

VIDEO
GAMES

10 x
MDK
zu gewinnen

VIDEO

GAMES

PS

Konamis geheimer Splonage-Thriller

METAL GEAR SOLID

Schnee von morgen

- ★ Nagano Winter Olympics (N64/PS)
- ★ Winter Heat (SAT)
- ★ Cool Boarders 2 (PS)

SAT

Die Mega-Sega-Offensive

- ★ Sega Rally 2
- ★ Thunderforce V
- ★ X-Men vs Streetfighter

N64

Der ultimative Yoshi-Nachfolger

YOSHI'S STORY

Miyamoto hat's ausgebrütet

SONY
SEGA
SAT
N64
NINTENDO



ストリートファイター PLUS 対力



...kommen, kaufen, kicken!
 ...ihr kennt uns, ihr liebt uns...schlagt uns!
 ...alte freunde, neue gegner www.vide.de

星の



CAPCOM

Er zieht, sie zieht, wir ziehn...

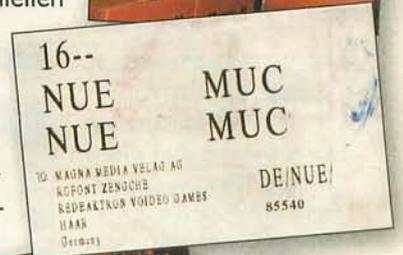


Nur diejenigen Umzugsgüter, welche mit dem gelben Aufkleber "Umzug Nach Poing" versehen waren, durften auch mit rüber ins neue Domizil. Im Bild ganz oben seht Ihr Hilfsstaplerfahrer Philip (ganz hinten und ungünstig abgelichtet) mit gewichtiger Ladung (Shooting Star Alex F. + schlafender Japaner).

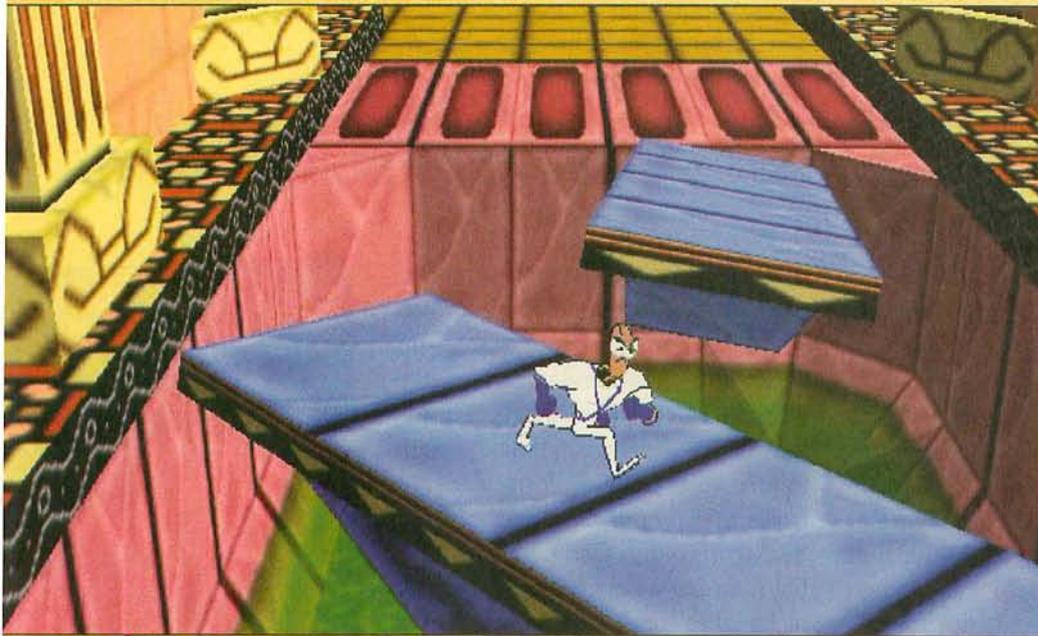
Was anderen Firmen nur alle Jubeljahre widerfährt passierte uns 1997 gleich zweimal: Das totale Umzugschaos! Hatte sich die VG-Crew seit September gerade mal erst so in Feldkirchen (Kaff, nordöstlich von München gelegen) eingelebt – manche Umzugskartons waren immer noch un-

ausgepackt –, erreichte uns wenige Wochen später die frohe Botschaft der Firmenleitung, daß die Karawane weiter zieht. 85586 Poing (noch nordöstlicher von München gelegenes Kaff), Gruberstraße 46a lautet nun das endgültige Ziel der Reise. Es grenzt schon fast an ein Wunder, daß dieses Heft trotzdem rechtzeitig fertig geworden ist, da in der eh schon heißen Phase vor Weihnachten umzugsbedingt noch Widrigkeiten wie fehlende Schlüss

el, nicht gepatchte Modemleitungen, durchgedrehte Power Macs und fehlende 24-Stunden-Tankstellen dazukamen. Ein bißchen lustig war die ganze Aktion natürlich an manchen Tagen trotzdem. Die Ein- und Auspackerei z.B. gestaltete sich wie eine Zeitreise durch fünf Jahre Video-Games-Geschichte. So fiel uns hierbei ein alter Firmenausweis von Ex-VGler Jan in die Hände, aus einer Zeit, als dieser noch Videospiele bei der Power Play testete (da es die VG damals noch nicht gab) und der Verlag Markt & Technik hieß. Auch ganz witzig die huschenden Ex-Layouterinnen oder das Uralt-Kuvert mit folgendem Adressaufkleber: Magna Media Velag AG, Rofont Zengche (sollte wohl für Rob bestimmt sein), Re-deaktron Voideo Games, Haar. Da man bei einem Umzug natürlich nicht alles und jeden mitschleifen kann, haben wir uns entschieden, unter anderem besagten "Rofont" zurückzulassen. Nach genau vier Jahren Dienst am Spieler scheidet unser Halbleitwolf aus dem Amt, um sich neuen, interessanten Aufgaben zu widmen. Obwohl manch einer unsere Jobs für Traumberufe hält, ist eben auch Spieletesten irgendwann nicht mehr die Erfüllung des Lebens. Wir wünschen Rob natürlich alles erdenklich Gute fürs Leben und seine zukünftige Karriere, hoffen, daß er demnächst mal die ca. eine Million Spiele, die sich noch in seiner Obhut befinden müßten, vorbeibringt und begrüßen an dieser Stelle aufs herzlichste unseren neuen Kollegen Alex Folkers. Einen besseren "Lückenfüller" konnten wir kaum finden. Schließlich blickt Alex auch schon auf langjährige Spieelerfahrung zurück, die er zuvor bei der PC Player und dem N64 Magazin gesammelt hat. Derart gerüstet für die Zukunft verabschiedet sich mit einem dreifachen "Let's make Things even noch better" das neue Serviceteam von der guten, alten VG.



...(schon wieder) um!



32 EARTHWORM JIM 3D (N64/PS):

Holy Cow! Der Wurm ist wieder da. Wie "Gex" und "Croc" muß sich auch Jim in der dritten Dimension zurechtfinden - und das noch dazu in seinem eigenen Gehirn ...



90 COOL BOARDERS 2 (PS): Der Nachfolger des Snowboard-Games ist deutlich besser als der erste Teil. Bildet euch eine Meinung, ob er auch gegen die Konkurrenz bestehen kann.



90 NAGANO WINTER OLYMPICS (N64/PS): Einen Kampf der Giganten werden wir nicht nur bei der echten Winterolympiade erleben: Konami's "Nagano Winter Olympics" erscheint für die PlayStation und das Nintendo 64. Worin sich die Versionen unterscheiden, lest Ihr auf den Seiten 80 und 90.

22

SEGA RALLY 2 (Automat): Schlamm und Geschwindigkeit sind eine explosive Mischung. Für alle Rallye-Fans hat Sega jetzt den zweiten Teil ihres "Sega Rally" als Automat auf den Markt gebracht.



NEWS

News	6
Das neueste von PS, SAT und N64	
Forsaken	10
Mehr Infos über den Acclaim-Shooter	
● Metal Gear Solid	14
Neue Einblicke in Konamis Agenten-Simulation	
Einhänder	16
Ein überraschendes Shoot'em-Up	
Namco Special	18
Tet's Besuch in den heiligen Hallen der Spieleschmiede	
● Sega Rally 2	22
Der zweite Automat der Rallye-Reihe	
Alundra	24
Landstalker im 32-Bit-Gewand	
Wild Choppers	26
N64-Helikopter-Action von Seta	
J-League Eleven Beat '97	28
Das Fußballspiel mit der Biene	
Metal Slug	29
Vom Automaten auf die PlayStation	
Gran Turismo	30
Schöner Rasen	
Earthworm Jim 3D	32
Der Regenwurm bekommt Tiefe	
Ghost in the Shell	34
Ein Anime als Spielvorlage	
Treasures of the Deep	38
Luc Besson hätte seine helle Freude	
Power Boat Racing	39
Auf den Spuren von Baywatch	
Spice World	40
Omnipräsenz zahlt sich aus - für die Plattenfirma	
● Yoshi's Story	42
Fast schon schaurig bunt und "nur für Kinder"	
● Winter Heat	46
Ein neues Spiel für Willy Bogner?	
Wayne Gretzky Hockey 98	47
Eishockey in 32 und 64 Bit	
Fighters Destiny	66
Das Schicksal der Kämpfer: Blaue Flecken	
Breath of Fire 3	67
Wie wäre es mal mit einem Mundwasser?	
Last Blades	68
Samurai-Shodown-Sequel für Neo Geo	
Last Legion VX	68
Eine Art "Virtual On" für das N64	
Zubehör-Test	72
Harte Fakten über harte Waren	
Memory Cards	78
Damit kein Frust aufkommt: Speicher unter der Lupe	

WETTBEWERB

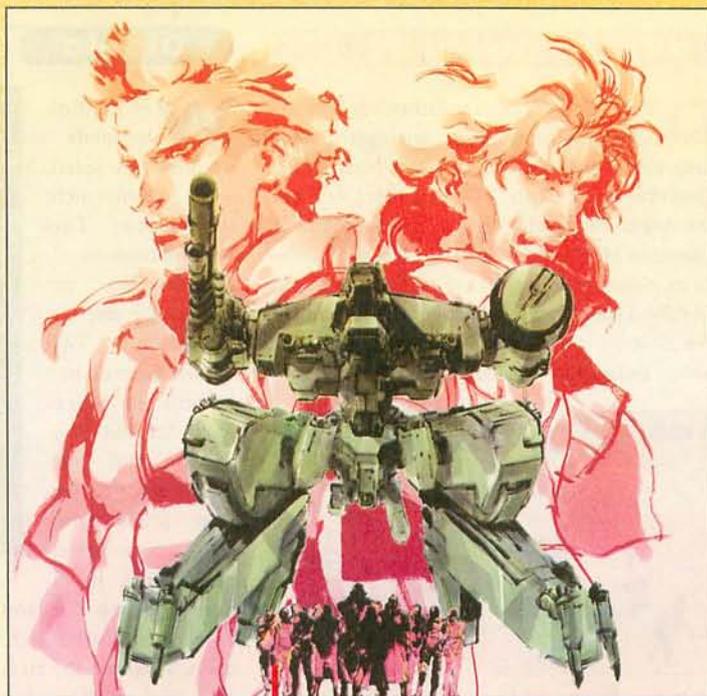
Februar-Verlosung (MDK, etc.) 77

AUBAIKEN

So bewerten wir	60
Hitparaden	61
Leserbriefe	62
Szene-Chat	77
Impressum	102



42 **YOSHI'S STORY (N64):** Lang hat's gedauert, und nun ist die japanische Version endlich greifbar: "Yoshi's Story", der 64-Bit-Nachfolger von "Yoshi's Island", ist dank Bonbonfarben und schrägem Sound der garantierte Partykiller auf jedem Kindergeburtstag. Ob Ronald McD. und Konsorten in Zukunft noch Chancen haben?



42 **METAL GEAR SOLID (PS):** Das Geheimnis um Konamis Agenten-Simulation lüftet sich langsam. Konami führte uns in Tokio die neuesten Bilder von Metal Gear Solid vor.

TIPS + TRICKS

Baphomets Fluch 2 (PS)	48
Colony Wars (PS)	56
Command & Conquer 2 (PS)	58
Crash Bandicoot 2 (PS)	56
Croc (PS)	58
Diddy Kong Racing (N64)	52
Explosive Racing (PS)	58
Final Fantasy VII (PS)	53
Frogger (PS)	57
Lylat Wars (N64)	54
Mace: The Dark Age (N64)	53
MDK (PS)	58
NFL Quarterback Club '98 (N64)	53
Pandemonium 2 (PS)	54
Samurai Shodown 3 (PS)	54
San Francisco Rush (N64)	54
TOCA Touring Car Champ. (PS)	56
Tomb Raider 2 (PS)	57



24 **ALUNDRA:** Landstalker in 32 Bit, so könnte man Alundra beschreiben. Die ersten Informationen findet Ihr in unserem Preview.

ONE (PS): Action ohne Kompromisse, interessante Perspektiven und brillante Lichteffekte zeichnen "One" aus. Was sich hinter dem nichtssagenden Namen verbirgt, lest Ihr in unserem Test.



TEST

SEGA SATURN

NBA Action '98	98
NHL Allstar Hockey '98	99
Sega Worldwide Soccer '98	100
Thunderforce V	101
Winter Heat	90

SONY PLAYSTATION

Ark of Time	86
Bloody Roar	84
Clock Tower	94
Cool Boarders 2	83

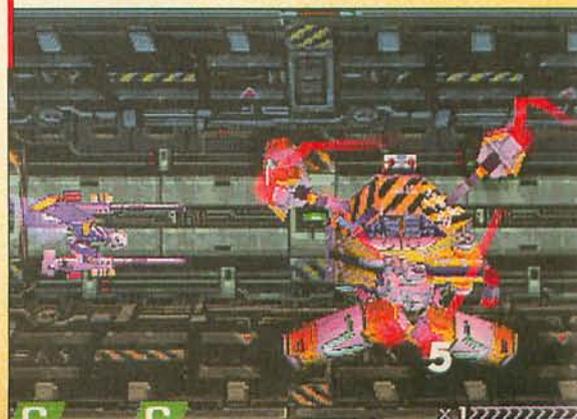
Everybody's Golf	93
Nagano Winter Olympics	90
One	88
Rampage World Tour	87
Timeshock	91
X-Men Vs. Streetfighter	96

NINTENDO 64

Cruis'n USA	92
Nagano Winter Olympics	80
Tetrisphere	95

EINHÄNDER (PS): Square tritt in Japan auch als Vertrieb für andere Hersteller auf. Ein überraschendes Shoot'em-Up ist "Einhänder", das sich qualitativ nicht verstecken muß.

16



NHL Breakaway '98 N64

Die 64 Bit-Version der Eishockey-Simulation bietet neben der analogen Steuerung vor allem optische Feinheiten. Nach **NFL Quarterback Club '98** präsentiert Acclaim das zweite Nintendo 64-Spiel, das im hochauflösenden Hi-Res-Modus läuft. Natürlich wurde es nicht versäumt, die offiziellen NHL- und NHLPA-Lizenzen zu erwerben, so daß sämtliche Spieler- und Team-Daten denen in der realen Eishockey-Welt entsprechen.



NHL Breakaway '98 bietet hochauflösende Grafik im Hi-Res-Modus.

Need for Speed 3 PSX



Verfolgungswahn: In Need for Speed 3 dürft Ihr gegen die Polizei um die Wette fahren.

Auf dem 3DO gehörte **Need for Speed** zu den realistischsten Auto-Simulationen überhaupt. Inzwischen ist diese Konsolenplattform bereits Vergangenheit, doch die Serie lebt weiter. Der dritte Teil, der voraussichtlich im März erscheint, bietet neben Fahrten bei Tag und in der Nacht, auch actionorientierte Wettrennen. So dürft Ihr im sog. Pursuit-Modus gegen eine Horde von Polizeifahrzeugen fahren, die alles daran setzen, Euch zu stoppen.

World Neverland

Spiele, die eine reale Welt simulieren gibt es viele. Doch **World Neverland** von Riverhill Soft ist ein Tick anders als herkömmliche Simulations-Spiele. Hier steuert Ihr einen Bewohner einer fiktiven mittelalterlichen Fantasy-Welt, wobei es Euer Hauptziel ist, im alljährlich stattfindenden Kampfturnier als Sieger hervorzugehen. Abgesehen von diesem Event wird in diesem Spiel nicht gekämpft. Dafür könnt Ihr einem

Diablo PlayStation

Wer PC-Rollenspiele im Internet spielt, wird wohl nicht um diesen Titel herumkommen. **Diablo** ist zur Zeit einer der beliebtesten Titel dieses Genres und kommt in Kürze auch für die PlayStation. Im Vergleich zur PC-Version präsentieren sich einige Anzeigeelemente in einem anderen Gewand. Am grundlegenden Spielsystem wird sich dagegen nichts ändern. So könnt Ihr zu Beginn aus drei unterschiedlichen Kämpferklassen wählen, die sich in ihren Fähigkeiten und den Gebrauch

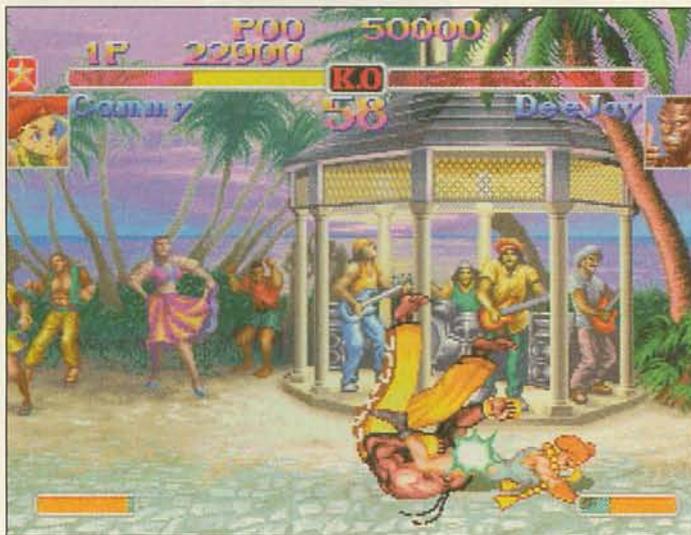


Diablo ist ein absoluter Hit-Kandidat

der Waffen unterscheiden. Mit Eurem Helmen durchforstet Ihr ein Dungeon, bestehend aus insgesamt 16 Leveln, und versucht die Welt aus den Klauen Diablos - sprich dem Teufel - zu befreien.

der Waffen unterscheiden. Mit Eurem Helmen durchforstet Ihr ein Dungeon, bestehend aus insgesamt 16 Leveln, und versucht die Welt aus den Klauen Diablos - sprich dem Teufel - zu befreien.

Street Fighter Collection PlayStation/Saturn



Nostalgiker und Fans dürften bei diesem Titel ins Schwärmen kommen: Street Fighter Collection.

Die **Street Fighter**-Serie hat schon einige Jahre Videospiegelgeschichte auf dem Buckel. Die **Street Fighter Collection** von Capcom enthält drei klassische Titel, die mit einer Ausnahme in dieser Form bisher noch auf

keiner 32 Bit-Konsole zu haben waren: **Super Street Fighter II**, **Super Street Fighter II X** (es gab eine 3DO-Umsetzung) und **Street Fighter Zero (Alpha) 2**. Letzere ist eine abgewandelte Form vom **Ur-Street Fighter Alpha 2**, diesmal mit einer Zusatzoption, die es Euch erlaubt, den Superkämpfer Goki direkt auszuwählen.

PlayStation

Beruf nachgehen, Euch verlieben, heiraten, Kinder zeugen und so den Fortbestand Eurer Sippschaft auf ewige Zeit sichern. PC-Freaks dürfen dieses Spiel getrost als eine Art offline-Version von **Ultima Online** ansehen.



Gibt es ein Leben nach der Konsole? In World Neverland dürft Ihr das Leben in einer mittelalterlichen Fantasywelt simulieren.



- **FUßBALLSPAD FÜR BIS ZU VIER SPIELER**
- **ARCADE-MODUS MIT SPEKTAKULÄREN SPECIAL-MOVES**
- **SUPERFLÜSSIGE SPIELERANIMATION DURCH MOTION-CAPTURE-TECHNOLOGIE**

- **FREUNDSSCHAFTSSPIELE, POKAL, EUROPACUP, SAISON - UND WM-MODI**
- **LIVE-KOMMENTARE VON MARCEL REIF (RTL)**
- **ÜBER 150 CLUB - UND NATIONALMANNSCHAFTEN**



Moon PlayStation

In diesem Rollenspiel, das von ehemaligen Square-Entwicklern kreiert wurde, existieren ebenfalls keine Kämpfe. Anstelle von Erfahrungspunkten müßt Ihr Love-Points sammeln, die Ihr bekommt, wenn Euer Held eine gute Tat vollbringt. Wenn sich diese Punkte summieren, werdet Ihr um eine "Love"-Klasse befördert, wodurch sich die Zeit verlängert, in der Ihr aktiv sein könnt. Läuft nämlich die Uhr ab während Ihr unterwegs seid, segnet Ihr das Zeitliche. Die Quests und Aufgaben reichen von simplen Einkäufen bis hin zu Rettungsaktionen, in denen Ihr Monster aus verzwickten Situationen befreien müßt.



Das gab's noch nie: Moon ist ein Rollenspiel, in dem nicht gekämpft wird. Stattdessen müßt Ihr gute Taten vollbringen.

Mega Man-Jubiläum PlayStation



Capcoms Jump'n Run-Maskottchen feiert sein zehnjähriges Jubiläum. Zu diesem Anlaß kommen nun gleich drei Mega Man-Umsetzungen auf den Markt. Mega Man 8 setzt die zweidimensionale Seitenscroll-Tradition fort und bietet besonders für Fans ein reichhaltiges und farbenfrohes Programm. Die Polygon-Variante der Serie könnt Ihr hingegen in Mega Man Dash genießen. Hier steuert Ihr den Helden in einem vollkommen dreidimensionalen Raum, wobei dieses Spiel mit seinen vielen Zwischensequenzen eher an ein Action Adventure erinnert. Schließlich erscheint Mega Man Battle & Chase, wo Ihr mit Fahrzeugen gegeneinander antreten könnt. Vom Spielprinzip erinnert es stark an Mario Kart und dürfte auch dem Einsteiger eine gute Möglichkeit bieten, sich mit dieser Serie anzufreunden.



Dreimal Mega Man für die PlayStation: Mega Man Battle & Chase (links oben), Mega Man 8 (mitte) und Mega Man Dash (rechts unten).

A5 PSX

Eure Konstruktionen in A 5 dürft Ihr auch diesmal in ihrer vollen 3D-Pracht begutachten.



Die neueste Version der beliebten Eisenbahn-Simulation gestaltet sich etwas komplexer als der Vorgänger. In A 5 konstruiert Ihr ein komplettes Verkehrssystem mit allen dazugehörigen Industrie- und Wirtschafts-Anlagen. Die nötigen Baumaßnahmen nehmt Ihr auf einer eher abstrakten 2D-Map vor, die - im Gegensatz zu A 4 bzw. A 4 Evolution Global - das entsprechende Gebiet aus der senkrechten Draufsicht präsentiert. Neben Bahn- und Buslinien dürft Ihr diesmal auch Schiffe, Schwebbah-

nen und Helikopter als Verkehrsmittel einsetzen. Habt Ihr die Verkehrsknotenpunkte einigermaßen fertiggestellt, dürft Ihr Euch in ein Fahrzeug Eurer Wahl hineinsetzen und die Landschaft aus der 3D-Perspektive bestaunen.

Langrissler IV Saturn



Durch die konsequente 2D-Grafik bietet Langrissler IV im Vergleich zu seinem Vorgänger eine bessere Übersicht bei den Kämpfen.

Die neueste Fassung der Langrissler-Saga bietet gegenüber seinem direkten Vorgänger auf dem Saturn eine Änderung des Kampfsystems. Wurde bei Langrissler III im Kampf-Modus noch die Perspektive in die dritte Dimension verfrachtet, greifen die Entwickler diesmal wieder auf eine altgediente zweidimensionale Optik zurück, worin sich die einzelnen Truppenteile gegenüberstehen. Dadurch behaltet Ihr stets den Überblick über den Zustand Eurer Armeen.

Slayers Royal Sega Saturn

Dieses Rollenspiel ist besonders den Anime-Freaks gewidmet. **Slayers** gehört in Japan wohl zu den erfolgreichsten Zeichentrick-Serien der neueren Zeit und umfaßt vier TV-Staffeln, eine Serie von OAVs (Original Animation Videos) und drei Kinofilme. Entsprechend glänzt auch diese Spiel-Umsetzung mit hochqualitativen Zwischensequenzen, die von den Original-Zeichnern der Anime-Serie angefertigt wurden. Das eigentliche Spiel läßt sich mit einem Strategiespiel à la **Tactics Ogre** vergleichen, wobei Ihr die Figuren auf einem Schachbrettartigen 3D-Feld bewegen müßt. Das Terrain jedoch bietet keine komplexen Höhenunter-



Niedlich und dreidimensional: **Slayers Royal** für den Saturn ähnelt vom Spielprinzip **Tactics Ogre**.

schiede, so daß kaum taktische Vorgehensweisen vonnöten sind. Die vollanimierten Zwischensequenzen spielen hingegen eine überwiegende Rolle.

Magical School Lunar Sega Saturn



Wem dieser Titel irgendwie bekannt vorkommt, ist schon ein alter Hase im Rollenspiel-Geschäft. **Magical School Lunar** leitet sich von der alten Mega Drive-Serie (eine Umsetzung des ersten Teils ist auch für den Saturn erhältlich) ab und erzählt die Geschichte von Elie und ihren Erlebnissen in der Zauberschule. Zusammen mit Eurer fünfköpfigen Truppe geht Ihr auf

Entdeckungsreise, wobei Ihr das Geschehen aus der isometrischen Perspektive betrachtet. Kommt Ihr in Berührung mit Feinden, schaltet sich der Kampfbildschirm ein. Dieser Titel, der übrigens vor etwas längerer Zeit auch fürs Game Gear erschienen war, präsentiert sich in einem schlichten 2D-Outfit und ist mit Zwischensequenzen im besten Anime-Manier bestückt.

Die schlichte Grafik ist der des Game Gear-Originals nachempfunden. Nett animierte Zwischensequenzen lockern die Handlung auf.

Falcom Classics Saturn

Altgediente Rollenspiel-Freaks können nun auf eine "32 Bit-Fassung" der drei beliebtesten Rollenspiele von Falcom zurückgreifen. **Falcom Classics** beinhaltet auf zwei CDs jeweils die Original-Versionen und teilweise neu überarbeitete Fassungen der drei Klassiker **Dragon Slayer**, **Xanadu** und **Ys**. Natürlich wurde am Grundprinzip der Spiele nichts verändert, ebenso wenig an der 2D-Grafik.



Es lebe die 8 Bit-Ära: In **Falcom Classics** sind die Rollenspiel-Klassiker **Dragon Slayer**, **Xanadu** und **Ys** (Bild) enthalten.

Langrissler I & II PSX

Noch ein Klassiker aus längst vergangenen 8 Bit-Zeiten beschert uns NCS. Der Urvater aller **Langrissler** kommt im Doppelpack für die PlayStation. Darin sind die Teile 1 und 2 mit einigen überarbeiteten Grafik- und Sound-Elementen enthalten. Diese beiden Titel vereinen zum ersten mal Strategiespiele mit Anime-Grafik und begründeten das Genre der Strategie-Rollenspiele. tet



Wieder eine Sammlung klassischer Spiele: **Langrissler I und II**.

Wie üblich existieren von allen oben genannten Rollenspielen zur Zeit lediglich die japanischen Versionen. Mit europäischen oder gar deutschen Fassungen ist vorerst nicht zu rechnen.

FORSAKEN Teil 2

In Probes Forsaken zischt Ihr mit halsbrecherischer Geschwindigkeit und apokalyptischer Feuerpower durch beklemmende Höhlenlabyrinth, die mit ekligen Monster-Schergen angefüllt sind.

Ein mächtige Forsaken-Endgegner feuert seine Hitzesuch-Raketen ab (hier noch in Papier-Form).

Unzählige intergalaktische Schleimbolzen haben sich in den Forsaken-Katakomben verschanzt.

Dem Pulsar-Laser konnte noch keine Panzerung widerstehen.

Bitte Platz nehmen! In Forsaken donnert Ihr mit schicken Raketen-Chopper durch die weitverbreitete Level-Landschaft.

Der nächste vielversprechende Acclaim-Titel wird zur Zeit in den englischen Probe-Studios bei London ausgebrütet. Über die Story und das daraus resultierende Endzeitszenario haben wir Euch bereits in der letzten Ausgabe unterrichtet. Im zweiten Teil unserer "Work in Progress"-Trilogie wollen wir Euch etwas tiefer in die Spielmaterie einführen und von anderen interessanten Forsaken-Details erzählen, die uns bei unserem letztem Besuch in Probes Hochsicherheitstrakt zu Ohren gekommen sind. Für alle neu hinzugekommen Leser, lassen wir nochmals alle bekannten Facts in Kurzform passieren: In Forsaken (PlayStation und N64) genießt Ihr uneingeschränkte Manövrierbarkeit, wie wir sie bereits von *Descent 1+2* her kennen. Anstatt mit einem Raumschiff haben wir diesmal mit flinken Raketen-Choppern einen Ausflug in weitverzweigte Tunnelsysteme geplant. Während der Söldner-Streifzüge weicht Ihr ständig Suchraketen aus, um gleichzeitig den Monster und Roboter-Drohnen aus dem Hinterhalt anzuvisieren. Damit uns nicht gleich die glühenden Projektilen um die Ohren heulen, ist es äußerst wichtig eine taktisch richtige Anpirschtechnik zu entwickeln; nur mutige Feinde wagen den direkten Frontalangriff aus der schützenden Deckung. Einige Level-Komplexe erstrecken sich dabei über mehrere hundert Meter und erfordern am Kurzstrecken-Radar besonders viel Orientierungstalent. Schlaue Jet-Biker nutzen dabei die verwinkelten Polygon-Architekturen als Barrikade, von denen aus sich vorzüglich Blitzattacken gegen die Feindeschar starten lassen. Wer im Gegenzug nicht rechtzeitig seine Angriffsposition eingenommen hat und die Beschleunigung drosselt, knallt unweigerlich gegen die Metallwände.

Daß Forsaken nicht überwiegend von den Sony-Libraries diktiert wird, zeigt eine ungewöhnlich geradlinige Polygon-Geometrie, die in Verbindung mit einem eindrucksvollem Echtzeit-Light-Sourcing zur Höchstform aufläuft. Ein weiteres bestechendes Optik-Merkmal steht ebenfalls bereits fest: Bombastische Lichtexplosionen und komplexe Polygon-Konstruktionen sind die Spezialität der Probe-Entwickler. Im Gegeneinander-Splitscreen-Modus zischt die Biker-Meute durch dunkle Tunnelsysteme, manövriert durch gefährliche Unterwassergebiete oder fegt durch enge Verbindungsschächte. Einzig und allein die Nintendo 64-Version nimmt hier mit ihrer Vier-Spieler-Option eine Sonderstellung ein. An der Big 'N'-Version arbeitet exklusiv ein unabhängiges Programmiererteam (die neu gegründete Iguana U.K.-Abteilung), deren Forsaken-Variante außer den Grafiksets und Sprite-Designs absolut nichts mit allen anderen Fassungen (PS und PC) gemeinsam haben soll.

Im folgenden Interview haben wir mit Tony Beckwith (Director of Development) über die Entwicklung seines aktuellen Projektes geplaudert.

Video Games: Wann habt Ihr mit Forsaken angefangen?

Tony Beckwith: Vor ca. zwei Jahren.

VG: Mit welchen Designvorgaben seid Ihr an die Arbeit gegangen?

TB: Wir wollten einen 3D-Shooter kreieren in dem die Spieler volle 360°-Bewegungsfreiheit genießen und gleichzeitig wollten wir das Maximum an optimaler 3D-Grafik aus den unterschiedlichen Systemen herausholen.

VG: Von der kreativen Seite her betrachtet, wieviele Schritte ist Forsaken dem artverwandten *Descent* voraus?

TB: Unzählbar viele: Wir haben z.B. voll animierte Hintergründe die auch gewisse Morphing-Eigenschaften besitzen. Des weiteren haben wir viele verschiedene Missionen (nicht nur simples Level-Erforschen als oberstes Ziel) integriert. Unsere Grafik- und Special FX-Effekte stellen das professionellste in der heutigen Videospiele-Welt dar.

VG: Was macht bei Forsaken im Einzelspieler-Modus am meisten Fun?

TB: Das Durchforsten der sehr komplexen

JETZT GEHT'S LOS!

Spiele	PS	SAT
Ace Combat 2	89,99	
Alien Trilogy (Platinum Edition)	39,99	
Atlantis		109,99*
Auto Destruct	89,99*	
Ayrton Senna Karts Duell 2	89,99*	
Baphomets Fluch 2	89,99	
Batman & Robin	89,99*	
Beast	89,99*	
Broken Helix	99,99*	
Casper	AKTION!	39,99
Castlevania	89,99	
Clock Tower	99,99*	
Colony Wars	89,99	
Comm. & Conquer 2: Alarmstufe Rot	99,99	
Constructor	89,99*	
Cool Boarders 2	89,99*	
Crash Bandicoot 2	89,99	
Croc: Legend of the Gobbos	89,99	89,99*
Deathtrap Dungeon	99,99*	
Demolition Derby 2 (Platinum Ed.)	49,99*	
Discworld 2	89,99	89,99*
Dynasty Warriors	99,99	
Fifa '98 - Die WM-Qualifikation	89,99	89,99*
Fighting Force	99,99	99,99*
Final Fantasy VII	109,99	
Formula Karts	99,99*	89,99
Frogger	89,99	
G-Police	109,99	
Grand Theft Auto	79,99	
Herc's Adventure	99,99	
Hercules	89,99	
Int. Superstar Soccer PRO	99,99	
Int. Track & Field (Platinum Edition)	49,99	
Magic the Gathering	79,99	79,99*
MDK	85,99	
Monopoly	89,99	
Moto Racer	89,99	
Nascar '98	89,99	89,99*
NBA Jam Extreme	AKTION!	39,99
NBA Live '98 (EA Sports)	89,99	89,99*
NHL '98 (EA Sports)	89,99	89,99*
NHL Breakaway '98	79,99	79,99*
Nightmare Creatures	89,99*	
Nuclear Strike	89,99	
Oddworld: Abe's Odyssee	89,99	
Pandemonium 2	89,99	
Pax Corpus	99,99*	
PGA Tour Golf '98	89,99	
Porsche Challenge	85,99	
Power Soccer 2	89,99*	
Rapid Racer	89,99	
Rayman (Platinum Edition)	49,99	
Resident Evil - Director's Cut	89,99	
Risiko	89,99*	
Road Rash (Platinum Edition)	49,99	
Rock 'n' Roll Racing 2	89,99*	
Sega Touring Car		109,99
Shadow Master	89,99*	
Sonic R		109,99*
Space Jam	AKTION!	39,99
Steel Reign	79,99*	
Test Drive 4	89,99	
Thunderhawk 2 (Platinum Edition)	49,99	
Time Crisis (incl. Lichtpistole)	159,99	
TOCA Touring Car Championship	89,99	
Tomii Raider 2	95,99	
Tomii Raider 2 incl. Lösungsbuch	109,99	
Transport Tycoon	89,99	
V-Rally	89,99	
WarCraft 2	89,99	89,99
Worms (Platinum Edition)	49,99	
Z	79,99	
Grundgeräte		
Sony Playstation incl. Control Pad	299,-	
Zubehör		
Analog Control Pad	59,95	
Antennenkabel	39,99	59,95
Infrarot-Joypads (2 Stück)	79,99	79,99
Joypad	ab 29,99	39,99
Lenkrad	ab 99,99	129,95
Memory Card	ab 29,99	79,99
Predator Lightgun	69,99	69,99
RGB-Scart-Kabel	29,99	29,99

Die neuen Highlights:

Skull Monkeys

Sony Playstation *
89,99

Theme Hospital

Sony Playstation *
89,99

Unser Neujahrstip:

Nagano Winter Olympics '98

Rechtzeitig zu den Olympischen Winterspielen in Nagano präsentiert Konami die Playstation-Umsetzung dieses großen Sportereignisses, bei der Sie um olympisches Gold ringen!

Sony Playstation *

95,-

Antons Tips zum Jahresanfang:

Tunnel B1

Sony Playstation

39,99

Bust a Move 3

Sony Playstation *

59,99

Ridge Racer Revolution

Sony Playstation *

49,99

WipEout 2097

Sony Playstation *

49,99

Nintendo 64

Nintendo 64 incl. Control Pad 299,00
Adapter für Import-Spiele 49,99
Antennenkabel 49,99
Controller Pak (Memory Card) 39,99
Control Pad (diverse Farben) je 59,99
Rumble Pak 39,99
Blast Corps 119,99
Bomberman 64 99,99
Chameleon Twist 129,99
Clayfighter 63 1/3 139,99
Diddy Kong Racing 99,99
Extreme G 139,99

N64

Fifa 98 - Die WM-Qualifikation 129,99
Goemon 149,99*
International Superstar Soccer 64 139,99
Lamborghini 149,99
Lylat Wars (incl. Rumble Pak) 99,99
Mischief Makers 99,99*
NBA Pro '98 139,99*
NFL Quarterback Club '98 139,99
Super Mario 64 99,99
Super Mario Kart 64 99,99
Top Gear Rally 159,99
Turok: Dinosaur Hunter 129,99
Wave Race 64 99,99
Wayne Gretzky's 3D Hockey 139,99
WCW Wrestling 139,99*

Das fängt ja gut an!

Nagano Winter Olympics

Nintendo 64 *

139,99

F1 Pole Position

Nintendo 64

99,99

Ankauf

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

Media Point

Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 - 12169 Berlin

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

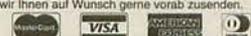
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

(030) 794 72 111

Unsere Filialen:

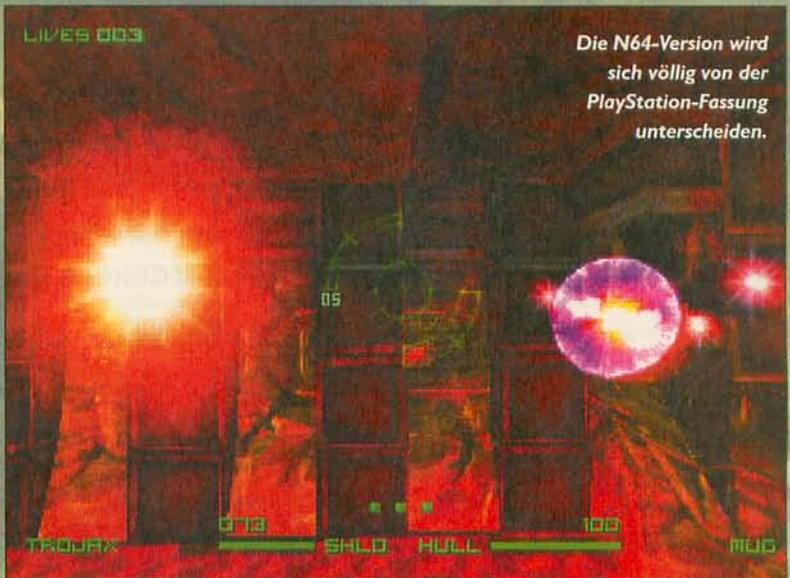
Media Point Berlin - Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	Media Point Berlin - Friedr.hain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	Media Point Berlin - Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	Media Point EXPRESS Berlin-Charlottenburg Dahlmannstraße 1a Tel.: (030) 327 01 956	Media Point Berlin - Mitte Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	Media Point Hamburg - Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	Media Point Dortmund Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24
Media Point Berlin - Neukölln Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21	Media Point Berlin - Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	Media Point Berlin - Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	Media Point EXPRESS Berlin - Friedr.hain Voigtstraße 39 am "Plaza - Center"	Media Point Bernau Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"	Media Point Bremen Hanseat.hof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 80	Media Point Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85

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





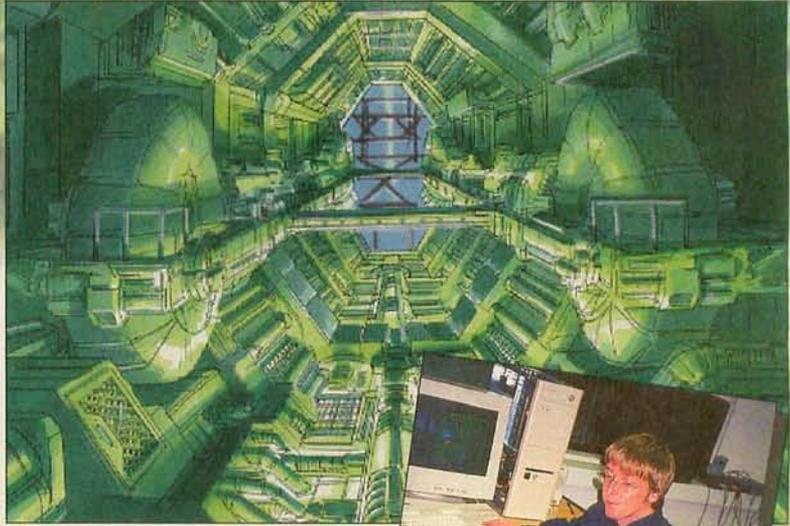
PSX-Programmierer bei der täglichen Coder-Arbeit.



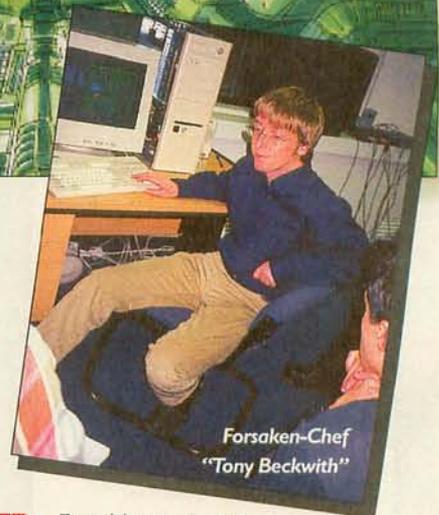
Die N64-Version wird sich völlig von der PlayStation-Fassung unterscheiden.



Der Zweispieler-Gegeneinander-Modus auf dem N64.



Die Grafik-Designer haben bereits ihre Arbeit gekeistet: Hier sieht Ihr einen Boss-Raum.



Forsaken-Chef "Tony Beckwith"

Level-Labyrinth und das gleichzeitige Abschließen einer Vielzahl unterschiedlicher Roboter- und Monster.

VG: Auf was für verrückte Feindarten dürfen wir uns gefaßt machen?

TB: Eine Menge mechanischer Droiden, futuristische Panzer, gigantische Lasertürme, Minenleger, U-Boote usw...

Fast alle Objekte besitzen rotierende Mechanikteile, die sich kurz vor der Ankunft des Spieler-Vehikels entfalten und auf ihn zielen.

VG: Kann es sein, daß das Gameplay eigentlich mehr für Multi-Player-Sessions ausgelegt ist?

TB: Wir haben ungefähr die gleiche Zeit und Energie in beide Spielarten gesteckt. Der Multi-Player-Mode ist genauso gut wie der Solo-Modus, oder umgekehrt.

VG: Was für technische Schwierigkeiten mußten die Programmierer überwinden, um jedes System optimal auszunützen?

TB: Die Kollisionsalgorithmen sind sehr komplex für ein Spiel dieser Bauart. Die Grafikdesigner hatten die Freiheit, jeden geometrischen Sprite-Winkel zu nutzen, den sie für geeignet hielten. In einem 360°-Shooter wird dadurch gerade die Kollisionsabfrage zur schwierigsten Aufgabe, im Gegensatz zu einem regulären „First Person-Ballerspiel“ á la Disruptor.

VG: Worauf ist Ihr Team am meisten stolz?

TB: Ein gut ausbalanciertes Gameplay: Die Optik von Forsaken ist natürlich auch unschlagbar, zählt aber nichts im Vergleich zu einer sehr guten Spielbarkeit.

VG: Was fällt ihnen im direkten Vergleich zu Descent 1+2 ein?

TB: Das was wir hier produzieren sind Next-

Generation-Videospiele. Descent 1 und 2 (sind immer noch) exzellente Genrevertreter, aber Grafik und 3D-Engine befinden sich jetzt auf einem veralteten Level.

VG: Wie beurteilen Sie die weitere Entwicklung im Ego-Shooter-Genre?

TB: Alles zielt mehr auf Internet-Online-Gaming ab, was heutzutage auch für jedermann erschwinglich ist. Die zusätzliche Möglichkeit übers Netz, verschiedene Waffen von wildfremden Spielern zu kaufen, verkaufen oder zu tauschen, verleiht Internet-Multi-Player-Games einen ungeahnten Reiz.

VG: Unterstützt Forsaken irgendwelche Feedback-Eigenschaften für das Sony Analog-Dual-Shock-Controller (PlayStation) und das N64?

TB: Force Feedback-Zubehör wird bereits in beiden Formaten unterstützt.

VG: Dürfen wir auch auf eine Analog-Steuerung bei der PlayStation freuen?

TB: Yep – wir haben den Support schon vor einiger Zeit implementiert. Das Spiel ist dafür prädestiniert!

VG: Wie weit sind die PSX- und N64-Version von Forsaken fortgeschritten?

TB: Wir liegen jetzt bei ca. 80%.

VG: Dürfen wir etwas außergewöhnliches in Sachen Musik und Soundeffekte erwarten?

TB: Eine Menge atmosphärische Soundeffekte, wie sie z.B. in "Xxxxx" und "Xxxxx 2" (Anmerkung der Redaktion: zwei in Deutschland indizierte PC-Spiele von id-Software) für spannungsgeladene Ballerstimung sorgen.

Das Interview führte Wolfgang Schädle ws

INFO

System: PlayStation/Nintendo 64

Name: Forsaken/Forsaken 64

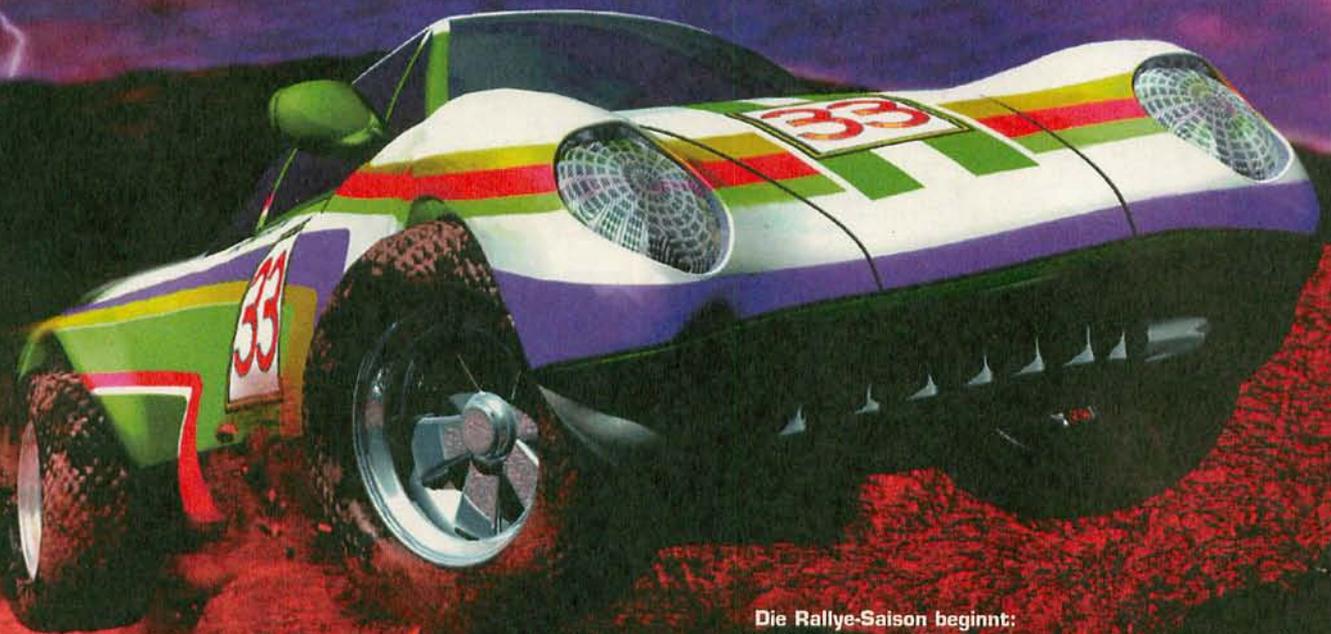
Genre: Action-Ballerspiel

Hersteller: Probe/Acclaim

Geplanter Erscheinungstermin:

März/April 1998

Schon mal RALLY gefahren?



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



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



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



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

18TH 110
Neun Renner stehen zur Verfügung, weitere mußt Du erkämpfen! Warnung: Sie werden immer schneller!

TOPGEAR RALLY

NINTENDO 64



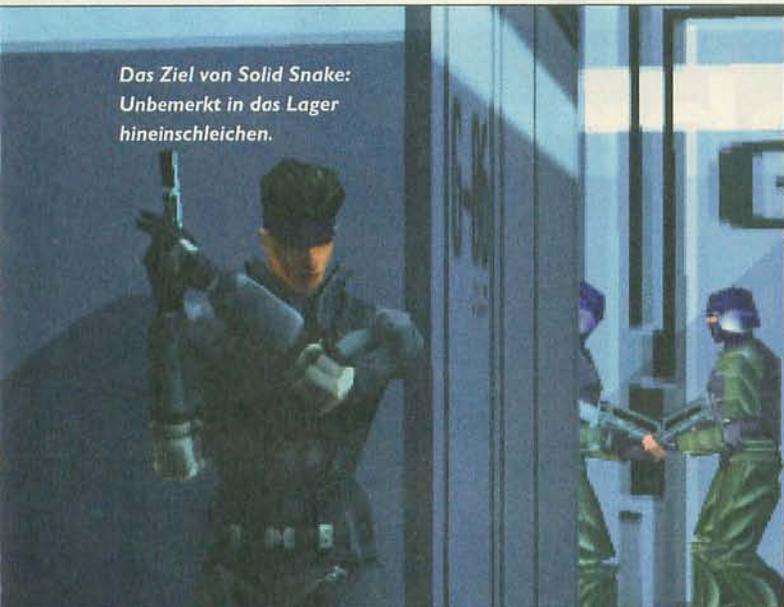
KEMCO

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

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

Das Ziel von Solid Snake:
Unbemerkt in das Lager
hineinschleichen.



Seit der letzten E3-Messe hat sich viel getan.
Konami präsentierte uns in Tokyo die neuesten
Bilder dieses 3 D-Action-Knüllers.

Es ist gut ein halbes Jahr
verstrichen, seit Ko-
nami auf der E3 eines ihrer
derzeit wichtigsten Pro-
jekte der westlichen
Welt vorstellte. Da-
bei ist der Titel **Metal
Gear** in Japan kein
unbeschriebenes
Blatt. Schon vor et-
wa zehn Jahren

präsentierte ein jun-
ger ambitionierter Konami-
Entwickler auf der MSX 2-
Plattform ein Actionspiel,
das den Namen **Metal
Gear** trug. Es war
das Erstlingswerk
von Hideo Ko-
jima, seines
Zeichens
Produzent

bei Konami Computer Entert-
ainment Japan, unter dessen
Leitung später auch erfolgreiche
Adventures wie **Snatchers** oder
Policenauts entstanden. Der ak-
tuelle Titel **Metal Gear Solid**
knüpft übrigens sowohl vom
Spielprinzip als auch von der
Story nahtlos an den zweiten
Teil **Metal Gear 2 - Solid**



Unser Held:
Ex-Agent.
Die Gegner: Seine
Ex-Kollegen.



Die Gegner
hantieren mit
Giftgas und
anderen
Gemeinheiten.



Je nach Situation ändert sich die Perspektive zu Gunsten der Übersicht.

Snake (ebenfalls MSX 2) an. Ihr schlüpft in
die Rolle des Ex-"Foxhound"-Agenten und
Söldner Solid Snake und werdet nach Alaska
entsendet, um dort ein Nuklearwaffenlager
auszuheben, das von Terroristen besetzt
wurde. Angeführt werden die Gesetzlosen
von einer Gruppe von Gen-manipulierten
Ex-Spezialagenten, die über- und unmenschliche
Kräfte besitzen. Aber Snake muß sich
nicht vollkommen alleine diesen biologischen
Robotern stellen. Eine Reihe von Geiseln, die
sich zur Zeit der gewaltsamen Übernahme
innerhalb des Komplexes befanden, geben
Euch nützliche Hilfestellung. Meryl Silverberg
ist beispielsweise eine Agenten-Azubi, die
durchaus in der Lage ist, unserem Helden
Feuerschutz zu geben. Als allererstes jedoch
müßt Ihr Euch in den riesige Lagerkomplex
hineinschleichen. Die Kamera befindet sich
grundsätzlich hoch über Euren Köpfen damit
Ihr stets den Überblick behaltet. In Kampfsi-

tuationen oder Schlüsselszenen zoomt die
Kamera heran und die Perspektive wird au-
tomatisch angepaßt. Am rechten oberen Bil-
dschirmrand erscheint per Auto-Mapping eine
grüne Grundrißkarte, die Euch die Orientie-
rung erleichtert. Wird Solid Snake vom Geg-
ner entdeckt, leuchtet eine rote Warnschrift
auf und Ihr dürft Euch auf ein Gefecht freuen.
Dabei stehen Euch ein ganzes Arsenal an
hochmodernen Waffen zur Verfügung. Ähn-
lich wie in **Resident Evil** solltet Ihr immer
darauf achten, daß Ihr stets das richtige Kaliber
in der Hand haltet. Mit einer Pistole auf
einen Hubschrauber zu ballern ist genauso
sinnlos, wie mit Stinger Anti-Luft-Raketen
einzelne Wachposten in bezahlten Urlaub zu
schicken - obwohl letzteres natürlich nahe-
liegt, wenn Ihr knapp an konventioneller Mu-
nition seid. Es besteht aber auch die Mög-
lichkeit, sich an einen Gegner heranzuschleichen
und ihn mit einem einfachen Messer



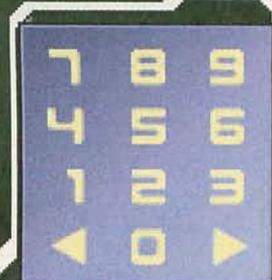
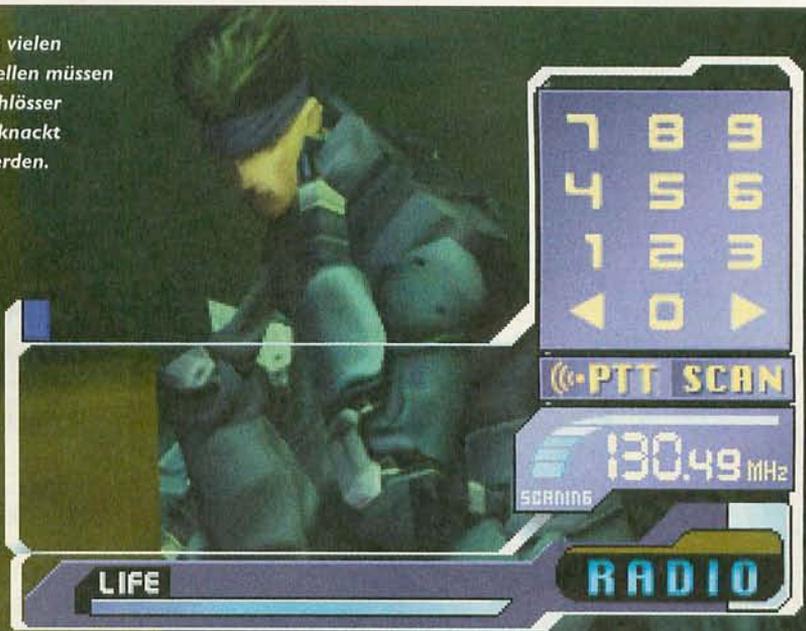
Keine
Menschenseele
weit und breit.
Aber die Gefahr
lauert überall.



142

LIFE

An vielen
Stellen müssen
Schlösser
geknackt
werden.



PTT SCAN

130.49 MHz

SCANNING

RADIO

LIFE



WEAPON

Zuerst muß sich unser Held mit Waffen
versorgen.

schmerz- und lautlos auszuschalten oder - im äußersten Fall - sich vom Ort des Geschehens heimlich fortzustehlen. Es geht sogar soweit, daß Ihr Euch kurzerhand unter ein beliebiges Auto, das in der Nähe geparkt wurde, kriechen und verstecken könnt. Solche taktischen Vorgehensweisen sind vergleichbar mit denen von **Golden Eye** fürs Nintendo 64, wo viele der Missionen nur dann geschafft werden können, wenn man Feindkontakte vermeidet. Bemerkenswert bei **Metal Gear Solid** ist jedoch, daß bei der Planung sogar ein militärischer Ausbilder zu Rate gezogen wurde. Auf Realitätsnähe wurde besonders geachtet - nicht umsonst bezeichnet Konami das Spiel auch als "Agenten-Simulation". Beispielsweise sollte Euer Held darauf achten, daß er im Schnee keine Fußstapfen hinterläßt. Auch ein unachtsamer Tritt in eine Wasserpfütze könnte den Feind alarmieren, denn der ist mit allen Wassern gewaschen. Die Scharfschützin (und jetzt Terroristin) Sniper Wulf ist imstande, eine ganze Woche lang ohne Essen und Schlaf regungslos in Deckung liegend auf ein Ziel zu lauern. Vulcan Raven, der MG-Freak hingegen trägt am Rücken ein Magazin, das so groß ist

Ein harter
Gegner:
„Revolver Othelot“, der Killer.

wie das Düsentriebwerk einer DC-10 - naja, hier hört die „realitätsnahe Simulation“ wohl auf, auch wenn man davon absieht, daß Solid Snakes direkter Gegenspieler auf den Namen „Liquid Snake“ hört. Aber solche Spielereien kennen wir ja bereits von Kojimas früheren Werken wie **Snatchers**. Da gerade bei diesem Titel die Motivation des Entwicklungsteams extrem hoch ist - man bedenke, daß die allererste Fassung dieses Titels vollkommen verworfen wurde, obwohl bereits die Spiel-Engine komplett fertig programmiert war - wurde bisher noch kein konkreter Erscheinungstermin genannt. Es ist auch nicht 100%ig sicher, ob das fertige Spiel auch so aussehen wird, wie auf diesen Seiten vorgestellt. Doch eines läßt sich mit Sicherheit sagen: Es ist ein Titel, worauf sich nicht nur hartgesottene MSX-Freaks freuen dürfen.



Die Karte
meldet:
Gefahr!
Ihr seid
ertappt.

FA-MAS

ファマス。連射、フルオート可能。
レーザーサイト装備。

LIFE

WEAPON

Ein volles Waffen-Inventar ist
gut wie eine Lebensversicherung.

INFO

System: PlayStation

Name: Metal Gear Solid

Genre: 3D-Action

Hersteller: Konami

Geplanter Erscheinungstermin:

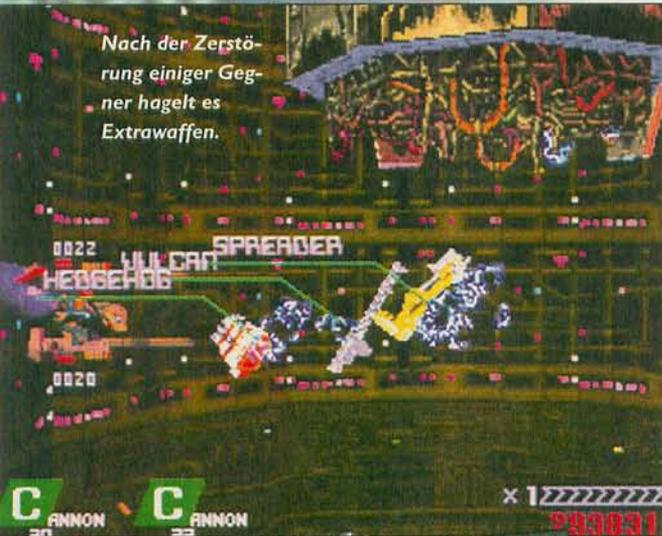
Japan: 1998

EINHÄNDER

Nach dem Titel zu urteilen, könnte Einhänder ein neues Rollenspiel von Square sein. Es ist zwar von Square, allerdings handelt es sich um ein Shoot'em-Up mit Überraschungen.



Trotz "Volks-Gasmaske" kommt das Spiel definitiv aus Japan.



Nach der Zerstörung einiger Gegner hagelt es Extrawaffen.



Teamwork: Ein Zwischengegner läßt sich von Bodenfahrzeugen helfen.



Adios, Amigo! Nach dem Gefecht stürzt der Fiesling in einen Minenschacht.

Die Deutschen scheinen es den japanischen Spieleentwicklern ja ganz besonders angetan zu haben. Wie sonst ließe sich erklären, daß ein Ballerspiel "Einhänder" getauft wird und eine Menge deutsche Sprachsamples enthält? Ja, natürlich, es ist kein Einzelfall. Schließlich hat es sich seit seiner Markteinführung in Japan am 20. November knapp 60.000 mal verkauft. Aber erstmal von Anfang an. Die Erde und der Mond liegen seit langer Zeit im Clinch. Nein, es war kein Dr. Seltsam, der dem unbelebten Trabanten den Krieg erklärt hätte. Eine Klischee-Version der Deutschen hat die Erde in ihrer Gewalt. Der Rest

der Menschheit sitzt auf der kahlen Felskugel im All, die immerhin genug Ressourcen für eine High-Tech-Kriegsführung bietet. Anders läßt sich die Einführung der experimentellen "Einhänder"-Modelle nicht erklären. Ein einzelner Pilot (ratet mal, wer das ist) soll als Testflieger mit einem einzigen Schiff unter den lästigen Terranern aufräumen.

Mit diesem einfachen Briefing ausgestattet, setzt Ihr Euch hinter die Konsole eines von drei Raumschiffen und stürzt Euch auf den blauen Planeten. Daß ab hier geballert wird, was das Zeug hält, ließ das stimmungsvolle (wenn auch leider kurze) Intro schon erahnen.

Doch Vorsicht – wer nur mit dem Daumen denkt, kommt keine zwei Level weit. Durch das ausgefeilte Extra-System inklusive Munitionszähler und schwenkbarem Arm muß schon ein wenig Hirn mitfliegen.

