

**VIDEO
GAMES**

VIDEO

GAMES

**MIT
SHADOWMAN
ENTWICKLER-
INTERVIEW**

**N
N64**

Top Gear Rally 2

- Tonic Trouble
- Mario Golf

PS

Erste Bilder von Lara 4!

Tomb Raider- Die letzte Offenbarung

Durchgespielt!
Dino Crisis
Rechtzeitig zur neuen Saison
Bundesliga Stars 2000

DC

Namco's Überhit endlich auf Dreamcast!

SOUL CALIBUR

- Buggy Heat
- Air Force Delta

SPECIAL

Vom Comic zum Spiel oder umgekehrt
Comic-Spiele-Special
Alle neuen Projekte enthüllt
Dreamcast Day bei Ubi Soft

Zu gewinnen! 
Reise nach London
für 2 Personen +
30 Game Boy
Color-Spiele



Maximaler Spielraum.

Auch in Ihrem Geldbeutel!



FIFA Soccer 98
Game Boy Spiel



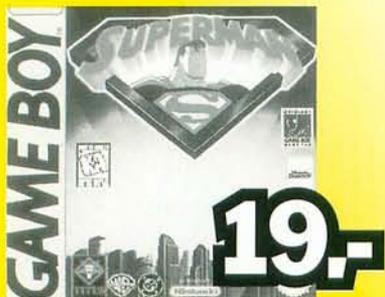
Monopoly
Game Boy Spiel



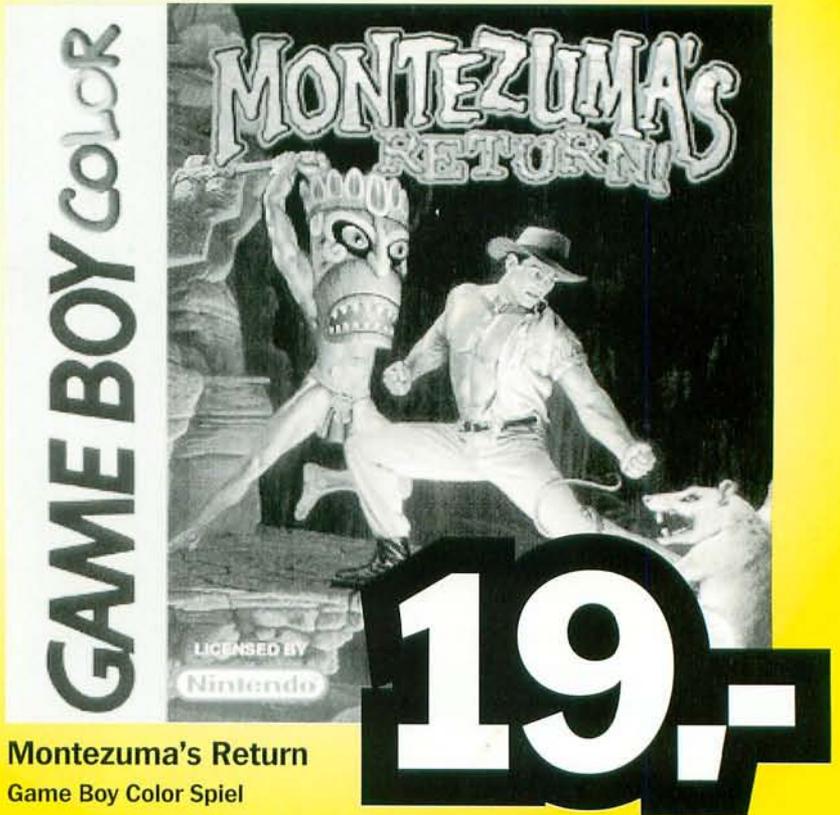
Int. Superstar Soccer
Game Boy Spiel



Castlevania
Game Boy Spiel



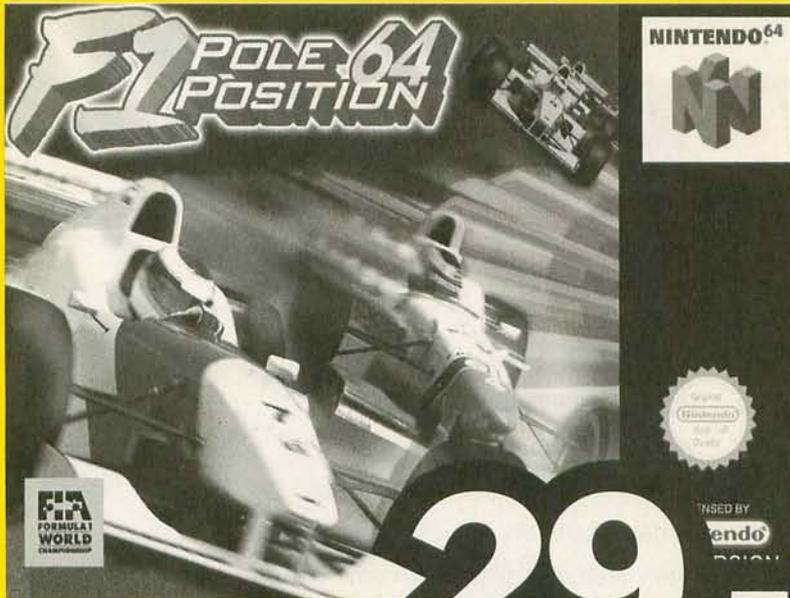
Superman
Game Boy Spiel



Montezuma's Return
Game Boy Color Spiel

ProMarkt
MakroMarkt

Wir sind die Guten.



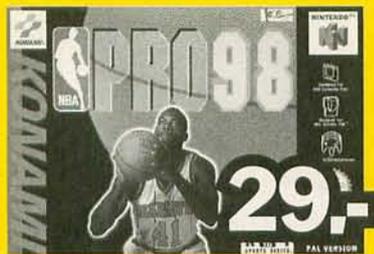
F1 Pole Position
Nintendo 64 Spiel



Int. Superstar Soccer 98
Nintendo 64 Spiel



Olympic Hockey 98
Nintendo 64 Spiel



NBA Pro 98
Nintendo 64 Spiel



Body Harvest
Nintendo 64 Spiel



Turok 2 + Lösungsbuch
Nintendo 64 Spiel

Hier sind die Guten:

ProMärkte:

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

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

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

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

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

MakroMärkte:

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

KLICK MICH:
www.promarkt.de

ProMarkt
MakroMarkt

Wir sind die Guten.

No Future? Von wegen!

Daß Video Games das älteste Konsolenmagazin im deutschsprachigen Raum ist, sollte relativ bekannt sein. Weniger geläufig ist jedoch, daß wir noch einen anderen Rekord halten: nämlich in der Disziplin "Verleger-verschleißer"! Den Anfang machte der Markt & Technik-Verlag, danach kam Magna Media, dann DMV-Franzis, bis vor kurzem WEKA Consumer Medien und nun haben wir schon wieder einen neuen Hausherr. Tja, jetzt können wir's ja verraten: Das war alles von langer Hand geplant! Überraschend, gell?

Perfide wie wir nun mal sind, haben wir über die Jahre lediglich Erfahrungen gesammelt, neue Wege bzw. Hindernisse kennengelernt und Kontakte geknüpft, um nun richtig loszuschlagen. Denn was unser neuer Brötchengeber Future Verlag noch nicht weiß: Das alles haben wir nur gemacht, um letztendlich von ihm gekauft zu werden. Raffiniert, gell?

Der geneigte VG-Leser wird sich nun fragen, warum dieser Aufwand? Ist eigentlich ganz einfach: Future Publishing (so nennt sich unsere englische Verlagsmutter) ist eindeutiger und ungeschlagener Marktführer im Bereich der Spielemagazine in Ländern wie England, Italien, Frankreich und den USA. Die Macher in England haben sich auf die Fahne geschrieben, die besten Games-Zeitschriften herzustellen, die man machen kann. Eine Idee, die uns schon immer sehr gut gefiel – bloß fehlte uns dazu letztlich die nötige Verlagspower. Die bringt nun Future mit in die Ehe ein, und getreu dem Motto "Zusammen sind wir stark!" soll sich das künftig

positiv auf unsere Heftausstattung auswirken. Perfekt, gell?

Wir sind aber nicht nur perfide, sondern auch noch gemein! Und zwar zu Euch! Denn wer schon in der nächsten Ausgabe ein komplett überarbeitetes Heft erwartet, irrt sich. Große Änderungen lassen sich in den nächsten ein bis zwei Ausgaben noch nicht realisieren – schließlich braucht gut Ding Weile. Wenn wir Euch unser überarbeitetes Heft vorstellen, wollen wir es natürlich auch mit einem schönen Knalleffekt machen und gerade an dem wird momentan kräftig gebastelt. Spätestens zum Beginn des neuen Jahrtausends (Hey, das ist nicht mehr lang hin – also keine langen Gesichter bitte!) werdet Ihr dafür überrascht sein, was Eure "Good ol' VG-Crew" noch alles in petto hat. Allerdings wollen wir nicht nur im Elfenbeinturm rumlungern und besserwisserisch alles im Geheimen entscheiden – schließlich machen wir die VG für Euch. Also, Mädels und Jungs: Ran an die Tasten und Kugelschreiber, schreibt uns Eure Wünsche! Wie stellt Ihr Euch die runderneuerte VG 2000 vor? Wir werden Eure Ideen fleißig diskutieren und umsetzen – sicher nicht alle, doch ebenso sicher sehr viele. (Nein, wir können nicht jeder Ausgabe drei Konsolen samt Spiele beipacken und nein – es wird auch nicht jeder Abonnent einen Ferrari als Abo-Prämie bekommen!

Auch von in Schweinsleder gebundenen Goldrand-Ausgaben müssen wir vermutlich absehen.) Und denkt daran: Wer uns keine Vorschläge macht, darf hinterher auch nicht meckern! Gemein, gell?

Eure futuristische
VG-Crew



es gelten unsere AGBs!

SUPERCHIP®

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

1001

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

SUPERCHIP EINBAUPLATINE

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

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

1004 Stück 5 DM
15 St. je 3,50 DM



KOMPRIMIERTE MEMORYCARDS

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



MEMORYCARDS OHNE KOMPRESSION

- mit LCD-Display ✓
- absolut fehlerfrei ✓
- keine Verzögerung ✓

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

1701

1 MB MEMORYCARDS in 5 Farben lieferbar
Stück nur 9 DM
ab 10 Stück je nur 7 DM

STANDARD-JOYPAD

- das ideale Zweifield ✓
- mit Zeilupe und Dauerfeuer ✓
- ergonomisches Design ✓

1220 **8 DM**

BESTELLSHOTLINE 030-399 918-0

HEUTE BESTELLT - HEUTE ZUR POST!

Ramnet

- kopiert Memorycards ✓
- zwei Memorycardslots ✓
- PC-Schnittstelle ✓
- Inclusive PC-Anschlusskabel ✓
- DeDrive™ kompatibel ✓
- Mit DOS und Windows Software ✓
- Spielstände auf PC sichern ✓
- Internet-Spielstände kompatibel ✓
- Batterie- oder Netzbetrieb ✓



ORIGINAL JAM!!

3179 **AIMS** 129,99 DM

JAM!!

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

GameBoy Disk Drive

6199

- Incl. 8 MB Lesemodul ✓
- GameBoy Color kompatibel ✓
- Diskettenlaufwerk ✓
- Emuliert PC Kompatibel ✓

199,99 DM

GAME ENHANCER

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



ARPEX

- Verbindungsmodul PlayStation + PC ✓
- Verbindung über Usb! Jedes Modul ✓
- Anschluss an PC-Druckerschnittstelle ✓
- Cheatsgabe über PC ✓
- Cheatsgabe über PC ✓
- Cheatsmanagement am PC ✓
- Updatemöglichkeit über PC ✓
- Memorycard-Manager über PC ✓
- Incl. deutscher Windows95-Software ✓

Set nur 98 DM **3129**

ACTIVATOR

- deutsches Schummelmodul ✓
- Importfunktion ab v ✓
- spielt Importe ab ✓
- 500 deutsche Codes erhalten ✓
- deutsche Bedienungsanleitung ✓
- Lieferung Incl. Cheatheit und RGB-Kabel ✓
- kompatibel mit FinalFantasy 8 ✓
- kein Garantieverlust ✓

INTERNET-INFOPOOL: WWW.ACTIVATED.DE

VIRTUAL GUN®

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



3059b

48,99 DM

PSX-GEHÄUSE

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

BLAUTRANSSPARENT
SCHWARZTRANSPARENT



RGB-KABEL MIT ENTSTÖRFILTER **1100** 9 DM

LINKKABEL **1109**
2 METER 7 DM
7,5 METER 38 DM **1175**
30 METER 98 DM **1130**



JOYPADVERLÄNGERUNG MIT SHOCKUNTERSTÜTZUNG **1292** 7 DM

1110 RGB-KABEL MIT ZUSÄTZLICHEN AUDIO-CHINCHSTECKERN UND G-CON BUCHSE 15 DM

3007 PSX MAUS 18 DM

1101 SET SUPERCHIP+EINBAUPLATINE +RGB-KABEL 18 DM



PlayStation MP3 Player

- MP3 Musikstücke abspielen ✓
- MP3 CDs auf PlayStation wiedergeben ✓
- über 1000 Stunden Musik auf einer CD ✓
- über 10 Stunden Musik auf einer CD ✓
- Playlists und Memorycard abspielen ✓
- alle notwendigen MP3-Player Funktionen ✓
- vollautomatisch für Inhaberschlüsselbestimmung ✓
- Individualisierbare auf Fernseher ✓



MP3 PLAYER SCREENSHOT

aktivated.de

MP3 PLAYER SCREENSHOT



jazPiper

- PORTABLE MP3 PLAYER ✓
- 32 MB RAM ✓
- DICKERGERÄT ✓
- ADRESSBUCH ✓
- DISPLAY FÜR TITEL ✓
- BENUTZT SMARTCARDS ✓

399,99 DM

LADENGESCHÄFT: LEVETZOWSTR. 12A IN 10555 BERLIN
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
FAXABRUF 030-399 031-58
FAX 030-399 031-57

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

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



16

42

78

70

38

64



38

SOUL CALIBUR (DC):
Von Famitsu, der führenden japanischen Videospielezeitschrift, mit 40/40 Punkten bewertet.



51

XENA - WARRIOR PRINCESS (PS):
Lara kriegt bezaubernde Konkurrenz. Nicht nur optisch kann Xena mithalten.

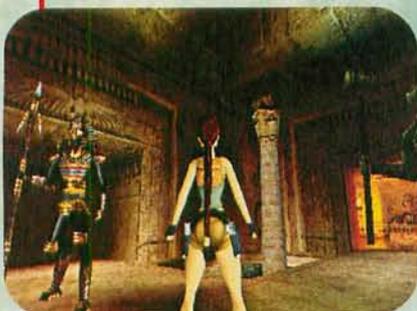


34

SHADOWMAN (N64/PS/DC):
Mit Mike LeRoi alias dem Shadowman hat Acclaim ein ganz heißes Eisen im Feuer.

26

TOMB RAIDER - DIE LETZTE OFFENBARUNG (PS):
Lara die vierte. Mal sehen, was sich Core Design für den wohl letzten Teil für die PS des Erfolgs-garanten so ausgedacht hat.



49

KILLER LOOP (PS):
Da soll noch einer sagen, deutsche Firmen können keine Hits produzieren.



PREVIEWS

Extreme 500 (PS) _____ 37
Die 500-Kubik-Klasse gilt als die Königsdisziplin im Motorsport. Ob dieser PS-Racer diesen Anspruch gerecht wird, erfahrt Ihr hier.

Hot Wheels (PS) _____ 47
Nicht nur rasen, sondern auch Loopings fliegen und Schrauben drehen, das ist Hot Wheels. Noch nie gehört? Einfach mal reinschauen.

Kemco-Line Up '99 (PS/N64) _____ 42
Welch hoher Besuch aus dem fernen Japan. Die Entwickler höchstpersönlich stellen uns Top Gear Rally 2 und Top Gear Hyper-Bike vor.

Killer Loop (PS) _____ 49
Ein Space-Racer aus deutschen Landen? Laßt Euch überraschen – dieser Titel hat es in sich.

Re-Volt (PS) _____ 48
Für alle, denen echte Autos zu groß sind, ist dieser R/C-Racer vielleicht genau das richtige.

● **Shadowman (N64/PS/DC)** _____ 34
Endlich halten wir eine spielbare Version dieses Action-Adventures in Händen. Shadowman hat definitiv das Zeug zum Mega-Hit.

Sled Storm (PS) _____ 50
Etwas unpassend zur Jahreszeit, aber extrem cool.

● **Soul Calibur (DC)** _____ 38
Die beste Arcade-Umsetzung des Jahres!

SuperCross 2000 (PS) _____ 46
Wenn sich EA einer Sportart annimmt, muß ja fast etwas Besonderes rauskommen.

● **Tonic Trouble (N64)** _____ 40
Der Kampf gliedloser Wesen gegen ranziges Gemüse nimmt langsam Formen an.

Wu Tang Shaolin Style (PS) _____ 44
Thrill Kill hat es nie in die Regale geschafft. Damit die Vier-Spieler-Engine dennoch zum Zug kommt, gibt's das Ganze halt etwas unblutiger.

Xena – Warrior Princess (PS) _____ 51
Mit dieser Dame ist nicht zu spaßen, aber seht doch einfach selbst.

WORK IN PROGRESS

Daikatana (N64) _____ 27
Das kommt heraus, wenn ehemalige id-Masterminds ein eigenes Produkt auf die Beine stellen.

Star Wars Episode 1 – Die Dunkle Bedrohung (PS) _____ 28
Das in den neuen SW-Folgen mehr als nur ein Racing-Game steckt, war ja wohl klar ...

● **Tomb Raider - Die letzte Offenbarung (PS)** _____ 26
Lara und kein Ende. Ob Ihr diesmal innovative Ideen erwarten könnt, oder ob Ms. Crofts vierter Auftritt nur eine bessere Mission Disc ist?

Worms Armageddon (PS) _____ 29
Wenn Würmer gegenseitig auf Kriegsfuß stehen. Diesmal geht's wirklich rund.



30

TECHNOMAGE (PS):
Action-Adventure made in Germany. Nehmt mit uns einen Blick in die Büros der Entwickler.



72

SHADOW MADNESS (PS):
Daß RPG-Perlen nicht nur aus Japan kommen müssen, beweist dieser Hit.



64

COMIC SPECIAL:
Wild, bunt, schnell und action-geladen. So sind Comics. Doch oft bleibt in der Videospiel-Umsetzung nicht mehr viel davon übrig.

SPECIALS

Chucky Competition _____ 32
Eine tolle Verlosung für alle, die auf Horror und einen London-Trip stehen.

● **Comic-Spiele Special** _____ 64
Vom Pinselstrich zum Polygon. Comics sind nach wie vor eine der beliebtesten Ideen-Lieferanten.

No Cliché Besuch _____ 18
Besuch bei den Toy-Commander-Machern in Lyon.

Pocket-Corner _____ 22
Die neusten Handheld-Games im Test, die aktuellsten GBC-News und eine tolle Verlosung.

● **Pokémon Special** _____ 16
Entweder man liebt sie, oder man haßt sie. Pokémons sind auf alle Fälle ein Thema.

Technomage _____ 30
Held Daxer nahm die beschwerliche Reise bis ins ferne Frankfurt auf sich, nur um die neusten Infos zu diesem RPG-Hit in Erfahrung zu bringen.

Ubi Soft Dreacast Day _____ 12
Die kommenden DC-Highlights im Überblick. Ralph war extra live vor Ort.

IMPORTE

- **Air Force Delta (DC)** _____ 81
- **Buggy Heat (DC)** _____ 77
- **Dino Crisis (PS)** _____ 70
- Fatal Fury Wild Ambition (PS)** _____ 76
- Shock Troopers 2nd Squad (Neo Geo)** _____ 78
- Frame Gride (DC)** _____ 80
- **Mario Golf (N64)** _____ 78
- Shadow Madness (PS)** _____ 72
- Street Fighter Zero 3 (DC)** _____ 69
- Tarzan (PS)** _____ 74

TIPS + TRICKS

- Anna Kournikova's Smash Court Tennis (PS)** _____ 52
- Ape Escape (PS)** _____ 56
- Asterix (PS)** _____ 56
- Bloodlines (PS)** _____ 55
- Bugs Bunny (PS)** _____ 58
- Command & Conquer 64 (N64)** _____ 56
- Mario Golf (N64)** _____ 52
- Monkey Hero (PS)** _____ 55
- NHL'99 (N64)** _____ 58
- Silent Hill (PS)** _____ 54
- Sports Car GT (PS)** _____ 58
- Star Wars: Rogue Squadron (N64)** _____ 54
- Syphon Filter (PS)** _____ 56
- Triple Play 2000 (N64)** _____ 55
- V-Rally 2 (PS)** _____ 54
- Warzone 2100 (PS)** _____ 56
- World Driver Championship (N64)** _____ 58

RUBRIKEN

- Editorial** _____ 4
- Hitparade** _____ 82
- Impressum** _____ 55
- Inserentenverzeichnis** _____ 59
- Leserpost** _____ 60
- News** _____ 8
- Szene Chat** _____ 63
- Vorschau** _____ 98

TESTS

SONY PLAYSTATION

- Bomberman** _____ 94
- Bomberman Fantasy Racing** _____ 93
- Bundesliga Stars 2000** _____ 95
- Croc 2** _____ 88
- Dreams** _____ 89
- G-Police 2** _____ 90
- R/C Stunt Copter** _____ 83
- Speed Freaks** _____ 86
- Syphon Filter** _____ 84
- Um Jammer Lammy** _____ 97
- WWF Attitude** _____ 96

NINTENDO 64

- Monster Truck Madness** _____ 92
- Superman** _____ 91

88

CROC 2 (PS):
Gex bekommt Konkurrenz. Ob der Hüfter um den kleinen Croco etwas taugt, erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Test, oder Ihr fragt einfach Spieleprofi Knuffi S.

16

POKEMON (N64):
In Japan schlagen die kleinen Bonsai-Monster alle Rekorde. Ob das Game bei uns auch so einschlägt, bleibt abzuwarten. Interessant ist das Pokémon-Phänomen auf alle Fälle.

Entschuldigung

Hiermit möchten wir uns ausdrücklich beim "Der-nimmt-sich-Zeit-für-Ihre-Fragen-Versand" Spielraum in Erlangen (Telefon: 0 91 31 - 20 50 93) entschuldigen. Durch unsere etwas saloppe Schreibung ist bei einigen Lesern letzte Ausgabe fälschlicherweise der Eindruck erweckt worden, der Versender Spielraum sei an der hunds miserablen Verarbeitung von Atari Jaguar CD-Laufwerk in irgendeiner Weise mit schuld. Dies ist natürlich völliger Quatsch, der Hersteller Atari ist für solchen Pusch komplett alleine verantwortlich. Es war lediglich Pech, daß beide Testgeräte von Spielraum – die übrigens auch anstandslos wieder umgetauscht wurden – defekt waren. Besagter Versender hat sich in jeder Hinsicht korrekt verhalten und ist hiermit in den Augen aller Beteiligten hoffentlich restlos rehabilitiert. Tschuldigung nochmals, für die diplomatischen Verstimmungen!

Toy Story 2

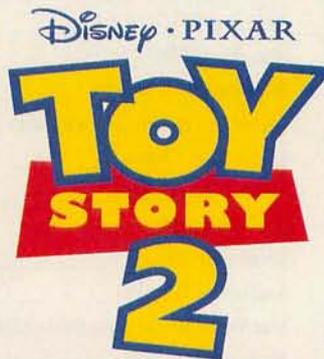
Parallel zu den "Dreharbeiten" von Disney/Pixars Computer-generiertem Film "Toy Story 2: Buzz Lightyear to the Rescue" arbeitet Travellers Tales (haben davor auch schon *A Bug's Life* programmiert) im Auftrag von Disney Interactive momentan auch an der gleichnamigen Spielumsetzung für N64 und PlayStation. Der Held des Films, Buzz, ist selbstredend auch im Spiel die Hauptperson und eine Art Pseudoroboter (Mensch im Raumanzug). Bei einem Event in Schottland letzten Monat durften wir die PS-Version bereits das erste Mal antesten. Vom ersten Eindruck her scheint *Toy Story 2* eher an die jüngere Zielgruppe gerichtet zu sein, was aber nicht heißen soll, daß die Engine deswegen schlecht ist oder die Level langweilig aufgebaut sind, ganz im Gegenteil.



PS/N64



Jede der voraussichtlich sieben Welten besteht aus einem eigenen, verschachtelten Haus, das Ihr erkunden müßt, wobei Hilfsfiguren, wie z.B. ein Dino, der als Bulldozer fungiert, oder Spielzeug-soldaten herbeigerufen werden können. Das Spiel soll in etwa zeitgleich mit dem Kinostart des Films Anfang nächsten Jahres veröffentlicht werden.



Beatmania

Während in Japan bereits der vierte Teil von Konamis mega-erfolgreicher DJ-Sim-Serie in den Startlöchern steht, nähern wir uns hierzulande langsam aber sicher dem Release des ersten Teils. Immerhin hat Konami die Konvertierungszeit sinnvoll genutzt und einen Großteil der doch recht gewöhnungsbedürftigen, orientalischen Techno Tracks über Bord geworfen. Welche



DJs alle mit an Bord der Pal-Version genommen worden sind, ist zwar noch nicht offiziell bekanntgegeben, als wahrscheinliche Kandidaten gelten aber u.a. Paul Van Dyk, Moloko und Norman Cook. Als sicher gilt außerdem, daß zu *Beatmania*, ähnlich wie bei *Metal Gear*, auch ein nobles **Premium Package** auf den Markt kommen wird, welches sowohl das Spiel als auch den einzigartigen DJ-Controller (siehe Bild) enthält.

Olympia-Deal PS

Eidos hat ein sechs Jahre gültiges Exklusivabkommen getroffen, in Zukunft Computer- und Videospiele zu veröffentlichen, die auf einer Lizenz des Internationalen Olympischen Komitees (IOC) basieren.

Das Abkommen umfaßt die Olympischen Sommerspiele 2000 in Sydney und 2004 in Athen, sowie die Winterspiele 2002 in Salt Lake City.

Das Spiel zur nächsten Sommerolympiade wird derzeit von Attention to Detail (ATD) im englischen Warwick entwickelt. Noch ist es nur für PC und PlayStation geplant, andere Formate sind aber sehr wahrscheinlich.



Hoffen wir, daß Eidos nicht in die Fußstapfen von US Gold tritt, deren vorige Olympia-Spiele – wohl auch aufgrund der hohen Lizenzgebühren – uns in sehr schlechter Erinnerung geblieben sind.

BIG-N-PROBS

Nintendo of America hat bereits im Juni Terminverschiebungen für seine N64-Weihnachts-Toptitel verkündet. Ein schlechtes Zeichen, da aller Erfahrung nach kurz vor dem Fest mit weiteren Release- und Produktions-Verzögerungen gerechnet werden muß – von den noch späteren PAL-Erscheinungsterminen mal ganz abgesehen. So wie's momentan aussieht, werden *Jet Force* und *Starcraft* wohl Ende September erscheinen, *Donkey Kong 64* Ende November und *Perfect Dark* im Dezember (alles nur Amerika, wohlgemerkt!). Noch schlechter bestellt ist es hingegen um *Ridge Racer 64*, *Mini Racers* und *Eternal Darkness*, die, so Gott will, erst irgendwann im Jahr 2000 an der Reihe sind.

BIG-N-FLOPS

Nachdem wir letzte Ausgabe bereits das endgültige Aus für Nintendos unsägliches Disk Drive verkündet hatten, da alle halbwegs vielversprechenden, ursprünglich geplanten DD-Games nur noch als Cartridge-Versionen angekündigt sind, stiftet eine Vorab-Liste mit Titeln, die angeblich Ende August auf der Spaceworld in Tokio (Nintendos eigene Spielemesse) gezeigt werden sollen, etwas für Verwirrung. Wenn diese acht Spiele wirklich existieren, hieße das, Nintendo plant doch noch, das Disk Drive zu veröffentlichen. Ob allerdings *Sim City 64*, *Talent Maker*, *Mario Artist*, ein Golf- und ein Mahjong-Spiel den Abverkauf der Zusatzhardware groß ins Rollen bringen, erscheint mehr als fraglich. Auch wegen dem *F-Zero X Expansion Set* werden vermutlich die wenigsten Leute vor den Spielständen übernachten. Sehr rätselhaft die Taktik von Nintendo, sollte die Liste tatsächlich echt sein. Was auch immer in Fernost passiert, Europa bleibt aber garantiert vom Disk Drive verschont.



Zusätzlich produziert Konami eine limitierte Special Edition des Plattentellers in Silber für all diejenigen, die auch Zuhause in authentischer Club-Atmosphäre scratchen möchten.



Dragon Sword

N64

DRAGON
SWORD

Der königlich englische Entwickler Interactive Studios (haben unter anderem schon *Firo & Klawd* und *Glover* programmiert) werkelt – Nintendo-Fans wird's freuen – außer an *Glover 2* und *Frogger 2* derzeit sogar noch an einem dritten N64-Projekt. *Dragon Sword* ist ein Fantasy-Action-Spiel für ein oder zwei Spieler. Angesiedelt in der fiktiven Welt von Avantaraia müßt Ihr entweder als Kailan, Cutter oder als eine von zwei weiblichen, tätowierten Krigerinnen kräftig Beil und Säbel schwingen, um die unzähligen teuflischen Verfechter des Bösen in Gestalt diverser Monster nie-

derzumetzeln. Eure Aufgabe ist es, in jedem der zehn Level ein Teil des legenden-umwobenen Drachenschwerts (engl.: Dragon Sword) abzustauben. Nur mit Hilfe dieses Schwerts könnt Ihr nämlich den Gott des Lichts befreien, der vom Gott des Bösen und seiner "Darrc Army" verbannt wurde. Ein Vierspieler-Deathmatch- und Time Trial Deathmatch-Modus sorgen außerdem für die nötige Partystimmung. Ob es *Dragon Sword* noch dieses Jahr in die Läden schafft steht nicht fest, da bislang noch kein Vertriebspartner gefunden wurde.



Star Trek Red Squad

PS



Trekkies aufgepaßt, Activision bereitet ein Fest für Euch vor! Ihr dürft bisher zwar lediglich einen flüchtigen Blick auf das erste PlayStation-Star-Trek-Spiel riskieren, der hat aber bereits Lust auf mehr gemacht. Böse Zungen behaupten, *Star Trek Red Squad* sei eine offensichtliche *Colony Wars*-Kopie,

was allerdings in Anbetracht der Tatsache, daß der Leiter des CW2-Teams sowie weitere Psygnosis-Mitarbeiter und einige Mitglieder des *Privateer*-Teams im Auftrag von Activision an diesem Projekt arbeiten, wenig verwunderlich ist. Sieht man von gewissen Ähnlichkeiten bei der "grafischen Handschrift" mal ab – die Engine wurde angeblich von Grund auf neu programmiert –, erwartet Euch ein durch und durch authentisches Star-Trek-Szenario, basierend auf *Star Trek: The Next Generations*. Mission Briefings werden Euch z.B. von den Original-Sprechern (zumindest in der englischen Version) erläutert. Erstmals seht Ihr bei diesem Space Shooter nach einem erfolgreichen Abschluß übrigens per eingeblendetem Video-Fenster wie das gegnerische Raumschiff gerade zerbröseln – sehr innovatives Feature.

MGS Special Missions

PS

Kurz vor Redaktionsschluß erzielte uns von Konami noch die frohe Botschaft, daß das in Japan bereits erhältliche *Metal Gear Solid VR*

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID

SPECIAL MISSIONS

Missions bei uns nun doch nicht als Vollpreisprodukt in die Läden kommt. Ähnlich wie bei *GTA* und *GTA London* erhält der *MGS*-Besitzer statt dessen auch hier die Möglichkeit, für schlappe 50 Mark eine Add-On-CD, die *Metal Gear Solid Special Missions* eben, zu erwerben. Einziger Haken bei der Sache: Ihr müßt das "Hauptspiel" bereits besit-

zen. Ohne *Metal Gear Solid* könnt Ihr mit den zusätzlichen 300 Einzelmissionen leider nichts anfangen. Bei mittlerweile fast 200.000 verkauften *Metal Gear Solid*-Einheiten in Deutschland verspricht sich Konami von der (Special) Mission Disc sogar noch deutlich höhere Verkäufe als bei *Silent Hill*.

PS-PREISRUTSCH (TEIL 2)

„Playstation“ aus dem Juze gestohlen

Weilheim – Wie die Polizei erst jetzt mitteilt, wurde am Mittwochabend der vergangenen Woche eine „Playstation“ aus dem Weilheimer Jugendzentrum gestohlen. Ein vager Tatverdacht besteht gegen zwei Jugendliche, die Polizei hat ihre Ermittlungen aber noch nicht abgeschlossen. Das entwundene Computer-Spielgerät hat einen Wert von etwa 400 Mark.

Nein, diese Jugendlichen ...
(Süd-deutsche Zeitung, Ende Juli '99)

auch niemand was von der Geschichte mit der IFA, sonst stellen sie das Verfahren noch wegen Geringfügigkeit ein, wir haben da nämlich auch so einen "vagen Verdacht").

Wie dem auch sei, wer von Euch jedenfalls vorhatte, sich noch diesen August eine PlayStation zuzulegen, der sollte besser bis nach der Berliner Funkausstellung warten ...

Letzte Ausgabe hatten wir noch gemutmaßt, daß Sony den Preis für seinen grauen Global Player zur IFA auf 199 Mark senken wird. Mittlerweile geht ein Großteil der Branche jedoch fest davon aus, daß die PlayStation sogar für 149 Mark zu haben sein wird, um Sega möglichst viel Wind aus den Dreamcast-Segeln zu nehmen. Ginge es übrigens nach dem Willen der Weilheimer Polizei, dann würde Sonys "Computer-Spielgerät" gar noch das Doppelte kosten (besser es erzählt Ihnen

Ronin Blade

PS

Obwohl *Soul of the Samurai*, so lautet der Name der NTSC-Version, in Amerika schon Ende diesen Monats erscheint, hält sich Konami noch reichlich bedeckt mit Informationen. Das mag zum einen daran liegen, daß sich Activision bei einem ähnlichen Spiel unlängst bereits die Finger verbrannt hat, andererseits sicher auch an der Thematik dieses mittelalterlichen Japan-Epos. Ihr habt zu Beginn generell die Möglichkeit, zwischen zwei verschiedenen Missionen zu

wählen. Entweder trachtet Ihr während der Edo-Periode als Samurai Kotarou Hiba nach Rache und versucht die Personen zu finden, die das Grab Eurer Eltern entweiht haben (wie spannend ...), oder Ihr schlüpft in die Rolle einer weiblichen Geheimagentin. Wer gleichzeitig auf *Adventures* mit knackigen Rätseln sowie auf *Bushido Blade* steht, der wird von *Ronin Blade* sicher nicht enttäuscht sein: Laut Konami beherrschen beide Kämpfer über 40 verschiedene Schwerttechniken.



Suzuki Alstare Racing

Wie letzte Ausgabe berichtet, hat Ubi Soft im Juni ein langfristiges Lizenzabkommen mit dem japanischen Rennteam Suzuki Alstare geschlossen und darf diesen Namen deshalb auch für zukünftige Motorrad-Simulationen verwenden. Besagter Vertrag kam jedoch zustande, nachdem das in England entwickelte *Redline Racer* in Japan längst über *Imagineer* erschienen war. Um keine Mißverständnisse aufkommen zu lassen, hier nochmal in aller Deutlichkeit: *Redline Racer* und *Suzuki Alstare Racing* sind bis auf wenige kosmetische Änderungen ein und dasselbe Spiel und haben nur aus oben genannten Gründen verschiedene Namen.

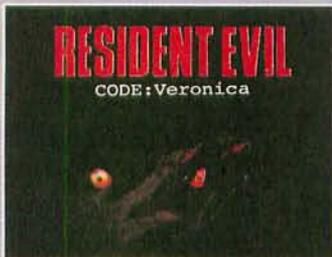
Japan-PS-Chart

Ab dieser Ausgabe informieren wir Euch auf vielfachen Leserwunsch auch regelmäßig über die Verkaufscharts im Land der aufgehenden Sonne. Mit den meisten Spielennamen können vermutlich nur absolute Insider etwas anfangen, aber sei's drum:

- 1.) Super Robot Taisen Complete Box (Banpresto)
- 2.) Racing Lagoon (Square)
- 3.) Dance Dance Revolution (Konami)
- 4.) Simple 1500 Series Vol 10: Billiards (Culture Publishers)
- 5.) Spriggan Lunar Universe (From Software)
- 6.) Ace Combat 3 (Namco)
- 7.) BeatMania Append: Gottamix (Konami)
- 8.) Pachislo Aluze Tenkoku (Aluze)
- 9.) Segareijiri (Enix)
- 10.) Minna No Golf: The Best (Sony)

CODE VERONICA

Wie von Capcom unlängst bekanntgegeben, wird einer der wichtigsten Titel dieses Jahres überhaupt, *Resident Evil: Code Veronica*, gar nicht bei Capcom intern, sondern von Sega/Japan entwickelt. Einige wenige Capcom-Mitarbeiter überwachen das Projekt zwar dennoch bei Sega, warum aber ausgerechnet dieser Prestige-Titel (etwa aus Zeit- und Personal-mangel?) "gehangelassen" wurde, bleibt rätselhaft.



LIBCRYPT

So lautet das neue Wundermittel Sonys gegen die Raubkopiererplage. Die PAL-Versionen von *V-Rally 2* und *Ape Escape* sind die ersten beiden Spiele, bei denen der neue LibCrypt-Kopierschutz eingesetzt worden ist. Nach zwei Wochen tauchten zwar erwartungsgemäß die ersten Cracks im Netz auf, wobei der *V-Rally 2*-Crack jedoch nicht mit jedem Brennerprogramm zu funktionieren scheint. Hobbykopierer dürften hier nach ein paar "verbrannten" Rohlingen schnell die Lust verlieren, womit Infogrames und Sony zumindest einen Achtungserfolg erzielt haben.

Evolution

Zubehör

Im Zuge der Weiterentwicklung digitaler und analoger Eingabegeräte für Video- und Computerspiele kommen demnächst die ersten Controller mit "Tilt-Technik" auf den Markt. Ihr bewegt hierbei Eure Spielfigur, Karre, Flugzeug etc. nur über die Bewegungen Eurer Hand nach vorne, hinten, rechts oder links und ersetzt somit die Analog-Mini-joysticks auf den Dual-Shock-Pads. Und dies natürlich auch im analogen Modus! Neigt Ihr Eure Hand z.B. ein wenig nach rechts, bewegt sich auch der Rennwagen auf dem Bildschirm nur ein wenig nach rechts, neigt Ihr Eure Hand dagegen ganz nach rechts, fährt auch das Auto eine scharfe Rechtskurve.



Möglich wird dies durch einen neu integrierten G-Tilt-Chip, der seine relative Position zum Gravitationsfeld der Erde bestimmen kann.

Die weltweite Einführung dieser neuen Controller-Generation durch Vidis erfolgt in mehreren Schritten und beginnt ab Anfang September 1999 mit zwei neuartigen PlayStation-Pads (Dual-Shock wird unterstützt). Im Oktober folgt dann die Nintendo 64-Variante.

Das Evolution Control System besteht aus zwei Einzelgeräten, die miteinander verbunden sind: Dem "Reactor"-Handschuh mit G-Tilt-Gravitations-Chip, der die Bewegungen der Spielfiguren steuert, und dem "Grip". Am Evolution-Reactor befindet sich auch eine Reset-Taste, die vor Spielbeginn gedrückt werden muß und kurz aufblinkt. Dadurch berechnet der Chip die Nullstellung des Controllers.

Beim ergonomischen "Evolution Grip" sind alle bekannten Funktionstasten von Dual-Analog-Pads vorhanden. Zusätzlich lassen sich alle Buttons frei programmieren. Das Evolution Control System (Reactor + Grip) kommt von Vidis und kostet rund 150 Mark.

DC-Werbung

Sega hat mit Robbie Williams einen Werbevertrag abgeschlossen und darf jetzt die beiden Lieder "I've been expecting you" und "Millennium" aus Robs aktuellem Album in zukünftige Dreamcast TV-Spots einbinden. Zuvor hatte der ehemalige Take That Sänger bereits Electronic Arts sein Jawort gegeben, weshalb auch *FIFA 2000*, das für PC und PSX im November erscheint, ein Stück von ihm enthalten wird.

US-Netzwerk DC

Sega of America (SOA) hat Anfang August erste Details zu ihrem DC Network bekanntgegeben. Im Gegensatz zu uns (33k Modem) wird die US-Konsole zwar mit einem schnelleren 56k Modem ausgeliefert, dafür ist der Internet-Zugang in den Staaten kostenpflichtig. Die von SOA empfohlenen AT&T-Pauschalangebote reichen von ca. 20 Mark für zehn Stunden monatlich bis hin zu ca. 45 Mark Grundgebühr bei unbegrenzter Nutzung. Dieses Jahr wird Online-Spielen jedoch noch nicht möglich sein, sondern nur die Nutzung der Chat Räume, des E-Mail Systems und des Kleinanzeigenmarkts. Ferner soll es möglich sein, neue Spiele als Demo via Netz probeweis zu spielen und VMS-Spielstände auszutauschen. Daß das DC-

Netzwerk noch nicht richtig steht und Multiplayer-Duelle erst nächstes Jahr möglich sind (wird wohl für Europa auch zutreffen), ist halbwegs verschmerzbar, da außer *Sega Rally 2* sowieso keine Launch-Titel übers Netz spielbar wären. Das wirft allerdings das Licht auch wieder auf einen anderen Mißstand: Scheinbar hat Sega bislang nur die eigenen, internen Entwicklungsabteilungen mit dem nötigen Know How versorgt, um Spiele zu programmieren, die auch netzwerkfähig sind. Gerade kleinere europäische Spieleschmieden fühlen sich im Stich gelassen und klagen immer häufiger über den schlechten Support von seitens Sega. Naja, sieht alles eher nach einem unspektakulären Netzwerk-Start aus ...

Jump Runner DC

Ankündigungen für das Dreamcast wohin man nur schaut: Auch *Glass Ghost*, die Macher von *Xenocrazy* (PS) und *Tank Racer* (PS), führen große Dinge in Schilde. Als intergalaktischer Söldner könnt Ihr es bei *Jump Runner* entweder zu Reichtum oder trauriger Berühmtheit bringen. Obwohl



das Spiel auf den ersten Blick wie ein 3D-Space-Shooter aussieht, läßt es sich schwer einem bestimmten Genre zuordnen, da

Jump Runner so viele Aktionsmöglichkeiten bietet. Dogfights bei uneingeschränkter Bewegungsfreiheit im All gehören ebenso dazu wie der Handel mit erbeuteten Gütern und Gegenständen. Einen weiteren wichtigen Hauptaspekt bildet die Story. Außer Ballern müßt Ihr genauso Konversation betreiben, mit Gangs verhandeln, Räume zu Fuß erkunden. Bald erfährt Ihr mehr, wir behalten diese Mischung aus *Colony Wars*, *GTA* und *Half Life* für Euch definitiv im Auge.



Playcom

Software Vertriebs GmbH



SEGA Dreamcast

Dreamcast jetzt vorbestellen und 30 DM sparen!!!



Wenn Sie bis zum 20.09.99 einen Dreamcast bestellen erhalten Sie einen Warengutschein über 30.00 DM, den Sie bei Ihrer nächsten Bestellung einlösen können!

Sega Dreamcast ohne Spiel inkl. Modem und kostenlosem Internetzugang

dt* DM **499.00**



Versand

- ✓ kostenloser 24 Stunden Blitzservice
- ✓ monatliches Playcom Magazin
- ✓ ab 250.- DM Versandkostenfrei
- ✓ Vorbestellungen möglich
- ✓ Lieferungen auch ins Ausland
- ✓ Lieferservice per &
- ✓ Versand in Sicherheitsverpackungen



Blue Stinger
dt* DM **99.99**



Aero Dancing
dt* DM **99.99**



Power Stone
dt* DM **99.99**



Sega Rally 2
dt* DM **99.99**



Sonic Adventure
dt* DM **99.99**



Virtua Fighter 3tb
dt* DM **84.99**



0361 - 49 29 300

Fax: 0361 - 49 29 292



eMail: Info@playcom.de



SOFTWARE

Aero Wings	dt*	89.99
Aerodancing	dt*	99.99
Akihabara Denno-Gumi Pata Pias!	dt*	99.99
Battle	dt*	99.99
Blue Stinger	dt*	99.99
Buggy Heat	dt*	84.99
Cho-Hamaru Golf	dt*	99.99
Climax Landers	dt*	99.99
Cool Boarders	dt*	84.99
Crack 2	dt*	99.99
D 2	dt*	84.99
Denno Senki Virtuaron Oratorio T.	dt*	99.99
Digital Home Racing	dt*	99.99
Dynamite Cop	dt*	84.99
Elemental Gimmick Gear	dt*	99.99
Entertainment Golf	dt*	99.99
Evolution	dt*	99.99
Geist Force	dt*	99.99
Get Bass inkl. Angelrute	dt*	169.99
Giant Glam - Japanese N.P.Wrestling	dt*	99.99
Gundam	dt*	99.99
Harukaze Sental V Force 2	dt*	99.99
Hiryu-no Ken Retsuden	dt*	99.99
The House of the Dead 2 inkl. Pistole	dt*	139.99
Incoming - Humanity's Final	dt*	99.99
July	dt*	99.99
Killer Loop	dt*	89.99
Let's Make a Professional Soccer C.	dt*	99.99
Let's Make Professional Baseball T.	dt*	99.99
Mar Jong	dt*	99.99
Merukuriusu Pretty	dt*	99.99
Metropolis	dt*	99.99
Millenium Soldier (Expendable)	dt*	99.99
Monster Breed	dt*	99.99

NBA	dt*	84.99
Nijiro Tenshi	dt*	99.99
Ohzumo	dt*	99.99
Power Stone	dt*	99.99
Puyo-Puyon	dt*	99.99
Racing Simulation 2	dt*	89.99
Red Dog	dt*	84.99
Resident Evil ""Code Veronica""	dt*	99.99
Sega Rally 2	dt*	99.99
Sengoku Turbo	dt*	99.99
Seventh Cross	dt*	99.99
Shenmue	dt*	99.99
Shionryu 2	dt*	99.99
Sonic Adventure	dt*	99.99
Soul Calibur	dt*	84.99
Speed Devils	dt*	84.99
Supercross 2000	dt*	94.99
Suzuki Alstare Racer	dt*	84.99
Take the Bullet	dt*	99.99
The King of Fighters - Dreammatch	dt*	99.99
To the North, White Illumination	dt*	99.99
Tokyo Highway Challenge	dt*	89.99
Toy Commander	dt*	84.99
Trick Style	dt*	94.99
Virtua Fighter 3tb	dt*	84.99



The House of the Death 2
inklusive Pistole
dt* DM **139.99**

Japanische Dreamcast Artikel sind sofort lieferbar. Titel und Preise auf Anfrage



HARDWARE

Joypad Dreamcast	dt*	54.99
Joystick - DC Stick	dt*	94.99
Kabel Scart	dt*	44.99
Keyboard (Tastatur)	dt*	54.99
Lenkrad Racing CP	dt*	119.99
Sega Dreamcast ohne Spiel	dt*	499.00
Vibration Pack	dt*	44.99
VMS Dreamcast	dt*	94.99
VMU-Card	dt*	54.99

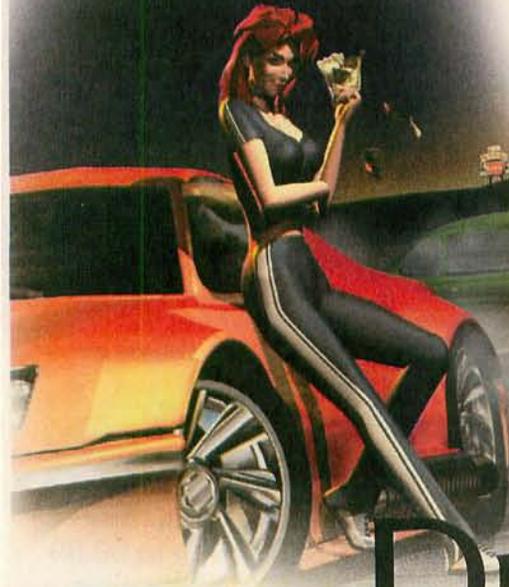


Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten 3 Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert.

Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie mit den neuesten DVD-Filmen. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.

Händler Anfragen erwünscht!
schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich!

Am 7. Juli lud **Rayman-Designer Ubi Soft** nach Paris, um in stilechter Atmosphäre eines Oldtimer-Museums sein Dreamcast-Launch-Lineup an hochkarätigen Rennspielen zu präsentieren. Wir ließen für Euch schon mal die Reifen quietschen!



Dreamcast™



Oops, das Erdbeben naht – jede Strecke wartet pro Runde mit neuen Animationen und Details auf.

Das interessanteste Spiel des gezeigten Rennspiel-Triples war auf jeden Fall *Speed Devils* – die Konvertierung des PC-Racers *Speed Busters* –, von der wir dank einer stimmungsvollen E3-Version schon Lust auf mehr bekommen hatten. Das Konzept dieses reinrassigen Arcade-Geschwindigkeitsrausches ist wohl am ehesten mit der *Cruisin' USA/World*-Reihe von Nintendo zu vergleichen, wobei durch die Dreamcast-Power ein visuelles Erlebnis der nächsten Generation garantiert wird. Um Lizenzen schert man sich bei Ubi Soft offensichtlich nicht viel, und so darf hier mit absolut scharfen **Fantasy-Muscle-Cars** über die abgefahrensten Pisten des nordamerikanischen Kontinents gebrettert werden. Als erstes werden Euch die blitzenden Chrom-Applikationen (leider nur im Single-Player-Modus) und das sehr realistisch anmutende Environment Mapping der Traumaautos auf-fallen, welches die Szenarien



Im Einspieler-Modus zieren wunderschöne Lack-Effekte die coolen Fantasy-Muscle-Cars.

und Gags der 13 sehr gelungenen Tracks in sieben Grafik-Umgebungen (Kalifornien, Colorado, Louisiana, Las Vegas, New York, Kanada, Arizona) auf dem **blankpolierten Lack** spiegeln läßt. Gefahren werden jeweils drei lange Runden (bis zu fünf Minuten!), wobei nach jeder Überquerung der Ziellinie neue Überraschungen und Animationen auf den Spieler warten. In Hollywood versperrt Euch ein T-Rex den Weg, King Kong haut mit seiner Pranke dazwischen, Erdbeben teilen unvermittelt die Straße, Wirbelstürme schränken die ansonsten tadellose Sichtweite (**geringste Pop-Ups und kein Nebel**) ein, oder Ufos starten und landen. Wer sich davon gestört fühlt und eher auf puristische Renn-Action steht, kann diese Gags im Options-Menü auch deaktivieren. Es wird jedoch nicht nur gerast, sondern vorher auch gewettet, um vielleicht noch schneller als mit den Standard-Preisgeldern an die sündhaft teuren Boliden zu kommen, die Ihr mitsamt Euren ergaterten Trophäen in einer formschönen Garage stapeln und betrachten könnt. Mehr dazu verrät Euch Project Manager Alexandre Thabet im Interview.

Hasta la vista, Radarfalle!

Apropos Preisgelder: An Kohle kommt Ihr in *Speed Devils* auf verschiedenste Art und Weise: Durch Überfahren von Radaranlagen, den höchsten Top Speed, die Führung für eine gewisse Zeit und natürlich die finale Position. Dies dient übrigens auch als Grundlage für reichhaltige Multiplayer-Modi (maximal zwei Spieler Split-Screen – ein Online-Support ist aufgrund des **Verzichts auf Windows CE als Programmierumgebung** nicht vorgesehen), in denen ein Rennen z.B. so lange geht, bis ein Spieler in allen genannten Katego-

rien mit Ausnahme der Endposition vorne liegt. Als Langzeitmotivation werden **diverse Shortcuts** geboten, die teilweise wirklich schwer zu entdecken sind ("Was, da soll ich rein – bist Du verrückt?"). In der gezeigten Preview-Version lief *Speed Devils* sowohl im Single- als auch im Multiplayer-Mode mit ca. 30 fps schön flüssig und steuerte sich mit unrealistischen, aber spaßigen Arcade-Drifts gut. Über einen VMS-Support mit Auto-Tausch-Option wird derzeit bei Ubi Soft in Montreal noch nachgedacht. Spätestens zum Launch werden wir's wissen!

rk



Hollywood Desaster: Laßt Euch nicht vom wildgewordenen T-Rex erwischen!



Interview

Wir unterhielten uns mit dem kanadischen Project Manager Alexandre Thabet, der sich hartnäckig weigerte, sein *Baby Speed Devils* als reine PC-Konvertierung einzustufen.

VIDEO GAMES: Ist das Dreamcast-Team eigentlich mit dem *Speed Busters*-PC-Team identisch?

Alexandre Thabet: Ein Großteil des aus 27 Leuten bestehenden Teams arbeitete vorher an der PC-Version und stieß im November '98 in Montreal zu uns. Es kamen jedoch neue Leute für wichtige Schlüsselpositionen wie das Game Design hinzu, so daß wir objektiver an einem völlig auf den Konsolenmarkt zugeschnittenen Spiel arbeiten konnten.

VG: Ihr habt versucht, dem Spiel durch Wetten eine neue Gameplay-Dimension zu verpassen. Wie sieht das in der Praxis aus?

AT: Das Platzieren von Wetten hat folgende zwei Zwecke: Erstens erhöht es die Spieltiefe, und zweitens verleiht es den in den meisten anderen Rennspielen ziemlich blassen Charakteren mehr Leben und Stil. Wir haben auch generell darauf geachtet, jeden Fahrer eine KI gemäß seinem Naturell zu verpassen, so daß der Spieler z.B. schon damit rechnen kann, von einem aggressiven Kaliber bei einem Überholversuch gerammt zu werden. Vor jedem Rennen steht aber erst die spannende Frage an, wer wen in Form einer Wette herausfordert. Willige ein und riskiere es, Deinen Rennwagen zu verlieren, oder laß es bleiben!

VG: Was passiert, wenn man solch ein Rennen verliert: Wagen weg und Game Over?

AT: Ich hätte mir das konsequenterweise so gewünscht – es wäre eben das hohe Risiko einer Wette um Alles oder Nichts. Mein Game Designer hat mich dann jedoch davon überzeugt, dem Spieler noch eine letzte Chance zu geben, in dem er den schwachen Boliden des Konkurrenten bekommt und sich wieder hocharbeiten kann. Verliert man diesen jedoch ebenfalls, heißt's endgültig Game Over.

VG: Wie sieht es mit dem Schadensmodell für die tiefergelegten Flundern aus?

AT: Da wir keine offizielle Lizenz haben, ist das naturgemäß ein starker Punkt von *Speed Devils*. Wir können mit den Phantasie-Rennern so ziemlich alles anstellen: Es gibt insgesamt sechs Zonen mit jeweils vier Schadensstufen an jedem Auto, so daß der Spieler nach einem Unfall mit einem extrem realistisch

verformten Wagen über die Kurse donnern kann. Natürlich wird's für eingefahrene Preisgelder neben neuen Boliden auch Repair-Kits und Upgrades geben, mit denen man seinen Liebling optimal für's nächste Rennen tunen und vorbereiten kann.

VG: Apropos Lizenzen: Bei Ubi Soft wird jeder Franc ins Gameplay und nicht in Namen investiert ... ?

AT: (lacht) Im Fall von *Speed Devils* hätte eine Lizenz mehr geschadet als genutzt. Die Designer wären in ihrer Kreativität bei der Modellierung der abgefahrenen US Muscle Cars zu eingeschränkt gewesen. Außerdem wären wir beim Gameplay auf Vorgaben, wie keine Überschläge und Totalschäden etc., angewiesen gewesen, was überhaupt nicht ins Arcade-Gameplay des Titels gepaßt hätte.

VG: Hat *Speed Devils* zum Launch eine Chance gegen *Sega Rally 2*?

AT: Zweifellos – es wird eine Menge Racer zum Start geben, doch die Mehrzahl wird (wie auch *Sega Rally 2*) eher simulationsorientiert sein. Als kompromißloser Arcade-Racer mit Wett-System steht *Speed Devils* nahezu konkurrenzlos da und hat Potential. Davon abgesehen, sollte der DC-Zocker sich nicht zwischen einer Simulation und *Speed Devils* entscheiden, er sollte beide versuchen.



System:	Dreamcast
Name:	Speed Devils
Genre:	Fun Racer
Hersteller:	Ubi Soft
Geplanter Erscheinungstermin: September 1999	

Kleiner Auszug aus unserem Programme.

Playstation 4 Dualshock	245,00
Dualshock Pad - original farbige	85,00
Paripod Adapter (HDMI)	80,00
Gamebuster Deluxe (HDMI)	95,90
Expansion Pack (HDMI)	75,00
All Star Tennis '99 (HDMI)	125/100,00
Anna Kournikova's Tennis (HDMI)	90,00
Age Tactics (HDMI)	100,00
Bloody Bear II (HDMI)	100,00
Braue Fencer	130,00
Breath of Fire III (HDMI)	100,00
Carnagedion (HDMI)	100,00
Castlevania III (HDMI)	125,00
C & C: Overmiching (HDMI)	100,00
Civilization II (HDMI)	100,00
Command & Conquer (HDMI)	120,00
Crash Bandicoot 3 (HDMI)	100,00
Croc 2 (HDMI)	100,00
Descent 3 (HDMI)	100,00
Dime Crisis (HDMI)	150,00
Driver (HDMI)	100,00
Eulizans (HDMI)	100,00
Final Fantasy VII (Playstation)	50,00
F-1 World Grand Prix II (HDMI)	95,00
F1-Racing Simulation 2 (HDMI)	120/150,00
FIFA Soccer '99 (HDMI)	120/135,00
Formen 2 (HDMI)	140,00
G-Police 2 (HDMI)	100,00
Grandstream Saga (HDMI)	100,00
Grandtheft - London (HDMI)	100,00
GT (Playstation)	50,00
Legacy of Cain - Soul Reaver (HDMI)	105,00
Le Mans 2000 (HDMI)	100,00
Lunar: The Silver Star (HDMI)	170,00
Mario Party (HDMI)	100,00
Metal Gear Solid (HDMI)	100,00
Metal Gear 5: Premium Pack	110,00
Metal Gear 5: Lösungsbuch	35,00
Need for Speed IV (HDMI)	100,00
Omega Boot (HDMI)	100,00
Parasite Eve	120,00
Point Blank 2 (HDMI)	100,00
Prince of Persia Boxing (HDMI)	100,00
Racing Lagoon (HDMI)	140,00
Rainbow Six (HDMI)	100,00
Rayman 2 (HDMI)	125/100,00
Ridge Racer 4 (HDMI)	100,00
Rival School II (HDMI)	140,00
R-Type Delta (HDMI)	100,00
Sega Frontier (HDMI)	110,00
Shadow Madness (HDMI)	140,00
Shadow Man (HDMI)	120,00

DVD VIDEO DVD Player, Pioneer 114, Multiform 1.100,00

R Bugs Life 80,00
Faculty 80,00
Enemy of the State 80,00
Nuth Hour 80,00
Robin 80,00
Star Trek Insurrection 80,00
N-Files 80,00
You've got e-Mail 80,00

Dreamcast

Sega Dreamcast incl. Spannungswandler 810,00
Game Gun 90,00
RGB-Kabel 50,00
Memory Card VM5 60,00
Magazin-Demo-CD (HDMI) 45,00
Aero Dancing 90,00
Air Force Delta 140,00
Star Slinger 140,00
Bugsy Heat 140,00
Cart - Speed Racing 140,00
Cool Boarder 140,00
Die Hard Arcade 2 140,00
Elemental Blinick Gear 140,00
Expandable 140,00
Get Bass + Angel 190,00
Incoming 140,00
Giant Gram Wrestling 140,00
Gandom Side Story 140,00
July 140,00
King of Fighters DreamMatch'99 100,00
Marvel vs. Capcom 100,00
Monaco Grand Prix 140,00
New Japan Wrestling 4 140,00
Power Stone 140,00
Puro Puro 90,00
Psychic Force 2012 90,00
Red Line Racer 140,00
Sega Rally 2 140,00
Space Griffin 140,00
Sonic Adventure 95,00
Soul Calibur 140,00
Street Fighter Zero 3 140,00
Tetris 4 90,00
Tokyo Highway Battle 140,00
Virtua Fighter 3 95,00

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!

Driver (HDMI) 100,00

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

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

Mir akzeptieren alle Kreditkarten

Besuchen Sie unsere Web-Site
www.orderintime.com
 Spiele • Cheats • Lösungen

Telefon 0711-222910-30750
 Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

Laden • Mo-Fr: 10.00-18.30 • Sa: 10.00-16.00 • **Versand** • Mo-Fr: 10.00-18.00
Großhandel: Telefon 07 11 - 22 29 10-10 • 22 29 10-20 nur für Händler

Lieferbedingungen: • 3,50 €/Bil. Nachnahme, Spiele werden im Sicherheitskarton verpackt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerung durch ungenügende Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 60,- €/Bil. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unsere Lieferungen werden nicht angenommen, Irrtümer vorbehalten.



MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

Positiv über- rascht waren wir von der Tatsache, daß diesem alten Bekannten (Import-Test in der VG 6/99 mit "Gut"-Wertung) zum US- bzw. Europa-Launch eine General-überholung zuteil wurde. Man nahm sich die Kritik in der Fachpresse zu Herzen und besse- re nach: An vielen kleinen Details wie auch am Gameplay polierte man gerade fieberhaft: Die Background-Tapeten sind neu und deut- lich größer als bei der Jap-Version, ein **kom- plett neues Intro** mit deutlicher Focussierung auf den Fahrer wird gerendert, ein viel fetzige- rer Soundtrack (jetzt im Jungle/ Dance-Stil) soll mehr Adrenalin beim Spieler freisetzen. Außerdem wird die **Vertex-Color-Technik** bemüht, um penibel genaue Texturen für Gras, Kiesbett und Straße zu generieren. Die im Import-Test schmerzlich vermißten Replays werden jetzt nachgeliefert, und neue Kamera- perspektiven bereichern den Blickwinkel. Die



relativ sinnlosen Views von der Seite und von schräg vorne fielen dagegen zu Recht der Schere zum Opfer. In puncto Game- play spendiert man dem ange- henden F1-Piloten ein Checkpoint-System im Arcade-Modus, um ihn an die echte Simulati- on einer Grand-Prix-Saison heranzuführen. Auf eine Lizenz wird jedoch nach wie vor ver- zichtet – dies müßt Ihr per Editor selbst bewerkstelligen. Das ganze ändert aber nichts an der Tatsache, daß *Racing Simulation 2* selbst im Arcade-Mode eine **harte Nuß** bleibt:



Für den US- und Europa-Release ist RS 2 in vielen Punkten nochmal gehörig überarbeitet worden

Die Zeitlimits sind so knapp bemessen, daß schon ein bis zwei Fahrfehler genügen, um von der Uhr ausgebremst zu werden. Bis Ihr Euch in den Sim-Mode wagt, sollte eini- ges an Trainingskilometern abgespult werden, sonst fin- det Ihr Euch in einem Inferno voller Drehern und Abflüge wieder! Bis Ihr Euch an den nervenzerfetzend schweren Retro-Mode mit den **Zigar- ren-Rennwägen der 50er** Jahre wagen könnt, wird also

einige Zeit vergehen – Langzeitmotivation pur. Wir sind auf jeden Fall gespannt, ob die ganzen Verbesserun- gen ausreichen wer- den, um die DC-Versi- on noch in Classic- Regionen zu hieven.

INFO

System: Dreamcast
 Name: Racing Simulation 2
 Genre: F1-Simulation
 Hersteller: Ubi Soft

Geplanter Erscheinungstermin:
 24. September 1999

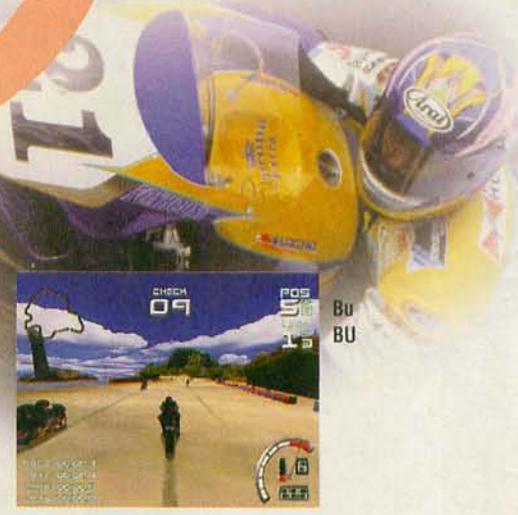
Suzuki Alstare Racing

Rennspiel-Lizenz-Verächter Ubi Soft ist nun doch über seinen Schatten gesprun- gen und hat einen über fünf Jahre laufenden Kooperationsvertrag mit dem Suzuki Alstare Racing Team unterzeichnet, aus dem einige Konsolen-Games hervorgehen werden (u.a. auch auf der PS 2!). Doch zunächst profitiert davon das in Japan bereits releaste *Redline Racer*, das – wie auch *Racing Simulation 2* für den im September bevorstehenden DC-Launch – in westlichen Gefilden überarbeitet wird und sich mit den **neuen Suzuki-Kleidern** schmücken darf. Der Racer wird komplett um die Lizenz herum designt. U.a. zwei neue Strecken in einer neuen City-Umgebung, authentischere Soundeffekte (Aufnahmen von echten Rennen), echte Suzuki Superbike Champions als Gegner, neue heiße Öfen wie die Suzuki Alstare GSX-R600 (basierend auf den Unterlagen des Teams wie 3D-Modellen und Videos), ein ansprechenderes Handling und ein **optisches Polish** mit hübscheren Licht- effekten und Lens Flares sollen für den Ver-



Gegenüber *Redline Racer* wird SAR u.a. eine neue Strecke und authentische Bikes haben.

kaufserfolg beim kritischeren westlichen Publi- kum sorgen. Konsequenterweise wird auch der Weg durch die Racing-Welt auf zwei Reifen ein anderer sein – geht es doch schließlich dar- um, die echten Champs zu schlagen und einer von ihnen zu werden. Zu diesem Zweck wer- den ganz RPG-like **Erfahrungspunkte** auf die



einzelnen Kategori- en des Bikes verteilt und Euer Geschoß so aufgemotzt. *Suzuki Alstare Racing* war auf dem Event nicht zu sehen – umso mehr fiebern wir einer spielbaren Version entgegen, um zu erfahren, was die Verbesserungen und die Lizenz auf dem Papier in der Praxis halten.

INFO

System: Dreamcast
 Name: Suzuki Alstare Racing
 Genre: Motorrad-Racer
 Hersteller: Criterion/ Ubi Soft

Geplanter Erscheinungstermin:
 Herbst 1999

Nintendo64 Playstation Dreamcast PC-Games

Siggi's Toy-Shop

Groß- und Einzelhandel für Videospiele

Feldstraße 53, 21335 Lüneburg

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

BESTELLANNAHME: 7 TAGE 9.00 - 23.00

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

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

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

PLAYSTATION
UMBAUSERVICE
Umbau in 24 Std.
49,-

Lösungshefte je 14,80 **Der Super Chip 6,66 + RGB-Kabel 14,99**

- Aktuji the Heartless
- Alien Trilogy
- Alone in the Dark & D
- Alundra
- Ark of Time
- Atlantis & Safecracker
- Baphomets Fluch 1 & 2
- Batman & Robin
- Beat em Up 98
- Blaze&Blade
- Blazing Dragons
- Breath of Fire 3
- Broken Helix
- Casper
- Castelvania
- Cheatbuch PSX
- Chronicle of the Sword
- Clock Tower
- C&C1
- C&C2 (gegenangriff)
- Creature Shock
- Cyberia 1&2
- D & Alone in the Dark
- Das 5. Element
- Deathtrap Dungeon
- Diskworld 1&2
- Excalibur 2555 a.D.
- Fade to Blacke
- Final Fantasy VII
- Forsaken
- Frankenstein
- G-Police
- Gex 2 & Rayman
- Haus d. ver. Seelen
- Heart of Darkness
- Herc's adventure
- Jump'n Run 98
- Juwels of Oracle
- King's Field
- Last Report
- Legacy of Kain
- Little Big Adventur 1&2
- M.A.X.

- MDK
- Mechwarrior 2
- Medi Evil
- Men in Black & Dog Day
- Mission Impossible N64
- Myst
- Nightmare Creatures
- Oddworld: Abe's Odyssey
- One
- Pax Corpus & Overblood
- Playstation Cheats
- Psychic Detective
- Rayman & Gex
- Rebel Assault 1 & 2
- Resident Evil
- Resident Evil Directors Cut
- Riven (Sequel to Myst)
- Shining Wisdow
- Spawn
- Story of Thor 2
- Suikoden
- Sydicade Wars
- Swagman
- Tekken Sammelband
- The Note
- Time Commando
- Tombr Raider 1
- Tombr Raider 2
- Tombr Raider 3
- Top Secret No.1 Cheatbook
- Turok (N64)
- Turok 2 (N64)
- Vandal Hearts
- Warcraft 2
- Warhammer: Dark Omen
- Wing Comander 4
- Z
- Zelda (N64)
- Racing&Fly
- Mogel Lexikon
- 1500Cheats,
- Tips und Tricks

Pro Cary Case(BLAZE) 69,99
Space Station 49,99

PLATINIUM SPIELE 45,00

2 PLATINIUM SPIELE 88,00

3 PLATINIUM SPIELE 120,00

- Jedes PSX-Game 89,-**
- Aironauts*
 - Castrol Honda Superbike*
 - Croc 2*
 - Bloody Roar 2
 - Bugs Bunny auf Zeitreise
 - Divers Dream
 - Driver
 - Evil Zone
 - Kagero Deception 2
 - Legacy of Kain 2*
 - Player Manager 99
 - Point Blank 2*
 - Silent Hill
 - Speed Fraks*
 - Street Fighter Alpha 3
 - Syphons Filter
 - Trap Runner
 - V-Rally 2
- Siggi's Hit Tip

- Aktion Figuren**
- Je 55,-
 - Spawn
 - Metal Gear
 - Resident Evil
 - Crash Bandicoot
 - Mario
 - Maxi Marians
 - Toffen
 - Kiss
- Lara Wet Suit 59,-
Weitere Figuren auf Anfrage

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

- ## Dreamcast
- Jedes Game 129,-
 - Spiel mit Gun Nur 139,-
 - Grudgerät 549,-
 - Spannungswandler 29,-
 - Joypad 75,-
 - VMS (Memocard) 75,-

Transparentgehäuse 49,99

Partnershops

21035 Hamburg
Videogame World
Edith-Stein-Platz 6-8

31675 Bückeburg
Imperium
Lange Str. 78a

Ab 31.07.99
19055 Schwerin
Siggi's Toy-Shop
Friedrichstr.13

Werden Sie unser Handelspartner:
Erfragen Sie unsere Bedingungen.

1 MB Memory Card kostenlos !!
Bei einem Bestellwert über 150,- DM
WWW.GAMEEVERSAND.DE

FON: 0 41 31 - 76 04 62

HÄNDLERANFRAGEN UNTER FAX: 0 41 31 - 73 56 87



POKÉMON



Sie sind Marketing-technisch teilweise noch erfolgreicher als Abräumer *Star Wars*. Cartoons zum Thema sind so beliebt, daß sich eine ganze Generation Kids Samstag früh wie hypnotisiert vor dem Flimmerkasten einfindet – der passende Kinofilm ist so heiß ersehnt, daß selbst Disney um die Besucherzahlen seines neuen Streifens *Toy Story 2* fiebern muß, wenn etwa zeitgleich besagter Kandidat die Kassen klingeln lassen sollte. Eine Nation und ein gesamter Kontinent (Japan und Nordamerika) sind bereits unheilbar angesteckt, bis ins

Innerste befallen, völlig hilflos verseucht vom Virus der Viren – dem Pokémon Virus. Sein nächstes, eigentlich schon erfolgreich infiziertes, jedoch nichts ahnendes Opfer: Europa. Und das verrückte daran: man ist eigentlich gerne Pokémon süchtig, zumindest wenn man nicht z.B. als Elternteil die teils horrenden Kosten zu decken hat. *Pokémon*, das ist der über einen extrem langen Zeitraum andauernde Siegeszug eines anfangs unscheinbaren GB-Spiels, das optimal auf



Shot der GB-Version: der Beginn des Wahnsinns!



Pokémon Snap

Überzeugt durch sein völlig abgedrehtes Spielprinzip: Mit einem Spezialmobil (einsetzbar zu Lande, zu Wasser und in der Luft) folgt Ihr einem fest vorgegebenen Pfad durch eine Landschaft voller herumtollender Pokémon – diese gilt es zu fotografieren. Prof. Eich wertet Euren 60 Bilder umfassenden Filmstreifen aus und bepunktet ihn. Besonders gelungene Schnappschüsse können (zumindest in USA in Blockbuster Videotheken) ausgedruckt werden.



Oben zu sehen: das Multi-Terrain-Mobil. Rechts: der Automat zum Drucken der Schnappschüsse.

Klick! Flash! Hab Dich! Dieser Shot dürfte Prof. Eich gefallen.



Pokémon Stadium

Das Spiel wird im Bundle und nur in Japan mit dem sog. GB64 Pak, bei uns geläufiger unter *Transfer Pak*, ausgeliefert. Pokémon der GB-Version können so aufs N64 übertragen werden, wo sie anschließend in einer Arena grafisch beeindruckende Kämpfe gegen ihresgleichen zur Entscheidung bringen.



Pokémon Stadium 2

Der Nachfolger zum Topseller. Optisch noch schöner anzusehen, ist dies die offizielle Version (256-MBit), die ab Oktober ohne den Anhang "2" in den Staaten mit samt GB64 Pak erhältlich sein wird. Jedwede Art (auch GB) von Fernost- und US-Pokémon-Modulen sind übrigens nicht untereinander kompatibel.



Pikachu Genki Dechu

Neues Pokémon-Spiel – neue Hardware! Nach dem GB64 Pak führt Big-N mit PGD erneut neues Zubehör ein. Mit einem Microphon gebt Ihr der Elektro-Maus Pikachu simple Anweisungen, kommandiert es durch die Gegend usw. – Sega kontert in Kürze auf dem DC mit Seaman. US-Release noch unklar.



Super Smash Bros.

Nintendos 2D/3D Prügler beinhaltet zwei Wesen aus dem Pokémon Universum: den allseits beliebten Pikachu (Pokémon #025), sowie Jigglypuff (Pokémon #39 – deutscher Name: Pummeluff) – mit beiden dürft Ihr auf bekannte Nintendo-Helden "einprügeln". Offiziell jetzt auch für Deutschland angekündigt.





FACTS + ZAHLENSPIELE



- Lizenzumsätze belaufen sich auf mehr als neun Mrd. DM – das ist der gesamte deutsche Spielwarenumsatz mal zwei!
- Eine Million verkaufte Audio-CDs zur TV-Serie; 12 Millionen verkaufte Pokémon-GB-Spiele seit Feb. '96
- Sechs Comic-Magazine publizieren Pokémon-Abenteuer, die Leserschaft der Korokoro-Comics allein beläuft sich auf satte zwei Millionen Leseratten
- 400 Millionen Sammelkarten machen in Nippon die Runde – das wären fünf für jeden Bundesbürger
- All Nippon Airways bepinselt ihre Flieger mit Pikachu und Co.
- Vervielfachung der GB-Verkaufszahlen auf 4,2 Mio. Stück im Zeitraum von 2 Jahren
- 4,73 Mio. Kinobesucher lassen die Kassen mit 5,25 Mrd. Yen klingeln – zweithöchster Einspielrekord EVER!
- Eine unglaubliche Zahl von 1.500 Pokémon-Produkten: vom Plüschtier bis zum zucker süßen Pausensnack wird der Fan komplett versorgt
- 2,8 Millionen verkaufte GB-Module seit dem 27.08.98; für 1999 peilt man die 5-Millionen-Marke an
- Steigerung der verkauften GB-Hardware von 1,7 Mio. ('97) auf 2,5 Mio. ('98) – Prognose: 7 Millionen bis März 2000
- Merchandising-Artikel von renommierten Firmen wie Hasbro Inc. und Wizards of the Coast (Magic The Gathering)
- Film-Launch am 12.11.1999



Oben: Gelber GB + Pokémon Yellow im Bundle; rechts Pokémon-Spielkarten und ein Motiv der KFC-Promotion.



Bei Pokémon Pinball wird auf einem blauen bzw. roten Tisch mit einem echten Pokéball geflippers.

Nach *Top Gear Pocket* ein weiteres Handheld-Modul mit Schüttelfrostgarantie. Bei Pokémon Gold & Silver handelt es sich um die offiziellen Nachfolger der Roten und Blauen Version, vor 2000 werden sie in der westlichen Welt jedoch nicht erscheinen. Man munkelt, daß an die 250 Pokémon (alte und neue) vorkommen, außerdem gibt's ein überarbeitetes Kampfsystem und Pokédex. Ein weiterer Selbstläufer?

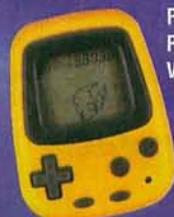
den Markt abgestimmt wurde und ständig von seinen Schöpfern weiterentwickelt wird. Pokémon ist die Kurzform für Pocket Monster. In einer von 150 Pokémon bevölkerten RPG-Welt seid Ihr Ash, ein 10-jähriger Junge, der davon träumt, weltbeste Trainer der verwegenen Fantasygestalten zu werden. Um bei seinen Bestrebungen erfolgreich zu sein, muß Ash Pokémon einfangen, trainieren und letztendlich als Sieger im Duell gegen insgesamt acht Arena-Leiter einzelner Städte hervorgehen. Die Pokémon der Charaktere tragen dazu Kämpfe untereinander aus. Wichtig ist dabei die Beachtung der 15 Elementgruppen.

Bei einer Auseinandersetzung zwischen einem Feuer- und einem Wasser-Pokémon, zieht der Feuer-Pokémon meist den Kürzeren. Anders, wenn Ihr mit einem Pflanzen-Pokémon gegen das nasse Element in die Schlacht zieht – in diesem Fall bekommt Ihr einen Angriffsbonus von 50%. Was gegen wenn wirkt, läßt sich durch Probieren und Kommunikation im Spiel, aber auch "Studieren" der Fernsehserie nachvollziehen. Hier offenbart sich ein Punkt der brillanten Vermarktungsstrategie von Nintendo und Co. Bei uns wird die Fernsehserie am 01.09. zur Haupteinschaltzeit um 14:30 anlaufen. Durch fleißiges Mitgucken ganzer Landstriche rangiert Pokémon in den USA und Japan mittlerweile auf Platz eins der Cartoons-Charts. Weiteres Zugpferd hinter der unglaublichen Verbreitung ist die Tatsache, daß zwei Versionen des GB-Moduls in Umlauf gebracht wurden. Jede enthält 139 Pokémon, alle 150 zu besitzen setzt jedoch den Zugang zu beiden Modulen voraus. Und wieder verfeinert ein neuer Aspekt das raffinierte Gameplay: Pokémon, können via Link-Kabel getauscht werden. Doch damit nicht genug. Getauschte Pokémon entwickeln sich schneller und verwandeln sich bei entsprechendem Training in andere, stärkere Wesen mit neuen Begabungen. Wie beim klassischen RPG hat jedes Pokémon Offensiv- und Defensiv-Fähigkeiten (im ganzen über 200), von denen jedoch nur auf vier beim Ausfechten von Feindseligkeiten zurückgegriffen werden kann. Das Erlernen einer neuen Technik zieht den Verlust einer alten mit sich. Zu weiteren Elementen aus dem RPG-Bereich zählen z.B. Einkaufszentren und kleine Shops, in welchen Ihr Eurer Inventar mit effektiveren Pokébällen (zum Einfangen und Aufbewahren) und dergleichen auf Vordermann bringt. Da man nicht mehr als sechs Pokébälle mit sich herumtragen kann (pro Ball ein Pokémon), empfiehlt sich der Besuch der Pokémon-Center, die Euch die Möglichkeiten geben, Eure bis dato eingefangene Meute zwischenzeitlich "auf Eis zu legen", aber auch gratis aufzupäpeln. Praktisch: der sog. Pokédex. Es protokolliert alles Wissenswerte Eures "Monster-Zoos", wie etwa Elementgruppe, Gewicht, Größe, und Fähigkeiten eines jeden Pokémon. Pünktlich zur Internationalen Funkausstellung in Berlin werden auch hierzulande Pokémon ihr Unwesen treiben – seid also vorgewarnt! Ihr könnt es nicht ignorieren!

cs



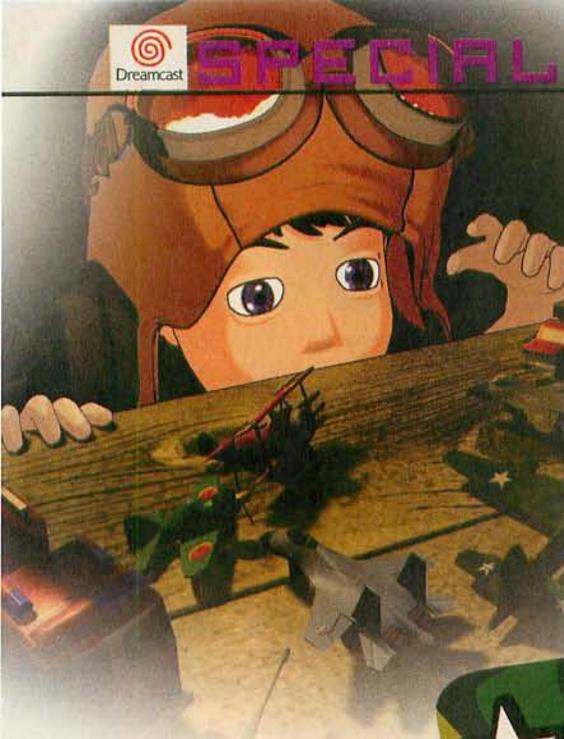
Hier schon mal ein erster Eindruck der deutschen Packshots je mit Super-GB-Screenshot der US-Version.



Pikachu zählt zu den beliebtesten Pokémon. Es wird definitiv in die Videospieldgeschichte eingehen.



Tamagotchi-ähnliches Gebilde mit eingebautem Pedometer in Form eines gelben GBs. Pro 20 Schritte wird ein Watt für unsere gold-gelbe Elektro-Maus freigesetzt – je mehr Watt, desto glücklicher ist Pikachu. Ihr könnt ihm dann beim Schlafen, Duschen, Essen usw. zuschauen – Klarer Fall für Christians "Also Sachen machen diese Japaner – Reihe". Wäre dann Teil 4.

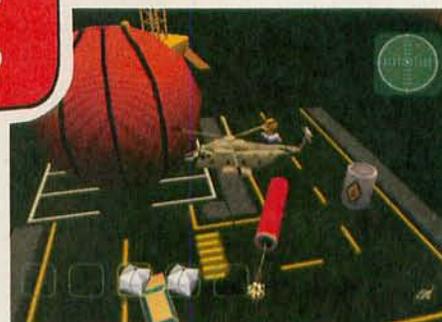


Um für den Europa-Start des Dreamcast bestens gerüstet zu sein, hat Sega einige ausgesuchte Studios für Exklusiv-Projekte unter Vertrag genommen. Nach Bizarre Creations (Metropolis) haben wir uns diesen Monat bei No Cliché in Lyon umgesehen und ein außergewöhnliches Action-Spiel zu Tage gefördert.

Toy Commander★

Stellt Euch nur mal folgende groteske Situation vor: Eure Eltern sind in den Urlaub abgedüst, und Ihr wollt eine gemütliche Runde mit Eurem Kriegsspielzeug einlegen, als plötzlich der dicke Teddybär Hugolin revoltiert und sich als neuer Spielzeug-Herrscher ("Toy Commander") ausrufen läßt. Kurzerhand wird das elterliche Haus in ein Schlachtfeld verwandelt (etwaige Ähnlichkeiten zu *Small Soldiers* – der Film, nicht das Spiel – sind rein zufällig). Die Rückkehr zur Macht in der Hütte kann nur gelingen, wenn Ihr das Plüschtier und seine Boß-Kumpane in jedem der acht Räume vom Wohnzimmer bis zum Dachboden bekämpft und ausschaltet. Dazu steht Euch ein reichhaltiger Flug- und Fuhrpark mit über 35 Vehikeln (Jeep, Panzer, Hubschrauber, Bomber, Jet, Ufo etc.) zur Verfügung. Die Missionsstrukturen sind dabei ebenso witzig wie abwechslungsreich designt. Gegnerische U-Boote im Waschbecken müssen mit Bleistiften bombardiert werden, *Micro Machines*-Rennen im Eßzimmer laden zum Hüpfen und Brettern über Teller, Kühlschrank und Mixer ein, *Sylvester-Kracher* müssen durch das Aufnehmen von Wasserbomben gelöscht werden. Ein wenig an *Command & Conquer* erinnernd dagegen die Drop'n'Destroy-Aufträge: Ihr müßt z.B. eine feindliche Basis mit einem Ensemble aus Bazooka- und MG-Soldaten einnehmen. Dazu steht Euch ein Truck zur Verfügung, mit dem Ihr Teile der Mannschaft strategisch positioniert. Einmal abgeladen, machen sich die Jungs selbständig und feuern auf erreichbare Ziele. Die nach Gefechten mit Radiergummi und Bleistift

heil gebliebenen Plastikfiguren sammelt Ihr wieder ein und plaziert sie neu. Gescheitert ist das Vorhaben nun, wenn entweder alle Figuren zerstört sind oder Euer Transporter abgeschossen wurde. Insgesamt sind die 50 Missionen in fünf Kategorien aufgeteilt: Strategie (wie eben erwähnt), Rennen, Kampf, Aufsammeln und Boß-Fight. Grafisch schlägt *Toy Commander* zwar keine Purzelbäume, ist aber zweckmäßig gestaltet (in einem Haus gibt's eben nichts Spektakuläres zu sehen) – die einzelnen Räume wurden liebevoll mit Details ausgestattet. Die 3D-Ansicht kann



Der böse Teddy hat Dymanitstangen im Eßzimmer verstreut, die Ihr mit Wasserbomben löschen müßt.



Jede Area hat ihren Boß wie diesen Clown - erledigt sie und schlagt ihre Bestzeiten für den Showdown.

ebenfalls überzeugen, nur der Multiplayer-Modus mit bis zu vierfach gesplittetem Screen bedarf noch einer Feinjustierung. In den ausladenden Zimmern ist es in der Luft nahezu unmöglich, **Mini-Spielzeug-Gegner** zu lokalisieren und unter Beschuß zu nehmen. Gelingt dies doch, ergibt sich ein munteres "Ich flieg Dir im Kreis hinterher"-Spielchen, und keiner erwischt keinen. Außerdem sind hier die Helis und Flieger gegenüber den Bodenfahrzeugen klar im Vorteil. Die Einzelmissionen reizen dagegen durch ihre facettenreichen Aufgaben und das unverbrauchte Wohnzimmer-Flair der Grafik-Umgebung. Wolltet Ihr nicht auch schon immer mal wildgewordene Spielzeuge beschießen und Herrscher über das Haus sein? Um im Endkampf gegen Hugolin zu bestehen, müßt Ihr jedoch wirklich gut sein. Einen (Vor-)Boß zu besiegen reicht nämlich alleine **noch nicht aus**. Nur wenn Ihr die vor-

Top Secret: Agartha

Obwohl die Jungs im Office alle Hinweise auf ihr zweites Dreamcast-Projekt vertuschen wollten, haben wir doch bereits detaillierte Levelkarten mit dem Titel *Agartha* an den Wänden gefunden. Hartnäckiges Nachfragen ergab schließlich, daß man seine *Alone in the Dark*-Vergangenheit mit einem Horror-Adventure wieder aufleben lassen möchte. Das Spiel wird jedoch frühestens im Frühjahr nächsten Jahres fertig – trotzdem eine Top-Nachricht für alle *Resident Evil*-Fans!



Witzig: Fliegt eine Bomber-Mission gegen Kriegsschiffe und U-Boote im Waschbecken!



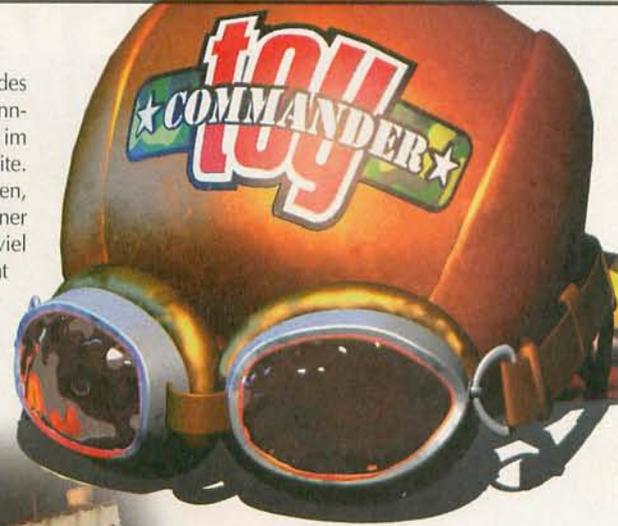
In den Racing-Stages müssen z.B. durch Glitzer-Ringe vorgegebene Kurse durchfliegen werden.

No Cliche

Dieses derzeit 22-köpfige französische Softwarehaus hieß früher Adeline (*Time Commando*, *Little Big Adventure 1 & 2*, *Alone in the Dark*) und gehört seit Segas Übernahme '97 zu den sogenannten Sega 1.5-Entwickler-Studios. Dies bedeutet, daß alle hauseigenen Sega-Ressourcen genutzt und maximale Unterstützung bei einem Dreamcast-exklusiven Spiel gewährt wird. Das Studio muß jedoch nicht gänzlich exklusiv für DC programmieren. Die weiteren europäischen 1.5-Studios sind Bizarre Creations (Liverpool, *Metropolis Street Racer*, *Furballs*), Argonaut (London, *Red Dog*), Appaloosa (Budapest, *Ecco the Dolphin* – ja genau, das waren die, die die beiden grausamen PS-*Contras* verbochen haben) sowie Red Lemon (Schottland, *Lightgun-Shooter* mit *Bodyguard*-Storyline um den US-Präsidenten).



gegebenen Boßzeiten in den Sub-Levels jedes Raums schafft (z.B. Rundenzeiten auf dem Renn-Parcours), schlägt sich der besiegte Endgegner im finalen Kampf gegen den Teddy auf Eure Seite. Spielt Ihr das Spiel durch, ohne darauf zu achten, wird Euch Hugolin mit der geballten Macht seiner Kumpane ordentlich den Marsch blasen – soviel zur **Langzeitmotivation**. No Cliché verspricht immerhin knapp **50 Stunden Gameplay** – spätestens zum DC-Launch wissen wir Genaueres. rk



INFO

System: Dreamcast
 Name: Toy Commander
 Genre: 3D-Action-Mix
 Hersteller: No Cliché/Sega

Geplanter Erscheinungstermin:
 September 1999



St-Etienne-Sponsoring

Nach dem 30 Millionen Mark teuren Sponsorvertrag mit dem englischen Vize-Meister Arsenal London und dem Deal mit Sampdoria (Italien) hat Sega nun auch den französischen Renommier-Club AS St. Etienne (kurz A.S.S.E. – kultige Abkürzung!) unter Vertrag genommen, der immerhin schon mal im Finale des Landesmeister-Cups war. Zur Feier des Tages gab's ein recht kurzweiliges Freundschaftsspiel zwischen den beiden Mannschaften mit einem salomonischen 2:2-Unentschieden



Na warte - Dich kriegen wir schon noch - hübsche Abgas-Strahlen begleiten die antiquierten Fieger.



Snow Surfers

Im VIP-Bereich vom St.Etienne-Stadion entdeckten wir an den ausgestellten Displays eine erstaunlich fortgeschrittene Version von UEPs *Snow Surfers* (ehemals *Cool Boarders DC*). Die vier gebotenen Kurse (z.B. Höhlen, malerischer Schneewald, Bergdorf bei Nacht) waren grafisch eine Wucht und halsbrecherischer denn je

geschnitten. Ihr brettet unglaubliche Steilhänge hinunter, springt über Gebirgsbäche, slidet durch Eishöhlen, und das in einer Optik, die sowohl die *CB*-Serie als auch Nintendos *1080 Snowboarding* alt aussehen läßt. Kommen noch mehr Kurse hinzu, gedeiht hier eine neue Boarder-Referenz!

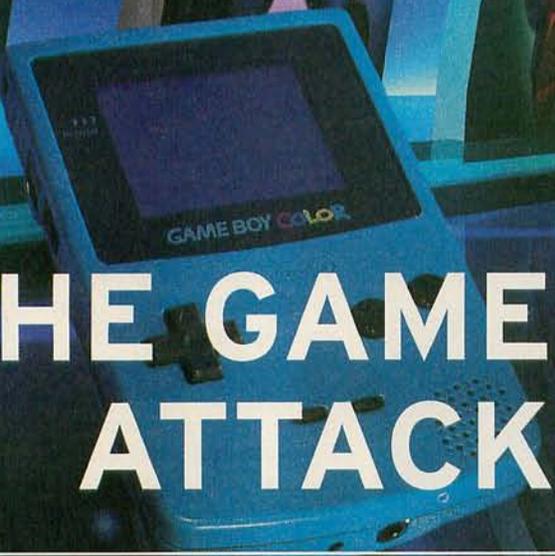
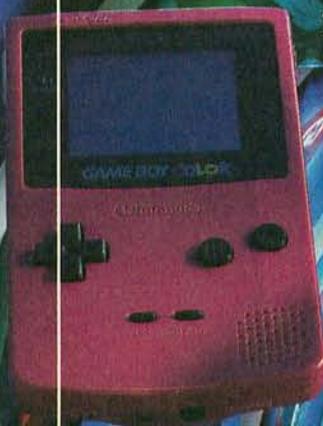


KARSTADT

GAME BOY COLOR

Je **149.95**

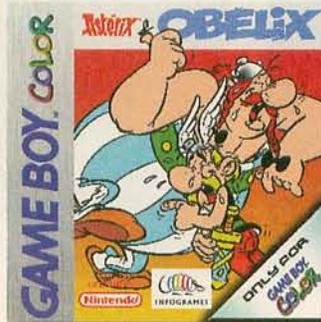
€ 76.67



THE GAME ATTACK

HUGO 2 1/2
A BUG'S LIFE

€ 35.76 Je **69.95**



F-1 WORLD GRAND PRIX
ASTERIX & OBELIX

€ 35.76 Je **69.95**



DUAL SHOCK

249.-

€ 127.³¹

RACING SIMULATION 2
€ 25.⁵⁴ **49.⁹⁵**



CROC 2
V-RALLY 2
EVILZONE

€ 45.⁹⁹ Je **89.⁹⁵**



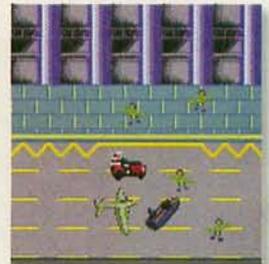


Obwohl wieder einige Kracher fürs N64 ins Haus stehen (nächstwahrscheinlicher genannt *Jet Force Gemini*), so ist der GameBoy doch mittlerweile Nintendos bestes Standbein geworden. Wenn *Pokémon* in Europa wie geplant einschlägt (davon ist auszugehen), ist die finanzielle Zukunft bis zum NGNC-Launch zumindest gesichert. Thema dritte Dimension: Habt Ihr eigentlich schon mal an einen GB in Farbe mit leistungsfähigem 3D-Prozessor gedacht? *Mario Pocket 3D* in der U-Bahn zocken, *3D Banjo Pocket Kazooie* für die langweiligen Lateinstunden ... bei der aktuellen Größe des Gecko wird so etwas in nicht allzu ferner Zeit kommen ... 3D-Shooter per Infrarot oder Funk während der Bahnfahrt ... Genug geträumt – was definitiv kommt, lest Ihr jetzt!

+++ News Ticker +++



+++ Ballerfreund seid gespannt, bald steht ein GB-*Asteroids* ins Land +++ Raser festhalten: Rechts unten seht Ihr einen der ersten Screenshots zur *Camageddon* GBC-Version +++ Aus Feind wird Freund: Sega wird in Zukunft offiziell Software für Nintendos Kleinsten entwickeln. Es wird zwar höchstwahrscheinlich kein Sonic geben, ein Port des beliebten Saturn RPGs *Sakura Taisen* ist aber sicher (März 2000?); ob Sega dafür ein DC-Linkup durchsetzen kann? +++ Da die Produktion von GB-Modulen mit Rumble-Pak Unsummen verschlingt, wird der Nachfolger von *Topgear Pocket* nach Angaben von Kemco wohl nicht mehr rütteln +++ Konami hat *Survival Kids* in *Stranded Kids* umbenannt +++ *Daikatana* kommt für den GB (links der Packshot als Beweis!) und wird eine *Zelda*-ähnliche Ansicht, 32 Missionen nebst 25 Waffen und viele viele Knocheinlagen bieten +++ Flagship (die Szenario-Schreiberlinge von Hits wie *Resident Evil*, *Dino Crisis* und *Code Veronica*) arbeiten zusammen mit Nintendo an *Legend of Zelda: The Mysterious Arcon* für den GB. Es wird spekuliert, daß das neue *Zelda "Gaiden"* fürs N64 in irgendeiner Weise (wohl via Transfer Pak) mit der GB-Version gekoppelt werden kann – mit Screenshots müßt Ihr Euch leider bis zur Nintendo Spaceworld Ende August gedulden +++



+++ News Ticker +++

CATWOMAN

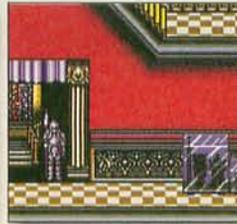
Neben *Daikatana* und den von Christian vorgestellten Kemco Racern haben die pfliffigen Fernostler noch zwei GB-Module in petto. Den Anfang macht das Jump'n-Run

Catwoman, welches Euch allein durch die Kombination der Tasten A, B und dem Digi-Pad eine unglaubliche Variation an Moves (20+) ermöglicht. In neun Spielwelten trifft Ihr auf bis zu 30 Charaktere, die Euch Schützenhilfe leisten. Wir waren von der ersten spielbaren Version jedenfalls sehr angetan.



Nach *Shadowgate Classic* versucht sich Kemco mit einem weiteren Adventure zu etablieren. *DejaVu* erzählt die Geschichte eines Detektivs in den 40er Jahren, welcher

nach einer harten Nacht seiner verlorengegangenen Identität hinterherjagt. Über 150 Bildschirme dürft Ihr Sherlock spielen und dabei mehr als 60 Gegenstände manipulieren. Interessante Wortspiele, bunte Grafik und eine amüsante Story können wir der alten Amiga-Umsetzung schon jetzt bescheinigen.



Im gewohnt bunten Infogrames Look präsentiert sich der neuste Hüpfen zum Zeichentrick-Kassenknüller ANTZ. Ameise Z ist total verknallt in Ameise Bala und unternimmt alles Ameisenmögliche, ihr Herz für sich zu gewinnen. Schuhwerk, Termiten

und andere Schaben machen ihm 19 Level lang das Leben erdrückend schwer. Springt, krabbelt, kriecht und klettert schon ab August durch diese Miniaturwelt. Hoffentlich wird's abwechslungsreicher als das öde *Asterix*.



Zum Herbstlineup von THQ dürft Ihr neben *Toy Story 2* auch *Fifa* und *Madden NFL*, beide jeweils in der 2000er Version, rechnen. Die drei von Tiertex auf die Beine gestellten Titel wollen durch spektakuläre Features die Konkurrenz weit hinter sich lassen

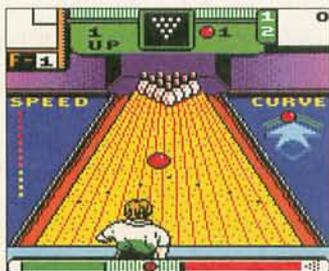
(wer nicht!). Mit *Toy Story 2* als Filmadaption wären wir da sehr vorsichtig, mit *Fifa 2000* haben sie jedoch zweifelsohne ein ganz heißes Eisen im Feuer. Wird gar das Transfer Pak zum Saisondaten-austausch unterstützt?

10-Pin Bowling (Take 2)

Bowling ist sicher nicht jedermanns Sache, eine so liebevolle Konvertierung wie in *10-Pin* hat der Sport jedoch nicht verdient. Die Spielmodi unterscheiden sich nur darin, ob Ihr alleine oder zu zweit antretet. Auf's Nötigste beschränkt sich auch die Steuerung: A bestimmt die Wurfintention,

GBC✓	GB	SGB
Schwierigkeit:	2-6	
Speicheroption:	-	
Linkoption:	nein	
Grafik:	☆☆☆☆☆	
Sound:	☆☆☆☆☆	
Spielspaß:	☆☆☆☆☆	

mit, links oder rechts gebt Ihr den Drall an. Zwar rumpelt das Modul, so elementare Dinge wie Begleitmusik (eine, wenigstens eine!) wurden dagegen weggelassen. Für Extrem-Freaks only!



Space Station Silicon Valley (Take 2)

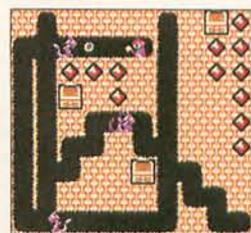
Wer hätte das gedacht? Take 2 hat es doch tatsächlich geschafft, den dreidimensionalen 87% N64-Knobler ins 2D-Universum zu holen. Nach einem heftigen Disput über die Auswahl der Flugbegleitmusik, welcher den Helden Danger und seinen Kumpanen Roboter EVO in eine saftige Schlägerei verwickelt, schlägt einer den anderen K.O. und ihr Raumschiff stürzt geradewegs in eine von Metall-Tieren behemate



Raumstation. EVO krakelt fortan nur noch als hilfloser Mikrochip durch die 30 Gegenden, kann sich jedoch in die Körper der Blechviecher mor-

Holy Magic Century (Virgin Interactive)

Als N64-Spiel vom ehrwürdigen RPG-Altmeister Tet in Ausgabe 11/98 mit 78% und einem GUT bewertet, freut sich der ahnungslose Käufer auf eine schicke GBC Umsetzung. Weit gefehlt! Da auf der Verpackung kein einziger Screenshot zu sehen ist, müßt Ihr nach dem Kauf schmerzlich feststellen, einen trübe eingefärbten *Boulder Dash*-Verschnitt ohne jegliches, forderndes Puzzleelement gekauft zu haben. 20 Level nervt schaurige



Musik und veraltete Bröselgrafik, dann ist alles vorbei. Trash!

GBC✓	GB✓	SGB✓
Schwierigkeit:	1-6	
Speicheroption:	-	
Linkoption:	nein	
Grafik:	☆☆☆☆☆	
Sound:	☆☆☆☆☆	
Spielspaß:	☆☆☆☆☆	

phen und ihre Kontrolle übernehmen. Mal müßt Ihr als durchtrainiertes Känguruh in den Ring steigen, mal als Aasgeier durch die Wüste flattern oder als Kamel mit fest montiertem MG-Turm-Höcker losballern. Jedes Tier verfügt über zwei Fähigkeiten – der langen Rede kurzer Sinn: für Abwechslung ist gesorgt. Vier Speicherslots, die Möglichkeit, jedes Level direkt anzuwählen und das wirklich lustige Intro machen diesen kurzweiligen 16-MBiter zum Toptitel des Monats. Gute Arbeit, Take 2!



GBC✓	GB✓	SGB
Schwierigkeit:	2-9	
Speicheroption:	Batterie	
Linkoption:	nein	
Grafik:	☆☆☆☆☆	
Sound:	☆☆☆☆☆	
Spielspaß:	☆☆☆☆☆	

Ken Griffey Jr.'s Slugfest (Nintendo)

Momentan nur als US-Import erhältlich ist das 8-MBit Baseball-Spiel von Software Creations. Im



als 3D-Baseball dargestellten Hauptmenü wählt Ihr aus folgenden vier Spielmodi: Exhibition, Season, World Series, Home Run Derby. Die schicken, darauf folgenden Untermenüs sind ebenso aufwendig realisiert, wie sie sich leicht handhaben. Gleiches gilt für die Steuerung im Spiel. Am Schlagmal können heranflatternde Pitches (geworfene Bälle) gezielt nach links, rechts, hoch oder tief ins Feld gedroschen werden. Beim Fielding ist jeder Himmelsrichtung des Digi-Pads eine Base zugewiesen. B plus Druck der entsprechenden Rich-



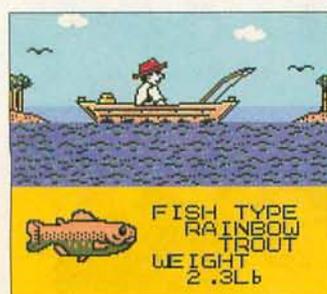
tungstaste, und die Feldspieler werfen den Ball präzise dorthin. Frustig: Segelt ein Ball weit ins Outfield, verdeckt die tosende Zuschauermenge die ansonsten

praktische Radarkarte am linken oberen Bildschirmrand. Davon und einigen kleinen Grafikbugs abgesehen, spielt sich *KGJ* aufgrund größerer Spielfiguren etwas unübersichtlicher als *Acclains All Star Baseball 2000*, frohlockt aber mit komfortablem Batteriespeicher und einer sehr aktuellen MLB-Lizenz. Solide!

GBC✓	GB	SGB
Schwierigkeit:	3-7	
Speicheroption:	Batterie	
Linkoption:	nein	
Grafik:	☆☆☆☆☆	
Sound:	☆☆☆☆☆	
Spielspaß:	☆☆☆☆☆	

Black Bass Lure Fishing (Take 2)

Aus einer Palette von acht Ködern stehen Euch zu Beginn drei ver-



schiedene zur Verfügung. Je gewichtiger Euer Fang ausfällt, desto bessere Lockmittel dürft Ihr einsetzen. Tageszeit, Wetter und Wasserstand bestimmen, welche Fische sich in den zwei Seen w tumeln. Profi-Barsch-Jäger werden hier ihren Spaß haben. Hobbyfischern empfehlen wir dagegen *Legend of The River King*.

GBC✓	GB✓	SGB
Schwierigkeit:	2-8	
Speicheroption:	Paßwort	
Linkoption:	nein	
Grafik:	☆☆☆☆☆	
Sound:	☆☆☆☆☆	
Spielspaß:	☆☆☆☆☆	

Wie nicht anders zu erwarten war, verteidigt der italienische Klempner seinen verdienten ersten Platz auch diesen Monat standhaft. *V-Rally* und *Wario Land 2* sind dafür diesmal leider nicht mehr dabei.

1	(1)	Super Mario Bros. Deluxe	Nintendo
2	(2)	Tabaluga	Infogrames
3	(3)	Asterix & Obelix	Infogrames
4	(Neu)	Conker's Pocket Tales	Nintendo
5	(Neu)	Hugo 2 1/2	Infogrames
6	(5)	Lucky Luke	Infogrames
7	(4)	The Legend of Zelda	Nintendo
8	(9)	Die Schlümpfe 3 – Im Alptraumland	Nintendo
9	(6)	Tetris Deluxe	Nintendo
10	(8)	Game & Watch Gallery 2	Nintendo

Three Lions (Take 2)

Wer mit Fußballland Deutschland nach der 4:0 Brasilien-Misere zumindest virtuell besser dastehen möchte, sollte *Three Lions* begutachten. 52 Länder aus fünf Kontinenten treten dabei in einer *Sensible Soccer*-Perspektive im Freund-



schaftspiel oder einer Meisterschaft gegeneinander an. Einen dicken Pluspunkt gibt's für die Originalnamen, die zahlreichen, klangvollen Musikstücke, tadellose Menüs und eine Fülle an Optionen (Training usw.). Das eigentliche Spiel ist bedauerlicherweise viel zu hektisch und unübersichtlich, optisch schlicht und bietet nicht den so wichtigen 2-Spieler-Modus. Macht zusammen knapp 3 Sternchen für die guten Ansätze.

	GBC	GB	SGB
Schwierigkeit:	2-7		
Speicheroption:	Batterie		
Linkoption:	nein		
Grafik:	★★★★☆		
Sound:	★★★★☆		
Spiele Spaß:	★★★★☆		

Hugo 2 – (Infogrames)

Spielinhalt: In fünf Leveln bei teils überwältigender Interaktivität Goldsäcke sammeln und ein bißchen Hindernissen ausweichen! Wann hat die schamlose Abzockerei mit dem Namen *Hugo* endlich ein Ende? Schlechte Spiele gibt es zu genüge, aber die Frechheit, wieder und wieder neue, meist noch schlechtere Sequels und Halb-Sequels zu diesem Junk zu veröffentlichen stinkt (entschuldigt den Wortlaut) zum Himmel! Die Designer wissen genau, daß der Titel *Crap* ist, tun aber trotz so vieler, so schlechter Testergebnisse scheinbar nichts, daran etwas zu ändern – macht



aus *Hugo* in Gottes Namen endlich ein vernünftiges Game!

	GBC	GB	SGB
Schwierigkeit:	2-6		
Speicheroption:	-		
Linkoption:	nein		
Grafik:	★★★★☆		
Sound:	★★★★☆		
Spiele Spaß:	★★☆☆☆		

Verlosung

Nach mehreren hitzigen Telefonaten haben wir den Spielefirmen 30 hochkarätige GBC-Spiele aus dem Kreuz geleierte, die beim Beantworten der nachfolgenden Fragen unter allen Teilnehmern verlost werden. Das gibt's alles zu gewinnen:

- 5x "Die Biene Maja" von Acclaim. Mit Maja und Co. puzzlet Ihr wochenlang auf 5-Sterne-Niveau.
- 5x "Prince Of Persia" von Mindscape. PoP ergatterte mit seiner Top-Grafik 4 von 5 Spielspaß-Sternen.
- 10x "Super Mario Bros. Deluxe" von Nintendo. Meisterhafter Oldie-Remix – VG vergab 5 von 5 Sternen.
- 10x "Space Station Silicon Valley" von Take 2. Unser GB-Spiel des Monats! Den Test lest Ihr auf S. 23.

Nun die Fragen:

1. Welche zwei Freunde begleiten Maja durch Ihre GB-Abenteuer?
2. Wie viele Minuten Zeit stehen Euch in "Prince Of Persia" insgesamt zur Verfügung, die arme Prinzessin zu retten?
3. Aus welchem Jahr stammt die NES-Ur-Version von "Super Mario Bros.?"
4. In welchem US-Bundesstaat liegt eigentlich das berühmte Silicon Valley?

Schickt, um zu gewinnen, an folgende Adresse eine Postkarte mit den richtigen Antworten und Eurem Absender: Future Verlag GmbH, Redaktion Video Games, Stichwort "Game Boy Spiele", Gruberstr. 46a, 85586 Poing. Ernst gemeinte Emails an vg@wekanet.de sind ebenfalls willkommen. Außerdem würden wir von Euch gerne wissen (keine Teilnehmbedingung!), wieviele Seiten Pocket Corner nach Eurer Meinung pro Heft ausreichen. Auch sonstige konstruktive Kritik und Verbesserungsvorschläge sind immer willkommen. Einsendeschluß ist übrigens der 06.09.1999. An den Spielregeln hat sich nichts geändert: Verlagsangehörige (Future Verlag GmbH), sowie Angehörige der partizipierenden Firmen (Acclaim, Mindscape, Nintendo und Take 2) sind von der Verlosung ausgeschlossen. Wie üblich gibt's auch über den Rechtsweg nichts zu holen.

Viel Glück!



Holt euch den neuen HAMMER!
Ab 20. August am Kiosk!

Hard Rock & Metal

HAMMER

CD
+HEFT+DK
8,90

DER NEUE HAMMER
**GROSSER!
DICKER!
BESSER!**
164 SEITEN
HARTE FAKTEN

Das dunkle Antlitz der Städte

TIAMAT

Außerdem:

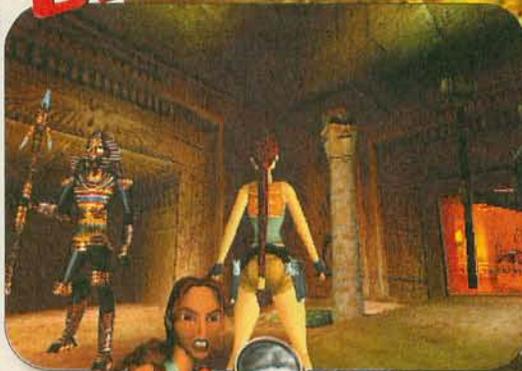
- Rammstein ● Saxon ● Filter ● Gamma Ray ● Megadeth ● In Extremo ●
- Moonspell ● Metal Church ● Coal Chamber ● Drain ● Grave Digger ●
- Oomph! ● Slaughter ● Bonfire ● Dreadful Shadows ● Satyricon ● Helloween ●
- Iron Maiden ● Iggy Pop ● The Bates ● Festivalreport: With Full Force

Tomb Raider 4 - Die letzte Offenbarung

Die heißeste Lady des Planeten ist pünktlich zurück für ein neues Abenteuer. Lohnt es sich aber, zum vierten Mal Geld für *Tomb Raider* auszugeben? Wir sind dieser Frage schon mal ein wenig nachgegangen.



Haben Sie Angst vor einem Pressefeldzug gegen *Tomb Raider 4 - Die letzte Offenbarung*, zumal ja einige Journalisten den letzten Teil wirklich gehaßt haben? – so die Frage an Adrian Smith, Chef der Entwicklungsabteilung bei Core Design, der Lara-Manufaktur. Sicher nicht ganz unbegründet diese Vermutung, denn *TR3* trieb einen bisweilen aufgrund des **Killer-Schwierigkeitsgrads** vor allem in Arizona und auch schon zu Beginn in Indien zur Weißglut. Hat Eidos den vierten Teil auf der E3 in Los Angeles deshalb wohlweislich nicht gezeigt? Wie dem auch sei – diesen November soll (natürlich) alles besser werden. Die einzelnen Räumlichkeiten sollen nicht mehr so ausladend, die Fallen nicht mehr so hundsgemein (laut Level-Designer Jamie Morton) sein, daß Lara jedesmal sofort stirbt, und der Spieler insgesamt nicht mehr gnadenlos auf sich allein gestellt sein ("Soll ich jetzt die linken drei Kilometer nochmal raufklettern oder lieber wieder den See abtauchen oder ... ?). Möglich werden soll dies alles durch eine Storyline, die die berühmteste virtuelle Lady aller Zeiten nicht mehr wild zwischen verschiedenen Locations hin- und herreisen läßt, sondern konstant



an einen Ort fesselt, der von Mythen und Legenden üppig umrankt ist – Ägypten. Back to the roots also, denn zwischen Pyramiden, Pharaonen-Grabstätten und Sandstürmen hat die Archäologin in Hot Pants auch schon Ende '96 im ersten Teil eine Menge Puzzles gelöst.

Generalüberholung?

Für den Neuanfang wurden auch eine Menge andere festverankerte *Tomb Raider*-Utensilien über Bord geworfen: Der lästige Loading-Screen wird durch einen fließenden Übergang zwischen Spielsequenzen, Übergangsszenen und FMVs endlich wegrationalisiert, und an Stelle des ringförmigen Inventars tritt ein neues System, in dem Gegenstände nicht nur gelagert, sondern auch *Resident-Evil*-like miteinander kombiniert werden können. Außerdem wird **dem Lara-Kommandeur** nun mit einer Karte und Tips **hilfreich unter die Arme gegriffen**. Grafisch hat man sich von den unübersichtlichen (ich erinnere nur an den Sprung über den Wasserfall auf der Südseeinsel im dritten Teil) und riesigen Arealen getrennt und mehr auf kompakte Kammern und Säle

Lara back in action! Diesmal bekommt es die Archäologin in Hot Pants ausschließlich mit Szenarien in Ägypten zu tun.

Core hat dazugelernt – kleinere Räume und mehr Spielerführung vermeiden Frust.

Jeder einzelne Raum wird in Teil 4 mit Items nur so zugepflastert.

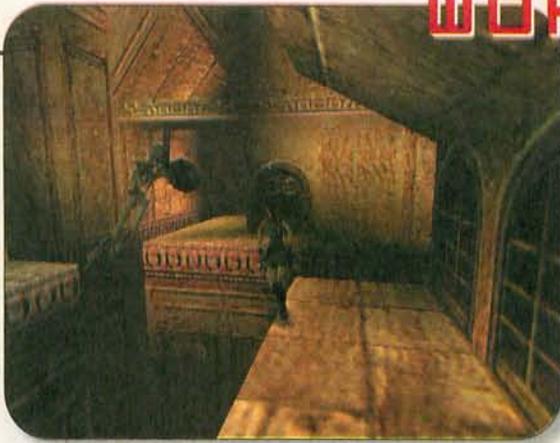


konzentriert, die dafür reichhaltiger ausgestattet und mit feineren Texturen beklebt werden. Insgesamt soll *Tomb Raider 4* jedoch nicht kleiner als seine Vorgänger ausfallen. Die Quintessenz all dessen ist, daß der Spieler auf seinem Weg zum apokalyptischen Showdown – den Lara durch eine unvorsichtige Graböffnung selbst verursacht hat – trotz

Tomb-Raider-Festival in Amsterdam

Vom 23. Juni bis 3. Juli fand im Hafen der holländischen Metropole ein bisher einzigartiges Festival statt. Es gab Lara-Dance-Shows, Look-Alike-Contests, authentisches Lara-Décor wie z.B. ein aufwendiges Bodenmosaik und vieles mehr. Die ganze Umgebung wirkte wie Stages aus den Spielen, und der Höhepunkt war die Tanz-Show "Lara" von "The Krisztina de Chatel Dance Group". Marketing-Leute von Eidos und Albert Kampermann von der Webpage "The Dutch Croft Times" gaben der Veranstaltung den nötigen seriösen Anstrich.

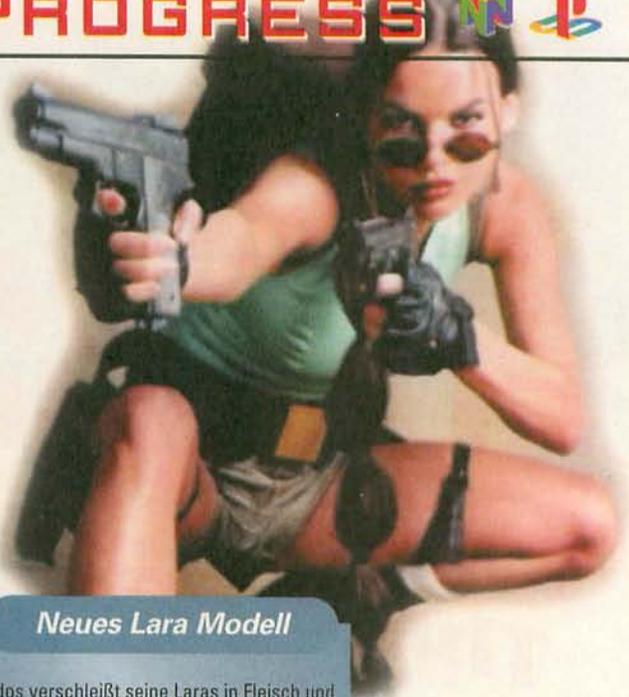




Achtung, Skelett im Anflug: Das meistert unser Busty Babe aber im Schlaf. Die Fallen sollen in Teil 4 endlich nicht mehr sofort töten.

fen wir uns diese Weihnachten ja nur ein "Abfallprodukt" (hehe) erhoffen, denn der Startschuß für **Tomb Raider 5** (Wie war das nochmal mit "Die letzte Offenbarung"?!) müßte damit ja schon gefallen sein. Eine dahingehende Nachfrage bei Eidos ergab nämlich die vielsagende Antwort "Tja, wie sagt man so schön ... dieses Mädchen läßt sich nicht unterkriegen!". Die Konsolen-Plattform dafür wird jedoch keinesfalls mehr die alte PlayStation sein – d.h. es fällt dank Hardware-Neuland deutlich mehr Entwicklungsarbeit für das Team an. Lassen wir nun aber die Spekulationen beiseite und hoffen auf ein letztes PS-Abenteuer, das dem Lara-Kult gerecht wird und keinen müden Abklatsch, der nur auf ein Abzocken der Fans aus ist. An der geheimnisvollen Szenerie Ägyptens mit seinen sagenumwobenen Grabanlagen und mystischem Ambiente soll's auf jeden Fall nicht scheitern. rk

oder gerade wegen der zahlreichen Sub-Plots stets weiß, was als nächstes zu erledigen ist. Die Schwierigkeit soll nun in den einzelnen Rätseln liegen und nicht mehr im Weg dazwischen. In Sachen Gegner will man sich **verstärkt auf die KI** und die Animationen der mythologischen Figuren, Eingeborenen etc. **konzentrieren**, was diesmal auf Kosten der Monster-Vielfalt gehen wird. Zeit genug war/ist dafür ja, denn laut Adrian Smith begann die Entwicklung für Teil vier bereits Mitte '98, als noch fleißig an *Adventures of Lara Croft* gefeilt wurde. So gesehen dür-



Neues Lara Modell

Eidos verschleißt seine Laras in Fleisch und Blut wie andere Leute Untehosen – die Zeitspanne zwischen den Ablösungen wird immer kürzer. Nach Rhona Mitra, Vanessa Demouhy und Nell McAndrew (hat Miss Croft noch auf der CeBit gespielt) hat nun Lara Weller den Zuschlag bekommen – sicher nicht nur wegen des Vornamens, wie Ihr auf dem Shot erkennen könnt. Vielleicht hätte sich Nell doch nicht für den aktuellen Playboy ausziehen sollen ... aber das war ja schon nach der Kündigung.

Tomb Raider 4

System:	PlayStation
Name:	Tomb Raider 4 - Die letzte Offenbarung
Genre:	3D-Action-Adventure
Hersteller:	Core Design/Eidos

Geplanter Erscheinungstermin:
Ende November 1999

Daikatana



Die Bilder rechts unten entstammen dem noch etwas schwammigen N64-Modul. Zum Vergleich seht Ihr hier einen Screenshot der hochauflösenden PC Version.

