

VIDEO  
GAMES

VIDEO

# GAMES



GAME BOY

Jubiläums-Special

## 10 Jahre Game Boy

SEGA

Der Arcade-Hit des Jahres

## Daytona 2

PS

Zu Besuch bei den Entwicklern

## Metal Gear Solid

# FRANKREICH 98

## DIE FUßBALL-WM



NINTENDO • SEGA • SONY

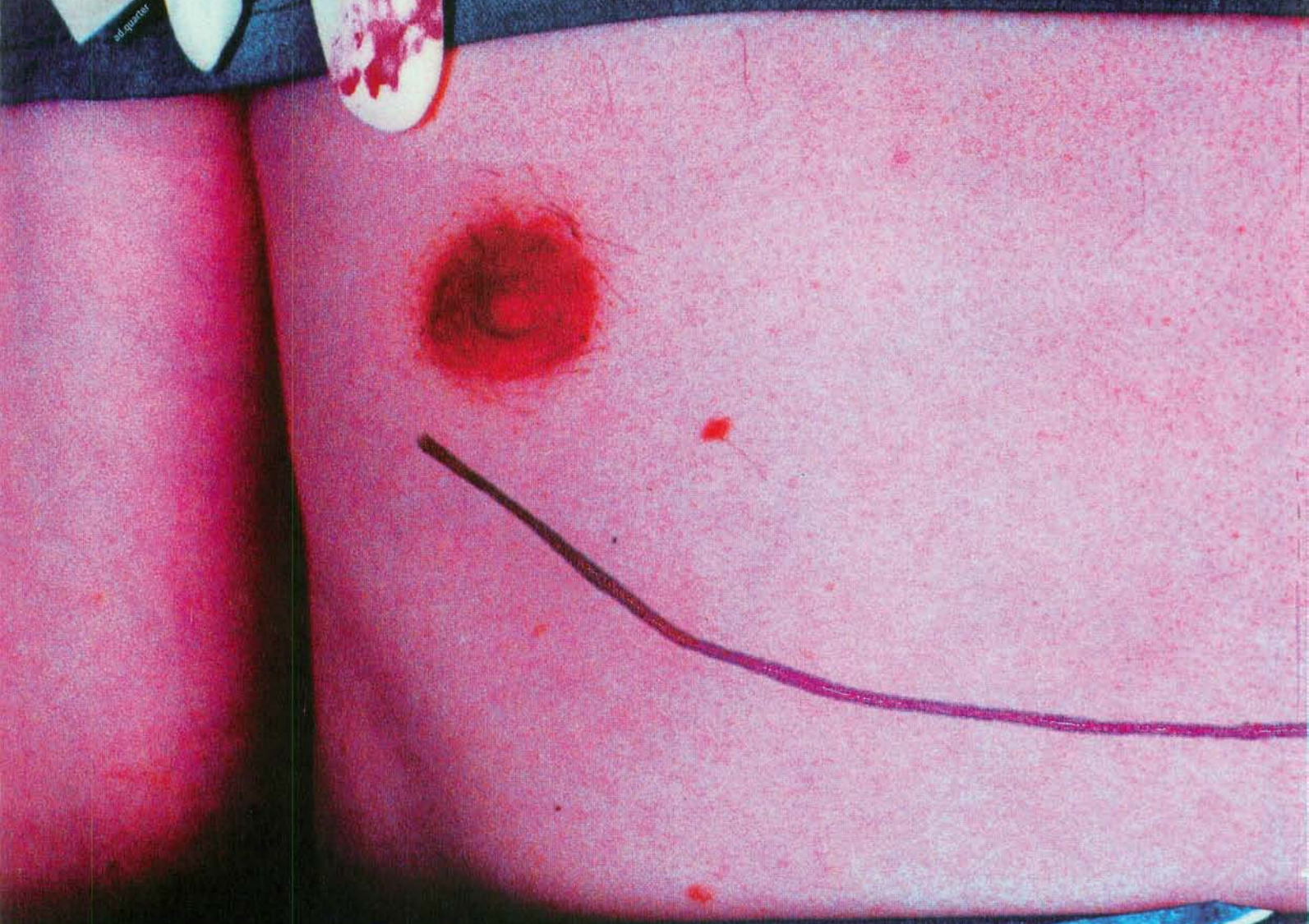
+++ **Im Test:** Gran Turismo +++ Kula World +++ G.A.S.P.  
+++ Forsaken 64 +++ Vampire Savior +++ Metal Slug 2  
+++ Real Bout Fatal Fury 2 +++ Total NBA '98

MIT SUPER  
GRAN TURISMO  
GEWINN-  
SPIEL!





# FREUT E DIRECTO



[www.vid.de](http://www.vid.de)

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

Resident Evil is a registered trademark of Capcom Co., Ltd. © Capcom Co., Ltd. 1996, 1999, 2007. All rights reserved. Capcom is a registered trademark of Capcom Co., Ltd.

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



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

MIT DEMO-VERSION VON  
RESIDENT EVIL 2

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

**CAPCOM**



## A C D E F B E E G

**W**enn Ihr diese Zeilen lest, herrscht bei uns gerade Highnoon auf der Peachtree Street. Wie, war zu verklausuliert? Na gut, wir befinden uns gerade in der West Peachtree Street in Atlanta, GA auf der Electronic Entertainment Expo (fängt dreimal mit "E" an, deshalb E3) und stauben Pressemappen ab, was das Zeug hält. Obwohl, das war eigentlich vor fünf Jahren, als es noch "echte" Pressemappen gab, die durchschnittliche Ausbeute eines erfolgreichen Messtages zwischen 25 und 30 kg betrug und wir auf dem Rückflug regelmäßig Strafzölle wegen des eklatanten Übergepäckts entrichten mußten (kein Witz!) – von den kraftlosen, bleiernen Armen ganz zu schweigen. Heute dagegen drücken einem die PR-Manager mit einer lockeren Handbewegung hinter den Tresen und einem jovialen Lächeln nur noch das "Digital Press Kit" in Form einer oder mehrerer CDs in die Hand, bzw. uploaden ihre

Presseerklärungen gleich ins Virtual Press Office der E3. Zugegeben, diese Presse-CDs sind ungemein praktisch, alleine schon weil sie so viel Platz und Gewicht sparen. Da befinden sich dann

auch massenweise Daten, Bilder, Freisteller, ja sogar animierte Sequenzen der neuesten Spiele drauf; diesen Luxus möchte kein Redakteur mehr missen! Aber ist unser Job deswegen leichter geworden? Eigentlich nicht, wenn man bedenkt, wie viele Bilder so ein kleines, rundes Mistding faßt.

Auf mittlerer Größe abgespeichert, passen da gut und gerne 2.000 Pics oder mehr drauf. Und manche Firmen nutzen diesen Platz voll aus! Alleine das Öffnen all dieser Dateien mit einem Bildbetrachter dauert mitunter Stunden. Wenn man einen guten Screenshot aus Versehen wegklickt, dann kann man die Nadel von vorne im Heuhaufen suchen, es sei denn, die Bilder sind ausnahmsweise einmal nicht willkürlich durchnummeriert à la "Bild Xdr\_0006.tga", "Bild Vdr\_0012.tga"...). Den Vogel abgeschossen hat aber Konamis Frühjahrs-Press-Kit mit Shots zu Nagano, Castlevania, Goemon, usw.: Manche Bilder auf dieser CD sind 40, 50 Mbyte groß, eines sogar 116 Mbyte! Wenn man bedenkt, daß z.B. das gesamte N64-Spiel "Nagano Winter Olympics '98" nur 12 Mbyte umfaßt, mutet das doch recht kurios an, oder? So, das mußte einfach mal raus! Jetzt aber genug geschnackelt, sonst entsteht am Ende noch der Eindruck, wir wären ein einziger Haufen Jammerlappen und Weicheier.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe, Eure hart im Nehmende VG-Gang

PS: Danke für das viele Lob wg. dem neuen Layout; ging runter wie Öl.





Aerofighters Assault © 1997 Video System Co., Ltd. & Paragon Entertainment, Inc. Konami © is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.  
 Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74



# AEROFIGHTERS ASSAULT



# Adrenalin pur

**Operation "Projekt Blau" startet - Adrenalin pur.**  
**Eine mysteriöse Militärorganisation will die Welt-**  
**herrschaft an sich reißen:** ihre Bombe ließ das antarktische Eis schmelzen, New York steht unter Wasser, die Streitkräfte sind außer Gefecht. Nur die Spezialeinheit Aerofighters kann die Welt noch retten. Gefragt sind furchtlose Piloten mit Mut und Ehre, die sich mit ihren 6 Kampffjets der Herausforderung stellen und 11 Missionen in einem erschreckend realistischen Weltuntergangsszenario fliegen.





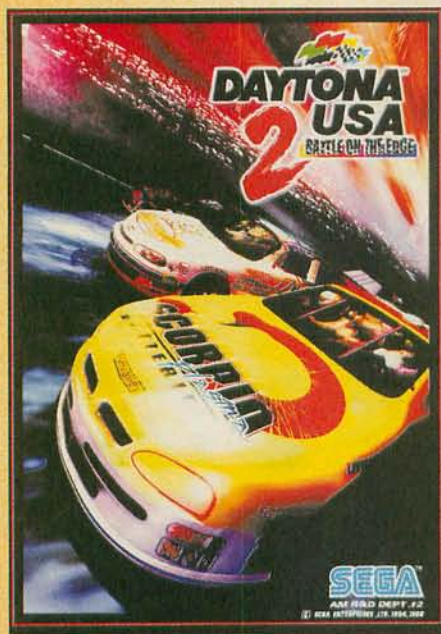


46

16

14

88



16

**DAYTONA 2 (Arcade):** Wenn alles glattgeht, könnte der neue Rennspiel-Hammer auch für die Katana umgesetzt werden ...

34

**COLIN MCRAE RALLY (PS):** Der nächste Anwärter auf den Rennspiele-Thron ist schon in der Mache.



## TIPS + TRICKS

Aerofighters Assault (N64)	51
Deathtrap Dungeon (PS)	53
Diablo (PS)	54
Gex 3D (PS)	57
Lucky Luke (PS)	60
Micro Machines V3 (PS)	52
Motorhead (PS)	57
Need for Speed 3 (PS)	53
NHL '98 (SAT)	54
NHL Breakaway '98 (PS)	57
ONE (PS)	58
Pitfall 3D (PS)	59
Powerboat Racing (PS)	55
Rampage World Tour (SAT)	56
Reboot (PS)	56
Shadow Master (PS)	57
Shadows of the Empire (N64)	50
Skullmonkeys (PS)	54
Snow Racer '98 (PS)	60
Spawn (PS)	52
Steel Reign (PS)	57
Tekken 3 jap. (PS)	56
Theme Hospital (PS)	58
Total NBA '98 (PS)	51
Wing Over (PS)	54

## PREVIEW

<b>Atari Greatest Hits Vol. 2 (PS)</b>	22
DIE Klassiker unter den Oldies	
<b>Azure Dreams (PS)</b>	25
Ein wenig "Pocket Monsters" und viel Rollenspiel als PlayStation-Cocktail	
<b>Blasto (PS)</b>	32
Der neue Frauenheld auf CD	
<b>Cardinal Syn (PS)</b>	40
Kann denn spielen Sünde sein?	
<b>Colin McRae Rally (PS)</b>	34
Schmutziger Sport, sauber umgesetzt	
<b>Colony Wars 2 (PS)</b>	28
Der Kolonialkrieg, zweite Runde	
<b>Darius G (PS)</b>	38
Jetzt geht's auch in 3D rund	
• <b>Daytona 2 (Arcade)</b>	16
Von wegen Rallye. Hier geht's auf der Straße im Kreis	
<b>Heart of Darkness (PS)</b>	26
Dieses Jump'n Run treibt's bunt	
<b>KKND 2 (PS)</b>	18
Wieder Krushen, Killen und Destroyen	
<b>Oddworld: Abe's Exoddus (PS)</b>	30
Der Mudokon räumt eine Brauerei auf	
<b>Quest 64 (N64)</b>	20
Geister zähmen und Monster kloppen	
<b>SaGa Frontier (PS)</b>	24
Die SaGa-Reihe jetzt auch in Europa	
<b>Shadow Gunner (PS)</b>	41
Düsteres Geballer	
<b>Shining Force 3 (SAT)</b>	31
Leuchtendes Strategie-Vorbild?	
<b>Tommi Mäkinen Rally (PS)</b>	21
Mäkt innen im Auto mitfahren?	
<b>Versus (PS)</b>	39
Kurz und knapp. Mögt Ihr Latein?	
<b>SPECIALS</b>	
• <b>Game Boy Special</b>	46
Der kleine Dauerbrenner hat sich diesmal unsere besondere Aufmerksamkeit verdient	
• <b>Gran Turismo Competition</b>	66
Zu Sony's aktueller Nummer Eins darf natürlich auch ein Wettbewerb nicht fehlen	
<b>Arcade: Marvel vs. Capcom</b>	65
In unserem Arcade-Special treffen Kultfiguren mit Vollkontakt aufeinander	
• <b>Metal Gear Solid</b>	14
Noch vor der E3 konnten wir ein Interview mit den Entwicklern ergattern	
<b>Soundtracks</b>	42
Ungestört von Zwischen- und Endgegnern die Musik von Spielen genießen	





96/99

**REAL BOUT (SAT, NG):** Gleich zwei Real Bouts sind diesmal bei uns vertreten, einmal für Saturn und einmal Neo Geo.



77

**NBA COURTSIDE (N64):** Das erste Spiel aus Big N's neuer Abteilung "Nintendo Sports".

**SHINING FORCE 3 (SAT):** Die Strategie-Saga geht auf dem Saturn in die dritte Runde.

31



## RUBRIKEN

Hitparaden	71
Impressum	102
Inserentenverzeichnis	97
Leserbriefe	61
News	10
So bewerten wir	68
Szene Chat	67
Vorschau	102

82

**MOTORHEAD (PS):** Autos und kein Ende – die Transatlantic Speed League sucht neue Fahrer.



84

**VAMPIRE SAVIOUR (SAT):** Capcom läßt den dritten Darkstalker-Teil vom Stapel.



20

**QUEST 64 (N64):** Als kleiner Magier schlagt Ihr Euch in diesem Rollenspiel durch mittelalterliche Lande.



## TEST

### SONY PLAYSTATION

CyBall Zone	93
FIFA '98 WM Edition	88
Golden Goal	85
Gran Turismo	80
Klonoa	87
Kula World	86
Motorhead	82
Phat Air	91
Poy Poy	83
Snowracer '98	84
Super Match Soccer	91
Total NBA '98	92
Wayne Gretzky '98	76
World League Soccer '98	90

### NINTENDO 64

FIFA '98 WM Edition	89
Forsaken 64	72
G.A.S.P.	74
NBA Courtside	77
Robotron 64	78
Wetrix	75

### SEGA SATURN

Fatal Fury: Real Bout Special	96
Arcade Greatest Hits	97
Rampage World Tour	98
Vampire Saviour	94
Z	98

### EXOTEN

Real Bout: Fatal Fury 2	99
Metal Slug 2	100



powered by



WELTMEISTERSCHAFT 90  
SÜDDEUTSCHLAND - BRASILIEN  
FINALE

GOLOZEN



# GO FALCON



THE  
FALCON  
SCHOOL



© 2002 Z-Axis, Inc. All rights reserved.

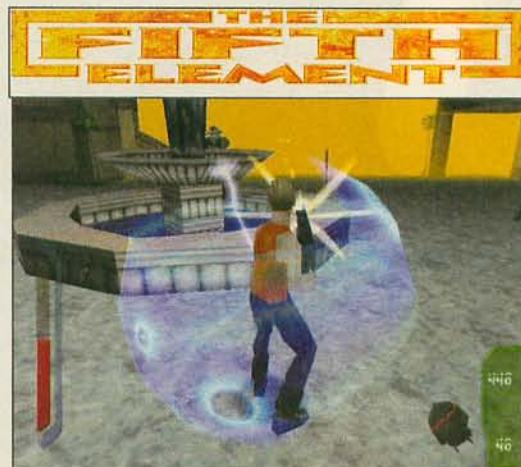


## Das Fünfte Element

## PlayStation

Kalistos Spiel zum Film (wurde auch langsam Zeit, daß sich da wer drum kümmert) ist ein Action-Adventure, das sich in 15 Level untergliedert. Die besondere Atmosphäre von Luc Bessons Kinostreifen kann hier in unterschiedlichen Szenarien nachempfunden werden. Manche Missionen sind nur Korben Dallas vorbehalten, andere dagegen nur Leeloo. Abhängig davon, wie erfolgreich Ihr Euch mit beiden Charakteren durchs Spiel schlagt, kann die Liebesgeschichte am Ende hier auch unglücklich ausgehen. Drei der Level sind eher im Bereich Geschicklichkeit angesiedelt, da Ihr hier sehr flink sein müßt. Generell ist vor al-

lem ein guter Orientierungssinn in den vielen Labyrinthen gefragt. Nach und nach müßt Ihr auch Eure Zielgenauigkeit und Nahkampftechniken verbessern, je nachdem, mit welchem Charakter Ihr gerade kämpft. Leeloo ist hierbei die Kampfsportlastigere und Korben eher der Waffennarr. Die beiden Helden haben im Spiel übrigens dieselben Outfits an wie im Film. Original-FMV's werden als Zwischensequenzen verwendet und lockern das Geschehen auf. In wenigen Wochen dürfte das Teil bereits zu haben sein.



## Star Soldier "Vanishing Earth" Nintendo 64

Hierzulande fast unbekannt, hat Hudsons "Soldier"-Serie in Japan jedoch eine ähnliche Berühmtheit erlangt, wie die vergleichbaren Shooter-Klassiker **Raystorm** oder **Gradius**. Programmierveteran Yujin Takahashi, der bereits hauptverantwortlich für die NES-Versionen **Star Force** und **Star Soldier** (über eine dreiviertel Million verkaufte Module allein von letzterem Titel) sowie die PC Engine-Sequels **Super Star Soldier**, **Final Soldier** und **Soldier Blade** war, zieht nun ebenso die Fäden bei der N64-Umsetzung. Auch dieses Remake beinhaltet viel klassisches Gameplay, gepaart mit neuen 3D-Effekten und -Hintergründen. Dem üblichen Soldier-Strickmuster treubleibend, muß der Spieler auch hier die Erde retten, wofür ihm verschiedene Flugzeuge aus drei Gattungen zur Verfügung stehen. Im 64-Bit-Zeitalter genügt es allerdings nicht mehr, nur sämtliche Gegner plattzuballern. Eine weitere

Zielsetzung besteht darin, möglichst viele Treffer-Combos zu landen. In einem vorgegebenen Zeitrahmen müssen so viele Treffer nacheinander gemacht werden, wie möglich. Daher sieht Ihr auf den Screenshots auch immer zwei Balken. Eine Leiste steht für die verbleibende Zeit, die andere zeigt Eure Treffer in Folge an. Abhängig vom Stand des Combo-Meters tauchen die Feinde in unterschiedlichen Formationen und Intervallen auf. Das Spiel erlaubt es Euch auch, auf Autofeuer umzustellen (wohlgemerkt als normales Game Feature, ohne spezielles Pad!). Allerdings lassen sich im manuel-



len Modus doppelt so viele Schüsse pro Sekunde abfeuern. Am Ende jeder Stage lauert natürlich auch hier üblicherweise ein monströser Boß. Freunde des Genres sollten schon mal das Sparen beginnen: Der Japan-Release ist für den 10. Juli angekündigt.

## Psybadek PlayStation

Es scheint, als sei Psygnosis auf den Anime-Geschmack gekommen: Eine Rasselbande niedlicher Cartoon-Kiddies hat eine neue Freizeitsportart, Hoverdekkfahren, zu ihrem Lieblingshobby erklärt. Skateboards und Rollerblades sind bei Mia, Xako und ihren Freunden



*Psygnosis überrascht mit neuen Spielideen.*

out, Schwebebretter dafür um so angesagter. **Psybadek** ist allerdings kein neues Niedlich-Rennspiel à la **Snowboard Kids**, sondern ein Plattform-Abenteuer, nur mit dem Unterschied, daß Ihr hier vom Rumlaufen keine Blasen kriegt – Ihr schwebt schließlich durch die Lande. Die wunderschöne 3D-Grafik vereint Jump'n-Run-Elemente, knackige Rätsel und Rennspiel-Action zu einem äußerst innovativen Spiel. An manchen Orten könnt Ihr in aller Ruhe die verschiedenen Stunt-Möglichkeiten ausprobieren, während dann auch wieder mal ein Boß zum Kampf bittet. Nach jedem besiegten Obermottz taucht einer von Euren verschwundenen Freunden wieder auf. Außerdem gewinnt Ihr mit jedem befreiten Freund ein neues Board, sprich Hoverdek, hinzu. Leider dürft Ihr erst frühestens im November Hand an das erfrischend neue Teil legen.



## Capcom-Party/Katana Sega

Die Anzeichen mehren sich, daß Sega die Eckdaten seines Katana-Kätzchens schon diesen Monat aus dem Sack läßt. Anlässlich einer Feier in einem Tokioter Hotel am 17. April zum Jubiläum des dreimillionsten verkauften indizierten Spiels waren neben der gesamten Capcom-Chefetage und den Sony Bossen auch erstaunlich viele hochrangige Seganer geladen. In der Rednerliste war Segas Geschäftsführer Irijimari noch vor dessen Sony-Counterpart Tokunaka aufgeführt, ja durfte sogar gleich nach der Begrüßung durch Capcoms Vorstandsvorsitzenden seine Glückwünsche loslassen. Dies wurde in Japan als Indiz dafür gewertet, daß Capcom, deren Arcade-Spiele wie gemacht für Segas Naomi-Board sind (das wiederum auf der Katana-Hardware, dem Saturn-Nachfolger, basiert), an guten Beziehungen zu Sega gelegen ist. Ein weiteres Indiz für die kurz bevorstehende Ankündigung des Saturn-2-Veröffentlichungstermins war ein Auftritt von Starprogrammierer Kenji Eno in einer TV-Sendung mit dem Thema "Musik in Videospielen" drei Tage später. Eno, der auch selber schon die Musik zu vielen seiner Spiele komponiert hat, stellte hier einige Tracks aus seinem neuesten Werk D2 vor. D2, also das Sequel zu D, war ursprünglich für Matushitas M2 geplant gewesen. Nach Matushitas Rückzug aus der Branche war es auch um D2 still geworden. In der Sendung kündigte Kenji Eno eine erste öffentliche Präsentation von D2 am 23. Mai in an. Als Hardware-System wurde lediglich "XXXXXX" angegeben. "Saturn" hat zwar sechs Buchstaben, "Katana" aber ebenfalls.






86%

“..knackig und absolut motivierend!”  
PlayStation Games

88%

“..ein gigantischer Abenteuerspielplatz  
mit hohem Suchtfaktor...”  
Maniac



The  
ADVENTURES  
of  
**ALUNDRA**  
アランドラ



**Der atemberaubende Action-Adventure-Klassiker aus Japan.  
Jetzt komplett deutsch!**





## Overblood 2 PlayStation



*Auch Teil 2 ist ein Action-Adventure für die anspruchsvolleren Spieler.*

**O**verblood 1 wurde etwa zur selben Zeit wie Biohazard 1 entwickelt, aufgrund seines späteren Erscheinungsdatums aber oft fälschlicherweise als Plagiat von Capcoms Mega-hit bezeichnet. Dabei ist Overblood lediglich auch ein Action-Adventure wie die REsi, von der Story her allerdings komplett anders und wesentlich komplexer aufgebaut. Der zweite Teil ist fast fertig und wird von Riverhill Soft program-

miert, die in grauer Vorzeit auch die 3DO-Version von Doctor Hauser entwickelt haben. Die Fortsetzung wartet mit grafisch deutlich aufgepeppten Hintergründen und einer dynamischeren Kameraführung auf. Dank Zweispielersfunktion darf man die Charaktere während des Spiels wechseln. Hauptfigur des Sequels ist Rennfahrer Akano Brown, der in East Edge City am Flughafen eintrifft, als im selben Moment vor seinen Augen ein Mord geschieht. Das Opfer kann Akano vor seinem Ableben gerade noch eine seltsame Kapsel zustecken, die allerdings noch für einen Haufen Ärger sorgen wird ...

## D.I.R.T./ Jeremy McGrath Supercross '98 PS



**F**uncom, einer der wenigen europäischen Entwickler, die nicht in England beheimatet sind, arbeitet zur Zeit an zwei Projekten. Bisher haben die spaßigen Norweger ihr Talent immer nur durch Auftragsarbeiten für andere Firmen unter Beweis gestellt (z.B. die NBA-Hangtime-Umsetzung im Auftrag Midways fürs SNES oder Samurai Shodown/Sega CD). Da darf man gespannt sein, inwieweit die Herrschaften aus dem hohen Norden bereits auf eigenen Füßen stehen. Die Zutatenliste zu dieser neuen Motocross-Sim liest sich wie folgt: Sechs Offroad-Tracks in heruntergekommenen, industrieller Brachlandschaft, sechs Fahrer, sechs Spielmodi, Rauch, herumfliegende Dreckbrocken, Zwei-

spieler-Splitscreen und Analogpad-Unterstützung. Unser erster Eindruck war ganz passabel. **D.I.R.T.** ist ein sehr schnelles, realistisches Motorradrennsportspiel. Wie bereits angekündigt, läßt auch Acclaim seit längerem an einer ähnlichen Simulation mit dem Namen **Jeremy McGrath Supercross '98** arbeiten, die diesen Monat erscheinen soll. Da unsere Preview-Version aber einen dermaßen trashigen Eindruck hinterließ, belassen wir es an dieser Stelle lieber bei der bloßen Nennung des zu langen Namens.

## Street Fighter EX2 Arcade

**E**ine neue Arbeitsgruppe bei Capcom, Arika, die sich aus früheren Square-Mitarbeitern und alten SF-Hasen zusammensetzt, wurde mit dieser neuerlichen Automatenversion betraut. Wie bei SF Zero 2 habt Ihr 14 Kämpfer zur Verfügung und müßt in den acht Stages jeweils zwei Runden gewinnen, um weiterzukommen. Das Button-Layout sowie das Spielprinzip mit den zwei Leisten (eine für Energie, eine für Combos) wurde ebenfalls beibehalten. Es gibt wieder tonnenweise Spezialattacken, Super Combos, Combo Breaker, Super Combo Breaker, etc. zu entdecken. Die Namen aller ausgeführten Aktionen, wie Fast Attacks, Reversals usw., sowie die dadurch erzielten Combo Points, werden jeweils

auf dem Bildschirm angezeigt. Ein netter Gag ist hier die Möglichkeit, den Gegner in den Bildschirm hinein zum Betrachter zu schleudern, worauf dann je nach Einschlagkraft das Glas der Kamera "springt". Wer sich hier irgendwann langweilt, gar kein Problem: Capcom hat bereits den Release von Street Fighter Zero 3 angekündigt, welches schon bald Street Fighter III in den Spielhallen ablösen soll. Ein klein wenig verwirrend, das ganze ...



*Man muß schon ein sehr eingefleischter SF-Fan sein, um von den ständigen Sequels nicht langsam genug zu haben.*



## O.D.T. PlayStation

**E**ine tödliche Epidemie sucht die Stadt Callheim. Sämtliche Bewohner werden nach und nach dahingerafft, die Ärzte sind machtlos. Eine uralte Legende scheint der einzige Hoffnungsschimmer am Horizont: die sagenumwobene grüne Perle mit ihren Heilkräften. Kapitän Lamat macht sich mit Crew und Luftschiff Nautiflyus auf die Suche, obwohl ihr ersehntes Ziel irgendwo in der verbotenen Zone liegt. Prompt gerät das Expeditionsteam in ein rätselhaftes Kraftfeld und stürzt ab. Als sich die vier Überlebenden aus dem Wrack befreien, finden sie sich auf dem Dach eines bizarren Turms wieder. Hier beginnt das eigentliche Spiel, das Euch durch die unzähligen Etagen des archaisch verwinkelten Baus führt. Mechanische Fallen und Mutanten erschweren das Vorankommen. O.D.T. ist ein stimmungsgeladenes Adventure mit Rollenspielanteilen, da Ihr bestimmte Eigenschaftswerte Eures Charakters (z.B. Waffengeschick, magische Fähigkeiten oder Kondition) wie bei einem klassischen RPG stetig ausbauen könnt. Sieht klasse aus, kommt aber erst in einem halben Jahr zu uns.



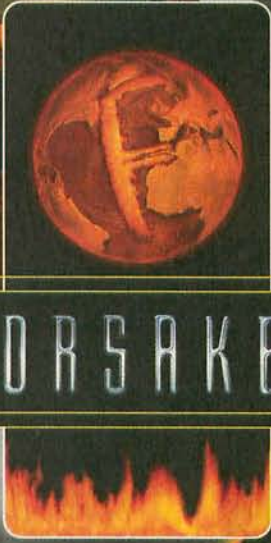
*Famose Grafikeffekte sorgen für eine surreale Atmosphäre.*







AB DEM 4. MAI WIRD ES  
DICH VERÄNDERN.



# FORSAKEN™

"WOW - WAS FÜR EIN SPEKTAKEL!"  
(PC GAMES 4/98)

"NERVENZERREISSENDE SPANNUNG."  
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"GRAFISCH UND TECHNISCH FLITZT  
FORSAKEN AN DIE GENRE-SPITZE."  
(GAMESTAR 4/98) PETER STEINLECHNER

"MIT FORSAKEN PRÄSENTIERT ACCLAIM  
EINE DER AUSGEREIFTESTEN 3D-ENGINES."  
(PC GAMES 1/98) FLORIAN STANGL



10/10 PLAY PLAYSTATION 4/98  
10/10 FUN GENERATION 5/98  
90% PC GAMES 5/98  
90% MEGA FUN 5/98  
1+4 PLAYSTATION MAGAZIN 5/98

FÜR PC, PLAYSTATION, N64



HOCHSPANNUNG LADEN





## TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

Einer der am sehnsüchtigsten erwarteten Titel des Jahres nimmt langsam Gestalt an. Wir haben daher keine Mühen gescheut und vor Ort beim Producer des Spiels, Mr. Hideo Kojima, nachgebohrt, um von ihm persönlich informiert zu werden, was denn nun wann Sache ist.



Hideo Kojima  
beim Level designen.

**A**nfang September wird ein Großteil der japanischen Zockerschar vor Freude wahrscheinlich durchdrehen, denn dann ist es endlich soweit. Die grundsätzliche Idee hinter MGS haben wir Euch ja in der VG 02/98 bereits nähergebracht. Das erste Level, das auch nahezu unverändert so im fertigen Spiel enthalten sein wird, sowie ein spezielles Trainingslevel, ist uns Journalisten bereits im Mai zugänglich gemacht worden. Ihr müßt hier eine Geisel befreien, die als grüner Punkt auf Eurem Radarschirm dargestellt wird. Hauptaufgabe dabei ist es, nicht bemerkt zu werden. Kriecht Ihr, anstatt zu gehen, dann können Euch Eure Feinde nicht hören. Manche Gegner schlafen auch und sehen somit nichts. Mit Hilfe eines Fernglases müßt Ihr vorher ausloten, an wem Ihr vorbeischießen dürft und an wem nicht. Die erste Waffe, die Euch in die Hände fällt, ist eine normale Pistole, für die etwas später auch ein Schalldämpfer zur Verfügung steht. Neben einem Gewehr mit Zielfernrohr (James Bond, ich hör Dir trapsen) läßt sich Euer Inventar noch um so exotische Waffen wie ferngesteuerte Minen oder Raketen erweitern. Nach Abschluß einer solchen Rakete, die übrigens nur im Schrittempo fliegt und deren Flugbahn von Euch gesteuert wird, ist es möglich, in deren First-Person-Perspektive umzuschalten und den Einschlag hautnah mitzerleben. Das Gameplay wirkt schon jetzt exzellent, der Schwierigkeitsgrad gut ausbalanciert. Mehr vom eigentlichen Spiel erfahrt Ihr demnächst in einem weiteren Preview. Kommen wir jetzt aber zu den Fragen an Kojima-san:

**VG:** Warum wurde der seit langem angekündigte April-Release eigentlich auf September verschoben?

**HK:** Wir haben die Probleme, die Polygone in einer echten 3D-Umgebung machen, völlig unterschätzt. Hier sieht man alle Objekte aus den unterschiedlichsten und unmöglichsten Perspektiven. Das hat uns ganz schön auf Trab gehalten. Ich bin jetzt aber sehr zufrieden mit dem Ergebnis. Es ist genau das Metal Gear dabei herausgekommen, das ich ursprünglich schon bei der MSX-Version im Hinterkopf hatte.

**VG:** Bei PlayStation-Spielen gibt es normalerweise Probleme mit Pop-Ups und verzerrten Polygonen. Wie haben Sie diese beiden Dinge in den Griff bekommen?

**HK:** Wir haben keine besondere Technik angewandt, es hat einfach nur viel Zeit gekostet. Ich war davor genauso unerfahren in Polygon-Spielen wie mein Team. Das sind alles junge, motivierte Leute mit alles anderem als einer Beamtenmentalität. Wenn ich gesagt habe, dies oder jenes muß noch besser gemacht werden, dann hat niemand widersprochen, sondern alle



助監督  
松花 賢和

haben einfach nur versucht, eine Lösung zu finden.

**VG:** Haben Sie Sonys Performance Analyzer zur Hilfe genommen?

**HK:** Nein, wir haben auch nicht vor, ihn jetzt noch einzusetzen. Wir haben die Justierung der Kamerapositionen und das Bewegen der Hintergründe mit unseren eigenen Tools bewerkstelligt.

**VG:** Wäre Metal Gear auf dem N64 nicht einfacher zu realisieren gewesen?

**HK:** Bei der Künstlichen Intelligenz der Gegner hätten wir uns sicher mit dem N64 leichter getan. Bedenkt man aber die aufwendigen und großflächigen Texturen, dann war Sonys PlayStation die Konsole der Wahl. Wenn wir es für das N64 umsetzen würden, käme ein anderes Spiel dabei heraus. Jede Konsole hat eben so ihre Eigenheiten...

**VG:** Wie verhält es sich mit dem Nachladen der Daten von CD?

**HK:** Sobald man ein Level betritt, werden keine Grafiken mehr nachgeladen, lediglich Sounds.

**VG:** Gibt es eigentlich verschiedene Schwierigkeits-einstellungen?

**HK:** Nein, nicht im üblichen Sinne. Zu Beginn im Trainingslevel "merkt" sich das Spiel, wie oft der Spieler stirbt. Der Schwierigkeitsgrad wird dann automatisch angepaßt, indem Feinde z.B. anders plaziert sind, etc.

**VG:** Wie viele Stunden Spielspaß darf ein Durchschnittsspieler erwarten?

**HK:** Schwer zu sagen... Jemand, der ganz exakt weiß, wo es langgeht, benötigt so um die acht Stunden. Das Schnee-Level z.B. könnten Sie theoretisch in drei Minuten beenden. Wenn Sie aber nicht wissen, was zu tun ist, dann brauchen Sie allein für diesen Abschnitt eine gute Stunde.

**VG:** Haben Sie und Ihr Team für die Bewegungsabläufe des Helden Solid Snake Konamis Motion Capturing Studio in Anspruch genommen?

**HK:** Zu Beginn hatten wir das vor und haben auch gleich eine Riesensmenge Daten aufgenommen. Letztlich hänge ich aber zu sehr an dem rein fiktiven Charakter von Snake. Wir wollten ihn nicht dadurch zu einer realen Person machen, daß er sich wie ein echter Mensch bewegt. Also haben wir's seinlassen, noch ein paar Zeichentrickexperten eingestellt, diesen unsere Tools erklärt, so daß sie ihr Handwerk danach am Computer, aber auf die herkömmliche Art erledigen konnten. Metal Gear Solid enthält viele anime-typische Sequenzen, so z. B. wenn Snake erschossen wird.

**VG:** Gab es irgendwelche Vorbilder?

**HK:** (grinst) Nun, ich möchte hier niemanden anligen... Es gibt da schon ein Spiel, das einem nicht aus dem Kopf geht - Ich persönlich mag Zombies...

**VG:** Wir danken für dieses Gespräch

ds





JETZT FLIEGT  
DER BÄR



# BANJO- -KAZOOIE™\*

*Der Bär ist los. Mit Banjo, dem verrückten Honigbär und Kazooie, der lustigen Möwe. Sie sind unzertrennlich. Sie sind unschlagbar. Und gemeinsam wollen sie Banjos Freundin Piccolo befreien. Unglaubliche 3-D-Welten. Spannende Abenteuer. Knifflige Aufgaben. Erlebe das neue, ultimative Action Duo: Banjo - Kazooie™. Exklusiv für Nintendo® 64!*

**Nintendo®**

NINTENDO 64



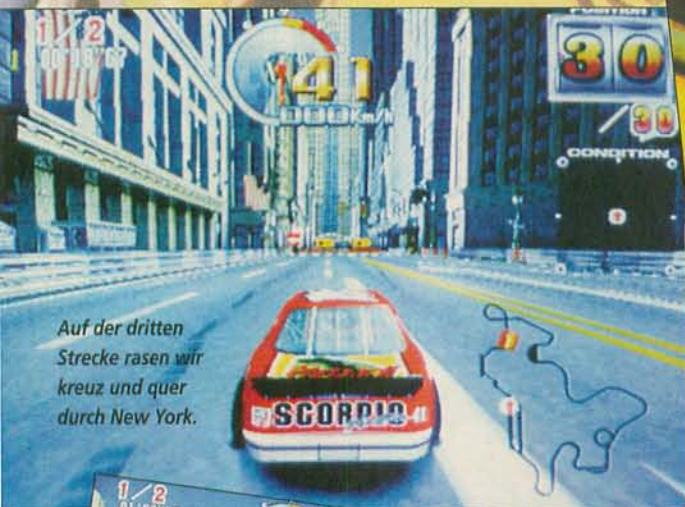
THE NEW DIMENSION OF FUN

TM, ® and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd.  
© 1998 Nintendo Game Boy Advance  
© 1998 Nintendo Co., Ltd.

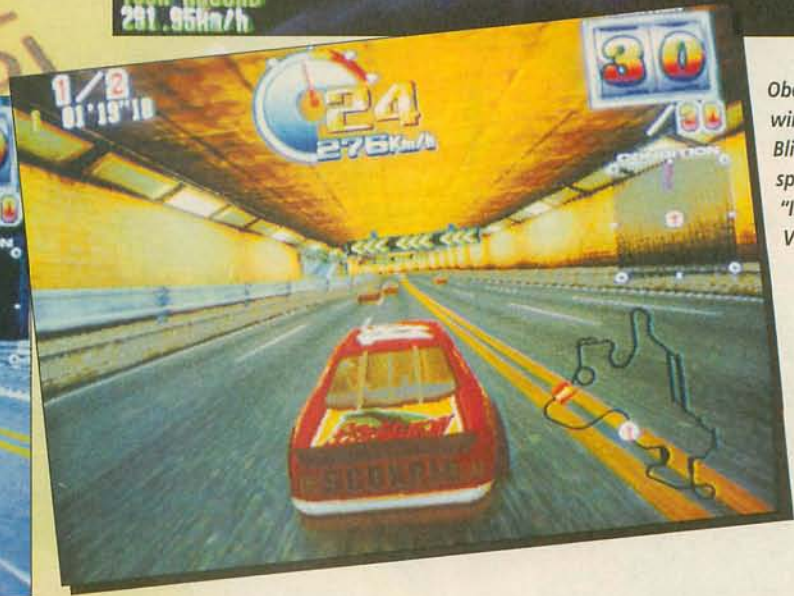


## DAYTONA™ USA 2 BATTLE ON THE EDGE

Nun ist es geschehen: Segas Top-Entwicklertruppe AM#2 hat sich doch noch dazu überreden lassen, uns den Arcade-Nachfolger des Jahres zu beschenken.



Auf der dritten Strecke rasen wir kreuz und quer durch New York.



Oben werfen wir einen Blick auf die spektakuläre "In-Cockpit-View".



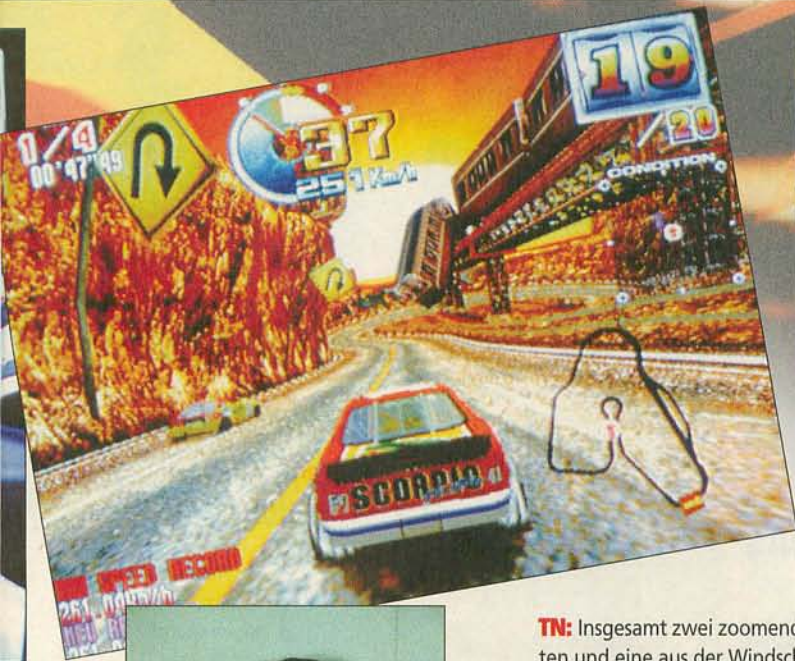
Langsam wurde darüber gemunkelt, endlich ist es soweit! Das offizielle Daytona-Sequel geht aus der AM#2-Boxengasse an den Arcade-Start. Auf drei anspruchsvollen und grafisch aufwendigen Strecken dürfen zukünftige Stock-Car-Raser ohne Rücksicht auf Verluste die Grenzen ihres fahrerischen Könnens testen. Schaltung und Pisten-Wahl (Easy, Normal und Hard) werden wie gewohnt vor Rennbeginn festgelegt. Die erste Strecke erinnert verlaufsmäßig frappierend an die des Vorgängers, aber natürlich wurde alles mit einer neuer Background-Grafik versehen und mit vielen Randattraktionen verziert. Der zweite Kurs ist mitten in einem Vergnügungspark platziert. Hier kommt der Spieler in den Genuß von malerischen Wasserfällen und einem simulierten Space-Shuttle-Start. Auf der dritten und imposantesten Piste rasen wir quer durch die engen Häuserschluchten von New York – schnelle Geraden wechseln sich hier mit tückischen 90°-Kurven ab. Daytona 2 überzeugt durch absoluten Grafikrealismus und penible Detailgenauigkeit: So entsprechen die Stock Cars bis zur

letzten Polygon-Schraube ihren großen Vorbildern. Die Detail-Besessenheit geht gar so weit, daß Cockpit-Ausstattung und Rennpilot von außen klar erkennbar sind. Genau 40 Kontrahenten rangeln mit uns um die Pole-Position. Darüber hinaus werden Unfälle oder Feindkontakte mit Rivalen an vielen Karosserieteilen sichtbar: Abgebrochene Türen, flatternde Kofferraumdeckel oder eingedrückte Seitenteile sind nur ein kleiner Ausblick, was den ambitionierten Rennfahrer erwartet. Je nachdem, wie schwer das Auto lädiert ist, verringert sich auch dessen Fahrleistung. Da hilft nur noch ein Boxenstop, um für eine volle Performance von den Mechanikern wieder alles geradebiegen zu lassen. Selbst die Special Effect-Abteilung hat einiges zu bieten: Reifenprofilspuren fressen sich dauerhaft in den Asphalt, streift Ihr eine Wand, wird ein gleißender Funkenregen entfacht oder urplötzlich prasselt ein Wolkenbruch auf uns nieder. Wir dürfen also gespannt sein, denn eine Katana-Umsetzung liegt durchaus im Bereich des Möglichen, wie uns ein Sega-Mitarbeiter zuflüsterte. ws



Die Kurven in der Großstadt sind äußerst tückisch.





Wunderschöne Wasserfälle zieren den Background.



## Interview

Wir plauderten mit Toshihiro Nagoshi (Associate General Manager AM R&D #2) über die Entstehung von Daytona 2.

**VG:** War jemand vom Scud Race-Team an Daytona 2 beteiligt?

**Toshihiro Nagoshi:** Von der Programmiererseite her gesehen sind es dieselben Leute. Alle Designer hingegen stammen von unterschiedlichen Projekten.

**VG:** In welchen Punkten unterscheidet sich Daytona 2 vom Vorgänger?

**TN:** Im Grunde ist es das gleiche Spiel (großes Gelächter)... Nein, jetzt mal im Ernst: Trotz Model-2-Hardware konnten wir damals in Daytona USA nicht alle unsere Ideen verwirklichen.

**VG:** Jeder begeisterte Daytona USA-Spieler wartete bereits sehnsüchtig auf eine Fortsetzung. Warum hat es denn so lange gedauert?

**TN:** Nachdem Daytona USA fertig war, beschlossen wir gleich ein weiteres Rennspiel zu machen. Es gab einige andere Projekte, die in Planung waren, wir entschieden uns für Scud Race.

**VG:** Wieviele Strecken werden in der finalen Version enthalten sein?

**TN:** Es sind wie gehabt drei Strecken, bei denen wir vergleichbar mit Scud Race, durch zusätzlichen Auswahl-Menüs verschiedene Backgrounds und Wetterverhältnisse anbieten. Außerdem stehen diesmal mehrere Wagentypen zur Auswahl.

**VG:** Wieviele Perspektiven gibt es?

**TN:** Insgesamt zwei zoomende Außenansichten und eine aus der Windschutzscheibe. Die vierte Perspektive ist direkt aus dem Cockpit heraus; inklusive sichtbarem Piloten und Instrumenten-Anzeigen.

**VG:** Was für eine Anzahl an Rivalen befindet sich gleichzeitig auf der Strecke?

**TN:** Insgesamt 40 Autos, wie bereits in Daytona USA.

**VG:** Aus wieviel Polygonen besteht ein Auto?

**TN:** Die Anzahl hat sich enorm erhöht. Vereinfacht gesagt, kann das aktuelle Board dreimal so viele Polygone darstellen wie die Model-2-Hardware. Wir verwenden ca. 1.000 Polygone pro Stock Car (ohne den Piloten in der Cockpit-View). Der Hauptunterschied zwischen den Model 3 Step 1.0, 1.5 oder 2.0-Varianten liegt nicht im Polygon-Count, sondern in den besseren Rendering-Fähigkeiten, was dem Ganzen ein noch plastischeres Aussehen verleiht.

**VG:** Wäre auf dem ersten Model-3-Bord noch ein Daytona 2 in dieser Qualität möglich gewesen?

**TN:** Diverse Spezial Effekte wie z.B. Schneefall oder Feuer und Explosionen hätten sicher nicht mehr die Klasse, wie sie jetzt im Spiel zu sehen. Gerade solche Augenweiden sind für ein Rennspiel sehr wichtig.

**VG:** Wird es Boxenstops in Daytona 2 geben?

**TN:** Ja, das Ganze wird ähnlich ablaufen wie in Daytona USA. Die Autos werden repariert und die PS-Leistung auf Normalstand zurückgesetzt. Die Bewegungen der Mechaniker sind dank unserer Virtua Fighter-Motion-Designer sehr realistisch in Szene gesetzt.

**VG:** Hört sich die Musik ähnlich nervenaufreibend an wie bei Daytona USA?

**TN:** Nein, der Musikstil ist komplett anders. Dafür bin ich eigens nach New York gereist. Dort erwartete mich bereits der Sänger einer bekannten Hard-Rock-Gruppe, die den Namen "Winger" trägt. Ich persönlich bin sehr zufrieden mit dem End-Resultat.

**VG:** Wird es ein Link-Gehäuse für Mehrspieler-Sessions geben?

**TN:** Ja, maximal acht Kabinetts wie bei Daytona USA.

**VG:** Welche Spiele hat das Team für Referenzzwecke während der Entstehungsphase geockt?



Die Mechaniker leisten beim Boxen-Stop ganze Arbeit.

**TN:** Zu diesem Zeitpunkt war in Japan ein PlayStation-Rennspiel sehr populär, das ein unglaublich realistisches Fahrverhalten simulierte. Um ehrlich zu sein, setzten wir dieses Game als direkten Rivalen gegenüber der Fahrphysik zu Daytona 2 ein.

**VG:** Gran Turismo?

**TN:** Stimmt genau! Als reines Videospiel für den Consumer-Markt war das Teil wirklich brillant! Natürlich konzentrierten wir uns bei Daytona 2 hauptsächlich auf den spielerischen Arcade-Bereich.

**VG:** Würdest Du gerne eine Heimversion von Daytona 2 produzieren?

**TN:** Nein, ich bin nicht an Konsolen-Umsetzungen interessiert.

**VG:** Aber Daytona 2 oder Scud-Race wären doch die idealen Umsetzungskandidaten für die Katana-Premiere?

**TN:** (Gelächter) Falls wir es tun würden, dann wäre es sicher ein Daytona 2: XXL mit sehr vielen Zusatz-Features.

## INFO

System:          Arcade Model 3/Step 2.0

Name:                                  Daytona 2

Genre:                                  Stockcar-Rennspiel

Hersteller:                              Sega AM#2

Geplanter Erscheinungstermin:

**Juni 1998**



# KKND 2 KOLLATERAL DAMAGE PSX

**Und wieder mal ein Arbeitstitel, diesmal aus Australien: Mit "KKND2" will Beam Software Schwung in den Bereich Echtzeit-Strategie bringen.**



*Auf in den Kampf – hier treten zwei Panzer gegeneinander an.*



*Die Gesichter der Charaktere wurden mit dem hauseigenen Face-Capture-System FAMOUS aufgenommen und animiert.*

**N**un sind Konsolen ja nicht gerade das, was sich Software-Entwickler unter der perfekten Plattform für Strategiespiele vorstellen. Der stark begrenzte Hauptspeicher und die Eingabegeräte mit ihren wenigen Funktionen machen ihnen oft große Schwierigkeiten, wenn sie ihre Ideen umsetzen wollen. Daß es trotzdem funktioniert, zeigen die bisher schon erschienenen Titel des Genres. Die in Melbourne beheimatete Spieleschmiede Beam Software hat sich mit ihrem "Krush, Kill &



noch 20 Karten für Mehrspieler-Gefechte mitgeliefert, und da sind wir auch schon bei einer der herausragenden Besonderheiten von KKND2: Bis zu acht Spieler (1-2 Menschen, der Rest Computergegner) dürfen gleichzeitig antreten. Die menschlichen Gegner sehen ihre Züge dabei auf einem senkrecht geteilten Split-Screen. Übersichtlich ist das zwar nicht gerade, aber ein Match gegen den Konsolenfreak von nebenan ist sicher unterhaltsamer als der Krieg gegen seelenloses Silizium.

Destroy" (KKND) bereits einen Namen im Bereich Echtzeit-Strategie gemacht. Nun haben sie ihr zweites ambitioniertes Projekt in Angriff genommen, "KKND 2: Kollateral Damage". Die PC- und PlayStation-Versionen werden sich laut Beam komplett voneinander unterscheiden. Allerdings nicht in der Handhabung, sondern im Story- und Missionsverlauf. Das Interface der PC-Variante wird auf die Möglichkeiten der PSX zurechtgestutzt und sieht jetzt schon recht benutzerfreundlich aus.

In KKND kloppten sich drei Parteien um die Vormachtstellung auf einem Planeten. Ganze 40 Jahre sind vergangen, seit dieser große Krieg die Planetenoberfläche verwüstete, nun sind sie wieder da und haben nichts dazugelernt. Die neuen Survivors (Menschen) zogen sich für diese 40 Jahre in unterirdische Bauten zurück, um der harten radioaktiven Strahlung zu entgehen. Gerade die Verseuchung ist aber der Grund, warum die "Evolveds" (Mutanten) ihr Leben auf der Oberfläche so genossen und jetzt noch stärker verändert sind als je zuvor. Die dritte Partei ist die Serie 9: Landwirtschaftsroboter mit einem leichten bis mittelschweren Dachschaden, die sich für die Zerstörung der Flora des Planeten rächen wollen.

In der Grundform liegen 45 nicht-lineare Missionen für Einzelspieler vor. Falls das zu wenig sein sollte, dürfen Strategie-Genies mit dem (zumindest der PC-Fassung) beiliegenden Editor eigene Aufträge entwickeln. Ob dieses Werkzeug auch für die PSX-Version verfügbar sein wird, steht noch nicht fest. Zusätzlich werden

Die menschlichen Gegner sehen ihre Züge dabei auf einem senkrecht geteilten Split-Screen. Übersichtlich ist das zwar nicht gerade, aber ein Match gegen den Konsolenfreak von nebenan ist sicher unterhaltsamer als der Krieg gegen seelenloses Silizium. Die Bedienung geschieht über vielfältige Menüs. Dabei sind oft zwei bis drei Ebenen durchzuklicken, bis der gewünschte Befehl gefunden ist. Allerdings soll die Struktur die Bedienung so einfach wie möglich machen, damit sie dem Spielspaß nicht im Wege steht. Eines der praktischsten Features: Sobald eine zu bauende Einheit ausgewählt ist, dürft Ihr auch gleich mehrere Vertreter nacheinander bauen. Es ist damit nicht nötig, für jeden einzelnen Infanteristen die gesamte Menüstruktur zu durchwandern.

Zwischen den einzelnen Einsätzen werdet Ihr von animierten Porträts der verschiedenen Befehlshaber über die weitere Vorgehensweise informiert. Die Besonderheit dabei ist das Grafiksystem "FAMOUS", das von Beam entwickelt wurde, um die verschiedenen Faktoren der menschlichen Mimik auf gerenderte Charaktere zu übertragen. *af*

## INFO

System: PlayStation  
 Name: KKND 2  
 Genre: Echtzeit-Strategie  
 Hersteller: Beam Software  
 Geplanter Erscheinungstermin:

**noch nicht bekannt**



„vergessen musst du, was  
früher du gelernt.“ (Quada, das imperium schlägt zurück, 1:05:51)



ERSTES BEAT 'EM UP IM  
STAR WARS UNIVERSUM.

ENTHÄLT U.A. DIE  
STAR WARS CHARAKTERE  
LUKE SKYWALKER, HAN  
SOLO, PRINZESSIN LEIA,  
BOBA FETT UND  
CHEWBACCA.

ZUM ERSTEN MAL:  
ARDEN LYN.

PRACTICE-, ARCADE-,  
ONE-ON-ONE UND  
TEAM-MODE.

NAHKAMPF MIT WAFFEN WIE  
LICHTSCHWERT, GAFFI LANZE,  
BLASTER ETC.



# STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI™



© Lucasfilm Ltd. & ™. © LucasArts Entertainment Company LLC.  
All rights reserved. Used under authorisation.  
The PlayStation Logo and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.