Auch Eure Augen sollten ein wenig trainiert sein, da sich das Geschehen in etwa zweieinhalb Dimensionen abspielt: Die Polygon-Raumschiffe des Gegners wuseln im Hintergrund und auch "vor" Euch durch die Gegend. Ihr seid auf eine Ebene festgelegt, dürft aber frei nach oben und unten sowie rechts und links fliegen – oder deren Entsprechungen, da die Kameraperspektive ab und zu wechselt. Daß dabei nur selten unfaire Situationen



Ein Gleiter in der (japanischen) Übersicht.

entstehen, ist wohl einiger Arbeit zu verdanken, die im Hause Solid erbracht wurde. Allerdings hat die Sache den Haken, daß manchmal ohne vorherige Warnung große Gegner auftauchen. Da der Spielablauf aber immer gleich ist, sind die entsprechenden Stellen schnell gelernt. Sobald Ihr Euch eingelebt habt, stürzen sich die fantastisch animierten und absolut flüssig bewegten Polygon-Fieslinge von überall her auf Euch. Schüsse peitschen durch die Atmosphäre, und die ausglühenden Wracks unfähiger Gleiter-Piloten stürzen krachend in die Tiefe. Spätestens beim ersten Zwischengegner wird klar, daß neben ausgefeilter Programmierertechnik auch Humor eingesetzt wurde: Ein übergroßer Polizei-Mech versucht, Euch einen endgültigen Strafzettel zu verpassen – mit vorheriger Verwarnung in akzentfreiem Deutsch. Die Endgegner sind übersichtlich, aber keineswegs einfach zu knacken. Der eine oder andere hat widerliche Überraschungen auf Lager, wobei Lenkraketen, Greifarme und Korkenzieher-Strahlen (eine Hommage an R-Type?) die kleinsten Schwierigkeiten darstellen. Insgesamt ist das Spiel bunt, schnell, laut und – was in unseren Breiten besonders wichtig ist – nur an wenigen Stellen eher japanisch als deutsch. af

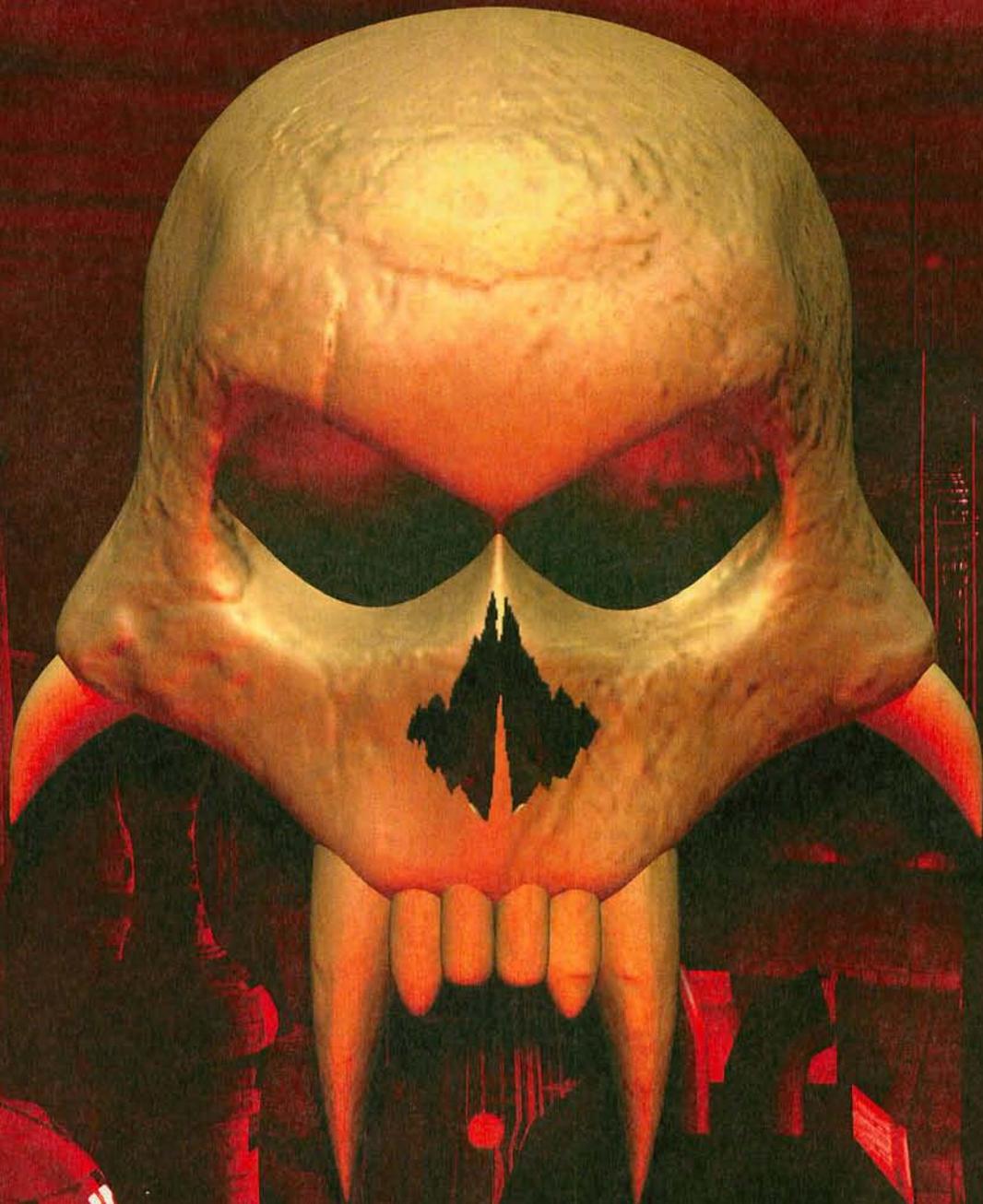
INFO

System: PlayStation
 Name: Einhänder
 Genre: Shoot'em-Up
 Hersteller: Solid/Square
 Geplanter Erscheinungstermin:

Keine Angaben

SHADOWMASTER

ERLEBEN SIE EIN APOKALYPTISCHES INFERNO



www.psygnosis.com

- ☠ 16 ABSCHNITTE MIT ATEMLOSER DAUER-ACTION
- ☠ ACHT AUFRÜSTBARE WAFFENSYSTEME
- ☠ SPEKTAKULÄRE LICHT- UND EXPLOSIONEFFEKTE
- ☠ TAUSENDE VON PHANTASTISCHEN ALIEN-GEGNERN IN 3D
- ☠ PC-NETZWERK-OPTIONEN FÜR BIS ZU ACHT SPIELER

NAMCO Special

Direkt aus Tokio berichten wir über die kommenden Hits von Namco. Der neue Held des Hitgaranten heißt **Klonoa** und spielt die Hauptrolle in einem 3D-Jump'n Run. Zudem ist ein vielversprechender neuer Automat in Arbeit, und der Hoffnungsträger auf dem Gebiet des Rollenspiels ist ebenfalls im Anmarsch.



Köpfchen- und Knöpfchenarbeit sind in den meisten Stages gefragt.



Eine von bösen Kräften besessene Fisch-Mutter greift Klonoa an.



Klonoa - Door to Phantomile

Klonoa - Door to Phantomile ist für Namco das erste Jump'n Run seit mehr als vier Jahren. Im Gegensatz zur **Splatter house**-Serie fürs Mega Drive, präsentiert sich dieses Spiel in einem durchaus knuddeligen Gewand. Titelheld Klonoa ist ein Art Kater mit langegezogenen Ohren, der sich auf die Reise durch das Märchenland Phantomile begibt. Begleitet wird er von einem ringartigen Wesen das auf den Namen Hyopo hört und Klonoas bester Kumpel ist. Dieser dient Euch innerhalb der Stages als Waffe, mit der Ihr entfernte Gegner

Klonoa ist ein Jump'n Run mit einer herz-wärmenden Story.

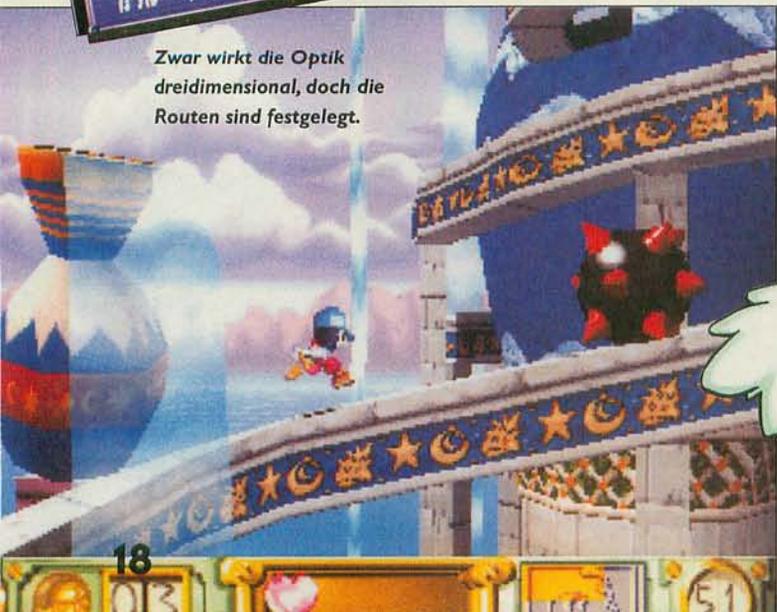


abschießen oder Items aufsammeln könnt. Insgesamt sechs Welten, aufgeteilt in jeweils zwei längere Stages, warten darauf, von Euch entdeckt zu werden. Die Grafik ist in etwa vergleichbar mit der von **Pandemonium** oder **Nights**, wobei Ihr Euch

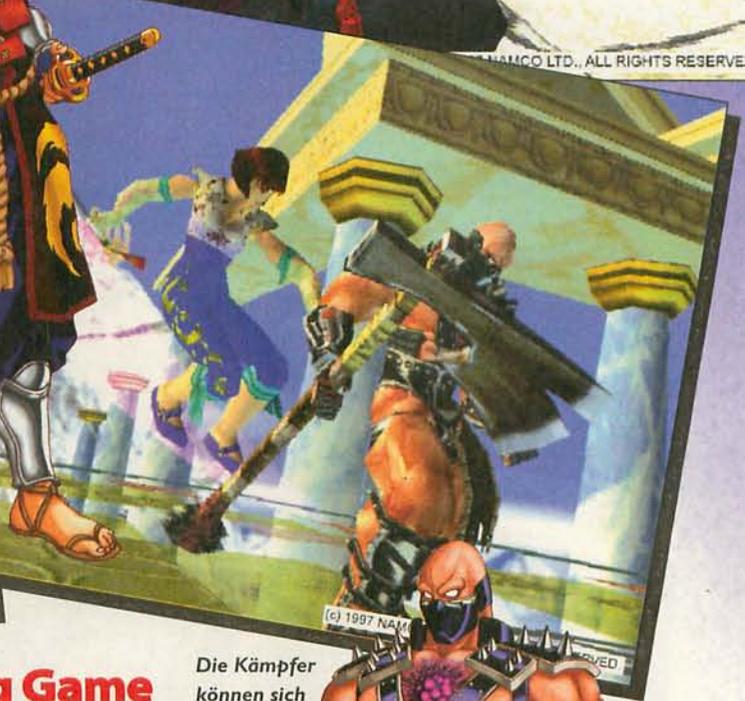
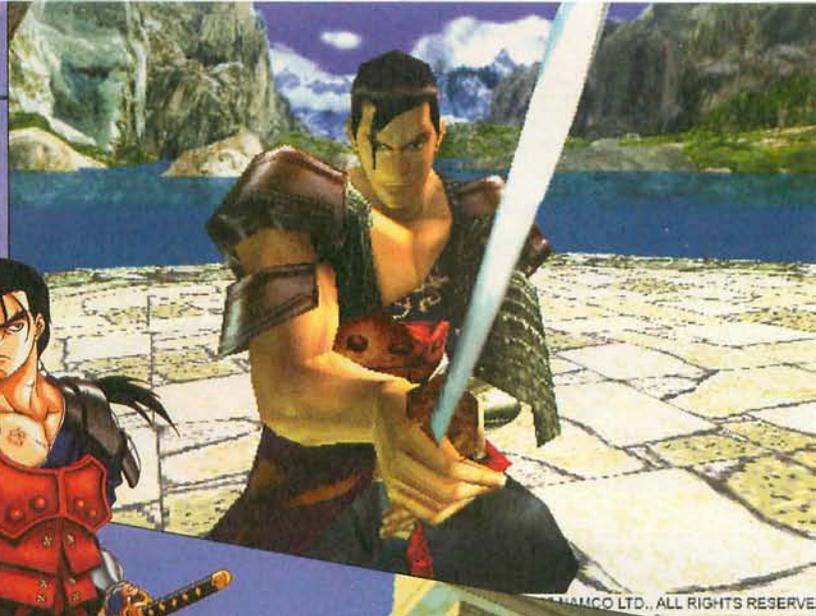
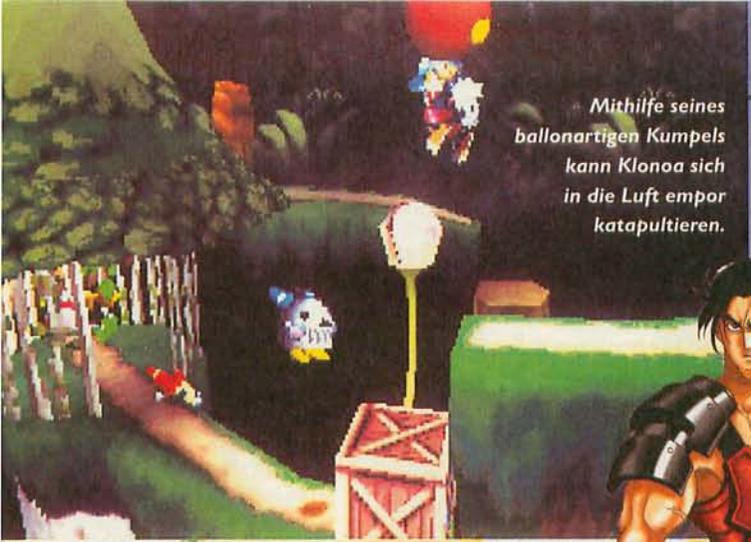


stets auf einer vorgegebenen Route fortbewegt. Je nach Stage-Aufbau schwenkt die Kameraperspektive nach und vermittelt ein Gefühl der Raumtiefe. Am Ende jeder Welt erwartet Euch ein Boßgegner, doch zuvor müßt Ihr die gefangenenommenen Bewohner von Phantomile aus Ihren Alpträumen befreien. Diese Icon-förmigen "Alpträume" befinden sich irgendwo in den Stages und müssen genau so wie Items mit einem Schuß vom Himmel gepflückt werden. Um an höher gelegene Stellen zu gelangen kann Klonoa Gegner einfangen und sie nach unten "abfeuern". Durch den Rückstoßeffect kann er sich in die Luft erheben. Unterstützt werden seine Akrobatiknummern durch seine langen Ohren, die er als Flügel benutzen kann. Damit kann er sich für eine kurze Zeit in der Luft halten. Doch so kompliziert wie es hier klingt ist die Steuerung gar nicht. Mit den Richtungs-Knöpfen gebt Ihr die Laufrichtung unseres Helden vor. Daneben benötigt Ihr lediglich den X- und den Kreis-Button um Klonoa zum Springen bzw. zum Schießen zu bewegen - wenn Ihr X gedrückt haltet, flattert Klonoa mit den Ohren, wenn Ihr Gegner fangen wollt, müßt Ihr lediglich den Kreis-Button zweimal drücken.

Zwar wirkt die Optik dreidimensional, doch die Routen sind festgelegt.



Mithilfe seines
ballonartigen Kumpels
kann Klonoa sich
in die Luft empor
katapultieren.



Auf den
ersten Blick erinnert dieses Spiel an
Soul Blade (Soul Edge).

New Fighting Game

Was auf dem ersten Blick nach einem *Soul Edge*-Nachfolger (bei uns *Soul Blade*) aussieht, ist in Wahrheit ein ganz neues Automatenenspiel und trägt offiziell noch nicht einmal einen Namen. "Im Grunde hätte es nahe gelegen, dieses Spiel *Soul Edge 2* zu nennen, doch die Charaktere werden von Grund auf neu erschaffen. Es bestehen keine Verbindungselemente zu *Soul Edge*" begründet die Pressestelle von Namco die Entscheidung, noch keine Titel zu nennen. Wenn man sich die Bilder ansieht, findet man auch keinen der altbekannten Gesichter. Nicht nur das. Die Grafik wirkt hier sehr viel feiner und detaillierter als bei *Soul Edge*. Eines steht aber fest: die Kämpfe werden vornehmlich mit Waffen ausgefochten. Schwerter, Lanzen und Nunchakus werden auch diesmal in den verschiedensten Formen zu bestaunen sein. Zudem dient das System 12 als Hardwareplattform - das selbe Board, das im Herzen eines *Tekken 3*-Automaten pocht. Wie die Moves im einzelnen aussehen werden steht noch gänzlich in den Sternen. Im Augenblick läuft in Japan sogar eine Campagne, in der Automaten-Freaks selbsterdachte Special Moves einsenden können, die später auch im Spiel eingesetzt werden sollen. Vermutlich wird es noch einige Zeit dauern, bis spielreife Versionen des Automaten vorgestellt werden können.

Die Kämpfer
können sich
frei
bewegen.

Dieser Herr
mit dem
netten Blick
hantiert mit
einer
riesigen Axt.



INFO

System: PlayStation
Name: *Klonoa - Door to Phantomile*
Genre: Jump 'n Run
Hersteller: Namco
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: bereits erhältlich
Deutschland: Frühjahr 1998

INFO

System: System 12
Name: keine Angaben
Genre: Beat 'em Up
Hersteller: Namco
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: Keine Angaben
Deutschland: Keine Angaben



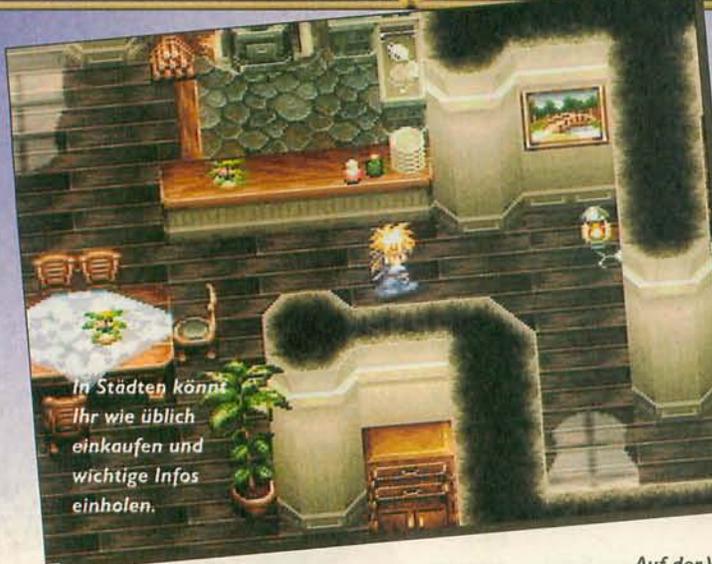
Die Kämpfe werden aus der Seitenperspektive gezeigt.

	HP	TP
スタン	90	79
ウッドロウ	100	2
ファイア	100	6
リオン	144	69

ENEMY
オーガスティアン



Zahlreiche Orte gilt es, zu erkunden. Hier, eine geheimnisvolle futuristische Stadt



In Städten könnt Ihr wie üblich einkaufen und wichtige Infos einholen.



Auf der Weltkarte könnt Ihr reisen. Notfalls mit einem Flugdrachen (rechts).



Tales of Destiny

Endlich ist die Welt wieder um ein Rollenspiel reicher. Wenn diese Zeilen gedruckt sind, werden in Japan schon die PlayStations heißlaufen. **Tales of Destiny** war in Japan - neben **Tekken 3** natürlich - einer der heißersehtesten Namco-Titel im letzten Jahr. Der Vorgänger **Tales of Fantasy** - leider bei uns nicht erschienen - konnte auf dem Super Nintendo bereits eine große Fan-Gemeinde für sich gewinnen. Dieses Spiel vereint die typisch japanische Grafik im Anime-Stil mit herkömmlichen Rollenspiel-Elementen. Dies ist mit einer der Gründe, warum sich im Kampfbildschirm, zweidimensionale kopffüßige Niedlich-Charaktere tummeln. So bleiben die Gesichter der einzelnen Figuren dem Original-Image treu, und werden - was bei **Final Fantasy VII** eines der Kritikpunkte war - nicht allzu sehr verfremdet. Daß Namco auf dem Gebiet des Beat'em Ups einen großen Namen hat, merkt man sogleich dem Kampfsystem an. Bei konventionellen Angriffen mit Waffen werden Special-Moves per Tastenkombination ausgeführt. Solche Spezial-Attacks, die

Eurer Helden mit der Zeit erlernen, lassen sich einer der insgesamt vier Richtungstasten zuweisen. Im Kampf wird das Special mit der entsprechenden Richtungstaste und dem X-Knopf ausgelöst. Dieses System ist jedoch bei weitem nicht so komplex wie z.B. beim **Samurai Shodown**-Rollenspiel (ebenfalls nur in Japan erhältlich). Im World-Modus kommen zeitgemäße Polygon-Grafiken zum Einsatz. Wenn sich eure vierköpfige Truppe (in Wahrheit können maximal bis zu sechs Charaktere in eurer Gruppe aufgenommen werden, woraus Ihr die vier Hauptkämpfer auswählen müßt), angeführt vom Schwertkämpfer Stan Aileron, über das freie Feld fortbewegt, schwenkt die Kamera hinter den Rücken des Haupthelden. Die Reise führt durch fünf unterschiedliche Länder, die Ihr zu Fuß, per Schiff oder mit einem mechanischen Flugdrachen erreichen könnt. Jedes Land ist einer mittelalterlichen Kultur nachempfunden - Fandaria beispielsweise ist eine nordeuropäische Welt mit Schneelandschaften, Aquaveil hingegen erinnert stark an das Japan des 16. Jahrhunderts. Es existieren

zahlreiche Quests und Rätsel, die sich mit Kämpfen abwechseln. Schlüsselszenen und Highlights werden mit eindrucksvoll animierten Zwischensequenzen untermalt - im astreinen Anime-Stil, versteht sich. tet

INFO

System: PlayStation
 Name: Tales of Destiny
 Genre: Rollenspiel
 Hersteller: Namco
 Geplanter Erscheinungstermin:
 Japan: bereits erhältlich

Deutschland: Keine Angaben

METROPOLIS

VIDEO UND COMPUTERSPIELE

GOETHERING 3 49074 OSNABRÜCK

0541 / 33515 - 0

AN-UND VERKAUF VON NEUEN UND GEBRAUCHTEN SPIELEN



PLAYSTATION NEUE SPIELE

ACE COMBAT 2	99,90
ABB'S ODDYSEE	99,90
ACTUA GOLF 2	99,90
COLONY WARS	89,90
C+G 2	99,90
COURIER CRISIS	99,90
CROC	99,90
DEVIL'S DECEPTION	99,90
DISCWORLD 2	89,90
DYNASTY WARRIORS	99,90
FELONY 11-79	99,90
FIFA '98	99,90
FINAL FANTASY 7	109,90
GTA	99,90
HERCULES	89,90
HERC'S ADVENTURE	99,90
JERSEY DEVIL	99,90
KURUSHI	89,90
LETHAL ENFORCERS 1+2	99,90
MOK+SOUNDTRACK	89,90
MONOPOLY	99,90
MOTO RACER	89,90
NASCAR '98	99,90
NIGHTMARE CREATURES	99,90
NBA LIVE '98	99,90
NHL BREAKAWAY '98	99,90
PANDEMONIUM 2	99,90
RESIDENT EVIL DIR.CUT	99,90
RISIKO	99,90
TENNIS ARENA	99,90
TEST DRIVE 4	99,90
TOCA TOURING CAR	99,90
TIME CRISIS	149,90
TOMB RAIDER 2	99,90
TOTAL DRIVIN	99,90



PLAYSTATION GEBRAUCHTE SPIELE

RAGE RACER	69,90	40,00
PGA TOUR '97	59,90	30,00
WING COMMANDER III	59,90	30,00
TEKKEN	39,90	20,00
DESTRUCTION DERBY	39,90	20,00
THE CROW	49,90	25,00
TOSHINDEN II	49,90	25,00
WARHAMMER	59,90	30,00
RETURN FIRE	59,90	30,00
SOVIET STRIKE	59,90	30,00
TOP GUN	49,90	25,00
EXCALIBUR 2555	69,90	40,00
NHL '97	69,90	40,00
PORSCHE CHALLENGE	69,90	40,00
RIDGE RACER REV.	49,90	25,00
ADIDAS POWER SOCCER	49,90	25,00
JET RIDER	59,90	30,00
VANDAL HEARTS	69,90	40,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE	59,90	30,00
CRYPT KILLER	69,90	40,00
BLACK DAWN	69,90	40,00
MOTOR TOON 2	59,90	30,00
DESCENT 2	59,90	30,00
RAPID RACER	69,90	40,00
TIME COMMANDO	39,90	20,00
POWER SERVE	59,90	30,00
MAGIC CARPET	49,90	25,00
NHL '98	69,90	40,00
PARAPPA THE RAPPER	69,90	40,00
SPIDERS	69,90	40,00
TUNNEL B1	59,90	30,00
CHESSMASTER 3D	59,90	30,00
SYNDICATE WARS	69,90	40,00
WORMS	39,90	20,00
REBEL ASSAULT II	69,90	40,00
INTERN. SS SOCCER	69,90	40,00
FORMEL 1	59,90	30,00
TOMB RAIDER	59,90	30,00
DESTRUCTION DERBY 2	69,90	40,00



NINTENDO 64 NEUE SPIELE

BOMBERMAN 64	99,90
CHAMELEON TWIST	139,90
DARK RIFT	139,90
DIDDY KONG RACING	99,90
EXTREME G	139,90
F1 POLE POSITION 64	139,90
FIFA '98	139,90
ISS SOCCER 64	139,90
LAMBORGHINI 64	139,90
LYLAT WARS	119,90
MADDEN '98	139,90
MARIDKART 64	99,90
MIESCHIEF MAKERS	99,90
MRC	139,90
NFL QUARTERBACK '98	139,90
SAN FRANCISCO RUSH	139,90
TOP GEAR RALLYE	139,90
WAVE RACE 64	99,90



NINTENDO 64 ZUBEHÖR

NINTENDO 64 KONSOLE	299,90
CONTROLLER, FARBIG	59,90
CONTROLLER PAK	39,90
RUMBLE PAK	29,90
GAMEBUSTER	109,90
MAD CATZ	149,90
HF-ADAPTER	49,90
ADAPTER	49,90



NINTENDO 64 GEBRAUCHTE SPIELE

AB 59,90,-



PLAYSTATION ZUBEHÖR

PLAYSTATION-KONSOLE	299,90
4 PLAYER ADAPTER	69,90
360 X MEMORY CARD	89,90
ACTION REPLAY	89,90
ANALOG PAD	59,90
ANALOG DUAL SHAKER	99,90
JUSTIFIER GUN	69,90
MAD CATZ LENKRAD	139,90
MOUSE	69,90
NE-G-CON	89,90
RGB KABEL	29,90



299,90 DM



Multi-Umbau 379,90 DM



GEBRAUCHT 199,90 DM

LADEN BIELEFELD: JÖLLENBECKERSTR. 50
33613 BIELEFELD TEL.: 0521 - 124207

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT!
FAX: 0541/33515-55

BESTELLUNGEN SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VOR LIEFERUNG RUFEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.	VORBESTELLUNGEN • VORBESTELLUNGEN BEI METROPOLIS. • KOSTENLOSER SERVICE FÜR ALLE KUNDEN • IHRE VORBESTELLUNG ERHALTEN SIE AUTOMATISCH SOBALD VORRÄTIG • FÜR WEITERE INFORMATIONEN, RUFEN SIE JETZT BEI UNS AN!	ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN MO.-MI. 10.00 BIS 18.30 UHR DO.-FR. 10.00 BIS 19.30 UHR SA. 10.00 BIS 16.00 UHR PORTO (INLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME : 6,00DM PORTO (AUSLAND VORKASSE) : 15,00DM	WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN! BITTE RUFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NACH VORHERIGER ABSPRACHE ANGEKAUFT. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN. ENTSPRECHEND IHREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (IKTO, NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN IHNEN EINEN	SONSTIGE INFORMATION KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 2,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR
--	---	---	---	--

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeiten, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns ersandenden Lieferkosten plushaft mit 40,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Folgebefreiung: Wird bei der Bestellung nichts gegenseitiges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise komplette oder Teilleistungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muss eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der originalen Verpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallener Aufgusschüsse. Aufgrund von Inkompabilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr. Wer absichtlich defekte Artikel verkauft, macht sich strafbar.



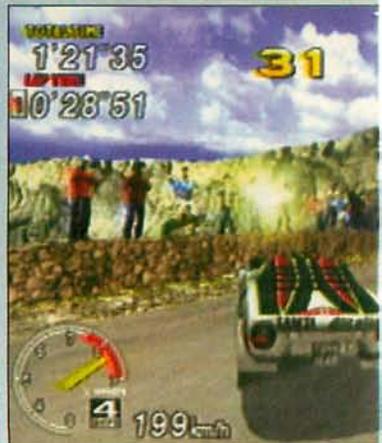
Ihr habt es satt, ständig im Stau zu stehen

und auf verstopften Landstraßen durch die Gegend zu zuckeln?

Dann ist Sega's Rally-Nachfolger genau das richtige für Euch:

Rasanter, realistischer und schöner war bisher

noch kein Rennspiel zuvor.



Nachdem uns Sega's Saturn-Rally-Hatz bereits vor zwei Jahren in helle Aufregung versetzte, dürfen sich in wenigen Monaten alle Spielhallen-Gänger auf eine grandiose Model 3-Fortsetzung freuen. In den "AM Annex Offices" (das neue Gebäude der Sega Automaten-Entwickler) präsentierten uns "Tetsuya Mizuguchi" (Producer) und "Kenji Sasaki" (Game-Director) eine frühe 50%-Version ihres brandneuen Sega Rally 2-Automaten. Auch in der heißersehten Fortsetzung geht es über Stock und Stein, bei dem selbst die abgebrühtesten Simulations-Piloten ein faszinierendes Fahrerlebnis und ungeahnte Landschaftsdetails entdecken werden. Die Anzahl der Kurse und darin enthaltenen Rally-Autos stehen in ihrer finalen Erscheinungsform noch nicht fest. In der spielbaren Version, die wir bereits antesten durften, waren drei von sechs geplanten Strecken anwählbar (Desert, Forest und Mountain). Außer den identischen Namen haben die drei malerischen Landschafts-Parcours nur noch wenig mit dem Original gemeinsam. Alle Pisten werden noch erheblich in ihrem Aussehen und Design verändern, wie uns Mizuguchi versicherte. Für besonderes Amüsement sollen z.B. Mondschein-Fahrten sorgen, bei denen ihr wirklichkeitsgetreu durch eine düstere Waldstrecke prescht und nur das Licht des Scheinwerferkegels den unmittelbar vor Euch liegenden Streckenabschnitt erhellt. In der von Thailand inspirierten Desert-Stage zieren z.B. jede Menge Josuha-Bäume, Zuschauer und landestypische Tiere den Straßenrand. Selbst an kleine Staubpartikel, die hartnäckig an unserem Außenspiegel kleben, wurde gedacht. Erstmals gehören matschige Sandpisten und

verschneite Bergpässe gehören erstmals zum Repertoire der Sega-Rally-Piloten. Neben den bereits bekannten Boliden: "Toyota Celica", "Lancia Delta", „Lancia Stratos“ und "Subaru Impreza" (der neu hinzugekommen ist) sind noch drei weitere Modelle im Gespräch: "Je nachdem wie unsere Lizenzverhandlungen laufen, dürfen sich die Spieler auf einen Peugeot 306, Renault Laguna oder vielleicht sogar einen Ford freuen (so Mizuguchi)". In der finalen Variante, die in einem revolutionären Hydraulik-Gehäuse steckt, rauscht Ihr mit maximal sechs Wunschkarossen über holprige Schotterpisten hinweg. Jede Strecke basiert dabei auf frei erfundenen Rally-Kursen, die mit unterschiedlichen Staßenbelägen und Klimabedingungen aufwarten. Damit der steuergerwandte Sega Rally-Pilot auch mit der unberechenbaren Natur zu kämpfen hat, machen ihm erstmals verschiedene Witterungseinflüsse wie dicke Nebelfelder, prasselnder Regenschauer und dichtes Schneegestöber das Rennfahrerleben schwer. Was sogar soweit geht, das bei starken Schneefall sich auf der Fahrbahn eine immer dicker werdende Flockenschicht bildet. Das physikalisch korrekte Fahrverhalten, sowie Driften und Kurvendynamik blieben (den neuen Witterungsverhältnissen angepaßt) im Großen und Ganzen unangetastet. Dennoch versuchte man in diesem Punkt noch eins draufzusetzen: Erstmals werden zu gewagte Bremsmanöver mit 360°-Pirouetten bestraft, die auch permanente Skidmarks im Untergrund hinterlassen. Darüber hinaus wird es atemberaubende Mirror- und Transparenz-Effekte geben, was sich mit spiegelnden Landschaftsdetails in der





Im Wüstensand war es schon immer schwieriger, in der Ideallinie zu driften.

PREVIEW

SEGA RALLY



In den engen Serpentin-Kurven müßt Ihr Euch mangels Übersicht auf Euer Gefühl verlassen.

197 km/h



Hoppla! Ein Zuschauer blendet uns mit seinem gleißenden Kamerablitz.



Tetsuya Mizuguchi und Kenji Sasaki beim Interview-Pausch.



Neben der Außenansicht darf auch in der Ego-Perspektive um die Wette gerast werden.

Windschutzscheibe oder glasklaren Einblick ins Innere der Boliden eindrucksvoll bemerkbar macht. Grafisch besticht **Sega Rally 2** mit phänomenaler 3D-Kulisse: Die Umgebung, sowie alle beteiligten Rennautos bestehen aus hochauflösenden Texture Polygonen. Auch verschiedene Blickwinkel sind vorgesehen: Hartgesottene Rallye-Piloten rasen aus der Cockpit-Sicht übers steinige Gelände; Freiluft-Fetischisten wählen eine in zwei Stufen justierbare Außenperspektive. Zukünftige Saturn-Raser dürfen schon mal ihre Motoren warmlaufen lassen. Grafisch schwelgt der Sega Rally-Kenner bereits in unerreichten Simulationsexzessen. **ws**

Wir führten ein Interview mit den Sega Rally 2-Machern "Tetsuya Mizuguchi" (Producer) und "Kenji Sasaki" (Game-Director).

VG: Wie lange arbeiten Sie bereits an Sega Rally 2?

Kenji Sasaki: Im März 1997 haben wir angefangen, gleich nachdem wir das fertige Model 3-Board erhalten haben.

VG: Wann genau planen Sie die Veröffentlichung?

Tetsuya Mizuguchi: Mit ziemlicher Sicherheit im Spätfrühling 1998. Wir werden das Spiel erstmals auf der AOU im Februar der Öffentlichkeit vorstellen.

VG: Was ist die größten Steigerung gegenüber dem Vorgänger?

KS: Die Grafikpräsentation inklusive Objektdichte hat sich natürlich enorm gesteigert und dank der höheren CPU-Power konnten wir auch die physikalischen Fahreigenschaften in einem bisher unerreichten Videospiel-Perfektion auf die Boliden umsetzen.

VG: Welche Innovations-Freiheiten und Features hat Ihnen das Model 3-Board zudem erlaubt?

KS: In dem Model 2-Vorgänger von Sega Rally konnten wir technisch bedingt z.B. keine Transparenz-, Partikel- und Special-F/X-Effekte erzeugen. All das und noch vieles mehr stellt mit Model 3 kein Problem mehr dar: Hintergrundkulissen sind bereits von weiter Ferne mit allen ihren Details erkennbar und Autos werden in der Nacht vom Vollmondlich erleuchtet, was alles viel realistischer erscheinen läßt als bei jedem vergleichbaren Rennspiel zuvor.

VG: Werden dem Spieler während des Rennens wechselnde Wetterbedingungen zu schaffen machen?

KS: Nein, wir legten einen permanenten Wetterstatus für jede Strecke fest (Sonnenschein, Regen, Schneetreiben oder Nebel). Wir dachten zuerst an einen Zufallsgenerator im Tageszeitenprinzip, was wir allerdings zugunsten des Time Attack-Modus wieder verworfen haben.

VG: Hat jedes Auto ein komplett anderes Fahrverhalten?

KS: Ja, jedes Fahrzeug steuert sich entsprechend dem Original etwas anders.

VG: Haben Sie die echten Vorbilder einmal selbst gefahren?

TM: Ich war bereits hinterm Steuer eines Celica, Delta und Impreza gesessen. Einen Stratos habe ich bis jetzt noch nicht gefahren, ich saß lediglich auf dem Beifahrersitz, was mich trotzdem nicht vor einem kleinen Unfall bewahrt hat (Gelächter).

VG: Tauchen nun mehr Rivalen im Renngeschehen auf?

KS: Es ist die gleiche Anzahl wie beim Vorgänger: insgesamt 15 CPU-Gegner.

VG: Dürfen wir einige ungewöhnliche Features erwarten?

KS: Ja, daran arbeiten wir gerade! Nur ein kleines Beispiel: In echten Rennen schießen sensationlustige Zuschauer Erinnerungsfotos mit ihren Blitzkameras. In Sega Rally 2 gibt es auch unzählige Kamera-Blitzer, die je nachdem wie gut die Platzierung des Spielers ist, an Kontinuität zu- oder abnehmen.

VG: Können die Rally-Autos richtig verunglücken?

KS: Nein, aber wir zeigen nach jedem Crash einige üble Blechschäden an der Karosserie.

TM: Wir versuchen dabei auch die Umwelt zu involvieren, was sich dadurch äußert, das z.B. naheliegende Zuschauer bei einem harten Crash die Flucht ergreifen.

VG: Basieren die Kurse auf echten Rally-Strecken?

TM: Nein, jede Strecke ist frei erfunden.

KS: Um etwas genauer zu sein, erinnern viele der Landschaften an Länder wie Afrika, Indonesien oder Südfrankreich, von denen sich auch einige markante "Attraktionen" im Spiel wiederfinden.

INFO

System: _____ Arcade

Name: _____ Sega Rally 2

Genre: _____ Rennspiel

Hersteller: _____ Sega

Geplanter Erscheinungstermin:

Februar 1998

ALUNDRA

Zaubersprüche müssen in Dungeons erst gefunden werden.

Action- und Puzzle-Puristen können sich an diesem Spiel ihre virtuellen Zähne ausbeißen. Von Psygnosis erscheint ein Action Adventure, das auch höheren Ansprüchen gerecht wird.



Unter Einsatz des richtigen Items vermeidet Ihr unnötigen HP-Verlust.

Die Kämpfe sind meistens weniger anspruchsvoll als die Rätsel.

Entwickelt wurde **Alundra** von den selben Entwicklern, die einst bei **Landstalker** (Mega Drive) mitgewirkt hatten. Und das allein ist schon eine Garantie dafür, daß vor allem Action- und Puzzle-Puristen voll auf ihre Kosten kommen. Nicht umsonst verzichtet **Alundra** auf pompöse 3D-Polygon-Grafik oder gerenderte Zwischensequenzen. Die Entwickler von **Matrix** haben sich bewußt die Mühe gemacht, das komplette Spiel in zweidimensionaler Umgebung zu tauchen, obwohl die PlayStation nicht unbedingt die geeignete Plattform dafür ist. "Uns kam es in erster Linie darauf an, daß die Kollisionsabfrage so genau wie möglich angelegt werden konnte. Wir spielen alle leidenschaftlich gerne Action-Spiele. Und es ist immer eine Herausforderung, wenn man den Helden pixelgenau steuern muß" - begründet Yasuhiro Ohori die Entscheidung, seines Zeichens Produzent und Chef von **Matrix** - "und außerdem sieht es optisch besser aus als. Polygon-Modelle sind mir zu eckig." **Alundra** ist eben ein Spiel, das von **Freaks** für **Freaks** gemacht wurde. Fast alle der knapp 40 Level befinden sich unter der Erde oder sind zumindest Dungeon-förmig aufgebaut. In manchen Stages gelangt Ihr nur, wenn die entspre-

chende Waffe oder das Item gefunden wurde. Mit steigender Level-Zahl häufen sich auch die action- und puzzle-orientierten Aufgaben. An manchen Rätseln kann man getrost einen ganzen Abend knabbern. Oft sind Hinweise von Dorfbewohnern die einzige Orientierungshilfe, um im Spiel weiterzukommen. Die geradlinige Handlung zeigt Euch aber zumindest den Weg zum nächsten Level. Das Spielsystem hingegen ist denkbar einfach. Ihr steuert Euren Helden **Alundra** durch die Stages, wobei Euch vier verschiedene Steuerungsfunktionen zur Verfügung stehen. Laufen, Springen, Waffe benutzen und Items bzw. Zaubersprüche anwenden. Es existieren keine Erfahrungslevel, Eure Health- und Magic-Balken werden größer, wenn Ihr die entsprechenden Items gefunden habt. Genauso verhält es sich bei Waffen oder Zaubersprüchen - Ihr müßt sie in der Regel ebenfalls mühsam aufspüren. Wer **Shining Wisdom** für den Saturn gespielt hat, wird es hier leicht haben - das grundlegende System ist nämlich identisch.



Im einzigen Dorf weit und breit könnt Ihr Infos einholen.

INFO

System: PlayStation
 Name: Alundra
 Genre: Action Adventure
 Hersteller: Matrix/Sony, CE/Psygnosis
 Geplanter Erscheinungstermin:
 Japan: bereits erhältlich
 Deutschland: Frühjahr 1998

GAMERS POINT

ES-Video
9,85

ES-Video
9,85

<p>N64</p> <p>Tetrisphere 179,85 Top Gear Rally 139,85 Turok - Dino. Hunter 139,85</p> <p>N64</p> <p>Wave Racer 64 89,85 W. Gretzky's Hockey 129,85 WCW vs. NWO: World Tour * WCW Wrestling 139,85</p> <p>PSX</p> <p>Konsole Multinorm 369,85</p> <p>SILVER PACK Pal 333 Gamebuster 79,85 Memory Card 1 Meg WL 29,85 Memory Card 8Meg 69,85 Memory Card 24 Meg 69,85 Memory Card 32 Meg 94,85 Memory Card 48 Meg 94,85 Memory Card Original 39,85 Multiplayer Multi Tap 64,85 FAZOR Gun MadCatz 59,85 Lunar Gun Incl. Laser 99,85 PREDATOR Gun 59,85 ALPS Gamepad 79,85 Analog Joypad Orig. 59,85 Infrärot Pad Naki 99,85 Necron Pad 84,85 Joypad Original 44,85 Propad SV1100 69,85 Pro Pad SV1102 49,85 Super Pad SV1103 39,85 Programm Pad SV1107 69,85 Joypad Verlängerung 19,85 Joystick ACSII Orig. 109,85 Joystick Analog 119,85 PS Arcade Board 89,85 Flight Force Pro 109,85 HF Antennenkabel 44,85 Linkkabel WL 19,85 RGB Kabel Logic3 39,85 Lenkrad Mad Catz 139,85 Lenkrad V3 R. Wheel 139,85 Lenkrad VRF-1 109,85 Mouse PAL 54,85 Ace Combat 2 89,85 Agent Armstrong 89,85 Air Combat PLAT 49,85 Allen Trilogy PLAT 44,85 Baphomets Fluch 2 89,85 B.A. Toshinden 3 89,85 B.A. Toshinden PLAT 49,85 Bleifuss 2 79,85 Broken Helix 94,85 Bushido Blade 109,85 Bust-a-Move 2 44,85 Bust-a-Move 3 69,85 C&C 2: Alarmstufe Rot 99,85 C&C 2: Red Alert 119,85 Castlevania 89,85</p>	<p>PSX</p> <p>Colony Wars 89,85 Constructor 89,85 Counr Crisis 84,85 Crash Bandicoot 2 89,85 Critical Depth * Croc: Legend Gobbos 89,85 Destruction Derby PLAT 49,85 Devils Deception 89,85 Discworld 2 89,85 Dynasty Warriors 89,85 Explosive Racing 89,85 Fade to Black PLAT 44,85 FIFA 98 - WM-Qualifikation 89,85 Fighting Force 94,85 Final Fantasy 7 109,85 Formel 1 '97 109,85 Formulari Karts 84,85 Fregger 89,85 Gex 2 - Enter the Gecko * G-Police 109,85 Grand Theft Auto 84,85 Heavy Gear * Hercs Adventure 89,85 Hercules 89,85 Int. Track & Field PLAT 44,85 Jurassic Park - L. W. 89,85 K.I. / The Arena Fighters 99,85 Kurosaki 89,85 Machine Hunter 89,85 Madden NFL Football 98 89,85 Magie - The Gathering 89,85 Marvel Super Heroes 89,85 MDK 89,85 Moto Racer 89,85 Motor Mash 89,85 Nascar Racing 98 89,85 NBA Hangtime 89,85 NBA Live 98 * NFL Quarterback Club 99 * NFL 98 89,85 NHL Breakaway 98 89,85 NHL Open Ice 94,85 Nightmare Creatures 114,85 Nuclear Strike 89,85 Odd World - Abe's Odd. 89,85 Overboard! 89,85 Pandemonium 2 89,85 PaRappa The Rapper 89,85 Pax Corpus 89,85 PGA Tour 98 89,85 Power Soccer 2 * Puzzle Bobble 3D 144,85 Rayman PLAT 44,85 Resident Evil D.C. 89,85 Resident Evil - D.C. 89,85 Ridge Racer PLAT 49,85 Risiko 89,85 Road Rash PLAT 44,85</p>	<p>PSX</p> <p>Rosco McQueen 89,85 Street Fighter EX Plus 89,85 Tekken PLAT 49,85 Test Drive 4 * Time Crisis incl. Gun 189,85 Tobal No. 2 * TOCA Touring Car Champ. * Tomb Raider 2 94,85 V-Rally 94,85 Warcraft 2 89,85 WCW vs. The World 94,85 Winout PLAT 49,85 Worms PLAT 44,85 Wrecking Crew 94,85 X-Men: Child Atom 89,85 Z' 84,85</p> <p>SAT</p> <p>Gex 39,85 Hebereke 2 74,85 Hexen 94,85 Hi Octane 49,85 J.M. Football NFL 98 84,85 Jurassic Park - L.W. 89,85 Krazy Ivan 89,85 Last Bronx 94,85 Madden NFL 98 * Magic Carpet 94,85 Manx TT - Superbike 104,85 Marvel S. Heroes 89,85 Mr. Bones 74,85 Mystery Mansion 59,85 Nascar Racing 98 * NBA Jam Extreme 89,85 NBA Live 98 * NFL Quarterb. Club '97 89,85 NHL Breakaway 98 89,85 NHL Hockey 98 * PGA Tour Golf 97 69,85 Pro Pinball 89,85 Resident Evil 104,85 Rise 2: The Resur. 49,85 Road Rash 79,85 Robo Pit CLASSIC 49,85 Sega Touring Car 99,85 Skeleton Warriors 79,85 Starfighter 3000 79,85 Steampunk Mash 49,85 Tempest 2000 89,85 Tennis Arena 99,85 Tetris Plus 79,85 Thunderforce 2 & 3 89,85 Thunderforce 5 149,85 Virtua Fighter Kids 44,85 Virtua Volleyball 59,85 Warcraft 2 89,85 Whizz 89,85 WipEout 2097 84,85 W-Wide Soccer 98 94,85</p>
---	---	---

Fragen Sie nach
unserem Bonus-System!

Fragen Sie nach
unserem Bonus-System!

Sie waren schon einmal in
einem Videospiele Shop?
GLAUBEN WIR NICHT!
Außer, ...sie waren schon
einmal bei uns !!!

Videospiele & Multimedia, ...wo sonst!

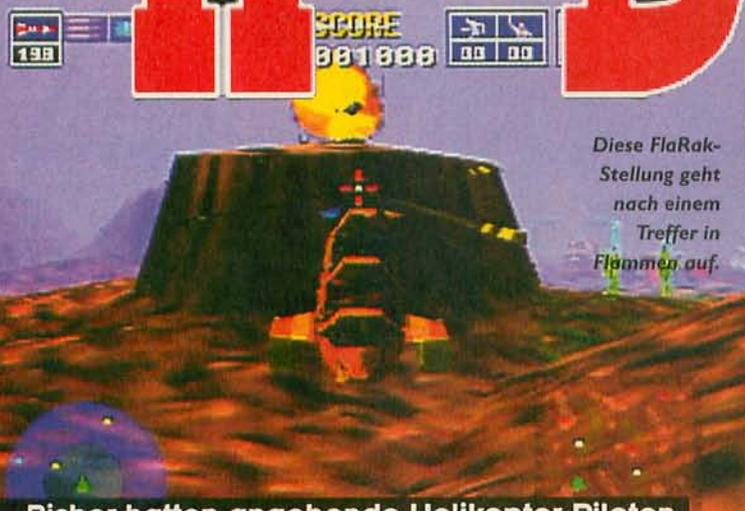
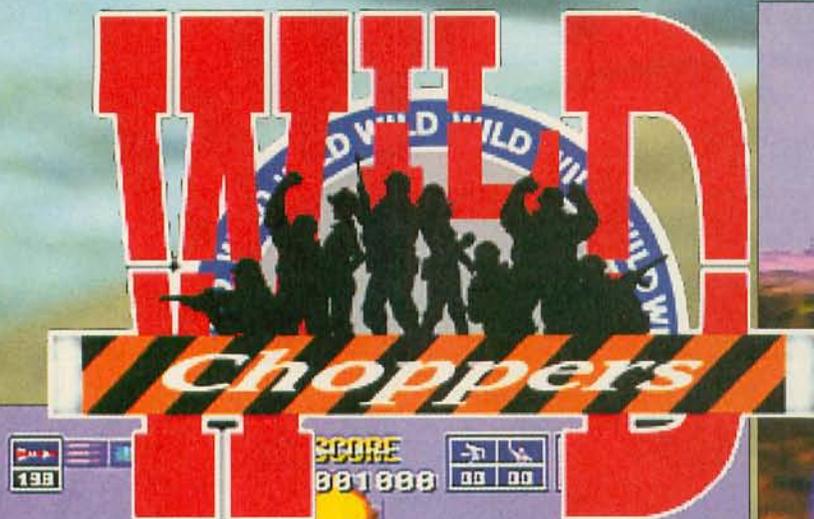
- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = Preis bei Drucklegung noch nicht bekannt -
- ab 3 Spielen Portofrei -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games -
- Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung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

**Wöchentliche
Angebote zu
Wahnsinnspreisen !!!**

NEU seit 8. November
LADEN (200qm) - KEIN VERSAND
OBERHAUSEN
Havensteinstr. 46 - 48
46045 Oberhausen
Tel: 0208 - 20518-33/44

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

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



Diese FlaRak-Stellung geht nach einem Treffer in Flammen auf.

Bisher hatten angehende Helikopter-Piloten noch keinen Grund, sich ein Nintendo 64 anzuschaffen.

Dann lieber einen PC mit „Comanche“ oder eine PlayStation mit einem Spiel aus der „Strike“-Serie.

Das könnte jetzt anders werden.

Klemmt euch hinter den Steuerknüppel eines Hubschraubers, und zeigt den Bösewichten, wo der Hammer (bzw. die Vulcan-Kanone) hängt! So oder ähnlich könnte man "Wild Choppers" umschreiben. Seit der Entwicklungs-Version, die unter dem Mantel der Verschwiegenheit die Runde machte, hat sich nicht besonders viel getan. Damals war auch noch offen, ob das Modul überhaupt den Weg in die Händlerregale finden würde, geschweige denn in den Schacht einer Konsole. Jetzt hat Tet ein fertiges Modul von seinem Heimat-Trip mitgebracht, und die ersten Eindrücke seien Euch hiermit dargelegt.

Zuerst springen dem geneigten Piloten die japanischen Menüs ins Auge, die erst nach einigen Versuchen ihre Bedeutung offenbaren. Neben einem Kampagnen-Modus bietet Euch Wild Choppers auch eine Trainingsrunde an, in der Steuerung und Waffeneinsatz erlernt werden. Das ist durchaus sinnvoll, da D-Pad und Analogstick gemeinsam zur Bewegung des Helis beitragen – das Pad steuert den Flug und der Stick die Blickrichtung. Im Eifer des Gefechts krallen sich die Rotorblätter dabei schon einmal in die Außenhaut eines gegnerischen Kampffliegers oder in die Wand

Der Pilot des Ga-Ga soll erst 25 Jahre alt sein? Das glaube, wer will.

eines Canyons, die gerade zufällig im Weg ist. Dabei leidet die Panzerung Eures Hubschraubers recht stark, und nach mehrfachen Kollisionen und gegnerischen Treffern bleibt euch nur noch übrig, ein "Mayday! Mayday!" durch den Äther zu senden.

Sobald Ihr den Bogen einigermaßen raus habt, sucht Ihr Euch aus dem Gerätepark eine der acht unterschiedlichen Maschinen aus. Diese Wahl sollte allerdings weise getroffen sein, da die gesamte Kampagne mit der Maschine geflogen wird – mittendrin umsteigen ist nicht erlaubt. Für jeden ist der richtige fliegende Untersatz dabei. Von einer schnellen Kampfmaschine über den mit Explosivgeschossen ausgestatteten Reparatur-Chopper mit dem Namen "Ga-Ga" (der sich zuweilen auch etwas verrückt verhält) bis hin zum Lastenubschrauber reicht die Palette der Helis. Alle sind verschieden stark gepanzert und mit unterschiedlichen Flugeigenschaften gesegnet.

Nach der Wahl erläutern ein zackig animierter General und eine Übersichtskarte den

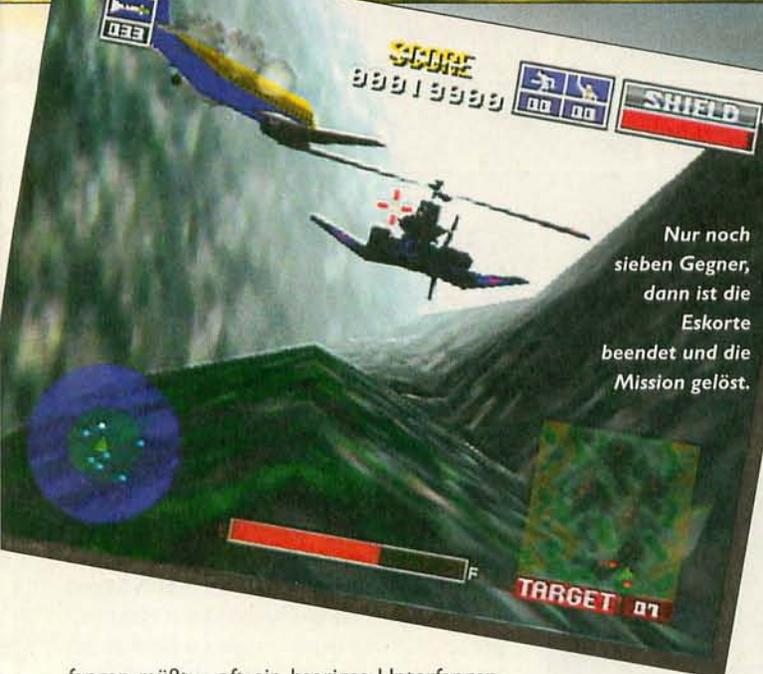


Mit un gelenkten Raketen attackiert Ihr besser nur große Gegner und Gebäude.



スピードはないが、バルカン弾の威力は高い。

Einsatz. Danach geht's auf den örtlichen Flohmarkt, wo Ihr nach Belieben Raketen, Bomben und Dummy-Geschosse einkaufen dürft. Neben Luft-Luft- (AA), Luft-Boden- (AG) und kombinierten Lenkgeschossen stehen un gelenkte und gelenkte Splitterbomben (Cluster) auf der Karte. Ganz billig ist der Spaß allerdings nicht, Ihr solltet schon auf Euer Budget aufpassen. Dies ist besonders wichtig, da ungebrauchte Waffen nicht zurückgekauft werden. Für die finanzielle Versorgung Eurer nächsten Missionen muß allein das Punktekonto herhalten, das Ihr Euch im Verlauf der Schlachten erarbeitet. Neben den dedizierten Zielen der Einsätze dürft Ihr Euch nach Belieben auf dem Feld der Ehre austoben. Sämtliche Luft- und Bodentruppen sind zum Abschluß freigegeben, darunter auch Infanteristen und zwanglos in der Landschaft verteilte Gruppen von Gebäuden. In letzteren verstecken sich häufig Extras wie zusätzlicher Treibstoff, Power-Ups für die Bordkanone oder einfach Geldsäcke. Diese springen in die Luft, wo Ihr sie mit Eurer Maschine auf-



Mission 5 地下施設破壊

どうやらカンパーニア洞窟内に、敵の秘密地下施設があるらしい。

fangen müßt – oft ein haariges Unterfangen, wenn Ihr gleichzeitig vom Boden und aus der Luft angegriffen werdet. Allzuviel Zeit solltet Ihr Euch beim Einsammeln auch nicht lassen, da der Treibstoff unerbittlich zur Neige geht und Euch anstelle eines Zeitlimits mit dem endgültigen Aus droht.

Solange der Sprit aber reicht, fliegt Ihr durch Täler und über Berge und sucht auf dem Raderschirm nach dem nächsten zu zerstörenden Ziel. Durch die abwechslungsreichen Missionen kommt dabei keine Langeweile auf – von der Geiselnbefreiung über Luftunterstützung bis hin zum Blitzangriff bei Nacht ist alles vertreten. Solltet Ihr trotz aller Widrigkeiten siegreich aus der Schlacht hervorgehen, erscheint eine Übersicht, in der Eure Trefferquote, die vernichteten Gegner und Verluste in den eigenen Reihen direkt in Gewinn oder Verlust umgerechnet werden. Hier ist die beste Gelegenheit, sich den Verlauf noch einmal durch den Kopf gehen zu lassen und die Mission vielleicht noch einmal zu spielen, diesmal aber weniger (bzw. geeigneter) Waffen ein-

Auf der Übersichtskarte sind die feindlichen Stellungen und Missionsziele nur als Bild angegeben. Die Positionen bleiben unbekannt.

zukaufen. Nach der Statistik dürft Ihr den Spielstand in einem von vier Slots direkt auf dem Modul speichern und gleich danach zum nächsten Einsatz übergehen.

Die grafische Umsetzung der Ballerei ist solide Nintendo 64-Qualität mit dem typischen Nebel und den ebenso typischen, verwaschenen Texturen. Alle Flug- und Fahrzeuge sind detailliert ausgearbeitet und lassen sich schon auf große Entfernung hin unterscheiden. Die musikalische Untermalung hinkt etwas hinterher und nervt mit der Zeit etwas. Die Sondereffekte dagegen sind gut – die Sirene, die als Warnung bei einer anfliegenden Rakete ertönt, löst bei den empfindlichen Nackenhärchen eine Rauferei um die letzten Stehplätze aus. Nicht nervös werden, heißt die Devise, schließlich dürft Ihr jede Mission dank Continue beliebig oft anspielen. af



INFO

System: Nintendo 64
 Name: Wild Choppers
 Genre: 3D-Helikopter-Action
 Hersteller: Seta
 Geplanter Erscheinungstermin:
 Japan: bereits erhältlich
 Deutschland: keine Angaben

Metal Slug

Ein Held, ein Auftrag, ein Panzer: Aus diesen Zutaten wurden schon viele mehr oder weniger witzige Arcade-Games geschaffen. Der Japan-Import "Metal Slug" ist eines davon.



Sparmaßnahmen? Gegnerische Soldaten greifen mit riesigen Schneebällen an.

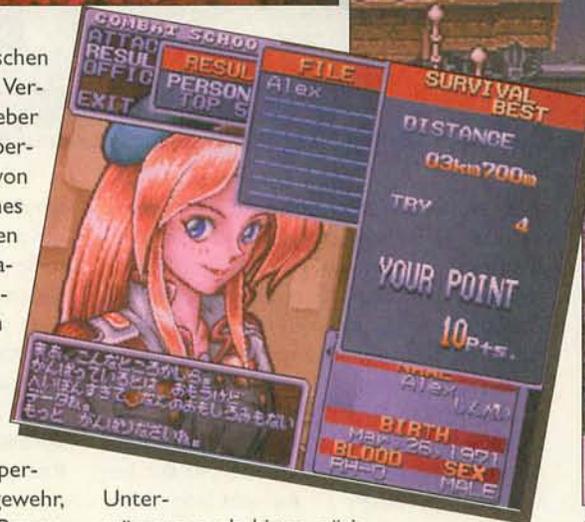


Adios, Endgegner! Mit Hilfe des Panzers verfrachtet Ihr einen der Oberflügel in die digitale Nirvana.



Mit dem Flammenwerfer heizt Ihr den Lufttruppen ordentlich ein.

Sie sind selten geworden, die klassischen Arcade-Spiele. Nur äußerst wenige Vertreter der Gattung haben das 3D-Fieber der Softwarehäuser unbeschadet überstanden. Einer davon ist "Metal Slug" von SNK. Ihr übernehmt darin die Rolle eines Einzelkämpfers, der – Rambo läßt grüßen – durch die Landschaft rennt, Heerscharen feindlich gesinnter Sprites ins digitale Nirvana pustet und nebenbei noch ein paar Kriegsgefangene rettet. Dabei macht er hemmungslos von jeder Wumme Gebrauch, die ihm in die Hände fällt. Selbstverständlich kann unser Held mit jedem Waffensystem perfekt umgehen, ob schweres Maschinengewehr, Handgranate, Flammenwerfer oder Panzer. Genau von diesem Panzer hat das Spiel seinen Namen: Das "Super Vehicle-001 Metal Slug" verfügt über ein rundum schwenkbares Schnellfeuergewehr, eine äußerst durchschlagende Kanone, und kann sogar springen. Leider steht es Euch nur selten zur Verfügung. Die Munition Eurer Knarren ist bis auf die der normalen Pistole begrenzt. Herumliegende Kisten offenbaren bei ihrer Zerstörung oft weitere Waffen, Munition oder Bonusgegenstände, die das Punktekonto auffrischen. Auch die Kriegsgefangenen geben Euch ein Extra, sobald Ihr sie berührt. Ihr habt jede Art der



Unterstützung auch bitter nötig, da die gegnerischen Armeen manchmal schier unerschöpflich scheinen. Solltet Ihr Eure Aufgabe trotz aller Hindernisse erfolgreich absolvieren, dürft Ihr als nächstes in der "Combat School" neue Herausforderungen suchen. Dort wird z. B. bewertet, wie weit Ihr mit einem einzigen Leben kommt – und zwar in Kilometern. Außerdem winken noch Bonusspiele in den "Different Stories". Hier müßt Ihr unter anderem Spione ausfindig machen und eine Brücke überqueren. Die umfassende "Art Gallery" rundet den Inhalt der CD ab.



Im ersten "Another Story"-Bonusspiel müßt Ihr einen Verräter enttarnen.

INFO

System: PlayStation
 Name: Metal Slug
 Genre: Arcade-Action
 Hersteller: SNK
 Geplanter Erscheinungstermin:
 Japan: bereits erhältlich
 Deutschland:

keine Angaben



Sony bereichert das Rennspiel-Genre um einen weiteren Simulations-Stern am PlayStation-Himmel.



Das Renngeschehen aus der Cockpit-Perspektive.



Vor dem grafisch ausgezeichneten V-Rally braucht sich Gran Turismo beileibe nicht zu verstecken.



Ausgetrickt: Mit gewagten Fahrmanövern kämpfen wir uns an die Spitze.



Ein Tunnel mit Ridge Racer-Beleuchtung darf natürlich auch nicht fehlen.



Der neueste PlayStation-Renner kommt zur Abwechslung mal nicht aus dem Hause Namco, sondern wird von den Sony-Studios in Japan entwickelt. In Gran Turismo liefert Ihr Euch mit realen Superkisten heiße Plazierungsduelle, die auf halsbrecherischen Alltags-Pisten ausgetragen werden.

Zu Beginn dürft Ihr Euch wieder für einen von zahlreichen Spielmodi entscheiden: Im "Quick Arcade"-Modus stehen Euch über 40 der beliebtesten Sportwagen zur Auswahl. Jeder davon ist mit einer realistischen Steuerung ausgestattet, um das ultimative Fahrerlebnis der großen Vorbilder zu garantieren. Alle Wagen bestechen durch individuelle Lenkeigenschaften, die sich je nach Automarke in Beschleunigung und Kurvenverhalten bemerkbar machen. Zur weiteren Auswahl stehen ein "Single Race" oder "Time Trial"-Modus, die beide via "Split Screen"-Option auch zu zweit spielbar sind. Im "Story"-Modus müßt Ihr so viele Rennen wie möglich gewinnen, um ordentlich Kohle auf Euer Konto zu

scheffeln, was für Feintuning oder zum Erwerben neuer Fahrzeuge verwendet wird. Insgesamt stehen Euch hier 120 originalgetreue Lizenz-Karosserien zur Auswahl bereit. Investiert Ihr das Geld vorausschauend, stehen Euch schließlich edle Karossen wie der Aston Martin, der Chrysler-Viper oder sogar ein Chevrolet Corvette zur Wahl. Dieser Modus stellt selbst für professionelle Fahrer aus der spielverwandten **Rage Racer**-Welt eine ernsthafte Herausforderung dar! Im Spiel gibt es mehr als zehn unterschiedliche Meisterschaftsklassen und über elf verschiedene Rennstrecken. Oberstes Ziel ist es, Eure Fahrtechnik genau auf die unterschiedlichen Anforderungen und Eigenschaften des jeweiligen Wagens abzustimmen. Vor jedem Rennen lassen sich dazu in der Werkstatt zahlreiche Veränderungen am Wagen vornehmen. Selbst an aufmunternde Fahrtauglichkeitstests (Ihr müßt z.B. eine komplette Führerschein-Prüfung bestehen) haben die Entwickler gedacht. Die strapaziöse Straßen-Rallye führt Euch durch nächtliche Großstadtkulissen, Hochgeschwindigkeits-Ovale, sowie über unzählige Hügelstrecken und Waldstrecken hinweg. Grafisch glänzt **Gran Turismo**

Wer seinen Führerschein bestanden hat, darf sich auf viele schicke Sport-Flitzer freuen.