John Romero, Game-Designer und Mitbegründer der (welt)berühmten Edelschmiede id-Software, welche er nach der Fertigstellung eines indizierten Games verließ (um sich unter dem Label Ion Storm selbständig zu machen), werkelt mit seiner 23-köpfigen Truppe seit nunmehr einer halben Ewigkeit an *Daikatana*. Ursprünglich als PC-only Titel geplant, stehen zur Abwechslung mal Konvertierungen fürs Nintendo-Lager ins Haus (GBC siehe Pocket News). Gepowert durch die mittlerweile etwas in die Jahre gekommene Grafik-Engine,

schlägt Ihr Euch mit Fernost-Allrounder Hiro Miyamoto in diesem 3D-Shooter – selbiger angereichert mit vielen Puzzle- und Rollenspielextrakten – durch vier absolut unterschiedliche Zeitepisoden mit je vier Levels. Auf der Suche nach Daikatana, dem sagenumwobenen Schwert der Schwerter, verschlägt es Euch vom Japan des 25. Jahrhunderts ins antike Griechenland. Sobald Ihr dort mit Medusa und Co. abgerechnet habt, saugt Euch ein vom Daikatana ausgehender Zeitstrom direkt ins mittelalterliche Norwegen.

Energie für den Sprung in die finale Episode (modernes San Francisco) verbirgt sich in einer massiven Todesfestung. Sicherheitsoffizier **Superfly Johnson** und **Nippon-Diva Mikiko Ebihara** begleiten Euch das gesamte Spiel über auf Schritt und Hit. Interaktion mit Euren Sidekicks wird groß geschrieben, desweiteren trumpft Romeros liebstes Kind mit 25 Ballermännern (nein, keine Bonusinseln!), und komplett neuen Gegnersets für jede Epoche. Aussagen von Kemco-Vertretern zufolge, wird es leider keinen Multiplayer-Modus geben, außerdem ist das Modul mit 128-

Mbit recht schmal auf der Brust (wo wurde wohl gespart?). Ansonsten sollen die **Features des N64 voll ausgeschöpft** werden (sprich Controller-, Rumble- und Expansion Pak). Vertraut der Zeit, dieser Titel wird kommen! cs



In Punkto Level- und Gegnerdesign soll einiges geboten werden, ...



... die Mechs jedenfalls sehen auch in Low-Res schon mal ganz prächtig aus. (N64)



System:	Nintendo 64
Name:	Daikatana
Genre:	3D-Action
Hersteller:	Kemco/Ion Storm

Geplanter Erscheinungstermin:
4. Quartal 1999

Star Wars Episode 1: The Phantom Menace

Wie bei Lucasarts-Spielen üblich, tröpfeln die Informationen zu neuen Spielen wie gewohnt mehr als spärlich (höchstens noch vergleichbar mit Rare). Wir haben dennoch die Ohren gespitzt und wissen Interessantes zum PS-Star Wars-Adventure zu berichten.



Daß die PlayStation-Filmumsetzung sich gänzlich vom N64-Podracers (VG-Spielspaß 83 Prozent) unterscheidet und sehr eng an die Story des epischen Streifens angelehnt ist, hat sich mittlerweile sicher herumgesprochen. Um jedoch auf die 20 bis 40 Stunden versprochenes Gameplay zu kommen, muß die Geschichte des Spiels naturgemäß öfter mal einen kleinen Schlenker machen. Im Film finden die zwei Jedi-Ritter z.B. den jungen Anakin Skywalker unmittelbar nach der Landung auf Tatooine, während die Suche im Spiel in ein langwieriges Puzzle ausartet, in der auch andere Locations wie Watto's Schrottplatz aufgesucht werden müssen. Es werden auch neben den beiden Jedis Obi-Wan Kenobi und Qui-Gon Jinn (sprich "Kway-Gone") Königin Amidala sowie Captain Panaka spielbar



STAR WARS
EPISODE I
DIE DUNKLE BEDROHUNG

System: PlayStation
Name: Star Wars Episode 1: The Phantom Menace
Genre: 3D-Action-Adventure
Hersteller: Lucas Arts/THQ

Geplanter Erscheinungstermin:
August 1999



Die Spiel-Story wird zahlreiche Sub-Plots beinhalten, die den Film erweitern.

sein. Jeder hat dabei seine Spezialwaffe (Lichtschwert, R-65 Heavy Blaster, Droid Stunner & Co.) und besonderen Fähigkeiten wie z.B. Nahkampf, Super- und Doppelsprünge und Sidesteps. Gameplay-technisch wird der Beginn des Spiels actionbetonter mit vielen Schlachten gegen Kampf-droiden und Hüpfeskapaden ablaufen. Später auf Otoh Gunga und Mos Espa (haben die Jungs eigentlich eigene Wortschöpfer, hehe?) ist Interaktion mit den Bewohnern und das Lösen von Rätseln (z.B. das Akquirieren von Bauteilen für Eurer Schiff) mehr gefragt. Alleine auf Mos Espa gibt's über 100 Charaktere, mit denen Ihr quatschen könnt – Vorsicht jedoch vor unvorsichtigen Angriffen: In diesem Fall drohen harte Strafen! Auch werden sich **Zivilisten gegen Euch zusammenrotten**, wenn Ihr grundlos jemanden attackiert. Droht so etwas, werdet Ihr bereits am Tonfall der Konversation merken, daß Ihr Euch jetzt besser verdünnisieren solltet. Einige der Figuren, die im Film nur kurz auftauchen, werden hier nun ausführlicher ausgeleuchtet, indem Ihr kleine Sub-Quests bestreitet und so mehr über die Hintergrund-Story von Hammerhead, Ishi Tib und Konsorten erfährt. Wie in Adventures üblich, beehren Euch diese Charaktere in späteren Levels mit wichtigen Items wieder, solltet Ihr ihnen einmal geholfen haben. Lucasfilm stand den Entwicklern von Big Ape Produc-

Möge die Macht mit Euch sein – im Lichtschwert-Duell könnt Ihr es bald auch auf der PlayStation beweisen.

Der erste spielbare Level konnte noch nicht so recht überzeugen.

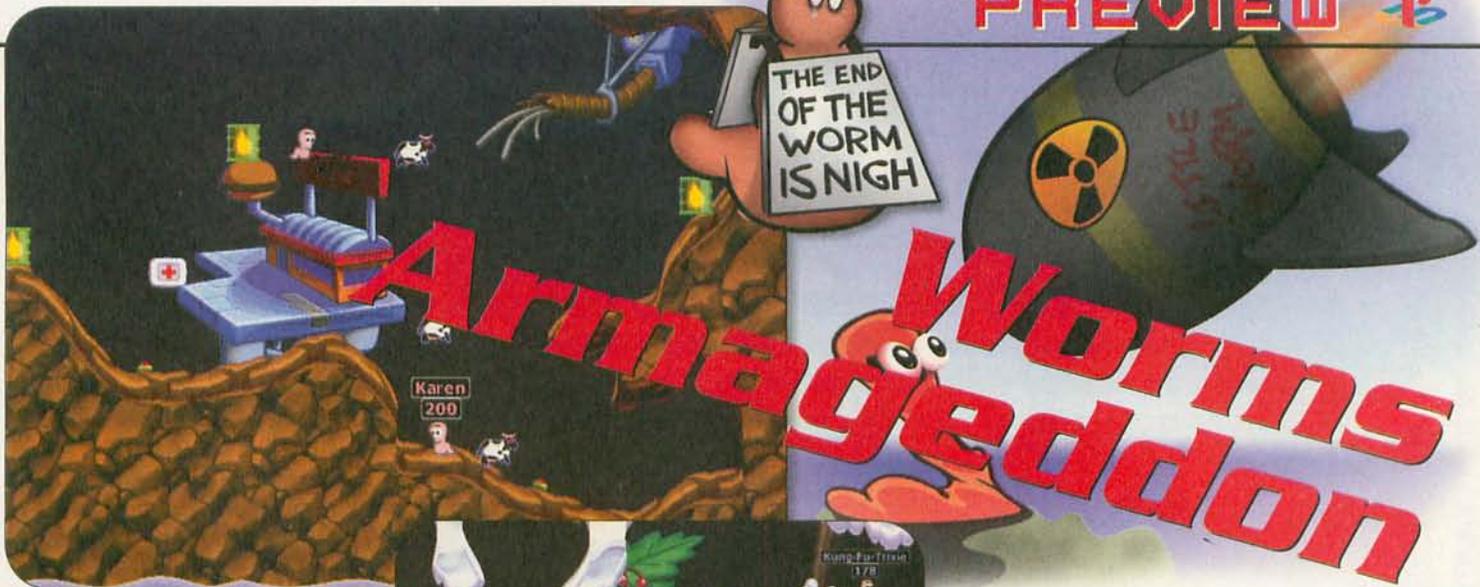
Über 100 Charaktere lassen sich im fertigen Spiel auf ein Schwätzchen ein.



tions für dieses Projekt von Anfang an mit Skizzen, Photos und tonnenweise anderem Material zur Seite, um eine **größtmögliche Authentizität** dieses epischen Sci-Fi-Abenteuers gewährleisten zu können. Ob es was genutzt hat, werden wir hoffentlich nächsten Monat im Test sehen! rk

Kino-Krieg

Bevor die Lasersalven auf den Leinwänden glühen dürfen, muß zunächst der Krieg auf dem grünen Tisch gewonnen werden. Lucasfilm ist hier der Meinung, ihnen stünde aufgrund der außerordentlichen Qualität des Streifens ein höherer Anteil an den Einnahmen zu als üblich (56,5 statt 53,5 Prozent) – außerdem soll der vierte *Star Wars* nur in Kinos mit entsprechend ausgestattetem Soundsystem (am besten natürlich THX) laufen. Da wollen die großen Kinobesitzer und -ketten nicht mitspielen – wollen wir hoffen, daß nicht vielerorts die Leinwände aufgrund von Boykotten der einen oder anderen Seite schwarz bleiben!



Gleich knallen der guten Karin ein paar explosive Schafe auf den hübschen Kopf.

Fallen Stinktiere eigentlich unter chemische Kampfstoffe? Und was sagen die Genfer Konventionen dazu?

Statt nach so einem Sprung den Kopf in den Sand stecken zu müssen, könnt Ihr mit dem Fallschirm majestätisch zu Boden gleiten.



Wieso gerade so anatomisch eingeschränkte und überdies eigentlich friedliebende Geschöpfe wie Würmer als kriegslüsterne Gesellen erhalten müssen, wird wohl auf ewig ein Rätsel der Entwickler bleiben. Ist auch egal, denn die kleinen Kriecher sind zurück. Und zwar heftiger als je zuvor.



zublasen. Eine an den Haaren herbeigezogene Hintergrundstory, die erklärt, warum diese kleinen Würmer sich überhaupt bekämpfen, wurde uns Gott sei Dank erspart.

Erfreulicherweise wurde neben erweiterten Multi-Player-Modi, besonderer Wert auf die Singleplayer-Missionen gelegt. Denn so

Obwohl die nervenaufreibenden und teilweise Freundschaften schwer belastenden Multiplayer-Sessions aus *Worms* noch heute zur ersten Garde der PlayStation-Spiele zählen, ist nun nach fast vier Jahren die Zeit für eine **Verjüngungskur** gekommen. Ihr werdet Euch sicher fragen, in welcher Hinsicht dieses zwar minimalistische, aber gleichermaßen geniale Game verbessert worden ist. Oder ob es ein ähnliches Schicksal erlitten hat, wie schon unzählige Fortsetzungen erfolgreicher Games zuvor. Um es gleich vorweg-zunehmen, *Worms* ist keineswegs "verschlimmbessert" worden.

Ganz im Gegenteil, das Gameplay wurde größtenteils beibehalten – ebenfalls die schnell erlernbare und nach kurzer Spielzeit intuitiv zu bedienende Steuerung. Noch immer gilt es, den gegnerischen Würmern mit verschiedensten Waffen (darunter einige interessante Neuheiten, auf die wir später noch eingehen) das Lebenslicht aus-

süchtig machend der erste Teil in geselliger Runde auch gewesen sein mag, alleine konnte das Spiel nicht annähernd so fesseln. Genau das soll nun bei *Worms Armageddon* anders werden. Neben insgesamt 43 Solomissionen und einem **Ein-Spieler-Deathmatch-Modus** gegen stetig stärker werdende Kampf-Würmer (komischer Einfall), spendierte Team 17 einen zusätzlichen Trainingsmodus. In diesen – nennen wir sie mal "MGS-VR-Missionen für Würmer" – werdet Ihr schrittweise in die Benutzung der wichtigsten Waffen und Zubehörteile eingeführt. Und wie beim eben erwähnten Vorbild, gilt es auch diese in möglichst kurzer Zeit zu meistern, wobei die besten Zeiten gespeichert werden.

Augenscheinlichste, wenn auch den Spielablauf nicht beeinflussende Veränderung ist jedoch die komplett neue Grafik-Engine. Zum einen sehen die Würmer ebenso wie das gesamte Spielfeld nun deutlich detaillierter aus, zum anderen reagieren die



Viecher durch aufwendige Animationsphasen "echter" und lassen den Spieler beim Ableben seines Alter-Ego wirk-

lich mitfühlen. Doch was wären all diese Verbesserungen, wenn nicht dem Hauptwunsch der Spieler nach einem umfassenderen Waffenarsenal nachgekommen worden wäre. Und neue Waffen gibt es im Überfluß. Angefangen beim **Flammenwerfer**, der den kleinen Würmchen ganz schön einheizt, über eine Laser-Zielvorrichtung, die Euch fünf Runden lang das Zielen abnimmt, bis hin zum Wasser-Schaf. Diese Laune der Natur hat gegenüber der Vorgänger-Version den Vorteil, auch Wasser durchqueren zu können, bevor es explodiert. Doch nicht nur das Waffenarsenal wurde kräftig aufgerüstet, auch die jedem Wurm zur Verfügung stehenden Specials wurden um einige interessante Exemplare erweitert. So könnt Ihr nun auf einen Fallschirm, der Sprünge aus großer Höhe ermöglicht, und ein Jet-Pack, mit dem Ihr Euch durch die Lüfte bewegen könnt, zurückgreifen. Da sich die PlayStation-Version von *Worms* auch nach vier Jahren noch munter in den europäischen Verkaufs-Hitparaden tummelt, ist es nur eine Frage der Zeit, bis auch *Worms Armageddon* es sich dort gemütlich macht. Wir erwarten das Game mit Spannung und überlegen jetzt schon, wie wir trotz nächtelanger Multi-Player-Sessions ein Heft machen sollen. ab



Worms Armageddon

System:	PlayStation
Name:	Worms Armageddon
Genre:	Fun-Strategie
Hersteller:	Team 17

Geplanter Erscheinungstermin:
4. Quartal 1999

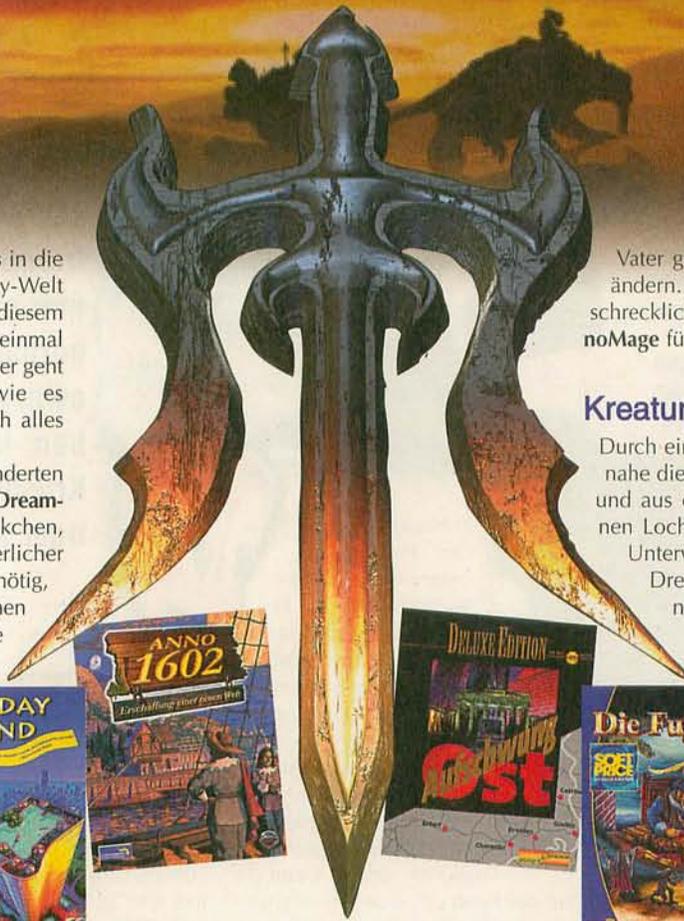
TECHNOMAGE

Ein neues Game aus deutschen Landen? Und dann auch noch so etwas Komplexes wie ein Action-Adventure? Das durften wir uns natürlich nicht entgehen lassen und konnten die Einladung von Infogrames, dem Entwicklerteam Sunflowers in Frankfurt einen Besuch abzustatten, auf keinen Fall ausschlagen.



TechnoMage entführt uns in die weit entfernte Fantasy-Welt Gothos, in der (wie in diesem Genre üblich) wieder einmal alles drunter und drüber geht und nichts so ist, wie es eigentlich sein sollte. Doch alles hübsch der Reihe nach:

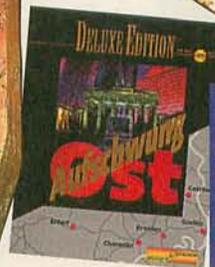
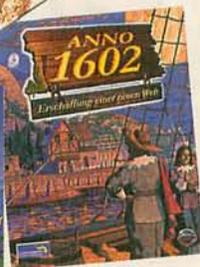
Auf Gothos existieren schon seit Jahrhunderten zwei Rassen friedlich nebeneinander. Die **Dreamer**, ein leicht elfisch angehauchtes Völkchen, halten nicht sehr viel von harter körperlicher Arbeit. Dies ist aber auch gar nicht nötig, denn durch ihre angeborenen magischen Fähigkeiten können sie sämtliche Dinge des alltäglichen Lebens auch auf übernatürliche Art und Weise erledigen. Im krassen Gegensatz dazu stehen die **Steamer**. Für diese eher stämmig gebauten Leutchen ist Magie ein rotes Tuch. Sie verlassen sich nur auf ihre technischen Fähigkeiten und entwickeln ständig neue Maschinen, die ihnen das Leben erleichtern. Das größte Ziel eines Steamers ist es, ein perpetuum mobile zu konstruieren, eine perfekte Maschine, die, einmal angeworfen, bis in alle Ewigkeit läuft. Seit Anbeginn der Zeiten gibt es zwischen diesen zwei Völkern ein ungeschriebenes Gesetz: Kein Steamer darf mit einem Dreamer eine Verbindung eingehen – Kinder sind strengstens verboten. Doch genau dies ist der Hauptcharakter von *TechnoMage* – ein Mischling, das Kind eines Steamers und einer Dreamer-Frau. Aus diesem Grund war er eigentlich schon immer ein Außenseiter, der nie richtig beachtet wurde. Da er seit seiner Geburt in Dreamertown lebt, kennt er seinen



Vater gar nicht – dies wird sich aber bald ändern. Eines Tages nämlich geschehen schreckliche Dinge, die das Leben des *TechnoMage* für immer verändern sollen.

Kreaturen der Finsternis

Durch ein vernichtendes Erdbeben wird nahezu die gesamte Stadt der Steamer zerstört, und aus einem durch das Beben entstandenen Loch strömen grauenhafte Monster der Unterwelt nach Gothos. Als diese Kunde Dreamertown erreicht, sucht man sofort nach einem Schuldigen, der für dieses Unglück verantwortlich gemacht werden soll. Und wer bietet sich da besser an, als ein Bastard, den sowieso alle lieber los wären. So kommt es, daß der *TechnoMage* aus seinem Dorf fliehen muß und in Steamertown bei seinem Vater um Hilfe bitten will. Dieser wird aber vermißt – seit seiner Expedition in die Tiefen der neu entstandenen Höhle gilt er als verschollen. Sofort macht sich der *TechnoMage* auf, seinen Vater zu suchen und betritt das erste Dungeon, den Hive. So beginnt also das erste Action-Adventure der Sonnenblumen, das sich anschiekt, *Alundra* und *Co.* Konkurrenz zu machen. Ihr steuert Euren Protagonisten durch phantasie-



Company profile

Ins Leben gerufen wurde Sunflowers 1993 von Adi Boiko, dem Gründer und früheren Geschäftsführer des Software-Distributors BOMICO (jetzt Infogrames Deutschland). Das anfänglich nur drei Mann starke Team ist bis heute auf 27 festangestellte und ca. 25 freie Mitarbeiter angewachsen. Neben zahlreichen eher unbekannteren Edutainment-Programmen dürften alten Amiga-Hasen vor allem die Titel *Aufschwung Ost* oder *Die Fugger 2* noch bestens in Erinnerung sein. Im April gelang Sunflowers mit dem vom österreichischen Entwicklerteam **Max Design** programmierten *Anno 1602 – Erschaffung einer neuen Welt* der (unerwartete) Durchbruch speziell im deutschen, aber auch im internationalen Spielmarkt (das Cover der japanischen Version zierte sogar ein österreichisches Kriegsschiff – ja, lang ist's her, daß wir eine Marine hatten).



Und das sind die Jungs und Mädels, die für *TechnoMage* verantwortlich sind – ein sehr sympathischer Haufen.



INFO

System: Playstation
 Name: TechnoMage
 Genre: Action-Adventure
 Hersteller: Sunflowers/Infogrames

Geplanter Erscheinungsdatum:

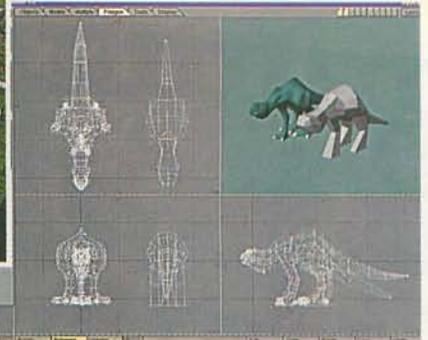


Im verträumten Dreamertown beginnt Euer Abenteuer, und Ihr werdet langsam in Story und Steuerung eingeführt.

volle 3D-Landschaften auf der Suche nach Eurem Vater und rettet – wie sich später herausstellen wird – sogar das ganze Land vor dem drohenden Untergang. Um dem ganzen Spiel etwas mehr Tiefgang zu verleihen, integrierten die Jungs von Sunflowers neben den üblichen Adventure-Komponenten, die wir alle bestens aus *Zelda* und Konsorten kennen, noch einen kleinen **Rollenspiel-Einschlag**. Durch Kämpfe mit Monster oder das Lösen bestimmter Aufgaben werden dem *TechnoMage* Experience-Points gutgeschrieben, die wie einem RPG für einen Level-Up sorgen. Ähnlich wie in *Diablo* könnt Ihr selbst Einfluß auf die Entwicklung Eures Charakters nehmen und selbst bestimmen, welche Fähigkeiten des *TechnoMage* gesteigert werden sollen. Wollt Ihr lieber einen starken Kämpfer, verteilt Ihr die Punkte einfach auf die Attribute für Waffenbeherrschung und Verteidigung; bevorzugt Ihr eher einen mächtigen Magier, legt Ihr Euer Hauptaugenmerk auf den Magie-Wert. Im Item-Menü rüstet Ihr Euch mit verschiedenen Waffen (Schwert, Bogen etc.), Rüstungsgegenständen und Zaubersprüchen aus – auch die zahlreichen Gegenstände, die Ihr im Laufe Eures Abenteuers findet, werden dort verwaltet.



In diesem Editor werden die Levels im Lego-Prinzip aus vorgefertigten Teilen zusammengebaut. Auf den eingekreisten Linien werden sich im Spiel die NPCs bewegen.



Sämtliche Charaktere wurden mit Lightwave 3D-modelliert und dann gerendert.

Von Monstren, Mythen und Magie

Die sehr frühe Version, die wir bei unserem Besuch kurz probezocken durften, hinterließ trotz fehlender Gegner-KI und noch nicht integrierten Rätseln einen durchaus guten Nachgeschmack. Die Grafik ist recht detailliert gezeichnet (die Texturen werden nicht einfach von der PC-Version herunterkonvertiert, sondern eigens für die PlayStation designt) und vermittelt **gutes Fantasy-Feeling**, was durch den toll gelungenen Soundtrack noch verstärkt wird. Sämtliche Figuren (außer den 3D-modellierten Endgegnern) werden als 2D-Bitmaps dargestellt, fügen sich aber im Gegensatz zu z.B. *Vandal Hearts* oder *Star Ocean* sehr gut in die 3D-Landschaft ein. Zwischen den action-betonten Dungeon-Levels laden über sechzig NPCs in den Städten und Dörfern zu Small Talk ein und bieten Euch die eine oder andere Sub-Quest an. Schöne FMV-Sequenzen, die die Story weitererzählen, runden

die grafische Präsentation ab und ziehen Euch immer tiefer in die Welt von Gothos. Viele überragend neue oder innovative Features dürfen wir uns wohl nicht erwarten (wie denn auch – im Prinzip hat uns *Zelda* schon alles vorgemacht), jedoch sind wir trotzdem in positiver Erwartungshaltung. Der Mix aus fesselnder Story, einigen RPG- und Jump'n-Run-Elementen und sympathischen Charakteren könnte durchaus zu gefallen wissen. In einer in wenigen Monaten erscheinenden Preview-Version können wir Euch mehr über die Stärken und (hoffentlich wenigen) Schwächen von *TechnoMage* erzählen. cd



Im Märchenwald trifft Ihr auf ein Feenvolk, dessen Ewok-like in den Baumgipfeln errichtete Stadt Ihr nach Genuß eines Schrupf-Trunks erkunden dürft.

In den düsteren Dungeons könnt Ihr mit Hilfe eines Kreidestücks Euren Weg markieren.



Chucky und seine Braut - Competition

Kinostart 9. September

Verlosung

In Zusammenarbeit mit Kinowelt Filmverleih verlosen wir anlässlich des Kinostarts von "Chucky und seine Braut" ein Gruselwochenende in London für zwei Personen, sowie zehn Soundtracks und zehn Verbandskästen (für alle Fälle, falls Ihr Tiffany und Chucky doch einmal begegnen sollten).



Nachdem das Massenmörder-Special aus der Juli-Ausgabe bei Euch überwältigend gut ankam, haben wir uns horrortechnisch weiter umgeschaut und sind dabei auf Chucky und seine Braut gestoßen.

Die Manager von Universal haben diesmal Hongkong-Action-Regisseur Ronny Yu verpflichtet, der den kleinen Antihelden völlig neu präsentiert, indem er dem klassischen Horrorprinzip eine Portion Romantik, Comedy und Road Movie beimischen will. Nun zur Story:

Die Puppe, in der einst die Seele des psychopathischen Serienmörders Chucky steckte, ist inzwischen ein verwaistes, harmloses Stück Plastik. Das denkt zumindest jener korrupte Polizist, der ein erquickliches Sümmchen dafür geboten bekommt, sie aus der Asservatenkammer seines Reviers zu stehlen. Er übergibt sie an Tiffany (Jennifer Tilly), Chuckys einstige Lebensgefährtin. Mit Hochzeitsabsichten im Kopf und einem Voodoo-Spruch auf der Zunge beschwört Tiffany in einer stürmischen Nacht den teuflischen Geist ihres Ex-Lovers zurück in die Puppe. Und tatsächlich, Chucky kehrt in das Reich der Lebenden zurück. Als Tiffany nicht aufhört, Chucky mit ihren Heiratsplänen zu nerven, verbannet er ihre Seele kurzerhand ebenfalls in eine Puppe. Nun stecken die beiden jedoch in einem Dilemma: Es existiert zwar in New Jersey ein okkultes Amulett, das Tiffany und Chucky wieder in Menschen verwandeln kann. Doch wie sollen zwei Puppen unbemerkt durchs Land reisen? Tiffany hat schließlich die rettende Idee: Sie bietet dem Nachbarjungen Jesse telefonisch 500 Dollar an, wenn er die beiden Puppen, die bei ihr auf dem Sofa liegen, nach New Jersey fährt. Für Jesse, der gerade beschlossen hat, mit seiner noch minderjährigen Freundin Jade (Katherine Heigl) durchzubrennen, ist dies eine willkommene Finanzspritze. Also steuern Jesse und Jade ihren Kleinbus auf den Highway, nicht ahnend, daß die beiden Puppen auf dem Rücksitz zwei ziemlich hintertriebene Kreaturen sind, die auf Hochzeitsreise gehen. Ein super spannender Thriller beginnt ...

Na, neugierig geworden? Kinostart in Deutschland von "Chucky und seine Braut" ist übrigens am 9. 9. '99 – der Film ist somit ein idealer Lückenfüller zwischen dem bereits abgefeierten *Soul Reaver* und *Acclaims* vielversprechendem *Shadowman*.

Um teilnehmen zu können, müßt Ihr lediglich diese drei Fragen richtig beantworten.

- 1.) Aus welchem Land stammt der Regisseur von "Chucky und seine Braut"?
 - a) Amerika
 - b) Japan
 - c) China
- 2.) Was ist der Untertitel von "Chucky und seine Braut"?
 - a) "Die Puppe, die alles Dagewesene in den Schatten stellt"
 - b) "Die Puppe, die allen den Kopf verdreht"
 - c) "Natural Born Killer Dolls"
- 3.) Der Kinostart in Deutschland von "Chucky und seine Braut" findet am 9. 9. '99 statt. Welches wichtige Ereignis fällt ebenfalls auf dieses Datum?
 - a) Die Veröffentlichung der PlayStation 2 in Japan
 - b) Die Veröffentlichung des Dreamcast in den USA
 - c) Die Veröffentlichung des Neo Geo Pocket in Europa

Wenn Ihr Euch jeweils für eine Antwort entschieden habt, dann schreibt die Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt oder faxt (0 81 21 – 95 12 98) sie uns. Eure Einsendungen müssen bis zum Stichtag am 9. September 1999 (Datum des Poststempels zählt) bei uns eingegangen sein. Leser mit Netzzugang können ihre Antworten wahlweise auch per Email einschicken (cbrieden@wekanet.de). Alle anderen dirigieren ihre Antworten einfach an unsere übliche Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion Video Games
Stichwort "Puppe"
Gruber Str. 46 a
85586 Poing

Mitarbeiter von Future und deren Angehörige dürfen nicht mitmachen. Dem Rechtsweg geht es auch nicht viel besser, der ist ebenfalls ausgeschlossen. Viel Glück!

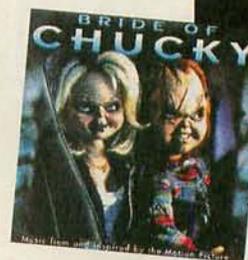
Hauptgewinn



Eine Wochenendreise nach London für zwei Personen, inklusive Besuch des Gruselkabinetts von Madame Tussaud.

Trostpreise

Zehn "Chucky und seine Braut"-Soundtrack-CDs, sowie zehn original Chucky-Verbandskästen.



Jetzt testen und sparen!



3x Video Games



frei Haus



zum halben Preis



Dieses Angebot hat's in sich! Jetzt kannst Du drei Monate alles bekommen, was Video Games zu bieten hat: Kritische Allround-Spieletests, geniale Berichte über die ganze Welt der Videogames sowie feinste Cheats und Tricks für alle Konsolen. Und dafür mußt Du nicht mal einen Schritt vor die Haustür machen, denn wir schicken Dir die nächsten Ausgaben frei Haus zu - für schlappe 10,- DM. So ein Angebot kann man einfach nicht ausschlagen! Also: Füll schnell den Gutschein aus und bestell Dein Kurzabo noch heute!



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

3X Video Games und Lara lebensgroß für 10 DM!

Ja, schick mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur DM 10,-/EUR 5,11 statt DM 19,50/EUR 9,97. Als Geschenk bekomme ich das lebensgroße Lara-Poster; dazu solltet ihr nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit ca. 14% Preisvorteil! (2 Ausgaben Video Games für nur DM 67,20/EUR 34,36, Studentenabo DM 60,-/EUR 30,66). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

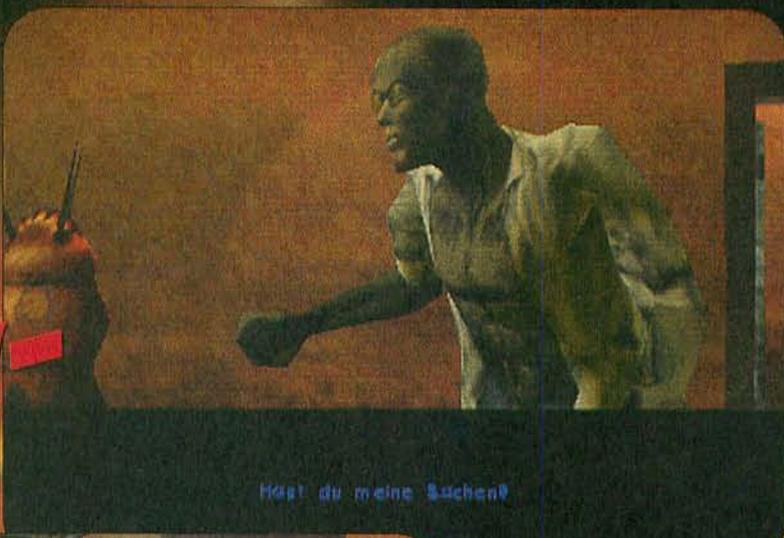
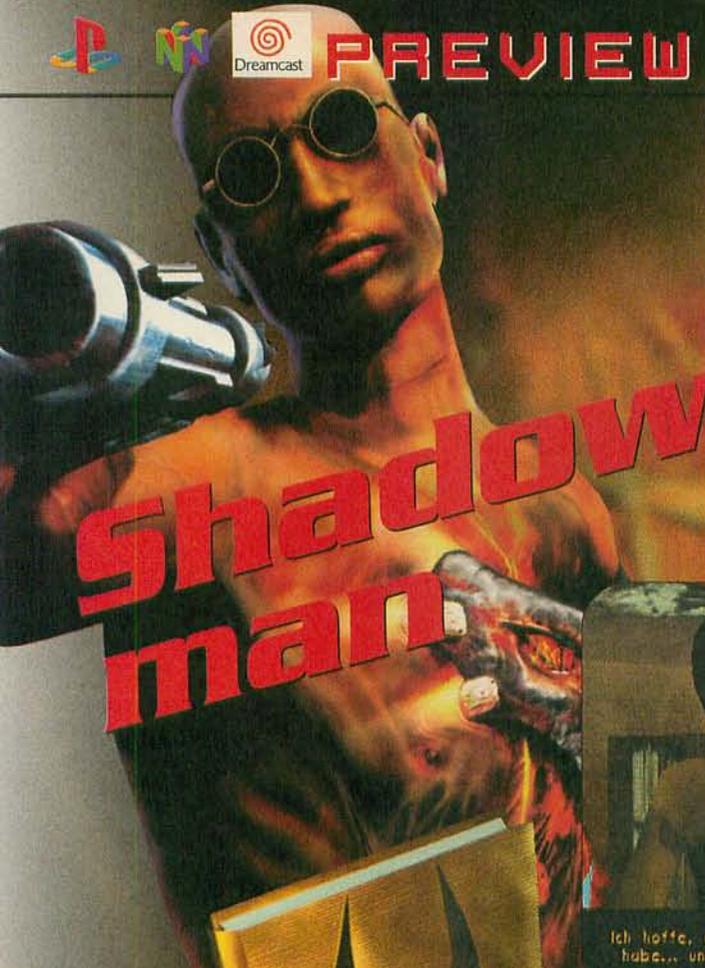
PLZ, Ort _____
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift _____
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zu Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift _____ CV199

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

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



Hast du meine Sachen?



Ich hoffe, du hast die Akte gelesen, die ich dir gegeben habe... und zwar gründlich. Zwischen den Zeilen findest du die Hinweise...

Mike LeRoi – Der coolste Videospiele-Hero jenseits von Leben und Tod.

Mit der exotisch-verführerischen Nellie verbindet Euch mehr als nur das gemeinsame Ziel die Welt zu retten.

Auch wenn dieser Bursche eher einen etwas kopflosen Eindruck macht, ist die zuschaltbare Ego-Perspektive sehr hilfreich.

Acclaim bezeichnet Shadowman als den für sie wichtigsten Titel des Jahres. Entsprechend lange wurden wir alle auf die Folter gespannt, bis wir nun endlich eine spielbare Version dieses Voodoo-Horror-Shockers in Händen halten können.



Und in einem Punkt hat Acclaim offensichtlich Recht behalten: Shadowman hat ohne jeden Zweifel das Zeug dazu, in die Software-Geschichte einzugehen. Und das unabhängig von technischen Aspekten, die zwar ebenfalls eine Klasse für sich sind, und auf die wir später noch detaillierter eingehen möchten. Es ist die unglaublich fesselnde und äußerst morbide Story, die trotz aller düstern Elemente stets die gehörige Portion schwarzen Humor beinhaltet, um nicht aufgesetzt ernst zu wirken. Selten zuvor hatte man das Gefühl, so eingebunden zu sein, was nicht zuletzt an der exzellenten Sprachausgabe liegt, die übrigens in ihrer Fülle und Qualität auf dem Nintendo 64 neue Maßstäbe setzen dürfte. Während selbst in Klassiker wie Resident Evil (Fans mögen mir verzeihen) manche der Dialoge eher lächerlich als glaubhaft wirkten, "Oh my God, a Monster..." sind die Texte in Shadowman direkt aus dem Leben gegriffen und machen deshalb auch vor – in manchen

Situationen unvermeidlichen – Slang-Ausdrücken nicht halt. Ein übriges hierzu tragen die fantastischen Synchronsprecher bei, die wirklich ganze Arbeit geleistet haben, und so ziemlich jeden Genre-Kollegen alt aussehen lassen.

Cooler geht's nicht!

Die ganze Atmosphäre wäre natürlich nicht stimmig, wenn man das Game mit einem kleinen Nobody bestreiten müßte. Aus diesem Grunde haben die Jungs bei Iguana einen Protagonisten erdacht, der in der Videospielewelt bislang einmalig ist: Mike LeRoi – der Shadowman. Ein eiskalter Zyniker mit Marken-Turnschuhen und verspiegelter Sonnenbrille, der von Selbstzweifeln und Schuldgefühlen um den scheinbaren Tod seines kleinen Bruder geplagt, von der hinreißenden Voodoo-Priesterin Nellie eine magische Maske in den Brustkorb eingepflanzt bekam, um mit deren Hilfe zwischen unserer Welt und dem Reich der Toten zu wan-



Im ersten Level, der Euch mit der Steuerung vertraut macht geht es noch ruhig zu...



während in späteren Abschnitten einganzten Sammelsurium abgedrehter Freaks wartet.



deln. Keine Frage, daß sich Le Roi nicht mit simplen Handtaschendieben herumschlagen muß. Sein Gegner ist niemand geringerer als der "Legion" – das ultimative Böse und eine Armee der Finsternis, rekrutiert aus den schlimmsten Gewaltverbrechern der Geschichte. Alleine die Art, wie sich der perfekt animierte *Shadowman* durch die riesigen Areale bewegt, ist sehenswert, doch spätestens wenn Ihr in beiden Händen eine Waffe haltet und in bester Bruce-Willis-Manier die Gegner wieder ins Jenseits zurückbefördert, werdet Ihr diesen Helden lieben. Und das Waffen-Repertoire kann sich fürwahr sehen lassen. Ob doppelläufige Schrotflinte, Uzi oder magische Strahler-Gun – *Shadowman's* Ausrüstung läßt keine Wünsche offen.



Im Laufe des Games gewinnt Le Roi ständig neue Fähigkeiten hinzu. Diese werden als Tattoos auf seinem Rücken dargestellt.

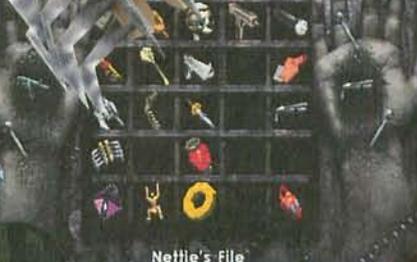
Ohne Köpfcchen geht gar nichts

Wer jetzt befürchtet, das Gameplay würde sich ausschließlich auf tumbe Schießereien beschränken, kann beruhigt sein. Denn



Um so mehr dunkle Seelen der *Shadowman* aufnimmt, umso mehr verändert er sich.

Iguana hat es geschafft, in den riesigen, hochkomplexen Leveln Dutzende Rätsel und Unteraufgaben einzubauen, die jedoch angenehmerweise nie reines Mittel zum Zweck sind, sondern sich stets logisch in den Storyablauf einfügen. Zusätzlich gesteigert wird die Komplexität des Games durch die Möglichkeit *Shadowman's*, mit Hilfe eines Teddybären seines Bruders jederzeit zwischen den zwei Welten zu wechseln. Dies wird auch unbedingt notwendig sein, denn wie bereits in *Soul Reaver* lassen sich manche Aufgaben nur in einer bestimmten Dimension lösen. Am Eingang zum Reich der Toten trifft Le Roi auf die Schlange Jaunty (in der Originalversion



Nettie's File

Hier seht Ihr einen kleinen Teil von LeRois Ausrüstung. Ihr könnt übrigens beide Hände separat bedienen und benutzen.

mit herrlichem irischem Akzent, die neben zynischen Kommentaren diverse Tips mit auf den Weg gibt. Alleine die Begegnungen mit Jekster sorgen trotz aller Tragik

immer wieder für einen Lacher. Doch kommen wir nun zum für viele Zocker wichtigsten Punkt – der Grafik. Auch hier merkt man *Shadowman* deutlich die lange Entwicklungszeit an, denn insbesondere auf der N64-Version konnte das Game schon jetzt absolut überzeugen. Nicht nur, weil dunkle Höhlenlabyrinth durch Fackeln beleuchtet werden, oder weil die Gefängnishöfe von texanischer Sonne bildschön überflutet werden. Es wird einfach eine unglaubliche grafische Abwechslung geboten. Auch die Eingangs bereits erwähnten Animationen der Figuren und die besonders bei Kämpfen zum Tragen kommenden Lichteffekte sind einfach umwerfend. Und das alles ohne jeden Nebel oder erkennbaren Grafikaufbau. Offensichtlich



Freie Sicht für Schattenmänner! Keine nervigen Nebelschwaden behindern Eure Fernsicht.

hat sich Iguana für *Shadowman* ganz schön ins Zeug gelegt.

N64, PS oder DC

Da die Nintendo 64-Version am weitesten fortgeschritten ist, beziehen sich natürlich viele der Angaben auf eben diese Version. Die PlayStation-Variante war zwar ebenfalls bereits spielbar, doch muß hier noch einiges mehr an Feinarbeit geleistet werden, was den späteren Release-Termin erklären dürfte. Besonders interessant wird es aber für die Besitzer (besser: zukünftigen Besitzer) eines Dreamcast. Denn auch wenn der Nintendo-*Shadowman* die gesamte Konkurrenz weit hinter sich läßt, sieht die PC-Version erwartungsgemäß noch um einige Klassen besser aus. Und genau diese Grafik-Qualität soll auch auf Segas 128-Bitter möglich sein. Leider waren zum Zeitpunkt der Drucklegung noch keine Shots verfügbar, doch werden wir diese so bald als möglich in einem gesonderten Preview nachreichen. Fest steht jedoch schon jetzt, daß *Shadowman* plattformübergreifend zu einem der ganz großen Hits werden dürfte. Warten wirs ab!



System: PlayStation / Nintendo 64 / DC
Name: Shadowman
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Acclaim

Geplanter Erscheinungstermin: 3. Quartal 1999



Die Herrn im Schatten

Während eines Besuches bei Acclaim hatten wir die Gelegenheit, den Schöpfern des *Shadowman's*, Gary Miller und Simon Phipps, einige Fragen zu stellen.

VG: Wie seid Ihr auf die Idee gekommen, ein Spiel in diesem aus Voodoo und Massenmördern geprägten Ambiente anzusiedeln?

ET: Die Grundinspiration kam in erster Linie durch die *Shadowman*-Comics, denen ja die Voodoo-Religion eine große Rolle spielt. Auch wenn unserer Meinung nach nur die ersten vier Hefte wirklich gut sind. Ansonsten haben wir uns von Filmen wie "Sieben" und "Das Schweigen der Lämmer" anregen lassen. Wir stehen einfach auf dieses düstere Zeug.

VG: *Shadowman* lebt nicht zuletzt von seiner tollen Story, die in fantastischer Sprachausgabe vermittelt wird. War es schwer, auf einem N64-Modul diese Datenmenge unterzubringen, und wer zeichnet sich für tollen Dialoge verantwortlich?

ET: Eigentlich war es gar nicht so schwer, denn dank unserer neuen Kompressionsroutine braucht die Sprache kaum Speicherplatz auf dem Modul. Schwieriger war es da schon mit dem RAM des N64 – doch auch hier haben wir eine neuartige Lösung gefunden, die auch mit Expansion-Pack hervorragende Ergebnisse liefert. Darauf sind wir besonders stolz, da es uns gelungen ist, exzellente Synchronstimmen aufzutreiben, wie die Originalsprecher von Samuel L. Jackson (*Pulp Fiction*) als *Shadowman*, Whoopie Goldberg (*Ghost*) als Nettie und vielen anderen wie Dennis Hopper, Kevin Spacey (der Bösewicht aus *Sieben*), Jack Nicholson und den Bruder des Sprechers von Anthony Hopkins, der übrigens exakt die gleiche Stimme hat. Durch diesen Wiedererkennungswert steigt die Atmosphäre deutlich an.

VG: Wie habt Ihr es geschafft, den N64-typischen Nebel zu vermeiden?

ET: Weil wir einfach fantastische Programmierer sind (lacht). Nein, im Ernst. Eigens für *Shadowman* entwickelten wir die Grafik-Engine VISTA (Virtual Integrated Scenic TerrAin), die eine noch nie dagewesene Performance auf den Konsolen ermöglicht. Unser Ziel war es von



Beginn an, dem Spieler eine uneingeschränkte Sicht zu bieten und Nebel wirklich nur als Stilmittel einzusetzen. Wir denken, daß uns das sehr gut gelungen ist. Dabei darf man aber auch nicht vergessen, daß die Entwicklungszeit mehr als 2 1/2 Jahre gedauert hat. Also deutlich länger als bei jedem anderen Iguana-Spiel zuvor.

VG: Wann wird die DC-Version erscheinen, und wird es möglich sein, dieselbe Qualität wie in der PC-Version zu erreichen?

ET: Ursprünglich sollte die DC-Version zum Europa-Release der Konsole fertig sein, doch so wie es aussieht, könnte es aber noch ein, zwei Wochen länger dauern. Dafür wird *Shadowman* auf Segas-Konsole ebenso gut aussehen wie auf den schnellsten PCs. Überhaupt haben wir durch die zeitgleiche Entwicklung der verschiedenen Versionen versucht, sämtliche Features bestmöglich auf allen Plattformen einzubauen. Gerade das DC ist eine tolle Maschine, von der man in Zukunft noch einiges hören wird.

VG: Von welchem Game habt Ihr Euch am ehesten beeinflussen lassen?

ET: Interessanterweise nicht von anderen Horrorspielen, wie dem oft als Vergleich herangezogenen *Soul Reaver*, sondern von Games wie *Zelda* auf dem NES und auch von *Mario 64*.

Irgendwo ist *Shadowman* eine Mischung aus verschiedenen Genres, wie es sie in dieser Form noch nicht gab. Auch wenn die Action nicht zu kurz kommt, spielt das Erforschen der riesigen Level eine Riesensrolle in *Shadowman*. Aber wie schon gesagt, die Ideen stammen eher aus anderen

Kunstformen wie Filmen, Videos und natürlich nicht zuletzt aus der Realität. **VG:** Apropos Realität. In den USA ist seit dem Massaker von Littleton eine Diskussion um die Gewalt in Videospielen ausgebrochen. Ist *Shadowman* davon betroffen?

ET: Nein, überhaupt nicht. Zum einen gibt es im ganzen Spiel nicht eine Situation, in der man auf lebende Menschen schießt, und zum anderen liegt das Ziel im Spiel nicht unbedingt in der Gewaltanwendung. Nach ersten Previews bekamen wir sogar Anfragen, ob wir nicht mehr Waffen unterbringen können. Natürlich sind wir diesem Wunsch nachgekommen (lacht).

VG: Wird sich die deutsche Version in irgendeiner Form, wie z.B. durch Kürzungen, von der US-Version unterscheiden?

ET: Nein, im Gegenteil. Da die Amerikaner zwar ein relativ entspanntes Verhältnis zu Gewalt in Video-Spielen haben, aber andererseits sehr prüde sind, mußten wir in dieser Version einige der Gegner, die unbedeckt rumlaufen, wieder in Kleidung packen. Auch wenn es nichts wirklich Anstößiges zu sehen gab. Kurioserweise ist die deutsche Fassung so gesehen sogar "originaler" geblieben.

VG: Wir danken für das Gespräch und wünschen alles Gute für *Shadowman*.

ET: Danke. Wir hoffen, daß das Game den deutschen Zockern gefallen wird.



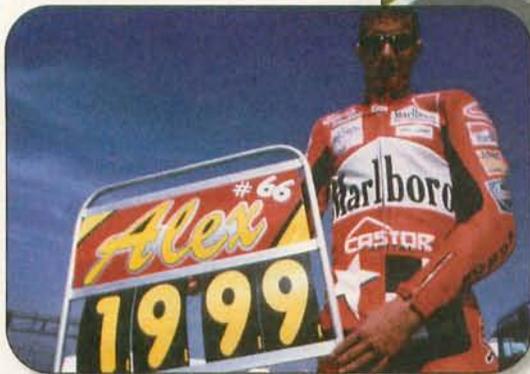


5 On Board :
Kredovilla Alex

Feine Lichteffekte, schnelle Strecken:
Biker-Herz, was willst Du mehr?

Gleich geht's los: Höchste Konzentration
vor dem Start.

Profi Alex Hofmann half Ascaron, echtes
Racing-Feeling ins Spiel zu bekommen.

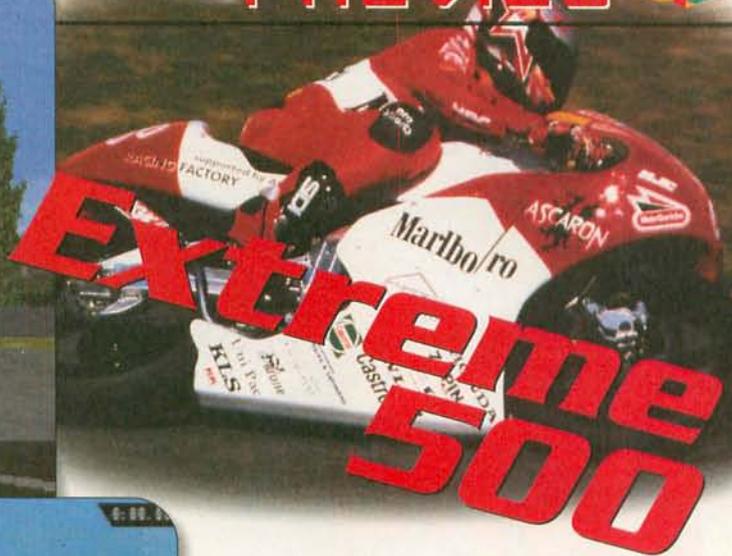


lutes Profi-Tool so richtig zum Einsatz: das Data-Recording. Während der Trainingsläufe werden alle relevanten Daten an verschiedensten Streckenpunkten aufgezeichnet und können anschließend analysiert werden. Dabei wird nicht nur

Euer Weg durch die Kurven mit der Ideallinie verglichen, sondern auch typische Leistungsmerkmale von Motor, Getriebe, Reifen und vieles mehr. Wer sich diese Daten nun ernsthaft zu Gemüte führt und diese in der Werkstatt durch virtuelles Rumschrauben an seiner Mühle auch umsetzt, kann deutlich bessere Rundenzeiten erzielen. Natürlich gilt dieses Feintuning nur für die aktuell getestete Strecke – ein anderer Kurs benötigt auch andere Einstellungen. Auch an verschiedene Wettereinstellungen dachte das deutsche Entwicklerteam



Zünftigen Zwei-Spieler-Rennen steht dank
Splitscreen nichts im Wege.



Rennboliden, Tourenwagen, futuristische Space-Cars, Rallye-Autos – all das sehen wir immer wieder in Spielen. Motorräder sind dagegen schon deutlich seltener. Das soll sich nun ändern.

– schon mal bei Regen mit Slicks gefahren? Aua! Um der DORNA (Motorrad-Verband, ähnlich der FIA bei der Formel 1) nicht Unsummen an Lizenzgebühren in den Rachen zu werfen, entschied man sich gegen die offiziellen Rennkurse. Trotzdem werdet Ihr die Strecken wiedererkennen: "Hmmm, der Grand Prix von Österreich A1 erinnert mich doch irgendwie an Hockenheim..." **Kluger Schachzug, Ascaron!** Grafisch soll dem Auge einiges geboten werden: 15.000 bis 20.000 Polygone wurden beim Designen der Kurse pro Rennstrecke verwendet – LensFlares, animierter Wolkenzug, Bremsspuren und Spiegelungen wurden natürlich nicht vergessen. Selbst in der noch unfertigen Version wirkte *Extreme 500* schon sehr gelungen – abgesehen von einigen kleinen Grafikblitzern und PopUps. Steuerungstechnisch ist man mit Dual Shock- und Analog-Lenkung "state-of-the-art", auch der NegCon wird unterstützt. Beim Probespielen am Sachsenring hatte zwar die versammelte Journalistenschar Probleme, die Maschinen sauber um die Kurven zu zirkeln – dies lag aber wohl eher daran, daß kein Standard-Controller zur Verfügung stand, sondern ein deutlich größeres Pad mit längeren Analog-Sticks. (Dadurch war der Lenkhebel weit größer und die Steuerung viel zu sensibel – das Ergebnis: Erfahrene Spieler schwankten mit ihrem Alter Ego durch die Kurven, als hätten sie ein paar Promille Blut in ihrem Alkohol...) Die Testversion wird dann zeigen, ob wir uns mit dem gewohnten Spielgerät besser schlagen und ob die Steuerung den hohen Anforderungen des Genres gerecht wird. *jb*



Data-Recording

Folgende Daten können aufgezeichnet werden:

- Schub (Power-Setting)
- Leistung
- Beschleunigung
- Lenkeinsatz
- Gang
- Bremshebelstellung
- Geschwindigkeit
- Drehzahl
- Motortemperatur
- Reifenzustand vorne/hinten



System:	PlayStation
Name:	Extreme 500
Genre:	Biker-Action
Hersteller:	Ascaron/THQ

Geplanter Erscheinungstermin:
Oktober 1999

Soul Calibur

Das vielleicht am heißesten erwartete Dreamcast-Spiel dieses Jahres steht kurz vor dem Japan-Launch. Wir haben für Euch eine Demo-Version organisiert, gefightet, bis die Fetzen fliegen und sind hellauf begeistert!



Nun steht also das Debut von Namco, seines Zeichens Haus- und Hoflieferant von Sony, auf Segas Dreamcast unmittelbar bevor, und im PlayStation-Hauptquartier wird man sich schwarz ärgern, denn was das 3D-Beat'em Up *Soul Calibur* optisch und spielerisch zu bieten hat, lässt (mit Ausnahme von *Virtua Fighter 3* vielleicht) ausnahmslos alles auf Konsolenebene alt aussehen. Diese riesigen, detaillierten Kämpfer (wehende Haare und Lippenbewegungen in Echtzeit!) mit ihren wunderschönen Texturen und im Wind fliegenden Klamotten sind alleine schon absoluter



Mitten rein: Trotz scharfer Waffen fließt kein Blut in SC.

Bo-Schwinger Kilik ist nur schwer bezukommen.



Sexy Ivy holt mit der mächtigen Sense aus: *Soul Calibur* ist mit 60 fps und perfekten Texturen wie vom anderen Stern!

Die Farbwischer kennen wir bereits aus dem PS-Vorgänger *Soul Edge*.

SC ist deutlich einfacher zu spielen als z.B. *Virtua Fighter 3*.



Wahnsinn! Dazu kommen noch ein perfektes Kämpfer-Design (alle alten und frischen Hauden wurden komplett neu mit anderer Frisur und frischem Outfit bzw. extrem coolem Look präsentiert und strahlen durch und durch Charisma aus) und ein tiefer Griff in die Move-Kiste.

Kämpfer mit Charisma

Jeder der (mit allen Bossen und Bonus-Fightern) insgesamt 17 Waffen-Profis hat um die 130 Special Moves und Combos drauf, die – per Druck auf die Pausen-Taste – auf dem Bildschirm sortiert nach Kategorien (Slash 1, Slash 2, Kick, Wurf, fortgeschrittene Combos) nachgelesen werden dürfen. Wir haben sowohl eine japanische Demo-Version mit sechs spielbaren Kämpfern (Bo-As Kilik, Henker Astaroth, Ritter Nightmare, China-Girl Xianghua, sowie den aus dem PlayStation-Vorgänger *Soul Edge* (Soul Blade) bekannten Ninja Taki und Schwertmeister Mitsurugi), als auch eine PAL-Version mit weiteren zwei Charakteren (Killer-Lady Ivy im Platin-Look und mit ihrem ausfahrbaren Schlangenschwert sowie Italo-Psychopath und Freddy-Krü-



ger-Freak Voldo) ausgiebig gezoct. Und wir sind voll des Lobes ob der atemberaubenden Martial-Arts-Choreographie, der unglaublichen, aber stets beherrschbaren Schnelligkeit des Spiels und des phantastischen und blitzschnell in Fleisch und Blut übergehenden Gameplays. Dabei habt Ihr dank der von Namco "patentierten", waffenbegleitenden Farbwischer bei rasanten Aktionen stets alles im Blickfeld. Da Ihr in der Umsetzung dieses '98er-Automaten von aufsehenerregenden Guard-Breaker-Moves (durch Energieaufladung), artistischen Combos über sehenswerte In-Fight-Aktionen bis hin zu Sidesteps und Ring-Out-Moves alles relativ simpel (O.K. – eine gewisse Übung braucht man schon!) auf die Beine bekommt, erschließt sich dieser Dreamcast-Überknaller auch dem weniger versierten Beat'em-Fan schnell und bleibt in seinem kompletten Reiz

nicht wie *Virtua Fighter 3* einigen wenigen Profis vorbehalten. Ewigen Defensiv-Spielern, die nur auf der Block-Taste kleben, hat Namco hier auch einen Riegel vorgeschoben. Es gibt zwar keine Waffen-Energieleiste mehr (Klinge geht durch andauerndes Blocken irgendwann über den Jordan), dafür werdet ihr nach und nach an den Rand der Arena gedrängt und schließlich mit einer simplen Combo ins Wasser oder die Lava bugsiert – Runde verloren.

Kein Zweifel: Die neue Nr. 1

Wo wir schon bei den Stages sind: Hier hat man sich ebenfalls merklich gesteigert.

Neben den obligatorischen Tapeten bevölkern nun auch **echte 3D-Backgrounds** (Burgen, Statuen, Treppen) die Kampfschauplätze und bilden im Team eine optisch sehr reizvolle Einheit. Einen Edge-Master-Mode (vergleichbar mit dem World Tour Mode aus *Street Fighter Zero 3* in dieser Ausgabe) wird es aller Voraussicht nach nicht geben, dafür neben den Standard-Spielmodi Survival, Arcade, Time Attack, Team Battle und Museum (Render-Abspäner? – Lechz!) eine Internet-Option. Der noch streng geheime Vorspann soll ebenfalls neue Referenzen setzen – Gerüchten zufolge wird u.a. eine wenig bis gar nicht bekleidete Sophitia zu sehen sein! Und da wären

noch die monumentale Musik, die starke Sprachausgabe, die Funken beim Aufeinanderprallen zweier Klingen, die verschiedenen Kostüme, die Replays mit verstellbarer Kamera, die coolen Siegerposen – ach, man kann die **Highlights** von *Soul Calibur* gar nicht alle aufzählen. Nicht umsonst ist das Spiel in der "Famitsu" (japanische Wertungsbiibel unter den Zeitschriften) mit einer perfekten 40 von 40 Punkten weggekommen. Das hat bis jetzt nur *Zelda – Ocarina of Time* geschafft. Im Lichte dieses Highlights befindet sich Sega mit dem Dreamcast zweifellos auf einem guten Weg: Alle PlayStation-Hittitel in besserer Optik auf seine Maschine zu holen, ist eine gute Taktik. *Tekken/Soul Blade* und *Resident Evil* hat man schon – fehlen nur noch ein *Ridge Racer/Gran Turismo* sowie ein *Tomb Raider*-Pendant! Wir können Euch gar nicht sagen, wie wir uns auf die fertige Version von *Soul Calibur* freuen, die wir Euch in ihrer ganzen Pracht in der nächsten Ausgabe präsentieren werden – erwartet die mit pfeilschnellen **60 fps**, mehr und ausgefeilteren Animationen als beim Automaten ausgestattete Arcade-Umsetzung des Jahres! rk



System: Dreamcast
Name: Soul Calibur
Genre: 3D-Beat'em-Up
Hersteller: Namco

Gepannter Erscheinungstermin:
Japan – 5. August 1999

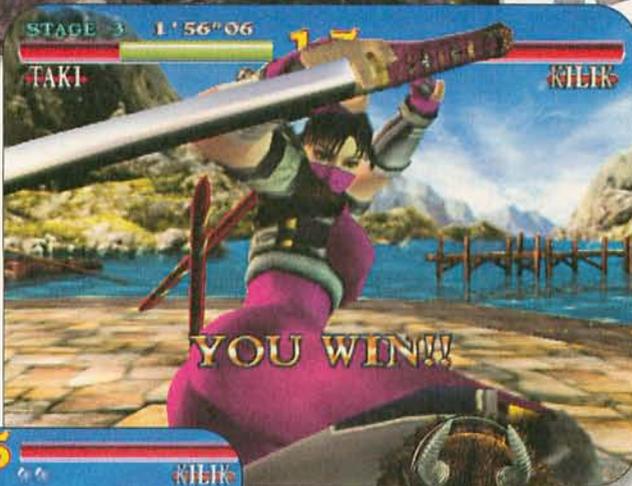
Die Demo-CD wurde uns freundlicherweise von MegaStar (www.mega-star.de, Tel.: 07761 - 59953) zur Verfügung gestellt.