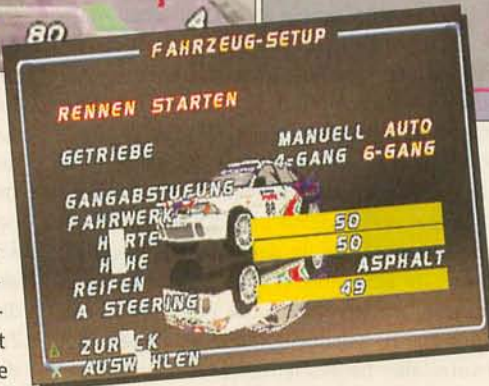
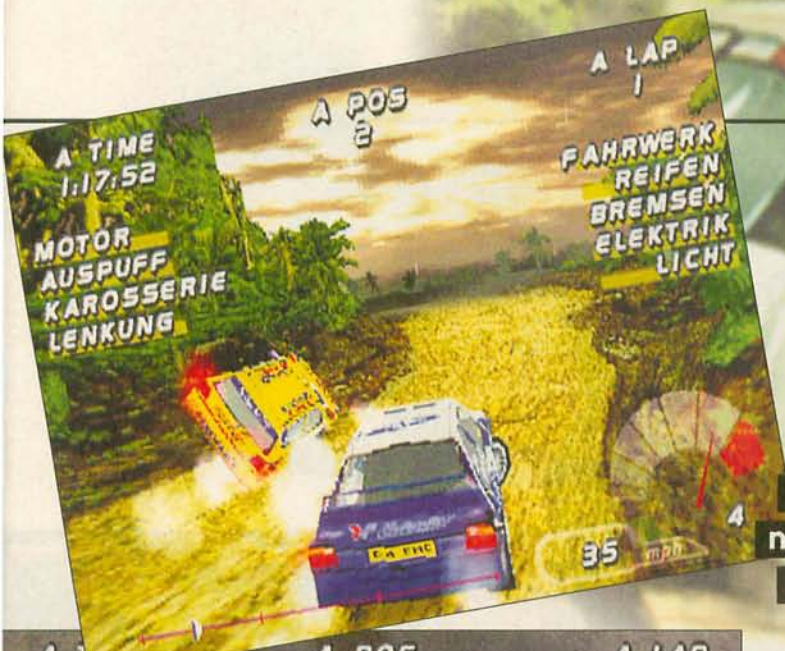






# tommi mäkinen rally

Für Ubi Soft geht ein neuer Stock-und-Stein-Teilnehmer an den Start. Rallye-Profi Tommi Mäkinen hat sich bereiterklärt, dem aktuellen Europress-Vertreter seinen Namen zu spendieren.



In der Werkstatt schraubt Ihr an den Einstellungen Eures Boliden herum.

Schlamm-Straßen herumackern macht erst recht bei Regen oder Schnee einen Heiden Spaß. Netterweise informiert Euch in Tommi Mäkinen Rally ein auftauchender Pfeil oder Co-Pilot über Winkel und Richtung der bevorstehenden Kurve. Als herausragendstes Feature verfügt Tommi Mäkinen Rally über einen 3D-Streckeneditor. Hier geht Ihr nach dem Baukastenprinzip vor, was für Landschafts-, Wetter- oder Untergrundmerkmale die generierte Strecke haben soll. Mit vierzehn Teilstücken setzt Ihr Eure Wunschpiste zusammen und drückt den "Play"-Button. Im Gegensatz zu V-Rally funktionierte dieses Feature bereits in unserer Pre-Beta-Version, allerdings fehlte unseren Test-Pisten noch jegliche Texturpracht. Auf den Bildschirmanzeigen lest Ihr die Geschwindigkeit, die Zeit und Eure Position

auf der Strecke, sowie die Platzierung im Feld ab. Gefahren wird eine ganze Weltmeisterschaft, die sich über zehn Länder erstreckt. Rempelen auf der Strecke sind durchaus an der Tagesordnung, doch nur wer's exzessiv krachen läßt, muß mit einem Pirouetten-Dreher rechnen. Das richtige Fahrwerk, die passenden Reifen oder die richtige Lenksensibilität – je nach Strecke und Wetter ist die Idealsammensetzung verschieden. Als Euer eigener Chef-Mechaniker bastelt Ihr am Verhältnis von Geschwindigkeit und Straßenlage. Nur wer die Ideallinie erwischt und gut mit Gas und Bremse umgehen kann, wird den ersten Platz erreichen. Auf Wunsch erleichtern einige Tuning-Hilfen den Rallye-Alltag, als da wären: Lenksensibilität, Automatikgetriebe, Motorleistung. Verursacht Ihr einen Unfall, nimmt Euer Fahrzeug rein äußerlich kaum Schaden. ws

## INFO

System: PlayStation  
Name: Tommi Mäkinen Rally  
Genre: Rallye-Simulation  
Hersteller: Europress  
Geplanter Erscheinungstermin:

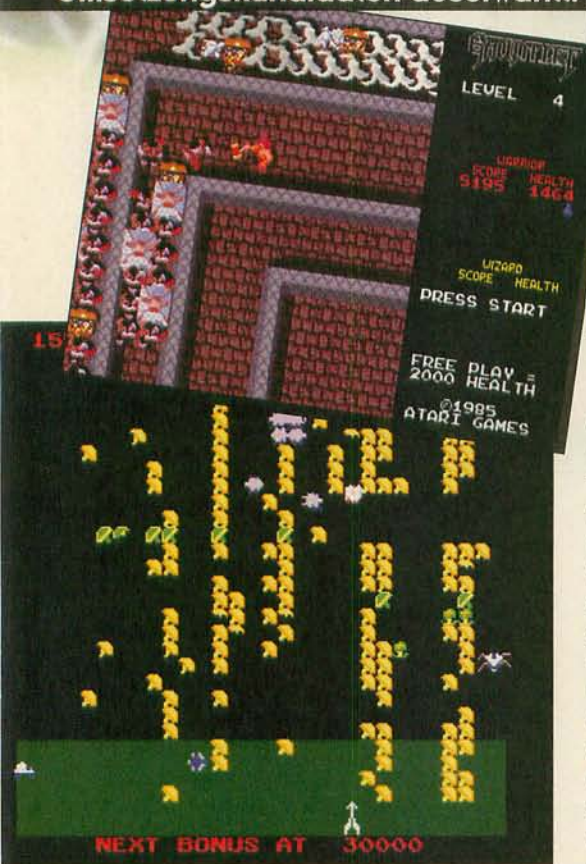
**Mai 1998**





# ARCADE'S GREATEST HITS

**Kaum ist die zweite Williams-Oldie-Sammlung als PAL-Version erschienen, dürfen sich alle Videospiele-Opis über gebührenden Nachschub freuen. Diesmal haben die Midway-Experten einige ganz besondere Atari-Leckerbissen als Umsetzungskandidaten auserwählt.**



Marble Madness, Crystal Castles und Gauntlet waren die drei größten Hits aus der ehrwürdigen Atari-Automatenschmiede.



Midway hat erneut in den biblischen Atari-Archiven gestöbert und sechs Oldie-Veteranen ans Tageslicht gezerrt, bei deren Anblick es jeden gealterten Spielhallen-Zocker die Tränen in die Augen treibt. Marble Madness war für damalige Verhältnisse das reinste Grafik- und Innovations-Wunder. Das Spielprinzip ist simpel und fesselnd zugleich: Durch hektische Steuerbefehle (in der Halle mit Trackball) steuert Ihr eine Murmel über ein isometrisches Gelände, um innerhalb eines Zeitlimits ins retende Ziel zu gelangen. Road Blaster stellt den Urvater aller ballerorientierten Zukunftsracer dar. Hier steuert Ihr einen flotten Flitzer, der nicht nur schnell ist, sondern auch noch eine Kanone auf dem Dach montiert hat. Die meisten Autos, die vor Euch herumgurken, können mit einem beherzten Schuß weggepusht werden, andere sollte man im großen Bogen umfahren. Je länger Ihr unterwegs seid, desto mehr kostbaren Sprit braucht Euer Gefährt. Ein weiterer All-Time-Klassiker ist das gute alte Gauntlet, bei dem Ihr in die Fußstapfen eines mutigen Fantasy-Helden tretet. Allein oder mit vier Kumpels

(Multi-Tap-Adapter vorausgesetzt) stampft Ihr durch düstere Dungeons, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden. In den Labyrinth hausen miese Monster nebst dazugehörigen Spender-Generatoren, die durch einen gezielten Schuß erledigt werden. Mit Interlace-Darstellung werdet Ihr von Paperboy in die Rolle eines US-Zeitungsjungens versetzt. Hier radelt Ihr einen Straßenzug entlang und müßt durch exaktes Wurf-Timing das tägliche Druckwerk in die vorgesehenen Zeitungskästen schleudern. Zahlreiche Hindernisse, verrückte Verkehrsrodies und böse Lausbuben versuchen die Zustellung zu verhindern. Millipede hingegen bläst zur zweiten Tausendfüßler-Attacke. Der Centipede-Nachfolger wartet mit neuen Explosiv-(TNT)-Features, Gegnern und Taktik-Finessen auf. Shooting-Fans mit Faible für Gift-Kanonen werden ihren Spaß mit dem Ungeziefer haben. Bei Crystal Castles dirigiert Ihr einen kleinen Teddybär über unzählige Schloß-Architekturen hinweg, mit dem einzigen Ziel, alle verteilten Juwelen-Steinchen vor der herumschwirrenden Monsterschar zu erhaschen. ws

## INFO

System: PlayStation  
 Name: Arcade's Greatest Hits  
 Genre: Klassiker-Sammlung  
 Hersteller: Midway  
 Geplanter Erscheinungstermin:

### Herbst 1998



**Jetzt bestellen!**  
Order-Line: (069) 950812-22  
Order-Fax: (069) 950812-74



# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

**Die Preis-Offensive!**

**DM 99,95\***

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

**92 %**

**Fun Generation 6/97: Spiel des Monats**  
"...wird Fußball pur geboten, knallharte Computergegner, fantastisch animiert und hochintelligent. ISS lebt von der Varianz und kennt spielerisch keine Mängel."

**10 von 10 Punkten**

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

**Note 1**

**Total 2/98:** "...Der Genre-Thron bleibt aber fest in Konami's Hand."

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

**91 %**



präsentiert durch

**ran**

(SAT.) FUSSBALL

**KONAMI**  
XXL  
SPORTS SERIES

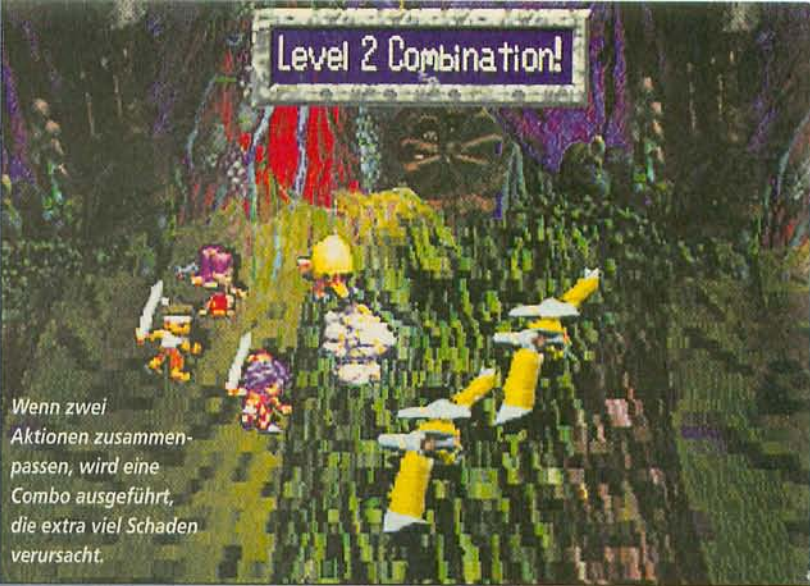


\*Unverbindliche Preisempfehlung. (VK)

WWW.KONAMI.COM

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74  
Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. Nintendo is a registered trademark of Nintendo Co., Ltd. © 1997 Konami. All Rights Reserved.  
International Superstar Soccer 64 is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. All Rights Reserved.  
Konami, the Konami logo, and the Konami Sports Series logo are registered trademarks of Konami Co., Ltd. © 1997 Konami. All Rights Reserved.





Wenn zwei Aktionen zusammenpassen, wird eine Combo ausgeführt, die extra viel Schaden verursacht.

**Nicht eins, zwei oder drei, gleich sieben Spiele in einem vereint das von Square USA vertriebene "Saga Frontier". Nun ja, zumindest sieben verschiedene Stories ...**



Mit genug Kampferfahrung lernen Eure Recken neue Moves dazu – ihnen geht ein Licht auf.



Die Höhlen sind unübersichtlich und formen ein Labyrinth, durch das sich T260G kämpfen muß.



Ab und zu dürft Ihr Euch auf einer Karte zwischen den verschiedenen Orten bewegen.

und etwa 140 Stunden Spielzeit. Alle Figuren werden in Hintergründen à la FF7 dargestellt, sind allerdings Sprites und keine Polygone – ein Hoch auf den Kopffüßler-Charme!

Gar nicht kindisch sind die Geschichten der einzelnen Protagonisten: Blue ist ein Menschenmagier, der nur dann seine volle Stärke erhält, wenn er seinen Bruder tötet. Emelia's Verlobter wurde umgebracht, und sie sucht den Mörder "Joker", um ihre Unschuld zu beweisen und sich zu rächen. Der Roboter T260G wurde bei einem Unfall schwer beschädigt und sucht nach seiner Identität. Riki ist ein Monster, das die Eigenschaften seiner Gegner übernehmen kann, und muß magische Ringe finden, die die Welt Marmel vor dem Untergang bewahren. Red verliert seine Familie durch die Machenschaften der Organisation "BlackX" und will Gerechtigkeit. Das Menschenmädchen Asellus erhält eine Bluttransfusion mit dem Lebenssaft eines "Mystic" (Mischung aus Elf und Vampir) und durchlebt eine sehr interessante, gefühlsbetonte Storyline. Lute schließlich ist ein klassischer Abenteurer, der seine Arbeit zugunsten seiner Musikleidenschaft aufgegeben hat und sein Glück in der weiten Welt sucht.

Die Kämpfe teilen sich in storybezogene und zufällige Begegnungen. Am Anfang jeder Runde legt Ihr fest, was Eure Party machen soll. Diese Moves werden dann der Reihe nach ausgeführt. Dabei lernen Eure Charaktere ab und an neue Fertigkeiten und führen (die richtige Kombination vorausgesetzt) sogar gemeinsame Angriffe durch, die für besonders viel Schaden sorgen. Welche Aktionen wann ausgeführt werden müssen, um die Combos zu erhalten,

wird im knappen englischen Handbuch allerdings nicht verraten.

Neben Waffen und Rüstungen dürfen Eure Figuren auch "Abilities" in ihr Inventar aufnehmen, die dann als Befehle während des Kampfes zur Verfügung stehen – man vergleiche mit den Substanzen (Materias) in FF7.

Die einzelnen Abschnitte der Welten sind Schauplätze für diverse Aufträge, die die Story vorantreiben und für wichtige Items und Erfahrungspunkte sorgen. Dabei wird Abwechslung groß geschrieben: Obwohl sich alle sieben Charaktere auf nur einer CD tummeln, passiert jedem eine andere Geschichte. Die Grafiken und Personen wiederholen sich zwar, nicht jedoch die Dialoge und Geschehnisse.

Einer der wenigen Schwachpunkte sind die oft unübersichtlichen Hintergrundgrafiken. Allzu oft findet Ihr in einer düsteren Höhle mit vielen Säulen die Ausgänge nicht oder stolpert über eins der herumwandernden Monster, das hinter einer Felswand gelauert hat. Falls sich (wider Erwarten) doch noch ein europäischer Vertrieb findet, solltet Ihr schon mal für Platz in Eurer Sammlung sorgen – Saga Frontier wird sicher eines der besseren Spiele für die Sony-Konsole. *af*

**S**quaresoft ist dafür bekannt, erstklassige Spiele zu produzieren und zu vermarkten. Die erste englische Fassung eines RPGs aus der Saga-Serie reiht sich nahtlos in das Portfolio der Firma ein. Interessanterweise hat Sony die europäischen Rechte noch nicht, und es scheint, die Rollenspiel-Freaks müßten wieder einmal auf einen Import zurückgreifen.

Das Eingemachte: Saga Frontier bietet sieben Charaktere mit unterschiedlichen Stories, 30 verschiedene Gebiete mit zig Unterteilungen, ein rundenbasiertes Kampfsystem mit Combos

I N F O

System: PlayStation

Name: Saga Frontier

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Squaresoft

Geplanter Erscheinungstermin:

unbekannt





Durch die drehbare Perspektive behaltet Ihr immer den Überblick.



**Aufzucht und Pflege von possierlichen Monstern ist die Erfolgsschiene, die Nintendo mit "Pocket Monsters" befährt. Konami nimmt diese Idee auf und verpackt sie in einem Rollenspiel.**



Zaubersprüche sind bei Azure Dreams in Bällen enthalten. Hier seht Ihr einen Wasser-Spruch im Einsatz.



Ihr immer wieder auf andere Gegebenheiten stoßt. Als ob das nicht genug wäre, schicken Euch einige Dorfbewohner auf die eine oder andere Mini-Quest, die natürlich innerhalb des Turms zu erledigen ist. Der einzige Lichtblick: Die von Euch gesammelten Artefakte bleiben in Eurem Besitz – wenn Ihr nach einem Besuch zu Hause auch nur fünf davon wieder auf Euren Beutezug mitnehmen dürft.

Der grafische Aufbau erinnert an "Chocobo's Mystical Dungeon", wenn auch die Qualität im Fall von Azure Dreams nicht ganz so hoch ist. Zwischen den zufällig verteilten Räumen und ihrem Inhalt befinden sich frei schwebende Stege, über die Ihr Euch bewegen müßt. Aber keine Angst, runterfallen könnt Ihr nicht. Das gesamte Geschehen findet rundenbasiert statt. Solltet Ihr auf einer Stelle stillstehen, gilt das auch für alle anderen Figuren. Die englische Übersetzung von Azure Dreams ist jetzt schon erstklassig. Insgesamt schien das Spiel auch bereits komplett fertig zu sein – wieder ein Fall von "warum ist das noch kein Test?" Lang wird es aber nicht mehr dauern: Bereits im Juli will Konami den PlayStation-Besitzern "himmelblaue Träume" bescheren. af



Der arrogante Ghosh ist einer Eurer

Konkurrenten und entwickelt sich zur echten Plage.



Eure Freundin Nico ist einer der Charaktere, mit denen Ihr in der Stadt zu tun habt.

## INFO

System: PlayStation  
 Name: Azure Dreams  
 Genre: Rollenspiel  
 Hersteller: Konami  
 Geplanter Erscheinungstermin:

**Juli 1998**





# HEART OF DARKNESS™

Eine Odyssee geht zu Ende. Nach mehreren Jahren bahnt sich der potentielle Jump'n-Run-Hit endlich seinen Weg auf Sonys Spielekonsole.



copyright 1998 AMAZING STUDIO

Einige Charaktere sind einfach schrill.



Andy hat mindestens so viel drauf wie Lara.

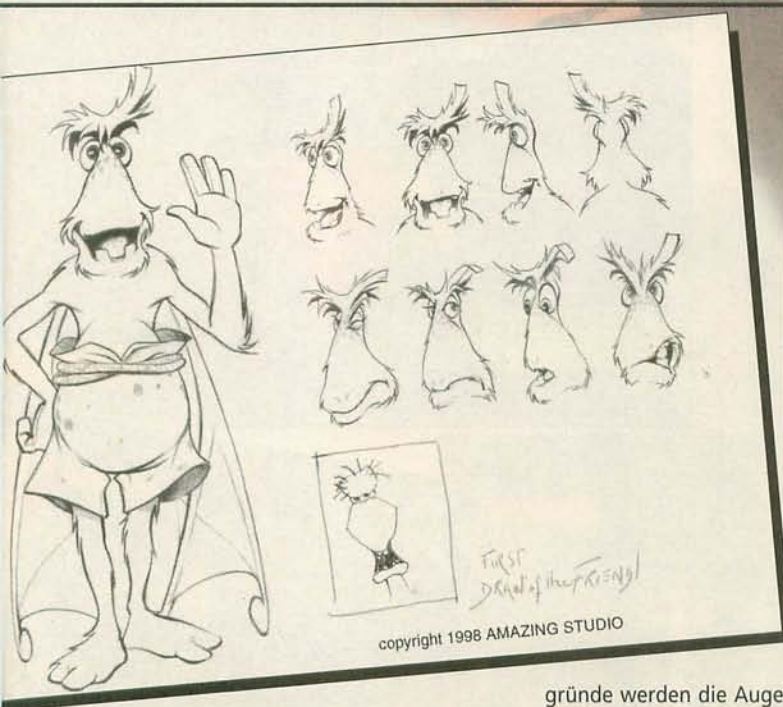


Seit drei Jahren spuken bereits Meldungen über "Heart Of Darkness", den Erstling der französischen Firma Amazing Studios, durch die internationale Fachpresse. Abtrünnige der Entwicklerfirma Delphine Software, die bereits für Spielehits wie "Another World" oder "Flashback" verantwortlich zeichneten, gründeten 1992 Amazing Studios und begannen, an dem Jump'n-Run-Projekt zu arbeiten. Vor allem hinsichtlich der Präsentation sollte das Plattform-Game alles bislang Dagewesene in den Schatten stellen. Der ursprünglich für Ende 1995 anvisierte Veröffentlichungstermin konnte jedoch – aus welchen Gründen auch immer – nicht eingehalten werden. Letztendlich trennte man

sich von Virgin Interactive und fand mit Infogrames einen neuen Publisher, unter dessen Schirmherrschaft das Spiel nach nunmehr sechsjähriger Entwicklungsphase endlich die Herzen der Zocker höher schlagen lassen soll. Im Sommer wird das Warten nämlich ein Ende haben und der Titel für Playstation und PC erscheinen. Zur Erinnerung: Held von "Heart Of Darkness" ist der kleine Junge Andy, ein ganz normales Kid, das die üblichen Probleme zu meistern hat. Zum einen fürchtet sich Andy vor der Dunkelheit, und zum anderen ist ihm sein Lehrer alles andere als wohlgesonnen. Sein bester Freund ist sein Hund Whisky. Als der Vierbeiner eines Tages von den Mächten der Finsternis entführt wird, zögert Andy natürlich nicht lange. Um seinen treuen Gefährten zu retten, begibt er sich mit einem selbstgebastelten Raumschiff mutig in ein mysteriöses Reich. Dort angekommen wird der Knabe nicht nur mit seinen Ängsten konfrontiert, sondern kämpft obendrein gegen dämonische Geschöpfe und muß im Finale sogar dem fiesen Oberbösewicht, dem Meister der Finsternis, die Stirn bieten. In dieser gar seltsamen Welt trifft Andy aber nicht nur auf unfreundliche Zeitgenossen, sondern lernt zudem ebenso hilfreiche wie bizarre Gestalten kennen, die ihn bei seiner Suche nach Whisky tatkräftig unterstützen.

Dem Spieler wird nun die ehrenvolle Aufgabe zuteil, Andy durch acht große Welten zu diri-





Mit einigen Extras darf Andy seinen Gegnern auch direkt auf die Pelle rücken.

gieren, wobei es insgesamt um die 180 Screens zu meistern gilt. Wie bei "Abe's Oddysee" wird auf Scrolling verzichtet und zwischen den einzelnen Bildschirmen hin- und hergeschaltet. Der Protagonist muß aber nicht nur diverse Unholde mittels den Energiestrahlen seiner Knarre oder magischer Waffen ins Jenseits schicken, sondern unter anderem auch klettern, springen, schwimmen oder sich mit Hilfe von Lianen durch die Szenarien schwingen. Gamepad-Akrobaten werden jedenfalls ordentlich gefordert, denn ein unüberlegter Schritt oder ein schlecht getimter Sprung kann einen das virtuelle Leben kosten. Außerdem solltet Ihr Euch in lichtintensiven Regionen vor den Schatten in Acht nehmen, da diese ein höchst gefährliches Eigenleben entwickeln. Obendrein werdet Ihr Euch manchmal den Kopf zerbrechen, wie Ihr von einem Abschnitt in den nächsten gelangt, da der weitere Weg nicht immer auf Anhieb ersichtlich ist und Ihr frei nach dem Motto "Versuch macht klug" agieren müßt. Damit sich an kniffligen Stellen jedoch der Frust über ein frühzeitiges Ableben in Grenzen hält, bekommt Ihr von den Programmierern gnädigerweise unendlich viele Versuche spendiert. Wer glaubt, daß an der Präsentation mittler-

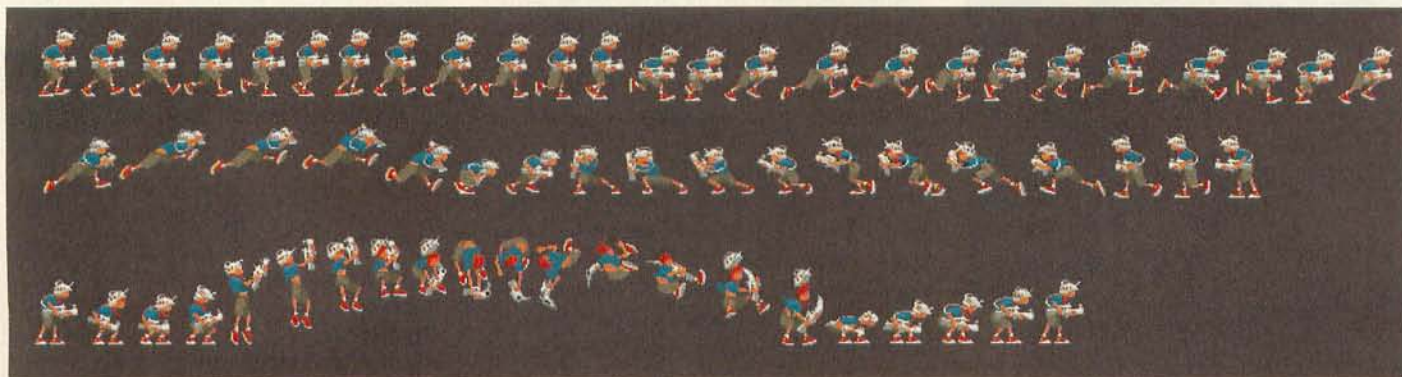
weile der Zahn der Zeit genagt hat, den belehren die Mannen von Amazing Studios eines besseren: Mit viel Liebe zum Detail gestaltete Hinter-

gründe werden die Augen der Jump'n-Run-Fetischisten ebenso erfreuen wie die in Echtzeit berechneten Schatteneffekte. Allein für einen Bewegungsablauf in eine Richtung stehen dem Hauptcharakter darüber hinaus mehr als 2000 Animationsframes zur Verfügung, was ungemäin fließende Übergänge zwischen Andys jeweiligen Aktionen gewährleistet. Das Highlight des Spiels: Es ist das erste PlayStation-Game, das den vollen Umfang von 16 Millionen Farbtönen ausnutzt. Davon abgesehen werden insgesamt über 30 Minuten an Zwischensequenzen, die sich nahtlos mit dem eigentlichen Gameplay abwechseln, für Auflockerung sorgen. Qualitativ und stilistisch brauchen diese Passagen einen Vergleich mit abendfüllenden Spielfilm-Hits wie etwa Disneys "Toy Story" nicht zu scheuen. Für die musikalische Untermalung konnte zudem Komponist Bruce Broughton gewonnen werden, der sich bereits mit den Scores zu Kinostreifen wie "Silverado", "Tombstone", "So, I Married An Axe Murderer" oder den Steven Spielberg-Produktionen "Miracle On 34th Street" und "Young Sherlock Holmes" einen Namen gemacht hat. Eingespielt wurden die Stücke im übrigen mit einem 55 Mann starken Synchronorchester in London. Für die Planung und Realisierung der Soundeffekte konnten ebenfalls erfahrene Tonkünstler verpflich-



fjdkkefjfasj fjdkkefjfasj fjdkkefjfasj fjdkkefjfasj fjdkkefjfasj fjdkkefjfasj fjdkkefjfasj fjdkkefjfasj fjdkkefjfasj fjdkkefjfasj

tet werden, die unter anderem schon an so erfolgreichen Celluloid-Werken wie "Nikita" oder "Der Bär" mitgearbeitet haben. Momentan können wir Euch leider nur Screenshots der PC-Fassung von Heart of Darkness präsentieren, die Optik der Playstation-Variante wird sich aber voraussichtlich von diesen (bis auf ein vielfach breiteres Farbspektrum) nicht sonderlich unterscheiden. C. Peller / af



In diesem Bild seht Ihr einige der Animationsphasen, aus denen sich Andy's Fundus in Heart of Darkness zusammensetzt.

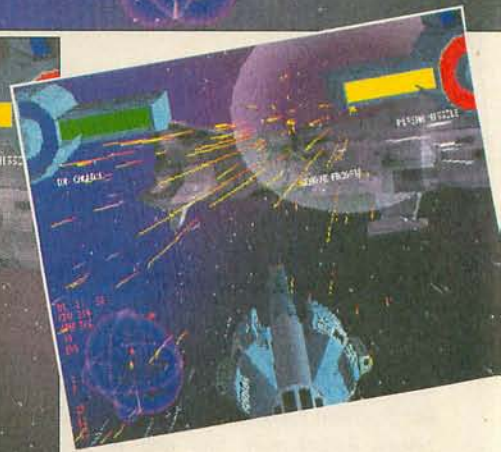
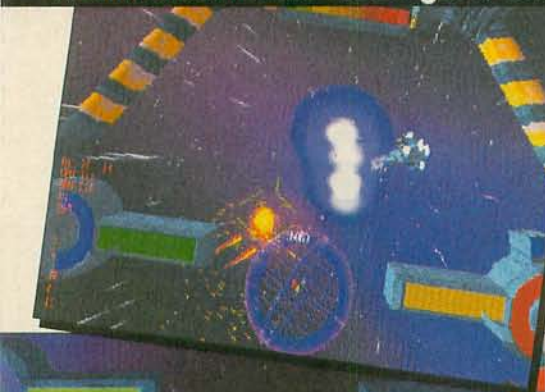




WORK IN PROGRESS

# Colony Wars 2: Vengeance

Mit Teil 1 der Sci-Fi-Saga hat Psygnosis eindeutig ein neues Grafikzeitalter auf der PlayStation eingeläutet. So transparent und plastisch hatte zuvor noch kein Weltraum auf irgendeiner Konsole ausgesehen. Wohin diesmal die Reise geht, erfahrt Ihr gleich:



Die kriegerischen Auseinandersetzungen zwischen der Navy, den Ex-Kolonialherren des Imperiums und der Liga, einem Zusammenschluß der einstigen Sklavenvölker, tobten heftig. Der Kampf zwischen beiden Parteien forderte viele sinnlose Opfer; niemand konnte mehr neutral bleiben. Sämtliche Bewohner des Sol-Systems wurden in diesen fatalen Strudel eines nicht enden wollenden Kampfes jeder gegen jeden mit hineingezogen. Nach dem Sieg der Liga freier Welten mußte die imperiale Navy weichen, das einzige Wurmloch blieb versiegelt. Für die überlebenden Navy-Angehörigen bedeutete dieser Zustand aber den Verlust aller Ressourcen und jeglicher Hoffnungen. Auf der Schattenseite des Universums wuchs so eine verbitterte Enkel-Generation in bitterer Not und Armut heran, die nur der Haß auf die Liga der freien Welten vereint. Nach 100 Jahren militärischen Friedens bricht somit erneut ein Existenzkampf aus, nun nur mit umgekehrten Vorzeichen. Diesmal tretet Ihr als Rookie auf Seiten der Navy an, die sich unter Führung des charismatischen Kron gegen die Liga erhebt (Vengeance = engl. für Rache). Im Gegensatz zu CW1 schlüpft Ihr jetzt in die Rolle einer konkreten Person, nämlich in die Haut der weiblichen Pilotin Su. Die Geschichte des Spiels, die auch wieder durch zahlreiche FMVs zusammengehalten wird, konzentriert sich bei Teil 2 weniger auf das Kriegsgeschehen, als auf die persönlichen Konflikte und Erlebnisse der Hauptakteure. Nach und nach verwischen die Konturen zwischen gut und böse, falsch oder richtig immer mehr. Ein Handlungsstrang bringt auch Licht in die zwiespältige Vorgeschichte von Kron, dem selbsternannten Führer der neu formierten Na-

vy. Was sind seine eigentlichen Beweggründe, woher rührt sein großer persönlicher Haß auf die Liga? Technologisch baut Colony Wars 2: Vengeance natürlich auf der eigenen guten Vorlage auf. Hauptsächlich die Flugphysik soll grundlegend umgekrempelt worden sein, die Grafik sieht auf den ersten Blick gleich phantastisch aus – besser als im hochauflösenden Modus geht es ohnehin nicht. Den Programmierern bleibt beim Sequel eines technisch bereits so ausgereiften Vorgängers nur das Feintuning der Engine übrig (Anzahl der Objekte erhöhen, die sich gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln, an der Frame-Rate rumdoktern und dergleichen). Eine wesentliche Neuerung ist übrigens die Tatsache, daß Ihr Eure Jäger jetzt individuell wählen dürft. Vier Flieger stehen dafür zur Auswahl, die im Laufe des Spiels natürlich nach und nach besser ausgestattet werden. Von den fünf Sonnensystemen des ersten Teils wurden drei 1:1 übernommen, zwei dafür gänzlich neu erfunden. Auch diesmal sorgt ein ernster Orchester-Soundtrack für die nötige Dramaturgie während Eurer Einsätze.



## INFO

System: PlayStation  
Name: Colony Wars 2  
Genre: Weltraum-Shooter  
Hersteller: Psygnosis  
Geplanter Erscheinungstermin:

November 1998

Die perfektionierte Grafik-Engine hat jetzt auch mit Asteroidenfeldern keine Probleme mehr.









# Oddworld: Abe's Exoddus

Mudokons sind grün. Grün und eigentlich häßlich. Allerdings sind sie auch so sympathisch, daß Ihre Erfinder jetzt am zweiten Teil der Abe-Reihe arbeiten.



Nur eine der Gefahren in der SoulStorm Brewery: Ausströmendes Lachgas macht Mudokons zu schaffen.



Abe übernimmt einen Gewehrschwingenden Slig-Soldaten. Und dann läßt er ihn platzen.



gen Oddworld-Saga. Der bereits angekündigte zweite Ableger trägt im Moment den Arbeitstitel "Oddworld: Munch's Oddysee" und wird nicht vor Ende 1999 fertig sein. Diesen September dagegen könnt Ihr bereits wieder mit Abe auf Wandschaft gehen – sofern GT Interactive nicht die Rohstoffe für die CDs ausgehen. af

Wißt Ihr noch? "Hallo!" – "Folge mir!" – "Okay". Mit so einfachen Kommandos waren Abe und seine glitschgrünen Kumpanen durch die Rupture Farms aus "Abe's Oddysee" zu steuern. Die Story des Nachfolgers ist bestechend ähnlich: Nachdem Abe seine Kollegen gerettet hat, steht die nächste Panik auf dem Programm. Durch die Einstellung der Mampf-Produktion bekommen die Glukkons nicht mehr genug Rohstoffe für ihr Soulstorm Brew. Sie müssen sich daher nach neuen Quellen umsehen und reißen kurzerhand die Gräber von Abe's Vorfahren auf, um wieder produzieren zu können – die fehlenden Rohstoffe sind nämlich Knochen. Das ist aber noch nicht alles: Das besondere Aroma des Glukkon-Gesöffs stammt aus den Tränen von Mudokons, die daher wahre Heulorgans abliefern müssen. Das kann doch nicht wahr sein, denkt sich Abe, und bricht erneut allein auf, um seine Welt zu verbessern. Das Spiel verwendet die glei-

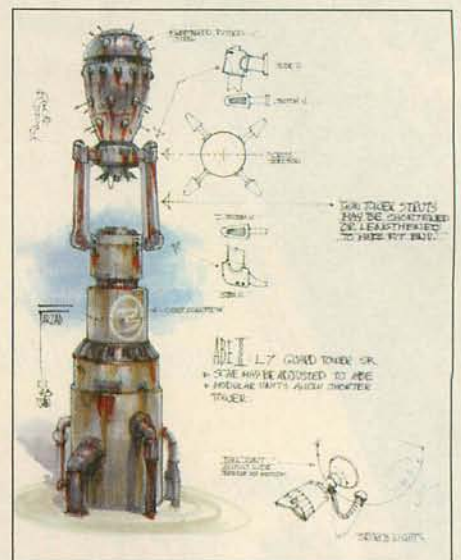


che Engine wie der Vorgänger, wird allerdings durch einige neue Features angereichert. Abe wird mehr Lebewesen übernehmen und beherrschen können als vorher, was zu neuen Rätseln und Lösungen führt. Außerdem wird der berühmte Furz, ein elementarer Bestandteil der Mudokon-Sprache, zu einem lenkbaren Geschoß mit gewaltiger Kraft umgebaut. Wer die Urgroßeltern der Mudokons ausgräbt, darf sich nicht wundern, wenn er mit einer hitzesuchenden Blähung aus der Welt geblasen wird.

Die Mudokons stellen fast eine größere Herausforderung als die Gegner oder Rätsel dar.

Durch die gewachsene Vielfalt an Gefühlen, die die grünen Kerlchen haben, muß sich Abe ganz schön anstrengen, um den richtigen Ton zu treffen. Mehr Monster gibt's auch noch: Fleeches, Slurgs und Mudombies (Mudokon-Zombies) vervollständigen den ohnehin schon lebensgefährlichen Zoo.

Abe's Exoddus versteht sich als zweiter Teil von Abe's Oddysee und ist kein vollständiger Vertreter der (geplanten) fünfteili-



## INFO

System: PlayStation  
Name: Abe's Exoddus  
Genre: Action-Adventure  
Hersteller: GT Interactive  
Geplanter Erscheinungstermin:

**September 1998**

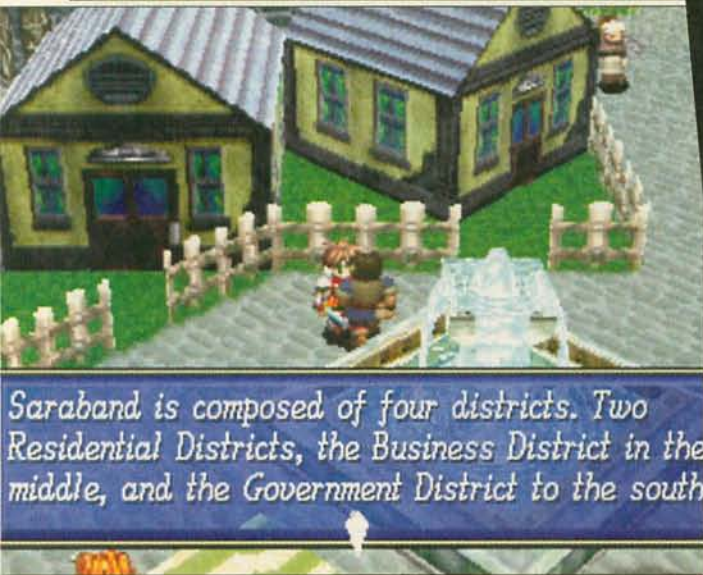


I want to marry a man just like my father. My mother says to marry a merchant! She says a military man is



# SHINING FORCE III

Sega läutet mit Shining Force 3 eine komplexe Strategie-Serie ein. Als junger Held marschirt Ihr durch zauberhafte Fantasywelten, die voller Gefahren und Mysterien stecken.



Saraband is composed of four districts. Two Residential Districts, the Business District in the middle, and the Government District to the south



Habt Ihr per Icons die Taktik gewählt, wird in diesem Screen der Angriff durchgeführt.

Nur durch ausgiebigen Small-Talk erfahrt Ihr wichtige Hinweise.



Wer erinnert sich nicht gern an die Zeiten zurück, als auf dem Mega Drive/Mega CD das schönste Strategie-/Rollen-spiel-Epos der 16-Bit-Ära lief, das überall Traumwertungen kassierte. Die Rede ist von dem legendären Shining Force. Für die heißersehnte Saturn-Fortsetzung hat sich Sega etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Shining Force 3 wird story-technisch in drei zusammenhängenden Teilen erscheinen. Beschäftigen sich japanische Shining Force 3-Spieler bereits mit der zweiten "Scenario"-CD, dürfen sich alle des Englischen mächtigen Saturn-Fans auf die erste übersetzte Scheibe freuen. In paradiesischer Harmonie verbrachten die spitzohrigen Elfen-Menschen des heiligen Landes "Elbesem" einst ihre Tage. Seit der despotische "Domaric" mit seinen grimmigen "Mask Monk"-Horden das schwimmende Inselreich mit Chaos und Verwüstung überzogen hat, ist jeder Einwohner in Angst und Schrecken verfallen. Es ist an der Zeit, die ersten Friedensverhandlungen mit dem bösen Imperator zu führen. Genau an jenem Tag startet das Abenteuer in der Stadt "Saraband". Hier erhaltet Ihr vom König den Auftrag, nach Hinweisen zu suchen, um einem eventuellen Hinterhalt auf die Schliche zu kommen. Mit einer vierköpfigen Party, bestehend aus einem Soldaten, Ritter, Magier und Priester

zieht Ihr los, um Eure Heimat vor den Monster-Mönchen zu retten. Befehligt wird die Helden-truppe mittels des multifunktionalen Vier-Icon-Systems. Steht Ihr beispielsweise vor einem zu untersuchenden Gegenstand, aktiviert Ihr das Lupensymbol. Ebenfalls mit diversen Icons prügelt Ihr Euch mit den Monstern oder löst eine Zauberformel aus. Allen voran bietet das Saturn-Sequel im Grafikbereich grundlegend Neues. Wie die Oberflächenlandschaft erscheinen alle Indoor-Räume im perfekten 3D-Design, dabei läßt sich die Ansicht jederzeit mit den L- und R-Tasten um 180° rotieren. Ständig seid Ihr auf der Suche nach Kräutern, Hinweisen, Gold und Zaubertanks, die sich bevorzugt in Kisten, Bücherregalen und Blumentöpfen befinden. Sollten Eure Helden einmal ein paar Wunden erleiden, wird per Heilkräuter oder geistlichem Kirchen-beistand der körperliche Zustand regeneriert. Tante Emma-Läden und der Waffenschmied versorgen Euch mit den ersten überlebenswichtigen Items. Hieb-, Stich- und Bogen-Waffen sowie unzählige Zaubersprüche sind im Falle eines Angriffs immer noch die beste Verteidigung. Bei bevorstehenden Kämpfen wechselt die Perspektive automatisch in eine fixierte 3D-Isometrie. Während der Angriffspausen dürft Ihr wie in einem Strategiespiel die Feld-Position wechseln

oder mitgeführte Heil-Items einsetzen. Teile des Bildschirms werden bei den Fights von Statusanzeigen belegt: Ihr seht das Konterfei des momentanen Kämpfers, darunter die Werte für Lebens- und Magie-Punkte. Habt Ihr den ersten Teil durchgezockt, dürft Ihr den Spielstand auf der nachfolgenden Szenario-CD weiterverwenden. *ws*

## INFO

System: Saturn  
 Name: Shining Force 3 (Scenario I)  
 Genre: Rollen-/Strategie-Spiel  
 Hersteller: Sega  
 Geplanter Erscheinungstermin:

**Juni/Juli 1998**





**Die stetig größer werdende Schar der PlayStation-Besitzer möchte mit immer neuen Helden spielen, und so machte sich Sony an die Arbeit und erschuf Captain Blasto. Ein sympathischer Mix aus Superman und Agent Armstrong im Stile der 50er Jahre ist dabei herausgekommen – nicht schlecht, Herr Specht!**



Das grüne Männchen im Hintergrund ist einer von zwei Feindtypen, die uns nur begegnen.



Nur wenige Millimeter trennen unseren Helden hier vom Abgrund.



auch reichlich bemessen sind. Blasto kann schießen, springen, Schalter betätigen, sich an Vorsprüngen hochziehen bzw. an diesen von links nach rechts entlang hangeln. Das Analog Pad wird ebenfalls unterstützt, und laut der Tastenbelegung im Optionsmenü muß es irgendwann später im Spiel noch Wasser geben, da hier auch von Schwimmen und Tauchen die Rede ist (falls wir's richtig übersetzt haben). Die uns zur Verfügung stehende Version machte allerdings schon auf dem zweiten Planeten schlapp, weshalb sich dazu wenig sagen läßt. Immerhin durften wir schon einen Zwischengegner, eine Art Riesenkrake, der nach den ersten drei Stages auftaucht, ins Jenseits befördern. Die Aufgaben- und Gegnervielfalt scheint auf den ersten Blick nicht besonders üppig ausgefallen zu sein, aber vielleicht hat man dieses Manko bei Sony auch selbst bemerkt und deswegen den für Februar geplanten Veröffentlichungstermin um ein halbes Jahr nach hinten verschoben. Die coolen Sprüche von Blasto (EWJ läßt grüßen) sind oberwitzig und nicht von gestern. Wer ein Faible für Buck Rogers, B-Movies und bierbäuchige Helden mit Tolle hat, der sollte sich den Titel vormerken. ds



Das Auge links schießt auf Euch.



Küß die Hand, gnä'ge Frau...



**M**al wieder versucht ein herrschsüchtiger Außerirdischer (eine Art Marsmännchen-King) mit Hilfe willfähriger Untertanen das Universum zu erobern. Natürlich kann nur ein Held wie Ihr die fünfte Dimension retten und ganz nebenbei auch noch ein paar hübsche Frauen befreien. So macht Ihr Euch gleich nach Erhalt eines Funkspruchs auf den Weg und seid, ohne Euch zu versehen, bereits mitten im Spiel. In den einzelnen Leveln müßt Ihr immer den Ausgang finden, und wenn's geht noch ein paar Babes erlösen (was für den eigentlichen Levelabschluß zwar nicht erforderlich ist – man tut's aber dennoch gerne). Im Prinzip springt Ihr nur von Plattform zu Plattform, hetzt von einem Schalter zum nächsten und schießt dabei die z.T. aus dem Nichts auftauchenden Gegner über den Haufen. Auf Eurer Reise findet Ihr ab und zu Energieauffrischer, Leben (beides in Form von unterschiedlich farbigen Blasto-Abzeichen) oder Waffen-Power-Ups. Die Grafik ist in einem eher schlichten Comic-Stil gehalten, was dem Spielfluß aber keinen Abbruch tut, weil Euer Blickfeld so durchweg sehr groß bleibt. Die Level bestehen nur aus Plattformen. Ihr hängt also immer irgendwie in der (All-)Luft und droht abzustürzen. Da der Untergrund meist schwarz oder zumindest dunkelblau ist, sind Sprünge nicht immer einfach auszuführen, weshalb die zur Verfügung stehenden Leben und Continues

Blasto muß erst den entsprechenden Schalter finden, um dieses Babe zu befreien.

## INFO

System: PlayStation  
 Name: Blasto  
 Genre: Action/Jump'n Run  
 Hersteller: Sony USA  
 Geplanter Erscheinungstermin:

### Herbst 1998



Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74



jetzt zum  
Offensiv-Preis!

DM 49,95\*

**Mega Fun 5/97:** "Dieselben Qualitäten wie das N64-Pendant. Sorgfältig definierte Polygon-Kicker, wunderbare Motion Capture-Animationen sowie eine hohe Spielkultur. (...) Erster Eindruck: Ein Kandidat für die erste Liga." **83%**

**Maniac 7/97:** "ISS Pro" ist eine sehr gute Fußball-Simulation...

**Videogames 6/97:** Zahlreiche Details und zusätzlich eingebaute Gags begeistern nach kurzer Zeit jeden Fußballfan. Wer auf realistische Fußball-Simulation steht darf getrost zugreifen.

**PlayStation Magazin 7/97:** ISS Pro, das allerbeste Fußballspiel, das sich jemals im RAM meiner Konsole eingenistet hat. Nun müssen Sie nicht mehr neidisch auf Ihre N64-Kumpels schießen, die Ihnen schadenfroh das grafische Wunderwerk "ISS 64" vorführen. (Artur Hoffmann) **Wertung: 1,9**



präsentiert durch  
**ran**  
SAT.1 FUSSBALL

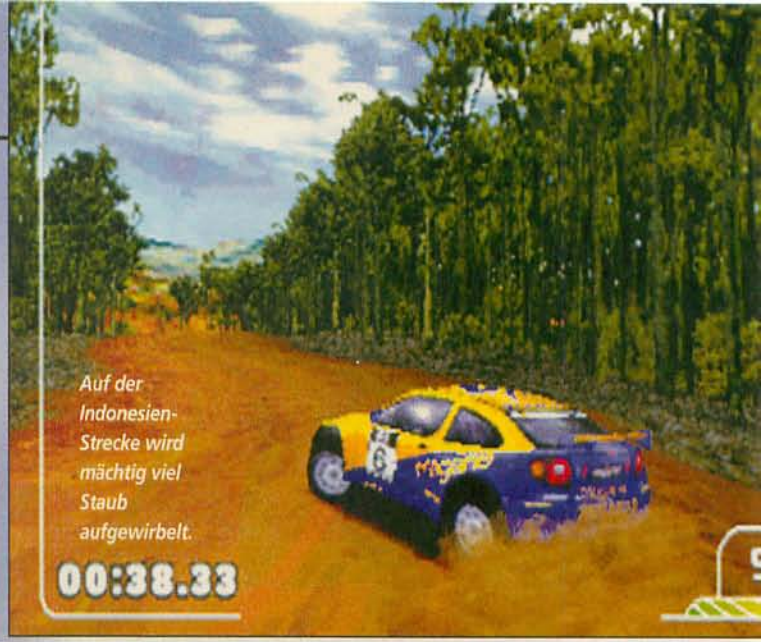
**KONAMI**  
XXL  
SPORTS SERIES



\*Unverbindliche Preisempfehlung (VK).

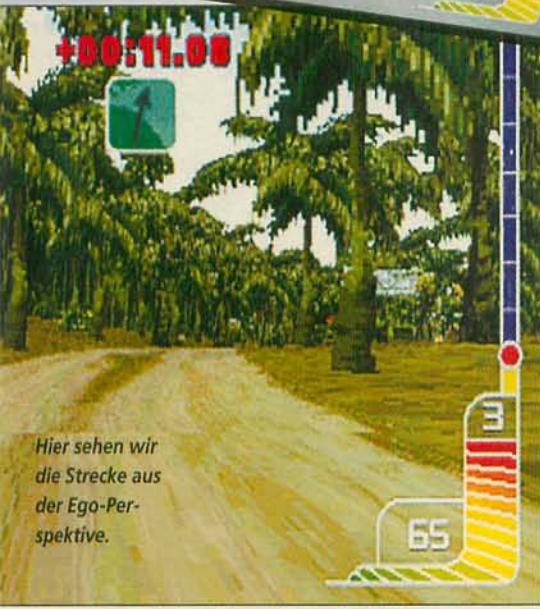
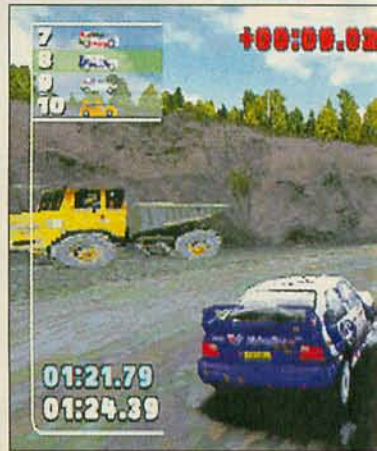
WWW.KONAMI.COM





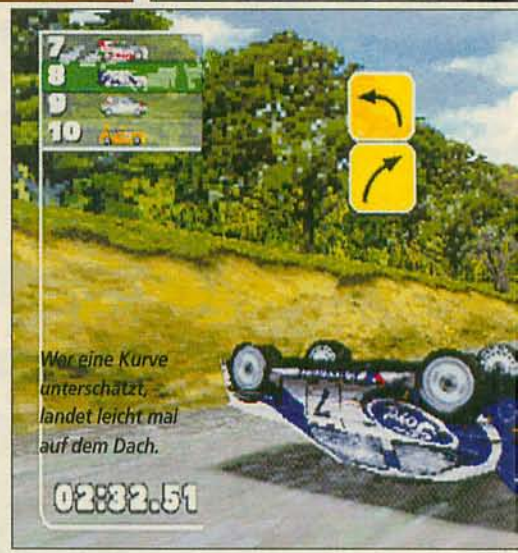
Auf der Indonesien-Strecke wird mächtig viel Staub aufgewirbelt.  
**00:38.33**

**Codemasters geht auf Berg- und Tal-Kurs: Was uns bisher alle Fun-Rallyes an Realität versagten, liefert Colin McRAE Rallye in einer ungeahnten Brillanz.**



Hier sehen wir die Strecke aus der Ego-Perspektive.

**K**aum haben wir Gran Turismo in Grund und Boden gespielt, fordert in Kürze schon der nächste Super-Racer unsere Fahrkünste. Allerdings brettern wir in Codemasters neuester Rennsimulator nicht über flachgewalzte Asphalt-Strecken hinweg, sondern pflügen mit hochgezüchteten Rallye-Boliden durch unwegsame Gelände. Die drei grundlegenden Spielmodi: Championship, Single Rallye und Time Trial laden zur fröhlichen Etappenhatz ein. Eine authentische Rallye-Saison auf 48 Strecken in acht Ländern muß von Euch im ersten Modus durchfahren werden. Die nach Tageszeitenprinzip wechselnden Kurse führen durch die wunderschönen Naturlandschaften von Neuseeland, Korsika, Monaco, Schweden, England, Griechenland, Australien und Indonesien. Im Fuhrpark stehen zwölf namhafte Fahrzeugtypen mit Zwei- oder Allradantrieb bereit. Neben dem aktuellen Weltmeisterschaftswagen "Subaru Impreza WRC 98" findet sich z.B. auch ein "VW Golf GTI Kit Car" oder "Ford Escort WRC" im breitgefächerten Marken-Angebot. Egal ob uns düstere Nachtfahrten, Regenexpeditionen oder morastige Schlammfahrlachten bevor stehen: Der zukünftige Rallye-Champ schreckt vor keiner Tücke zurück. Mit jedem stärkeren Crash verformt sich das Blech an der getroffenen Stelle; bei nassen Schlammfahrlachten wird die Karosserie langsam mit Morast-Flecken abgedeckt. Die Simulationsperfektion geht gar soweit, daß einzelne Scheiben und Scheinwerfergläser durch Berührungen mit der Streckengrenzung klirrend in die Brüche gehen. Aber nicht



War eine Kurve unterschätzt, landet leicht mal auf dem Dach.



