



8/99

DM 6,50
S 52,-/sfr 6,50/lfr 158,-
Lit 9000/Pta 725,-/Dr 1700

VIDEO

VIDEO GAMES

VIDEO GAMES



Special:
HYPER NEO
Geo 64

Heiße Horror-Action

• Silent Hill
Dino Crisis
• Soul Reaver



PS

Überraschende Sommerhits

Duke Nukem
Zero Hour
• World Driver Championship
• Gauntlet Legends

N64

Die Spieleflut reißt nicht ab!

King of Fighters '99
Carrier • Slave Zero
Expendable

DC

Oldie-Special Teil 4: DER JAGUAR
Handheld-Boom – Die kleinen Wilden
Neues Futter für: Game Boy Color,
Neo Geo Pocket Color, game.com

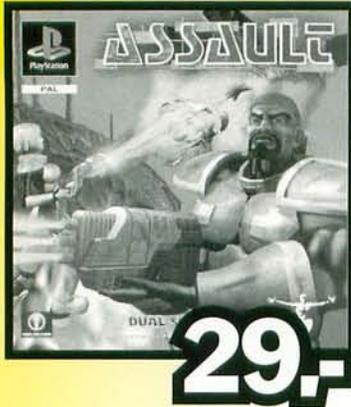
SPECIAL

DIE ROLLENSPIELER-GEMEINDE FROHLOCKT:
LUNAR STAR OCEAN,
JADE COCOON,
LEGEND OF KARTIA,
RACING LAGOON



Für Playboys

Heiße Spielchen, sexy Preise.



29,-

Assault
PlayStation-Spiel



39,-

ISS Pro 98
PlayStation-Spiel



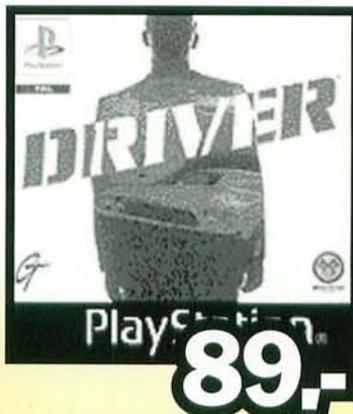
49,-

Gran Turismo
PlayStation-Spiel



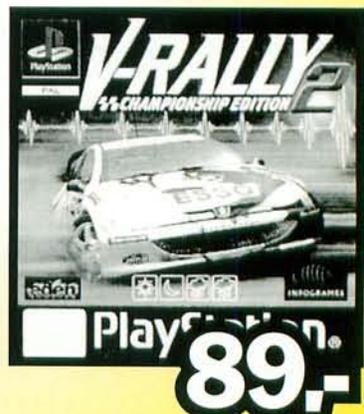
49,-

Final Fantasy VII
PlayStation-Spiel



89,-

Driver
PlayStation-Spiel



89,-

V Rally 2
PlayStation-Spiel

ProMarkt

Wir sind die Guten.

und Playgirls



Bust a Move 2
Nintendo 64 Spiel

29,-



F1 Pole Position
Nintendo 64 Spiel

119,-



Star Wars Episode 1
Nintendo 64 Spiel

39,-

Hier sind die Guten:

10365 Berlin
10365 Berlin
10719 Berlin
12055 Berlin
12277 Berlin
12351 Berlin
12619 Berlin
13357 Berlin
13405 Berlin
13597 Berlin
16356 Eiche
03044 Cottbus
04329 Leipzig
04463 Großpösna

06128 Halle
06217 Merseburg
06449 Aschersleben
06766 Bobbau/Wolfen
06842 Dessau-Mildensee
06886 Wittenberg
09247 Röhrsdorf
09456 Annaberg-Buchholz

14467 Potsdam
14624 Dallgow
14778 Wust/Brandenburg
15230 Frankfurt/Oder
16225 Eberswalde

17036 Neubrandenburg
17489 Greifswald
28259 Bremen
28277 Bremen

38820 Halberstadt
38855 Wernigerode
39104 Magdeburg
39326 Hermsdorf
39576 Stendal

67059 Ludwigshafen
67065 Ludwigshafen
67346 Speyer

67549 Worms
68161 Mannheim
68163 Mannheim
68519 Viernheim
68789 St.-Leon-Roth
69115 Heidelberg
69123 Heidelberg

70173 Stuttgart
74076 Heilbronn
76185 Karlsruhe
79194 Gundelfingen

82166 Gräfelfing
84030 Landshut
90429 Nürnberg
90482 Nürnberg
92637 Weiden
93051 Regensburg
99734 Nordhausen

L-1610 Luxemburg
L-4011 Luxemburg

KLICK MICH:
www.promarkt.de

ProMarkt

Wir sind die Guten.

Räubereien

Hmmm... "Raubkopierer sind cool und wer was anderes sagt, ist ein Spießler." Nicht ganz so deutlich drückte es kürzlich ein Internet-User aus, der sich über die Anti-Raubkopierer-Anzeige in unserer Ausgabe 7/99 lustig machte. Tatsache ist, daß der Industrie jährlich ein beträchtlicher finanzieller Schaden durch kommerzielle Raubkopien entsteht. Natürlich trumpfen die Hersteller ständig mit Milchmädchen-Rechnungen auf: "400.000 Spieler zocken das Game XYZ, wir haben aber nur 80.000 verkauft. Also sind uns 320.000 Stück durch die Lappen gegangen." Das ist natürlich stark übertrieben (Stichwort: Schulhof-Piraterie) – allerdings ist es nicht von der Hand zu weisen, daß sich vielleicht 30.000 Spieler das entsprechende Produkt ohne die Existenz von kommerziellen Raubkopien doch gekauft und damit erheblich für Umsatz gesorgt hätten. So bleibt unter dem Strich ein dickes Minus, das in der Vergangenheit schon öfters kleineren Softwarefirmen das finanzielle Kreuz gebrochen hat.

Doch nicht nur kleine Programmiererteams leiden darunter – auch Projekte von Big Playern haben mit Budgetkürzungen zu kämpfen, die sich letztendlich auf die Qualität niederschlagen. Vor allem innovative Neuerungen bedeuten in der Regel einen erhöhten Investitionsaufwand – Risiken, die manche Firmen nicht mehr eingehen wollen oder können. So werden wir halt mit der x-ten Fortsetzung von Lara, FIFA & Konsorten bedient – ist nicht unbedingt prickelnd, oder? Dies alles bringt auch gleich noch ein anderes Thema auf den Plan: Importe.

Denn immer häufiger meinen die europäischen Niederlassungen der Hersteller sich auch vor Umsatzverlusten durch Länder-Abfragen schützen zu müssen. Mit solchen Software-Codes versehene Import-Spiele verweigern dann selbst auf umgebauten Konsolen die Arbeit (siehe *Dino Crisis*).