GO RACE CHAMPIONSHIP

SPECIAL LEAGUE

NORMAL
ノーマルカー
世界最速マシン決定戦

TUNED
チューンドカー
世界最速マシン決定戦

LIGHT WEIGHT
ライトウェイトスポーツ
世界一決定戦

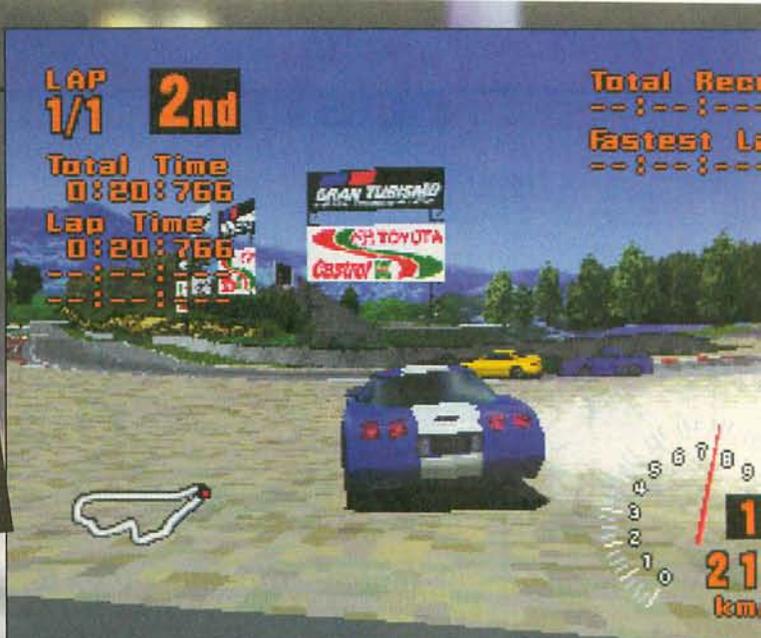
FF
FF車世界一決定戦

FR
FR車世界一決定戦

4WD
4WD車世界一決定戦

0 DAY **Cr** 997,521,900 **MyCar** MR2

Im Story-Mode lassen sich unzählige Wagen-Einstellungen vornehmen, von denen manche Rennsimulationen nur träumen.



Das war wohl nichts: Nach einem gewagten Überholmanöver werden wir aus der engen Rechtskurve geschleudert.

mit beeindruckenden 3D-Effekten: Die Umgebung sowie alle beteiligten Rennautos bestechen durch ihr grandios plastisches Aussehen und die winzigen Details. Gewagte Bremsmanöver hinterlassen astreine Skidmarks, und transparente Rauchwölkchen zeugen vom enormen Gummiabrieb. Auch verschiedene Blickwinkel sind kein Problem: Hartgesottene Fahrer rasen aus der Cockpit-Sicht (mit Rückspiegel) um die Wette; Freiluft-Fetischisten wählen die übersichtlichere Außenperspektive. Gran Turismo brilliert schon jetzt mit einzigartiger Detail-

reue, Präzision und Realitätsnähe. In puncto Optik-Veredelung setzen die Macher auf modernste Techniken wie "Environment Mapping" oder ihr selbstentwickeltes "Physics Simulation Tool". Mit letzterem Verfahren wurden die verschiedenen Bewegungsabläufe und Fahrverhalten der Wagen eingefangen. Die bestechenden Strecken-Umgebungen wurden durch den Einsatz fotorealistischer Texturen und Echtzeit-Lichteffekte geschaffen. Momentan deutet alles darauf hin, daß uns hier ein prachtvolles Rennspiel ins Haus steht.

INFO

System: PlayStation
 Name: Gran Turismo
 Genre: Rennspiel
 Hersteller: Sony Japan
 Geplanter Erscheinungstermin:
Juni 1998

second to none
Computer- und Videospiele

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

SONY PLAYSTATION

- Abe's World (dv) 89.-
- Ace Combat 2 (dv) 89.-
- Bushido Blade (dv)* 89.-
- Colony Wars (dv) 89.-
- C&C Alarmstufe Rot (dv) 99.-
- Crash Bandicoot 2 (dv) 89.-
- Fifa 98 (dv) 89.-
- Fighting Force (dv) 89.-
- Final Fantasy 7 (dv) 99.-
- G-Police (dv) 99.-
- Gex 2 (dv)* 89.-
- NBA Live 98 (dv) 89.-
- Nightmare Creat. (dv)* 89.-
- Nuclear Strike (dv) 89.-
- RE:Director's Cut (dv) 89.-
- Shadow Master (dv)* 89.-
- Test Drive 4 (dv) 89.-
- Time Crisis+Gun (dv) 139.-
- Tomraider 2 (dv) 95.-
- Z (dv) 79.-
- ANALOG CONTROL.(jp) 89.-
- BOOT CHIP PSX 25.-
- GAME BUSTER (dv) 79.-
- GUN + LASER (us) 99.-
- MEMORY CARD 360 PSX 79.-
- RGB KABEL PSX 20.-

- Biohazard 2 (jp)* 139.-
- Bloody Roar (jp) 129.-
- Breath of Fire 3 (us)* 115.-
- Bushido Blade (us) 109.-
- Cart World Series (us) 115.-
- Castlevania (us) 115.-
- Deathtrap Dungeon (us)* 115.-
- Einhander (jp) 129.-
- Final Fantasy 7 (us) 129.-
- Final Fant. Tactics (us)* 115.-
- Ghost in the Shell (us) 115.-
- Grand Turismo (jp) 139.-
- Masters Teras Käsi (us) 115.-
- Nightmare Creat. (us) 115.-
- Newman Haas Race (us)* 115.-
- ONE (us) 115.-
- Director's Cut (us) 115.-
- Riven (us) 115.-
- Spawn (us) 115.-
- Street Fighter Coll. (us) 115.-
- Tekken 3 (jp)* 139.-
- Time Crises +Gun (us) 169.-
- Tobal No.2 (jp) 139.-
- Vs (dv) 115.-
- Wild Arms (us) 115.-

NINTENDO 64

- Nintendo 64 (dv) 289.-
- Dark Rift (dv) 125.-
- Diddy Kong Racing (dv) 89.-
- Extreme G (dv) 129.-
- Fifa 98 (dv) 129.-
- Lamborghini (dv) 125.-
- Lylat Wars (dv) 125.-
- Mischief Makers (dv) 89.-
- Multi Racing Champ. (dv) 129.-
- Nagano Winter Olympics (dv)* 139.-
- Top Gear Rally (dv) 125.-
- WCW vs NWO (dv)* 129.-
- Controller bunt 55.-
- Joypadverlängerung 19.-
- Lenkrad incl. Rumble 139.-
- Memory Card 1Meg bunt 29.-
- Memory Card 4Meg 59.-

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

Händlerfax:
07171-928898

HTTP:
[//WWW.2ND2NONE.COM](http://www.2nd2none.com)

Ladenlokale

GAME OVER!
Postgasse 9
73525 Schwäbisch Gmünd
07171-928893

PLAYBASE
Hauptstrasse 11
77704 Oberkirch
07802-91460

FUN Computer
Schwesterstr. 20
87700 Memmingen
08331-47499

PSX Multinorm 350.- DM
Incl. RGB Kabel

EARTHWORM JIM 3D



Hier kriegt mich keiner runter! Ich heiße schließlich nicht Major Mucus.

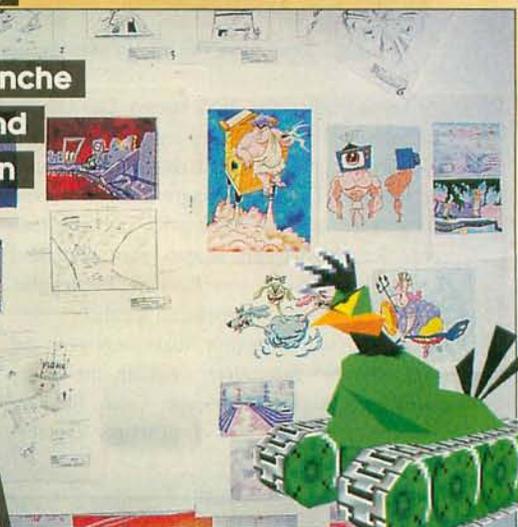
Auf seinem letzten England-Trip hatte Euro-Trotter Dirk Gelegenheit, den erst vor 20 Monaten gegründeten Newcomer VIS Interactive in Schottland zu besuchen, der ohne jegliche Reputation in der Branche gleich als ersten Auftrag Interplays Earthworm Jim 3D-Lizenz an Land gezogen hat. Wie das möglich war und wie weit die beiden Versionen (PS/N64) gediehen sind, erfahrt Ihr gleich.



Die Snowboardeinlage auf der Salamischeibe ist ein Bonuslevel.



Art Director Robbie Graham präsentiert seine neueste Schöpfung, den "Disco Zombie".



VG: Wie war das mit den Programmierern? Laut Deiner Aussage eben hatten ja weder Kirk, noch Du richtig Erfahrung mit eigenen Spielen.

Chris: Auch hier waren unser persönliches Überzeugungstalent, unsere frischen Ideen der ausschlaggebende Faktor. Alle Mitarbeiter, die wir anderswo abwerben konnten, haben bei uns am Anfang deutlich weniger verdient, als bei ihren vorigen Arbeitgebern.

VG: Wiso sind sie dann trotzdem gekommen?

Chris: Zwei unserer besten "Fänge", die bei DMA Design gekündigt haben, um hier etwas Neues aufzubauen, waren z.B. so gelangweilt von den starren Abläufen dort, daß sie für mehr kreativen Spielraum sogar auf einen Teil ihres Gehalts verzichtet haben.

VG: Nochmal zurück zu dem, was Du eben gesagt hast. Was bedeutet, Ihr "geht keine Kompromisse ein"? Möchte Interplay bzw. Shiny nicht eine Garantie haben, daß Ihr keinen Mist baut?

Chris: Shiny ist nicht mehr allzusehr interessiert, was natürlich eine tolle Chance für die VIS-Mitarbeiter ist, ihre Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Die Shiny's haben Jim aufgebaut, und das war's. Dave Perry schaut sich zwar hin und wieder an, wie weit wir sind und gibt Tipps, aber reinreden tut uns niemand. Selbst Interplay nicht, die die EWJ-Rechte für Europa haben. Man läßt uns völlig freie Hand. Nur so ist die Erschaffung richtig guter Spiele möglich, die man nicht nach einer Woche gleich wieder vergißt.

VG: Und allein mit dieser Argumentation habt Ihr alle anderen renommierten Firmen, die sich



Was für Rare die Büros in umgebauten Kuhställen, ist für VIS Interactive das Headquarter im Gebäude einer ehemaligen Entbindungsstation (ein Leveldesigner von EWJ 3D

ist sogar noch im damaligen Maternity Hospital von Dunfermline - das jetzt, zu einem modernen Bürogebäude umgebaut, seine Arbeitsstätte ist - zur Welt gekommen). Wie schafft es allerdings eine so junge Firma, die noch nie zuvor ein Spiel veröffentlicht hat, bereits kurz nach Firmengründung einen lukrativen Lizenz-Deal wie diesen abzuschließen? Fragen wir doch einfach Scotsman Christiaan van der Kuyl, 28, BMW-Fahrer und Gründer von VIS:

VG: Was hast Du gemacht, bevor Du VIS aus der Taufe gehoben hast?

Chris: Ich war bei einer Agentur angestellt, die Multimedia Konzepte für andere Firmen entwickelt hat...

VG: ...und da hat Dir das Kantinenessen irgendwann nicht mehr geschmeckt?

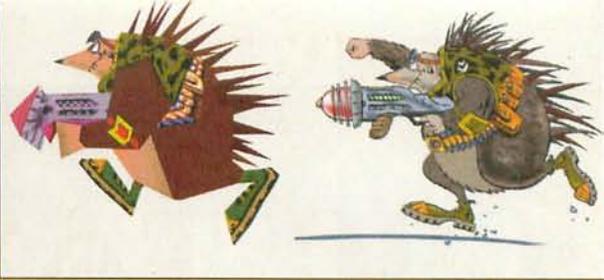
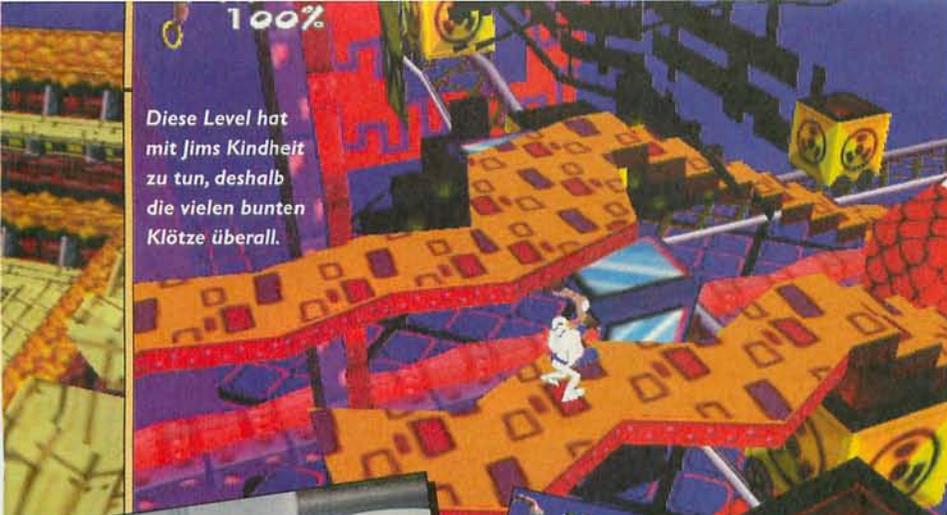
Chris: So ähnlich. Die Arbeitsbedingungen dort haben mich einfach frustriert. Mit der Zeit begreift man, wie wenig kreativer Spielraum einem in diesem Business bleibt, wie sehr alle Ergebnisse von ständigem Termindruck und ewigen Kompromissen bestimmt sind. Da beschlossen Kirk und ich (Kirk Ewing, Partner von Chris, war damals noch bei einer TV-Produktionsfirma beschäftigt, Anm. d. Redaktion) eine eigene Firma aufzumachen.

VG: Abgesehen davon, daß sich in der Spieleindustrie ja auch alles um Termine dreht, womit habt Ihr eigentlich die Anschaffung der ersten Computer, Anmietung der Büros etc. finanziert?

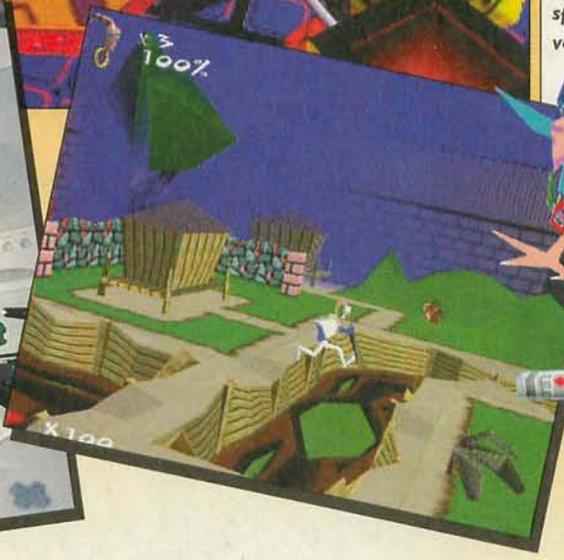
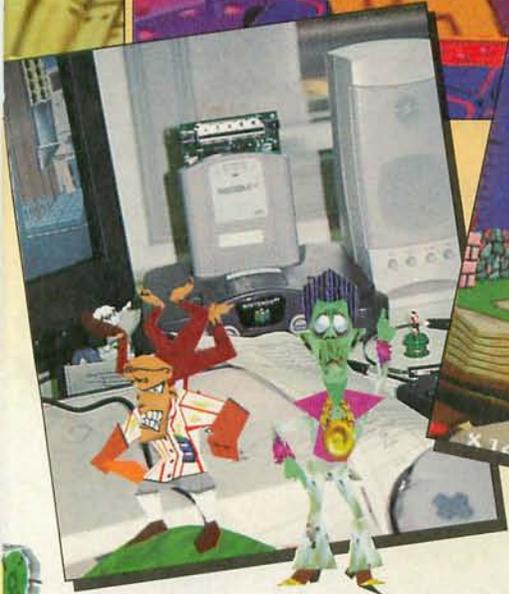
Chris: Das mit dem Terminstreß stimmt natürlich, wir sind aber insofern anders, als bei uns keine Kompromisse eingegangen werden. Zu der Finanzierung kann ich auch nur sagen, daß ich es bis heute kaum glauben kann, daß uns tatsächlich jemand das Startkapital vorgeschossen hat. Von den Banken wollte natürlich keine ihr Geld nur auf der Basis einer guten Idee verleihen. Wir haben aber schließlich eine Investment Company gefunden, die wohl so überzeugt von unserem Konzept war, daß sie das Risiko eingegangen ist.

100%

Diese Level hat mit Jims Kindheit zu tun, deshalb die vielen bunten Klötze überall.



Rechts sieht Ihr den detaillierten Entwurf vom Grafiker und links die Polygon-Figur, wie sie dann später im Spiel vorkommt.



auch um die Earthworm-Jim-Lizenz beworben haben, geschlagen?

Chris: Das war nur die halbe Miete. Wir hatten zwei Wochen Zeit, ein Proposal (so 'ne Art Demo, Anm. d. Redaktion) einzureichen.

VG: Zwei Wochen? Das ist ja ein Witz...

Chris: In der Tat. Hier war allerdings meine Multimedia-Erfahrung von Nutzen. Wir haben einen Trailer in der Art des James Bond Vorspanns produziert, begleitet von einem selbst ge-remixten Bond Theme. Das war sozusagen nur ein Comic Strip, ein Rolling Demo. Er hatte mit dem Spiel nicht das geringste zu tun, war aber gut präsentiert und kam fantastisch rüber.

VG: Bei all den Vorschüßlorbeeren aus allen Richtungen sind wir ja mehr als gespannt auf das fertige Spiel. Wir danken für dieses Gespräch.

Chris: Nein, ich habe zu danken.

Meister Jim in neuer Mission

Wer nicht gerade Weihnachten '97 das erste Mal mit Videospiele konfrontiert wurde, erinnert sich bestimmt auch noch an den denkwürdigen Tag Ende '94, als EWJ I endlich im Handel war: Jim war damals gerade mitten beim Erdlochsauermachen, als plötzlich ein Raumanzug, der ihm auch noch wie angegossen paßte, samt Knarre vom Himmel fiel. Endlich konnte er den ganzen tierischen Unholden um sein Loch herum ihre täglichen Freßattacken auf ihn heimzahlen. Nur dumm, daß **Psy Crow**, eine außerirdische Schweinebackenkrähe, auch ganz scharf auf diesen Anzug war.

Sein Space-Dress hat Jim die Jahre über tapfer verteidigt und der Umwelt längst bewiesen, wo der Bartel den Most holt. Inzwischen bedrücken ihn andere Probleme. In Jims Kopf ist nämlich eine Sicherung durchgebrannt, weshalb er sich mit Eurer Hilfe nun auf eine Reise nach Innen begeben muß. Im Spiel erkundet Ihr verschiedene Bereiche von Jims Psyche, heilt dabei seine Phobien, kramt in Kindheitserinnerungen und Phantasien rum, um ihn aus seiner Umnachtung zu befreien. Da ist es nur allzu logisch, daß auch alte Bekannte, wie Evil the Cat, Professor Monkey-For-A-Head und Goldfisch Bob in diesem Abenteuer mit von der Partie sind. Neue Bedrohungen treten in Form des Disco Zombies oder Rabid, einem durchgedrehten Hasen, auf.

Die dreißig Level teilen sich auf fünf thematisch verschiedene (Gefühls-)Welten auf. Die Angst-Level spielen alle in bedrohlicher, dunkler Wald-Umgebung, obschon auch hier der EWJ-typische Humor nie zu kurz kommt: Ihr stellt irgendwann verduzt fest, daß der Wald nur aus überhaupt nicht bedrohlichen Theaterkulissen besteht, die er auch von der anderen Seite aus begehen kann (ja, ja wenn nur alle Angstzustände so leicht behoben werden könnten, gelle?). In der Happiness-Welt dreht sich dagegen alles ums Fressen, während Ihr in den Traum-Leveln Jims sexuelle Phantasien ausleben dürft. Nein, war nur Spaß, in Wahrheit befindet Ihr Euch dann im Wilden Westen, da Jim schon immer mal Sheriff spielen wollte, und so weiter.

Auch bei dieser EWJ-Folge lockern versteckte Sub-Games den Spielverlauf auf. So dürft Ihr eine Salamischeibe als Snowboard mißbrauchen und einen Fettberg runterdüsen oder müßt im

Innern eines Tornados Kühen und anderem Unrat ausweichen, die der Wirbelsturm mitgenommen hat. Um Jims comichaften Look auch in den neuen 3D-Welten zu bewahren, wird sein Umriß von einer weißen Linie umsäumt. Außer diesem Pseudo-2D-Gag besteht das Spiel aber aus einer reinen dreidimensionalen Umgebung. Da gut Ding Weile hat und dieses Motto ja erklärtermaßen zu VIS' Firmenphilosophie gehört, dürfte es eher noch ein paar Monate länger dauern als offiziell angegeben, zumindest was die N64-Version angeht. ds



INFO

System: _____ PlayStation/N64
Name: _____ Earthworm Jim 3D
Genre: _____ 3D-Action-Adventure
Hersteller: _____ Interplay
Geplanter Erscheinungstermin:

April 1998

GHOST IN THE SHELL

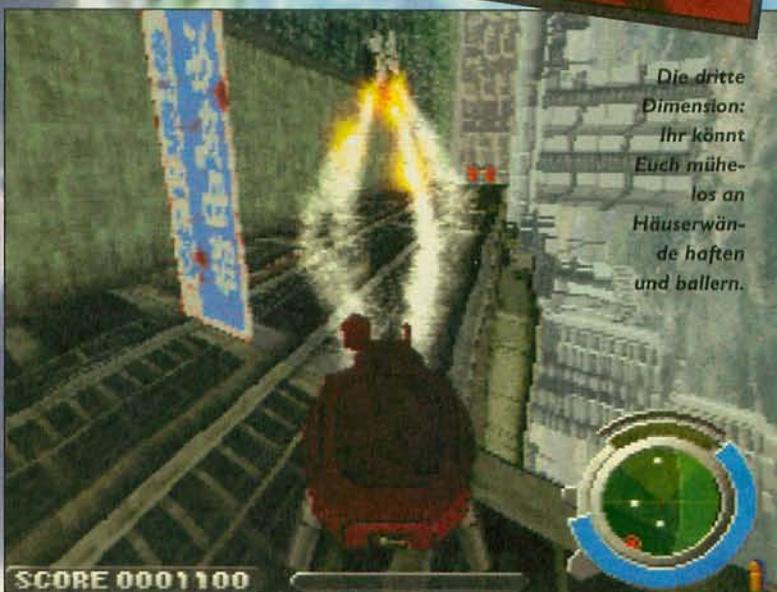
Man nehme einen erfolgreichen Anime-Film, kombiniere ihn mit einem 3D-Shooter, und heraus kommt ein Spiel, das in der japanischen Anime-Fangemeinde bereits Kultstatus erlangt hat.



Zwischensequenzen werden Euch nach Missionsende dargeboten.



Die Missionsziele sind mit Vorsicht zu genießen. Sie besitzen ungeahnte Feuerkräfte.



Die dritte Dimension: Ihr könnt Euch mühelos an Häuserwände haften und ballern.



Auf einem ferngelenkten Boot rast Ihr durch das Feindesgebiet.



Am Ende jeder Mission wartet ein Boßgegner auf Euch.

Die erfolgreichsten Kulturgüter Japans sind, zumindest vom Standpunkt der Unterhaltungsindustrie gesehen, Videospiele, Comics und Animes. So verwundert es nicht, daß jeder halbwegs erfolgreiche Anime eine Umsetzung in binäre Codes erfährt. Zugegebenermaßen sind die wenigsten Titel hierzulande bekannt, sei es nun **Tenchi Muyo**, **Escarflowne** oder **Lupin 3rd**. Es ist verständlich, daß solche Spiele - meistens textlastige Adventures - bei uns erst gar nicht veröffentlicht werden. Anders verhält es sich jedoch, wenn ein Anime auch auf dem internationalen Markt einen hohen Bekanntheitsgrad erlangt hat. **Ghost in the Shell** gehört zu jenen wenigen Titeln, die genau wie **Akira** weltweit in die Kinos gelangt sind. Dieser Science Fiction Cyberpunk-Anime basiert auf dem gleichnamigen Comic von Shirow Masamune (**Apple Seed**, **Dominion Tank Police**) und handelt von einer Polizei-Spezialtruppe, die gegen das organisierte "Ghost-Hacking" ankämpft (näheres, siehe Kasten). In der PlayStation-Umsetzung schlüpft Ihr in die Rolle eines Greenhorns, der dieser Spezialtruppe zugeeilt wird. Im Cockpit eines vierbeinigen Spinnenpanzers, genannt "Fuchikoma", durchstreift Ihr das Stadtgebiet von Tokio und er-

füllt Missionen zu Land und auf dem Wasser. Die Ziele werden jeweils in einem Briefing vorgegeben, wobei Ihr Euch meistens frei innerhalb der dreidimensionalen Polygon-Stages bewegen dürft. Damit ist auch gemeint, daß Ihr Gebäudewände hochkrabbeln und sogar an der Decke entlanglaufen könnt. Schließlich ist Euer Gefährt nicht umsonst einer Spinne nachempfunden. Nur in einigen wenigen Missionen, wo Ihr Euch z.B. auf dem Meer oder auf der Autobahn befindet, sind die Routen vorgegeben. Als Waffen stehen Euch ein Maschinengewehr und Granatenwerfer zur Verfügung. Munition für letzteres findet Ihr in den Levelabschnitten in Form von Extras und wirken weitflächig, ähnlich wie Smart Bomben. Wenn Ihr den Feuer-Button länger gedrückt haltet, lädt sich Eure Kanone auf und Ihr könnt bis zu sechs Zielsuchraketen abfeuern. Da meistens ein komplettes Stadtgebiet oder verwinkelte Kanalsysteme Eure Einsatzorte sind, dürft Ihr mit diesen Raketen sogar um die Ecke schießen. Gegner, die in Hubschrauben sitzen, nehmt Ihr hingegen am besten von einer Häuserwand in Beschuß. So könnt Ihr die MG aus einem sicherem Winkel wie eine Flak bedienen. Aufgrund der beinahe uneingeschränkten Bewegungsfreiheit, ergeben sich auch für Taktiker zahllose Variationen, eine Mission in Angriff zu nehmen. Die Steuerung - wahlweise auch analog - verspricht ein müheloses und flottes vorankommen in diesem Cyberpunk-3D-Shoot'em Up. tet



Auch ein
Roboter hat
es nicht
leicht.
Zum Glück
zahlt die
Versicherung.



Typischer
Polizeialtag
im 21. Jahr-
hundert:
Erst
schießen,
dann reden.



Grins:
Major Kusanagi
genießt während
eines Einsatzes
Nackt-Bungee-
Jumping.

Ghost in the Shell The Movie

Wie bereits erwähnt existiert zu diesem Spiel eine Filmvorlage. Hier geht es jedoch etwas ernster zu als in den Zwischensequenzen des Spieles oder in der Original-Comic-Serie. Man schreibt das Jahr 2029. Tokio versinkt mehr und mehr im Meer, und ein großer Teil der Bevölkerung lebt in Slums. Es ist für manche Berufsgruppen lebensnotwendig, daß sämtliche Körperteile durch biomechanische Prothesen ersetzt werden. Einzig das Gehirn wird in seiner ursprünglichen Form erhalten, damit das "Ghost" - sprich der Geist eines Menschen - nicht erlischt. So auch bei der Heldin dieser Geschichte, Major Motoko Kusanagi. Sie ist ein Android mit einem menschlichen Gehirn und führt die Polizei-Sonderabteilung 9 des Innenministeriums an, die sich auf die Bekämpfung des organisierten "Ghost Hackings" spezialisiert hat. Durch die Anbindung des Gehirns an elektronische Bauteile besteht stets die Gefahr, daß das "Ghost" eines Menschen wie bei einem Computer mit Viren infiziert und infiltriert werden kann. Als eines Tages ein international gesuchter "Ghost Hacker" sich in das Netz des Außenministeriums hineinschleicht, beginnt ein Katz und Maus-Spiel auf Leben und Tod.

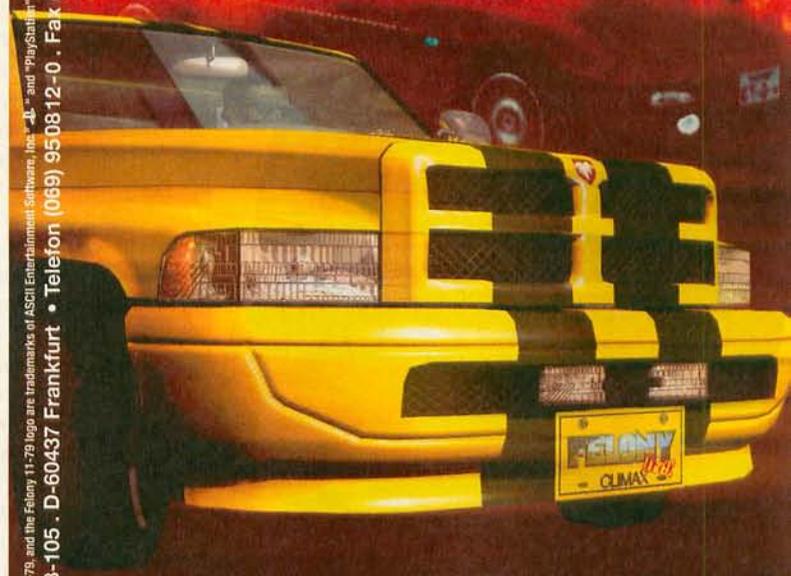
INFO

System: PlayStation
Name: Ghost in the Shell
Genre: 3D-Shoot'em-Up
Hersteller: Sony CE/Kodansha/THX
Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: bereits erhältlich
Deutschland: April 1998

CRASH- KURS

WARNUNG: Die waghalsigen Manöver und riskanten Stunts funktionieren ausschließlich in der virtuellen Realität. Nachahmungsversuche können schwere Verletzungen zur Folge haben. Versuchen Sie unter keinen Umständen, diese Aktionen in der Realität nachzustellen - schließlich gibt es bei Felony den Führerschein schon ab 12 Jahren. Abreagieren, aber richtig.

FELONY



- Mehr als 20 verschiedene Fahrzeuge
- Mit der "Crash-Cam"-Kameraeinstellung verpassen Sie garantiert keinen Crash.
- Eindrucksvolle Soundkulisse und Musikuntermalung
- Speichern der Rekorde auf Memory Card

Videogames 12/97: Spielspaß 80%

Distributed by



© 1997 ASCII Entertainment Software, Inc. All rights reserved. ASCII Entertainment Software, Inc. and the Felony 11-79 logo are trademarks of ASCII Entertainment Software, Inc. "E" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All other brand and product names are trademarks or registered trademarks of their respective holders. Konami © is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unrechthelliges Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Treasures OF THE DEEP

Wer selbst taucht, wird sich in Namcos neuestem Action-Streich sofort heimisch fühlen: Steigt ab in die Tiefen der Weltmeere und jagt versunkenen Schätzen mystischer Kulturen nach und kämpft gegen Haie und Unterwasserpiraten.



Für die ersten Missionen lohnt es sich, ordentlich Netze gegen Haie einzukaufen

Vorsicht vor Unterwasserströmungen und Erdbeben: Euer Explorer besitzt keine dicke Panzerung



Mit Flares bringt Ihr Licht ins Dunkel der Maya-Höhlen Eine Muräne bewacht die Concepcion

Die U/W-Grabstätte bricht zusammen: Raus hier!



Als ehemaliges Navy-SEAL-Mitglied Jack Runyan heuert Ihr bei der U(nderwater) M(ercenary) A(gency) an, und macht Euch auf die Suche nach den Geheimnissen weit unterhalb des Meeresspiegels. In Eurer Basis deckt Ihr Euch nach dem FMV-Briefing mit Ausrüstung, Waffen und Mini-U-Booten je nach Einsatzort für teures Digi-Geld ein. Anfangs steht Euch nur ein einsitziges Froschmann-Vehikel, ein Wet-Suit sowie eine Reihe von Netzen zur Abwehr von Haien, Muränen etc. zur Verfügung. Doch mit jeder erfolgreich abgeschlossenen Mission könnt Ihr Euch mehr leisten (Pony-Flaschen für Notfallluftversorgung, High-Tech-Sonargeräte, Mini-Roboter zur Erforschung enger Höhlen, Minen, sonargeführte Raketen oder Boote mit besserem Speed, Panzerung oder Stauraum u.v.m.). Natürlich sind alle Pad-Buttons belegt und zwar teilweise doppelt und dreifach. Unter Wasser könnt Ihr Euch in einer in gewissen Bahnen geführten 3D-Umgebung frei in alle Himmelsrichtungen bewegen, verschiedene Waffen anwählen, Ausrüstung wie Flares oder NightVision Goggles einsetzen, Karten einblenden und sogar aus Eurem Boot aussteigen und auf eigene Faust in

engen Gefilden weitertreten. Nach einer Trainingsmission zum Einüben der Steuerung wird's ernst: Die spanische Galeone "Concepcion" sank 1641 in einem tropischen Sturm vor der Küste Puerto Ricos, beladen mit Gold für den Vatikan. Piraten haben das Wrack auch schon erspäht, es gilt also keine Zeit zu verlieren! Habt Ihr die Riesenmuräne, die sich dort eingenistet hat, mit einem Torpedo erledigt, geht's weiter in die ionische See. In einem letzten Versuch, 1945 Gold vor den Alliierten nach Afrika zu schaffen, wurde Hitlers Transportflugzeug über dem Mittelmeer abgeschossen. In weiteren zwölf Missionen dürft Ihr Euch so austoben (u.a. Unterwassergräber der Azteken vor der Yucatahalbinsel: Schwach recherchiert, Black Ops! In Yucatan residierten die Maya, dort gab's zu keiner Zeit Azteken), wobei der Schwierigkeitsgrad dank Unterwasserströmungen, Dunkelheit, Erdbeben und fiesen Maya-Fallen schon mit Level vier mächtig ansteigt. Tolle Musikklänge runden das bunte U/W-Abenteuer ab. **Treasures of the Deep** hat echtes Hit-Potential. rk

Das Geleitflugzeug des Nazi-Gold-transports wird von Haien bewacht.

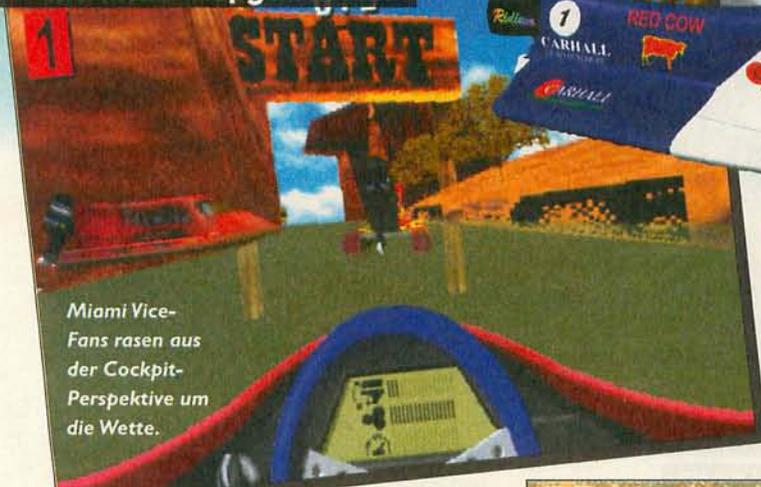
INFO

System: PlayStation
 Name: Treasures of the Deep
 Genre: 3-D-Action
 Hersteller: Namco USA/Sony
 Geplanter Erscheinungstermin:

Frühjahr 1998

POWERBOAT Racing

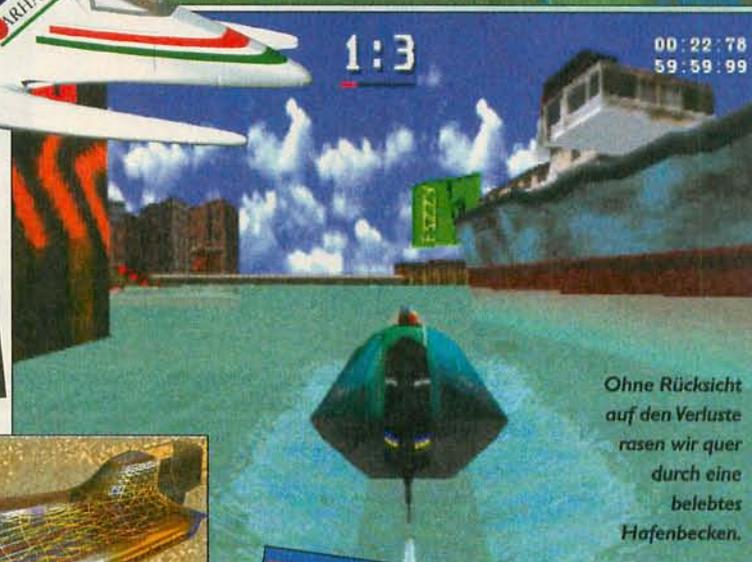
Mit röhrendem Außenborder und cooler Sonnenbrille stürzen wir uns mit Interplays Power-Speedboats ins wilde Flußgewässer.



Miami Vice-Fans rasen aus der Cockpit-Perspektive um die Wette.



In eng gefahrenen Kurven gibt es meterhohe Spritzwasserfontänen.



Ohne Rücksicht auf den Verluste rasen wir quer durch eine belebtes Hafengebieten.



Eine Drahtgitter-Studie eines Powerboats.

kurrenz. Euer Ziel ist es, die Rivalen mit geschickten Steuer-Manövern auszutricksen, um vor ihnen die Ziellinie zu durchbrechen. Auf insgesamt acht Wasser-Rennpisten mit tückischen Streckenverläufen und verschiedenen Schwierigkeitsstufen darf sich der Anfänger bis Profipilot mit drei gleichwertigen CPU-Gegnern messen. Entweder fährt Ihr einzelne Strecken oder einen ganzen Wettbewerb im Klassensystem. Wer geschickt durch die Wellen reitet kann sogar im Kielwasser eines anderen Bootes kurzzeitig mitgezogen werden. Scharfe Flußbiegungen, rasante Wildwasserfahrten und halbsprecherische Sprungschancen fordern äußerste Konzentration von allen Teilnehmern. Das Amrnaturrenbrett versorgt Euch während des Rennens mit den wichtigen Tacho- und Drehzahl-Informationen. Um in der Cockpit-Perspektive nicht völlig die Orientierung zu verlieren, steht Euch eine Außenansicht zur Verfügung. Nur mit ordentlich hoher Geschwindigkeit lassen sich einige fiese Hindernisse über-



Mit viel Feingefühl jagt Ihr über malerische Wasserstraßen hinweg.

winden. Bei den kurvigen Strecken führt nicht immer der offensichtliche Weg am schnellsten ans Ziel. Es gibt so manche Abkürzung zu entdecken, die sich erst risikofreudigeren Piloten eröffnet. ws

INFO

System: PlayStation
Name: Power Boat
Genre: Rennspiel
Hersteller: Interplay
Geplanter Erscheinungstermin:

März 1998

SpiceWorld



Victoria, wie sie im Spiel aussieht, beim Choreographen.



Am Schluß des "Spiels" führt Ihr in diesem poppigen Studio Eure einstudierten Tänze vor.

Nach dem PaRappa-Debakel hierzulande möchte es Sony nun engültig wissen und veröffentlicht mit „Spice World“ binnen weniger Monate bereits die zweite interaktive Musik-CD – diesmal allerdings zu einem deutlich günstigeren Preis.



In diesem Menü könnt Ihr Euch neue Videoclips von den Miezern anschauen.



Hier wird ordentlich für den Erfolg der Fab Five abgetanzt.

Fast zeitgleich mit dem Release des neuen Albums, des gleichnamigen Films und dem Start der Welttournee erscheint bald auch das Spiel zum Hype. Was bei Konzerten weder erlaubt und beim Fernsehen gar nicht erst möglich ist, wird nun endlich Realität: Ihr dürft Euer favorite Girl per Joypad berühren, ihm Befehle erteilen und für Euch zapplern lassen. Streng genommen ist **Spice World** eigentlich gar kein richtiges Videospiel, sondern mehr eine Spice-Spielerei – angereichert mit Songs, Videoclips und Infos rund um die Fab Five, frei nach dem Motto: "Spice up your PlayStation". Nach dem Einschalten begrüßen Euch die echten Mädels erstmal mit einem Ständchen. Mitten im Videoclip wird dann zu deren Polygon-Counterparts umgeschaltet, die kurz noch zum gleichen Song aus dem Video weitertanzen. Danach müßt Ihr Euch für Geri, Mel C, Victoria, Mel B, oder (besser gleich) für Emma entscheiden, worauf Ihr in die Haupthalle gebeamt werdet und die Auswahl zwischen sieben verschiedenen Attraktionen habt. Bei fünf dieser Events geht es um den Medientrübels, dem sich die Jungmillionärinnen im täglichen Alltag stellen müssen. Hinter den Menüpunkten "Fan", "Press" und "Tour" verbergen sich drei Frage- und Antwortspielchen, bei denen Ihr das jeweilige Gegenüber der Stars "steuert", indem Ihr die Fragen bestimmt. Bei "Video" (Small Talk à la Bravo TV)

und "Chat" (Talk Show à la Harald Schmidt) hingegen schlüpft Ihr in die Rolle eines der Mädels und wählt deren Antworten.

Action: pur wird dann schließlich bei "Mix" und "Dance" geboten. Hier dürft Ihr Remixes von verschiedenen Hits erstellen, die auch auf Memory Card abgespeichert werden können, oder selbst das Tanzbein schwingen. Alle "Moves" auf der Bühne werden durch "Combos" ausgelöst, die immer mit X, X, X, gefolgt von weiteren Tastenkombinationen (ähnlich wie bei PaRappa) beginnen. Jede der fünf Darstellerinnen verfügt außerdem über einen eigenen "Special Move". Nachdem Ihr eigene Remixes erstellt und brav Tanzunterricht genommen habt, geht es dem Höhepunkt der CD entgegen, dem TV Studio. Hier dürft Ihr die einstudierten Schritte zu Euren selbst erstellten Tracks vor den Augen eines kritischen Producers zum Besten geben. Neben bekannten Songs wie Wannabe, Say you'll be there, Who do you think you are oder Spice up your Life werden außerdem einige bislang noch nie gezeigte Videosequenzen geboten. Der angepeilte Verkaufspreis bewegt sich im Platinbereich (um die 50 Mark), womit Sony vor allem jüngere Käuferinnen ansprechen möchte. ds

INFO

System: PlayStation
 Name: Spice World
 Genre: Interaktiver
 Spice Girls-Fanartikel
 Hersteller: Sony
 Geplanter Erscheinungstermin:

Februar 1998



Videospiele ohne Kompromisse

Die Freiheit 14
34117 Kassel

TEL. & FAX: 0561 - 12477

Versand: 0561 - 7393801



Nintendo 64 289,90,-
Pads org. Nintendo 49,90,-
Adapter N64 39,90,-
Shaker Pack 34,90,-
Shaker Pack mit memory 49,90,-
F1 Pole Position 139,90,-
Lylat Wars + Rumble 129,90,-
Wayne Gretzky Hockey 119,90,-
NBA Hang Time 119,90,-

Hexen US. 99,90,-
Mischief Makers US. 159,90,-
Mace -The Dark Age US. 159,90,-
Int. Super Star Soccer 119,90,-
Extreme G. 139,90,-
Multi Racing 119,90,-
NFL Quarterback Club 96 139,90,-
Bomber Man 89,90,-
Clayfighter 63 1/3 139,90,-

Sony PSX Playstation mit Umbau 359,90,-
G. Police 104,90,-
Ace combat 2 89,90,-
Croc 89,90,-
Colony Wars 89,90,-
Kurushi 79,90,-
Rapid Racer 89,90,-
V Rally 89,90,-
Final Fantasy 7 107,-
Command & Conquer 2 99,90,-
MDK 99,90,-
Pandemonium 2 89,90,-
Fighting Force 99,90,-
Time Crisis +Gun 159,90,-
Tomb Raider 2 94,90,-
Crash Bandicoot 2 99,90,-

Platinum Titel je 44,90,-
Sony Spiele ab 39,90,-

Saturn: 79,90,-
Umbau Saturn: 59,90,-
Bug Toc 39,90,-
Mekun, 3D 89,90,-
Exhumed 79,90,-
Pandemonium: 79,90,-
Super Puzzle Fighter 49,90,-
Resident Evil 99,90,-
Last Bronx 99,90,-
US. + dt. Spiele ab 29,90,-

**Ab einem Bestellwert
von 250,- DM
(ohne Hardware)
Versandkosten frei!
Ladenpreise
können abweichen.**

RGB Kabel 29,90,-
Pad Ver. 14,90,-
Memory Card 34,90,-
Pad Sony 39,90,-
Analog Pad 49,90,-
Pad Rumble Umbau 39,90,-
Import PSX Spiel ab 39,90,-
Bushido Blade Jp. 119,90,-
Clock Tower Adv. 119,90,-
Gun Bullet 99,90,-
usw.

**NEO GEO
RESTPOSTEN!**

Weitere Titel ab Lager lieferbar!!!

Alle Artikel werden grundsätzlich per NW zzgl. 10 DM Versandkosten versandt. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 30 berechnet.

Galaxy Mega Play

**PlayStation
Boot Chip
12,95 DM**



Tomb Raider 2	99,95	RGB Kabel	19,95
Crash Bandicoot 2	99,95	Link Kabel	19,95
Comm. & Conquer 2	99,95	RF Unit	59,95
Pandemonium 2	99,95	Padverlängerung	19,95
Baphomets Fluch 2	89,95	15 Block Dataflash	39,95
Diseworld 2	89,95	120 Block Dataflash	59,95
MDK	89,95	360 Block Dataflash	89,95
Monopoly	89,95	720 Block Dataflash	109,95
Risiko	89,95	Game Buster Datafi.	89,95
Bust A Move 3	59,95	Sony Original Pad	49,95
Fifa 98	89,95	Sony Analog Pad	59,95
Resident Evil D.C	84,95	Edge Transp. Pad	24,95
Fighting Force	99,95	neGeon Analog Pad	79,95
Time Crisis inkl. Gun.	139,95	Just Table Board	59,95
Street Figher EX	89,95	Nameco Arcade Stick	99,95
Final Fantasy 7	109,95	4 Spieler Adapter	69,95
Moto Racer	89,95	Just Gun mit Laserp.	99,95

PlayStation Multinorm inkl. RGB & 6 Monaten Garantie nur 329,- DM

PlayStation Multinorm Value inkl. RGB & 12 Monate Gar. nur 399,- DM

Bochumerstraße 188 - 44625 Herne
Tel: 02323 451885 - Fax: 02323 459044

CYBER GAMES

VIDEO & COMPUTERSPIELE

Nintendo 64
Cruis'n USA 89,00
Snowboard Kids 89,00
Tetrisphere 89,00
Yoshi's Story 109,00
Goemon 149,00
Chameleon Twist 139,00
John Madden 139,00
Lamborghini 139,00
Fifa 98 139,00
NFL Quarterback 98 139,00

Sonstiges
PSX Multi ink RGB Kabel 369,00
Die Schlümpfe 3 GB 69,00
PSX Memory Card 29,00
PSX Lenkrad mit Pedal 139,00
PSX Analog Pads 59,00
N64 Farbige Pads 59,00
Pocket Bomberman GB 49,00
Memory Card N64 39,00
Harvest Moon SNES 99,00
Adapter für U.S. & Jp. N64 39,00

**SONY PLAYSTATION
Multi Umbau
74,- DM
Inklusive RGB Kabel**

Versandkostenfrei

Playstation
Baphomets Fluch 2 89,00
Formel 1 97 99,00
Crash Bandicoot 2 89,00
Grand Theft Auto 99,00
M D K 89,00
Nascar 98 99,00
Magic The Gathering 99,00
Resident Evil 2 - Vorb 99,00
Time Crisis 139,00
Tomb Raider 2 99,00

PC CD ROM
Anno 1602 79,00
F 1 Racing Simulation 72,00
Fighting Force 79,00
Starcraft 95,00
Myth 79,00
Populous The 3rd Coming 79,00
Rising Lands 79,00
S.Trek: Starfleet Academy 85,00
Tomb Raider 2 80,00
Turok 85,00

CYBER GAMES

Großhandel

**SONY PLAYSTATION
SUPER NINTENDO
NINTENDO 64
PC-CD ROM
GAMEBOY
ZUBEHÖR**

Händleranfragen erwünscht

CYBER GAMES GMBH
Video & Computerspiele

Friesenstr. 62 - D-26789 Leer
Tel.: +49 (0) 491- 92806-0
Fax.: +49 (0) 491 - 9280618

**VERSAND
LEER**



0491 - 92806 31

PREVIEW

YOSHI'S STORY

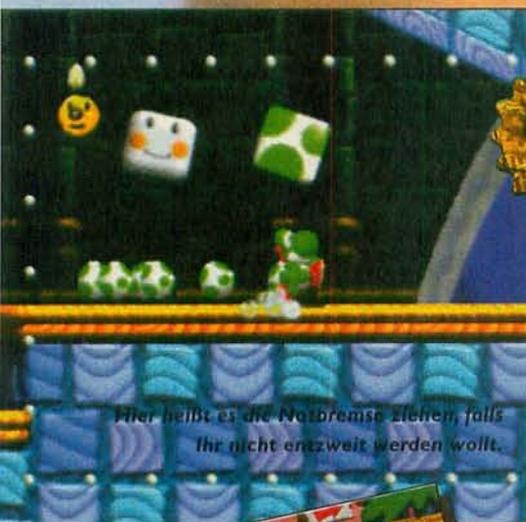
YOSHI'S STORY

Miyamotos neuester Geniestreich, ursprünglich als „Yoshi's Island 64“ angekündigt, ist im Land der unbegrenzten Videospielemöglichkeiten sechs Tage vor Weihnachten erschienen – gerade rechtzeitig, um auch zu unserer Bescherung noch pünktlich eingeflogen zu werden.

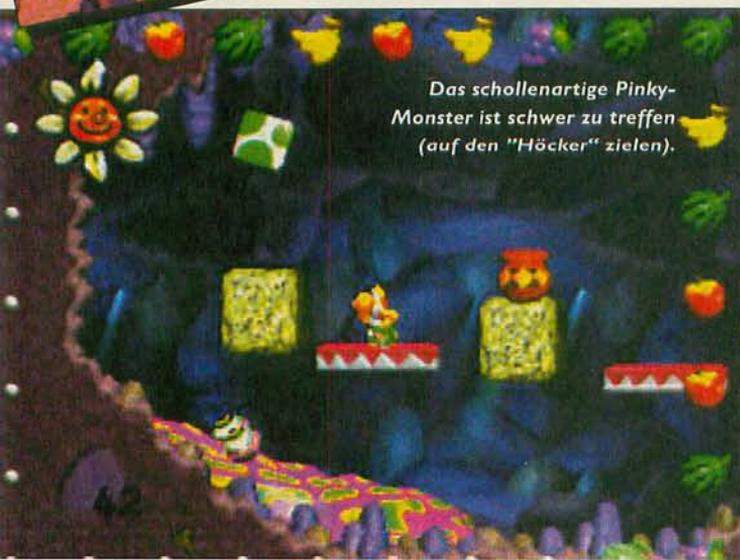
Da Tet und Dirk eh weniger auf Krippenspiele stehen, haben sie die japanische Version über die Feiertage schnell mal durchgezockt.



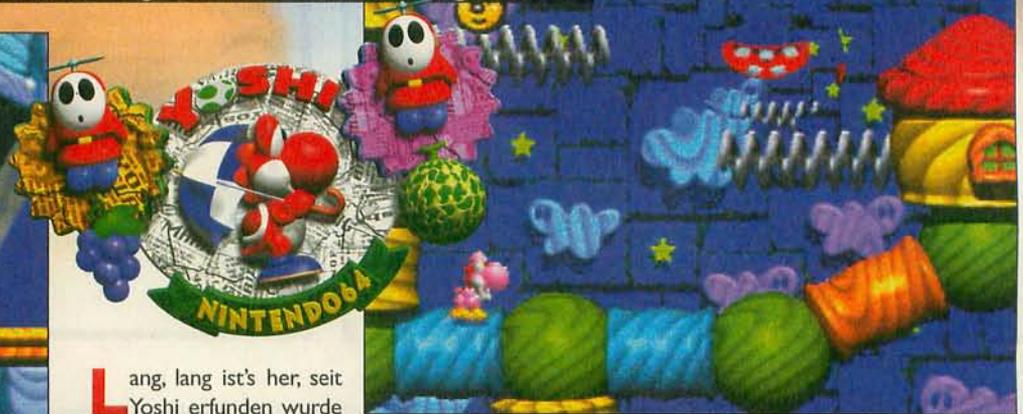
Dieser Zwischenboß ist hinterhältig (↓), da kaum sichtbar.



Hier heißt es die Notbremse ziehen, falls Ihr nicht entzweit werden wollt.



Das schollenartige Pinky-Monster ist schwer zu treffen (auf den "Höcker" zielen).



Lang, lang ist's her, seit Yoshi erfunden wurde und in **Super Mario World** (SNES) das Licht der Welt erblickte. Damals stand er noch abseits vom Rampenlicht. Er war lediglich Marios Gehilfe fürs Grobe, kam aber auch schon in mehreren Farbvarianten vor: Mit **Yoshi's Island** (SNES) widmete Nintendo seinem Knuddelmaskottchen dann das erste eigene Spiel, wobei sich die Rollenverteilung umgekehrt hatte: Yoshi war inzwischen die Nummer 1 und Mario kam nur am Rande, als Mariobaby, vor. Bei **Yoshi's Story** auf dem N64 hat sich's nun aber endgültig "ausgemario-t". Hier stehen Euch zu Beginn sechs verschiedene Yoshibabys in den Farben rot, grün, blau, hellblau, lila und gelb zur Verfügung. Eine siebte Form, der schwarze Yoshi, will erst hart erarbeitet werden. Die sechs verschiedenfarbigen Dinosaurs steuern sich alle gleich und stellen im Prinzip nur Eure sechs Leben dar. Hauptziel des Spiels ist es – ähnlich wie bei *Lylat Wars/ Starfox 64* – möglichst viele Punkte zu ergattern, wobei dann die Farbe Eures Yoshis doch wieder eine Rolle spielt. Jedes Viech hat nämlich eine andere Vorliebe was dessen individuellen Speiseplan angeht. Der rote Yoshi z.B. mag zwar genauso mit Bananen gefüttert werden wie sein gelber Klon, nur macht Ihr ihn

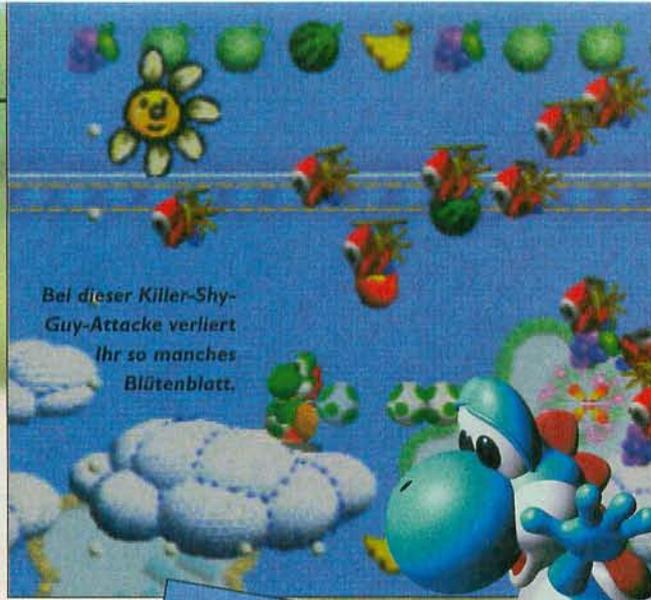
viel glücklicher (das heißt Ihr bekommt mehr Punkte), wenn Ihr nach rotbackigen Äpfeln Ausschau haltet. Selbige Farblehre gilt auch für die "Shy Guys", die kleinen Monstermännchen mit verschiedenfarbigen Umhängen, welche in jedem Level zuhauf rumlaufen. Diese können durch Aufessen, Draufhüpfen oder Eierwurf erledigt werden. Zusätzlich wird vor jeder Runde in einer Art Subgame eine Bonusfrucht bestimmt, die dann sogar noch mehr Punkte einbringt, als die individuelle Lieblingsfrucht des jeweiligen Yoshis. Hier eine kurze Übersicht darüber, wer was mag und wieviel Punkte das dann jeweils einbringt:

<u>Yoshi:</u>	<u>... Lieblings-Syh-Guy:</u>	<u>... Lieblingsfrucht:</u>
rot	rot	Apfel
lila	rot	Apfel
gelb	gelb	Banane
grün	grün	Wassermelone
blau	blau	Weintrauben
hellblau	blau	Weintrauben

Für irgend 'ne Frucht gibt es einen Punkt, für Lieblingsfrüchte drei und für die Bonusfrucht, die vor jedem Level neu bestimmt wird, acht Punkte. Für das Verspeisen "normaler" Monstermännchen wird Euch analog zur Fruchterrechnung auch nur ein Punkt gutgeschrieben, für die Lieblings-Shy-Guys jeweils drei. Besiegt Ihr die Männchen allerdings auf eine andere Art, anstatt sie zu fressen, verdoppelt sich hierbei Eure Punktzahl.



Kleine Geschicklichkeitsinlage: Für jede Kiste, die Ihr heil bis zur Fahne balanciert, gibt's eine Honigmelone.

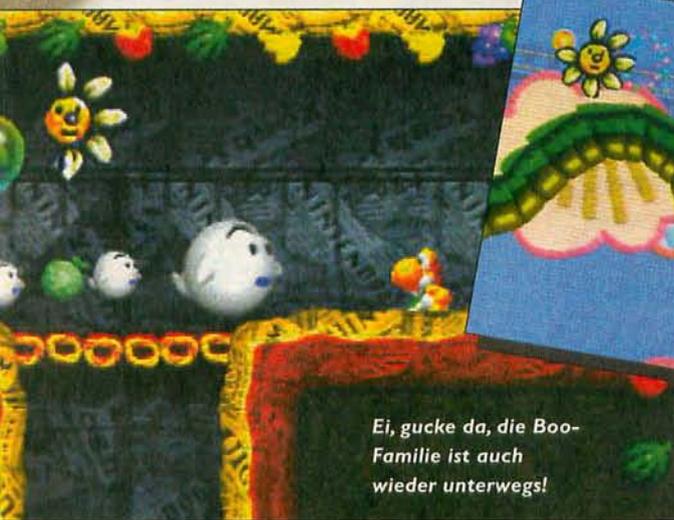


Bei dieser Killer-Shy-Guy-Attacke verliert Ihr so manches Blütenblatt.



キョウのラッキーフルーツ

Zu Beginn jedes Levels wird per "Lotterie" bestimmt, welcher Vitaminspender sich Bonusfrucht nennen darf (zählt dann 8 Punkte).



Ei, gucke da, die Boo-Familie ist auch wieder unterwegs!



Obschon die Knuddeloptik mündige Zucker eher abschreckt, bietet Yoshi's Story verdammt viel Spieltiefe.



Lustig, lustig, trallalalal! Der Gierschlund hier ist völlig harmlos.



Die Wurm-Transporter ändern Ihre Fahrtrichtung bei jedem Hüpfen von Yoshi.

Alle Früchtchen

In jedem Level sind 60 Früchte versteckt; 30 Honigmelonen und 30 andere Früchte. Wer in allen Levels die 30 Honigmelonen findet, auf den wartet ein besonderer Kick.

So sehen Bananen aus.



Honigmelonen sind in Japan irgendwie heilig, daher auch so wertvoll.

Chilischote, leider ungenießbar.



Diese Frucht heißt Apfel.



Eine ordinäre Wassermelone.



Auch Trauben sind lecker.

Unerkannte Bonusfrucht.



Der Aufbau des Spiels

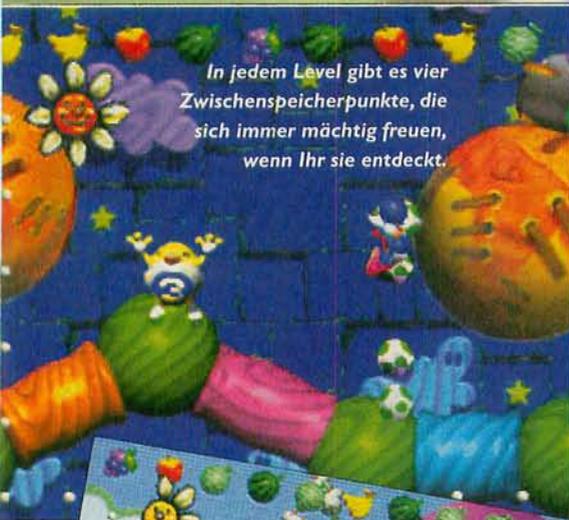
Wie schon erwähnt, sind die Hauptdarsteller sechs Baby-Yoshis, die auf Yoshi's Island leben. Deren ansonsten glückselige Heimatinsel ist allerdings von Baby Koopa (Bowser heißt und hieß in Japan schon immer Koopa) in ein zweidimensionales Bilderbuch verwandelt worden. Diesen Zauber soll Ihr mit Hilfe des ach so süßen Dinosexetts brechen und der Insel wieder ihr dreidimensionales Aussehen zurückgeben. Dazu ist es nötig, in jedem Level 30 Früchte zu sammeln. Jede aufgenommene Frucht erscheint dann als Verzierung außen am Bildschirmrand (sofern Ihr den Früchterahmen

nicht per Druck auf die L-Taste ausblendet). Dadurch könnt Ihr immer sehen, wie viele Teile noch fehlen. Bei 25 bzw. 29 Früchten erscheint außerdem automatisch ein Hinweisenfenster.

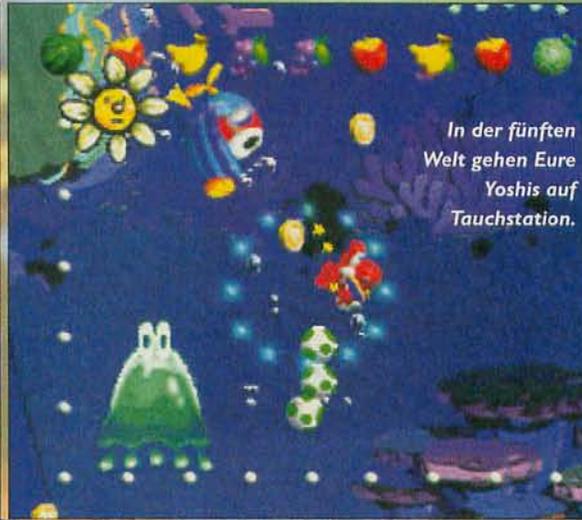
Yoshi's Story besteht insgesamt aus sechs Kapiteln (=Welten). Jedes Kapitel ist wiederum in vier Level unterteilt. Neu ist hierbei jedoch, daß Ihr nicht erst alle vier Level der ersten Welt, dann alle vier Level der zweiten Welt, usw. durchspielen müßt, um irgendwann schließlich ins sechste Kapitel vorzustoßen. Wie bei Lylat Wars gibt es hier verschiedene Routen zu entdecken. Ein einzelner Durchgang im Storymodus umfaßt immer nur sechs Etappen, sprich ein Level von jeder Welt. Mehr geht nicht. Danach

dürft Ihr Euren Namen in der High-Score-Liste eingeben. Alle so geschafften Level können ab dann im Trainingsmodus einzeln nochmals durchforstet werden. Im günstigsten Fall müßt Ihr also Yoshi's Story insgesamt vier Mal durchspielen, um jedes Level zumindest teilweise einmal gesehen zu haben. "Im günstigsten Fall" deshalb, weil Ihr im Storymodus nicht automatisch nach jeder Welt die freie Auswahl unter allen vier Levels der nächsten Welt habt. In jedem Level sind nämlich außer Früchten, Münzen, etc. auch vier riesige Herzen versteckt, die es ebenfalls zu lokalisieren gilt. Abhängig von der Anzahl gefundener Riesenherzen (nicht zu verwechseln mit den Herzfrüchten, die Eure Energie wieder auffrischen) habt Ihr nach einem bestandenen Level die Auswahl zwischen einem, zwei, drei oder allen vier Levels des nächsten Kapitels. Damit keine Mißverständnisse aufkommen, noch mal zum mitschreiben: Bei jedem Durchspielen von Yoshi's Story könnt Ihr immer nur jeweils ein Level von jedem Kapitel anschauen. Um in der nächsten Welt aber die größtmögli-





In jedem Level gibt es vier Zwischenspeicherpunkte, die sich immer mächtig freuen, wenn Ihr sie entdeckt.