Kleinen Abstecher zum Badestrand gefällig? Ein wenig Sonne wird dem Lack nicht schaden!

nur optisch, sondern auch vom Fahrverhalten her spürt der Gebeutelte aus der spektakulären Helmet-View den harten Aufprall. Das Lenkrad fest umklammert, riskieren wir aus der im Stoßdämpfertakt rüttelnden Innen-Perspektive auch mal einen Blick auf die Instrumentenanzeigen. Zum Glück sitzt uns kein direkter Konkurrent im Nacken. Abgesehen von den richtungsweisenden Sprüchen des Co-Piloten (Nicky Grist) und der Jagd nach Bestzeiten konzentrieren wir uns voll auf den Streckenverlauf. In einer Schulungsoption mit Colin McRae als direktem Berater kann der Rallye-Anfänger das Drift-Fahrgefühl kennenlernen, bevor man sich dann richtig hinter das Steuer klemmt. An Fahrzeug Einstellungen herrscht kein Mangel: Die





Eine der Grundregeln im Rallye-Sport: höre auf deinen Beifahrer. Er kennt die Kurven.



Und hier ist das Malheur auch schon passiert.



Das Panorama mancher Landschafts-Pisten kann sich durchaus sehen lassen. Rechts werfen wir einen Blick in die Werkstatt der umfangreichen Tuning-Abteilung.

PLAYER: PLAYER 1		TIME: 00:00:00
COUNTRY: NEW ZEALAND (STAGE 1 - WELLSFORD)		
SETUP: FORD ESCORT WRC		
TIME (MINS)	TYPE	CURRENT
2.00	TYRES	DRY GROOVES
15.00	SUSPENSION	MEDIUM SUSPENSION
10.00	BRAKES	EVEN BRAKES
12.00	STEERING	MEDIUM SENSITIVITY
20.00	GEAR-RATIO	BALANCED SPEED
REPAIR: FORD ESCORT WRC		
TIME (MINS)	TYPE	EFFICIENCY
0.00	ELECTRICS	
0.00	HANDLING	
0.00	BRAKES	
0.00	ENGINE	
0.00	GEAR-BOX	
VIEW STAGES CONTINUE RESET		

PLAYER: PLAYER 1		TIME: 00:00:00
COUNTRY: NEW ZEALAND (STAGE 1 - WELLSFORD)		
SETUP: FORD ESCORT WRC		
TIME (MINS)	TYPE	CURRENT
2.00	TYRES	DRY GROOVES
15.00	SUSPENSION	MEDIUM SUSPENSION
10.00	BRAKES	EVEN BRAKES
12.00	STEERING	MEDIUM SENSITIVITY
20.00	GEAR-RATIO	BALANCED SPEED
REPAIR: FORD ESCORT WRC		
TIME (MINS)	TYPE	EFFICIENCY
0.00	ELECTRICS	
0.00	HANDLING	
0.00	BRAKES	
0.00	ENGINE	
0.00	GEAR-BOX	
VIEW STAGES CONTINUE RESET		

Art der Bereifung, das Übersetzungs-/Bremsverhältnis oder die Spoiler-/Stoßdämpfer-Einstellungen gehören zu den wichtigsten Setup-Eigenschaften. Mit Strichbalken werden in den Kategorien Elektronik, Handling, Bremsen, Motorleistung und Schaltgetriebe zwischen den Etappen-Pausen kleine Reparaturen durchgeführt. Jeder "Weg" in die Werkstatt addiert allerdings einige Strafsekunden zur Gesamtzeit hinzu. Nett ist auch die Möglichkeit, eigene Rundenzeiten in Ghost-Form abzuspeichern und dann im Splitscreen gegen sich selbst zu fahren. Der "Head to Head"-Zwei-Spieler-Modus fehlte leider noch in unserer Preview-Version. Wechselnde Witterungseinflüsse können völlig neue Rennstrategien fordern. Bei starken Bodenwellen oder Steigungen kommt es öfters vor, daß das Fahrzeug abhebt und im

schlimmsten Fall nach zweifachem Luftschaublenrittberger auf dem Dach landet. Eines steht jetzt schon fest: So dramatisch, realistisch und steuertechnisch ausgereift war noch keine ernst gemeinte Rallye-Simulation. Ein glänzendes Environment Mapping auf den Autos macht jeden Boliden zur wahren Augenweide. Die vom Fahrbahnbelag (Schlamm, Geröll, Sand etc.) ständig wechselnden Streckenabschnitte warten mit 3D-Requisiten wie herumstehenden Catering-LKW's, Baustellenfahrzeugen oder Holzhäusern auf. Von den Reifen aufgewirbelte Schlammfetzen und Staubwolken erzeugen das passende Flair. Colin McRAE Rally zeigt, wie spannend und abwechslungsreich die kompromißlose Simulationsform der Querfeldeinfahrt sein kann. Eine faszinierende Streckenvielfalt und atemberaubende Power Slides zeugen schon jetzt von einem Top-Titel. ws

**INFO**

System: PlayStation  
 Name: Colin McRAE Rally  
 Genre: Rallye-Simulation  
 Hersteller: Codemasters  
 Geplanter Erscheinungstermin:  
**10. Juli 1998**



# 595177 DARIUS

Das CD-Triebwerk angeworfen und der Darius-Jäger steigt erstmals in den verführerischen PlayStation-Himmel auf. Taito zeigt auf eindrucksvolle Weise, wie man einem längst abgeschriebenen Shooting-Klassiker zu neuem 3D-Glanze verhilft.



Dieser Satz ist bereits Ballerspielkult: "A Huge Battleship is approaching fast"



Die 3D-Grafik von Darius G zeigt, was noch alles im Ballerspielgenre möglich ist.



Ein dicker Fisch-Obermotz bläst zum Großangriff.

Nach dem herausragenden "Einhänder" betritt der nächste Shooting Star die PlayStation-Showbühne. Darius zählt zu den wenigen Vertretern des Ballerspiel-Genres, der über mehrere Konsolen-Systeme hinweg eine Umsetzung oder Fortsetzung spendiert bekam. Gab es auf dem Saturn in "Darius-Gaiden" noch solide 2D-Sprites zu bestaunen, hat Taito das Robofisch-Spektakel in eine aufregende 3D-Welt verfrachtet. Abermals übernimmt Ihr die Kontrolle eines hochentwickelten Silverhawk-Jagdbombers, um den Heimatplaneten im Weltraum, Unterwasser und auf der Oberfläche vor furchterregenden Invasoren zu verteidigen. Neben diversen Raketen, Bomben und Schutzschilde, stehen uns nun sogar Sidekicks samt Super-Beams zur Seite. Jede Hauptwaffe bietet drei unterschiedliche Ausbau-Variationen – was taktisch sehr reizvoll ist. Die Gegner sind im Rahmen des Waffenangebots natürlich auch nicht ohne: Gigantische Tiefseekreaturen mit messerscharfen Metallfängen warten nur darauf, unseren Mini-Raumer als Snack zu verspeisen. Tonnenweise Feindformationen werden mit imposanten Zoom- und Light-Effekten in Szene gesetzt. Faszinierende 3D-Kreaturen, die bildschirmgroß in allen Himmelsrichtungen umherschwirren, versetzen jeden gestandenen Actionspieler in großes Staunen. Dank Gegnermasse und Tempo ist durchweg für spannungsgeladene Hektik gesorgt. Erfahrene Darius-Piloten finden die bewährten Waffenextras in bekannter Farbkap-

sel-Verpackung. Es gibt Standard-Laser, die man mittels Power-Up-Verzehr aufrüstet. Dazu gesellen sich schwere Lenkraketen und eindrucksvolle Smart-Bomben. Insgesamt geben sich 30 frei wählbare Zonen-Stages die Ehre, die standardmäßig von einem mächtigen Oberbösewicht bewacht werden. Bevor Ihr allerdings gegen einen der Kolosse antreten dürft, wartet jede Menge Kleinarbeit auf Euch. Gegnerhorden, teils aus vorangegangenen Darius-Episoden bekannt, schälen sich aus Raketensilos, kommen rücklings herangeflogen oder tauchen überraschend aus der Tiefe auf. Darius G spielt sich äußerst rasant, ist technisch brillant und verführt zu ausgedehnten Baller-Orgien. Gute PlayStation-Ballerspiele gibt es mittlerweile in Hülle und Fülle, doch Darius G sticht aus der Masse heraus. Aber das war schließlich auch zu erwarten – Taito ist mindestens genau so kultig wie das Spiel Darius selbst.

## INFO

System: PlayStation  
 Name: Darius G  
 Genre: 3D-Shoot'em-Up  
 Hersteller: Taito  
 Geplanter Erscheinungstermin: \_\_\_\_\_  
 Japan: bereits erschienen

Deutschland: **keine Angaben**





In THQs neuem Beat'em Up treten verschiedene Straßengangs gegeneinander an. Lockert die Muskeln und führt Eure Truppe zum Sieg!



Einzelnen Kampfstile wurden falsche Moves angedichtet.



Vor der Uni zeigen uns die Schulmädchen, was eine Harke ist! Die Backgrounds sind Bitmaps.

Schlagt Ihr eine komplette Gang, darf fortan deren Anführer ausgewählt werden.

Streetgang-Bosse wie Hendrickson (links) greifen auch schon mal zur Shotgun!

Der Kampf um die Vorherrschaft auf der Straße ist eröffnet: Vier Gangs ("Street", "Hood", "Campus", "Beach") mit je vier Mitgliedern streiten sich in dem von Konami vertriebenen Polygon-Beat'em Up Versus von T(oy) H(ead) Q(uarters) um den zweifelhaften Ruhm, die größten Rabauken der Stadt zu sein. In einer Tekken-Grafikumgebung mit Bitmap-Backgrounds treten so Vertreter der unterschiedlichsten Kampfstile von Karate (habe selbst gerade den 5.Kyu in der Stilrichtung Shorin Ryu Seibukan Karate bestanden, protz!), Aikido, Kung Fu, Tae Kwon Do über Streetfighting bis hin zu Wrestling gegeneinander an. Mit je einem Punch-, Kick- sowie Evade-Button beharkt Ihr die Konkurrenz mit Euren leicht hinzukriechenden Combos, wobei doch noch einiges in dieser Entwicklungsphase unangenehm und teilweise unrealistisch auffiel: Aikido-Techniken sehen definitiv anders aus als das, was in Versus praktiziert wird, und Kämpfer drehen sich z.B. auch dann in der Luft fünfmal um die eigene Achse, wenn Ihr nur einen einzigen

Punchtreffer gelandet habt. Auch wirken viele der Aktionen konventionell und haus-backen. So exotische und herrlich anzusehenden Martial-Arts-Künste wie von Lei Wulong, Xiaoyu (Tekken 3) oder Vertretern aus Virtua Fighter 3 finden sich (noch?) nicht auf der Scheibe. Dafür werden Euch massig Spielmodi geboten: Im Challenge-Modus die eigenen Gangmitglieder zu einem Kräftemessen herausfordern, im Survival-Mode in einer Art Team-Play die vierköpfige Konkurrenz inklusive Boß in den Staub schicken, ein simples Exhibitionmatch und mehr stecken in diesem Prügler. Schlagt Ihr jede Gang, wird ein Boßteam mit den vier Obermackern anwählbar, die auch schon mal mit Waffengewalt (Shotgun etc.) hinlangen. Insgesamt zwölf Stages, die unterschiedlich geschnitten sind und so auch manchmal schnelle Ring-Outs ermöglichen, erwarten den ambitionierten Beat'em Up-Fan. Mal sehen, ob das Label THQ mit dem zweifelhaften Image in der Branche die angesprochenen Kritikpunkte bis zum Release noch ausmerzen kann. Die Konkurrenz mit Tekken 3, Cardinal Syn etc. ist auf jeden Fall hart. Ein Test erfolgt voraussichtlich in der nächsten Ausgabe. rk

In-Fight-Aktionen werden durch flinke Perspektivenwechsel in Szene gesetzt.

## INFO

System: PlayStation  
 Name: Versus  
 Genre: 3D-Beat'em Up  
 Hersteller: THQ/Konami  
 Geplanter Erscheinungstermin:

**Sommer 1998**





# CARDINAL SYN



Auf einen guten *Soul Blade*-Nachfolger hat die Fangemeinde schon lange gewartet.

Da sich bei Namco in dieser Richtung auf der PS noch nichts tut, springt Kronos mit ihrer Interpretation des Sub-Genres Weapon-Beat'em Up in die Bresche.

Insgesamt sechzehn waffenstarrende Duellanten werden in der Endversion anwählbar sein. Henker Redemptor und Ägypto-Fighterin Nephra machten schon Lust auf mehr!



Habt Ihr ein Magic-Item aufgesammelt, glüht die Klinge und effektivere Moves folgen.



Manche Schläger verfügen sogar über zwei scharfe Klingen!



Der erste Eindruck, den wir von dieser frühen Vorversion von *Cardinal Syn* (trotz längerem Schmökern in dicken Lexika ergab dieser Name irgendwie keinen Sinn...) hatten, rechtfertigt auf jeden Fall eine größere Coverage. Die Bewegungen der Kämpfer mit ihren brachialen, mittelalterlich gestylten Waffen wirken sehr geschmeidig, und die Farbwischer bei Treffern sind wohl eine Hommage an *Soul Blade*. Zusätzlich fliegen rot gefärbte bzw. metallfarbene Pixel, je nachdem, ob geblockt wurde oder nicht, durch die bis dato einzige anwählbare Stage: eine von mehreren Lichtquellen erleuchtete Pyramide. Der Gegner darf auch via Würfe gegen Hindernisse im Kampfarea wie Stützpfeiler geschleudert werden. Das eignet sich hervorragend für Juggle-Combos. Außerdem verfügt jeder der Duellanten (insgesamt sollen es 16 werden) über eine Weapon-Damage-Anzeige am unteren Bildschirmrand, die bei Blocks immer mehr abnimmt sowie Zau-

bertränken in Form von kleinen Phiolen unterhalb des Lebensbalkens. Letztere können via Special-Move in Distanzwaffen (Feuerbälle, Blitze etc.) umgemünzt werden. Alle diese Items und Balken lassen sich durch Zertrümmern der überall verstreuten Kisten wieder nachfüllen. Wenn Ihr Glück habt, ergattert Ihr von Eurem Kontrahenten ein Super-Power-Pick Up: Eure Waffe fängt in diesem Fall an zu glühen und fügt folglich erheblich mehr Schaden zu. Bei geschicktem Anwenden der Defensivtaktiken setzt Euer Charakter zu effektiven Countermoves an, die durch Kameraschwenks effektiv in Szene gesetzt werden. Die beiden spielbaren Kämpfer, eine spärlich bekleidete Ägypterin mit scharfkantigem Zepter sowie ein düsterer Henkertyp mit zwei Mordwerkzeugen (Schwert und überdimensionalem Shuriken) machten jetzt bereits wirklich Lust auf mehr. Die Beat'em Up-Engine mit den erwähnten Gameplay-Features ist schon jetzt State-of-the-Art. Wenn die anderen Fighter und Stages nur annähernd die gleiche Qualität aufweisen, steht Euch ein echter Prügelspiel-Leckerbissen und würdiger *Soul Blade*-Nachfolger ins Haus. rk

## INFO

System: PlayStation  
Name: Cardinal Syn  
Genre: 3D-Beat'em Up  
Hersteller: Kronos Digital Entertainment  
Geplanter Erscheinungstermin:

Sommer 1998



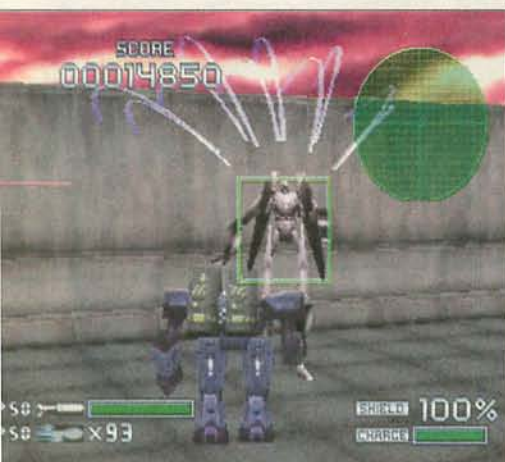
# SHADOW GUNNER

## THE ROBOT WARS

**Wer rettet unseren Planeten vor den Mech-Eindringlingen? Es gibt nur noch eine Spezial-Truppe, die dies bewerkstelligen kann: Die Shadow Gunners!**



Dieser Spinnen-Mech streicht sehr schnell die Segel.



Mit Super-Raketenwerfer läßt sich jede Feindpanzerung knacken.

**M**ech-Schlachten nach bekannten Anime-Serien sind in Japan der letzte Schrei. Auch in westlichen Gefilden befassen sich immer mehr Softwarefirmen mit den beinhalten Kampfroter-Phänomen. Shadow Gunner ist ein neuer Blechkumpel-Vertreter aus dem Hause Ubi Soft, in dem Pulverisieren groß geschrieben wird.

Es ist das alte Lied: Auf der einen Seite sind die Guten und auf der anderen die Bösen. Eine skrupellose Söldnertruppe versucht mit ihrer Kriegsmaschinerie die Weltherrschaft an sich zu reißen. Zum Glück wissen sich die guten Shadow Gunners zu helfen und entwickelten zur Verteidigung einen mächtigen Kampfroter. Ihr klemmt Euch in den Anzug des meterhohen Metallungetüms und lauscht zuvor den Missions-Briefings Eurer Kommandozentrale. Im Spiel seht Ihr die 3D-Landschaft aus der Rückenansicht Eures Roboters auf Euch zukommen (laut Ubi Soft soll noch eine Ego-Perspektive hinzu-

kommen). Außerdem verfügt jeder Shadow Gunner über einen Radar und zwei Waffensysteme (Raketen und Laserkanonen). In über zwanzig Einzelmissionen werden von Euch ballertechische Glatzleistungen gefordert. Auf den Schlachtfeldern tummeln sich massenhaft Giganto-Walker, feindliche Kampfroter in allen Variationen und viele weitere Überraschungsgegner. Euer Stahlsöldner kann rennen und sich via Raketenstühle kurzzeitig mit hoher Geschwindigkeit fortbewegen. Je nach Missionsziel bleibt Ihr im freien Gelände oder müßt zusätzlich Gebäude durchforsten, um z.B. gut versteckte Feindanlagen zu zerstören. Ihr stampft durch verschneite Gebirgsschluchten oder Industrieanlagen und jagt dabei reichlich feindliche Einheiten in die Luft. Gegnerische Battlemechs lungern ebenso in den Einsatzbereichen herum wie High-Tech-Panzer oder gewöhnliche Militärfahrzeuge. Euer Blechkumpel trampelt über jegliches Feindgerät und erweist sich besonders im Nahkampf als gewichtiger Gegner. Selbst wenn Ihr im Eifer des Gefechtes alle Rohre leergefeuert habt, seid Ihr nicht wehrlos und nutzt Eure stählerne Faust zur Feind-Eliminierung. Jeder Treffer und gesparte Zeiteinheiten werden am Ende der Mission auf Euerem Punktekonto gutgeschrieben. *ws*

### INFO

System: PlayStation  
 Name: Shadow Gunner  
 Genre: Mech-Action-Spiel  
 Hersteller: Ubi Soft  
 Geplanter Erscheinungstermin:

**Mai/Juni 1998**



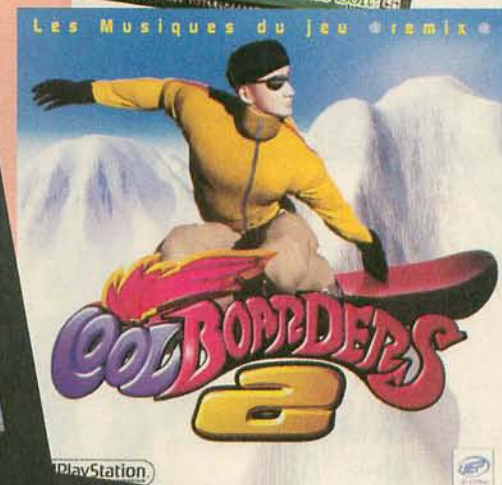
Der Radarschirm versorgt uns mit wichtigen Feindpositionen.





# Soundtrack-Special

Ein neuer Marktweig in Kombination mit Videospielen scheint in unseren Breiten immer mehr an Bedeutung zu gewinnen. Wir stellen Euch in diesem Special die verschiedenen Arten von Soundtracks vor.



Was wäre ein Videospiel ohne musikalische Begleitung? In der 32- und 64-Bit-Generation sicherlich undenkbar. Die akustische Komponente stellt mittlerweile einen wichtigen, manchmal sogar einen Hauptbestandteil des Spielerlebnisses dar. Ein *Resident Evil* ohne professionelle, schockermäßige Effekte würde niemals diese gespenstisch bedrückende Atmosphäre auf den Screen zaubern, die das Spiel so beliebt macht. Was in der Filmindustrie schon gang und gäbe ist, schwappt langsam nun auch auf den (europäischen) Videospielektor über: Immer mehr Soundtracks kommen auf den Markt. Es gibt jedoch wesentliche Unterschiede, die wir Euch näherbringen wollen.

## Japano-Soundtracks

Im Gegensatz zu unseren Breiten erscheinen im Spiele-Mekka zu nahezu allen Titeln bereits Monate vor dem Release die entsprechenden gesammelten Musikstücke, um den Spieler auf das kommende Ereignis gebührend einzustimmen (*Tenchu*, *King of Fighters '98*). Oftmals werden auch Special Editions (Bundle Spiel + Soundtrack) veröffentlicht, wie beim Saturn-Shooter *Thunderforce V*, der Euch über eine Stunde Remixes und arrangierte Stücke aus den Teilen zwei bis fünf der Serie bietet. Selbst 1991 zu 8-Bit-Zeiten und Bontempi-Akustik erschienen schon monumentale Track-Kopplungen wie Konamis *Castlevania*-Doppel-CD mit Tunes aus dem NES-Hit *Castlevania 3*. Zu den absoluten Sammlerstücken zählt auch der Im-

port *Cotton 100%* von Datam Polystar für das Super Nintendo (ein *Parodius*-Verschnitt: Test in VG 7/94 mit 80% Spielspaß), der eine Single-CD mit fünf Japano-Popstücken enthielt. Momentan sehr begehrt ist der *Final Fantasy VII*-Soundtrack, der wie alle anderen Nippon-Importe nur schwer zu bekommen ist, da wenige Händler über ein gut sortiertes Angebot in dieser Richtung verfügen (surft mal bei [www.gamemusic.com](http://www.gamemusic.com) vorbei!). Daß die 72 Minuten orchestralen Tunes der FFXII-Reunion Tracks von Nobuo Uematsu von hoher Qualität sind, davon konnten wir uns dank Tets ausgeprägter Einkaufslust anlässlich seines Tokioter Messe-Intermezzos überzeugen. Interessantes gibt es auch von der Tekken-Soundfront zu berichten: Auf der Scheibe *Tekken 3: Techno Maniax* findet Ihr – wie der Name schon vermuten

port *Cotton 100%* von Datam Polystar für das Super Nintendo (ein *Parodius*-Verschnitt: Test in VG 7/94 mit 80% Spielspaß), der eine Single-CD mit fünf Japano-Popstücken enthielt. Momentan sehr begehrt ist der *Final Fantasy VII*-Soundtrack, der wie alle anderen Nippon-Importe nur schwer zu bekommen ist, da wenige Händler über ein gut sortiertes Angebot in dieser Richtung verfügen (surft mal bei [www.gamemusic.com](http://www.gamemusic.com) vorbei!). Daß die 72 Minuten orchestralen Tunes der FFXII-Reunion Tracks von Nobuo Uematsu von hoher Qualität sind, davon konnten wir uns dank Tets ausgeprägter Einkaufslust anlässlich seines Tokioter Messe-Intermezzos überzeugen. Interessantes gibt es auch von der Tekken-Soundfront zu berichten: Auf der Scheibe *Tekken 3: Techno Maniax* findet Ihr – wie der Name schon vermuten

## THIS MUSIC IS FORSAKEN

Der Forsaken-Soundtrack ist eine Limited Edition und nur sehr schwer zu bekommen, da nicht offiziell erhältlich. SF Alpha 2 und die Musik zu Capcoms Zombieschocker dagegen führen die Plattenläden.





# Videospiele ohne Kompromisse

Die Freiheit 14 - 34117 Kassel  
Tel. + Fax : 0561 / 12477  
Versand Tel.: 0561 / 7393801

## Sony Playstation

## Nintendo 64

Spiele für 39,90,- DM

### PLATINUM

Air Combat  
Alien Trilogy  
Destruction Derby 2  
Fade to Black  
Fifa Soccer 96  
Int. Super Star Soccer Pro  
Int. Track and Field  
Micro Machines  
Pandemonium  
Porsche Chall.  
Rayman  
Ridge Racer  
Road Rash  
Soul Blade  
Soviet Strike  
Tekken  
Tekken 2  
Tomb Raider  
Thunderhawk 2  
True Pinball  
Worms  
Wipe Out 2097

Spiele für 79,90,- DM

Air Race  
Bloody Roar dt.  
Bushido Blade dt.  
Castlevania  
Critical Depth  
Jet Rider 2  
Midnight Run  
Newman Haas dt.  
NHL 98  
Nightmare Creatures  
Rascal dt.  
Reboot dt.  
Resident Evil D-Cut  
Risiko  
Shadow Masters dt.  
Skullmonkeys dt.  
Steel Reign  
Time Shock dt.

Spiele für 49,90,- DM

Agent Armstrong  
Bug Raiders us. Vers.  
Disrupter dt.  
Loet Vikings 2  
Machine Hunter  
MechWarrior 2  
Nanotek Warrior  
Plead  
Riot  
Road Rage  
Spieder  
Tunnel B1

Spiele für 84,90,- DM

Adidas Power Soccer 2  
Alundra dt.  
Armoredcore  
Batman & Robin dt.  
Cool Boarders 2  
Crash Bandicoot 2  
Diablo  
Fifa WM Frankreich 98 dt.  
Gex 3D  
Grand Theft Auto  
Iknogud  
Klonoa dt.  
Moto Racer  
Need for Speed 3  
Pitfall 3D  
Point Blank  
Power Boats  
Rage Racer  
Road Rash 3D dt.  
Rock & Roll Racing 2 dt.  
Test Drive 4  
Treasures of the Deep dt.

CD Hülle kaputt???  
kein Problem -  
wir liefern euch Ersatz  
Stk. 2,90,- DM

Spiele für 69,90,- DM

Cesar's Palace  
Frogger  
K1 Arena Fighters  
Kurushi  
NHL Face off dt.  
Rapid Racer dt.  
Spawn dt.  
Tetris Plus  
Z

Spiele für 89,90,- DM

Ark of Time dt.  
Colony Wars  
Clock Tower dt.  
Croc  
Deathtrap Dungeon dt.  
Felony 11 - 79  
Fifa 98  
Forsaken dt.  
Herc's Adv. dt.  
Indy car dt.  
Jersey Devil dt.  
One dt.  
Pandemonium 2  
Lucky Luke dt.  
Man in Black dt.  
Marvel Super Heroes dt.  
Masters of Teräs Käsi  
Maximum Force dt.  
Medie Evil  
MEKUN 3D  
Nagano '98  
NBA Life 98 dt.  
NBA Pro '98  
Street Fighter Ex plus a.  
Super Pang dt.  
Theme Hospital dt.  
Tomb Raider 2  
V Rally  
Warhammer dt.  
Z + Lösungshilfe

**Preis Tip!**  
N64  
NHL Breakaway  
dt. 105,-

**Preis Tip!**  
Yoohi Story dt.  
79,90,-

**NEU - NEU - NEU**  
Gehäuse Airbrush  
Motive nach Wahl  
300,- DM

**Dual Shock**  
Pad - PSX  
59,90,-

Ladenpreise können  
abweichen!

**T- Shirt**  
39,90,-  
(Größen L, XL)

**PSX**  
Gran Turismo  
dt.  
85,-

### HARDWARE - PSX

Sony Playstation 279,90,- DM  
Sony Playstation + Umbau 359,90,- DM  
(für Importspiele, Raubkopien nicht spielbar)  
Gun Blaster für PSX / Sat 49,90,- DM  
Game Buster 69,90,- DM  
Game Buster (original Data Flash) 89,90,- DM  
Pad original Sony 34,90,- DM  
Pad 24,90,- DM  
Memory Card (Nachbau) 24,90,- DM  
Memory Card 15 Block original 34,90,- DM  
Memory Card 120 Block 59,90,- DM  
Memory Card 360 Block 79,90,- DM  
Memory Card 720 Block 99,90,- DM

### Spiele

Aerofighter Assault 139,90,- DM  
Blast Corps 114,90,- DM  
Bomberman 89,90,- DM  
Bust a Move 2 dt. 99,90,- DM  
Cruisin' USA 89,90,- DM  
Chameleon Twist 89,90,- DM  
Diddy Kong Racing 89,90,- DM  
Extreme G 119,90,- DM  
F1 Pole Position 89,90,- DM  
Fifa 98 139,90,- DM  
Fifa WM Frankreich 98 dt. 129,90,- DM  
Fighters Destiny 129,90,- DM  
Forsaken 129,90,- DM  
Frogger 64 149,90,- DM  
Geomon "Mystical Ninja" 149,90,- DM  
G.A.S.P. 139,90,- DM  
Int. Superstar Soccer 129,90,- DM  
Lylad Wars incl. Rumble 129,90,- DM  
Mace the Dark Age 149,90,- DM  
Mario Kart 89,90,- DM  
MEKUN 3D 149,90,- DM  
Mischief Makers 79,90,- DM  
Nagano 98 139,90,- DM  
NBA Pro 98 129,90,- DM  
NHL Breakaway 105,- DM  
Snowboard Kid's 84,90,- DM  
Super Mario - Spieleberater 109,90,- DM  
Turok UNCUT 129,90,- DM  
Tetrisphere 89,90,- DM  
Top Gear Rally 139,90,- DM  
WGW VS. NWO 139,90,- DM  
Wayne Gretzky 98 139,90,- DM  
Yoohi Story 79,90,- DM

### Hardware

Nintendo 64 289,00,- DM  
Pad a orgi. 49,90,- DM  
Rumble Pak + Memory 59,90,- DM  
Game Buster 99,90,- DM  
Memory 256k 19,90,- DM  
Memory 1MB 29,90,- DM  
Memory 20 in 1 79,90,- DM  
Adapter 39,90,- DM  
Pad Verl. ca. 150 19,90,- DM  
RGB Umbau incl. RGB Kabel 139,90,- DM  
Modul Box 2,90,- DM

**Komplettlösungen**  
14,80,- DM

### HARDWARE - PSX

Konami Gun 59,90,- DM  
Eraser Gun (G- Con) 79,90,- DM  
Sony Bag 79,90,- DM  
(Memory Card + Pad + Tasche)  
Sony Maus 49,90,- DM  
Infrarot Pad's (2 Stück, kabellos super Funktion) 69,90,- DM  
Rf Unit TV Adapter 29,90,- DM  
Analog Pad 49,90,- DM  
Analog Pad + Rumble Umbau 89,90,- DM  
RGB Kabel 29,90,- DM  
Pad Verlängerung 14,90,- DM  
Umbauchip incl. Anleitung (keine Raubkopien spielbar) 19,90,- DM  
Gun mit Laser Pointer 99,90,- DM

**Weitere Titel ab Lager lieferbar!!!**  
Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. 10 DM Versandkosten verschickt. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 30 berechnet.

Ab 250,- DM  
(ohne Hardware)  
Versandkosten frei!

### HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!!!

#### Spiele - Spiele

Baphomets Fluch 2 + Lösungshilfe 99,90,- DM  
Baphomets Fluch 2 + Maus 129,90,- DM  
Broken Helix 94,90,- DM  
Bushido Blade 2 jp. 139,90,- DM  
Bust a Move 59,90,- DM  
Command & Conquer 2 99,90,- DM  
Dead or Alive us. 129,90,- DM  
Einhänder jp. 129,90,- DM  
Final Fantasy 7 94,90,- DM  
Fighting Force 99,90,- DM  
Gran Turismo dt. 85,00,- DM  
Gran Turismo jp. 149,90,- DM  
Ninja (Tencho) dt. 139,90,- DM  
Parasite Eve jp. 149,90,- DM  
R- Tybes Coll. jp. 129,90,- DM  
Riven Myst. 2 139,90,- DM  
Tekken 3 jp. 114,90,- DM  
Time Crisis +Gun Z + Maus 149,90,- DM  
Time Crisis +Gun Z + Maus 139,90,- DM  
Time Crisis +Gun Z + Maus 119,90,- DM





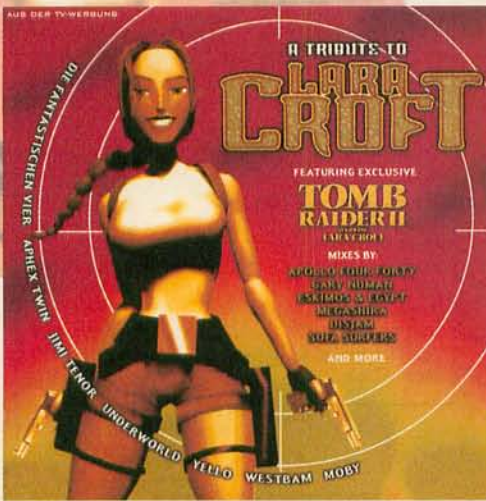
Oben seht Ihr das Cover zum gerade erschienenen *Ghost in a Shell*-Soundtrack. Rechts die extrem thrashig angehauchte *Dancefloormaxi* zu Segas (Ex-?)Maskottchen.

mißte ich trotz mehrmaligem Simultanvergleich oft den direkten Bezug zum Spiel. Das kann man vom Soundtrack des Zombiesequels beileibe nicht behaupten. Die auf 67 Minuten verteilten 31 Tracks enthalten ausschließlich den unveränderten Horror-Originalsound, unterteilt in die Abschnitte Movies, Opening, R.P.D., Sewer, Marshall Yard, Underground Lab, Platform und Ending. Fans des Spiels bekommen für 2.100 Yen in diesem Fall wirklich was geboten, während die Tekken 3-Mixes eher Geschmackssache sind und nicht einmal alle Liebhaber des Kult-Beat'em Ups ansprechen werden.

## Offizielle Soundtracks

Diese Kategorie steckt noch in den Kinderschuhen, obwohl schon einige hochkarätige Stücke in den Ladenregalen stehen. Schon länger großer Beliebtheit erfreut sich der sehr technologische Sound zu *WipeOut 2097* von Virgin Records, der mit Tracks von Kultgruppen wie Chemical Brothers, Future Sound of London und Prodigy (nur Firestarter-Instrumental) aufwartet. Etwas harte Kost für die Ohren des Durchschnitts-Konsumenten, für Freaks dagegen sehr empfehlenswert. Von Geimu Pioneer kommt einmal exzellentes, einmal grottenschlechtes Futter für die Stereoanlage. Vor den sieben *Street Fighter Alpha 2*-Remixes kann man nur warnen: Übelste Arrangements gängiger Dancefloor- und Techno-Zutaten, angereichert mit einer Handvoll Voice-Samples aus dem Spiel lassen keinen Bezug zum Beat'em Up-Highlight erkennen. Der *Resident Evil*-Soundtrack mit 34 (teils kurzen) Stücken läßt Euch die schaurige Atmosphäre des Spiels im verdunkelten Zimmer noch einmal nachfühlen. Makoto Tomozawa (RE Music Director) wollte für jeden Raum/Area eine Musik mit hohem Wiederer-

kennungswert schaffen, so daß Hören im Spiel ebenso wichtig wie das Sehen wird, was ihm hervorragend gelungen ist. Sony Music selbst bringt den Soundtrack zum erst kürzlich erschienenen Animé-Shooter *Ghost in the Shell* auf den Markt. Er basiert auf dem weltweit kultverehrten Manga-Film gleichen Namens von Regisseur Masamune Shiro, und man konnte namhafte Techno-Größen für die Mitarbeit gewinnen: Szene-Oldie Westbam, der die Stilrichtung Anfang der achtziger Jahre mitbegründete, steuerte ebenso Tracks bei wie Mijk van Dijk, Hardfloor oder Takkyu Ishino, dem Lead Rapper von Denki Groove, die Underground Dancerhythmen mit Japano-Pop mischen. Eignet sich zum relaxten Lauschen besser als der WO2097-Konkurrent! Eine sehr gelungene Doppel-CD vom Label BMG Ariola stellt auch *A Tribute to Lara Croft* dar. Hier wurden die mystischen Sounds des Spiels von Top-Acts wie Apollo Four Forty, Gary Numan und vielen mehr mit Drum'n'Bass, Trip Hop und Indie-Beats unterlegt. Zusätzlich finden sich in dieser 30 lange Tracks umfassenden Liebeserklärung an sexy Lara auch ins Ambiente passende Stücke von Depeche Mode (Barrel of a Gun), Moby, Yello und den FanVier (Krieger). Von A440, die sich auch für den Sound in *Rapid Racer* verantwortlich zeichnen, existiert übrigens ein Album namens *Electro Glide in Blue* mit den Hit-Singles "Krupa" und "Ain't Talking 'Bout Dub". C&C-Fans dürfen sich ihre Lieblingsstücke aus Alarmstufe Rot auch schon im Auto-CD-Player zu Gemüte führen. Auf der Doppel-CD finden sich sämtliche Originale plus einer Special Compilation mit Remixes und zusätzlichen Titeln. Last but not least so schlecht, daß es schon fast wieder kultig ist, ist die Thrashfloor-Maxi "They call me Sonic" um das stachelige (ehemalige?) Sega-Maskottchen, dem man einen gewissen Charme nicht einmal absprechen kann.



*A Tribute to Lara Croft* ist eigentlich gar kein richtiger Soundtrack: Hier durften Mixer aus dem Underground- bzw. Electrosoundambiente ihre Künste an den Lara-Klängen zeigen.

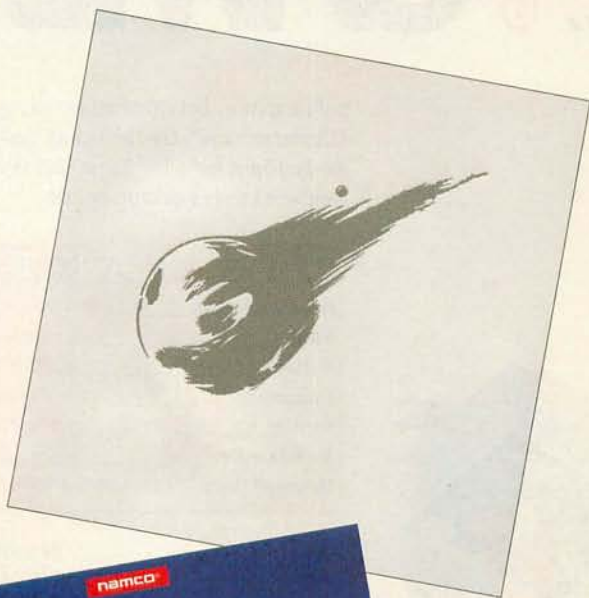
läßt – sieben von Namco offiziell lizenzierte, technologische Remixes verschiedener Kämpfer- bzw. Stage-Rhythmen (Jin, Nina, Paul, Yoshimitsu, King, Lei, Law). Während einige davon ziemlich harten, andere wiederum eingängigen melodiosen Maschinensound bieten, ver-

## Promotion Soundtracks

Die begehrtesten Stücke sind wohl die Promo-Soundtracks, die meistens direkt zum Release



# SPECIAL



Die Tekken 3 - Techno-Remixes sind nicht für den Mainstream-geschmack geeignet.

eines Spiels in streng limitierter Auflage an Händler und Redaktionen geschickt, bei Events verteilt, oder zwecks Verlosungen gepreßt werden. Spezialist hier ist eindeutig Acclaim, die oft neue Soundsammlungen herausbringen, die sich vom Vorgänger nicht wesentlich unterscheiden. So sind sowohl auf "Acclaims Raving X-Mas", "Extreme-G: Official Remixes" und "This Music is Forsaken" teilweise identische Extreme-G-Remixes enthalten. Außerdem findet man Klänge aus *Turok*, *Forsaken*, *Fantastic Four* und *Alien Trilogie*. Die Qualität der Tracks ist durchwachsen, wie auch bei Psygnosis "The Future is Now"-Compilation, die aber neben Stücken aus fast allen Psygnosis-Spielen mit "Messij Extended" aus *WipEout* den meiner Meinung nach besten Videospieldremix überhaupt enthält. Diese Soundtracks sind, wie auch die nächsten, nicht käuflich zu erwerben.

## Beilagen-Soundtracks

Diese kleine Gruppe von Sound-Kopplungen findet Ihr vor allem in französischen Spielezeitschriften. Aufgrund des harten Konkurrenzkampfes legt man dort desöfteren eine exklusive CD bei, die sonst nirgends erhältlich ist. Wir bekamen zum Beispiel erst letztes eine exzellente *Cool Boarders 2*-Remix-Sammlung (extrem cooler Drum'n'Bass-Sound!) in die Hände. Auch der schon etwas ältere "Music Collector" von Psygnosis wartet mit schönem Soundmaterial zu *Lomax*, *Formel 1* (beide nicht auf der "Future is Now"-Disc, s.o.) und *WipEout 2*, *Destruction Derby 2*, auf. Ihr seht schon, eine Soundtrack-Sammlung mit seltenen Stücken aufzubauen gestaltet sich wesentlich schwieriger, als das bei Spielen der Fall ist! Echte Freaks sollten davor aber nicht zurückschrecken und ihren Importhändler nerven.

rk

# Game IT!

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

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

- Bei Nichtnahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz.
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand: DM 9,99 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- Vorkasse / Scheck DM 6,99, ab DM 200,- frei

Preise Stand 17.4.98  
\* = noch nicht verfügbar am 17.4.  
N = Neu! P = Preisänderung  
Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch  
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:  
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372  
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

SONY PSX		NINTENDO N64	
Abe's Odysee	77,99	Monster Truck	79,99
Ace Combat 2	84,99	Moto Racer	84,99
Actua Eishockey	89,99	Myst	77,99
Actua Golf 2	84,99	N20 Adrenalin*	94,99 N
Actua Soccer	39,99	Nagano Winter Ol.	99,99
Actua Soccer 2	84,99	Nascar 98	79,99
Actua Tennis 2*	84,99	NBA Fast Break	69,99
Agent Armstrong	79,99	NBA Hangtime*	84,99
Air Combat Plat.	39,99	NBA 98	84,99
Alien Trilogie	42,99	NBA in the Zone 98*	79,99
Alundra*	79,99	Need 4 Speed 3	79,99
Armored Core*	79,99	Newman Haas Rac.	89,99
Atari Arcade Hits	69,99	NHL Breakaway '98	79,99
Atari Arcade Hits 2*	74,99	NHL Faceoff 97	79,99
Auto Destruct	89,99	NHL Face Off 98*	72,99
Baphomets Fluch	279,99	NHL Hockey 98	74,99
Batman & Robin*	89,99	NHL Powerplay '98	74,99
Battle Arena Tosh.	39,99	Nightmare Creatures	79,99
Battle Arena Tosh. 379,99		Nuclear Strike	84,99
Battle Stations	77,99	One	84,99
Beast Wars	79,99	Overboard	79,99
Blaz & Blade*	94,99	Pandemonium Plat.	42,99
Bloody Roar	79,99	Pandemonium 2	79,99
Brahma Force	79,99	Panzer General 2	79,99
Breath of Fire*	84,99	Parappa the Rapper	99,99
Broken Heik	84,99	Pax Corpus*	84,99
Bug Riders	74,99	Perfect Assassin*	79,99
Buggy*	94,99 P	PGA Tour Tiger Woods*	89,99
Bushido Blade	79,99	Player Manager	84,99
Bust a Move 2	79,99	Pitfall 3D	84,99
Bust a Move 3	59,99	Point Blank*	79,99
Castlevania	79,99	Porsche Challenge	39,99
Caesar's Palace	79,99	Premier Manager 98	89,99
Cart World Series*	24,99	Pro Pinball - Time	84,99
Cheatsbuch	24,99	Pulse (Depth)*	74,99
Clocktower	84,99	Rage Racer	84,99
Colony Wars	79,99	Rage Racer	84,99
C & C 1	84,99	Rayman	39,99
C & C 2	84,99	Rebel Assault 2	84,99
Constructor*	79,99 N	Reboot	89,99
Cool Boarders 2	79,99 P	Resident Evil Directors Cut	89,99
Crash Bandicoot 1	39,99	Ridge Racer	89,99
Crash Bandicoot 2	79,99	Revolution Plat.	39,99
Crimme Killer	79,99 P	Risiko	79,99
Critical Depth	79,99	Riven	99,99
Croc	84,99	Road Rash	44,99
Demotrap Dungeon	84,99	Road Rash 3D*	84,99
Destruction Derby 2	39,99	San Francisco Rush*	84,99
Diablo	89,99	Sensible Soccer 2000*	79,99
Diablo 2	89,99	Shadow Gunner*	79,99
Dogdem Arena	79,99	Shin Monkeys	89,99
Dungeon Keeper*	79,99	Soul Blade Plat.	39,99
Extreme Snowbreak	79,99	Soviet Strike Plat.	39,99
Fade to Black	89,99	Spawz	74,99
Fantasy 11-79	89,99	Street World*	42,99
Fifa 98	44,99	Street Fighter	79,99
Fifa 98	84,99	Collection X*	79,99
Fighting Force	84,99	Street Fighter EX Plus	79,99
Final Fantasy 7	89,99	Suikoden	74,99
Firetrap*	84,99 N	Supercross 98*	79,99
Formel 1 '97	89,99	Super Match Soccer* 74,99	
Forsaken*	84,99	Super Pang Coll.*	89,99
Forsaken 98 - Full	89,99	Sup. Puzzle	79,99
FullWIM*	84,99	Super Turbo	59,99
Frogger	69,99	Syndicate Wars	84,99
G-Police	89,99	Tennis Arena*	79,99
Geruch	87,99	Test Drive 4	84,99
Ghost in the Shell*	84,99	Tetris Plus	74,99
Gran Turismo*	89,99 P	Theme Hospital	89,99 N
Grand Theft Auto	79,99	TOCA	79,99
Hardball 6	89,99 N	Tomb Raider 1 Plat.	39,99
Hard Boiled	84,99	Tomb Raider 2	89,99
Heart of Darkness*	87,99	Total Driving	74,99
Hercules	79,99	Total NBA 98*	74,99
Herk's Adventure	84,99	Transport Tycoon	74,99
Heaven	74,99	Treasures o. t. Deep	79,99
Hugo 1*	84,99	Ubiq	84,99
Indy 500*	79,99	V-Falke	49,99
Int. Superstar	74,99	Vigilante*	89,99 N
Int. Superstar	74,99	Virtual Baseball 99	79,99
Soccer Deluxe	79,99	Virtual Fishing	84,99
Inf. Track & Field	84,99 P	VR 3000*	74,99
Jersey Devil	84,99	VR Pool	74,99
Jet Moto 2*	79,99	Warcraft 2	84,99
J. Madden NFL 98	89,99	War Games*	89,99 N
K. 1 Fighting	89,99	Warhammer 2:	89,99
Klonoa	79,99	Dark Omen	84,99
Kula World*	79,99	Wayne Gretzky 98*	74,99
Lehrbuch	69,99	WipeOut 2097 Plat.	39,99
Lost World:		World Rallye	79,99
Jurassic Park	77,99 P	Ch. T. Mäkinen*	79,99
Lucky Luke*	89,99	Worms Platinum	44,99
Magic the Gather	74,99	Wreckin' Crew	89,99
Marvel Super Heroes	79,99	WWF Warzone*	74,99
Masters of T. Kasi	79,99	Xenograczy*	79,99
Match Day 3*	89,99	Z	69,99
Maximum Force	84,99		
Mechwarrior 2 Plat.	44,99		
Megaman 8*	89,99		
Megaman Battle & Chase*	39,99		
Men in Black*	89,99		
Micro Machines V3	Platin.		
Midway's Arcade	39,99		
Greatest Hits 2*	89,99		
Monopoly	79,99		

## NEU! Jetzt auch SEGA SATURN & N 64

Devil Deception	79,99	NBA Live 98	89,99
Diablo	89,99	NHL Hockey 98	69,99
Dogemord 2	89,99	NHL Powerplay 96	69,99
Dogdem Arena	79,99	NIGHTS 3D	39,99
Dungeon Keeper*	79,99	+Control Pad	119,99
Extreme Snowbreak	79,99	Pandemonium	69,99
Fade to Black	89,99	Panzer Dragoon 2	74,99
Fantasy 11-79	89,99	Panzer Drag. Saga	74,99
Fifa 98	44,99	Resident Evil	79,99
Fifa 98	84,99	Resident Evil 2	69,99
Fighting Force	84,99	SEGA Rally	79,99
Final Fantasy 7	89,99	SEGA Rally 2	79,99
Firetrap*	84,99 N	SEGA Touring Car	79,99
Formel 1 '97	89,99	SEGA WorldWide	79,99
Forsaken*	84,99	Soccer 97	79,99
Forsaken 98 - Full	89,99	Soccer 98	79,99
FullWIM*	84,99	Sky Target	69,99
Frogger	69,99	Sonic 3D	79,99
G-Police	89,99	Sonic Jam	69,99
Geruch	87,99	Street Fighter	79,99
Ghost in the Shell*	84,99	Steep Slope Sliders	79,99
Gran Turismo*	89,99 P	Streetfighter Coll.	69,99
Grand Theft Auto	79,99	Super Puzzle	79,99
Hardball 6	89,99 N	Super Turbo	59,99
Hard Boiled	84,99	Syndicate Wars	84,99
Heart of Darkness*	87,99	Tennis Arena*	79,99
Hercules	79,99	Test Drive 4	84,99
Herk's Adventure	84,99	Tetris Plus	74,99
Heaven	74,99	Theme Hospital	89,99 N
Hugo 1*	84,99	TOCA	79,99
Indy 500*	79,99	Tomb Raider 1 Plat.	39,99
Int. Superstar	74,99	Tomb Raider 2	89,99
Int. Superstar	74,99	Total Driving	74,99
Soccer Deluxe	79,99	Total NBA 98*	74,99
Inf. Track & Field	84,99 P	Transport Tycoon	74,99
Jersey Devil	84,99	Treasures o. t. Deep	79,99
Jet Moto 2*	79,99	Ubiq	84,99
J. Madden NFL 98	89,99	V-Falke	49,99
K. 1 Fighting	89,99	Vigilante*	89,99 N
Klonoa	79,99	Virtual Baseball 99	79,99
Kula World*	79,99	Virtual Fishing	84,99
Lehrbuch	69,99	VR 3000*	74,99
Lost World:		VR Pool	74,99
Jurassic Park	77,99 P	Warcraft 2	84,99
Lucky Luke*	89,99	War Games*	89,99 N
Magic the Gather	74,99	Warhammer 2:	89,99
Marvel Super Heroes	79,99	Dark Omen	84,99
Masters of T. Kasi	79,99	Wayne Gretzky 98*	74,99
Match Day 3*	89,99	WipeOut 2097 Plat.	39,99
Maximum Force	84,99	World Rallye	79,99
Mechwarrior 2 Plat.	44,99	Ch. T. Mäkinen*	79,99
Megaman 8*	89,99	Worms Platinum	44,99
Megaman Battle & Chase*	39,99	Wreckin' Crew	89,99
Men in Black*	89,99	WWF Warzone*	74,99
Micro Machines V3	Platin.	Xenograczy*	79,99
Midway's Arcade	39,99	Z	69,99
Greatest Hits 2*	89,99		
Monopoly	79,99		

PSX HARDWARE	
Analogue Joystick	109,99
Controller Sony	37,99
Controller Sony Analog	49,99
Controller	19,99
Controller Infrarot	77,99
Gamebuster Modul	79,99
Lenkrad Mad Catz	129,99
Lenkr. mit Pedal	
Drivewheel	124,99

## Titel des Monats Mai (PSX): Resident Evil 2\* 89,95

Knallhart kalkuliert  
Unsere  
**PSX TOP 10**

Diablo*	89,99
F1 '97	89,99
Final Fantasy 7	89,99
Gran Turismo*	89,99
Lucky Luke	89,99
Need for Speed 3	
Nightmare Creatures	79,99
One*	84,99
Resident Evil Dir. Cut	79,99
Tomb Raider 2	89,99

SEGA SATURN	
Amok	79,99
Athlete Kings	84,99
Atlantis	79,99
Bug Too	69,99
Burning Rangers	74,99
Darius 2	54,99
Dragon Savior	69,99
Daytona USA	79,99
Championship	69,99
Discworld 2	69,99
Dragon Force	99,99
Enemy 0	89,99
Fighters Megamix	79,99
Fighting Force*	79,99 N
Formula Karts	69,99
King of Fighters 95	69,99
John Madden	79,99
Last World	69,99
Matrix 7	84,99
Marvel Super Heroes 69,99	
Mass Destruction	69,99
Megaman X3	69,99
Monkeys (2 Discs)	69,99
NBA Action 98	69,99

NINTENDO N64	
Super Mario	22,99
Spielerberater	19,99
Yoshi's Story	44,99
Spielerberater	22,99
Super Mario	84,99
Flotwings 64	104,99
Star Wars: Shadows of the Empire	119,99
Wave Race	84,99
Blat Corps	104,99
Mario Kart	84,99
Bomber Man	84,99
Yoshi's Story	84,99
Mischief Makers	84,99
Striky Kong Racing	84,99
Cruis'n World	84,99
Tetrisphere	84,99
Snowboard Kids	84,99
NBA Courtside	84,99
Cruis'n World	84,99
Lytat Wars	84,99
Clayfighter 63 1/3	29,99
Extreme G	114,99
NFL Quarterback Club 98	114,99
NHL Breakaway 98	114,99
Turok: Dinosaur Hunter	94,99
Forsaken	114,99
Bust a Move 2	104,99
Chameleon Twist	114,99
Fighter's Destiny	119,99
Multi-Racing	109,99
Championship	109,99
Wetrix	109,99
Wayne Gretzky	124,99
Hockey 98 3D	124,99
Olympic Hockey 98	124,99
Rampage 4	124,99
Strike Zone	124,99
San Francisco Rush	84,99
John Madden 64	129,99
Fifa98 die WM Qualifikation	129,99
Frankreich 98	124,99
Fußball WM	129,99
Mike Piazza's Strike Zone	124,99

## NEU! Jetzt auch SEGA SATURN & N 64

N64 HARDWARE	
N 64 Konsole	295,99
Controller grau	



# GAME BOY™ Nintendo GAME BOY



politik gibt es bei GB-Modulen übrigens keine "Länderabfrage". Dies bedeutet, daß jedes Game-Boy-Spiel auf allen Game Boys läuft, egal in welchem Land es gekauft wurde.

## DIE FAKTEN

Hauptprozessor:	8-Bit Z80 mit 2,2 MHz
RAM:	8 KByte intern
Auflösung:	160 x 144 Pixel
Farbpalette:	16 Graustufen
Sprites:	8 Sprites (8 x 8)
Soundkanäle:	4 (Stereo)
Netzwerkfähig:	Link-Kabel, 4-Spieleradapter

1989 Release in Japan  
 1990 Release in Deutschland  
 1994 Super Game Boy  
 1995 Special Edition (farbige GBs)  
 1996 Game Boy Pocket (nur in Silber)  
 1997 Game Boy Pocket in weiteren Farben  
 1998 Game Boy Camera  
 1999 Game Boy mit Farbdisplay (Konami kündigte im April die Entwicklung eines ersten Farb-GB-Spiel, International Superstar Soccer, an, Nintendo hüllt sich dagegen in Schweigen)

### Erhältliche Farben der GB Pockets:

Silber, Transparent, Schwarz, Rot, Grün, Gelb, Blau, Pink (vorerst nur in Japan, soll aber bei uns auch in den nächsten Monaten erscheinen), Ice Blue (seit dem 9. Februar in den USA als Limited Edition erhältlich).