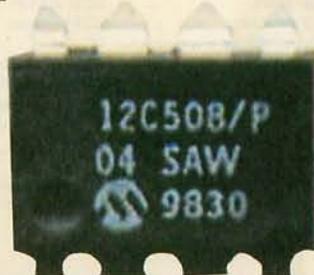
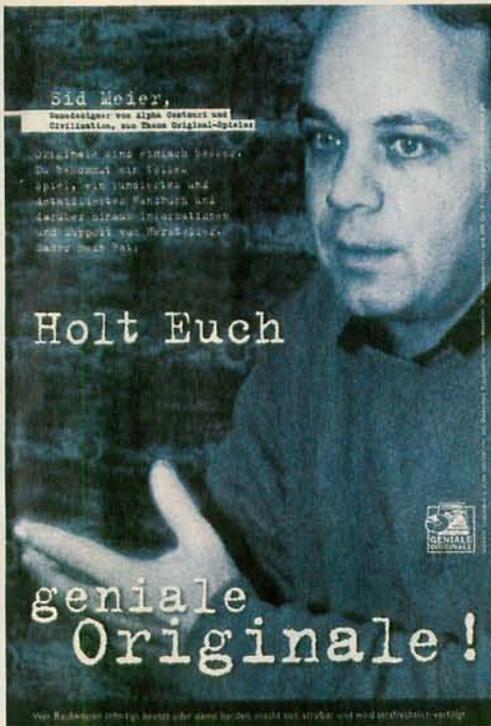
Klar, bald kommt dann ein neuer MOD-Chip heraus, der auch dieses Game korrekt abspielen läßt. Allerdings fängt dann beim nächsten Produkt das Spielchen von vorne an und ein neuer Umbau-Chip wird benötigt. Wer sich auf diese MODalitäten einlassen will, wird zukünftig einen ganzen Sack voller Chips benötigen. So könnte es bald heißen: MOD-Chip einbauen, Spiel übertrieben (Stichwort: Schulhof-Piraterie) – allerdings ist es nicht von der Hand zu weisen, daß sich vielleicht 30.000 Spieler das entsprechende Produkt ohne die Existenz von kommerziellen Raubkopien doch gekauft und damit erheblich für Umsatz gesorgt hätten. So bleibt unter dem Strich ein dickes Minus, das in der Vergangenheit schon öfters kleineren Softwarefirmen das finanzielle Kreuz gebrochen hat.

Bis jetzt ist dieses Szenario nur reine Fiktion – weit weg sind wir davon allerdings nicht mehr... Und dies alles, weil den Herstellern die benötigten Umsätze durch die Lappen gehen. Die Industrie trifft aber auch eine gehörige Portion Mitschuld: Zu lange hat man sich nicht um wirksame Schutzmechanismen bemüht und die Hände in den Schoß gelegt. Daß nun die Import-Spieler darunter zu leiden haben, ist bitter.

Doch zurück zu unserer Anzeige in der Ausgabe 7/99: Wir sind klar gegen kommerzielle Raubkopierer. Wer gute Spiele macht, sollte dran verdienen – nicht, wer sie klaut und weiterverkauft. Dann nämlich würde die Qualität eines Games über den Erfolg entscheiden und dies täte der gesamten Branche gut.

Echte Freaks kaufen sich sowieso Originale – denn die freuen sich nicht nur über ein kurzes Match zwischendurch, sondern blicken auch mit Besitzerstolz auf die verstaubten Verpackungen in ihren Regalen...

Eure original-verpackte VG-Crew





**ICH MACH DICH
KRANKENHAUS**



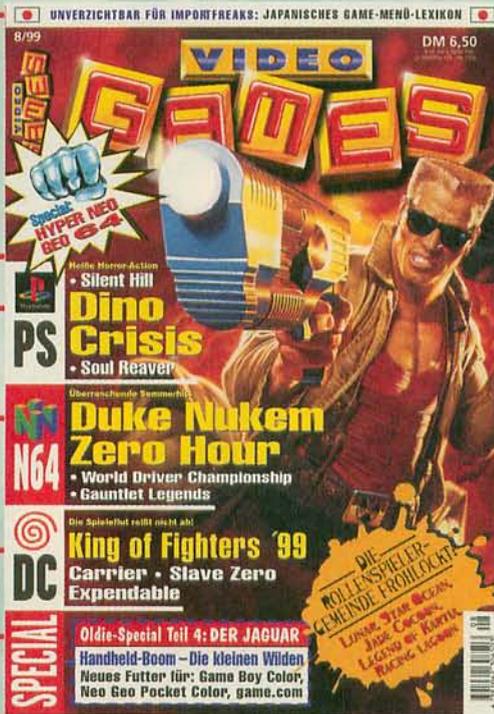
BLOODY ROAR 2
BRINGER OF THE NEW AGE



DAS HÄRTESTE 3D-BEAT'EM-UP, DAS ES JE GAB !



50



12

30

74

62

16



22

CARRIER (DC):
Ein kleiner Preview auf die kommende Zombiehitz. Statt in Kleinstädten geht's auf einem Flugzeugträger zur Sache.

26

GAUNTLET 2 (N64/PS):
Einer der legendärsten Spielautomaten überhaupt. Endlich rückt die Wohnzimmer-Adaption in greifbare Nähe.



23

SLAVE ZERO (DC):
Groß ist gar kein Ausdruck für Dimensionen dieses brachialen Kampf-Mechs. Da bleibt kein Stein auf dem anderen.



PREVIEWS

- Aironauts (PS) _____ 34
Wer hier bestehen möchte, braucht neben guten Nerven auch Fingerspitzengefühl.
- **Dino Crisis (PS)** _____ 30
Capcom zeigt, daß sie nicht nur mit Zombies Gänsehaut erzeugen können.
- Gungage (PS)** _____ 38
Ein ungewöhnlicher 3D-Shooter, der Euch mit beeindruckend großen Gegnern konfrontiert.
- Metal Gear Solid VR-Missions (PS)** _____ 35
Das Flehen aller Fans wurde erhört. Endlich neue Herausforderungen für Superagent Solid Snake.
- Mission Impossible (PS)** _____ 36
Kann sich die PlayStation-Umsetzung dieses Film-Hits mit der N64-Version messen?
- Rollcage Xtreme (PS)** _____ 32
Ein erster Blick auf die Fortsetzung des Crash-Racers.
- X-Files (PS)** _____ 37
Endlich suchen Scully und Mulder auch auf der Playstation nach der Wahrheit.

WORK IN PROGRESS

- **Carrier (DC)** _____ 22
Die Welle an Horrorshockern für das DC reißt nicht ab.
- **Gauntlet Legends (N64/PS)** _____ 26
Der legendäre Arcade-Automat erfährt endlich seine gebührende Umsetzung auf aktuelle Videokonsolen.
- **Jade Cocoon (PS)** _____ 27
Schon jetzt gilt dieses grafisch brillante RPG mit Pocket-Monster-Einschlag als Hit-Kandidat.
- King of Fighters' 99 (Neo Geo)** _____ 24
Ein Leckerbissen für alle arcadeverwöhnten Beat'em-up-Fans
- **Slave Zero (DC)** _____ 23
Wir haben diesen Action-Kracher bereits für Euch probegezockt.
- Soul Fighters (DC)** _____ 20
Die französischen Entwickler Piggy Back brachten uns eine Preview-Version dieses Fighters.

SPECIALS

- Buriki One** _____ 12
Hyper Neo Geo 64-Spielautomat. Wir nahmen diese Wunderkiste genau unter Lupe.
- Jaguar-Special** _____ 55
Der ersten wirklichen 64-Bit-Maschine wurde leider kein Erfolg zuteil. Lest warum.
- Neo Geo Pocket Color** _____ 28
Die Spielhalle für die Jackentasche?
- **Pocket-Corner** _____ 16
Die aktuellsten GBC-Games im Test und eine kleine Vorschau auf kommende Hits.
- Racing Sim 2-Competition** _____ 11
Gewinnt tolle Preise aus der faszinierenden Welt des Motorsports.
- Zubehör-Test** _____ 96
Die neuste Hardware im unbarmherzigen VG-Testlabor.