Wer von Astaroth getroffen wird, steht nicht mehr auf. Dafür ist der Henker relativ langsam.

Was für eine Sieger-Pose, was für eine Fighterin: Ninja-Taki rules! Wie alle hat sie zwei Kostüme.

Die Animationen in *SC* setzen neue Maßstäbe im Genre.



Die platinblonde Ivy holt Taki mit ihrem ausfahrbaren Schlangenschwert von den Beinen – jetzt nachsetzen!

Jeder Charakter besitzt ca. 130 Moves und Combos, die Ihr im Pause-Menü in Kategorien nachschlagen könnt.



Tonic Trouble

Manchmal erwischt es einen hart. Dieser Spruch trifft auch auf Ed zu, der jetzt gerade auf einem total durchgedrehten Felsen voller übler Zeitgenossen mitten im Weltall sitzt und einige Dinge wieder bereinigen muß. Ja – man hat's nicht leicht...

Doch wo befindet sich Ed? Welche Dinge soll er denn nun bereinigen? Und das Wichtigste: Warum gerade er? Nun – um diese weltbewegenden Fragen zu beantworten, bedienen wir uns einfach eines beliebigen Stilmittels, der "Rückblende":

Eigentlich war Ed bisher immer zufrieden mit seinem Leben. Angestellt als Putzkraft auf einem Raumfrachter, konnte er leicht seinen Lebensunterhalt verdienen und hatte zudem noch die Möglichkeit, einige interessante Gegenden in unserer Galaxie zu besuchen. Der Job war einfach und das bißchen Putzarbeit ging locker von der Hand. Aus diesem Grund wollte Ed alles ganz genau machen – nicht die kleinste Weltraum-Kakerlake konnte sich vor seinem suchenden Auge verstecken. Nur eines dieser Biester lieferte sich mit dem sympathischen Putzteufel ein aufreibendes Gefecht, das Ed bis an die Grenzen seiner

Belastbarkeit forderte. Völlig erschöpft griff er zur nächstbesten Dose, in der Hoffnung, sie sei mit einem prickelnden Erfrischungsgetränk gefüllt. Doch weit gefehlt! Anstatt nach herbem Gerstensaft schmeckte die Flüssigkeit so ekelhaft, daß Ed sie sofort ausspucken mußte. Zu allem Unglück fraß sich das grausige Gesöff durch die Auslaßluke des Raumschiffes und verschwand, gefolgt von der Dose mit dem restlichen Inhalt, in den unendlichen Weiten des Weltalls. Doch halt – so weit kam das Teufelszeug eigentlich gar nicht, denn der Kurs des Frachtschiffes führte es gerade nahe an unserem blauen Planeten vorbei, und die Dose landete doch prompt auf der Erde. Bei den Erdbewohnern löste dessen Inhalt jedoch nicht nur simple Bauchschmerzen gefolgt von deftiger Übelkeit aus, sondern **veränderte den ganzen Planeten komplett**: Schneebedeckte Berge begannen, sich aus dem Nichts zu erheben, Ozeane erschienen und verschwanden daraufhin gleich wieder, Flüsse füllten sich mit Sangria (ist das wirklich sooo schlimm?), und die Pflanzen und Tiere veränderten sich zu seltsamen und gefährlichen Wesen.

Held wider Willen

Zurück zur Gegenwart: Wieder auf seinem Heimatplaneten angelangt, wird Ed von seinen Vorgesetzten sofort angewiesen, diesen ärgerlichen Fauxpas wieder auszubügeln und wird zur Erde geschickt, um die Flüssigkeit zurückzuholen, bevor

Mit dem Stock – Eurer ersten Waffe – könnt Ihr geheime Mechanismen, wie diese Flugmaschine, in Gang setzen.

Ängstlich nähert sich Ed dem Hauptquartier des Killergemüses.

In der Ego-Perspektive könnt Ihr Eure nähere Umgebung genauer in Augenschein nehmen.



Bei diesen Bildern erkennt Ihr, daß Ed ähnlich wie Rayman ebenfalls über keine Gelenke verfügt – sämtliche Körperteile sind nicht miteinander verbunden und werden nur durch eine "magische Kraft" zusammengehalten. Sieht einfach zum Knuddeln aus.



Der Großteil Eurer Gegner besteht aus durchgedrehtem Gemüse, wie den hier abgebildeten "Killerkarotten".



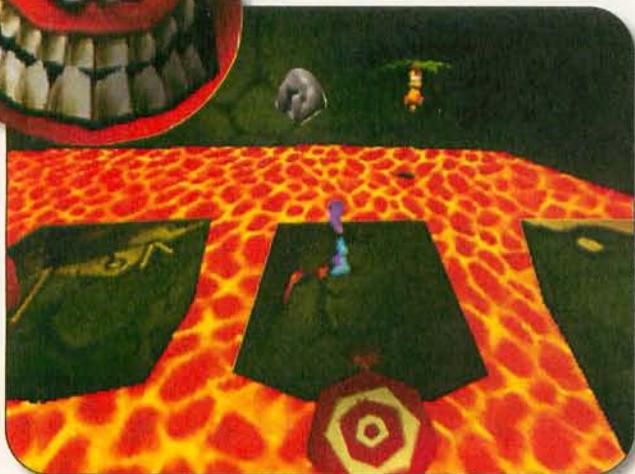
System: Nintendo 64
Name: Tonic Trouble
Genre: 3D Jump'n-Run
Hersteller: Ubi Soft

Geplanter Erscheinungstermin: September





PREVIEW



Schlagt den Gegner mit den eigenen Waffen. Die vom Maiskolben ausgespuckten Maisstücke werden von den Zielscheiben reflektiert und postwendend an ihn zurückgeschickt.

ge wichtige Gegenstände (Dominosteine, Sparschweine, springende Steine usw.) in den einzelnen Leveln besorgt, damit er Euch zum Schluß eine Maschine daraus basteln kann, die Euch direkt in das Schloß von Grogh bringt. Den Ausgangspunkt Eurer Reise bildet die „Südliche Ebene“, von der aus alle anderen Gebiete zu erreichen sind, die – Ihr werdet es wahrscheinlich schon vermutet haben – öfters besucht werden wollen. Denn nur mit neuen Fähigkeiten, die Ed im Laufe des Spiels erlernt (er kann z.B. mit seiner Fliege weite Abgründe schwebenderweise überwinden, mittels Blasrohr weit entfernte Ziele treffen oder auch mit einem Sauerstoffgerät lange und nasse Unterwasserausflüge machen), werden



Der verrückte Doktor verlangt von Euch, daß Ihr ihm die absurdesten Gegenstände besorgt.



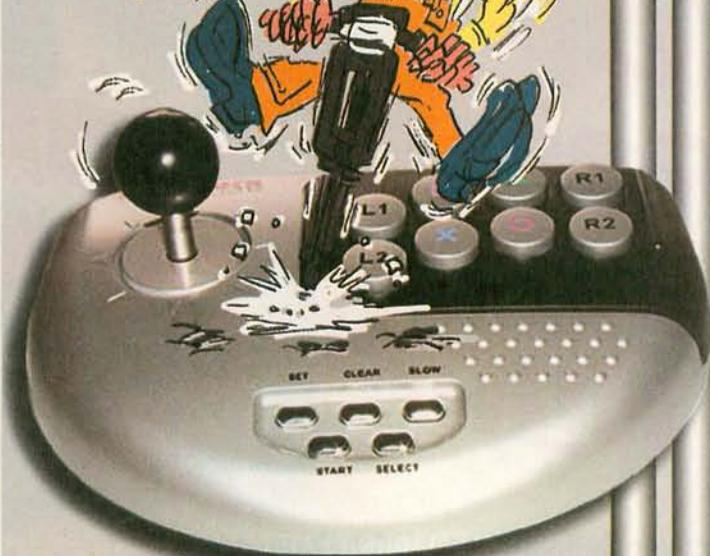
Besser als im Zirkus: Eisenstangen-Verbiegen gehört noch zu Super-Eds einfachsten Übungen.

zunächst unüberwindliche Stellen passierbar. Neben den für den Doktor wichtigen Gegenständen liegen noch zahlreiche andere Items in den Leveln verstreut herum. Quecksilberkugeln z.B. geben Euch verbrauchte Energie zurück und für je zehn aufgesammelte Thermometer erhöht sich sogar die Energieleiste von Ed um einen Punkt. Ihr solltet ebenfalls Ausschau nach herumstehenden Popcorn-Automaten (ja, genau!) halten. Dieses magische Popcorn (Ideen haben die...) verwandelt Euren Protagonisten in **Super-Ed**, der mit mächtigen Hieben jedem Endgegner einheizt und zur Not auch mal Eisenstäbe, die das weitere Vorankommen behindern, auseinanderbiegen kann. Viele witzige Animationen (vor allem des „gliederlosen“ Eds) und Slapstick-Einlagen sorgten schon in unserer Preview-Version für den einen oder anderen Lacher, so daß wir mit großer Erwartungshaltung auf die Testversion warten. Ob

Tonic Trouble neben dem schon vorhandenen Spielwitz auch mit perfekten Gameplay aufwarten kann, wird sich in einer der nächsten Ausgaben nach einer ausgiebigen Marathon-Testsession herausstellen. Seien wir gespannt.
 cd



Ich kann nach der Arbeit einfach nicht abschaltenen !!!!!!



PSX Pro Shock Arcade Joystick

- mit Rumble Effekt
 - Auto Feuer / Slow Motion
- DM 79.95***



Avenger Pro Light Gun

- mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal
- normal, Auto Reload und Auto Fire
- Special Weapon Taste

DM 99.95*

PSX Cyber Shock Controller

- Turbofeuer
- Analog-Steuerung
- auswechselbarer Analog-Stick



DM 59.95*

PSX Pro Carry Case

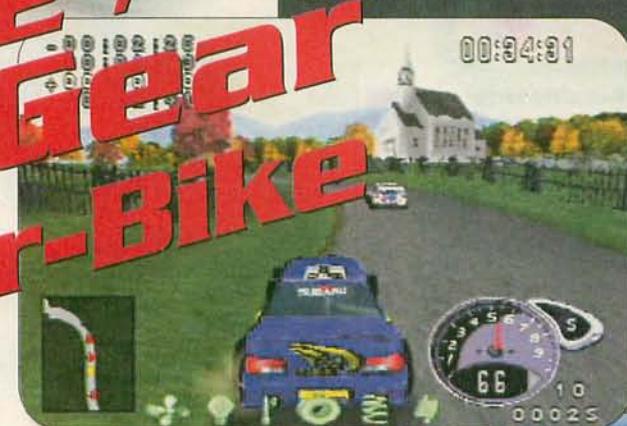
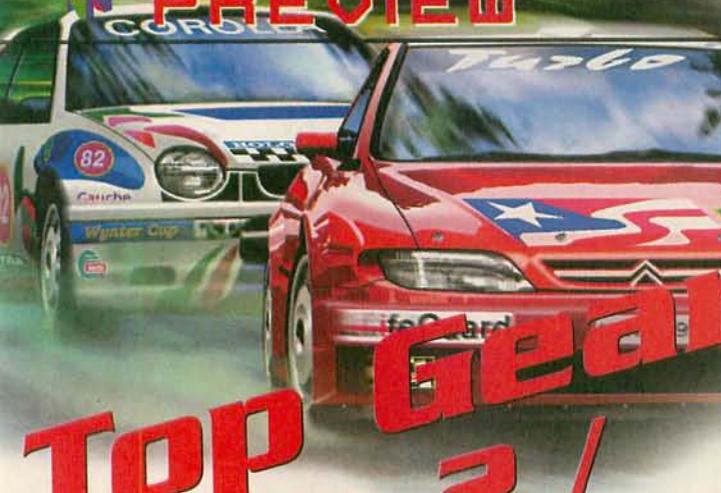
- stoßsicherer Koffer für die Playstation™ Konsole, Software und Zubehör

DM 79.95*



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

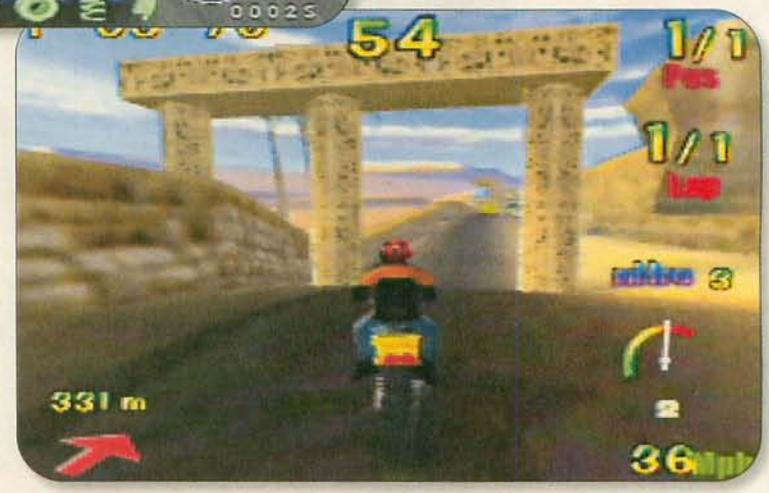
Top Gear Rally 2 / Top Gear Hyper-Bike



Was im echten Leben unerschwinglich teuer wäre, wird durch Hyper-Bike möglich: Mit einem coolen Harley-Verschnitt ist das Cruisen durch die Altstadt noch mal so schön.

Schon in der uns gezeigten 80%-Version scheinen die Jungs von Kemco das N64-übliche Nebel-Problem in den Griff bekommen zu haben.

In den staubigen Wüstenabschnitten fällt Euch die Orientierung wegen oftmals fehlender befestigter Pisten sehr schwer.



Kurz vor Redaktionsschluß bekamen wir Besuch von zwei Kemco-Mitarbeitern, die uns voller Stolz ihre neuesten Games vorführten. Nach ein paar Umstrukturierungen konnten wir auch diesen Produkten noch den ihnen gebührenden Platz einräumen.



Neben den zwei Gameboy-Titeln *Deja Vu* und *Catwoman*, das auf dem bekannten DC-Comics-Charakter basiert (siehe Pocket News) und dem potentiellen Hitkandidaten *Daikatana*, der ebenfalls auf einer eigenen Seite besprochen wird, stellen wir Euch hier die zwei N64-Racer *Top Gear Rally 2* und *Top Gear Hyper-Bike* etwas näher vor.

Top Gear Rally 2

Der Nachfolger des erfolgreichen N64-Rennspiels *Top Gear Rally* wartet mit einigen interessanten Features auf. Ähnlich wie im PlayStation-Blockbuster *Gran Turismo* werdet Ihr auch hier die Möglichkeit haben, Euch in einer "Driver School" für verschiedene Rennklassen zu qualifizieren. Auf verschiedenen Trainingsparcours sind dabei diverse Tests wie Zielbremsungen oder Slalom-Fahrten zu absolvieren. Durch

das Meistern dieser Parcours erhaltet Ihr Zutritt zu immer schwierigeren Rennen. So plagt Ihr Euch anfangs noch in der Amateur-Liga herum und kämpft Euch langsam über Sprint, National und World Cup bis zum Traum eines jeden Rallye-Piloten, dem World Rally Cup empor. Ihr habt die Wahl zwischen über fünfzehn lizensierten Karossen wie dem Ford Focus, dem Lancia Delta oder Toyota Corolla WRC (für originales Rennfeeling ist also gesorgt), um den Arcade- oder Championship-Mode zu bestreiten. Das interessanteste Feature ist hier das Streckendesign: Es gibt nämlich keine vorgefertigten Kurse. Bei jedem Rennen werden die Renn-

strecken aus verschiedenen Sets per Zufall generiert, d. h. Ihr werdet kaum jemals dieselbe Strecke zweimal fahren. Zur Auswahl stehen hierbei solch feine Locations wie malerische Alpenkurse oder die vom Wildwuchs überwucherte Jungle-Strecke. Nach jedem Rennen erhaltet Ihr je nach Erfolg Punkte von Euren Sponsoren, die sofort in die Reparatur oder das Tuning Eures Boliden gesteckt werden. Sämtliche erhältlichen Zubehörteile (Controller-, Extension- und Rumble-Pak) werden selbstverständlich ebenso unterstützt wie ein Four-Player-Simultan-Modus – na, wenn das nicht Lust auf mehr macht...



Mit Original-Flitzern wirkt die ganze Sache noch um einiges authentischer.



In diesem Menü könnt Ihr Eure Karre gehörig tunen oder, was vermutlich öfter vorkommen wird, nach einem aufreibenden Rennen wieder zusammenflicken.



Was ein echter Biker ist, macht auch vor drückend schwülen Dschungel-Pisten nicht halt.

Top Gear Hyper-Bike

Das zweite Game aus Kemcos Racing-Line-Up richtet sich an die Freunde des zweirädrigen Motorsports. Auf verschiedenen Motocross- und Straßenmaschinen (auch hier wieder Lizenzen mit Honda, Kawasaki, Yamaha etc.) brettet Ihr bei verschiedenen Tageszeiten (Tag, Sonnenuntergang, Nacht) und wechselnden Wetterbedingungen durch unwegsames Gelände, ständig im Kampf um die Pole Position. Wie in *Monster Truck Madness* könnt Ihr Euch auch hier relativ **frei durch das Gelände bewegen** und den vorgegebenen Streckenverlauf z. T. gehörig abkürzen, jedoch sind immer wieder Checkpoints zu passieren, die Euch auf den richtigen Weg leiten. In unserem kurzen Pro-

beispiel konnten wir schon feststellen, daß Kemco ziemlich viel Wert auf realistische Umsetzung der Fahrphysik gelegt hat. So bestimmt Ihr mit dem Analogstick nicht nur die Fahrtrichtung Eures Bikes, sondern vor allem auch die Körperhaltung des Fahrers – speziell im Stunt-Mode, wo Ihr möglichst spektakuläre und punktebringende Stunts vollführen sollt, ist dies sehr auffällig. Lediglich die auf den Kursen verteilten Speed-Pfeile, die Euch für kurze Zeit extrem beschleunigen, trüben den Realitätscharakter, was aber keineswegs negativ auszulegen ist. Neben dem Stunt-Mode warten noch die üblichen Arcade- und Championship-

sowie ein Time-Attack- (mit Ghost Bike) Mode auf Euch. Sagt Euch das Aussehen der gebotenen Fahrer und Bikes nicht zu, dürft Ihr sie selbst mit verschiedenen Grundfarben und Logos nach Euren Wünschen gestalten. Besonders stolz ist Kemco auf die Sound-Kompressions-Routine: Durch Speicherung der Musikdaten im derzeit so beliebten **mp3-Format** soll es möglich sein, massig Soundtracks und Motorengeräusche in CD-Qualität zu bieten. Und tatsächlich war der Sound des Gehörten (insbesondere der Bikes) von erstaunlich guter Qualität. Wie Ihr sicher schon vermutet habt, werden auch bei *Top Gear Hyper-Bike* alle Peripherien unterstützt. cd



In den Übungsparcours (hier eine Zielbremsung) erhaltet Ihr die Zulassungen für höhere Rennklassen.

Top Gear Rally 2 / Top Gear Hyper-Bike

System: Nintendo 64
Name: Top Gear Rally 2 / Top Gear Hyper-Bike
Genre: Racer
Hersteller: Kemco

Geplanter Erscheinungstermin: 4. Quartal 1999

CYTRONIX

WEIHERER STRASSE 22 - 76698 UBSTADT
TELEFON: 0 72 51 / 96 21 0
FAX / FAXABRUF: 0 72 51 / 96 21 50
INTERNET: <http://www.cytronix.de>



Soul Caliber		129,-	109,-
Street Fighter Zero 3		129,-	
Tetris 4D			95,-
Toy Commander		139,-	149,-
The House of The Dead 2		89,-	95,-
Virtua Fighter 3 TB		149,-	
World Neverland Plus			



DREAMCAST	JP	US	DT
Hardware			
Dreamcast Konsole	449,-	495,-	495,-
Spannungswandler	29,-	29,-	
Controller			55,-
Arcade Stick			89,-
Keyboard			55,-
Race Controller			119,-
Visual Memory			55,-
Vibration Pack			55,-
Scart Kabel		29,-	49,-
S-VHS Kabel			
VGA-Box			169,-
Games			
Aero Dancing	119,-		
Blue Stinger	119,-		
Buggy Heat	119,-	95,-	
DC Monoco GP 2	99,-		
Dreamcast Soccer			109,-
Dynamite Cop 2			95,-
Dynamite Deka 2	119,-		
Elemental Gimmick Gear	149,-		
Expendable	119,-		
Frame Grid	149,-		
Godzilla Generation	89,-		
King of Fighters 99	119,-		
Marvel vs Capcom	99,-		
MS-R			109,-
NBA 2000			95,-
Penpen Tricelon	119,-		
Power Stone	119,-		
Psychic Force 2012	119,-		
Red Dog		95,-	
Red Line Racing	149,-		
Sega Bass Fishing	199,-	189,-	
Sega Rally 2	89,-		109,-
Shotokou Battle	129,-		
Snow Surfers	89,-	95,-	
Sonic Adventures	89,-	95,-	

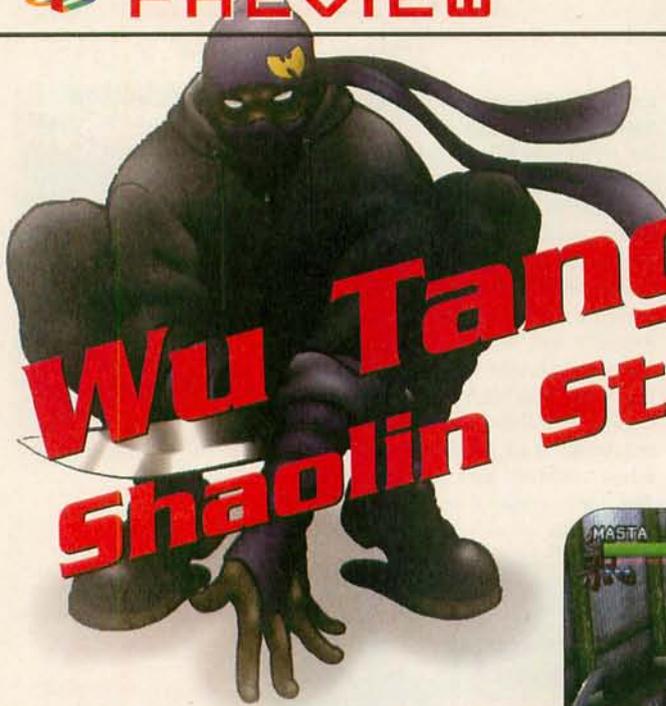
NEOGEO POCKET COLOR	JP	DT
Hardware		
NeoGeo Pocket Color	189,-	
Games		
Fatal Fury First Contact	115,-	
King of Fighter R-2	99,-	
Cup Soccer 98	115,-	
Cup 98 Plus	99,-	
Pocket Tennis	99,-	
Samurai Shodown 2	115,-	

GAME BOY COLOR	US	DT
Hardware		
Game Boy Color	145,-	
Linkkabel GB Color	19,-	
Netzteil + Lupe	29,-	
Games		
Biene Maja	65,-	
Drop Zone	65,-	

Holy Magic Century	69,-
Frogger	59,-
Turok 2	49,-
Super Breakout	59,-
Reservoir Rat	69,-
Klax	69,-
A Bug's Life	69,-
Spy vs. Spy	65,-
NFL Blitz	65,-
Gex 3D	69,-
Asterix & Obelix	65,-
Hollywood Pinball	59,-
Prince of Persia	49,-
All Star Baseball 2000	65,-
Centipede	59,-
Cool Hand	45,-
Logical	65,-
720° Skateboarding	59,-
Schlumpfe 3 Im Alptraumland	65,-
Power Quest	45,-
Wario Land 2	69,-
R-Type DX	69,-
Spy Hunter & Moon Patrol	69,-
Pitfall	69,-
Arcade Hits: Defender & Joust	69,-
Conker's Pocket Tales	69,-
Harvest Moon	69,-
Bugs Bunny Crazy Castle 3	69,-
V-Rally	69,-
Rugrats	65,-
Tabaluga	65,-
Int. Superstar Soccer 99	69,-
Kluster	69,-
Top Gear Rally Color+Rumble Pack	65,-
Super Mario Bros. Deluxe Color	79,-
Zelda	69,-
Tweety & Sylvester	65,-
Game & Watch Gallery 2	49,-
Tetris Deluxe	49,-
Bugs Bunny & Lola	65,-
Lucky Luke	65,-
Bust a Move 4	65,-

WWF Attitude	65,-
NBA Jam 99	65,-
F1 World Grand Prix	69,-
Mortal Kombat 4	65,-
Hexite	65,-
Men in Black	49,-
Shadow Gate Classic	69,-
Montezuma's Return	65,-
Pocket Bomberman	49,-

VERSANDKOSTENFREI AB 100.-DM - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT - 07251 / 96210



Wu Tang Shaolin style



Vier bewaffnete Kämpfer, die sich in einem apokalyptischen Scharmützel nach dem Motto "Jeder gegen Jeden" im Ring beharken – das haben wir doch schon mal irgendwo gesehen ... Richtig: Im sagenumwobenen *Thrill Kill* (siehe Kasten): Nach eingehendem Probespiel der Preview-Version von *Wu Tang* war klar, daß die Engine dieses Activision-Klopfers von Paradox Development auf der des niemals veröffentlichten (auch wenn Gerüchte etwas anderes sagen!) *TK* basiert. Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang auch, daß sich das Spiel zum gleichnamigen Rap/Hip-Hop-Clan game-playtechnisch gar nicht großartig vom bösen Inspirator unterscheidet: Es gibt nach wie vor "Messy Fatalities", die jedoch für die deutsche Version bis auf den jeweils harmlosesten pro Kämpfer herausgenommen werden, um eine Indizierung zu vermeiden. Ellenlange Button-



Das nenne ich einen ausgefallenen Move: Kurzer Handstand mit anschließender Kick-Einlage – da schaut der Ninja!

Zu viert artet *Wu Tang* noch in ein relativ unkontrollierbares Gekloppe aus.

Die berühmten Fatalities werden für die deutsche Version entschärft.



Kombinationen sind dazu nicht notwendig – die Finishing Moves werden automatisch nach Kampfe ausgeführt. Doch reden wir lieber von Features, die es auch in die Verkaufsversion schaffen werden: Gefightet wird im *Tekken*-Stil mit je zwei Punch- und Kick-Buttons sowie den bekannten Double-Presses für Würfe. Zusätzlich gibt es noch einen dritten In-



Fight-Move (O + Viereck) sowie zwei Counter-Attacken (X + O und Dreieck + Viereck), mit denen man die fiesen Schwert- und Keulenschwinger bearbeiten kann. Obwohl in unserer Version erst acht Charaktere und vier Arenen (von insgesamt zehn) anwählbar waren, der Story-Mode komplett fehlte und laut Activision zahlreiche Moves und Combos noch nicht implementiert waren, wurde schon deutlich, daß *Wu Tang Shaolin Style* noch erheblich überarbeitet werden muß, um die Beat'em-Up-Fans zu ködern. Das Gameplay ist zu hektisch, zu unkontrollierbar – man kann sich u.a. keinen bestimmten Gegner für Angriffe herausuchen, im Getümmel von Farbwischer-unterstützten Special-Moves geht gar die Orientierung komplett verloren und die CPU-Fighter schließen gerne mal einen kleinen Pakt der Form "Drei gegen Einen" statt "Jeder gegen Jeden". Sind Euch drei Gegner zu stressig, kann es auf Wunsch auch nur mit einem aufgenommen werden. Hinzukommen sollen bis zum Release auf jeden Fall noch der oben erwähnte Story Mode, in dem die

Thrill Kill

Wu Tang basiert eindeutig auf dem ebenfalls von Paradox Development für Virgin entwickelten Schlächter-Beat'em-Up *Thrill Kill*, von dem eine Beta-Version im Internet kursiert. Kurios schon der Start-Screen: "Ich kann mit meinem Gewissen vereinbaren, dieses Spiel zu spielen (J/N)". Bei "Nein" (das probiert eh jeder zuerst aus, gell?) kommt "Schalten Sie Ihre PS aus". O.K. – um was geht's? Ihr schlagt Euch mit vier obskuren Gestalten (Frankenstein-Braut, Mutant, der sich selbst den Arm ausreißt und als Waffe

benutzt etc.) durch den Ring. Habt Ihr Euren Power-Balken gefüllt, darf einer der drei Gegner mit einem Finishing Move quasi exekutiert werden – reichlich Ketchup und fliegende Teile inklusive und hart an der Grenze zur Geschmacklosigkeit. Definitiv nichts für Kids! Haltet Ihr solange durch, bis der Boß (zwei aneinandergelagerte Oberkörper ...) besiegt ist, darf noch eine simple, gerenderte Sequenz bestaunt werden – viel Mythos um ein durchschnittliches Spiel mit hohem Brutalitätsfaktor. Da habt Ihr wahrlich nichts verpaßt!



WU TANG CLAN
SHAOLIN STYLE

System: PlayStation
Name: Wu Tang Shaolin Style
Genre: 3D-Beat'em-Up
Hersteller: Activision

Geplanter Erscheinungstermin:
Herbst 1999



Die Sekunde vor dem Finishing Move: Der Ninja wetzt sein Messer ...

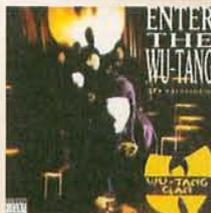
36 Kammern der Shaolin freigespielt werden müssen. Dies geschieht durch klassisches Besiegen von Angreifern, aber auch durch bestimmte Combos, Perfect Victories oder Time-Attack-Runden (was jetzt vehement an *Street Fighter Alpha 3* erinnert). Was auf jeden Fall noch rein muß, sind Sprünge, ohne die ein Beat'em-Up-Süppchen eigentlich ungenießbar ist... Bei einer zünftigen Prügelei zu viert kam schon ein gewisses Spaß-Potential zum Tragen – warten wir ab, ob sich *Wu Tang Shaolin Style* auch für Solo-Spieler lohnen wird. Beste Unterhaltung für die Ohren ist durch die phantastischen Hip-Hop-Tunes der neun Wu-Tang-Mitglieder auf jeden Fall schon mal garantiert. rk



Segnet Ihr das Zeitliche, werdet Ihr bis zu dreimal pro Runde wieder ins Gemetzel gebeamt.

Wu-Tang Clan

Diese ominöse Gruppierung von Hip-Hoppern der US-Ostküste benannte sich nach einem asiatischen Schwertkampfstil, dessen Waffe – das Wu-Tang-Schwert – als unüberwindlich galt, sofern in den Händen der talentiertesten Shaolin-Mönche befindlich. Die neun Mitglieder RZA, Method Man, U-God, Inspector Deck, Shallah Raekwon, Ghost Face Killer, Ol Dirty Bastard, GZA und Masta Killa verstehen sich jedoch eher als Fechter mit der Zunge und



Movies bei. Mittlerweile gibt's sogar eine eigene Mode-Kollektion, die '96 in Angriff genommen und von der RZA-Single "Wu Wear, the Garment Renaissance" gepusht wurde. Inzwischen kursieren die kuriosesten Interpretationen des Labels: Von W(e) U(sually) T(ake) A N(iggaz) G(arments) bis W(itty) U(npredictable) T(alent) A(nd) N(atural) S(tyle) ist alles dabei.

haben es seit ihrem gemeinsamen '93er Debut-Album "Enter the Wu-Tang" schon zu zahlreichen Auszeichnungen auch auf Solo- und Remix-Basis (u.a. für 2Pac, Notorious B.I.G. und Mariah Carey) sowie als Unterstützer von MC Hammer und Dr. Dre zu Ruhm und Ehre gebracht. Außerdem steuerte man schon Tracks zu über einem Dutzend



ich werde
später mal
Fußballer

Warum jedes Jahr 2000 Kinder an Krebs erkranken, ist bis heute nicht geklärt. Sicher ist, daß wir Ihre aktive Hilfe brauchen, um Diagnose, Behandlung und Forschung ständig weiterentwickeln und verbessern zu können. Damit unsere Kleinen eine große Zukunft haben –

Dem Leben zuliebe.

Deutsche
KinderKrebshilfe

90 90 93

Helfen. Forschen. Informieren.

Spendenkonto · Sparkasse Bonn · BLZ 380 500 00



WOLFSOFT GmbH

 VideoGames tierisch gut!
<http://www.wolfsoft.de>

Dreamcast
 sichert Euch ein dt. Gerät durch Vorbestellung
 Grundgerät dt. (ab 23.9.) 489,99
 Spiele dt. ab 89,99

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

Action Figuren
 Metal Gear Solid 29,99
 Resident Evil 29,99
 mehrere Sortimente lieferbar

Scart-Umschalter
 RGB-taugliche Umschalter für Video Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage
 4-fach Umschalter 119,99
 7-fach Umschalter 239,99

Sony Playstation
 Millenium-Chip* Tuning 89,99 (Damit läuft alles, auch FF 8, Omega Boost...)
 Gerät+Chip+RGB-Kabel nur: 333,33 DM
 Activator (Importadapter) 69,99

Nintendo 64
 N64 incl. RGB-Umbau 369,99
 RGB Umbau&Kabel 149,99 (maximale Bildqualität)
 Adapter incl. Actionreplay 74,99
 wir haben auch sehr viele Spiele für alle Systeme lagernd. Einfach nachfragen
 * für Importspiele! Druckfehler und Änderungen vorbehalten

Tuning, Anschlußkabel
 Bis zu 100% Verbesserung PSX-RGB+Audio Besser! 39,99
 N64 S-VHS+Audio TOP! 39,99
 PSX S-Video Kabel 39,99
 PSX Chip-Umbau* 69,99
 Sega Saturn 50/60Hz, dt, us, jp 99,99
 andere auf Anfrage!!!
 Joypadverlängerungen für alle Systeme

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

SuperCross 2000

Der Motorradrennsport gehört zweifellos zu den faszinierendsten aber auch am schwierigsten umzusetzenden Sportarten. Nach diversen eher minder erfolgreichen Versuchen wagt sich Sport-Primus Electronic Arts an diese aufregende Thematik.



System: Nintendo 64/
PlayStation
Name: SuperCross 2000
Genre: Motocross-
Simulation
Hersteller: Electronic Arts

Geplanter Erscheinungstermin:
3. Quartal 1999

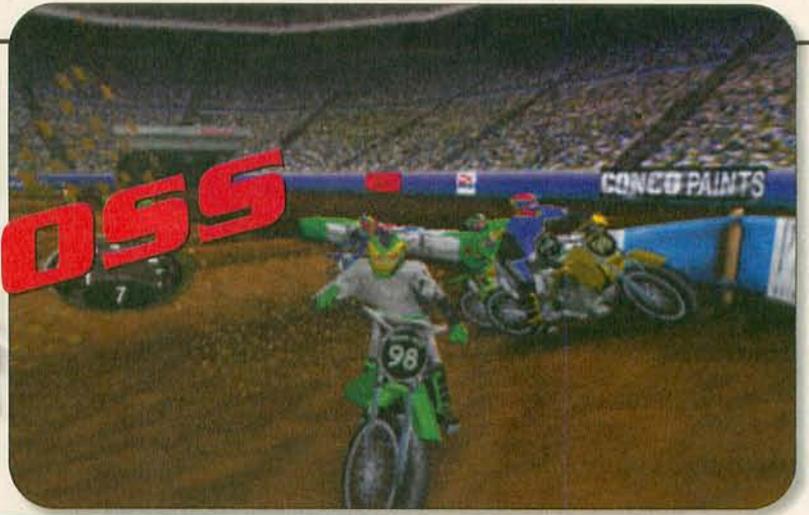
Hält man sich vor Augen, daß EA in nahezu jeder Konsolenumsetzung einer Sportart als absolute Referenz gilt, könnt Ihr Euch berechnete Hoffnungen machen, von einigen der gravierendsten Fehlern, die bislang in Zweirad-Racern gemacht wurden, verschont zu bleiben. Obwohl uns bislang erst eine frühe Version für das N64 zur Ansicht vorlag (PS soll folgen), zeichnet sich bereits jetzt ab, daß EA es ausgezeichnet verstanden hat, die Aktion und Dynamik des Cross-Sports mit einem realistischen Fahr- (und in diesem Falle auch Flug-) Verhalten in Einklang zu bringen. Nicht weniger als 25 reale Crossgrößen wollen von Euch auf den entsprechenden Maschinen durch verschiedenste Kurse geheizt werden. Wem die **Originalfahrer** nicht ausreichen, der kann mit Hilfe eines Editors seinen eigenen Biker schaffen und diesen im Karriere-Modus (war in unserer Test-Version noch nicht implementiert) auf die Probe stellen. Dank EA's Detailverliebtheit werden Fans dieser Sportart ihre aus den Fernsehveranstaltungen bekannten Lieblingskurse sofort erkennen. Und wer seine Herausforderung nicht im direkten Kampf suchen möchte, kann seine Fertigkeiten in waghalsigen Tricks zum besten geben. Bereits beim ersten Anspielen fällt das sehr realistische Fahrverhalten der Bikes auf. Während sich andere Games darauf beschränken, Objekte um die Kurse zu jagen, die zwar wie Motorräder aussehen, sich aber in ihrem Fahrverhalten nicht wesentlich von Autos unterscheiden, beläßt es *SuperCross 2000* nicht



dabei. Statt in Kurven durch simple Neigung des Gefährts eine geschwindigkeitsbedingte Schräglage vorzutauschen, gelingt es EA durch ein geschicktes Einbeziehen des Analog-Sticks, die für das Motorradfahren absolut notwendige Körperhaltung mit ins Spiel zu bringen. So ist es wichtig, ob Ihr den Stick in einer Kurve nur in die entsprechende Richtung lenkt, oder aber ob Ihr nach schräg oben oder unten lenkt. Gerade im Motocross sind die Kurven stellenweise so eng, daß Ihr ohne geübten Einsatz dieser **Features** kaum eine Chance habt, Euch gegen die Konkurrenz zu bewähren. Doch nicht nur in Kurven, sondern ebenso bei den for-



Obwohl verschiedenste Perspektiven zur Wahl stehen, ist diese für das Rennen am besten geeignet.



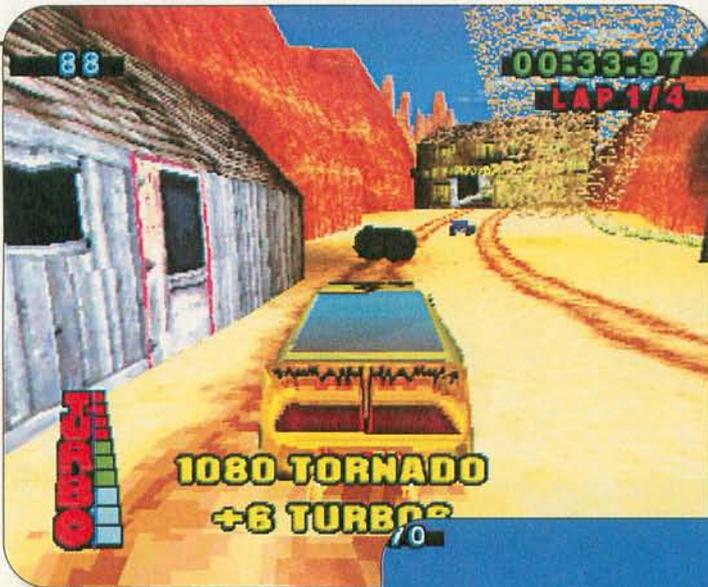
Motocross ist eine gnadenlose Mischung aus Geschwindigkeit, Fahrzeugbeherrschung und Durchsetzungsvermögen. *SuperCross 2000* vereinigt all diese Faktoren und eine ganze Menge Schlamm.

Wer in der ersten Kurve die Nase vorne hat, braucht vor Rängeleien erstmal keine Angst mehr zu haben.

Die Grafik sieht bereits im Stand sehr gut aus. In Bewegung ist sie absolut mitreißend.



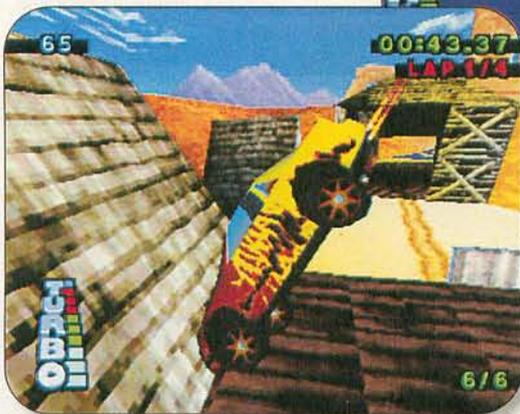
dernden Sprungeinlagen ist es für eine saubere Landung entscheidend, ob Ihr den Oberkörper nach vorne oder hinten neigt. Erfreulicherweise sind die Auswirkungen dieser Details nicht nur fahrtheoretischer Natur, sondern lassen sich wunderschön an den perfekt animierten Fahrern beobachten. Sei es das **Absetzen** eines Fußes in sehr engen Kurven, oder das **Ausbalancieren** des Vorderrads beim Wheelie. Das von EA in *SuperCross 2000* verwendete Motion-Capturing hat das Zeug dazu, eine neue Referenz zu werden. Überhaupt ist die Grafik vom Gesichtsschutz der Fahrer bis zum Nachgeben der Stoßdämpfer äußerst detailliert gezeichnet und in einer für N64-Verhältnisse brillanten Qualität. Sollte es EA bis zum Release schaffen, einige Mankos (wie Clipping-Fehler, das streckenweise sehr unrealistische Sturzverhalten der Fahrer und den sehr knapp bemessenen Spielraum abseits der Strecke) in den Griff zu kriegen, können sich alle N64-Besitzer auf einen Racer der Extraklasse freuen. ab



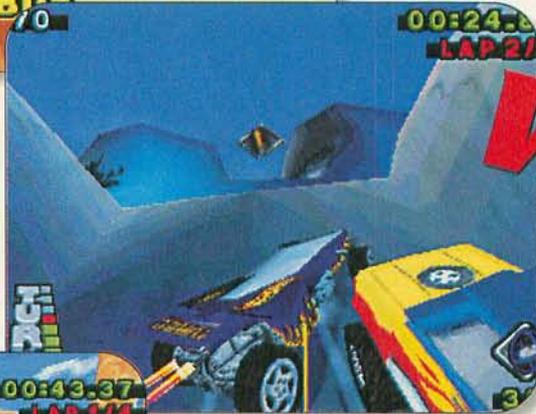
Yeeeah: Ein astreiner 1080 Tornado Spin-Stunt wird mit sechs Turbos belohnt. Jetzt könnt Ihr's krachen lassen.

Durch Kreuzungen kommt es des öfteren zu haarsträubenden Crashes.

Vielleicht hätten wir hier die Windrichtung doch beachten sollen ...

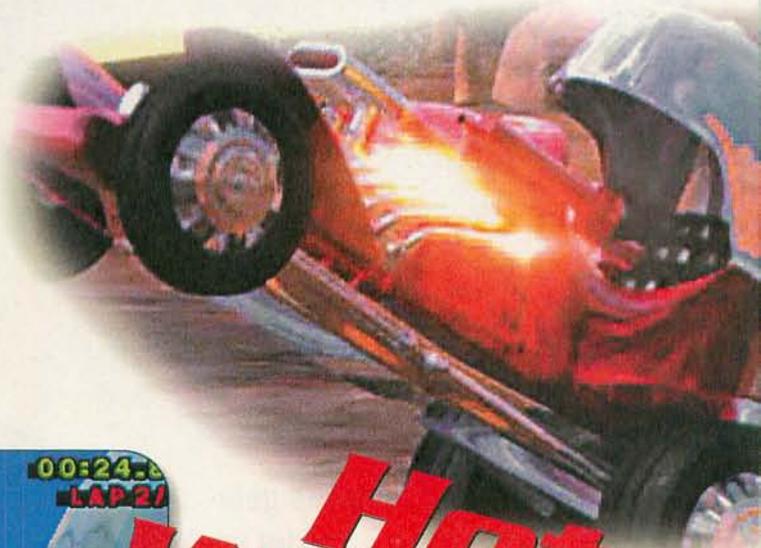


Die Hot Wheels-Renner, mit denen Ihr hier um die kunterbunten Kurse fetzt, sind dabei keinesfalls kürzlich einem Geistesblitz der Designer entsprungen, sondern verkaufen sich in den Spielzeugläden schon seit geraumer Zeit bestens (siehe Kasten). Endlich darf man nun damit auch virtuell Gummi geben. Wählt aus zunächst 20 Autos und sechs Kursen (werden durch Siege im Championship-Mode mehr) und zeigt, was Ihr tricktechnisch so drauf habt. Auf den mit signalfarbenen **Loopings, Korkenziehern und Sprungschanzen** ausgestaffierten Tracks geht's nämlich nicht nur ums blanke Rasen – den ersten Platz könnt Ihr Euch neben einer guten Zeit auch durch gelungene Stunts und Crashes sichern. Sobald Ihr in die Luft geht, solltet Ihr den linken Analog-Stick kreisen lassen und mit **Spins, Saltos und Schrauben** fleißig Punkte und Turbos sammeln. Dabei gilt: Je ausgefeilter und riskanter Eure Aktion, desto mehr Nitros gibt's dafür (Anzeige am linken unteren Bildschirmrand – maximal acht). Wir haben z.B. schon mal einen 1980-Grad-Spin (!) hingelegt und dafür sage und



schreibe sechs Turbos gutgeschrieben bekommen. Die Stunt-Varianten sind mit Fake Air, Backflip, Nitro Jump und vielem mehr äußerst vielfältig, werden aber bisweilen von der Engine trotz korrekter Ausführung noch nicht anerkannt – dran sollte man bis zum Release noch arbeiten. Da auch fiese Kreuzungen

durch die Arktis, Wüsten und Städte führen, lassen sich unliebsame Konkurrenten auch mit gut getimeten Frontal-Crashes aufhalten, hehe. Optisch hat Hot Wheels seinen ganz eigenen Stil – es kommt einem so vor, als hätten die Designer eine **Darda-Bahn** (erinnert sich noch jemand daran?) irgendwie in die Landschaft gesetzt. Und zwar eine, die mit Abkürzungen, Abzweigungen und



Hot Wheels

Renn-Futter mit neuen Ideen braucht das Land, respektive die PlayStation! EA hat sich des Themas

angenommen und mit Hilfe der Mattel-Lizenz einen völlig abgedrehten Fun-Racer auf die Beine gestellt.

verschiedenen Stockwerken nur so gewürzt ist. Alle Nase lang müßt Ihr Euch zwischen linkem Sprung, rechtem Looping oder mittlerer Rampe entscheiden. Mit technischen Feinessen wie Gouraud Shading, ausgefeilten Lichteffekten oder Environment Mapping kann Hot Wheels zwar (noch?) nicht aufwarten – das tut dem Spielspaß aber keinen Abbruch. Uns hat die Kombination **Rennspiel mit Stunt-Beigabe** auf jeden Fall schon ziemlich gut gefallen. Musikalisch dürft Ihr Euch übrigens auf eine hochkarätige Besetzung freuen – in unserer Preview-Version wurde das Spielzeug-Rennen schon von namhaften Bands wie Metallica untermalt. rk



Hot Wheels



ges, äußerst erfolgreiches Bestehen. Sage und schreibe zwei Milliarden Hot-Wheels-Autos sind seit 1968 produziert worden und

Die heißen Mini-Öfen vom Spielzeugriesen Mattel (u.a. Matchbox, Barbie und Fisher Price) feierten erst letztes Jahr mit einigen Limited-Edition-Ausgaben (siehe Bilder) ihr 30-jähriges,

der durchschnittliche (inzwischen erwachsene) Sammler besitzt 1.550 Stück! Mittlerweile hat man alle Lizenzen (F1, CART, NASCAR & Co.) und produziert auch Hi-Tech-Racer mit echten Motoren (X-V Racers) oder Computern (Cyber Racers) im Inneren.



System: PlayStation
Name: Hot Wheels
Genre: Fun-Racer
Hersteller: EA

Geplanter Erscheinungstermin: Herbst 1999

Revolt

Neben dem in dieser Ausgabe getesteten *R/C Stunt Copter* erwartet uns in mit *Revolt* eine weitere Simulation ferngesteuerter Modellfahrzeuge. Im Gegensatz zu Shiny's Hubschrauber-Sim bleiben die Vehikel hier zumindest meistens am Boden.



System: PlayStation
Name: Revolt
Genre: Fun-Racer
Hersteller: Acclaim

Geplanter Erscheinungstermin:
4. Quartal 1999

Bereits die Hintergrund-Story dieses Fun-Racers mutet leider etwas an den Haaren herbeigezogen an: Der Spielzeughersteller Toy-Volt verdankt seinen enormen Erfolg nicht nur seinen interessanten Spielzeugen, sondern ganz besonders den unglaublich beliebten ferngesteuerten Modellautos, denen nachgesagt wird, sie würden mit einer Art "Magie" funktionieren. Natürlich ist an diesem Gerücht etwas Wahres dran, und prompt findet Ihr Euch Videospiele-typisch in der Kontrolle eben eines solchen Racers wieder. Da es Toy-Volt anscheinend etwas zu gut gemeint hat, machen sich einige der neusten Spielzeugmodelle selbstständig. Klar, daß Ihr mit Euren ebenfalls ferngesteuerten Kollegen die neu gewonnene Freiheit genießen wollt und deshalb wilde Rennen durch die abgedrehtesten Locations veranstaltet.

Wenn man diese Background-Story einmal außer Acht läßt, handelt es sich bei *Revolt* eigentlich um einen ganz normalen Fun-Racer, der sich in erster Linie durch die **sehr ungewöhnlichen Strecken** von seinen "realen" Konkurrenzprodukten unterscheidet. So führt Euch Eure Hatz unter anderem durch einen menschenleeren Supermarkt, über das Deck eines Kreuzfahrtschiffes und quer durch heimische Vorgärten. Leider versäumte es Acclaim – zumindest in der uns vorliegenden Preview-Version – aus diesen Schauplätzen interessante Streckenfeatures zu schaffen. Denn gelegentliche Sprünge und simplen zu erreichende Abkürzungen locken mittlerweile keinen Hund mehr hinter den Ofen hervor. Doch selbst wenn sich bis zur



Im Vergleich zu den Originalen wirken die kleinen R/C Cars irgendwie mickrig.

Auf dem Stuntkurs müßt Ihr Sprungschancen und Loopings meistern, um an die Bonus-Symbole zu kommen.

Wie im Rallye-Sport werden scharfe Kurven rechtzeitig angezeigt.



finalen Version am Streckendesigen noch einiges ändern sollte, krankt *Revolt* an einer fast unspielbar **schweren Steuerung**. Wer selbst schon mal stolzer Besitzer eines ferngesteuerten Modellautos war, weiß vielleicht noch aus eigener Erfahrung, daß die kleinen Renner zwar ein sehr geringes Eigengewicht und damit keinen sonderlich hohen Grip haben, doch so unkontrollierbar wie die Miniatur-Autos in diesem Game durch die Kurven schlittern, hat man den Eindruck, jemand wäre versehentlich an den Schwerkraft-Schalter gekommen.



Im Ernst, selbst bei der gefühlvollsten Lenkbewegung läßt es sich kaum vermeiden, daß sich die Fahrzeuge zum Teil mehrfach um die eigene Achse drehen, womit natürlich die Aussichten auf einen Rennsieg ebenso wie die Motivation drastisch schrumpfen. Auch die Grafik entspricht nicht ganz dem, was man heutzutage auf der PlayStation gewohnt ist, und wirkt im Vergleich zur bereits erhältlichen PC-Version geradezu armselig. Es bleibt nur zu hoffen, daß die Entwickler hier noch einiges an Feinarbeit leisten, denn die sonstigen Features des Games, wie der **komfortable Streckeneditor**, die verschiedenen Spielmodi und der Stuntkurs, wirken durchaus interessant. Sobald wir eine finale Version in Händen halten, werden wir diesen Titel genaustens für Euch unter die Lupe nehmen. ab



Leider macht die Grafik keinen besonders überzeugenden Eindruck. Oder soll diese Abkürzung wirklich so schlecht aussehen?



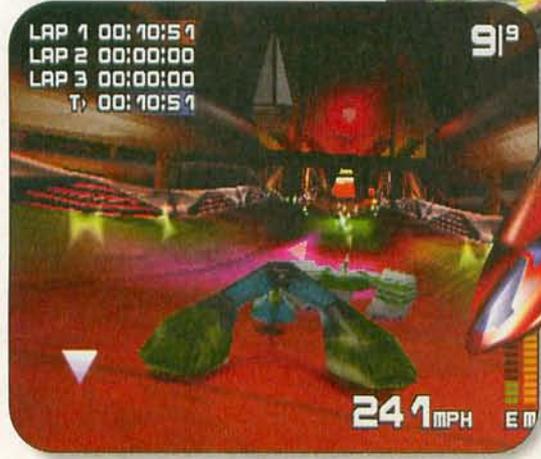
Dank der exzellenten Fernsicht könnt Ihr rechtzeitig auf den Streckenverlauf einstellen.

..und auf einmal geht's richtig steil bergab. Ein empfindlicher Magen ist da nur hinderlich.

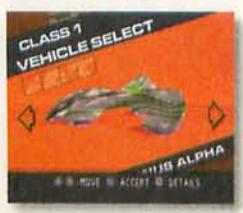
Natürlich dürfen Extrawaffen und harte Positionskämpfe nicht fehlen.



Ein Game aus deutschen Landen? Und dazu noch ein futuristischer Racer im Stile eines *WipEout*? Zugegebenermaßen waren wir doch etwas skeptisch, als die Preview-Version in unserer Redaktion eintraf.



einem nett gestylten und sehr übersichtlichen Menü wieder und hat zunächst die Wahl zwischen drei verschiedenen Tri-Pod-Racern und vier Rennstrecken, die von Hawaii bis zum Himalaya quer über



Und das nicht zuletzt, weil uns dieser Titel unter seinem ursprünglichen Namen *Yarg* nicht als besonders spektakulär in Erinnerung geblieben ist. Um so größer war jedoch dann die Überraschung, als wir die CD in die PlayStation warfen. Nach einem toll gemachten Video, das bereits Lust auf mehr macht, findet man sich in

den Erdball angesiedelt sind. Hat man sich erst mal für eine Strecken/Fahrzeugkombination entschieden, geht es nach kurzer Ladezeit ohne Umschweife direkt auf die Strecke. Und hier wartet nun auch die wirkliche Überraschung auf den Spieler. Denn wer einen billigen *WipEout*-Abklatsch erwartet hat, wird auf angenehmste Art eines besseren belehrt. *Killer Loop* sieht nicht nur phantastisch aus, spätestens wenn sich das Fahrerfeld in Bewegung setzt, wird man in einen Geschwindigkeitsrausch versetzt, der auf der PlayStation seinesgleichen sucht. Angefangen beim abgedrehten, aber physikalisch absolut nachvollziehbaren Flugverhalten der Gleiter über die atemberaubende Geschwindigkeit bis hin zu den phantastischen Lichteffekten.

Hier hat das deutsche Entwicklerteam FEB ganze Arbeit geleistet. Der absolute Hit ist aber die teilweise atemberaubende Streckenführung, die bei manchen der Redakteure richtiggehende Schwindelgefühle verursachte. So kommt es zum Teil vor, daß sich die Strecke urplötzlich senkrecht nach unten neigt, und Ihr nahezu im freien Fall die Parcours herunterrast. Ein absolut irres Fahrgefühl. Und das beste ist, daß trotz unzähliger Details am Streckenrand weder die Framerate merklich ins Stocken kommt, noch daß die Sicht durch Nebel oder alibi-mäßig platzierte Kurven eingeschränkt wird. Offensichtlich kennen sich die Jungs bestens mit Sonys PlayStation aus. Es bleibt eigentlich nur abzuwarten, mit welchen Features *WipEout3* aufwarten wird, doch das Zeug zum Hit hat *Killer Loop* auf alle Fälle.



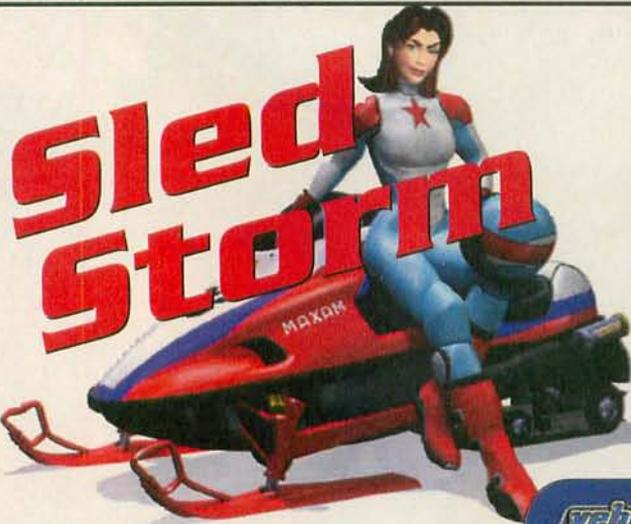
Die abenteuerliche Streckenführung läßt so manche Achterbahn alt aussehen.



KILLER LOOP

System: PlayStation
Name: Killer Loop
Genre: Racer
Hersteller: FEB

Geplanter Erscheinungstermin:
4. Quartal 1999



Was gibt's Schöneres, als bei 30 Grad im Schatten mit einem Snowmobil durch verschneite Berge zu rasen? EAs *Sled Storm* hat uns aber auch technisch mächtig beeindruckt, doch lest selbst!



Todesmutig brettern wir über eine Killer-Sprungschance – was wartet dahinter?

Mit Preisgeld könnt Ihr von besseren Ketten bis zu einem Handling-Kit zig Add-Ons für Eure Schneekatze einkaufen.

Das Spielgefühl ist phänomenal gut – nur kleine Bugs wie hier müssen noch raus.



Noch ist es brütend heiß draußen, doch EA schmiedet unter dem Namen *Sled Storm* schon mit Nachdruck an einem fulminanten Winterspektakel. Snowmobil-Racing heißt das Zauberwort, das bis dato an den Ohren sämtlicher Entwickler leider vorbeigerauscht zu sein scheint. Leider deshalb, weil das, was wir bei unseren Sessions hier zu sehen bekamen, sich wohlthuend vom klassischen Rennspielstoff abhebt und zudem auf höchstem Qualitätsniveau befindet. Die Engine des Spiels erlaubt **unglaublich flüssige Rasereien** durch die wildesten Tracks in Kanada, Rußland oder den Anden. Während der Fahrer, von unzähligen Bodenwellen und Super-Jumps durchgerüttelt, auf dem Screen alle Hände voll zu tun hat, um im Sattel zu bleiben, kommt dieses Gefühl auch voll 'rüber – es macht einfach mächtig Spaß! Die Tracks verblüf-

fen durch geniale Abkürzungen und wahnwitzige Kombinationen: Es gibt eigentlich keine feste Rennstrecke – Ihr könnt auf der Suche nach dem kürzesten Weg kreuz und quer durch die Wildnis heizen und die **abgefahrensten Locations** wie gefrorene Wildbäche, heulende Wölfe und klapprige Eisbrücken entdecken. Kleiner Tip: Heftet Euch zu Beginn an die Fersen der drei CPU-Fahrer, und Ihr werdet schnell zeitsparende, aber auch riskante Wege mit hoher Absturzgefahr entdecken. Übrigens kann es durchaus vorkommen, daß Ihr bis kurz vor Schluß auf dem fürs Weiterkommen notwendigen Siegeskurs seid und eine Nasenlänge vor der Ziellinie urplötzlich von einem Konkurrenten abgefangen werdet, der irgendeine Böschung knapp vor Euch hinunterprescht. Mit dem eingefahrenen Preisgeld könnt Ihr dann **sündhaft teure Upgrades** für Eure Schneekatze kaufen, um in höheren Klassen bei Nacht und Nebel (hier wirklich gewollt!) bestehen zu können. *Sled Storm* ist zudem voll Multiplayer-tauglich: Bis zu vier menschliche Mitspieler dürfen sich via Splitscreen duellieren. Wer vom Free-Ride genug hat, darf auch auf den Stunt-Kurs wechseln. Hier müssen neben einer



guten Rundenzeit auch diverse Tricks an extra gekennzeichneten Absprungpunkten gezeigt werden. Dazu gibt's absolut starke **Vocal-Metal-Songs** und Drum'n'-Bass-Stücke mit dezentem House-Einschlag. Kurzum: *Sled Storm* hat seine erste Vorstellung bei uns schon mit Bravour bestanden – zu verbessern gibt's außer einer vielleicht ein bißchen zu optimierenden Sichtweite nicht viel. Her mit der Testversion, EA! rk



System: PlayStation
Name: Sled Storm
Genre: 3D-Schneeracer
Hersteller: EA

Geplanter Erscheinungstermin:
Herbst 1999



Ihr seid an keine Route gebunden und könnt das Gelände frei nach Shortcuts absuchen!