Vorteile des Game Boy Pocket im Vergleich zum Vorgänger:

- 110 Gramm leichter
- 30 % kleiner
- Flüssigkristall-Bildschirm für schärfere Grafik
- 8 bis 10 Stunden Spielvergnügen (zwei 1,5 V Micro-AAA-Batterien im Gegensatz zu vier normalen Walkman-Batterien beim alten GB)

Etwa 55 Millionen Game Boys konnte Nintendo seit 1989 verkaufen, davon rund 20 Millionen in den USA und 8 Millionen in Deutschland. Weltweit gingen mehr als **225 Millionen Module** über die Ladentische.

Zu den ersten veröffentlichten Spielen gehören: Tetris, Super Mario Land, Quix, Alleyway, Tennis, Golf und Fortress of Fear.

### Spiele mit deutschem Bildschirmtext:

Mystic Quest, Zelda – Link's Awakening, Asterix und Obelix, Schlümpfe im Alptraumland...

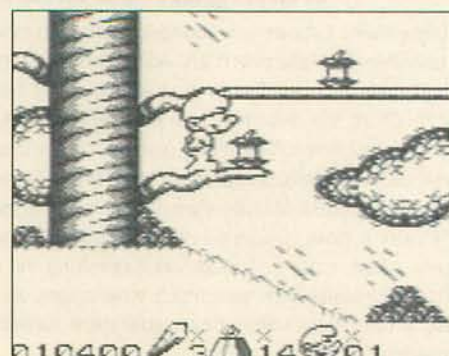
**Was nun, kleiner Mann? Fast 10 Jahre und kein bißchen greise? Es grenzt schon an ein Wunder, daß die Konsole mit der geringsten Power immer noch boomt, wie einst im Mai. Aus Anlaß des runden Geburtstags haben wir ein kleines Special mit Blick zurück und in die Zukunft für Euch zusammengestellt.**

**J**a, Ihr habt richtig gelesen, Nintendos Kleinster ist nun bald seit 10 Jahren im Dienst, und ein Ende des Siegeszuges ist überhaupt nicht abzusehen. Damals kostete der Game Boy inklusive Tetris, Batterien, Dialogkabel und Kopfhörer rund 170 Mark. Mit der Zeit wurde der GB in einem sogenannten **Basic Set** günstiger angeboten. Darin befand sich kein Tetris, Dialogkabel und Kopfhörer mehr, der Verbraucher konnte somit individueller sein Spiel wählen (obwohl das Blödsinn ist, da man Tetris eigentlich haben muß!). Als es die Video Games als ei-



genständiges Mag noch gar nicht gab und Videospiele in der *Power Play* mit getestet wurden, erzielte Tetris die Traumwertung von 96% Spielspaß. Mehr Prozentpunkte haben wir auch später nie wieder verteilt! Dialogkabel und Kopfhörer sind übrigens nicht separat im Handel, sondern nur über die gebührenfreie Konsumentenberatung erhältlich (gleiches gilt für den Vierspieleradapter). Dort gibt es auch kostenlos Ersatz, wenn jemand z.B. seinen Batteriefachdeckel verliert. Ein anderes Bundle war das **Super Star Set**, bestehend aus GB, Super Mario Land II und Zelda, welches auch heute noch angeboten wird.

Bisher sind bei uns über 400 Spiele für Nintendos Evergreen erschienen. Die ersten Module hatten lediglich eine Speicherkapazität von 256 K. Diese hat sich langsam aber sicher immer weiter erhöht. Das erste 8 MBit Modul ist gerade erst erschienen. Es handelt sich dabei um das phänomenal gute Warioland 2. Zum Vergleich: Super Marioworld auf dem SNES war damals -bzw. ist es natürlich immer noch - nur 4 Mbit "groß". Im Unterschied zu Nintendos sonstiger Firmen-





# BOY™ Nintendo GAME BOY™ Nintendo GAM

## 4-Spieleradapter kompatibel:

F1-Race, RC Pro AM, Wave Race, Top Ranking Tennis, Yoshi's Cookie....

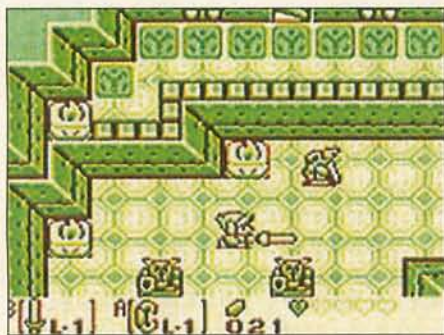
Erstmals wird es auch dieses Jahr eine Budget-Line für Re-Releases geben. Ohne besondere Bezeichnung werden diese guten, alten Titel dann für rund 30 Mark angeboten. Geplant sind als Billigversion unter anderem:

Golf, Tennis, F1-Race, Mega Man, Yoshi's Cookie, Bugs Bunny: Crazy Castle...

Hier unsere Redaktions-All-Time-GB-Classics (ursprüngliches Erscheinungsdatum in Klammer):

**1.) Tetris (1989)** – Das berühmteste und wahrscheinlich meistgespielte Puzzle-Spiel auf der ganzen Welt

**2.) The Legend of Zelda: Links Awakening (1993)** – Die GB-Version dieses RPG-Adventures gehört mit zu den besten Zelda-Spielen, die von Nintendo je herausgegeben wurden.



**3.) Metroid 2 (1991)** – Echtes Miyamoto-Meisterwerk, genauso faszinierend wie das NES-Original.

**4.) Dr. Mario (1990)** – Zwar "nur" ein Tetris-Klon, der aber im Zweispielermodus fast noch mehr Spaß macht als das Original

**5.) Golf (1990)** – Mario zwar nicht in seinem ureigenstem Element, dennoch Weltklasse.

**6.) Mystic Quest (1991)** – Square bewies, daß sie das Metier der klassischen Adventurers genauso gut beherrschen wie das der Rollenspiele.

**7.) Warioland 2 (1998)** – Jump'n-Run-Spaß pur in über 50 Levels.

**8.) Super Mario Land 3: Warioland (1994)** – Das erste Spiel mit Wario in der alleinigen Hauptrolle.

**9.) Faceball 2000 (1991)** – Legendär: Bis zu 16 Spieler können hier vernetzt werden.

**10.) Gargoyle's Quest (1990)** – Umfangreiches Adventure, stundenlanger Spielspaß garantiert.

**Weitere Geheimtips:** Kwirk (auch saugeil mit Link-Kabel), Mario's Picross, Monster Max, Donkey Kong, Donkey Kong Land 1-3, Ballon Kid, Kirby's Dream Land, Dschungelbuch, Probotector 2, oder Castlevania 1 und 2.



In Japan ist dieses witzige neue Gadget bereits im Februar erschienen und hat sich dort in den ersten drei Wochen gleich 500.000 mal verkauft. Bei uns ist's dann im Juni soweit. Mit dem Kameramodul (Kostenpunkt: 100 Mark) könnt Ihr zwar auch schon Bilder machen, bearbeiten, etc., aber eigentlich erfüllt die Kamera ihren Zweck nur so richtig im Doppelpack mit dem Pocket Printer (Kostenpunkt: ca. 120 Mark). Dann könnt Ihr nämlich Eure Kunstwerke auch ausdrucken. Das Papier, auf dem gedruckt wird, ist allerdings kein gewöhnliches Papier, sondern selbstklebend. Kleine Mädchen und Jungs können so ihre Stickersammlungen um neue, begehrte Tauschobjekte erweitern. Packungsinhalt Printer: 6 Batterien, eine Papierrolle und ein Verbindungskabel vom GB zum Drucker. Papier wird im Dreierpack mit unterschiedlichen Farben angeboten.

Das sind die Features der Kamera, die in rot, grün, gelb und blau, passend zu den Farben der bunten GB-Gehäuse, angeboten wird:

Die Kamera selbst sieht im Prinzip aus wie ein gewöhnliches GB-Modul mit einer kugelrunden Linse obendrauf, die um 180° hin und her bewegt werden kann. Richtet die Linse einfach in die gewünschte Richtung aus. Bei eingeschaltetem GB seht Ihr dann auf dem Bildschirm Eure Umgebung



bzw. den Ausschnitt, auf den die Linse gerade gerichtet ist. Normalerweise sind moderne Spiegelreflexkameras für Kids in der Handhabung zu kompliziert (sowie zu wertvoll, um sie den kleinen Rackern anzuvertrauen), und die Entwicklung dauert in der Regel ein paar Tage. Jetzt können allerdings auch Sechsjährige Photos schießen und das Ergebnis in Sekundenschnelle ausdrucken. Das Kameramodul speichert bis zu dreißig Bilder, die dann auch wie folgt bearbeitet werden können:

- Per Tricklinsenfunktion könnt Ihr das Bild auseinanderziehen, quetschen oder den Bildschirm splitten.
- Per Stempelfunktion könnt Ihr Euren Portraitfotos noch andere Nasen, Augen oder Hörner, etc. verpassen
- Im Paint-Menü könnt Ihr auch in einem Photo rummalen.
- Ihr könnt sogenannte "Hot Spots" setzen. Klickt Ihr solch einen "Hot Spot" an, dann wechselt z.B. die Hintergrundmusik, oder die Kamera springt zu einem anderen Bild im Photoalbum.
- Im Panoramamodus könnt Ihr außerdem auch mehrere Aufnahmen machen und diese dann zu einem 360° Bild zusammenfügen



Mit Hilfe des Link-Kabels lassen sich Eure Kunstwerke natürlich auch zu anderen Game Boys übertragen. Ihr könnt somit auch Bilder verschenken oder tauschen, ohne sie auszudrucken. Bilderserien lassen sich darüber hinaus auch zu einer Animationsserie zusammenstellen.

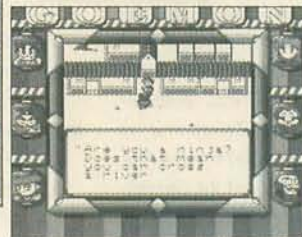
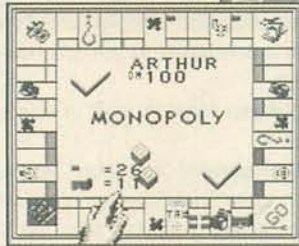
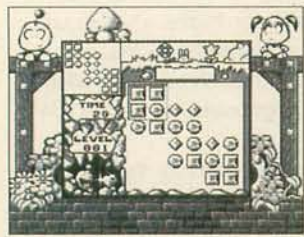
Außerdem befinden sich vier Minispielchen auf dem Modul: Space Fever II (Ballerspielchen, siehe links), Ball, D.J. und Run! Run!. Letzteres ist ein Geschicklichkeitsspielchen, das mit Bällejonglieren zu tun hat. Das Gesicht des Männchens, welches die Bälle jongliert, kann übrigens durch Euer eigenes oder durch irgendein Gesicht aus Eurer Photokollektion ausgetauscht werden. Das gleiche gilt für das Gesicht des DJs beim DJ-Spielchen. Hier könnt Ihr auch eigene Stücke komponieren. Ein fünftes Spiel ist nur per Cheat anwählbar. Mehr dazu dann in den nächsten Tips...







# GAME BOY™ Nintendo™ GAM



Brain Drain, nettes, neues Knobelspiel von Konami.

## Neuerscheinungen

Die interessanteste Neuerscheinung dieses Jahres ist definitiv **Warioland 2** von Nintendo. Ähnlich wie bei Yoshi's Story (N64) ist auch dieses Spiel in Kapitel aufgeteilt (hier aber in 12 im Gegensatz zu Yoshi's Story). Wario kennt neun Zustände, in die er sich verwandeln kann. Als Flunder paßt er durch schmale Lücken hindurch, als Dickkopf-Wario kann er schweben, usw. Man kennt solche Verwandlungskünste ja bereits von Kirby. Ein ideales Spiel auch für GB-Neulinge. Die **Monopoly**-Umsetzung, die nächsten Monat bei uns erscheint, macht auch gut was her. Bis zu vier Spieler können hier abwechselnd das Original im Mini-Format unterwegs zocken – das Spiel wird dabei immer rungereicht. Da die CPU ja nicht wissen kann, wer Ihr seid, müßt Ihr vor jedem Zug Euren Namen bestätigen. Der GB merkt sich die Reihenfolge der Spieler und wieviel Geld, Straßen und Häuser jeder hat – beschummeln geht nicht. Außerdem werden Warnungen angezeigt, wenn ein Handel mit einem anderen Spieler rein rechnerisch für Euch ungünstig ist. Nach jedem Würfeln setzt der Computer Euren Spielstein automatisch am richtigen Ort ab. Ein Verzáhlen ist hier somit ausgeschlossen. **Brain Drain** ist ein ver-gnügliches, neues Denkspiel, bei dem Ihr bestimmte Muster aus Kugeln, Steinen, und frechen Früchten unter Zeitdruck durch geschicktes Verschieben genau so anordnen müßt, wie vorgegeben. Dabei wird das Zielmuster oben links in einem extra Fenster angezeigt. Was die Sache knifflig macht, ist die Tatsache, daß immer vier Felder zusammenhängen und nicht einzeln bewegt werden können. Dreht Ihr ein Feld z.B. nach links, verändern somit gleich vier Objekte ihre Position. **Mystical Ninja Starring Goemon** ist der kleine Ableger von Konamis N64-Adventure. Bei dieser Version

treten die Rollenspielelemente allerdings in den Hintergrund dafür ist mehr Action angesagt. Im mittelalterlichen Japan müßt Ihr das Versteck der Black Ship Gang aufspüren und deren Boß, Baron Skull, terminieren. Da Ihr auf Eurer Suche auch mit vielen Leuten reden müßt, um Infos über die Gang zu erhalten, sind Englischkenntnisse vonnöten. Davon abgesehen aber ein recht passables Game. The Notorious THQ-People haben auch **FIFA '98** (Die WM Qualifikation) "kleingekriegt" und laden zum Mitspielen ein. Wer ein neues Fußballspiel sucht, darf getrost zugreifen (obwohl natürlich Fußballspiele generell nur bedingt auf dem kleinen GB-Screen Spaß machen).

### International Superstar Soccer

wird auch demnächst erscheinen, nur leider fehlt diesem ebenfalls exzellenten Titel die prestigeträchtige FIFA-Lizenz. **James Bond 007** ist ein ausgezeichnetes, neues Action-Adventure, Ihr müßt es Euch aber im Umland besorgen, da Nintendo das Teil wegen Namensproblemen bei uns nicht offiziell herausbringen möchte. Auch die Castlevania-Serie wird um eine Fortsetzung reicher. **Castlevania Legends** wird für den Herbst erwartet. Acclaims **Turok**-Umsetzung verspricht ebenso ein Kassenknüller zu werden, wie Disneys **Mau Mallard Cold Shadow**, das vor eineinhalb Jahren bereits auf den 16 Bit-ern außerordentlich gut gefiel.

## Kuriositäten

Obwohl es für den Game Boy unzählige Accessoires, wie spezielle GB-Köfferchen, Lupen, Halter etc. gibt, möchten wir Euch mit diesem Krimskrams nicht unnötig belästigen. Stattdessen haben wir einfach mal unseren Speicher (der sich allerdings unter der Erde befindet) durchforstet und sind auf vier nicht ganz so alltägliche Memorabiles gestoßen.

### Testmodul

Früher, als wir Handheld-Neuerscheinungen noch auf zwei Seiten gefeaturet haben, hatten neue GB-Testmuster noch die gleiche magische Wirkung, wie heute eine N64-Vorversion. Spiele, die schon fertig programmiert, von denen aber die Module noch nicht ausgeliefert sind, können der Presse zu diesem Zeitpunkt nur in Form von EPROM zugänglich gemacht werden. Um das Spiel dann zu testen, steckt man das EPROM ins GB-Test-Modul, und schon kann's losgehen.



### DKL- Modul

Unseres Wissens hat es nur einmal ein farbiges GB-Modul gegeben. Um auf die spektakuläre Grafik in Rares Donkey Kong Land 1 hinzuweisen, kamen die Käufer dieses Spiels in den Genuß einer bananengelben Cartridge. Wat schön!

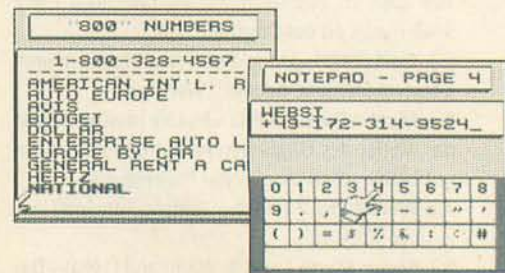


### Action Replay

Auch wenn das die wenigsten wissen, auch für den populären Game Boy, und nicht nur für dessen große Brüder, existiert ein Schummelmodul, mit dem Codes herausgefunden, bzw. in Zeitschriften veröffentlichte Codes eingegeben werden können. Da der Modulschalt logischerweise vom ARP belegt wird, ist für das eigentliche Spiel nur noch außerhalb Platz (hängt dann auf der Höhe des Batterie-deckels), was die Sache recht wackelig macht.

### Organizer

Dieses "Spiel" ist bei uns zwar nie offiziell erschienen, dafür aber durchaus eine Erwähnung wert. Ihr verwandelt Euren GB dadurch nämlich in einen Terminplaner und Adressenverwalter. Fest eingespeichert sind auch sämtliche 800er Nummern (das amerikanische Pendant zu unseren 130er-Nummern) aller Fluggesellschaften, Autovermietungen, Call-a-Flower-Services, etc. Im Kalender könnt Ihr Termine oder Geburtstage eintragen. Gesichert werden die Daten logischerweise von einer Batterie im Modul, sonst wär's ja sinnlos.



## TETRIS-SPIELE

Hier werden selbst hartgesottene Technik-Feinde oder Großeltern schwach: Denkspiele nach dem Tetris-Prinzip sind in ihrem Suchfaktor ungeschlagen. Hier stellen wir Euch die vier wichtigsten vor:



Tetris (das Original)



Tetris Blast



Tetris Attack



Tetris Flash



# UNSCHLAGBAR!

**EXKLUSIV: AARONs** privates Tour-Tagebuch!

DM 4,- Lit 5,500,- FF 18,- Sfr 4,-  
skr 32,- ökr 22,- Pta 500,- Fmk 23,- lfr 98,-  
Dr 1000,- hfl 5,- SIT 620,- Y 09117

**Nr. 6**  
Juni 1998

# POPCORN

DAS INTERNATIONALE POPMAGAZIN

**HERZ-BLATT**  
Das Mega-EXTRA  
für Verliebte!



**die ärzte**

Schweine-Attacke  
auf alle Männer!

# LEO

**DAS INTERVIEW**

Ich will kein Film-Romeo  
mehr sein!



**3 Star-Treffs**  
zu gewinnen!

**GIL**  
ÜBERRASCHUNG

**10 POSTER**

- Aaron Carter • CITA
- Guano Apes • DJ Bobo
- Jon Bon Jovi • 'N SYNC
- Stepahead • Die Ärzte

**NEU!**  
15 S. Foto-Love-Story  
**ZOFF**  
UM DEN  
**MARIENHOF**



**MEGA-Format:**  
BSB • Leo DiCaprio

# 104 Seiten volle Star-Power! Jetzt am Kiosk!





**BPS-Hauptling Elke Monssen-Engberding und ihre Indianerschar haben's mal wieder geschafft und die deutsche Jugend noch in letzter Sekunde vor dem Schlimmsten bewahrt (obwohl schon alle so heiß darauf waren). Da der zweite Teil eines allseits be-**

**kannten Action-Games somit ab Mai nur noch in den beiden Alpenrepubliken beworben werden darf, mußten wir uns fügen und den komplett fertigen zweiten Teil des Walk-throughs wieder aus dem Heftplan entfernen. Beschwerden darüber richten Sie bitte direkt nach Bonn. Sorry, folks!**

## FLINKE FINGER

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

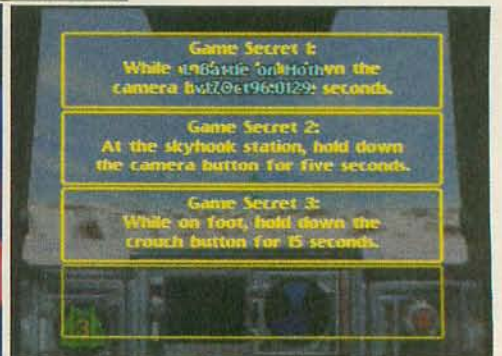
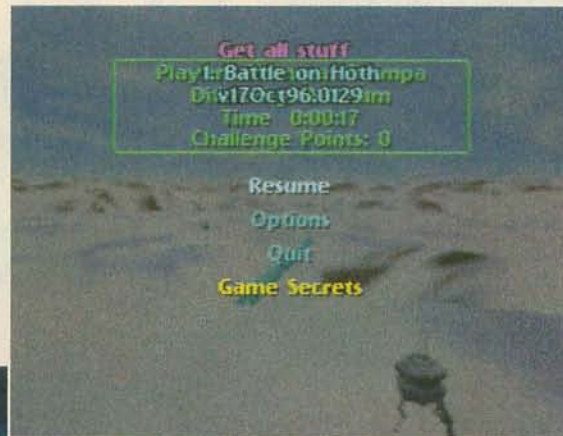
## NINTENDO 64



### Star Wars: Shadows of the Empire

Eigentlich hatte ich der Einsendung von Jan "Tepsi" W. aus W. keine große Bedeutung beigemessen. Schließlich ist SotE schon zu lange auf dem Markt, als daß man noch einen "großen Wurf" in irgendeiner Hinsicht erwarten würde, und kompliziert auszuprobieren schien die Sache ohnehin. Doch irgendwie fesselte mich die Vorstellung letztlich zu sehr. Und tatsächlich, der Debug Mode existiert! Zunächst einmal müßt Ihr den Code für die anderen Charaktere eingeben. Na, wer erinnert sich noch? Richtig, einfach als Spielernamen "\_Wampa\_Stompa" eingeben. Beachtet aber

das Leerzeichen vor bzw. die beiden Leerzeichen in der Mitte des Namens – und natürlich die Groß- und Kleinschreibung. Pausiert dann das Spiel im ersten Level. Jetzt kommt die kleine Handverrenkung: Haltet C-↑ + C-↓ + C-← + C-→ + Z + L + R + ← (digital) + ← (analog, allerdings nicht ganz links, sondern ungefähr in der Mitte zwischen links und Mittelstellung). Das Ganze für ca. fünf Sekunden halten. Habt Ihr es korrekt gemacht, dann ertönt zur Bestätigung ein dumpfer Sound. Haltet die Buttons aber weiterhin alle gedrückt und bewegt dann lediglich den Analog-Stick nach rechts, aber wieder nur halbrechts (wie bei links, irgendwie in der Mitte zwischen beiden Positionen halten). Haltet alles wieder so lange, bis ein Sound ertönt und Euch auch diesen Teil der Code-Eingabe bestätigt. Jetzt nochmal den Analog-Stick nach links (aber wieder nur halbe Kraft, und alle anderen Buttons immer noch gedrückt lassen) und wartet wieder auf den Sound. Jetzt sollte am oberen Bildschirmrand in violetter Schrift eine Zeile auftauchen, welche die korrekte Eingabe des Codes bestätigt. Wenn sich der Cursor noch auf der erleuchteten "Resume"-Schriftzeile befindet, könnt Ihr jetzt per Steuerkreuz links/rechts alle Optionen des

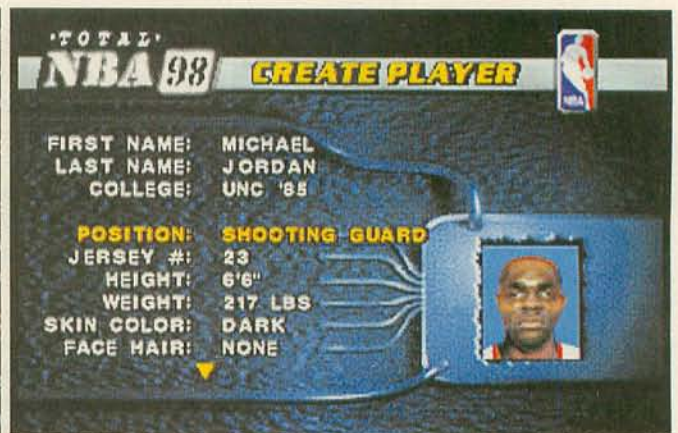
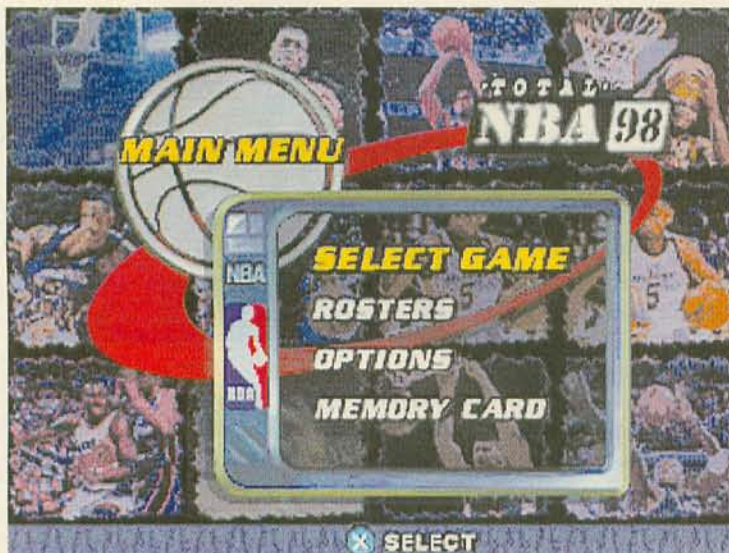


Zuerst waren wir eigentlich viel zu faul, so einen komplizierten Cheat auszuprobieren, aber es sollte sich am Ende doch auszahlen, wie Ihr seht!



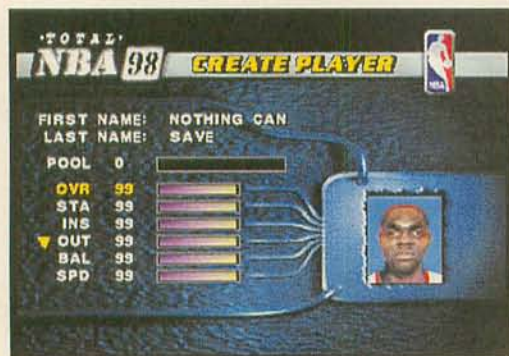






Select + Richtungstaste auf dem Steuerkreuz = Kameraperspektive ändern

X+ Δ+ O+ □ = alle Autos sprengen (inklusive dem eigenen).



Schicke Sache, dieser "Nothing-Can-Save-You-Michael-Jordan-Allstar-Cheat"!

labor auf Herz und Nieren überprüft, und schon muß er die liebgewonnene Scheibe an die Tips-Abteilung abtreten, damit diese den Michael-Jordan-Cheat von Jan Wargalla ausprobieren kann. Höchstselbst existiert er auch hier natürlich nicht, aber Ihr könnt mit folgendem Trick einen sehr ähnlichen Charakter erschaffen.

Geht in das "Create Player" Menü und gebt für Euren Neuen diese Werte ein:

1. Vorname: **NOTHING CAN**
2. Nachname: **SAVE**
3. College: **YOU**
4. Position: Shooting Guard
5. Trikotnummer: 23
6. Größe: 6' 6"
7. Gewicht: 217
8. Teint: Dunkel
9. Haare: ohne Bart
9. Frisur: Glatze

Drückt dann die □-Taste, um Euch die Attribute anzusehen. Sie stehen alle auf 99! Drückt jetzt noch mal □, um ins Create-Player-Menü zurückzukehren und verändert den Spielernamen zu Michael Jordan und das College in UNC '85.

## SONY PLAYSTATION

### Micro Machines V3

Auch wenn der Release schon etwas zurückliegt, tauchen immer wieder neue, kleine Code-Spiele für diesen exzellenten Fun-Racer aus dem

Hause Codemasters auf. Der Punkt für diesen hier geht an Jan Wargalla: Gebt als Namen **WINTERY** ein, damit während der Trophäenzeremonie winterliche Verhältnisse herrschen. Um den Code wieder abzuschalten, müßt Ihr Euch danach allerdings in **CONFETTI** umbenennen.

Da Micro Machines V3 gerade als Platinum-Game ge-relauncht wurde und sicher der ein oder andere die Codes vom letzten Jahr nicht mehr parat hat, hier noch mal alle unsere gesammelten Cheats auf einen Blick:

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

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

Die Autos in andere Streckenobjekte (z.B. Blumen, Steinblöcke, etc.) verwandeln:

↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←

Schwebende Streckenobjekte:

Δ, □, □, Δ, □, □, Δ, X

CPU-Fahrer verlangsamen:

O, Δ, □, X, O, Δ, □, X

Hüpf-Modus (höhere Jumps):

□, →, →, ↓, ↑, ↓, ←, ↓, ↓

Doppelte Geschwindigkeit:

□, X, O, □, Δ, X, X, X, X

Verfolger-Kamera:

←, →, □, O, ←, →, □, O

Cheat-Modus:

□, ↑, ↓, ↓, □, O, O, Δ, X

Wenn der Cheat-Modus aktiviert ist, könnt Ihr durch Drücken dieser Tastenkombinationen folgendes machen:

Select + X = Rennen abbrechen und automatisch gewinnen

Select + □ = Autopiloten für eigenes Fahrzeug aktivieren/deaktivieren

Select + L2 oder R2 = Zoomen

## PLAYSTATION



### Spawn

Jan Wargalla schreckt aber auch vor gar nichts zurück... Da Cheat aber Cheat bleibt, wollen wir die unglücklichen Käufer des Teils (die nicht auf uns hören wollten) wenigstens tipstechnisch nicht im Regen stehen lassen. Sämtliche Tastenkombinationen werden übrigens im Pausenmodus eingegeben. Here we go:

#### Level Skip

Haltet L1+ L2+ R1 + R2 gedrückt und betätigt dann nacheinander Δ, X, □, O, O, O.

#### Unbesiegbarkeit

Haltet L1 + R1 gedrückt und betätigt dann noch nacheinander Δ, Δ, X, X, □, O.

#### Unsichtbarkeit (Durchsichtigkeit)

Haltet wieder L1 + R1 gedrückt und gebt dabei







Kein Problem: Im Pausenmodus einfach L2 + R2 gedrückt halten, und X, □, O, Δ, □, O eingeben.

die Kombination □, □, O, O, Δ, X ein.

### Alle Power-Ups

Halte L2 + R2 gedrückt und drückt dazu die Kombination Δ, O, □, X, Δ, X.

### Alle Items, Schlüssel, etc.

L2 + R2 gedrückt halten und dabei X, □, O, Δ, □, O eingeben.

### Energie aufladen

Halte Sie L1 + R1 gedrückt und gebt dabei die Tastenkombination X, O, Δ, □, Δ, O ein.

### Magie aufladen

Halte L1 + R1 gedrückt und betätigt dann noch nacheinander Δ, O, X, □, Δ, O.

oder **ROCKET** (El Niño) ein. Wer gleich alles auf einmal haben möchte, kann seinen Fahrer wahlweise auch **SPOILT** benennen (alle Autos und sämtliche Standardstrecken). Um auch Zugriff auf die versteckten Kameraperspektiven zu haben, wählt Ihr als Namens-Code **SEALL**.

Hier noch die "Paßwörter" für die versteckten Strecken:

**PLAYTM** = The Room, eine Carrera-Bahn im Kinderzimmer.

**XCAV8** = Caverns, eine Höhle mit vielen Hindernissen.

**XCNTRY** = AutoCross, eine Canyonstrecke.

**MNBEAM** = SpaceRace, ein Rennen in einer Raumstation.

**GLDFSH** = Scorpio-7, eine Unterwasserstrecke.

**MCITYZ** = Empire City, Bonusstrecke.

## SONY PLAYSTATION

### Deathtrap Dungeon

Jan Wargalla hat bereits die Levelwahl geknackt, die wir hiermit unters Volk streuen. Da Ihr aber in den höheren Leveln ohne die nötige Ausrüstung ziemlich nackt dasteht, ist dieser Cheat eher was für Masochisten. Naja, vielleicht gesellt sich ja schon nächsten Monat ein weiterer hilfreicher Code hinzu. So geht's jedenfalls: Drückt im Hauptmenü L1, R1, Δ, Δ, □, O, R1, L1. Ihr könnt daraufhin im "Load Game"-Bildschirm die Level anwählen.



## SONY PLAYSTATION



### Need for Speed 3

Tobias Pfeifer aus Castrop-Rauxel war so frei und hat bereits erste Cheats zu bieten. Wie bei Nfs 2 werden diese aktiviert, indem Ihr Euren Spieler einfach umtauft.

Für drei neue Flitzer gebt Ihr als Namen entweder **1JAGX** (Jaguar XJR-15), **AMGMRC** (Mercedes CLK GTR)





## SONY PLAYSTATION

### Skullmonkeys

Kaum ein Tag vergeht dieses Jahr, an dem unser crazy Internet-Jan aus Würselen nicht noch mehr neue Codes heranschafft. Wie alle anderen Skullmonkey-Cheats auch (siehe VG 04/98 und 05/98), werden diese bei pausiertem Spiel eingegeben.

#### Level Skip:

△, L1, L1, □, →, O, △, ↓

#### Volle Super Willies:

R1, ←, □, △, L1, △, R2, SELECT

#### Verrückter Klaymen:

↓, →, △, L2, ↑, ←, △, SELECT

#### Volle Swirly Qs:

R1, →, O, R2, R2, □, →, SELECT

#### Volle Phoenix Köpfe:

□, △, R2, ←, SELECT, O, △, →

#### Volle Phart Köpfe:

R1, ←, ↑, L1, L1, □, →, SELECT

#### Volle Universe Enemas:

←, △, →, ↓, △, SELECT, SELECT, SELECT

#### Volle 1970 Icons:

SELECT, O, ↑, ←, ↓, ↑, ↓, □

#### Volle Status Gegenstände:

L1, △, ↓, R1, O, →, ↑, SELECT.

Alle Status-Gegenstände bis auf die Swirly Qs und die 1970 Icons sind jetzt voll.

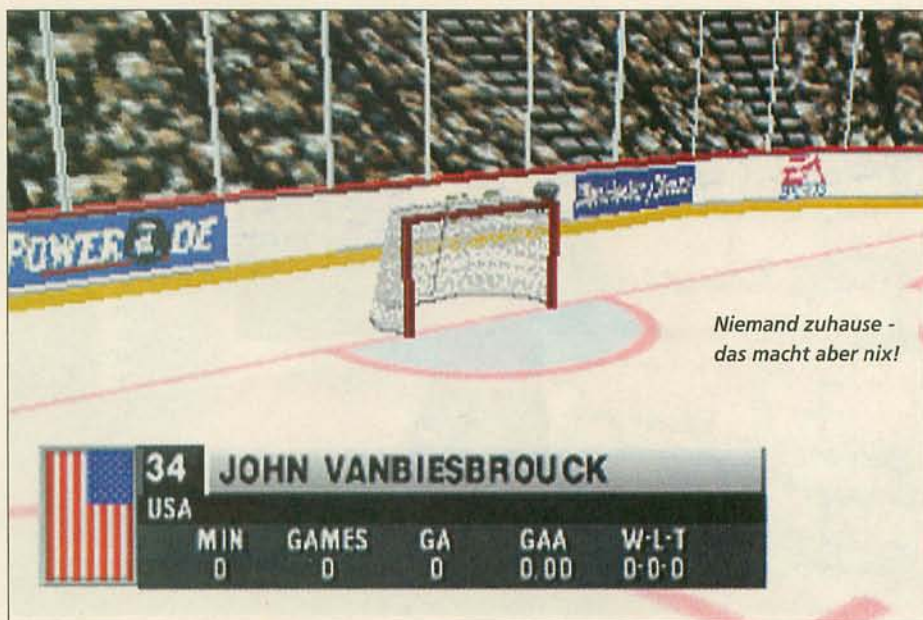


## SEGA SATURN

### NHL 98

Auch für die Saturn Version gibt's einige Cheats, die als Paßwörter eingegeben werden müssen und zufällig haargenau die selben sind, wie bei der PlayStation-Version:

Code	Effekt
<b>STANLEY</b>	Video ansehen, das sonst nur nach einem Sieg im Stanley Cup zu besichtigen ist
<b>NHLKIDS</b>	Ganz kleine Spieler
<b>PLAYTIME</b>	Riesige Torhüter
<b>BIGBIG</b>	Überdimensionierte Spieler
<b>BRAINY</b>	Wasserköpfe



**MASKDMAN** Team trägt drittes Trikot, falls sie eines besitzen

**EAEAO** EA Sports Team

**FREEEA** Auch EA Sports Player können getradet werden

England immer besiegen:

Gebt als Paßwort "**GIPTEA**" ein und wählt dann den Exhibition Mode, und zwar USA gegen England (Ihr seid USA). Nehmt jetzt Euren Goalie raus. Jedemal, wenn England daraufhin bei Euch ein Tor reinhaut, wird dies nicht gewertet, weil der Schiri immer Abseits oder etwas ähnliches pfeift. Die Credits für das "englische Tee-paßwort" gehen übrigens an Jan Wargalla (der Hinweis, daß die Codes dieselben wie bei der PS sind, übrigens auch).

## SONY PLAYSTATION

### Wing Over

Der Code für alle Flugzeuge entstammt, wie so viele Tips dieser Ausgabe, von Jan Wargalla. Gebt folgendes im Game-Mode-Screen ein:

↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, △ (haben sich die Jungs von JVC da etwa von Konami inspirieren lassen?!). Als Belohnung gibt's im Free Game Mode alle Flugzeuge, die das Spiel zu bieten hat. Ihr müßt per Steuerkreuz nach links bzw. rechts durch die Flieger scrollen.



## SONY PLAYSTATION



### Diablo

Stefan Kriegbaum aus Schwabach – und viele andere Leser nach ihm – hat einen prima Geldvermehrungstrick bei Diablo entdeckt. Als Grundequipment benötigt Ihr dazu lediglich eine Memory Card und ein zweites Joypad, was also nicht das Problem sein dürfte. Fangt nun ein Zweispielerpiel mit unterschiedlichen Charakteren an (einer davon sollte Euer späterer Wunschkandidat sein). Nun gibt Spieler 1 dem zweiten seine 100 Goldstücke, so daß dieser 200 hat (um dem Mitspieler überhaupt Gold zu geben, dieses einfach abwerfen und den anderen aufheben lassen). Speichert den zweiten Charakter *dann ab und überlaßt* seine 200 Goldstücke dem ersten Spieler, den Ihr auf einem Extraplatz auch wieder abspeichert. Verlaßt das Spiel und fangt neu an. Ladet jeden Charakter. Wenn Ihr im Gepäck nachschaut, werdet Ihr feststellen, daß jeder der beiden mit 200 Goldstücken ausgerüstet ist. Der eine gibt daraufhin seine Dukaten wieder ab, Ihr speichert denjenigen mit den 400, dieser gibt die Penunzen wieder zurück an den anderen, worauf auch dieser gespeichert wird. Den Vorgang wiederholt Ihr solange, bis das Geld reicht. Ihr dürft allerdings nur 5.000 Goldstücke pro Feld besitzen. Wenn Ihr





es richtig macht, habt Ihr nach wenigen Ladevorgängen alle Felder voll, sprich 200.000 Emmchen auf dem Konto. Beim Übergeben solltet Ihr aber nicht mehr als neun Felder Gold abwerfen, da sonst bei jedem weiteren Feld eines verschwindet! Der Trick funktioniert auch mit Waffen und manchen Items.

## SONY PLAYSTATION

### Powerboat Racing

Herbert Weißler aus Elmshorn hat eine ganze Latte an Codes beigesteuert. Schaut nur, was dieses famose (räusper) Machwerk dadurch gleich hermacht:



Gebt die folgenden Codes (Punkte in der Mitte bei den ersten dreien nicht vergessen) als Paßwörter ein, um einige besondere Rennen fahren zu dürfen.

- L.R** Slalomrennen
- U.G** Minenrennen
- HELP.ME** Turbo-Pick-Ups öffnen
- CUP** Meisterschaftsrennen
- MIN** Goldfischklasse



Kleiner Auszug aus unserem Programm...

Alle Sendungen versandkostenfrei!

Alundra	110,00
Bloody Roar	100,00
Command & Conquer 2	105,00
Crash Bandicoot 2	95,00
Dark Omen	100,00
Dead or Alive (PSX)	120,00
Deathtrap Dungeon	105,00
Destruction Derby 2	55,00
Diablo	100,00
Diddy Kong Racing (NG4)	95,00
Final Fantasy VII	110,00
Final Fant. VII Lösungsbuch	35,00
Formel 1 '97	110,00
Frankreich '98	100,00
Game Buster (NG4/PSX)	105/100,00
Gex	110,00
MediEvil	99,90
Micro Machines U3 (PSX)	55,00
Mystical Ninja (jap. NG4)	145,00
NBA Pro '98 (PSX/NG4)	100/135,00
NBA Courtside	100,00
Need for Speed 3	100,00
Newman Haas Racing	100,00
Ninja Tencu (jap.)	120,00
Pandemonium 2	80,00
Panzer Dragoon Saga (SAT)	105,00
Parasite Eve (jap.)	140,00



Täglich Top-Neuheiten aus:



# ORDER IN TIME

## VIDEO & PC GAMES



Pitfall 3D	100,00
Pro Pinball Timeshock	100,00
One	105,00
Tomb Raider 2	105,00
Tomb Raider 2 Lösungsbuch	25,00
Rascal	100,00
Red Asphalt	100,00
Ridge Racer Revolution	55,00
Street Fighter Collection (PSX)	105,00
Skull Monkeys	100,00
Tetrisphere (NG4)	95,00
Theme Hospital	100,00
Thunder Force U (jap.)	140,00
Tommi Mäkinens Rally	100,00
WCW vs HW (NG4)	145,00
Yoshi's Story (NG4)	95,00

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

LADEN	Mo - Fr:	10.00 - 18.30
	Sa:	10.00 - 16.00
VERSAND	Mo - Fr:	10.00 - 18.00

GROSSHANDEL	nur für Händler!!
Telefon	07 11 - 22 29 10 - 10
	07 11 - 22 29 10 - 20

Telefon 0711 - 22 29 10-30/50

Thendor-Heuss-Strasse 15 - 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

Jetzt auch in Heilbronn - Kilian Strasse 7 (Kilian Passage) - 74072 Heilbronn - (kein Versand)

Demnächst auch in Freiburg auf 500 m<sup>2</sup>

**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 uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.



**IKE** Katamaranrennen in der Hecht-Klasse  
**CUD** Barracadaklasse  
**PLA** Versteckte Boote  
**LAS** Normale Boote (nach Eingabe dieser drei Buchstaben erscheint übrigens der am schlechtesten übersetzte Screen, sofern Ihr zu Beginn die deutsche Flagge angeklickt habt: "Wenn normale Boote werden gewählt" – Mann, Mann Mann!)

Die übrigen Cheats werden allerdings nicht über die Paßworteingabe aktiviert. Ihr müßt die nachfolgenden Codes als Fahrernamen eingeben.

**ZOOOOOM** schnellere Boote  
**SPEEEED** auch schnellere Boote  
**LARGE** extra große Motoren  
**DEFORM** Big Head Mode  
**LONGONE** längere Boote  
**COMPACT** kleinere Boote

## SONY PLAYSTATION



### Reboot

Detlef Giehl aus München hat drei kleine Nettigkeiten zu EAs erstem Zipboard-Gleitrennspiel herausgefunden. Sämtliche Kombinationen werden übrigens im Hauptmenü (das mit der "Neues Spiel"-Schriftzeile) eingegeben.

Als Enzo-Boy spielen: ↑, ←, ↓, ←, ↓, L1, R1, →, ↓, → drücken und danach ein neues Spiel beginnen.

Kurzzeitig unverwundbar bei Aufnahme eines Glitch-Tool-Power-Ups: ↓, R1, ←, →, ↓, L2, R2, ←, →, ↑ drücken und danach ein neues Spiel beginnen.

Volle Glitch-Tool-Energie: →, L1, ↑, →, ↓, L1, R1, ↑, ↓, ← drücken und danach ein neues Spiel beginnen.

Von den letzten beiden Codes kann im Spiel immer nur einer zur selben Zeit verwendet werden.



## PLAYSTATION

### Tekken 3

Tim Försterling aus Stelle hat sich schon mal die Mühe gemacht und alle "auf Anhieb ersichtlichen" Besonderheiten zu Namcos Platin-Prügler (Ver. 3.0) zusammengetragen. Ausprobiert sind sie natürlich nur mit der japanischen Version. Folgende neun Boss-Charaktere kann man wie beim Vorgänger dadurch erspielen, indem Ihr den Arcade-Modus mit allen regulären Kämpfern durchspielt:

1. Kuma/Panada (durch Xiaoyu)
2. Bryan (durch Eddy)
3. Julia (durch Yoshimitsu)
4. Gun Jack (durch Nina)
5. Mokujin (durch Law)
6. Heihachi (durch Paul)
7. Ogre (durch King)
8. True Ogre (durch Lei)
9. Anna (durch Hwoarang)

Darüber hinaus sind hier noch drei weitere Fighter versteckt, die aber erst erspielt werden können, wenn Ihr alle zuvor aufgelisteten Kämpfer besitzt:

**GON** – Ihr kriegt den kleinen Drachen, indem Ihr den Beach-Ball-Mode spielt und dabei Gon besiegt. Oder Ihr gebt, sobald Ihr Euch in die Highscore-Liste des Survival Modes eintragen könnt, die Initialen "GON" ein.

**DOCTOR B.** – Spielt den Tekken-Force-Mode viermal durch oder macht 45 Kämpfe im VS-Mode.

**TIGER** – Ihn bekommt Ihr, wenn Ihr Eddy Gordo mit der START-Taste auswählt.

Folgende Zusatzmodi könnt Ihr außerdem erspielen:



**THEATER MODE** – Der Theater-Mode wird zugänglich, wenn Ihr Tekken 3 mit allen regulären Kämpfern durchspielt. Im Theatermodus kann man sich alle Endsequenzen der Kämpfer ansehen, so daß Ihr nicht extra das Spiel durchspielen müßt, um eine bestimmte Sequenz zu sehen. Wenn Ihr alle Sequenzen habt, könnt Ihr Euch auch noch alle Sounds anhören, sowie die Tekken 1 & Tekken 2 CD einlegen und dort die Endsequenzen betrachten.

**BEACH BALL MODE** – Den Beach-Ball-Mode kriegt Ihr, wenn Ihr den Arcade Mode unabhängig von einem bestimmten Charakter zehnmals durchspielt. In diesem Mode könnt Ihr den Gegner mit einem Beach Ball attackieren.

Allgemeine Hints:

– Um mit Xiaoyou oder Jin andere Klamotten zu kriegen, müßt Ihr das Spiel mit ihnen 50 mal zocken.

– Am besten spielt sich der Tekken-Force-Mode mit GON durch – dabei braucht Ihr immer nur die O-Taste drücken!

## SEGA SATURN

### Rampage World Tour

Ein kleiner Level Select von Jan Wargalla gefällig? Haltet X + Y + Z und drückt L, sobald der Satz "Internal memory will be used for autosave" erscheint (wenn das Spiel lädt).

Jetzt sollte die Nachricht "Cheats enabled" erscheinen. Drückt dann auf dem Steuerkreuz



nach oben oder unten, wenn der Bildschirm mit dem Namen der nächsten Stadt und dem Datum erscheint. Dadurch könnt Ihr ein anderes Land aussuchen. Drückt Ihr dort rechts oder links, so könnt Ihr Euch eine andere Stadt aussuchen. Achtung: Ihr müßt dies machen, bevor der "Now Loading"-Schriftzug auftaucht.

Andere Endsequenz:

Spielt das Spiel durch und haltet A + B + C gedrückt, wenn die Endsequenz anfängt. Haltet die drei Tasten einfach weiterhin gedrückt. Kurz bevor die Credits anfangen, wartet Dr. Veronica noch mit einer Überraschung auf.

## SONY PLAYSTATION

### NHL Breakaway 98

Noch 'ne Meldung von Jan Wargalla: Geht zum Menüpunkt "Create Player" und gebt als Namen "Jim Jung" ein, um den perfekten Spieler zu erschaffen. Die anderen Einstellungen könnt Ihr beliebig festlegen, Euer Player wird trotzdem perfekt sein.

## SONY PLAYSTATION

### Steel Reign

Bei dieser amüsanten Panzersimulation von Sony ist auch noch das ein oder andere Geheimnis bislang ungelüftet geblieben, weshalb wir ein wenig nachgeforscht haben. Alle drei von uns aufgestöberten Cheats müssen übrigens zügig im Hauptmenü eingegeben werden. Ein sachter Zischlaut bestätigt jeweils die richtige Eingabe. Um ein extra Level auf dem Mars spielen zu können (Ihr steuert dabei Soujourner, das Marsmobil von der letzten Expedition), drückt Ihr L1, L2, L1, L2, R2, R1, □, O, □, □. Die Mission startet danach von selbst.

Für Superschuttschilde (quasi Unverwundbarkeit) drückt Ihr L2, L1, R2, O, □, O, O, L1, L2, L1. Um alle Panzer – inklusive dem besten Gefährt mit unendlich Waffen – freizuschalten, ist folgende Tastenkombination notwendig: L1, L2, L1, O, □, O, O, L2, L1, R2.

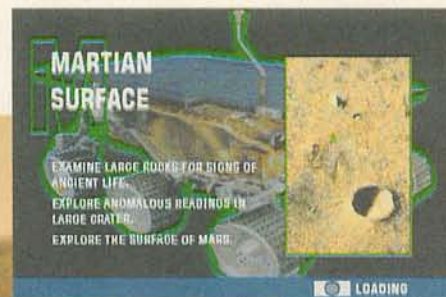


## SONY PLAYSTATION

### Gex 3D

Eigentlich war die Tips-Auflistung im letzten Heft schon fast perfekt, und mit dem dort abgedruckten Paßwort konnte man schließlich auch überall hingelangen, aber Arne Schmidt aus Fulda hat recht: Der Levelwahl-Cheat hat tatsächlich noch gefehlt! Wer also nicht erst umständlich alle Eingänge zu den einzelnen Welten und Bonusleveln suchen will, der bediene sich bitte unseres Level-Selects. Analog zu unserem Richtungsschema in der VG 05/98 ergibt sich aus der verwendeten Kombination das Wörtchen **RELEASE**. Falls das jetzt ein wenig zu hoch war, hier noch mal ganz langsam zum Mitschreiben:

Drückt Start, um das Spiel zu pausieren. Haltet dann L2 gedrückt und gebt bei gedrückt gehaltener L2-Taste folgende Kombination ein: →, →, ←, →, △, ↓, →. Wenn Ihr daraufhin ein leises Pling vernehmen könnt, dann hat's geklappt. Kehrt wieder zum Spiel zurück und betätigt jetzt nur noch die Select-Taste. Ein in drei Ebenen untergliedertes Cheat-Menü wird geöffnet, mit dessen Hilfe Ihr wirklich auch den letzten Winkel von Gex 3D erforschen könnt.



*Witzige Extra-Mission: Mit dem Marsmobil Soujourner gurkt Ihr auf dem roten Planeten 'rum.*



## PLAYSTATION

### Motorhead

Andre Steinert hat uns seine Codes einen Tag vor Artikelabgabe per Elektropost via Gerd (gem\_ils@hotmail.com) zukommen lassen. Pro Code werden neue ?-Wagen und ?-Strecken freigeschaltet. Auf den ersten Blick war es uns daher leider nicht ersichtlich, welcher Unterschied zwischen **FRAGTIME** und **TURBOMOS** besteht, da beide Codes dieselben Autos und Strecken freischalten. Sowohl die regulären als auch die Cheat-Paßwörter werden im Optionsmenü eingegeben. Das Spiel akzeptiert sie nach Eingabe des letzten Buchstabens automatisch.

#### COWRULES

6 Autos, 4 Strecken

#### TURBOMOS oder FRAGTIME

9 Autos, 6 Strecken

#### LASTCODE

alle 10 Autos, alle 6 Strecken

#### SUPERCAR

Kameraperspektive von oben

#### SOFTHEAD

nutzlos, verschwommene Grafik

#### NOCHEATS

Alle Cheats ausschalten

## PLAYSTATION

### Shadow Master

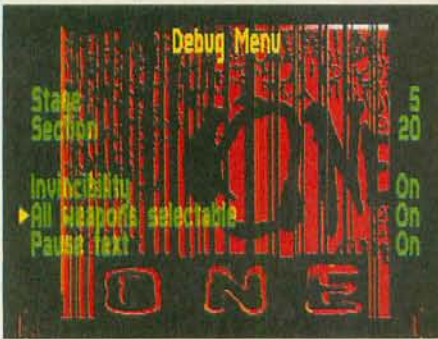
In Ergänzung zu unserem Levelwahl-Cheat aus der letzten Ausgabe sei hiermit noch der Alle-Waffen-Trick nachgereicht. Geht wieder nach Spielstart geradeaus in Richtung des ersten Raums, erledigt die beiden Gegner, die dort herauskommen, betretet daraufhin den Raum und drückt dann L1+L2+R1+R2+O. Nach korrekter Eingabe leuchtet der Bildschirm auch wieder kurz hell auf. Danach besitzt Ihr alle Waffen.



## SONY PLAYSTATION

### ONE

Einer geht noch: Aufgrund technischer Schwierigkeiten bei der Auslieferung hat sich der Release von Take 2s grafisch umwerfendem (wenn auch etwas kurz geratenen) Shooter bis in den Mai hinein verzögert. Sämtliche Paßwörter und die ersten beiden Cheats haben wir daher bereits in der VG 04/98 verbraten, aber ein Cheat-Paßwort hätten wir dennoch zu bieten. Mit "HEYBUDDY" gelangt Ihr ins Debug-Menü, wo Ihr außer der Levelwahl auch gleich noch Unbesiegbarkeit einstellen und alle Waffen auswählen könnt.



## PLAYSTATION

### Theme Hospital

Die folgenden Tips zum Spiel ergeben sich aus zwei verschiedenen Einsendungen von Andreas Preuß aus Hiddenhausen und Maik Burhandt aus Preußen (Berlin).

- Bevor man etwas baut, ruhig schon mal ein paar Leute einstellen, da anfangs noch die besten Leute da sind (versucht, gleich zwei Chirurgen zu verpflichten). Am besten das Tempo verringern und einstellen.
- Den Raum ruhig immer mit der Grundausstattung bauen (Feuerlöscher, Mülleimer, Pflanze und Heizkörper).
- Bei einem Großkrankenhaus schon von Anfang an zwei Allgemeinmedizinräume nebeneinander bauen.