Alex, I'm sorry for what happened to Luna...but what are you going to do?

60

LUNAR SILVER STAR STORY (PS):
Zu Recht läuft jedem RPGler bei LSSS das Wasser im Mund zusammen.



74

DUKE NUKEM ZERO HOUR (N64):
Dieser Kult-Shooter bedarf keiner Erklärung mehr, oder? Alien-Jagd quer durch die Zeit!



76

SOUL REAVER (PS):
Vergesst Lara! Raziel, der Fürst der Rache, setzt neue Maßstäbe auf der PlayStation.



IMPORTE

● Expendable (DC)	69
Giant Gram Japan Wrestling 2 (DC)	71
● King of Fighters Dream Match' 99 (DC)	62
● Lunar Silver Star Story (PS)	60
Racing Lagoon (PS)	66
Rival Schools 2 (PS)	68
Shoutokou Battle (DC)	67
Spriggan Lunar Verse (PS)	70
● Star Ocean (PS)	58
● World Driver Championship (N64)	64

TIPS + TRICKS

Ace Combat 3 (PS)	48
A Bug's Life (N64)	46
Chocobo Racing (PS)	48
Dickes Ende	54
Driver (PS)	44
Final Fantasy VIII - Japanische Basics (PS)	50
VG - Fachwörterbuch für jap.Games (PS)	52
House of the Dead 2 (DC)	46
King Of Fighters Dream Match' 99 (DC)	44
Lode Runner 3D (N64)	46
Lunar: Silver Star Story Complete (PS)	46
NBA Jam' 99 (N 64)	45
Star Wars: Episode 1- Racer (N64)	46
Virus (PS)	48
World Driver Championship (N64)	45



78

APE ESCAPE (PS):
Sonys witzige Affenjagd quer durch die Zeitgeschichte.

RUBRIKEN

Editorial	4
Hitparade	72
Impressum	54
Inserentenverzeichnis	89
Leserpost	40
News	8
Szene Chat	43
Vorschau	98



80

STAR OCEAN (PS):
Genialer RPG-Nachschub der Dragonquest-Macher.

TESTS

SONY PLAYSTATION

● 360 Three Sixty	92	Rampage 2	95
actua Ice Hockey 2	95	● Silent Hill	80
Ape Escape	78	● Soul Reaver	76
Attack of the Saucerman	93	Virus	85
Capcom Generations	94		
Castrol Honda Superbike World Champions	91		
Evil Zone	90		
Kurushi Final	85		
● Legend of Kartia	86		
Omega Boost	88		
Point Blank 2	73		

NINTENDO 64

● Duke Nukem Zero Hour	74
Flying Dragon	84
Shadowgate	82





Posing-Szene nach dem Sieg.

Sammlerstück

Am 22. Juli erscheint in Japan bereits die zweite streng limitierte Dreamcast-Edition in einer anderen Farbe als weiß. Der lila Special Edition folgt jetzt eine Charge von 500 durchsichtigen DCs mit dem Namen Dreamcast Model: Seaman. Das Bundle enthält eine durchsichtige Konsole, ein durchsichtiges Pad, ein durchsichtiges VMS, ein Mikrofon und das Spiel Seaman, bei welchem Ihr eine Art männliche Nixe per Spracheingabe auf dem Bildschirm herkommandiert. Leider stören die nicht transparenten Einfassungen für die Pads an der Konsole sowie die für das VMS am Pad bei dieser Edition den ästhetischen Gesamteindruck erheblich.



NEUE PSX

Still und heimlich hat Sony zwar PAL-PSX einer neuen Baureihe (SCPH-9002C) eingeführt, bei denen der Parallel-Port fehlt. Ein pfiffiger Umbauspezialist (Next Generation/Gelsenkirchen, Tel: 02 09 - 77 88 11) hat jedoch schon eine Lösung für alle unzufriedenen Sony-Neukunden parat: Für 70 Mark (inkl. ein Jahr Garantie) könnt Ihr Eure abgespeckte Sommer-'99-PSX nachrüsten, so daß sich Exploder, Game Buster, Video-CD-Modul etc. auch mit der neuen Baureihe vertragen.

Tekken Tag Tournament Arcade

Gemeinsam in den Kampf, so lautet bei TTT die Devise, da hier sämtliche Kämpfer aus allen drei Tekken-Teilen aufeinanderprallen. Während die Fangemeinde bereits Tekken 4 entgegenfiebert, hat Namco auch noch dieses andere heiße (Recycling-)Eisen im Feuer, das höchstwahrscheinlich ebenfalls für die PlayStation umgesetzt wird. Bei der Arcade-Version sind anfangs nur 20 Charaktere frei verfügbar. Der Rest soll nach ca. einem Monat automatisch freigeschaltet werden. Neu ist hier außerdem, daß Ihr als Tag-Team antretet (der inaktive Kämpfer wartet jeweils am Rand und regeneriert seine Energieleiste), wobei allerdings nicht beide Gegner besiegt werden müssen, sondern es reicht, einen von Ihnen auszuschalten. Dadurch eröffnen sich völlig neue Poker- bzw. Taktikmöglichkeiten: Ihr könnt so z.B. einen Kämpfer bis kurz vor dem Exitus "verheizen" und dann schnell abklat-

schen. Habt Ihr zu sehr Vabanque gespielt, kann es allerdings auch sein, daß Euch ein Überraschungscombo des Gegners einen Strich durch die Rechnung macht.

Grafisch erinnert TTT sehr an Tekken 3. Die Kamera ist zwar ein wenig näher am Geschehen, wodurch die Kämpfer etwas größer wirken, die Engine scheint aber dieselbe zu sein. Das innovativste Feature sind die Tag-Throws: Wirbelt Ihr einen Kontrahenten genau im richtigen Winkel zu Eurem Partner hinüber, springt dieser automatisch auf und buttert noch zusätzlich rein. Manche Fighter (wie z.B. Armor King und King) haben spezielle gemeinsame Tag Throws, die nur funktionieren, wenn diese beiden zusammen ein Team bilden. Mehr dazu demnächst in diesem Theater.

Eigentlich ist TTT "Tekken 3 1/4"



Von 34 Helden sind nur 20 sofort verfügbar.



Juns Combos hams in sich! Bye bye Ganryu ...



Die Vorstufe zum Tag-Throw.

PREISRUTSCH?

Obwohl bislang nicht offiziell bestätigt, halten sich in der Branche hartnäckig die Gerüchte, daß Sony auf der IFA die nächste Preissenkungsrunde für September bekanntgeben wird. Pünktlich zum Dreamcast-Start wird das PlayStation-Basispaket dann vermutlich nur noch 199 Mark kosten – 300 Mark weniger als Segas Konkurrenzgerät!