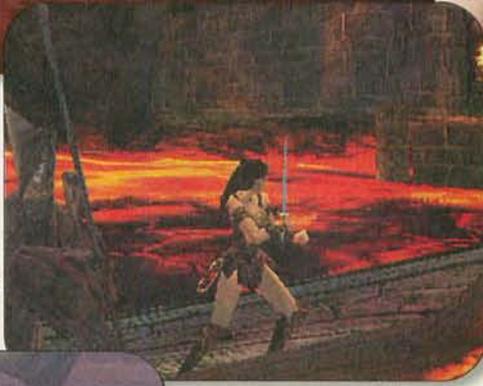
Insgesamt sechs coole Mädels und Typen flitzen für Euch durch verschneite Tracks.



Ebenso schön wie gefährlich: Xena.

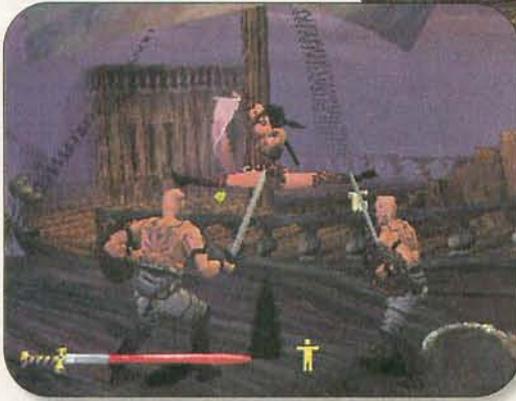
Ob sich Xena da nicht den falschen Fährmann für Ihre Fahrt über den Lavasee ausgesucht hat?

Eine typische Fußbewegung. So erledigt man zwei Gegner mit einem Sprung.



Xena - Warrior Princess

Bislang schien es ja, daß Lara Croft im Bereich weiblicher Videogames-Heldinnen relativ konkurrenzlos ist. Doch nun erscheint plötzlich eine Dame auf der Bildfläche, die durchaus das Zeug dazu hätte, "Mrs. Tomb Raider" Paroli zu bieten.



se), von der ehemaligen Miss Neuseeland Lucy Lawless verkörpert.

Dem voraussichtlich im Herbst dieses Jahres für die Sony PlayStation erscheinenden Action Adventure Xena -Warrior Princess lieh die Amazone neben Ihrer Synchronstimme auch Ihr schönes Gesicht, welches somit nun als Texture-Mapping das Anlitz Ihres virtuellen Alter-Ego schmückt. Nur auf original Motion-Capturing müssen die Fans leider verzichten, denn 989 Studios (die das Projekt mittlerweile an EA verkauft haben) beschlossen, die Animationen per Hand zu erstellen.

Um einen flüssigen Bewegungsablauf zu garantieren, will EA über 100 verschiedene Animationsphasen integrieren. Leider ist das Projekt noch nicht weit genug fortgeschritten, um die Qualität der Grafik-Engine zu beurteilen – die ersten Screen-Shots sind aber bereits sehr vielversprechend. So sind die Spielfiguren, insbesondere die **Bossgegner**, riesengroß und auch die zu erkundende Landschaft ist sehr detail- und abwechslungsreich geworden. Von der spielerischen Seite her soll Xena -Warrior Princess durchaus mehr zu bieten haben, als vergleichbare Genrekollegen. Die Story ist erwartungsgemäß sehr phantastisch geraten.

Ihr müßt Eure treue Kampfgefährtin Gabrielle aus den Klauen Eurer Erzfeinde, dem bösen Kriegsgott Ares und seines Kumpans Calisto befreien. Gelingt Euch dies nicht, wird Gabrielle als "Kanonenfutter" an das dreiköpfige Monster Horrungus verfüttert, mit dessen Hilfe sich Ares die

Weltherrschaft erhofft. Doch bevor es zum Showdown kommt, wollen mehr als 20 riesige Level gemeistert werden, in denen die furchterregendsten Feinde auf Euch warten. Angefangen bei finsternen Druiden, die Euch mit mächtigen Zaubersprüchen einheizen, erwarten Euch Drachen, Minotauren und riesige Schlangen, um nur einige zu nennen. Erst wenn Ihr alle diese Widersacher gemeistert habt, steht dem finalen Kampf nichts mehr im Weg.

Selbstverständlich müßt Ihr Euch nicht ohne entsprechende Bewaffnung auf den Weg machen. Neben ihrem Schwert steht Xena auch ihr Chakram zur Verfügung. Dabei handelt es sich um eine Art Frisbee aus geschärftem Stahl, die Ihr nach Abwurf aus einer Art Ego-Perspektive gegen die Feinde lenken könnt. Leider ist Xena während dieser Zeit verwundbar, weshalb sich diese Waffe nicht bei größerem Gegneraufkommen eignet. In solchen Situationen ist es besser, wenn Ihr auf Xena's **Martial-Arts-Fähigkeiten** zurückgreift, die neben normalen Schlägen und Tritten auch alle aus der Fernsehserie bekannten Moves beinhalten. Um zu vermeiden, daß Xena - Warrior Princess zu einer Aneinanderreihung von reinen Beat'em-Up-Sequenzen wird, ist es jedoch an vielen Stellen absolut notwendig, taktisch vorzugehen. Wer also vermeiden möchte, mit einem Dutzend Gegner gleichzeitig käpfen zu müssen, sollte z.B. versuchen, sich anzuschleichen und so einen Feind nach dem anderen aus dem Hinterhalt zu erledigen. Sobald wir Näheres über dieses interessante Game in Erfahrung bringen, werden wir Euch natürlich ausführlich darüber berichten.



Na gut, die meisten Frauen mögen keine Spinnen.



Selbst vor Geistern bleibt die arme Xena nicht verschont.



Es ist keine Seltenheit, wenn Ihr gegen mehr als einen Gegner antreten müßt.



Mann, ist der groß. Doch selbst von solchen Riesen läßt sich die Heldin nicht abschrecken.



System: PlayStation
Name: Xena -Warrior Princess
Genre: Action Adventure
Hersteller: Electronic Arts

Geplanter Erscheinungstermin:
4. Quartal 1999

Zu allererst einmal herzlichen Dank für die vielen Zuschriften. Wir sind angenehm überrascht, wie viele von Euch an Tips, Tricks und Cheats für Importspiele interessiert sind. Selbstverständlich werden wir natürlich auch in Zukunft unser Bestes tun, um Euch



auch weiterhin mit den brandneuesten Schummeleien zu versorgen. Doch nach wie vor sind wir dabei nicht zuletzt auf Eure eifrige Mithilfe angewiesen. Also los, worauf wartet Ihr? Bombardiert uns also weiter so fleißig mit Euren Einsendungen!

FLINKE FINGER

NINTENDO 64

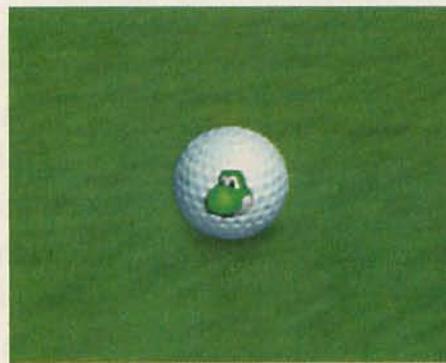


Mario Golf

Selbst mit einiger Übung ist es nicht gerade leicht, gegen Mario und seine Kumpane auf dem Rasen zu bestehen. Damit Ihr wenigstens wißt, wie Ihr an einige der zahlreichen, im Game versteckten Bonus-Charaktere kommt, haben wir hier eine kleine Liste für Euch zusammengetragen.

Grundsätzlich gilt: Wenn Ihr einen Charakter im Versus-Modus besiegt habt, steht Euch dieser als anwählbare Spielfigur zur Verfügung.

Um als Luigi zu spielen, müßt Ihr ihn im Versus-Modus besiegen.
Um als Yoshi zu spielen, müßt Ihr Luigi freigeschaltet haben und dann Yoshi besiegen.



Ähnliches gilt für Sonny: Schaltet erst Yoshi frei und besiegt dann Sonny.

Erst dann steht Euch Wario nach einem Sieg gegen ihn zur Verfügung.

Donkey Kong als Charakter erhaltet Ihr erst, nachdem Ihr im Ring-Modus 30 Ringe eingesammelt habt.

Mabel steht Euch erst zur Verfügung, wenn Ihr im Turnier-Modus 50 Münzen eingesammelt habt.

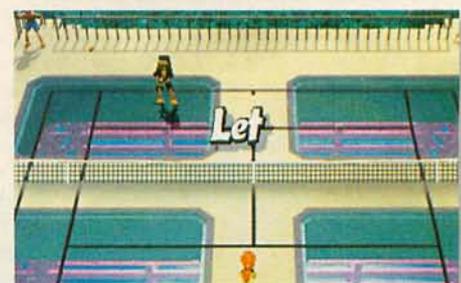
Um den Golfern andere Kostüme zu verpassen, müßt Ihr nur im Charakterauswahl-Bildschirm C-↑, C-←, C-↓, C-→ drücken und dann eine Spielfigur auswählen.

Wer selbst Linkshänder ist und möchte, daß seine Charaktere ebenso spielen, muß nur im Charakterauswahl-Bildschirm die L-Taste gedrückt halten und dann eine Figur wählen.

Um seine Gegenspieler auf nicht ganz faire Art abzulenken, drückt Ihr einfach, wenn Ihr nicht an der Reihe seid, C-↑, C-←, C-↓, C-→.



PLAYSTATION



Anna Kournikova's Smash Court Tennis

Wenn Ihr, ohne das Game durchzuspielen, die Endsequenzen sehen wollt, solltet Ihr im Hauptmenü in schneller Folge auf Controller 2 ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓ drücken.

Schnupperabo – 3 Ausgaben zum halben Preis.

Wenn's um Spaß rund um die Playstation geht, dann kann man eigentlich nie genug bekommen. Außer man holt sich Playstation – das Fun-Magazin drei Monate mit 50% Ersparnis zum Probelesen. Konkret heißt das: 3 Monate objektive Tests der neuesten Top-Games, 3 Monate Tips, Tricks und Cheats vom Feinsten und vor allem: 3 Monate lang spannende Demo-Versionen auf CD. Testen Sie selber, was Spaß macht – holen Sie sich die nächsten drei Ausgaben und sparen Sie die Hälfte!

**Playstation – das Fun-Magazin
Der Spaßfaktor mit CD!**



**3x Playstation – das Funmagazin mit Demo-CD
50% günstiger!**

■ Ja, schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben von Playstation – das Fun-Magazin mit Demo-CD für nur DM 20,-/EUR 10,23 statt DM 38,40/EUR 19,64! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – mit über 10% Preisvorteil (DM 11,50 pro Ausgabe statt DM 12,80) zum Jahresabopreis von DM 138,-/EUR 70,56, Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen, Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsgarantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Playstation – das Fun-Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

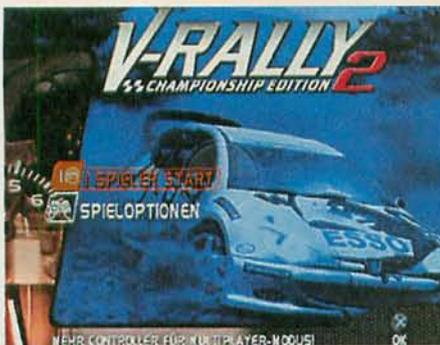
Datum, 2. Unterschrift

CPP99

Bitte ausgefüllten Coupon an Playstation – das Fun-Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken, unter 089-20 02 81 22 faxen oder an weka@csj.de mailen!

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen bei Playstation – das Fun-Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

PLAYSTATION



V-Rally 2

Mit High-Speed um die Kurven zu brettern, macht zwar höllischen Spaß, ist aber nicht gerade einfach. Wer in Infogrames Rallye-Kracher trotzdem alle Strecken und Fahrzeuge sehen möchte, sollte zu folgendem kleinen Trick von Jörg Feldwisch aus Ladbergen greifen.

Gebt im Fortschritt-Bildschirm folgende Tastenkombination ein:

L1, R1, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, X.

Nach der korrekten Eingabe ertönt ein Geräusch, und Ihr könnt mit der I-Taste die einzelnen Autos und Strecken freischalten.

Wenn Ihr nun das Spiel abspeichert und dann neu startet, könnt Ihr Euch die letzte Videosequenz ansehen.

PLAYSTATION



Silent Hill

Das Grauen in dem scheinbar verschlafenen Städtchen scheint einigen von Euch keine Ruhe zu lassen. Je nachdem, wie gut Ihr das Spiel zu Ende bringt, erwarten Euch verschiedene Endings und entsprechende Belohnungen beim nächsten Durchspielen.



1. Schlechtes Ende

Belohnungen: Benzintank, Kettensäge, Bohrmaschine

Den Benzintank findet Ihr in der Tankstelle. Er wird benötigt, um eine der nachfolgenden Waffen zum Laufen zu kriegen. Aber bedenkt, Ihr könnt damit nur eine Waffe füllen!

Die nicht sonderlich durchschlagkräftige Bohrmaschine findet Ihr im Raum unter dem Zugbrücken-Kontrollraum.

Die Kettensäge liegt im zerbrochenen Fenster der cut-rite Kettensägen. Sie ist in jeder Hinsicht deutlich effektiver als die Bohrmaschine.



2. Schlechtes Ende

Belohnung: Katana

Das japanische Schwert findet Ihr im vorderen verschlossenen Raum des "Dog-Houses" in der Levin Road. Es eignet sich sehr gut gegen langsame Gegner. Nach einmaligem Drücken des Kreis-Knopfes macht Ihr einen Über-Kopf-Schlag, nach zweimaligem Drücken einen Doppelschlag. Wenn Ihr nach dem ersten Treffer den Kreis-Knopf ein paarmal schnell hintereinander drückt, könnt Ihr sogar eine Art 3-Hit-Combo anbringen.



1. Gutes Ende

Belohnung: Hyperblaster

Ihr bekommt diese sehr effektive und mit unendlicher Munition ausgestattete Waffe, wenn

Dr. Kaufman am Leben bleibt. Dazu müßt Ihr ihn, sobald er in Annies Bar angegriffen wird, retten.



2. Gutes Ende

Belohnung: Channeling Stein

Um dieses Ende zu erleben, müßt neben Dr. Kaufman auch Cybill gerettet werden. Nähert Euch dazu Cybill, bis sie die Waffe zieht und springt dann flink zur Seite, um ihren Geschossen auszuweichen. Wiederholt das, bis sie keine Munition mehr hat, und benutzt dann den "Flauros", den Ihr im Krankenhaus vom Boden gewischt habt.

Erst so kommt Cybill wieder zu Sinnen. Wofür der Channeling Stein benutzt werden kann, wollen wir an dieser Stelle aber noch nicht verraten.

Allen Endings ist gemein, daß Ihr gegen Alessa kämpfen müßt. Um ihren tödlichen Blitzen zu entgehen, ist folgende Taktik hilfreich: Rennt so schnell Ihr könnt nach vorne links oder vorne rechts. Harry wird dadurch im Kreis um Alessa laufen. Nach zwei oder drei Umdrehungen solltet Ihr mit dem Laufen aufhören und auf Alessa schießen. Sobald sie wieder beginnt Euch zu befeuern, rennt wieder los. Obwohl dieser Trick etwas zeitaufwendig ist, ist er mitunter der einfachste Weg, sie zu besiegen.

An dieser Stelle übrigens vielen Dank an Christopher Franz aus Lübbenau.

NINTENDO 64



Star Wars: Rogue Squadron

Auch wenn es kaum zu glauben ist, bereits im lange vor *Star Wars: Episode 1-The Phantom Menace* erschienenen *Star Wars: Rogue Squadron* ist ein Naboo Starfighter versteckt. Um ihn zu erhalten, müßt Ihr nur HALIFAX? als Paßwort eingeben. Laßt Euch nicht von der

IMPRESSUM

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

Redaktion: Axel Boumalic (ab), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Sönke Siemens (cs) Christian Daxer (cd)
Redaktionsassistent: Catharina Brieden

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 08121/95-1251, Fax: 08121/95-1298
 vg@wekanet.de

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

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

Layout, DTP & Bildbearbeitung: Journalsatz GmbH
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Namco

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

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1999
verantwortlich für Anzeigen: Stefan Moosleitner
Anzeigenmarketing: Simone Müller (-1277), Ilka Krebs(-1275)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Edith Hufnagel (-1474)

Bestell- und Abonnement-Service:
 VIDEO GAMES AboService CSJ,
 Postfach 14 02 20, 80452 München,
 Tel.: 0 89/2 09 59-138, Fax: 0 89/2 09 59-122
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 67,20,
 EUR 34,36 (inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 91,20,
 EUR 46,63 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: Jahresabonnementspreis: öS 552,-
Schweiz: Jahresabonnementspreis: sFr. 67,20
 Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich

Vertriebsleitung: Gabi Rupp

Leitung Herstellung: Brigitte Feigel

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

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

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

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Brigitte Feigel, Tel.: 08121/95-1447, Fax: 08121/95-1684

Geschäftsführer: Stefan Moosleitner

Anschrift des Verlages:

Future Verlag GmbH

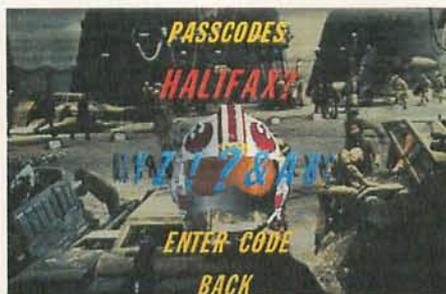
Gruber Straße 46a, 85586 Poing

Telefon 08121/95-0, Telefax 08121/95-1199

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

Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1999 Future Verlag GmbH



akustischen Fehlermeldung täuschen. Gebt dann als zweites Passwort !YNGWIE! ein. Im Gleiter-Auswahlbildschirm findet Ihr nun zwischen dem X-Wing und dem V-Wing das versteckte Raumschiff. Leider steht Euch der Fighter nur in Missionen zur Verfügung, in denen Ihr keinen Snowspeeder oder T-16-Skyhopper benötigt.

PLAYSTATION



Monkey Hero

Wenn Ihr alle zur Verfügung stehenden Gegenstände auf einmal erhalten wollt, müßt Ihr nur während eines laufenden Spiels L2+R2+O+X drücken. Tja, so einfach kann es sein.



PLAYSTATION



Bloodlines

Es gibt einen leichteren Weg, an die versteckten Bonuscharaktere zu kommen, als sich mühsam

durch das gesamte Spiel zu kämpfen. Gebt einfach als Paßwörter folgende Namen ein:



Um als Jon zu spielen:
 Gebt als Paßwort UNMASKED ein

Um als Daria zu spielen:
 Gebt als Paßwort DOMINATION ein

Um als Annor zu spielen:
 Gebt als Paßwort CLAWEDFIST ein

Um als Joe zu spielen:
 Gebt als Paßwort JUJOFEVRY1 ein

Um Zugang zur Artworks Gallery zu bekommen:
 Gebt als Paßwort LEONARDO ein

Um den Expert-Modus zu aktivieren:
 Gebt als Paßwort TONGUEBATH ein

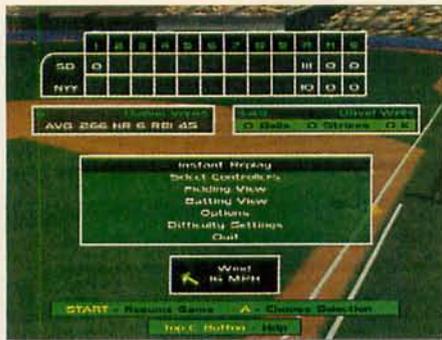
NINTENDO 64



Triple Play 2000

Auch wenn es nicht gerade sehr sportlich ist, läßt sich auch bei dieser Basketball-Simulation wunderbar schummeln.

Um zum Beispiel dem Heim-Team einen Lauf zuzuschreiben, reicht es aus, während des



Spiele L+R und den Z-Trigger zu halten und dann die C-↵-Taste zweimal zu betätigen.

Um dem Gast-Team einen Lauf zukommen zu lassen, müßt Ihr genauso vorgehen, nur mit dem Unterschied, daß diesmal die C-↵-Taste zweimal gedrückt werden muß.

Einfachere Home-Runs schlägt Ihr, wenn Ihr auf dem Schlag-Feld den Analog-Stick nach b halten und dann die B Taste drückt. Normalerweise sollte der Schlagmann nun in den meisten Fällen einen Homerun erzielen.

Um diesen Erfolg auch richtig zu genießen, könnt Ihr durch Drücken von C-↑ eine sanfte Hupe, durch C-→ eine laute Hupe und nach Betätigen von C-↓ eine Pfeife erklingen lassen.

PLAYSTATION



Asterix

Um mit Hilfe eines Cheat-Codes den ja eigentlich eh schon unbesiegbaren Galliern noch etwas unter die Arme zu greifen, könnt Ihr im Sprachauswahl-Screen folgenden Cheat anwenden:

Haltet C und drückt ↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑. Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, sollte die Meldung "Cheat Code aktiviert" erscheinen. Wählt nun die Sprache Eures Vertrauens und beginnt ein neues Spiel, um in das Cheat-Menü zu gelangen.

PLAYSTATION



Ape Escape

Wenn Ihr Euch über durch Unachtsamkeit verlorene Leben ärgert, dann solltet Ihr diesen

Cheat verwenden, um zumindest nach dem Sturz von einer Klippe Eure Leben zu behalten. Drückt schnell nach Eurem Absturz die Start-Taste und verlaßt das Game zur "Time Station". Wenn Ihr schnell genug wart, solltet Ihr noch über alle Leben verfügen.

NINTENDO 64



Command & Conquer 64

Um den Kampf-Bildschirm anzupassen, müßt Ihr einfach nur die L-Taste gedrückt halten, und dann jeweils die C-↑ oder C-↓ Taste betätigen, um den Bildschirm zu verändern.

Ein paar Tricks, die auch schon bei der PlayStation-Version funktionierten, sind natürlich auch bei der N64-Konvertierung hilfreich.

Um weiter von Eurer Basis entfernt bauen zu können, reicht es völlig aus, wenn Ihr eine Verbindung aus Sandsäcken herstellt.

Um die Einheiten und Gebäude Eures Gegners zu nutzen, reicht es aus, wenn Ihr einen Techniker in das feindliche "Mobile Construction Unit" setzt. Schon stehen Euch alle gegnerischen Extras offen.

PLAYSTATION



Syphon Filter

Ob als Solid-Snake oder in Syphon Filter. Das Agenten-Dasein ist nicht immer ein Zuckerschlecken. Um es Euch wenigstens ein bißchen einfacher zu machen, haben wir pünktlich zum PAL-Release einige hilfreiche Cheats zusammengetragen.

Freie Missions-Auswahl:
Pausiert das Spiel und wählt die Optionen aus. Markiert nun die "Missions-Auswahl"-Option



und drückt folgende Tasten: ←, R1, L1, Select, □, X gleichzeitig.

Um alle Waffen und unbegrenzte Munition zu erhalten, müßt Ihr das Spiel pausieren und die Waffen-Option markieren. Haltet dann Select, L1, L2, R2, O, X gleichzeitig. Beachtet aber, daß Ihr nur die Waffen erhaltet, die im jeweiligen Level sowieso vorhanden sind.

Wenn Ihr eine ganz besondere Munition für die schallgeschützte 9mm-Waffe erhalten möchtet, solltet Ihr das Spiel pausieren und im Waffen-Menü die 9mm markieren. Haltet dann ←, L1, R2, Select, □, X gleichzeitig. Wem das Ganze hingegen zu leicht ist, der sollte einfach nur im Titel-Bildschirm gleichzeitig die Tasten ←, L1, R2, Select, □, Δ, X drücken.

Um allerdings nur die Gegner zu schwächen, müßt Ihr das Spiel in den Pausen-Modus versetzen und die Karten-Funktion markieren. Haltet dann →, L2, R1, X.

Noch ein ganz kleiner Tip zur besseren Verknüpfung eines Feuerfanges. Drückt schnell die Start-Taste und drückt sie direkt danach nochmals. Ihr werdet zwar verletzt, aber immerhin überlebt Ihr das Ganze.

PLAYSTATION

Warzone 2100

Strategisches Denken und gut durchdachte Vorgehensweisen hin oder her. Manchmal ist es einfach hilfreich, dem Sieg mit kleinen Hilfen



Hol Dir jetzt Video Games im Abo!



alle vier Wochen
bequem frei Haus



der **totale** Konsolen-
durchblick



**14 Prozent
gespart**



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

12x Video Games für 67,20 DM!

Ja, ich will Video Games jeden Monat frei Haus für nur DM 5,60 statt DM 6,50 Einzelverkaufspreis (Jahresabopreis DM 67,20/EUR 34,36, Studenten-Abo DM 60,00/EUR 30,68; Auslandspreise auf Anfrage) bestellen. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort: _____
Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Datum, 1. Unterschrift
Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schriftlich widerrufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift _____

DVI99

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

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

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



etwas nachzuhelfen. Wenn Ihr also Eurem Gegner zeigen wollt, wo es langgeht, solltet Ihr einen Controller in den zweiten Port einstecken und auf diesem die Start-Taste drücken, bis Ihr den ersten Spiel-Bildschirm seht. Nun müßt Ihr nur im Haupt-Menü oder während eines pausierten Spiels L1, R1, R2, L1, Select und Start drücken.



Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, solltet Ihr nun die Option haben, die Missionen 2 + 3 direkt anzuwählen.

Der zweite Controller kann nun während des gesamten Spiels zum Cheaten genutzt werden. Drückt ↑, um Einheiten-Stärke zu erhalten.

Wenn Ihr hingegen ↓ drückt, beendet Ihr Eure Forschung.

Mit der →-Taste könnt Ihr schwache Einheiten stärken.

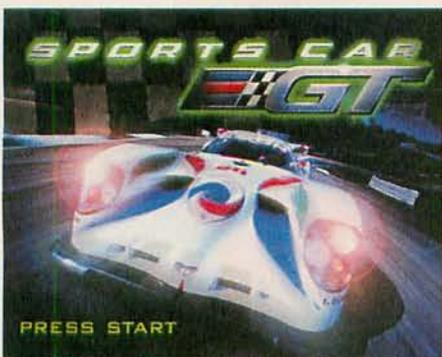
In den nächsten Level gelangt Ihr mit der Select-Taste.

Mit R1 könnt Ihr Gebäude hinzufügen, während Ihr mit R2 Einheiten erschwindelt.

Durch das Drücken der I-Taste erhaltet Ihr alle Gegenstände und durch Drücken der C-Taste gelangt Ihr in den God-Modus.

Nach dem Drücken der O-Taste verfügt Ihr über uneingeschränkte Energie.

PLAYSTATION Sports Car GT



Schön, daß gerade Rennspiele über jede Menge einfache Cheats verfügen. Ohne würde man wahrscheinlich nicht einmal die Hälfte der Autos oder Strecken je zu Gesicht bekommen.

Um bei diesem Racer in den Genuß aller Strecken zu kommen, müßt Ihr nur im "Press-Start"-Screen ↓, ↓, ←, →, ↑, →, O und R2 drücken.

Und wer dazu noch alle Autos anwählen möchte, der sollte einfach ↑, →, ←, →, ↓, ↑, L1 und R2 drücken.

Sollte Euch allerdings mit etwas mehr Geld gedient sein, könnt Ihr mit ↑, ←, ←, →, ↓, →, L1 und □ die Kasse ein wenig aufbessern.

NINTENDO 64 World Driver Championship



Zu diesem Klasse-Racer für das N64 gibt es bereits einige Cheats, die das Weiterkommen erheblich vereinfachen.

Wenn Ihr z.B. ohne großen Aufwand in den Genuß aller GT2-Fahrzeuge kommen möchtet, müßt Ihr im Strecken-Menü des Championship-Modus den Z-Trigger, →, dreimal den Z-Trigger, B, C-↓, A, ← und Start auf einem zweiten Controller drücken. Schon sind alle Fahrzeuge im GT2-Teauswahlmodus freigeschaltet.

Leider ermöglicht Euch dieser Cheat weder, Erfahrungspunkte zu sammeln, noch reduziert sich dadurch die Anzahl zu gewinnender Rennen, um eine spezielle Veranstaltung freizuschalten.



Um die Strecken im Mirror-Modus zu fahren, solltet Ihr die Kurse mit dem Z-Trigger auswählen.



NINTENDO 64



NHL '99



Keine Frage, daß auch diese Eishockey-Simulation voller versteckter Goodies steckt. Um sie zu aktivieren, müßt Ihr nur die folgenden Namen als Paßwörter eingeben.

- | | |
|-------------------------------------|---------|
| Big Head Modus: | BRAINY |
| Große Spieler: | BIG BIG |
| Längere Sticks: | STICKS |
| Um das Spiel zu beschleunigen: | FAST |
| Um härtere Body-Checks anzubringen: | CHECK |
| Blitzlichter der Kameras: | FLASH |
| Um ohne Torwarte zu spielen: | PULLED |
| Die Endsequenzen anzusehen: | VICTORY |



PLAYSTATION 

Bugs Bunny

Man hat's nicht leicht als Hase. Um mit dem guten Bugs einmal wirklich alle Level zu Gesicht zu bekommen, ist folgender Trick hilfreich:

Haltet im Level-Auswahlbildschirm L2 + R1 und drückt dann X, □, R2, L1, O, X, □, □, □.

Und wenn Ihr den Karottenvorrat bis zum Maximum auffüllen wollt, haltet ebenfalls im Level-Auswahlbildschirm L2 + R1 und drückt X, □, R2, L1, O, X, □, □, O.

Wer ohne großes Gehüpfte gleich die Endsequenz sehen möchte, kann im Level-Auswahlbildschirm die Tasten L2+R1 gedrückt halten und dann X, □, R2, L1, O, X, O, □, □.

DICKES ES ENDE

Was denn los...

Trotz der zweimaligen Chance, an unserem kleinen Fischlein-Gewinnspiel mitzumachen, haben sich in Anbetracht des zu erwartenden Preises doch relativ wenige von Euch dazu durchgerungen, mitzumachen. Das gibt uns zwar zum einen zu denken, hat uns aber mit Sicherheit vor einigen allzu fiesen Einsendungen gerettet. So beschränkten sich die Teilnehmer

im schlimmsten Fall auf Fischgräten, Fischstäbchen (bitte das nächste Mal in einen Umschlag stecken, auf der Panade hält die Briefmarke nicht so gut) und andere Fischprodukte. Den Vogel schoß jedoch ein Leser ab, der die Aufgabenstellung wohl etwas mißverstanden hat, und einen Karton voller Angelhaken einschickte – so was schreibt man außen (!) auf die Verpackung, am besten in großen roten Leuchtbuchstaben und nicht auf einen kleinen zusammengeknüllten Zettel im Innern. Aus hoffentlich nachvollziehbaren Gründen verzichten wir auf eine namentliche Nennung des Übeltäters und wünschen auf diesem Wege unserer Postabteilung und den Mädels von der Redaktionsassistentz gute Besserung. Besonderen Dank in diesem Zusammenhang auch an die freundlichen Helfer der Ambulanzstation "Barmherzige Brüder der Dreifaltigkeit" in Poing und den örtlichen Fischereiverband, der bei der fachmännischen Entfernung der Haken und der anschließenden Zubereitung eine große Hilfe waren. Sieger wurde übrigens Hubert Studert aus Dortmund mit seiner zwar einfachen, aber dafür auch ungefährlichen Einsendung.

WIE'S LÄUFT

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

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken und auf der Rückseite den Namen (und nicht irgendwelche Tags) vermerken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem **Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei **Wohnsitz außerhalb Deutschlands** wird Euch sowieso ein **Verrechnungsscheck** per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr Zugang zu einem PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen (08121/9512198). Am einfachsten geht es aber per E-Mail.
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, **mit welcher Version eines Spiels** die Tips **ausprobiert** bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.
Achtung Surfer! Nicht selbst von Euch nachgeprüfte Cheats werden gnadenlos aussortiert. Abgesehen davon haben wir im Verlag selbst einen recht flotten Internetzugang.
5. Tips und Lösungshilfen zu **Mario 64**, **FF VII** oder zu indizierten Spielen könnt Ihr Euch schenken. Auch in Sachen **Tekken**, **Toshinden**, oder **Tomb Raider** sind wir bereits bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winkt seit eh und je ein Honorar von mindestens 40 bis maximal 500 Mark!

Unsere Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a

85586 Poing oder per Email an: aboumalit@wekanet.de



HEIN PRIVAT...

... UND GESCHÄFTLICH.



Tja, und weil die Teilnahme diesmal wirklich so gering ausgefallen ist, gib't diesmal auch keine Verlosung. Aber kein Grund zur Sorge, liebe Leser. In der nächsten Ausgabe erwartet Euch dafür eine Überraschung der ganz besonderen Art. Mehr dazu wollen wir aber dieser Stelle noch nicht verraten. Bis zum nächsten Mal...

Inserentenverzeichnis

Arjay	75	ORDER IN TIME O.I.T.	13
CDG Media	99	PlayCom Softwarevertrieb	11
Cytronix oHG	43	PROMARKT Berlin	2/3
Eidos Interactive	100	Siggi's Toy-Shop	15
Fire International	41	Virtual World	Beihefter Österreich
G-Press Dataservice	5	WEKA Consumer Medien	33,53,57
Karstadt AG	20/21	Wolfsoft	45
MVG Medien Verlagsges.	25	Teilbeilage Schweiz: Game Activity	

LESERPOST

LESERPOST

LESERPOST

LESERPOST



Mit unserer Frage nach dem heutigen Beliebtheitsgrad der 2D-Spiele haben wir anscheinend genau Euren Nerv getroffen – lest die hitzige Diskussion der 2D- und 3D-Verfechter. Auch der Jaguar soll nach seinem Special in den Leserbriefen nicht zu kurz kommen, und das Thema Raubkopien erhitzt noch immer die Gemüter.

Forum 7/99: 2D vs. 3D

Tach VG-Crew! Also erstmal muß ich sagen, daß Euer neues Layout ziemlich gut gelungen ist, außer dieser neue Daumen – der sieht ja schrecklich im Gegensatz zum alten aus. Der E3-Bericht war diesmal viel besser als der der letzten Jahre, viel übersichtlicher und irgendwie bunter. Aber jetzt komme ich besser mal zum Forumthema. Ich finde 2D-Spiele ziemlich geil und zocke sie auch heute noch. Daß man diesen Spielen aber hinterhertrauern soll, verstehe ich jedoch nicht, denn erstens werden auch heute noch Games dieser Bauart produziert (*Marvel vs Capcom*) und zweitens machen mir 3D-Spiele mindestens genauso viel Spaß. Es werden immer mehr 3D-Games von Herstellern released, weil die meisten Käufer eben Gelegenheitsspieler sind und als solche auf neues Zeug abfahren. Mit einer superrealen 3D-Engine kann man die Leute eben mehr beeindruckern. Ich werde mir den (äh das, die?) Dreamcast zulegen, weil ich da beides bekomme: 2D- und 3D-Spiele. In ein paar Jahren wird man, so glaube ich, gezwungenermaßen auf den 3D-Zug aufspringen müssen, da die neue Konsolen-Generation total auf 3D ausgerichtet wird und der Markt keinen Platz mehr für 2D-Games bieten wird. Dieses Phänomen sieht man ja bei PC-Spielen – hier gibt es schon seit Ewigkeiten keine 2D-Spiele mehr. MfG, Dirk Hahn via e-mail

Pah, da fragt Ihr doch tatsächlich, ob meine hochgeschätzte Wenigkeit den gottgef..... ollen 2D-Spielen nachtrauert, isch fasset ja net! Wer braucht schon diese erbärmlichen kleinen Sprite-Orgien mit ihren liebevollen Details, interessanten Charakteren, bildschirmfüllenden Explosionen und Spielspaß, den mir

irgendwie bis heute jedes dieser tollen 3D-Spiele, wie zum Beispiel *Bubsy3D* auf der guten alten PS, *Black Fire* mit seiner tollen Weitsicht aus dem Hubschrauber auf dem beschis..... Saturn oder *Block Out* auf der preiswerten 32-Bit-Konsolen-Konkurrenz Amiga 500 in Reinkultur bietet. Wer braucht sie schon, die fünfzehnte Neuauflage von *King of Fighters* oder *Street Fighter*, ständige Neuentwicklungen aus dem Hause Taito oder diese peinlichen Gewalteskapaden in *Metal Slug*, die man ja in abwechslungsreichen Quark's, Boom's, oder englischen *Turoks* viel "realistischer" und daher logischerweise auch viel motivierender empfindet! Ganz zu schweigen von dieser erbärmlichen *Darius*-Reihe, die außer Fische abknallen sowieso nichts zu bieten hat, oder *Lemmings*, wo man doch tatsächlich damit betraut wurde, diese putzigen kleinen Zwerge zurück zu ihrem Schneewittchen zu geleiten, obwohl doch jeder weiß, daß Schneewittchen von Disney und nicht von den Leuten mit dem Eulen-Label ist, und Lemminge selber auf sich aufpassen können! Also, abschließend möchte ich einfach mal feststellen, daß niemand gute 2D-Spiele braucht, wenn wir mit 3D-Granaten wie *Godzilla* oder *Choro-Q* von der Industrie verwöhnt werden! Einen schönen Gruß an alle, die denken wie ich!! Mr. X via e-mail



stärkt durch Spiele wie *Mario 64*, kam die Ernüchterung sehr schnell. Nichts gegen ein Spiel in der dritten oder gar vierten Dimension, schon gar nicht, wenn es sich um solche Perlen handelt wie eben *Banjo Kazooie*, *Zelda 64* oder *Panzer Dragoon Zwei*. Auf-Teufel-komm-raus ein Spiel um eine Dimension erweitern, muß jedoch nicht sein. Zu viel des Gameplays bleibt oftmals auf der Strecke. Was bleibt, ist eine schwammige und hakelige Steuerung, gepaart mit einem lieblosen Leveldesign. Meiner Meinung nach haben 2D-Spiele ihren Reiz und sind für manche Spielgenres einfach besser geeignet. Viele konventionelle Überknaller versinken doch bei der Neuauflage im 3D-Sumpf der Mittelklasse und Ideenlosigkeit. Unzählig lang ist hierbei die Liste, allen voran *Super Probotector* bzw. *Contra*, was habe ich es damals (und auch heute noch) geliebt. Und jetzt? Ein guter Kompromiß ist auch der Versuch, Games die Vorteile beider Dimensionen zu geben, das bessere Gameplay und Spielbarkeit der 2D-Spiele und die Grafik in der dritten Dimension zu zeigen (siehe *Wild 9*). Jedes 2D-Spiel wird von mir sehnsüchtig erwartet, und ich werde mich weiterhin gierig auf Spiele wie *Metal Slug*, *Symphony of the Night* oder auch *Einhänder* stürzen. Zum Schluß noch eine konstruktive Kritik, auch ein bißchen zum letzten Thema: Ich finde, Ihr bewertet deutlich zu hoch. Ihr seid mir zwar immer eine große Kaufhilfe, und Eure Tests sind äußerst kompetent und interessant, doch ziehe ich immer 5 bis 10 Prozent Spielspaßwertung für mich ab. Viele Spiele sind einfach oft nur Einheitsbrei und/oder oberes Mittelmaß. Wenn man Eure Hefte durchblättert, sind Monat für Monat bis zu zehn Classic-Auszeichnungen dabei. Das sind meiner Meinung nach zu viele. Manche Classix sind ganz nett, aber eben doch nicht der Oberhammer und ein "Must-Buy". Ansonsten weiter so! Dieter via e-mail



Hallo Ralph, diesmal habt Ihr ein sehr interessantes Forumthema gewählt. Da das klassische 2D-Spiel immer mehr in der Versenkung verschwindet, muß man heutzutage schon über jedes Spiel in dieser Ebene/Richtung froh sein. War am Anfang noch eine Vorfreude auf jedes 3D-Spiel zu spüren, ver-

Hi Leute! Ich bin erstmal stolz darauf, sagen zu können, daß ich die Entwicklung der VG seit der 1. Stunde miterleben darf! Da die Gründung nun doch schon etwas her ist, ich mittlerweile auch schon 21 Jahre bin, habe ich auch so einiges in der Videospiegelgeschichte durchlebt. Grundlegend liebe ich die alten 2D-Spiele und habe zur Anfangszeit die 3D-Spiele verflucht. Für mich war das lineare 2D-Gehüpf einfach genial. Ich brauchte keine Angst zu haben, irgendetwas von einem Spiel, welches in 2D programmiert war, zu verpassen. Mit der neuen Generation der Konsolen kamen auch die 3D-Spiele, die eine unheimliche große Handlungsvielfalt für den jeweiligen Spieler boten. Jedoch, so finde ich, kann man durch die großzügige freie Handlungsvielfalt und den nichtlinearen Spielablauf auch vieles von einem Spiel beim ersten Durchzocken verpassen. Ist eigentlich logisch, und hier liegt der Reiz, daß Spiel nochmal durchzuspielen

2D-Spielen (Tiefe in den Raum, Ego-Ansicht). Mit Hilfe der 3D-Spiele lassen sich Rollenspiele, Adventures und Ego-Shooter wesentlich besser darstellen. Ich bin für 3D-Spiele, denn diese können endlich etwas für den Zocker bieten and that rules!

Euer Guido via e-mail

Hallo Ralph, annähernd 10 Jahre schon spiele ich mit Konsolen und fast ebenso lange lese ich (nicht grundlos) Euer Magazin. Trotz all der verstrichenen Jahre schaffte ich es nie, mich auch nur an einer der angebotenen Forumsdiskussionen zu beteiligen, aber das in dieser Ausgabe angesprochene Thema reit tiefe Wunden in mein angestaubtes Spielherz. Bu-huhu, ich vermisse sie so sehr, die guten alten



und zu gucken, ob man tatsächlich etwas verpaßt hat. Diesen Reiz hat man bei einem 2D-Spiel nicht, da man nach dem Durchspielen schon alles entdeckt hat. Jedoch gibt es nicht nur uns Freaks. Es gibt auch den Gelegenheitszocker, woraus die breite Masse, so behauptet



ich, der Videospiezocker nun mal besteht. Diese Zocker wollen beim ersten Durchspielen auch direkt alles sehen. Bleibt dieser Gattung von Zockern etwas erspart, dann ist es halt so, und das Spiel wird nicht mehr angerührt. Anfänglich war ich auch skeptisch 3D-Spielen gegenüber. Zugfähigster Punkt für 3D-Spiele ist die Grafik. Es ist schon etwas Besonderes, die eigenen Charaktere in schön runder 3D-Ansicht auf dem Bildschirm zu sehen, als irgendein platt dargestelltes Pixelbild. Durch den Einzug der 3D-Spiele wurde die Identifikation mit den Spielcharakteren noch realistischer. Die wahre Größe der 3D-Spiele ist jedoch die Darstellung von riesig großen komplexen Welten. Desweiteren sind die Kameraperspektiven ganz anders als bei

Spielen! Ich vermisse die Zeiten, in denen man noch bei acht parallax scrollenden Ebenen mit offenem Mund vor dem Mega Drive sa, in denen man in Spielen wie Hellfire, Musha Aleste, Gynoug und dem altherwürdigen Thunderforce die Gegner durch einfache Bewegungen in vier Richtungen vom Bildschirm fegte, in denen Extrawaffen noch richtige Extrawaffen waren und in denen jeder technische Quantensprung auf einem System ("Was Turrican auf dem MegaDrive hat 3D-Effekte?") euphorisch gefeiert wurde. Auch der 3D-Chip im Super Nintendo konnte den Eindruck der ewig whrenden Bitmap-Welt nicht schmlern und erst der FX-Chipsatz zeigte die Tendenzen für die Zukunft auf. Dann kam Sony mit ihrer Playseuche und machte 3D-Grafik zum Prdikat und somit ihre Konsole

(und damit irgendwie alle Konsolen) zu einem zweiten Walkman (also Massenprodukt, aber das ist ein anderes Thema). Doch mir persönlich fehl(t)en die gezeichneten, wunderschönen Hintergründe, die man heute nur noch in den japanischen Rollenspielen, Capcom-Prüglern und auf dem Neo Geo zu sehen kriegt. Playstation-Optik ist meines Erachtens oft ein Einheitsbrei (wie beim N64 übrigens auch) ohne persönliche Note. Man sieht halt, daß trotz allen grafischen Fortschritts über die Jahre und der an Vollkommenheit grenzende Erfahrungsschatz der Programmierer immer noch viel über die Playstation-integrierten Bibliotheken läuft. Da bleiben Déjà-Vu-Erlebnisse nicht aus ("h, war ich hier schon mal? Aber das Spiel ist doch neu!"). Beim Saturn war das irgendwie ein wenig anders. Sega schaffte es trotz etwas unausgefeilterer Technik, in ihren Spielen ein gewisses unverflschtes Flair ruberzubringen (das oft zitierte Arcadeflair ??!), für mein Empfinden vielleicht auch, weil (fast) alle Saturnspiele (auer "natürlich" die 2D/3D-Hmmer Radiant Silvergun und Thunderforce V) wie grobpixlige Bitmapspiele mit 3. Koordinatenachse aussahen.

Das, was beim Sprung von 16 auf 32 Bit an zeichnerischer "Schönheit" an der Grafik verloren ging, wurde durch mehr Realismus und tolle Effekte (Lichter bzw. 3D-Effekte) ausgeglichen, was zwar anfänglich zu begeistern wußte, mich aber stilmig irgendwann optisch nicht mehr ansprach. Doch die neue Konsolengeneration scheint den Bogen zwischen Grafikkunst und Realismus ja gekonnt zu schlagen. Viele Gre an das gesamte Team!

T. Huck (Der Pixeltrumer) via e-mail

Wow, wer htte das gedacht, daß es noch so viele eingefleischte 2D-Fans unter Euch gibt. Da kann man ja Capcom, SNK und Co. nur ermutigen, weiterhin auf dieses noch immer heibltige Pferd zu setzen. Ohne die klassischen Bitmap-Games wrde auch etwas in der Spiel Landschaft fehlen - so kann man z.B. 2D- und 3D-Beat'em-Ups dank des komplett unterschiedlichen Spielsystems berhaupt nicht miteinander vergleichen, und auch ein Lunar Silver Star Story Complete vermag auch heute noch neben Render-Orgien wie Final Fantasy zu begeistern. Zum Prozentschlamassel von Dieter: Da wir zu gut werten wrden, kann man uns, glaube ich, wirklich nicht vorwerfen. Eine Analyse der 67 Tests in den Ausgaben 5/99 bis 8/99 ergibt z.B. nur 22 Auszeichnungen (das sind 32,8 Prozent - also nicht einmal jedes dritte Spiel) und lcherliche 2 Platin-Classics seit dessen Einfhrung (V-Rally 2 und All Star Baseballs 2000). Damit liegen wir beim allgemein hohen Qualittsstandard (ich sage jetzt nicht

FORUM- THEMA

Die Fakten sind gestreut, die Fronten (fast) abgeklrt. In etwas mehr als einem Monat wird das vorerst neue Flaggschiff der Konsolenindustrie an den Deutschland-Start gehen. Segas neues Baby kommt mit einer Menge Softwareperlen aus Fernost und exzellenten Europa-Exklusiv-Entwicklungen sowie Netztauglichkeit im Schlepptau zu einem akzeptablen Preis von 500 Mark. Wir wollen nun kurz und schmerzlos von Euch wissen, ob Ihr Euch das Dreamcast zulegen werdet oder nicht, und natrlich den Grund Eurer Entscheidung!

WEB-SITE DES MONATS

Wer nicht die ntige Kohle hat, sich Monat für Monat auch noch die Soundtracks seiner Top-Games zu kaufen, sollte mal auf folgender Page vorbeisurfen:

http://www.mp3.com/music/electronic/games_soundtracks/ Dort werdet Ihr hunderte, selbst komponierte, bzw. ge-remixte Soundtracks und Gamesounds zu Perlen wie Zelda, Final Fantasy, Tetris oder C&C (um nur einige zu nennen) vorfinden, welche Ihr entweder als Real-Audio Player direkt probieren knnt oder Euch als MP3 auf die Platte zieht. Eifrigen Downloader empfehlen wir das Freeware Tool Gozilla, welches Euch beim Download groer Dateien sehr ntzlich sein drfte.



LESERPOST

LESERPOST

LESERPOST

LESERPOST

Innovations-Standard) unserer Meinung nach ganz gut.

Jaguar-Epilog

Moin! Danke für das zwar kurze, aber doch interessante Jaguar-Special! Besonders nützlich war für mich (ich hab' mir so einen Kasten als Oldie-Gerät zugelegt) die Komplettübersicht über die erschienenen Module, da Ihr hier eine neutrale Wertung der Titel aus heutiger Sicht vergeben habt und man sich auf den meist recht verklärten Blick der Fanclubs nicht verlassen kann. Ihr hättet allerdings doch etwas mehr auf die von Pannen gezeichnete, geradezu lächerliche und mitleiderregende Geschichte des Jaguar eingehen können. So hatte die als Raubtier des Videospielemarkts gedachte Maschine von Anfang an nur die Überlebenschance einer an der Autobahn lebenden Hauskatze. Atari war anfangs nicht in der Lage, große Werbekampagnen zu starten – zum einen konnte man sie sich schlicht und ergreifend nicht leisten, zum anderen war man der Ansicht, ein gutes Produkt verkaufe sich auch ohne Werbung. Dazu kam, daß die finanziellen Mittel nicht einmal ausreichten, den Jaguar landesweit in den USA einzuführen, weswegen er anfangs nur in New York und San Francisco erhältlich war – ein Zustand, der sechs Monate (!) andauerte. Neben zu hohen Preisen, einer Mini-Spiele-Palette und Sega/Sony Konkurrenz war Atari nicht einmal in der Lage, Release-Listen zu pflegen und geriet zusehends ins Hintertreffen. Mitte '95 gab es noch einmal einen Silberstreifen am Horizont, als Wal Mart sich bereit erklärte, den Jag zu verkaufen doch der Erfolg blieb erneut aus. Der Jaguar war untergegangen, weil Atari nicht verstanden hatte, daß sich der Videospiele-Markt verändert hatte. Man ist an ihn herangetreten wie Anfang der Achtziger Jahre. Doch mittlerweile waren/sind Werbung und Marketing ausschlaggebend für ein Produkt. So bleibt der Jaguar eine Exotenkonsole mit guten Ansätzen, zu vielen Fehlern, aber immerhin einer coolen Verpackung. Zum heutigen Preis kann man den Stübentiger meiner Meinung nach guten Gewissens gebraucht kaufen.

P.S.: Übrigens funktioniert mein Jaguar-CD-Rom ausgezeichnet. Ich mußte es aber auch unter Androhung roher Gewalt in den Slot pressen. Allerdings ist es – wie Ihr geschrieben habt – keine wirklich lohnende Investition, denn außer *Iron Soldier 2* kann man auf alle erhältlichen Spiele getrost verzichten.
Tino Röver, Hamminkeln



Bis kurz vor Redaktionsschluß hatten wir auch noch eine ganze Seite mehr für das Jaguar-Special, als die plötzlich eintreffende Spieleflut eine Kürzung notwendig machte. Für die von Pleiten, Pech und Pannen gekennzeichnete Jaguar-Karriere hätte aber auch die bei weitem nicht gereicht. Apropos Platz: In nicht all-



zu ferner Zukunft dürft Ihr Euch aller Wahrscheinlichkeit nach dank der Übernahme unseres Verlags durch Future Publishing (u.a. Marktführer in den USA, Frankreich, Italien und England) über eine dicke Heferweiterung und ein edleres Outfit freuen! Dann sollte auch genug Platz vorhanden sein.

Die Anti-Copy-Strategie

Hällöchen VG-Team, hallo liebe Leser, nach langer Zeit möchte ich Euch auch mal wieder ein paar Zeilen schreiben und meine Gedanken zu den allseits beliebten Themen Raubkopien, Import-Spiele und der deutschen Indizierungswut mitteilen. Euer Editorial und die andauernden Diskussionen über Raubkopien ließen mich in der Vergangenheit stöbern (und in alten VG-Mags). Wie war das damals zu C-64- und Amiga/Atari-Zeiten?? Die Industrie dachte sich laufend neue Kopierschutzmechanismen aus, um der übermächtigen Raubkopier-Szene Herr zu werden. Als einer der Gründe, warum Raubkopien genutzt wurden, war der recht hohe Preis eines Spiels immer wieder

genannt worden. Doch die Industrie klagte nur über Verluste, hohe Kosten in der Produktion und, jetzt kommt's, hohe Kosten bei der Herstellung der Spiele. Letzteres wurde durch die vielen Disketten (5 1/4- und 3 1/2 Zoll) begründet. Man müsse Verständnis für den hohen Verkaufspreis von ca. 80-100 DM haben, da man dafür ja auch dicke Handbücher, viele Disketten und eine tolle Verpackung bekäme – hieß es. Weiterhin hieß es, daß sich dies drastisch ändern würde, sobald ein günstiger Datenträger in großen Stückzahlen verfügbar wäre. Zurück in die Gegenwart. Wie sieht es denn heute aus in der bunten Spielewelt? Wir haben einen

sensationell billigen Datenträger, dafür langweilige Standardverpackungen und (zumeist) spärliche Handbücher. Wenn also die reinen Herstellungskosten bei Stückzahlen ab 25.000 über 5 DM (für Playstation) liegen, sollte mich das sehr wundern. Warum sind also Spiele nach wie vor so dermaßen teuer? Die Antwort kann nur

lauten: Die Industrie hat erkannt, daß der Kunde noch immer bereit ist, die hohen Kaufpreise zu zahlen. Die Spielindustrie hat also in den letzten 10 Jahren nichts begriffen, wenn es um den Konsumenten und dessen Hang zum Illegalen geht. Hier also ein paar Tips, wie den Raubkopien meiner bescheidenen Meinung nach erheblich beizukommen ist:

1. Senkt endlich die Preise für Computer- und Videospiele auf maximal 80 DM. Auch 60 DM für ein Spiel ist sicher durchführbar und werden den Absatz garantiert um 25-40 % erhöhen.
2. Ändert endlich Eure Vertriebsstruktur und schafft die Ländergrenzen ab. Diese sind nämlich absolut albern und unnützlich, wie Hersteller wie SNK und Atari in der Vergangenheit bewiesen haben. Die Spieler, welche sich Importe kaufen,



sind wirklich (!!)) in der absoluten Minderheit und schmälern Euren Umsatz sicher nicht wirklich.

3. Wenn ein Spiel schon mehr als 80 DM kosten soll, gebt den Kunden mehr als nur eine Standardverpackung und eine billige Anleitung. Legt wieder Goodies bei und laßt Euch bei der Verpackung was einfallen (siehe US-Version von *Tomb Raider III* (PC)).

4. Hört auf Eure Zielgruppe. Veranstaltet Umfragen, stellt Preise in Aussicht, und laßt die Spieler an der Entstehung teilhaben, wie es häufig beim PC schon vorkommt. Spätestens bei Teil 2 sollte auf die Wünsche der Käufer eingegangen worden sein.

5. Geht weg von der Standard-CD, welche sich immer irgendwie kopieren lassen wird. Leider hat Sega das immer noch nicht kapiert. Mal sehen, ob Sony da dieses Mal schlauer ist.

Ach ja, und wer klagt am häufigsten? Mal abgesehen von Microsoft klagen immer häufiger die kleinen Spielehersteller. Und warum klagen sie? Natürlich ist es für einen kleinen Produzenten immer schwieriger, ein großes Spiel herauszubringen. Aber das ist nun mal Business. Dann, liebe Leute, bringt doch bitte nicht das x-te Rennspiel mit Standard-Features, das sicher weit weniger verkauft (aber umso häufiger kopiert wird) als vielmehr ein originelles Spiel-

prinzip. Greetings,

Andreas Michael Heitmann via e-mail

Interessante Ansätze, die man aber sicher noch überarbeiten müßte, Andreas. Im einzelnen:

1. Kann man so allgemein nicht verlangen – wie sonst sollte ein Hersteller wie Square Investitionen in hoher zweistelliger Dollar-Millionenhöhe für Projekte wie *Final Fantasy VIII* wieder hereinbekommen?

2. Wie soll das gehen: Die deutschen Niederlassungen schließen und alles zentral von Japan und den USA vermarkten lassen? Deine Beispiele SNK (Exotenhersteller) und Atari (Pleitegänger) zeugen nicht gerade vom Erfolg

einer solchen Maßnahme.

3. In diesem Punkt volle Zustimmung unsererseits. Vor allem die lieblosen PS-Verpackungen mit den Standard-Schwarz-Weiß-Booklets könnten eine Aufpeppung vertragen.

4. Das ist eine enorme Zeit- und Kostenfrage – aber ich bin mir sicher, daß sich die Hersteller die kompletten Testberichte der Industrie zu Herzen nehmen und den Entwicklern bezüglich der Kritik auf die Finger klopfen werden.

5. In Sachen Kopierschutz hat Sony bei der PlayStation versagt – dafür gibt's keine Entschuldigung. Mal sehen, ob sie daraus ihre Lehren für die PS 2 gezogen haben. Segas GD-Roms sind zumindest weitaus schwieriger zu kopieren.

ADRESSE LESERPOST

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

Redaktion VIDEO GAMES

Kennwort: Leserpost

Future Verlag GmbH

Gruberstr. 46a

85586 Poing/Deutschland

oder via E-Mail: vg@wekanet.de

System Seller

Der Countdown läuft – nur noch knapp einen Monat bis zum großen Launch des Dreamcast in Europa und Übersee. Diesmal scheint Sega alles richtig zu machen, wie die neuesten Zahlen zeigen. Immerhin sind schon 200.000 Vorbestellungen in Amerika (das sind doppelt so viele wie z.B. beim PS-Release anno '95!) eingegangen, und nur durch Namcos *Soul Calibur* (siehe Preview) stieg der Kurs der Sega-Aktie in Japan um 16 Prozent, was allerdings auch unter dem Aspekt gesehen werden muß, daß selbige seit Beginn des Jahres kontinuierlich abgebröckelt war. Da nun aber auch die Größten der großen Hersteller wie z.B. Eidos (Lara), die ihren Capcom-Deal mit dem Vertrieb von *Power Stone* in Europa weiter ausbauen, auf Segas Zugpferd setzen, scheint dessen Zukunft gesichert zu sein. Zumal



Sega jetzt darum bemüht zu sein scheint, wirkliche System Seller à la Sony vor ihren Karren zu spannen: *Resident Evil* und *Soul Calibur* (also das DC-Tekken-Pendant – Gerüchte sprechen auch noch immer von einem echten DC-Tekken – *Tekken Tag Tournament*?) haben sie schon, die Rennspielseite vertritt *Sega Rally 2* und mit Abstrichen *Metropolis*, das Shooter-Genre *House of the Dead 2*. Jetzt fehlt nur noch ein *Tomb Raider*-Ableger und Sega hätte vorerst

gewonnen, zumal noch nicht einmal der Ansatz eines PS2-Spiels am Horizont auftaucht. Da nun allgemein bekannt ist, daß die Jungs von Core Design alte Sega-Fans sind (u.a. *Thunderhawk* auf Mega CD und das erste *Tomb Raider* auf Saturn – damals einen Monat lang exklusiv), Ihr Publisher Eidos nun auf den DC-Zug aufspringt, und das Dreamcast für PC-Konvertierungen bestens geeignet ist, ist das letzte Wort hierüber sicher noch nicht gesprochen, obwohl natürlich aus dem Eidos-Lager in Sachen DC-*Tomb Raider* heftigst demontiert wird. Aber das kennt man ja ... rk





Vom **Comic** zum **Spiel** oder umgekehrt

Nicht ohne Grund mußten Comic-Helden mindestens genauso oft als Vorbilder für Videospiele erhalten, wie ihre Leinwand-Kollegen aus Fleisch und Blut. Und ebenso wie bei Filmumsetzungen gibt es leider gewaltige Unterschiede in der Qualität der Games. Wir möchten Euch auf den folgenden Seiten eine kleine Übersicht der wichtigsten Konvertierungen von Tuschestrich zu Polygongrafik zeigen.