- Immer erst Diagnoseräume bauen und Behandlungsräume dann nach Bedarf (außer Pharmatheke, Station und Psychiater).
- Bei Toiletten ruhig noch eine zweite oder dritte Anlage einbauen, damit mehrere Patienten diese benutzen können – dafür ist genug Platz.
- Patienten, die anfangs nicht diagnostiziert werden können, lieber nach Hause schicken, sonst sterben sie möglicherweise auf den Gängen. Immerhin winken 10.000 DM, wenn man keinen Sterbefall im Jahr hat.
- Geräte, welche die Patienten benutzen, nicht unnötig verstellen oder weit weg vom Eingang plazieren, so daß sie möglichst schnell den Raum wieder verlassen können.
- Bei vollem Haus kann man einige Patienten mit vollem Diagnosebalken direkt zur Behandlung schicken (aber nur, wenn es Euch nicht mehr ums Geld geht, da diese nur 100 DM einbringen). Hierbei sollte aber darauf geachtet werden, daß so ziemlich alle Krankheiten geheilt werden können. Nicht immer bedeutet ein voller Balken, daß der Patient geheilt werden kann.
- Mäuselöcher mit Bänken oder Heizkörper verstellen (sieht besser aus).
- Ärzte, die nichts zu tun haben, ausruhen lassen, damit nicht alle Ärzte auf einmal in den Personalraum gehen (gerade anfangs wichtig). Auf den Gängen herumlaufende Ärzte erschöpfen sich übrigens nicht.
- Handlanger sind wichtig. Auch wenn sie scheinbar nur nutzlos umherstreifen, kann man fast nie genug von ihnen haben. Jedoch nie Gehaltserhöhungen geben, da man immer fast genauso gute im Angebot hat.
- Behandlungsräume für Notfallpatienten nahe des Landeplatzes bauen (Psychiater, OP, Pharmatheke, usw.). Notfälle sollten ohnehin so oft wie möglich angenommen werden, denn sonst werden Euch keine mehr angeboten.
- Notfalls in der Nähe des Landeplatzes eine Fläche frei lassen, um bei Bedarf einen benötigten Raum an die Stelle zu verschieben

- (oder bei genügend Geld dahin bauen und nach dem Notfall wieder wegschieben).
- Bei Notfällen darauf achten, daß die benötigten Räume frei sind, ein Arzt anwesend ist und dieser auch ausgeruht ist (optimale Ausruhezit liegt bei 50-60 Prozent).
- Bei mehreren Notfallpatienten eventuell noch einen zweiten Behandlungsraum bauen.
- Ab und zu (gerade vor und nach einem Erdbeben) mal die Geräte kontrollieren und gegebenenfalls sogar erneuern. Geräte, die nur noch einen halben Balken oder weniger haben, sollten sofort repariert werden. Geräte, die nur noch fünf- oder sechsmal benutzt werden können, sollten ausgetauscht werden, da sie ständig weiterentwickelt werden.
- Die hohen Beträge, die man in den späteren Leveln erreichen muß, bekommt man fast von selbst, wenn alle Räume gebaut sind.

### Krankheiten

#### Heilbar mit Maschinen:

Aufgeblasenheit mit Entlüfter, Außerirdische DNA mit DNA-Befestiger, Copfus Cahlus mit Haar-Reparierer, Haarspalterei mit Elektrolyse, Polierte Knochen mit Gips-Entferner, Spitzzüngigkeit mit Spitzzungenreibe, Strahlende mit Entseuchung

#### Heilbar mit Psychiatrie:

Blaues Blut, Fernsehieber, Gefrierbrand, Lachkrampf, Schmalzstimme, Wurstfinger

#### Heilbar in OP:

Frankensteine, gebrochenes Herz, Geteerte Lungen, Heiße Rippchen, Knackbacken, Kolumbuseier, Schwellungen

#### Heilbar an Pharma-Theke:

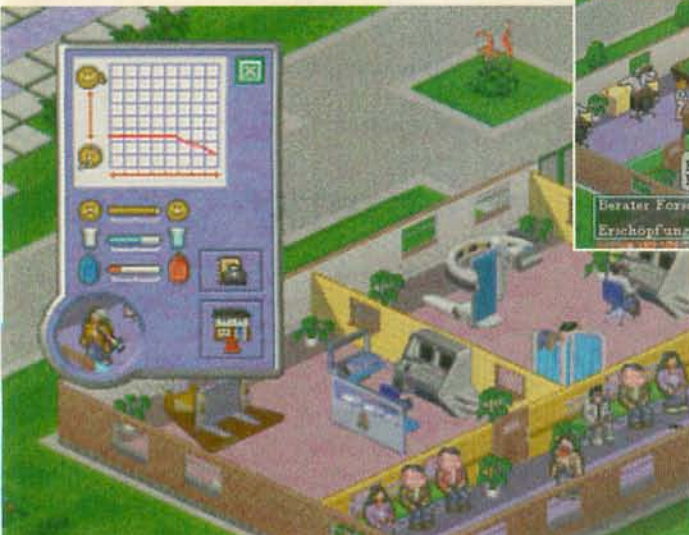
Bauchlandung, Chronisches Nasenhaar, Durchfall, Heiße Erkältung, Juckus Indiskretus, Juckus Popus, Knickebeine, Saumagen, Schlafkrankheit, Tarnkappe, Transparenz, Windige Patienten

Und zu guter Letzt noch die Paßwörter von Level 2 bis Level 12:

Verschlafenes Krankenhaus	XO□△O□X
Großburg	OO△□X△O
Urmelstadt am Meer	□△O□XX△O
Dummdorf	O△□OX△O□
Eiterstädtchen	□△O□X□XO
Grünpol	□△△OX□△O
Vielbeinfeldern	X△□O△O□X
Nix-Dorf	△□X△OX△□
Nettstadt	O□X△□XO□
Quakhausen	△O□O△□□X
Bettenburg	O□XX□□□△



Jedoch nicht nur Getränkeautomaten sind wichtig: Neben jedem OP sollte auch eine Toilette stehen, da Patienten nach dem Besuch auf der Station meistens mal dringend wohin müssen.





## CODE GEGEKNAKT

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

## SONY PLAYSTATION



### Pitfall 3D

Nachdem es bereits in allen möglichen Publikationen an Cheats und Paßwörtern für die englischen Versionen nur so wimmelt, liefern wir Euch diese Ausgabe noch die versprochenen Markus-Theisen-Codes nach. Sie funktionieren ausschließlich bei der deutschen Version.

Paßwort	Level
KINDERSPIEL	Level 1 Training
METROPOLE	Level 2 Die Stadt Shenrak
TIEFSCHWARZ	Level 3 Untergrundhöhlen
ZUMTEMPEL	Level 4 Der Moku-Tempel
HEISSERSTEIN	Level 5 Der Gladiator – Wächter der Luminenz
UNTERGANG	Level 6 Die Blasenfelder
HEISSESACHE	Level 7 Abstieg in den Vulkan
AUSBRUCH	Level 8 Lodernde Flut
UMSTURZ	Level 9 Kryllthular – Der Wächter der Crux

## GALERIE



Holger Väh zu Üchtelhausen hat seine faule Natur (Zitat) überwunden und der Jury prompt gefallen.



Was für ein Unfug! Der Gary- und Elvira-Cheat sieht so dämlich aus, daß man vor kichern kaum vernünftig spielen kann.



ZAUBERGARTEN	Level 10 Die Zellenblöcke
TALFAHRT	Level 11 Lebenszugsanlage
RIESENKERL	Level 12 Das finstere Tal
WURMKUR	Level 13 Die Kristallmatrix
ENDSPURT	Level 14 Die Crux
Und nun noch ein paar Cheat-Goodies:	
NULLGHARRY	Harry fliegt/schwebt nun durch die einzelnen Level und ist unständlicher zu steuern. Bringt eigentlich nix
SUPERHARRY	Harry bekommt einen größeren Schädel.
RUHEHIER	Schaltet den Sprecher aus (ist auch gut so).
GIBMIRLEBEN	Nächstes Level mit 10 Extraleben beginnen.
ICHBINMIRA	unbekannte Auswirkung
SPOTAN	unbekannte Auswirkung

Bei den letzten Codes konnten wir auch nicht feststellen, was sich am Spiel ändert. Sie werden

jedoch akzeptiert. Auch eine Nachfrage bei Activision in Deutschland verlief ergebnislos (die konnten nicht mal die übrigen Cheats).

Von Jan Wargalla stammt dann noch dieser Trick hier: Dazu müßt Ihr aber erst den Code für das alte Pitfall (CRANESBABY) eingeben. Wenn Ihr daraufhin dann das Original spielt, so haltet doch mal spaßeshalber L1 + L2 + R1 + R2 gleichzeitig gedrückt, und anstelle von Harrys Kopf erscheint derjenige des Programmierers der 2600er Version. Mit R1 + R2 schaltet Ihr den Gary-Kopf aus bzw. wieder ein und mit R1 + O Elviras Kopf an/aus (Tochter des Chefprogrammierers). R1 + Δ in einem Krokodilbildschirm bewirkt, daß das rechte Krok "Hi Mom" sagt. Mit L1 + L2 aktiviert Ihr übrigens den Cheat für unendliche Leben.

## WIE'S LÄUFT

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 Zugang zu einem 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 alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, **mit welcher Version eines Spiels** die Tips **ausprobiert** bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.
5. Tips und Lösungshilfen zu Zelda-, Mario- und Sonic-, sowie zu indizierten Spielen (wie z.B. die von Nintendo, Capcom oder Namco) könnt Ihr Euch schenken. Auch in Sachen Tekken, Toshinden, oder Tomb Raider 2 sind wir bereits bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winkt nach wie vor ein Honorar von mindestens 40 bis maximal 500 Mark!

Unsere Adresse:

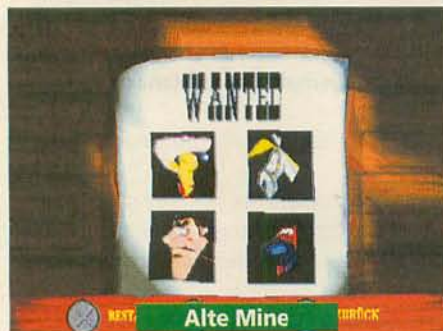
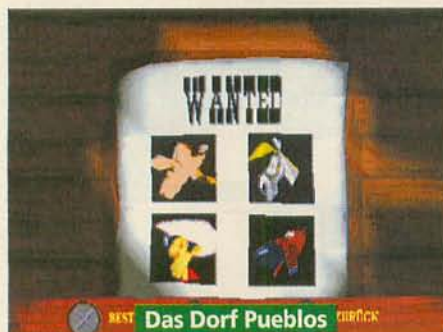
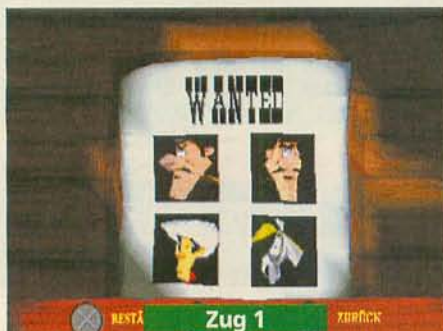
**WEKA Consumer Medien GmbH**  
**Redaktion VIDEO GAMES**  
**Rubrik: Tips & Tricks**  
**Gruber Str. 46a**  
**85586 Poing**  
 oder per Email an: dsauer@wekanet.de



## SONY PLAYSTATION PLAYSTATION

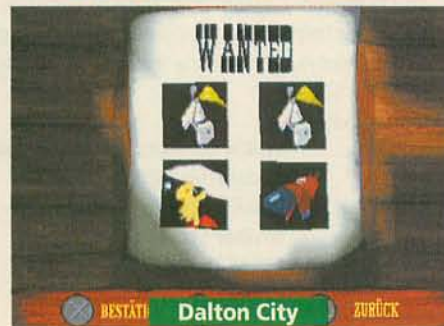
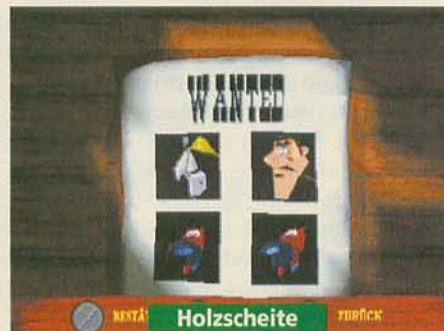
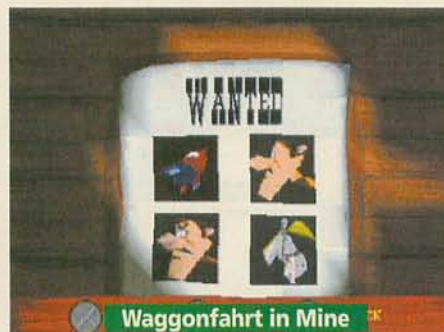
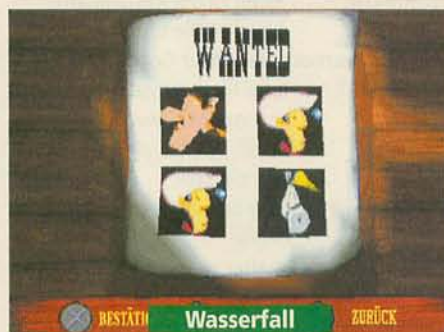
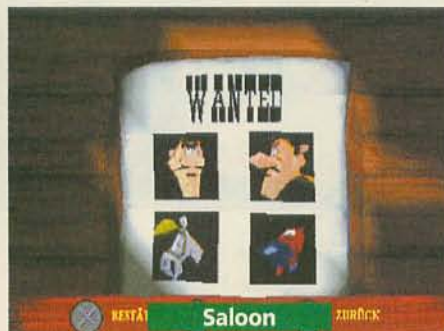
### Lucky Luke

Und wieder einmal hat sich der blitzschnelle Sascha Nicolaus an allen anderen Einsendern vorbeigespielt und es auch mit diesen Paßwörtern in die VG geschafft. Hier unsere Level-Screenshots, die nach Saschas Vorgaben angefertigt wurden:



### Snow Racer '98

Sascha Nicolaus, die treue Tips-Seele, hat uns seine Snow-Racer-Paßwörter vermacht, durch die alle im Championship-Modus wählbaren Strecken nun auch beim Time Attack zugänglich gemacht werden. **DAHU** und **JAMLINE** funktionieren



ren übrigens auch im Free-Ride.

#### 1.) Ski

Modus	Name der Strecke	Paßwort
Abfahrt	Vertigo Run	CLASSIC
Abfahrt	Last Downhill	SESSION
Super C	Bitter Cild SL	DAHU
Super C	French Castle	JAMLINE

#### 2.) Free-Ride

Freeride	Slide Zone	PIPELINE
Freeride	Blue Sport	FREEZE
Schanze	Back Flip	SP STORMY
Schanze	Combo Jump	MONDO

#### 3.) Alpin

Abfahrt	Winter Cold	JH URBAN
Abfahrt	French Castle	XTREM
Super C	Winter Cold	SL LAIDBACK
Super C	French Castle	VALLEY

## DICKES ES EINDE

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

### Obstructions for no Use

Mit Vorliebe stürzt sich die schreibende Zunft hin und wieder auf schlecht übersetzte Beipackzettel oder andere Stilblüten made in Dritte Welt. Diesmal hat es uns allerdings die halbwegs gut übersetzte Anleitung eines englischen Distributors angetan, die an Überflüssigkeit aber auch kaum zu überbieten ist: "Nun da Sie einen großartigen neuen Pad für Ihren PlayStation besitzen, sollten Sie sich ein paar Minuten nehmen, um diese Anweisungen zu lesen und sich mit allen Einzelheiten vertraut zu machen.

**Actiontasten** – genau wie die Tasten auf Ihrem Originalpad.

**Richtungstaste, Start-Taste und Select-Taste:** genau wie beim Originalcontroller.

Problem: Action-Figuren schießen nicht oder bewegen sich nicht, wenn ein Knopf gedrückt wird. Lösung: Überprüfen, ob Kabelverbindung zur Konsole in Ordnung ist.

Die Anweisung bitte für später aufbewahren." Genau, am besten gleich Paps mitgegeben und bei der Bank im Safe lagern - für alle Fälle!

## GALERIE 12



Ja, ja, der Hannes G. Sigrist aus CH-Kriens und seine vielen Fischkunstwerke...





# LESERPOST

**Kinofilme auf Basis von Videospielen scheinen Euch, den mannigfaltigen Zuschriften nach zu urteilen, ja mächtig zu interessieren! Dabei kamen erstaunliche Ideen von potentiellen Umsetzungskandidaten über geeignete Genres bis hin zu Besetzungsmöglichkeiten und -streitigkeiten, etwa für die Zombies in *Resident Evil* oder die wohlgeformte Lara, heraus. Außerdem beschäftigen wir uns mit einer teils berechtigten Nintendo 64-Kritik und einer Charakterisierung von Euch, den Videospielern.**

## Forum 4/98 : Spielverfilmungen

Hi Ralph! Erstmal herzlichen Dank für dieses Forum, das ich mir schon ca. 18 Monate lang erhofft habe. Ich habe in meiner Freizeit eigentlich nur drei große Hobbies: Videogames, Movies und die VIDEO GAMES. Wenn ich dann irgendwo höre/lese, daß die ersten beiden auf Zelluloid zusammentreffen, ist das für mich immer ein Grund zur (Vor-)Freude. Beim fertigen Endprodukt auf der Leinwand wird mir dann meistens schlecht. Die Handlung ist an den Haaren herbeigezogen, die Schauspieler gehen in der naiven Story unter, und die Dialoge sind so klischeehaft inszeniert, daß es schmerzt. Wo Super Mario Bros. (für Kids bis zwölf) noch ganz annehmbar war, hörte für mich bei *Streetfighter* (der schlechteste van Damme-Streifen überhaupt!) der Spaß auf. Dann gab's da noch *Double Dragon* (no comment) und die einigermaßen unterhaltsame Verfilmung jenes indizierten Midway-Prüglers, der ja nun sogar in die zweite Runde auf der Leinwand geht und hoffentlich diesmal überzeugt. Eigentlich eine Schande, denn eine Menge Videospiele enthalten eine weit bessere Storyline als so manche Hollywoodproduktion. Man hat bis jetzt einfach noch nicht das Potential eines guten Games entdeckt. Ich hoffe, daß dies sich jetzt mit dem *Resident Evil*-Film ändern wird und so etwas wie ein Vorbild geschaffen wird. Welche Titel eignen sich nun für eine Umsetzung? Beat'em Ups kann man eigentlich getrost vergessen, da keine feste Storyline existiert und im Spiel jeder Charakter für seine eigenen Beweggründe kämpft. Rollenspiele und Action-Adventures eignen sich da schon weit besser, womit wir bei *Tomb Raider*, *Capcom-Zombiehatz* oder *Final Fantasy VII* wären. Sandra Bullock könnte mit ihrem lieblichen Aussehen und schauspielerischem Können eine bezaubernde Lara abgeben. Leider fehlen ihr die anatomischen Voraussetzungen, die die englische Archäologinlady und TR ja ausmachen. Und geben wir doch mal alle offen zu: Jeder von uns

will Ms. Croft mit großen Ti... (oops, sorry!) – mit einem großem Wiedererkennungswert sehen. Liz Hurley wäre da die Alternative. Aus *Final Fantasy* könnte man ebenfalls was wirklich Monumentales machen: Die Geschichte, die Fantasywelt, die Zaubersprüche und alles andere wäre doch prädestiniert, von einem Steven Spielberg zu einem Special-Effects-Feuerwerk und/oder Oscarkandidaten inszeniert zu werden, ebenso zeitlos wie Star Wars oder phantastisch wie "Das Fünfte Element". Doch nun zum Oberhammer *RE*. Der Horror-Splatter-Suspense-Schocker von Constantin Film muß einfach ein Hit werden. Es sollen nur die Besten der Besten des Genres verpflichtet werden: Produktion Dario Argento und Wes Craven, Musik von John Carpenter, Special Effects von George Lucas' I(ndustrial) L(ight) and M(agic) in Zusammenarbeit mit Zombie-Altmeister Tom Savini. Regie führt natürlich "The Godfather of Gore" George Romero. So, jetzt noch einige Vorschläge für die Besetzungsliste (hehe): Tyrant: Arnold Schwarzenegger, Albert Wesker: Dolph Lundgren, Barry Burton: Sean Connery, Zombies (mit Maske): Robin Williams, Wesley Snipes, John Travolta, Zombies (ohne Maske): Karl Dall, Claudia Nolte, Lolo Ferrari. *Tom Karnott, Senden*

Moritur te Salutant (oder so!) (Anm. d. Red.: Unser Latein ist etwas eingerostet, mit Englisch, Französisch oder Spanisch können wir Dir aber dienen). Ich habe alle VGs und davor schon einige Jahre Eure Vorgängermagazine gelesen, habe aber bis jetzt noch nie die Stimme erhoben. Da ich neben dem Studium in mehreren Kinos arbeite, fühle ich mich diesmal aber qualifiziert, meinen Mist hinzuzumengen. Es wundert mich sehr, daß die Filmindustrie nicht schon früher angefangen hat, den Stofflieferanten "Videospiele" auszunutzen, wie sie das schon lange mit der Comicbranche tun ("Tank Girl", "Men in Black", "Spawn", "Barb Wire", "Kondom des Grauens" etc.). Dabei ist relativ selten etwas Tolles herausgekommen, außer man findet Pamela sooo geni-

al, daß einem der Rest des Films egal ist. (Anm. d. Red.: Wie bitte? "Men in Black" ist ja wohl ein absoluter Kultfilm!). Bis auf das Martial Arts-Drama um Liu Kang sollten aber alle bisher erschienenen Filme, die auf Cartridges oder CD-Roms geboren wurden, unseren Nachkommen und den Aliens besser verschwiegen werden. Ein wenig besser sieht es da auf dem Animé-Sektor aus (wenn ich an so Entgleisungen wie *Toshinden* denke, aber nur ein klein wenig besser), obwohl ich mir von "Legend of Crystalis" auch mehr erwartet habe. Die Schwierigkeit bei der Umsetzung eines Spiels (oder Buches) ist, daß man prinzipiell an keine Grenzen finanzieller oder realisierbarer Natur gebunden ist. Man kann alles machen, was man sich selbst und der Spieler sich vorstellen kann. Die Truppe durch endlose Korridore zu schleifen und danach gegen ein fieses Monster kämpfen zu lassen, mag als RPG ganz unterhaltsam sein, in einem Film jedoch furchtbar langweilig. In einem 90-minütigen Streifen kann man einfach keine so starke Charakterbindung aufbauen, wie in einem 25-stündigen RPG. Gute Bücher verursachen auch oft furchtbare Filme ("Contact", "Sphere", "Herr der Fliegen" etc.), und das wird bei der kommenden Welle von Spielumsetzungen genauso der Fall sein. Sehr gut könnte ich mir die allerdings wenig wahrscheinlichen Umsetzungen von Titeln aus der guten alten Zeit vom Schlege eines "Wasteland", "Guild of Thieves" oder "Ultima" vorstellen. Aber auch einige der aktuellen Game-Highlights hätten von der Story und vom Charakterdesign das Zeug zu einem guten Streifen. Mich persönlich würden Titel wie *Wild Arms*, *Y's*, *Alundra*, *Suikoden* oder *Rayearth* brennend interessieren, damit endlich einmal ein guter Fantasyfilm entstehen kann ("Willow" ist meiner Meinung nach der Beste, aber trotzdem nicht überragend). *Stefan Jäger, A-Langenzersd.*

Hi VG! Erstmal: Coole Ausgabe, die 4/98! Da ich ein echter Filmfreak bin, wollte ich mich gerne zu Eurem Forumthema melden. Bis jetzt sind fil-



mische Umsetzungen von Videospiele ja eher selten und in der Mehrzahl Flops. Ein paar Fights im MK-Streifen sind ganz gut, aber Gummi-Goro nervt gewaltig. Eine wahre Perle hingegen ist "Street Fighter: The Animated Movie", da dieser Animé das brachiale Element des Capcom-Beat'em Ups gut 'überbringt. Diese Umstände finde ich sehr schade, da viele Games gute Ideen für Filme beinhalten. Das wird sich aber hoffentlich mit den Umsetzungen von *Tomb Raider* und *Resident Evil* ändern. Für letzteren sollte man Dario Argento und Sam Raimi zu einer Zusammenarbeit bewegen, notfalls auch zwingen! (Schade, daß mein Liebling Lucio Fulci diese Aufgabe nicht mehr übernehmen kann). Vor einiger Zeit habe ich auch gelesen, daß Columbia Tristar mit XXX den Urvater des Ego-Shooters mit einem saftigen Budget von 100 Mio Dollar verfilmen will. Als Regisseur wäre wohl niemand besser geeignet als Paul Verhoeven ("Starship Troopers": Brainbug rules!), einer der wenigen, die sich trauen, soviel Geld in eine entsprechende Menge Blut zu investieren. Als Hauptdarsteller könnte ich mir Dolph Lundgren in der Rolle des grimmigen Space-Marine vorstellen. Wo wir schon beim Thema sind: Auch aus den Psygnosis-Titeln wäre ein Leinwand-tauglicher Mix zu schnitzen, z.B.: Im Jahr 2097 läuft ein Pilot der F-5000-Liga Amok und tötet bei einem Rennen im Phenetia Park mehrere Zuschauer. Grund dafür ist eine neuartige Droge, die von Nanosoft zusammen mit AG Systems an ihren Fahrern getestet wurde. Daraufhin wird die G-Police eingeschaltet, und die Action ist in vollem Gange. Der Showdown besteht schließlich aus einem waghalsigen Rennen zwischen F-5000-Boliden und Havoc-Helis. Oder aber wie wär's mit einer *Guncon-Crisis*-Umsetzung von John Woo mit Hong-Kong-Star Chow Yun Fat? Einfach nur ein riesiger Shoot-out à la "Hard Boiled". Wie man sieht, gibt es eine Menge Möglichkeiten. Man muß nur die richtigen Leute ranlassen und das nötige Kleingeld in die Projekte investieren, dann stünde großartigen Filmen auf Basis von Videospiele nichts mehr im Wege. Keep up the good work!

William James, Br-Vilsen

HalihalloVGler! Zuallererst ein großes Lob an Euer Lebenswerk! Nur, etwas frustriert bin ich im Moment schon: Ich kann den Aprilscherz nicht finden! Hier konkurrieren nämlich sehr stark die News über

- die Game-Boy-Pistole: Wer würde da denn die Ziele noch sehen, wenn er den anständigen Abstand zum Schießen einhält? (Anm. d. Red.: Brüll, ROTFL!!! (für alle Nicht-Surfer: Rolling On The Floor Laughing))
- die neue Konsole PS 2: Sieht wirklich aus wie ein Laufwerk!

Und nun eine kleine Info an alle Lara Croft-Fans: Als ich meiner PlayStation eine kleine Pause gönnte und zu VIVA zappte, machte ich eine erstaunliche Entdeckung: Lara, wie sie lebt und lebt im neuen Ärzte-Video "Männer sind Schweine". Womit wir auch gleich beim Forumthema wären: Warum suchen die Produzen-

ten des *Tomb Raider*-Movies eigentlich eine Schauspielerin aus Fleisch und Blut? Man nehme einfach das Original aus den FMVs und drehe eine gerenderte Story in Spielfilmlänge ganz nach dem Vorbild "Toy Story"! Bevor ich mich verabschiede, habe ich noch eine Frage: Nach dem Durchspielen von *Descent 2* auf der PS heißt es am Ende "to be continued". Kommt nun *Descent 3*, von dem ich nichts weiß, oder gibt es bei D2 mehrere Abspänne?

Johann Pastl, Ampfing

*Ich als alter Beat'em Up-Fan war seinerzeit vom Street Fighter-Projekt so begeistert, daß ich einen zweiseitigen Vorbericht über den Film mit van Damme als Guile in der VG durchsetzen konnte (wer erinnert sich noch daran?). Das Ergebnis auf der Leinwand war aber, wie so oft, mehr als ernüchternd, so daß eine wohltdosierte Skepsis bei zukünftigen Versuchen dieser Gattung angebracht ist. Tomb Raider und Resident Evil sind sicher vielversprechend, da von beiden ja auch eine PC-Fassung existiert, womit weltweit der Bekanntheitsgrad viel höher ist als bei einem reinrassigen Videospiele. Und je bekannter und beliebter ein Name, desto eher wird man das Budget für Umsetzung höher ansetzen, was mit einer zumindest höheren Wahrscheinlichkeit auch zu einem besseren Movie führt. Leider nützen aber auch die besten Schauspieler nichts, wenn die Storyline verhunzt wird. Ich könnte mich heute noch über "Speed 2" mit der armen Sandra Bullock ärgern, die ein völlig schwaches Drehbuch ausbaden mußte (wollte? Gage?). Aber auch der beste Regisseur scheint kein Garant für ein überzeugendes Ergebnis zu sein, wie der von einer wirren Schnittfolge charakterisierte Japan-Spot zu Resident Evil beweist, für den immerhin Zombie-Altmeister George Romero verantwortlich zeichnete. In diesem Fall habt Ihr wirklich nichts verpaßt. An einem ausgefeilten Drehbuch kommt man also nicht vorbei, will man keinen erneuten Flop landen. Lara wie im Spiel Ewigkeiten nach verborgenen Schaltern oder Ausgängen suchen zu lassen, versursacht höchstens gähnende Langeweile im Kinosaal. Da man, wie von Stefan richtig bemerkt, in diesem Fall ja nicht selbst zockt, muß alle Nase lang etwas interessantes passieren, um den Zuschauer bei Laune zu halten, ohne den Bezug zum Spiel zu verlieren oder gar abzuschweifen. Wir sind auf jeden Fall gespannt auf die neue Welle von "Spielfilmen"!*

## Fighter's Destiny & N64-Wut

Mächtig böser Leserbrief! Grund dafür ist die scheinbar kollektive geistige Umnachtung bei der Bewertung von Nintendos "Vorzeigeprügler" (Tusch) *Fighter's Destiny*. Da brechen allorts Redakteure in wahre Begeisterungstürme ob des genialen Punktesystems aus, während man selbst verzweifelt probiert, den sich vor Lachen krümmenden *Tekken 3*-Besitzer von der Daseinsberechtigung dieser Softwareperle zu überzeugen. Hey, wir sprechen über 64 Bit und das heißt eben auch Grafik, Animation und Sound über PlayStation-Standard und nicht nur, laut Werbung der scheinbar letzte Rettungsan-

ker, keine Ladepausen, denn die hatte ich zu seligen 8-Bit-NES-Zeiten auch nicht. Zugegeben, die Highlights von Rare stellen eine Klasse für sich dar, aber ein Bestseller pro Quartal hat ja auch schon ein bißchen was von einem Buchclub. All die schönen Spezialeffekte, die angeblich nur auf dem N64 möglich seien, werden von Sony ad absurdum geführt, und die hochgelobte technische Überlegenheit mit Titeln wie *Gran Turismo*, *Gex 3D* und besagtem *Tekken 3* in die Tonne getreten. Nintendo begrüßt mittlerweile das Alptraumteam THQ in seinen Entwicklerreihen, die Macher von *Mission Impossible* erkennen, daß der Name Programm ist, Namco, bekannt für ihre Baseballspiele, hält das N64 damit für ausgelastet und Miyamoto vergeißt seine eigenen Klassiker, bewegt aber ohne Rückeln furchtbar viele Objekte vor leerer Kulisse, nennt das Ganze *F-Zero X* und die Fachwelt erstarrt in Erfurcht. Was bei Sega obendrauf schon nicht funktioniert hat, wird in Form des 64DD zur Farce, und während meine PS flüstert: "Küß mich, ich bin eine verzauberte 128-Bit-Konsole", verwurschtelt ein seniler Tattergreis aus Japan mein ehemals geliebtes N 64 zum weltweit ersten 64-Bit-Tamagotchi (wie macht man das am Schlüsselbund fest?). Fazit: Wer sich nicht beide Konsolen leisten kann, ist mit der PS bestens bedient, und Sega steht ja schon Katana bei Fuß.

Ingo Ramin, Östringen

*Ein Spiel muß nicht immer durch seine optische Verpackung verführen. Gerade bei Fighter's Destiny macht das exzellent durchdachte Beat'em Up-System (Don't imitate, innovate!) die eher langweilige Aufmachung wieder wett. Special Effect-Freaks, wie Du einer zu sein scheint, sollten aufgrund der Grafikwertung von 65% und meiner Meinung (Zitat: "Schade nur, daß (...) die grafische Gestaltung derart vernachlässigt wurde.") dagegen aufpassen. Tekken 3 hingegen wärmt ein erfolgreiches Konzept nur wieder auf, mit Ausnahme der Sidesteps ohne jegliche Neuerungen. Von einem Klassenunterschied kann deshalb nicht gesprochen werden: Nach Grafik und Gameplay steht's 1:1, aber T3 besitzt eine weitaus größere Lobby. Daseinsberechtigung? Ein Wave Race mit seinen genialen Wassereffekten wird die PS genauso wenig jemals zustande bringen, wie ein 1080 mit einem (Tief-)Schnee, an dem sich bereits jetzt reihenweise die kläglichen PS-Boards mit ihren zusammengeklebten Texture-Polygonen aus den renommiertesten Softwarehäusern (Eidos, Infogrames, Konami, Sony) die Zähne ausbeißen. Solange THQ nichts Übles auf dem N64 veröffentlicht, wollen wir sie nicht vorverurteilen, bei Mission Impossible hat das komplette Team gewechselt, deshalb die Verzögerung, und F-Zero X hast Du im Gegensatz zu uns nicht gespielt, also sei vorsichtig mit einer vorschnellen Abkanzelung, denn das Teil hat Hit-Potential. Die Sache mit Namco, den Pocket Monstern und dem ewig verschobenen 64 DD paßt uns aber genauso wenig wie Dir, meine volle Zustimmung in diesen Punkten. Sieh es einfach so: Betrachte dein N64 als eine Art Edelkonsole à la Neo Geo, auf der zwar wenige, aber der Konkurrenz oftmals*



technisch überlegene Perlen erscheinen, die auf jeden Fall Spielspaßgaranten darstellen.

## Spielerkategorien

Hallo VIDEO GAMES! Inspiriert durch Nikolai Gretschuskins (was'n'Name!) Brief in der VG 2/98, in dem er die fünf Gattungen von Videospielverkäufern beschreibt, mußte ich mich gleich hinsetzen und etwas über die vier Typen von Spielern schreiben. Hier das Resultat:

### ● Gattung 1: Der Freak.

Ist ein alter Hase in Sachen Videospiele, kennt sich in der Branche bestens aus und hat zwischen drei und zehn Konsolen daheim stehen (Anm. Ralph: Stimmt, ich habe neun!). Eine Art Untergattung zu dieser stellt der Verräter dar, der zusätzlich einen PC sein Eigen nennt, auf dem er immer schöne Games zockt und den er auch regelmäßig aufrüstet – jede Woche. Muß viel Kohle haben, der Kerl!

### ● Gattung 2: Der Otto-Normal-Spieler

Hat sich gerade eine Konsole vom ersparten Geld gekauft oder von Mami und Papi geschenkt bekommen, ist meistens noch relativ jung (zwischen drei und zwölft) und hat mächtig damit zu tun, sein erstes Spiel durchzuzocken. Mann, sind die Schlümpfe schwer, das hätten die Eltern nicht gedacht! Jedoch wird er wohl früher oder später zum Freak werden, wenn nichts außergewöhnliches dazwischenkommt und er erwachsen wird oder so.

### ● Gattung 3: Der Gelegenheitszocker

Spielt meistens bei Freunden zum ersten Mal ein Videospiele und ist noch ein absolutes Greenhorn, weshalb der Kumpel bald keine Lust mehr hat, ihn ans Joypad zu lassen ("Das kann man ja nicht mit ansehen, du Idiot!"). Schwere psychische Schäden sind die Folge, oder aber er kauft sich bald selbst eine "Spielstation".

### ● Gattung 4: Der Wir-treffen-uns-nach-der-Schule-im-Kaufhaus-Zocker

Man findet ihn ab ca. 13.05 Uhr – es sei denn, der Unterricht endet früher – in jedem x-beliebigen Kaufhaus, in dem man Videospiele zocken kann. Er tritt meist im Rudel auf und verhält sich aggressiv, wenn es darum geht, sein Revier zu verteidigen. So kommt es auch innerhalb eines Rudels häufig zu Machtkämpfen bezüglich der Spielreihenfolge. Man erkennt ihn außerdem an der irgendwo im Regal abgestellten Getränkedose, die häufig aufgrund des wilden Gerangels zwischen den Artgenossen umfällt, worauf der erboste Verkäufer das Gerät kurzerhand abschaltet. Nun zeigt sich die erstaunliche Geduld des 4-Zockers: Manchmal wartet er bis zu zwei Stunden, bis die Konsole wieder eingeschaltet wird. Diese Spezies stellt eine Schande für alle Videospieler dar und wird es wohl nie bis zum Freak schaffen.

Daniel Johannes, Hof

Interessante Aufteilung! Jeder von uns hat gleich seine Privatkonsolen gezählt, um auch ja in Gattung eins aufgenommen zu werden, hehe. Der Weg vom Otto-Normal-Zocker zum Freak wird

meist nicht durch das Erwachsenwerden verhindert, sondern gefördert: Wenn es richtig teuer wird, läßt sich das erst durch selbst verdiente Kohle finanzieren. Auch habe ich leider das Pech, nur von Kumpels der Gattung drei umgeben zu sein, alles Dilettanten am Pad! Da ist in der Freizeit kein vernünftiges Duell drin. Wer führt nun die Reihe weiter, vielleicht mit den verschiedenen Typen von Videospieleherstellern (der Sequel-Produzent, der Intro-Spezialist etc.)?

## ADRESSE LESERPOST

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

### Redaktion VIDEO GAMES

**Kennwort: Leserpost**  
**WEKA Consumer Medien GmbH**  
**Gruberstr. 46a**  
**85586 Poing**  
**Deutschland**  
**oder via E-Mail: rkarels@wekanet.de**

## CHEATHEFTE & KOMPLETTLÖSUNGEN

Alle Hefte komplett in Deutsch!

### LÖSUNGSHEFTE:

Je Heft nur 14,80 DM  
**Abes Odyssey**  
 Alien Trilogy  
 Ark of Time  
**Baphomets Fluch 2**  
 Blazing Dragons  
 Broken Helix  
 Casper  
 Castlevania  
**Clock Tower**  
 Command & Conq. 1  
 Command & Conq. 2  
 Discworld 2  
 Excalibur  
 Exhumed  
 G-Police  
**Hercs Adventure**  
 Kings Field  
 Legacy of Kain  
 MDK  
**Nightmare Creatures**  
 One\*  
 Pitfall 3D\*  
 Resident Evil  
**Resident Evil DC**  
 Riven - Myst 2  
 Suikoden  
 Syndicate Wars  
 The Note  
**Tomb Raider**  
 Turok (N64)  
 Vandal Hearts  
 Wing Commander 3  
 Wing Commander 4  
 X-Com  
 Z

**PLAYSTATION CHEATHEFT**  
 Mehr als 1000  
 Cheats, Codes, und  
 Tips zu 150  
 PlayStation Spielen!

**PLAYSTATION CHEATHEFT 2**  
 Die zweite Ausgabe  
 wieder mit Hunderten  
 Cheats, Tips & Tricks  
 für Ihre PlayStation

**PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT**  
 Mehr als Tausend  
 Game Buster Codes  
 zu 170 PlayStation  
 Spielen.

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

**PLAYSTATION GAME BUSTER CODEHEFT 3**  
 Hunderte Top Aktuelle & Exklusive Game Buster Codes.  
 (U. a. FF7, RE2, One, Deathrap Dungeon, Gran Turismo, Theme Hospital, Diablo, Gex 3D usw. - Alle Codes für Deutsche Pal-Spiele!)

**NINTENDO 64 CHEATHEFT**  
 Cheats, Codes &  
 Action Replay Codes  
 zu 35 N64 Spielen +  
 Mario 64 120\* Lösung

**PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 1**  
 Lösungen für:  
 Baphomets Fluch,  
 Discworld, Myst, Stadt  
 der verlorenen Kinder

**PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 3**  
 Lösungen für:  
 D, Fade to Black &  
 Chronicles of the  
 Sword

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

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

**PLAYSTATION LÖSUNGSHFT 2**  
 Lösungen für:  
 Alone in the Dark,  
 Overblood, Swagman,  
 Warcraft 2

Deathrap Dung. 99,00 Skull Monkeys 79,00  
 Gex 2 99,00 RGB Kabel 19,00

Pitfall 3 D 99,00 Inkl. Codeheft (N64-109) 99,-

Deutsche Lösungsbücher: Deathrap Dungeon (19,95), Yoshi's Story (24,80)  
 US-Lösungsbücher: Je 39,00: Alundra, Crash Bandicoot 2, Gex 2 usw.

**RESIDENT EVIL 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-**

**FINAL FANTASY 7 LÖSUNGSBUCH 29,80,-**

**TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH 19,95,-**

Porto: Vorkasse 3,00 DM, Nachnahme 8,50 DM, Ausland: nur Vorkasse 10,00 DM  
 (Software 20,00 DM) - Ab 8 Heften liefern wir Portofrei! Irrtümer und  
 Preisänderungen vorbehalten! \* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!

www.Spieleloesungen.de Händelanfragen erwünscht!  
**CDG MEDIA - AUF DEN SANDBERGEN 5 - 21337 LUNEBURG**

**TEL: 04131 / 850610**

Tel. Bestellannahme: Mo-Fr 8-21 Uhr - Sa 8-13 Uhr FAX: 04131 / 850620

## Hint Shop Lösungshäfte

## Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Video- und Computerspiele

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

**Adresse:**  
 Am Hollerbroch 36  
 51503 Rösrath  
 Tel: 02205.910313  
 Fax: 02205.910314



! Ständig Neheiten!  
 Händelanfragen erwünscht!

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

**Versandkosten (Inland)**

Per Nachnahme nur 9,50 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

Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service und 24 Std. Service.  
 Komplettlösungen ab 9,80 DM

- |                             |                               |                               |
|-----------------------------|-------------------------------|-------------------------------|
| 7th Guest/ 11th Hour & C.   | Floyd and Voodoo Kid          | Police Quest: SWAT            |
| Albion                      | Frankenstein-Through t.Eyes   | Ravenloft 1-2 & Menzober.     |
| Alien Trilogy               | Gabriel Knight 1 und 2        | Realms of the Haunting        |
| Alone in the Dark 1-3       | Haven 1                       | Rendezvous im Welttraum       |
| Amber, Shine & Chronoma.    | Ishar 1 bis 3                 | Resident Evil 1 & D.C.(14,80) |
| Atlantis-Das sagenhafte Ab. | Jagged Alliance 1 und 2       | Resident Evil 1 (19,80)       |
| Baphomets Fluch 1-2 (14,80) | Jack Orlando/ Private Eye     | Riddle of Master Lu, The      |
| Betrayal in Antero          | Jedi Knight                   | Ripper                        |
| Bioforge                    | Jewels of Orada               | Riven und Myst (14,80)        |
| Blade Runner                | King's Field (14,80)          | Secrets of the Loxar (14,80)  |
| Blazing Dragons             | King's Quest 1 bis 7          | Shannara                      |
| Casper                      | KNND                          | Sherlock Holmes 1 und 2       |
| Chronicles of the Sword     | Kyandia 1 bis 3               | Shivers 1 oder 2              |
| C & C - Sammlung (19,80)    | Lands of Lore 1               | Simon the Sorcerer 1 und 2    |
| => Tiberiumkonflikt         | Lands of Lore 2 (14,80)       | Space Quest 1 bis 6           |
| => Ausnahmestand            | Last Express, The             | Stadt der verlorenen Kinder   |
| => Altermstufe Rot          | Legacy of Kain (14,80)        | Star Trek Sammelband          |
| => Gegenangriff             | Leisure Suit Larry 1-7        | Star Trek - Generations       |
| => Vergeltungsschlag        | Lighthouse                    | Stonkeapp                     |
| "D", Evocation & Blowen Aw. | Little Big Adventure 1 oder 2 | Suikoden (14,80)              |
| Dark Earth                  | LucasArts Sammlung (14,80)    | Swagman                       |
| D.Schwarze Auge 1-3 (25,-)  | => Indiana Jones 3 & 4        | Timelapse                     |
| Diablo                      | => Maniac Mansion 1&2         | Tomb Raider 1 (14,80)         |
| Dig, The                    | => Monkey Island 1 & 2        | Tomb Raider 2 (19,95)         |
| Discworld 1 und 2 (14,80)   | => Sam & Max - Vollgas        | Ultima 8 - Pagan              |
| Dragon Lore 1 oder 2        | => Zak McKracken & Loom       | Warcraft 1&2 & Exp.(14,80)    |
| Dungeon Master 2            | MDK                           | Warhammer-Gebirge Ratta       |
| Earth 2140                  | Might & Magic 3 bis 5         | Wild Arms                     |
| Estacito 1 oder 2           | Monkey Island 1 bis 3         | Wing Commander 3 und 4        |
| Excalibur 2555 A.D. (14,80) | Myst und Riven (14,80)        | Wizardry 6 und 7              |
| Exhumed (PSX) (14,80)       | Oddworld: Abe's Oddysee       | Wizardry Adventure: Nemesis   |
| Fobia                       | Outlaws                       | X-COM: Apocalypse & Terror... |
| Fade to Black               | Overblood                     | Zork: Der Großmächtiger       |
| Fallout                     | Pandora Akte & Under Moon     | Zork: Nemesis & R.I.Z.        |
| Final Fantasy 7 (29,80)     | Phantasmagoria 1              | "Z"                           |

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

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



## RAT UND TAT

**Aufgrund Eurer regen Nachfrage nach Technikbegriffen setzen wir unser kleines Glossar aus der letzten Ausgabe mit einer weiteren Episode fort. Für alle, die in die aufregende Welt der Spieleindustrie berufstechnisch hineinschnuppern wollen, gibt's einen heißen Tip, wie Ihr von aktuell offenen Stellen erfahrt.**



### Gouraud Shading

Färbetechnik, die eckige Polygone runder erscheinen läßt. Aktuelles Beispiel: Die phantastisch real anmutenden Pisten von *Chill* (PS), die fast schon mit 1080 konkurrieren können.

### Jobs

Hi VG-Team! Ich bin mittlerweile 22 und habe seit Jahren Spaß daran, auf sämtlichen Computern zu zeichnen, angefangen vom C64 über Amiga bis hin zum PC. Fast hätten ich und ein paar Kumpels auf dem Amiga selbst ein Spiel fertiggestellt. Grafiken, Sprites, Animation usw., alles war schon fertig, doch mit der Programmierung haperte es, folglich aus der Traum. Da ich diese langen Nächte mit Farben mischen, pixeln, animieren nicht missen möchte, wende ich mich an Euch. Am liebsten kreiere ich den sogenannten Bio-Tech-Stil à la *R-Type*, *Last Resort*, *Pulstar* oder *Gynoug*. Ich mag auch besonders Actionspiele dieser Art, weshalb auch das gute alte Neo Geo noch bei mir weilt. Was muß ich tun, um bei einem Projekt als Grafiker mitzuwerkeln? Wißt Ihr Adressen von Softwarefirmen, die aktuell solche Leute brauchen? Thanx in advance für Eure Bemühungen!

André Beckmann, Berlin

*Nun André, leider sind wir kein Arbeitsamt und können Dir in diesem Punkt nicht weiterhelfen. Einen Tip für Dich und alle anderen, die sich für fit genug auf dem Rechner halten, um auch an aktuellsten Hi-Tech-Games zu programmieren oder zu designen, haben wir dennoch: Werft einen Blick in die "Edge", dem Sprachrohr auf dem Gebiet der Videospiele in England. Hier inseriert monatlich die Crème de la Crème der Industrie und buhlt um talentierte Leute. Rare beispielsweise suchte bis vor kurzem noch Software-Engineers mit besten Kenntnissen in C und Assembler oder 3D-Modellierer, die Erfahrungen mit SGI-Maschinen haben. Aber auch Producer oder Game Designer werden gesucht, genauso wie Übersetzer. Seid Ihr interessiert an einem Job in dieser "Traum"-Branche, so bewirbt Euch! Bluffen hilft allerdings wenig, denn mit Euren Unterlagen werden meist Proben Eures schöpferischen Könnens verlangt. Werdet Ihr genommen, laßt es uns wissen: Man weiß ja nie, vielleicht seid Ihr ja bald bei einer Präsentation zugegen!*

## TECHNIK-LEXIKON, TEIL 2

### Depth Buffering

Eine Möglichkeit, Rechenzeit und Speicher zu sparen, indem Objekte und Texturen, die auf dem Bildschirm nicht zu sehen sind, gar nicht erst von der CPU berechnet und gezeichnet werden. Beispiel: Straße hinter einer scharfen Kurve bei einem Rennspiel.

### Morphing

Grafische Technik, die ein Objekt (Sprite, getexturte Polygone) durch Aneinanderreihen verschiedener Animationsphasen und interpolieren (ein Verfahren aus der numerischen Mathematik: Durch eine gegebene Anzahl von Stützstellen wird eine möglichst glatte, d.h. mehr-

## FORUMTHEMA

Das letzte Leben verglüht im Feuerhagel der Geschütze des Boßgegners, der finale Muskelprotz streckt Euch mit einer übermenschlichen Combo nieder, und kein Continue ist mehr vorhanden. Erzählt uns doch mal von Euren härtesten Duellen/Schlachten/Gegnern/Erlebnissen! Welche Spiele haben Euch schon zur Weißglut gebracht? Wo liegt die Grenze zwischen hart, aber machbar und Unfairneß? Wie reagiert Ihr nach dem x-ten vergeblichen Versuch, weiterzukommen? Welchem programmierten Team wünscht Ihr, sie müßten ihr eigenes Werk mal selbst durchzocken? Oder aber schafft Ihr jedes neue Spiel im Schlaf, auch ohne Schummelei? Uns ist dieses Problem nicht fremd, deshalb interessieren uns Eure Erfahrungen und Meinungen! An die Schreibgeräte und Rechner, Leute!

### Texture Detailing

Sofern mehr als eine Textur für eine bestimmte Polygonoberfläche vorhanden ist, wählt die Maschine beim Zoom-In und Zoom-Out die jeweils passende aus, so daß stets Details sichtbar sind und kein "Aufpixeln" eintritt. Eine Spezialität des N64.

### Parallax-Scrolling

Im Grunde genommen ein Relikt aus der 16-Bit-Ära, das klassischen, gezeichneten Bitmap-0Games, wie sie vor allem auf dem Saturn noch vorkommen, einen dreidimensionalen Touch verleiht. Der Screen wird dabei in verschiedene Ebenen aufgeteilt, deren Scrollgeschwindigkeit unterschiedlich ist. Je mehr Ebenen vorhanden sind, desto täuschender der 3D-Effekt. Aktuelles Beispiel: *Metal Slug*.

mals stetig differenzierbare Kurve gelegt) selbiger in ein anderes Objekt verwandelt. Beispiele: Lava-Monster aus *Pitfall 3D* (PS), Alien-Boß aus *Thunderforce V* (SAT), Verwandlung von Latex-Fighterin Orchid aus N64-Rare-Beat'em Up in einen Panther.

## WEB-SITE DES MONATS

Diesmal wollen wir Euch eine rein Sega-lastige Site empfehlen, die sich fast ausschließlich mit deren neuestem Baby beschäftigt: Dem Saturn-Nachfolger, dessen Bezeichnung immer noch nicht endgültig feststeht. Bei <http://www.duralhq.com/> (steht für Dural Headquarter) findet Ihr Reviews und Bildmaterial von Segas neuesten Automatenhits und erste Previews (!) von erwarteten Dural/Katana-Titeln wie *Sega Rally 2*. Ob ein Körnchen Wahrheit dahintersteckt, müßt Ihr selbst entscheiden... Übrigens kommen hier nur nicht-offizielle Pages zum Zuge, die URLs der wichtigsten Mags aus Übersee bzw. der bekanntesten Hersteller werdet Ihr ja bereits kennen. Stammleser können sie in unserem Internet-Special aus einer früheren Ausgabe nachblättern.



# MARVEL VS. CAPCOM

© CAPCOM/Marvel International



Prügeln in 2D macht immer noch einen Heidenspaß – solange sich Capcom öfter mal etwas Neues Einfallen läßt. Wir verraten Euch, was der neueste Automaten-Knaller aus der Street Fighter-Schmiede



Ein Spider-Special aus der Super Move-Trick-Kiste. Rechts sieht Ihr einen kombinierten Helper-Einsatz.



Mega Man zeigt gerade Muskelprotz Hulk, wer hier der Chef ist



Capcom schickt gegen die übermächtige Marvel-Allianz seine besten Superhelden in den Ring. Insgesamt über fünfzehn unterschiedliche Spielfiguren haben sich diesmal im Auswahlscreen zum ultimativen Kräfte-messen versammelt. Aus dem Capcom-Lager stammen sieben berühmte Pixel-Persönlichkeiten, die wir bereits von anderen Oldies des Street Fighter-Erfinders kennen. Darunter sind antike Namen wie z.B. "Megaman", "Captain Commando" und "Strider Hiryu" zu finden, die durch Pixel-Chirurgie und kräftige Trainingseinheiten fachmännisch in das Knüppel-Ambiente eingebettet wurden. Sechs Marvel-Figuren aus der berühmten Comic-Ecke hegen weiterhin Anspruch auf den Prügelthron. Doch auch von der ruhmreichen Streetfighter-Truppe fanden noch einige Haudegen ein freies Fensterplätzchen. Altstars Helden wie "Chun-Li", "Ryu" und "Zangief" sind ebenfalls wieder mit von der Partie. Vampir-Lady "Morrigan" ist die einzige Vertreterin der Darkstalker-Sippschaft, ihre Kollegen waren anscheinend alle mit Vampir Savior 2 beschäftigt.