Driver-Mania PS

GTs Markteinführung von Driver Ende Juni war mehr als erfolgreich, dafür aber alles andere als gewöhnlich. Gleich mehrere Nova kamen zusammen: Noch nie ist eine Spielefirma bei der Vermarktung eine Kooperation mit der BILD Zeitung eingegangen ("BILD Interactive" prangt z.B. auf sämtlichen Verpackungen), noch nie zuvor hat es ein Videospiel auf die Titelseite einer Tageszeitung geschafft, noch nie ist die Video Games von BILD zitiert worden (Ausgabe vom 24. Juni) und noch nie hat ein Rennspiel während des gefürchteten Sommerlochs so reißen den Absatz gefunden wie in diesem Fall (Erstauslieferung 140.000 Stück, in der Verkaufshitparade von 0 auf Platz 1). Mal sehen, ob Driver trotz fehlendem Kopierschutz die magische Marke von 200.000 verkauften Spielen in Deutschland erreicht. Dann gibt's nämlich den begehrten Platin-Award des Verbands der Unterhaltungssoftware Deutschland (das haben bisher nur FIFA '99, Formel 1, Formel 1 '97, Formel 1 '98, Gran Turismo, Tomb Raider 2 und Tomb Raider 3 geschafft).



Virgin Event PS

Deutschlands Rap- und Hip-Hop-Größen beim virtuellen Kräftemessen mit Bloody Roar 2 und Street Fighter Alpha 3! Die Firmen Booya Records und Virgin Interactive haben vergangenen Monat in Hamburg dazu eine Zockersession der besonderen Art organisiert. Anwesend waren:

Alex Prince – schaffte ihren Durchbruch gemeinsam mit Nana mit dem Welterfolg "Lonely" und startet derzeit erfolgreich eine Solokarriere. Ihre erste Single "How we livin'" war 1998 ein echter Ohrwurm und Hit, und im Sommer diesen Jahres wird sie das komplette Album veröffentlichen.

Craig Smart – steht kurz vor seinem ganz großen Durchbruch in Deutschland. Seine neue Single "Señorita" läßt vor allem Damenherzen höher schlagen.

AK Swift – der schwarze Vorzeigerapper der Booya-Family ist bereits ein alter Hase in Deutschlands Raphistorie. Er war bereits mit der Gruppe "Magic Affairs" auf Tour, ehe er sich gemeinsam mit Nana einen Namen machte, und nach "Lonely" eine Solokarriere startete. Mehr als 250.000 verkaufte Singles von seinem europaweiten Hit "Light in me" und "In the Game" sprechen eine klare Sprache.

AK Swift ist der größte PlayStation-Freak der drei, hat er doch sämtliche Spiele zu Hause in seinem Regal stehen. Allerdings räumte er ein, daß er gegen seinen kleinen Sohn oft nicht den Hauch einer Chance hat. Dennoch konnte er sich gegen seine Mitsstreiter bei Bloody Roar 2 konsequent



Craig Smart und AK Swift beschnüffeln Alex Prince.

durchsetzen – hier kam ihm sein Training zu Hause sicherlich entgegen.

Auf die Frage, welche anderen Genres er gerne spielt, kam wie aus der Pistole geschossen: "Auch wenn Ihr's nicht glaubt, ich hasse alles was mit Autorennen zu tun hat! Ich bin mehr der Fan von Prügelspielen. Wenn die Kinder im Bett sind, gehe ich aber auch gerne mal auf Zombiejagd..."

Alex Prince ist die spielerische Unschuld in Person: "Ich halte so ein PlayStation-Pad zum ersten Mal in den

Fingern. Ich hab zwar mal Mario auf dem alten grauen Kasten gespielt (gemeint ist wohl das NES), aber seitdem hat sich ja einiges getan."

Craig Smart hingegen ist absoluter Comicfan und vergöttert alles rund um die Marvel Heroes. So freute er sich besonders auf Marvel Super Heroes vs. Street Fighter. An den Pads konnte er sich anfangs zwar gegen Swift behaupten, verlor allerdings dann doch noch knapp.

Am Ende des digitalen Kräftemessens hatte jeder Teilnehmer seinen Spaß gehabt und konnte ohne größere Blessuren den Ring verlassen, mit Ausnahme von leicht lädierten Zwerchfellen. Alle anwesenden Künstler und Manager waren sich jedenfalls einig, daß derlei Events durchaus den ansonsten von Gesangsproben und Studioaufnahmen geprägten Musikertag auflockern, und vielleicht sogar zu einem Spiel-inspiriertem Hit führen können. Sollte dem so sein, dann wißt Ihr ja jetzt, wo dieser seinen Ursprung genommen hat ...

MDK 2

Der MDK-Nachfolger wird momentan gleichzeitig für PC und Dreamcast entwickelt. Der einzige Unterschied zwischen beiden Versionen ist der, daß die DC-Version grafisch mehr Effekte bietet und im Gegensatz zur PC-Variante nicht überall, sondern nur an bestimmten Stellen im Spiel per VMS gespeichert werden darf.



Und noch'n DC-Kracher ...

MDK2 besteht aus neun Leveln, wobei einige Abschnitte immer nur für einen der drei Hauptakteure (Kurt Hectic, Dr. Hawkins und Hund Max) zugänglich sind. Alle bisher veröffentlichten DC-Screenshots sind eine wahre Augenweide, und treiben die Erwartungshaltung dementsprechend in die Höhe.

Tony Hawk's Skateboarding PS

Skateboardfans werden Activations THS vor allem deshalb lieben, weil es die erste wirkliche Simulation dieser Sportart darstellt, die nicht nur durch die Tricks und den Skatestil von Tony bereichert wird, sondern weil sie durch die Zusammenarbeit mit anderen weltberühmten Skatern wie Bob Burnquist, Kareem Campbell, Rune Glifberg, Bucky Lasek, Chad Muska, Andrew Reynolds, Geoff Rowley oder Jamie Thomas auf dem besten Weg ist, das realistischste und innovativste Skateboard-Spiel je zu werden. Tony Hawk als Namenspatron zu gewinnen ist im Nachhinein ein besonderer Glücksfall gewesen, da er Ende Juni bei den X-Games in San Francisco mal



wieder in die Geschichtsbücher einging. Er schaffte als erster Boarder einen 900°! Teilnehmer des größten Skate-Happenings der Welt vom 9. bis 11. Juli in der Dortmunder Westfalenhalle, der 18. Münster Monster Mastership, konnten bereits einen Vorgeschmack erhaschen, da Activision das Spiel im Rahmen des Contests und in Kooperation mit dem Ausrichter SMO an mehreren Displays präsentierte. Tony Hawk's Skateboarding, das übrigens von Neversoft Entertainment entwickelt wird, soll bereits im Herbst erscheinen.



Tony hat den 900° geschafft!!!

DD64 gestorben N64

Endlich herrscht wieder "Rechtssicherheit" im Gamedland! Auf der E3 '98 in Atlanta hat Nintendo ja schon offiziell verkündet, daß jegliche Pläne, das Disk Drive (aka Dynamic Drive) im Westen herauszubringen, vom Tisch seien, nur der Japan-Plan wurde damals noch aufrechterhalten. Inzwischen gibt es aber nicht mal mehr ein letztes Fünkchen Hoffnung, da sämtliche ehemaligen DD-Spiele inzwischen entweder von den Release-Listen verschwunden sind (z.B. *Sim Copter*) oder klammheimlich in die N64-Neuheitenpalte verschoben wurden – derart leise kann wohl nur Nintendo einen Rückzug zelebrieren.