In der fünften Welt gehen Eure Yoshis auf Tauchstation.



Fairerweise findet man rund um solche Ei-intensiven Stellen auch schnell wieder Nachschub.



Den Ballon, muß man mit Küken beworfen, damit er Runter geht.

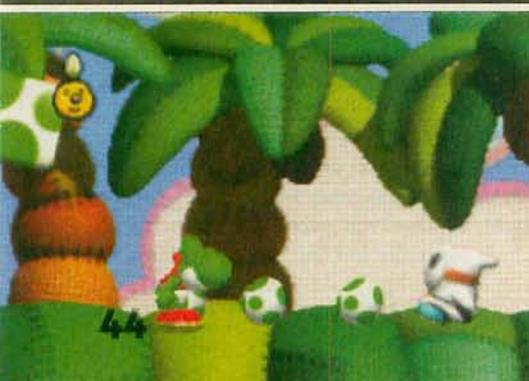
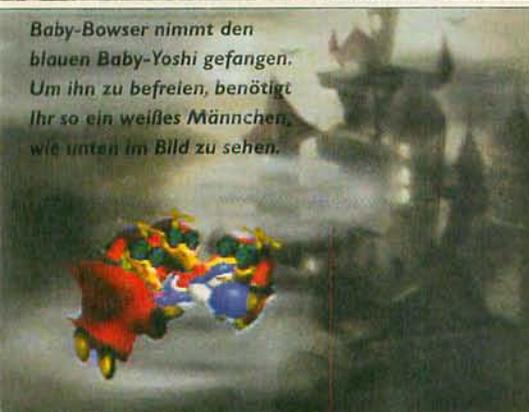


Alle Level geschafft, aber längst nicht alles gesehen (Bild links).

Immer wieder für einen Schrecken gut, die Wau-Waus.



Baby-Bowser nimmt den blauen Baby-Yoshi gefangen. Um ihn zu befreien, benötigt Ihr so ein weißes Männchen, wie unten im Bild zu sehen.



che Auswahl zu haben, solltet Ihr in jedem Level – bevor Ihr dreißig Früchte verspeist habt – nach besagten Herzen Ausschau halten, da es sonst vorkommen kann, daß Ihr z.B. beim dritten oder vierten Durchspielen von Yoshi's Story in manchen Welten wieder nur in die gleichen Level reinkommt, wie beim vorigen Anlauf und Ihr somit das ganze Spiel dann mehr als vier Mal knacken müßt, um die verpaßten Level zu finden. "Bevor Ihr dreißig Früchte verspeist habt" deswegen, weil ein Level immer dann als beendet gilt, wenn dreißig Früchte beisammen sind, egal in welcher Mischung, egal zu welchem Zeitpunkt. Die Level bestehen nämlich aus einer nicht enden wollenden Anzahl von "Seiten", zwischen denen im wahrsten Sinne des Wortes immer umgeblättert wird. Um jeden Winkel eines Levels zu untersuchen müßt man quasi das Früchtesammeln ganz sein lassen. Wie eingangs schon erwähnt, habt Ihr sechs Leben in Form von sechs Yoshis. Jeder besitzt außerdem einen Energiebalken in Form einer Blume, die wiederum acht Blütenblätter aufweist. Je nach Schwere der Feindberührung oder des Treffers verliert Ihr eines oder mehrere dieser acht Blütenblätter. Kassiert Ihr danach noch einen Treffer; kommt Baby Koopa/Bowser angefliegen und nimmt diesen Yoshi als Geisel. Gefangengenommene Yoshis können nur mit Hilfe eines weißen Shy Guys, der Euer Freund ist und Euch hinterherläuft falls Ihr ei-

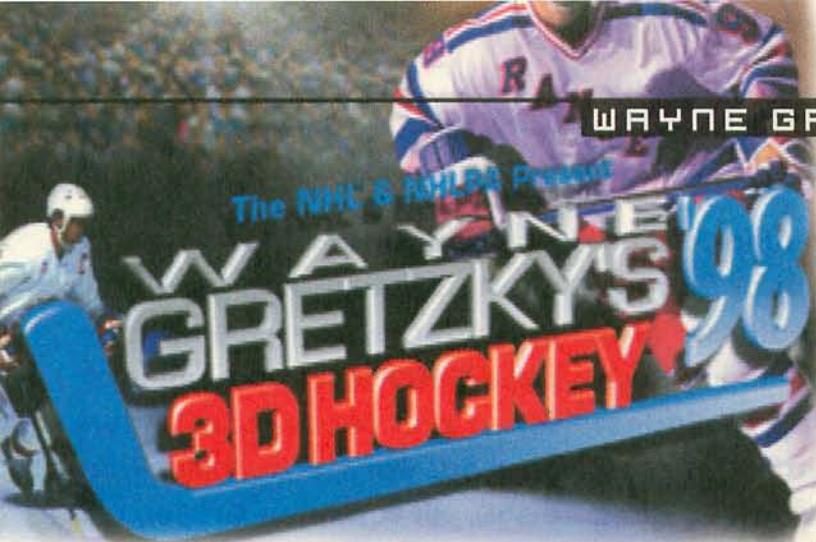
nen gefunden habt, wieder zurückerobert werden. Stürzt Ihr in einen Abgrund, ist der betreffende Yoshi gleich futsch, egal wie viele Blütenblätter noch an seiner Lebensblume drangehangen sind.

Helpende Hände, Pflanzen, etc.

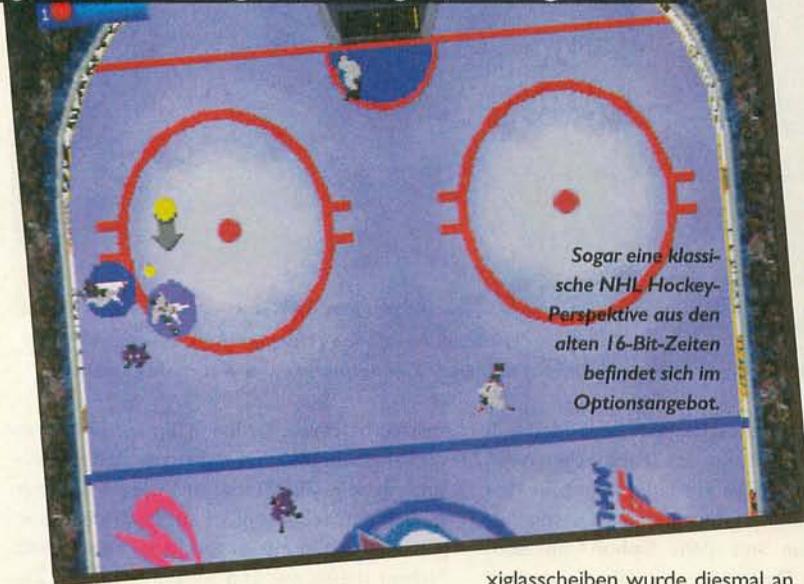
Wie man das von Mr. Miyamoto so gewohnt ist, handelt es sich natürlich auch bei Yoshi's Story um kein lineares "Von-links-nach-rechts-jump'n-Run", sondern um ein Hüpfspektakel der Extraklasse, wobei Nintendos Superhirn alle guten Elemente des 16-Bit-Vorgängers sowie einige Mario-Ideen geschickt recycelt und mit neuen Einfällen kombiniert hat. Yoshi kann nach wie vor Feinde mit seiner irre langen Zunge einfangen, zu sich heranziehen und runterwürgen. Pro Feind legt Yoshi daraufhin ein Ei, immer in der Farbe des zuvor verdrückten Syh-Guys. Wie bei SMW2-YI könnt Ihr auch hier wieder bis zu sechs Eier (an einer unsichtbaren Leine) hinter Euch herschleifen. Eier dienen selbstverständlich genauso als Wurfgeschosse und werden per Druck auf die Z-Taste in die zuvor mit dem Fadenkreuz bestimmte Richtung abgeschossen. So erledigt Ihr unliebsame Gegner oder holt Früchte, die in Blasen festsitzen und andernfalls unverspeisbar wären, vom Himmel.

An vielen Stellen findet Ihr aber auch "Eier-Blöcke", die Ihr lediglich von unten anspringen müßt (wie die Fragezeichenblöcken bei SMB/SMW) und die jeweils sechs grüne Eier beinhalten. Stoßt Ihr auf schwarze Eier, dann solltet Ihr diese ebensowenig verschmähen. Sie sind nämlich der Schlüssel zum schwarzen Extra-Yoshi, den Ihr nicht von Anfang an zur Verfügung habt. Auch die Melonen spielen in Yoshi's zweitem Solo-Abenteuer wieder eine zentrale Rolle. Sammelt Ihr nämlich nur Honigmelonen ein (sind heller als die ähnlich aussehenden Wassermelonen) und beendet ein Level mit dreißig Stück davon, dann hagelt es wahnsinnig viele Punkte.

Als Mario-Anleihe können getrost die bunten Röhren aus 8-Bit-Tagen gesehen werden, in die



Die Videospiel-Eiszeit ist noch längst nicht vorbei: Unkomplizierte Hockey-Kost mit leicht bekömmlichen Simulationseinschlag wird Euch in Midways grandiosen Wayne Gretzky-Update geboten.



Sogar eine klassische NHL Hockey-Perspektive aus den alten 16-Bit-Zeiten befindet sich im Optionsangebot.

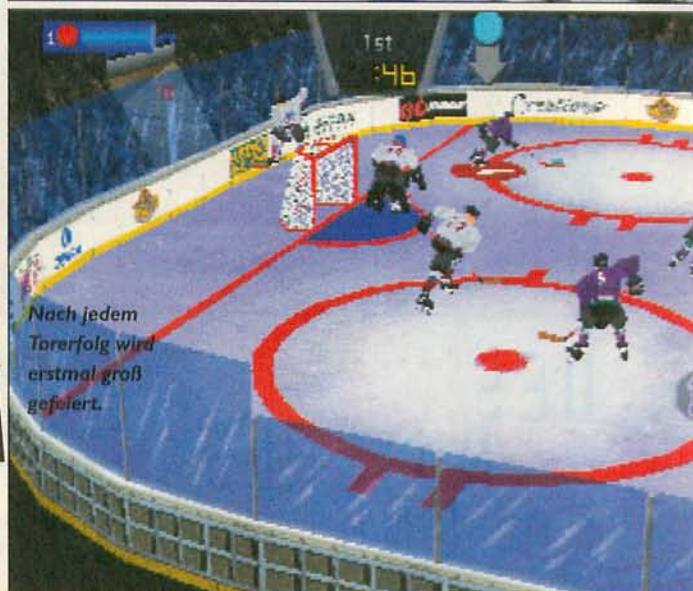
Der Nachfolger verheißt mehr Spannung und Realismus als der EA-Sport verwöhnte **NHL Hockey-Freak** es zunächst vermuten würde. Im Gegensatz zum exklusiven N64-Vorgänger dürfen nun erstmals alle PlayStation-Jünger die Kufen schwingen. Auch für das Nintendo 64 ist wieder eine Version in Arbeit, die wir Euch in einer der nächsten Ausgaben vorstellen werden.

Dank einer Lizenzvereinbarung sind alle Spielerpersönlichkeiten und die offiziellen NHL-Teams der 98er-Saison auf der CD enthalten. Bevor Ihr Euch jedoch nach einer wilden Kamerafahrt in der ausverkauften Eisarena wiederfindet, gilt es sich für einen Spiel-Mode (Arcade, Playoffs oder Full-Season) und eine von 26 NHL-Mannschaft zu entscheiden. Das unterhaltsame Action-Hockey enthält jede Menge Neuerungen, die eingeschworene Profis und Einsteiger gleichermaßen ansprechen. Damit Ihr stets den gewünschten Spielfeld-Überblick erhaltet, sorgen sieben positionierte Kameras für eine optimale Team-Kontrolle. Hinzu kommt noch eine überarbeitete Steuerung mit neuen Fire-Combos, die das übliche Standardrepertoire sinnvoll erweitern. Angefangen bei den Statistik-Menüs bis zu den transparenten Ple-

xiglasscheiben wurde diesmal an fast alles gedacht was der simulationsliebende Hockey-Crack begehrt. Im Angriff könnt Ihr Schlenzer, sowie Schlag- und Weitschüsse in Richtung gegnerisches Tor loslassen. Selbst zischende Volley-Schüsse, sowie vernichtende Power-Shots aus dem Handgelenk sind kein Problem. Kleine Raufereien sind eine willkommene Abwechslung des Matches, wenngleich diese spielerisch keinen Nutzen haben. Ihr steuert automatisch den Feldspieler Eures Teams, der gerade im Scheibenbesitz ist. Neben normalen Puckübergaben gibt es auch spezielle Doppelpässe, was rasend schnelle Kombinationen erlaubt. Das eigenhändige Wechseln der Team-Reihen gehört unumstritten zum guten Simulationston. Die Grafikpräsentation von **Wayne Gretzky '98** kann nicht gerade als mega-spektakulär bezeichnet werden, dafür offenbart der technische Bereich seine Stärken: Trotz großer Polygon-Figuren trübt kein Flackern oder Rucken das Geschehen. Als Schnellmal-zwischendurch-Hockey Vergnügen ist Wayne Gretzky '98 sicherlich zu überqualifiziert. Wenn sich die Entwickler keinen großen Ausrutscher leisten, steht actionreichen Playoff-Sessions in atmosphärischer Stadium-Umgebungen nichts mehr im Wege.



Der gegnerische Goalie wird gleich von einem mächtigen Schuß überrascht werden.



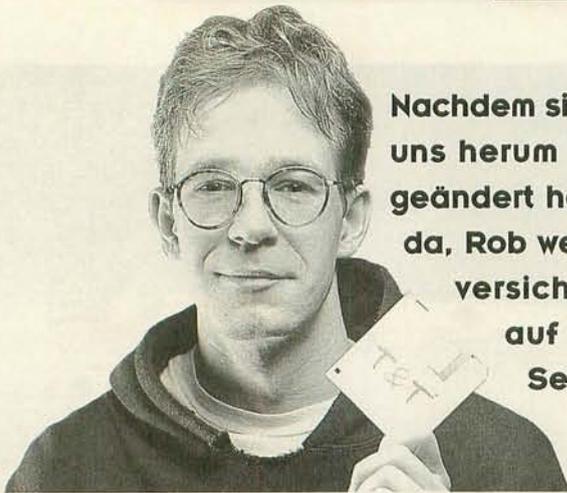
Nach jedem Torerfolg wird erstmal groß gefeiert.



Mittel-Bully: Der Spielbeginn steht kurz bevor!

INFO

System: PlayStation/Nintendo 64
Name: Wayne Gretzky Hockey '98
3D-Hockey
Genre: Hockey Simulation
Hersteller: Midway/GT-Interactive
Geplanter Erscheinungstermin:
Februar/März '98



Nachdem sich im neuen Jahr um uns herum ja ein paar Sachen geändert haben (Adresse, Alex da, Rob weg), möchte ich Euch versichern, daß zumindest auf den nächsten zwölf Seiten auch 1998 alles beim Alten bleibt, jeden Monat mit

frischen Tipszutaten angereichert natürlich. Ach ja, die am Ende der letzten Tips angegebene E-Mail-Adresse heißt inzwischen zwar auch wieder anders, aber das war's jetzt wirklich (für's erste). Mit verwirrten Grüßen und möge die List auch weiterhin mit Euch sein, Euer Krid, äh Dirk.



Selbst ist der Mann! Auch ohne TÜV-geprüften Feuerlöscher wird dieser mittelschwere Zimmerbrand unter Kontrolle gebracht.

DES RÄTSELS LÖSUNG

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

SONY PLAYSTATION

Baphomet's Fluch II

Marc Kissel aus Bad Nauheim 3 bei Wetterau hat das neue Sony-Adventure bravourös gemeistert. Ohne Komplettlösung sähe man bei diesem kniffligen Spiel denn auch manchmal eher rot, anstatt ein Licht am Ende des Tunnels.

IM ZIMMER

Schaut Euch zuerst das Bücherregal an und tretet danach den Holzklotz unten heraus. Den Hebel hinter dem Regal benutzt Ihr zum Entfesseln. Als nächstes öffnet Ihr die Schublade vom Sekretär und nehmt das Keramikgefäß heraus. Dieses schaut Ihr genauer an und entdeckt dabei einen Schlüssel. Öffnet nun die Klappe des Sekretärs und trinkt den Tequilla. Hebt den Wurm (aus dem Tequilla), den Gift-

pfeil und die Handtasche vom Fußboden auf. Mit dem Pfeil öffnet Ihr das Schränkchen beim Feuer. Mit dem roten Höschen könnt Ihr den kleinen Zylinder herausnehmen. Diesen benutzt Ihr nun mit dem Siphon auf dem Schränkchen. Damit löscht Ihr das Feuer und könnt hinaus.

IM FLUR

Nehmt den Zeitungsausschnitt und lest den Brief, den Nico in der Handtasche hatte. Benutzt dann das Telefon, um André anzurufen. Verwendet danach den Schlüssel mit der linken Eingangstür.

IM CAFÉ

Sprecht den Kellner und danach den alten Mann an. Erzählt diesem von Nico. Sprecht den Kellner erneut an und bestellt etwas. Unterhaltet Euch noch etwas mit ihm. Danach kommt Andre und setzt sich zu Euch. Zeigt ihm den Keramiktopf. Daraufhin beschreibt er Euch den Weg zu einem Kunsthändler. Sprecht nun den alten Mann erneut an und stibitzt das Fläschchen mit dem Absinth darin (muß schnell gehen!), während er sich die Hände vor die Augen hält. Lauft nun zur Galerie (entweder gibt Euch André hier schon den Stein; wenn nicht, dann müßt Ihr nach der Galerie nochmal zum Cafe zurückkehren).

IN DER GALERIE

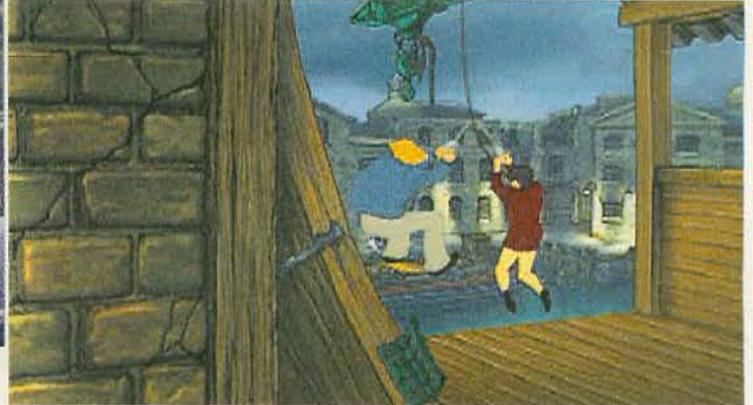
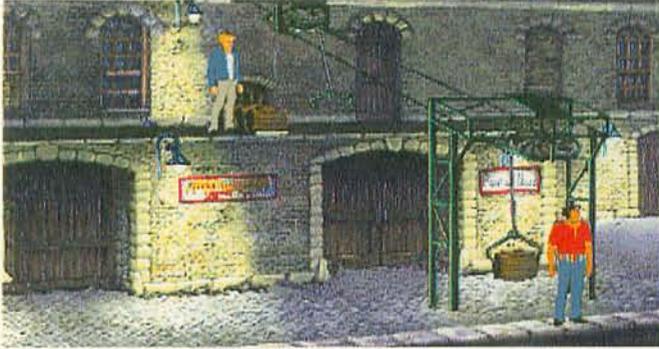
Redet mit dem dicken Mann und zeigt ihm das Keramikgefäß. Nachdem er es herunterge-

worfen hat, müßt Ihr ihn in ein Gespräch verwickeln. Schüttet ihm dabei zweimal den Absinth in sein Glas. Redet mit Glease und geht zu den Verpackungen. Schaut Euch die Kisten genauer an. George entdeckt nun ein Etikett. Nehmt dieses mit und schaut Euch den Zeitungsausschnitt vom Flur an. Von hier aus entweder nochmal ins Café oder, wenn es bereits geht, gleich zu den Docks.

AN DEN DOCKS

Nähert Euch dem Fenster der Hütte und schaut hinein. Klopfet dann ans Fenster und unterhaltet Euch mit dem Wächter. Geht nun links an der Seite die Treppen hinunter und fischt den Haken aus dem Wasser. Damit angelte Ihr nun die Flasche heraus, die davor nicht erreichbar war. Lauft wieder vors Haus und benutzt die Flasche mit dem Ofenrohr. Danach schraubt Ihr sofort den Kegel ab und verstopft das Rohr mit der Flasche. Geht, sobald der Wärter hustet, zum Steg zurück und klettert durch die Falltür in die Hütte. Nehmt nun das Hundefutter und ein Stück Kohle mit. Geht wieder durch die Falltür hinaus und benutzt den Hundekuchen mit der Plattform. Wenn sich der Hund auf der Plattform befindet, den Haken an der Plattform ansetzen. Laft danach wieder die Treppe hoch und klettert einfach über den Zaun.

Bewegt Euch nach hinten, um an der Leiter auf das Vordach zu klettern. Schaut hier durch das linke Fenster und benutzt den Haken mit dem Ventilator. Geht nun wieder hinunter und



Ein zwielichtiger Lagerarbeiter wird von Euch per Pizza-Trick ins Freie gelockt und dann mit diesem Faß ins Brackwasser katapultiert.

klopft an der Tür. Sagt, daß Ihr vom Pizzaser-vice seid. Wiederholt diesen Vorgang, bis der Mann ankündigt, daß er gleich hinauskommt. Klettert nun schnell wieder aufs Dach zu den Fässern und der kleinen Transportseilbahn. Benutzt diese miteinander. Vom Geräusch der Fässer wird der Ganove angelockt. Sobald er unten am Aufschlagpunkt der Fässer steht, wiederholt Ihr diesen Vorgang. Betretet das Lager anschließend durch die Tür.

IM LAGER

Öffnet zuerst die Schublade vom Schreibtisch, worin sich ein kleiner Messingschlüssel befindet. Geht in Richtung Fahrstuhl, bis Ihr einen kleinen Indio sieht (Titipocco). Sprecht mit ihm und gebt ihm den Schlüssel. Drückt anschließend den Knopf vom Aufzug. Oben angekommen, schiebt Ihr nun die rechte Kiste vor die Fotозelle mit dem Lichtstrahl. Betätigt den Schalter rechts neben dem Fahrstuhl und schaut Euch bei der Holzwand links vom Fahrstuhl die Kratzer im Boden an. Betätigt nun die Tür in der Holzwand und geht in den Geheimraum.

IM GEHEIMRAUM

Nehmt die Statue vom Boden und entfesselt Nico. Hebt das Klebeband wieder auf und geht hinaus.

IM LAGER

Befestigt das Seil an der Statue. Klebt das Klebeband auf die Fotозelle bei dem Fahrstuhl. Schiebt nun die Kiste wieder zurück, damit Ihr die Kiste mit den Löchern auf sie stellen könnt. Betätigt den Hebel des Palettenwagens. Verschiebt dann noch die dritte Kiste. Befestigt nun das Seil auch an der Laufschiene oben an der Decke. Betätigt nochmals den Palettenwagen. Versucht sie nun zu bewegen und fragt dann Nico, ob sie Euch dabei hilft. Draußen benutzt Ihr die Handschellen mit dem Stahlseil.

KARAMONTE

Dort redet Ihr mit Pearl vor der Polizei. Redet mit der Band, geht zurück zur Polizei und redet mit dem General und danach mit Renaldo. Schaut Euch nun die Karte (die zum auszie-

hen) an der Wand an. Geht wieder hinaus und redet mit Nico. Geht nach rechts und schaut durch das zweite Zellenfenster, wo Ihr Miguel seht. Redet nun mit Prof. Oubier und danach mit Duane. Redet nochmal mit Pearl, geht dann in das Büro der Minengesellschaft und spricht dort mit Concha. Geht wieder zu Duane, um mit ihm zu reden und dann wieder zurück in das Büro, um Concha nach dem Sprengstoffzünder zu fragen und ihr von der Karte zu erzählen. Nun spricht Ihr mit Nico über die Karte und geht wieder zur Polizei, wo Ihr dem General etwas über Nico sagt. Nun spricht Ihr mit Renaldo über die Pyramiden und geht wieder hinaus zu Pearl, um ihr darüber zu berichten. Schaut Euch nun die Karte im Polizeibüro an und geht wieder in das Büro von der Minengesellschaft. Erzählt erneut von der Karte. Endlich dürft Ihr Euch den Sprengsatzzünder nehmen, den Ihr zu Duane bringt. Geht daraufhin in das Gefängnis zu Miguel und redet mit ihm.

Nico

Redet mit dem General und schaut Euch die Gegenstände in dem Raum an, um Gesprächsstoff zu haben.

George

Redet mit Miguel über das Seil und befestigt dann dieses am Fenster. Gebt das andere Ende Duane.

IM DSCHUNDEL

Nehmt die Liane von dem Waschmaschinenrad. Nehmt danach den Zeitungsausschnitt aus dem Inventar und legt es auf die feuchten Blätter. Benutzt nun die Skulptur aus Feuerstein mit dem Wasserrad. Redet mit Pater Hubert über Nico. Benutzt die Liane mit der Presse und legt danach den Kragen darauf. Benutzt das Kreuz vor dem Baum mit der Presse. Gebt nun den Kragen dem Pfarrer wieder und fragt nochmals nach der Wurzel.

IM DORF

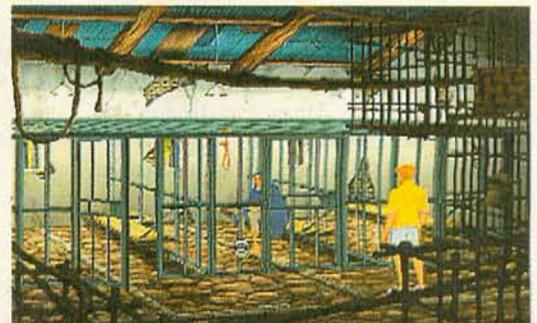
Redet mit den Wächtern und gebt ihnen die Hundekexse. Wenn der Eingeborene wieder kommt, steckt den Stein in die Packung. Nun werdet Ihr zum Schamanen durchgelassen. Redet mit ihm über Nico, der Wurzel und den Steinen.

IM DSCHUNDEL

Nehmt den Metallkegel (Ofenrohrende) und benutzt ihn mit der Presse. Steckt nun die Wurzel in die Presse und benutze diese wie vorher mit dem Kreuz. Nehmt nun den Metallkegel wieder an Euch. Geht nun hoch in das Baumhaus und gebt Nico die Medizin.

KARIBIK (George)

Redet mit dem Jungen am Steg. Danach geht Ihr zu dem Haus und redet mit den alten Damen. Wieder zu dem Jungen namens Rio und spricht über Emily. Redet nun mit Bronson, dem Landvermesser. Schaut durch den Theodoliten und auf die Pläne auf dem Tisch. Geht zu Rio, spricht über Bronson und geht danach wieder hoch zu dem Haus. Stellt die Leiter auf und versucht, die Tür zu öffnen. Redet mit den alten Damen über die Katze und über Emily.





Im Austausch für eine simple Muschel erhaltet Ihr ein Kreuz, das – an der richtigen Stelle auf dem Schreibtisch postiert – den Weg zu 'nem wertvollen Artefakt weist.

Lockt die alten Schachteln weg, geht wieder zu Rio und fragt nach den alten Damen und dem Fisch, gebt ihm den Wurm. Geht zu Bronson und redet mit ihm. Wieder oben beim Haus schaut Ihr Euch den Baum an und geht zu Rio. Nehmt den Fahrradschlauch und geht hinauf zum Haus. Befestigt jetzt den Schlauch am Fahnenmast und geht wieder zu Rio. Dort bekommt Ihr einen Fisch, den Ihr am Fahrradschlauch beim Haus an dessen unterem Teil befestigt. Nun könnt Ihr den roten Ball nehmen. Macht den Fahrradschlauch wieder ab und befestigt ihn diesmal am Baum. Benutzt nun den Ball mit der Schleuder, um die Markierung vom Flaggenmast zu schießen. Wenn Bronson auf dem Mast sitzt, zieht Ihr die Leiter ein. Hebt nun die Markierung vom Boden auf und geht zum Strand, um den Theodoliten und die Pläne zu holen. Geht wieder zu dem Haus, um den alten Damen die Pläne zu präsentieren.

LONDON (Nico)

Schaut zuerst in Nicos Handtasche und redet dann mit dem Museumswärter. Schaut Euch alle braunen Vitrinen an und redet nochmal mit dem Wärter, fragt ihn nach dem Stein. Sprecht dann mit Professor Oubier. Geht danach zu dem braunen Schrank neben dem Vorhang, wo ein Schlüssel steckt. Holt ihn und zeigt diesen dem Wärter. Nehmt den Schlüssel für den Schrank neben dem Telefon und nehmt den Dolch heraus. Fragt nun den Wärter, warum Oubier zu den Docks geflohen ist und geht zum Vorhang. Dahinter befindet sich eine Tür, die Ihr mit dem Dolch aufbekommt.

MUSEUM (George)

Nehmt die Laterne und steckt sie in die Schale auf dem Schreibtisch. Benutzt die Karte und legt sie ebenfalls darauf. Nehmt den Federkiel vom Schreibtisch und öffnet die Seemannskiste. Schaut Euch das Porträt an der Wand und danach das Mädchen an. Das Kreuz ist identisch. Redet mit ihr über das Kreuz. Lauft aus dem Haus zu Rio und redet mit ihm. Geht zurück vor das Haus und werft der Katze den Federkiel hin. Geht nun wieder zu Rio und gebt ihm die Federfetzen. Wieder im Haus bekommt das Mädchen von Euch

jetzt die Muschel und Ihr erhaltet dafür das Kreuz. Dieses steckt Ihr in die Federkielhalterung. Bittet daraufhin Rio, Euch zur Insel hinüberzufahren. Schaut Euch dort die Klippen und den Felsvorsprung an. Fragt Rio nach einem Fischernetz, welches Ihr dann über den Felsvorsprung werft.

U-BAHN-STATION (Nico)

Benutzt die Haarspange mit dem Münzeinwurf am Süßigkeitenautomat und entnehmt dann die Münze aus dem Rückgabeschlitz. Die Münze werft Ihr nun in die Personenwaage und benutzt dann den Dolch mit dem kleinen Kasten rechts unten neben der Waage. Danach benutzt Ihr die Karte aus der Waage mit dem Spalt. Drückt den roten Knopf darin und steigt in die U-Bahn.

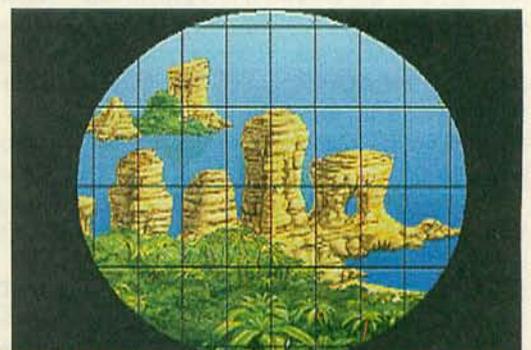
ZOMBIE-INSEL (George)

Dort nehmt Ihr den oberen Weg, der Euch zum Sumpf führt. Hier nehmt Ihr einen Halm und geht in den rechten oberen Ausgang. Dort steckt Ihr den Halm in das Loch und geht zurück zum Anfang und in den unteren Pfad, wo Ihr einem Eber begegnet. Diesen erledigt Ihr, indem Ihr den Pfeil in den Halm steckt und diesen mit dem Eber benutzt. Hier geht Ihr nach rechts oben. Nehmt die Schlingpflanze von der Felsnadel, benutzt die Markierung mit dem Netz und das Netz dann mit der Schlingpflanze. Nehmt das gesamte Netz-Schlingpflanzenpaket an Euch und werft es über die Felsnadel.

Nun geht zurück zum Anfang und nehmt den oberen Ausgang. Dadurch geratet Ihr wieder auf den Weg zum Loch. Von dort aus nehmt Ihr jetzt aber den nächsten linken Ausgang. Hier ganz links und im übernächsten Bild gleich den nächsten rechten Weg. An dieser Stelle angelangt, gibt es drei Ausgänge auf der rechten Seite. Ihr geht durch den mittleren und im nächsten Bild wieder rechts. Daraufhin findet Ihr Euch auf einer Aussichtsplattform wieder. Schaut Euch die Initialen auf dem Boden an und steckt den Theodoliten in die Löcher. Schaut hindurch und dreht ihn nach rechts bis Ihr im unteren Teil des Bildes die Schlingpflanzenmarkierung blinken seht. Schaut Euch die Markierung und dahinter den Fels an. Geht dann rechts den Berg hinunter.

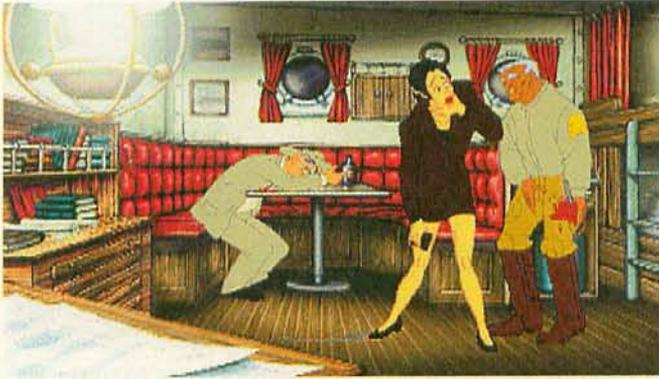
AN DEN DOCKS (Nico)

Schleicht Euch zur nächsten Kiste und wenn die Wache nicht zu sehen ist, klettert Ihr an der Leiter auf das Dach. Wenn sich die Wache unterhält, könnt Ihr runterklettern. Öff-



Im Wald auf der Zombie-Insel verläuft man sich leicht. Habt Ihr den Weg zur Aussichtsplattform aber erst mal gefunden, seht Ihr durch den Theodoliten das Versteck.





"Bei Rotweinflecken haben wir früher immer Weißwein drüber geleert... äh, ich geh wohl besser"

tauscht haben, nehmt Ihr ein Brötchen, Pfannkuchen und den Sirup vom Tisch. Benutzt den Sirup mit dem Pfannkuchen und untersucht den Busch. Gebt dann den Sirup-Pfannkuchen dem Stuntman. Danach

werft Ihr das Brötchen in den Busch. Besorgt Euch noch ein Brötchen, und schmeißt auch dieses hinein. Untersucht dann nochmal den Busch und sprecht den Stuntman auf die Hornissen an. Schaut Euch am Strand die Kamera und danach die Schulterkamera an. Redet dann mit Flash, dem Kameramann. Sprecht mit dem Regisseur. Nun dürft Ihr den Felsen hochklettern, wo Ihr den Stein findet.



Da scheint jemandem Nicos Neugierde gar nicht in den Kram zu passen. Wie gut, daß die gewiefte Schnüfflerin ein Dolch mit sich führt.

net die linke Tür und klettert schnell wieder rauf, bevor Euch die Wache sieht. Der Wächter schaut beim nächsten Rundgang in der Besenkammer nach. Klettert dabei ganz schnell wieder hinunter und schließt die Tür. Verankert außerdem den Besen vor der Tür. Schaut dann durch das Bullauge und geht danach in die Kabine. Versucht Euch mit dem Professor zu unterhalten. Nehmt dann den Stein und wenn Karzac anfängt, Euch zu würgen, nehmt Ihr den Dolch und stecht ihm damit ins Bein.

ZOMBIE-INSEL (George)

Redet erst mit allen anderen am Film beteiligten und am Schluß dann mit Haiku. Nachdem er und der Stuntman die Plätze ge-

DORF (Nico)

Redet mit Titipocco über die Sonnenbrille. Schaut Euch links neben dem Faß den Mayastein und danach das Faß selbst an. Redet nochmals mit Titipocco. Nun könnt Ihr den Mayastein aufheben und zum Ausgang gehen.

VOR DEM TEMPEL

Geht zum Generator und schraubt den Zylinder ab. Nehmt den Dolch und schneidet die Benzinleitung durch. Nehmt den Zylinder und haltet ihn an die Benzinleitung. Dies benutzt Ihr dann mit der Tankkappe von der Aufzugsmaschine. Betätigt hier den Hebel, drückt den roten Knopf und benutzt dann nochmals den Hebel. Schaut Euch das Stahlgerüst an und bitet Titipocco, daß er Euch das Seil von oben runterwirft. Verknüpft das Seil nun mit der Maschine und redet erneut mit ihm. Stellt Euch danach auf die Aufzugsplattform und

sprecht Titipocco erneut an. Oben angekommen, nehmt Ihr die Munition von der Kiste und fahrt wieder hinunter. Nehmt nun die Fackel und gebt sie Titipocco. Danach werft Ihr die Munition ins Feuer und fahrt wieder hoch. Geht zum General. Danach dürft Ihr mit George reden und ihn befreien. Geht zu den Hebeln und benutzt sie nacheinander. Sprecht mit George, der Euch daraufhin hilft, beide Hebel gleichzeitig zu betätigen.

IM TEMPEL (Nico)

Schaut Euch die Kacheln an, es befinden sich vier Stück auf einer Skulptur und zehn Stück an einer Wand. Nun müßt Ihr versuchen, von den zehn Symbolkacheln jeweils zwei einander zuzuordnen, damit diese zwei zusammengesetzt eine Symbolkachel von der Skulptur ergeben. Zum Beispiel ergibt die zweite Kachel plus die fünfte Kachel an der Wand die erste Symbolkachel an der Statue. Dazu müßt Ihr die Maya-Maschine so drehen, daß jeweils zwei Symbole, die sich auch beide auf einer der zehn Kacheln an der Wand wiederfinden, in der Mitte gegenüberstehen. Ist dies der Fall, könnt Ihr diese betreffende Platte verschieben (reindrücken). Schaut Euch dann auf dem Bild auf der Skulptur an, welche zwei Symbole Ihr nun noch braucht, um es zu vervollständigen. Dreht die Maschine wieder so, daß sich die nächsten zwei Symbole gegenüberstehen. Nun drückt Ihr die zweite Platte rein. Nachdem die passenden zwei Wandplatten bewegt worden sind, die zusammen eine der vier Skulpturkacheln ergeben, könnt Ihr die entsprechende Kachel auf der Skulptur bewegen. Wiederholt diesen Vorgang, bis Ihr alle vier Hauptplatten gedrückt habt. Folgende Platten gehören zusammen:

Nummer zwei und **Nummer fünf** ergeben die **erste Platte**

Nummer zehn und **Nummer drei** ergeben die **zweite Platte**

Nummer acht und **Nummer eins** ergeben die **dritte Platte**

Nummer sechs und **Nummer neun** ergeben die **vierte Platte**

DER SUPERCHIP

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

AB 2 CHIPS je 15 DM
AB 5 CHIPS je 12 DM
AB 10 CHIPS je 10 DM
CHIPEINBAU NUR 50 DM

16 MB MEMORYCARD
diverse Farben
nur 55 DM

RGB-KABEL
(Importe in Farbe!)
nur 20 DM

Playstation mit
SUPERCHIP
nur 350 DM

Gpress data service
Claudiusstrasse 12
10557 Berlin Tiergarten



<http://www.infopool.com/psx/>

Versandkosten: Vorkasse (Scheck/Bar/Kreditkarte) 5 DM, Nachnahme 15 DM

SUPERCHIP
+RGB-KABEL
nur 30 DM



TEL. 030 / 399 031 55 FAX 57

IM TEMPEL (George)

Nehmt die Fackel von der Wand und laßt sie von Titipocco anzünden. Benutzt nun den Hebel an der Wand. Im nächsten Raum hebt Ihr die Fackel wieder auf und zündet die zweite Fackel damit an. Betätigt hier jetzt den Hebel geradezu (links von der Tür) und geht links in den nächsten Raum (Gang). Benutzt nun zuerst den rechten und dann den linken Hebel, danach geht Ihr in den nächsten Raum und benutzt zuerst den rechten, dann den linken und wieder den rechten Hebel. Geht dann durch die linke Tür. Ihr befindet Euch wieder im Raum mit der Fackel. Geht durch die Steintür, die sich in der Wand geöffnet hat und lauft hinunter. Dort betätigen wir den Hebel und gehen weiter runter. Unten angekommen durch die Tür; dort werden die Steine in die Löcher gesteckt, und die Welt ist gerettet.



Selten schönes Happy End mit George, Nico und Maskottchen Titipocco.

FLINKE FINGER

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um unterschiedliche Joypad-Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Fingerlein-Beweg-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sicher gehen will, konsultiert vorher am besten einen versierten Bereitschaftsarzt seines Vertrauens.

NINTENDO 64

Diddy Kong Racing

Wie versprochen, folgen diesen Monat die restlichen Codes auf dem Fuße, nachdem wir Euch bisher ja schon ein halbes Dutzend aufgetischt haben.

Die Buchstabenkombinationen werden - wie gehabt - im "Magische Codes Menü" eingegeben und können dann in der Code-Liste nach Belieben zugeschaltet oder wieder deaktiviert werden.

BYEBYEBALLOONS - Keine Waffen bei den Computerfahrern erlaubt

TOXICOFFENDER - Alle Ballons sind grün
BODYARMOR - Alle Ballons sind gelb



Nach einer unsanften Landung versucht Nico den Sinn der Maya Maschine zu verstehen.



Ist das Rätsel schließlich gelöst, öffnet sich auf der rechten Seite diese Tür.

ROCKETFUEL - Alle Ballons sind blau

OPPOSITESATTRACT - Alle Ballons sind regenbogenfarben

BOMBSAWAY - Alle Ballons sind rot

VITAMINB - Unendlich Bananen vorhanden

NOYELLOWSTUFF - Bananen haben gar keine Auswirkung

JUKEBOX - Alle Musikstücke anhören (im Optionsmenü)

FREEFRUIT - Mit zehn Bananen das Rennen beginnen

ARNOLD - Große Fahrer

TEENYWEENIES - Kleine Fahrer

OFFROAD - Ohne Geschwindigkeitsverlust zu erleiden von der Strecke abweichen

DOUBLEVISION - Im Zweispielermodus den selben Fahrer wie Euer Mitspieler wählen

WHODIDTHIS - Die Credits

Drumstick als Fahrer wählen:

Um Drumstick anzuwählen, müßt Ihr Euch bereits alle vier Teile von Wizpigs Amulett erkämpft haben sowie alle vier T.T.-"Tortentstücke". Fahrt dann einfach am Wasser in der Central Area herum, wo die Frösche auf und ab hüpfen. Einen der Frösche zierte dann nämlich ein kleiner roter Hahnenkamm. Dieser macht sich überdies durch sein Gezeter bemerkbar. Berührt ihn lediglich (oder fährt ihn wahlweise über den Haufen), und schon erscheint Euch der Gockel in Lebensgröße. Unterbrecht Euer Spiel daraufhin und geht wieder ins Auswahlmeneü. Drumstick wartet dort zwischen Diddy und Bumper. Er hat eine hohe Spitzengeschwindigkeit und eignet sich auf vielen Strecken, um T.T.s Rekorde zu brechen.

T.T. als Fahrer wählen:

Brecht all seine Rekorde auf allen Strecken, und auch er steht zur Verfügung (heftig, heftig).

Alex Janning aus Selsingen /Parnewinkel erklärt außerdem noch, wo und in welchen Leveln jeder Welt sich die **Schlüssel für die vier Battle Level** befinden.

DINO-WELT:

Im Rumpelsee-Level wartet der erste Schlüssel, kaum zu übersehen, auf der Mini-Schanze mit dem Rare-Logo drauf.

EIS-WELT:

Im Schneeballschlucht-Level müßt Ihr gleich nach dem Start scharf nach links fahren, um in eine "Gasse" zu gelangen. Am Ende dieser Gasse ist der Schlüssel dann in einem Unterschlupf zu finden.

RITTER-WELT:

Im Felsenschlucht-Level müßt Ihr das Rennen bis zur Zugbrücke fahren. Ladet, wenn Ihr diese überquert habt, Euren Turbo auf Stufe drei auf und fahrt gegen die Glocke. Die Zugbrücke fährt nun hoch, und Ihr könnt sie als Schanze mißbrauchen, um oben in den Besitz des Schlüssels zu gelangen.

WASSER WELT:

Im Piratenlagune-Level müßt Ihr nach der Strecke nach der Start-/Ziellinie bis zur ersten Gabelung folgen. Fahrt hier dann nach links weiter. Nun müßt Ihr den linken "Pfeiler" der "zweiten Brücke" umfahren, bis Ihr abermals in einem Unterschlupf den letzten Schlüssel findet.

Die Auswirkung des **JOINTVENTURE**-Codes wird rechts oben im Eck angezeigt.



MAGIC CODES LIST

ALL BALLOONS ARE GREEN	OFF
ALL BALLOONS ARE BLUE	OFF
ALL BALLOONS ARE YELLOW	OFF
ALL BALLOONS ARE RANDOM	ON
MAXIMUM POWER UP	ON
TURN OFF ZIPPER	OFF
SELECT SAME PLAYER	ON
FOUR WHEEL DRIVE	ON
TWO PLAYER ADVENTURE	ON
ULTIMATE AI	OFF

SONYPLAYSTATION

Final Fantasy VII

Um bei FF VII quasi unsterblich zu werden, sollte man die beiden Materias **Phoenix Summon** und **Final Attack** sein Eigen nennen. Diese beiden Materias setzt man in zwei miteinander verbundene Slots eines in der aktiven Party benutzten Mitgliebes ein. Hat man nun zusätzlich noch genug MPs, um den Phoenix Summon benutzen zu können, so stellt kein Gegner mehr ein größeres Hindernis dar: Wenn die Party stirbt, werden die HPs aller Mitglieder wieder vollständig aufgefüllt. Mit diesem Trick ist es ein leichtes, Sephiroth und die Weapon Guards zu besiegen, so schreibt es jedenfalls unser fleißiger Spielstudentenleser P. Roman F. aus S., der sich, wie ca. 200.000 andere Zocker zur Zeit, im FFVII-Rausch befindet. Natürlich haben uns auch noch viel mehr Leute ganz viel mehr zu diesem heißen Eisen geschrieben, unter anderem Benjamin Reusch aus Bergisch Gladbach, der sozusagen den Nagel auf den Kopf getroffen hat mit seinen drei FFVII-"Classic"-Cheats.

- Der **Geld-Cheat** dürfte sich mittlerweile mehr oder weniger rumgesprochen haben: Geht in die erste Stadt (Mancharia) und lauft in die obere rechte Ecke des Hauses. Drückt vor der Uhr die X-Taste, dann erhaltet Ihr eine Karte. Benutzt diese, bis die Geldanzeige auf Null steht. Geht dann zurück zur Uhr und drückt erneut X. Dabei geht diesmal eine Karte in Euren Besitz über, auf der zwar kein Geld ist, die Euch aber unendlich Geld gibt.

- **Höhere Geschwindigkeit in Chocbos Rennen:** Haltet während dieses Rennens lediglich L1+L2+R1+R2 gedrückt, um extra Speed zu erlangen.

- **Ritter der Tafelrunde-Zauber:** Reitet mit dem goldenen Chocobo zum nordöstlichen Teil der Karte. Dort findet Ihr eine versteckte Insel mit einer Höhle. Betretet diese und redet mit dem roten Licht, worauf Ihr den Knights-of-the-Round-Table-Zauber erhaltet.

NINTENDO 64

NFL Quarterback Club '98

Hier sind ein paar nette Fabri-Codes für das Cheat-Menü:

- Code**Auswirkung
- GLYTHMD**Goliath Mode (Spieler sind riesig, Stimme des Ansagers tiefer)
- SMLMDGT**Midget Mode (Spieler sind kleiner, Stimme des Ansagers höher)
- BBMNTBL** .Große und sehr dünne Spieler
- JPNSMWR**Dicke, gequetschte Spieler
- CRLWYS**Man kann weiter springen (Carl Lewis Mode)
- MCHLJNSN**Schnellere Spieler (Michael Johnson Mode)
- WLTRPYTN** ...Fantastische Runningbacks (Walter Payton Mode)



Nicht gerade sinnvoll, aber recht kurios anzusehen, der **BBMNTBL**-Mode.

- RNLDSWZNGR**Runningbacks sehr langsam (Arnold Schwarzenegger Mode)
- BGBFYFF** .Stärkere und schnellere Spieler
- GTNHNS**Fumble Mode, Spieler fangen schlechter
- SPRSLYD**Rutschiges Spielfeld
- STYCKYHNS** .Spieler fangen Ball immer
- DWNDRV** .Unendlich viele Downs möglich
- BRDWMNTH**Quarterback spielt genauer
- STNTXTM**Unbekannte Auswirkung (Bonus Teams??)

NINTENDO 64

Mace: The Dark Age

Goran Radojkovic aus CH-Kloten hat zum neuesten Williams-Kracher gleich eine ganze Wagenladung Cheats angekartet. Dadurch stehen Euch jetzt vier neue Kämpfer und ein neuer Hintergrund zur Verfügung. Außerdem könnt Ihr Euch nun vor jedem Kampf die Hintergründe auch selbst aussuchen. Ein Big-Head- und Small-Player-Mode ist natürlich ebenfalls mit von der Partie.

Um **Ichiro** und **Gar Gunderson**, den War Mech, freizuschalten, müßt Ihr im ersten Bildschirm, der nach dem Einschalten Eures N64 auftaucht (noch vor dem Hauptmenü), schnell zwei volle Kreisbewegungen, rechts beginnend, auf dem Steuerkreuz ausführen. Anders ausgedrückt, sollt Ihr in einer flüssigen Bewegung → ↗ ↘ ↙ ↚ ↛ ↜ ↝ ↞ ↠ ↡ ↢ ↣ ↤ ↥ ↦ ↧ ↨ ↩ ↪ ↫ ↬ ↭ ↮ ↯ ↰ ↱ ↲ ↳ ↴ ↵ ↶ ↷ ↸ ↹ ↺ ↻ ↼ ↽ ↾ ↿ ↺ ↻ ↼ ↽ ↾ ↿ drücken. Als Bestätigung ertönt danach ein spezieller Sound. Im Kämpferauswahlmenü findet Ihr die beiden dann in der obersten Reihe über dem Executioner.

Um **Grendal** zu bekommen, geht Ihr folgendermaßen vor: Beginnt ein Spiel im Zweispielermodus und kämpft solange, bis ein Kämpfer drei Siege auf seinem Konto verbucht hat. Markiert dann vor dem nächsten Fight im Auswahlmenü den Executioner und drückt Start; jetzt seht Ihr Grendal bereits. Haltet die Starttaste hier einfach gedrückt und bestätigt noch mit B. **Pojo**, das Huhn, versteckt sich bezeichnenderweise hinter Taria. Wählt Taria aus und beginnt ein Spiel mit Ihr. Ihr müßt lediglich im ersten Kampf Ihren Schlußtrick, den Execution Move, ausführen. Habt Ihr den Kampf dann gewonnen, drückt Ihr auf dem zweiten Pad die Starttaste.

HIGHLIGHTS NINTENDO 64

FUNMAKER N64



Der **CONVERTER**, der es erlaubt, Importspele auf Ihrem N64 zu spielen. Spitzenqualität zum Spitzenpreis - made in Germany **29,80**

MIGHTY MIC

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

HIGHLIGHTS SONY PSX

MIGHTY MIC 360

der RIESENSPEICHER



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

89,-

FUNMAKER
original ConverterChip

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



15,-

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

Weiterhin bieten wir an:

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

G.E.C. General Equipment Consulting

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

SUPERKONDITIONEN für WIEDERVERKAUFER



Zankuro Minazuki ist nicht nur US-Usern vorbehalten, auch bei der Pal-Version klappt der Trick, wie man sieht.



Markiert im Kämpfermenü wieder Taria, drückt Start und zusätzlich B, schon gehört Pojo Euch. Die folgenden Tricks funktionieren nur, wenn Ihr ein zweites Joypad einsteckt und der zweite Spieler im Kämpferauswahlmenü auch jeweils Start gedrückt hat. Erst dann dürft Ihr anfangen, die Kombinationen einzugeben.

Kleine Kämpfer:

Takeshi markieren, Start drücken, Al Rashid markieren, Start drücken, Ragnar markieren, Start drücken, Xaio Long markieren, Start drücken, gewünschten Kämpfer auswählen und mit B bestätigen.

Big Head Mode:

Ragnar markieren, Start drücken, Al Rashid markieren, Start drücken, Takeshi markieren, Start drücken, gewünschten Kämpfer auswählen und mit B bestätigen.

Stage auswählen:

Markiere den Kämpfer in dessen Stage Du spielen willst, drücke viermal Start, geh dann zu Deinem Kämpfer zurück und bestätige jetzt wie gewohnt.

Golfplatz-Stage:

Koyasha markieren, Start drücken, Mordus Kull markieren, Start drücken, Takeshi markieren, Start drücken, gewünschten Kämpfer auswählen und bestätigen.

Ihr könnt übrigens bei der Charakterauswahl die Farbe des markierten Kämpfers verändern, indem Ihr L drückt oder mit den C-Tasten rumspielt.

Die übrigen Codes von der Arcade-Version (San Francisco Rush-Stage, etc.) scheinen hier leider nicht - wenn dann jedoch anders - zu funktionieren. Schreibt uns, wenn Ihr's wißt!

SONY PLAYSTATION

Samurai Shodown III

Könntet Ihr Euch heutzutage noch ein Prügel-spiel ohne Boß-Cheat vorstellen? Nein? Wir ja auch nicht, daher nun zu unserem kleinen, feinen Trick:

Wenn Ihr im Zweispielermodus mit Zankuro spielen wollt, stellt im Kämpferauswahlmenü den Cursor erst kurz auf Shizumaru und drückt dann 3x nach links, 1x runter, 2x nach rechts, 1x hoch, 1x nach rechts, 1x runter, 2x nach rechts, 1x hoch und 2x nach links. Jetzt sollte der Cursor wieder bei Shizumaru angekommen sein. Haltet dann nur noch die Start-Taste gedrückt und bestätigt mit $\square + X + O$ gleichzeitig. Daraufhin erscheint Euer Meister.

NINTENDO 64

Lylat Wars

Früher gab es mal die Tips-Unterrubrik "Kurz, aber knackig", da hätte Markus Klörens Cheat vom Tempelhofer Damm gut reingepaßt: Um in Sector Z extra Energie aufzutanken, muß man nur hinten (durch die Öffnung) ins Mutterschiff reinfliegen. Ihr kommt dann mit voller Energie wieder raus.

SONY PLAYSTATION

Pandemonium 2

Kevin Kuppen aus A-Brunn hat nach all den supi Codes aus der letzten Ausgabe noch ein Ewiges-Leben-Paßwort ausgegraben:

"NEVERDIE".

PS: 31 Leben gibt's mit "IMMORTAL".

NINTENDO 64

San Francisco Rush

Hier sind noch ein paar Fabri'sche Cheats zu diesem Flugsimulator mit Rennspieltouch - von Rennspiel kann ja wohl nicht ganz die

Rede sein, verbringt man die meiste Zeit schließlich in der Luft...

Autogröße verändern

Im Car-Select erst C-↓ drücken + halten, dann C-↑ drücken. Nun beide Buttons wieder loslassen und C-↑ drücken + halten, dann C-↓ drücken und wieder loslassen. Bei korrekter Eingabe hat sich das Auto auf dem Bildschirm nun verändert. Man kann den Code für stärkere Effekte auch mehrmals hintereinander eingeben.

Vorderreifengröße verändern

C-← drücken + halten, dann C-→ drücken. Loslassen. C-→ drücken + halten, C-← drücken. Loslassen. Wiederum kann man den Code für stärkere Effekte mehrmals hintereinander eingeben.

Hinterreifengröße verändern

C-→ drücken + halten, dann C-← drücken. Loslassen. C-← drücken + halten, C-→ drücken und loslassen. Rest siehe oben.

Kollisionsabfrage abschalten

Im Setup-Bildschirm nach links, dann nach rechts drücken. Rechts auf dem Steuerkreuz gedrückt halten und zusätzlich C-→ drücken. Beide Buttons loslassen und C-↑, C-←, C-↓, Z eingeben. Bei korrekter Eingabe erscheint ein Bus-Symbol am unteren Bildschirmrand.

Als (brennender) Schrotthaufen herumfahren

Im Car-Select C-↑ drücken + halten, dann Z, Z, Z, Z drücken. Mehrmals eingeben, um zwischen brennend/rauchend, ausgebrannt und normal hin- und herzuschalten.

Unendlicher Timer

Im Setup-Bildschirm den Z-Button drücken + halten, dann C-↓, C-↑ drücken und jeweils halten. Nun die C-Buttons wieder loslassen, Z aber weiterhin halten und noch einmal C-↑, C-↓ drücken und jeweils halten. Eine durchgestrichene Uhr erscheint bei korrekter Eingabe auf dem Bildschirm.

Höherer Schwierigkeitsgrad

Nach einer Kollision mit einem Hindernis oder dem Verlassen der Strecke wird das Fahrzeug nach einem kurzen Flug weiter vorne auf der Strecke wieder abgesetzt. Dies ist ja zweifellos sehr nervig, da man das Spiel (zwar nicht mit einer ordentlichen Platzierung) so ohne zu lenken, nur mit Gasgeben bestreiten kann. Um ein bißchen mehr Motivation in das Spiel zu bringen und die ganze Sache ein wenig schwieriger zu gestalten, kann man diese eingebaute "Resurrect in Place"-Option wie folgt abschalten: Im Setup-Bildschirm den Z-Button drücken + halten, dann C-←, C-→ drücken und jeweils halten. Die C-Buttons loslassen, Z weiter drücken.

Nun C-→, C-← drücken und jeweils halten und schon ist es geschafft: Ein durchgestrichenes "R" erscheint auf dem Bildschirm, und die blödeste Funktion der Rennspielgeschichte ist abgeschaltet.

Umgedrehte Steuerung

Im Options-Menü die Funktion Mirror auswählen, dann alle vier C-Buttons gleichzeitig drücken + halten. Nun auf dem Pad nach links oder rechts drücken, bis "Extreme" erscheint. In diesem Modus sind die Seiten rechts und links der Steuerung vertauscht...

Bonuswagen im Circuit-Mode

Sobald man ein Rennen gewonnen hat, kann der aktive Player im Track-Select durch viermaliges Drücken von Z das jeweilige Bonusauto der vorherigen Strecke freischalten.

Um die Pylonen in Minen zu verwandeln, sollte man im Setup-Bildschirm die Kombination L, R, L, R, L, R eingeben.

Dem Spiel wird dadurch eine explosive Würze hinzugefügt...

Um die Strecke an einer horizontalen Achse zu spiegeln, (man fährt an der Decke), müßt Ihr – ebenfalls im Setup-Bildschirm – die Kombination ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ← eingeben.

Nebelfarbe verändern

Im Car-Select den Z-Button gedrückt halten und dreimal C-↓ hintereinander drücken.

Schwerkraft verändern

Im Setup-Bildschirm den Z-Button gedrückt halten, dann ↑, ↓ eingeben.

Jetzt den Z-Button loslassen und ↑, ↓, ↑,

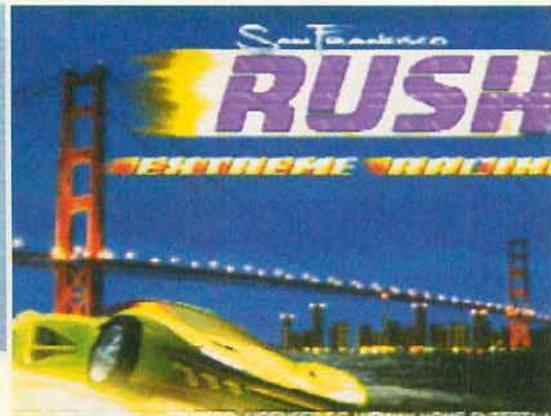


Die Minisymbole zeigen aktivierte Cheats an.

↓ drücken. Nun erscheint ein Gewicht oben auf dem Bildschirm, welches die Schwerkraft anzeigt. Durch mehrmalige Eingabe des Codes kann man das Gewicht verändern.

Texturen verändern

Im Setup-Bildschirm C-→ gedrückt halten, dann L drücken. Beide Knöpfe loslassen, dann Z drücken, wieder C-→ gedrückt halten und L drücken. Wieder beide loslassen und nochmals Z drücken. Bei korrekter Eingabe erscheint ein kleines Texture-Sample am unteren Bildschirmrand. Durch mehrmalige Eingabe des Codes kann man durch verschiedene Texture-Sets scrollen.



Foggy Night

Im Options-Menü die Option "Nebel" auf "Heftig" stellen und danach alle vier C-Buttons gedrückt halten und auf dem Steuerkreuz nach rechts drücken. Die Option "Nebelige Nacht" wird freigeschaltet.

Zufälliger Name in High-Score Liste

Im Record-Bildschirm, während die Bestzeiten oder besten Rundenzeiten angezeigt werden, die Kombination L, R, L, R, L, R, L, R eingeben. Man braucht von nun an keinen Namen mehr eingeben, sondern bekommt per Zufallsgenerator einen zugewiesen (einfach keine Eingabe machen!).

Von führenden Wintersportlern empfohlen.

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!

Kleiner Auszug aus unserem Programm...

Baphomets Fluch 2	99.90
Bloody Roar	100.00
Broken Helix	105.00
Bushido Blade	105.00
Command & Conquer 2	105.00
Crash Bandicoot 2	95.00
Deathtrap Dungeon	105.00
Diday Kong Racing (16/4)	95.00
FIFA '98 (SAT/PSX)	99.90
FIFA '98 (16/4)	130.00
Final Fantasy VII	110.00
Final Fant. VII Lösungsbuch	35.00
Game Buster (16/4/PSX)	105/100.00
Goldeneye	135.00



Täglich Top-Neuheiten aus:



Jersey Devil	99.90
Medevil	99.90

SPIEL DES MONATS



Nagano Winter Olympics '98 (16/4/PSX)	149.90 / 110.00
---------------------------------------	-----------------

Nightmare Creatures	99.90
Panzer Dragoon Saga (SAT)	105.00
Tomb Raider 2	105.00
Tomb Raider 2 Lösungsbuch	25.00
Rascal	100.00
Resident Evil Dir. Cut	99.90
Resident Evil 2 (JAP)	150.00
Shadow Master	99.90
Skull Monkeys	100.00
Winter Heat (SAT)	100.00

LADEN Mo-Fr:	10.00-18.30
Sa:	10.00-16.00
VERSAND Mo-Fr:	10.00-18.00
GROBHANDEL	nur für Händler!
Telefon	07 11 - 22 29 10 - 10
	07 11 - 22 29 10 - 20

NEU

jetzt auch in Heilbronn:
Kilian Straße 7
(Kilian Passage)
74072 Heilbronn
kein Versand

MEGA STORE

Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300m² Ladenfläche.

Telefon 07 11 - 22 29 10 - 30 / 50
Theodor-Heuss-Straße 15 - 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

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



Das andere Bonusauto neben diesem Cadillac ist ein brutales Panzerfahrzeug.

Blickwinkel im Spiel verändern

Um die Kameraposition hinter dem Wagen zu verändern, muß man den View-Button (L) gedrückt halten und mit oben/unten die gewünschte Entfernung auswählen.

SONY PLAYSTATION

Colony Wars

Nachdem wir in der letzten Ausgabe mit dem ultimativen Paßwort ja bereits ganze Arbeit geleistet haben, schiebt Jens Maiwurm aus Recklinghausen diesen Monat noch ein paar Cheats nach. Sie werden ebenfalls im Paßwortmenü eingegeben, und auch hier müßt ihr wieder genau auf die Groß- und Kleinschreibung der Wörter achten:

Levelwahl:	Commander*Jeffer
Unendlich Energie:	Hestas*Retort
Unendl. Sekundärwaffen:	Memo*X33RTY
Super gekühlte Waffen:	Tranquilleux
Keine Cheats:	All*Cheats*off

SONY PLAYSTATION

TOCA Touring Car Champ.ship

Die folgenden Fabri-Cheat-Codes haben – als Fahrernamen eingegeben – den angegebenen Effekt:

CMGARAGE	Extrawagen
CMNOHITS	Keine Kollisionsabfrage
CMCOPTER	Helicopter-Perspektive
CMCHUN	Go-Kart Ansicht
CMSTARS	Neuer Hintergrund
CMTOON	Cartoon-Hintergrund
CMMICRO	Micro Machines-Perspektive
CMDISCO	Disco-Nebel
CMLOGRAV	Niedrigere Schwerkraft
CMRAINUP	Regen von unten nach oben
XBOOSTME	Alle Wagen sind schneller



Aus dieser Perspektive betrachtet wirkt TOCA allerdings nicht mehr ganz so realistisch.