Was Steuerung und Schlagvielfalt angeht, beherrschen alle Akteure die grundlegenden Martial-Arts-Tricks, wie man sie von allen Vorgängern her kennt: Counter-Attacken, Air-Blocks und eine überarbeitete Special-Move-Palette gehören zur Standard-Ausstattung. Eine zusätzliche Power-Leiste im unteren Bildschirmbereich verhilft Euch zu den spektakulären "Super Moves". Wie bereits in X-Men vs. Streetfighter haben die Entwickler das aufwertende "Abschlag"-System integriert, das im Capcom-Fachjargon als "Helper"-Feature bezeichnet wird. Mit einer bestimmten Move-Folge könnt Ihr Euren aktiven Fighter jederzeit durch einen Tag Team-Partner ablösen lassen. Über 22 dieser flinken Helfer warten nach der Wahl des Hauptcharakters auf ihre Chance, von Euch aus-

koren zu werden. Zusammen mit dem glücklichen Helper-Freund vollführt Ihr außerdem knochenbrecherische Team-Counter-Moves. Alle Prügelfans warten schon sehnsüchtig auf die angekündigte Heimumsetzung, die in Verbindung mit der 4 MB-RAM-Card zumindest auf dem Saturn zum Hit-Knaller werden könnte. ws

## INFO

System: \_\_\_\_\_ Arcade  
 Name: \_\_\_\_\_ Marvel vs Capcom  
 Geplante  
 Umsetzungen: \_\_\_\_\_ Saturn/Playstation  
 Genre: \_\_\_\_\_ Beat'em-Up  
 Hersteller: \_\_\_\_\_ Capcom  
 Geplanter Erscheinungstermin:  
**Im Arcade-Bereich  
 bereits erschienen**





# -Competition

**S**ony hat die Pal-Umsetzung erfreulich schnell gebacken gekriegt und in Vorfreude auf gigantische Umsatzzahlen diese Verlosung hier gesponsort. Wer nicht schon gleich am Erstverkaufstag zugriffen hat bzw. gerne auch mal möchte, es aber am nötigen Kleingeld mangelt, der muß nur unsere paar läppischen Fragen korrekt beantworten. Dann gehört Ihr

vielleicht auch schon bald zu den glücklichen Besitzern des einzigen und wahren "Real Driving Simulators" mit fast 300 zur Auswahl stehenden Fahrzeugen, dem göttlichen **Gran Turismo**. Um die folgenden Fragen zu beantworten, müßt Ihr das Spiel weder gespielt haben noch eine PlayStation besitzen. Ein Quentchen gesunder Menschenverstand genügt schon. Auslöser für die Fragen waren übrigens die diversen Patzer in anderen Mags ("Grand Turismo") und ein Versprecher unserer liebevollsten Redaktionsfee Cathi ("Gran Tourismus"). Da beschlossen wir, der Etymologie von "Gran" und "Turismo" auf den Grund zu gehen. Die Teilnahmebedingungen erfahrt Ihr im Anschluß, hier erst mal unsere bescheuerten Fragen an Euch:



**1.** "Gran" klingt so ähnlich wie "Gramm" und war früher tatsächlich eine Gewichtseinheit. Welche Berufsgruppe hat ihre Waren einst in "Gran" abgewogen?

**2.** Eine der folgenden Aussagen ist grottenfalsch. Welche nur?

- In Granada wird mit der selben Währung bezahlt wie auf Gran Canaria.
- Den letzten Grand Cru hat Tomi Mäkinen gewonnen.
- Grandmaster Flash ist auch nicht mehr das, was er mal war.

**3.** Und gleich noch so 'ne Multiple-Choice-Frage: Da Sony Computer Entertainment of America so überzeugt von GTs Produktqualität ist, haben ausgewählte Videotheken zwischen New York und Los Angeles ein Sonderkontingent des Titels erhalten, der umsonst verliehen wird. Wahrheit oder Lüge?

**4.** Das Kürzel "GT" wird bekanntlich auch von vielen Autoherstellern in deren Typenbezeichnungen verwendet (Opel GT, Golf GTI, Renault 5 GTD). Was hat es damit auf sich, oder anders gefragt, aus welchem Land stammt dieser Schnickschnack?

**5.** Wie heißt die weibliche Form von Tourist?

Wenn Ihr glaubt, die richtigen Antworten zu wissen, dann sputet Euch – Zeit ist schließlich Geld –, und schreibt die Antworten auf eine Postkarte. Diese muß bis zum 6. Juni 1998 (Datum des Poststempels zählt) bei uns eingegangen sein, damit wir die Namen der glücklichen Gewinner noch in der Juli-Ausgabe unterbringen können. Leser mit Netzzugang können uns Ihre Antworten wahlweise auch per Email zuschicken (cbrieden@wekanet.de). Alle anderen dirigieren die Lösung einfach an unsere übliche Adresse:

**Weka Consumer Medien GmbH**  
**Redaktion Video Games**  
**Stichwort "GT"**  
**Gruber Str. 46 a**  
**85586 Poing**

Mitarbeiter von WEKA und deren Angehörige dürfen auch diesen Monat nicht beim VG-Gewinnspiel mitmachen. Dem Rechtsweg geht es auch nicht viel besser, der ist ebenfalls ausgeschlossen. Viel Glück, liebe Leut'!



## 1. Preis

Diese funkelniegelneue PlayStation inklusive Gran Turismo, Memory Card und 'nem Cap – das sogenannte "Vollgas-Paket".



## 2.-5. Preis

Je ein Gran Turismo und eine farbige Memory Card.



## 6.-10. Preis

Je ein PlayStation-T-Shirt (Größe XL).





## Objektivität

Im Videospiele-Business ist man als Redakteur nicht allein auf der Welt. Daß dabei jeder PR-Manager nur das beste Rating für seine Titel im Auge hat, dürfte klar sein. Im Vorfeld wird durch persönliche Anwesenheit versucht, Einfluß auf unsere unparteiische Truppe zu nehmen, oder aber man bestellt die Fachmagazine gleich zu einem In-House-Test in die eigene Zentrale, wie im Fall von EAs N64-Spielen, wo man den ganzen Tag liebevoll umsorgt wird. Auch Events im In- und Ausland wie Interviews mit den Entwicklern, Aktionen rund ums Spiel werden gerne dazu genutzt, uns von den Vorzügen der neuen Software zu überzeugen. Daß wir uns dabei als erfahrene Veteranen in der Feststellung des letztendlichen Spielspaßgehalts nicht beirren lassen, ist ein Gesichtspunkt – auf lange Sicht würde bei Zuwiderhandlung nur das Image des Heftes leiden. Andererseits wissen wir die Bemühungen der Kollegen von der Industrie schon zu schätzen: Ein im Vergleich dazu von weniger motivierten Vertretern genannter Spezies zugesandtes Preview-Muster in Form einer Gold-CD in einer zerbrochenen



Hülle ohne irgendwelche Infos läßt vielleicht unbewußt die Meinung über das betreffende Produkt und dessen Distributor schon eine Stufe tiefer sinken, bevor man es überhaupt im CD-Schacht versenkt hat. Ist das Kind erst in den Brunnen gefallen – sprich die Wertung festgelegt und publiziert – müssen wir auf eine reichhaltige Reaktionspalette von Seiten der

Publisher gefaßt sein: Von der sachlichen Diskussion betreffs unterschiedlicher Gameplay-Ansichten über ökonomische Argumentationen, Vergleiche mit anderen Titeln bis hin zu wüsten telefonischen Angriffen hinsichtlich der Kompetenz einzelner Redakteure wird das gesamte Spektrum ausgefüllt. Letztere Aktion soll wohl zum Ziel haben, dem Haupttester ins Gewissen zu reden und so das nächste Game besser zu bewerten, als es eigentlich ist. Manchmal wird sogar versucht, sich je nach Genrevorlieben einen bestimmten Redakteur als Tester vor dem Zusenden des Musters zusichern zu lassen. Wie im Fußball wird aber bei Entscheidungen zu eigenen Gunsten nicht gemeckert, und so wird das Feilschen um Ratings, Previews und exklusive Berichterstattungen weitergehen.

rk



**second to none**  
Tel: 07171-928892  
Computer- und Videospiele



**VERSAND-  
KOSTENFREI**

**Händlerfax:  
07171-928898**

HTTP:  
WWW.2ND2NONE.COM



**SONY PLAYSTATION**



**NINTENDO 64**



Alundra (dv)*	94.-	Azure Dream (us)*	119.-
Blasto (dv)*	84.-	Batman & Robin (us)*	119.-
Breath of Fire 3 (dv)*	94.-	Breath of Fire 3 (us)	119.-
Dark Omen (dv)	94.-	Bushido Blade 2 (jp)	125.-
Deathtrap Dungeon (dv)	99.-	Dead or Alive (us)	119.-
Diablo (dv)	94.-	Deathtrap Dungeon (us)	119.-
Forsaken (dv)*	94.-	Einhänder (us)*	119.-
Frankreich 98 (dv)*	94.-	Final Fant. Tactics (us)	119.-
Gex 3D (dv)	94.-	Forsaken (us)*	119.-
Gran Turismo (dv)*	94.-	Grand Turismo (us)*	119.-
Lucky Luke (dv)	94.-	King of Fighters 97 (jp)*	134.-
Need 4 Speed 3 (dv)	94.-	NBA in the Zone 98 (us)	119.-
One (dv)	94.-	NBA ShootOut 98 (us)	119.-
Pitfall 3D (dv)	94.-	Need 4 Speed 2 (us)	119.-
Rascal (dv)	94.-	Newman Heads Race (us)	119.-
Reboot (dv)	94.-	Parasite Eve (us)	119.-
Road Rash 3D (dv)*	94.-	Pitfall 3D (us)	119.-
Skullmonkeys (dv)	94.-	Point Blank (us)	119.-
Theme Hospital (dv)	94.-	Road Rash 3D (us)*	119.-
Wild Arms (dv)*	84.-	Saga Frontier (us)	119.-
		San Francisco Rush (us)	119.-
		Street Fighter Coll. (us)	119.-
		Tekken 3 (us)	119.-
		X-Men vs Str. Figh. (us)*	119.-
BOOT CHIP PSX **	25.-		
GAME BUSTER (dv)	84.-		
MEMORY CARD 360 PSX	84.-		
RGB Audio Kabel PSX	25.-		

Ace Combat 2 (us)	59.-	Nintendo 64 (dv)	289.-
Broken Helix (dv)	69.-	Bomberman (dv)	85.-
Castlevania (dv)	69.-	Cruis'n World (dv)*	94.-
Chill (dv)	59.-	Diddy Kong Racing (dv)	89.-
Clock Tower (us)	39.-	Fighters Destiny (dv)	134.-
Crash Bandicoot 2 (us)	59.-	Forsaken (dv)*	134.-
Devils Deception (dv)	59.-	Frankreich 98 (dv)*	139.-
Discworld 2 (us)	59.-	NBA Courtside (dv)*	94.-
Gex 3D (us)	69.-	NBA Pro (dv)*	139.-
G-Police (us)	59.-	NHL Breakaway (dv)	129.-
Mass Destruction (dv)	49.-	Snowboard Kids (dv)	94.-
Masters of T. Käsi (us)	49.-	WCW vs NWO (dv)	139.-
Moto Racer (us)	59.-	Yoshi's Story (dv)	94.-
NHL Breakaway (us)	59.-	Game Buster (dv)	105.-
Nuclear Strike (us)	59.-	Controller bunt	59.-
Pandemonium 2 (dv)	59.-	Lenkrad incl. Rumble	145.-
Ram. World Tour (us)	45.-	Memory Card 4Meg	65.-
Riven (us)	59.-	Memory Card 1Meg bunt	35.-
Rockman Dash (jp)	69.-	Rumble Pack inkl. MC	65.-
The Note (dv)	49.-	Rumble Pack ohne Batt.	35.-

**GRAN TURISMO**  
THE REAL DRIVING SIMULATOR

**PC CD-Rom  
und Gameboy  
auf Anfrage**

**Ladenlokale**

**GAME OVER!**  
Postgasse 7  
73525 Schwäbisch Gmünd  
07171-928898 / 07171-928893

**FUN Computer**  
Schwesternstr. 20  
82700 Memmingen  
08331-47499 / 08331-47499

**Space  
for rent**

**Öffnungszeiten:**  
Mo.-Fr. 10.00 - 18.30  
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.  
Wir liefern versandkostenfrei. Preise zzgl. 3.- DM  
Nachnahmegebühr! Ladenpreise können abweichen!  
\*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar!  
\*\* nur dt/us/jp  
Inh.: Greter / Stubenvoll GbR - 2nd2none -  
Lorch Str. 110 - 73525 Schwäb. Gmünd

**PSX Multinorm Value  
Incl. RGB Audio dt/us/jp 389,- DM**



- 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.



### RALPH

Der Gute mußte sich mal wieder mit Anwesenheitspflichten in Stochastik-Seminaren herumprügeln. Macht nix, er ist ja Beat'em-Up-Experte.



### DIRK

Wird von uns demnächst zum Arzt geschickt, weil es nicht gesund sein kann, wenn man mehr Koffein als Blut im Körper hat. Jemand dagegen?



### ALEX

Hat sich in Tet's Abwesenheit die neuesten Rollenspiele unter den Nagel gerissen und mußte zur Strafe ein paar Tests mehr schreiben.



### WOLFGANG

Hat seine Leidenschaft für den Rallye-Sport entdeckt und sucht jetzt jemanden, der seine Harley mit Überrollbügeln ausstattet.



### TET

Ist ins sonnige California verduftet und hat seine Artikel für die Kollegen übrig gelassen. Das werden wir ihm noch zu danken wissen...

# JA!

## Das sind sie, die fünf Wertungsgesichter:



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

## DAS KLEINEN GEGEDRUCKTE

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

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

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

### Neu ist unsere Altersempfehlung.

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

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





## Media Control TOP 10

Platz	Titel	Plattform
1 (neu)	Yoshi's Story	N64
2 (1)	Snowboard Kids	N64
3 (2)	Diddy Kong Racing	N64
4 (3)	Super Mario 64	N64
5 (6)	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	N64
6 (5)	Mario Kart 64	N64
7 (10)	Fighter's Destiny	N64
8 (neu)	F1 - Pole Position	N64
9 (neu)	Aerofighter's Assault	N64
10 (neu)	WCW vs nWo	N64
1 (neu)	Panzer Dragoon Saga	Saturn
2 (3)	Blazing Dragons	Saturn
3 (neu)	Maximum Force	Saturn
4 (8)	Winterheat	Saturn
5 (9)	Swagman	Saturn
6 (5)	Dragon Force	Saturn
7 (6)	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	Saturn
8 (neu)	Warcraft 2	Saturn
9 (2)	Resident Evil Teil 1	Saturn
10 (neu)	Sega Rally	Saturn
1 (neu)	Indiziertes Spiel	PlayStation
2 (neu)	Tomb Raider - Platinum	PlayStation
3 (neu)	Need for Speed 3	PlayStation
4 (1)	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	PlayStation
5 (2)	Tomb Raider II	PlayStation
6 (neu)	Diablo	PlayStation
7 (3)	Formel 1 '97	PlayStation
8 (5)	Toca Touring Car Championship	PlayStation
9 (4)	Riven	PlayStation
10 (10)	Ridge Racer Revolution - Platinum	PlayStation

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

## Die zehnten besten TESTS

1	Gran Turismo	PlayStation	94%
2	Forsaken	Nintendo 64	88%
3	FIFA '98 - WM Edition	PlayStation	87%
4	FIFA '98 - WM Edition	Nintendo 64	85%
5	Fatal Fury: Real Bout Special	Saturn	86%
6	Fatal Fury: Real Bout 2	Neo Geo	84%
7	Kula World	PlayStation	83%
8	Total NBA '98	PlayStation	83%
9	Wetrix	Nintendo 64	83%
10	Metal Slug 2	Neo Geo	82%

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

## VG-LESER Top 10

1	(Indiziertes Spiel)	PlayStation
2	Tomb Raider 2	PlayStation
3	FIFA '98 - Die WM Qualifikation	PlayStation
4	Final Fantasy 7	PlayStation
5	(Indiziertes Spiel)	Nintendo 64
6	Need for Speed 3	PlayStation
7	Gran Turismo	PlayStation
8	C & C 2	PlayStation
9	Cool Boarders 2	PlayStation
10	Diablo	PlayStation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: WEKA Consumer Medien, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Fax: 0 81 21/95-12 98

## Hits der REDAKTEURE



**SPIELT ZUR ZEIT** ..... Colin McRAE, PS  
..... weil es sich einfach hyper-genial steuert

**HÖRT ZUR ZEIT** ..... Van Halen, Van Halen 3  
weil der neue Lead-Sänger brüllt wie ein Tier!

**FILM-FAVORIT** ..... Dobermann  
..... weils dort ständig "Blaue Bohnen" hagelt



**SPIELT ZUR ZEIT** ... Real Bout Fatal Fury 2, NG  
..... Arcade-Feeling pur!

**HÖRT ZUR ZEIT** ..... Soundtracks en masse -  
..... wegen dem Special in dieser Ausgabe

**FILM-FAVORIT** ..... Scream 2  
..... Suspense-Thriller mal anders!



**Wegen Urlaub geschlossen!**



**SPIELT ZUR ZEIT** ..... Azure Dreams, PSX  
..... ich bin gespannt, wie hoch der Turm ist

**HÖRT ZUR ZEIT** ..... Stille  
..... Tet ist ein zwei Wochen nicht da - Jubel!

**FILM-FAVORIT** ..... Das fünfte Element  
..... Endlich hab' ich's in die Videothek geschafft



**SPIELT ZUR ZEIT** ..... Gran Turismo, PSX  
..... was sonst?

**HÖRT ZUR ZEIT** ..... philus, petra (sähkö 15)  
..... weil die Grillen draußen auch wieder zirpen

**FILM-FAVORIT** ..... Jackie Brown  
..... Pam Grier, die lob' ich mir

## KINOHITS des Monats

1	Kein Weg zurück	Oliver Stone ganz oben
2	Hard Rain	Nervenkiller!
3	Auf Messers Schneide	mit Oscar-Preisträger A. Hopkins
4	Auf der Jagd	mit Wesley Snipes u. Tommy Lee Jones
5	Wenn der Postler gar nicht klingelt	schnüffelnder Postbote
6	Ein tödliches Verhältnis	verhängnislose Affäre
7	Das Leben ist ein Chanson	mit Pierre Arditi u. Sabine Azema
8	Frauen lügen nicht	Verwechslungskomödie
9	Scream	Killer terrorisiert Kleinstadt
10	Scream2	Killer again, die Zweite



# Forsaken 64



Jetzt können bis zu vier Spieler in den Schächten die Geschütze heiß laufen lassen.

pädagogisch viel wertvollerem Ziel – gegen die Besetzung der Erde durch die MDF (Mechanical Defense Force) in die Schlacht zieht. Am Spielprinzip selbst ändert das freilich nichts: Als einer der acht anwählbaren (PS: 16) Hoverbike-Rider

düst Ihr via Analogstick und Strafing in allen Richtungen entweder in der gewohnten Ego- oder erstmals auch in der Third-Person-Perspektive durch die klaustrophobisch eng gehaltenen Gänge. Dabei heizt Ihr den Bodentruppen und anderen fliegenden Eliteinheiten des Feindes mit zwei simultan verfügbaren Waffensystemen, die durch fleißiges Einsammeln von Items unterschiedlich bestückt werden können, gehörig ein. Rein theoretisch sind die Missionen in fünf Kategorien eingeteilt (Collect – Defend – Destroy – Clear – Boss). Solange man aber auf alles schießt, was sich bewegt, kann (fast) nichts falsch gemacht werden, denn Geiseln oder Elemente, die man lieber

nicht dauerhaftem Beschuss aussetzen sollte, finden sich nur in den den – wie der Name schon vermuten läßt – Verteidigungsaufträgen. Hier heißt es zum Beispiel, den heimischen Kernreaktor gegen eine Invasion zu schützen, oder einem wichtigen Droiden, der sich auf einer Art Eisenbahnschiene fortbewegt, solange Feuerschutz zu geben, bis sicheres Terrain erreicht ist. Solche Elemente besitzen einen eigenen Lebensbalken,

**N**ochmal ein Zweiseiten-Supertest für *Forsaken*? Also, ganz sind wir der Hype-Maschinerie von Acclaim noch nicht erlegen, als daß es nicht triftige Gründe dafür gäbe: Zum einen wäre da die derzeitige erbärmliche Softwareflaute auf dem N64-Actionsektor, in die endlich mal wieder ein Top-Produkt stößt, zum anderen die Tatsache, daß sich diese Version erheblich von der in der letzten Ausgabe getesteten PlayStation-Fassung (VG-Spielspaß: 87%) unterscheidet. Das Grundkonzept stammt zwar nach wie vor von Probe (*Alien Trilogy*), entwickelt wurde diese 64-Bit-Variante aber exklusiv von Iguana (*Turok*). Zunächst paßte man hier erstmal die Storyline der 22 komplett neu designten Single-Player-Level dem vermeintlichen Nintendo-Kodex an: Im PS-*Forsaken* zieht Ihr als plündernder Raubritter der Zukunft durch die von dynamischen Lichteffekten ausgestatteten Untergrundschächte, während man hier – mit einem



*Forsaken 64* bietet im Gefechtsmodus auch nach dem Durchzocken noch Herausforderungen.





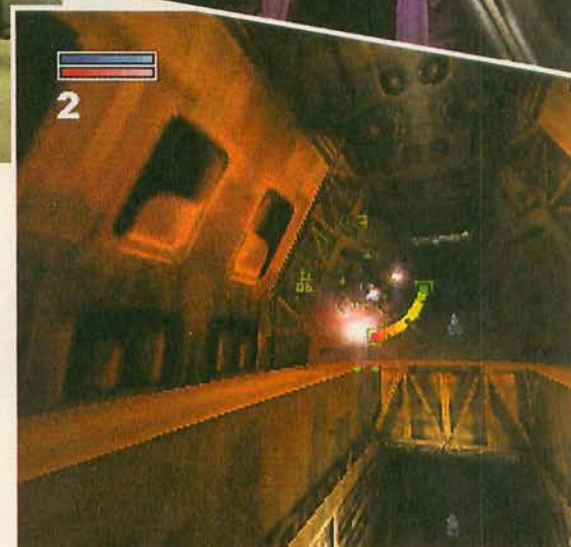
Bei den Texturen und den Lichteffekten hat die PS-Fassung eindeutig die Nase vorn.

der möglichst nicht auf Null abrutschen sollte. Vor allem in den Collect-Missionen kommt es auch öfters zu Duellen mit anderen Vertretern Eurer Spezies – gegnerischen Bounty Huntern –, die allesamt sehr schnell und wendig reagieren, diese Tricks anwenden (z.B. Minen legen, die wie Extras aussehen) und Euch alles Kampfgeschick abverlangen. In diesem Kontext völlig neu sind auch spezielle Stages – Gefechtsmodus genannt –, die nach dem Durchspielen verfügbar werden. Hier tretet Ihr in drei Kategorien (Bronze, Silber, Gold) gegen jeweils einen, zwei oder gar drei andere Hoverbikekünstler an, die schon mal zusammenarbeiten, um Euch auszulöschen. Werdet Ihr in den verschlungenen 3D-Labyrinthen abgeschossen, sind Eure bis dato aufgesammelten Extras nicht verloren, sondern liegen nach wie vor kreuz und quer verstreut um den Punkt Eures Ablebens herum. Dies ist besonders gemein in den Multiplayermodi für bis zu vier menschliche Mitspieler, da sich der glorreiche Sieger sofort über Euer ehemaliges Hab und Gut hermacht. Sammelt Ihr einen Turbo auf, bewegt sich Euer Gefährt beim Einsatz selbigens mit beachtlicher Geschwindigkeit durch die Raffinerien, Abwasserkanäle und lavadurchfluteten Stützpunkte und zentriert sich im Gegensatz zu *Descent* sofort wieder selbst, damit Ihr nicht völlig orientierungslos



im Raum hängt. Wasser wird in *Forsaken 64* durch pulsierendes, leicht psychedelisch angehauchtes Bewegten der Grafik simuliert. Später sorgen eine Reihe kniffliger Schalterrätsel für Abwechslung vom Shooteralltag. Zusätzliche Mini-Bosse und vier im Hinblick auf die PS-Version neu gestaltete Endgegner laden zu einem hartnäckigen Schußwechsel ein. Dafür müßt Ihr naturgemäß auf FMV-Sequenzen und CD-Sound verzichten, werdet aber mit zwei geheimen Spielmodi und "Good Vibrations" vom angeschlossenen Rumble Pak entschädigt. Eure Fortschritte speichert Ihr auf einem Controller Pak, das vor jedem Level auf Wunsch durch den Rumbler ersetzt werden darf.

rk



Die N64-Version von *Forsaken* läuft schneller als ihr PS-Pendant.



Meine Hochachtung vor Acclaim, daß sie für das Nintendo 64 mit total verschiedenen Stages, mehr Inhalt (Gefechtsmodus) und anderen Aufgaben ein wirklich neues Spiel auf die Beine gestellt haben. Völlige 360-Grad-Bewegungsfreiheit und intelligent agierende Gegner ziehen mit der intuitiv zu bedienenden Steuerung sofort in den Bann. *Forsaken 64* läuft auch schneller als sein PS-Pendant, allerdings mußten dafür grafische Abstriche gemacht werden: Die typischen Anti-Aliasing-Texturen mit Verwischeneffekt und die Lichteffekte können nicht mit der genialen Optik des kleinen Sony-Bruders (gestochen scharfe Texturen und neben

*One und Exhumed* mit das beste Lightsourcing auf der PS) mithalten. Auch sind die Stages teilweise wesentlich kürzer, so daß die 22 N64-Missionen allein wohl nicht erheblich mehr Spielstoff als die 14 PS-Aufgaben bergen. So, jetzt aber genug gemeckert: Angesichts der angesprochenen N64-3D-Shooterflaute ist *Forsaken 64* Balsam für alle Fans dieses Genres und bietet dank zusätzlicher Missionen nach einmaligem Durchspielen und einem ausgereiften Multiplayerteil (bei zwei Teilnehmern via Splitscreen ist noch kein nennenswerter Detailverlust auszumachen) genug Stoff für lange Katakombensessions und kommen mehr als bei der PS dem Langzeitspielspaß zugute. Die Musik reißt dabei aber nicht wirklich vom Hocker.

## WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	3D-Action
Datenträger:	64-MBit-Modul
Hersteller:	Iguana UK
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Controller Pak Save
Features:	Rumble Pak Support
Schwierigkeitsgrad:	4-8
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	86%
Musik:	69%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß: **88%**



# G.A.S.P. - Fighter's NEXTream



Die Kämpfer bewegen sich dermaßen hölzern, daß sämtliche Würfe, Moves, Specials und Edit-Funktionen keinen Spaß machen.



Eigentlich war G(eneration) of A(rts), S(peed) and P(ower) von Konami Japan aufgrund mangelnder Qualität schon mal in der internen Qualitätskontrolle durchgefallen. Trotzdem hat man sich nun für einen Release des N64-Beat'em Ups entschieden. Beim Charakterauswahlscreen sind noch keine Besonder-

heiten zu entdecken: Die acht verfügbaren Martial-Arts-Könner stellen einen repräsentativen Querschnitt des üblichen Schlägerensemble mit rabiaten Mädels und muskelbepackten Typen dar. Herausragend in punkto Originalität sind hier höchstens der Freak mit blauen Gesichtszügen und der Skater-Gnom. Gesteuert werden die Duellanten seltsamerweise ausschließlich mit dem Steuerkreuz. Mit den A/B-Buttons entlockt Ihr Eurem Favoriten Punches und Kicks und bei etwas Geschick auch kleinere Kombinationen. Geblockt wird, wie das im 3D-Fighter-Bereich eher üblich ist (*Virtua Fighter*, *Soul Blade*), mit einem der Shoulder-Buttons, anstatt das Steuerkreuz vom Gegner wegzudrücken. In den 3D-Stages steht von leeren Kisten, rostigen Fässern über Verstreubungen bis hin zu Regalen alles mögliche Gerümpel herum, welches die beiden Streithähne schon mal verdeckt. In diesem Fall werden die betroffenen Objekte durchsichtig, so daß weiterhin

einwandfreie Sicht auf das Geschehen garantiert werden kann. Die Interaktion mit der Umgebung hält sich übrigens in Grenzen: Außer, daß ein paar Bambusgewächse im Eifer des Gefechts entwurzelt werden, tut sich in dieser Hinsicht nicht viel. Geratet Ihr aufgrund drohender Überlegenheit der Konkurrenz in die Bredouille, darf im Pausemenü fleißig im Special-Move-Fundus der Charaktere in der Hoffnung auf Erleuchtung gewählt werden. Im Bereich Spielmodi darf neben einer Trainingssektion und dem obligatorischen Zwei-Player-Modus auch ein Abstecher in den selbsterklärenden Tag-Team-Mode gemacht werden. Ein Fighter-Edit-Mode komplettiert das Angebot. Rumble-Pak-Freunde freuen sich über Vibrations beim Einschlagen von gegnerischen Treffern. rk



Von Künsten, Schnelligkeit und Kraft ist in G.A.S.P. leider herzlich wenig zu sehen. Die Figuren bewegen sich dermaßen hölzern und ungenau, daß man den Eindruck

hat, die Designer hätten vergessen, die Hälfte der Animationsphasen mit aufs Modul zu packen. Die meisten Moves sind optisch zudem nicht besonders spektakulär, und das ist bei einem offensichtlichen Arcade-Beat'em Up schon eine deutliche Schwachstelle. Das Gameplay gibt einfach nicht genug her, um

auch nur ansatzweise längerfristig zu motivieren, da hilft auch der Fighter-Edit-Mode nicht mehr viel. Auch die Backgrounds wirken irgendwie verschwommen, von der wirren Soun- und untermalung ganz zu schweigen. Konami Japan hatte wohl Recht, als sie diesen mißglückten Versuch stillschweigend unter den Tisch kehren wollten. Martial-Arts-Fans mit N64 kann ich nur raten, eher zu *Fighter's Destiny* zu greifen. Dort wird zwar ein gutes Gameplay, aber auch hausbackene Grafik geboten. Die besten Prügelspiele tummeln sich derzeit noch auf den 32-Bit-Konsolen.

## WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	3D-Beat'em Up
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Controller Pak Save
Features:	Rumble Pak Support
Schwierigkeitsgrad:	4-8
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	52%
Musik:	52%
Soundeffekte:	57%

**Spielspaß: 55%**



# Wetrix



Hier schlägt das gefürchtete Erdbeben zu und zermatscht unsere sorgsam aufgebaute Landschaft.

Stellt Euch eine ebene Fläche vor, auf die ein irrsinniger Installateur wahllos Feuerbälle, Bomben, geometrisch exakt geformte Wassertropfen und ähnlich alltägliche Gegenstände regnen läßt. Willkommen in der Welt von Wetrix. Wieder mal eines der Spiele, deren Prinzip sehr leicht zu erlernen ist, die allerdings trotzdem extrem hohe Anforderungen an Euer Können stellen. Eure Aufgabe ist es, auf angesprochener Ebene ein Bassin für die herabfallenden Wassermassen zu formen. Rote Bausteine sorgen für Erhebungen, grüne dagegen reißen Löcher in den von Euch aufgebauten Damm. Sollte die Flüssigkeit über den Spielfeldrand laufen, ist eine Überschwemmung vorprogrammiert, und es heißt wieder einmal "Game Over". Damit Ihr überhaupt eine Chance habt, müßt Ihr die entstehenden Seen von Zeit zu Zeit mit einem Feuerball in Dampf verwandeln. Dies sorgt auch gleichzeitig für eine

wahre Flut auf Eurem Punktekonto. Je nachdem, wie viele Seen Ihr aufgebaut habt, wird der Score dann auch noch mit Boni multipliziert. Ganz besonders ertragreich sind Gummientchen und Regenbögen, die in besonderen Spielsituationen auftauchen. Problematisch wird das ganze Geschehen durch die ab und zu von der Decke fallenden Bomben, die Abflüsse im Boden entstehen lassen, Eiswürfel, die Eure Seen gefrieren und das fast unausweichlich stattfindende Erdbeben, das nach einer bestimmten Anzahl aufgeschichteter Steine einsetzt. Damit Ihr nicht ins kalte Wasser geworfen werdet, bringt Euch ein Übungsmodus die Grundbegriffe von Wetrix näher. Daneben gibt es noch einen Klassik- und einen Pro-Modus, die sich in der Geschwindigkeit (und damit im Schweißnässe-Level) unterscheiden. Hinter "Handicap" verbergen sich verschiedene Land-



Im Übungsmodus werden Euch die Grundbegriffe des Spiels eingetrichtert.



Die fehlende Übersicht im Zwei-Spieler-Modus verwässert den Spaß ein wenig.

schaften mit vorgegebenen Hindernissen. Der Challenge-Modus setzt Euch ein Limit von einer oder fünf Minuten, 100 oder 500 Elementen oder einer von zwei vorgegebenen Reihenfolgen. Das im Splitscreen ablaufende Multiplayer-Duell schließlich führt zum endgültigen Weinkampf, wenn Euch der Gegner einen Bombenhagel oder ein Erdbeben schenkt. af



Blut und Wasser habe ich geschwitzt, bis ich endlich meine ersten 100.000 Punkte beisammen hatte. Wetrix verschenkt Erfolge im Spiel nicht einfach – ob dies ein

Vor- oder Nachteil ist, entscheidet allein die Frustbeständigkeit des Spielers. Sobald man sich aber warmgespielt hat, geht die Wasser-schlacht recht flüssig von der Hand.

Der einzige größere Wermutstropfen, der mir aufgefallen ist, ist die immer etwas ungenaue Platzierung der Bausteine. Ihr dürft die Ansicht zwar in drei Stufen zoomen und drehen und könnt Euch am Schatten der

Klötzchen orientieren, kleine Pannen passieren aber immer wieder. Schnell ist der "Graben" voll und Euer Spiel gelaufen. Mit einiger Übung umschifft Ihr aber auch diese Klippe und erfreut Euch an den Punktefluten auf Eurem Konto.

Wetrix ist eines der Spiele, die sich perfekt für "den kleinen Hunger zwischendurch" eignen. Einen ganzen Regentag mit Wetrix allein zu verbringen, dürfte dagegen etwas eintönig sein. Eine Besonderheit hat das Modul noch zu bieten: Der grafische Welleneffekt in Intro und Hauptmenü schlägt alles, was im Heimbereich bislang unter dem Stichwort "Wasser" geführt wurde.

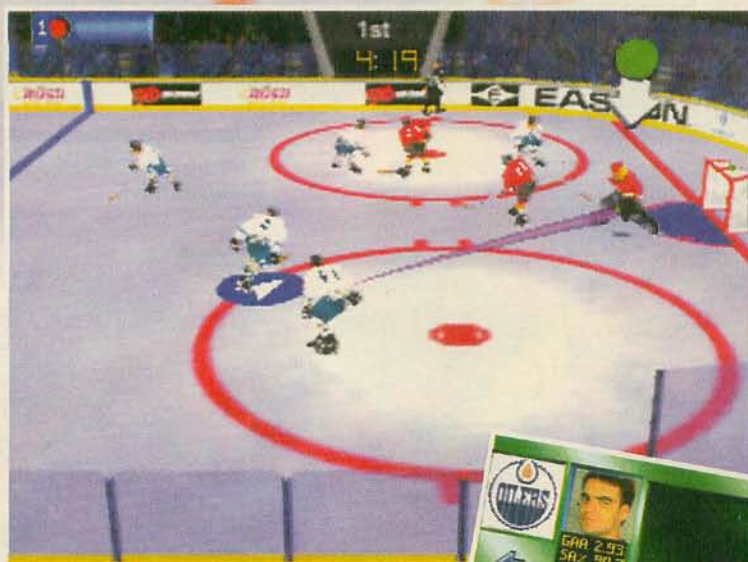
## WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	3D-Puzzle-Action
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Laguna/Ocean
Testversion:	Laguna
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Highscore auf MC
Features:	sechs Spielmodi
Schwierigkeitsgrad:	4-8
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	79%
Musik:	67%
Soundeffekte:	69%

Spielspaß: **83%**



# Wayne Gretzkys 3D Hockey '98



WG'98 ist im Grunde nix anderes als Olympic Hockey im NHL-Gewand.

Jetzt schlägt's dreizehn, möchte man als Eishockey-Freund meinen: Erst in der letzten Ausgabe (!) testeten wir *Olympic Hockey '98* (VG-Spielspaß: 65%), das sich als verkapptes *Wayne Gretzky 3D Hockey* im Olympikleid entpuppte, und schon einen Monat später erscheint das auf den ersten Blick gleiche Spiel schon wieder mit neuem Namen und einer offiziellen NHL-Lizenz. Die Steuerung blieb unverändert: Mit zwei Shot-Buttons, Turbo, Paß und diversen Tackling-Aktionen greift Ihr in das Geschehen auf dem Eis ein. An den Standardeinstellungen hat sich nichts Bemerkenswertes geändert. Im Simulationsmodus kurvt Ihr mit einem fünfköpfigen Team Eurer Wahl aus der nordamerikanischen Profiligen übers Eis und müßt mit Strafen aller Art (Icing, Foul etc.) vom hart pfeifenden Schiri rechnen. Alternativ sattelt Ihr um in den Arcade-Mode,



der mit lediglich drei Spielern pro Mannschaft mehr Spielraum für schöne Kombinationen bietet. Obendrein lassen sich hier u.a. die lästige Abseitsregel, Ermüdungen und vieles mehr ausschalten. Eine Reihe von Kameraperspektiven, von denen in Echtzeit zwischen zwei bevorzugten umgeschaltet werden kann, belichten das Geschehen der schnellsten Mannschaftssportart der Welt, aber das kennen

wir alles schon aus *Olympic Hockey '98*. Statt des Nagano-Turniers mit Nationalteams spielt Ihr hier eben eine komplette NHL-Saison. Um Eure Fertigkeiten an der schwarzen Hartgummischeibe zu verbessern, steht auch wieder ein Trainingsmenü zur Verfügung, in der sowohl Offensive, Defensive wie auch simples Schießen auf dem Programm steht. Ihr könnt hier mit beliebigen vielen Cracks (von einem bis fünf) Angriffs- und Verteidigungsmanöver üben, oder auch nur den Goalie warmschießen. Ein umfangreicher Statistik-Part und eine Instant-Replay-Funktion schließen den dritten Teil der *Wayne Gretzky*-Serie auf dem N64 ab. rk



Eigentlich müßte man GT Interactive für diese Dreistigkeit und kundenfeindliche Politik die saure Gurke verleihen. Wer soll für ein nahezu unverändertes Spiel innerhalb eines knappen Monats zweimal den vollen Preis bezahlen, nur um neben Nationalteams auch mit seinen Lieblingen aus der NHL spielen zu können? Seltsamerweise habe ich aber beobachtet, daß die Goalies nun stellenweise besser halten und die Spieler sich einen Tick geschmeidiger bewegen. Man wird

doch nicht in so kurzer Zeit die Gameplay-Engine grob überarbeitet haben? Wie dem auch sei: Die Kernaussagen meiner Meinung aus der letzten VG gelten nach wie vor. Es gibt N64-Eishockey-Sims mit wesentlich mehr Flair und besserer Grafik. In punkto Optionen ist WG'98 allerdings schwer zu überbieten. Für ein kurzweiliges Kufen-Intermezzo eignet sich dieses Arcade-inspirierte Sequel ohne viel Tiefgang allemal. So, jetzt bin ich aber gespannt, wann uns der nächste Teil der Serie blüht! Ich als Käufer wäre hier, wie auch bei EAs FIFA-Kapriolen, etwas vorsichtig.

## WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Eishockey
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Midway
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Controller Pak Save
Features:	Optionen, Optionen...
Schwierigkeitsgrad:	3-7
Preis:	ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	64%
Musik:	62%
Soundeffekte:	70%

**Spielspaß: 68%**



# Kobe Bryant in NBA Courtside



**A**ls letzter großer Publisher hat inzwischen auch Nintendo sein eigenes Sports-Label: Unter dem Markennamen **Nintendo Sports** werden ab sofort alle selbst publizierten Games, die in jenes Genre fallen, vermarktet. Als nächste Titel stehen dann *Waialae Country Club: True Golf Classics* (T&E Software) und *Ken Griffey Jr.* (Angel Studios) an. Um die eigene Position im hartumkämpften Sportsegment zu festigen, hat Nintendo auch gleich einen Anteil an Left Field Prod. (haben vor drei Jahren auch *Slam 'n Jam* für Crystal Dynamics entwickelt) erworben. Mit dem neuen Logo im Schilde und Shooting Star Kobe Bryant im Schlepptau sollen nun schleunigst die Kassen klingeln - nach NBA Hangtime und NBA Pro '98 mit seiner Wischi-Waschi-Grafik kein allzu schwieriges Unterfangen. Eine offizielle Lizenz



und die damit verbundene Mannschafts- und Statistikfülle versteht sich auch hier quasi von selbst. Desweiteren bekommt Ihr eine solide Grafik-Engine präsentiert, die im Mid-Res-Modus (512 x 240 Pixel, wie z.B. bei *NHL Breakaway 64*) einen stetigen Spielfluß garantiert. Die Steuerung ist hervorragend geglückt; alle neun Tasten sind üppig belegt. Ein interessanter Mix aus Icon Passing und ei-

ner Paßmethode mit Pfeilmarkierung, die schnell erlernt ist, sorgt für abwechslungsreiches Gameplay. Die Spielstrategien sind zudem easy anzuwenden. Neu ist lediglich ein sogenannter "Rebound Marker", also eine Markierung, die Euch anzeigt, in welche Richtung der Ball nach einem gescheiterten Korbwurf abprallt. **ds**



Trotz aller löblichen Worte bisher kann dieser nette Versuch dennoch spielspaßtechnisch den Prachtexemplaren des Genres auf der PlayStation (NBA Live, Total NBA oder In The Zone - die allerdings auch alle bereits schon dreimal "überarbeitet" wurden) nicht ganz das Wasser reichen. Ein wesentlicher Spaßaspekt des Basketballs, nämlich fulminante und spektakuläre Dunkings, sind bei Kobe Bryant in NBA Courtside gänzlich schlapp anzuschauen. Das liegt unter anderem auch daran, daß Ihr zuviel Strategie anwenden müßt, um überhaupt zum

Korb zu gelangen und nie einfach nur mal so durchsprinten könnt (Schimpf und Schande auf die gegnerische Abwehr). Auch die sehr unbeegeisterungsfähige Zuschauerriege bietet wenig Anlaß zur Freude. Der nächste Störfaktor sind dann die trotz sauberem Motion Blending teilweise recht hölzernen Bewegungsabläufe bei den Spielern. Nun aber genug der Kritik. Trotz allem Gemecker ist Nintendo Sports' Erstlingsproduktion eindeutig seine 100 Märker wert. "Kobe Bryant in NBA Courtside 2001" liegt bestimmt näher an der Grenze zur Perfektion. Momentan ist der erste Teil dafür das bisher beste Basketballspiel auf dem N64.

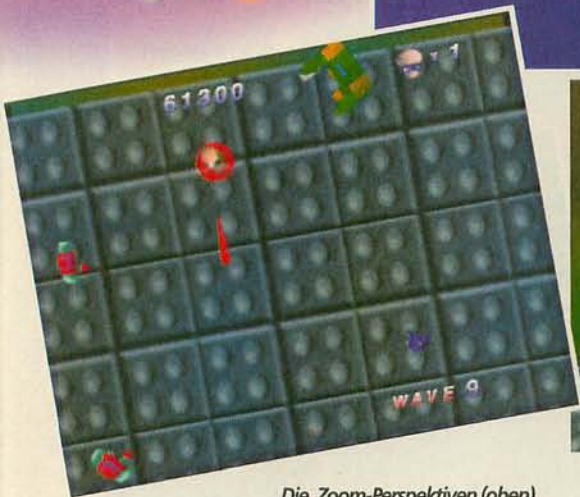
## WERTUNG

System: **Nintendo 64**  
 Spieltyp: **Basketballsimulation**  
 Datenträger: **96 Megabit Modul**  
 Hersteller: **Nintendo/Left Field Prod.**  
 Testversion: **Nintendo**  
 Spieler: **1-4**  
 Speicheroption: **Memorycard für Spieler-Statistiken, Batteriespeicher für Saison-Spielstände**  
 Features: **unterstützt Rumble Pak**  
 Schwierigkeitsgrad: **5-8**  
 Preis: **ca. 100 Mark**  
 VG-Altersempfehlung: **frei**  
 Grafik: **70%**  
 Musik: **-**  
 Soundeffekte: **60%**

### Spiespaß: 79%



# Robotron 64



Die Zoom-Perspektiven (oben) sehen zwar alle schöner aus, eignen sich aber kaum zum Spielen.

**T**ja, das haben wir davon: Statt uns im Jahr 4000 mit netten Cyberspace-Bienen zu vergnügen, mußte es ja unbedingt ein beinhardter Kampfroboter-Simulator sein. Zu dumm, daß die Robo-Jungs einen Sprung in der Elektronenschüssel haben und alle Modelle plötzlich total verrückt spielen. In über 200 Arenen warten unzählige Horden von Blecharmeen, die nur zwei Dinge im Sinn haben: Alles dem Erdboden gleichzumachen und sich arme Opfer unter den Nagel zu reißen. Auf dem Bildschirm

seht Ihr nun Dutzende von "Robotron"-Sprites herumwuseln. Ihr steuert einen durchgeknallten Wissenschaftler durch die von allen Seiten angreifenden Roboter-Horden, dürft dabei natürlich in alle Richtungen laufen und aus allen Rohren ballern. Zu allem Überdruß befinden sich Hunderte von menschlichen Geiseln in deren Gewalt, die durch einfachen Handschlag befreit werden. Ausgerüstet seid Ihr von Beginn an mit einer spärlichen Laserkanone. Später tauchen mehrere Extrawaffen oder Power Ups auf, die unserem Helden schnell mal aus der Patsche helfen. Sind alle Gegner erledigt, geht's in den nächsten Level, der mit wachsender Feindeszahl aufwartet. Alle Nase lang tauchen Extras auf,

Angreifer ohne Ende: Schon in den ersten Waves tummeln sich Dutzende von Sprites

die Ihr zwecks besserer Waffengattungen schleunigst einsammeln solltet. Das fröhliche Rundumgeballere ist auf Wunsch von oben, der Seite oder zwei Close-Up-Zooms zu sehen. Wer ein zweites Joypad zur Hand hat, darf sich mit einem Kumpel ins Kampfgetümmel stürzen. **ws**



Oh mein Gott! Nach der mißbratenen PlayStation-Fassung, hat es jetzt auch noch das N64 erwischt! Ein durchgehend uninspiriertes Klassiker-Remake findet seinen

Weg auf die modernste Videospielekonsole der Welt. Trotz 64-Bit-Power hat die N64-Umsetzung wenig Neues zu bieten. Nach wie vor fetzt man eine traurige "Mann, ist das kahl"-Polygon-Landschaft, die Tonnen von angriffs-lustige Sprites beherbergt. Dafür erweisen sich die kleinen gelben Mini-Buttons erstmals als nützliche Helfer, mit der die diagonale Sprite-Befehlsung locker von der Hand geht.

Die Grafik nutzt nicht einmal einen Fingerhut der N64-Fähigkeiten aus. Zu oft gerät man in Situationen, in denen unser Helden-Knirch keine Fluchtmöglichkeit besitzt. Ausweichen ist hier fast unmöglich. Vor allem die Langzeit-Motivation ist zum Abwinken. Die spielerische Monotonie ist nicht nur einschläfernd, sondern wird auch noch in höheren Waves entnervend schwer. Das einzige Highlight der Ballerorgie stellt die recht schmissige Techno-Musik dar. Fast hätte ich es vergessen, ruckeln tut natürlich auch, zwar nicht so drastisch wie auf der PS, aber nervig ist es allemal. Selbst Fans des Originals werden von diesem neuerlichen N64-Versuch enttäuscht sein.

## WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Action-Ballerspiel
Datenträger:	64 Mbit Modul
Hersteller:	Midway
Testversion:	Midway
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Highscore-Save auf externes Memory-Pak
Features:	-
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	3-6
Grafik:	19%
Musik:	71%
Soundeffekte:	53%

**Spielspaß: 40%**



# Wer bringt Sie ins WM-Finale?

Aufbautraining: Die besten Tips&Tricks für die Konsolenliga  
Championship: Alle PlayStation-Fußballspiele im Leistungstest  
Tabellenführer: WM-Fahrplan für alle Meisterschafts-Spiele  
in Frankreich  
Gipfeltreffen: Interview mit Oliver Bierhoff, Andi Köpke  
und Fredi Bobic

Endspiel: Große Verlosung. 1. Preis: Ein Ticket zum WM-Finale in Paris



Ab 2.6 im Handel!

# Wer läßt Sie den Formel-1 Grand Prix gewinnen?

Boxenstop: Über 40 PlayStation-Renner auf dem Prüfstand.  
Inklusive Spielspaß-Tacho  
Zielgerade: Die besten Games im direkten Vergleich: Rennsport,  
Ralley, Street- und Fun-Racer  
Formel-1-Zirkus: Alle Infos, Fakten und Termine topaktuell zur  
Saison 98  
Expertenrunde: Hans Joachim Stuck, Christian Geistdörfer und  
der „rasende Prinz“ Leopold von Bayern als Spieletester  
Doppelsieg: Zwei Karten zum GP auf dem Nürburgring zu gewinnen!



Ab 24.6 im Handel!

# Die Sonderhefte vom PlayStation Magazin!

## Bestellen Sie, solange der Vorrat reicht!

- Ja, schicken Sie mir bitte das PlayStation Sonderheft „Fußball“ für DM 12,80 zzgl. 3,- DM für Porto und Verpackung.
- Ja, schicken Sie mir bitte das PlayStation Spezial „Formel 1 Racing“ für DM 12,80 zzgl. 3,- DM für Porto und Verpackung.
- Ja, ich spare mir die Versandkosten. Schicken Sie mir bitte beide Sonderhefte für insgesamt 25,60 DM.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

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

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

CVI86



# Gran Turismo



Schöner gehts nicht mehr: Die Replays sind einfach atemberaubend!

**R**ennsimulations mit hohem Realismuswert sind im PlayStation-Bereich genauso oft anzutreffen wie Lightgun-Shooter auf dem Game Boy. Um so erfreulicher ist es, daß Sony selbst sich dem schwierigen Thema angenommen hat und uns gleich im ersten Ver-

such ein wahres Prachtexemplar ins Haus liefert. Der "Quick Arcade"-Modus ist eigentlich nur für eine schnelle Runde zwischendurch gut. Zum Aufwärmen stehen Euch hier über 40 Sportwagen zur Auswahl, jeder davon ist mit optimalen Setup-Features ausgestattet, was auch Anfängern ein schnelles Erfolgserlebnis garantiert. Wer gleich professionell einsteigen möchte, startet im "Gran Turismo"-Modus. Hier müßt Ihr so viele Rennen wie möglich gewinnen, um genügend Geld auf Euer Konto zu scheffeln. Nur so habt Ihr die Chance, Euren eigenen Wagen aufzuwerten oder ein neues bzw. gebrauchtes Fahrzeug aus den zehn Nobel-Autohäusern (Toyota, Honda, Chrysler, Mazda usw.) zu erwerben. Jeder der 290 enthaltenen Wagen besticht durch individuelle Fahreigenschaften, wodurch Ihr – je nach Marke des gewählten Autos – auf verschiedene Handling-Schwierigkeiten stoßt. Eure Autofahrerkarriere startet Ihr mit einem Kapital von 10.000 Credits, das reicht erst mal für den Kauf einer billigen gebrauchten Familienkutsche. Fahrt Ihr ein Rennen, stehen Euch die Spielmodi: "Single Race" oder "Time Trial" mit Splitscreen-Option für Zweispieler-Duelle zur Auswahl. Außerdem befinden sich mehr als vier unterschiedliche Meisterschaften (+ Sonderprüfungen) und über elf verschiedene Einzel-Rennstrecken im Angebot. Als erstes solltet Ihr lernen, Eure Fahrtechnik genau auf die jeweiligen Anforderungen und Eigenschaf-

Oben sehen wir wunderschönes Tunnel-Light-sourcing.

Zwei Spieler duellieren sich im Splitscreen-Mode.







Wer nach zwei oder drei Runden als erster durchs Ziel braust, dem winkt ein saftiges Preisgeld.



ten des jeweiligen Wagentyps abzustimmen. Um dies zu bewerkstelligen, ist schon mal die Wahl des richtigen Falters von vorentscheidender Bedeutung. Gran Turismo bietet drei Racing-Perspektiven: Den Blick des Fahrers aus der Windschutzscheibe und zwei Kamera-Zooms, die Euer Gefährt von hinten zeigen. Da dem Champion von Wettkampfnennen gigantische Umsatzsteigerungen ins Haus stehen, sind die Sitten auf den Rennstrecken ziemlich rau. Investiert Ihr Euer Geld vorausschauend, stehen Euch sündteure

Fahrern, die sich gegenseitig die Position streitig machen. Auch an Feintuning-Optionen herrscht kein Mangel: Vor jeden Rennlauf darf die Art der Bereifung, die Dämpferjustierung, das Bremsverhältnis oder die Motoreinstellung geändert werden. Seid Ihr mit den Runden-Ergebnissen nicht zufrieden, geht es zum ultimativen Feintuning in die Garage. Jeder Bremser, jeder Schleuderer oder Ausrutscher gegen die Streckenbegrenzung kosten Euch wertvolle Sekunden, im schlimmsten Fall am Ende eine Platzierung. Richtig kriminell wird es dann mit den kostspieligen Upgrade-Aktionen, die sogar jeden gelernten Automechaniker ins Schwelgen bringen: Egal ob ein renntauglicher Schalldämpfer, eine härtere Aufhängung oder Turbosatz gewünscht wird, in der Schrauber-Abteilung von Gran Turismo ist fast alles möglich. Die Detail-Besessenheit geht gar soweit, daß sich selbst Hubraumvergrößerungen, Ladeluftkühler oder das Ausschleifen der Ansaugkanäle im Angebot der jeweiligen Markenwerkstatt befinden. Die Schönheit und Realitätsnähe der Wagen zeigt sich besonders deutlich in den atemberaubenden Wiederholungsszenen, in denen sich optimale Kamerawinkel, spektakuläre Grafikeffekte und eine einmalige Detailtreue vereinen. PAL-Raser lauschen außerdem den musikalischen Klängen von Garbage, Ash, Feeder und Cubana. Und auch der Dual Shock-Support blieb in der Euro-Fassung erhalten.

### Lizenz/IA-5 Lizenzprüfung

#### Zeitrennen auf dem Autumring

Ihre Rundenzeit aus der Parkposition wird gemessen. Sämtliche Fahrtechniken sind gefordert, da dieses Zeitrennen auf einer vollen Rennstrecke gefahren wird. Das Testfahrzeug ist ein TVR Griffith. Das Zeitlimit beträgt 1 Minute und 24 Sekunden.

OS
HS

---

**CHEVROLET**




**LUFTFILTER**

Hochleistung Renn-tauglich

**TUNING/SCHALLDÄMPFER**

**Renntauglich**

Eine Kombination aus einem Hochleistungs-Luftfilter mit einem Schwammfilter aus Eichen und einem leisen Schalldämpfer mit geringem Abgaswiderstand, die entwickelt wurde, um bei hohen Drehzahlen die optimale Motorleistung zu erzielen. Ideal für Turbomotoren mit großem Hubraum. Wenn sie in Verbindung mit einem 16-Motor verwendet wird, muß dieser perfekt getunt sein.

Preis: Wahlig

PS vorher: 880

PS nachher: ...