Folgende Ex-DD-Titel haben die Seiten gewechselt und ziehen nun als geplante Cartridge-Versionen ihre Warteschleifen: *Kirby 64*, *Super Mario RPG 2*, *Fire Emblem 64*, *Mother 3*, *Mario Artist* und last but not least *Zelda: Gaiden*. Letzterer Titel soll sogar schon im August auf Nintendos Hausmesse, der Space World, gezeigt werden. Heftige Spekulationen ranken sich allerdings nun darum, ob *Gaiden* wirk-



Das wäre Ihr Preis gewesen. Ohhh ...

lich bereits der Nachfolger von *Zelda: Ocarina of Time* ist, da die DD-Version ja mehr als eine Art Mission-Disk geplant war, die man ohne das Modul-Zelda gar nicht hätte alleine spielen können. Wenn dem jedoch der Fall sein sollte, hieße das, Nintendo muß eine Art Lock-On-Technologie in der Entwicklung haben, so daß zwei Module zusammengesteckt werden können, damit *Zelda: Gaiden* auf Daten von *Zelda: Ocarina of Time* zugreifen kann. Bereits bei *Banjo-Kazooie* wurde ja schon spekuliert, daß *Banjo-Tooie* ein Lock-On-Modul sein müsse, da nur so die drei unzugänglichen Areas des ersten Teils erreichbar sein würden. Mal sehen, ob wir nach der Space World dahingehend schlauer sind.

Nicht nur Spinat macht stark!!



PSX XPLODER FX

- die ultimative Cheat-Cartridge
 - On-Screen-Cheatfinder
- Movieplayer (mit Vorschau)
 - Updatefähig
- Cheattfile mit über 2000 Codes

DM 99.95*

XPLODER N64

- über 300 Codes vorab gespeichert
- PC-Link
- Updatefähig

ab August '99

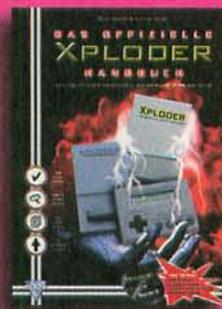
DM 119.95*



PSX XPLODER Pro

- mit zusätzlichem X-Assist zur Suche neuer Codes

DM 149.95*



Das offizielle XPLODER Buch inkl. Expansion-CD

- 160 Seiten mit Erklärungen und Beispielen zu Cheatsuche und X-Link-Software
- riesige Cheatdatenbank mit XPLODER Codes

ab August '99

DM 29.95*

BLAZE

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



Klebefolien PS



TOMMY BOY

Mit der Tommy-Bandenwerbung in 1080° Snowboarding hatte die Promo-Partnerschaft zwischen Nintendo und Hilfiger eigentlich recht vielversprechend begonnen. Was sich deren Strategen jetzt allerdings für den amerikanischen Markt ausgedacht haben, liest sich eher wie ein schlechter Witz: Wer Hilfi-Klamotten für über \$ 50 einkauft (was bei den happigen Preisen kaum schwer fallen dürfte), erwirbt das Recht für weitere rund \$ 60 (ca. \$ 10 Ersparnis gegenüber dem Listenpreis) einen Limited Edition Hilfiger Game Boy Color zu erwerben. Der Haken bei der Sache ist jedoch, daß dieser keine besonders seltene Lackierung o.ä. aufweist, sondern lediglich ein stinknormaler gelber GBC (der unbeliebteste) mit einem popeligen Hilfi-Logo darauf ist.



Seit zwei Jahren ist über PlayStation-Besitzer eine wahre Flut an mehr oder weniger häßlichen Klebefolien für Sonys graue Kiste hereingebrochen, die in regelmäßigen Abständen entweder verschiedenen Fachmagazinen gratis beiliegen oder in Spieleläden auch käuflich zu erwerben sind. Das größte Manko aller bisherigen Aufkleber war jedoch, daß sie sich nur sehr schwer und nie rückstandsfrei wieder entfernen ließen. Großhändler Dynatex vertreibt deshalb seit geraumer Zeit auch bei uns die in Italien überaus beliebten (bereits über 100.000 Stück verkauft) Graphic Kits von Promo Video, welche aus einer hochwertigen Hartplastikfolie bestehen, schön glänzen und kinderleicht wieder abziehbar sind. Die Motivvielfalt reicht von Batman- über Totenkopf- bis hin zu verschiedenen Graffiti-Motiven. Bestellen könnt Ihr die Graphic Kits für ca. 20 Mark u.a. bei Playcom, Maro, Freakshop oder Theo Kranz.

Die deutsche Produktbeschreibung lautet übrigens: "Abnehmbare Sammlungs-aufkleber für die Personalisierung Deines Schaltpults" (kleiner Gag am Rande).

Star wars/Resident Evil Merchandising

Wie schon so oft in der Vergangenheit, wenn in Amerika bestimmte Hypes zelebriert werden, hat Maro auch im Zuge der jüngsten Star Wars-Manie wieder einige neue Merchandising-Figuren importiert und bietet diese nun zum Verkauf an. Die Helden von *Star Wars Episode 1 – The Phantom Menace*, Darth Maul und Co. sind nicht nur schön anzuschauen, in ihrem Inneren wurde zusätzlich ein Sprachchip eingebaut, der im Zusammenspiel mit einem separat erhältlichen

Sprachausgabegerät (Kostenpunkt: 80 Mark) gesampelte Original-Zitate aus dem Film ausspuckt. Die Figuren alleine kosten übrigens rund 40 Mark. Ebenfalls neu eingetroffen sind super-coole, limitierte *Resident Evil*-Platin-Sets



Wurmplage

Im November diesen Jahres veröffentlicht Infogrames *Worms Armageddon* für N64 und Game Boy Color; PlayStation-User werden dagegen von Hasbro beliefert. Die Fortsetzung von Team 17s Partyknüller *Worms* begeistert vor allem wieder durch seinen Mehrspielermodus und eine dicke Portion englischen Humors. Damals wie heute ziehen zwei bis vier Wurm-Armeen in einen Kampf auf Leben und Tod. Jeder der bis zu vier Mitspieler plazierte seine Würmer zunächst einmal an strategisch günstigen Stellen auf den mehrere Bildschirmen großen Spielfeldern. Sind alle WurmSoldaten in Position gebracht, kann die Schlacht beginnen. Mit Panzerfäusten, Lenktraketen, Maschinengewehren und Handgranaten gehen die putzig animierten Würmchen aufeinander los. Jeder Wurm verfügt zu Beginn über 100 Punkte Lebensenergie, die je nach Art des Trefers reduziert werden. Ist der Zähler bei Null angelangt, verabschiedet sich Euer Krieger und sprengt sich selbst in die Luft. *Armageddon* bietet außer detaillierteren Grafiken, mehr Sprüchen und besseren Animationen natürlich vor allem massig neue Waffensysteme (über 30 Stück laut Presseinfo zur PS-Version, über 60 laut Presseinfo zur N64-Version) wie z.B. die Napalm-Attacke, das Superschaf, der indische Atomtest, die Maulwurfsbombe, Baseballschläger oder Laserzielsuchgeräte. Ebenfalls im November kommt auch noch das Spiel *Worms Pinball* für die PlayStation.