SONYPLAYSTATION

Crash Bandicoot 2

Klaus Brinkmann aus Linz am Rhein schenkt uns wieder mal ebensolchen Wein ein, da wo er eben herkommt (hat jemand die tief sinnige Wortspielerei verstanden?). Ne, aber mal Spielerei beiseite, der Ruf des Klaus als supi Spiela ist schon von mehreren Seiten hier eingegangen, also wird es wohl auch stimmen! Seine Level-Infos helfen, die bunten Diamanten zu finden, zeigen, wo man sie einsetzt und beschreiben den Weg zu den geheimen Warps.

BLAUER DIAMANT:

Schafft ihr es, im ersten Level keine Kiste zu zerstören, erwartet Euch am Ende der blaue Diamant.

ROTER DIAMANT:

Um diesen Diamanten zu bekommen, müßt ihr in Level 7 (Air Crash) den geheimen Warp betreten. Ihr findet ihn beim ersten Wasser-Jet. Springt aber nicht auf den Jet, sondern haltet Euch rechts und springt über die Kisten auf die leere Plattform. Betretet nun das Tor zu L2 (Snow Go). Nach einer Weile solltet ihr den roten Diamanten erhalten.

GRÜNER DIAMANT:

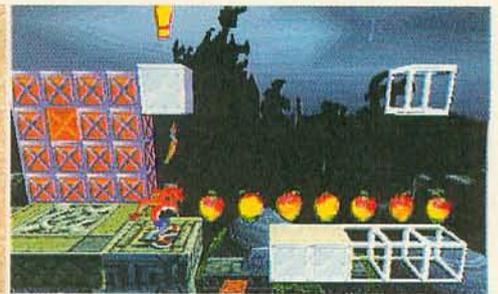
Geht in L10 (The Eel Deal) bis zu der Wegverzweigung und dort rechts. Ihr kommt in einen Raum mit vielen Nitro-Kisten. Springt vorsichtig über die Kisten bis zum Ende des Raumes und dort durch die scheinbar geschlossene Tür. Am Ende der versteckten Sackgasse liegt der grüne Diamant.

GELBER DIAMANT:

Nachdem ihr in L11 (Plant Food) den Level-Kristall und den grauen Diamanten bekommen habt, müßt ihr nochmals in das Level gehen. Jetzt erscheint kurz vor dem ersten Wasser-Jet ein Zeitlimit. Kommt "einfach" innerhalb des Limits zum Ziel und der gelbe Diamant ist Euer. Sammelt dabei am besten keine "C-Kisten" ein, sonst fangt ihr nicht wieder am Anfang an, wenn ihr ein Leben verliert, und das Limit erscheint nicht.

LILA DIAMANT:

Nach einer Weile gelangt ihr in L20 (Bee-Having) an eine Treppe aus Nitro-Kisten (die gar keine sind). Springt die Treppe hinauf. Oben angekommen, werdet ihr in ein geheimes Level teleportiert, wo ihr den lila Diamanten findet.



Crash 2 bietet deutlich mehr, als der erste Teil.

DIE BUNTEN DIAMANTEN WERDEN IN DEN FOLGENDEN LEVELN BENÖTIGT:

L3 Hang Eight:	Blauer Diamant
L6 Snow Biz:	Roter Diamant
L12 Sewer or Later:	Gelber Diamant
L19 Ruination:	Grüner Diamant
L25 Spaced Out:	Alle bunten Diamanten

DIE SECRET-WARPS:

L7 AirCrash: siehe "Roter Diamant"

L13 BearDown: Nachdem man am Ende des Levels von dem Eisbär abgeworfen wurde, muß man über die kleinen Eisschollen zurück auf die Insel gehen.

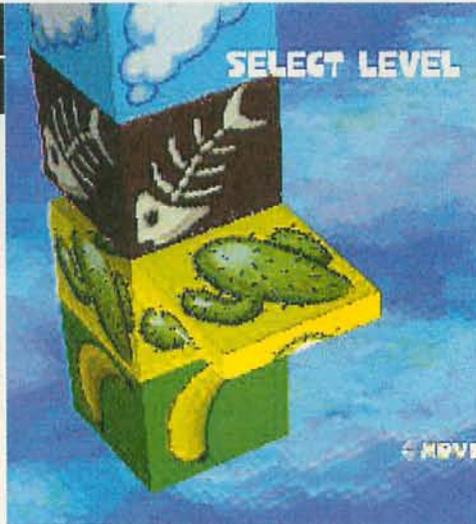
L15 Un-Bearable: Nachdem man am Ende des Levels vom Eisbär abgeworfen wurde, zurück über die Schlucht springen (Slide-Jump) und dort zu dem Eisbär gehen.

L16 Hangin-Out: Geht bis zu der Stelle, wo man sich zum zweiten Mal durch ein

GALERIE I



Gianni Pietroniro, der sein Atelier ja bekanntlich in CH-Bern angemeldet hat, möge bitte mehr fröhliche Bilder produzieren, der vielen Arbeitslosen wegen, bitte, bitte!



Loch fallen lassen muß. Springt hinein und geht jetzt aus dem Bildschirm heraus auf Euch zu. Ihr kommt wieder zu einem Loch. Laßt Euch hineinfallen, und nach einer kurzen Hangeleinlage (mit O die Beine einziehen) werdet Ihr weggebeamt.

L17 Diggin It: Kurz vor Ende des Levels kommt Ihr zu einer Stelle mit zwei fleischfressenden Pflanzen, von denen eine auf einer "Insel" in einer Grube steht. Springt auf diese Pflanze und zerstört sie durch einen "Bauchplatscher".

(Bei Rückfragen einfach an bbrink@uni-koblenz.de wenden, falls noch wer Fragen hat. Nettes Angebot, oder?)

Nachdem der Level-Cheat eingegeben ist, müßt Ihr zurück ins Hauptmenü gehen.

LEVEL-SELECT:

Im Pause-Modus →, □, △, □, △, R1, L1, R1, L1, O drücken. Daraufhin erscheint der Schriftzug "All Areas Open". Brecht nun das Spiel ab. Ihr könnt daraufhin jede der acht Welten auswählen.

UNENDLICH LEBEN:

Im Pause-Modus →, □, △, □, △, X drücken.

SONYPLAYSTATION

Tomb Raider 2

Martin Anders aus Utting hat als Erster den beim zweiten Teil leider sehr umständlich geratenen Level-Select plazieren können. So geht's jedenfalls:

Haltet im Spiel die R2-Taste gedrückt und führt zuerst einen Sidestep nach links, dann nach rechts und wieder nach links aus. Macht dann (R2 weiter gedrückt halten) einen Schritt zurück und danach einen Schritt vor. Laßt nun R2 los und dreht Lara dreimal in eine beliebige Richtung um sich selbst. Springt daraufhin nach vorne und drückt in der Luft die O-Taste. Um ein Level zu überspringen, geht Ihr genauso vor, nur mit dem Unterschied, daß Ihr am Ende des Tricks nach hinten, anstatt vorne springen und in der Luft auch wieder die O-Taste drücken müßt.

Jan Wargalla/Würselen steuerte sozusagen als Würzung des ganzen noch einen bombastischen Move von Lara bei, den sie ausführt, wenn Ihr während des Spiels R2 gedrückt haltet, dabei einen Schritt vorwärts und einen Schritt rückwärts macht, R2 loslaßt, dreimal eine 360-Grad-Drehung vollführt und zum Abschluß noch einen Sprung nach hinten oder vorne draufsetzt....KABOOOM!

SONYPLAYSTATION

Frogger

Von Patrick Fabri stammen die zwei nachfolgenden Cheats, mit denen Ihr dem herben Schwierigkeitsgrad ein gehöriges Amphibien-schnippchen schlagen könnt.

NEU PSX

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

PS1

SONY PLAYSTATION 329,00
INKL 2 CONTR. + MEMORYCARD

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

DIE GESCHENKIDEE!

Airbrush

EKSKLUSIVE MOTIVE NACH WUNSCH AUF SPIELKONSOLEN!

ZUBEHÖR FÜR PSX

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

ULTRA 64

NINTENDO@64 299,00
BOMBERMAN64 89,95
CLAYFIGHTER64 129,95
CAMELEON TWIST 139,95
DIDDY KONG64 89,95
EXTREME G 139,95
F1 POLE POSITION64 139,95
GOLDENEYE (ENGL.) 149,95
LAMBOURGHINI64 139,95
LYLAT WARS 129,95
MADDEEN NFL98 139,95
MRC 139,95
TOP GEAR RALLEY 139,95

CONTROLLER

ALLE FARBEN 59,95
MEMORY CARD 49,95

roby rob shop

PlayStation
SEGA
Nintendo
PC-CD ROM

1 U64 / PSX / PC

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

2 U64 / PSX / PC / SEGA

Volgtstrasse 39
10247 Berlin
Frankfurter Allee
Ecke Plaza Center
Tel. (030) 422 56 506

3 PSX / U64 / Gameboy

Foto Post
Berliner Allee 79
Berlin-Weißensee
Tel. (030) 927 99 894

Hint Shop

Lösungshäfte

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

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

Adresse:
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.9103-13/-63
Fax: 02205.910314

Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service und 24 Std. Service.

Pro Lösung nur **14,80 DM.** Pro Sammelheft nur **19,80 DM.**

7th Guest/ 11th Hour & C.
Albion
Alien Trilogy
Alone in the Dark 1-3 (SH)
Amber, Shine & Chronoma.
Atlantis-Des sagenhafte Ab.
Baphomets Fluch 1 und 2
Betrayal in Antara
Biografie
Blade Runner (i.B.)
Blazing Dragons
Casper
Chronicles of the Sword
Command & Conquer
"D", Evocation & Blown Aw.
Dark Earth
Dark Reign (i.B.)
D.Schwarze Auge 1-3 (25.-)
Demanworld (i.B.)
Diablo
Dig, The
Discworld 1 und 2
Dragon Lore 1 oder 2
Dungeon Master 1 oder 2
Earth 2140
Estatico 1 oder 2
Elderscrolls:Daggerfall(i.B.)
Excalibur 2555 A.D.
Eshumed PC & PSX (i.B.)
Fable
Fade to Black
Fallout (i.B.)
Final Fantasy 7 (i.B.)
Floyd und Woodoo Kid
Frankenstein-Through 1.Eyes

Gabriel Knight 1 und 2
Hexen 2 (i.B.)
Hexen 2 (i.B.)
Incubation
Indiana Jones 3 und 4
Jagged Alliance 1 und 2
Jack Orlando/ Private Eye
Jedi Knight
Jewels of Oracle
King's Field
King's Quest 1 bis 7 (SH)
KXND
Kyandia 1 bis 3 (SH)
Lands of Lore 1 oder 2
Last Express, The
Legacy of Kain-Blood Omen
Leisure Suit Larry 1-7 (SH)
Lighthouse
Little Big Adventure 1 oder 2
Lost Vikings 2 (i.B.)
LucasArts Sammlung (SH)
Maniac Mansion 1 und 2
MDK
Monkey Island 1 und 2
Monkey Island 3 (i.B.)
Myst, Necropolis, Lost Eden
Oddworld:Abe's Oddysee(i.B.)
Outlaws
OverBlood
Pandora Akte & Under Moon
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest: SWAT
Realms of the Haunting
Rebel Assault und Privateer
Rendezvous im Welttraum

Resident Evil - Director's Cut
Riddle of Master Lu, The Ripper
Riven-Sequel to Myst (i.B.)
Sam & Max und Völliges Secrets of the Loox
Shadows of the Empire (i.B.)
Shannara
Sherlock Holmes 1 und 2
Shivers 1 oder 2
Simon the Sorcerer 1 und 2
Space Quest 1 bis 6 (SH)
Stadt der verlorenen Kinder
Star Trek Sammelband
Star Trek - DS9 - Harbinger
Star Trek - Generations
Star Trek - T.N.G. - "A.F.U."
Stonkeap
Suikoden
Swagman
Tekken 2 & Battle Arena 2
TimeLapse
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2 (19,95 DM)
Ultima 8 - Pagan
Warcraft 1 + 2 & Expan.(SH)
Warhammer-Gehäufte Ratte
Wild Arms
Wing Commander 3&4 (SH)
Wizardry 6 und 7
Wizardry Adventure: Nemesis
X-Com: Apocalypse (i.B.)
Zork-Großzügigkeit (i.B.)
Zork:Nemesis & R.I.Z.
"2"

Wir führen zu fast allen Spielen Komplettlösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.

Versandkosten (Inland)
Per Nachnahme nur 9 DM
Per Vorkasse nur 4 DM

(Ausland) Per Vorkasse nur 12 DM

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

Distributor für die **Schweiz**:
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/345700-1/4

Distributor für **Österreich**:
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.689755-0/-1

Händleranfragen erwünscht!

! Ständig Neuheiten!

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

SH = Sammelheft
i.B. = in Bearbeitung

CODEE GEKNACKT

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

SONYPLAYSTATION

MDK

Welch glücklicher Umstand, daß die US-Cheats – allen voran der Level Select – bei der Pal-Version nicht funktionieren, denn sonst hätten die Codes von André Schultheis aus Trier wohl kaum eine Chance gehabt. So sind sie aber eine willkommene Erleichterung für all jene, die für die ein oder andere happige Stelle zu faul sind.

STAGE PAßWORT

1-2 0PX000Δ0PXΔX00X0
 1-3 XΔXΔXΔ00PXΔΔX0PΔ
 1-4 PΔΔX0XΔ00PXΔ0XΔΔ
 1-5 ΔXΔ0PXΔ00PXΔΔΔ0PX
 1-6 PX0PXΔ00PXΔΔ0Δ0Δ
 1-7 X0XXX0Δ00PXΔΔ0PΔ
 1-9 X0ΔPX0Δ00PXΔΔX0P
 1-10 PX0000Δ0PXΔΔ00X0

2-1 0Δ000X0X0XXΔ0X00
 2-2 X00ΔXX0X0XΔΔΔ0PX
 2-3 P00X0X0X0XΔΔ00ΔX
 2-4 Δ00X0X0X0XΔΔΔ00
 2-5 P00000PX0XXΔ0P0X
 2-6 XΔ0ΔX0PX0XΔΔΔΔP
 2-7 0ΔPX00PX0XΔΔ0ΔPΔ
 2-8 XX0PXΔ00PXΔΔ00P
 2-10 Δ00XXΔ00PXΔXΔ0PΔ

3-1 ΔX0ΔXX0X0XΔXX00P
 3-2 0X000X0X0XΔX0PΔXΔ
 3-3 X000X0PX0XXX00P
 3-4 0P0Δ000X0XX0P0PΔ
 3-5 ΔP0ΔX0PX0XΔXXΔXΔ
 3-6 P000000PX0XΔX000P
 3-8 0ΔΔ0X0X0XXΔ0XΔ0



3-9 XΔΔXXX0X0XΔΔΔ00X
 3-10 PΔXX0X0X0XΔΔ0XXX

4-1 P0PΔ000X0XΔΔP0ΔΔ
 4-3 00X00XΔX0XXX0P0XΔ
 4-5 0ΔPΔ0XΔX0XΔX0PΔX
 4-6 ΔP0XX0ΔX0XXX0PX
 4-7 PX0000ΔX0XXX0X00
 4-10 X0PXXXΔX0XXΔXX0X

5-1 PX000X0P0XΔX0X0P
 5-2 ΔX0P0X0P0PXXX00Δ
 5-3 0Δ0Δ000P0XX0PX0
 5-4 X0PXX0P0PΔXX0PΔ
 5-5 00P0000P0XΔX0P0P
 5-6 Δ0P0XX0P0XXΔXΔX0
 5-7 P00X0X0P0XXΔP00Δ
 5-8 XΔXXX0P0PΔΔΔΔ0
 5-10 XXΔ0X0P0PXXΔΔ000

6-1 ΔΔX0X0ΔX0XXΔXXΔ0
 6-2 PΔΔΔ00ΔX0XXΔPΔX
 6-3 ΔXΔXX0ΔX0XΔΔX000
 6-4 0XX000ΔX0XΔΔPΔXX
 6-5 X0P0XX0X0XXX0PΔ0

SONYPLAYSTATION

Command & Conquer 2

Sascha Pohl aus Minden, die olle Unke („Ich weiß, es war eh schon einer schneller als ich“), hat die harte, gute Virgin-Nuß auch ein zweites Mal geknackt und war sogar Erster. Im Anschluß alle regulären Paßwörter für die Alliierten und Sowjets:



ALLIIERTE SOWJETS
 PJJ0CL8RB 17CDOSNDF
 GT3N3LBB3 SLRQQGIUF
 HFZS3IS5N HFZNUYKFF
 XN3PV8S58 ONVNNENJEB
 XNLG977GW 28JIRJ06F
 DV2UBTRF2 MMJDJ17AC
 KZRDSKZ5R PJJF9UVGK
 9BXMDFZJV XTIHYZAL3
 9BFVJGLQ4 6CVN55YFF
 XN37OVNG4 XPOGGJ1BJ
 IY31U7H5J K3SNJR6UI
 O4XEH5IID CFK896F4X

9BFDSAKFV PPX6NT007
 Im Prinzip sind die runden Dinge zwischen den Buchstaben immer "O"s, bis auf die beiden Nullen im letzten Sowjet-Paßwort.

SONYPLAYSTATION

Explosive Racing

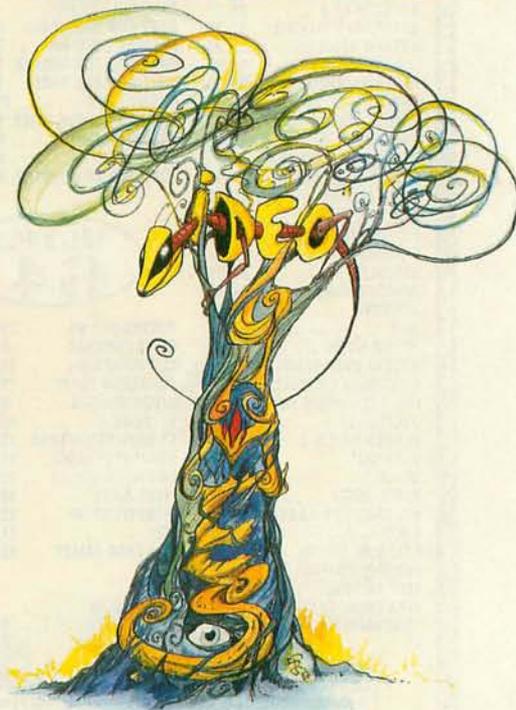
Den Super Matow Bros. (mit Andy und Tanjo in den Hauptrollen) aus Pirmasens haben wir bereits die neuesten Paßwörter zu Tokas Burning-Road-Nachfolger zu verdanken, die da lauten: NSHDL, HTKHT, FRKPT, ZNKDS, CKCLX, MUCNX, VHCXX und LNCMU.

SONYPLAYSTATION

Croc

Ein Quickie für diese Lücki: Im Auswahlemü + Select drücken. "Show Intro-1" erscheint. Mit ←/→ die gewünschte Zwischensequenz auswählen und freuen (von Mike Sarau aus HH).

GALERIE 2



Kay Treyße aus Gochsheim hat dieses Fabelbild wider die Tristesse im Heft erstellt. Thanx, Kay!

DICKES ES EIENDE

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

Aua, Aua (Heathrow), Teil 2

Mensch BPS, soviel Courage hätten wir Euch gar nicht zugetraut! Da mahnt man einen Mißstand an, und wenige Tage nach Auslieferung unserer Januar-Issue fackelt prompt Terminal One von Europas größtem Airport ab. Da hat sich aber wer beeilt. Nur ein bißchen schofelig, daß Burger King als Sündenbock herhalten mußte. Trotzdem nicht schlecht eingefädelt! Das nächste Mal fänden wir ein Bekenner-schreiben allerdings doch stilvoller. Laßt's Euch einfach mal durch den Kopf gehen.

PS: Das mit der Auflösung wegen dem **Buchstabensalat** (siehe VG 12/97) kriegen wir leider erst nächste Ausgabe gebacken. Ich sage nur Umzug und viele Kisten und so...

WIE LÄUFT'S?

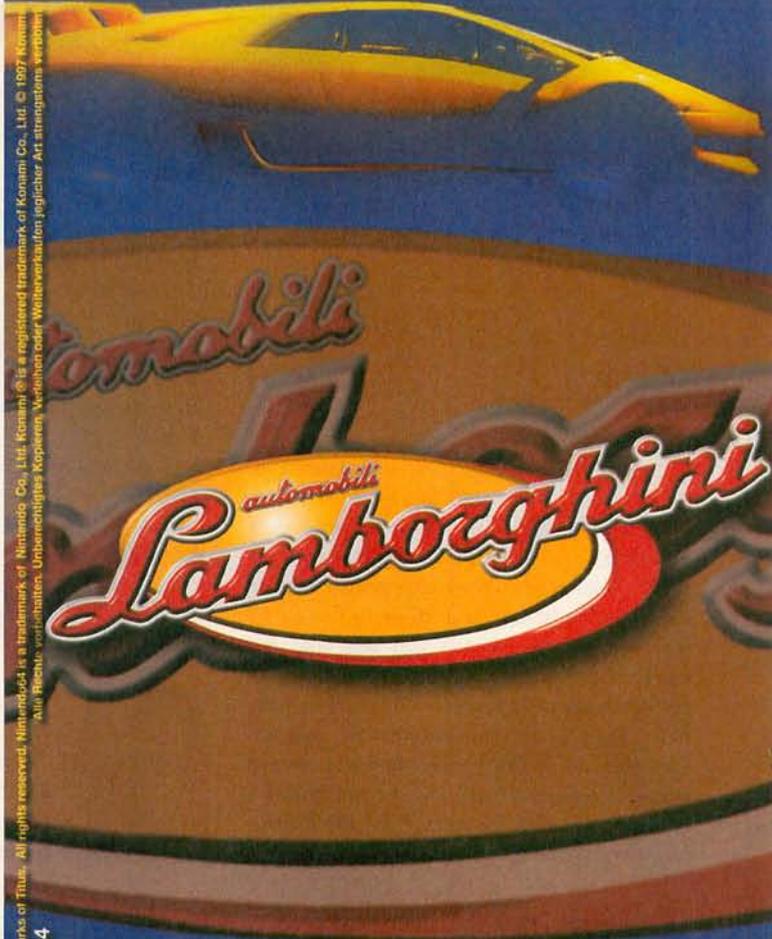
Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns/sich unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem **Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei **Wohnsitz außerhalb Deutschlands** wird Euch sowieso ein **Verrechnungsscheck** per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.
4. Macht Euch nicht die Mühe aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir nämlich auch alle). Derartige Tipzusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg direkt in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, **mit welcher Version** eines Spiels **die Tips ausprobiert** bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.
5. Tips und Lösungshilfen zu Zelda-, Mario- und Sonic-, sowie zu indizierten Spielen könnt Ihr Euch schenken. Auch in Sachen Tekken, Toshinden oder Clayfighter sind wir bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor 40 bis 500 Mark!

Da geht's lang:

WEKA Consumer Medien
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Gruber Str. 46a
85586 Poing

und hier noch die Emailadresse: dsauer@wekanet.de



Heißes Racing Game rund um die italienische Nobelkarosse Lamborghini und andere Traumwagen. Die Teile haben richtig was unter der Haube. Auf den traumhaften Strecken drehen sie mächtig auf. Feiste Sounds machen schon von weitem klar, wer hier der Boß ist. Die große Optionsvielfalt und der Mehrspielermodus mit geteiltem Bildschirm - für bis zu 4 Spieler - garantieren fetten Fun. Kompatibel mit dem N64 Rumble-Pak.

Auch erhältlich:



The trademarks Automobili Lamborghini and Diablo are owned by and used under license from Automobili Lamborghini S.p.A., Italy. © Titus 1997. Titus and the Titus Logo are registered trademarks of Titus. All rights reserved. Nintendo, Co., Ltd. Konami® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. All Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.



Distributed by



WWW.KONAMI.COM

- Es ist nicht einfach,
- ein Spiel möglichst präzise,
- objektiv und gleichzeitig
- sachlich zu bewerten.
- Unsere Testkriterien sind
- aber erprobte Werkzeuge

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

WERTUNG

System: PlayStation
 Spieltyp: Action-Adventure
 Datenträger: CD
 Hersteller: Adrenaline
 Testversion: EA
 Spieler: 1
 Speicheroption: Memory Card / Block
 Features: Continue
 Schwierigkeitsgrad: 6
 Preis: ca. 90 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 12
 Grafik: 70%
 Musik: 71%
 Soundeffekte: 75%

Spielspaß: 80%

Ganz oben findet Ihr die **Beschreibung des Spieletyps** sowie technische Daten. Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer.

Neu ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 1% (ganz mies) bis 100% (einfach nicht zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet **nicht offiziell erhältliche Importmodule.**

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



DIRK
Freut sich über den neuen Teppichboden im Büro, da die Klebstoffe, mit denen er festgepappt wurde, völlig umsonst turnen.



WOLFGANG
Der Wahnsinnige hat sich zum Fest der Liebe für 500 Mark (!) eine 1:1-Replik des T-800-Endoskulls gegönnt. Hasta la vista, Baby!



RALPH
War über Weihnachten beim Skifahren in Frankreich und hat dort seine Leidenschaft für Flipper wiederentdeckt (Medieval Madness: Cool!).

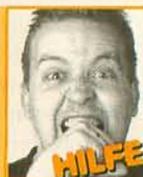


ALEX
Fühlt sich pudelwohl im Club der durchgedrehten VG-Crew. Konsolen sind halt doch viel streßfreier als PCs mit ihren Softwareproblemen.



TET
Wird demnächst von der Weltgesundheitsorganisation verboten, da er ein böser, infektiöser, wandelnder Krankheitserreger ist.

ALT! Wir haben wieder mal 5 Wertungsgesichter:



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

DAS KLEINEN GE GEDRUCKTE

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

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

Media Control TOP 10

SUPER NINTENDO	1 (2)	Super Streetfighter 2 - Classic Line	SNES
	2 (1)	Lucky Luke	SNES
	3 (6)	Donkey Kong Country 3	SNES
	4 (4)	Super Mario All Stars - Classic Line	SNES
	5 (5)	Das Dschungelbuch - Classic Line	SNES
	6 (8)	Lufia	SNES
	7 (3)	Donkey Kong Country - Classic Line	SNES
	8 (neu)	F-Zero	SNES
	9 (7)	Super Mario Kart - Classic Line	SNES
	10 (neu)	Super Soccer	SNES
SATURN	1 (1)	Resident Evil	Saturn
	2 (2)	Tomb Raider	Saturn
	3 (3)	Warcraft 2	Saturn
	4 (8)	Blazing Dragons	Saturn
	5 (4)	Command & Conquer	Saturn
	6 (neu)	Discworld 2	Saturn
	7 (5)	Dragon Force	Saturn
	8 (-)	Bomberman	Saturn
	9 (7)	Sega Rally	Saturn
	10 (-)	Dark Savior	Saturn
PLAYSTATION	1 (neu)	Tomb Raider 2	PlayStation
	2 (neu)	Final Fantasy VII	PlayStation
	3 (2)	G-Police	PlayStation
	4 (neu)	Command & Conquer 2	PlayStation
	5 (neu)	Hercules	PlayStation
	6 (5)	Croc - Legend of the Gobbos	PlayStation
	7 (9)	Rayman - Platinum	PlayStation
	8 (3)	Oddworld - Abe's Oddysee	PlayStation
	9 (neu)	Monopoly	PlayStation
	10 (6)	V-Rally	PlayStation

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

ACHTUNG! Aufgrund der Weihnachtsfeiertage gib's diesmal nur die Charts vom Vormonat.

Die zehn besten TESTS

1	X-Men vs. Street Fighter	Saturn	88%
2	Thunderforce V	Saturn	88%
3	Bloody Roar	PlayStation	86%
4	Tetrisphere	Nintendo 64	83%
5	ONE	PlayStation	81%
6	Timeshock	PlayStation	79%
7	Cool Boarders 2	PlayStation	78%
8	Sega Worldwide Soccer '98	Saturn	78%
9	NBA Action '98	Saturn	78%
10	Nagano Winter Olympics	Nintendo 64	75%

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

VG-LESER Top 10

1	Final Fantasy VII	PlayStation
2	GoldenEye	Nintendo 64
3	Diddy Kong Racing	Nintendo 64
4	extreme G	Nintendo 64
5	Tomb Raider 2	PlayStation
6	Mario Kart 64	Nintendo 64
7	Resident Evil	Playstation
8	Formel 1 '97	PlayStation
9	Resident Evil DC	Playstation
10	Int. Superstar Soccer 64	Nintendo 64

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: DMV Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort „Hits“, Gruppe: Straße 46a, 85586 Poing, Fax: 0 81 21/95-11 99

Hits der REDAKTEURE



SPIELT ZUR ZEIT ... BLADE RUNNER, PC
... weil's mein absoluter Lieblingsfilm ist.

HÖRT ZUR ZEIT ... The Game, Soundtrack
... weil mir halt nur ein Lied gefällt.

FILM-FAVORIT ... Das Boot, Dir-Cut
... weil die Boot-Enge immer noch fasziniert.



SPIELT ZUR ZEIT ... Treasures of the Deep
... weil das Unterwasserfeeling genial ist

HÖRT ZUR ZEIT ... Da Hool, Bora Bora
... weil House-Sound am besten kommt

FILM-FAVORIT ... Tomorrow never dies
... weil das Goldeneye-Fieber weiter anhält



SPIELT ZUR ZEIT ... Yoshi's Story, N64
... weil 2-D-Spiele einfach geiler sind

HÖRT ZUR ZEIT ... GTA Soundtrack, BMG
... weil es ihn an die Fahrschule erinnert

FILM-FAVORIT ... Bubblegum Crisis 7+8
... irgendwer muß es ja übersetzen



SPIELT ZUR ZEIT ... Ghost in the Shell, PS
... weil's "föllich" abgedreht ist

HÖRT ZUR ZEIT ... Fahrgeräusche
... bis er sein Autoradio endlich mal einbaut

FILM-FAVORIT ... Don Juan de Marco
... weil die Welt einfach böse ist.



SPIELT ZUR ZEIT ... Yoshi's Story, N64
... weil's auch großen Kindern Spaß macht

HÖRT ZUR ZEIT ... Karl M. von Hausswolff,
To make things happen in the Bunker via the...

FILM-FAVORIT ... Der neue Bond
... wegen dem hohen Alltagsablenkungswert

KINOHITS des Monats

1	Der MORGEN stirbt nie	Bond, James Bond
2	Das Boot - Directors Cut	Klaustrophobie-Klassiker
3	Alien - die Wiedergeburt	vier Teile und kein Ende
4	Am Ende der Gewalt	mit Andie McDowell
5	Austin Powers	der etwas "realere" Bond!
6	Hercules	Der Film zum Spiel
7	The Game	Geld und Spiele
8	Ein Fall für die Borger	ab in die Sockendimension
9	Kitchen	Hongkong-Kino mal anders
10	Wieder allein zu Haus	endlich auch ohne Kevin

LESERPOST

Zum Forumthema Konsolen-Tuning kamen vor allem Antworten mit gemischten Gefühlen. Ja, das 32X-gebrannte Kind scheut das Feuer. Außerdem lassen wir unseren Statistik-Experten zu Wort kommen und amüsieren uns bei der Kategorisierung der Gattung Videospieleverkäufer. Wie wir mit Kritik umgehen, lest Ihr in der Antwort zum erbosten Leserbrief aus Dänemark.

Forum 12/97: Konsolen-Tuning

Da die PlayStation gerade mal zwei Jahre in Deutschland offiziell zu haben ist, das Nintendo 64 erst ca. neun Monate, fällt einem der Gedanke an eine neue Konsole erstmal natürlich recht schwer. Da klingt es im ersten Moment de facto besser, das alte Gerät solange wie möglich zu behalten und durch Tuning den Kauf einer komplett neuen Konsole aufzuhalten. Aber: Was einem erst später in den Sinn kommt, ist, daß man bei der Einführung von Aufrüstzubehör bald in etwa so dastünde wie im PC-Markt. Dort laufen die neuesten Sachen wie z.B. die N64-Umsetzungen **Turok** oder **Shadows of the Empire** oder PC-only Produkte wie **Jedi Knight** eigentlich nur mit einer 3D-Karte für um die 300,- bis 400,- Mark richtig gut. Bei einer Konsole wäre es doch unvorstellbar, einige neue, geniale Spiele nur bei Kauf eines extra Zubehörs überlassen zu werden bzw. in optimaler Qualität zocken zu können. Die Lebensdauer einer Konsole beträgt in etwa vier bis fünf Jahre, also ein Zeitraum, in dem man seinen PC schon mehrmals umrüsten müßte, um immer das Neueste spielen zu können. Das geschieht aber auch nur aus dem Grund, weil die Herren Programmierer unter Zeitdruck stehen und keine Zeit haben, die Spiele an langsamere Hardware anzupassen. Wenn jetzt in Zukunft auf dem N64 allein durch das 64DD vom Speicher her mehr zu machen wäre, ist das ja an sich nichts Schlechtes. Wenn andererseits nun jeder gezwungen wäre, sich das Teil zu holen, um die wirklich guten Sachen zu zocken, finde ich das im Prinzip falsch. Man braucht sich doch nur zu überlegen, daß die meisten Leute schon Probleme haben, das Grundgerät selber und die Spiele in ihrer immensen Anzahl zu bezahlen, wo soll denn dann das Kapital für weitere Aufrüstungen herkommen? Der PC, auf dem diese dollen Zeilen geschrieben wurden, hat jetzt knapp drei Jahre auf dem Buckel, und spielmäßig läuft hier so gut wie gar nix mehr drauf. Die PSX, gekauft vor anderthalb Jahren, ist vom Hardwaregerüst genauso alt und verrichtet ihren Dienst besser denn je. Durch Aufrüstungsmöglichkeiten einer Konsole sehen sich die Entwickler meiner Meinung nach früher oder später dazu genötigt, nur noch auf die Tuning-Teile zu setzen und die Kon-

sole selbst zu vernachlässigen. Daher also lieber keine Tuning-Optionen, sondern irgendwann eine komplett neue Maschine. Viele Grüße, Euer treuer Leser

Christian Ervenich, Brühl

Das fast schon traditionelle Lob an dieser Stelle lasse ich ganz frech einmal weg, denn jeder, der diese Zeitung liest, weiß, warum er sie gekauft hat und braucht nicht in jedem Leserbrief darauf hingewiesen werden. Für mich ist die Frage, ob Hardwareerweiterungen sinnvoll sind und überhaupt gewünscht werden, ziemlich eindeutig mit einem "Ja" zu beantworten, sofern eine Bedingung erfüllt wird: Es entstehen bessere Spiele. Warum bin ich nun dafür? Zum einen stellen Spielkonsolen für mich begehrte Sammlerobjekte dar (die Zustände, wie sie von Christel Fischer im Leserbrief VG 12/97 beschrieben werden, sind mir nicht fremd). Zum anderen besteht dadurch die Möglichkeit, Spielkonzepte besser realisieren zu können, und wenn dabei nur ein halb so inspiriertes Werk wie **Mario 64** herauskommt, hat sich die Sache doch schon gelohnt. Kurz gesagt: Ist die Software gut, wird's gekauft. Aber ich spreche dabei nur für mich. Die Meinung aller derer, die auf das Taschengeld ihrer Eltern angewiesen sind, ist mit Sicherheit eine andere, nur bin ich nicht auf die Almosen meiner Mutter angewiesen und deshalb mein Urteil: Her mit der neuen Hardware!

Mr.X, Unknown

Hi Video Gamers! Hardwareerweiterungen für Konsolen sind eine schwierige Angelegenheit. Wie schon mehrfach bewiesen wurde, sind sie zum Scheitern verurteilt (siehe z.B. Sega 32X), warum auch immer. Ich denke aber, daß es im Grunde genommen gar keine so blöde Idee wäre. Allerdings haben sie auch Nachteile wie z.B. den Preis: Der Fachhandel verdient bei jeder Erweiterung auch einmal mehr Geld, die Verpackung usw. kostet auch wieder, was schlussendlich alles wir Spieler bezahlen müssen. Andererseits könnte man seine Konsole um einiges länger nutzen, die entsprechenden Erweiterungen vorausgesetzt. In die PlayStation könnte man mehr RAM einbauen, um die Ladezeiten zu verkürzen oder

beim N64 der lächerliche Texture-Zwischenspeicher von 4K um einiges erhöht werden, was auch dem Spielspaß zugute käme. Meiner Meinung nach sollte man jetzt erst einmal das 64DD abwarten. Dort wird sich dann zeigen, ob es nur am schlechten Marketing oder der fehlenden Softwareunterstützung mangelt und/oder der Markt überhaupt so ein Zusatzgerät will! Apropos 64DD: Gibt es schon irgendwelche angekündigten bzw. neuen Spiele, also nicht etwa **Sim City**, **Mario Paint 64DD** (gäh) oder **Mario 64 Director's Cut** mit ungeschnittenen Filmsequenzen und ganz neuen Monstern und Demo Disk für Mario 2010? CU

Reto Jost, CH-Wiesen

Interessant wäre die Möglichkeit schon, aber ich kann mir vorstellen, daß dann mit dem Preis für das Komplettsystem übers Ziel hinausgeschossen wird. An einigen Details könnte aber schon gedreht werden, z.B. die Haupt-CPU zu tunen, den Speicher in sogenannten Speicherbänken einzusetzen etc. Fängt eine Firma damit an, dann passiert dasselbe wie in der PC-Branche: Spätestens nach zwölf Monaten ist alles veraltet. Anschließend hat man genauso viel Kohle investiert wie für einen PC. Happy New Year '98!

A. Müller, Berlin

Hallo Ralph! Da ich heute nichts Besseres zu tun habe, gebe ich mal meinen Senf zum aktuellen Forumthema. Zunächst aber noch eine Bemerkung zu Eurem neuen Layout: Am Anfang konnte ich mich damit überhaupt nicht anfreunden, mittlerweile habe ich mich jedoch daran gewöhnt und finde es jetzt gar nicht mal schlecht. Zum Thema Konsolen-Tuning: Ich glaube, daß es nicht besonders gut ist, Hardwareerweiterungen für Konsolen zu entwickeln, wie uns Sega mit dem Mega CD und dem 32X, die ja beide Megaflops waren, eindrucksvoll bewiesen hat. Das Geld für die Entwicklung dieser Geräte hätte man sich ruhigen Gewissens sparen und stattdessen in die nächste Generation stecken können, als es auf diese Art und Weise zum Fenster hinauszuerwerfen. Durch die Einführung dieser Add-Ons wird nur die Lebensdauer der meist schon veralteten Maschinen verlängert und dafür die Entwicklung der neuen aufgehalten. Genau dies werfe ich auch Big N vor, die sich mit der Einführung des 64DD im nächsten Jahr wohl ins eigene Fleisch schneiden werden, obwohl es Nintendo meines Erachtens richtig gemacht haben, indem sie die 16-Bit-Hardware des SNES bis ins Letzte ausgeschöpft haben, um dann mit dem neuen Konsolenlaunch wieder aufzutumpfen. Trotzdem hat sich Nintendo mit dem 64DD insofern verzettelt, sollten sie glauben, damit eine Zukunft zu haben, denn ewig kann man nicht auf Module setzen, selbst wenn die Chip-Preise noch sinken werden.

Stefan Tavernier, Donaueschingen

Bei den Konsolen-Tunings scheiden sich in der Tat die Geister. Ich persönlich stimme mit den meisten unserer Leser überein, die Zusatzhardware für Geldschneiderei halten, die den Alterungsprozess eines Gerätes nur unnötig hinauszögert. In meiner bisherigen Konsolenkarriere (GameBoy, MD, SNES, Neo Geo, Neo Geo CD, PS, SAT, N64 - übrigens alle noch im heimischen Wohnzimmer!) habe ich immer auf solche Add-Ons verzichtet und werde es wohl auch zukünftig tun. Die Behauptung von Christian, im Gegensatz zur PC-Ebene wäre es unvorstellbar, einige neue Spiele nur per teurer Zusatzhardware genießen zu können, läßt sich durch genügend Beispiele aus der Konsolengeschichte widerlegen: Das **Virtua Racing**-Modul für das Mega Drive enthielt einen speziellen 3D-Chip und schlug seinerzeit mit 200,- DM zu Buche, sowohl SNK als auch Capcom (siehe **X-Men vs. Streetfighter**-Test in dieser Ausgabe) machen den Animationen ihrer Prügelhelden auf dem Saturn mit speziellen, teuren RAM-Cartridges Beine und der Flop 32X ist immer noch in aller Munde - vom Jaguar-CD-Laufwerk ganz zu schweigen. Bevor man bei Nintendo auch nur an einen 64DD Disk-Drive-Launch denkt (Achtung Stefan: Das 64DD basiert nicht auf Modultechnik!), sollte man sich erstmal um den Softwarenachschub für das Hauptgerät kümmern. Während in den Tokioter Softwareshops PS- und Saturn-Titel in Hülle und Fülle angeboten werden, verschimmeln in irgendeiner Ecke dieselben 20 bis 30 N64-Module, die es schon seit Monaten/Jahren zu kaufen gibt, von weniger als einer Handvoll Neuerscheinungen vielleicht abgesehen. Wenn man zuerst N64 + 64DD + **Zelda 64**-Modul = ca. DM 800,- braucht, um das Rollenspiel-Remake zu zocken, reicht das schon in Regionen hinein, die für Normalspieler nicht mehr tolerierbar sind. Seid deshalb mehr als kritisch (und konsultiert die VG!), ob sich Tuning-Hardware wirklich lohnt, denn meistens tut sie es nicht, wie die bisherige Erfahrung lehrt.

Der Videospiel-Verkäufer

Thema heute: Es gibt verschiedene Gattungen von Videospielverkäufern.

– Gattung 1: Der Zocker

Das erste, was er macht, wenn er den Laden betritt, noch bevor der erste Kaffee gekocht wird: Konsole an! Dann spielt er irgendwelche japanischen Rollenspiele, zusammen mit Stammgästen, also Videospielfreaks, die sich jeden Tag in seinem Shop treffen.

– Gattung 2: Der Ableser

Fragt man ihn nach irgendeinem Spiel, wälzt er Ankündigungslisten: "Nee, ham wir grad nicht!" Egal, um welches Spiel es geht, er kennt nur seine Listen. "Was, **Crash Bandicoot**? Auf welchem System das erschienen ist? Da muß ich gerade mal nachgucken. Ach **Sonic**? Nee, ich glaube, das gibt's nicht auf dem N64, aber ich schau gerade nochmal nach." Typisch für diese Gattung: Sie sind schon mindestens

ein halbes Jahr in der Branche tätig, daher stammt auch ihr großes Fachwissen.

– Gattung 3: Der PC-Freak

Sein Shop verkauft Konsolen- und PC-Spiele. Vom Japano-Ballerspiel bis hin zu Corel Draw 8 führt der Laden alles (schön wär's!). Doch der Verkäufer spielt bloß den lieben langen Tag **Command&Conquer** (PC-Version). Das er die geilsten Konsolen, Adapter, NTSC-Importe in seinen Regalen stehen hat, juckt ihn wenig. Er weiß darüber auch nichts, denn er schwört auf seinen PC, denn sein Lieblingsstrategiespiel ist ja auf der PlayStation wesentlich schlechter.

– Gattung 4: Der Beamte

Der Laden hat von 11:30 bis 17:30 Uhr geöffnet. Wenn man kurz mal was anspielen will: "Nee, kommt nicht in Frage. Hab' jetzt keine Zeit!" Kommt man um 17:15 Uhr am Shop vorbei, sind bereits die Rolläden zu. Öffnungszeiten am Samstag: 11:30 bis 13:00 Uhr. Kleiner Hinweis: Wenn Euch Videospiele nicht interessieren, sucht Euch einen anderen Job!

– Gattung 5 (die Beste...): Der Kaufhausverkäufer

"Videospiele? Sie meinen Telespiele?? Ja, wir führen bei uns auch Abspielplatten dafür, zum Beispiel **Tekken I** (DM 129,95). Was suchen Sie? **Fighting Force**? Kenn ich nicht. Ist dann aber bestimmt schon angekündigt. Einfach in den nächsten Katalog von uns (Sommer '98) schauen. Wieviel die Konsolen kosten? Laut aktuellem Katalog PlayStation, Saturn DM 499,-, N64 DM 399,-. Gibt's woanders billiger? Steht aber so im Katalog! Ach laßt mich doch alle in Ruhe, hoffentlich ist bald Feierabend!"

P.S.: Grüßt die Girls in Bayern von mir!

Nikolai Gretschuskin, Berlin

Har har, klasse ausgeteilt, Nikolai! Jeder von uns kennt doch bestimmt einige Exemplare aus den verschiedenen Gattungen. Zwischen Nummer zwei, vier und fünf gibt es sogar eine Menge Gemeinsamkeiten. Im schlimmsten Fall vereint der Verkäufer alle Eigenschaften in sich, dann heißt es schnellstens Reißaus nehmen, bevor sich Euch die Nackenhaare aufstellen, wie mir persönlich mit einem besonders mißbratenen Vertreter der Gattung fünf passiert (kein Witz!): "Sie wollen eine 32-Bit-Konsole, hmmm, aah, da haben wir was für Sie da, ein besonders günstiges Kombi-Angebot: Sega Mega Drive und Mega CD, jeweils 16-Bit, ja genau, hier steht's auf der Packung, macht insgesamt 32 Bit." No comment on this one. Findet Ihr einen Zocker-Verkäufer, bleibt ihm treu!

Kritik aus Dänemark

Hallo VG-Team, gerade eben habe ich voller Sehnsucht Euer Magazin gekauft. Mann, habe ich das vermißt. Da ich in Dänemark studiere, sind die Gelegenheiten selten, die VG zu erwerben. Doch nun zum Anlaß dieses Schreibens. Ich weiß, Ihr seid es wahrscheinlich gewöhnt, positive Zuschriften zu bekommen. Doch ich habe hier etwas konstruktive, auch negative Kritik. Ich nehme kein Blatt vor den Mund, also kann

einiges etwas unverschämt klingen.

1. Also, ich finde, Ihr seid verdammt noch mal arrogant ohne Ende! Ehrlich: Eure Ironie könnt Ihr Euch in jeder Hinsicht sparen, genau wie den Spruch "Liebhaber dieses Genres dürfen aber gerne mal reinschauen" (o.ä.) bei Spielen mit einer Bewertung von ca. 70-75 %. Wenn Ihr Eure Meinung sagt, dann klipp und klar: Ich gebe doch nicht 100,- DM für etwas aus, in das es sich "nur" lohnt, hineinzuschauen. Das kann sich wohl kaum jemand leisten. Sicher, Ihr bekommt die Spiele geschenkt, dann redet es sich leicht.

2. Ihr solltet Eure Rubrik "Preis" sowie "VG-Altersempfehlung" mal gründlich überdenken. Warum? Ihr empfiehlt so gut wie immer 100,- DM. Außerdem ist der Nutzen von Preisen eh egal. Wenn ich ein Spiel unbedingt haben will, dann kaufe ich es mir auch, egal zu welchem Preis. Die Altersempfehlung ist mir etwas suspekt. Ich habe nämlich das Spiel **Nightmare Creatures** als Import und kann sämtlichen Zombies Gliedmaßen abschlagen. Ab 12?? Also ehrlich.

3. Außerdem kotzt mich die ständige 78-79%-Bewertung der Namco-Museum-Reihe an. Ich besitze den dritten Teil. Solche Spiele habe ich früher zugegebenermaßen geliebt. Heute sind sie aber einfach nur Schrott von gestern.

4. Noch was zu Eurer völlig idiotischen Geilheit in Bezug auf Lara Croft. Ja gut, sie hat dicke Dinger, lange Beine etc. Aber diese "Nude Raider"-Screens sind ja wohl das Letzte. Und dann noch weitere Goodies (das ätzendste Wort auf diesem Planeten) anbieten, aber nur gegen Bestechung, mir fehlen die Worte.

Mit nicht besonders freundlichen Grüßen, wie ich zugebe,

Frank Jürgensen, Flensburg

Ganz schön dick aufgetragen für jemanden, der die VG nur ab und zu liest, Frank! Aber gut, erwidern wir das Feuer:

1. Im Gegensatz zu einigen Mitbewerbern sind wir der Meinung, weit entfernt von jeglicher Arroganz zu sein. Ohne explizite Zitate (Ironie? Wo?) können wir uns hier aber auch nicht dementsprechend verteidigen. Der von Dir zitierte "Spruch" bedeutet, daß Ihr in solche Titel vor dem Kauf hineinschnuppern sollt und nicht hinterher! Für viele Leute (eben jene Liebhaber) haben bestimmte Spiele subjektiv eine viel höhere Wertung. Für mich ist z.B. **King of Fighters '96** (Neo Geo Modul) dank der spektakulären Musik und des packenden Gameplays eine klare 90er-Wertung, auch wenn manche Next-Gen-Fanatiker da den Kopf schütteln mögen.

2. Wir empfehlen keine Preise, sondern die Industrie, und genau diese drucken wir ab. Bezüglich der Altersempfehlung von **Nightmare Creatures** (Dein einziger Kritikpunkt dafür?): In letzter Minute haben wir erfahren, daß Sony Deutschland kalte Füße bekam und den Titel überarbeiten ließ, mit dem Ergebnis, daß eben jene Szenen beim verspäteten Release (die Rede ist von Februar) fehlen werden. Deshalb die "Ab 12"-Empfehlung. Man könnte hier al-

lerdings auch über ein "Ab 16" diskutieren.

3. Manchmal erhalten Titel von uns eine spezielle "Fan"-Spielspaßwertung, die dann aber immer deutlich im Meinungskasten untermauert wird, so z.B. bei Oldie-Compilations, die definitiv nichts für Grafik-Freaks und State-of-the-Art-Spieler sind, oder einer um 15 % höheren **Star Trek**-Wertung für Trekkies, deren Leidenschaft für diese Serie Normalsterbliche eh nicht nachvollziehen können. Wenn Dich diese Titel nicht interessieren, gibt's nichts Leichteres, als sie einfach nicht zu beachten.

4. Nicht wir sind geil auf Lara Croft, sondern unsere Leserschaft! Was glaubst Du, wieviele Einsendungen täglich zum Thema **Tomb Raider**, Lara, Nackt-Cheats etc. kommen? Zusammen mit den **Resident Evil**-Anfragen liegt dieses Topic meilenweit vor allen anderen. Wir befriedigen lediglich die Nachfrage, respektive die Wünsche unserer Käufer zu einem der beliebtesten Charaktere aller Zeiten. Und: Das mit der Bestechung war ein SCHERZ! Mit umso mehr freundlichen Grüßen zurück nach Dänemark.

Statistik

Hallo, Ihr Bagaluten! Drei Ausgaben ohne neue Statistiken, das geht doch nicht! Drei neue Titel in den Top Ten, **Diddy Kong Racing** auf Platz fünf eingestiegen in den All-Time Bestnoten bei Spielspaß. Die PlayStation hat jetzt den dritten Platz bei der Testanzahl

und Platz zwei bei den 90%-Spielen. Das N64 hat den zweiten Platz bei den zehn besten Spielen hinter dem SNES. Ihr habt jetzt 75 Ausgaben veröffentlicht, glaubt Ihr nicht, daß z.B. die Top Tens gute Einkaufstips geben. Oder für Eure treuen Fans Infos wie schlechtestes Spiel insgesamt, die zwanzig besten Titel aller Zeiten, oder die Systeme im Vergleich durchaus mal interessant wäre? Jeder A*:*:*h wird bei Euch abgedruckt, und ich schicke Euch in zwei Jahren sechsmal die neuesten Statistiken und kriege noch nicht mal eine Antwort?

Esra Hogeback, Bremen

Esra ist in der Tat einer unserer fleißigsten Einsender und bestückt uns regelmäßig mit umfangreichen (10+ Seiten) Statistiken, die sich im allgemeinen nicht direkt zum Abdruck in der Mail-o-Mania-Rubrik eignen, aber mich als alten Mathe-Hasen immer erfreuen. Diesmal wollen wir aber doch einige seiner Errungenschaften zum Besten geben. Wußtet Ihr etwa, daß 36,08% aller 582 in der VG getesteten SNES-Titel ein Classic bekamen? Oder, daß der durchschnittliche Spielspaß der zehn besten aller 334 bis dato für die PlayStation in die Mangel genommenen Games 91,5% beträgt? Platz eins bis drei besetzen **Final Fantasy VII** (94%), **Formel 1 '97** (94%), **Tomb Raider 2** (92%). Die Auszeichnung "schlechtesten PlayStation-Titel" (Trommelwirbel...) bis dato heimste übri-

gens **Power Serve** (stolze 19%) ein. Unter den 20 besten der Besten, verteilt auf alle Systeme bunkerten Nintendo/Rare-Titel sage und schreibe elf Plätze (!). Der Durchschnitt (!) des kleinen Häufchens der 29 getesteten N64-Games summiert sich auf ungläubliche 81,1 %. Tja, have more Fun, but with few Games. Ein paar Schnapszahlen noch zum Schluß: Der GameBoy konkurriert noch immer hart mit der PlayStation, zumindest in der Kategorie "Gesamtzahl bewerteter Spiele", wo die PS lediglich um lächerliche sechs vorne liegt (334:328). Wer erinnert sich noch an das schlechteste Spiel aller Zeiten? Da gab es doch einige Favoriten unter den Mega CD-FMV-Games oder diversen Import-SNES-Beat'em Ups, aber das war alles gar nichts gegen ein Rennspiel namens **Mega Race** (Mega CD) mit 4% Spielspaßwertung.

All-Time Top Ten Alex

1. **Final Fantasy VII (PSX)**
2. **Master of Orion 2 (PC)**
3. **Extreme G (N 64)**
4. **Tetris (Game Boy)**
5. **Golden Eye (N64)**
6. **Parodius (PS)**
7. **Donkey Kong Country (SNES)**
8. **Super Mario Allstars (SNES)**
9. **Super Mario 64 (N 64)**
10. **Jumpman (C 64)**

Time Crisis

Hi VG-Shooter! Hat von Euch schon mal einer den Eintrag in die High-Score-Liste beim Time Trial geschafft, respektive die Bestzeit im Arcade-Mode in Namcos Vorzeige-Shooter geknackt? Also, ich hab's jetzt schon öfters in der ersten Ebene probiert, schaffe es aber einfach nicht! Schon im ersten Bereich liege ich zurück und das bei 93% Trefferquote. Ich gönne mir keine Pausen in der Deckung, ich mache alles so schnell wie es geht. Mache ich irgendwas falsch? Kann man auch auf sonstiges Inventar ballern, um schneller zu werden?

Harald Wondratschek, Lüneburg

Ich kann nur von der NTSC-Japan-Version berichten, die PAL-Version habe ich nur einmal durchgespielt, um sie auf Unterschiede zu prüfen. Ja, die Zeiten dort sind extrem hart, sie stellen schließlich die Rekorde der Programmierer dar! Im ersten Level bis zum Freddy-Krüger-Ninja-Boß liege ich noch vorn, aber spätestens im Saal bei den Kronjuwelen schwinden die Sekunden, bei den fies herumwuselnden Gegnern. Ich kann Dir noch folgenden Rat geben: Schieß auf TNT-Kisten, die den Screen schnell von Bösewichten säubern, nimm nur minimale Deckungszeiten und achte auf die wieselflinken, winzigen, orangefarbenen Gangster, die Dir Zeitboni zurücklassen. Außerdem dauert es unterschiedlich lange, bis ein Söldner vom Bildschirm verschwindet, je nachdem, an welcher Körperpartie er getroffen wurde. So, und jetzt viel Glück, Richard!

RAT UND TAT

Alle Besitzer eines PAL-N64, denen das via Videosignal übertragene Bild bis dato zu dürrig war, dürfen aufatmen. Mehrere Anbieter haben jetzt einen echten RGB-Umbau inklusive Kabel im Programm. Außerdem scheint unsere Tips-Kohle bei Euch sehr begehrt zu sein. Diesmal haben wir deshalb einen brandheißen (Internet-)Tip für Euch zu bieten. Außerdem helfen wir noch geplagten Time-Crisis-Schützen.

Cheat-Quellen

Hi Ralph und Dirk! Ich wundere mich immer wieder, woher und in welchem kurzen Zeitraum diverse Leser Tips zu gerade veröffentlichten Spielen einsenden. Handelt es sich dabei um Magie, oder bekommt Ihr die Cheats und Komplettlösungen direkt von den Herstellern und streicht das Honorar selbst ein?? Laßt einen armen Tipssucher nicht im Regen stehen und gebt mir Tips, wie man schnell an gute Tips kommt! (Anm d. Red.: Was für ein Wortspiel). Euer treuer Leser

Sebastian Wagner, Darmstadt

Tja, weder Magie noch Bestechung haben hier ihre Hände im Spiel. Sollten wir wirklich mal Tips von den Firmen direkt bekommen, schreibt Dirk

das auch explizit dazu. Am schnellsten kommt man heutzutage wohl nicht mehr durch Fingerakrobatik oder Zufall ("Heureka, eine 720-Grad-Drehung und schon hat man fünf Leben mehr!") ans Ziel, sondern via Internet, was jetzt natürlich nicht heißen soll, daß Ihr im stillen Kämmerlein nicht weiter Tips/Komplettlösungen etc. ausbalancieren sollt. Erst letztes bin ich beim Surfen wieder auf eine (deutsche!) First-Class-Site gestoßen (<http://www1.stuttgart.netsurf.de/~geschwungene/waagerechte/Linie/>), die sich als eine der aktuellsten Cheats-Tipsarchive herausgestellt hat. Dort gibt's Hinweise zu den allerneuesten Titeln à la **Clock Tower**, **Courier Crisis**, **Jet Moto 2**, **Tomb Raider 2** etc. Eine gute Quelle für zukünftige Tips-Recherchen.

N64-RGB-Kabel

Gute Nachrichten für alle PAL-N64-Besitzer: Wie Ihr sicherlich alle wißt, enthält der Lieferumfang des deutschen N64-Pakets ein Scart-Kabel, das jedoch kein RGB-, sondern lediglich das normale Videosignal überträgt, welches nicht gerade für seine überlegende Bildqualität bekannt ist. Auch das bereits erhältliche S-VHS-Kabel überzeugte Freaks noch nicht so recht. Nun offerieren verschiedene Anbieter einen RGB-Umbau des PAL-N64 inklusive Kabel für ca. DM 130,— bis 150,— (digital kodiertes RGB-Signal wird dabei in ein analoges umgewandelt), oder ein spezielles Kabel ohne Umbau für ca. 80,— DM, das eine deutlich bessere Bildqualität liefern soll. In der nächsten Ausgabe werden wir diese Kabel/Umbauten ausführlich testen. Für alle Ungeduldigen hier schon mal die Nummern der Anbieter: Wolfsoft: 02622-83517, Double You: 040-6571841 sowie GT Elektronik (Schweiz) 0041-061-4014171.

Spannungswandler

Hil! Ich habe mir eine japanische PlayStation und einen US-Virtual Boy bestellt. Nun habe ich aber wohl das Problem, daß die Import-Konsolen unsere Spannung nicht vertragen. Was macht Ihr Leute in diesem Fall? Die meisten von Euch Freaks werden ja sicher NTSC-Maschinen haben. Spannungswandler sind ja nun sicher nicht besonders billig, und wenn ich mir so ein Teil hole, kann ich dann auch eine normale Steckdosenleiste anschließen, damit ich nicht immer umstecken muß?

Florian Rupp, Aachen

Bei mir zu Hause stehen etwa zur Hälfte PAL- und NTSC-Konsolen. Für die Import-Hardware gibt es eine wirklich einfache Lösung: Man kauft sich einen sogenannten "Step-Down-Konverter" (auch Spannungswandler genannt), der die eingehenden 220 Volt in für unsere Breitenkreise verwertbare 110 Volt umwandelt. Die Dinger erhältst Du in jedem Elektronik-Geschäft, sie sind weder teuer (ca. 30,— bis 40,— DM) noch besonders anfällig (meiner verrichtet seit fünf Jahren zuverlässig seinen Dienst).

FORUMTHEMA

Nachdem vor kurzem die Sega-Gemeinde mit einem speziellen (etwas provokativen, ähem...) Forumthema bedacht wurde, sind diesmal die Sony-Jünger dran. Auf der PlayStation mangelt es im Gegensatz zu Saturn und N64 nicht gerade an (offiziellen) Spielen. Um genau zu sein, sind es jetzt knapp 400, wovon wir allein in der VG 12/97 einen Riesenberg getestet haben. Empfindet Ihr dieses Riesenangebot an größtenteils qualitativ hochwertigen Games als positiv oder negativ? Kommt damit nicht jeder einzelne Spitzentitel zu kurz? Können Ihr Euch überhaupt noch alle Top-Hits leisten? Oder trauert Ihr vergangenen Zeiten nach, in denen noch in jeden Hit monatelang hineingespielt werden konnte, ohne Gefahr zu laufen, eine Menge anderer Referenzspiele zu verpassen? Gehen im Moment Eurer Meinung nach sogar viele sehr gute Titel (Spielspaßwertung 75% bis 80%) im Angebot noch besserer unter? Schreibt uns!



BLOODY ROAR



BREATH OF FIRE 3

SONY PLAYSTATION

Grundgerät dt	289.00
Umbau für Importe	89.90
Umbausatz Bastler	39.90
(Importe nur über RGB in Farbe)	
RGB-Scart-Kabel	39.90
Game Buster dt	89.90
Joy pads	ab 44.90
Memory Cards	ab 39.90
Arc of Time dt	89.90
Auto Destruct dt	89.90
Baphomets Fluch 2	89.90
Bloody Roar dt	89.90
Breath of Fire 3 us	119.90
Bug Riders dt	84.90
Bust a Move 3 dt	69.90
Cart Indy Car dt	89.90
Cool Boarders 2 dt	89.90
Critical Depth dt	84.90
Deathtrap Dungeon	89.90
Dungeon Keeper dt	89.90
Einhänder jp	139.90
FIFA 98 dt	89.90
Final Fantasy 7 dt	99.90
Final Fant Tactics us	119.90
Gran Theft Auto dt	89.90
Gran Turismo jp	139.90
Heavens Gate dt	89.90
Jet Moto 2 dt	89.90
Mace the dark Age dt	89.90
Mage Slayer dt	89.90
Nightmare Creatures	89.90
Parasite Eve jp	169.90
Pax Corpus dt	89.90
Rampage World Tour	79.90
Resident Evil Dir. Cut	89.90
Risiko dt	89.90
Rock n Roll Racing dt	89.90
San Francisco Rusg d	89.90
Toca Touring Car dt	89.90
Tomb Raider 2 dt	99.90
Z dt	84.90

SEGA SATURN

Atlantis dt	109.90
Formula Karts dt	89.90

Neuheiten bitte telefonisch erfragen

GUIDES/MAGAZINES

EDGE uk	17.00
Das Cheatbuch dt	27.80
Final Fantasy 7 dt	29.80
Gamefront dt	5.90

-weiter Spielberater auf Lager

ARJAY

0221-121067

WWW.ARJAY-GAMES.DE

NINTENDO 64

Grundgerät dt	295.00
Adapter	49.90
S-VHS Kabel	39.90
Game Killer dt	59.90
Jopyads	ab 59.90
Joy padverlängerung	19.90
Lenkrad	139.90
Memory Cards	ab 39.90
Bombberman dt	95.00
Chameleon Twist	139.90
Dark Rift	139.90
Diddy Kong Racing	95.00
Extreme G.	139.90
FIFA 98	139.90
Golden Eye EU	149.90
Lamborghini	139.90
Lylatwars	139.90
Mario Kart dt	89.90
Mischief Makers	95.00
Multi Racing Champ	129.90
Nagano Winter Oly.	149.90
NBA-Pro '98	139.90
NFL Quaterback 98	139.90
Snowboard Kids	95.00

ALLGEMEINES

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

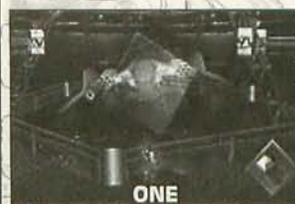
Händleranfragen erwünscht

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 10 67
Fax: 0221-12 56 76
UNSER LADENLOKAL
JUMP & RUN®
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen



DEATHTRAP DUNGEON



ONE

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

FIGHTER'S Destiny

Die Kreativität geht um in den Beat'em Up-Schmieden: Ocean hat sich bei Fighter's Destiny ein neues, revolutionäres Kampfsystem einfallen lassen.



Im Rodeo-Mode wird Eure Zeit gegen eine Kuh gemessen.



Für einen Knockdown-Move gibt's drei Punkte.



Der Ninja führt mit 0,2 Punkten. Noch ein Ring-Out zum Sieg!



Gegen bestimmte Würfe und Counter gibt's kein Entkommen.



Im Training studiert Ihr die alles vernichtenden Special-Attacks (bringen vier Punkte!).