Tab 020
1.000.010
020REYLING

Edelkarossen, wie der Aston Martin DBE, der Chrysler Viper oder sogar eine coole Corvette, zur Wahl. Alle Wagen unterscheiden sich in den Kriterien Fahrleistungen, PS-Stärke, Beschleunigung, Endgeschwindigkeit, Lenkverhalten und Zuverlässigkeit zum Teil recht erheblich. Besondere Spannung beschert der "Führerschein"-Modus: Drei Lizenz-Klassen (B, A und International) mit jeweils acht Prüfungsaufgaben gilt es zu meistern. Die Karosserie-Form der Autos entspricht exakt den Originalen, was mit zusätzlichen Environment Mapping den PS-Boliden ein herausragendes plastisches Aussehen verleiht. Das Feld der Kontrahenten besteht aus sechs

Der Lizenz-Test hält Euch lange bei der Stange. Die Komplexität von GT ist schier unerschöpflich.



Anschnallen und staunen! Als eingeschwoener Rennspiel-fan kann ich nur sagen: Hut ab! Dank der Tonnen an Setup-Optionen und Fahrzeugen hat meine Euphorie-kurve eine schwindelerregende Wertungshöhe erreicht. Um so mehr erfreut es, hinter den zahlreichen Einstellungsvarianten ein herausragendes Raserspektakel zu entdecken. Gran Turismo brilliert mit einer einzigartigen Detailtreue, Physikpräzision und Realitätsnähe. Bei aller Perfektion stört mich allerdings trotzdem etwas: Warum sich bei jedem noch so wilden Crash die Karosserie nicht einen Millimeter verformt, will mir ein-

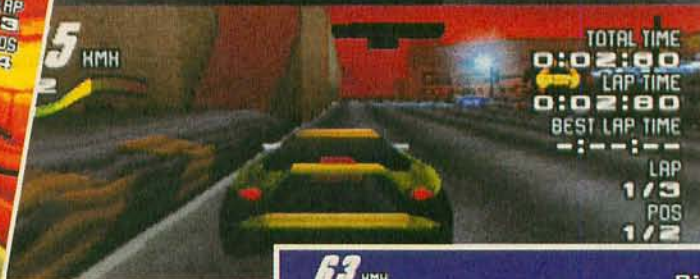
fach nicht einleuchten. Die Fülle der Tuning-Optionen ist gewaltig; noch nie hat es eine derart ausgefeilte Simulation für ein Konsole gegeben. Selbst die in allen Bereichen aufgewertete PAL-Anpassung läßt keinerlei Wünsche offen. Auch die angekündigte Geschwindigkeitssteigerung war in der PAL-Version (wenn auch nicht so signifikant) auszumachen. Zusätzlich haben die Entwickler einige Auto-Typen mehr eingebaut, die sich fast unbemerkt in die bereits vorhandene Herstellerpalette einreihen. Womit klar sein dürfte, daß es leider keine deutsches Fabrikat mehr ins Spiel geschafft hat. Nichtsdestotrotz: Zum Abschluß kann ich allen PS-Fans nur zum Kauf dieses exzellenten Spiels raten.

## WERTUNG

System:	<b>PlayStation</b>
Spieltyp:	<b>Rennspielsimulation</b>
Datenträger:	<b>CD</b>
Hersteller:	<b>SCEI</b>
Testversion:	<b>Sony</b>
Spieler:	<b>1-2</b>
Speicheroption:	<b>Memory Card 1 Block</b>
Features:	<b>Sony/NeGcon-Analog/Dual Shock-Support</b>
Schwierigkeitsgrad:	<b>3-6</b>
Preis:	<b>ca. 100 Mark</b>
VG-Altersempfehlung:	<b>frei</b>
Grafik:	<b>89%</b>
Musik:	<b>78%</b>
Soundeffekte:	<b>88%</b>
Spiespaß: <b>94%</b>	



# Motorhead



Wie es sich für einen Zukunfts-Racer gehört, gibt es auch hier jede Menge Licht-Effekte.

Die besten Rennställe dieser Welt suchen neue Fahrer, die an der Transatlantic Speed League (TSL) teilnehmen, einer der schnellsten und anspruchsvollsten Bleifuß-Veranstaltungen der Zukunft. Hier ist jeder willkommen – vor allem notorische Raser und Verkehrsrowdies. Zu Beginn des Spiels entscheidet sich der zukünftige Vollgas-Pilot für ein Single-, Zeit- oder Ghost-Rennen. Harte Burschen treten gleich zur kompletten Liga-Meisterschaft an. In der Standard-Einstellung fährt Ihr gegen drei Konkurrenten. Im Optionsmenü läßt sich die Zahl auf sieben CPU-Fahrer erhöhen, was gleichzeitig mit einem Geschwindigkeitsverlust auf 25 fps verbunden ist. Jeder Liga-Durchgang besteht aus drei Divisionen. Ihr startet von ganz unten und arbeitet Euch langsam bis zur Spitze empor. Wer am Ende der Saison den krönenden Weltmeister-Pokal

ergattern will, muß sich in drei Ligen zu je zwei Strecken die Führungsposition erkämpfen. Sechs verwinkelte Stadt-/Highwaykurse warten auf den ambitionierten Zukunftspiloten. Jeder Kurs hat seine eingebauten Tücken und Schikanen, wie z.B. Fahrspurverengungen, plötzlich auftauchende Verkehrsinseln oder Straßensperren. Der Sponsor stellt Euch zu Karrierebeginn drei Flitzer zur Auswahl, die jeweils mit unterschiedli-

Lediglich eine Außen- und Innen-Perspektive stehen dem Piloten zur Auswahl.

cher Leistungsfähigkeit in puncto Speed, Beschleunigung und Grip aufwarten. Im weiteren Spielverlauf stehen je nach erzieltm Punkte-Erfolg sieben weitere Hochglanz-Karosserien in der Garage bereit. Einen gegnerischen Wagen anzurempeln ist erlaubt und in manchmal das einzige Mittel, das zum Gewinn führt. ws



Und wieder stellt sich mir die Frage: Warum muß die Zukunft eigentlich immer so düster sein? Übermäßig originell ist Motorhead nun wirklich nicht: Mit futuristischen Super-Boliden durch neon-beleuchtete Großstadt-Metropolen zu flitzen hat es schon öfter gegeben. Die 3D-Engine ist verdammt flott und vermittelt ein prima Gefühl für die hohe Geschwindigkeit der High-Speed-Flitzer. Sehr oft ist mir das Tempo sogar zu hoch, denn der Wagen driftet in den Kurven doch recht schnell ab. Dazu kommt noch der ärgerliche Umstand, daß schon ein

leichtes Touchieren von Hindernissen zum Dreher führt. Rechtzeitig bremsen ist auch kein Allheilmittel, denn ohne Bleifuß zieht die Konkurrenz unaufhaltsam von dannen. Der Spielablauf ist nicht allzu ausgefuchst; man hätte z.B. eine Tuning-Option oder ähnliches einbauen können. An die spielerische Genialität der letzten Racer reicht Motorhead ganz sicher nicht heran – dazu ist es zu schwer und unfair. Dafür sind die vielen Strecken in Verbindung mit dem Liga-Modus durchaus für längeren Spielspaß gut. Wer sich von den oben beschriebenen kleinen Ärgernissen nicht abschrecken läßt, darf sich auf ein technisch sauberes Rennspiel freuen.

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Digital Illusion
Testversion:	Gremlin
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Sony/NeGcon-Analog-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	79%
Musik:	80%
Soundeffekte:	68%

Spielspaß: **73%**



# Poy Poy



Das Glück ist in Poy Poy nicht zu unterschätzen. Sogar Punkte gibt's dafür!

**K**lassische Multiplayer-Fun-Spiele im Stile von Hudson Softs *Bombberman* gibt es nur sehr wenige. Mit dem abgedrehten Comic-Ulk *Poy Poy* startet Konami jetzt wieder einen Versuch.

Schauplatz des Geschehens ist eines von acht dreidimensionalen Spielfeldern (Eis, Wüste, Robofabrik, Wald etc.). In jeder Ecke startet ein kleines Polygonmännchen mit einem Herz als Lebensbalken. Ihr müßt nun versuchen, die CPUs oder menschliche Kontrahenten mit allen möglichen Utensilien, die in der Gegend herumliegen, zu bewerfen.

Zur Auswahl stehen Raketen, Felsen, Baumstämme, Figuren von den Osterinseln und vieles mehr. Selbst die Gegner könnt Ihr greifen und gegen die nächstplatzierte Bombe schleudern. Je schwerer ein Objekt ist, desto länger dauert es, bis Ihr es aufheben könnt, und dementsprechend anfälliger seid Ihr für Attacken der ande-



In der Wüste machen Euch Wirbelstürme und dicke Bomben das Leben schwer.



ren Kopffüßler. Je nach anfangs gewähltem Special Move könnt Ihr via Dreieckstaste die Pickups auch mit Blitzen oder Feuer versehen und sogar ferngelenkt den anderen auf den Pelz hetzen. Die Widrigkeiten der einzelnen Stages machen Euch ebenfalls zu schaffen: Wirbelstürme blasen Euch in Explosionskrater, Pinguine stellen Euch ein Bein und Roboter jagen Euch Lasersalven ins Kreuz.

Natürlich stehen angefangen vom simplen Jump bis hin zur Hechtrolle auch Ausweichmanöver zur Verfügung. Steht nur noch eine Figur, wird abgerechnet: Es werden Punkte für direkte Treffer, das Glück innerhalb der zweiminütigen Runde verteilt und ein Stage-Bonus ausgeschüttet. Somit wird vermieden, daß Feig-

linge belohnt werden, die sich einfach hinter einem Felsblock verstecken und zusehen, wie sich der Rest der Meute beharkt. Dafür bekommt man zwar als Sieger massig Punkte, unterliegt aber aufgrund mangelnder Technik-/Luckpoints trotzdem der fair kämpfenden Konkurrenz. Ihr könnt entweder ein Exhibition Match bestreiten oder in die *Poy Poy*-Liga eintreten. In den drei Klassen Junior, Senior und Master münzt Ihr Eure Erfolge in Special Weapons um, die bei härter werdender Konkurrenz auch bitter nötig sind.

rk



Selten so gelacht! *Poy Poy* stellt vor allem bei mehreren menschlichen Mitspielern ein durch und durch witziges Spektakel dar. So einfach und beinahe banal das Spiel-

prinzip auch sein mag, es macht Laune. Daß ab und zu völliges Chaos das vorherrschende Element in den Stages ist, stört da auch nicht weiter. So intelligent wie bei *Super Bomberman* auf dem Super Nintendo wird man seine Punkte wohl eh nie wieder einfahren können. Es gibt schon eine gewisse Anzahl

von Taktiken zu meistern (Gegner selbst werfen, Fernwaffen, Suplex, Hechtsprünge etc.), dennoch kann niemand bei *Poy Poy* garantieren, daß ein absoluter Anfänger im 4-Player-Mode mit Luck-Bonus und tatkräftiger CPU-Hilfe nicht gegen einen Profi gewinnt. Grafik und Sound bewegen sich auf ziemlich niedrigem Niveau, haben aber hier auf den Spielspaß keinen nennenswerten Einfluß. Wer sich nur wenige Spiele leisten kann, sollte Konamis Gag-Spektakel auf alle Fälle vorher probieren. Allein ist der Spaßfaktor nämlich eher niedrig anzusiedeln.

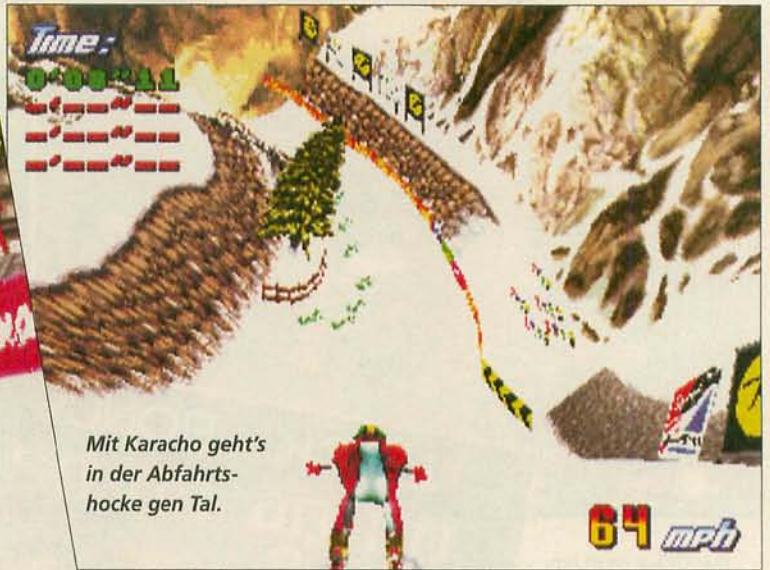
## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Geschicklichkeit
Datenträger:	CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1-4
Speicheroption:	nein
Features:	Multitap-Support
Schwierigkeitsgrad:	4-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	52%
Musik:	55%
Soundeffekte:	51%

Spielspaß: **72%**



# Snow Racer '98



Mit Karacho geht's in der Abfahrts-hocke gen Tal.

SR '98 bietet sowohl spezielle Boarder- als auch Skipisten an.



**D**en ultimativen Vergleichskampf zwischen den alpinen Streithähnen Snowboarder und Skifahrer bietet auch Infogrames' *Snow Racer '98* nicht, obwohl beide Gattungen auf der Scheibe anwählbar sind. Nachdem Ihr Euch für eine Spezies entschieden und einen der fünf sympathischen Vertreter plus Sportgerät (seltsamerweise ohne Charakteristiken) auf die Piste geschickt habt, geht das mörderische Rennen im Stil von Namcos *Alpine Racer*-Serie los: Ihr fahrt im Riesenslalom oder in der Abfahrt nicht gegen die Stoppuhr (außer im Time Attack Modus), sondern gleichzeitig gegen fünf Konkurrenten, die es vor dem Ziel einzuholen gilt. Werdet Ihr nicht mindestens Dritter, wird Euch der Zutritt zur nächsten halsbrecherischen der insgesamt jeweils drei Strecken pro Disziplin verwehrt. Die Steuerung gestaltet sich denkbar einfach: Mit einem Button haltet Ihr Euren Recken in der

Hocke, ein weiterer simuliert den scharfen Kanteneinsatz zum Meistern der verschlungenen Kurse mit ihren Steilhängen und Kompressionen. Vier Kameraperspektiven sorgen für den nötigen Überblick, der beim Slalomwettbewerb außerdem durch frühzeitig angezeigte Tore gewährleistet wird. Während der heißen Überholmanöver und waghalsigen Sprünge, bei denen man im Gegensatz zu anderen Genrevertretern nicht stürzen kann, gilt es auch, das happige Zeitlimit im Auge zu behalten. Nach dem Start, Fahrfehlern und/oder Anecken an der Streckenbegrenzung mit dem damit verbundenen Geschwindigkeitsverlust, beschleunigt Ihr durch rhythmisches Buttondrücken (fleißiger Stockeinsatz beim Skifahrer). In der Boarding-Sektion gibt's natürlich auch den üblichen Free-Ride-Mode, in dem die

Trickkiste geöffnet werden darf. Habt Ihr eine Strecke überstanden, steigt Ihr per Paßwort auf Wunsch im Time Attack dort wieder ein. Musikkonisch werden Eure Ohren mit kompositorisch nicht besonders hochklassigen Rockklängen eingelullt. Analogpads werden unverständlicherweise nicht unterstützt. rk



*Witzig: So sehr sich die PlayStation auch abstrampelt, ein State-of-the-Art-Boarder, der Nintendos 1080 das Wasser reichen könnte, scheint nicht gelingen zu wollen. Sicher, Snow Racer '98 bietet ein schönes Streckendesign, akzeptablen Schnee und viele Disziplinen. Dafür mußte man offenbar beim Speed etwas zurückstecken: Die auf dem Screen angezeigte Geschwindigkeit scheint nicht immer realistisch. Pop-Ups und Clipping-Fehler tauchen auch beizeiten auf, stören aber nicht wesentlich. Gut gefallen hat uns aber die*

*faire Kennzeichnung der Riesenslalom-piste, bei der Ihr weit entfernte und hinter Hügeln versteckte Torkombinationen früh genug erkennen könnt. Ich wage zu behaupten, daß SR'98 trotzdem mit keiner weltbewegenden Langzeitmotivation aufwartet. Wer aber einmal eben genannte N64-Referenz gespielt hat, wird es keines Blickes mehr würdigen. Immerhin läßt Infogrames' Alpinsimulation spielspaß-technisch die letzten Schnellschüsse Extreme Snowbreak, Chill und auch das in dieser Ausgabe getestete Phat Air hinter sich. Wintersportfreaks sollten sicherheits-halber probespieren.*

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Alpin-Simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Infogrames
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Paßwort, MC-Save
Features:	Boarder & Skifahrer
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	71%
Musik:	55%
Soundeffekte:	58%

**Spielspaß: 70%**



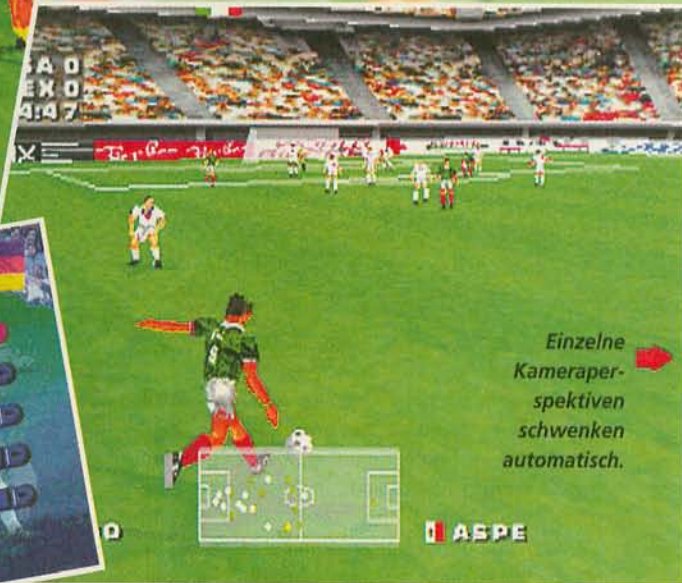
# Golden Goal '98



Trotz des anwenderfeindlichen Target-Shooting-Systems ist uns ein Treffer gelungen.



BURTIN



Einzelne Kameraperspektiven schwenken automatisch.



HAMMER

SANTOS



Nachdem wir uns für diese Ausgabe mühsam durch den Options-Overkill von EAs *Frankreich '98* gekämpft hatten, ist BMGs *Golden Goal '98* in diesem Punkt mit links zu durchforsten: Abseits ein/aus, fünf Kameraperspektiven, Tag-/Nachtmatch, Halbzeitlänge und drei Schwierigkeitsgrade: Das war's schon. Statt einer offiziellen Lizenz zog man es auch vor, mit einigen Hochkarättern der Branche wie Bierhoff, Köpke oder di Matteo u.a. beim Motion Capturing zusammenzuarbeiten. Trotzdem dürft Ihr natürlich die jetzige WM mit authentischen Teams nachspielen. Einzelne Ansichten warten mit erstaunlicher Flexibilität auf: Eine

Sideline-Cam etwa schaltet je nach Situation selbständig in eine Tor-Cam um. Auch sonst wartet diese Hommage an die Abkürzung der Verlängerung mit einigen Besonderheiten auf: Kommentare während des Spiels gibt's keine, stattdessen plärren Mitspieler und Gegner im zackigen Ton Wortfetzen wie "Hintermann". Auf den gegnerischen Kasten geballert wird im Gegensatz zu den meisten anderen Genrevertretern nach dem sogenannten "Target Shooting"-System, d.h. Ihr müßt im Moment der Ballabgabe ein sich selbst zentrierendes Zielkreuz im Tor positionieren, das das Leder anpeilen soll. Während

des Spiels dürft Ihr Euren Mannen mit den Shoulderbuttons taktische Befehle geben, wie z.B. auf Abseits zu spielen oder ohne Rücksicht auf Verluste zu stürmen. Steuerungstechnisch ist dagegen nicht viel geboten: Ein Turbo- sowie je ein Pass- und Schußbutton, die via L1 auch beschleunigte Aktionen zur Folge haben. An Training wurde leider genausowenig gedacht wie an Analog-Support. Dafür hat man die Zeitschrift "World Soccer Magazine" damit beauftragt, 1.750 Spieler in 16 verschiedenen Kategorien zu bewerten. rk



GEHT SO

Ich habe das in dieser Ausgabe getestete *Frankreich '98* parallel zu *Golden Goal '98* gespielt und werde das Gefühl nicht los, daß in BMGs Beitrag nur ein Bruchteil der Arbeit und Hingabe im Vergleich zu EA steckt. Das Gekicke geht – obwohl größtenteils ordentlich inszeniert – irgendwie lustlos über die Bühne. Viele im Fact Sheet großspurig angepriesene Gameplay-Features ("Jeder Spieler weiß zu jeder Zeit genau um seinen taktisch zugewiesenen Platz, egal wo der Ball sich gerade befindet") erweisen sich im Test als heiße Luft: Gebt Ihr z.B. das Kom-

mando, auf Abseits zu spielen, wird wohl eher Jamaika Weltmeister, als daß einer der gegnerischen Stürmer in selbiges läuft, da Eure Mannen wie eh und je irgendwo angewurzelt am Straufruam herumlungern. Das oben erwähnte "Target-Shooting"-System erweist sich ebenfalls als Flop. Während Ihr krampfhaft versucht, das Zielkreuz im Kasten vor Euch zu lenken, werdet Ihr meist von den Verteidigern bereits abgegrätscht. Das Team Z-Axis braucht noch etwas Übung in diesem Genre! Es wäre ja in der Tat sehr verwunderlich, wenn ein Erstlingswerk eine Serie vom FIFA-Kaliber mit Dutzenden Folgen übertrumpfen würde.

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Fußballsimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Z-Axis
Testversion:	BMG Interactive
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	4-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	74%
Musik:	-%
Soundeffekte:	70%

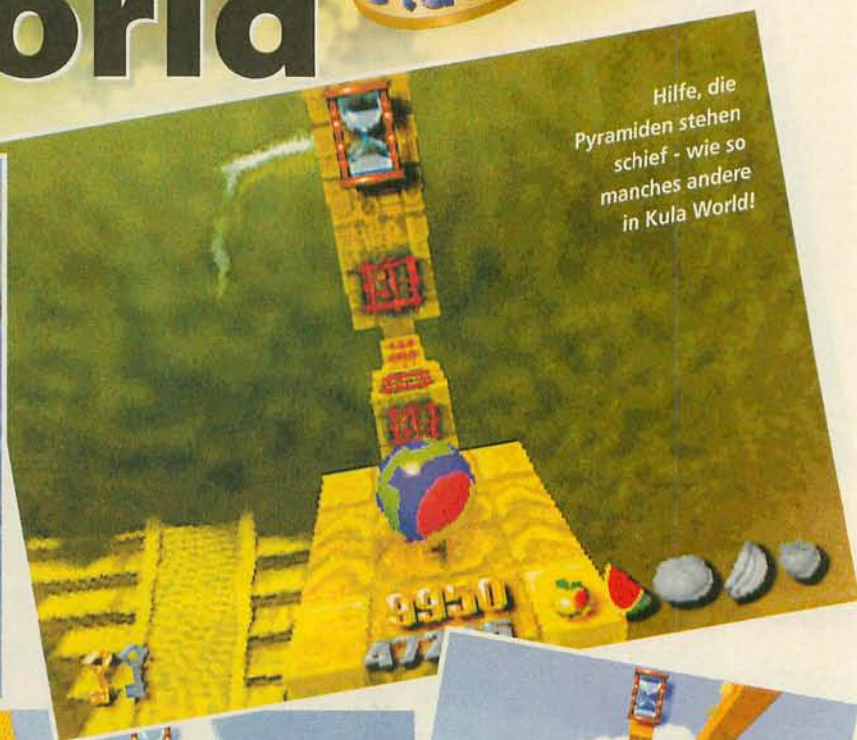
Spielspaß: **67%**



# Kula World



Nur auf den Betonblöcken rutscht Ihr nicht ins Verderben.



Hilfe, die Pyramiden stehen schief - wie so manches andere in Kula World!

**W**irklich neue Ideen im Videospielektor sind seltener zu finden als die berühmte Nadel im Heuhaufen. Die 3D-Puzzle-Action *Kula World* schlägt genau in diese Kerbe. Eure Aufgabe klingt simpel: Lenkt einen bunten Gummiball durch frei am Himmel schwebende Labyrinth, die aus Stangen und Würfeln verschiedener Größe zusammengesetzt sind. Um einen Ausgang zu öffnen, muß eine gewisse Anzahl von Schlüsseln eingesammelt werden. Um dem Ganzen etwas Würze zu verleihen, sind nicht alle Bewegungsrichtungen erlaubt. An einem Quader kann z.B. nicht von einer Seitenfläche auf die andere gewechselt werden – dies ist nur am Ende möglich. Bewegt Ihr Euch so durch die Irrgärten, verliert Ihr schnell das Bewußtsein für oben und unten, aber keine Angst: Herunterfallen von den obskuren Gebilden könnt Ihr anfangs nur durch einen falschen Sprung, da sämtliche physikalische Gesetze der Schwerkraft buchstäblich auf den Kopf gestellt sind. Mit zunehmender Spieldauer werden die



Anforderungen immer komplexer: Ein unbarmherziges Zeitlimit in Form einer Sanduhr verleitet zur Hektik, Spikes wollen Euch die Luft herauslassen, Sterne und Blitze attackieren Euch, Feuerblöcke schmelzen die Plastikhaut, Würfel bröckeln weg, Trampoline katapultieren Euch durch die Gegend, Eis läßt Euch über die Ränder rutschen, und unsichtbares Terrain führt schnell zu Abstürzen. Lest Ihr unterwegs fleißig Früchte

und Edelsteine auf, öffnen knallbunte Bonuslevel ihre Pforten. Das Continuesystem ist richtig hart: Je weiter Ihr im Spiel voranschreitet, und je mehr Boni Ihr einsammelt, bevor Ihr einen Fehler macht, desto mehr Punkte werden Euch dafür abgezogen! Aber nicht alles, was eingesackt werden kann, ist vorteilhaft! Ein paar gefährliche Ecstasy-Pillen lungern auch herum und versetzen Euch in einen Rauschzustand. rk



Wer von Euch hat in der Schule Geometrie schon immer gehabt? *Kula World* könnte genau die richtige Therapie sein! Ohne ein gesundes räumliches Vorstellungsvermögen seid Ihr in diesem Schwedenstreich nämlich schnell aufgeschmissen. Die Spielidee an sich dagegen ist simpel und schlichtweg genial, man kann einfach nicht genug davon bekommen. Dabei werdet Ihr sachte an die wirklich harten Nüsse (ab Level 50) herangeführt: Jedes neue Spielelement (Trampoline, Spikes, Eis etc.) wird zur besseren Gewöhnung erst-

mal getrennt vom Rest in einer Art Trainingslevel präsentiert. Je mehr dann davon zusammenkommt, desto mehr Knoten entstehen in Euren Gehirnwindungen, believe me! Mit den Echtzeit-3D-Labyrinth zeigt KW auch eindrucksvoll, daß Puzzlespiele nicht immer grafisch eintönig ausfallen müssen. Ein sehr stimmungsvoller Trance-Soundtrack ist in der Zeitlimit-Hektik dann wahrer Balsam für Eure Ohren. Fazit: Ein rundum gelungener, umfangreicher (200+ Level), anspruchsvoller und zudem völlig gewaltfreier Titel für die ganze Familie, bei dem nicht nur Puzzle-Freaks zuschlagen sollten!

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spielertyp:	3D-Puzzle-Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Game Design
Testversion:	Sony
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	69%
Musik:	80%
Soundeffekte:	52%

Spielspaß: **85%**



# Klonoa: Door to Phantomile



**R**enommierte Hersteller zeichnen sich wie im Falle Namco auch durch den Facettenreichtum ihrer Softwarepalette aus. Nach zahlreichen Top-Hits in den Beat'em Up-, Racer-, Lightgun- und Dogfightgenres (*Ace Combat*) greift man mit *Klonoa: Door to Phantomile* nun ins 3D-Jump'n'Run-Geschehen ein. In einer putzig erzählten Geschichte wird der kleine Kater Klonoa mit seinen langgezogenen Löffeln mitsamt seinem Freund Hupo, der sich in einem Ring versteckt, durch sechs aufregend gestylte Welten mit je zwei langen Stages geschickt. Frei könnt Ihr Euch jedoch nicht bewegen, die vorgegebene Richtung ist wie in *Pandemonium* einzuhalten. Die dritte Dimension wird Euch durch eine geschickte Kameraführung vorgegaukelt. Allerdings gibt es vielerorts Abzweigungen, und Ihr könnt zumindest Euren Sidekick Hupo in die Tiefe des Raumes, zum Beispiel

in Richtung einer Blume am Wegrand, hinaus-schießen. So werdet Ihr auch die sechs Alpträume, die sich in jeder Stage verstecken, mit der Zeit finden (*Rayman* und *Nights* lassen grüßen!). Die meisten der allorts herumwuselnden, knuddeligen Bewohner der Wind-, Wasser-, Wald-, Eis- und Tempelzonen lassen sich per "Hupo-Schuß" ansaugen und gegen andere Gegner und/oder Bosse schleudern. Alternativ katapultiert Ihr Euch so durch zweifache Betätigung des Jump-Buttons in ungeahnte Höhen und erklimmt auch steil gelegene Überhänge. Witzige Gameplay-Zutaten wie Propeller, Rutschbahnen, Seilzüge, selbstscrol-



Die 3D-Welt von *Klonoa* ist kurz, aber sehr abwechslungsreich.

lende Areas, heiße Quellen oder Wasserfälle halten den Jump'n'Run-Fan bei Laune. Unterwegs gibt's viele Pickups, die von Diamanten über Herzen und Bonusmultiplikatoren bis hin zu Stoppuhren und mehr reichen. Am Ende jeder Welt warten übermächtige Cartoon-Boßgegner wie springende Riesenfische, bombenbestückte Libellen, gepanzerte Rennkäfer und andere abgedrehte Kreaturen auf eine Abreibung. rk

Am Ende jeder Welt warten übermächtige Cartoon-Boßgegner wie springende Riesenfische, bombenbestückte Libellen, gepanzerte Rennkäfer und andere abgedrehte Kreaturen auf eine Abreibung. rk



*Klonoa macht von der ersten Spielminute an einfach Spaß. Anfangs möchte man gar nicht glauben, was aus der extrem simplen Steuerung (nur zwei Buttons sind belegt) in späteren Welten (ab der Eiszone) für artistische Jump'n'Run-Kapriolen herauszukitzeln sind. Die Pandemonium-verwandte Engine führt Euch in Kombination mit der perfekten Kameraführung durch malerisches Terrain, jedoch alles einen Tick ruhiger und nicht so hektisch wie bei genanntem BMG-Hüpfspiel. Später kommen auch kleine Puzz-*

*les in Form von Schlüsselrätseln und anderen Aufgaben hinzu, die erstmal geknackt werden wollen. Abwechslung wird Namco-like ganz großgeschrieben in *Klonoa*. Allerdings ist das Abenteuer um den kleinen Kater etwas zu kurz geraten. Erfahrene Jump'n'Runner werden's in ca. sechs Stunden durchgezockt haben, wobei immer mal wieder nur akrobatisches Handling des Pads unseren Helden vorankommen läßt. Zur Langzeitmotivation: Bis Ihr wirklich alle Alpträume gefunden habt, dürfte jedoch schon ein Weilchen vergehen.*

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	3D-Jump'n'Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	Namco
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	78%
Musik:	75%
Soundeffekte:	64%

Spielspaß: **77%**



# Frankreich '98: Die Fußball-WM

**W**eltmeisterschaft  
Leistungsträger

Gesamt		Tore
Spieler	Mannschaft	Tore
1 G. Batistuta	Argentinien	9
2 H. Crespo	Argentinien	7
3 G. Popescu	Rumänien	4
4 I. Buthelezi	Südafrika	4
5 N. Leonardo	Brasilien	3
6 Z. Zidane	Frankreich	3
7 P. Alfonso	Spanien	3



Argentinien schockt die Fußballwelt mit ihrem Supersturm, der insgesamt schon 16 Treffer erzielt hat.



Gelbe Karten aufgrund von Fouls kommen in Frankreich '98 ganz selten vor.

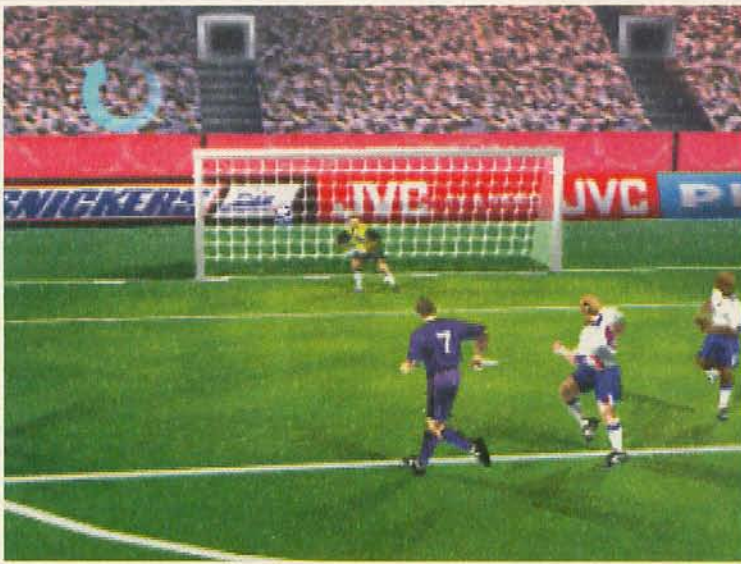
mit einer Menge Voice Samples verwöhnt, die sich erstaunlich gut ins gerade ablaufende Spielgeschehen einfügen. Außerdem lockern eine Menge Videosequenzen, die in wilden Schnittfolgen Fans und Sehenswürdigkeiten der französischen Spielorte zeigen, das Geschehen auf. Eine Reihe von Original-WM-Songs wurde auch mit auf die Scheibe gepreßt. Nintendo-Zocker müssen ohne all diese Schmankeleien auskommen, lauschen dafür einem englischen Kommentator (EA: "Die Zeit hat nicht mehr gereicht") und bezahlen obendrein nahezu den doppelten Preis (150,- : 80,- DM) für ihr persönliches WM-Vergnügen. Nun aber zum eigentlichen Spiel: Neben den 32 qualifizierten Mannschaften kann man auf Wunsch auch acht weitere ins Turnier mogeln, sollte ein persönlicher Favorit, wie Schweden oder Portugal, unbedingt mit auf Torejagd gehen müssen. Originalteams, -trikots, -stadion und Gruppen sind bei einer Lizenz selbstverständlich. Vor, während und nach jeder Partie darf an allen möglichen Einstellungen gedreht und herumjustiert werden: Die Strenge des Schiris ist ebenso einstellbar wie CPU-Unterstützung bei der Annahme von Bällen aus der Luft oder einem automatischen "Pushen" der hintenliegenden Mannschaft. Ob Einwechslungen, Taktik, Formation, Härte der Fouls, Kameraperspektiven (acht sind verfügbar), Instant Replays – alles kann zu jeder Sekunde während einer Partie via Sprung ins Pausenmenü angepaßt werden. Sehr gut ist auch, daß die Teams im Rahmen ihrer tatsächlichen Fähigkeiten agieren (kann zugunsten eines fairen Mehrspielermatches, wie alles andere auch, natürlich geändert werden). Während Ihr mit Italien im Viertelfinale Iran mit 8:0 aus dem Stadion fegt, kommt es schon vor, daß Euch Kroatien in der Vorrunde mit den

Da hat sich EAs Marketingabteilung einen cleveren Schachzug einfallen lassen: Ein Kickerspiel zur WM-Qualifikation (Test in VG 1/98: 85% Spielspaß) und kurz darauf eine Neuauflage zur WM selbst. Als braver Redakteur liest man natürlich immer die mitgelieferten Broschüren, um auch ja keine Finesse eines neuen Titels zu übersehen, und in der ersten Zeile folgt auch schon der erste Lacher: "Die WM in Frankreich wird in 195 Länder übertragen und von mehr als 37 Milliarden Zuschauern verfolgt." Welche Planeten außer der Erde schauen denn da noch zu?. Daß man innerhalb von sechs Monaten keine neue Gameplay-Engine aus dem Hut zaubern kann, dürfte klar sein. Folglich bewegen sich die Veränderungen/Neuerungen überwiegend auf dem kosmetischen Sektor à la Capcom Beat'em Ups. Kommen wir aber zunächst zu den – teils gravierenden - Unterschieden zwischen der PS- und N64-Version: Auf der Sony-Maschine werdet Ihr wieder vom illustren Gespann Poschmann/ Hansch



Das Pausenquiz ist leider etwas buggy und mitunter viel zu schwer geraten.





Die Spieler wurden extrem flüssig animiert. Feeling pur!

technisch immens starken Leuten Boban, Prosinecki oder Suker stellenweise an die Wand spielt. Da hilft der Schwierigkeitsgrad (Amateur, Profi, Weltklasse), um auch unerfahrenere Konsolenkicker zu Erfolgserlebnissen kommen zu lassen. An der Spielkontrolle wurde im Hinblick auf den schon recht komplex angelegten Vorgänger nichts verändert: Pässe, Sprints, Ausweichmanöver, Schüsse, Tacklings und Konsorten werden weiterhin ergänzt durch die nette Palette an Shift-Tricks wie 360-Grad-Körpertäuschungen, Hackentricks und Doppelpässe, ausgelöst durch Halten des Z-Buttons plus einem der Actionknöpfe (N64) bzw. des L1/L2-Buttons plus Standardknopf (PS). Vor allem bei letzteren Aktionen zeigt sich das Ergebnis des feinen Motion Capturings u.a. mit Andy Möller. Bei der PS-Version werdet Ihr vor dem Spieltag mit einer kommentierten Lage der Situation in der Tabelle auf das kommende Ereignis eingestimmt ("Argentinien braucht lediglich einen Punkt für das Erreichen des Achtelfinales, während Nigeria unbedingt gewinnen muß. Das läßt auf ein spannendes Match hoffen"). In der Halbzeit



Schon wieder im Viertelfinale ausgeschieden! Hoffentlich passiert das in der Realität nicht.

werdet Ihr mit einem Multiple-Choice-Fußball-Quiz unterhalten, dessen Auflösung nach Spielende präsentiert wird. Aufgrund der schlampigen Recherche von EA wird es hier sicher zu hitzigen Debatten kommen, behauptet man doch z.B. eiskalt, das Endspiel der WM 1978 in Argentinien hätten der Gastgeber und Deutschland bestritten, wo doch jedes Kind weiß, daß der damals amtierende Weltmeister in Cordoba mit 2:3 gegen Österreich rausflog. Anyway, schießt Ihr Euch selbst zum Titel, öffnet sich ein neuer Spielmodus namens "WM-Klassiker". Hier dürft Ihr die bedeutendsten Endspiele mit den Originalteams in authentischer Atmosphäre (zeitgemäße Kommentare, knielange Shorts etc.) nachspielen. rk



Sicherlich, Frankreich '98: Die Fußball-WM bietet vor allem bei der PS-Version mit den FMVs, deutschen Kommentaren, Originalstadien und dem fleißig herumwuselnden Maskottchen eine tolle WM-Atmosphäre, aber das Spiel selbst ist alles andere als neu! Die angeblichen Verbesserungen, wie intelligentere Goalies oder höhere Abseitslogik, sind in der Praxis nicht haltbar: Tore fallen nicht leichter oder schwerer als beim Vorgänger, und solch kriminelle Abseitsfehler wie im Spiel würden selbst einem Bezirksklassenschiri nicht unterlaufen. Cool dagegen das Drumherum: Vielfältige Jubelszenen, authentisches Elferschießen mit Spieler-

gruppierungen am Mittelkreis und Aufwärmübungen der Auswechselspieler. Seltsam fand ich auch, daß mir trotz heftigster Bemühungen nicht ein einziges Foul in einer gesamten WM (!) gelang. Fair Play rules?! Stark sind dagegen die deutschen Voice Samples (PS only), bei denen man erst beim zweiten WM-Durchlauf Wiederholungen bemerkt. Alles in allem ist das offizielle FIFA-Spiel zur WM natürlich exzellent gelungen, aber halt nur ein mit dem WM-Kleid versehener Vorgänger. Eine Empfehlung gibt es daher nur für die PS-Version mit einem fairen Preis von ca. 80 Mark, während die N64-Variante mit 150 Mark viel zu teuer für ein neues Spiel ist. Bedenkt allerdings, daß noch in diesem Jahr FIFA '99 auf den Markt kommt! rk

## WERTUNG

System:	PlayStation / Nintendo 64
Spieltyp:	Fußballsimulation
Datenträger:	CD / Modul
Hersteller:	EA
Testversion:	EA
Spieler:	1-8 / 1-4
Speicheroption:	MC-Save / CPak-Save
Features:	unendlich viele Optionen
Schwierigkeitsgrad:	3-7
Preis:	ca. 80 / 150 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	86 / 87 %
Musik:	75 / - %
Soundeffekte:	87 / 82 %

Spielspaß: **87/85%**



# World League Soccer '98



Das Abwehrverhalten Eures Teams kann nur als amateurhaft bezeichnet werden.

**P**ünktlich zur WM sprießen die Footie-Games erwartungsgemäß aus dem Boden. *World League Soccer '98* von Eidos stellt in diesem Zusammenhang eigentlich ein Kuriosum dar, da es sich mit den Titelkämpfen in Frankreich überhaupt nicht beschäftigt. Es sind zwar Nationalteams anwähl-

bar, aber hauptsächlich dreht sich das Geschehen um die bedeutendsten Ligen Europas plus USA und Japan. Eine offizielle Lizenz konnte man leider nicht an Land ziehen, weshalb Ihr Euch auch in den Menüs mit leicht abgeänderten Phantasienamen wie "Strunse" herumplagen müßt. Im Spiel selbst jongliert der englische Kommentator jedoch mit den richtigen Stars. Die Optionsvielfalt wird auch hier großgeschrieben. Dutzende Kameraperspektiven, Stadien (13), Wetterbedingungen (Schnee, Eis,

feucht, Regen, normal etc.) und Teams stehen dem Fußball-Freak zur Auswahl. In den Matches selbst versucht Ihr Eure Mannen mit verschiedenen Arten von Pässen (Heber, Flachpaß, Kurzpaß) nach vorne zu treiben. Der Spielaufbau wird Euch aber dahingehend erschwert, daß kein Automatic Passing wie in EAs *Frankreich '98* verfügbar ist. Bei Ecken, Freistößen und Abschlägen hat man dagegen die farbigen Unterstützungspfeile von der FIFA-Konkurrenz abgekupfert. Im Angriff sind natürlich auch artistische Aktionen wie Volleys, Hechtkopfbälle und Konsorten möglich. Via L1-Taste zündet Ihr den berühmten Möller-Turbo, der sich im Test allerdings eher als Rohrkrepiere entpuppte. rk

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Fußballsimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Eidos
Testversion:	Eidos
Spieler:	1-4
Speicheroption:	MC-Save 1 Block
Features:	Optionen en masse
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	78%
Musik:	-
Soundeffekte:	74%

**Spielspaß: 66%**



Warum sollte ein Fußball-Fan im WM-Fieber bei *WLS '98* zuschlagen, wenn darin vom wichtigsten Event des Universums in diesem Jahr nichts zu spüren ist und auch noch vergurkte Sternnamen auftauchen und wenn er für die selbe Kohle bei *Frankreich '98* die komplette Atmosphäre hat? Um das zu rechtfertigen, müßte die Spielbarkeit im Vergleich schon überragend sein, was aber nicht der Fall ist. Euer Team scheint vom Mitdenken nicht viel zu halten: Mal rennt der geg-

nerische Stürmer auf Euren Kasten zu und in der Innenverteidigung befindet sich kein Mensch, oder vier Polygonkicker tummeln sich am Strafraumeck und schauen den Aktionen des Gegners zu. Ohne Automatic Passing ist der Schwierigkeitsgrad auch ziemlich hoch – selbst Nieten wie Jamaika führen Euch als Argentinien dann z.B. stellenweise vor. Grafik und Kommentar sind dagegen durchaus gelungen. *WLS '98* liegt in etwa auf einer Qualitätsstufe mit *Golden Goal '98*. Gegen *Frankreich '98* haben beide allerdings nicht den Hauch einer Chance.



# Phat Air: Extreme Snowboarding

Nach kurzer Spieldauer war der Fall eigentlich schon klar: Die Preview-CD von Funsofts *Phat Air: Extreme Snowboarding*, die letzten Monat bei uns eingetrudelt ist, stellte bereits die fertige Version dar. Für alle, die unseren Vorbericht nicht gelesen haben, hier noch einmal die Eckdaten zu dieser Boarding-Sim: Meist geht es wie bei *Snow Racer '98* (siehe Test in dieser Ausgabe) darum, vier verschiedene Pisten gleichzeitig gegen fünf Konkurrenten um die schnellste Zeit und/oder Trickpunkte hinabzubrettern. Einer der zwölf Aerials wie der "Mute Grab" werden Euch aber - Gelingen vorausgesetzt - nur gutgeschrieben, wenn sie von einem der vier gekennzeichneten Absprung-

punkte aus durchgeführt werden. Außerdem finden sich noch zwei Slalompisten und eine Riesenschanze auf der Scheibe, die dann mit den anderen Alpinpisten zu einem Zehnkampf herausfordern. Belegt Ihr vordere Plätze, können die ergatterten Punkte dazu verwendet werden, einzelne Eigenschaften Eures Boarders aufzubessern, was im Spiel aber mäßig bis überhaupt nicht auffällt. Mit einem Kumpel rast Ihr via Splitscreen um die Wette und speichert Eure Zeiten ab. rk



*Phat Air ist ein Paradebeispiel für ein dahingeschludertes Spiel. Analogpads werden nicht unterstützt, und bei meinem normalen hatte ich Angst, daß ich die Richtungstasten schrotte, so störrisch und widerwillig reagierte mein lieblos aus wenigen*

*Polygonen und einfarbigen Texturen zusammengebastelter Recke auf jegliche Kommandos. Nach jedem Sturz wartet er erstmal auf Erleuchtung im Schnee, bevor es weitergeht, dann waren da noch die Pop-Ups - ach, was für ein Trauerspiel! Wer unbedingt ein 1A-Boardergame braucht, kauft 1080° und notfalls ein N64 dazu.*

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Snowboardsimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Pony Canyon Inc.
Testversion:	Funsoft
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memorycard 1 Bloc
Features:	Dünne Luft hier
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	57%
Musik:	70%
Soundeffekte:	48%

**Spielspaß: 52%**

# Super Match Soccer

Bereits vor über 10 Jahren gab es auf dem Sinclair Spectrum schon eine "Matchday"-Fußballserie. Vermutlich wollten ein paar Überbleibsel-Programmierer von damals an die gute, alte Zeit anknüpfen und entschlossen sich deshalb, besagte "Matchday"-Serie wieder zu reaktivieren. Acclaim, die sich in der Zwischenzeit jedoch die Vertriebslizenz für eben jenes Produkt gesichert hatten, war aber der olle Name nicht pfißig genug, und so ist aus dem Arbeitstitel *Matchday 3* (vgl. letzte Ausgabe) jetzt *Super Match Soccer* geworden. Im Wissen, gegen die übermächtige EA-Konkurrenz ohnehin nicht viel

ausrichten zu können, ist das gesamte Konzept daher bewußt minimalistisch gehalten. Mit den 24 zur Auswahl stehenden Nationalmannschaften läßt sich tatsächlich nur ein "Mikropokal" bzw. eine "Mikroliga" (wie es in der Anleitung heißt) austragen und keine WM nachspielen. Anstatt die Schuß- oder Paßfunktion auf getrennte Knöpfe zu legen, habt Ihr hier nur die Möglichkeit, den Ball niedrig (X), mittel (□) oder hoch (Δ) abzuspülen. Je länger Ihr eine Taste drückt, um so weiter fliegt das Leder. Aufgrund der winzigen Männlein und der übrigen Spargrafik ist das Spieltempo insgesamt dafür aber recht flott. ds



*Der einzige Pluspunkt bei diesem Rohrkrepiere: Dank frei einstellbarer Kameraperspektiven läßt sich das Spielfeld verhältnismäßig gut überblicken. In jeglicher anderer Hinsicht, sei es die Zuschauerkulisse, die Künstliche Intelligenz, die Spieleranimationen, etc., etc. hinkt SMS dafür meilenweit*

*hinten sämtlichen Konkurrenten her. Die eigenwillige Steuerung beinhaltet zwar gute Ansätze, schreckt aber potentielle Kunden durch ihre Benutzerunfreundlichkeit auf Anhieb ab. Besonders peinlich ist auch die schlechte Lokalisierung. Was soll man bitte schön von einer Option namens "Spielfeld ausschalten" halten? Egal, Schwamm drüber und let's einfach forget about it.*

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Fußballsimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-8
Speicheroption:	Memorycard 1 Block
Features:	unterst. Sonys Analog Pad
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	40%
Musik:	-
Soundeffekte:	25%

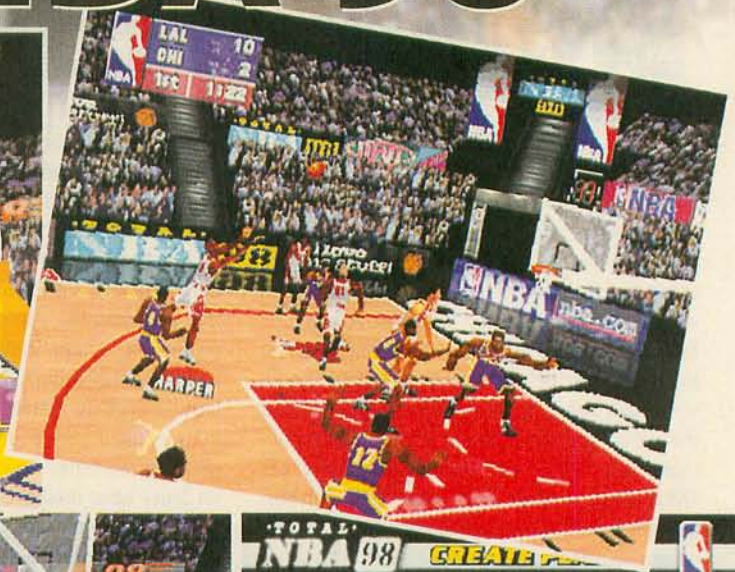
**Spielspaß: 46%**



# Total NBA'98



Hitzige Action in der Korbzone.



Große Spannung macht sich beim Freiwurf breit.



Hier bastelt ihr Euren eigenen Star zusammen.



Fast alle Spieler werden mittels Foto vorgestellt.

Mit einem Paukenschlag starten wir in die Total NBA-Saison 98: Alle 29 Original-Teams (und zwei All-Star-Teams) wie z.B. die Chicago Bulls, Boston Celtics oder L.A. Lakers kämpfen mit all ihren Spielerpersönlichkeiten um den Meisterschaftstitel. Bis zu acht Spieler – zwei Multi-Taps vorausgesetzt – treten im Exhibition, Season oder Playoff zu einem Match an.

Neu ist der Draft-Modus, an dem sich alle Mannschaften beteiligen dürfen. Ansonsten hat sich beim jährlichen Update-Treiben wenig getan. Natürlich sehen die Spieler auf dem Platz ihren großen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Sogar Superstar Dennis Rodman amüsiert uns während einer Begegnung mit seinem blondgefärbten Kurzhaarschnitt. Weiterhin kann unter jeder Spielfigur der Sportlername eingblendet oder per Editor das eigene Dream-Team erstellt werden. Der hektische Spielbetrieb ist aus sechs verschiedenen Kame-

raperspektiven zu betrachten. Besonders gelungene Dunks werden sofort in der Zeitlupe wiederholt. Auch steuertechnisch ist in NBA alles möglich: Crossover-Dribble, Handcheck oder Steal stellen für den steuernden Joypadprofi kein Problem dar. Neben dem bekannten Paß- und Korbwurf können spektakuläre Spielzug-Aktionen durchgeführt werden, die meist mit einem Super-Dunk enden. **ws**



Wer auf Basketball-Simulationen steht, findet mit Sonys aktuellem Total NBA 98 (meiner Meinung nach) die absolut beste Umsetzung dieser Sportart. Auch wenn sich die Unterschiede auf den ersten Blick in Grenzen halten, gefällt mir das Update deutlich besser als jedes zuletzt erschienene Basketballspiel. Außerdem gefallen mir die Präsentation der vielen Statistiken und das bildliche Eigenleben der Spieler-Megastars. Die Figuren fetzen superflüssig animiert übers blankpoliertes Parkett hinweg und scheinen in diesem Punkt die 97er-Version um Längen zu

überflügeln. Selbst in Sachen Bedienbarkeit, Spielfluß und Taktik hat sich noch einiges Positives getan. Erst während eines Matches zeigt sich die akribische Feinarbeit, die von den Designern in Spielbarkeit und Inhalt gesteckt wurde. Berechtigt ist die Frage, ob sich für Besitzer der Vorgänger-Version erneut der Kauf lohnt. Ausgesprochene Hardcore-Fans, die immer auf dem neuesten Ligastand sein müssen, greifen auf jeden Fall zu. Gelegenheits-Dunker, die vielleicht alle paar Wochen mal die CD einwerfen, brauchen die Fortsetzung nicht unbedingt. Was die grafische Finesse angeht, fegt Total NBA 98 alle Konkurrenten locker vom Bildschirm.