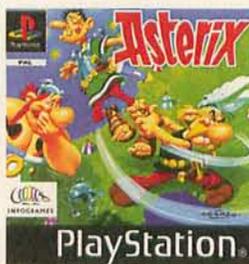
LUCKY LUKE

Die Abenteuer des einsamen Cowboys, der bekanntlich schneller als sein eigener Schatten zieht, stammen (ebenso wie die weltberühmte Asterix-Reihe) aus der Feder des französischen Erfolgsduos Goscinny und Uderzo. Während die Comics sich durch feinen Humor und viele Andeutungen auszeichnen, beschränkt sich die PS-Umsetzung leider auf einen simplen Geschicklichkeitstest, dem es weder gelingt, der Vorlage gerecht zu werden, noch als eigenständiges Spiel zu bestehen. Fans des Zigaretten rauchenden Revolverhelden sollten eher zur Game-Boy-Color Variante greifen, da diese sowohl vom grafischen Aspekt als auch in puncto Steuerung deutlich besser abschneidet.



Asterix

Etwas innovativer war dagegen Infogrames Asterix. Statt um die unbeugsamen Bewohner des galischen Städtchens ein reines Action-Spiel zu stricken, wagten die Franzosen einen Genre-Mix, der auch Strategie-Elemente enthält. So lobenswert dieser Vorstoß ist, aufgrund von Design-Fehlern blieb das Game nur Mittelmaß. Auch die Game-Boy Version blieb deutlich hinter den Erwartungen zurück und dürfte nur den härtesten Fans wirklich Spaß bereiten.



X-MEN

Durch einen genetischen Defekt verfügen die X-Men über phantastische Fähigkeiten, die sie zum Wohle der Menschen einsetzen. Doch leider begegnen diese ihnen voller Vorurteile. Der Comic bezieht gerade aus diesen Konflikten seinen besonderen Reiz. Schade, daß die X-Men bislang nur in Beat-em-Up's ein Stelldichein hatten. Denn dort beschränken sich die Besonderheiten auf effektvolle Special-Moves.



..und weil er Ditt halten muß für sein seelisches Gleichgewicht! Darum!

Fantastic Four

Ebenfalls aus dem Hause Marvel stammen die Abenteuer der *Fantastischen Vier* (Mr. Fantastic, Das Ding, Invisible Woman und Die menschliche Fackel). Auch wenn die Fangemeinde nicht groß ist, dürfte der harte Kern der Anhängerschaft nicht gerade begeistert von der PS-Umsetzung gewesen sein. Grobpixelige Grafik gepaart mit einer fast unspielbaren Steuerung waren noch nie das beste Rezept für ein erfolgreiches Videospiel. Kurioserweise macht ein Bonusspielchen während der Ladepausen mehr Fun als das ganze Game. Schade drum.



Seit er einer Überdosis Gamma-Strahlen ausgesetzt worden ist, verwandelt sich David Banner in aufregenden Situationen in das immergrüne Monster *Hulk*. Der Comic ist zweifellos 'Kult', und bereits die TV-Serie aus den 70er Jahren war eher peinlich als aufregend, doch wenn *Hulk* sehen könnte, was auf der PS aus ihm geworden ist, würden ihm wahrscheinlich die Pferde durchgehen.

Simple "Lauf nach links oder rechts und kloppe ab und zu einen Bösewicht"-Spiele gibt es schon genug. *Hulk* hätte mehr Aktion verdient.

SONIC ADVENTURE

Was für Disney Mickey Mouse ist, ist für Sega *Sonic*. Anfangs war der kleine Igel nur als Maskottchen und Spielfigur gedacht. Doch nachdem ein kleines, achtseitiges Booklet, welches in den USA von Sega als Werbegeschenk verteilt wurde, einen überraschend großen Erfolg hatte, entschied man, diesem von Naoto Oshimo entworfenen Igelchen eine eigene Comic-Buchreihe zu widmen. Mittlerweile sind bereits über 50 Ausgaben erhältlich, und der andauernde Erfolg verspricht auch weiterhin neue Abenteuer dieses Videogame-Heroen.



Isnogud

Ich möchte Kalif sein anstelle des Kalifen. Dies ist und bleibt der einzige Wunsch des fiesen Großwesirs *Isnogud*. Und um dieses Ziel zu erreichen, ist ihm jedes Mittel recht. Genau diese kleinen Fiesheiten machen den Reiz dieses Comics aus. Wenn der arme *Isnogud* wüßte, was für gräßliche Produkte unter seinem Namen auf den Markt geworfen werden, hätte er vermutlich andere Sorgen. Denn dieses billige Jump-n-Run kränkelt nicht nur an einer miserablen Steuerung, auch die Grafik ist eine Beleidigung. Iswirklichnigud.



Spiderman

Noch ist nicht allzu viel über dieses Game bekannt. Doch versprechen erste Infos bereits jetzt, die Atmosphäre um den von einer radioaktiven Spinne gebissenen Peter Parker gekonnt in drei Dimensionen umzusetzen. So soll der dem Comic zynische Humor ebensowenig zu kurz kommen, wie die durch *Spiderman's* Spinnen-Fähigkeiten mögliche Bewegungsfreiheit. In einer der nächsten Ausgaben werden wir genaueres über diesen vielversprechenden Titel berichten.



BUGS BUNNY

Der wohl bekannteste Hase der Welt hat seinen Ursprung in den Warner-Studios. Zeitgleich mit den Cartoons kamen auch die ersten Comics des Langohrs auf den amerikanischen Markt. Bei uns war Bugs gezeichnetem Alter-Ego wenig Erfolg beschert, was man von *Bugs Bunny auf Zeitreise* nicht behaupten kann. Dieser mit Liebe zum Detail produzierte 3D-Jumper wartet neben bekannten Gesichtern wie Elmer und Daffy Duck auch mit den Originalstimmen auf. Dank dem witzigen Gameplay und der tollen Grafik zählt BB's PS-Auftritt zu den besten Comic-Umsetzungen.



DU SEHRST NICHT LIEBER, RABBIT?
DIES IST NICHT MEHR DEINE WELT.

RESIDENT EVIL

Auch wenn das Comic zur erfolgreichsten Horrorspielserie der Welt hierzulande kaum bekannt ist – ein Blick in gut sortierte Fachläden lohnt. Denn obwohl die Storys nicht mehr allzu viel mit dem aus dem Game bekannten Geschehen in Raccoon-City zu tun hat, trifft man ständig auf alte Bekannte wie den Licker oder unzählige namenlose Zombies. Für alle, die sich die Wartezeit bis zu *Resident Evil: Nemesis* verkürzen wollen, ein absoluter Geheimtip. Und das nicht nur, weil in den Comics nicht gerade sparsam mit dem roten Lebenssaft umgegangen wird. Auch die vielen Zusatzinformationen und interessanten Entwickler-Interviews lohnen die Anschaffung. Also nicht nur für Freaks.



TOME RAIDER

Zwar hat Game-Babe Nummer 1 noch kein eigenes Comic, doch Ihr könnt sie regelmäßig in den Witchblade-Heften bewundern. An der Seite der mit magischen Kräften ausgestatteten New Yorker Polizistin Sara Pezzini hilft Lara Croft, gegen das Böse in der Welt zu kämpfen. Für Lara-Fans ist dieses Comic ein absolutes Muß, denn die Lady ist phantastisch gezeichnet und auch die Storys heben sich deutlich vom gewohnten Comic-Mittelmaß ab. Auch wer mit Lara gar nichts anfangen kann, sollte alleine schon wegen Witchblade einen Blick riskieren.



SPAWN

So schlecht das Spiel auch sein mag: An den *Spawn*-Comics kommt kein Fan der bunten Bildchen vorbei. Die streckenweise sehr morbiden Geschichten sind spannend erzählt, und die Qualität der Zeichnungen ist phantastisch. Die gerade in der Maché befindliche Ga-me-Boy-Version scheint im Gegensatz zur gräßlichen PlayStation-Variante deutlich interessanter zu werden. Fans sollten auf jeden Fall die Augen danach offen halten.





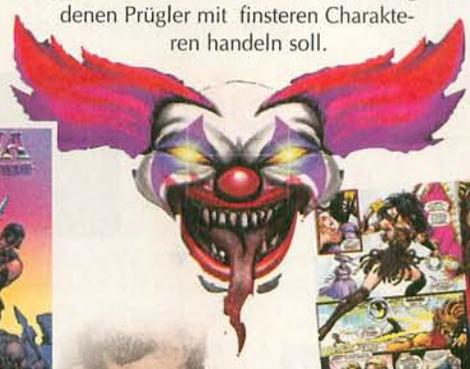
SUPERMAN

Ihm verdanken die unzähligen Comic-Superhelden ihre Namen: Superman, der edle Beschützer der Menschheit. Als kleines Baby vom fernen Planeten Krypton kurz vor dessen Explosion auf die Erde geschickt, mußte der "Stählerne" in den fast 60 Jahren seit seiner Erfindung einiges über sich ergehen lassen. Mehrfach mußte er schon sein Leben lassen, um dann dank der Proteste seiner Fans wieder aufzuerstehen, diverse optische Veränderungen ertragen und schließlich sogar heiraten. Doch was dem armen Supi mit dem Nintendo-64-Game *Superman* angetan wurde, grenzt schon fast an Majestätsbeleidigung. Fans sollten besser einen großen Bogen um dieses unausgelegene Machwerk schlagen.



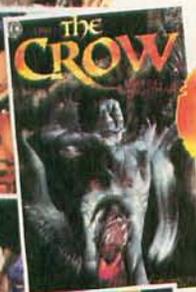
XENA

Die Abenteuer der schlagkräftigen Amazone Xena existieren schon längere Zeit als Comic-Version. Während Xena in den USA eine völlig eigenständige Comicreihe ist, erschien es bei uns zeitgleich mit der TV-Ausstrahlung der Kämpferlady. Das PS-Game verspricht ein Hit zu werden.



The CROW

Lange bevor die Krähe durch den Film in aller Munde war, genossen die von J.O'Barr ersonnenen Rachezüge der von einer Krähe wieder ins Leben geholten Toten Kultstatus. Während die ersten Ausgaben von einem minimalistischem Zeichenstil geprägt waren, legte J.O. in den späteren Folgen nicht mehr selbst Hand an. Spielerisch umgesetzt wurde *The Crow* als simples Beat-em-Up, was der tragischen und komplexen Geschichte leider nicht gerecht wird.



BATMAN & ROBIN

Die Abenteuer des schwarzen Ritters gehören zu den ganz großen Klassikern der Comic-Geschichte. Egal welcher der vielen Zeichner oder Texter sich der Thematik angenommen hat, die innere Zerrissenheit des maskierten Rächers zieht sich wie ein roter Faden durch die Geschichten. Leider bezogen sich die Konsolen-Umsetzungen *Batman und Robin* und *Batman Forever* nicht direkt auf die Hefte, sondern entstanden aus jeweiligen Hollywood-Verfilmungen. Während man über *Batman Forever* besser den dunklen Mantel des Schweigens legen sollte, zählt *Batman und Robin* nicht zuletzt durch die Möglichkeit, in verschiedene Charaktere zu schlüpfen, zu den besseren Comic-Adaptionen.

Der Software-Hersteller Acclaim besitzt in den USA ein eigenständiges Comic-Department, unter dessen Feder neben diversen anderen Helden auch Mike LeRoi und *Turok* (s.u.) vertrieben werden. Obwohl die Comic-Abteilung vom Konzern unabhängig agiert, ist es nicht verwunderlich, daß sich auch die Software-Entwickler gerne an den Figuren aus den eigenen Reihen bedienen. Im Falle des Voodoo-Kriegers *Shadowman* ist es ganz hervorragend gelungen, die düstere Atmosphäre ebenso wie die bewußt derbe Umgangssprache des Comics auf die Konsolen zu übertragen. (Näheres zu dem Weltenwanderer *Shadowman* findet Ihr in dieser Ausgabe ab Seite 34)

Turok

Auch die beiden bislang für das Nintendo 64 erschienenen Folgen des Dinosaurier-Jäger Joshua Fireseed sind Acclaims Comic-Department entliehen. Sowohl *Turok – Dinosaur Hunter* als auch *Turok 2-The Seed of Evil* präsentieren sich als reinrassige Ego-Shooter. Beide Teile wußten neben einer hervorragenden KI durch das reichhaltige Waffenarsenal und die edle Grafik zu überzeugen.

Judge Dredd

In ferner Zukunft sind einige Dinge ziemlich vereinfacht worden. Statt sich unnötig mit einer Trennung zwischen Legislative, Judikative und Exekutive aufzuhalten, zwingt die hohe Kriminalitätsrate die Stadtoberen zu drastischen Maßnahmen. Die Judges sind Polizisten, Richter und Vollstrecker in einer Person.

Während das Comic mit seiner kompromißlosen "Law and Order"-Philosophie noch für heftige Kontroversen sorgte, gab sich bereits die Verfilmung mit Sylvester Stallone eher zahn. Der für die PlayStation erschienene Light-Gun-Shooter hat jedoch mit der ursprünglichen Comic-Story nichts mehr gemein. Und auch unabhängig von der Vorlage kann *Judge Dredd* alleine wegen der miserablen Zielerfassung nicht überzeugen.

AKTE

Kein Wunder, daß nach dem Erfolg der von Chris Carter ins Leben gerufenen Mysterie-Serie um die beiden FBI Agenten Scully und Mulder eine Comic-Adaption nicht lange auf sich warten ließ. Obwohl die Storys nicht mehr vom Schöpfer selbst erdacht sind, bleiben die Comicstrips der Vorlage treu. Das Game läßt nun jeden selbst in die Rolle eines FBI-Agenten schlüpfen, um so nach den verschollenen Kollegen zu suchen. Die Fans werden die PS-Version lieben.



Mit vereinten Kräften schickt das Mädelduo Sakura/Karin den Kickboxer Adon zu Boden – die neuen Team-Combos: Wow!

Phantastisch: Im Dramatic Battle kämpft ein CPU-Fighter an Eurer Seite.

Nur in der DC-Version von SF Zero 3 spielbar: Army-Hero Guile und Evil Ryu.



Hatten wir nicht in der VG 3/99 die PS-Version dieses Capcom-Fighters noch über den grünen Klee gelobt und über Animationen und Gameplay in höchsten Sphären gejubelt? Vergeßt es, denn die Martial-Arts-Profis aus Osaka haben für die Dreamcast-Umsetzung zusätzlich sprichwörtlich den Turbo zugeschaltet. Nicht nur daß es mit Guile und Evil-Ryu nochmals **zwei zusätzliche Kämpfer** gibt (jetzt insgesamt 33!), auch in den zehn Spielmodi, die allesamt sofort anwählbar sind, schlägt der Spielspaß Funken. Im Gegensatz zur PlayStation (PS maximal zwei) kann das Dreamcast nämlich drei verschiedene Streetfighter-Charaktere gleichzeitig animieren. Genutzt wird das u.a. im neuen **Dramatic-Battle-Modus**, in dem Euch ein CPU-Fighter zur Seite gestellt wird, der Euch bei der Bekämpfung der SF-Boßgegner (Vega, Bison & Co.) Special-Move-technisch tatkräftig zur Seite steht. Überraschend ist auch hier wieder der neudesignte und extrem moti-



vierende **World Tour Mode**, in dem Ihr Euch von Asien, über Rußland, Europa bis nach Amerika durchschlagen und an jeder der 30+ Schauplätze (auch einige neue) Gegner nach bestimmten Mustern (z.B. mit Zeitlimit, nur mit Würfen oder Combos, als Survival uvm.) ausschalten müßt. Neu gegen-

über der PS-Umsetzung sind z.B. Sieg durch Target Attack (sobald ein bestimmter der beiden Angreifer erledigt ist, habt Ihr gewonnen) oder Guard Crush (normale Hits nützen nichts – nur wenn die Guard-Anzeige des Gegners auf Null ist, ist er verwundbar). Mit dabei sind natürlich auch wieder die drei Fighting-Stile X-, Y- und Z-ISM, aus denen vor jedem Kampf (nicht im Arcade-Mode) gewählt wird und zusätzlich (im Arcade-Mode) noch vier weitere, z.B. Kampf ohne Super-Special-Move-Leiste. Außerdem gibt's zusätzliche Animationen vor Beginn der Fights und eine **Network-Option**, mit der übers Netz mit anderen SF-Fanatikern gedaddelt



Ein Klassiker: Kens Dragon Uppercut zündet auch gegen Ende des Jahrtausends noch wie eh und je.

Street Fighter Zero 3

Street Fighter Zero 3



werden darf. Die fetzigen Dancefloor-Tracks hören sich noch eine Spur kraftvoller an und die Backgrounds können mit jedem SNK-Fighter locker mithalten. Kurzum: Ein **perfektes Beat'em-Up** mit nur einem Manko, das für die meisten Freaks – siehe Leserbriefe – gar keines ist: Es ist 2D. 3D-Beat'em-Ups sind nämlich aufgrund einer komplett anderen Engine im Grunde keine Weiterentwicklung von Bitmap-Fightern, wie oftmals fälschlich geglaubt wird, sondern ein anderer Ansatz, und dürfen somit strenggenommen gar nicht miteinander verglichen werden. Das mußte nur mal gesagt werden – und jetzt lauft los und kauft Euch das **DCSF Zero 3**, das – sofern es offiziell erscheint – ein heißer Platinum-Kandidat ist! rk

- SHORTCUT**
- + 33 Kämpfer
 - + alle Animationen des Automaten
 - + Top-Dancefloor-Sound
 - + Dramatic-Battle-Modus
 - eigentlich nichts...



System:	Dreamcast
Spieltyp:	2D-Beat'em-Up
Datenträger:	1 GD
Hersteller:	Capcom
Testversion:	www.dynatex.de
Spieler:	1-2
Speicheroption:	VMS
Features:	10 Spielmodi
Schwierigkeit:	3-7
Preis:	ca. 130 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Sprachkenntnisse:	



Dino Crisis

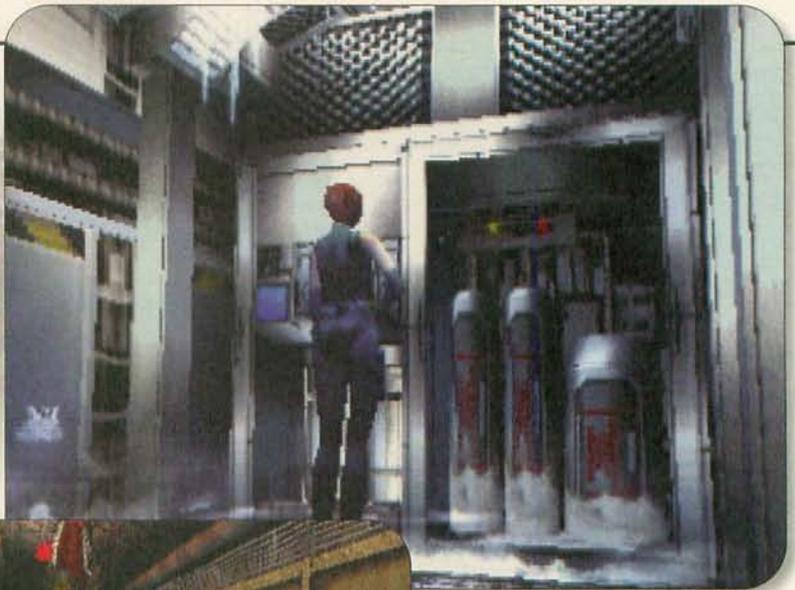
SHORTCUT

- + endlich wieder Resident Evil! Top-Sprecher Gute Puzzles
- Code-Karten Overkill nur 4 Dino-Arten wenig Waffen

Nach unserem Preview in der letzten Ausgabe, für das wir aus Redschluß-Gründen nur einen Tag Zeit hatten, haben wir uns mittlerweile in diesem neuen Capcom-Survival-Horror-Abenteuer festgebissen und es trotz zahlreicher japanischer Stolpersteine

bis zum furiosen Finale durchgezockt. Dadurch, daß die exzellente englische Sprachausgabe einen bei den Windungen des Plots um die wirren Dritte-Energie-Experimente eines durchgeknallten Professors auf dem Südsee-Eiland Ibis Island auf dem laufenden hält, konnten wir die Welt schließlich vor einer Dino-Kartastrophe bewahren, hehe. Ein Großteil der 12 Stunden

Spieldauer beim ersten Versuch geht allerdings auf die Kappe der langen Wege, die man mangels verständlichen Tips beim Ausprobieren verschiedenster Code-Karten, DDK, Aufzug-Schlüssel und Security-Clearance-Karten zurücklegen muß. Der zweite Versuch absolviert sich dann mit ca. vier-einhalb Stunden schon deutlich fixer, da man mittlerweile erkannt hat, daß das Speichern in den gekennzeichneten (Save)-Räumen völlig überflüssig ist. Mit den 30 verfügbaren Continues kommt Ihr in *Dino Crisis* nämlich locker aus und die versetzen Euch im Gegensatz zu Save-Daten unmittelbar wieder vor den Punkt Eures Ablebens durch Dino-Attacken. Übermäßig umfangreich ist die Jagd auf prähistorische Reptilien, die mit Hilfe der "Third Energy" aus längst vergangenen Zeiten teleportiert wurden, nämlich nicht – wir haben insgesamt 85 teils sehr große Gänge und Räume verteilt auf fünf Laborebenen und ein Außenareal gezählt.



Fast am Ziel der Wünsche: Initializer und Strabilizer für die Aktivierung der dritten Energie finden sich in diesem Eisraum.



Der T-Rex gibt nicht auf: Setzt Euren Raketenwerfer ein, um ihn fernzuhalten!

Schock-Effekt: Dinos tauchen auch in ehemals sicheren Gängen wieder auf.

Team Operation

Dies wird jedoch äußerst geschickt durch die verschiedenen Aufträge kaschiert, mit denen Ihr von Eurem Team (insgesamt drei Leute: PC-Spezialist Rick, Commander Gail und Ihr, die rothaarige Agentin Regina) durch die Gegend geschickt werdet: Energieversorgung hier wieder herstellen, Key-Karten von überlebenden Wissenschaftlern dort besorgen, Infos in der Security-Zentrale austauschen und vieles mehr halten Euch und Euren Adrenalin-Pegel ständig auf Trab. Obwohl Ihr ständig mit einem Überfall der unglaublich lebensecht animierten Dinos (schade dagegen, daß es neben dem T-Rex-Boß nur vier Arten gibt: Raptor, den Flugsaurier Velociraptor, die Mini-Hüpfer und die großen Brüder der Raptoren) rechnen müßt, ver-

mißten wir die für diese Fälle nötigen Knarren schmerzlich: Im ganzen Spiel werdet Ihr neben Eurer Standard-Handgun nur noch die Shotgun und einen Raketenwerfer finden, für die Munition zudem äußerst selten und kostbar ist – Ihr solltet Euch jeden Schuß vorher zweimal überlegen! Die Devise heißt nämlich meistens entweder rennen oder Betäubungsmunition verwenden, die Ihr Euch in verschiedenen Dosierungen und Stärken aus den allerorts herumliegen-

Extra-Goodies

In bester *Resident-Evil*-Tradition erwarten Euch nach dem (mehrmaligen) Durchspielen einige Bonus-Goodies. Ein Klassiker sind die neuen Outfits in vier Variationen (Battle, Spy, Army und Ancient Type) für die Söldner-Amazone Regina. Legt Ihr eine Top-Zeit mit Null Saves und wenig Continues hin, winkt zudem eine Super-Knarre, die alle Dinos im Handumdrehen von der Bildfläche pustet.



Dino Crisis



Incoming Mail!



Elektronische Desinfizierung vor dem Labor.



Gefahr: Eine neue Dino-Spezies auf B2.



Kurz vor dem Ziel: Commander Gail hat's erwischt!



den orangen, blauen und grünen Ampullen zusammenmischen könnt. Je tiefer Ihr nun in die Top-Secret-Bereiche des Labors eindringt, desto ausgefeilter werden die Sicherheitssysteme und Puzzles, mit denen der Bösewicht Dr. Kirk sein Katz-und-Maus-Spiel mit Euch treibt. Anders als bei den vergleichsweise billigen Rätseln der Marke "Sammle-A-und-B-auf-bringe-es-nach-C-und-stopfe-es-in-D"-Prinzip von *Resident Evil* bereiten Euch knifflige Angelegenheiten Kopfzerbrechen: Das DDK-Paßwortsystem will entschlüsselt werden (Tip siehe Kasten), drei Röhren wollen richtig zusammengesetzt werden, ein Symbol muß aus drei übereinanderstapelbaren und drehbaren Teilen am Computer richtig assimiliert werden, mittels eines Krans verschiebt Ihr Kisten, so daß der Weg zu einem getöteten Wissenschaftler mit wichtiger Key Card frei wird und vieles mehr.

Key-Card-Overkill

Lediglich gegen Ende haben es die Designer unserer Meinung nach etwas übertrieben: In Eurem Inventory-Menü findet Ihr ständig über ein Dutzend verschiedenster Karten und Schlüssel, die an jeder verschlossenen Tür ausprobiert werden wollen. Allem Anschein nach sollte der **Schwerpunkt** des Spiels eben mehr auf die **Rätsel-Seite** gelegt werden – in diesem Zusammenhang muß auch gesagt werden, daß es eigentlich im gesamten Spiel keinen echten Boß-Kampf gibt: Den fetten T-Rex trifft Ihr zwar insgesamt viermal (jedesmal genial inszeniert und ein echter Herzschlag-Stopper!) – bekämpfen könnt Ihr das Urviech jedoch nicht, also versucht es erst gar nicht. In der finalen Szene beschießt Ihr es ein paar Mal, vernichtet wird das Monster aber erst in der abschließenden Render-Sequenz (eine von drei Top-Quality-Movies). Besonders witzig (oder Panik-verbreitend, je nach Gemüt des Spielers, hehe!) kommt dabei die Szene, in der Mr. T-Rex den anfliegenden Rettungshubschrauber mit seinen Beißerchen vom Himmel holt und Ihr ein kleines Wettrennen mit ihm rund um die explodierten Reste veranstaltet, während Euer Kollege (Funkkontakt) sich daran macht, das elektronische Türschloß am Eingang des Landeplatzes zu knacken und Euch so die Flucht zu ermöglichen. Ein paralleles Durchspielen mit einem zweiten Charakter wie im indizierten Zombie-Gemetzel existiert hier nicht – dafür dürft Ihr an **fünf** Stellen im Spiel **Entscheidungen bezüglich des weiteren Vorgehens** à la Flucht aus dem



Fliegende Velociraptoren haben Regina geschnappt: Alarmstufe Rot!



Lust auf eine Runde T-Rex-Jogging um den verbrannten Heli?



Ein Dino hat sich selbst den Garaus bereitet, indem er in eine Stromleitung gebissen hat.

Hochsicherheitstrakt des Labors nach der brachialen Gail-Methode ("We'll take the dinosaurs out one by one if necessary!") oder der eleganten Rick-Methode via **Knacken eines Paßworts** treffen. Obwohl mit einer Reihe kleinerer Faux Pas behaftet (keine Lippenbewegungen in Cut-Scenes, Laufen durch

tote Dinos hindurch, nicht übereinanderliegende Karten verschiedener Stockwerke, um Verbindungen zu erkennen oder sehr **mysteriöse Dino-Auftritte** wie deren Erscheinen in ehemals leeren und verschlossenen Räumen) ist *Dino Crisis* genau das richtige Survival-Horror-Futter für heiße Sommernächte. Es ist mit etwas Probieren auch ohne Japanisch-Kenntnisse vollständig durchspielbar, wer jedoch wissen will, was er für Items aufnimmt und auf Tips steht (warum sind die diesmal nicht archivierbar?), sollte zumindest auf die US-Version warten, die für 9. September angekündigt ist. Da könnt Ihr Euch außerdem auf eine *Resident-Evil-3*-Demo als Bonus freuen! rk



DINO CRISIS

DINO CRISIS

System:	PlayStation
Spieltyp:	Survival Horror
Datenträger:	CD
Hersteller:	Capcom
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual Shock, eng.Sprachausgabe
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 130 Mark
Geeignet ab:	16 Jahre
Sprachkenntnisse:	

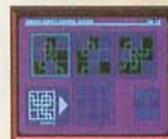
Codes & Puzzles

Dino Crisis ist vor allem gegen Ende sehr Paßwort-lastig. Solltet Ihr gar nicht mehr weiterkommen, versucht an den zahlreichen Terminals einfach mal eine der unten folgenden Zahlenreihen. Das Prinzip der DDK-gesicherten Türen ist stets das gleiche. Streicht die unter "Key" angegebenen Buchstaben (Zahlen werden dem Alphabet zugeordnet) aus dem "Code" und Ihr erhaltet das Paßwort:

- 5037
- 1123
- 0375
- 47812
- 46907



- 7687
- 0392
- 78814
- 367204
- 1281

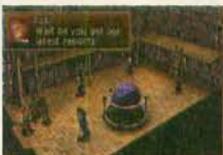
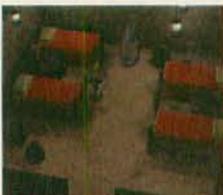


Shadow Madness

Shadow Madness

SHORTCUT

- + sehr dichte Atmosphäre/ Storyline
- + witzige Dialoge
- + z.T. großartige Render-backgrounds
- + guter Soundtrack
- wirres Kampfsystem
- miese Menüführung



Besonders durchschlagkräftige Zaubersprüche werden in einer eigenen (mit "Start" abbrechbaren) FMV-Sequenz dargestellt.



Eigentlich wollte Stinger ja von Zuhause abhauen. Seit sein Vater bei einem tragischen Unfall auf hoher See ums Leben kam, hält ihn nichts mehr in seinem Dorf Port Lochane – vor allem, weil ihn der neue Freund seiner Mutter ständig nervt. Doch als Stinger im nahegelegenen Wald ankommt, geschieht etwas Furchtbares: Ein tobend lauter Blitz schlägt in Port Lochane ein und vernichtet das gesamte Dorf auf einen Schlag. Sofort rennt der Junge zurück, doch was er erblickt, ist **ein Bild des Grauens**. Nur noch schwelende Überreste, durch die die wenigen Überlebenden fassungslos umherirren, sind übriggeblieben. Wäre Stinger im Dorf geblieben, wäre er vermutlich selbst Opfer dieser Katastrophe geworden. In all dem Chaos trifft er auf Windleaf, ein junges Mädchen aus dem Nachbardorf, das ihn bittet, sie doch zu ihrem Dorf zu begleiten, um dort nach dem Rechten zu sehen. Auf ihrer Reise treffen die beiden jungen Abenteurer auf den herrenlosen Ernteroboter Harv-5, der sich ihnen ebenfalls anschließt – die Party ist perfekt. Zu ihrem Entsetzen müssen die Reisenden fest-

stellen, daß auch deren Heimatorte in Schutt und Asche liegen und immense Verluste zu beklagen sind. Welche unglaubliche Macht kann denn ganze Dörfer mit nur einem Schlag vernichten? Warum werden friedliebende Bewohner ohne Grund angegriffen? Die drei sind sich sicher: Etwas unermeßlich Böses bahnt sich seinen Weg in das Land Arkose, unheilvolle Schatten ziehen am Horizont auf und bedecken das Land mit Chaos und Verderben. Die Gruppe beschließt, Karillon, die Hauptstadt von Arkose aufzusuchen, um dort von den jüngsten Geschehnissen zu berichten und um Hilfe zu bitten. Der Ältestenrat dort ist entsetzt, hat aber schon das Schlimmste befürchtet, da Spürtrupps, die in die südlichen Regionen geschickt waren, ebenfalls spurlos verschwunden sind. Da die Miliz von Karillon, auf sich alleine gestellt, gegen die Horden der Finsternis kaum Aussichten auf

einen Sieg hätte, werden Stinger, Windleaf und Harv-5 ausgeschiedt, bei den Magi, einer alten Zauberer-Rasse, Unterstützung anzufordern. Bei den Magi angekommen, stellt sich heraus, daß **Damon Hokum**, ein abtrünniger Zauberer, für den Spuk verantwortlich ist, da er durch das Lesen eines verfluchten Buches ein Dimensionstor geschaffen hat, durch das nun die Mächte des Bösen nach Arkose strömen. Wenn sie Damon und seine Schergen besiegen wollen, benötigen die Magi ein paar magische Zutaten, um den vernichtenden "Spell of Banishment" auszusprechen und das Böse für immer zu vernichten. Selbstverständlich erklären sich die drei Recken dazu bereit, die Ingredi-

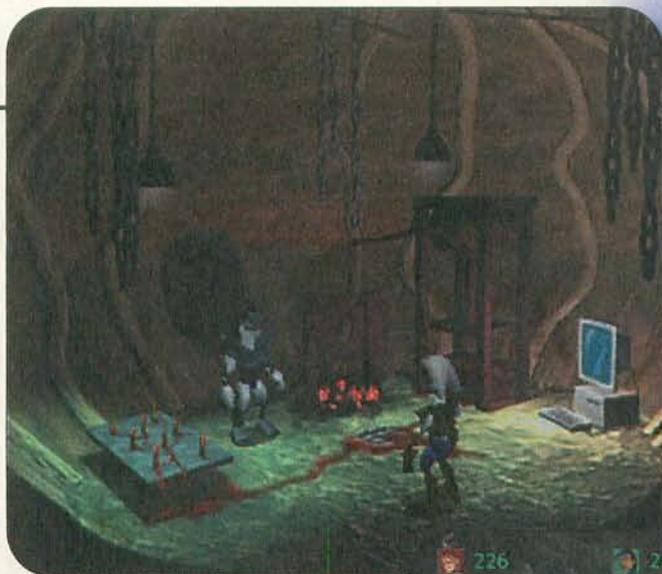


Die Western-Stadt wird von bösen Pistolereros besetzt. Na, wenn das nicht nach einer tapferen Helden-Party schreit...

Der Gletscherpaß wartet mit besonders atmosphärischer Grafik auf.

The garden of Pay's Hom – Residence of the almighty Sanka.





In der Torture Chamber findet Ihr diesen PC (Mac?) – na, das paßt doch, oder?

enzen für diesen Spruch zu besorgen – womit ein weiteres großes Abenteuer im Rollenspiel-Universum seinen Lauf nimmt.

Partysplit

Um die Suche nach den magischen Utensilien zu beschleunigen, splittet sich die Party auf und geht getrennte Wege. Drei Leute für zwei Partys ist allerdings schon etwas mickrig – da kommen zusätzliche Verbündete gerade recht. So trefft Ihr im Laufe Eurer Reise auf drei weitere Weggefährten, die Euch tatkräftig unter die Arme greifen. Neben dem jahrhundertalten Mage-Warriors Xero, dessen Kopf auf einer Art Frisbee angebracht ist, da er im Laufe seines Lebens seinen Körper verlor, gesellen sich noch der durchgedrehte Gadgeteer (eine Rasse von Erfindern) mit seiner "Freundin" MABLE (Multiple-Armament Biotic Energy Launcher) und die kriegslüsterne Jirina, eine graue Org, zu der fröhlichen Truppe. Während Eurer Suche besucht Ihr die abgedrehtesten, schönsten und angsteinflößendsten Orte von Arkose und der Unterwelt Wyldern. Ob nun **Django-Feeling** in der Westernstadt Dobietown aufkommt (Harv-5 wird sogar zum "Sexiest Bot in Town" gewählt), Ihr Euch im eisigen Bene Brokul buchstäblich den Hintern abfriert, in der fliegenden Stadt der Gadgeteers das "Autonomic Movement Center" (eine Disco) besucht, oder die Weiten des "Deep Forest Sea" (ein Meer aus Bäumen) erkundet – Abwechslung wird in *Shadow Madness* groß geschrieben. Daß auch so viele unterschiedliche Charaktere, auf die wir leider aus Platzgründen nicht näher eingehen können, für zahlreiche witzige und z.T. **ziemlich sarkastische Wortgefechte** gut sind, darf nicht unerwähnt bleiben. Überhaupt baut *Shadow Madness* durch die fast perfekte Symbiose aus phantasievoller Render-Grafik (viele schimpfen darüber, mir gefällt's aber!), traumhaften Soundtrack und genialen Dialogen eine Atmosphäre auf, die ihresgleichen sucht. Nur die wirklich häßlichen Polygonfiguren können absolut nicht gefallen.



Die Echtzeit-Kämpfe können leider nicht so ganz begeistern.

Wo viel Licht, da viel Schatten

Leider wurde bei *SM* auch sehr viel in den Sand gesetzt. Das **Echtzeit-Kampfsystem** (mit dem Ihr ja in einem RPG sehr viel Zeit verbringt) sollte wohl für actiongeladene, spannende Duelle sorgen, ist aber leider in der Praxis nur konfus und unübersichtlich. Sogar während Ihr nach Items oder Zaubersprüchen kramt (die Menüs werden mit den vier Shoulder-Buttons aufgerufen), verdreschen Euch die bösen Buben munter weiter. Ärgerlich ist dies deshalb, weil Ihr wirklich lange in den Menüs suchen müßt, weil weder die Wirkung der Items, noch die der Spells näher erklärt wird. Da heißt es entweder auswendig lernen oder besser ganz darauf verzichten. Auch bei Waffen-/Rüstungseinkäufen wird nicht angezeigt, ob der neue sündteure Zweihänder wirkliche Verbesserungen mit sich bringt – Fehleinkäufe sind an der Tagesordnung. Euer Rucksack umfaßt 30 Slots, was ja als realistisch durchgehen könnte – nur haben manche Items mit gleicher Wirkung manchmal bis zu vier unterschiedliche Namen und verbrauchen sinnlos Platz in Eurem Inventar. *SM* ist etwas schwächer als die in der letzten Ausgabe getesteten *Lunar* und *Star Ocean*, aber doch ein absolut empfehlenswerter Titel. Wegen der z.T. argen Designmängel können wir hier jedoch trotzdem nur eine, wenn auch sehr hohe, Zwei vergeben. Wer die oben genannten Titel schon kennt, wird mit *SM* aber sicherlich keinen Fehlkauf tätigen. *cd*



Angreifende Monster kündigen sich mit einem lauten Brüllen an. Mit L1 und L2 werft Ihr Euch auf den Boden und entgeht mit etwas Glück dem bevorstehenden Angriff.

Das fiel der Schere zum Opfer

- Clemett und Jirina hätten ein Liebespaar werden sollen. Kinder nicht ausgeschlossen.
- Jirina's Name war ursprünglich Brea. Mit der Veröffentlichung von Parasite Eve wurde er aber geändert, um eventuelle Konflikte wegen PEs Hauptcharakter "Aya Brea" zu vermeiden.
- Am Grund des "Deep Forest Sea" wollten die Designer eine Bowlinghalle plazieren. Der Gag dabei: Xeros Rübe mußte in Ermangelung einer Bowling-Kugel als Ersatz herhalten.
- Windleaf sollte einen Raubvogel als Haustier haben. Leider schaffte es nur noch der Zauberspruch "hawk" in die finale Version.
- In frühen Designstudien konnte sich Harv-5 noch in verschiedene Gegenstände, z.B. eine Brücke, verwandeln.
- Xero und Harv konnten eine Symbiose miteinander eingehen und so einen neuen Charakter mit erweiterten Fähigkeiten schaffen.

Diverse Mini-Games lenken ein wenig vom harten Helden-Alltag ab.



Shadow Madness

System:	PlayStation
Spieltyp:	Rollenspiel
Datenträger:	2 CDs
Hersteller:	Crave Entertainment
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	wird mit Jade Cocoon Demo CD ausgeliefert, Dual-Shock-Unterstützung
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 130 Mark
Geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	



Tarzan

SHORTCUT

- + solide, leicht verdauliche Hüftkost Musik und Soundeffekte
- zu schnell durchgespielt, wenig Neues

Tarzan



Mit dem PlayStation-Spiel zum US-Zeichentrick-Kassenschlager Tarzan baut Disney ein weiteres, lukratives Zahnrad in seine mächtige Vermarktungsmaschinerie. Entwickelt von Eurocom, die für Disney bereits *Hercules* (PS), *Das Dschungel Buch* (MD) und die GB-Version von *Tarzan* umsetzen, erwartet Euch eine Jump'n-Run-Mixtur mit Elementen aus *Pandemonium*, *Crash Bandicoot* und anderen 2D-Plattformern.

Über die Story wollen wir diesmal keine großen Worte verlieren, zumal der Streifen in Kürze in deutschen Kinos anläuft. Fakt ist, daß sich das Spiel an der Story des Kinofilms entlang hangelt und diese durch **kurze FMV-Schnipsel** aus selbigem weiter erzählt. Von Level eins bis vier schlüpfet Ihr in die Rolle, des noch jungen, verspielten Tarzan jr., wie er als Kind im tropischen Dickicht seinen affigen Schabernack mit Elefanten, Paradiesvögeln und Gorillas treibt. Level fünf bis dreizehn bestreitet Ihr dann mit dem Mann gewordenen König des Waldes, besser bekannt als Mr. Tarzan Waschbrettbauch-Löwenmähne. Zwischendurch übernehmt Ihr einmal den Part der viktorianischen Tropenschönheit Jane auf der Flucht vor einer Horde wild gewordener Baboons, ein anderes Mal die Kontrolle von Affen-Dame Terk, wie sie mit ihren Kumpels (und Kumpelinnen) ein Forscher-Camp in handliche Einzelteile zerlegt. Bevor wir Euch nun die neue (bitte nicht auszuprobierende) Fun-Sportart Tree-Surfing näherbringen, kurz ein Überblick der verfügbaren Bewegungspalette. Daß unser Lianenschwinger wie ein gedopter Hochleistungs-Primat in den Baumwipfeln unter-



Paddel hin, Paddel her, schwimm links, schwimm rechts – und ZACK – isser weg. Meidet unbedingt den Sog des Strudels.

An der Liane zur Banane – Tarzan jr. ist gerne in höheren Sphären unterwegs.

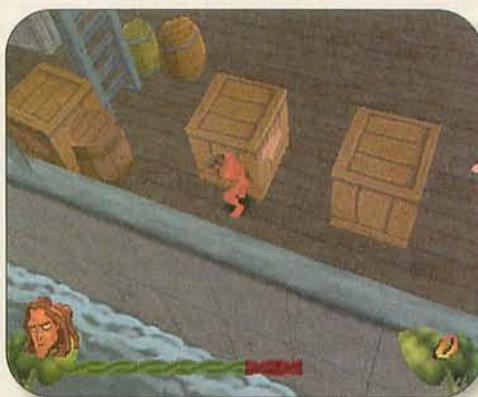
Ab zu den Extras: Wippen kommen wieder in Mode – erst in *Croc*, jetzt in *Tarzan*.



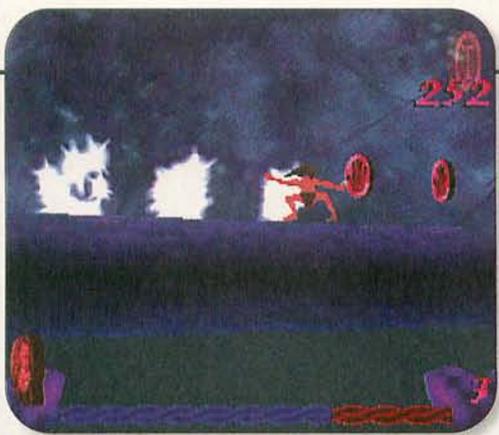
wegs ist, versteht sich von selbst. Kompliziert positionierte Bonusgegenstände lassen sich am besten durch einen Power Jump erreichen, zu welchem bullige Nilpferde und Rhinocerosse sowie elastische (Gummi-Gen-gespritzte ??) Bodenpflanzen als Sprungbrett erhalten müssen. Zur Verteidigung setzt Ihr auf die Gaben von Mutter Natur: Herannahendes Urwaldungeziefer kann so mit gelben, lila-farbenen, roten und blauen Früchten beworfen werden, wobei die drei letztgenannten Wurfbobstsorten von Farbe zu Farbe (Reihenfolge wie im Text) effektiver



sind. Mit dem sogenannten Ground-Pound zertrümmert Ihr z.B. Kisten oder öffnet Bodenrisse und Baumspalten, welche wiederum Obst und andere Extras ans Tageslicht fördern. Kommt es zum Nahkampf, leistet ein steinernes Messer "scharfkantige" Dienste; gegen einen fauchenden Leoparden-Obermotz steht gar ein gewetzter Langspeer zur Verfügung. Die bezaubernde Jane hingegen vertraut voll und ganz ihrem großflächigen Regenschirm, womit die Brücke zum Tree-Surfing geschlagen wäre. Kurz nach der Szene, in welcher Jane gerade die marodierende Affenarmada ein Stück weit hinter sich gelassen hat, kommt **Schönling T.** dahergeschwungen, **packt die holde Waldnixe** und springt mit ihr im Arm auf einen Rutschbahn-ähnlichen Baumauswuchs – barfuß surft Tarzan also diesen schier endlosen Baum hinab, während Jane, auf seinem Rücken festgeklimmert, todesmutig die Bananenfresser mit ihrem Schirm aus dem Weg bugsirt –



An Deck des Schiffs (siehe Randbild links oben) rutschen schwere Holzkisten auf und ab, um Euch zu zerdrücken.



Everybody go surfin' – in the Dschungelwald. Virtuelles Treesurfing ist rasend schnell und macht einfach Spaß!

that's what I call treesurfing! Unterwegs solltet Ihr kreisförmige T-Tokens einsammeln – 100 davon beschern Euch ein neues Bildschirmleben. Euren



Kreisend flieht Jane in ihrem frisch gewaschenen Nobeloutfit vor den Affen.



Lebensenergiehaushalt könnt Ihr durch Bananenstauden und Papayas aufstocken. Zu weiteren Pickups zählen Buchstaben-symbole, die, wenn vollständig gesammelt, das Wort TARZAN ergeben und bestimmte Zwischensequenzen im Movie Viewer zugänglich machen. Last but not least: Kartenteile. Pro Level sind vier davon versteckt – habt Ihr jedes davon, geht's in eine der fünf Bonusrunden. Spielstände werden nach jeder Stage auf Memorycard angelegt, faire Rücksetzpunkte im Level ermöglichen ein zügiges Vorankommen. Wer seinem Sammlertrieb Genüge tun will, kann schon durchgespielte Level jederzeit zwecks Einheimen aller Bonusgegenstände neu spielen.

Auf technischer Seite gibt es eigentlich nichts zu beanstanden. Die Animationen der Hauptcharaktere und Gegner sind liebevoll dargestellt, im Hinter-

grund flattern Vögel durchs Gebüsch, Wasserfälle sprudeln frisch-fröhlich daher, während besonders der Sound, aber auch die musikalische Untermalung einiger Stages ihre höchste Qualität zum besten geben. Angetan waren wir zudem von der Auswahl der teils sehr witzigen Videoschnipsel und deren mustergültiger Konvertierung in PS-Format. Nichtsdestotrotz ist und bleibt Tarzan ein kurzes (Fortgeschrittene strecken Großwildjäger Clayton nach knapp einem Spieltag problemlos nieder), überdurchschnittliches Hüpfvergnügen für alle Altersklassen, dem ein 2-Player Modus und eine Handvoll abgedrehter Ideen sicher nicht geschadet hätten. Für alle Import-Disney-Fans auf diesem Erdball auf jeden Fall zu empfehlen – alle andere Regenwald-Gamer warten noch geduldig (bis ins nächste Millennium?) auf Donkey Kong 64. cs

IMPORT

Tarzan

System:	PlayStation
Spieltyp:	2D-Jump'n Run
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Eurocom/SCE
Testversion:	Mausklick
	08121 - 77826
	1
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock
Schwierigkeit:	1-6
Preis:	ca. 120 Mark
Geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	



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

Sony Playstation	Sega Dreamcast	Nintendo 64
Grundgerät inkl. Dual Shock Joypad 239,-	Grundgerät inkl. RGB K. & Sp.wandler 579,00	Grundgerät Star Wars Ltd. Ed. Pack 299,00
Grundgerät +MetalGear S.E.+Mem.Card 399,-	Joypad 89,95	Memory Card 39,95
Grundgerät +RidgeRacer T4+Mem.Card 399,-	Joyboard Ideal für Beat'em Ups 159,95	Rumble Pack 39,95
Fanatec Lenkrad Rally 139,-	Gun 89,95	4MB Ram Expansion 69,95
Fanatec Lenkr. Speedster 189,-	Rumble Pak 89,95	Joypad 59,95
Memory Cards ab 19,95	Visual Memory Memory Card 79,95	
RGB Kabel incl. HFI-Anschluss 29,95	RGB Kabel incl. Color-Booster 69,95	Command & Conquer 129,95
	VGA BOX Monitor Anschluss 169,95	F1 World Grand Prix 2 94,95
Ace Combat 3 139,95		Hybrid Heaven 129,95
Allen Resurrection 99,95	Air Force Delta 139,95	Jet Force Gemini 119,95
Croc 2 89,95	Buggy Heat 139,95	Shadowman 129,95
Dino Crisis 139,95	Climax Landers 139,95	Shadowgate 129,95
Disc World Noir 99,95	Expandable 139,95	Star Wars Racer 129,95
Driver 94,95	King of Fighters 99 139,95	Tonic Trouble 129,95
Final Fantasy VIII 139,95	Soul Calibur 139,95	Zero Hour 139,95
G Police 2 99,95	Street Fighter Zero 3 139,95	
GTA London 49,95	Tokyo Highway Battle 149,95	
Legend of Legaia 129,95		
Le Mans 24 99,95		
Lunar the Silver Star 159,95	Dreamcast pal ab 23.9. mit Modem jetzt vorbestellen! 499,00	
Massiah 99,95		
Omega Boost 99,95	Buggy Heat 89,95	
Secret of Mana 139,95	Cool Boarders 89,95	
	D2 89,95	
	Dynamite Cop 89,95	
	Get Bass inkl. Metropolis 109,95	
	Sega Rally 2 109,95	
	Sonic Adventures 109,95	
	Soul Calibur 89,95	
	Tou Commander 89,95	
	Virtua Fighter 3 tb 89,95	
	Dreamcast us ab 9.9. jetzt vorbestellen!	
	Armada 129,95	
	Cool Boarders 129,95	
	Ecco the Dolphin 129,95	
	Hydro Thunder 129,95	
	Maken X 129,95	
	McGold 129,95	

THAWTE SECURITY SYSTEM
Jetzt noch sicherer online shoppen!

ARJAY GAMES

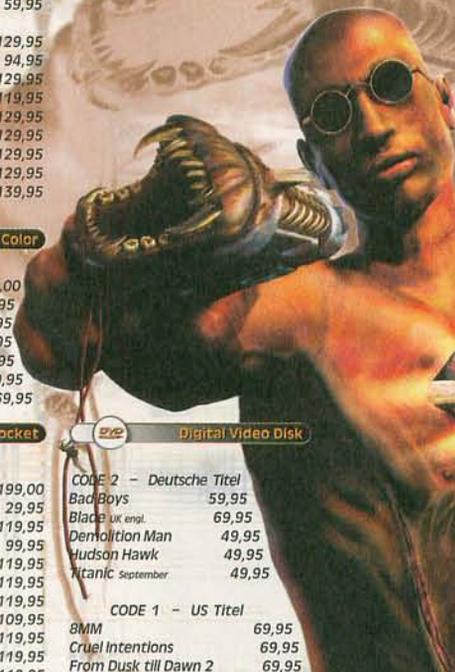
Ebertplatz 2
50668 Köln

Fon: 0221-1607111
Fax: 0221-1607179
www.arjay-games.de

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

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Fremdwährungen:

Fordern Sie unsere kostenlosen Preislisten gegen einen frankierten und an Sie adressierten Rückumschlag an. Der Betrag wird Ihnen bei der nächsten Bestellung gutgeschrieben!



NEO GEO Pocket	Digital Video Disk
Grundgerät Pocket Color 199,00	CODE 2 – Deutsche Titel
Headphones SNK 29,95	Bad Boys 59,95
Big Tournament Golf Color 119,95	Blade UK engl. 69,95
Crush Roller Color 99,95	Demolition Man 49,95
Fatal Fury 1st Contact Color 119,95	Hudson Hawk 49,95
King of Fighters R2 Color 119,95	Titanic September 49,95
Metal Slug 1st Mission Color 119,95	
Puyo Puyo 2 Color 109,95	CODE 1 – US Titel
Samurai Shodown 2 Color 119,95	BMM 69,95
SNK vs CAPCOM 119,95	Cruel Intentions 69,95
Shanghai Mini Color 119,95	From Dusk till Dawn 2 69,95
	Nightmare on Elmstreet sp.Ed. 69,95
	Payback 79,95
	The Corruptor 69,95
	Titanic 79,95
	Virus 69,95
	Wishmaster 2 69,95

Versandkostenfrei bestellen
0221-1607111
Montags-Freitags 11-19h & Samstags 10-14h



Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln
JUMP & RUN

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

Fatal Fury Wild Ambition

Fatal Fury Wild Ambition

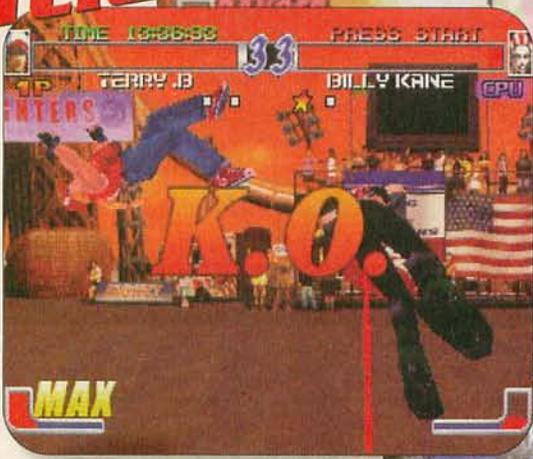
- SHORTCUT**
- + Special-Move-Animationen
 - + 6-min-Render-Intro
 - veraltete Optik
 - wenig Charaktere



System:	PlayStation
Spielertyp:	3D-Beat'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	SNK
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 130 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Sprachkenntnisse:	



Wer unser Hyper-Neo-Geo-64-Special in der letzten VG aufmerksam durchgelesen hat, weiß, daß es sich bei diesem Beat'em Up um die PS-Umsetzung des bis dato einzigen 3D-Fatal-Fury handelt. Aufgrund des relativ schwachen HNG64-Boards reicht die PlayStation als Plattform hierfür auch völlig aus. Der Polygon-Count der zwölf Kämpfer ist nämlich alles andere als hoch – vergleichbar in etwa mit dem des Oldies *Tekken 2*. Angestrengt hat man sich bei SNK aber bei den Render-Intros: Nach einem kurzen FMV, das Bösewicht Geese Howard beim Training zeigt, folgt das sechsminütige (!) Haupt-Movie, das die Geschichte des allerersten *Fatal Fury* (Debüt '91 auf dem Neo Geo) nachzeichnet: Jeff Bogard wird vom Gangsterboß Geese vor den Augen seines Steppkes Terry tödlich geschlagen. Zehn Jahre später sinnt dieser – mittlerweile zum Muskelpaket und zur **Beat'em-Up-Legende** gereift – anlässlich eines Turniers auf Rache. Im Select-Screen werden dann Erinnerungen wach: Wrestling-Koloß Raiden ist wieder da, genauso wie Yamazaki und Li Xiangfei aus *Real Bout Fatal Fury 2*. Selbst einige Stages, wie die von Bo-Schwinger und Geese-Leibwächter Billy



Yeah: Newcomer Tsubumi ist in die Fänge von Kims Overdrive-Super-Special geraten: Das gibt ein klassisches 2:0!

Retro-Style: Bo-Fighter Billys Stage erinnert an das 91er *Fatal Fury 1* (Neo Geo).

Die Polygon-Optik der Charaktere kann nicht mit der von Namco/Sega konkurrieren.



Kane, sind den 91er-Originalen nachempfunden. Schlecht gemacht ist jedoch der abstoßende Übergang zwischen der für 3D-Fighter typischen drehbaren Kampffläche unendlicher Ausdehnung und der Background-Tapete ohne jegliche Animation – das hat man schon in *Tekken 3* wesentlich subtiler gelöst. Aber zurück zu den Kämpfern und dem Gameplay: Es gibt mit dem Schulfeldmädchen Tsubumi Sendo und dem Opa Toji Sakata zwei echt neue Charaktere, die dem Rest mit (Super) Special Moves, Heat Blows (Punch, Kick & Power Attack gemeinsam), Counters und Over Drive Attacks das Fürchten lehren wollen. Interessant hierbei: Lläuft ein Super Move ins Leere, seid Ihr extrem geschwächt und seht beim nächsten einschlagenden Angriff Sterne (Heat-Balken steht auf Over Heat). Das Gameplay an sich geht in Ordnung, wenn auch vergleichsweise wenig Moves und Specials pro Kämpfer zur Verfügung stehen. In dieses spartanische Bild paßt auch das Angebot an Spielmodi: Außer Arcade und Training wird in dieser Richtung nix geboten. Dafür



Die Move-Auswahl ist bei FFWA zwar sehr beschränkt, das Gameplay dagegen gut.



Im Würgegriff von Riuji Yamazaki, dem Boß von *Fatal Fury 3*

wird Euch in puncto Gegner einiges abverlangt: Während die ersten drei nur schlafwandelndes Kanonenfutter darstellen, erwacht *Fatal Fury Wild Ambition* beim in SNK-Games schon traditionell extrem hartnäckigen vierten Widersacher und schaltet in Sachen **KI auf Vollgas**. Dies hält dann bis zum Boß Geese an, der diesmal nahezu unüberwindbar ist. Empfehlen würde ich dieses 3D-Fatal-Fury nur eingeleichtesten SNK-Fans – alle anderen sind mit *Bloody Roar 2*, *SF Zero 3*, dem guten alten *Tekken 3* und Konsorten besser bedient

rk



Ein leicht gesteigertes Geschwindigkeitsgefühl und hautnahe Action vermittelt die Cockpitsicht.

Wieder nur zu zweit: Das DC hat 4 Controller-Ports, macht endlich Spiele dafür!

Wer fleißig gegen seine Ghosts trainiert, wird die Strecken perfekt beherrschen.



Wie man sich doch täuschen kann. Nach der Begutachtung der Demoversion in Ausgabe 06/99 erwarteten wir diesen Titel mit gemischten Gefühlen. Jetzt halten wir das Original in den Händen und können Euch versichern, daß *Buggy Heat* die kritische Hürde doch noch genommen hat. Allen Importern zur Freude sind die meisten Punkte des Hauptmenüs Englisch betitelt, hier müßte sich also jeder zurechtfinden. Bevor Ihr nun auf insgesamt sechs Kursen zum Staub-, Matsch-, und Schneeschlucker werdet, dürft Ihr Euch einen der **acht abgefahrenen Buggys** aussuchen. Wem diese zu langweilig vorkommen, der ändert im Handumdrehen den Anstrich und garniert das Ganze mit einem eleganten Logo, welches zusätzlich signiert werden darf. Ferner könnt Ihr Feintuning an Stoßdämpfern, Bremsen, Bereifung und Getrieben vornehmen, um den Wagen optimal für die jeweilige Strecke zu konfigurieren. Fertig? Gut! *Buggy Heat* ist angesagt. Wer sich für den Championship-Modus entschieden hat, muß sich drei Schwierigkeitsgraden stellen. "Normal" gewährt Euch Zugriff auf vier



Strecken, in "Hard" und "Expert" kommt dann je eine neue hinzu. Die Modi Zeitfahren und 2-Player sind selbstverständlich implementiert; auch ein Internet-Feature ist mit von der Partie, jedoch nur für registrierte Dircas-User zugänglich. Einmal hinterm Lenkrad ist eine gewisse Lernphase

von Nöten, um die **sensible, teils eigenwillige Steuerung** zu bändigen. Eine Kombination aus präzisem Über- und Untersteuern mit der richtigen Dosis an Bremsaktivität Eurerseits bringt schließlich erste Erfolge. Doch freut Euch nicht zu früh – verschiedene Bodentypen (Kies, Beton, Sand, Schlamm, Eis, usw.) werden schnell dafür sorgen, daß Euer

Trip nicht zu einer harmlosen Spazierfahrt verkommt. Übersichtliche, jedoch etwas groß geratene Statusanzeigen am Bildschirmrand informieren Euch während dem Rennen über Eure Position, Rundenzeit und -zahl, Standort der Gegner, Geschwindigkeit und eingelegten Gang. Visuell überzeugt *Buggy Heat* auf ganzer Linie. Detailliert modellierte Vehikel, extrem seltener Grafikaufbau, gleichbleibende Bildraten, **appetitive Texturen** und nette Umgebungsanimationen (Sandsturm, Wellengang, etc.), außerdem verschmutzt Eure Karossen z.B. auf der Peru-Strecke. Zum grafischen Höhepunkt kommt's aber erst in den Replays. Was dort in fünf Kameraeinstellungen abläuft, wird Euch garantiert vom Hocker hauen. Sichtbare Lenkbewegungen der Fahrer, keine Slowdowns und die Möglichkeit, alles auf VMS zu speichern (56 Blöcke) machen wirklich Laune. Negativ sind folgende Punkte aufgefallen: harmlos – aber doch ärgerlich – die Tatsache, daß es keinen Rückspiegel gibt, mit **nur sechs Strecken** gehört *Buggy Heat* zudem nicht zu den umfangreichsten Racern. Tja, und bei der Steuerung wird's wohl zwei Parteien geben: die einen, die partout nicht damit zurechtkommen, die anderen, die das anfangs auch meinen und plötzlich den Dreh raus haben. So gesehen bleibt ein hochwertiges Game, das man unbedingt mal auf einer VGA-Box gesehen haben sollte ;-)



Hier präsentieren wir Euch ein schnuckeliges Replay Marke Piledriver. Don't try this at home. 100% japanisch und deshalb total unverständlich – die Option Driving School, die V-Rally 2 nie hatte.