Wie ging man bei 99,5% aller Beat'em Ups (**Bushido Blade** bildet die Ausnahme) bisher zur Sache? Der Lebensbalken des Kontrahenten mußte irgendwie auf Null gebracht werden, was äquivalent mit dem Sieg war. Nicht so bei **Fighter's Destiny**. Hier werden wie bei Martial-Arts-Turnieren gezielt Punkte für bestimmte Aktionen verliehen: Ein Ring Out bringt einen Zähler, ein Throw und ein Counter zwei, ein Knock-Down drei, eine Super-Special-Attack (sehr schwer) vier und das Richterteil bei Überschreiten des Zeitlimits einen Punkt. Bei insgesamt sieben Punkten habt Ihr gewonnen. Da sich die Lebensbalken der zehn texturierten Polygon-Fighter (vier versteckte gibt's auch zu entdecken) selbst regenerieren, bringt es absolut nichts, mit irgendwelchen Angriffen auf den Gegner einzuprügeln. Taktik ist hier gefragt! Den Ninja mit einem Fußfeiger an den Rand der Klippe treiben, bedeutet z.B. nicht notwendigerweise seinen Sturz und damit einen Ring-Out-Punkt. Mit

Geschick hält er sich etwa am Rand fest und zieht Euch an den Füßen hinunter, was dann sein Konto um zwei Counter-Zähler auffüllt. In mehreren Trainingsmodi lassen sich auch Spezialangriffe, die Knock-Downs oder ähnliches bewirken, via On-Screen-Menüs studieren und mit einem Blech-Dummy ausprobieren. Im Survival-Mode versucht Ihr, so viele Angreifer wie möglich aufs Kreuz zu legen, ohne eine Wertung gegen Euch einstecken zu müssen. Das witzigste Feature stellt jedoch der Rodeo-Mode dar. Hier geht's ganz einfach darum, wie im Wilden Westen so lange wie möglich gegen eine gescheckte Kuh (!) zu bestehen, ohne daß sie oder Ihr einen zählbaren Move zusammenbringt – ein purer Gag-Mode. Bei **Fighter's Destiny** stellt sich unmittelbar nach dem Anschalten des N64 purer Fighting-Spaß ein. Das Kampfsystem präsentiert sich intelligent, aber dennoch leicht zu steuern. Lediglich die Backgrounds hätten etwas stimmvoller sein können.

INFO

System: Nintendo 64
 Name: Fighter's Destiny
 Genre: 3D-Beat'em Up
 Hersteller: Ocean/Laguna
 Geplanter Erscheinungstermin:

März 1998

BREATH of Fire III

Sein Debut feierte *Breath of Fire* auf dem Super Nintendo. Nun erscheint erstmals für die PlayStation eine weitere Folge aus der erfolgreichen Rollenspiel-Serie.

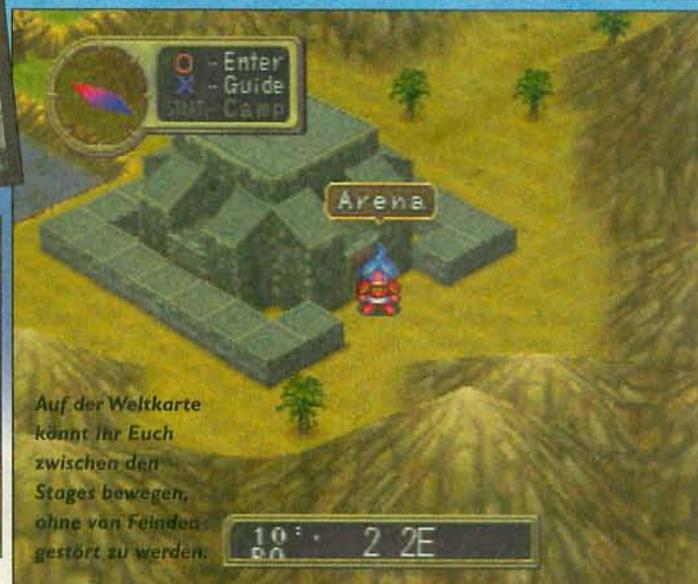


Rätsel sind ebenfalls fester Bestandteil von *BoF 3*. Hier müssen Schalter umgelegt werden.



Je nach dem, wo die Gegner auftauchen ändert sich die Aufstellung Eurer Kämpfer.

か	AP	19	てち	AP	26	S	AP	19
HP		90	HP		95	HP		98



Auf der Weltkarte könnt Ihr Euch zwischen den Stages bewegen, ohne von Feinden gestört zu werden.

10° 2 2E

Event-Szenen laufen nahtlos ins Spiel über.

Ende 1994 präsentierte Capcom die zweite Folge ihrer Rollenspielserie *Breath of Fire* auf dem Super Nintendo (Deutschland-Release: April 1996). Nun, fast drei Jahre später, erscheint erstmals eine 32 Bit-Version für die PlayStation. Die allererste Frage, die sich einem *Final Fantasy VII*-erprobten Rollenspieler stellt, wäre: "Ist es 3D?" Um es vorwegzunehmen, die Antwort lautet "nein". Die Grafik wurde im großen und ganzen so belassen, wie wir es von den beiden Vorgängern bereits kennen. Ihr betrachtet die Welt von *Breath of Fire III* aus der allmächtigen isometrischen Perspektive. Abgesehen davon, daß sich die Kamera seitlich und in den Höhen um wenige Grad drehen läßt, besteht keine Möglichkeit, die Sicht zu verstellen. Die Kampfsequenzen bieten keine theatralischen Polygon-Spektakel, und nach filmreifen Rendersequenzen sucht man ebenfalls vergeblich. Dadurch fügt sich *Breath of Fire III* sowohl optisch als auch vom Spielsystem her nahtlos an die beiden Vorgänger. Hauptheld der Geschichte ist Ryu, der letzte Überlebende der einst so mächtigen Rasse der Drachen. Im Laufe der Handlung gesellen sich sechs weitere Kämpfer zu Euch, die sich in ihrer Rasse und den dazugehörigen

Fähigkeiten unterscheiden. Nina, die wir bereits aus den Vorgängerversionen kennen, ist ein Nachkomme der Vogelmenschen und kann fliegen. Die verrückte Wissenschaftlerin Momo trägt eine handgemachte Bazooka mit sich herum. Per X-Button lassen sich im Spiel die individuellen Fähigkeiten einsetzen, beispielsweise beim Lösen eines Rätsels oder zum Überwinden von Hindernissen. Die größte Neuerung bekommt man beim Durchforsten der Welt-Map zu spüren. Gegner tauchen grundsätzlich nur innerhalb der abgeschlossenen Stages auf. Verlaßt Ihr diese, findet Ihr Euch auf der Gesamtkarte wieder und werdet von Feinden weitgehend verschont. Ab und an werden Feindkontakte mit einem Ausrufezeichen signalisiert, doch es ist Euch überlassen, ob Ihr Euch der Herausforderung stellen wollt - nützlich, wenn Ihr Level Ups benötigt. Durch ein vollkommen neues Feature könnt Ihr wählen, wen Ihr zu welchem Kämpfertyp entwickeln möchtet. In *Breath of Fire III* existieren insgesamt 17 unterschiedliche Lehrmeister, die Euch u.a. Zaubersprüche und Special Moves lehren können. Dabei wird auch festgelegt, wieviele Erfahrungspunkte welchen Statuswerten zugeführt werden, wenn Ihr eine höhere

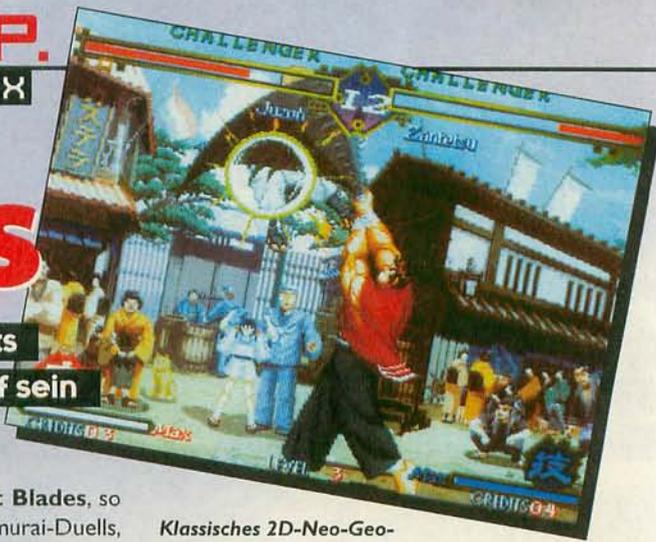
Stufe erreicht habt. Beispielsweise bekommt Ihr bei jedem Level-Aufstieg einen Extrapunkt auf Magic, wenn Ihr beim Zaubermeister Meygus als Lehrling aufgenommen werdet. Dafür steigen Attack- und Defense-Werte nicht mehr so steil an. Habt Ihr eine bestimmte Anzahl von Erfahrungsleveln gewonnen, vermittelt er Eurem Helden einen neuen Zauberspruch. Dieses System ersetzt sozusagen die Schamanen, bei der Vorgängerversion auf dem Super Nintendo eine ähnliche Rolle gespielt haben. Wie Ihr sehen könnt, bietet *Breath of Fire III* nicht minder interessante Features wie ein *Final Fantasy*-Titel. Freunde des Rollenspiels dürfen sich schon auf die deutsche PAL-Fassung freuen, die im Juni erscheinen soll. tet

INFO

System: PlayStation
 Name: *Breath of Fire III*
 Genre: Rollenspiel
 Hersteller: Capcom
 Geplanter Erscheinungstermin:
 Japan: bereits erhältlich
 Deutschland: Juni '98

LastBlades

Nach der mittelschweren Bauchlandung mit Samurai Spirits für das Neo Geo 64 besinnt sich Altmeister SNK wieder auf sein Zugferd: Exzellent designte und animierte 2D-Fighter.



Klassisches 2D-Neo-Geo-Design scheint noch nicht auszusterben!



Alle Specials und Hintergründe sind wunderschön gezeichnet, ein echter SNK-Fighter eben. Auch an die Power-Balken wurde gedacht.

Gerüchten zufolge war **Last Blades**, so der Titel des neuen Samurai-Duells, schon fertig, als **Samurai Shodown I** noch in den Kinderschuhen steckte. Doch aufgrund des "japanischeren" Erscheinungsbilds entschied man sich seinerzeit, letztgenanntes Classic zu einem Aushängeschild der Firma zu machen. Natürlich wurde der alte In-House-Konkurrent unter der Regie des Shodown-Directors im Laufe der Zeit stetig verbessert und kann sich mittlerweile (den ersten Screenshots nach zu urteilen) grafisch mit den besten SNK-Titeln messen. In den Spielhallen dürft Ihr Anfang 1998 zwölf Charaktere in zwei Spielmodi (Speed und Power) in die Schlacht führen. Sowohl verschiedene Fuß- und Schwerttechniken als auch mystische, fernöstlich gestylte Special Moves und Combos kommen dabei zum Einsatz. Die Steu-

erung erfolgt nach dem bewährten SNK-4-Button-System mit Weak/Strong Slash sowie Kick und Punch. Ob **Last Blades** mit dem **Samurai Shodown**-Kult konkurrieren kann, wird die Resonanz in den Arcades zeigen. rk

INFO

System: _____ Neo Geo
 Name: _____ Last Blades
 Genre: _____ 2D-Beat'em Up
 Hersteller: _____ SNK
 Geplanter Erscheinungstermin: Arcade

Frühjahr 1998

Last Legion VX

Obwohl in Japan Robo-Kampfspiele absolut angesagt sind, verwundert es, daß Nintendos N64 als einzige Plattform bislang verschont blieb. Hudson Soft möchte da bald Abhilfe schaffen.

Genau wie bei AM3s **Virtual ON** auf dem Saturn bekriegen sich in **Last Legion VX** ebenfalls mächtige Robo-Gladiatoren mit ihren futuristischen Waffensystemen. Die Kämpfe finden genauso in abgeschlossenen Arenen statt, mit dem Unterschied, daß die Austragungstätten hier wesentlich größer geraten sind und Ihr mehr unterschiedliche Angriffstaktiken anwenden könnt, als bei Segas Pendant. Hudson-typisch ist das Geschehen wieder in eine große, mystische Hintergrundgeschichte eingebettet. Unter anderem geht es darum, hinter das Geheimnis des „Power Stones“ zu kommen, der für die Energiezufuhr der Mechs von essentieller Bedeutung zu sein scheint. Logischerweise wurde daher auch ein „Story Mode“ integriert. Im Zweispielermodus wird der Bildschirm horizontal geteilt. Da



Die vielen verschiedenen Waffensysteme und Upgrade-Möglichkeiten: Eurer Mechs versprechen hitzige Zweispiel-Robo-Duelle.



die Auflösung hier schon merklich leidet, hat sich Hudson recht bald vom ursprünglich geplanten Vierspieler-„Gekastel“ verabschiedet. Die bislang demonstrierten Baller- und Explosionseffekte sind schön anzuschauen. Ob das Gameplay im fertigen Spiel mit dem hohen Grafikstandard mithalten kann, wissen wir frühestens in vier Monaten. ds

INFO

System: _____ Nintendo 64
 Name: _____ Last Legion VX
 Genre: _____ Battlemech-Action-Game
 Hersteller: _____ Hudson
 Geplanter Erscheinungstermin in Japan:

Sommer 1998

Gnadenlos. Kompromißlos. Und jeden Pfennig wert.

Wenn es um Qualität geht, kennen wir kein Pardon: Härteste Spiele-Tests, umfangreiche Spiele-Lösungen und aktuellste Berichte aus dem Innersten der Spiele-Industrie.



Jetzt im Handel erhältlich oder kostenlos und unverbindlich anfordern unter
Tel.: 089/202 402 50 oder Fax: 089/202 402 15
PC PLAYER – Echte Qualität hat ihren Preis.

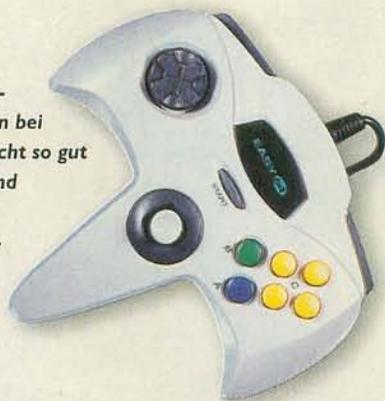
ZUBEHÖR-TEST

Seit der Renaissance der Rennspiele auf dem N64 blüht auch die Produktion der verschiedensten Lenkradsysteme wieder auf, von denen wir Euch hier einige vorstellen, und damit Ihr Euch besser im Hardwaredschungel zurechtfindet, mit einem Qualitätsurteil versehen. Außerdem präsentieren wir Euch noch verschiedenste andere Zubehörartikel, angefangen von simplen Fremdanbieter-Joy pads und Lightguns über Arcade-Joyboards und Rumble Paks bis hin zum Steuerelement für absolute Profizocker, die sich im Laufe der letzten Monate in der Redaktion fürs N64 und die PlayStation angesammelt haben. Für die Bewertungspunkte "Verarbeitung" sowie "Gesamturteil" verwenden wir der Einfachheit halber vier No-

ten: "Sehr Gut", "Gut", "Durchschnittlich" und "Mangelhaft". Getestet wurde übrigens mit San Francisco Rush und Wave Race 64 (Lenkräder N64), Rage Racer (Lenkräder PlayStation), Goldeneye (Joypads, Joyboards, Rumble Paks N64), Croc (Joypads PlayStation) Time Crisis und "Bruce Willis Crisis" (Lightguns PlayStation). Die Geräte von Gamester und Mad Catz werden in Good Old Germany von Vidis (Tel 040 / 514 840 0) vertrieben, Blaze kontaktiert Ihr via Tel 021 51 / 336 432 0. Alle genannten Artikel sind aber - ebenso wie die Sachen von Guillemot und Interact - im gutsortierten Fachhandel zu erwerben. Achtung: In der nächsten Ausgabe gibt's wahrscheinlich noch einen Nachschlag. So, now let the show begin!

EASY 64

Bei dem N64-Joy pad im "Batsymbol"-Design fallen sofort die im Vergleich zum Original-Nintendo-Pad fehlenden verlängerten Griffe rechts und links auf. Dafür gestaltete man bei Guillemot die vier gelben C-Buttons eine Nummer größer, was bei großer Hektik im Spiel ganz hilfreich sein könnte. Mit der Größe wuchs aber auch der Druckwiderstand (nicht nur) bei den C-Buttons und der Geräuschpegel beim Betätigen selbiger. Der Analogstick ist nun nach innen gewölbt, außerdem nicht so präzise und verursacht schnell Druckstellen im Daumen. Insgesamt liegt das Pad nicht sonderlich gut in der Hand. Immerhin besteht Kompatibilität zu allen erhältlichen Controllern und Rumble Paks. Verarbeitung und Nutzen bewegen sich hier im Mittelfeld.



Die Guillemot-Pads liegen bei weitem nicht so gut in der Hand wie das Nintendo-Original.

ARTIKEL: Joypad
SYSTEM: N64
HERSTELLER: Guillemot
PREIS: ca. 50,— DM
VERARBEITUNG: Durchschnitt
GESAMTURTEIL: Durchschnitt

TURBO 64

Das Turbo 64 von Guillemot stellt im Prinzip nichts anderes dar, als ein dezent aufgebohrtes Easy 64. Die beiden Pads sind sowohl vom Design als auch von der Verarbeitung her gesehen identisch. Zusätzlich bietet die Turbo-Variante eine Slow-Motion- und Rapid-Fire-Funktion, die per LED-Display angezeigt wird. Wer jetzt denkt, daß damit Expertenspiele im Schlaf zu knacken sind, sieht sich getäuscht. Wie bei allen Joypads ist Slow Motion äquivalent mit einem Dauerfeuer der Starttaste, so daß Ihr z.B. im Strobokop-Takt in Wave Race 64 das kühle Naß und das Pausenmenü seht. Die Schnellfeuerfunktion steht für alle Buttons einzeln oder zusammen zur Verfügung, ist aber auch nicht frei von Mängeln. Deshalb fällt unser Urteil auch nicht überschwänglich aus.



Der Turbo-Zusatz besichert außerdem Auto-Fire und Slow Motion.

ARTIKEL: Joypad
SYSTEM: N64
HERSTELLER: Guillemot
PREIS: ca. 70,— DM
VERARBEITUNG: Durchschnitt
GESAMTURTEIL: Durchschnitt

ARCADE SHARK



Der Stick kann abgeschraubt werden.

Mit dem Arcade Shark von Interact legt Ihr Euch ein extrem robustes, schweres (Metallboden) Arcade-Joyboard zu, das einige nützliche Funktionen aufweist. Als erstes wird ein Spielhallenstick mitgeliefert, der sich von der analogen Steuereinheit abschrauben und auf das digitale Steuerkreuz aufsetzen läßt, was optimale Spielkontrolle für alle Titel garantiert. Zusammen mit den großen Buttons (L/R/Z sind halbkreisförmig um die gelben C-Buttons angeordnet) ergibt sich ein gutes Gameplay-Feeling, wobei aufgrund der neuen Platzierung erst etwas Umgewöhnungszeit nötig ist. Auto-Fire und Slow-Motion werden genauso angeboten wie ein Port für Controller und Rumble Paks. Unser Test hat dabei gezeigt, daß die Vibrationen sogar in diesem wuchtigen Gehäuse noch spürbar sind.

ARTIKEL: Joyboard
SYSTEM: N64
HERSTELLER: Interact
PREIS: ca. 100,— DM
VERARBEITUNG: Sehr Gut
GESAMTURTEIL: Gut

DUAL ARCADE JOYSTICK

Dieses Joyboard-Monstrum vom Veteranen Mad Catz für Nintendo 64 bietet entgegen seines Namens sogar drei (!) Sticks, deren Größe jedoch unterschiedlicher nicht sein könnte. Der mittelgroße digitale Stick links mit Microschaltern ersetzt erstmal das Richtungskreuz des Original-Pads. Rechts wurde auf dem Board der griffige analoge Flight Stick positioniert, an den sämtliche Buttons ergonomisch perfekt platziert wurden. Neben dem Z(eigefinger)-Trigger findet Ihr den für den Mittelfinger gut erreichbaren R-Button, während sich der Daumen um die A/B-Knöpfe und C-Buttons oben kümmert. Letztere wurden dabei geschickt mittels eines dritten digitalen Mini-Sticks designt. Mit dieser Konfiguration ließe sich Goldeneye perfekt mit einer Hand spielen, ja wenn der Flight Stick nicht so extrem weite Bewegungsradien aufweisen würde. Mit Ausnahme des Z-Buttons findet Ihr alle Knöpfe nochmal zentral auf dem Board. Slow Motion und Auto Fire sind

ebenso selbstverständlich wie ein Controller Pak Slot. Kompatibilität mit dem Rumble Pak besteht jedoch nicht. Schade: Hätte man sowohl Verarbeitung als auch Beweglichkeit des großen Sticks einen Tick besser gelöst, wäre der Dual Arcade Joystick eine optimale Empfehlung geworden.

Artikel: Joyboard
System: N64
Hersteller: Mad Catz
Preis: ca. 130,— DM
Verarbeitung: Gut
Gesamturteil: Gut

FLIGHT FORCE PRO 64

Diese auf den ersten Blick kurios anmutende Steuereinheit namens "Flight Force Pro 64" aus dem Hause Interact erwies sich im Laufe des Tests als professionellste(s) Joypad/Joystick, das mir im Laufe meiner Spielerkarriere untergekommen ist. Das Teil besteht aus zwei separaten, durch Kabel verbundenen Geräten, die insgesamt drei analoge Achsen (X- und Y-Achse per Flightstick sowie Z-Achse per "Flugzeug"-Gashebel) aufweisen. Natürlich unterstützt das N64 nur zwei davon, und so läßt sich per Umschalter die für den Spieler/Spiel passende Kombination einstellen. Bond in Goldeneye kann man etwa mit der linken Hand nach vorne und hinten und mit der rechten Hand nach links und rechts steuern. Cool! Außerdem sind zehn Buttons mit bis zu 75 (!) Button-Joypad-Kombinationen für Special-Moves programmierbar - sogar mit Zeitverzögerungen, wie sie bei Moves der Art "links halten, dann nach rechts und A+B+C oben"



Sowhl Verarbeitung als auch Spielbarkeit des FFP 64 sind exzellent.

vonnöten sind. Alle Buttons findet Ihr mehrmals an den Geräten, die vier gelben C-Buttons sogar in Form von zwei separaten digitalen Mini-Steuerkreuzen für den rechten Daumen der linken sowie den linken Daumen der rechten Hand. Dauerfeuer, Zeitlupe und LED-Anzeigen mit akustischer Kontrolle verstehen sich bei einem Joypad/-Stick (verflüxt, wie benennt man das Ding bloß?) von selbst. Das ein-

zige Manko: Kein vorhandener Port für etwaige Speicher- und/oder Rüttelfreunde. Die Beweglichkeit und Radien des großen Flightsticks wurden besser gelöst als beim Mad Catz-Produkt, das Handling ist super und die Verarbeitung exzellent. Der Flight Force Pro 64 stellt die ultimative Steuereinheit für absolute Profizocker dar, die auch vor einem horrenden Preis (ca. DM 150,—) nicht zurückschrecken.

ARTIKEL: Doppel-Joystick
SYSTEM: N64
HERSTELLER: Interact
PREIS: ca. 150,— DM
VERARBEITUNG: Sehr Gut
GESAMTURTEIL: Sehr Gut

HYPER COMBAT PAD



Die Blaze-Pads gibt's in allen möglichen Designs von blutrot bis hin zu goldfarben und fluoreszierend. Hier seht Ihr die Army-Tarnfarben-Variante.

Wer tristes Grau haßt, wird die neuen Blaze-Pads für die PlayStation sofort ins Herz schließen. Die Dinger existieren mittlerweile in allen möglichen Standardfarben, in fluoreszierend, transparent, im Beat'emUp-Blood-Look und seit neuestem im Army-Tarnfarben-Design sowie in Gold-, Silber- und Bronzetönen.

Exemplarisch testen wir hier das in grün/braun gehaltene Hyper Combat Pad, mit dem sich die Command & Conquer-Truppen gleich viel stilechter durch unwegsames Terrain kommandieren lassen. Das Pad weist etwas kleinere Abmessungen gegenüber dem Original auf, kombiniert mit deutlich schwammigerem Steuerkreuz, respektive Buttons. Außerdem ist Slow Motion und Rapid Fire verfügbar, letzteres aber nur für alle Buttons gleichzeitig. Die Schalter hierfür befinden sich auf der Rückseite des Pads. Unser Test ergibt: Zum Ausstellen und Beeindrucken sind die bunten Blaze-Pads genau richtig, nicht aber zum Spielen. Dort bevorzugen wir nach wie vor das Original-Sony-Joypad.

ARTIKEL: Joypad
SYSTEM: PlayStation
HERSTELLER: Blaze
PREIS: ca. 45,— DM
VERARBEITUNG: Gut
GESAMTURTEIL: Durchschnitt

GRIP CONTROLLER PS

Frisch aus Japan brachte uns Tet neben brandheißen Messe-Infos auch dieses originelle Mikro-Pad von Hori mit. Gegenüber dem gewohnten Original wurde der komplette Mittelteil sowie das gesamte rechte Stück einfach weggelassen und sämtliche Buttons dort konzentriert, wo ehemals nur das Steuerkreuz und die LI/RI-Tasten zu finden waren.

Was das Ganze soll? Nun, dieses geschrumpfte Pad ist jetzt locker mit einer Hand zu bedienen und eignet sich laut Tet bestens für diverse RPGs (und nur dazu!), bei denen selten mehr als zwei Buttons auf einmal gedrückt werden müssen. Mit der anderen Hand kann man sich somit bestens anderweitig beschäftigen (Kaffee schlürfen, Fummeln, etc.). Dieses "RPG-Pad" ist derzeit nur als Japan-Import verfügbar.



ARTIKEL: Einhänder-Joypad
SYSTEM: PlayStation
HERSTELLER: Hori Japan
PREIS: ca. 50,— DM
VERARBEITUNG: Gut
GESAMTURTEIL: Gut

V3 INTERACT

Als einzige Lenk-Kombination fürs N64 im Test ist das V3 von Interact in drei Stufen höhenverstellbar und arretierbar sowie bequem zwischen die Beine zu stellen, um die beklemmende Enge im Cockpit eines hochgezüchteten Boliden adäquat zu simulieren. Hier haben wir es mit einem echten (d.h. runden) Lenkrad in Verbindung mit digitalen Fußpedalen (mit Microschaltern) zu tun. Das Handling erweist sich als das Beste im Vergleich, der Lenkwiderstand ist gering, und alle Buttons sind bequem zu erreichen. Von der Verarbeitung her gesehen paßt der Ausdruck "solide" hier wohl am ehesten, während das Mad Catz in dieser Kategorie deutlich vorne liegt und in punkto Design auch fetziger daherkommt. Den Schwachpunkt des V3 stellt seine Inkompatibilität mit Rumble Paks dar sowie die ergonomisch nicht ganz optimal geformten Knöpfe. Dennoch schneidet der Interact-Proband im wichtigen Wave Race-Test noch am besten ab und geht somit in der stärker gewichteten Kategorie Funktionalität als Sieger aus dem N64-Wheel-Dreikampf hervor, nicht jedoch in den Kategorien Verarbeitung und Design, welche das Mad Catz beansprucht.

ARTIKEL: ... Lenkrad mit Fußpedalen
SYSTEM: N64
HERSTELLER: Interact
PREIS: ca. 150,— DM
VERARBEITUNG: Gut
GESAMTURTEIL: Sehr Gut

MAD CATZ STEERING WHEEL

Kommt Euch bei extreme G, Lamborghini 64, San Francisco Rush und Konsorten das Rennfeeling per Pad nicht realistisch genug rüber? Dann hat die Zeit der Lenkräder mit Fußpedalen geschlagen. Mad Catz bietet eine solche Kombination an, die sogar ein eingebautes Rumble Pak (zwei Batterien notwendig) aufweist. Das unten abgeschnittene Lenkrad reagiert samtweich auf Eure Richtungsangaben, weist aber ziemlich weite Ausschlagwege auf, die bei vielen Spielen nicht konfigurierbar sind. Dadurch werdet Ihr bei Spielen, die schnelle Richtungswechsel erfordern (z.B. Wave Race 64), nur sehr schwer an Bestzeiten herankommen, die mit dem Normalo-Pad erzielt wurden. Sozusagen Fun und Realismus auf Kosten von Rekorden. Die analogen Fußpedale stehen etwas steil und weisen schon einen gewissen Widerstand auf. Als einziges Lenkrad im Test lassen sich die Pedale PC-like am Lenkrad verschrauben, so daß Ihr in der Hitze des Rennens keine Kontakte lösen könnt. Dies ist übrigens nur ein Beispiel der insgesamt beeindruckend guten Verarbeitungsqualität des Mad Catz. Unter dem Steuerrad platzierte man geschickt die Z/R-Buttons zur manuellen Schaltung. Rechts findet Ihr Arcade-like eine Attrappe eines Gangschaltungshebels, der oben die C-Buttons aufweist, die in den meisten Rennspielen zur Perspektiv-

kontrolle dienen. Die Servolenkungsmentalität dieses Pro-

banden hat zum Nachteil, daß das Lenkrad keine exakte Mittenstellung aufweist. An einen Port für Controller Paks wurde auch gedacht - man muß dann aber auf das (etwas schwache) Rütteln des installierten Force Paks verzichten und umgekehrt. Das virtuelle Cockpit läßt sich nicht unter die Füße klemmen und ist auch nicht höhenverstellbar. Außerdem verwirren anfangs die schlecht gekennzeichneten Buttons.

ARTIKEL: ...Lenkrad mit Fußpedalen
SYSTEM:N64
HERSTELLER:Mad Catz
PREIS:ca. 160,— DM
VERARBEITUNG:Sehr Gut
GESAMTURTEIL:Gut

LX4 STEERING WHEEL

Auf den ersten Blick sieht das Gamester LX4 Cockpit dem Mad Catz Konkurrenten zum Verwechseln ähnlich. Das abgeschnittene Lenkrad, die Positionierung der Buttons, die analogen Pedale - die beiden scheinen irgendwie aus derselben Fabrik zu kommen. Doch die Unterschiede zeigen sich schnell: Der Lenkwiderstand des LX4 ist der höchste aller getesteter Geräte, es besitzt dafür eine deutliche Mittenstellung. Die Knöpfe selbst präsentieren sich gut lesbar beschriftet sowie in guter Reichweite, und unterhalb der rechten Speiche befindet sich ein dünner, sehr zerbrechlich wirkender digitaler, länglicher Schalter, der Eure Maschine Formel 1-like durch die Gänge huschen läßt. Analog (also ähm...nicht digital...Ihr versteht schon...) zum Mad Catz befinden sich alternative Gear-Switch-Buttons unterhalb des Lenkrads, die aber ebenfalls nicht programmierbar sind. Der Controller Pak/Rumble Pak-Schacht geriet dagegen zu klein, man muß die Dinger regelrecht reinstopfen. Man kann die LX4-Kombi nicht zwischen die Beine neh-



Alle drei von uns getesteten N64-Lenkräder verfügen über Pedale, die ohne Aufpreis mitgeliefert werden. Von links: Mad Catz, V3, LX4.

men, an eine Höhenverstellbarkeit wurde genauso wenig gedacht. Wie alle Lenkräder im Test wird es mit Gummipropfen für besseren Halt geliefert und fällt trotzdem beim Wave Race-Test aufgrund der langen Wege gnadenlos durch. Für alle anderen Racer ist's aber dennoch gut geeignet. Der Rüttel-effekt durch Fremd-Paks ist übrigens deutlicher als beim Mad Catz und der Fußpedalwiderstand beträchtlich.

ARTIKEL: ...Lenkrad mit Fußpedalen
SYSTEM:N64
HERSTELLER:Gamester
PREIS:ca. 150,— DM
VERARBEITUNG:Durchschnitt
GESAMTURTEIL:Gut

VRF1 STEERING WHEEL



Die Höhenverstellbarkeit hievt das VRF1 in Top-Regionen. PlayStation at its best.

Als einziges Rädle für die PlayStation muß das VRF1 seine Qualitäten unter Beweis stellen. Sowohl das Button-Design (einige, aber nicht alle mit Microswitches) als auch die Anordnung selbiger verrät eine große Ähnlichkeit mit Namcos NegCon. Wie das N64-V3 von Interact ist das VRF1 dreifach höhenverstellbar und kann bequem auf dem Sofa oder Fernsehsessel zwischen die Beine geklemmt werden, wird aber ohne Fußpedale geliefert. Die ziemlich weiten Wege des halbmondförmigen Lenkrads ließen sich im Rage Racer-Test mittels Konfiguration in den Griff bekommen, da das Gerät vom Spiel als NegCon erkannt wird. Die hohen, druckintensiven Gas-Knöpfe verursachten beim Test nach kurzer Zeit schon unangenehme Gefühle im Daumen, aber auch das ist per Belegungsänderung zu managen. Immerhin beträgt der Tastenhub der wirklich hervorstechenden Plastik-Knöpfe einen guten Zentimeter.

Für die Menüsteuerung gibt's vier zusätzliche Richtungstasten, wovon zwei ideal als Gangschaltung unterhalb des Rads angebracht wurden. Nicht zuletzt wegen der als Geräteboden dienenden Metallplatte, die dem Wheel einige zusätzliche Stabilität verleiht, kann die Verarbeitungsqualität nur mit einem "Gut" bewertet werden. Das Spielgefühl stimmt ebenfalls, was das VRF1 also durchaus empfehlenswert macht. Das gute Stück hat sowieso nicht gerade viel Konkurrenz auf dem PlayStation-Markt.

ARTIKEL:Lenkrad
SYSTEM:PlayStation
HERSTELLER:Blaze/Fire
PREIS:ca. 110,— DM
VERARBEITUNG:Gut
GESAMTURTEIL:Gut

Tel. 071 34/900 201

PLAYSTATION NINTENDO 64

Adidas Power Soccer II*	89,95 DM	Automobill Lamborghini	129,95 DM
Baphomets Fluch II	89,95 DM	Bomberman 64	89,95 DM
Bushido Blade*	89,95 DM	Chameleon Twist	139,95 DM
Command & Conquer II	99,95 DM	Diddy Kong Racing	89,95 DM
Cool Boarders II*	89,95 DM	Extreme G	139,95 DM
Crash Bandicoot II	89,95 DM	F1 Pole Position	129,95 DM
Dynasty Warriors	94,95 DM	FIFA '98*	139,95 DM
Final Fantasy VII	99,95 DM	John Madden 64	139,95 DM
MDK	89,95 DM	Lylat Wars	129,95 DM
Nagano Winterolympics*	89,95 DM	Mischief Makers	89,95 DM
NBA Live '98	89,95 DM	Nagano Winterolympics*	139,95 DM
Nightmare Creatures*	89,95 DM	NFL Quarterback Club	129,95 DM
Pandemonium II	89,95 DM	Top Gear Rally	139,95 DM
Resident Evil D.C.	89,95 DM	Aero Fighters Assault (JP)	159,95 DM
Skull Monkeys*	94,95 DM	Diddy Kong Racing (US)	149,95 DM
SF EX Plus Alpha	89,95 DM	Mace - The Dark Age (US)	179,95 DM
Time Crisis (Inkl. Gun)	149,95 DM	WCW World Tour 98 (US)*	169,95 DM
Tomb Raider II	94,95 DM	Wild Choppers (JP)	159,95 DM
Bloody Roar (JP)	129,95 DM	Yoshi's Story (JP)*	179,95 DM
Bushido Blade (US)	114,95 DM		
Cool Boarders II (US)	109,95 DM		
Crash Bandicoot II (US)	109,95 DM		
Deathtrap Dungeon (US)*	114,95 DM		
Forsaken (US)*	114,95 DM		
Nagano Winterol. (US)*	114,95 DM		
Resident Evil D.C. (US)	109,95 DM		
Resident Evil II (JP)*	139,95 DM		
Riven (US)*	114,95 DM		
Shadow Master (US)*	114,95 DM		
WCW Nitro (US)*	114,95 DM		

HARDWARE

Playstation pal	289,95 DM
Playstation multi+RGB	349,95 DM
Lunar Gun (Laser)	109,95 DM
RGB-Kabel (PS)	19,95 DM
Nintendo 64	299,95 DM
Controller farbig	54,95 DM
Rumble Pack original	44,95 DM
Rumble Pack (256 K)	49,95 DM

Hardware aus HK, Importe & weitere Spiele auf Anfrage

Fax 071 34/900 202

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

Porto und Verpackung 9,- DM + 3,- DM Nachnahme - Gebühr

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Alle Preise inkl. MWST Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

CHEATHEFTE PSX N64 SAT

Alle Hefte komplett in Deutsch & Top Aktuell Je Heft 14,80 DM

HINTBOOKS: (Lösungen) Je Heft nur 14,80 DM

Abes Odyssee Alien Trilogy Baphomets Fluch 2 Blazing Dragons Command & Conq. 1 Command & Conq. 2 Discworld 2 Excalibur Exhumed G-Police Kings Field Legacy of Kain Lifeforce Tenka MDK Resident Evil Resident Evil DC Syndicate Wars The Note Theme Hospital Tomb Raider Wing Commander 3 Wing Commander 4 Z

PLAYSTATION CHEATHEFT Mehr als 1000 Cheats, Codes, und Tips zu 150 PlayStation Spielen! NEU & TOP AKTUELL!

PLAYSTATION CHEATHEFT 2 Jetzt mit den aktuellsten Cheats & Codes der letzten Monate. Hunderte Cheats & Codes für ca. 100 Top-Aktuelle Games! NEU & TOP AKTUELL!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT Mehr als Tausend Game Buster Codes zu 170 PlayStation Spielen. NEU & TOP AKTUELL!

PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 2 Die zweite Ausgabe mit über 500 Codes zu den ca. 100 aktuellsten Spielen!

PLAYSTATION LÖSUNG SHEFT 1 Lösungen für: Baphomets Fluch, Discworld, Myst, Res. Evil, Stadt der verlorenen Kinder

PLAYSTATION BEAT EM UP 1 Moves für: Iron & Blood, Soul Edge, Star Gladiator, Tekken 1 & 2, Tobal No1, WWF - In your House

PLAYSTATION BEAT EM UP 2 Moves für: Battle A. Toshinden 1 & 3, Power Move Pro Wrestling, Primal Rage, SF Alpha, WWF Arcade

PLAYSTATION LÖSUNG SHEFT 2 Lösungen für: Alone in the Dark, Overblood, Swagman, Warcraft 2, X-Com

PLAYSTATION LÖSUNG SHEFT 3 Lösungen für: D. Fade to Black & Chronicles of the Sword

PLAYSTATION BEAT EM UP 3 Moves für: Dynasty Warriors, SF EX Plus Alpha, SF Zero

PLAYSTATION LÖSUNG SHEFT 4 Lösungen für: Casper, Sulkoden, Vandal Hearts

NINTENDO 64 CHEATHEFT Cheats, Codes, Tips & Action Replay Codes zu 35 N64 Spielen inkl. Mario 64 120* Lösung

NINTENDO 64 HINTBOOKS Blast Corps, Goldeneye, Lyat Wars, Mace - The Dark Age, Mario 64, Sote, Turok - Je Heft 14,80 DM

FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,95,-

TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95 DM

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 9,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM (Software 20,00 DM) - Ab 6 Hefen liefern wir Portofreie Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! * = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!!! - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 25,00 DM Kostenpauschale!

Playstation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Action Replay & Game Buster sind eingetragene Warenzeichen der Datafast GmbH.

Handleranfragen erwünscht!

CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LÜNEBURG

TEL: 04131 / 850610

Tel. Bestellannahme: Mo-Fr. 8-21 Uhr - Sa. 8-14 Uhr FAX: 04131 / 850620

GROBI'S GAMESHOP

PlayStation

NINTENDO 64

Alle Sony Spiele dt 89-99,- us 119,- jp 139,- **versandkostenfrei!** Alles

05522 / 73477

Händleranfragen unter: 05522 / 12200

Nachnahme 9 DM Ab 250 DM Versandkostenfrei (Software)
Aegidienstr. 28 37520 Osterode am Harz Fax: 05522/75825
Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der Hersteller

Hardware & Software

Ohne Ende!

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

Angebot des Monats: Virtua Boy inc. Spiel Nur 119,99DM

ENDLICH!!!

!!N64 dt. RGB!!

Umbau 129,99

100% Bildqualität

Gerät + RGB-Umbau+RGB-Kabel mit Top-Bildqualität 424,44
N64 Adapter für Importspele 44,44
Mace The Dark Age 119,99

Sony Playstation

PSX+Umbau+RGB-Kabel+Audio 399,99
Gran Turismo usa 119,99
Treasures of the Deep dt. 99,99
Street Fighter Ex Plus dt. 89,99

Resident Evil Kleidung Sweatis, T-Shirts, Flight Jackets

Tips & Tricks -Durch ein Tuning 50/60Hz laufen die Spiele bei 60Hz ca. 20% schneller und keine schwarzen Balken am Rand

Hardware SOFTWARE SERVICE HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP

WOLF SOFT

(02622)83517

Umbau, Tuning

Wir rüsten Ihre Geräte einwandfrei für Importspele um.
Dauer bei uns nur 48h!!!
Egal ob Sony, Nintendo64, Saturn ...
Playstation dt,us,jp mit Chip 77,77
Nintendo 64 dt,us,jp 99,99

Scart-Umschalter

Kein lästiges umstöpseln am Fernseher mehr !!!

RGB-taugliche Umschalter für Video Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.
4-fach Umschalter 119,99
7-fach Umschalter 199,99

Anschlußkabel

Wir haben Anschlußleitungen in **Top-Qualität** für fast alle Fernseher/Monitore.
Bis zu 100% Verbesserung
Sony PSX RGB Besser!!! 39,99
N64 S-VHS Kabel+Audio TOP!!! 49,99
Joypadverlängerungen für alle Systeme Lieferbar.
Druckfehler und Änderungen vorbehalten

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

HYPER PAK

Gibt es jemand unter Euch, der schon immer zu faul war, bei N64-Zocksessions Controller Pak und Rumble Pak im Joypad zu wechseln? Dann hat nYko mit dem Hyper Pak die richtige Lösung für Euch! Per Umschalter läßt sich problemlos zwischen Force Feedback-Funktion (Batterien notwendig) und Save-Funktion (lediglich 256 Kbit) umschalten. Beides gleichzeitig ist bekanntlich ja nicht möglich. Vom Design her ist das Ding eine dreiste Kopie des Original-Nintendo-Rumble Paks, wobei der Rütteleffekt deutlich schwächer ausfällt als beim Vorbild. Probleme mit der Speicherkarte können einen dagegen richtig wütend machen, denn das Hyper Pak wurde bisweilen nicht vom System anerkannt. Fazit: Zwei in einem teuren Gesamtteil, wobei jedes Einzelteil schlechter ist als ein separat erworbenes Rumble Pak/Controller Pak. Forget it.

ARTIKEL: Rumble Pak + Controller Pak
SYSTEM:N64
HERSTELLER:nYko
PREIS:ca. 50,— DM
VERARBEITUNG:Gut
GESAMTURTEIL:Durchschnitt



LX4 TREMOR PAK

Die gleiche Kombination wie das Hyper Pak von nYko offeriert das LX4 von Gamester. Als erstes fällt auf, daß Euer Geldbeutel hier in zweifacher Hinsicht geschont wird: Das Gerät ist erstens deutlich günstiger und verbraucht zweitens keine Batterien, da es den Rütteleffekt nötigen Strom in einem Kondensator speichert und bei Bedarf an den eingebauten Motor weitergibt. Dadurch wird das Kombi-System deutlich leichter und schont deshalb Eure Handmuskeln bei längeren Spielsessions. Beim "Rumbeln" selbst bemerkten wir, daß der Effekt etwas abgehackter und nicht so intensiv wie bei Nintendos Original wirkt (bei identischer Goldeneye-Spielsituation selbstverständlich). Aufgrund der kleineren Größe schwingt es bei Joypads mit größeren Schächten etwas frei herum, was aber nicht weiter stört, da man das Pad ja nicht in der Luft herumwirbelt.

ARTIKEL: Rumble Pak + Controller Pak
SYSTEM:N64
HERSTELLER:Gamester
PREIS:ca. 30,— DM
VERARBEITUNG:Durchschnitt
GESAMTURTEIL:Gut

G-CON 45



Speziell für ihre Spielhallentitel Time Crisis und Gun Bullet (Veröffentlichung in Europa steht noch aus) konzipierte Namco die G-Con 45 (Europa, grau) bzw. Gun-Con (Japan, schwarz), die dank eines zusätzlichen Adapters, der zwischen Videokabel und Konsole gesteckt wird, mit einer exzellenten Zielgenauigkeit aufwartet. Außerdem ist bis dato noch keine andere Lightgun mit oben genannten Titeln kompatibel, so daß deren Erwerb praktisch ein Muß ist, weshalb unser Gesamturteil eine Stufe heruntergerutscht ist. Dies ist auch damit zu begründen, daß abgesehen von den zwei (zugegebenermaßen ganz starken) Arcade-Umsetzungen in näherer Zukunft keine weiteren Games geplant sind, die die G-Con 45 unterstützen.

ARTIKEL:Lightgun
SYSTEM:PlayStation
HERSTELLER:Namco
PREIS:ca. 170,— DM
 (in Verbindung mit Time Crisis)
VERARBEITUNG:Sehr Gut
GESAMTURTEIL:Gut

LIGHT BLASTER

Zubehörspezialist Interact hat ebenfalls eine Lightgun im Programm, die mit futuristisch gestyltem Look auf Käuferfang geht. Mit einer fünfstufigen LED-Anzeige wird jeder abgefeuerte Schuß stimmungsvoll untermalt, eine Auto-Feuer- sowie Auto-Reload-Funktion wurden ebenfalls zusätzlich integriert. Beim Bruce Willis Crisis-Test überzeugte der Hyper Blaster durch gute Treffsicherheit. Mit dem ergonomisch optimal geformten Lauf liegt die Gun bestens in der Hand und hat auch eine Granatentaste vorne rechts am Lauf. Ein extra langes Kabel rundet den positiven Gesamteindruck des Geräts ab. Die mangelnde Kompatibilität mit dem derzeitigen Top-Shooter Time Crisis lassen aber im Gesamturteil kein "Sehr Gut" zu, denn das Gros der sonst auf der PS erhältlichen Shooter ist doch eher spielerisches Mittelmaß.



ARTIKEL:Lightgun
SYSTEM:PlayStation
HERSTELLER:Interact
PREIS:ca. 60,— DM
VERARBEITUNG:Gut
GESAMTURTEIL:Gut

EXTENSION CABLE

Wer sich mit seinem N64 bei Zocksessions immer zu nahe am strahlungsreichen Monitor/Fernseher gefühlt hat, wird von Hamar mit einem knapp zwei Meter langen Joypad-Verlängerungskabel bedient, das aufgrund des einigermaßen günstigen Preises für den Schutz der Augen unserer Meinung nach eine durchaus sinnvolle Investition darstellt.



ARTIKEL: Joypad-Verlängerungskabel
SYSTEM:N64
HERSTELLER:Hamar
PREIS:ca. 30,— DM
VERARBEITUNG:Gut
GESAMTURTEIL:Gut

LX4 RF UNIT

Folgende Situation: Man nennt stolz ein Nintendo 64 sein eigen, besitzt aber zugleich einen vor-sintflutlichen Fernseher ohne Video-, oder SVHS- oder Scart-Eingang. Was tun? Entweder die Konsole verkaufen oder ein RF-Unit wie z.B. dieses LX4 von Gamester kaufen und miserable Bildqualität über Antenne genießen. Also, Leute: Bevor ich auch nur eine Mark in ein RF Unit investiere, würde ich mich lieber nach einem besseren TV/Monitor umsehen. Davon habt Ihr auch in Zukunft noch was.



ARTIKEL:RF Einheit
SYSTEM:N64
HERSTELLER:Gamester
PREIS:ca. 40,— DM
VERARBEITUNG:Gut
GESAMTURTEIL:Durchschnitt

JUST! RF UNIT

Für die RF-Einheit von Just! gilt das gleiche wie eben schon mal beim LX4 erwähnt. Obendrein gibt's hier zum Abschluß noch einen besonderen Gag: Die beiden RF-Units sind absolut identisch. Markenstreuung = besserer Absatz, oder was?

ARTIKEL:RF Unit
SYSTEM:N64
HERSTELLER:Just!
PREIS:ca. 40,— DM
VERARBEITUNG:Gut
GESAMTURTEIL:Durchschnitt

GROSSE, kleine Februarverlosung



Die Zusammenarbeit mit RARE und ACCLAIM hat Früchte getragen. Zwar haben wir nicht mehr ganz so viele Goodies wie letzte Ausgabe, aber immerhin noch die ein und andere Nettigkeit aufgerissen; als da wären: eine supergeile Diddy-Kong-Racing-Artwork mit den Originalunterschriften der Programmierer (frisch aus England eingetroffen), zehn MDK Promo-CDs (Vollversion ohne Anleitung) sowie zwanzig Acclaim-Weihnachts-CDs (Music only). Mit letzterer CD, die übrigens nicht im Laden erhältlich ist, bedankte sich der Spielemulti unter anderem bei uns für "die gelungene Zusammenarbeit 1997". Da noch ein paar Stück über waren, haben wir dieses Kontingent sogleich für Euch reserviert. Die "X-Day Is Coming"-CD enthält 15 verschiedene Remixes von allen möglichen Acclaim-Spielen wie Turok, Alien Trilogy, extreme G, Fantastic Four, etc. Da Ihr ja auch immer ein wenig gefordert werden wollt, haben wir noch eine kleine Hürde auf dem Weg zum Glück hingestellt: Teilt uns einfach auf einem Kärtchen mit, warum gerade

Ihr einen der zuvor genannten Preise verdient habt. Sei es die pure Raffgier oder weil Ihr damit jemand anderem eine Freude machen wollt – egal, schreibt uns einfach, dann sehen wir weiter.

Eure Einsendungen müssen bis 2. 2. 98 (Poststempel zählt) in der VG-Zentrale eingegangen sein. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter unserer Verlage dürfen sich nicht an der Aktion beteiligen. Viel Spaß beim Ausdenken Eurer personalisierten Warum-Antworten. Hier noch schnell unsere Adresse:



Is' doch nett von RARE, oder? (Hätten wir eigentlich am liebsten selber behalten)

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion Video Games
Stichwort "MDK/DKR-Gewinnung"
Gruber Str. 46 a
85586 Poing

Szene-Chat

Die Nintendo-Messe im November letzten Jahres hat gezeigt, daß wir uns auf eine neue Ära gefaßt machen müssen. Nach außen hin sollte es für die Besucher so wirken, als ob der einstige Marktführer auf dem Gebiet der Konsolen sich mit der Zauberformel "Pocket Monster" eine neue Käuferschicht erschließen wollte. Um Mißverständnissen vorzubeugen - es steht vollkommen außer Zweifel, daß das systemübergreifende Konzept genial und innovativ ist. Wer hätte gedacht, daß sich einmal der Game Boy, der immerhin schon mehr als 14 Jahre Spiele-Geschichte auf dem Buckel hat, nahtlos in ein 64 Bit-System integrieren läßt. Es wäre zudem auch bei keinem der bestehenden Systeme - nicht einmal bei PCs - möglich, Daten unter zweierlei völlig verschiedenen Spieletiteln auszu-

tauschen. Die gegenseitige Integrierbarkeit von **Sim City 64** und **Sim Copter 64** beispielsweise eröffnet vollkommen neue Möglichkeiten für zukünftige Projekte. Doch man merkte Nintendo deutlich an, daß die Fixierung auf einen einzigen Spieletitel nicht aus freien Stücken beschlossen wurde. Nintendo stand in Zugzwang. Die überwiegende, vor allem ältere Käuferschicht in Japan (und nicht nur dort), hat sich schon längst für ein einziges Konsolensystem entschieden. Um nicht die letzte Bastion - nämlich die Game Boy-User - zu verlieren, muß Big N auf die niedrigere Altersgruppe setzen. Wir können davon ausgehen, daß die Nintendo 64-Titel der nächsten Jahre im wahrsten Sinne des Wortes "Kids-Spiele" sein werden. In Deutschland hat sich dieses Image ja bereits durchgesetzt. Noch ein Indiz dafür, daß sich Hardware-Hersteller auf bestimmte Al-

tersgruppen spezialisieren wollen, ist die Tatsache, daß Sega voraussichtlich das **Microsoft Windows CE** als Betriebssystem für ihre neue Konsole "Black Belt" bzw. "Katana" einsetzen wird. Mit der integrierten Internet-Anbindung sowie die Ausbaufähigkeit des neuen Systems zu einem "Quasi-PC", zielt Sega offensichtlich auf eine ältere Käuferschicht. Einzig Sony Computer Entertainment kann sich zurücklehnen und die Entwicklung der PlayStation 2, die schätzungsweise zum bestehenden System abwärtskompatibel sein wird, gelassen in Angriff nehmen. Die Tatsache hingegen, daß von den 200 im letzten Jahr erschienenen Playstation-Titeln lediglich 20 im finanziell schwarzen Bereich lagen, ist alarmierend - doch dies steht wieder in einem anderen Kapitel, im Geschichtsbuch der Videospiele. tet

MEMORY CARD-TEST

Wer sich im stetig wachsenden Zubehörschunzel zurechtfinden will, braucht ein hellseherisches Gespür und eine gehörige Prise Glück, um vor kostspieligen Enttäuschungen sicher zu sein.

Wer hat nicht schon mal fürchterlich geflucht, als der bitter erkämpfte Spielstand sich nicht von der neuerstandenen Memory Card laden ließ oder gleich vollkommen verschwunden war? Benutzer von Originalkarten haben in dieser Beziehung meist weniger oder nur sehr selten Probleme. Käufer einer der zahlreichen Zubehörhersteller-Produkte können von dem Schreckgespenst "File not found" ein trauriges Lied singen. Was taugen eigentlich diese günstigen Schnäppchen in der Alltags-Praxis?

Speicher in Hülle und Fülle

Die Angebote sind in letzter Zeit so überschaubar geworden, daß die Wahl nach einem brauchbaren Spielstand-Verewiger sprichwörtlich der Suche nach einer Nadel im Heuhaufen gleicht. Wir haben einige Karten verschiedener Fabrikanten genauer unter die Lupe genommen und einem Marathon-Kurzttest unterworfen. Allerdings können und wollen wir auch keine Garantie für Unfehlbarkeit und Sicherheit geben, da Materialfehler und schwankende Fertigungsqualitäten, allen voran in billiger Fernost-Massenware, nie auszuschließen sind. In Zukunft werden wir auch weitere Memory Cards testen, die auf diesen Seiten keinen Platz mehr gefunden haben.

Die Technik

Viele Karten von Zubehörherstellern protzen mit mehrfacher Speicherkapazität, zu einem relativ moderaten Preis. Durch sogenanntes "Bank-Switching" werden den Konsolen einzelne Original-Speicherkarten vorgetauscht, die sich entweder durch Schalter, über Joy-pad-Kommandos oder sonstwie individuell anwählen lassen. Einige Kartenhersteller setzen zudem auf eine Chip-sparende Komprimiertechnik, was sich vor allem durch längere Zugriffszeiten bemerkbar macht. Bevor jetzt unsere Redaktionstelefone heiß laufen, wo Ihr die hier vorgestellten Produkte kaufen könnt: Alle Memory Cards sind ausschließlich über den Fachhandel (siehe auch Anzeigen in dieser Ausgabe) zu beziehen oder in Kaufhäusern erhältlich.

ULTRA 64 MEMORY CARD

Keinen guten ersten Eindruck hinterließ die 256K-Ultra 64-Memory Card aus dem Hause Blaze. Zwei der ersten Muster, die uns erreichten, verweigerten gleich im ersten Anlauf ihre Mitarbeit und konnten auch nach etlichen Formatierversuchen nicht wiederbelebt werden. Obwohl dieses Modell bereits veraltet ist und auch nicht mehr ausgeliefert wird, waren wir sehr skeptisch, was uns der große Bruder (mit 1 MEG Kapazität)



bescheren wird. Der Totalausfall blieb uns hier zum Glück erspart und die Karte verrichtete (bis auf zwei Fehlversuche) anstandslos ihren Dienst. Auch das "switching" zwischen den vier Speicherbänken mit dem hinten angebrachten Schiebeschalter funktionierte problemlos. Ob die Spielstände damit auf Dauer narrensicher untergebracht sind, ist angesichts der oben festgestellten Mängel mehr als fraglich.

SYSTEM:Nintendo 64
HERSTELLER:Blaze
SPEICHER-KAPAZITÄT: 256 K / 1 MEG
PREIS:ca. 25 DM / 50 DM
VG-URTEIL:ausreichend

MEMORY CARD PLUS

Das N64-Speichermodul bietet die vierfache Kapazität eines offiziellen Memory-Paks, was sich auch in einer länglicheren Bauform bemerkbar macht. Wie bei den meisten Multi-Bank-Cards wird der jeweilige Adressenbereich durch einen vierstufigen Schiebeschalter gewechselt. An der einwandfreien Funktion gibt es nichts zu nörgeln. Selbst nach wilden Saving-Sessions mit wahllosem Hin- und Herschalten ließ sich die Interact-Innovation nicht aus der Ruhe



bringen. In diesem Sinne können wir die zudem sehr günstige Memory Card uneingeschränkt weiterempfehlen.

SYSTEM:Nintendo 64
HERSTELLER:Interact
SPEICHER-KAPAZITÄT: ...1 Megabit
PREIS:ca. 40 DM
VG-URTEIL:gut

ROBY ROB



Für Leute mit Hang zum Bunten ist die knallrote Memory Card aus der Roby Rob-Serie gedacht. Bauartgleich zur Sony-Card hält das Zubehörteil, was das Äußere verspricht: Ein preiswertes und billiges Speichermedium ohne großen Schnickschnack. Mit regulärer Kapazität bietet sie Platz für 15 Slots, was für einige "I-Block"-Spielchen ausreichen dürfte. Blaze hat eine fast baugleiche Transparent-Memory-Card im Angebot, die sogar in poppigem Sommer-Farben ausgeliefert wird.

Der Totalausfall blieb uns hier zum Glück erspart und die Karte verrichtete (bis auf zwei Fehlversuche) anstandslos ihren Dienst. Auch das "switching" zwischen den vier Speicherbänken mit dem hinten angebrachten Schiebeschalter funktionierte problemlos. Ob die Spielstände damit auf Dauer narrensicher untergebracht sind, ist angesichts der oben festgestellten Mängel mehr als fraglich.

SYSTEM:PlayStation
HERSTELLER:Rob Roy
SPEICHER-KAPAZITÄT:15 Slots
PREIS:CA. 30 DM
VG-URTEIL:gut

MEGA MEMORY CARD

Es war schon immer etwas teurer, einen besonderen Geschmack zu haben. Ein extragroßes LCD-Display dient der Mega Memory Card als Statusanzeige für die Verwaltung der insgesamt 360 Speicher-Slots. Als Bedienungselemente sind zwei Mini-



druckknöpfe vorgesehen, mit denen Ihr ganz einfach die Bänke wechselt oder zu einzelnen Seiten-Segmenten (Pages) umschaltet. Jede Aktion wird auf dem Display durch Buchstaben und Ziffernkombinationen bestätigt. Vorbildlich auch die Verarbeitung und Stabilität, auf die selbst rüde Spielernaturen vertrauen können. Negativ ist einzig und allein, daß hier ein Komprimierverfahren zum Einsatz kommt, das minimal etwas länger zum Speichern braucht als eine Standard-Card. Das Nonplusultra für speicherwütige

ZUBEHÖR

HARDWARE

PSX-Spieler, denen Multi-"Bank-Switching" nicht zu un bequem erscheint. Eines der besten Zubehör-Produkte auf dem Markt.

SYSTEM:PlayStation
HERSTELLER:Interact
SPEICHER-KAPAZITÄT: ...360 Slots
PREIS:90 DM
VG-URTEIL:gut

8MB MEMORY CARD

Mit dem vielversprechenden Untertitel „120 Slot-High Capacity Card“ geht das nächste Blaze-Produkt ins Rennen. Für das kontrollierte Umschalten in die einzelnen Speicherbereiche haben die Designer drei Mini-Leuchtdioden als optischen Indikator implementiert. Zur Aufschlüsselung, welche der acht Bänke gerade aktiv ist, wird ein Leucht-Reihencode angezeigt.



Eine Tabelle bringt dann etwas Licht ins Dunkle, was in puncto Bedienung auf Dauer recht umständlich und unübersichtlich wirkt. Leider macht dieses Design-Manko den ansonsten ordentlichen Gesamteindruck wieder zunichte. VG-Urteil: befriedigend.

PLAYSTATION MEMORY CARD

Die Blaze-Luxusausführung für die PlayStation bietet ein achtmal größeres Fassungsvermögen als eine herkömmliche Memory Card. Bis zu 120 Einzelspielstände sind dadurch dauerhaft zu verewigen. Ein großzügiges Ziffern-LED signalisiert, welche der acht Pages gerade aktiviert ist. Im Gegensatz zu allen anderen Cards wird die Bank-Umschaltung nicht mechanisch, sondern über eine bestimmte Joypad-Kombination (Start, L1 + R2-Buttons) ausgeführt. Trotz anfänglicher Skepsis funktionierte der Software-Switch mit allen Testspielen anstandslos. Kompatibilitätsprobleme mit zukünftigen PlayStation-Spielen sind bei dieser (oberflächlich gesehen) recht eleganten Lösung längerfristig aber nicht auszuschließen. Mittlerweile hat Blaze ein baugleiches Modell mit doppelter Kapazität im Angebot (32 MB = 480 Slots), das vor allem für alle speicherwütigen Rollenspieler interessant sein dürfte.



SYSTEM:PlayStation
HERSTELLER:Blaze
SPEICHER-KAPAZITÄT: ...120 Slots
PREIS:ca. 40 DM
VG-URTEIL:befriedigend

Game It!