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Basketballsimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sony Interactice Studios USA
Testversion:	Sony
Spieler:	1-2 (mit zwei Multi-Taps bis 8 Spieler)
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Multi-Tap-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	86%
Musik:	keine
Soundeffekte:	80%

Spielspaß: **83%**



# CyBall Zone



**Typische Situation: Der Ball ist fast im Tor, und der Torwart rennt jetzt erst los. Etwas spät, oder?**

Wer "Syndicate" kennt und mit "Shadowrun" vertraut ist, der wird sich im Szenario von "CyBall Zone" sofort heimisch fühlen. Die Industrie hat die Macht übernommen und regiert die Erde mit eiserner Faust. Wer sein Pensum nicht erfüllt, wird in ein Arbeitslager gesteckt. Kleinkriege sind an der Tagesordnung. Und es regnet. In diesen finsternen Zeiten findet einer der Konzerne die Überreste der technologischen Errungenschaften von Atlantis. Eifersüchtig gehütet, sind diese Schätze natürlich ein Auslöser für heftige Konflikte, die schließlich in einem weltweiten Krieg gipfeln, nach dessen Ende der ehemals blaue Planet wieder wüst und leer ist. Die Konzerne bauen riesige Kuppeln, unter deren schützendem Dach die Überlebenden sicher zusammengepfercht sind. Da jedoch die Rivalitäten zwischen den Firmenkonglomeraten weiterhin bestehen, wird kurzerhand ein jährlicher Wettstreit ins Le-



Ich hatte mich wirklich gefreut, mir mal wieder ein Speedball-ähnliches Spiel gönnen zu dürfen. Gar grausam war mein Erwachen, als mir mein dämlicher Torwart einen dicken Strich durch die Liga machte. Jeder Angriff des Gegners, der durch meine wuselige Verteidigung drang, war auch mit Erfolg gekrönt. Da half auch kein Training auf Beweglichkeit und Schnelligkeit, kein Bitten und Flehen. Der Goalie sprang immer erst dann los, wenn das Kind bereits in den Brunnen respektive der Ball ins Energiefeld geflogen war. Als ich dann die Stürmer teste-

NAME	VERLETZT	ANGRIFFSWEIL	ANGREIFER
2 NATCHO LUGAR	0%		
14 BOOTHISS THE MAD	0%		
16 DACK MOVA	10%		
4 BUCK CAUSE	6%		
6 CAIZOR LIMP BRINGER	17%		
8 TETSUD GRINDER	9%		
9 DEWE SCALPEL	26%		
12 ZIP DEISEL			

STATISTIKEN	ZÄHLEWEISE	MENTALITÄT
BRILLEN	SCHUSS	BEWEGLICH
HAFT	BESCHÄD	

**Zwischen den Spielen trainiert und repariert Ihr Eure Recken.**

ben gerufen: Eine Sportveranstaltung, in der Cyborgs der verschiedenen Firmen mit allen Mitteln und nur wenigen Regeln gegeneinander vorgehen. Ziel ist natürlich wieder einmal, einen Ball ins Tor der gegnerischen Mannschaft zu befördern. Nach der Wahl von Einzelspiel oder Ligamodus dürft Ihr erst einmal eins der zur Verfügung stehenden Teams auswählen. Danach begeben Ihr Euch in den etwas unübersichtlichen Manager-Modus, in dem Ihr den Spielern ihre Positionen vorgebt oder sie bei Bedarf durch Teamkameraden ersetzt. Nach einigen Runden zeigen sich die ersten Beschädi-

te, mußte ich feststellen, daß gegnerische Spieler mit Ballbesitz am leichtesten aufgehoben werden, indem man sich genau vor sie stellt. Sie laufen und laufen, setzen vielleicht noch einen Turbo ein, aber sie kommen nicht vom Fleck. Und sollte ein gegnerischer Stürmer in unserer Hälfte den Ball bekommen, ist in 80% der Fälle ein Tor vorgezeichnet. Bäh und Pfui, Schimpf und Schande – im Zeitalter der immer perfekteren Sportsimulation sollten solche Ausrutscher im Design nicht passieren. Selbst wenn dieses Spiel das einzige auf der ganzen Welt wäre, würde ich lieber in den Bergen Schafe züchten – daran hätte ich mit Sicherheit mehr Spaß.



**Nach jedem Viertel dürft Ihr die Formation ändern und beschädigte Spieler austauschen.**

gungen. Auf dem Spielfeld geht's dann rauh zur Sache. Der Ball wird eingeworfen und meist sofort vom Gegner in Besitz genommen. Kein Problem, der Stürmer rennt nach vorne und versetzt dem Blechheinz erstmal einen ordentlichen Tritt, schnappt sich den Ball und rennt aufs Tor zu. Über die Kombination von Paß- und Wurf-tasten wäre sehr schönes Teamspiel möglich. Meist jedoch rennen Eure Mannen wie auf-gescheuchte Hühner durch die Arena. Wenn dann erst einmal ein Stürmer des Gegners vor Eurem Tor steht, solltet Ihr so schnell wie möglich selbst eingreifen – die Torwarte haben ihren Namen wahrlich nicht verdient. In der gesamten Testspielzeit hat unser Hüter keinen einzigen Angriff abgewehrt. Außerdem – auch wieder eine reine Testsituation – liefen sich die Stürmer des Gegners minutenlang an unserer Abwehr tot: Einer unserer Spieler stand einfach da und blockierte der künstlichen Intelligenz ihren gewünschten Laufweg. Schade um ein so schön präsentiertes Spiel (die Lichteffekte sind wirklich als phantastisch zu bezeichnen). af

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Sport-Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	GT Interactive
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1-8
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Ligamodus für acht Spieler
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	83%
Musik:	68%
Soundeffekte:	62%

**Spielspaß: 52%**



# Vampire Savior



Einige Hintergründe ähneln stark dem Vorgänger.



Mit Vampire Savior: The Lord of Vampire ist in Japan der dritte Teil aus der Darkstalker-Serie erschienen. Als große Besonderheit handelt es sich hier um Capcoms zweiten Saturn-Titel, der sich ausschließlich mit der 4 MB-RAM-Card (siehe Bild) spielen läßt. Die Vorteile des erweiterten Hauptspeichers liegen auf der Hand: Kürzere Ladezeiten und flüssigere Animationen sind nur einige positive Eigenschaften, die sich bei den speziell dafür ausgelegten Spielen bemerkbar machen.

Der Fürst der Dunkelheit "Demitri" ruft zum neuerlichen Darkrealm-Turnier auf, um die Seelen aller Erdenbewohner zu retten. Neben den altbekannten Vampir-Helden sind vier neue Nachtschattengestalten ins Charakterlager hinzugestoßen. Zuckerbiene "Q-Bee" verführt jeden Rivalen mit ihrer bezaubernden Wespentaille, was viele Angreifer den darin verborgenen tödlichen Stachel vergessen läßt. Teufelsjunge "Jedah" wird auch der schwarze Messias genannt - zu seiner Verteidigung verteilt er schmerzhaft Prankenhiebe. Rotkäppchen-Verschnitt "Buletta" wollte eigent-

lich nur ihre Großmutter besuchen, als sie in Gefangenschaft von finsternen Waldvampieren geriet. Fledermaus-Püppchen "Lilith" stellt die teuflische Schattenseite von Morrigan dar, was sich auch in ihren artverwandten Moves bemerkbar macht. Für das Turnier der besten Blutsauger erhielten ferner Einladungen: Obervampir-Fürst "Demitri", Pharaonen-Mumie "Anakaris", Fledermaus-Lady "Morrigan", Werwolf-Pfiffi "Gallon", Frankenstein-Monster "Victor", Hong-Kong-Grabscher "Lei-Lei", Rock'n'Roll-Teufel "Zabel", Katzenfrau "Felicia", Dracula-Legende "Donovan", Samurai-Finsterling "Bishamon", Big Foot-Monster "Sasquatch" und Seeungeheuer "Aulbath". Zusätzlich haben es noch Feuerteufel "Pyron" und Robo-Schläger "Phobos" in die Saturn-Version geschafft. Bevor Ihr jedoch die Spezialschläge meistert, solltet Ihr Euch die Grundtaktiken zu Gemüte führen: Neben je einem Kick- und Punch-Button in drei Härtegraden könnt Ihr mit den L/R-Buttons spezielle Force-Angriffe provozieren. Eingesteckte Treffer lassen die doppelte Energieleiste nach dem Impact/Damage-Prinzip langsam schwinden. Mit mehr oder weniger komplizierten Joypad-Kombination entlockt Ihr den Helden gewohnte Feuerbälle, Flugangriffe oder



Rotkäppchen-Verschnitt "Buletta" macht ihren feurigen Namen alle Ehre.





Jeder Vampire-Haudegen wird über sechs Schlag-Buttons in den Kampf geführt.

Super Move-Einlagen. Als neue Spezial-Techniken befinden sich verschiedene "Guard Reversals", der "Tech Hit" und sogenannte "Dark Force"-Attacken im Angebot. Die meisten Backgrounds geben sich abwechslungsreich, kunterbunt und sehr detailverliebt. Wie bei allen Capcom-Beat'em-Ups steht neben mehreren Geschwindigkeitsstufen eine 'Autoguard'-Funktion zur Wahl, die ihr Bestes versucht, die gegnerischen Schläge abzublocken. Ebenfalls wurde der 'Super Special-Balken' im unteren Bildschirmrand wieder für diese neuerliche Episode integriert. ws



Die blutrünstigen Matadoren haben alle neue Tricks auf Lager.



Erstaunen ruft schon beim ersten Anblick wie in X-Men vs. SF die superflüssige Animation hervor – um so mehr freut einen, wenn man weiß, daß so etwas auf der PlayStation nicht möglich ist. In Vampire Savior spotten die Special Move-Techniken der furchterregenden Kontrahenten jeder Beschreibung. An die spielerische Genialität von X-Men vs. Streetfighter reicht Vampire Savior leider nicht ganz heran. Dazu fehlt einfach das (meines Erachtens) höchst unterhaltsame "Tag Team"-Feature und der Feinschliff im schlagtechnischen Bereich. Vampire Savior ist nichts für 3D-Beschwörer –

für den eingefleischten Capcom-Fan sind Grafik und die Move-Palette jedoch wieder ein Hochgenuß. Alle Spielfiguren und deren Zaubermove-Fähigkeiten werden mit viel Witz und Einfallsreichtum präsentiert, ohne daß das düstere Blutsauger-Ambiente an Würze verliert. Bei der Hintergrundgrafik wird dagegen leider nicht viel Abwechslung gegenüber Vampire Hunter geboten. Besonderes Lob gebührt der Detailverliebtheit, mit der sich z.B. ein eigenes Animationsleben im Background abspielt. Außerdem wurde der Schwierigkeitsgrad nochmals kräftig aufgedreht, was für ausdauernde Prügel-Sessions sorgen sollte. Vampir-Jäger mit umgebauten Multinorm-Saturn beißen kräftig zu.

## WERTUNG

System:	Saturn
Spieltyp:	Beat'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Capcom
Testversion:	MARO
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Int. RAM 13 Blocks
Features:	ausschließlich 4 MB-Card
Schwierigkeitsgrad:	3-4
Preis:	ca. 100 Mark
	(mit 4 MB-Modul 150 DM)
VG-Altersempfehlung:	16
Grafik:	79%
Musik:	77%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß: **80%**

# WIR HABEN DIE GUTEN !!!!!

<p><b>PSX / &amp; N64</b></p>	<p><b>RGB-KABEL</b> IMPORTSPIELE IN FARBE, PSX-VERSION MIT ENTSTÖRFILTER!</p> <p><b>15 DM</b></p> <p>5 Stück 65 DM      50 Stück 489 DM 10 Stück 109 DM    100 Stück 919 DM 25 Stück 259 DM    250 Stück 2171 DM</p>	<p><b>PSX</b></p>	<p><b>LINKKABEL</b> VERBINDET 2 PLAYSTATIONS</p> <p><b>17 DM</b></p> <p>3 Stück 44 DM      10 Stück 128 DM 5 Stück 68 DM      25 Stück 298 DM</p>	<p><b>PSX</b></p>	<p><b>SUPERPAD</b> DAUERFEUER UND SLOW MOTION IN TRANSPARENT</p> <p><b>33 DM</b></p> <p>ab 2 Stück je 30 DM ab 10 Stück je 25 DM ab 5 Stück je 28 DM</p>
<p><b>PSX &amp; N64</b></p>	<p><b>JOYPADVERLÄNGERUNG</b> 2 METER MEHR BEWEGUNGSFREIHEIT</p> <p><b>15 DM</b></p> <p>3 Stück 38 DM      10 Stück 98 DM 5 Stück 58 DM      25 Stück 198 DM</p>	<p><b>PSX</b></p>	<p><b>MEMORYCARDS</b></p> <p>1 MB <b>25 DM</b> 8 MB <b>35 DM</b></p> <p>1 MB ab 5 Stück je 22 DM 8 MB ab 5 Stück je 32 DM 1 MB ab 10 Stück je 19 DM 8 MB ab 10 Stück je 29 DM</p>	<p><b>PSX</b></p>	<p><b>NTSC-CONVERTER</b> IMPORTSPIELE IN FARBE ÜBER ANTENNEN- UND VIDEOEINGANG!</p> <p><b>95 DM</b></p> <p>ab 3 Stück je 90 DM ab 10 Stück je 85 DM</p>
<p><b>PSX &amp; N64</b></p>	<p><b>RF-MODULATOR</b> ANTENNENMODULATOR MIT UMSCHALTER</p> <p><b>28 DM</b></p> <p>ab 3 Stück je 26 DM ab 10 Stück je 23 DM ab 5 Stück je 25 DM ab 25 Stück je 21 DM</p>	<p><b>PSX</b></p>	<p><b>PIC 12C508/P</b> ...DER ABSOLUT MEISTVERKAUFTE... <b>NEUE PREISE:</b></p> <p>Stück 15 DM 50 Stück 249 DM 5 Stück 39 DM 100 Stück 459 DM 10 Stück 59 DM 100 Stück 1099 DM 25 Stück 139 DM 250 Stück 2099 DM Mit RGB-KABEL im Set 20 DM!</p>	<p><b>TOMB RAIDER</b></p>	<p><b>LARA-POSTER</b> ORIGINALPOSTER VON DEM BÄBE</p> <p><b>25 DM</b> 60 cm x 85 cm</p>

Alle Infos, alle Preise: Faxabruf **030 - 399 031 58** und [www.infopool.com](http://www.infopool.com)

**BUS 341 (Solinger Str.)**

Gpress data service  
Levetzowstr. 12a  
10555 BERLIN



**U9-Hansaplatz**

Versandkosten: Vorkasse (Scheck/Bar) 10 DM, Kreditkarte 10 DM, Nachnahme 10 DM, Auslandsnachnahme 20 DM, Auslandsvorkasse 15 DM

NEWSTICKER: Diverse Controller/Joypads, Infrarot-Joypad/Joystick, Lightgun, Topgun, Carry Case PSX/N64, PowerBag PSX/N64, N64 RGB-Kabel, N64 Joypadverlängerung, N64 Controller/Joystick/Joypad, N64 Rumble Pack, Rumble Pack mit Memory-Card....

**IRRTUM UND PREISÄNDERUNGEN VORBEHALTEN !**

**TEL. 030 / 399 031 55 FAX 57**



# Fatal Fury



## Real Bout Special



Mai Shiranui hat zwar obenrum abgenommen, stellt aber immer noch das hübscheste Fighting-Game-Babe dar.



In the line of Fire! Hon Fu hat einige hochzählende Combotricks auf Lager.

Die neben *Samurai Shodown* beliebteste Beat'em Up-Serie von SNK hat es in mittlerweile sieben Teilen (*Real Bout 2* ist soeben auf dem Neo Geo erschienen und brach erstmals die 500 MBit-Grenze) mit Ausnahme der neuesten Boßgegner auf insgesamt 28 Fighter-Charaktere gebracht. Teil fünf und der hier besprochene sechste blieben dabei jedoch ohne jegliche Neuzugänge in der Kämpferriege: Man rekrutierte einfach Stars aus früheren Episoden, wie in diesem Fall den spanischen Torerohelden Laurence Blood, Hong Kong-Banker Cheng und China-Opa Tung Fu Rue aus dem zweiten Teil (Blood, Cheng) sowie dem Erstlingswerk (Tung). Zusätzlich zum 394 MBit-NG-Original ist in der via RAM-Cartridge unterstützten Saturn-Umsetzung auch der ewige *Fatal Fury*-Fiesling Geese Howard anwählbar, womit sich die Gesamtzahl der verfügbaren Haudegen auf 20 summiert. Im Vergleich zum Vorgänger wurden auch zehn neue Stages gezeichnet, die allerdings die Detailverliebtheit der Bauten in *Fatal Fury 3* vermissen lassen. Dafür spendierte man jedoch (fast) jedem Kämpfer eine eigene Background-

musik – einige davon stellen sehr gute Remixes der besten FF-Sounds dar (Andy Bogard, Joe Higaishi, Geese Howard). Am wichtigsten Element eines Prügelspiels, der Fighting-Engine, wurde aber gehörig die Feile angesetzt: Alle Martial-Arts-Freaks und deren Special-Moves wirken viel wuchtiger als noch in Episode fünf, was vor allem an dem mit Blitzen, Staubwolken und vielen Voice Samples untermalten Schlagabtausch liegt. Außerdem wurde das Combo-System (in der FF-Sprache "Rush") neu designt und etwas vereinfacht, so daß selbst unerfahrenere Spieler schnell Spaß mit verknüpften Aktionen haben werden. Wahre Animationsexplosionen zeigen sich auch bei den Super Special Moves, unterteilt in H-, S- und P-Power-Attacks, die sich den inzwischen ans Herz gewachsenen Sprites durch Füllen einer speziellen Leiste am unteren Screenrand entlocken lassen. Gut fürs Gedächtnis ist hier auch, daß für viele Fighter eine Grundkombination gleich bleibt: Viertelkreis links, dann nochmal links unten, rechts plus ein oder zwei Attack-Buttons. Ausgewichen wird nach wie vor durch Einsatz des Z-Buttons, was

Alle Stagelimits sind zerstörbar.

einen Sprung zur jeweils anderen der beiden Kampfebene auslöst. Im Gegensatz zu *Fatal Fury Real Bout* kann durch Zerstören der Stagebarrieren (Palmen, brennende Felsen, Schlagbäume etc.) kein Ringout des Gegners mehr provoziert werden, Spaß macht's aber allemal. Wer Probleme mit den CPU-Attacken hat, sollte einen Abstecher in den Trainingsmode in Erwägung ziehen, in dem alle Moves inklusive der HSP-Sorten bei voller Powerleiste geübt werden können. Je nachdem, wie Ihr Euch in den maximal zehn Duellen schlägt (nach jeder Runde gibt's eine Bewertung von C über B, A, AA, AAA bis zu S, SS, SSS), fordert Euch nach dem eigentlichen Finalkampf gegen den Germano-Bösewicht Wolfgang Krauser noch der Running Gag der Serie in Form von Geese Howard heraus. Legt Ihr auch den auf die Bretter, wartet eine faustdicke Überraschung auf die Beat'em Up-Experten unter Euch: Ein waschechter Musik-Videoclip von ca. fünf Minuten Länge mit animierten Sequenzen und Artworks von Blue





Mary (stieg in Teil vier ein) zum Titel "Blue Mary's Blues". Spielstände legt der Saturn für Euch im internen Speicher an. Vorsicht: Fatal Fury Real Bout Special läuft nur auf japanischen Import-Saturns oder umgebauten Maschinen, Adapter-User haben keine Chance. rk

*Solange der P-Power-Balken noch aufgeladen ist, solltet Ihr diesen schwierigen Move anbringen!*



Wenn es ein Genre gibt, in dem der Saturn seinem Erzfeind PlayStation haushoch überlegen ist, dann sind es die klassischen 2D-Beat'em Ups und Arcade-Actiontitel von Capcom, SNK und Konsorten. Dank der mitgelieferten RAM-Cartridge sprühen die Kämpfer nur so vor Animationsreichtum, glasklaren Voice Samples und akrobatischen Magic-Moves. Das Spiel ist auf "cool" angelegt (mit Menüsprecher: "Hey, how's it goin', dude? Choose your favorite character!", "Oooh, this one looks tough'n'angry, better watch out!") und nimmt sich auch schon mal selbst auf die Schippe, wenn sich z.B. Cop Hon Fu nach einer mißlungenen Nunchaku-

Kombination die Hölzer selbst in die Weichteile schlägt. Mit den zwanzig anwählbaren Fightern ist die Quintessenz der gesamten Serie vertreten, die RBS mit der neu gestalteten Fighting- und Combo-Engine klar zum besten Fatal Fury macht. Den einzige Kritikpunkt stellen einige Super Special Moves dar, die gelegentlich trotz penibelster Ausführung von der CPU nur zaghaft akzeptiert werden. Vergeßt die lahmen PlayStation-Umsetzungen: SNK-Fighter spielt man, wenn kein Neo Geo verfügbar, nur auf dem Saturn! Ein Ansatz wäre auf jeden Fall das Stagedesign, welches hier nicht ganz SNK-State-of-the-Art ist. Anyway: Solange noch solche Perlen aus Nippon herüberschwappen, ist Segas Baby noch lange nicht tot!

## WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieltyp:	2D-Beat'em Up
Datenträger:	CD mit RAM-Cartridge
Hersteller:	SNK
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Intern
Features:	Musik-Video-Clip
Schwierigkeitsgrad:	3-8
Preis:	ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	82%
Musik:	85%
Soundeffekte:	84%

**Spielspaß: 86%**

# Toy Store

**ANKAUF + VERKAUF + TAUSCH**

**VERSAND & LADENLOKAL**

Playstation, N64, SNES, NES, SEGA, SATURN, GAMEBOY, PC UND ALLERLEI ZUBEHÖR!!

Spiele ab DM 15,-

Tel.: 05521-1780 oder 05521-987863, Fax: 05521-987849

Ladenlokal: Juesseestr. 7-37412 Herzberg

## Neu und Gebraucht

**Immer zu Top Preisen!**

**N64 dt. RGB+Kabel**

**Umbau 144,44**

**100% Bildqualität**

Gerät + RGB-Umbau+RGB-Kabel 424,44

N64 Adapter für Importspiele 44,44

3D-Quark ganz frisch 129,99

**Scart-Umschalter**

Kein lästiges umstöpseln am

Fernseher mehr !!!

RGB-tauglich+Anschluß für Stereoanlage.

4-fach Umschalter 119,99

7-fach Umschalter 199,99

Joypadverlängerungen für alle Systeme

**Sony Playstation**

PSX Value inc. 2 Pad's+Mem Card

+Umbau+RGB-Kabel+Audio 444,44

Parasite Eve 119,99

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



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

**WOLFSOFT**  
(02622)83517

**Umbau, Tuning**

Wir rüsten Ihre Geräte einwandfrei für Importspiele um.

Egal ob Sony, Nintendo64, Saturn ...

Playstation dt.us.jp mit Chip 77,77

Nintendo 64 dt.us.jp 99%

**Anschlußkabel**

in Top-Qualität für fast alle Fernseher.

Sony PSX RGB Besser mit Audio!! 39,99

N64 S-VHS Kabel+Audio TOP!!! 49,99

Druckfehler und Änderungen vorbehalten

# Inserentenverzeichnis

Acclaim Entertainment	13	Game it!	45	Psygnosis Deutschland	11
ARJAYGames & Entertainment	51	Gamers Point	101	Second to None	67
BMG Interactive	8-9	Hint Shop	63	Theo Kranz Versand	103
CDG Media	63	Konami	5,23,33	Toy Store	97
Eidos Interactive	104	MVG Medien Verlag	49	Virgin Interactive	2-3,19
Funtronixx	43	Nintendo	15,29	WEKA Consumer Medien	79
G-Press Dataservice	95	O.I.T. Versand	55	Wolfsoft	97



# Rampage World Tour



**A**uch das brachiale Actionspektakel *Rampage World Tour* unterscheidet sich um kein Bit von der in der VG 2/98 getesteten PS-Vorlage. Als eines von drei Riesenmonstern

(Gorilla, Dinosaurier und Werwolf) schlagt Ihr Euch in dieser 2D-Zerstörungssorgie durch diverse Großstädte mit nur einem Ziel: Total Destruction. Per Kick, Punch und Special Breakers demoliert Ihr ein Gebäude nach dem anderen. Die Menschheit hat dafür erfahrungsgemäß kein Verständnis und rückt Euch mit Soldaten, Kampfhubschraubern und Jets auf die Pelle. Gags wie versengte Fußsohlen mit dementsprechender Animation sorgen immer wieder für ein Schmunzeln im Laufe des Schrottfeldzuges. Trotz des mit über 130 Stages mehr als reichhaltigen Tummelplatzes zum Abreagieren ist RWT mit seiner streckenweise altbacken wirkenden Optik sicher kein Spiel für jedermann. Als einfaches Spielprinzip für zwischendurch ist es Fans aber durchaus zu empfehlen. rk

## WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieltyp:	Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Midway/GT Interactive
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Internes RAM
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	69%
Musik:	71%
Soundeffekte:	74%

**Spielspaß: 75%**

## Arcade Greatest Hits:

# Atari Collection 1



**A**ls einer der letzten westlichen Third-Party-Hersteller neben EA (in Japan produzieren u.a. SNK und Capcom weiter fleißig Arcade-Konvertierungen) unterstützt GT Interactive den Saturn mit Umsetzungen von PS-Titeln älteren und neueren Datums, die wir Euch auf dieser Seite kurz vorstellen wollen. In der Atari-Greatest-Hits-Sammlung findet der Nostalgiker, alles was sein Herz begehrt: Sechs echte Kultspiele (Asteroids, Battlezone, Missile Command, Super Breakout, Centipede und Tempest) tummeln sich auf der Scheibe und lassen längst vergangene Spielhallenerinnerungen wieder wach werden. Da sich kein echter Schwachpunkt darunter befindet, ist die Compilation für Fans durchaus eine Investition wert, weil auch eine gelungene Dokumentation über die Entstehungsgeschichte der Oldies enthalten ist. rk

## WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieltyp:	Oldie-Compilation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Midway/GT Interactive
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1
Speicheroption:	überflüssig
Features:	Klassik-Dokumentation
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	25%
Musik:	28%
Soundeffekte:	22%

**Spielspaß: 70%**

# Z

**G**ut zwei Jahre nach dem Debut des erfolgreichen PC-Originals landet der Strategieknüller *Z* der Bitmap Brothers nach einem Abstecher auf der PlayStation (siehe VG 1/98) endlich auch auf dem Saturn. In einem Echtzeitszenario führt Ihr eine der beiden verfeindeten Roboterspezies in die Schlacht gegen die jeweils andere Rasse. Der erste Lacher überkommt einen schon kurz nach dem Start: Kommandiert Ihr eine Truppe Blechkumpel über eine Gebirgskette, sprengen sie sich mit Handgranaten einfach hindurch, statt außenrum zu latschen. Insgesamt hält *Z* mit der Sega-Mouse den hohen Gameplay-Standard der PS-Version. Mit dem Standard-Joypad



steuert es sich aber extrem holprig. Anfangs werdet Ihr mit einfachen Aufgaben in der Echtzeit-Strategie geschult, spätere Level lassen sich dann nur mit genügend Übung, weiser Voraussicht und schnellen Aktionen und Kommandos lösen. Ein echter Leckerbissen für Saturn-Besitzer! rk

## WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Strategiespiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	GT Interactive
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1
Speicheroption:	Internes RAM
Features:	Mouse-Support
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	76%
Musik:	78%
Soundeffekte:	76%

**Spielspaß: 87%**



# Real Bout Fatal Fury 2: The Newcomers



Mit P-Power-Overdrive wird Opa Tong zum Muscle-Rentner. Solche Treffer kosten immens!



Links: Der indianische Boxer Rick Strowd ist auch ohne Kicks sehr agil und gut zu spielen.

Das erste Giga-Power-Modul mit 539 MBit fürs Neo Geo stellt nicht etwa den zweiten, sondern den siebten Teil der in Japan immens populären Fatal-Fury-Saga dar. Gemäß dem Untertitel feiern erstmals seit Teil vier (*Fatal Fury 3*) wieder wirklich neue – wenn auch nur ganze zwei – Charaktere ihren Einstand. Rick Strowd stellt einen muskelbepackten Boxer indianischer Herkunft dar, der zwar über keinerlei Beintechnik verfügt, aber dank seiner kraftvollen Punches, Specials und Combos dennoch sehr gut spielbar ist. Die 17-jährige Teenie Li Xiang Fei aus Chinatown verstärkt dagegen die weibliche Martial-Arts-Vertretung um Beauty Mai Shiranui. Zusätzlich findet sich die komplette Riege aus dem Vorgänger *Fatal Fury Real Bout Special* auf dem Modul, was einen Charakterauswahlscreen mit insgesamt 22 Recken ergibt. Neben der Anlehnung der "Newcomers" an bekannte Capcom-

Charaktere (Rick – T. Hawk, Li Xiang Fei – Chun Li) ist bei diesem Sequel auch generell ein Hang zu den neuesten *Street-Fighter*- und *Marvel-Beat'em* Ups anzumerken: Die Fighter wurden mehr denn je auf Comic-Niveau mit ausladenden Animationen und dicken Muskelsträngen gestylt, während das Design der Backgrounds mit größtenteils belanglosen Motiven und wenig Bewegung in den Hintergrund tritt. Das Kampfsystem mit den zwei Ebenen und den in drei Stufen gestaffelten Super Special Moves wurde dagegen nahtlos vom sechsten Teil übernommen. Neun Herausforderer müßt Ihr auf die Bretter legen, bis Ihr auf (nein, es ist leider

wahr...) Geese Howard als Boßgegner trifft. Bis es soweit ist, müßt Ihr aber sicher ein Continue verbraten. Dort bietet man Euch dann die Chance, etwas zu schummeln: Ist der Gegner zu stark, darf man vor der Wiederholung je nach Wunsch die Powerleiste auf max stellen, dem Kontrahenten nur 25% seines Lebensbalkens gönnen, oder sich gar eine bereits gewonnene Runde genehmigen. Beim Sound wurden überwiegend Themen aus früheren Episoden durch den Mixer gejagt. rk



Ich muß erstmal meinem Ärger Luft machen: Es kann doch nicht sein, daß man in jeder Fatal Fury-Folge (Ausnahme: Teil zwei) mit diesem verdammten Geese Howard als Endgegner abgespeist wird! Ich kann diese Figur echt nicht mehr sehen. Außerdem solltet Ihr Euch warm anziehen: Von Gegner Nummer fünf an werdet Ihr trotz Kenntnis aller (Super-) Special Moves ohne perfektes Timing windelweich geprügelt, da helfen oft selbst die oben erwähnten Schummeltricks nicht. RBFF2 weist den höchsten Schwierigkeitsgrad seit Teil drei der Serie auf. Schade

auch, daß den Designern außer dem Break Shot kein neues Gameplay-Feature à la Offensivblock (*Last Blade*) oder Super-Jump (*King of Fighters*) eingefallen ist. Davon abgesehen sind natürlich wieder mal die formidablen Animationen und wichtigen Soundeffekte eine Klasse für sich, da kommt keine PS- oder Saturnkonvertierung (mit oder ohne RAM-Cart) mit. Für Euer Geld bekommt Ihr hier schließlich ein echtes Automaten-spiel geboten, keine Umsetzung! Mit ein paar mehr neuen Kämpfern, Bossen, hübscheren Hintergründen und Fighting-Tricks wäre eine noch höhere Spielspaßbewertung durchaus drin gewesen.

## WERTUNG

System:	Neo Geo Cartridge
Spieltyp:	2D-Beat'em Up
Datenträger:	Modul 539 MBit
Hersteller:	SNK
Testversion:	Maro Tel.: 0711/9561130
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 600 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	85%
Musik:	79%
Soundeffekte:	84%

Spielspaß: **84%**



# Metal Slug 2



In einem halben Dutzend Stages wird geschossen, was das Stahlrohr hergibt.



Auf dem Camel Slug heizen wir den Gegnern mit der "Vulcan"-Gun ein.



Am Ende jedes Levels steht Ihr dann wie gewöhnlich einem Superobermotz gegenüber, der erst nach endlosen Treffern seine Segel streicht.



Der erste Teil dieser originellen Neo Geo-Ballersaga wurde bereits auf PlayStation und Saturn umgesetzt. Das hier vorgestellte Sequel wird sicherlich eines Tages auch den selben Weg gehen. Zwei Jahre sind mittlerweile ins Land gezogen, seit General "Morden" und seine Schergen im Original versucht haben, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Wie aus dem Nichts taucht der teuflische Diktator wieder aus der Unterwelt auf, um mit seinem neu gegründeten Killer-Kommando friedfertige Länder zu tyrannisieren. Ihr schlüpft erneut in die Rolle einer Spezialtruppe, die sich diesmal aus den vier kampferprobten Soldaten Marco, Tarma, Eri und Fio zusammensetzt. Die letztgenannten beiden Charaktere sind neu hinzugestoßen, weisen aber insgesamt keine anderen Eigenschaften als das Eliteteam auf. Wie beim Vorgänger steuert Ihr alleine oder zu zweit gleichzeitig den auserwählten Söldner-Charakter durch sechs abwechslungsreiche Action-Szenarios, die von unzähligen Mini-Fieslingen bevölkert werden. Gleich im ersten Orient-Level ist der Teufel los! Ein bitterböser Großwesir (General Morden als Sultan verkleidet) hat die Macht des kleinen Königreichs an sich gerissen. Natürlich hat der Despot nichts Besseres zu tun, als sich beim wehrlosem Volk unbeliebt zu machen. Aus allen Richtungen greifen Euch hier seine Krummsäbel-Lakaien an, die nur kompromißlose Lynchjustiz im Sinn haben. Zur effizienteren Feindbearbeitung besteigt Ihr unterwegs ein "Camel-Slug", das zur besonderen Freude mit einem Höcker-Flak-Geschütz (!) ausgestattet ist. Im weiteren Spielver-

lauf hüpfet Ihr in zahlreiche andere Vehikel wie z.B. Minipanzer, Düsenjäger oder sogar einen Mech-Anzug, um das herumwuselnde Armeevolk effizienter zu beschäftigen. Neben den Allerweltsfeinden der Metal-Slug-Welt rollen Euch massenweise Zwischen- und gigantische Obermotzte vor die Kimme. Aus schlichten Ma-

schinen-Kreationen werden am Ende nahezu unzerstörbare Kampfkolosse, die in bildschirmfüllender Gestalt von Flugbomben, Riesenpanzern, Schiffen und U-Booten aus angreifen. Schwere Kettenfahrzeuge, punktebringende Schweinchen-Extras und flüchtende Zivilisten bevölkern das abwechslungsreiche Gelände. Einstürzende Gebäude und herabfallende Fallschirmspringer versuchen uns ständig Angst



Einfach bombastisch, was einige NG-Entwickler noch an Spielspaß aus der antiquierten Hardware herausholen. In den meisten Fällen kommen die Fortsetzungsgeschichten nie an ihre erfolgreicheren Vorgänger heran. Aber SNK belehrt uns wieder eines Besseren. Sicherlich, vom Grundprinzip her, wird dem Ballerexperten nichts Neues geboten, aber alleine die Gag-geladene Brillanz macht Metal Slug 2 zu einem hervorragenden Ballerspiel der Superlative. Riesige Sprites, grandiose Explosionen und atemberaubende Zerstörungseffekte machen das Modul zum rasantesten Action-Spektakel des Jahres. Von allen Seiten stürzt sich wuselndes Feindvolk auf

Euch, aber Ihr wehrt Euch mit den verfügbaren Wummen bestens. Die Entwickler haben wieder jede Menge neue Gegner, Witz und Superwaffen mit in das Modul gepackt. Nach wie vor macht es einen Heidenspaß, die Umgebung unter krachendem Getöse in Schutt und Asche zu legen. Rucker und Hänger treten trotz enormer Sprite-Dichte nur sporadisch auf. Mit RAM-Card hat jeder Spieler das Modul in einer knappen Stunde durch, wer sich allerdings freiwillig auf die vorhandenen "4 Credits" beschränkt, darf sich auf eine längerfristige Herausforderung freuen. Auch wenn das Neo Geo technisch schon etwas staubig aus dem Modulschacht knirscht, gehört Metal Slug 2 zu den fetzigsten 2D-Action-Shootern des Next Generation-Zeitalters.









## Electronic Entertainment Expo Atlanta '98

**D**rei Tage nur, vom 28. bis zum 30. Mai, sind die Pforten dieser amerikanischen Übermesse geöffnet. Um bei über 1.500 vorgestellten Spielen ja kein neues Produkt zu verpassen, haben wir beim Verlagsleiter solange gebettelt, bis er uns grünes Licht für vier anstatt zwei Flugtickets gegeben hat. Obwohl die E3 erst zum vierten Mal überhaupt stattfindet, hat sich die Messe in der westlichen Hemisphäre zur wichtigsten Spielshow überhaupt gemauert. Alle Highlights für das kommende Weihnachtsgeschäft werden hier präsentiert, ein Großteil davon zum ersten Mal. So Gott will und unser Flieger keine Bruchlandung macht, werden wir Euch im nächsten Heft bereits mit Infos zu Donkey Kong World, 007/Version 2.0 (beide Rare, N64), **Turok 2**, NBA Jam '99 (beide Acclaim, N64), Soul Calibur (Soul-Blade-Nachfolger von Namco, PS), **Prince of Persia 3D** (PS), wipEout 64 (Psygnosis, N64) Rogue Squadron (Lukas Arts' Shadows-of-the-Empire-Nachfolger, N64) oder Space Station Silicon Valley und Body Harvest (beide DMA Design, N64) versorgen können. Da Nintendo erst vor wenigen Wochen die

Verschiebung des in Japan für Sommer angekündigten 64-DD-Laufwerks bekanntgegeben hat, darf man gespannt auf weitere E3-Ankündigungen sein. Vielleicht werden ja dafür als "Entschädigung" ein paar andere Titel wie Metroid 64 oder Blast Corps 2 vorgezogen, oder vielleicht hilft gar Sega mit neuer Hardware aus. Wer weiß, in vier Wochen sind wir alle mit Sicherheit eine Spur schlauer...



Turok 2 wird 100%ig gezeigt, einige Rare- und Nintendo-Titel sind aber fraglich.



## IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Michael Schmittner (ms), verantw.  
**Stellv. Chefredakteur:** Jan Binsmaier (jb)  
**Leitende Redakteurin:** Patricia Beischl (pat)  
**Redaktion:** Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Alexander Folkers (af)  
**Redaktionsassistent:** Catharina Brieden

**So erreichen Sie die Redaktion:**  
Tel.: 08121/951-251, Fax: 08121/951-298  
über CompuServe (go videogames oder 74431.613)  
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.  
**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der WEKA CONSUMER MEDIEN GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.  
**Layout, DTP & Bildbearbeitung:** Journalsatz GmbH  
**Titellayout:** Wolfgang Berns  
**Fotografie:** Josef Bleier

**So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:**  
Tel.: 08121/951-107, Fax: 08121/951-196

**Titel-Artwork:** Nintendo  
**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.: 0211/713004, Fax: 0211/714650  
**Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4:** HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservice, Margaretenstr. 49, 82152 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Regina Beenen (-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 6,50  
**Einzelheftbestellung:** Computerservice Jost, Postfach 14 02 20, 80452 München  
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22  
**Jahresabonnement Inland** (12 Ausgaben): DM 67,20  
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)  
**Jahresabonnement Ausland:** DM 91,20 (Luftpost auf Anfrage)  
**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH,  
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,  
Jahresabonnementspreis: öS 552,-  
**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,  
CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,  
Jahresabonnementspreis: sFr. 67,20

**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  
**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  
**Verlagsleitung, Marketing/Vertrieb:** Helmut Grünfeldt  
**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.  
© 1998 WEKA Consumer Medien GmbH





# Theo Kranz Versand



AUSGEZEICHNET  
ZUM BESTEN  
VIDEO- UND  
COMPUTERSPIEL-  
SPEZIAL-VERSAND-  
HANDLER AUF DER  
E3N-MESSE 1997  
IN NÜRNBERG.

## PlayStation

**SONY PLAYSTATION** ..... 289,-  
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,  
KABEL UND DEMO-CD  
BEGRENZT WIEDER LIEFERBAR:  
SONY PLAYSTATION VALUE PACK ..... 323,-  
WIE OBEN, INKL. ORIG. MEMORY CARD  
UND ZWEIWECHSEL CONTROL PAD  
CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN ..... 29,95  
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) ..... 39,95  
CONTR. PAD ANALOG DUAL SHOCK ..... 59,95  
GAMEBUSTER SCHUMMELMODUL ..... 84,95  
X-PLORER - CHEAT-CARTRIDGE ..... 89,95



### GRAN TURISMO (PSX) 89,95

RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHLUS) 29,95  
LENKRAD GAMESTICK (1 + 2) 119,95  
LENKRAD TOP GEAR WHEEL ..... 149,95  
(INKL. PEDALE) (FÜR PSX, SAT, N64)



### FRANKREICH '98-FUßBALL-WM (PSX) 89,95 (N64) 119,95

DEAD OR ALIVE (JUNI) ..... 109,95  
DEATHTRAP DUNGEON ..... 89,95  
SPIELEBATER DEATHTRAP DUN. .... 19,95  
DIABLO ..... 89,95  
DODGEM ARENA (MAI) ..... 84,95  
DREPMAS (JUNI) ..... 89,95  
EVERYBODY'S GOLF (JUNI) ..... 79,95  
EXTREM SNOWBOARD ..... 89,95  
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION ..... 89,95  
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM ..... 89,95  
FIGHTING FORCE ..... 99,95  
FINAL FANTASY VII ..... 99,95  
FORMEL 1 '97 ..... 109,95  
FORSAKEN ..... 89,95  
GEX 2 (GEX 3D)-ENTER THE GECKO ..... 89,95  
GHOST IN THE SHELL (JUNI) ..... 89,95  
GOLDEN GOAL '98(MAI) ..... 89,95  
GRAN TURISMO (MAI) ..... 89,95  
HEART OF DARKNESS (JULI) ..... 89,95  
HUGO 1 (MAI) ..... 89,95  
INDY 500 ..... 79,95  
JET RIDER 2 ..... 89,95  
KICK OFF WORLD (MAI) ..... 89,95  
KLONDA (JUNI) ..... 89,95  
KULA WORLD (JUNI) ..... 89,95  
LUCKY LUKE ..... 89,95  
MAGESLAYER (MAI) ..... 89,95  
MASTERS OF TERAS KASI ..... 99,95  
MEDIWIL (JUNI) ..... 89,95

RIVEN - SEQUEL TO MYST ..... 114,95  
ROAD RASH 3D (JUNI) ..... 89,95  
SAN FRANCISCO RUSH ..... 89,95  
SENTINEL RETURNS (JULI) ..... 89,95  
SHADO WARRIOR (JUNI) ..... 84,95  
SKULL MONKEYS ..... 89,95  
SNOWRACER '98 ..... 89,95  
SPAWN ..... 79,95  
SPEED WORLD (MAI) ..... 49,95  
STEEL REIGN ..... 79,95  
STREETFIGHTER COLLECTION ..... 84,95  
SUPERCROSS '98 (MAI) ..... 84,95

G.A.S.P. (MAI) ..... 149,95  
GOEMON MYSTICAL NINJA ..... 149,95  
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 ..... 89,95  
LAMBORGHINI 64 ..... 129,95  
LYAT WARR (OHNE RUMBLE PAK) ..... 89,95  
MARIO KART 64 ..... 89,95  
MIKE PLAZZAS STRIKE ZONE(MAI) ..... 119,95  
MULTI RACING CHAMPIONSHIP ..... 119,95  
NAGANO WINTER OLYMPICS ..... 144,95  
NBA COURTSTIDE (MAI) ..... 89,95  
NBA PRO '98 ..... 139,95  
NHL BREAKAWAY HOCKEY ..... 119,95



### NEED FOR SPEED 3 (PSX) 89,95



### KULA WORLD (JUNI) (PSX) 89,95

## Space Beamer

Der Nr. 1 Hit aus den USA  
("Toy of the Year 1997")  
jetzt auch in Deutschland!



Strahlung ungefährlich dank  
spezieller InfraRot-Technik

Space Basic Set (1 Laser, 1 Weste) ..... 59,95  
Space Robo Set (1 Laser, 1 Robo) ..... 79,95  
Space Team Set (2 Laser, 2 Westen) ..... 89,95

SUPER MATCH SOCCER ..... 84,95  
SUPER PANG COLLECTION ..... 89,95  
TENNIS ARENA 2 (MAI) ..... 84,95  
TEST DRIVE 4 ..... 89,95  
THEME HOSPITAL ..... 89,95  
TOCA TOURING CAR CHAMPION ..... 89,95  
TOMB RAIDER 2 ..... 89,95  
SPIELEBATER TOMB RAIDER 2 ..... 19,95  
TOTAL NBA '98 (MAI) ..... 79,95  
TREASURES OF THE DEEP (JUNI) ..... 89,95  
UBIK ..... 99,95  
V-BALL (MAI) ..... 89,95  
V-RALLY ..... 89,95  
VIGILANTE 8 (JUNI) ..... 89,95  
VIPER (JULI) ..... 89,95  
VIVA FOOTBALL (JULI) ..... 89,95  
VR BASEBALL '99 ..... 79,95  
VS. (VERSUS) (MAI) ..... 99,95  
WARGAMES (JUNI) ..... 89,95  
WARHAMMER 2-DARK OMEN ..... 89,95  
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 ..... 79,95  
WCW NITRO (JUNI) ..... 99,95  
WILD ARMS (JUNI) ..... 79,95  
WORLD LEAGUE BASKETBALL ..... 89,95  
WORLD LEAGUE SOCCER '98 (MAI) ..... 79,95  
WORLD RALLY CHAMP. T.MAK. (MAI) ..... 94,95  
WRECKING CREW (JUNI) ..... 99,95  
WWE WARZONE (JULI) ..... 89,95  
X-COM APOCALYPSE (JUNI) ..... 89,95  
XENOGRAZY ..... 94,95  
YOUNGBLOOD (JULI) ..... 89,95

OLYMPIC HOCKEY '98 ..... 129,95  
RAMPAGE WORLD TOUR (MAI) ..... 129,95  
RECKIN' BALLS (MAI) ..... 129,95  
SNOWBOARD KIDS ..... 89,95  
SUPER MARIO 64 ..... 89,95  
SPIELEBATER SUPER MARIO 64 ..... 24,90  
TENNIS ARENA 2 (JUNI) ..... 139,95  
TRISPHERE ..... 89,95  
VIRTUAL CHESS 64 (MAI) ..... 119,95  
WAYNE GRETZKY HOCKEY'98(MAI) ..... 129,95  
WCW VS NWO: WORLD TOUR ..... 139,95  
WETRIX (MAI) ..... 129,95  
WWE WARZONE (JUNI) ..... 129,95  
YOSHI'S STORY ..... 89,95  
SPIELEBATER YOSHI'S STORY ..... 24,80

ENEMY ZERO - 4 CD'S ..... 99,95  
HOUSE OF DEAD ..... 89,95  
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN) ..... 119,95  
JURASSIC PARK - LOST WORLD ..... 89,95  
MARVEL SUPER HEROES ..... 89,95  
NASCAR '98 ..... 89,95  
NBA LIVE '98 ..... 89,95  
NBA ACTION 98 ..... 89,95  
NHL '98 ..... 89,95  
NHL ALLSTAR HOCKEY '98 ..... 89,95  
PANZER DRAGON SAGA - 4 CD'S ..... 89,95  
RAMPAGE WORLD TOUR ..... 89,95  
RESIDENT EVIL ..... 89,95  
RETURN FIRE ..... 89,95  
RIVEN - MYST 2 (JUNI) ..... 89,95  
SEGA TOURING CAR ..... 99,95  
SHINING FORCE 3 (JUNI) ..... 89,95  
SHINING THE HOLY ARK ..... 89,95



### YOSHI'S STORY (N64) 89,95



### PANZER DRAGON SAGA (SAT) 89,95



### FORSAKEN (PSX) 89,95 (N64) 129,95

YOSHI'S STORY (N64) 89,95  
SHINING FORCE 3 (JUNI) (SAT) 89,95  
PANZER DRAGON SAGA (SAT) 89,95

## Sega Saturn

SEGA SATURN MAXI SET ..... 294,-  
GRUNDGERÄT + SOVIET STRIKE  
SEGA SATURN MEGA ACTION SET ..... 333,-  
WIE MAXI SET + THUNDERHAWK 2 +  
SHELLSHOCK + BLAM MACHINEHEAD  
CONTROL PAD ORIG. .... 44,95  
INFRAROT-PAD 2 STCK ORIG. .... 59,95  
LEVIATHAN RACER ..... 89,95  
6-PLAYER-ADAPTER ..... 29,95  
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL ..... 79,95  
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. .... 49,95  
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS ..... 74,95  
ATLANTIS - 2CD'S ..... 89,95  
BEDLAM ..... 79,95  
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) ..... 89,95  
BURNING RANGERS (JUNI) ..... 89,95  
COMMAND & CONQUER ..... 79,95  
COURIER CRISIS (MAI) ..... 89,95  
CROC ..... 89,95  
DARK SAVANT ..... 74,95  
DRAGON FORCE ..... 89,95

SONIC R - SONIC T.T. .... 99,95  
STEEP SLOPE SLIDERS ..... 94,95  
STREETFIGHTER COLLECTION ..... 84,95  
WARCRAFT II ..... 89,95



### BURNING RANGERS (JUNI) (SAT) 89,95

WINTER HEAT ..... 94,95  
WORLD LEAGUE SOCCER (MAI) ..... 89,95  
WORLDWIDE SOCCER '98 ..... 84,95  
Z ..... 99,95

## Nintendo 64

NINTENDO 64 ..... 289,-  
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD  
UND AV-SCART-KABEL  
CONTROL PAD-ORIG. VER. FARBEN ..... 54,95  
CONTR. PAD TRIDENT PRO COMBO ..... 59,95  
(INKL. MEMORY-CARD 0,25 MEG)  
LENKRAD LX4, INKL. PEDALE, RUMBLE-  
KART, MEMORY-CARD-EINSCHUB ..... 129,95  
GAME BUSTER ..... 99,95  
MEMORY CARD 0,25 MEG - ORIG. .... 34,95  
MEMORY CARD 1 MEG ..... 39,95  
HYPER PAKI RUMB.PAK+MEM.CARD)49,95  
LX4 TREMOR PAK ..... 29,95  
ACCLAIM SPORTS SOCCER (MAI) ..... 129,95  
AERO GAUGE (JUNI) ..... 144,95  
AERO FIGHTER ASSAULT ..... 139,95  
BANJO UND KAZOOIE (JULI) ..... 89,95  
BOMBER MAN 64 ..... 89,95  
BUST A MOVE 2 (MAI) ..... 109,95  
CASTLEVANIA 3D ..... 139,95  
CRUISIN WORLD (JUNI) ..... 89,95  
DIDDY KONG RACING ..... 89,95  
DUAL HEROES (MAI) ..... 129,95  
EXTREME G ..... 119,95  
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION ..... 89,95  
FIFA - WM FRANKREICH '98(MAI) ..... 119,95  
FIGHTER'S DESTINY ..... 129,95  
FORSAKEN (MAI) ..... 129,95

## TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

**SEGA SATURN**  
3 DIRTY DWARVES ..... 39,95  
AMOK ..... 39,95  
ANDRETTI RACING(engl.)A) ..... 39,95  
BLAM MACHINEHEAD ..... 24,95  
BLAZING DRAGONS ..... 19,95  
BUST A MOVE 3 ..... 49,95  
CLOCKWORK KNIGHT 2 ..... 39,95  
CRIMEWAVE ..... 14,95  
DARKLIGHT CONFLICT ..... 24,95  
FORMULA KARTS ..... 39,95  
JOHNNY BAZOOKATONE ..... 14,95  
MADDEN '97 ..... 14,95  
MASS DESTRUCTION ..... 49,95  
NIGHTS-3D ANALOG PAD ..... 24,95  
PARODIUS DELUXE ..... 19,95  
SHELLSHOCK ..... 24,95  
SOVIET STRIKE ..... 24,95  
STREETFIGHTER 3000 ..... 19,95  
SWAGMAN ..... 39,95  
THUNDERHAWK 2 ..... 24,95  
TOMB RAIDER ..... 59,95  
TORICO ..... 49,95  
VIRTUAL GOLF ..... 24,95  
VIRTUAL HIGHLIDE ..... 39,95

**SONY PLAYSTATION**  
MASS DESTRUCTION ..... 59,95  
POWERBOAT RACING ..... 69,95  
X-MEN CHILDREN OF A ..... 89,95  
**PLATINUM-EDITION**  
ADIDAS POWER SOCCER ..... 49,95  
AIR COMBAT ..... 49,95  
ALIEN TRILOGY ..... 49,95  
CRASH BANDICOOT ..... 49,95  
DESTRUCTION DERBY 2 ..... 49,95  
FADE TO BLACK ..... 44,95  
FIFA SOCCER '96 ..... 44,95  
FORMEL 1 '96 ..... 49,95  
INT. SUPERSTAR SOC. PRO ..... 49,95  
INT. TRACK AND FIELD ..... 44,95  
MICRO MACHINES V3 ..... 49,95  
PANDEMONIUM ..... 49,95  
PORSCH CHALLENGE ..... 49,95  
RAYMAN ..... 44,95  
RIDGE RACER EVOLUTION ..... 49,95  
ROAD RASH ..... 44,95  
SOUL BLADE ..... 49,95  
SOVIET STRIKE ..... 44,95  
TEKKEN 2 ..... 49,95  
THUNDERHAWK 2 ..... 44,95  
TOMB RAIDER ..... 49,95  
TRUE PINBALL ..... 44,95  
WIPROUT 2097 ..... 49,95  
WORMS ..... 44,95

**NINTENDO 64**  
INT. SUPERSTAR SOCCER ..... 89,95  
TUROK DINOSAUR HUNTER ..... 99,95

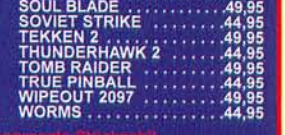
gleich zugreifen, begrenzte Stückzahl!



### DEAD OR ALIVE (JUNI) (PSX) 109,95



### BREATH OF FIRE 3 (JUNI) (PSX) 89,95



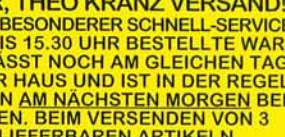
### NBA PRO '98 (PSX) 99,95 (N64) 139,95



### COLIN McRAE RALLY (JULI) (PSX) 89,95



### TOMB RAIDER 2 (PSX) 89,95



### VIGILANTE 8 (JUNI) (PSX) 89,95

NUTZEN SIE  
UNSEREN BESONDEREN  
VORBESTELL-SERVICE!  
SIND BEI IHRER BESTELLUNG  
NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR,  
ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE  
ERSTE LIEFERUNG, DIE NACH-  
LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI.\*  
BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR.  
SIE KÖNNEN AUCH UNSER  
KOSTENLOSES PREIS-  
LISTEN-MAGAZIN MIT  
FRANKIERTEM (3 DM)  
UND ADRESSIERTEM  
RÜCKUMSCHLAG  
ANFORDERN.



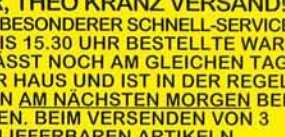
### COLIN McRAE RALLY (JULI) (PSX) 89,95



### TOMB RAIDER 2 (PSX) 89,95



### VIGILANTE 8 (JUNI) (PSX) 89,95



### BURNING RANGERS (JUNI) (SAT) 89,95

## SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE:  
IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE  
VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG  
UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL  
SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI  
IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3  
LIEFERBAREN ARTIKELN  
GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.\*



ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; UFS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR; BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECHE) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWAHR. \*GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. HÄNDLERFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602. \*\* ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION.



# Bei Anpfiff Action

1		WLS Saison 98/99	PC CD PlayStation	13
2		published by	EIDOS INTERACTIVE	14
3		Sitzplatz überdacht		15
4	Mo-So	24 Stunden	3358 *	16
5		*Superflüssige Grafik mit bis zu 30 Bildern/Sek.		17
6		*Dolby-Pro-Logic-Surround-Sound *Alle gängigen 3D-Grafikkarten (PC-Version) *4-Spieler-Modus		18
7	KMF Hamburg	*Dynamische Kameraführung *Nationalliga, Weltliga, Freundschaftsspiele, Pokalturniere		19
8		und unberechenbares Wetter		20
9		Keine Haftung für Personen- und Körperschäden, sowie resultierender Sucht und nervösem Fingerkribbeln. Bei Verlangen: Weiterspielen!		21
10				22
11				23
12		Die Dauerkarte für's Vergnügen.		∞