Photo oder Spielgrafik? Zweiteres! Sieht mies aus, macht dem Frog aber nix

Suzuki Alstare Racing DC

Ubi Soft hat im Juni ein langfristiges Lizenzabkommen mit Suzuki Alstare, dem Rennteam des japanischen Motorradherstellers, geschlossen. 1998 konnten Fahrer des erfolgreichen Teams den ersten und dritten Platz in den Corona Extra Supersport World Series Championships erzielen. In diesem Jahr werden Fahrer des Suzuki Alstare-Teams erstmalig auch an der Superbike Series teilnehmen. Das Lizenzabkommen zwischen Suzuki Alstare und Ubi Soft gilt weltweit und exklusiv für einen Zeitraum von fünf Jahren. Das erste Spiel, das aus dem Lizenzabkommen hervorgeht, wird im Herbst '99 unter dem Titel *Suzuki Alstare Racing* bei Ubi Soft erscheinen und stellt auch gleichzeitig die erste Motorradsimulation für Segas Dreamcast dar. Entwickelt wird der Titel von Criterion Studios in England. Das Spiel basiert auf dem Team Suzuki Alstare und wird das erste einer größeren Reihe sein. Fans von Motorradrennen freuen es sicher am meisten, daß man im Spiel die vier Stars des Team Suzuki Alstare, Fabrizio Pirovano, Stéphane Chambon, Pierfrancesco Chili und Katsuki Fujiwara anwählen sowie deren Maschinen, die Suzuki Alstare GSX R600s und GSX R750s lenken darf.

Mitarbeiter von WEKA und deren Angehörige dürfen natürlich nicht teilnehmen; der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Nach Redline Racer erscheint mit Suzuki Alstare schon das zweite DC-Biker-Spiel.



Feinbilder

Mitte Juni trug sich im Netz ein kleines "Skandalchen" zu, und das ging so: Auf Segas US-Homepage http://www.sega.com/new_welcome4.html tut sich bis zum DC-Release rein gar nichts. Die einzige Bewegung/Action die dort stattfindet, geht von einer kaum erkennbaren, rotierenden Dreamcast-Spirale im Hintergrund der Seite aus. Was noch schwerer zu erkennen ist, daß besagte Spirale aus lauter ASCII-Zeichen besteht, die fortwährend in Bewegung sind. Ein vorwitziger Sega-Mitarbeiter, der wohl für die Programmierung dieser Seite zuständig war, hat jedoch nicht nur ASCII-Zeichen

zur Darstellung der Spirale verwendet, sondern in einer Zeile zwischen lauter kleinen "e" und "o" die Worte "Sonzucks" eingefügt, was frei übersetzt in die Richtung von "Sony nervt" oder "Sony ist doof" geht. Wenn Ihr einen Internet-Zugang habt, dann könnt Ihr ja mal auf die Seite gehen und dann in Eurem Browser unter "Ansicht" die Option "Quelltext anzeigen" wählen. Mittlerweile hat Sega das pubertäre Spaßlein längst entfernt. Die Stelle, wo es gestanden hat, könnt Ihr aber immer noch sehen, wenn Ihr den jetzigen Quelltext mit unserem Original im Hintergrund vergleicht.

DC-PREIS

Auf Segas letzter "New Challenge Conference" im Juni wurden wieder mal einige überraschende Ankündigungen gemacht: Seit Ende Juni kostet das Dreamcast in Japan nur noch 19.900 Yen (umgerechnet ca. 310 Mark). Außerdem wurde der Preis für *Virtua Fighter 3tb*, *PenPen*, *Sonic*, *Godzilla* und *July* für einen Zeitraum von fünf Wochen bis Ende Juli auf umgerechnet ca. 30 Mark gesenkt. Ferner sickerte noch durch, daß der Release-Termin des in Japan sehnlichst erwarteten potentiellen Überhits *Shenmue* bis Ende Oktober verschoben wurde (als

Trost liegt jedem Dreamcast in Japan neuerdings ein *Shenmue*-Video bei). Außerdem will Sega über 300 Millionen Mark in ein Online-Spiele-Netzwerk mit dem Namen "Heat" investieren, das nach seiner Fertigstellung 200.000 Spieler in Japan, Amerika und Europa gleichzeitig verwalten soll. Die Konzernzentrale rechnet mit der Einsatzfähigkeit von "Heat" Ende des Jahres in Japan. Interplays *Baldur's Gate* soll die erste Software sein, die davon profitiert. Außerdem möchte Sega "Heat" für ein Video-Chat-Feature nutzen.



NGNC

Tja, da hatten sich schon alle fürs erste an "Project Dolphin" als den Arbeitstitel des N64-Nachfolgers gewöhnt und fleißig Delphinbilder aus Tierzeitschriften ausgeschnitten, um die jeweiligen Artikel zum Thema ein wenig bunter zu gestalten, und schwuppdwupp ist's wieder vorbei mit der Idylle. Befehl von ganz oben: Tiernamen sind blöd! Von Sony lernen, heißt siegen lernen! Ein techno-

kratischer, in die Zukunft blickender Terminus muß her! Irgendwelche Vorschläge? Next Generation Nintendo Console? Super, gebongt, allemal wegtreten! Kein Witz, Leute, vergeßt die Meeressäuger, NGNC lautet bis auf weiteres der neue "interne Codename" bei Nintendo. Aber psst, ist geheim, nur hinter vorgehaltener Hand weiterzählen ...

Snowriders PS

Das Leben kann schon grausam sein: Erst kommt jahrelang niemand auf die Idee, einen Fun-Racer mit Schneemobilen (zwölf schnittige Flitzer stehen zur Auswahl) in die Welt zu setzen, und dann muß ausgerechnet ein Branchenprimus mit wesentlich großzügigerem Budget den gleichen Geistesblitz zur selben Zeit haben. So geschehen im Fall des kleinen schwedischen Entwicklerstudios UDS (*Snowriders*), dem EA mit *Sled Storm* (Preview in der nächsten VG) noch gehörige Kopfschmerzen bereiten wird. Als Alleinstellungsmerkmal gegenüber der kanadischen Konkurrenz kann *Snowriders* immerhin einen Streckeneditor für sich reklamieren. Außerdem wird ein Splitscreen-Modus und stimmungsvolle Wettereffekte geboten. Im Championship-Rennen kann Euer Schneefahrzeug auch Schaden nehmen bzw. ganz ausfallen. Gewonnene Preisgelder müssen dann entweder in Reparaturen gesteckt werden oder können für Upgrades verwendet werden. Ob das bereits reicht, um gegen EA einen Stich zu machen, bleibt abzuwarten.



Schwedische Handarbeit!

Racing Sim 2 Gewinnspiel

Die Bandenwerbung im Spiel war nur der Anfang: In Kooperation mit Bridgestone, dem alleinigen königlichen Hoflieferanten für die Formel 1, und Felgenreifenhersteller BBS rührt Ubi Soft derzeit bei Reifenhändlern in ganz Deutschland die Werbetrommel für die PlayStation-Version von *Racing Simulation 2*.



hinaus noch die Möglichkeit, die Grand Prix-Strecken an verschiedenen Display Units abzufahren und realistisches Fahrgefühl hautnah zu erleben.

