht versprechen, obwohl wir es selber gerne wüßten).

DIE TOTALE OFFENSIVE
Ihr wolltet endlich Profi-Fußball statt Amateur-Liga-Gekicke?
Hier habt Ihr ihn: ISS Pro ist spannender, fußballechter und spielgewaltiger als alles, was bis jetzt da war.
Auf Eurer PlayStation bricht die neue Fußball-Ära an.
• 32 Nationalteams mit vielen wiedererkennbaren Fußballgrößen
• Eindrucksvolle 3D-Polygon-Grafik und fantastische Spielbarkeit
• Lebensechte Spieleranimation durch Motion Capturing
• Freundschaftsspiele, Liga- ind Turniermodus sowie Elfmeterschießen
• Perfekte Steuerung, verschiedene Kameraperspektiven sowie umfangreiche Taktik- und Strategie-Optionen
• Verschiedene Schwierigkeitsgrade – für Anfänger, erfahrene Profis und alles, was dazwischen liegt
• Umfangreicher Livekommentar in Deutsch, Englisch und Französisch
• Vier verschiedene Stadien, unterschiedliche Wetter- und Lichtverhältnisse
• 1 oder 2 Spieler
identität Solingen
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO™
Mega Fun 5/97:
"Die selben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (...) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga."
PlayStation
präsentiert durch ran
SAT.1 FUSSBALL
KONAMI XXL SPORTS SERIES
KONAMI
WWW.KONAMI.COM
PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. ISS PRO is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverbreiten jeglicher Art strengstens verboten.
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74



Pässe aus dem Außenrist,
Kopfbälle aus jeder Position,
Volleyschüsse, Fallrückzieher, Drehschüsse, Direktweitergaben, Bruststopper,
Hackentricks – alles drin.

Attacke!

Das Fesselndste, was in Sachen Fußball je geboten wurde. Ein absolutes Muß für jeden Fußballfan und Nintendo 64 Spieler.

- **36 Nationalteams mit wiedererkennbaren Superstars**
- **5 unterschiedliche Spielermodi und unzählige Einstellmöglichkeiten**
- **5 Schwierigkeitsgrade - Spielspaß für Anfänger und fette Herausforderung für Profis**
- **Spieloptionen bis zum Abwinken z.B.**
  - **umfangreiche Taktik- und Strategiewahl**
  - **verschiedene Stadien und Wetterbedingungen**
  - **Erstellung eigener Spieler**
  - **Speicheroptionen über Controller-Pak™...**
- **Völlig freie Bewegungsmöglichkeiten der Spieler dank Analogstick-Unterstützung**
- **Lebensechte Animation durch Motion Capturing**
- **Für bis zu 4 Spieler gleichzeitig**

Next Level 6/97: Spiel des Monats
"Mit ISS 64 definiert Konami den Begriff Fußball-Simulation neu!"
95 %

Mega Fun 6/97: "ISS 64 ist einfach genial, oder um es krasser auszudrücken: International Superstar Soccer 64 deklassiert alle anderen Fußball-Simulationen."
92 %

Video Games 5/97: "Doch endlich wurden unsere Wünsche erhört, Konami hat mit International Superstar Soccer 64 alle Konkurrenten weit hinter sich gelassen..."
Spielspaß: 93 %

Fun Generation 5/97: Spiel des Monats
10 von 10 Punkten
"...wird Fußball pur geboten, knallharte Computergegner, fantastisch animiert und hochintelligent. ISS lebt von der Varianz und kennt spielerisch keine Mängel."

Total 5/97: "Konamis International Superstar Soccer 64 stellt alle bisher erschienenen Fußballsimulationen in den Schatten. Spielbarkeit und Präsentation verschmelzen zu einem wahren Meisterwerk."
Note 1

Maniac 6/97: "ISS 64 ist die beste Fußballsimulation aller Zeiten – ohne wenn und aber!"
91 %

NINTENDO 64

präsentiert durch ran SAT.1 FUSSBALL

KONAMI XXL SPORTS SERIES

KONAMI

WWW.KONAMI.COM

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

Identität Solingen