Buggy Heat

SHORTCUT

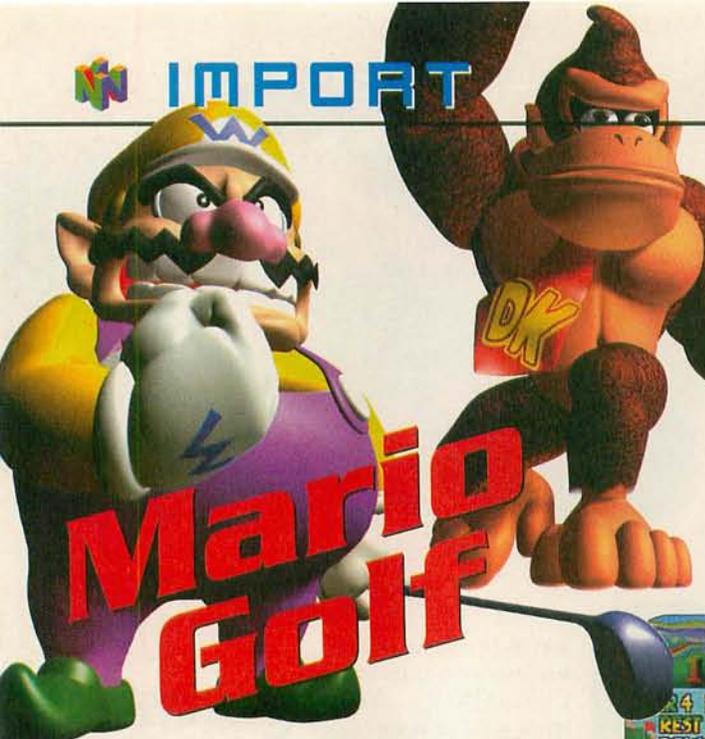
- + Top-Grafik; bombastische Replay
- + gewöhnungsbedürftige Steuerung
- zu wenig Strecken



System:	Dreamcast
Spieltyp:	Rennspiel
Datenträger:	1 GD-ROM
Hersteller:	CRI
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1-2 gleichzeitig
Speicheroption:	VMS, 56 Blöcke (Replays)
Features:	Puru-Puru Pak, VGA-Box
Schwierigkeit:	4-7
Preis:	ca. 130 Mark
Geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	



Buggy Heat



Mario Golf

Mario Golf

SHORTCUT
 + so muß sich ein Golfspiel spielen
 + Datenaustausch mit dem GB in Zukunft möglich
 - Knuddelfaktor; Dudelmusik



Fiese Ansicht: So sieht ein Übers-Loch-Hüpfler aus.

MARIO GOLF

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Golf-Simulation
Datenträger:	192-MBit-Modul
Hersteller:	Nintendo
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-4 gleichzeitig
Speicheroption:	Modulspeicher (3 Slots)
Features:	Rumble-Pak
Schwierigkeit:	2-8
Preis:	ca. 130 Mark
Geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	



Mit Mario Golf bringt "Pokémon hat uns reich gemacht"-Big-N die beliebte Altherrensportart endlich unters 64-Bit Sportsvolk. (Anm. v. Jan: Das ist kein Altherrensport! Grrr...) Ignoriert man den von vielen so verhassten Niedlichkeitsfaktor der Mario-Figuren, bleibt ein rundum gelungenes Golfspiel der besonderen Art. Allein die Anzahl der Spielmodi (sieben im Single-Player, drei im Multi-Player) und geballte 18 Charaktere werden gar manchen "Einloch-Lover" aufjauchzen lassen. Im Tournament heißt es, möglichst perfekt 18 Löcher eines Turniers durchzustehen, Speed Golf beschleunigt diese Variante – schneller spielen, schneller gewinnen! Wer klein anfangen möchte, sollte einen Blick auf die Mini-Golf Kurse werfen: Putten auf frisch gemähtem Schnittlauchrasen ist angesagt. 14 der besagten 18 Charaktere (neu im bekannten Mario-Line-up: einige Hinterwelts-Nobodys wie z.B. Charlie, Harry, Sonny, Plum usw.) können im Get-Charakter-Modus erspielt werden. Tragt Ihr im Duell um zehn Medaillen den Sieg davon, steht der besiegte

Heißer Draht zum Big Brother

Für US-Imports bis dato nicht dagewesenes Feature ist die Nutzung des sog. Transfer Paks. Nach dem Erscheinen der GBC-Version im Oktober (hoffentlich!) wird es dann möglich sein, mit diesem Zusatzadapter (siehe Pokémon Special) neue, auf dem Handheld freigespielte Charaktere auch auf dem N64 Mario Golf-Modul anzuwählen.



Andere Länder, andere Maßstäbe: Peach ist nur noch 1.10 Fuß – hol Taschenrechner, rechne aus – vom Hole entfernt.

Rückenwind, etwas Zielmilch und durch: Baby Mario versucht sich beim Ring-Shot.

Vor jedem Abschlag erwartet Euch ein rasanter Kameraflug über den Kurs.



Gegenspieler als Spielfigur zur Verfügung. Wohl-tuend innovativ – die Spielart Ring Shot. Gigantische, blitz blank polierte Gold-Ringe schweben teils meterhoch über dem saftigen Grün. Ein Kurs gilt als gewonnen, sobald Ihr unter Einhaltung des PAR alle Ringe durch-schießt und das



"Bällsche" erfolgreich "einpopt". Dann gibt's da noch Strokes (eine kurze Spielanleitung aller Modi findet Ihr im Menü Clubhouse) sowie die Mehrspieler-Modi Match Game, Skin Match plus das witzig-fiese Club Slots (drei Schläger werden pro Mitspieler am einarmigen Banditen ausgelost, mit denen jeder dann antreten muß). Wie Ihr seht, werden ambitionierte Wohnzimmer-Golfer ein ganzes Weilchen beschäftigt sein – erwähnte ich schon die Zahl von insgesamt 108

Effekte, praktisch nicht vorhandenen Nebel, konstante Frameraten, feine Replays und eine plastisch wirkende Landschaft, die Höhenstufen gut erkennen läßt.

Unter die Kategorie "bedingt zumutbar" fällt die Musikuntermalung – die üblichen Mario-Tune-Remixes halt. Lob dagegen den Stimmen und der Möglichkeit, Mitspielern verbal eins auszuwischen. Knuddelfaktor hin oder her – als Golfspiel als solches reißt die Klempner-Version klar die höchsten Auszeichnungen an sich. Hole In One! cs

Löchern? Die Spielmechanik an sich ist äußerst feinfühlig. Ihr wählt zwischen normalen und Powerschlägen, könnt Bälle anschneiden, müßt Wind und Wetter mit in Betracht ziehen und ab und an neckische Sprüche des Gegners ertragen (mit den C-Buttons darf zurückgehänselt werden), während Ihr Euch immer wieder an der akkuraten Umsetzung der Ballphysik labt. Fürs Auge gibt's leider nur Standard-Res-Optik. Entschädigt werdet Ihr durch brauchbare Lens-Flare-



Die ersten vier Charaktere (hier der blasse Newbie Charlie) sind recht gute Putter.



Ein cooler Level: Verfolgt den feindlichen Kampfzug und bombardiert das Teil aus allen Rohren.

Aus Metal Slug abgekupfert: Steigt in Jeeps, Mechs und Panzer, und ab geht's!

Grafisch kommt Saurus mit Teil 2 fast an SNK-Standard heran!



Freunde der schwarzen Zauberkeiste – wärmt schon mal Eure Joyboards vor! Ein neues Neo-Geo-Spiel wurde in limitierter Ausgabe in Japan released, und es ist nicht von SNK selbst, kein Beat'em Up und trotzdem klasse! Mit *Shock Troopers 2* knüpft der loyale Third-Party-Publisher Saurus nahtlos an die immens erfolgreiche *Metal-Slug*-Reihe an – es wird geballert, bis die Bitmap-Fetzen fliegen, und das in alle Himmelsrichtungen scrol-ling. Euer simpler Auftrag in diesem Top-Down-Shooter lautet: die D.I.C.-Söldnervereinigung zerschlagen. Dazu schnappt Ihr Euch einen von vier Charakteren (vollbusige Lady, smarte Jungs) und gebt den Soldaten, Kampffliegern und Bossen ordentlich Zunder. Die einzelnen **Waffen** (Laser, Streuschuß, MG etc.) lassen sich **dreifach aufrü-vern** und via Aufladung in



nochmals drei Stufen (gelbe, rote und grüne Balken) zur ultimativen Verschrottungsmaschine ausbauen. Alternativ besteigt Ihr **kultige Gefährte** wie dicke Panzer, Flak-bewehrte Jeeps, Kampfboote und Mechs und steigert Eure Feuerkraft dadurch noch mal beträchtlich. Strafen (in eine Richtung laufen und

in die andere schießen) funktioniert damit allerdings nicht – im äußersten Notfall verheizt Ihr Euren Kumpan schließlich in einer gewaltigen Smart-Bomb-Explosion. Grafisch macht *Shock Troopers 2* eine hervorragende Figur: **Gute Präsentationen** beim Intro und den Bossen, viele kleine Animationsdetails (wie z.B. sich im Wind dre-



Vier Charaktere bedeuten vier Grundwaffensysteme und vier Smart Bombs.

Shock Troopers

Der 346 MBit starke erste Teil sah '97 das Licht der Welt und bot immerhin doppelt so viele Charaktere wie der hier besprochene Nachfolger plus einem Team Mode, in dem Ihr zu Beginn eines jeden Levels aus drei Fire-and-Forget-Agenten wählen dürft. Eine große Beachtung fand der Shooter aufgrund der relativ

mittelmäßigen Grafik jedoch nicht – die *Metal Slugs* von SNK/Nazca sind einfach zwei Klassen besser.



Shock Troopers 2nd Squad



Shock Troopers 2nd Squad

SHORTCUT

- + fette Bosse en masse
- + coole Präsentation & Top-Arcade-Gameplay
- + 4 Charaktere
- + hoher Replay-Wert
- Slowdowns



System:	Neo Geo
Spielertyp:	2D-Shooter
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Saurus
Testversion:	Clemens Franke
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	keine
Schwierigkeit:	6
Preis:	600 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Sprachkenntnisse:	



Frame Gride

Frame Gride

SHORTCUT

- + erfrischender "Mittelalter meets Techno"-Grafikstil
- + Mech-Upgrades bis zum Umfallen
- wo zum Geier bleibt die Story!?! nervige Ladezeiten



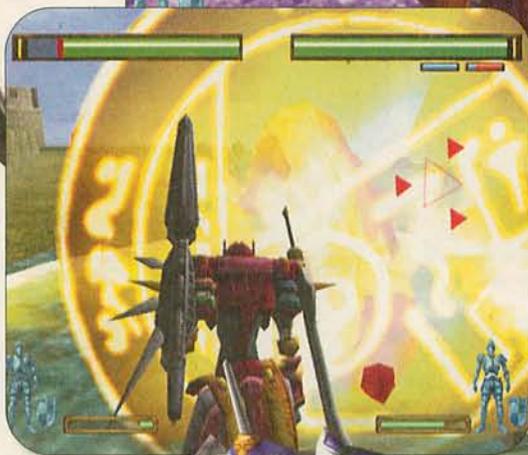
System:	Dreamcast
Spieltyp:	3D-Shooter
Datenträger:	1 GD-ROM
Hersteller:	From Software
Testversion:	Dynatex (02 31 - 45 00 00)
Spieler:	1-2 gleichzeitig
Speicheroption:	VMS, 2 Blöcke
Features:	Puru-Puru Pak, VGA-Box
Schwierigkeit:	3-7
Preis:	ca. 120 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Sprachkenntnisse:	



Warum in die Ferne schweifen, wenn das Gute doch so nah liegt. Das dachten sich wohl auch die Designer-Hirne bei From Software, die uns anno dazumal mit dem Mech-Shooter *Armored Core* entzückten, spielten noch ein paar Runden *Virtual On* (SEGA) und begannen sodann mit den Bastelarbeiten ihres ersten DC-Titels: *Frame Gride*. Frames (Rahmen), das sind in diesem Fall die Chassis haushoher Kampfkolosse. Insgesamt drei davon stehen zur Auswahl, einer wird Euch nach dem Beantworten zahlreicher Fragen zugeteilt, die restlichen zwei können später, nachdem entsprechende Upgrades der Außenhülle usw. ausgeführt wurden, ebenfalls gewählt werden. Eure Mission ist simpel: Auf einer Insel mit 15 individuellen Locations warten 15 Mech-Typen auf ihren Herausforderer. Eine Storyline ist (bis auf ein paar trostlose Standbildchen mit drei, vier Zeilen Text) praktisch nicht existent, das Ren derintro dafür jedoch um so spannender. *Frame Gride* bezieht seinen Tiefgang vielmehr aus dem **Prinzip des Upgrades**. Hier ein Schraubchen, dort ein Schwertchen – das macht Freude, das ist aufregend! Das Mittel zum Glück stellen bei *FG* Kristalle dar, welche in verschiedensten Farben und Formen daherkommen. Pro gewonnener Schlacht erhaltet Ihr die Regenbogenklunker, die nun z.B. gegen einen neuen Helm, einen Brust- oder Schulterpanzer, leistungsfähigere Stahl-Gliedmaßen, neue Wummen, Nahkampfaffen oder Energiezellen eingetauscht werden können. Wer fleißig und siegreich gefightet hat, kann sich bald sogar aus den zusammen über 100 Upgrades das ein oder andere Zubehörteil für die verbleibenden zwei Chassis leisten. Wenn's dann im Schlachtfeld (Training vorher möglich) hart auf hart kommt, sind die L- und R-Triggerbuttons Eure besten Kumpels.

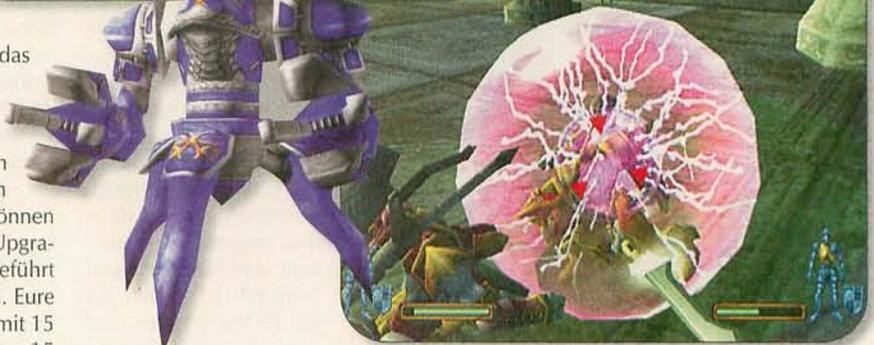


Für kurze Zeit geht die erbitterte Schlacht in einem prächtigen Farbenmeer aus blau und grün unter. Now run and recharge!



Nicht wirklich gut: Frontalzusammenstoß mit einer Feuerschlangen-Drohne.

Die zwei kleinen Balken (re. o. im Bild) zeigen die Lebensenergie der Drohnen.



Ausweichen ist neben starken Energiegeneratoren, die eine hohe Schußfrequenz garantieren, das A und O. Manövriert werden die Mechs mittels dem Digi-Pad – der Analogknüppel bewegt die Kamera. Abgesehen von einer Primär- und Sekundärattacke könnt Ihr mit Eurem Schild Angriffe blocken und eine grafisch meist prunkvoll dargestellte Spezialattacke ins Leben rufen. Aus einer **Palette von 32 Drohnen** wählt Ihr Euch zudem bis zu fünf nützliche Helferlein – diese müssen

natürlich auch erstmal mühselig verdient werden. Zerstört Ihr die gegnerischen Drohnen während dem Kampf, werden so zusätzliche Kristalle frei – also: immer erst alle Drohnen unschädlich machen, dann den Feind-Mech an sich abfertigen. Klingt etwas fade? Um Himmels Willen, nein! Wer sich einmal eine Übersetzung der wichtigsten Menüpunkte und Moves aus dem Netz gesogen hat (z.B. unter www.gamefaqs.com/console/dreamcast/faq/frame_gride.txt), wird sich dem Bann des Hochrüsten mit Sicherheit nicht mehr so schnell entziehen können. Außerdem sind die von *Frame Gride* ausgehenden grafischen Reize nicht zu verachten. Einige faule Stellen sollten bis zum PAL-Release jedoch noch rausoperiert werden: zum einen die ratternden Ladezeiten und die recht **bescheidende Hintergrundmusik**, zum anderen würde eine durchdachte Story viele Wertungsrichter sicher sonniger stimmen. Die kryptischen, aber zahlreichen Internet-Optionen bleiben (übersetzt versteht sich) hoffentlich bestehen. Upgradet hin in Frieden! cs



Support von 3 Felsbrocken aus dem Erdreich.



Jetzt wird's eng: Im verschneiten Gebirge müßt Ihr diese in einen Berg gebaute Basis infiltrieren...

...und von innen heraus zerstören.

Der übliche Canyon-Flug darf natürlich auch nicht fehlen – hier ist Finger-spitzengefühl gefragt.



Wieder einmal werden stahlharte Tom-Cruise-Verschnitte gefordert, die selbst unter größter G-Belastung in ihren fliegenden Waffenkammern für Friede, Freude & Erdbeertorte sorgen können. Diesmal bittet uns Konami in den DC-Pilotenstuhl und schickt uns in feind-übersätes Terrain, das es von gegnerischen Kampfjets und Bodenzielen zu bereinigen gilt. Von der sehr japanischen Story können wir Euch leider nicht viel berichten, was aber bei der gebotenen Action eigentlich auch gar nicht so wichtig ist – anschnallen, Schub auf volle Kraft und ballern, was das Zeug hält, ist hier die Devise.

Aufmerksamen VG-Lesern wird bei Betrachtung der Screenshots sicher die große Ähnlichkeit zum in Ausgabe 7/99 getesteten Ace Combat 3 ins Auge stechen. Und in der Tat ist Konamis



Kampfjets wählt Ihr den am besten für die jeweilige Mission geeigneten aus, und gebt den bösen Buben Saures. Die neuen Maschinen erhaltet Ihr aber nicht nach diversen Einsätzen automatisch, Ihr müßt sie erst mit durch Abschlüsse verdienster Kohle kaufen. Unter ihnen findet Ihr so bekannte und berühmte Flugzeuge wie diverse MIGs, Harrier Jump-Jets, eine A10 Thunderbolt (Warthog) oder verschiedene Stealth-Fighter, mit denen die Wahrscheinlichkeit, von einer Rakete getroffen zu werden, deutlich sinkt. Sollte Euch für einen bestimmten Jet, den Ihr unbedingt Euer Eigen nennen wollt, die Kohle ausgehen, könnt Ihr nicht mehr benötigte Maschinen auch wieder verkaufen. Die Missionen sind wie beim Namco-Pendant durchgehend varian-

Airforce Delta

Airforce Delta

tenreich de-sigt und reichen von Angriffen auf feindliche Flottenverbände, Rettungs- und Verteidigungsmissionen bis zu nervenaufreibenden Dogfights.

Die Steuerung gestaltet sich dabei außerordentlich sensibel und gibt Euch nie das Gefühl, die Kontrolle über die Maschine zu verlieren. Auch die Augen werden durch tolle Effekte und **detaillierte Jets** verwöhnt – leider kann hier der Sound, der teilweise auf sehr seichem Niveau vor sich hin dudelt, nicht ganz mithalten. Nach beendeter Mission könnt Ihr Euren gesamten (!) Einsatz noch einmal im (nicht steuerbaren) Replay revuepassieren lassen. *Air Force Delta* ist eine ganz klar überdurchschnittliche Action-Flug-Sim, die sich ihre Zwei durch die rasante Action und gut ausbalancierten, wenn auch **zu leichten Missionen**, redlich verdient hat. Allen Multi-Platform-Usern sei jedoch geraten, falls sie das noch nicht getan haben, eher auf *Ace Combat 3* zurückzugreifen. Das bietet – abgesehen von der Optik – mit seinem Multiple-Story-System, massig Sprachausgabe und verschiedenen Waffensystemen noch ein Quentchen mehr Spielspaß. cd

SHORTCUT

- + gutes Missionsdesign
- + edle Grafik
- + Replay Value durch neue Flugzeuge sehr hoch
- Schlechter Sound/ keine Sprachausgabe



System:	Dreamcast
Spieltyp:	Action Flug-Sim
Datenträger:	1 GCD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicheroption:	VMS 14 Blöcke
Features:	-
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 120 Mark
Geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	



Die Replays beeindrucken durch phantastische Kameraperspektiven.



Hits der REDAKTION



Jan Binsmaier
jbinsmaier@wekanet.de

Jan

Jeden Monat das Gleiche. Erst haben wir ewig Zeit für die Ausgabe, dann scheint auf einmal nichts mehr zu klappen und am Ende geht doch alles gut aus. Wie im Märchen halt.

spielt zur Zeit RC Stuntcopter, PS
Schlichtweg gut: Sauschwer und sawitzig – typisch Shiny

hört zur Zeit That don't impress me much, Shania Twain
Powerfrau, Powerlied: That do impress me much!

Film-Favorit Sonnenöfilm
Schützt die Haut, riecht gut und zieht Wespen an. Super!



Dirk Sauer
dsauer@wekanet.de

Dirk

ein beispielloses Arbeitstier. In nur drei Wochen schreibt dieser ausgefuchste Profi ganze 3 Seiten. Also quasi das halbe Heft im Alleingang. Ohne ihn wären wir aufgeschmissen.

spielt zur Zeit Killer Loop, PS
gerade wenn man unterwegs ist (Ihr wisst schon) kommts geil.

hört zur Zeit Pipa & the Puru-Puru-Packs
Rumble in the Traumbesetzung

Film-Favorit Tesa-Film
weil er klebt und durchsichtig ist. Tolle Technik, was?



Ralph Karels
rkarels@wekanet.de

Ralph

Böses Jaguar mich angegriffen. Ich mich wehren mit Round-Kick. Bäng! Jaguar Krankenhaus! Jaguar kein Gegner für Ralph. Jaguar-Konsole kaputt - Verlag zahlen. Bronco!

spielt zur Zeit Soul Calibur, Dreamcast
perfekt, ein Traum, besser als in der Spielhalle, Namco rules!

hört zur Zeit Blue, Eiffel 65
auf dem Weg zurück von Italien ca. 50 mal gehört, hehe.

Film-Favorit Nix im August
zu heiß und außerdem gibt's Syphon Filter & Guitar Freaks!



Christian Daxer
cdaxer@wekanet.de

Christian

nachdem sich herumgesprachen hat, daß man seine Artikel bis zu 5x lesen muß, um sie zu verstehen, streiten sich die Anzeigenkunden, um Platz auf seinen Seiten zu buchen.

spielt zur Zeit Shadow Madness
Habe selten so geniale Dialoge in einem Rollenspiel genossen.

hört zur Zeit E-65 (blue) und Loona (Mamboleo) - weil
Sommerhits; WP (King of my castle) - geiler GiTS-Trailer

Film-Favorit Die Sesamstraße
man lernt nie aus...(insbesondere Englisch)



Axel Boumalit
aboumalit@wekanet.de

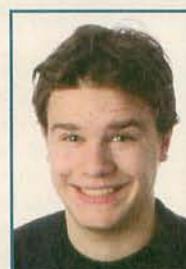
Axel

kommt seitdem der böse Daxer sein Auto geschrottet hat (wer zieht auch bei 80 Km/h nur so zum Spaß die Handbremse?) wieder mit der S-Bahn und damit permanent zu spät.

spielt zur Zeit Shadowman, N64
in jeder Beziehung eines der coolsten Games überhaupt.

hört zur Zeit Red Hot Chili Peppers, Californication
weils zur Verfinsterung der Sonne paßt.

Film-Favorit Deep Throat
warum wohl?



Sönke Siemens
ssiemens@wekanet.de

Sönke "des oide Schwammerl" Siemens

Seit wir zum Future Verlag gehören, fasselt er nur noch irgendwas von "der Macht", "The Future is NOW" und singt ununterbrochen "We are the Champignons".

spielt zur Zeit Pokémon und alles was dazugehört
Ich gestehe, nach dem Special war ich unheilbar süchtig

hört zur Zeit Phats & Small - Turn Around
tief reingewurmt will es meine Gehörgänge nicht verlassen

Film-Favorit Wild Wild West
würde ich schreiben, wenn ich Zeit gehabt hätte ihn zu sehen

Media Control TOP 10

Platz	Titel	Hersteller
1 (1)	Star Wars Episode 1 Racer	Nintendo
2 (2)	Mario Party	Nintendo
3 (3)	Castlevania	Konami
4 (4)	The Legend of Zelda - Ocarina of Time	Nintendo
5 (6)	FIFA Soccer '99	EA
6 (5)	Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo
7 (8)	Turok 2 (dt. Version)	Acclaim
8 (10)	V-Rally	Infogrames
9 (9)	Mission Impossible	Infogrames
10 (W.E.)	Holy Magic Century	Konami
1 (1)	Driver	GT Interactive
2 (neu)	Silent Hill	Konami
3 (neu)	V-Rally 2	Infogrames
4 (2)	Gran Turismo - Platinum	Sony
5 (3)	Need for Speed: Brennender Asphalt	EA
6 (5)	Metal Gear Solid	Konami
7 (6)	Tomb Raider II - Platinum	Eidos
8 (neu)	Command & Conquer 2 - Platinum	EA
9 (10)	Racing Simulation 2	UBI Soft
10 (neu)	Bugs Bunny Auf Zeitreise	Infogrames

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

Unsere Redaktions-Email: vg@wekanet.de

Die zehn besten TESTS

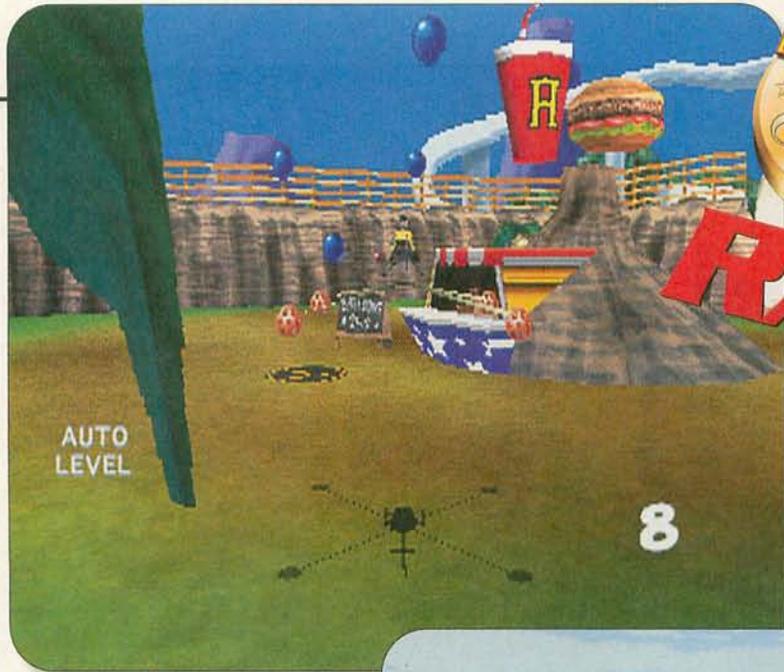
Platz	Titel	Werte
1	R/C Stunt Copter	PlayStation 86%
2	WWF Attitude	PlayStation 84%
3	Syphon Filter	PlayStation 82%
4	Bombberman	PlayStation 78%
5	G-Police 2	PlayStation 77%
6	Croc 2	PlayStation 76%
7	Um Jammer Lammy	PlayStation 76%
8	Speed Freaks	PlayStation 76%
9	Monster Truck Madness	Nintendo 64 73%
10	Bundesliga Stars 2000	PlayStation 66%

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

VG-LESER Top 10

Platz	Titel	Werte
1	Driver	PlayStation
2	Metal Gear Solid	PlayStation
3	Silent Hill	PlayStation
4	Legend of Legaia	PlayStation
5	Warzone 2100	Playstation
6	Sega Rally 2	Dreamcast
7	Top Gear Rally	Nintendo 64
8	Resident Evil	PlayStation
9	Power Stone	Dreamcast
10	The Legend of Zelda - Ocarina of Time	Nintendo 64

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: WEKA Consumer Medien, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Fax: 08121 - 95 12 98



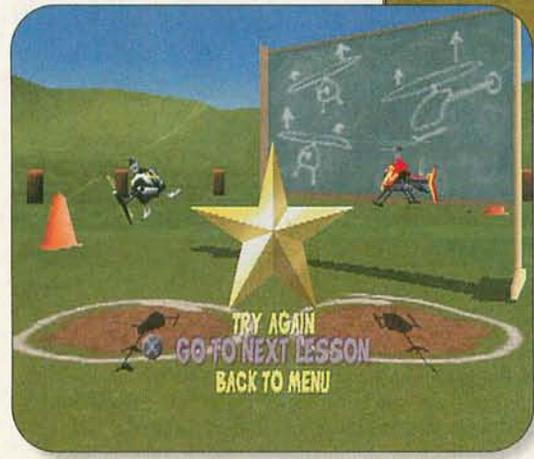
R/C Stunt Copter

Anfangs helfen Euch die Stangen noch, das Gleichgewicht zu halten.

Bei einer Polizeisperre habt Ihr nur zwei Möglichkeiten: Handbremse ziehen, Lenkrad herumreisen und nichts wie weg – oder aber Augen schließen und das Gaspedal voll durchdrücken.



Eigentlich müßt Ihr nur ganz genau nachmachen, was der Trainer vorgibt. Zum Teil sieht das Ganze aber leichter aus, als es dann letztendlich ist.



Lange erwartet, oft verschoben, ist R/C Stunt Copter nun endlich erschienen. Und wie es die Preview-Versionen bereits angekündigt haben, hat sich das Warten gelohnt. Aber zunächst einmal für alle unter Euch, die noch nie etwas von diesem Game gehört haben, hier eine kurze Erklärung, warum es bei R/C Stunt Copter überhaupt geht: Statt einen tonnenschweren echten Hubschrauber zu lenken, obliegt Euch die Kontrolle eines ferngesteuerten Modellhubschraubers, der sich vom Original zwar in den Proportionen, nicht aber im Flugverhalten unterscheidet. Und genau diese Entscheidung von Shiny-Mastermind Dave Perry ist genialer, als es auf den ersten Blick anmutet und trägt viel zum Spielspaß bei. Denn obwohl die Steuerung komplex und erst nach langer Übung in

den Griff zu kriegen ist, hat man bei R/C Stunt Copter nie den Eindruck, vor einer bitteren Simulation zu sitzen. Oder habt Ihr schon mal eine Flugsimulation gesehen, in der Ihr auf dem Rummelplatz Luftballons mit Euren Rotorblättern erwischen, oder wild verteiltes Kinderspielzeug vor einem unachtsamen Rasenmäher retten müßt? Insgesamt steckt jede einzelne Mission voller witziger Einfälle und gut durchdachter Aufgabenstellungen. Doch leider kommt vor dem Spaß erst mal das Training, ohne das

Ihr keinen Zugang zu den verschiedenen Leveln habt. Erst wenn Ihr alle Trainingsaufgaben gemeistert habt, erhaltet Ihr Zugang zu den richtig interessanten Missionen. Je nachdem, wie gut Ihr beim Training abgeschnitten habt, winken Euch sogar bessere Hubschraubertypen als Belohnung. Doch selbst wenn Ihr der Meinung seid, das Fluggerät einigermaßen im Griff zu haben, empfiehlt es sich, erst ein paar Runden in den Free-Flight-Arealen zu drehen, die sich in thematisch unterschiedliche Bereiche mit jeweils anderen Hindernissen unterteilen. Ebensoviel Mühe wie für die akkurate Umsetzung der Flugphysik wurde in die grafische Umsetzung investiert. So könnt Ihr den Copter völlig frei und auf Wunsch auch in verschiedenen Kameraperspektiven durch eine völlig Pop-Up-freie und herrlich detaillierte 3D-Welt fliegen. Clipping-Fehler oder Frame-Rates-Einbrüche sucht Ihr dabei erfreulicherweise vergebens. Ebenfalls sehr positiv fallen die zahlreichen Sprach-Samples auf, die sich selbst nach längerem Spielen nicht wiederholen und zusätzlich immer wieder für einen Lacher gut sind. Wichtig: Für die Steuerung des Copters unbedingt ein Analog-Pad zulegen!

SHORTCUT

- + Extrem realistische Steuerung
- + Gute 3D-Grafik
- + Typische Shiny-Gags
- z.T. sehr schwer



System:	PlayStation
Spieleart:	Hubschrauber-Simulation
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Shiny
Testversion:	Interplay
Spieler:	1-2 (abwechselnd)
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Schwierigkeit:	7-9
Features:	Analogsteuerung
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	6 Jahren
Grafik:	80%
Musik:	72%
Sound:	83%



SUPER

Meine Meinung: Um es vorweg zu nehmen, R/C Stunt Copter ist bestimmt nicht jedermanns Sache. Wer nicht bereit ist, sich vor dem eigentlichen Spielbeginn ausgiebig mit der Steuerung auseinanderzusetzen, wird an diesem Game nicht lange Spaß haben. Alle anderen jedoch werden diese absolut gelungene Mischung aus Funspiel und anspruchsvoller Simulation lieben. R/C Stunt Copter ist eines der seltenen Spiele,

die diesen unerklärlichen "nur noch einen Versuch..."-Reiz haben, der einen schnell jedes Zeitgefühl verlieren läßt. Mit R/C Stunt Copter hat Shiny einmal mehr bewiesen, daß in dem alten Ausspruch "Was lange währt, wird endlich gut" eine Menge Wahres steckt. R/C Stunt Copter zählt mit Sicherheit zu den innovativsten Softwareprodukten des Jahres. Wer keinen Blick riskiert, ist selber Schuld.

R/C Stunt Copter

86%

SPIELSPASS



Syphon Filter

Das größte Manko dieses Agententhillers aus dem Hause 989 Studios (bekannt als Sony-Haus- und Hofentwickler mit Dutzenden durchschnittlichen Sportspielen und z.B. der *Twisted Metal*-Serie) war zweifellos *Metal Gear Solid*. Nicht etwa, weil die Spiele sich zu sehr ähneln, keineswegs – aufgrund von wenig bis gar keinem Marketing in den USA war *Syphon Filter* bereits vor dem Release landläufig als MGS-Clone abgestempelt, obwohl sich beide Titel im Grunde gleichzeitig in der Entwicklung befanden. Um diesen auferlegten Makel zu kompensieren und den Abstand zu Konamis Espionage-Game zu verkürzen, veröffentlichte man diesen spielerisch durchaus gehaltvollen Titel unserer Meinung nach zu überhastet ohne das letzte Grafik-Polishing, das ihm gut zu Gesicht gestanden hätte. Mangelnde PR tat dann ihr übriges, um diesen Action-Thriller in den Staaten um seinen verdienten Erfolg zu bringen. Sony Deutschland handelte im übrigen nicht anders. Wegen drohender **Indizierungsgefahr** (siehe Kasten) brachte man das Spiel jetzt nach langem Hickhack doch noch klammheimlich in die Ladenregale. Doch nun zum Spiel selbst – worum geht's?

Bio-Alarm!

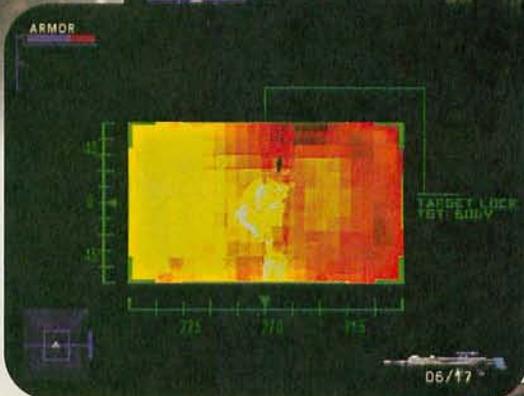
Der deutsche Terrorist Erich Rhoemer und sein handverlesenes Gefolge international gesuchter Staatsfeinde will von den Vereinigten Staaten eine horrende

Summe erpressen – andernfalls droht er, U-Bahnen, Parks und sonstige zentrale Plätze von US-Großstädten mit biologischen **Virus-Bomben** zu verseuchen. Verzweiflung und Panik beim Geheimdienst – da kann nur einer helfen: Top-Agent und Waffenexperte Gabe Logan. Mitten in der City heftet Ihr Euch in bester 3D-Ansicht aus der dritten Person an die Fährte Roehmers. Auf das Tutorial aus der US-Version müßt Ihr seltsamerweise verzichten, die Spezialitäten von Gabe habt Ihr aber auch so im Handumdrehen intus. Haltet Ihr R1 gedrückt, zielt der Held automatisch auf Hecken-schützen und sonstige Angreifer im Blickfeld – sehr praktisch, wenn man ins Kreuzfeuer genommen wird und so z.B. lächelnd im Spurt drei Sniper vom Dach schießen kann. Nachteil: Ihr verbraucht mehr Munition und die Trefferquote ist bedeutend geringer als beim manuellen Zielen aus der Ego-Perspektive, die Ihr via R2 zuschaltet und die u.a. bei Gang-

Alles drin, alles dran bei der dt. Version des knallharten Agententhillers: Harte Action & mehr.

Mit der Night Vision Sniper Rifle behaltet Ihr selbst in der Flammenhölle kühlen Kopf.

Dieser Fiesling hat sich zum letzten Mal nach Euch umgedreht, hehe.



Syphon Filter

SHORTCUT

- + mitreißende Storyline
- + Überraschungsmomente nahezu nicht geschnitten
- drittclassige Sprecher



Der U-Bahn-Schacht ist explodiert - raus hier!



Jetzt schnell nach links strafen - sonst werdet Ihr über den Haufen gefahren.



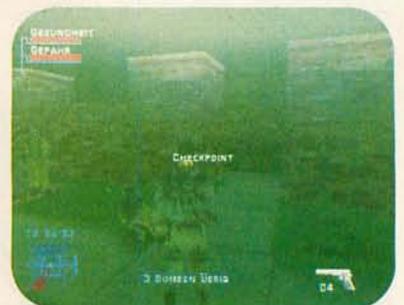
Die Karten sind übersichtlich und zeigen oft Ziele.



Rot ...

... werdet Ihr in der deutschen Version von *Syphon Filter* nicht sehen (die Terroristen bluten allesamt grün). Dies ist aber auch die einzige Einschränkung, die angehende Agenten machen müssen, denn die restlichen kritischen Stellen werden Euch präsentiert: markige Todesschreie (komisch – grün bluten, aber schreien – muß das Virus sein, hehe), detailliert brennende Gangster und vor allen Dingen die Kopfschüsse. Bewegt Ihr Eure Zielmarkierung über die Birne eines Wachmanns, wird "Kopfschuß" angezeigt – hmm, wenn das mal gutgeht...

stern mit kugelsicheren Westen unabdingbar ist, die Ihr mit einem Schuß in die Rübe niederstrecken müßt. Ihr merkt schon, *Syphon Filter* ist **gameplaytechnisch ganz anders** angelegt als etwa *Metal Gear*. Es heißt in den meisten Fällen, nicht lange fackeln und anschleichen, sondern schweres Kaliber schultern und den Weg freischießen. Dabei wird *SF* aufgrund interessanter Aufgaben, unvorhergesehener Zwischenfälle und facettenreichen Anforderungen keine Sekunde langweilig. Ihr müßt z.B.



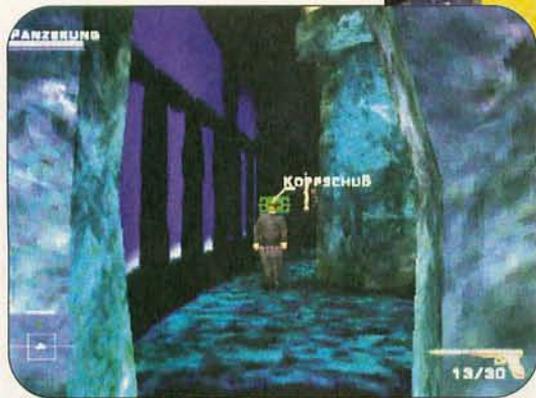
Geschafft: Bombe gefunden und den Chemie-Experten Feuerschutz gegeben.



Hier verfolgt Gabe die russische Killerin Aramov im U-Bahn-Tunnel – paßt auf, daß Ihr nicht unter die Räder kommt!

Der Flammenwerfermann trägt einen Panzeranzug: Schießt auf die Gasleitung.

Lautlos und tödlich: Geharkt die Wachen aus dem Hinterhalt.



einen Weg finden, um C(hechemical) B(iological) D(eactivation) C(ommando)-Truppen in einen eingestürzten und brennenden U-Bahn-Schacht zu führen, um die dort lagernden Virus-Bomben unschädlich zu machen. Später jagt Ihr die russische Killerin Aramov durch unterirdische Katakomben, müßt auf fahrende Züge aufpassen und duelliert Euch mit dem französischen Rösti-Mann Girdeux.

Multi-Tasking unter Zeitdruck

Adrenalingeladen ist auch Euer Ausflug in den Park, wo Ihr unter Zeitlimit CBDC-Experten Feuerschutz gebt, mit einer **Nachtsicht-Sniper-Rifle** eine Geiselsituation am Tennisplatz lösen und außerdem den Terroristen-Sender finden und ausschalten müßt. Einen Höhepunkt in Sachen Schwierigkeit stellt sicher Level sechs dar: Verfolgt einen undurchsichtigen Diplomaten auf dem Weg zu einer Versammlung und schaltet alle MG-bewehrten Wachen mit Eurer

Schalldämpfer-Knarre lautlos aus. Doch Achtung: Ein Fehlschuß oder eine unachtsame Bewegung, so daß Ihr gesehen werdet, und die Mission ist gescheitert. Da die **Guards äußerst hinterhältig** agieren und auch im Team operieren (in diesem Fall unter keinen Umständen schießen, sondern warten!) ist Taktik, Geschick und Timing hier besonders gefragt. Kommt Ihr nicht weiter, hilft oft ein Blick auf die übersichtliche Karte oder Ihr wartet, bis Eure Komplizin Lian Xing Euch kontaktiert. Dummerweise könnt Ihr sie jedoch selbst nicht anfunken – Zeitdruck der Programmierer? Ein Waffen-Fan scheint jedoch mitgearbeitet zu haben:

Schiedenste Schießweisen von Uzi, Shotgun, Pistole, MGs unterschiedlichen Kalibers, Granaten, Elektroschocker und vieles mehr reizen zum Ausprobieren. Richtigen Agentenschnickschnack werdet Ihr aber kaum finden – da ist eine Taschenlampe (wichtig!) schon das Höchste der Gefühle. *Syphon Filter* ist bisweilen ganz schön knackig, aber stets fair: Abspeichern dürft Ihr nach jedem Level und bei unfreiwilligem Ableben wird beliebig oft vom letzten Checkpoint aus erneut gestartet. Ein Wort noch zur Synchronisation: Deutsche Sprecher sind ja schön und gut, aber wenn **Betonung und Stimmungslage teilweise** so daneben liegen, hätte man es ruhigen Gewissens bei den guten englischen Stimmen belassen können – zumal es das Spiel unserer Meinung nach wohl nicht lange unter den Augen der BPJs machen wird. rk

Meine Meinung: Trotz grafischer Schwachpunkte (Clippings, klobige Texturen) und unterdurchschnittlicher deutscher Vertonung weiß Syphon Filter den Spieler geschickt zu fesseln. Jede Mission erfordert ein anderes Vorgehen, jedes Szenario (insgesamt 19) sieht komplett anders aus, und zahlreiche Wummen in Kombination mit dem Run'n'Gun-Prinzip bzw. der Scharfschützen-Action werden jedem Waffenarren gefallen. Die Präsentation ist allerdings nicht auf höchstem Niveau: Das gute Tutorial mit allen Funktionen wurde gecancelt, und die Renderzwischense-

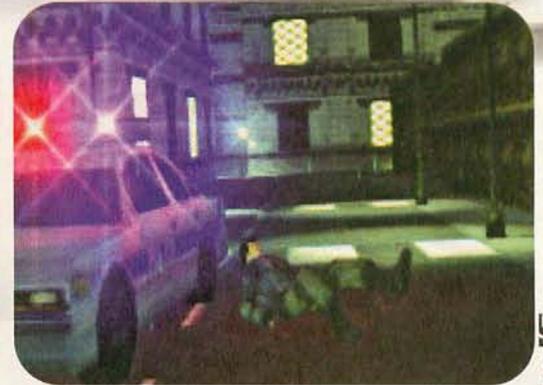


SUPER

quenzen sind effektarm und von durchschnittlicher Qualität. Warum Super-Agent Gabe Logan beim Sprint allerdings animationstechnisch watschelt wie eine Ente, mochte uns irgendwie nicht einleuchten. Das Game

ist definitiv nichts für Schattenparker und gehört sicherlich auch nicht in Kinderhände. Wer aber den Unterschied zwischen Realität und Konsolen-Spiel kennt und wem MGS gefallen hat, der stürze sich auf SF, das zwar in keinem Punkt dessen Qualität erreicht, vom Spielprinzip jedoch "anders genug" ist, um einige Nächte damit durchzumachen.

Die Rendersequenzen sind zwar ganz unterhaltsam, aber keinesfalls State-of-the-Art auf der PlayStation.



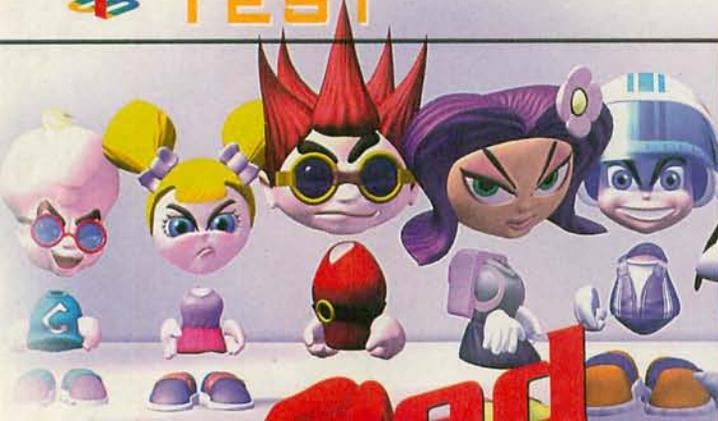
Syphon Filters



System:	PlayStation
Spieltyp:	3D-Action
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	989 Studios
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1 Block
Features:	7
Preis:	Dual Shock, deutsche Sprache
Geignet ab:	ca. 90 Mark
Grafik:	18 Jahre
Musik:	72%
Sound:	74%

82%

SPIELSPASS



Speed Freaks

Speed Freaks

SHORTCUT
 + witzige Charaktere
 + bunte Stages mit massiv
 + Animationen
 + reizvolles Turbosystem
 - schwammiges Handling
 - fesselt nicht auf Dauer
 - wenig Spielmodi



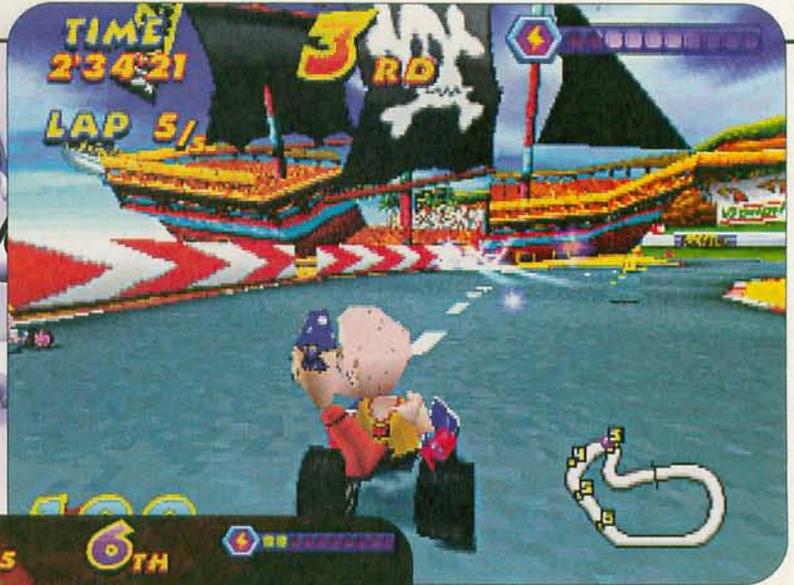
Hier heißt's driften, was das Zeug hält!



Warum wird man im Stadion-Kurs nur permanent ausgebuht?



Endlich bekommen auch die PlayStation-Fans ihr *Diddy Kong Racing* bzw. *Mario Kart*, denn Funcoms *Speed Freaks* zielt gnadenlos in diese Nische und schreckt auch nicht davor zurück, zahlreiche Anleihen bei den genannten Hit-Titel zu nehmen. Zumindest beim Charakter-Design beweist man Innovationsfreude. Die sechs Polygon-Kiddies (es ist sogar ein Duo dabei) sind praktisch mit vier Rädern verwachsen – ein richtiges Kart gibt es nicht. So mutiert geht's auf die Reise zum Fantasy-Cup in drei Ligen (Anfänger, Fortgeschrittener und Profi) mit jeweils vier Strecken, die von Fall zu Fall Variationen von vier grafischen Themen sind (also insgesamt 12 Kurse). Zunächst dürft Ihr Euch auf einer Strand/Beach-Strecke austoben und dort fünf Runden lang Eure **Quick-Turn-Künste** trainieren (L1 bzw. R1), die dort besonders gefragt sind. Weiter geht's mit einem Dschungel/Regenwald-Küsten-Szenario, in dem Ihr Eure Kurvenlage abchecken solltet und mit dosiertem Gaseinsatz um die Runden kommt, ohne einen Abflug zu machen. Auf der Drift-Strecke im Stadion heißt es dann sliden, was das Zeug hält und auf dem Neon-City-Kurs sämtliche Beschleunigungsfelder zu nehmen, um mit Kara-



Jetzt nicht nach rechts abbiegen, sondern die Abkürzung mit Jump direkt über das Piratenschiff nehmen.



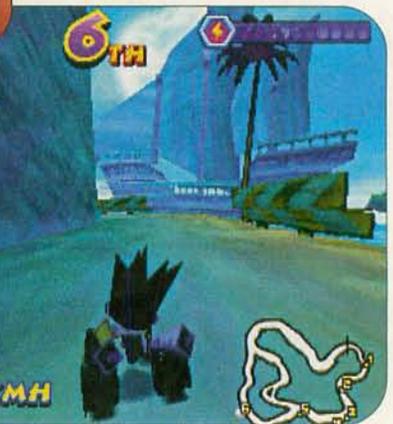
Mit Turboeinsatz und Lenkraketen katapultieren wir uns schnell nach vorne.

Grafisch sind alle Kurse eine echte Augenweide – handlingtechnisch leider nicht..

cho die Konkurrenz am Auspuff schnuppern zu lassen. Grafisch überzeugt *Speed Freaks* auf der ganzen Linie mit liebevollen Strecken-Animationen und Details wie Karussells, startenden Heißluftballonen, drehenden Windmühlen, im Wind flatternden Piratensegeln und vielem mehr.

Drift'n'Slide

Das soll aber nicht davon ablenken, daß die Designer die Fahrphysik nicht ernst genommen hätten. Leider hat man den Karts ein **extrem weiches Fahrwerk** eingebaut, so daß Ihr ständig das Gefühl habt, zunächst einmal den Fahrer durch Gewichtsverlagerung zu steuern, bevor sich auf der Strecke tatsächlich etwas tut. Es gibt zwar feine Unterschiede zwischen den sechs Figuren (einige liegen einen Tick bes-



ser auf der Straße als andere, sind dafür aber langsamer) – die Tendenz zum ständigen Ausbrechen haben jedoch alle. Das **Handling** der Boliden ist somit **sehr gewöhnungsbedürftig** und auch nach zahlreichen Trainingsrunden nicht perfekt unter Kontrolle zu behalten. Dabei ist es eigentlich unentbehrlich, millimetergenau auf die seltenen Turbo-Items zuzusteuern, die Ihr zum Absägen der Gegner dringend braucht. Was aber in Wirklichkeit passiert, ist, daß Ihr aufgrund des dynami-



Die hinterhältig positionierten blauen Items sind Turbos, die Ihr sammelt und hortet.



Sechs Charaktere stehen zur Wahl - die Steuerung ist bei allen ähnlich schwammig.



Alle Kurse auf Pro geschafft - wir sind am Ziel unserer Wünsche!

schon Eigenlebens Eures Schützlings ein ums andere Mal hilflos daran vorbeischlittert.

Turbos sammeln und geballt zünden!

Habt Ihr dennoch die Leiste oben rechts bis zum Anschlag gefüllt, darf ein Super-Turbo gezündet werden, mit dem Ihr solange beschleunigt, wie die R2-Taste gedrückt gehalten wird – also möglichst eine Gerade aussuchen und ansonsten sparen! Neben den Nachbrennern gibt's auch verschiedene Kisten aufzulesen, in denen sich ein Sammelsurium der klassischen Fun-Racer-Waffen verbirgt, von denen Ihr maximal eine gleichzeitig halten, aber in Kombination mit einer zweiten gerade erhaschten kurzzeitig einen Doppel-Effekt erzielen könnt. Von Lenk-raketen, Blitzen, Ölschleuren, "Radaufpumpen", MGs und Raketenschwärmen ist hier alles dabei, was die mitfahrenden Kiddies von der Strecke pustet (ausgelöst durch L2). Vom Schwierigkeitsgrad her gesehen, ist *Speed Freaks* ebenfalls anspruchsvoll geraten: Erwartet nicht, daß die Konkurrenz auf Euch wartet, wenn Ihr mal wieder hilflos in die Streckenbegrenzung gedengelt seid. Stattdessen werdet Ihr z.B.



Im Multiplayer-Modus mußte man auf einige Details am Streckenrand verzichten.



Ihr alle Hände voll zu tun, um die glitschige Kiste auf Kurs zu halten.

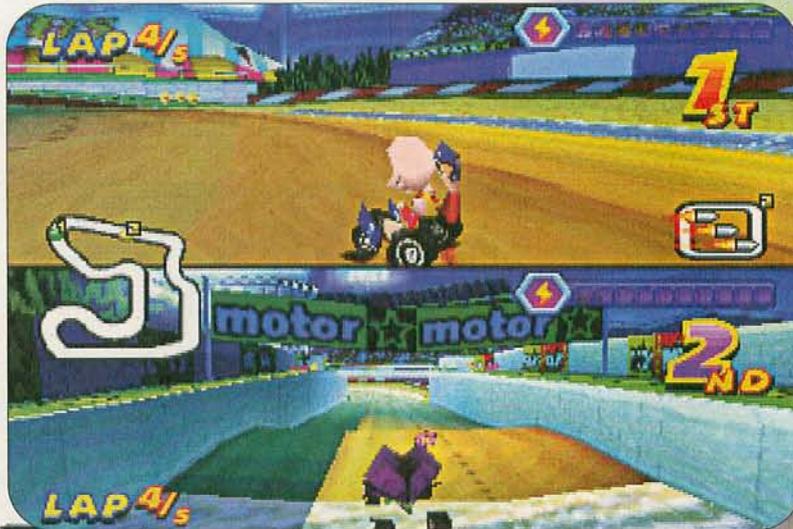
dem Podest ist auf jeden Fall der effiziente Einsatz der Turbos und Waffen, sowie das geschickte Nutzen der Schleichwege und Abkürzungen wie Jumps über Piratenschiffe, Hetzjagden durch versteckte Höhlen



Holzfäller Tempest hat zwei mächtige Auspuffrohre zum Vorzeigen.

als Letzter noch rücksichtslos mit einer Rückwärtsrakete vom Vordermann abgeschossen, wenn Ihr es wagen solltet, die rote Laterne an ihn abgeben zu wollen.

Apropos Raketen: Auf der Drift-Strecke im Stadium wurden wir andauern vom Publikum ausgebuht und dachten zuerst, vielleicht sollten wir doch auf das fiese Abschießen der CPU-Fahrer verzichten – doch keine Änderung! Ob Ihr Erster oder Letzter seid, egal welchen Charakter Ihr nehmt, ob Ihr brav oder hinterhältig agiert, die Zuschauer mögen Euch einfach nicht – sehr seltsam... Der Schlüssel zum Erfolg auf



Vorsicht vor dem Wasser: Ein Ausritt ins Meer kostet wertvolle Zeit.

oder geheime Rampen. Habt Ihr genug Erfahrung mit dem Handling der Karts gesammelt, dürft Ihr Euch auch am Zwei- oder gar Mehrspieler-Modus mit gesplittetem Bildschirm (was sonst?) versuchen, der genauso schnell ist, aber die detailreiche Landschaft des Einziespieler-Modes stellenweise vermissen läßt. Ansonsten wird Euch in puncto Spielmodi außer einem Time Attack ohne Gegner nichts mehr geboten – das kratzt an der Langzeitmotivation. Soundtechnisch werdet Ihr mit unauffälligen, aber eingängigen Pop- und Dance-Rhythmen unterhalten, die gut zum bunten Comic-Stil dieses Fun-Racers passen. rk

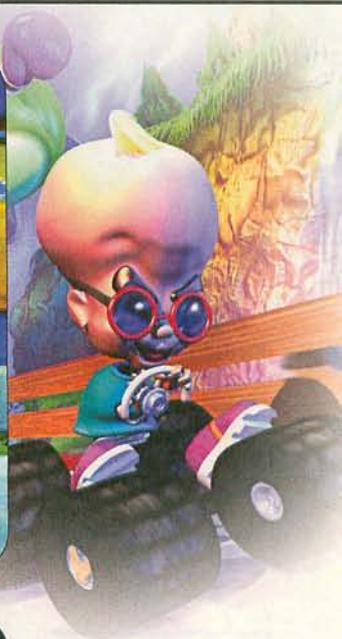


GUT

Meine Meinung: Speed Freaks hätte ein wirklich exzellenter Diddy Kong Racing/Mario Kart-Clone werden können, wenn das Handling der Boliden etwas spielerfreundlicher gehandhabt worden wäre.

Auf die Dauer drückt das weiche Fahrwerk mit seinen ständigen Schlenkern und Ausbrech-Tendenzen doch etwas auf die Spaßbremse. Für ein paar Stunden macht die Tour durch knallbunte Küstenstraßen, futuristische Städte, Lavahöhlen und tropische Wälder mit ihren knuddeligen Details schon Laune

– vor allem das Sammeln und richtige Dosieren der Turbos ist hier das motivierende Element. Zur Technik: Pop-Ups konnten über weite Strecken komplett vermieden werden, ein paar Clipping-Fehler müßt Ihr aber in Kauf nehmen. Für einen Überflieger hat's jedoch alles in allem leider nicht gereicht – irgendwie haben wir uns von Speed Freaks mehr erhofft. Der Multiplayer-Mode ist aber gut gelungen: Dank der Zoom-Out-Perspektive ist hier stets für genügend Übersicht gesorgt.



Speed Freaks



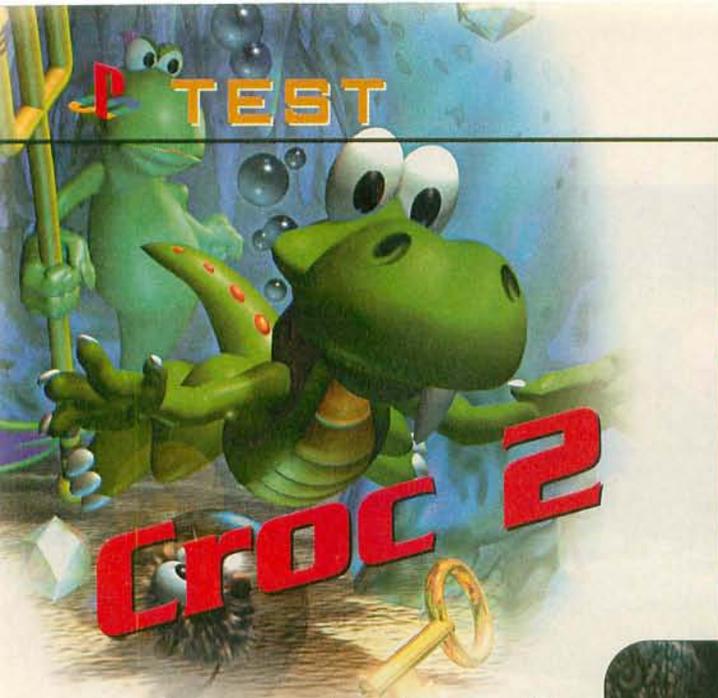
Verflixt, der Gegner hat uns anvisiert – fährt Zickzack!



System:	PlayStation
Spieltyp:	Fun-Racer
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Funcom
Testversion:	Funcom
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	7
Features:	Dual Shock
Preis:	ca. 90 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	83%
Musik:	78%
Sound:	74%

76%

SPIELSPASS



So Holzbein, Deine Tage sind gezählt — jeder Bösewicht wird irgendwann zu Kanonnenfutter, aber das weißt Du ja!

Per Hangglider segelt Ihr über einen Lavafluß, um gefesselte Gobbos zu saven.

Festhalten, Augen zu und drauf: Unter uns borbelnde Lava, vor uns kaputte Schienen.