Wenn auch Ihr Euch nun ein wenig BBS-/Bridgestone-/Racing-Sim-Atmosphäre ins traute Heim holen wollt, dann – keine Angst, diesmal geht's sogar ohne das lästige Frage- und Antwortspiel – krakelt oder malt doch einfach ein paar Impressionen zum Thema Formel 1 auf eine Postkarte oder ein ähnlich großes Stück Papier. Das ist alles, was wir von Euch verlangen, ein bißchen naive Malerei, sonst nichts.



Wenn Ihr Euer Werk zu Papier gebracht habt, dann macht hinne und mailt Eure Entwürfe bis zum 10. August 1999 (Datum des Poststempels zählt) an nebenstehende Adresse. Leser mit Faxanschluß wählen einfach die 0 81 21 - 95 12 98. Alle anderen bitte da entlang:

WEKA
Consumer Medien GmbH
Redaktion Video Games
Stichwort "Racing Sim 2"
Gruber Str. 46 a
85586 Poing

Bei besagter Promotion-Tour wird unter anderem im Rahmen einer Reifenservice-Aktion bei großen A3-Reifencentern im gesamten Bundesgebiet mit einer kompletten Reifenmontage in 300 Sekunden echtes Boxen-Stop-Flair geboten. Um Autofahrern den Besuch beim Reifencenter weiter zu versüßen, haben diese darüber-



Buriki One

In den japanischen Arcades sorgt derzeit ein neuartiges Beat'em Up auf dem Exotensystem Hyper Neo Geo 64 für Furore. Grund genug für uns, sowohl das Spiel als auch die Hardware in einem kleinen Special genauer unter die Lupe zu nehmen.

JAMMA

Dieses Akronym steht für Japanese Amusement Machinery Manufacturers Association (also Vereinigung der japanischen Unterhaltungsautomaten-Hersteller) und stellt den derzeitigen Standard für Arcade-Boards in Japan und den USA dar. Anfang der 80er Jahre führten nämlich die inkompatiblen Boards der verschiedenen Hersteller – ein Scramble-Board paßte z.B. einfach nicht in ein Joust-Automatengehäuse – zum Ruin vieler Arcade-Betreiber, die es sich irgendwann nicht mehr leisten konnten, für jedes neue Spiel ein komplett neues Gehäuse zu kaufen. Der JAMMA-Standard (eine Schnittstelle mit 56 Pins) wurde Mitte der 80er Jahre in Japan und '88 schließlich in den Staaten eingeführt.



Der ziemlich abgedroschene Spruch "Beat'em-Up-Fans werden sich hier sofort heimisch fühlen" trifft für den außergewöhnlichen Fighter *Buriki One: World Grapple Tournament '99* in Tokyo auf dem Hyper Neo Geo 64 (siehe Kasten) ganz und gar nicht zu – hier werdet Ihr Euch ganz schön umgewöhnen müssen: Die Kämpfer steuern sich mit zwei Buttons, und die Moves werden per Joystick ausgeführt! Im einzelnen: Mit den gelben Richtungstasten bewegt Ihr die elf polygonalen Haudegen im Tokyoer Ring (auf die gewohnt spektakulären SNK-Neo-Geo-Stages wurde diesmal verzichtet) nach links und rechts und per Stick-Commando setzt Ihr zu Würfen, Grabs, Kicks, Punches und Combos an – unten, oben, diagonal rechts oben ergibt beim Tae-Kwon-Do-Fighter etwa einen Triple Kick. Daß *Buriki One* zunächst gerüchteleise als *Art of Fighting 4* gehandelt wurde, hat auch seinen Grund – immerhin gibt sich der blonde Karate-Champ "Raging Tiger" Ryo Sakaza-

ki, der schon in *Art of Fighting 1-3* sowie sämtlichen *King of Fighters*-Folgen auf dem 16-Bit-Neo-Geo für Furore sorgte, hier im elfköpfigen Teilnehmerfeld die Ehre. Doch zurück zum Spiel: So etwas wie einen klassischen Lebensbalken gibt's in *Buriki One* nicht (lediglich eine Lebenslinie). Steckt Ihr zuviele Treffer ein oder fliegt von der Matte (Block durch Druck auf beide Richtungstasten gleichzeitig),

werdet Ihr kurz angezählt, und schon geht's weiter. Obwohl es durchaus möglich ist, einen Gegner innerhalb des Zeitlimits auszuknocken, gehen



BO bietet ein völlig neuartiges Kampfsystem: Bewegt Euch mit Buttons und greift per Stick an!

Der Sieger wird – außer bei K.O. – wie beim Boxen durch drei Kampfrichterentscheidungen bestimmt.

Einen der Kämpfer – Ryo Sakazaki – kennen SNK-Fans bereits aus der *Art-of-Fighting*-Serie.



Die Kämpfer

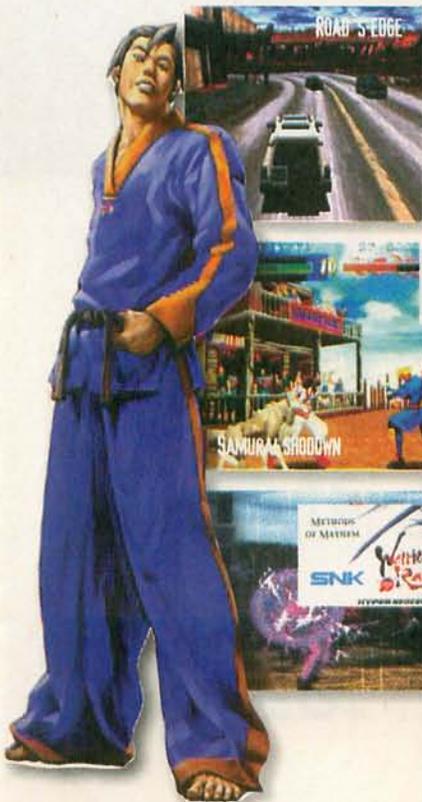
Elf Kämpfer vertreten ebensoviele Martial Arts Stile im World Grapple Tournament '99:

Name	Stil	Land
Song Xuandao	Tai Chi Martial Arts	China
Gai Tendou	Total Fighting	Japan
Ryo Sakazaki	Karate	Japan
Payak Sitpitak	Muay Thai Kickboxen	Thailand
Yong-Song Seo	Tae Kwon Do	Korea
Ivan Sokolov	Wrestling	Rußland
Akatsuki Maru	Sumo Wrestling	Japan
Rob Python	Boxen	USA
Jacques Ducalis	Judo	Frankreich
Patrick van Heyting	Professional Wrestling	Holland
Saionji Takato	Aikido	Japan



Buriki One ist völlig nehekritisch und ein sehr taktisch geprägtes Beat'em Up.

die meisten Duelle bis zum Ablauf der Kampfzeit. Dann seid Ihr vom gnadenlosen Urteil der drei Kampfrichter abhängig, die analog zum Boxen für einen der Kontrahenten votieren, welcher schließlich mit einem 2:1- bzw. 3:0-Sieg in die nächste Runde einzieht. Unseren Erfahrungen nach **urteilen die Judges ziemlich fair**, d.h. Ihr verliert nur dann, wenn Ihr wirklich weit mehr einstecken müsstet, als Ihr austeilen konntet. Gewöhnt man sich erstmal an das neuartige Spielprinzip und checkt die Bedeutung der Offense- und Defense-Balken am unteren Bildschirmrand, entwickeln sich bald muntere Matches, bei denen gegen die CPU ein bedächtiges und taktisches Vorgehen weitaus mehr bringt als ungestümes Button-Smashing. Vielleicht verhilft dieses in japanischen Arcades populäre Beat'em Up dem Exoten-System Hyper Neo Geo 64 doch noch zum **nötigen Durchbruch** als erschwingliche Hardware-Basis für Third-Party-Hersteller. Eine PlayStation-Umsetzung wie bei *Fatal Fury Wild Ambition* ist jedoch noch nicht angekündigt. rk