① ☎ **0180/522 5300**
0831/57 51 57
 ② Telefax: 0831 / 57 51 555
 ③ Internet: <http://www.gameit.de>
 ④ email info@gameit.de
 ⑤ T-Online: *Gameit#
 ⑥ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Titel des Monats
Januar:
Final Fantasy
89,95

Knallhart kalkuliert
Unsere
TOP 10

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice (d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller, ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung verschickt. Da sich eventuell bei der Bestellung gewisse Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.
 • Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
 • Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
 • Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
 • Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei
Preise Stand 25.11.97
 * = noch nicht verfügbar am 25.11.
N = Neu im Programm P = Preisänderung
H = Hit, Supertitel
Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
 • Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
 Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Agent Armstrong	69,95
C & C 2	89,95
Frogger	69,95
MDK	79,95
Nightmare Creatures	79,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Streetfighter EX Plus	69,95
Tomb Raider Aktion	59,95
Tomb Raider 2*	94,95
V-Rallye	79,95

SONY PSX

Abe's Odyssey	77,95
Acta Combat 2	84,95
Actua Golf 2	84,95
Actua Soccer	39,95
Actua Tennis 2*	84,95
Agent Armstrong	69,95 P
Air Combat Platinum	39,95
Alien Trilogy	42,95
Alone in the Dark 2*	89,95
Ark of time	79,95
Atari Arcade Hits	79,95
Auto Destruct	89,95
Ayrton Senna Kart Duel 2*	79,95
Ball Blazer Champions*	84,95
Baphomets Fluch	74,95
Baphomets Fluch 2*	79,95
Batman & Robin	89,95
Battle Arena Toshinden	69,95
Battle Arena Toshinden 2*	89,95
Battle Arena Toshinden 3*	79,95
Battle Sport	74,95
Battle Stations	77,95
Blast Chamber	84,95
Bleifuß 2*	69,95
Blazing Dragons	74,95
Broken Heilt*	84,95
Bug Riders*	74,95
Buggy	84,95
Bust a Move 2	42,95
Bust a Move 3*	59,95
Casper	44,95
Castlevania	79,95
Caesar's Palace*	79,95
Cheatbuch	24,95
Cheesy	84,95
Command & Conquer	84,95
C & C 2: Alarmstufe Rot*	89,95 P
Colony Wars	79,95
Cool Boarders	77,95
Courir Crises	79,95
Crash Bandicoot 2*	79,95
Critical Depth*	72,95
Croc	84,95

Match Day 3*	89,95
MDK	79,95 P
Mechwarrior 2	84,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Micro Machines V3	84,95
Midnight Run*	89,95
Monopoly	79,95
Monster Truck	69,95
Moto Racer	84,95
Motor Mash	79,95
Myst	77,95
Nascar 98	79,95
NBA in the Zone 2	84,95
NBA Hangtime	84,95
NBA Live 97	59,95
NBA Live 98	84,95
NBA Jam Tournament Edition	39,95
Need 4 Speed 2	79,95
NFL Quarterback Club 98	79,95
NHL Breakaway '98	79,95
NHL Hockey '97	84,95
NHL Hockey 98	84,95
NHL Open Ice	84,95
NHL Powerplay Hockey '98	74,95
Nuclear Strike	79,95
Nightmare Creatures*	79,95
Olympic Games	69,95
Overboard*	79,95
Overblood	84,95
Pandemonium	79,95
Pandemonium 2	79,95
Panzer General 2	79,95
Parappa the Rapper	69,95

PSX HARDWARE

Playstation - Das inoffizielle Buch 19,95
 Tricks, Cheats & Paßwörter zu den beliebtesten Playstation Spielen von Roland Kempf

Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95
Controller	19,95
Euro-Start Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Lenkrad Mad Catz	129,95
Lenkrad m. Pedal Top Gear	124,95
Link-Kabel	19,95
Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	19,95
Memory Card 120 Slot	44,95
Memory Card 360 Slot	59,95
Memory Card 720 Slot	89,95
Mouse Sony	47,95
Multi Tap Sony	54,95
netcon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Silver Edition	329,95

Playstation Multinorm 349,95
 Playstation Tasche 79,95
 incl. Memory Card u. Controller
 Predator Lichtpistole 59,95
 Protector Gun 27,95
 RGB Kabel 19,95
 Verlängerungskabel 1. Pads 19,95

Kundenservice groß geschrieben:
 1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
 2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
 1. Wir geben Preisreissenungen sofort weiter
 4. Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

www.gameit.de

alle Links zur Spielewelt

Crow: City of Angies	74,95
Crypt Killer	84,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	79,95
Devil Description*	79,95
Discworld	74,95
Discworld 2*	89,95
Dogdem Arena	79,95
Dungeon Keeper	84,95
Dynasty Warriors	89,95
Epidemic	69,95
Excalibur	84,95
Exhumed	74,95
Explosive Racing	84,95
Extreme Games 2	69,95
Fade to Black	39,95
Fantastic Four	79,95
Fatal Fury	69,95
Fifa 96	44,95
Fifa 97	59,95
Fifa 98	84,95
Fighting Force	89,95
Final Fantasy 7	89,95
Formel 1	84,95
Formel 1 '97	89,95
Frogger	69,95 P
G.Police	89,95
Grand Theft Auto*	79,95
Hardcore 4x4*	79,95

Star Wars Video

Teil 1, 2, 3 je 34,95
 Triologie
 + the making of 79,95

Hard Boiled	84,95
Heavens Gate*	79,95
Hercules	79,95
Herks Adventure*	84,95
Hexen	84,95
Hulk	74,95
Independence Day	84,95
Int. Superstar Soccer Pro	79,95
International Track & Field	39,95
Jack Nicklaus	84,95
Jersey Devil*	89,95
Jimmy Johnson Am. Football	79,95
John Madden NFL 98	84,95
Kick Off '97	89,95
Konami Open Golf	39,95
Kurushi	69,95
Legacy of Kain	77,95
Little Big Adventure	77,95
Lost Vikings 2	74,95
Lost World: Jurassic Park	84,95
Lucky Luke	89,95
Machine Hunter*	89,95
Magic the Gathering*	74,95
Marvel Super Heroes	79,95
Mass Destruction	74,95

Pax Corpus*	84,95
Peak Performance	79,95
PGA 96 Platinum	44,95
PGA Tour Golf 98	84,95
Player Manager	84,95
Populous - The 3rd coming	89,95
Porsche Challenge	69,95
Powerball Racing*	79,95
Powerslide*	79,95
Pro Pinball	79,95
Rage Racer	84,95
Rallye Cross	69,95
Rapid Racer	79,95
Rayman	39,95
Raystorm	69,95
Ray Tracer	69,95
Super Assault 2	84,95
Reboot*	89,95
Resident Evil Directors Cut	79,95
Return Fire	84,95
Ridge Racer	79,95
Ridge Racer Revolution	84,95
Risiko*	79,95
Road Rage	79,95
Road Rash	79,95
Rock n Roll racing	44,95
Rosco McQueen*	79,95
Sentient*	84,95
Sign of the Sun*	79,95
Skeleton Warrior	69,95
Skull Monkeys	89,95
Slam'n Jam	74,95
Soul Blade	84,95
Soviet Strike	79,95
Street Fighter EX Plus	69,95 P
Street Racer	54,95
Suikoden	84,95
Super Pang Collection*	89,95
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo	59,95 P
Swagman*	79,95
Syndicate Wars	84,95
Tekken 2	79,95
Tenka Life Force	84,95
Test Drive Offroad*	84,95
Tetris Plus	74,95
The 5th Element	84,95
The Devid: Enemies Within	77,95
The Note*	79,95
Theme Hospital*	89,95
Tilt	39,95
Tomb Raider	59,95
Tomb Raider 2	94,95
Total Driving	79,95
Transport Tycoon	79,95
Twisted Metal World Tour	79,95
V-Rallye	79,95
Virtual Golf	84,95
Vandal Hearts	84,95
VR Golf	39,95
VMX Racing*	84,95
VR Baseball	74,95
VR Pool	74,95
Warcraft 2	84,95
WC 4	79,95
Wing Over*	79,95
WinPEut	39,95
WipEout 2097	84,95
Worms Platinum	44,95
Wreckin' Crew	89,95
Y-Men*	79,95
Zero Devide	84,95
Z*	69,95

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

64283 Darmstadt:
 Heliapassage - 06151/28860

71032 Böblingen:
 Poststr. 36 07031/2319140

72070 Tübingen:
 Metzgergasse 1 - 07071/21847

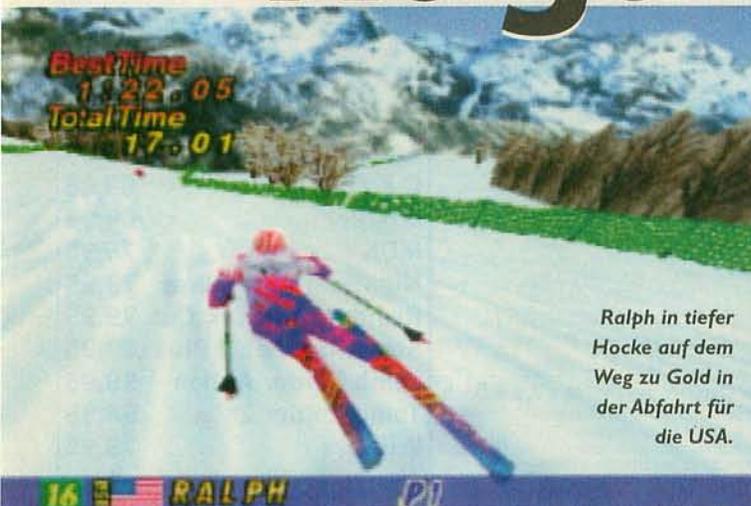
87435 Kempten:
 In der Brandstatt 6 - 0831/17762

88131 Lindau:
 Kolpingstr. 3 - 08382/1255

89073 Ulm
 Frauenstr. 118 - 0731/921 64 97

Events in Ulm im Dezember:
 5./6.12.:
Blade Runner
 18. - 20.12.:
Überraschungsevent

Nagano Winter



Ralph in tiefer Hocke auf dem Weg zu Gold in der Abfahrt für die USA.



Nur in den Replays könnt Ihr diese Seitenansicht beim Skispringen genießen.



Neben dem Skispringen ist der Halfpipe-Wettbewerb die einzige technisch anspruchsvoll gestaltete Disziplin in Nagano Winter Olympics '98.



Aus der Konkurrenz im Trickskispringen hätte man weit mehr herausholen können als eine stupide Buttonhämmerei.

In genau 17 Tagen geht es los! Das olympische Feuer hat seinen Weg von Albertville nach Nagano geschafft, und nach vierjähriger Abstinenz wird endlich wieder um olympische Medaillen in Eis und Schnee gerungen. Damit Ihr als Konsolensportler nicht nur passiv vor der Glotze rumhängt, bringt uns das Programmiererteam Diamond Dust von Konami das offizielle N64-Spiel zum zweitwichtigsten Ereignis des Jahres. Im spartanisch ausgestatteten Optionsmenü entscheidet Ihr Euch zuerst, ob im olympischen Modus zur Jagd auf Einzelmedaillen geblasen oder im Championship-Mode das weiße Element in einer Art winterlichem Siebenkampf bearbeitet werden soll. Mit insgesamt zwölf Disziplinen stehen dabei fast alle namhaften Einzelsportarten zum Austoben bereit. Bevor die Athleten auf die Piste oder den Parcours gehen, wird man mit einer Intro-Sequenz auf das kommende Event eingestimmt und kurz mit der jeweiligen Joypadbelegung vertraut gemacht, die meist sehr simpel ausfällt. Dazu gleich mehr.

Let it snow

Die Disziplinen und Ihre Handhabung sowie Eigenheiten im einzelnen: Es mag verblüffend erscheinen, aber für die Steuerung des kompletten Spiels (sieht man mal von der variablen Kameraeinstellung beim Curling ab) werden lediglich der Control-Stick plus die Buttons A und B benötigt. Beginnen wir mit dem alpinen Abfahrtslauf: Nachdem sich Euer wagemutiger Rennläufer aus dem Starthäuschen katapultiert hat, schwenkt die Kamera um, von einer Frontansicht in eine Ansicht direkt von hinten. Euer Eingreifen in die Handlung besteht jetzt darin, den Athleten per Stick auf dem schnell in 3D-Ansicht scrollenden und durch wenige rote Tore eingeschränkten Kurs zu halten, sowie bei Bedarf per A-Button die Kanten scharf ins Eis zu setzen, um die nächste Kurve bei verwackelten Sprüngen noch zu kratzen. Dank offizieller Lizenz darf man natürlich, wie in allen anderen Disziplinen auch, die originalgetreu modellierte olympische Strecke hin-

unterbretern. Dasselbe Handling implementierte man auch beim Riesenslalom. Den einzigen Unterschied zur Abfahrt markieren die abwechselnd roten und blauen Torkombinationen, die in einer naturgemäß etwas langsamer scrollenden Grafik geschickt durchfahren werden müssen. Genau wie bei der sogenannten Königsdisziplin gilt auch hier: Ein Torfehler, und Ihr werdet disqualifiziert. Seltsam ist aber, daß im Gegensatz zur Realität keine zwei, sondern nur ein längerer Durchgang gefahren werden.

Von der frischen Natur in die Halle führen Euch die Eisschnellaufwettbewerbe über 500 bzw. 1.500 Meter: Wer dahinter jetzt ein gutes altes Decathlon-Button-Gehämmere vermutet, liegt komplett falsch. Um die Sportler in den knallengen Latexanzügen auf der Bahn zu halten, drückt Ihr im richtigen Rhythmus abwechselnd die L/R-Tasten und behaltet dabei Eure Kraftanzeige im Auge. Schnellere Bewegungen und anstrengende Überholmanöver kosten mehr Energie, die Euch am Ende vielleicht fehlen wird. Bei leerem Balken gleitet Euer Läufer dann nur noch im Schnecken-tempo dahin, bis er sich

Olympics

Best Point
128.13

Power
FTT T 455 HYPER

Verschiedene
Salti und
Schrauben kata-
pultieren die
Wertung hoch.



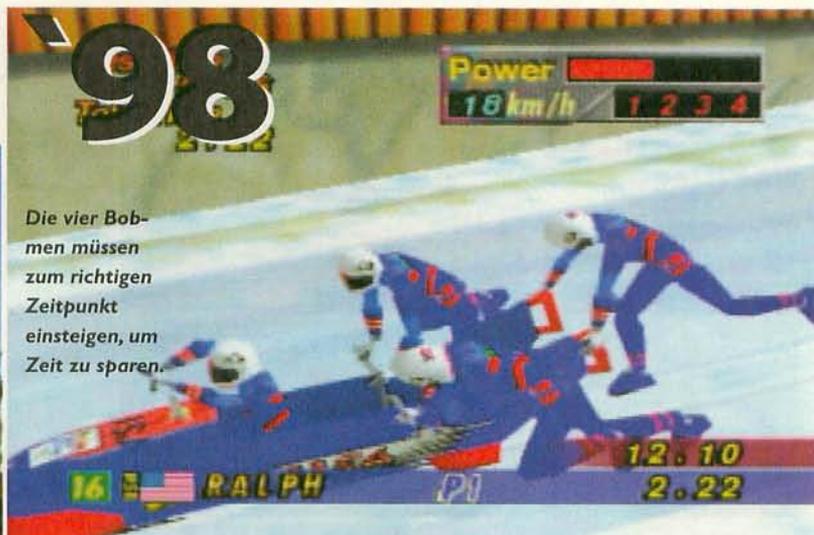
In den Eisschnelllaufwettbewerben sind nur die L/R-Tasten schön rhythmisch abwechselnd zu drücken, weiter nichts.

wieder etwas regeneriert hat. Bahnenwechsel übernimmt die CPU automatisch für Euch, und bis auf die unterschiedliche Streckenlänge gleichen sich die beiden Eisschnelllaufkonkurrenzen wie ein Ei dem anderen. Die einzige angebotene Perspektive positioniert die fiktive Kamera wieder etwas hinter die Teilnehmer. Während des Rennens genießt Ihr die perfekt nachempfundenen Motion-Capture-Bewegungen auch als Spiegelbild auf dem blitzblanken Eis.

Exotische Sportarten ziehen an

Die Snowboard-Freaks kommen natürlich bei Nagano Winter Olympics '98 auch nicht zu kurz. Im Riesenslalom tauschte man lediglich die Tore gegenüber dem Ski-Counterpart aus (man fährt nicht durch zwei Tore, sondern lediglich um jeweils eines herum) und änderte die Kurssetzung etwas - schon ist sie fertig, die neue Disziplin. Das Handling der Boards entspricht dem der zwei Bretten: Aufpassen muß man hier vor allem bei

den Übergängen vom Flachen in die Steilhänge und umgekehrt. Eine Kollision mit einem Tor kostet Euch einen Überschlag, etwas Speed und damit wertvolle Sekunden, die über Platzierungen, Punkte (im Championship-Mode) sowie Medaillen entscheiden. Etwas technischer und anspruchsvoller wird's in der Halfpipe. Untermalt von Background-Hip Hop gilt es hier, acht Tricks von 22 möglichen zu zeigen. Bei der Anfahrt auf die Rampe wird Euch in einem kleinen Info-Screen die passende Stick-/Tastenkombination für Alley Mc Twists, Crippler, 720 Degrees oder einfach nur einen "Basic Air" gezeigt, die man dann für eine erfolgreiche Performance vor dem Erreichen der Oberkante eingeben muß. Eure Leistung wird nach dem Überqueren der Ziellinie von fünf Preisrichtern bewertet. Beim Curling, der einzigen Mannschaftssportart, geht es dagegen sehr gemütlich zu.



Die vier Bobmen müssen zum richtigen Zeitpunkt einsteigen, um Zeit zu sparen.



Außer Lenken nichts gewesen in den Riesenslalomdisziplinen bei Ski und Snowboard.

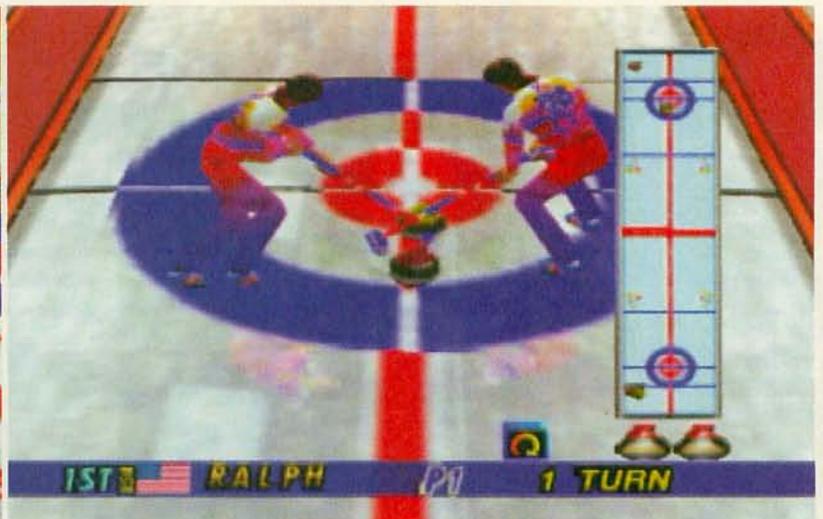


Kraftvoll mit den Spikes vom Eis abstoßen, und dann geht's ab in den Speedkanal.

Das Geschwindigkeitsfeeling in der Bobbahn selbst ist schon grandios.

Wie beim Boccia versucht Ihr, runde Eisstöcke durch Schieben und Putzen (habt Ihr bestimmt schon mal im TV gesehen, ein echter Lacher!) am günstigsten in der Zielarea zu platzieren. Dazu stellt Ihr Schußrichtung, -stärke sowie Spin ein und vertraut darauf, daß der Gegner Eure Teile per Karambolage nicht von der Siegerposition katapultiert. Variable Kameraperspektiven geben den nötigen Überblick. Die Gewinner werden hier in einem Turnier ausgespielt.

Auf die olympische Bobbahn führen Euch die Wettbewerbe im Viererbob und Rodeln. Befindet Ihr Euch erstmal auf dem kurvenreichen und rasend schnellen Originalkurs, sorgt Ihr nur noch per Analogstick für das Einhalten



Leider müßt Ihr auch bei Nagano WO '98 mit den lästigen PAL-Balken auskommen.

der Ideallinie und daß die Fliehkräfte Eure(n) Schützling(e) nicht aus der Bahn tragen, was sich beim Schlitten als gar nicht mal so einfach herausstellt. Unterschiedlich wurde nur der Start gestaltet: In der Bob-Disziplin bringt Hämmer auf A Speed, während der Rodler per L/R-Buttons analog zum Eisschnellauf abwechselnd seine spike-behafteten Handschuhe

ins Eis schlägt. Englischsprachige Zwischenzeitdurchsagen halten Euch akustisch über den Stand des Rennens auf dem laufenden. Ihr startet übrigens immer in einem 16-köpfigen Teilnehmerfeld, in dem es sich zu platzieren gilt.

Wer nachgezählt hat, dem fehlen jetzt noch drei Wettbewerbe: Die Konkurrenzen im 90- bzw. 120-Meter-Skifliegen (und wieder haben wir geschickt das Angebot an Disziplinen billig aufgeblasen...) und im Trickski-Schanzenspringen, die steuerungstechnisch ebenso simpel designt wurden wie der Rest. Nach jedem Versuch/Rennen könnt Ihr Eure Darbietung im Zeitlupen-Replay nochmal verfolgen und auch sofort auf einem Controller Pak speichern. Im Ranking-Menü verwaltet das Programm die zehn besten Leistungen in jeder Disziplin, während Ihr bei den Awards nachschauen könnt, wieviele Medaillen Ihr insgesamt schon eingesackt habt. Treffen sich bis zu vier Spieler in einer geselligen Winterrunde, läßt sich auch ein Turnier austragen. rk



Schon mal auf der Rampe beim Skifliegen gestürzt?

ziplin mindestens ein Vertreter in Nagano Winter Olympics '98. Die pfeilschnelle Grafik läßt einem fast die Schneekristalle auf der Haut spüren, und detaillierte Rekordlisten ermuntern zur Jagd auf neue Bestzeiten oder -weiten. Auch die glasklaren Soundeffekte, angefangen von den Schlittschuhkufen über den knirschenden Kanteneinsatz der Skier, Gleitgeräuschen beim Curling bis hin zu Zwischenzeitdurchsagen und Fanjubil, wissen zu gefallen. Jetzt kommt aber die lange Liste der kleinen und groben Mängel und Bugs, die dem Titel einen Classic gekostet haben. Das größte Manko dieser Wintersportsimulation liegt im grundsätzlichen Design: Ihr habt über weite Strecken einfach zu wenig Eingriffsmöglichkeiten ins Geschehen. Bei den alpinen Disziplinen Ski und Snowboard könnt Ihr weder beschleunigen noch bremsen, sondern nur lenken. Außerdem sind die Tore aufgrund der flackernden Polygonstangen und null Perspektivenauswahl manchmal schlecht und erst sehr spät zu erkennen. Trotz der hübschen Renngrafik kann man hier mit den Arcade-Hits Alpine Racer 1,2, Alpine Surfer (alle Namco) sowie Super G Racing (Sega) nicht mithalten. Der Trickskisprungwettbewerb verlangt keinerlei Geschick am Joypad, stupides Tastendrücken genügt für diverse Salto- und Schraubenkombinationen. Beim Eisschnellauf dagegen hätte sich das bewährte Decathlon-Prinzip (schnelles Drücken von Buttons) direkt aufgedrängt. Hier

Einige kleine Patzer trüben etwas die Freude beim fließigen Eisputzen auf der Curling-Bahn.

heißt's jedoch langsam abwechselnd L/R drücken. Was für ein Widerspruch! Dabei hätte man doch wie in Wave Race locker verschiedene Kombinationen für Tricks verlangen können, was sich nur positiv auf die Langzeitmotivation ausgewirkt hätte. Trotz Stick-Steuerung läßt sich die Schußrichtung beim Curling nicht analog bestimmen, und die Putzer trampeln eiskalt auf bereits liegenden Eisstöcken herum. Auch könnt Ihr beim Riesenslalom ruhig zehnmal einfädeln, ohne disqualifiziert zu werden. Diese Beispiele zeigen nur, daß man es bei Konami mit der Liebe zum Detail im Gegensatz zu International Superstar Soccer bei NWO '98 nicht allzu genau genommen hat (Zeitdruck?). Als Multiplayermodul darf man das japanische Schnee- und Eisspektakel strenggenommen auch nicht bezeichnen, denn es gibt keine einzige Disziplin, in der man gleichzeitig gegeneinander antreten kann, obwohl sich das zumindest beim Eisschnellauf oder Rodeln förmlich angeboten hätte. Summa Sumarum: NGO'98 macht trotz der langen Mängelliste durchaus Spaß, die zweiten olympischen Winterspiele in Asien (nach Sapporo 1972) hätten aber einen würdigeren offiziellen Konsolentitel verdient gehabt.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Wintersportkollektion
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spiele:	1-4
Speicheroption:	Controller Pack
Features:	Rekordlisten
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 160 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	76%
Musik:	- %
Soundeffekte:	85%

Spielspaß: **75%**



Wer Wintersport liebt, wird mit Konamis neuem Modul sicherlich seine Freude haben, denn bis auf die Langlauf-, Biathlon-, Eiskunstlauf- und Mannschaftswettbewerbe steckt eigentlich von jeder Dis-

Cool Boarders 2



Wer während der Abfahrt gewagte Stunts vollführt, darf sich auf kostbare Trick-Points freuen.



Ohne großartig zu bremsen, wedeln wir mit Genuß durch ein altes Bergdörfchen.

Neu! Endlich darf man sich auch zu zweit im Splitscreen-Mode auf die vereisten Coolboarder-Pisten schwingen.



Neben der Verfolger-Cam haben die Entwickler auch an eine spektakuläre Ego-Perspektive gedacht.

Bahn frei für alle Schnee-Rambos: Nagano steht vor der Tür, und begeisterte Snowboarder dürfen nun ihrem Liebingshobby auf der PlayStation frönen. Wer lieber zu Hause sportelt, anstatt in der eisigen Kälte einen Knochenbruch zu riskieren, ist bei **Cool Boarders 2** vorzüglich aufgehoben.

Ihr dürft wahlweise mit einem von zehn Snowboard-Cracks über 16 schikanenreiche Tiefschneebahnen herabbreschen. Zur Auswahl stehen mehrere Freestyle- und Alpine-Boards, die sich in Geschwindigkeit, Stabilität und Steuerung unterscheiden. Vor jedem Abfahrtsrennen findet zuerst ein Trick-Wettbewerb statt, in dem Ihr Euer akrobatisches Sprungschancen-Talent zur Schau stellen dürft. Mit kniffligen Joypad-Kommandos führt unser Snowboard-Freak waghalsige Stunts wie z.B. Salti, Drehungen und Grabs aus, die uns für das Hauptrennen mit einem Zeitbonus bereichern. Von "Back-side Alley Oops" über "Caberial Tweaks" bis hin zu "720° Indy Nosebones" ist hier alles drin, was das anspruchsvolle Extreme-Sportler-Herz begehrt. Die gefahrenvollen Kurse führen Euch durch alte Bergdörfer und dunkle Höhlenpassagen, über tückische Eispisten und enge Bergschneisen hinweg. Euer vorrangiges Ziel ist es, abgesteckte Streckenabschnitte innerhalb eines bestimmten Zeitlimits zu durchfahren und am Ende als erster durchs Ziel

zu rauschen. Etwas weniger Tempo könnte sich als die richtige Taktik herausstellen, auch trickreiche Passagen ohne schmerzhaften Ausrutscher zu passieren. Natürlich werden alle Rekordzeiten, inklusive eines Ghost-Schattens, auf Memory-Card gespeichert. Schnee-Teufel, die sich überwiegend mit spektakulären Kunststücken vergnügen möchten, schwingen sich direkt in den "Half Pipe"-Kanal oder führen im winterlichen "Board Park" dem begeisterten Publikum allerhand Trick-Schabernack vor. *ws*



Das neueste Werk von UEP-Systems kann gegenüber dem recht mäßigen Vorgänger mit zahlreichen Neuerungen aufwarten. Die wenigen positiven Seiten des Originals wurden nicht angetastet, dafür sind die

Schwachstellen weitgehend ausgemerzt. Die verschneiten Gletscher-Landschaften sind abwechslungsreicher, schneller und schikanenreicher als beim Original; leider stören weiterhin unschöne Grafikfehler (Polygon-Flackern und Pop-Ups) den alpinen 3D-Höhenflug. Endlich hat man auch an einen Zweispieler-Modus gedacht, der insbesondere bei Sportspielen dieser Tage keinen großen Luxus mehr darstellt. Die vorangesetzten Trick-Sprung-Wettbewerbe bringen mehr Pep in das unterkühlte Tiefschneetreiben, und auf den eisigen Pi-

sten macht sich mehr Konkurrenz breit. Auch wenn ich mir etwas mehr erwartet habe (auf die zahlreichen N64-Vertreter bin ich jetzt schon gespannt), garantiert das fröhliche Schnee-Wedeln für alle Bretter-Fans einen spaßigen und lustigen Spieleabend. Neben schöner Menü-Aufmachung und lustigen "Hey we are super-funky-cool-men"-Gags dröhnt allerfeinster Hip Hop-Sound aus den Speakern. Cool Boarders 2 ist momentan das Nonplusultra in der digitalen Snowboarder-Welt.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Snowboard-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	UEP-Systems
Testversion:	Sony
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Analog-Pad-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	78%
Musik:	79%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß: **78%**

Bloody Roar



Krachende In-Fight-Moves bringen Würze ins Geschehen. Hier stampft Tigermensch Long gerade Gorilla-Fighter Greg gen Boden. Sogar genau in dieser Sequenz kann sich jeder in eine reißende Bestie verwandeln.

Nach unseren ausführlichen Previews und Interviews (siehe die letzten beiden Ausgaben) solltet Ihr eigentlich schon bestens Bescheid über Hudsons Vorzeige 3D-Beat-em Up wissen. Für alle diejenigen, die unsere Vorberichte versäumt haben, hier nochmal die Eckdaten von der Arcadeumsetzung **Bloody Roar**: Acht polygonoide Straßenkämpfer mit doppelter Identität duellieren sich in umzäunten Arenen à la **Fighting Vipers** mit zunächst einfacher Angriffssteuerung (je ein Punch- und Kick-Button). Im Laufe der Auseinandersetzung baut sich kontinuierlich ein Beast-Balken auf, mittels dessen Ihr Euch jederzeit (sogar im Sprung oder beim Einstecken von Combos!) in ein Monster vom Schläge eines zweibeinigen Tigers, Werwolves oder Fuchses verwandeln könnt. Jetzt steht Euch ein weiterer "Beast"-Button für mehr und ästhetisch anspruchsvoller choreographierte Aktionen zur Verfügung. Der taktische Clou dabei: Je länger Ihr mit der Verwandlung wartet, desto mehr Zeit bleibt Euch in der Haut des wilden Tiers. Anspruchsvolle Hardcore-Beat'em Up-Fans können nun movetechnisch aus dem Vollen schöpfen: Power-Moves schleudern den Gegner über die ganze Arena, Multi-Juggles lassen bei entsprechendem Geschick unbegrenzt hohe Combos zu, Shadow-Finishers schmettern den Verlierer effektiv durch die zerberstenden Zäune/Mauern ins Ringout, und ein raffiniertes Counter-System gibt dem aufmerksamen

Akteur ein wirksames Gegenmittel für wild angreifende Halunken (sogar in der Luft) in die Hand. Speziell für die PlayStation-Version von **Bloody Roar** integrierte Hudsons Designteam Raizing den Rave-Mode, in den Ihr als Beast wechseln könnt. Jetzt wird sozusagen der Turbo gezündet: Euer Charakter bewegt sich um ca. 50% schneller, wodurch eine Vielzahl neuer Combos erst möglich wird. Der Haken daran: Eure Beast-Leiste nimmt jetzt nicht mit jedem eingesteckten Treffer, sondern automatisch nach und nach ab. Alle Special-Moves werden übrigens in bester **Soul Edge**-Manier mit Farbwischern "dekoriert" und auf Wunsch geht's beim Duell Monster/Mensch auch blutig zu. Wer sich erst mit entsprechender Vorbereitung in die Arenen begeben will, wählt den umfangreichen Trainingsmodus, in dem sich vom simplen Air Block bis hin zum Unlimited Combo (eine Spezialität vom Tigermenschen Long) alles trainieren läßt. Nachdem Ihr bestens instruiert alle acht Konkurrenten (eigentlich sind's mit den Monstern ja 16) flach gelegt habt, wartet noch eine Endgegnerin mit besonderen Verwandlungskünsten auf Euch. Die Standard-



Gut geklaut ist halb gewonnen: Lichtring aus Star Gladiator, Umzäunung aus Fighting Vipers



Wow! What a cool Move! Alle Advanced-Aktionen werden von spektakulären Lichteffekten und Kameraschwenks untermalt.

Beat'em Up-Spielmodi Time Attack und Survival findet Ihr natürlich auch auf der schwarzen Scheibe, genauso wie ein besonderes Schmankerl der Entwickler: Eine ca. 40 Artworks umfassende Galerie. rk



Alle Achtung! Für Ihr erstes 3D-Beat'em Up haben die Jungs von Raizing (**Kabuki Klash**, Neo Geo) ein äußerst bemerkenswertes Debut abgeliefert. Die Kämpfer - und vor allem die Monster - bewegen sich auch handanimiert (d.h. ohne Motion Capturing) tadellos realistisch und in einer beeindruckenden Geschwindigkeit. Wechselnde Kameraperspektiven sorgen dafür, daß die Duelle und teilweise artistischen Aktionen immer ins rechte Licht gerückt werden. Auch das Game-



Time for Transformation: Unser Held wird schwarz und entpuppt in einer Strahlengewitterexplosion sein zweites Ich: Let the Show begin!

Hier sieht Ihr einen 5-Hit-Juggle-Combo von der Füchsin. Ihre Beast-Power ist fast aufgebraucht.

play überzeugt jeden Prügelfan restlos. Einsteiger haben mit der relativ unkomplizierten Grundsteuerung genauso ihren Spaß wie abgebrühte Profi-Beat'em Up-Zocker mit den vielseitigen Move-, Counter-, Combo- und Jugglevarianten. Mittels Power-Moves lassen sich sogar 0:2-Rückstände bei eingeschalteter Ring-Out-Option noch blitzschnell umbiegen. Die Idee mit der doppelten Verwandlung (Beast, Rave) bringt richtig Taktik ins Beat'em Up-Geschäft und damit frischen Wind ins Genre. Schade nur, daß definitiv keine versteckten Kämpfer auf der CD schlummern. Motivationstechnisch weisen die Standbilder nach dem Turniersieg leider nicht die gleiche Qualität wie Namcos Tekken 2-Renderfilmchen oder Soul Edge-Texture-Polygon-Abspänne auf. Die einzigen Kritikpunkte, die mir sonst noch zu Bloody Roar einfallen, sind der mit acht Fightern etwas magere Select-Screen und die extrem auf den Wecker gehende Hard'n'Heavy-Beleitmusik. Hätte es da nicht etwas mehr Abwechslung für die Ohren sein können?

WERTUNG

System: PlayStation
 Spieletyp: 3D-Beat'em-Up
 Datenträger: CD
 Hersteller: Raizing/Hudson
 Testversion: Archiv
 Spieler: 1-2
 Speicheroption: MC-Save I Block
 Features: Art Gallery
 Schwierigkeitsgrad: 3-7
 Preis: ca. 110 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 12
 Grafik: 84%
 Musik: 59%
 Soundeffekte: 74%

Spielspaß: 86%

GAMEPROFI

VIDEOSPIELE & MEHR!

Ständig neue Angebote & Importspele



64

An- und Verkauf von Gebrauchtspele & Konsolen

PlayStation

DVD

LASER DISC

Kein Versand!

X Erfststraße 34
41460 Neuss

X Tel. 02131 . 21313
Fax 02131 . 21921

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

PC, VIDEO SPIELE und noch viel mehr!

www.stargames.co.at • info@stargames.co.at

STAR GAMES®

A-5020 Salzburg • Sterneckstraße 57
Versand Hotline: Preisliste anfordern!

0662 / 88 76 77

Händleranfragen willkommen • Franchise-Infos über e-mail oder Fax

Kleinanzeigen

Verschiedenes

Sony Playstation, N64, Sega Saturn, und vieles mehr zu **Top Preisen**, Preisliste kostenlos bei H&M GdbFR, Platanenweg 4, 66773 Schwalbach, Tel: 06834/55755, FAX: 55766

Interessieren Sie sich für Kleinanzeigen in unserer Video Games, PlayStation, N64?

Hier einige Daten:

	privat	gewerblich
Video Games	DM 8,-*	DM 12,-*
Topkombi:		
PlayStation	DM 10,-*	DM 20,-*
Video Games, N64		
	(inkl. MwSt.)	(zzgl. MwSt.)

*Preise je angefangene Zeile (ca. 30 Zeichen)

Bitte senden Sie den Anzeigentext an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Regina Beenken
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
oder per Fax: 08121 / 951 - 690

PS.: Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen. Bei Anzeigen, deren Inhalt uns zweifelhaft erscheint, behalten wir uns die Nichtveröffentlichung vor.

Ark of Time



Es ist doch nur natürlich, daß man sich fragt, wie die Frauen wohl ausgesehen haben...



Auf der Osterinsel gibt's wenig Hasen und Eier, dafür aber echte Betonköpfe.



Ich versuche, diesen Traktor in den Westhof zurückzubringen.

Auch im mystischen Stonehenge gibt's alltägliche Probleme.



Das Medaillon ist nur wenige Pixel groß, aber viel zu wichtig, um in der Kirche vergessen zu werden.

Medaillon



Der Einäugige hat angeblich den heiligen Stein der Tuareg gestohlen. Zwielfichtig ist er ja ...



Kaputte Tasse

Je nach Weltanschauung unterscheiden sich Mensch und Tier durch den Besitz einer Seele, eines freien Willens oder auch gar nicht. Tiere würden allerdings trotz angeborener Neugierde sicher nie auf die Idee kommen, mit einem Adventure wie "Ark of Time" auf einer Konsole ihre Zeit zu verbringen. Das soll durchaus nicht heißen, daß es sich bei dem holländischen Produkt um Schrott handelt, aber es hat einige Macken, die den Spaß deutlich trüben. Ihr übernehmt den Part eines Sportreporters, der von seinem Chef zu höherem auserkoren ist. Da sich letzterer mit dem Studium toter Sprachen beschäftigt und nicht abkömmlich ist, schickt er Euch auf die Suche nach einem verschwundenen Professor. Nur mit einem Presseausweis und einer Flasche Rum bewaffnet, begeben Ihr Euch auf ein kleines karibisches Eiland, reist nach Stonehenge und auf die Osterinsel, löst nebenbei einen Mordfall und findet die legendäre Insel Atlantis. Eigentlich wäre das der Stoff, aus dem brillante Adventures gemacht werden. Hier schlägt aber der Zahn der Zeit gnadenlos zu: Ark of Time vereint die typischen Schwächen in sich, die alle Vertreter des Genres gefährden. Wer keine Maus hat, muß mit der Steuerung über das Joypad Vorlieb nehmen und wird dabei mit Sicherheit einige der teilweise nur pixelgroßen Gegenstände übersehen. Die Hinweise sind spär-

lich gesät, und auf die Lösung einiger Puzzles kommt Ihr nur mit schwersten Gehirnverrenkungen. Der Protagonist stapft durch die Gegend, als ob er Blei in den Sohlen hätte, und die Ladezeiten zwischen den einzelnen Szenen reichen fast für eine Pinkelpause. "Baphomets Fluch" hat gezeigt, wie gut Adventures auf der PlayStation aussehen können - Ark of Time hinkt da hinterher. af



Ich habe eine Menge Adventures mit Genuß und Leidenschaft gespielt, darunter alle "Indys" von LucasArts und die beiden Discworld-Episoden. Mit Baphomets Fluch hatte ich meine Schwierigkeiten, da mir die ewige Laberei wahnsinnig auf die Nerven gegangen ist. Bei Ark of Time hätte ich wenigstens einen Mittelweg zwischen Indy und Baphomet, dachte ich zuerst. Aber dann konnte ich weder die alte Malerin, noch den Matrosen nach den Piraten fragen. Das gelang erst, als ich alle Bilder in der Galerie des Museums untersucht hatte - obwohl mir zumindest der Matrose schon ein paar Informationsbröckchen gegeben hatte. Die Tasse für den Kautschuk (Gummiharz?) und die mexikanische Münze fand ich auch nur durch Zufall. Wichtige Gegenstände sollten nicht aussehen wie Hintergrundgrafiken. Bis auf diese (wenn auch essentielle) Schwäche ist das Adventure

guter Durchschnitt. Die Puzzles sind einigermaßen logisch und die Dialoge zwischen den Darstellern teilweise sogar witzig. Die hölzernen Animationen und die klischeehaften Charaktere stören kaum. Mich würden keine zehn Atlanteaner dazu bringen, Ark of Time freiwillig zu spielen, dafür steckt mir zu wenig hinter der an sich interessanten Story. Aber Spielkonsolen sind sowieso nicht die ideale Plattform für Adventures, und alle Genrefans haben das Produkt sicher schon für ihren Heim-PC.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Archiv
Anzahl der Spieler:	1
Speicheroption:	Memory-Card, 1 Slot
Features:	Mausunterstützung
Schwierigkeitsgrad:	7
Alterempfehlung:	ab 16
Preis: ca.	ca. 100 Mark
Grafik:	68%
Musik:	- %
Soundeffekte:	65%

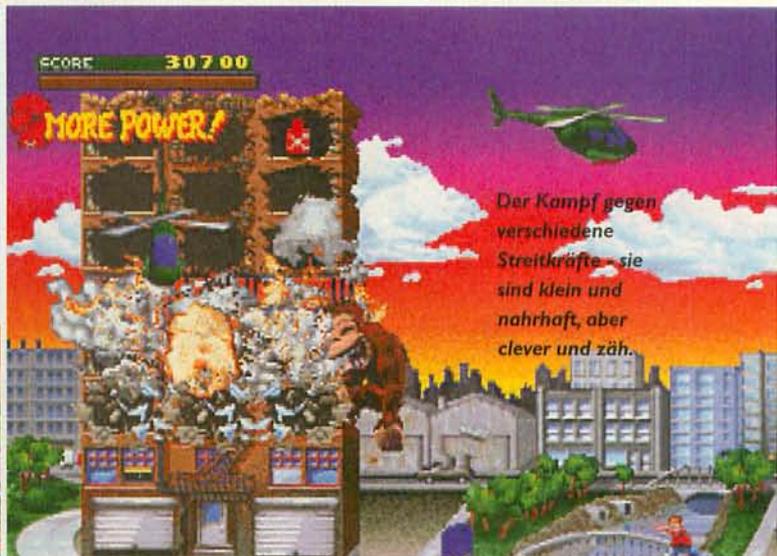
Spielspaß: **65%**

Rampage World Tour



Irgendwelche Ähnlichkeit zu Donkey Kong und Familie sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

Randalieren, vernichten und demolieren ist das grundlegende Konzept des völlig abgedrehten Arcade-Remakes aus den Achtzigern. Die Tour führt rund um die Welt und hinterläßt nichts als in Schutt und Asche gelegte Städte. Zum Abreagieren kann man sich für einen Riesengorilla, Werwolf oder Dinosaurier entscheiden. Jede Station des Spiels besteht aus unzähligen Bauten, (z.B. Hochhäuser, Baustellen) von denen Ihr in der Rolle eines Monsters soviel wie möglich zerstören müßt. Für jede Stage habt Ihr nur eine begrenzte Lebensenergie zur Verfügung, um mit den Fäusten, Füßen und einigen Special-Breakers ganze Arbeit zu leisten. Die Bewohner der Städte und Siedlungen zeigen wenig Verständnis für das artgerechte Verhalten der entlaufenen Zooschöblinge. Richtig unangenehm wird's erst, wenn die kleinen Störenfriede mit futuristischem Waffenarsenal anrücken oder die Airforce an die Front schicken. Bürgerwehr, Polizei und Armee wollen unserem Ungetüm auf die Pelle rücken. Aber Kugelhagel und Splittergranaten können das monströse Rampage-Trio nicht beeindruckten: Ein Schwanzschlenker hier, ein Feuerstoß dort, und schon wird aus den widerborstigen Feinden ein Imbiß. Der Erfolg wird am Ende anhand von Trümmern gemessen, die auf einem Punktekonto gutgeschrieben werden. Habt Ihr ein Gebäude oder andere Objekte in Schutt und Asche gelegt, tauchen unverhofft Hausbewohner, Essensüberreste und andere Leckerbissen auf, die zwecks Energieaufbesserung schleunigst verpeist werden sollten. Kluges Dampfhammer-



Der Kampf gegen verschiedene Streitkräfte - sie sind klein und nahrhaft, aber clever und zäh.



Zerstörung, so lange der Vorrat reicht: Wenn Paris in Trümmern liegt, machen wir eben einen Abstecher nach New York.

Vorgehen ist äußerste Pflicht: Wer planlos zertrümmert, kann leicht von den zahlreichen Gegnern erwischt werden und verliert damit wertvolle Energie. Manche Bauten müssen erst an einigen Tragepunkten geschwächt werden, damit sie schneller zusammenzubrechen. Zum Niederreißen und Zertrampeln geht die Reise durch 130 Standard-Level, 14 Bonusabschnitte, vier Duellschauplätze und diverse Geheimareale. ws



Endlich wurde mein Flehen nach einer Adaption des spaßigen Atari-Klassikers erhört! Die Präsentation ist stimmig, und dank der abwechslungsreichen Großstadt-Szenarien wird auch der Nichtkenner des Originals zu stundenlangem Weiterzocken motiviert. Rampage World Tour ist sicher kein prädestinierter Klassiker für ein Remake, aber die liebevoll gezeichneten Comic-Kulissen, die abgedrehten Gags und witzigen Charakteranimationen machen die PlayStation-CD zum Zerstörungsspaß des Jahres. Die einzelnen Level sind mit Bedacht ausgetüftelt, die Steuerung ist präzise, der Schwierigkeitsgrad steigert sich maßvoll,



Witzige Bonus-Stages lockern den krachenden Affen-Klamauk etwas auf.

und es macht von Mal zu Mal mehr Fun, alles nach Herzenslust dem Erdboden gleichzumachen. Ein Extralob für den passenden Rock-Soundtrack, der wesentlich zur ausgeflippten Abbruchstimmung beiträgt. Als alter Fan des klassischen Automatenoriginals kann ich mir mehr eigentlich nicht wünschen. Wer sich an dem Cartoon-Grafikstil nicht stört und auch keine Renderwahn-Orgien erwartet, sondern mal wieder seinem boshaften Zerstörungsdrang freien Lauf lassen möchte, sollte Rampage World Tour eine Chance geben.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Action-Spiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	GT-Interactive
Testversion:	GT-Interactive
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card / Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	70%
Musik:	71%
Soundeffekte:	74%

Spielspaß: **75%**

ONE

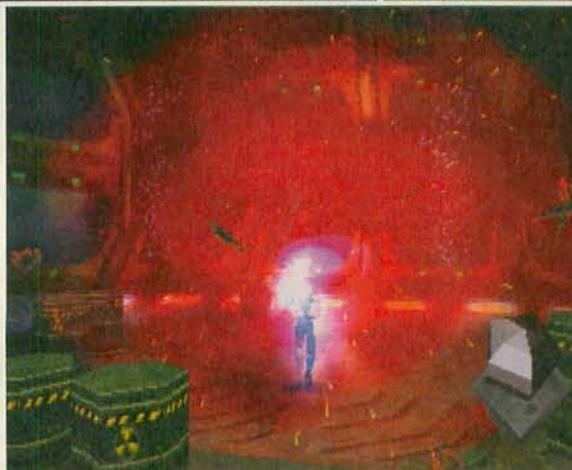


Angebrannt: Unser Muskelheld spielt gerne mit dem Feuer, wie man hier sieht.

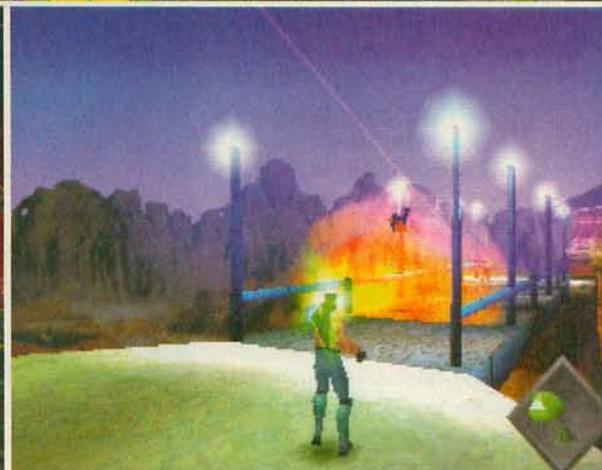
Das gab's noch nie: Ein ausgerasteter Super-Rambo im pompösen Großstadtdschungel. Der einsame Krieger im Kampf gegen das Böse ist also nach wie vor auch im Next-Generation-Zeitalter gefragt!

Zum unzähligen Male muß sich die Menschheit gegen eine korrupte Polizeimacht behaupten. Erfreulicherweise gibt es

noch einen strammen Burschen auf der Welt, welcher den Mut hat, sich gegen das Unrechtsregime zu wehren. Die Rede ist von **John Cain**, der in einem Genlabor zur übernatürlichen Kampfmaschine herangezüchtet wurde. Ihr steuert den rebellierenden Superhelden durch eine riesige Zukunftsmetropole, die in einem glitzernden Lichtermeer erstrahlt. Jeder Level wartet dabei mit anderen 3D-Kulissen und halsbrecherischen Shoot'em-Jump-Einlagen auf. Das Spielgeschehen scrollt mal von rechts nach links, mal von oben nach unten. Was in anderen Ballereien aneinandergereihete Stages sind, dem entsprechen in ONE ganze Gebäude, Städte oder Berglandschaften: Bis weit an den Horizont erstrecken sich die Bauwerke, der Übergang von Abschnitt zu Abschnitt ist vollkommen fließend ohne merkliche Nachladezeiten. Außerdem können den Unholden ganz bestimmte Verhaltensweisen zugewiesen werden. So sind einige Vertreter der angreifenden Sippschaft besonders hinterhältig eingestellt, während sich an-



Bombastisch! Jede Kampffraktion wird von extravaganten Licht- und Explosionseffekten untermauert.

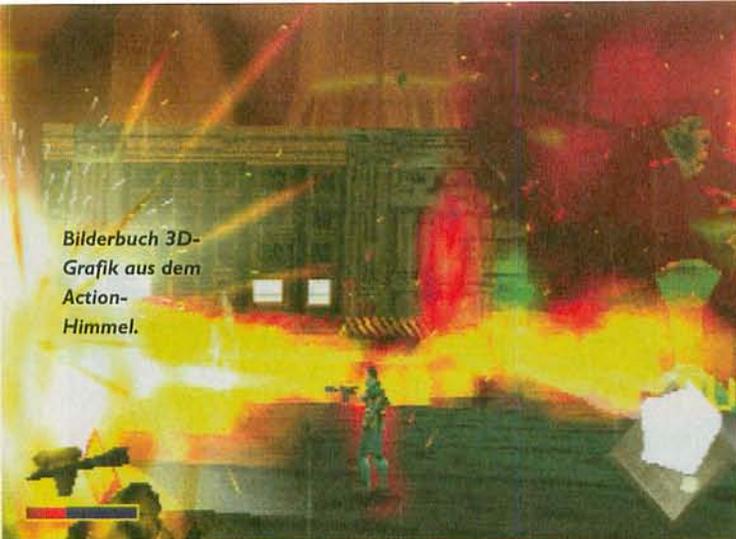


Das Rage-Meter (rechts unten) gibt Auskunft über die mentale Verfassung unseres Helden.

dere mit Gebrüll auf ihre Opfer stürzen. Trefft Ihr unterwegs auf einen oder mehrere Gegner-Schergen, visiert unser Helden-Ego den Feind automatisch an, und Ihr eröffnet lediglich das Feuer. Eine pulsierende Rage-Meter-Anzeige (in Form eines Kristalls) zeigt dabei an, wie es um die Verfassung Eures Helden steht. Steckt Ihr zu viele Treffer ein, schrumpft Euer Energie-Level auf lebensbedrohliche Erbsengröße. Verflüchtigt sich die Edelstein-Pumpe ins Nirvana oder wechselt seine Farbe ins bedrohliche Dunkelrot, ist ein Bildschirm-Leben dahin. Sprungkräftig wie eine Antilope bezwingt unser Retorten-Macho Unmengen Plattformen und röstet dabei zielgenau mit seinem frisch ergatterten Flammenwerfer, was ihm in den Weg kommt. Feinde können auf dreierlei Arten aus den Verkehr gezogen werden: Entweder zerblastet Ihr sie mit Eurem Laserarm-Waffensystem oder fegt alle Gegner durch eine alles vernichtende Mega-Bombe vom Bildschirm. Rücken die Finsterlinge gegen uns zu nah auf die Pelle, brät man den Jungs

eins mit dem Gewehrkolben über. Wer sich der lästigen Angreifer nicht schnell genug entledigt, wird gnadenlos von allen Seiten fertig gemacht. Mit permanentem Herzklopfen fetzen wir durch aufwendige Polygon-Landschaften, die alle in Echtzeit berechnet werden. Ihr seht Euren Helden aus der Rücken-Perspektive, wobei sich der Blickwinkel ständig automatisch verändert. Euer Akteur kann sich in alle Richtungen bewegen, springen und per Knopfdruck seinen implementierten Arm-Laser in Anschlag bringen. Zur Verteidigung bekommt man ein hübsches Zusatzsortiment an Ballermännern geboten: Flammenwerfer, Raketenwerfer und Pulsaser gehören zur üppigen Überlebensausrüstung der Ein-Mann-Armee. An durchgeknallten Gegnern herrscht kein Mangel: Sie kommen angekrochen oder angefliegen, sie schießen, sind furchtbar hartnäckig und ultra-gefährlich. Das Besondere dabei ist: Je mehr Finsterlinge über den Jordan gehen, desto schlagkräftiger und effektiver werden unsere Verteidigungsaktionen. John ist

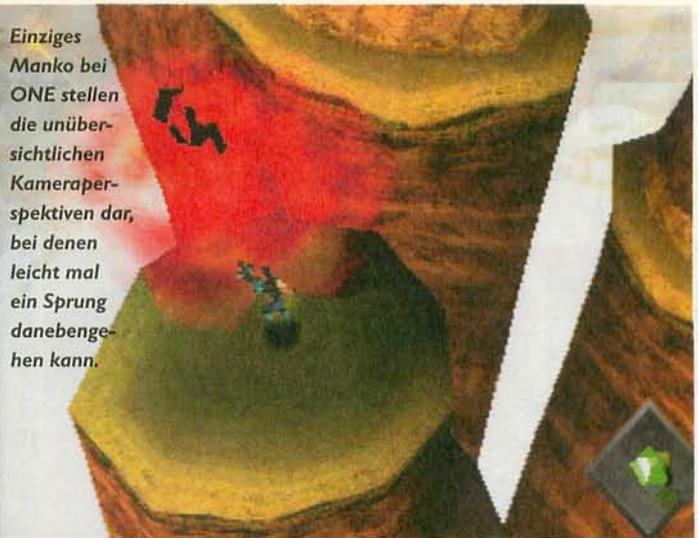
Bilderbuch 3D-Grafik aus dem Action-Himmel.



Furiose Lasergefechte und rasante Explosions-Hetzjagden machen ONE zum Super-Mega-Action-Knaller des Jahres.

Der Geschützturm-zug rechts stellt einen Endgegner dar.

Einziges Manko bei ONE stellen die unübersichtlichen Kameraperspektiven dar, bei denen leicht mal ein Sprung danebengehen kann.



grandios animiert und überrascht mit fließenden Bewegungen wie Hechtrollen, halbsprecherischen Salti oder spektakulären Kletter-Aktionen. Die packende Söldner-Story wurde mit cinematographischen Kameraschwenks geschickt in Szene gesetzt und kommt in ihrer glanzvollen Präsentation dem Erlebnis eines spannenden Action-Films durchaus nahe. ws

kleinen Schwächen nicht gefeit; zu monotone Feindcharaktere, eine mickrige Power-Up-Ausstattung und ein zu klein geratenes Waffensortiment lassen etwas Abwechslung vermissen. Das war's aber auch schon mit dem Meckern. Durch die fließenden Perspektiven wirken die teilweise riesigen Level-Schauplätze ungewohnt räumlich und real. Zudem sind alle Objekte und Umgebungen komplett aus wunderschönen Polygonen zusammengesetzt, was dem Spiel (von flexiblen Zooms unterstützt) ein verdammt elegantes und geschmackvolles Aussehen verleiht. Einzig die wenigen Extras und der fast schon unmöglich hohe Schwierigkeitsgrad, müssen den Entwicklern angekreidet werden. Frustgewohnte Action-Profis sollten genauso zuschlagen wie überverwöhnte 3D-Fetischisten. Spielerisch wird so gegenüber dem mißlungenen PlayStation-Contra wesentlich mehr Abwechslung fürs Auge und Pad geboten. Ihr hastet über einstürzende Brücken hinweg, nutzt verwinkelte Monumentalbauten als Deckung, oder liefert Euch in riesigen Hallen spannungsgeladene Lasergefechte. Jede Menge knallharter Plattform-Missionen und die brillante Grafikpräsentation überzeugen selbst eingefleischte Contra-Spieler. Atemberaubende Licht- und Explosionseffekte werden in ONE am laufenden Band geboten. Gemeine Gegnerformationen, cleveres Level-Design und grandioses Lichter-Inferno motivieren den einsamen "Lone Soldier" bis zum bitteren Ende. Atmosphärischer kann man ein Spiel dieser Bauart kaum gestalten. Rundum ein gelungenes Shooting-Vergnügen, das man jedem Einzelkämpfer ans Herz legen darf.



Manchmal verliert man im flammenden Inferno leicht die Übersicht.



Kawumm, da geht die Post ab! Visual Concepts hat in die Vollen gegriffen und das adrenalin-geladene Action-Spektakel seit dem Bestehen der PlayStation auf den Bildschirm gezaubert. Keine lästigen Nachladezeiten trüben die Ballerhatz während der ausgedehnten Level-Erkundungen. Wem's schon bei den alten 16-Bit-Contras warm ums Herz wurde, der dürfte sich auch hier sofort heimisch fühlen. Wer jetzt nur ein geradliniges Ballerspiel erwartet, wird bald angenehm überrascht sein. Die einzelnen Abschnitte sind bis aufs Letzte durchgestylt, überall verbergen sich geheime Bonusräume und Extrawaffen, die man erst bei genauer Erkundung entdeckt. Durch sechs satte Level knattert unsere Kampfmaschine und legt sich dabei mit allem an, was sich ihr in den Weg stellt. Für Neueinsteiger kann ONE schnell zum frustrierenden Erlebnis werden, denn der recht hohe Schwierigkeitsgrad brachte schon gestandene Ballerexperten zur Verzweiflung. Auch ein Spiel mit atemberaubender Special FX-Optik ist vor

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Spiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	ASC-Games
Testversion:	ASC-Games
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC 1 Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	88%
Musik:	81%
Soundeffekte:	79%

Spielspaß: **81%**

Nagano Winter Olympics '98



In dreizehn Disziplinen wird Euer olympisches Können herausgefordert: Hier versuchen wir uns am Ski-Springen.

Kaum zu glauben, aber wahr: Eisstockschießen ist einer der spannendsten Wettbewerbe auf der Nagano-CD.

Rechts sieht Ihr den weniger spektakulären Abfahrtslauf.



Leider lassen nur wenige Wintersportarten spannende Mehrspieler-Duelle zu, wie z.B. der Eisschnelllauf.

Die winterliche PlayStation-Hatz nach Rekorde, Bestzeiten und High-Scores ist gerade noch rechtzeitig zur Olympiade fertig geworden. Fast alle Wintersport-Enthusiasten fiebern bereits bei Glühwein und Grog den ersten Live-Übertragungen aus Japan entgegen. Wie bereits die N64-Version verläßt sich auch die Sony-Variante voll und ganz auf das Erfolgsprinzip seiner **Track & Field**-Urahnens; alles mit schöner Polygon-Optik ausgestattet und einem perfektem Texturen-Umfeld umgeben. Bei **Nagano Winter Olympics** warten dreizehn Disziplinen auf neue Medaillen-Anwärter: In folgenden Sportarten werden von Euch Höchstleistungen gefordert: Abfahrt, Super G, Riesenslalom, Snowboarden, Eisschnelllauf (über 500 und 1.500 Meter), Shorttrack, Skispringen, Vierer-Bob, Rodeln, Eisstockschießen und Kunstspringen. Bei vielen Disziplinen läuft es darauf hinaus, daß man durch schnelles Feuerknopfdrücken Tempo macht. Meist muß dann zum richtigen Zeitpunkt der zweite Button malträtiert werden, um eine bestimmte Extra-Aktion (z.B. Absprungstärke) auszulösen. In allen Olympia-Events ist ein gewisses Maß an Steuergeschick gefragt. Wer beim Slalom das Torwedeln beherrscht, steht bereits mit einem Fuß auf dem Siebertreppchen. Der Abfahrtslauf hingegen verlangt nach einer kräftezehrenden Kniehocke, die zum

goldverdächtigen Geschwindigkeitsrausch verhilft. Einzig und allein der Freestyle-Wettbewerb fällt hier etwas aus der Reihe. In dieser Sportart werden erst durch hektisch aneinander gereichte Move-Kombinationen waghalsige Stunts vollführt. Bis zu vier Spieler können per Multitap-Adapter einen Wettkampf in allen Disziplinen veranstalten oder sich einzelne Sportarten herauspicken. **ws**



Wann hat es das zuletzt gegeben? Konami hat sich auf die erfolgsträchtige Olympia-Lizenz gestürzt, ohne sich große Gedanken über ein motivierendes Gameplay zu machen. Die Entwickler haben gerade mal das Nötigste implementiert, jegliche weiteren Innovationen sind beim olympischem Feuer entflammen sichtlich im Pulver-Schnee verdampft. Das größte Manko der meisten Disziplinen ist, daß sie sich steuertechnisch nur unwesentlich voneinander unterscheiden und der Spieler förmlich in eine interaktive Monotonie verfällt. Als gelungene Ausnahme überzeugte das weniger populäre Eisstockschießen, in dem erstmals richtiges Wettkampf-Feeling aufkommt. Der einzig dicke Pluspunkt ist die technische und optische Präsentation: Ob idyllisch verschneite Bergänge oder zuschauerbelebte Polygon-Arenen,

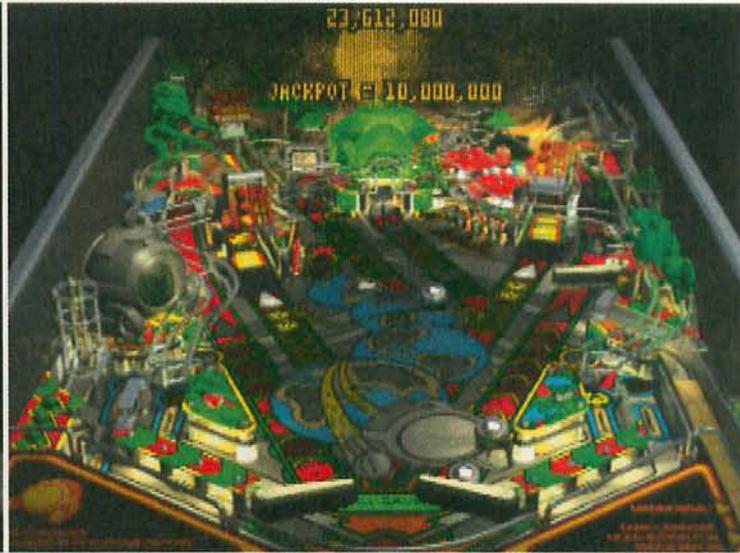
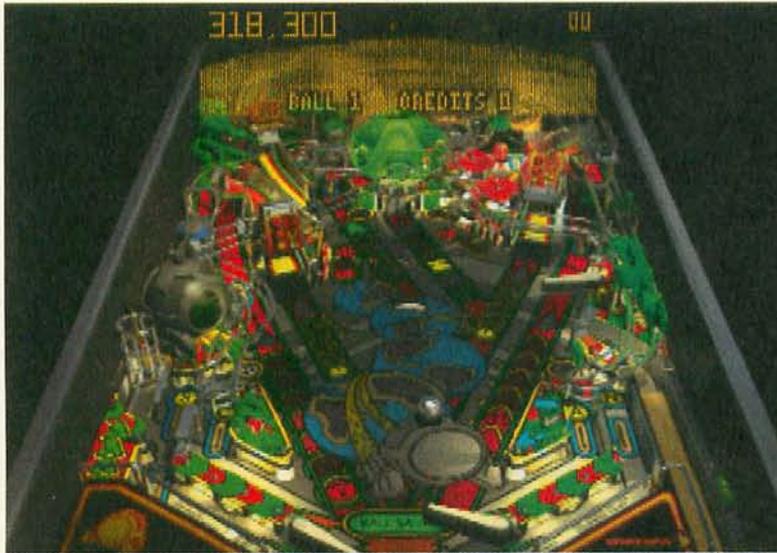
das Sportlerauge wird stets mit schöner Hintergrund-Grafik und superflüssig animierten Athleten belohnt. Trotzdem kann das coole Schneevergnügen in Sachen Spielspaß der gelungenen Neuauflage von **Track & Field** nicht annähernd das Wasser reichen. Damit jetzt kein falscher Eindruck entsteht: Nagano ist sicherlich kein Totalabsturz, entspricht aber bei weitem nicht den hochgeschürten Erwartungen eines Goldmedaillen-Spiels.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Sportspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Card I Block
Features:	Sony Analog-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	75%
Musik:	- %
Soundeffekte:	79%

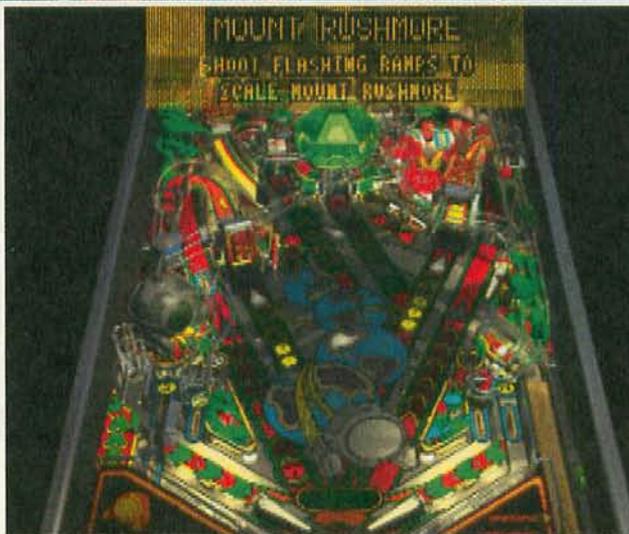
Spielspaß: **69%**

Timeshock



Trefft Ihr bestimmte Light-Targets mit Timeshock-Zähler, winkt ein punktebringender Mega-Jackpot.