SHORTCUT

knuddelsüß mit toller Musik

keine manuelle Kamerajustierung
hoher Schwierigkeitsgrad
viele Clipping-Fehler

Beim allmorgendlichen Ballsport mit seinen pelzigen Sportsfreunden erspäht Croc durch Zufall eine bis zum Hals im Sand vergrabene Flasche. Wie es sich für ein umweltbewusstes Krokodil gehört, schickt er sich an, das angespülte Strandgut aufzusammeln, um es ordnungsgemäß zu entsorgen, als er bei genauerem Hinsehen plötzlich eine versteckte Botschaft darin entdeckt.

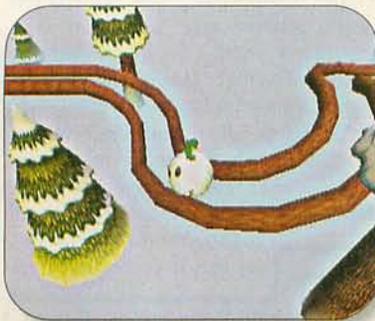
Auf dem zerrotteten Pergament sind eine Krokodilstatze und hektisches Gekritzel zu erkennen. Nach kurzer Grummel-Grummel-Verständigung mit dem Gobbokönig steht fest: Crocs Eltern sind verschwunden! Völlig selbstlos erbauen die Gobbos unserem betrübt Grünschnabel ein Wippenkatapult, um ihn hast-Dunicht-gesehn auf eine benachbarte Insel zu schleudern. Von der Wiederauferste-

hung seines Erzfeindes Baron Dante hat er zu dem Zeitpunkt noch keinen blassen Schimmer.

Voller Tatendrang und mickrigen drei Herzcontainern startet Ihr Eure Rettungsaktion im Dorf der **Matrosen-Gobbos**. Zwei von ihnen zählen stundenlang Limonadekisten, ein anderer vergnügt sich Purzelbaum-schlagend auf einer elastischen Sprungdecke, wieder ein anderer wartet seelenruhig vor einem großen Baum, um Euch im Austausch gegen einen Herzcontainer herumzukommandieren, der König hingegen versucht in bester *Get-Bass*-Manier vergeblich, etwas aus einem reißenden Strom zu fischen. Ein paar Meter hinter dem angehenden Inseloberhaupt befindet sich die Hütte von Tiefpreis-Pete, einem geschäftstüchtigen Händler, der allerlei nützliche Extras feilbietet. Euer Hauptaugenmerk solltet Ihr jedoch den fünf tod-

traurigen Gobbo-Seelen schenken, die (vier von ihnen) vor mächtigen Holztüren und einem ankernden Schnellboot ihr Leid klagen. Der mit der roten Seemannsmütze trauert um seinen, in einem Käfig eingekerkerten Freund, Seemann B mit der blauen Kappe ist **beim Schatz-Bewachen eingepennt** und ließ sich von den bösen Dantinis beklauen, Gobbo C ist ebenfalls beraubt worden, diesmal hat's Birdie, das Dorf-Maskottchen erwischt, den nächsten Diebstahl hat Streifenhemd-

Croc 2



Hoch auf dem weißen Schneehe-Ball, rollen wir durch den Wald!



Ein Dantini spielt Jim Knopf und entführt kleine Gobbos. Hinterher!



Diesem molligen Thermiktisch werden wir jetzt mal eine richtige Abkühlung verpassen.



A-Huga-Huga-Huga: Wir werden gerade von einem fetten Steinzeit-Dantini überrannt :-)





Flotte Sprungfolgen führen zum Erfolg, sonst bröckelt der Boden unter Euren Tatzen weg.



Da freut sich der Kosaken-Gobbo: heiler Schneemann, heile Welt - guter Croc!

Gobbo D zu vermeiden: seine Mittagsmahlzeit, ein schmackhafter Sandwich, wurde von einer hungrigen Krähe stibitzt. Vergessen wir zudem nicht Rennboot-Gobbo E, der gegen die unterdrückenden Dantinis keine Wettfahrt zu gewinnen vermag. Kur-

zum: Croc muß an jeder Ecke einspringen, bestimmte Aufgaben zu lösen. Hierbei ist meist Mario-64-like keine feste Reihenfolge vorgegeben. Jeder Gobbostamm (vier und ein versteckter) läßt sich jedoch nur durch Meistern aller Sub-Level verlassen. Nachdem Ihr

Meine Meinung: Croc trifft ein hartes Urteil: Zielgruppe verfehlt! Alles mag noch so zuckersüß wirken, noch so lustig klingen und noch so niedlich watscheln – das Spiel ist für die angepeilte Altersklasse viel zu schwer ausgefallen und damit extrem frustrierend. Hauptangeklagte sind diesmal die Steuerung, vor allem aber die Kamera. Manuelles Justieren ist nur bedingt möglich, freies Rotieren und Zoomen könnt Ihr mal glatt ver-



GUT

gessen! Besonders Lianenschwingen wird zur Qual, denn dauernd müßt Ihr ein und die selbe Stelle neu spielen, weil sich Absprünge nur auf PI-mal-Daumen und gut Glück timen lassen. Pfiffige Ideen im Leveldesign (Verfolgung der Eisenbahn im Eislevel), knallbunte Bonbon-Grafik und witziger Blubbersound bewahren den Titel vor dem Abdriften ins Mittelmaß. Ausleih-O.K. für Jump'n Run Cracks mit hoher Toleranzgrenze.

bahn im Eislevel), knallbunte Bonbon-Grafik und witziger Blubbersound bewahren den Titel vor dem Abdriften ins Mittelmaß. Ausleih-O.K. für Jump'n Run Cracks mit hoher Toleranzgrenze.

dann den jeweiligen Endmottz (glühbrige Riesenkrake, feuriger Flaschengeist, usw.) aufs Kreuz gelegt habt, schickt Euch Tiefpreis-Pete per Kristallkugel zum nächsten Stamm. Wer unterwegs genügend Kristalle eingesackt hat, sollte bei Pete auch gleich die nötigen Einkäufe hinter sich bringen. Für 250 Klunkern gibt's einen neuen Herzcontainer, legt 40, 60 bzw. 80 Kristallen auf die Ladentheke und werdet stolzer Eigentümer sog. Gelee-Hüpfer. "Installiert" auf markierten Spots, könnt Ihr sie als Trampolin einsetzen, um an versteckte Goodies zu gelangen. Günstige 50 Edelsteine werden für den Kauf des Aufzieh-Gobbos fällig. Das putzige Schraubenwerk sammelt für Euch an bestimmten Stellen Extras ein. Entsprechend ausgerüstet rennt und klettert, springt und schwingt, wirbelt und zwirbelt, fliegt und schwebt, balanciert und rast das multitalentierete Krokodil durch über 40 umfangreiche Level. Die vier letztgenannten Aktionen (um nur einige zu nennen) werden übrigens unter Zuhilfenahme entsprechender Vehikel (Hangglider, Heißluftballon, Schneeball, Kart – in der Reihenfolge) ausgeführt. Und nicht vergessen: immer schön nett sein zum Gobbovolks. In ausweglosen Situationen legen diese dann nämlich auch mal das Wollhändchen für Euch an, um z.B. Bäume zu fällen oder ihren Druck auf Druckplatten auszuüben.



System:	PlayStation
Spieltyp:	3D-Jump'n Run
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Argonaut/E.A.
Testversion:	E.A.
Spieler:	1-2 gleichzeitig
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	2-8
Features:	Dual-Shock
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	78%
Musik:	83%
Sound:	81%

76%
SPIELSPASS

Dreams



Als ob das Klingeln eines Weckers nicht schon schlimm genug wäre. In Dreams werdet Ihr zusätzlich mit diesem "Effekt-Feuerwerk" verwöhnt.

Auf eine großartige Erklärung der Hintergrundgeschichte möchten wir aus Platzgründen an dieser Stelle verzichten. Nur soviel sei gesagt: Ihr findet Euch in Dreams in einer surrealen Traumwelt wieder und müßt versuchen, in einer Mischung aus Simpel-Beat'em-Up und Jump'n-Run dreidimensionale Level zu durchqueren. Dabei trifft Ihr neben bössartigen Kreaturen und diversen Hüpfpassagen auch freundliche Zeitgenossen, die Euch mit kleinen Rat-schlägen das Weiterkommen erleichtern.



Während Ihr versucht, trotz katastrophaler Steuerung von einem Vorsprung zum nächsten zu hüpfen, werdet Ihr von diesen undefinierbaren Kreaturen angegriffen.



Meine Meinung: Es ist unglaublich, mit was für einem Müll sich manche Spielehersteller auf den Markt trauen. Selbst wenn es keinen einzigen Top-Titel für die PlayStation gäbe, wäre Dreams nicht empfehlenswert. Angefangen bei der miserablen Kollisionsabfrage, die das Game streckenweise fast unspielbar macht,



HILFE

Da Ihr – Traum hin oder her – nicht unsterblich seid, müßt Ihr auf Eurem Weg durch das Einsammeln verschiedener Lebensmittel immer wieder Eure nach Gegnerkontakten angeschlagenen Energiehaushalt aufpeppen. Ansonsten klingelt gelegentlich ein Wecker, der Euch jedoch leider nicht aufweckt und damit von diesem Game erlöst, sondern Euch nur während seiner Klingelzeit die Möglichkeit gibt, zwischen den drei zur Verfügung stehenden Charakteren zu wechseln. Wirkliche Unterschiede zwischen den Figuren sucht man allerdings ebenso verzweifelt wie den Spielspaß. Fin-ger weg davon!

über die Trash-Grafik bis hin zur völlig verworrenen Story: Es gibt keinen Aspekt an Dreams, der einen Kauf rechtfertigen würde. Da helfen auch die im späteren Spiel auftauchenden Neuerungen wie 3D-Flugsequenzen nicht weiter. Sorry, aber so platt dieser Vergleich jetzt auch anmuten mag, Dreams ist ein Alptraumspiel.

SHORTCUT

- Miese Steuerung
- Schrott-Grafik
- Verworrenes Gameplay
- + erträglicher Soundtrack

Dreams

System:	PlayStation
Spieltyp:	Jump'n-Run
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Cryo
Testversion:	Mausklick (Poing)
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 – 1 Block
Schwierigkeit:	7-9
Features:	-----
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	6 Jahren
Grafik:	32%
Musik:	29%
Sound:	43%

23%
SPIELSPASS

G-Police 2

G-Police 2

SHORTCUT

- + 30 abwechslungsreiche Missionen
- + gute Synchronisation & Lokalisierung
- + eingängige Steuerung
- + saftige Ladezeiten
- miserable Sichtweite



Wer unter Euch Piloten-Cracks dem unmenschlichen Schwierigkeitsgrad des ersten *G-Police* getrotzt und die fiese NanoSoft Corporation dem Erdboden gleichgemacht hat, darf sich jetzt im *Weapons of Justice*-Sequel (Waffen der Gerechtigkeit) auf neues Shooter-Futter freuen – diesmal allerdings mit weitaus moderateren Anforderungen. An der prekären Situation auf dem Jupitermond Callisto hat sich jedoch nichts geändert: Die Rolle von NanoSoft übernehmen jetzt diverse Banden, die die Zivilbevölkerung in den gigantischen Lebensraum-Kuppeln mit der gesamten Palette an Kriminalitätsaktivitäten terrorisieren. Dem müßt Ihr als unerschrockener Helikopter-Pilot anfangs in Eurem spacigen, jedoch ziemlich lahmen Havoc einhalt gebieten. In späteren Missionen (es gibt 30 +, dazu nochmal 15 Bonusaufträge) dürft Ihr auch den schnelleren Venom mit mehr Waffenladefläche, das **Rhino-Panzerfahrzeug** mit seinem mächtigen Mörser (sehr kultig!), diverse Tunnel-Mechs und mehr besteigen – Abwechslung garantiert. Auch die Missionen selbst gefallen durch ihren Variantenreichtum. Es müssen verdächtige Raumschiff-Kon-



In Mission sieben dürft Ihr zum ersten Mal ein Bodenfahrzeug – das kultige Rhino – besteigen und fette Droiden bombardieren.

Voll unter Beschuß – jetzt nix wie weg und Deckung vor den Syndicats-Bombern suchen!

Feinlich: Die geringe Sichtweite wird durch grüne Vektorlinien kaschiert.



vois auf verbotene Ladung gescannt werden, ein Jagdgeschwader mit Elektrostrahlen am Entkommen gehindert werden, Koordinaten von Syndicats-Anlagen an Marine-Bodentruppen zwecks Angriff übermittelt werden oder ein feindlichen Flieger mit gekidnappten Regierungsmitgliedern gegen die eigenen Geschütztürme (!) verteidigt werden. Dazwischen stehen ständig Dogfights mit Syndicats-Bombern an, die Ihr mit Eurem High-Tech-Waffenarsenal (wärmesuchende Raketen, Laser, Streuraketen, Napalm etc.) vom Himmel holen solltet. Obwohl vor jedem Einsatz ein ausführliches Briefing erfolgt (wie übrigens das **komplette Spiel** inklusive Sprachausgabe und Texte in fehlerfreiem **Deutsch** gehalten), kommen zwischendurch oft Funksprüche mit anderslautenden Zielen herein – macht Euch also auf Überraschungen gefaßt.



Unvorhersehbare Zwischenfälle

Besonders nervenaufreibend ist so etwas z.B. bei folgender Situation: Ihr habt mit aller Macht die Bombardierung des

Atmosphären-Prozessors verhindert, kriecht schon auf dem Zahnfleisch daher und sollt nun noch mit vereinten Kräften ("Ein Alpha-Geschwader ist auf dem Weg – halte durch und wage keinen Alleingang!") ein bis an die Zähne bewaffnetes Vergeltungs-Gunboat aufhalten.

Da hilft erstmal nur sich hinter den neonbeleuchteten Fassaden diverser Wolkenkratzer zu verstecken, bis sich Eure Schildenergie wieder einigermaßen regeneriert hat. Obwohl diesmal zumindest das leidige Problem der **Orientierung mit einem roten Richtungspfeil** in der Bildschirmmitte zufriedenstellend gelöst wurde, erschwert zu Beginn die





veraltete Grafik-Engine Eure Attacken. Der Horizont ist wie bei Teil Eins in schwarzen Nebel gehüllt, und naheliegender Gebäudefronten werden kurz vor Euch zunächst mit **grünen Vektorgrafik-Linien** aufgebaut (gibt's noch Vectrex-Fans unter Euch?) und erst unmittelbar vor einer



Kollision mit Texturen versehen. So übel das jetzt klingt, ab ca. Mission zehn gewöhnt man sich plötzlich an diese Darstellung und sieht das Ganze als Stilelement an, das es aber definitiv nicht ist. Würden die Psygnosis-Designer es besser, hätten sie's auch besser gemacht. Quasi als Wiedergutmachung läßt sich in diesem taktischen 3D-Shooter eine Menge

entdecken und freischalten: In Bonus-Missionen beweist Ihr Eure Fahr- und Flugkünste auf speziell abgesteckten Parcours mit Rundenzeitmessung oder wehrt als Mech Angriffswellen ab. Außerdem lassen sich noch **Art Galleries** (siehe Kostproben) mit insgesamt 90 Skizzen und Render-Pics von G(overnment)-Police und feindlicher Maschinerie begutachten. Der Sound bewegt sich im Trance- und Synthie-Bereich, paßt gut zum Blade-Runner-Ambiente, hält sich stets defaultmäßig dezent im Hintergrund und fällt nie unangenehm auf. Dolby-Surround-Fans dürfen für *G-Police: Weapons of Justice* ihre Anlage schon mal vorwärmen. **rk**

Meine Meinung: Für Grafik-Freaks dürfte G-Police 2 nach den ersten Spielminuten abgehakt sein. Die Alibi-Vektorlinien können daran auch nichts ändern. Alle Action-Fans, die diese Hürde nehmen, kommen dennoch auf ihre Kosten. Dank einer freundlichen Lernkurve werden auch Einsteiger Freude daran haben – erst mit Level elf wird's etwas härter. Spaß machen auch die vielen Vehikel und



GUT

Bonusmissionen. In puncto Lichteffekte hat Psygnosis dagegen gut gearbeitet. Warum Ihr allerdings z.B. mit ca. einer halben Minute (!) Ladezeit für einen Auftrag gequält werdet, ist nicht zu erklären. Lob verdient auf alle Fälle die vorbildliche Synchronisierung. Fazit: Kein Muß-Spiel, aber ein anspruchsvoller Shooter mit massig Missionen und leider einem dicken Optik-Manko.

G-Police 2

System:	PlayStation
Spieltyp:	3D-Action
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1 Block
Features:	Dual Shock, Dolby Surround
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	16
Grafik:	64%
Musik:	77%
Sound:	75%

77%

SPIELSPASS

G-Police 2

Superman



Die Wolken hängen heute aber mal wieder tief in Metropolis. Da hilft selbst der Superblick nicht mehr weiter. Eine Runde Kryptonit für die Programmierer.

Er hat die Welt seit seiner Erfindung im Jahre 1938 schon dutzende Male vor dem sicheren Untergang gerettet. Der junge Mann vom fernen Planeten Krypton – tagsüber ein unscheinbarer Journalist (sind nicht alle Journalisten unscheinbar?), doch sobald Gefahr droht, der Archtyp des Superhelden – hat sich in den über 60 Jahren seiner Existenz eine gigantische Fangemeinde erkämpft. Umso verwunderlicher, wie es der Softwarehersteller Titus wagen konnte, dem "Stählernen" ein solch **armseeliges Denkmal** auf dem N64 zu setzen. Es fällt schwer, objektiv über dieses Produkt zu urteilen, denn positive Aspekte sucht man leider vergebens.



Was der alles kann! Das gesamte Spiel ist leider eine "Danger Zone".

Seien es die einfallslosen Missionen, die unsäglich **schlechte Grafik** oder die jeder Beschreibung spottende Steuerung. *Superman* enttäuscht auf der ganzen Linie. Dies ist umso tragischer, als die Abenteuer um den unbesiegbaren

Smogproblem zu haben, neben dem L.A. wie ein Kurort wirkt) und miserabel in Szene gesetzten Kämpfen, die jedoch dank der **grotenschlechten Steuerung** in ein plan- und hoffnungsloses Tastengedrücke ausarten. Da kann auch der unfertig wirkende Vier-Spieler-Modus nichts daran ändern. **ab**

Meine Meinung: Für mich als alten Comicliefhaber ist Superman eine herbe Enttäuschung. Dieses Produkt kann in keinem Punkt überzeugen. Und wenn man sich dann noch die angeblich so extrem lange Entwicklungszeit vor Augen hält, drängt sich der Verdacht auf, die Jungs bei Titus haben sich ein-



HILFE

fach nicht getraut, dieses Produkt auf den Markt zu werfen. Superman ist für das N64, was Spawn für die PlayStation war. Ein überflüssiges Stück Software, über das man besser den Mantel des Schweigens decken sollte. Kauft Euch von dem Geld lieber drei Dutzend Comics oder einfach ein gutes Game.

SHORTCUT

- Miserable Steuerung
- Miese Grafik
- Eintöniger Spielablauf
- + Superman als Typ an sich

Superman

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Action Adventure
Datenträger:	96 Mbit-Modul
Hersteller:	Titus
Testversion:	Titus
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Controller Pack
Schwierigkeit:	2-9 (wegen Steuerung)
Features:	---
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	29%
Musik:	39%
Sound:	34%

21%

SPIELSPASS

Superman

Monster Truck Madness 64

SHORTCUT

- + Klasse Sound gewöhnungsbedürftige, aber gute Steuerung
- leider wieder mal das lästige Fogging



Einmal in so einem PS-Monster wie dem berühmten "Big Foot", mit dem man selbst mitten in der größten Stadt immer einen Parkplatz findet, durch unwegsame Schlammrinnen zu pflügen und sich nicht um irgendwelche minimale Unebenheiten im Straßenbelag (die aber die eigene tiefer gelegte Sportkarosse in Sekundenschnelle in Sperrmüll verwandeln) kümmern zu müssen – ein Traum vieler Motorsport-Fans wird nun auf dem Nintendo 64 mit *Monster Truck Madness 64* Wirklichkeit. Zur Auswahl stehen Euch über zwanzig dieser Ungetüme (einige sogar mit **WCW-Lackierung** wie ein Hulkster- oder nWo-Truck), mit denen Ihr durch unwegsames Gelände brettern sollt. Ziel ist es, wie eigentlich in jedem Rennspiel, vor Euren drei CPU-Gegnern das Finish zu erreichen, um in die nächste Stage zugelassen zu werden. Dabei könnt Ihr die Strecken teilweise enorm abkürzen, indem Ihr, anstatt auf der befestigten Piste zu bleiben, einfach einen kurzen Shortcut durch die Wildnis nehmt. Ganz frei dürft Ihr Euch aber trotzdem nicht auf dem Gelände bewegen, da immer wieder **Checkpoints** zu durchfahren sind, die Euch auf den richtigen Weg leiten. Sollten Euch die anderen Fahrer immer noch zu sehr auf die Pelle rücken, stehen Euch zusätzlich noch einige durchschlagkräftigere Argumente zur Verfügung. So bittet Ihr Euren Vordermann mit Homing Missiles freundlichst darum, doch bitte den Weg freizumachen, erschwert den Hintermännern mit gemeinen Öllachen das kontrollierte Weiterfahren, oder schützt Euch mit Schutzschilden gegen die Widrigkeiten



Mit dem praktischen Hoover-Extra zieht Ihr der Konkurrenz meilenweit davon.

Bei Schneefall bedeckt sich die Strecke langsam mit der weißen Pracht – am Ende steckt Ihr bis zur Motorhaube im Schnee.

Nachrennen bieten dank schwer zu erkennendem Streckenverlauf eine besondere Herausforderung.



der Streckenführung – die CPU-Fahrer können nämlich keine Extras aufnehmen und greifen Euch demnach auch nur durch stümperhafte Rempler an. Die unserer Meinung nach wichtigste Extrawaffe ist eindeutig das Hover-Item. Mit diesem praktischen Zubehörteil klappt Euer Truck ähnlich wie der De Lorean in "Zurück in die Zukunft" die Räder ein, und Ihr könnt für kurze Zeit ohne lästige Grip-Probleme (trotz gewaltiger Profil-Reifen verkommen die Rennen auf den schlammigen

Pisten oft zur Schlitterpartie) über der Strecke schweben.

Multiplayer-Fun

Neben den aufreibenden Single-Player-Rennen integrierten die Jungs um Rob Cohen (entwickelte die Original-Turok-Engine) noch eine Reihe Multi-Player-Modes, die auch für Spaß in geselliger



Verdammt – immer diese Geisterfahrer! So wie damals bei meinem London-Besuch.



Bronco flieht in alte Wartburg vor böse Abdul, der mit geschweifte Kuhfladen wirft.

Runde mit Euren Kollegen sorgen sollen. In den Spielen Soccer und Hockey geht es darum, den Ball/Puck geschickt ins gegnerische Tor zu bugsieren, am witzigsten und längsten motivierend ist aber der Gipfel-Kampf: Hier gilt es, die anderen Mitspieler von einer erhöhten Plattform zu schubsen und selbst möglichst lange auf dieser zu bleiben. Selbstverständlich müßt Ihr auch auf einen Time-Trial nicht verzichten. Die Steuerung wurde recht realistisch gestaltet und ist, wie bei Trucks üblich, ein wenig träge. Nach kurzer Einspielzeit behaltet Ihr aber immer die Kontrolle über Euer Gefährt und bleibt sicher auf der Strecke bzw. im Gelände. Untermalt wird der Ausflug in die Wildnis mit toll komponierten **Heavy Metal-Rhythmen** und witzigen Sound-Samples. Wie bei vielen N64-Spielen leider üblich, wird auch bei *Monster Truck Madness 64* die Optik durch unschöne Nebelschwaden getrübt, die Eure Fernsicht arg limitieren – *Shadowman* zeigt uns, daß es mit etwas Programmieraufwand auch ohne dieses lästige "Feature" geht. Asphalt-Raser, bei denen sich bei Geschwindigkeiten unter der 200 km/h-Grenze das große Gähnen einstellt, sollten aber trotz des guten Gesamteindrucks von diesem Produkt Abstand nehmen – den absoluten Speed-Kick werdet Ihr bei diesem Game nicht bekommen. *cd*



Zahlreiche Multi-Player-Modi sorgen für Spaß (und blaue Flecken) in geselliger Runde.

MONSTER TRUCK MADNESS 64

PRESS START

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Rennspiel
Datenträger:	64-MBit-Modul
Hersteller:	Rockstar
Testversion:	Take 2
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Controller Pak, Passwort
Schwierigkeit:	7
Features:	Rumble Pak
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	64%
Musik:	77%
Sound:	74%

73%

SPIELSPASS

Meine Meinung: Für mich als alten Vollgas-Raser war *Monster Truck Madness 64* anfangs etwas enttäuschend. Hier gilt es nicht, das Gaspedal bis zum Anschlag durchzudrücken und auf Teufel-komm-raus durch die Kurven zu sliden, sondern gefühlvoll durch die Gegend zu fahren. Habt Ihr Euch aber erstmals an die – zweifellos realistisch – Steuerung gewöhnt, stellt sich recht schnell ein



GUT

gehöriger Fun-Factor ein. Der aufputschende Heavy-Metal-Soundtrack paßt wunderbar zum Geschehen und treibt Euch zu immer neuen Höchstleistungen an. Nur die N64-typische Nebeloptik trübt den positiven Gesamteindruck. Auch

die verschiedenen Extrawaffen wissen zu gefallen, warum diese aber nur Ihr und keine der CPU-Fahrer verwenden können, ist mir allerdings ein Rätsel.

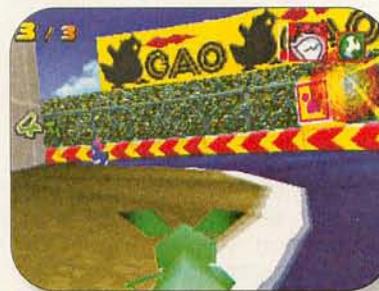
Bomberman Fantasy Race



Welch herrliche Aussicht durch die Tunnelwand rechts, hehe – grafisch ist *BFR* auf dem Stand von '96 stehengeblieben.

Welch bahnbrechende Idee, die Bombermaner auf ihren Reitern in einem Fun-Racer an den Start zu schicken – mittelmäßige Rennspiele sind schließlich absolute Mangelware auf der PlayStation, hehe. Nun gut, was ist zu tun in *BFR*, was geht ab? Während des holprigen Ritts (keine Analogsteuerung!) auf den sieben Kursen, die vielleicht vor drei Jahren für Begeisterung gesorgt hätten (einfarbige Flächen, wenige Polygone, dicke Clippings etc.) könnt

Ihr Eure vier Konkurrenten mit Bomben (hat jemand was anderes vermutet?) werfen, die je nach Dauer des gedrückten Buttons auch weit vor Euch liegende Reiter erwischen – zumindest in der Theorie. Enge Passagen nehmt Ihr mit dem **Triangel-Jump**, mit dem sich Euer tierischer Untersatz an der Wand abstößt und bei entsprechendem Timing mit



Dort wo's gerade kracht, müßt Ihr hinspringen, um die Kurve optimal zu nehmen.

einem gehörigen Mehr an Tempo auf die Strecke zurückkatapultiert wird. Mit Preisgeld lassen sich die typischen *Bomberman*-Extras, leistungsfähigere Tiere und der Zutritt zu neuen Strecken kaufen. Gesellige splitten den Screen und holen sich einen Kumpel für ein zünftiges Duell vor den Bildschirm. *rk*

Meine Meinung: Oh Mann – diese vermaledeiten Viecher steuern sich wie ein Rudel störrische Esel – Krämpfe in den Fingern durch dauerndes Drücken von X und D-Pad-Up für Beschleunigung inklusive. Schon mal davon gehört, daß mittlerweile Analogsteuerung und Rennspiel quasi verheiratet sind, Hudson? Auch sonst



NA JA

deutet von den Spielfiguren (fünf oder sechs Polygone?) über die Strecken (welch liebliche Tunnelaussicht durch die Clipping-Wand) und die Musik (einmal Random-Taste auf dem Synthie gedrückt) alles auf ein ohne

Liebe dahingeschustertes Machwerk hin, das zudem schnell durchgespielt ist. Laßt es einfach links liegen.



Bomberman Fantasy Race

System:	PlayStation
Spieltyp:	Fun-Racer
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Hudson
Testversion:	Virgin
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	3 Blocks
Features:	Dual Shock (KEIN Analog-Support)
Preis:	ca. 90 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	52%
Musik:	57%
Sound:	53%

49%

SPIELSPASS

Bomberman Fantasy Race

Bomberman

Bomberman

SHORTCUT

- + Bombige Multiplayer-Stimmung
- kein Reiz für Alleinzoeker
- Öder Sound, Ladezeiten



System:	PlayStation
Spieltyp:	Bomberman ...
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Hudson
Testversion:	Virgin
Spieler:	1-5
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Schwierigkeit:	4
Features:	Multitap
Preis:	ca. 90 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	46%
Musik:	45%
Sound:	48%

78%

SPIELSPASS

Spricht man über ausgeschlachtete Videospieleisen oder -charaktere, muß man in einem Atemzug neben *Street Fighter* auch *Bomberman* nennen – dieses extrem simple und geniale Spielprinzip mußte schon Dutzende Updates, mißglückte 3D-Versuche und Verschlimmbesserungen auf allen erdenklichen Systemen von PC-Engine über GameBoy (*Dynablasten*) bis hin zu PlayStation (letzte Version: *Bomberman World*, getestet in der VG 5/98) und N64 über sich ergehen lassen. Seinen Zenit hatte das fröhliche Gesprenge im Quadrat zweifelsohne bei der SNES-Fassung *Super Bomberman* (und mit Abstrichen bei den vier Sequels), bei der jetzt auch der neueste PlayStation-Versuch mit dem schlichten Titel *Bomberman* anzuknüpfen versucht. Diesmal probiert es Hudson erst gar nicht mit irgendwelchen abstrusen 3D-Verrenkungen und isometrischen Perspektiven, sondern bie-

Best of the Best

Daß die VG-Gang gametechnisch nur absolute Hot Shots in ihren Reihen hat, mußte die deutsche und europäische Konkurrenz z.B. auf der Supergames-Messe in Paris anno '93 bei der bisher ersten und einzigen *Bomberman*-Europameisterschaft schmerzlich erfahren. Unser Konsolero-Pyromane Ralph sprengte dort alles in Grund und Boden, und seitdem zielt dieser fescche Champions-Pokal (protz) unsere Redaktionsräume.



Da geht der Hut des Iglus hoch: Mit maximaler Sprengkraft bomben wir Feiglinge aus ihren Verstecken.

Lobenswert: 24 Multiplayer-Stages mit ihren Eigenheiten warten auf Euch.

Klassisch: Nach einem Sieg dürft Ihr Euch mit einem Bonus-Extra eindecken.



tet die puristische 8- bzw. 16-Bit-Draufsicht-Optik des Klassikers. Im Single-Player-Mode könnt Ihr Euch, wie gehabt, Stagesweise durch die Szenarien sprengen und kleine, putzige Monster mit Euren Explosionen rösten – richtig motivieren kann das jedoch auch diesmal nicht – zumal die Spielfeld-Optik sich nur alle zehn Level ändert. Zu richtigem **Leben erwacht** das Spiel erst im **Multiplayer-Modus** (via Multitap für bis zu fünf Mitspieler). Hier dürft Ihr Euch so richtig austoben: Je nach Schwierigkeitsgrad stehen acht Spielfelder (also insgesamt 24 verschiedene, mit Hindernissen wie Eis, eingeschränkten Fluchtwegen oder herumtrampelnden Super-Mechs) zur Wahl, auf denen sich die wuselnden kleinen Sprengmeister mit 23 Extras (Zeitbomben, Kicker-Handschuhe, mehr Feuerkraft, Unsichtbarkeit, Krankheiten uvm.) duellieren. Gefällt Euch die Verteilung der



Items nicht, geht Ihr einfach in das Custom-Menü, in dem die Anzahl jedes einzelnen Extras festgelegt wird. Fieslinge dürfen auch der Vetterwirtschaft frönen, wo im Team "Zwei gegen Zwei" gefightet wird. Selbst die alten **Reittiere** lassen sich wieder satteln und schützen im Detonationsfall den Bomberman einmal vor dem Game Over in einer Runde. Selbst dann heißt's aber nicht Trübsal blasen, sondern auf dem Bomb Cart von außen die noch im Spiel befindlichen Pyromanen kräftig ärgern. Nichts Neues aber – insgesamt alles schon mal dagewesen. cd

Meine Meinung: Langsam aber sicher sollten Sie's gut sein lassen bei Hudson mit den ewigen Bomberman-Neuaufgaben. Anders als bei *Beat'em Ups* ist jegliche "Modernisierung" dem Spielspaß eher abträglich, wie die bisherigen PS- und N64-Versionen gezeigt haben, und das simple klassische Spielprinzip ist auch schon zu oft



GUT

durchgekaut worden. In der Redaktion kam jedenfalls im Multiplayer-Mode nicht mehr das Feuer jener '93er-Sessions auf, an die diese PS-Umsetzung angelehnt ist. Sucht Ihr dennoch noch nach einem zünftigen Party-Game, könnt Ihr Bomberman neben Point Blank, Mario Party oder Speed Freaks durchaus in Erwägung ziehen.

Bundesliga Stars 2000



In Nahaufnahme sieht man die etwas klobig geratenen Spieler sehr deutlich – auch spielerisch hat *BS 2000* Mankos.

Ohne die FIFA-typischen Pfeile fällt die Orientierung bei Ecken schwer.

Den wird er höchstwahrscheinlich durchlassen müssen, der Keeper.



Aha, jetzt macht EA seinem FIFA-Selbstläufer also schon Konkurrenz aus eigenem Hause. Das neue Kicker-Spektakel *Bundesliga Stars 2000* spielt jedoch ausschließlich in der nationalen Liga, weist dafür aber eine offizielle Lizenz für die kommende Saison (d.h. mit aktuellen Spielernamen, authentischen Stadien sowie den neuen Abstiegsanwärtern **Unterhaching, Ulm und Bielefeld**) auf. Dümpelt Euer Lieblingsteam noch in der zweiten Liga oder noch schlimmer herum – kein Problem

allem was dazugehört. Spieler kauft Ihr mit Punkten, die in den Matches z.B. für Siege, Tore, Spieler des Tages oder Fairplay vergeben werden. Eine Trainingsoption gibt's übrigens auch, allerdings darf da nur gegen ein anderes Team geboltzt (wo ist der Unterschied zum Freundschaftsspiel?) oder Elferschießen geübt werden. Im Spiel selbst findet Ihr zwar fast sämtliche Standard-Fußball-



Dortmund zieht von der Strafraumgrenze ab – die Perspektive gibt's nur im Replay.

dank Editor. Wie gewohnt, darf auf Wunsch in einem Freundschaftsspiel mit bis zu acht Mitspielern sofort ins kalte Wasser gesprungen werden. Alternativ kämpft Ihr Euch durch eine komplette Saison – mit Verletzungen, Taktik- und Statistik-Menüs, einem kleinen Transfer-Markt und

Optionen wie Schiedsrichter-einstellung, Replay, Auswechslungen etc. – negativ fallen jedoch die lediglich drei Kameraperspektiven auf, die das Geschehen allesamt von der Seite in verschiedener Höhe zeigen. Auch während der Action auf dem Rasen werdet Ihr mit merkwürdigen Gegebenheiten konfrontiert: Die **unruhige und ruckelige Kamera** folgt dem Geschehen viel zu abgehakt und federt sozusagen nach (d.h., daß nach

einem Steilpaß sofort ein Schlenker zurück gemacht wird, wenn das Leder sich durch einen Kopfball einige Meter vom Tor entfernt). Die typischen EA-Orientierungs-Pfeile bei Ecken und Freistößen sind leider nicht mehr dabei, und auch **krasse Fehler**, wie ein Einwurf drei Meter hinter (!) die Torlinie, bleiben Euch in *BLS 2000* nicht erspart. Ablenkung garantieren auf jeden Fall die über weite Strecken passenden und reichhaltigen Kommentare von Profi "Töppi". Es gibt aber auch einige Aussetzer, wie "Wenn man erstmal ein 0:2 kassiert hat, ist ein 1:1 nicht mehr möglich." (Ich dachte, sowas würde uns erst mit dem Start der Champions League beim Frauensender tm3 blühen, hehe). Warum die PlayStation aber auch dann nicht für Euch auf den Kasten zielt (sondern in den dritten Stock), wenn im Optionsmenü bei Torschuß CPU-Unterstützung aktiviert ist, bleibt wohl ein Geheimnis der Designer. rk



SHORTCUT

- + Offizielle DFB-Lizenz
- Kommentator-Fehler
- ruckeliges & unruhiges Gameplay
- monströse Ladezeiten
- nachfedernde Kamera



System:	PlayStation
Spielertyp:	Fußballspiel
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	EA Sports
Testversion:	EA
Spieler:	1-8 via Multitap
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	4-7
Features:	Dual Shock, deutscher Kommentar
Preis:	ca. 90 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	69%
Musik:	--
Sound:	75%



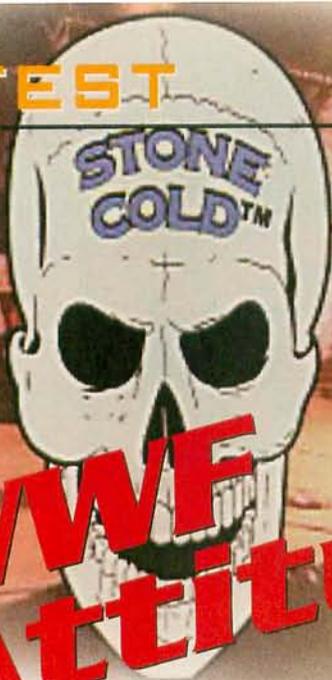
GEHT SO

Meine Meinung: *Bundesligastars 2000* steht qualitativ weit hinter dem hauseigenen *Superstar FIFA '99*. Auch an Nationalspielern wie Konamis International *Superstar Soccer* oder Eidos' *UEFA Champions League* kommt man nicht heran. Bevor EA sich hiermit fußballmäßig ein zweites Standbein aufbauen kann, muß in allen Bereichen vom Gameplay (klobig, zu wenig Moves) über die Grafik (klo-

bige Spieler), Sound (blecherne Fan-Gesänge) und den Ladezeiten (40 Sekunden für ein Match!) bis hin zum benutzerfeindlichen Menü-Design (mal kommt man mit Dreieck, mal mit R1, dann wieder mit Start oder R2 weiter) Feintuning betrieben werden – sprich, man startet besser erst mal als Vertragsamateure. Ab *Bundesligastars 2002* kann man diese Reihe wohl erst richtig ernst nehmen.



Bundesliga Stars 2000



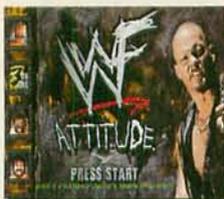
WWF Attitude



WWF Attitude

SHORTCUT

- + authentisches Wrestling-Feeling
- + viele, einfach auszuführende Moves
- + 40 Wrestler
- Grafik könnte besser sein



System:	PlayStation
Spieltyp:	Wrestling
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1 Block
Features:	5-7
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	76%
Musik:	79%
Sound:	81%

84%

SPIELSPASS

Endlich ist es soweit. Durch die vielen Vorabversionen und das Preview schon in großer Erwartungshaltung, konnten wir diesen Monat endlich die Testversion des WWF Warzone Sequels WWF Attitude in Händen halten. Und eines gleich vorweg: Der Nachfolger kann das Prequel in allen Punkten noch einmal toppen. Sei es der erweiterte Create-a-Player-Modus, der Euch nahezu unendliche Kombinationsmöglichkeiten zur Erstellung Eures eigenen Kämpfers bietet, oder die Anzahl der verschiedenen Matchvarianten (Royal Rumble, Lumberjack, Survivor Series, um nur einige zu nennen) stellen die Konkurrenzprodukte in den Schatten. Der Hauptpunkt des Games ist aber der Career-Mode, in dem Ihr Euch mit Eurem

kreierten oder einem der vierzig (dreißig plus zehn versteckte) Wrestler bis an die Spitze der professionellen Wrestling, dem World-Heavy-Weight-Champion-Match, kämpft. Beim Einmarsch der Gladiatoren wird Euch sofort die Authentizität des Games auffallen. Jeder Wrestler betritt die Halle mit seinen typischen Animationen, im Hintergrund spielt die Originalmusik. Ebenso entsprechen sämtliche Soundsamples, auch die der Kommentatoren, den Originalen und verbreiten so eine sehr intensive Atmosphäre, wie wir sie nur aus Fernsehübertragungen kennen. Jeder Wrestler verfügt über seine eigenen Moves, die

Im Royal Rumble kommt mit vier Wrestlern, die alle gegeneinander kämpfen, "königliche" Stimmung auf.

Ha! Das haben wir doch schon immer gewollt: Zuerst flugs ein passendes Alter Ego erstellt...

... und danach wird der texanischen Klapperschlange ordentlich eingeheizt.



In memoriam Owen Hart

Ein feiner Zug von Acclaim, ihr neues Wrestling-Game dem British Bulldog zu widmen. Owen verstarb am 23.5.1999 beim Over the Edge-Event unter tragischen Umständen, als er in der Rolle seines Alter Egos Blue Blazer den Ring von der Decke schwebend betreten sollte. Das Seil, an dem Owen angehängt war, riß, und er stürzte über 40 Fuß in die Tiefe und schlug mit seinem Kopf auf dem Turnbuckle auf – er war sofort tot. Der British Bulldog, einer der sympathischsten und besten Wrestler, wird für immer einen Platz in den Herzen der Wrestling-Fans haben.



Meine Meinung: So muß ein gutes Wrestling-Game auf der PlayStation aussehen! Vom motion-gecaptureten Einmarsch der Neuzeit-Gladiatoren über die genialen Soundsamples und Original-Musiken bis zur nahezu perfekten Atmosphäre paßt einfach alles. Doch hinter der Aufmachung muß sich das Gameplay keineswegs verstecken: Einfach auszuführende Moves und faire CPU-Gegner sorgen für taktische, aber auch action-betonte Kämpfe. Abgerundet wird dieses Prachtstück noch mit massig Optionen, nahezu allen nur erdenklichen



SUPER

übrigens sehr komfortabel ohne umständliche Steuerkreuzverrenkungen auszuführen sind. Ach übrigens: Zum Test der N64-Version in der nächsten Ausgabe planen wir in Zusammenarbeit mit Acclaim ein recht feines Gewinnspiel mit tollen Preisen, die sich kein Fan entgehen lassen sollte. Also – bleibt dran! cd

Match-Varianten und – last but not least – dem genialen Create-a-Player-Modus, der für sich alleine schon für stundenlangen Spaß sorgt. Einen Kritikpunkt (wenn es überhaupt einer ist) muß sich WWF Attitude aber doch gefallen lassen:

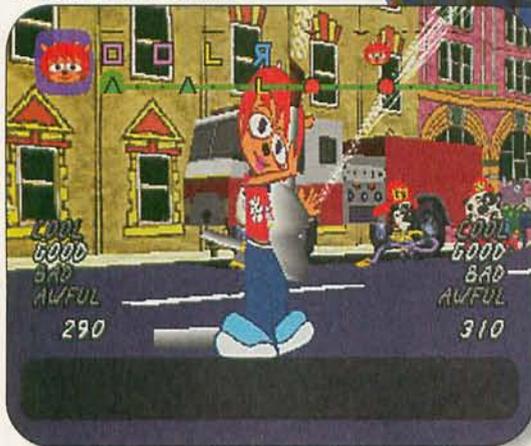
Bis auf die einzigartige Stimmung durch die Original-Lizenz/Kämpfer ist das in der letzten Ausgabe getestete Giant Gram 2 zumindest ebenbürtig und im grafischen Bereich klarerweise noch um einiges besser. Nichtsdestotrotz: PS-Wrestler kommen an diesem Produkt definitiv nicht vorbei.



PaRappa ist ein echter Wortkünstler, der mit eingängigen Phrasen nur so um sich wirft.

Das wird wohl nichts mehr: Bei "bad" oder "awful" ist der Absturz unvermeidlich.

Der Two-Player-Mode: Für perfektes Timing gibt's massig Punkte.



Kennt Ihr das auch? Frühmorgens um elf werdet Ihr vom nervenden Wecker aus Euren süßen Träumen gerissen und in die kalte, unbarmherzige Realität voller Arbeit und Probleme katapultiert. Ihr wißt, sobald Ihr den ersten (linken?) Fuß auf dem Boden habt, daß der Tag einfach nichts werden kann und Ihr Euch zum Wohle der Mitmenschen und der eigenen Gesundheit besser sofort wieder im kuscheligen Bett verkriechen und den ganzen Tag nicht mehr herauskommen solltet. Ich zumindest mache diese Prozedur jeden Tag durch – und so wohl auch Lammy: Als die angehende Rock-Gitarristin jäh und recht unsanft in das alltägliche Leben gestoßen wird, muß sie feststellen, daß bis zu ihrem Gig, der Lammy und ihrer Band zum **Durchbruch im Musik-Business** verhelfen soll, nur noch fünfzehn Minuten bleiben – sie hat total verpennt. Schnell noch die wichtigsten Dinge erledigt (Frühstück machen, Wohnung aufräumen, Waschmaschine füllen, für den Auftritt stylen etc.) schnappt sich die Heavy-Metal-Göre ihre Gitarre und macht sich schleu-



nigt auf den Weg in die Veranstaltungshalle.

"Wenn etwas schiefgehen kann, dann tut es das bestimmt – und zwar genau dann, wenn man es am wenigsten brauchen kann." Auch dieser Sinnspruch – der übrigens immer zutrifft – dürfte vielen von Euch bekannt sein. Und auch Lammy bleibt diese Erfahrung nicht erspart. Auf dem Weg zum Event stellen sich ihr zahlreiche Hindernisse in den Weg, die zu überbrücken Ihr Lammy tatkräftig unter die Arme greifen sollt. Brennende Hochhäuser wollen gelöscht, eine wildgewordene Baby-Bande in den Schlaf gesungen oder ein Flugzeug sicher gelandet werden. In all der Action geht sogar Lammy's Gitarre zu Bruch, und Ihr müßt ihr unter der Anleitung eines Holzfällers mit einer Kettensäge eine neue aus einer Tanne fräsen. Lammy (bzw.

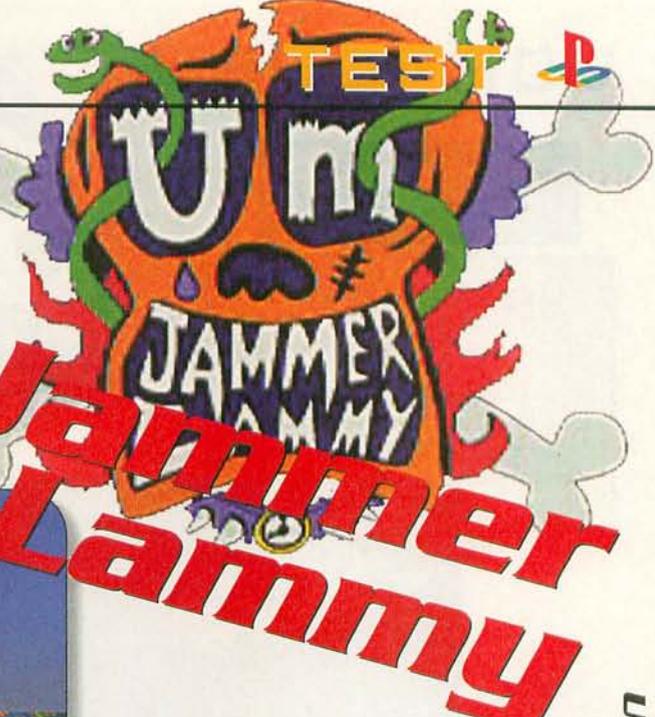
Ihr) löst die diversen Konflikte immer – ihrer Profession entsprechend – musikalisch. So verwandelt Lammy in ihrer Phantasie alle Gegenstände (Feuerwehrschauch, Kettensäge, Babies etc.) in eine Gitarre und legt los. Unter der Anleitung eines "Mentors" (Feuerwehrmann, Pilot, Kindermädchen) müßt Ihr dann versuchen, der Gitarre ein paar schöne Melodeien zu entlocken. Am oberen Bildschirmrand ist eine Leiste angebracht, auf der sich Symbole der Tasten, die Ihr drücken sollt befinden. Zuerst gibt Euch der "Gaststar" die Reihenfolge vor, Ihr müßt die Riffs dann möglichst **perfekt getimed** nachdrücken. Dazu läuft auf der Leiste ein Icon mit Lammy's Kopf entlang, trifft es auf ein Buttonsymbol, ist genau dieser Knopf zu drücken. Ein einfaches Spielprinzip, das aber – vor allem im Zwei-Spieler-Modus – enorm Spaß macht. Als zusätzlicher Motivationsfaktor wird nach einmaligem Durchspielen auch der kleine Köter PaRappa freigeschaltet, mit dem Ihr die Songs noch einmal rappenderweise nachspielen dürft. cd

Meine Meinung: Unter allen Musik-Spielen, die ich kenne und liebe, ist Lammy ganz klar nicht unter meinen persönlichen Top 3 anzusiedeln. Da jedoch eher nicht damit zu rechnen ist, daß solche Perlen wie Dance Dance Revolution auch in Pali-Land veröffentlicht werden, dürfen Musikfans trotzdem zugreifen. Die Story ist witzig und wird in netten Cut-Scenes (ich liebe diese zweidimensionalen Pappfiguren) weiter erzählt. Mir gefällt UmJammer Lammy ein-



GUT

deutig besser als ihr rappender Vorgänger, da sich die E-Gitarren-Riffs deutlich besser anhören, als das unverständliche Gequassel von PaRappa. Was mich halt etwas nervt, ist das Spielen mit dem Joypad – mit einem eigenen Controller wäre die ganze Sache doch etwas einfacher zu handeln. Lammy versprüht einfach einen ganz eigenen Charme, dem man sich nur schwer entziehen kann – Ihr werdet's nicht glauben, aber sogar Ralph hat's gespielt.



UmJammer Lammy

SHORTCUT

- + Spielprinzip: nicht für jedermann, aber genial
- + zahlreiche Spielmodi sorgen für Langzeitmotivation
- unterstützt noch immer keinen eigenen Controller



UmJammer Lammy

System:	PlayStation
Spieltyp:	Play the music
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Sony
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1 Block
Features:	6
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	65%
Musik:	77%
Sound:	~%





JET FORCE GEMINI (N64)

Nächste Ausgabe können wir Euch mit etwas Glück ein ausführliches Preview zu diesem lang erwarteten Comic-Shooter präsentieren.



Ausgabe Nr. 10/99 erscheint am **22. September**



TUROK

LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES (N64)

Auf dem PC gehören heiße Multiplayer-Schlachten schon lange zum Standard-Repertoire. Nun möchte Acclaim alle N64-Spielern mit dieser Deathmatch-Variante Turoks denselben aufregenden Spaß gönnen. Enter the Arena...



Pfui, pfui

Der englische "Playboy" hat von Core Design eine auf den Deckel gekriegt: Der betroffene Verlag mußte die Schriftzüge "Tomb Raider" und "Lara Croft" auf der Titelseite der gesamten August-Auflage (mit Ex-Lara-Modell Nell McAndrew als Covergirl) überkleben. Grund für die Beanstandung soll Laras "ach so anständiges Image" gewesen sein, das durch die Verbindung mit besagtem Herrenmagazin sonst Schaden genommen hätte. Man darf demnach gespannt sein, wie züchtig die vierte Lara zu Weihnachten ins Rennen geht ...

DC

Passend zum Dreamcast-Launch haben wir ein ganz besonderes Special für Euch vorbereitet. Mehr wollen wir an dieser Stelle zwar noch nicht verraten, aber laßt Euch doch einfach überraschen...



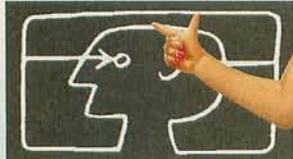
DREAMCAST FÜR ANFÄNGER

Normalerweise sehen wir über kleine Fehler in Konkurrenz-Magazinen mit einem Lächeln hinweg. Wir sind doch alle nur Menschen. Aber diese interessante Interpretation der DC-Tastenbelegung wollten wir Euch dann doch nicht vorenthalten. Uns zumindest war nicht bekannt, daß der Stick des DC-Pads digital und dafür das Steuerkreuz analog abgefragt werden. Aber vielleicht hatten die Kollegen ja bereits den neusten Prototypen vorliegen.

IFA '99

Die Berliner Funkausstellung ist seit jeher für innovative und überraschende Neuheiten bekannt. So können dort erstmals PAL-DC-Games wie *Worms Armageddon*, *Stunt Grand Prix* oder *Blue Stinger* mit einer verbesserten Kameraführung getestet werden. Auch für andere Plattformen werden Überraschungen erwartet. Und Konami wird eine Weltneuheit präsentieren. Mehr wird noch nicht verraten.

Internationale Funkausstellung 1999



Your world of consumer electronics

Berlin, 28. August - 5. September



Wenn dieses Licht rot ist, wird der Dreamcast mit Strom versorgt.

Der Reset-Knopf schaltet das Gerät kurz aus und startet sofort wieder.



Der Digital-Stick: Mit ihm kannst du viel exakter steuern, als mit dem Analog-Kreuz. Er reagiert nämlich stufenlos auf dein Drücken.

Das Analog-Kreuz darf auch beim DC nicht fehlen. Es ist die übliche Steuereinheit aller Joypads und Spielsysteme.

Die vier bunten Knöpfe sind in jedem Spiel unterschiedlich belegt. Sie sind mit A, B, X und Y bezeichnet.

Das ist der Startknopf. Er erfüllt die gleiche Aufgabe wie bei allen anderen Joypads auch.



**UNSER SERVICE
IHR VORTEIL**

- + 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
- + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software & Büchern)
- + Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
- + Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
- + Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 21.00 Uhr
- Sa. 08.30-14.00 Uhr
- + Vorbestellungen möglich
- + Ab 150,00 DM keine Portokosten
- + kein Club

POWERWARE

BOOTMASTER IMPORTE OHNE BOOTCHIP SPIELN



Der **BOOTMASTER** ermöglicht Ihnen das Abspielen von Importen **OHNE** einen Chip einlöten zu müssen. Stecken Sie das Modul einfach in den Erweiterungs SLOT der Playstation und schon kann es losgehen. Weiterhin ist ein komplettes Schummelmodul enthalten. Im Modul sind bereits deutsche Codes vorab gespeichert (z. B. Metal Gear Solid, Tomb Raider 3 usw.). Selbstverständlich ist das komplette Menü in Deutsch.

Mit spezieller Zusatzfunktion!



Kaufen Sie das Original! Nur echt mit diesem Aufkleber



49,99 DM

MODCHIP



Mit diesem Qualitäts-Modchip können Sie **ALLE** Importspiele abspielen. Durch die neue "IQ" Technologie laufen auch **FINAL FANTASY 8** oder **SILENT HILL!**

TOP PREIS: 10,00 DM
AB 5 STK. 7,90 DM
AB 15 STK. 5,50 DM
AB 50 STK. 4,90 DM

MODPLATINE

Die günstige Alternative ohne "IQ" Technologie. Natürlich mit DEUTSCHER ANLEITUNG!

4,99 DM

TRANSPARENT CASE



Bei uns MIT bebildeter Anleitung!

Verwandeln Sie Ihre Playstation in eine coole Powerstation. Verschiedene Farben lieferbar. Nicht für SCPH 1002 geeignet!

49,99 DM

TOP SECRET 2 CHEATBOOK



14,80 DM

X-PLÖDER PRO

Finden Sie ohne PC selber Codes heraus. Natürlich in Deutsch!

Bei uns mit Codesammlung! **139,00 DM**

X-PLÖDER - DAS BUCH
 Das offizielle X-Plöder Buch. Über 1500 Codes & ausführliche Anleitung für Ihren X-Plöder. **29,95 DM**

SMARTJOY PC-ADAPTER

Ermöglicht das Anschließen von PSX & N64 Joypads an Ihren PC. Ideal für Emulatoren und PC-Games! Für alle PSX & N64 Pads

69,99 DM

MULTINORM DVD PLAYER

- NTSC/Pal Filme laufen
- mit Fernbedienung

799,99 DM

AVENGER PRO



- mit Rückschlag
- Fußpedal
- Blase Produkt
- PREISTIP!!!

89,99 DM

KOMPLETT-LÖSUNGEN

- 14,80 DM JE HEFT:**
- Abe's Oddysee
 - Akuji - The Heartless
 - Alien Trilogy
 - Alundra
 - Alone in the Dark 1-3
 - Ark of Time
 - Atlantis
 - Baphomets Fluch 1+2
 - Batman & Robin
 - Blazing Dragons
 - Blaze & Blade
 - Breath of Fire 3
 - Casper
 - Chron. o.t. Sword
 - Clock Tower
 - D
 - Deathrap Dungeon
 - Diablo
 - Discworld 1+2
 - Excalibur
 - Final Fantasy 7
 - G-Police
 - Gex 3D & Rayman
 - Granstream Saga
 - Hard Edge
 - Heart of Darkness
 - Herc's Adventure
 - Guardians Crusade
 - Kings F
 - Legacy MDK
 - Medi Evil
 - Men in Black
 - Nightmare Creat. One
 - Pax Corpus
 - Rayman&Gex3D
 - Resident Evil 1
 - Riven
 - Spawn
 - Silent Hill
 - Suikoden
 - Syphoon Fiter
 - Tekken 1 & 2 & 3
 - The Note
 - The Last Report
 - Tomb Raider 1
 - Tomb Raider 2
 - Tomb Raider 3
 - Turok
 - Turok 2
 - Vandal Hearts
 - Wild Arms
 - Warhammer: Dark
 - X-Com: Terror...
 - Zelda 64 uvm.



CONTROLLER



KNALLERPREISE

- RGB KABEL** -> **8,99 DM**
- RGB+AUDIO** -> **11,99 DM**
- LINK KABEL** -> **8,99 DM**
- PAD VERL.** -> **8,99 DM**
- PANTHER** -> **39,99 DM**

- GLOVE** -> **99,00 DM**
- SCORPION GUN** -> **59,00 DM**
- 3 IN 1 GUN** -> **59,00 DM**
- DEX DRIVE** -> **79,99 DM**
- PLAYSTATION MAUS** -> **29,99 DM**
- LENKRAD+R.** -> **99,00 DM**
- RF-UNIT** -> **24,99 DM**
- 4-SPIELER AD.** -> **54,99 DM**
- BLAZE KOFFER** -> **69,00 DM**
- INFRAROT PADS** -> **59,00 DM**
- EQUALIZER** -> **59,00 DM**
- GB DELUXE** -> **99,00 DM**
- X-PLÖDER LINKKABEL** -> **8,99 DM**
- PAL-BOOSTER** -> **29,99 DM**
- CYBERSHOCK P.** -> **54,99 DM**
- CD-LEERHÜLLE** -> **1,99 DM**

MEMORY KARTEN

Bei uns erhalten Sie Qualitätsspeicherkarten in verschiedenen Größen zu **TOP PREISEN:**

- 1MB 6,99 DM**
- 8MB 24,99 DM**
- 24MB 39,99 DM**
- 72MB 74,99 DM**
- 8,24.72MB mit LCD Display**
Unkomprimierte Speicherkarten
- 2MB 19,99 DM**
- 4MB 29,99 DM**
- 8MB 44,99 DM**

NEW Jaz Piper

Portable MP3 Player

- großes LCD Display zeigt Song & Spielzeit
- Digitalanzeige
- Telefonbuch
- Diktierfunktion

399,99 DM

LÖSUNGSBÜCHER

- Abe's Exodus (19,95)
- Colony Wars 2 (24,99)
- Com. & Conq. 1+2 (19,95)
- Metal Gear Sol. (19,95)
- Soul Reaver (19,95 DM)
- Tekken 3 (24,99)
- Tomb Raider 1 (19,95)
- Tomb Raider 2 (19,95)
- Tomb Raider 3 (19,95)
- Resident Evil kompl. (19,95)
- Ridge Racer 4 (24,99)
- Silent Hill (24,95)
- Warzone 2100 (19,95 DM)
- Komplettliste anfordern!



RESIDENT EVIL PLATINUM - JE SET 34,99 DM

RESIDENT EVIL - JE SET 34,99 DM

Wir liefern entweder per Post-Nachnahme oder per Vorkasse. Bei Nachnahme bringt Ihnen die Post Ihre bestellte Ware direkt nach Hause. Möchten Sie per Vorkasse bestellen, schicken Sie uns bitte einen V-Scheck über den Gesamtbetrag.

PORTOKOSTEN:
 Bei Nachnahme: 9,50 DM (Ausland 30,00 DM)
 Bei Vorkasse 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)
 Ab 150,00 DM Portofrei (nur in Dtl.)



METAL GEAR SOLID - JE FIGUR 34,99 DM

04131 / 200580

www.GameCentral.de CDG Media - Stöteroggestr. 36 - 21339 Lüneburg Fax: 04131 / 2005820

Händleranfragen erwünscht

RÄCHE MEINE SEELE
RÄCHE MEINE SEELE
MEINE SEELE

LEGACY of KAIN
SOUL REAVER



EIDOS
INTERACTIVE