Auch der Pro Pinball-Nachfolger **Time-shock** ist eine perfekte Flipper-simulation, die uns das beliebte Kneipenspiel direkt in die warme Wohnzimmerstube bringt. Der Tisch wird aus einer von drei angebotenen Interface-Perspektiven dargestellt. Ihr steht praktisch hinter dem Gerät und schießt Euch per Joypad-Flipperarme an punktebringende Targets, Bumpers oder Bonus-Gates heran. Timeshock bietet umfangreiche Bonus- und Multiball-Variationen, die durch übliche Laufbahnen, Targethits oder Secret Ways aktiviert werden und dann für unverhofften Punktesegen sorgen. Multiple-Bonus, Extra-Balls und Quickshots sind selbstverständlich auch in Timeshock zuhauf vertreten. Habt Ihr bestimmte Ziele getroffen und zuvor einige Bälle auf "Save"-Rampen versenkt, dürfen gleichzeitig drei Kugeln über den Tisch. Eure Hauptaufgabe besteht darin, vier Light-Kristalle aufzuspielen, die sich in verschiedenen Zeitzonen befinden. Viele grafische Jackpot-Spielereien und Geschicklichkeitsspielchen sind nach entsprechender Timewarp-Aktivierung im digitalen Display zu absolvieren. Auch sonst muß der kugelverliebte Spielhallenzocker auf kein Feature der großen Vorbilder verzichten. So gibt es eine L und R-Rüttel-Option, die Eure Stahlmurmeln bei Fluchtversuchen in die richtigen Metallbahnen weist. Allerdings solltet Ihr diese rüde Nettigkeit nicht allzu überstrapazieren, da ein elektronischer „Tilt“-Wächter ständig im Hintergrund auf seinen Einsatz lauert.



Versenkt Ihr drei Bälle im Multiball-Behälter, geht die Punktehatz erst richtig los. Auf Eurer Zeitreise begegnet Ihr vielen Denkmalstätten.

Wer eine 2D-Perspektive bevorzugt, muß sich mit einem Mini-Spiel-feld begnügen.



Gut aufbereitet ist halb verkauft – so ähnlich muß wohl Empires Motto für Timeshock gelautet haben. Ein kurzer Blick auf die Render-Grafik genügt, um zu wissen, daß sich gegenüber dem ausgezeichneten Vorgänger – bis auf ein neues Tischdesign mit neuen Features – grundsätzlich nicht viel geändert hat. Durch eine statische 3D-Perspektive verliert Ihr nicht so schnell die Orientierung in der knallbunten Flipperwelt, die mit zahlreichen Labyrinthgängen, blinkenden Pfeilen und versteckten Aufschußbahnen ausgestattet ist. Die Entwickler haben sich sehr viel Mühe gegeben, den Abwechslungs-Faktor so hoch wie möglich zu halten - es gibt sogar primitive LED-Videospieleinlagen während einer erfolgreichen Spielzugkombination zu bewältigen. Leider verstehe ich wiederum nicht, warum wieder nur ein Tisch-Layout auf der CD zu finden ist, wo doch jeder noch so popelige Konsolenflipper mindestens vier Themenvarianten aufzuweisen hat. Insgesamt bleibt **Timeshock** dennoch ein beeindruckendes Flipper-Spektakel, das auch langfristige Motivationsanreize zu bieten

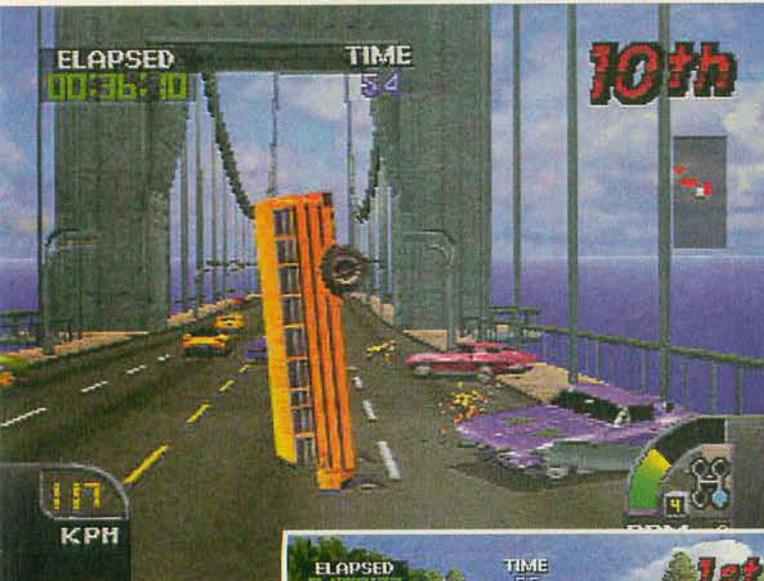
hat. Ein weiterer Pluspunkt ist die tadellose Programmierertechnik, mit der das physikalische Laufverhalten der Kugel simuliert wird. Selten gab es eine derart realistische Pinball-Adaption auf einer Konsole zu bewundern. Was ich mir jetzt noch für einen ruhigen Flipper-Lebensabend wünschen würde, wäre ein aufgebohrtes Devil Crush (damals für PC-Engine/MD erhältlich) mit moderner PlayStation-Technik.

WERTUNG

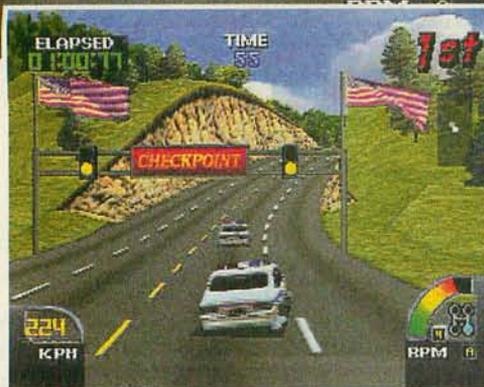
System:	PlayStation
Spielertyp:	Pinball-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Empire
Testversion:	Empire
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card / Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	68%
Musik:	75%
Soundeffekte:	77%

Spielspaß: **79%**

Cruis'n USA



Mit einem kleinen Trick lassen sich, wie beim Automatenvorbild, drei zusätzliche Flitzer (Schulbus, Jeep und Police-Car) anwählen.



Wie gewöhnlich darf im Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus um die Pole Position gerast werden.

Links daneben jagen wir mit einem Copcar über die vierspurigen Highways.

Autorenrennen sind zur Zeit groß in Mode: Vielleicht hat sich deshalb die deutsche Big-'N'-Niederlassung für eine verspätete PAL-Veröffentlichung der lauen Midway-Entwicklung überreden lassen. Wie dem auch sei, Ihr dürft bei der ansonsten unveränderten Automatenumsetzung allein oder zu zweit um die Wette rasen. Vor dem Rennen müßt Ihr einige wichtige Entscheidungen treffen: ihr wählt zwischen Automatik oder Fünfganggetriebe, zwischen Easy-, Medium oder Expert-Modus. Es gibt insgesamt neun unterschiedliche Landschaftskurse, die Euch kreuz und quer durch die Vereinigten Staaten führen. Bevor Ihr auf dem hitzigen Asphalt losbrettern dürft, müßt Ihr Euch für eine von acht Edelkarossen entscheiden. Die Palette der Fahrzeuge reicht von einem ultraschnellen Ferrari bis zum auffriesierten Super-Oldtimer. Das Fahrverhalten der Vehikel unterscheidet sich in Arcade-typischer Realität nur in Nuancen, gewinnen könnt Ihr natürlich mit jedem Gefährt. Während des Rennens dürft Ihr jederzeit zwischen drei verschiedenen Sichtperspektiven umschalten. Im Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm horizontal gesplittet. Das Ziel besteht darin, jeden Streckenabschnitt in einer vorgegebenen Checkpoint-Zeit zu durchfahren. Hört sich zuerst einfach an, doch dichter Gegenverkehr, unübersichtliche Kur-

ven und fiese Hindernisse, wie z.B. Baustellen-schilder oder Betonpfeiler in Brückenunterführungen, machen Euch diese Aufgabe nicht gerade leicht. Habt ihr eine Strecke als Sieger gemeistert, dürft Ihr den Spielstand auf Memory-Pak abspeichern.



Neben allen zuletzt erschienenen N64-Rennspielknallern sieht Cruis'n USA wie eine Gokart-Simulation für Senioren aus. Auch technisch kratzt das Spiel den Konkurrenten keinen Lack mehr ab, dafür ist mittlerweile zuviel Entwicklerzeit im 64-Bit-Land verstrichen. Selbst das im allgemeinen recht abwechslungsreiche Streckendesign läßt keine wahre Freude aufkommen: Entweder rast man permanent gegen ein Hindernis und überschlägt sich unweigerlich oder langweilt sich auf monotonen Wüstenstrecken zu Tode. Schade nur, daß sich die damaligen Automaten-Designer scheinbar wenig Mühe gegeben haben, um Cruis'n USA den letzten Motivations-Schliff zu geben, was sich bei der Umsetzung fürchterlich rächt. Die unspektakuläre Grafikkpräsentation mit unschönen Pop-Ups sorgt für weiteres Un-

verständnis. Kenner des veralteten Spielhallen-Originals und der zuletzt erschienenen Rasersimulationen werden für diese Vorstellung nur ein müdes Lächeln auf den Lippen haben. Wer ein aufregendes Racing-Ambiente erleben will, sollte lieber gleich zu einem der zahlreichen Konkurrenzmodule greifen.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Rennspiel
Datenträger:	64 MBit-Modul
Hersteller:	Nintendo
Testversion:	Archiv
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card Block
Features:	-
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	75%
Musik:	74%
Soundeffekte:	72%

Spielspaß: **65%**

Everybody's Golf



Sogar die Animation des Schlagbalkens ist im Comicstil gehalten. Die Erfolg-/ Mißerfolgszenen langweilen (Bild ganz links)

Wer bei Sony/Japan die Entscheidung gefällt hat, Camelots' Kopffüßer-Golfsim fürs Abendland zu lokalisieren, muß ziemlich einsam gewesen sein. Hier ist nämlich alles komplett anders, wie man das von den gängigen US- oder Euro-Machwerken her kennt. Ihr dürft keine Spieler kreieren, keine Schlägersets, geschweige denn Kurse auswählen. Alles muß hart erarbeitet werden. Zwischen einem Mann- oder Frau-Figürchen mit überdimensioniertem Kopf müßt Ihr Euch zu Beginn entscheiden und entweder einen der anderen acht Golfer zum Zweikampf herausfordern, um diesen dann nach einem Sieg anwählen zu können, oder gleich im Turniermodus antreten, um einen neuen Golfplatz bzw. Preisgelder zu erkämpfen. Die übrigen Mitstrei-

ter mit ihren Allerweltsnamen sind allerdings eher ein Motivationshemmnis, wenn man mit PGA groß geworden ist. Sinnigerweise beinhaltet "Everybody" auch eine Minigolf-Option, die sehr gut geraten ist. Geschlagen wird übrigens bei beiden Golfarten auf der CD mit dem bewährten "Dreidruck-Powerbalken-System". ds



Um EA Sports das Wasser zu reichen, hat's bei Weitem nicht gereicht, obschon dies sicher auch nie die Intention der fernöstlichen Programmierer war. Trotz wochenlanger Top-

Ten-Platzierung in Japan während des Vorweihnachtsgeschäfts kann ich der Scheibe für meinen Teil nur wenig abgewinnen, da der echte Simulationscharakter auf der Strecke bleibt. Schlecht ist Everybody's Golf allerdings nicht, vor allem aufgrund der phänomenal geringen Ladezeiten, der gefälligen, schnellen Grafik und dem gelungenen Mini-Golf-Modus. Gegen die übrigen "todernsten Produkte" verblaßt Sony's Kulleraugen-Gegolfe dennoch ganz schön.

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Golf-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sony
Testversion:	Sony
Spieler:	1-4
Speicheroption:	MC 2 Blöcke
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	4-5
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	80%
Musik:	- %
Soundeffekte:	70%

Spielspaß: **68%**

Mehr SPIELSPASS mit den Level-CDs



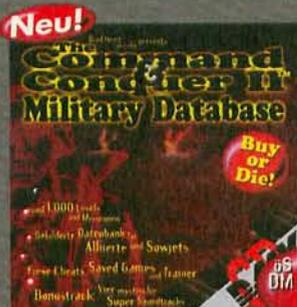
The Book of Diablo™
ISBN 3-7723-2551-3

66 158,- SFr 18,-
DM 19,95*



The Shadowsecrets of Warcraft II™
ISBN 3-7723-2571-8

66 158,- SFr 18,-
DM 19,95*



The Command Conquer II™ Military Database
ISBN 3-7723-2561-0

66 158,- SFr 18,-
DM 19,95*



Boxenstop für Grand Prix II™
ISBN 3-7723-2561-0

66 158,- SFr 18,-
DM 19,95*

Franzis-Verlag GmbH • Gruber Straße 46a • 85586 Poing
Tel.: 08121/951-444 • Fax 08121/951-679
Compuserve 106004, 2214 • <http://www.franzis.de>

* unverbindliche Preisempfehlung

Franzis'

Clock Tower



Beim Inspektor versucht Ihr, an neue Infos zu kommen.

Gotts: Sie wäre doch auch fast aufgeschlitzt worden, oder?



ich wollte Ihnen meine Sammlung zeigen.



Osloer Wochenblatt

Das soll wohl ein Witz sein: Wir können uns zur Zeit vor Arbeit kaum retten...

Helen: Kein Grund, in die Redaktion zu fahren.

Das sagen sie alle! Im Ernst: Sullivan ist Kunstexperte.



Helen: Ja, ich habe alle Daten von heute morgen verloren.

Im Uni-Forschungslabor werdet Ihr das erste Mal vom mysteriösen Scissorman angegriffen und müßt fliehen.

Vor einiger Zeit brachte eine Schloßherrin tief in den norwegischen Wäldern Zwillinge zur Welt, die alsbald in den umliegenden Dörfern als Monster verschrien waren. Nicht zu Unrecht: Mehr als zehn Morde gehen auf das Konto des diabolischen Brüderpaars, allesamt begangen mit einer riesigen Heckenschere unter der Silhouette der großen Turmuhr des elterlichen Anwesens (daher der Titel des Spiels). Nur zwei potentielle Opfer konnten den blutrünstigen Wahnsinnigen entkommen, was immerhin zur Folge hatte, daß einer der mutmaßlichen Täter (kalt-)gestellt wurde. Nummer Zwei treibt scheinbar immer noch sein Unwesen, nur so ist eine erneute Mordserie, diesmal in Oslo, zu erklären. Jetzt tretet Ihr auf den Plan: In einem reinrassigen Grafik-Adventure geht Ihr der Sache mit wechselnden Figuren auf den Grund. Zunächst steuert Ihr Professor Barton vom kriminalpsychologischen Institut der Uni Oslo und betreibt erste Nachforschungen und besänftigt die Yellow Press. Später kommandiert Ihr auch die Uni-Doktorandin und Lehrerin eines der entkommenen Opfer oder den Inspektor Gotts von der Osloer Polizei. Im „ruhigen“ Teil des Spiels klickt Ihr Euch fröhlich durchs Polizeirevier, die Redaktion des Wochenblatts, das Hotel, die Bücherei, die Uni etc., um so dem Geheimnis des Killers einen Schritt näher zu kommen. Mit sanfter Unterstützung des Programms („Ins Hotel will ich jetzt nicht. Da warten nur Schaulustige“) erreicht Ihr irgendwann

dann die „Action-Szenen“, in denen Ihr meist vor dem verummten Schlitzer durch Verkriechen in alle möglichen Ecken (unter Sofas, in Kisten, hinter Schränken) und/oder Lösen von Rätseln (verschlossene und verdrahtete Tür zum Ausgang, mysteriöse Skulptur vom Tatort) entkommen müßt. Die Grafikdarstellung basiert auf texturierter 3D-Polygongrafik, im Spiel selbst ist nur ein einziger Button belegt, mittels dessen Ihr Euren Charakter herumdirigiert und ihn gefundene Items benutzen laßt. Interessante Objekte ziehen Euren Cursor sozusagen magnetisch an, was das Auffinden nützlicher Goodies etwas vereinfacht.



Die ganze Story und das dazu gestrickte Spiel hören sich interessanter und spannungsgeladener an, als sie es tatsächlich sind. Nur ein geringer Teil des Screens wird überhaupt für das

eigentliche Herumstöbern in Villen und Labors genutzt, es existieren keine Sprachsamples, und die Charaktere bewegen sich ziemlich

Alle Orte zum Bereisen auf einer Karte.

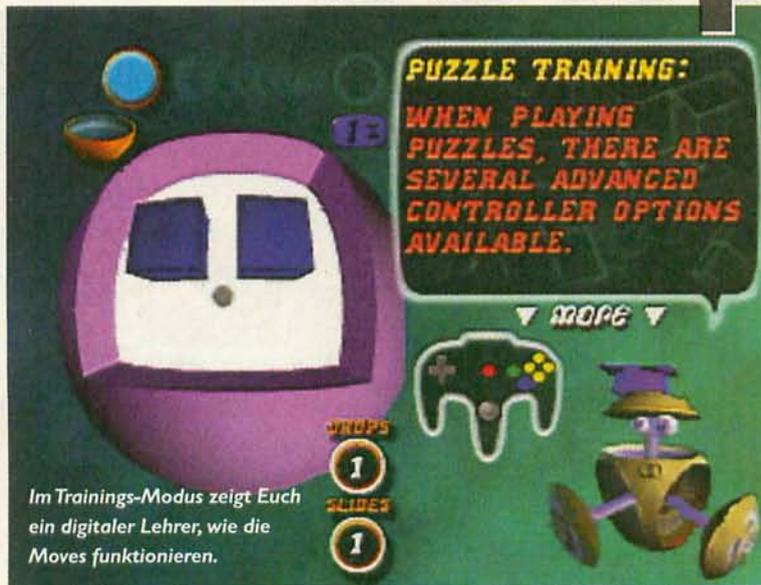
hölzern. Die meiste Zeit verbringt Ihr damit, Euch durch langatmige Textpassagen am unteren Bildschirmrand zu klicken, die sich auch nicht beschleunigen lassen. Nur selten kommt Gruselatmosphäre in den Action-Scenes auf, die dortige Soundbegleitung und die Tricks des Killers lassen stellenweise einen Hauch Resident Evil-Flair aufkommen. Sehr benutzerfreundlich wurde das Ableben gestaltet: Geht Ihr drauf, darf beliebig oft sofort an der gleichen Stelle weitergemacht werden. Der dümmste Einfall der Programmierer war jedoch folgender: Eines der wichtigen zehn Hinweise, die es zu finden gilt, könnt Ihr nur im zentralen Optionsmenü anschauen. Um dahinzugelangen, muß man aber erst ins Gras beißen! **Clock Tower** ist definitiv was für Krimi-Freunde, die ein gewisses Maß an Hartnäckigkeit und Ausdauer mitbringen und die keinen besonderen Wert auf Grafik und Sound legen. rk

WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Grafik-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Ascii
Testversion:	Ascii
Spieler:	1
Speicheroption:	MC-Save 3 Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	68%
Musik:	62%
Soundeffekte:	49%

Spielspaß: **61%**

Tetrisphere



Im Trainings-Modus zeigt Euch ein digitaler Lehrer, wie die Moves funktionieren.



Eine Combo mit 50 Steinen bessert das Punktekonto auf und liefert ein Raketen-Extra.



Im Modus „Hide+Seek“ müßt Ihr unter anderem komplette Formen freilegen, die auf der Kugel platziert sind.



Mit nur fünf Verschiebungen soll dieses Rätsel lösbar sein? Rubik läßt grüßen.

Wer "Tetris" nicht kennt, hat die Geschichte verschlafen. Wohl kaum ein anderes Spiel (vielleicht mal von "Pong" abgesehen) hatte einen so großen Einfluß auf die digitale Unterhaltung. Im neuesten Ableger der Klötzchen-Familie vereinen die kreativen Köpfe von H2O den Reiz und die Suchtgefährdung des Originals und moderne 3D-Grafik.

Statt in einem flachen Becher findet das Spielgeschehen nun auf der Oberfläche einer frei drehbaren Kugel statt, die von Bausteinen in mehreren Schichten umschlossen ist. Ihr habt - mit einigen Variationen - immer die Aufgabe, Euch zum Kern des Balls vorzuarbeiten. Dabei dürft Ihr nur dann Steine ablegen, wenn dadurch eine Dreierkombination gebildet wird. Um dies zu erleichtern, verschiebt Ihr bereits liegende Klötze. Je mehr Blöcke Ihr auflöst, desto mehr Punkte gehen auf's Konto, Kettenreaktionen sorgen für Bonuszähler und das eine oder andere Extra. Raketen und Dynamitstangen sprengen viele Steine auf einmal, müssen aber erst gefunden werden. Jede Combo stellt die unerbittlich mitlaufende Uhr ein wenig zurück. Sollte Euch die Zeit ausgehen, kommt die Kugel langsam auf Euch zu, bis Ihr schließlich - solltet Ihr vorher keine Steine sprengen - eins von drei Leben verliert. Nach einem "Game Over" dürft Ihr zwar an der gleichen Stelle weiterspielen, verliert aber Eure Punkte.

Neben dem fortlaufenden Story-Modus, in dem Ihr nach und nach Eure Freunde aus den 100 Kugeln befreit, stehen noch mehr Spielarten zur Verfügung: Bei "Hide + Seek" müßt Ihr verschiedene Aufgaben lösen, das "Puzzle" gibt Euch eine feste Ausgangsposition und nur eine begrenzte Anzahl von Zügen, im "Time Trial"-Mo-

us müßt Ihr Euch in fünf Minuten möglichst viele Punkte erarbeiten, und der Modus "vs. CPU" versteht sich als Training für Zwei-Spieler-Duelle. Bei letzteren findet der Ablauf auf einem geteilten Bildschirm statt, der den Kontrahenten nur wenig Übersicht bietet. Die über 20 Musikstücke sind gut bis sehr gut arrangiert und passen zu den oft hektischen Aktionen. af



Ich mag zwar nicht der größte Tetris-Anhänger vor dem Herrn sein, aber die Klötzchen-Puzzelei hat mich immer mitgerissen. Ganz besonders hatten es mir die GameBoy-Fassung und die 3D-Variante "BlockOut" auf dem

PC angetan. Mit Tetrisphere werden die Vorteile aller Versionen in einem Modul vereint. Die größtenteils übersichtliche 3D-Darstellung ist zwar Anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, aber mit der Zeit gehen schnelle Manöver locker von der Hand. Die Combos, die im "Rescue"-Modus für besonders viele Punkte und die begehrten Extras sorgen, sind fast nur durch Zufall zu schaffen. Die 100 eingebauten Puzzles sorgen wie beim legendären "Sokoban" für endlose Gehirnermärtung. Daß dabei auch noch

die räumliche Wahrnehmung trainiert wird, ist mir gerade nach unserem Umzug in die neuen Büroräume sehr lieb. Vielleicht verlaufe ich mich hier im Verlag nicht mehr, wenn ich noch 20 Stunden übe. Für Freunde Tetris-ähnlicher Spiele ist dieses Modul mit Sicherheit ein Pflichtkauf. Und wenn Ihr denkt, Ihr hättet alles gesehen, stoßt Ihr auf den versteckten "Lines"-Modus - nur wenige Spielmodule sind mit so viel Reichhaltigkeit gesegnet.

WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Puzzle-Spiel
Datenträger:	Modul
Hersteller:	H2O/Nintendo
Testversion:	Archiv
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Batterie
Features:	7 Spielmodi
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	55%
Musik:	73%
Soundeffekte:	50%

Spielspaß: **83%**

X-Men Vs. Street



Der erste gigantische Endgegner "Apokalypse" attackiert uns aus dem Hintergrund.

Ein Super-Special vorgeführt von Sabretooth.

Mit Capcoms neuester Prügler-Kreation wird die legendäre Street Fighter-Geschichte komplett umgeschrieben. Zu Beginn wirkt alles noch recht konform zur altbekanntesten Kultserie, doch dank des ungewöhnlichen Marvel-Gastspiels entwickelt die aktuelle Kampfkunst-Simulation ein völlig unverbrauchtes Prügelflair.

Vor Spielbeginn entscheidet Ihr Euch für den obligatorischen Arcade- oder Versus-Modus. Aus den SF-Reigen findet Ihr bekannte Gesichter wie z.B. "Ryu", "Ken", "Chun-Li", "Vega", "Dhalsim" und "Zangief" im Auswahlbildschirm wieder. Aber auch die X-Men-Front ist mit Helden wie "Cyclops", "Wolverine", "Magneto" und "Juggernaut" schlagfertig gerüstet. Zudem feiern drei Marvel/Capcom-Kreuzungen mit den klangvollen Namen "Gamebit", "Rogue" und "Sabretooth" ihren glorreichen Einstand. Insgesamt stehen Euch damit 17 unterschiedliche Spielfiguren zur Verfügung. Die Kämpfe finden wie beim X-Men-Vorgänger stellenweise in der Luft statt, was auch den Street Fighter-Charakteren – zwecks Chancengleichheit – zu neuen akrobatischen Flugfähigkeiten verhilft. Weiterhin besteht die Möglichkeit, daß Ihr nach mehreren krachenden Combo-Ground-Breakern ungewollt ein Stockwerk nach unten befördert werdet.

Also wieder nichts Neues? Doch! Die Entwickler haben sich ein erfrischendes "Ich-gehe – Du-kommst!"-Abschlagsystem einfallen lassen: Was im Klartext bedeutet, daß Ihr Euren amtierenden Fighter jederzeit durch einen Partner ablösen lassen dürft und mit ihm krachende



Selten gab es solch gigantische Super-Specials mit innovativer Team-Wirkung zu bewundern.



Grafisch steckt X-Men Vs. Street Fighter alle Vorgänger in die Tasche.

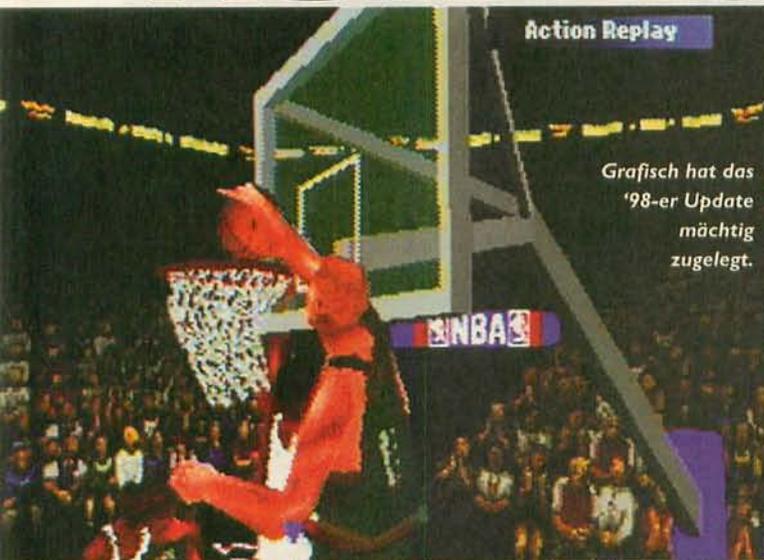
Team-Moves zelebriert. Die Backgrounds reichen von düsteren Großstadtkulissen bis hin zu herrlich anzusehenden Naturlandschaften. Vier verschiedene Energieleisten zeigen Euch die körperliche Verfassung aller Teilnehmer an, wobei sich allerdings immer nur zwei Kämpfer gleichzeitig im Arena-Ring befinden. Auf den ersten drei "A-B-C" Knöpfen des Pads liegen alle grundlegenden Sprung/Kick-Varianten. Auf der zweiten Mini-Button-Reihe "X-Y-Z" werden alle Faustschläge angeboten, die kombiniert knochenbrecherische Super Combos, Schulterwürfe und andere Mega Special-Schaustücke hervorzaubern. Wie bei fast allen Capcom-Beat'em-Ups steht für Anfänger nebst der Normal- und Turbo-Speedstufe eine 'Auto-Guard'-Funktion zur Wahl. Der 'Super Move-Balken' wurde ebenfalls nicht vergessen, der sich diesmal im unteren Bildschirmbereich befindet. Neben den üblichen Standardschlägen (Sprung, Faustschlag, Tritt, Fußfeger etc.) hat jeder Kämpfer effektvolle Special-Moves in petto, die durch SF/X-Men-verwandte Joypad/Button-Manöver aktiviert werden. Als Belohnung winken zischende Plasmabälle, kreiselnde Laserbeams oder superschnelle Handkantenschläge mit Hit-Combo-Aufzählung, die

jeden Widersacher in den Wahnsinn treiben. Die Kämpfe gehen wie gewöhnlich über zwei Gewinnsätze, und wer die Energievorräte des Gegners zweimal vernichtet hat, darf sich auf eine saftige Bonusabrechnung freuen. ws

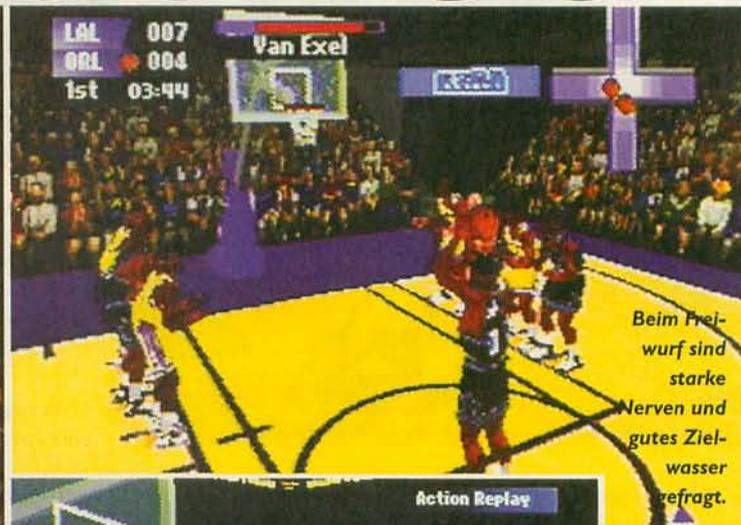


Darauf haben passionierte Street Fighter-Veteranen und videospielverliebte Marvel-Verehrer lange gewartet: Endlich dürfen sich zwei artfremde Helden-Lager einmal gehörig die Pixel-Schnauze polieren. Die herrlich großen Spielfiguren sind toll gezeichnet und verfügen über ungeahnte Prügellqualitäten. Was die Special-Move-Vielfalt angeht, ist X-Men Vs. Street Fighter wieder mal ein wahres Eldorado für alle Capcom-Fetischisten. Auch bei der Grafikpräsentation griffen die Entwickler nochmals kräftig in die Zauberkiste: Alle Kämpfer sind brillant animiert und erreichen eine nie dagewesene Perfektion im 2D-Bereich. Allerdings sei dazu erwähnt, daß die X-Men Vs. SF-CD nur mit der mitgelieferten 4 MBit RAM-Karte funktioniert, was einen Ja-

NBA Action '98

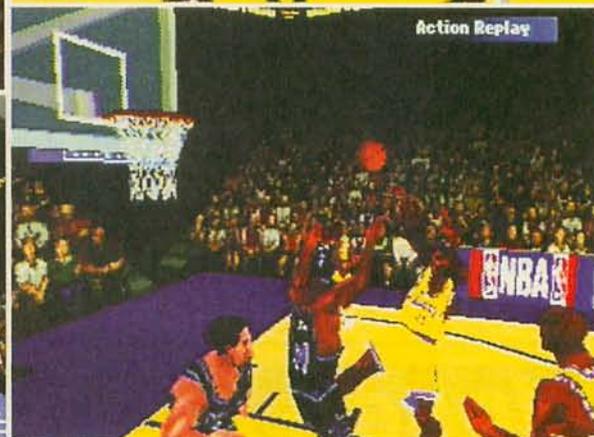


Grafisch hat das '98-er Update mächtig zugelegt.



Beim Freiwurf sind starke Nerven und gutes Zielwasser gefragt.

Wie gehabt dürft Ihr jederzeit die Kameraperspektive wechseln. Aus dieser Ansicht kommt z.B. ein Wurferfolg gleich viel besser rüber.



Gerangel in der Wurfzone: Ob das noch ein Treffer wird? Per Replay-Funktion dürft Ihr den letzten Spielzug genau analysieren.

Die Saison ist längst wieder im vollem Gange, und schon juckt es den echten Fan wieder in den Dribbel-Fingern. Neben dem erfreulichen Face-Lifting gegenüber der Vorgänger-Version versteht es sich fast von selbst, daß alle Club-Mannschaften und der Statistikteil auf den aktuellen Stand der NBA-Liga gebracht wurden. Insgesamt drei Spielarten stehen dem Profi-Basketballer zur Seite. Im Saison-Modus meßt Ihr Euch mit einer Allstar-Auswahl, spielt eine Playoff-Runde oder tretet gleich gegen alle 29 NBA-Mannschaften an. Aber auch Freundschaftsspiele mit bis zu zehn menschlichen Teilnehmern (zwei Multi-Player-Adapter vorausgesetzt) stellen kein Problem dar. Im harten Turnieralltag müßt Ihr Euch durch die verschiedenen Ligastufen schlagen, bevor Ihr die Super-Trophäe in den Händen halten dürft. Dabei dient ein Knopf zum Passen, der andere für Korbwürfe und ein weiterer für Distanzwürfe oder spektakuläre Super Dunks. Haben wir unsere Korb-Zone zu verteidigen, rempeln wir den Gegner dezent mit der Schulter weg oder angeln den Ball geschickt aus dessen Angriffsbewegung. Hat der Schiedsrichter diese etwas rüde Aktion übersehen, darf mit voller Kraft ein Konter gestartet werden. Während einer Begegnung könnt Ihr jederzeit mit dem Z-Knopf ein

spezielles Taktikmenü aufrufen, in dem Ihr den NBA-Stars blitzschnell spezielle Spielkommandos mitteilt. Natürlich ist es möglich, nach Wunsch den bevorzugten Kamerawinkel einzustellen, die Spieler hautnah zu verfolgen oder von angemessener Entfernung aus rumzuschauen. **ws**



The same procedure as every year – aber trotzdem alle Achtung! Was Sega in der 98er-Edition vor allem grafisch an den Tag legt, schlägt den etwas verunglückten Vorgänger um Längen. Eure Mannen laufen

hochmotiviert übers blankpolierte Parkett und lassen sich gut steuern. Beim Gameplay darf sich das von Sega beauftragte Entwicklerhaus Visual Concepts auf die Schulter klopfen: Mit einer ganzen Palette an Tricks sind Monsterdunks oder raffinierte Doppelpässe auch beim Update kein Problem. Selbst Statistik-Fans und Taktiker kommen mit der Optionsflut voll auf ihre Kosten. Auf Realitätsnähe hat man besonders viel Wert gelegt. Somit wurden die Eigenarten der berühmten Basketball-Stars mit Liebe zum Detail in das Spiel eingebaut. Die Animation der Ballkünstler ist famos, die Dribblings und Ballflugbahnen äußerst wirklichkeitsgetreu. Leider gibt es auch ein paar Kritikpunkte. Einige Per-

spektiven sind unglücklich gewählt, was unsere Mannschaft im Match etwas benachteiligt, da wir den anfliegenden Ball schlechter sehen als die Computermannen. Auch ein paar weitere Spielmodi hätten dem Gesamteindruck nicht geschadet. Dank kompetenter Steuerung kommen nach etlichen Partien sehenswerte Ballwechsel zustande. Wer auf Basketball steht und keinen aktuellen Vertreter auf der PlayStation besitzt, darf getrost zugreifen.

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieltyp:	Basketballsimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Visual Concepts
Testversion:	Sega
Spieler:	1-2 (mit Multitap bis zu 10)
Speicheroption:	internes RAM
Features:	-
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	78%
Musik:	70%
Soundeffekte:	72%

Spielspaß: 78%

NHL Allstar Hockey '98



Im skandinavischen Bruderkampf schlenzt Mats Sundin den Puck geschickt zum Führungstor für Schweden ins Netz.



Die NHL-Allstar-Perspektive eignet sich von allen fünf zur Verfügung stehenden am Besten.

Wer sich jetzt wundert, daß vom neuen Sega-Hockey noch kein Vorgänger bekannt ist, muß wissen, daß das "Prequel" zu NHL Allstar Hockey '98 von Virgin kam (hieß übrigens **NHL Powerplay**) und erst vor kurzem in der VG 9/97 getestet wurde. Sega Sports sicherte sich die Rechte zum Nachfolger für den Saturn und taufte das Baby gleich um. Bevor hier die Kufen zum ersten Mal das Eis berühren, kämpft sich der NHL-Fan durch den Optionsoverkill, in dem alles und noch mehr verändert werden kann: Ob ganze Saison, Playoffs, WM, Line Changes, Icing, Off Sides, Verletzungen, Kämpfe, Line Edit, Coaching, Transfers oder Zweiliniennpässe, Ratings - an allem kann beliebig gedreht werden. Im Spiel selbst stehen fünf Kameraperspektiven und ein exzellenter Replay-Mode zur Verfügung. Letzterer gestattet, Tore und Fouls mittels Zooms und Slow-Motion aus jeder Perspektive exakt zu checken. Auf Wunsch wird der Puck hier deutlich gekennzeichnet, was mitten im Spiel auch oft wünschenswert wäre. Mit verschiedenen Pass- und Schußvarianten sowie Bodychecks und fiesen Fouls heizen wir dort dem Gegner ein. Detaillierte Statistiken geben vor und nach dem Match Auskunft über die Leistungsfähigkeit und tatsächliche Performance der Teams. Dabei wurde das allerletzte Feintuning hinsichtlich der Stärke der verschiedenen Mannschaften aber außer acht gelassen: Mit Schweden habe ich die kampfstarke Finnen in der Nachspielzeit schließlich mit 3:2 niedergelungen, um im nächsten Match gegen die ansonsten schwächer agierenden, ollen Engländer in einer Minute (!) vier Stück eingeschenkt zu bekommen, was dann nicht mehr aufzuholen



In der Taktik-Ecke gibt's einiges zu konfigurieren. Die jeweiligen Vor- und Nachteile werden Euch erklärt.

war. Eure Ergebnisse speichert Ihr im internen RAM, das allerdings maximal zwei Spielstände verkraftet.



NHL Allstar Hockey '98 bietet alles, was sich der ambitionierte Eishockey-Fan wünscht: Nerven-aufreibende Torszenen, in denen sich die eigenen Leute in die gegnerischen Schüsse werfen, tolle Soundeffekte (Stadionsprecher, Fans, Orgel bei Bullys und krachende Schußgeräusche), alle NHL- sowie wichtigen Nationalteams, jede Menge Statistiken und Taktiken sowie ausreichend viele Kameraperspektiven. Allerdings trifft auch hier das zu, was mich an den meisten Sportspielen ärgert: Die Computerteams halten den Puck geschickter in den eigenen Reihen, foulten fieser und spielen Euch so exzellent aus, wie man es selbst aufgrund der mangelnden Übersicht nie schaffen würde. Eine deutlichere Kennzeichnung des schwarzen Gummis und ein paar leicht auszu-



Per Druck auf die LIR-Tasten blendet Ihr die Namen der Spieler ein und wechselt Reihen.

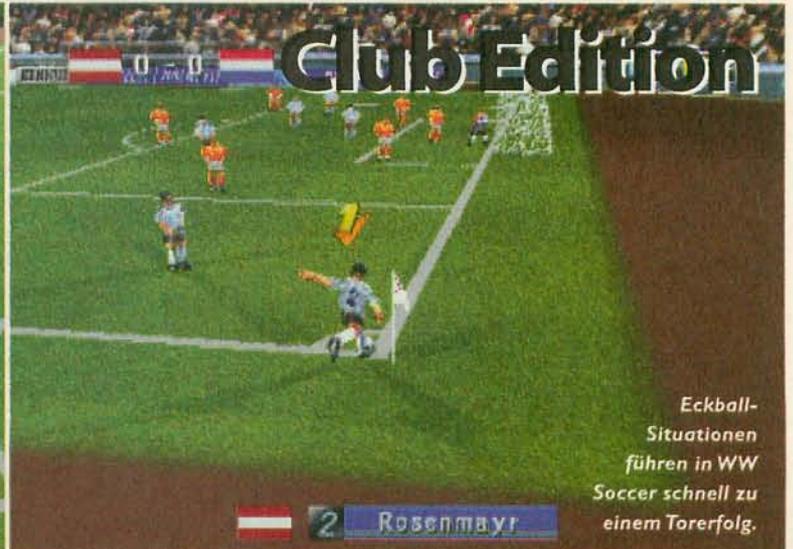
führende Tricks à la *Fifa '98* hätte dem Ganzen auch nicht schlecht getan und das ansonsten sehr spaßige Game vielleicht noch über die Classic-Hürde gehoben. Zoomt die Kamera bei Toren näher heran, macht sich Flackern bei den texturierten Polygonspielern bemerkbar. Mangels Alternativen ist NHL Allstar Hockey '98 aber durchaus eine Kaufempfehlung wert. rk

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieltyp:	Eishockey-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Spieler:	1-8 (mit Multitaps)
Speicheroption:	internes RAM
Features:	Optionen en masse
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	76%
Musik:	-%
Soundeffekte:	81%

Spielspaß: **79%**

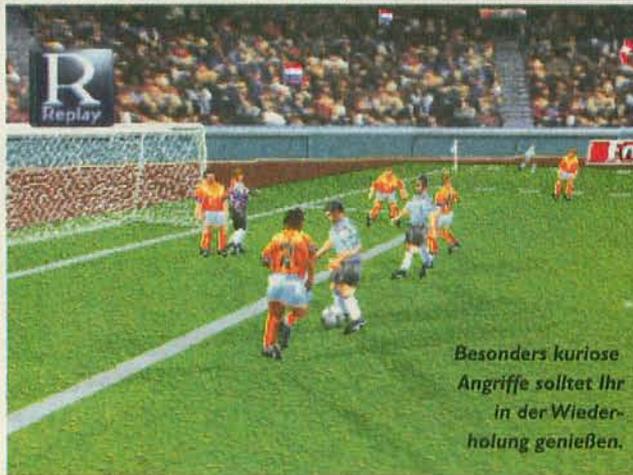
Worldwide Soccer '98:



Eckball-Situationen führen in WW Soccer schnell zu einem Torerfolg.

Drei Zoom-Perspektiven sorgen stets für eine optimale Feldübersicht.

Alle Jahre wieder! Saturn-Sportspielkenner dürfen sich wieder auf ein gelungenes PAL-Update der erfolgreichen Worldwide Soccer-Serie freuen. Gegenüber dem Vorgänger hat sich in Sachen Ausstattung und Grafik-Präsentation so gut wie nichts geändert. Ihr habt die Wahl zwischen Freundschafts-



Besonders kuriose Angriffe solltet ihr in der Wiederholung genießen.



Einwurf: Zwei Mittelstürmer stehen parat um den Empfänger in die Zwickmühle zu nehmen.

Vorstellung hierzulande keine Fußball-Fans mehr begeistern kann, sollte auch dem weltfremdesten Marketing-Strategen klar sein. Saturn-Fußballer, die den deutschen Club-Ausschluß ertragen können, dürfen zuschlagen – auf dem von Third-Party-Herstellern verlassenen 32-Bit-Flaggschiff gibt es derzeit keine bessere Alternative.

match, Liga- oder Club-Turnier und einem vereinfachten Weltmeisterschafts-Modus. Das Spielfeld wird wahlweise in einer von drei Zoom-Perspektiven dargestellt, wobei zusätzlich aus vier unterschiedlichen Blickwinkeln gewählt werden darf. Insgesamt stehen Euch in der "Club-Edition" genau 48 Nationalmannschaften und 68 Club-Teams zur Auswahl. Unter den zahlreichen Vereinsmannschaften unterschiedlichster Länder (England, Frankreich und Spanien) sucht der Bundesliga-Fan vergeblich nach seinem Lieblingsclub. Die deutsche Liga-Beteiligung wurde schlichtweg unter den Tisch gekehrt, lediglich "Börtis" Team darf an internationalen WM-Ausscheidungen teilnehmen. Ansonsten weisen Spielmechanik und Steuerung keine großen Veränderungen zur 97er-Edition auf: Ihr könnt superflink dribbeln, passen, grätschen, köpfen und sogar Fallrückzieher oder Hackentricks anbringen. Die taktische Aufstellung, Auswechslungen und Zeitlupenfunktion liegen jederzeit in Eurer Pausenhand. Neu ist, daß Ihr Euren Lieblingsschützen für Eckbälle und Freistöße bereits im Vorfeld festlegen dürft. Sollte ein Match un-

entschieden enden, wird per Elfmeterschießen der Sieger ermittelt. Letzteres darf auf Wunsch mit einer eigenen Spieloption geübt werden. ws



Mit einem ausgereiften Kicker-Konzept kann kaum etwas schiefgehen: Die gesunde Mischung aus unkomplizierten Spielverlauf und taktischen Finessen macht auch das diesjährige Update zu einem grandiosen Fußballspektakel. So entsteht trotz leicht übermächtiger Action-Präsenz ein überaus spannendes und zugleich packendes Kicker-Turnier. Die Sprites sprinten wunderschön animiert von einem Tor zum anderen, ohne daß sich beim flotten Kombinationsspiel auch nur eine klitzekleine Steuerungsschwäche bemerkbar macht. Bei aller Euphorie gib es jedoch zwei unverzeihliche Wermutstropfen zu beklagen: Zum einen vermissen die Bundesliga – nur alle englischen, spanischen und französischen Club-Teams sind integriert, zum anderen gibt es ausschließlich englische Live-Kommentare zu hören (die sich zum Glück abschalten lassen). Das man mit dieser traurigen

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieltyp:	Fußballsimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Internes und Externes RAM 250 K
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	80%
Musik:	keine
Soundeffekte:	72%

Spielspaß: 78%

Thunderforce V



Der 3-D-Effekt kommt super: Die Riesenseeschlange taucht vor Euch auf.

Mit dem Lock-On-Laser nimmt man Endgegner cool aufs Korn. Nachteil: Die anderen Schiffe...

Wer erinnert sich noch an die guten, alten Tage, als das Maß aller (Action-)Dinge die Shoot'em Ups auf dem Mega Drive vom Schläge eines **Elemental Master**, **Musha Aleste** oder **Thunderforce III, IV** (Test in VG 9/92: Spielspaß 85%) waren? Technosoft beherrschte dieses Genres wie kein Zweiter. Die Firma entzückt alle Fans nun mit einer Saturn-Fortsetzung der beliebten Serie, die nur als Japan-Import und wahlweise als Special Pack mit einer Soundtrack-CD (inklusive Remixes!) "Best Of Thunderforce" erhältlich ist. Sieben klassische 2D-Sidescrolling-Level mit fulminanten 3D-Backgrounds und -Gegnern erwarten Euch. Ein extrem intelligentes Extrawaffensystem und Stage-Design motiviert auch nach dem x-ten Ableben, das Joypad nicht an die Wand zu feuern. Ihr könnt bis zu drei Sidekicks aufladen, die Eure Feuerkraft unterstützen. Alternativ setzt Ihr sie auch als kurzzeitigen, Smart-Bomb-ähnlichen Fire Blast ein. Solche Aktionen schwächen die armen Kerlchen aber, und sie schrumpfen von einer gesunden, dicken türkisen Kugel bis zur ausgelaugten, roten Erbse, die beim nächsten Angriff komplett eliminiert wird. Ihr schaltet jederzeit zwischen ziel-suchenden Lasern, Rückwärtsfeuer, Energiestrahlen, Lock-on Beams und/oder verschiedenen Geschwindigkeiten hin und her, um den eleganten Feinheiten und dem dichten Laserfeuer zu entgehen. "Warning"-Pfeile zeigen Euch, wo der nächste bildschirmfüllende, 3-D-animierte Gegner auftaucht, um Euch einzuhei-



zen. Im besten **Darius**-Stil werden dann, nachdem Ihr die Gefechte mit ihren Gefolgsleuten überlebt habt, die ultimativen Levelbosse mit samt ihrer Geschichte ("He was already dead twice, but reborn three times!") und ihren Waffensystemen detailliert vorgestellt. Die ersten drei Level lassen sich noch anwählen, danach geht es richtig zur Sache, und Ihr müßt mit Euren maximal drei Continues sehr gut haushalten. Save-Möglichkeiten gibt's keine. rk



Thunderforce V ist ein wahres Import-Juwel, allerdings nur für absolute Profi-Zocker. Die meisten Shoot'em Up-Designer spendieren ihren Games unendlich viele Continues und kümmern sich deshalb zu wenig ums eigentliche

Level-Design, getreu nach dem Motto "Unfaire Stellen werden durch umso mehr Credits ausgeglichen" (Negativ-Beispiel: **Raiden**-Serie). Nicht so bei dem Shooter-Veteranen Technosoft, der aufgrund selbst auferlegter, weniger Fortsetzungsmöglichkeiten herausfordernde und beinharte, aber stets faire Stages geschaffen hat. Bevölkert werden selbige mit exzel-



Mit Special Weapons wie dieser hier verheizt Ihr Eure Sidekicks.



Mist! Das Cyber-Motorrad hat uns erwischt.

lenten 3-D-Monstern und schußkräftigen Raumschiffen. Auch die Soundbegleitung ist fetzig und mitreißend (selbst um drei in der Nacht!) und präsentiert sich im bewährten Technosoft-Japano-Stil. Wer die Möglichkeit hat, an diesen Import zu heranzukommen und sich Shooter-Fan nennt, muß zugreifen, und zwar bei der limitierten "Special Pack"-Edition. Vergleichbares in diesem Genre findet Ihr zur Zeit nur bei "Einhänder" für die PlayStation.

WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieltyp:	2D-Shoot'em Up mit 3D-Gegnern
Datenträger:	CD
Hersteller:	Technosoft
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicheroption:	-
Features:	Soundtrack-CD
Schwierigkeitsgrad:	8
Preis:	ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	85%
Musik:	83%
Soundeffekte:	82%

Spielspaß: **88%**



Nachdem der Tekken 3-Automat nun schon seit fast einem Jahr die über 18-jährigen unter uns erfreut, kommen auch bald Videospiele-Youngsters auf ihre Kosten. Die Konversion des System-12-Arcade-Hits (auf Namcos neuer Automatenplatte sitzt ein Grafik-Co-Prozessor, außerdem ist das Board mit mehr RAM bestückt) hat logischerweise einige Zeit

in Anspruch genommen, da die PlayStation-Hardware eine exakte 1:1-Umsetzung nicht erlaubt. Trotz Abstrichen bei der Grafik spielt sich der dritte Teil naturgemäß auch wieder hervorragend. Wie es Paul, Nina, King, Yoshimitsu und Konsorten sonst so geht und ob die beiden Neuen, Jin Kazama und Forest Law, was taugen, erfahrt Ihr in der nächsten Ausgabe.

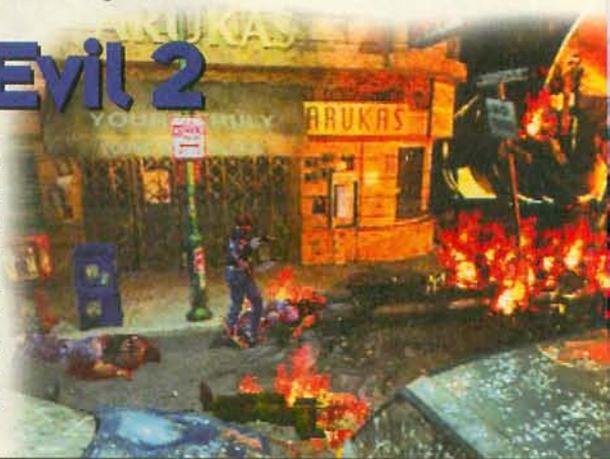
Ausgabe Nr.3/98 erscheint am
25. Februar

Need for Speed 3

Laut EAs Release-Liste soll NFS 3 bereits im März erscheinen. Grund genug für uns, immer wieder in Aachen bei der deutschen Niederlassung nachzubooren und den Jungs eine erste spielbare Version aus dem Kreuz zu leiern. Mit Mercedes, Ferrari, Jaguar oder Lamborghini dürft Ihr hier wieder Sachen tun, für die Euch Euer Dad - gesetzt dem Fall das Familienbudget läßt solche Karren überhaupt zu - ansonsten die Ohren langziehen würde: Polizeiautos rammen, gegen Tunnelwände brettern, von Klippen springen, etc. Vielleicht erreicht uns ja sogar noch eine Testversion rechtzeitig; läßt Euch überraschen.

Resident Evil 2

Am 29.1.98 ist es endlich soweit: Capcoms Über-Thriller geht in Japan in die zweite Runde und selbst wenn wir die Druckmaschinen anhalten müssen (hi, hi) werden wir das nächste Heft nicht eher zur Belichtung frei geben, bis alle Zombies das Zeitliche gesegnet haben. Neu ist, daß Ihr Raccoon City nun auch ein zweites Mal, nachdem Ihr Resident Evil 2 geschafft habt, mit veränderten Item-Locations, neuen Aufgaben und Bossen erkunden dürft. Das wird ein Fest!



IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Schmittner (ms), verantw.
Leitende Redakteurin: Patricia Beischi (pat)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Alexander Folkers (af)
Redaktionsassistent: Catharina Brieden
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 08121/95-0, Fax: 08121/95-1199
über CompuServe (GOVGAMES oder 74431.613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

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

Layout, DTP & Bildbearbeitung: Maren Hengst
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Josef Bleier
Titel-Artwork: Nintendo

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 08121/951-107, Fax: 08121/951-196

Anzeigenleitung: Alan Markovic
Anzeigenmarketing: Sacha Zöttl (-277), Ilka Krebs (-275)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS - Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 021 1/713004, Fax: 021 1/714650
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4: HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservice, Margaretenstr. 49, 82152 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (-471)
International Account Manager: Emma Karpfinger (Tel 08121/951-309, Fax 08121/951-397)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402
USA: M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4222, Fax: 001-415-525-4482
Holland: Insight Publicitas, Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572
Japan: Accot Corporations, Tel.: 03-3800-3229, Fax: 03-3-3800-3844
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Einzelheftbestellung: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg
Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementspreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,
Jahresabonnementspreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1997
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Gabi Rupp
Leitung Herstellung: Otto Albrecht
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: E. Schwend GmbH & Co.KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall
Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.
Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 08121/951-106, Fax: 08121/951-196
Geschäftsführer: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs
Geschäftsleitung, Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeld
Anschrift des Verlages:
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon 08121/951-251, Telefax 08121/951-298
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.
© 1997 WEKA Consumer Medien GmbH



JETZT NEU!



THEO KRANZ VERSAND



NIGHTMARE CREATURES (PS) 89,-

Zusätzliche Bestell Hotline:
0931 35 45 20

* AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTER-SPIEL SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG

Playstation

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD	
SCART-KABEL UND DEMO-CD	
SOLANGE VORRAT REICHT	
SONY PLAYSTATION INKL.	299,-
OFFIZIELLEM SONY GAMES GUIDE	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL	59,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALEN)	119,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS	29,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG.	39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-
MEMORY CARD 720 BLOCKS	109,-
MOUSE INKL. MOUSEPAD	59,-
NAMCO NEGCOP PAD	89,-
ABE'S ODDYSEE - ODDWORLD	89,-
ACE COMBAT 2	89,-
ACTUA SOCCER 2	89,-
AGENT ARMSTRONG	84,-
AIR RACE	99,-
ARK OF TIME	89,-
AUTO DESTRUCT	84,-
AYRTON SENNA KART DUEL 2 (JAN)	84,-
BATMAN & ROBIN (FEB)	84,-
BAPHOMET'S FLUCH 2	89,-
BEAST - BLOODY ROAR (JAN)	84,-
BLEIFUSS 2 (FEB)	79,-
BROKEN HELIX (FEB)	99,-
BUKSHIDO BLADE (JAN)	89,-
BUST A MOVE 3 (JAN)	59,-
CART INDY CAR	89,-
CASTLEVANIA	94,-
CLOCK TOWER (JAN)	99,-
COLONY WARS	89,-
CONSTRUCTOR (FEB)	89,-
COMMAND & CONQUER 2	99,-
COOL BOARDERS 2 (JAN)	89,-
COURIER CRISIS	89,-
CRASH BANDICOOT 2 (DEZ)	89,-
CRITICAL DEPTH	79,-
CROC	89,-
DEATHTRAP DUNGEON (JAN)	89,-
DEVIL'S DECEPTION	84,-
DISCWORLD 2	89,-
DREAMS (JAN)	89,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	89,-
FIGHTING FORCE	99,-
FINAL FANTASY VII	109,-
FORMEL 1 '97	109,-
FELONY 11/79	99,-
FORMULA KARTS	99,-
FROGGER	79,-
G-POLICE	109,-
GEX 2 - ENTER THE GECKO (MÄRZ)	84,-
GRAND THEFT AUTO	89,-
HEAVEN'S GATE	79,-
HERCULES	89,-
JERSEY DEVIL	94,-
JOE BLOW (JAN)	99,-
KURUSHI	79,-
LUCKY LUKE (JAN)	94,-

MADDEN NFL '98	89,-
MAGIC THE GATHERING	89,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MDK	84,-
MONOPOLY	84,-
MOTO RACER	89,-
MOTOR MASH	89,-
MUSEUM PIECE VOL. 2-5	79,-
MYST 2 - RIVEN (JAN)	94,-
NAGANO WINTER OLYMPICS (FEB)	89,-
NASCAR '98	89,-
NBA LIVE '98	89,-
NBA HANGTIME (JAN)	99,-
NBA PRO '98 (FEB)	99,-
NHL '98	89,-
NHL OPEN ICE	89,-
NHL POWERPLAY HOCKEY 98 (FEB)	84,-
NIGHTMARE CREATURES (JAN)	89,-
NUCLEAR STRIKE	89,-
ONE (MÄRZ)	99,-
OVERBOARD	89,-
PANDEMONIUM 2	79,-
PANZER GENERAL 2	89,-
PARAPPA THE RAPPER	79,-
PAX CORPUS	89,-
PGA TOUR '98	89,-
PITFALL 3D	89,-
POWER SOCCER 2 (JAN)	89,-
POWERSLIDE	89,-
PRO PINBALL - TIMESHOCK (FEB)	79,-
RAMPAGE WORLD TOUR	74,-
RESIDENT EVIL DIRECTORS CUT	84,-
RISIKO	84,-
RIVEN (MÄRZ)	94,-
ROCK N ROLL RACING 2	89,-
ROSCO MCQUEEN	89,-
SHADOW MASTER (DEZ)	89,-
SIGN OF THE SUN (FEB)	84,-
SKULL MONKEYS (JAN)	89,-
SPICE WORLD (FEB)	49,-
STEEL REIGN	79,-
STREETFIGHTER EX PLUS	89,-
SUPERSONIC RACERS 2XS	94,-
SUPER PANG COLLECTION (FEB)	94,-
TENNIS ARENA	89,-
TEST DRIVE 4	89,-
THEME HOSPITAL (MÄRZ)	89,-
TIME CRISIS (MIT PISTOLE)	159,-
TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	99,-
TOMB RAIDER 2	94,-
SPIELEBERAT. TOMB RAIDER 2 ORG.	19,95
TOSHINDEN 3	89,-
TOTAL DRIVING	84,-
UBIK (JAN)	99,-
UEFA CHAMPIONS LEAGUE (JAN)	79,-
V-RALLY	89,-
VMX RACING	89,-
VS (VERSUS) (JAN)	99,-
WARCRAFT II	89,-
WRECKING CREW (JAN)	99,-
X-MEN CHILDREN OF THE ATOMIFER	84,-
YOUNGBLOOD (JAN)	99,-
Z	79,-

Sega Saturn

BAKU BAKU ANIMAL	49,-
BATTLE STATIONS	24,-
CROW - CITY OF ANGELS	14,-
D	14,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL	24,-
FIFA SOCCER 97	24,-
MADDEN 97	24,-
NBA JAM EXTREME	24,-
NBA LIVE 97	49,-
NHL 97	24,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	79,-
PARODIUS DELUXE	29,-
PGA TOUR 97	39,-
PRIMAL RAGE	39,-
SEGA RALLY	69,-
SHINOBI X	59,-
SHOCKWAVE ASSAULT	24,-
SOVIET STRIKE	29,-
SPACE HULK	14,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	39,-
STORY OF THOR 2	39,-
SUPER PUZZLE FIGHT. 2 TUR.	24,-
SWAGMAN	39,-
TOMB RAIDER	69,-
VIRTUA FIGHTER 2	49,-
WORLDWIDE SOCCER 97	24,-
WWF IN YOUR HOUSE	24,-

Playstation

AIR COMBAT - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
CARNAGE HEART	79,-
CONTRA - LEGACY OF WAR	59,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 97	69,-
GREMLIN'S ACTUA SOCCER - PLAT.	44,-
INT. TRACK AND FIELD - PLATINUM	44,-
NHL 97	49,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
RAYMAN - PLATINUM	49,-
RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SOVIET STRIKE - PLATINUM (JAN)	49,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
THUNDERHAWK 2 - PLATINUM	49,-
TIGERSHARK 2 - PLATINUM	69,-
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
WORMS - PLATINUM	44,-

SEGA SATURN

SEGA SATURN MAXI SET	299,-
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO	
CDS, TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR	
GARANTIE + SOVIET STRIKE	
MEGA SET	333,-
WIE MAXI SET + STORY OF THOR 2	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALEN)	119,-
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL	79,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	59,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ATLANTIS - 2. CDS DT. TEXT (FEB)	99,-
BATTLE SPORT	84,-
BEDLAM	79,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
BUST A MOVE 3	79,-
NUR SOLANGE VORRAT REICHT	
COMMAND & CONQUER	99,-
CROC	89,-
DISCWORLD 2	84,-
DRAGON FORCE	89,-
ENEMY ZERO - 4 CD'S	109,-
FIFA 98-WM QUALIFIKATION	89,-
FIGHTING FORCE (JAN)	99,-
FORMULA KARTS	89,-
JURASSIC PARK - LOST WORLD	89,-
LAST BRONX	79,-
MARVEL SUPER HEROES	89,-
NASCAR '98	89,-
NBA LIVE '98 (JAN)	89,-
NBA ACTION 98 (JAN)	89,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL '98 (JAN)	89,-
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 (JAN)	89,-
RESIDENT EVIL	89,-
RETURN FIRE (JAN)	89,-
SEGA TOURING CAR	99,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
SONIC R - SONIC T.T.	99,-
STEEP SLOPE SLIDERS (JAN)	94,-
TETRIS PLUS	79,-
WARCRAFT II	89,-
WINTER HEAT (FEB)	99,-
WORLDWIDE SOCCER '98	89,-
Z (JAN)	99,-

NINTENDO 64

NINTENDO 64	299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD	
UND AV-/SCART-KABEL	
CONTROL PAD ORIG. NEU. FARBEN 54,-	
MADCATZ LENKRAD VER. VERB. 149,-	
INKL. PED., MEM.SLOT, RUMBLE-FKTN.)	
GAME BUSTER	99,-
HYPER PAK (RUMBLE+MEM.CARD)	49,-
LX4 TREMOR PAK	29,-
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
MEMORY CARD 5 MEG	79,-
BLAST CORPS	114,-
BOMBER MAN 64	89,-
CHAMELEON TWIST	119,-
CRUISEN USA (JAN)	89,-
CLAYFLIGHTER 63 1/3	139,-
DARK RIFT	129,-
DIDDY KONG RACING	89,-
EXTREME G	139,-
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION	134,-
F1 POLE POSITION 64	99,-
HEXEN 64	144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	129,-
LAMBORGHINI 64	129,-
LYLAT WARS + RUMBLE PAK	139,-
MARIO KART 64	89,-
MISCHIEF MAKERS	89,-
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	119,-
NAGANO WINTER OLYMP. (JAN)	144,-
NBA PRO '98 (JAN)	139,-
NFL QUARTERBACK CLUB 98	139,-
SAN FRANCISCO RUSH	129,-
SNOWBOARD KIDS (FEB)	89,-
SUPER MARIO 64	89,-
TOP GEAR RALLY	139,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	99,-
WCW VS NWO: WORLD TOUR	139,-
YOSHIS STORY (MÄRZ)	109,-

HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT
FAX 0931/571602

AUSTRIA EXPRESS
SCHNELLSERVICE
FÜR ÖSTERREICH:
LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN
TEL: 0049
85 17 37 77
1 DM=7,5 ÖS; PORTO 6,90 ZZGL. NN-GEB.

0931 35 45 222

ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

oder 0180 5211844

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 15.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Beim Versenden von drei lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar portofrei. Nutzen Sie unseren besonderen Vorbestellservice: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie nur Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. Bestellannahme bis 20 Uhr.



TOMB RAIDER 2 (PS) 94,-



FINAL FANTASY VII (PS) 109,-



YOSHIS STORY (NG4) 109,-



FIFA 98 PS/SAT 89,- NG4 134,-

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