HYPER NEO GEO 64

Offiziell als Nachfolger des immens erfolgreichen M(ulti) V(ideo) S(ystem) – der Arcade-Bruder des Neo Geo – gehandelt, konnte dieses Board die hochgesteckten Erwartungen in den zwei Jahren seiner bisherigen Existenz bei weitem nicht erfüllen. In puncto Polygon-Count ist man z.B. lediglich dem Sega Model 1 (*Virtua Fighter 1*) und dem Namco System 11 (*Tekken 1*) überlegen. Eine Sensations-Optik war also vom Hyper Neo Geo 64 nicht zu erwarten – zu einem ansehnlichen *Fatal Fury* in 3D und dem hier besprochenen *Buriki One* reicht es aber allemal. Im Gegensatz zum MVS ist die HNG 64 Hardware für verschiedene Arcade-Gehäuse (Racer- Lightgun-Shooter etc.) designt und auch Third Parties zugänglich (ähnlich Segas Naomi-Board), die davon allerdings noch keinen Gebrauch gemacht haben. Multi-Automaten mit bis zu sechs Slots und Spielen wird es damit allerdings nicht geben. Das Board ist jedoch voll JAMMA-kompatibel (siehe Kasten) und die Audio-Qualität ist vergleichbar mit Capcoms CPS-II-Board (z.B. *Marvel vs Capcom* und *Street Fighter Zero 3*).



HYPER NEO GEO 64 – SPIELE

Vor *Buriki One* sind nur eine Handvoll Spiele für dieses Board erschienen, die allesamt von SNK selbst stammen und mit Ausnahme von *Fatal Fury Wild Ambition* (in diesen Tagen soll die PlayStation-Umsetzung davon in Japan erscheinen) in den Arcades in Japan und USA allesamt ein Schattendasein fristen. Für einen Spielhallenbesitzer sind Neo-Geo-64-Titel teurer als MVS-Module, aber im Vergleich zu anderen Automaten (sofern kein eigenes Gehäuse wie etwa bei *Beast Busters* benötigt wird) immer noch günstig: Eine *Fatal Fury Wild Ambition*-Cartridge kostet neu 128.000 Yen (ca. 2.100 Mark). Hier die Spiele im einzelnen.



Erschienen	Japan-Titel	US-Titel	Genre
'97	Roundtrip RV	Road's Edge	Offroad-Racer
'97	Samurai Spirits 64	Samurai Shodown 64	3D-Beat'em Up
'98	Beast Busters: Second Nightmare	Beast Busters: Second Nightmare	Lightgun-Shooter
'98	Off Beat Racer!	Xtreme Rally	Offroad-Racer
'98	Samurai Spirits: Asura Zanmaden	Warrior's Rage	3D-Beat'em Up
'99	Garou Densetsu: Wild Ambition	Fatal Fury	3D-Beat'em Up
'99	Buriki One	Wild Ambition Noch nicht released	3D-Beat'em Up



Zwei Schwergewichte gehen aufeinander los – grafisch kann dieses Hyper-Neo-Geo-64-Game nicht mit *Virtua Fighter 3* & Co. mithalten.



Neo Geo Freak



Die Bibel für alle Neo-Geo-Anhänger erscheint monatlich in Japan im NCS-Verlag (u.a. Saturn Fan, PlayStation Weekly oder Famitsu) und ist die einzige Zeitschrift, die regelmäßig über alles berichtet, was mit dieser Kult-Konsole zusammenhängt – und das auf 140+ Seiten: MVS, Neo Geo, Neo Geo Pocket, PS- und Saturn-Umsetzungen, Hyper Neo Geo 64, Rückblicke, Artworks & mehr. Aus dieser Quelle ziehen die meisten Internet-Sites ihre Informationen – leider sind dafür ausgeprägte Japanisch-Kenntnisse nötig.



System: Hyper Neo Geo 64
Name: Buriki One
Genre: 3D-Beat'em Up
Hersteller: SNK

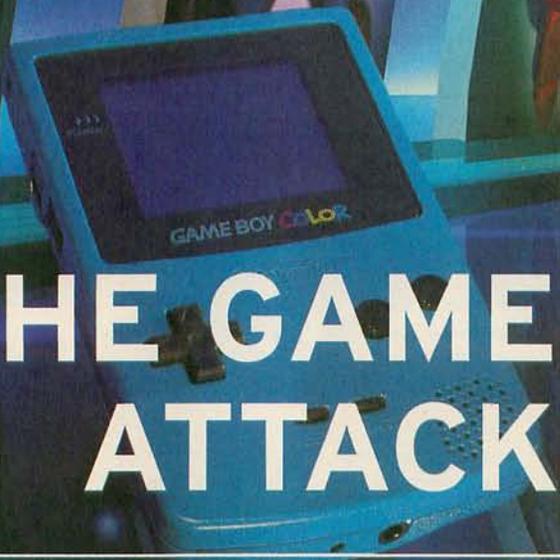
Geplanter Erscheinungstermin:
In Japan erschienen

KARSTADT

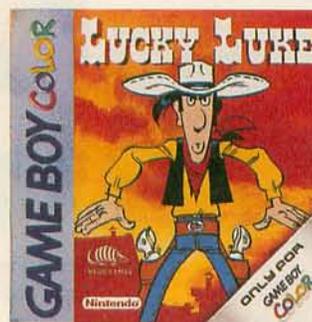
GAME BOY COLOR

Je **149.95**

THE GAME ATTACK



TABALUGA
BIENE MAJA
Je **69.95**



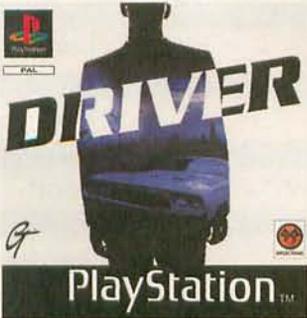
CONKER'S POCKET TALES
LUCKY LUKE
Je **69.95**



Dual Shock
249.-

METAL GEAR SOLID
 DRIVER

Je **99.95**



BUGS BUNNY
 V-RALLY 2
 Je **99.95**

POCKET NEWS



Der kultige Daddelkasten nähert sich der 80 Millionen Marke. Die Entwicklungszeiten sind vergleichsweise gering, die Absatzzahlen hoch. Überdurchschnittliches verkauft sich in Windeseile, teilweise wird einfach gekauft, wenn's ein neues Farbmodul ist. Die Pocket-News sollen Euch über Trends und kommende Neuerscheinungen im Handheld-Markt informieren, auch auf WonderSwarm, game.com, Neo Geo Pocket Color und dergleichen werden wir in Zukunft verstärkt eingehen (siehe Seite 28, 29). Willkommen in der Hosentaschenwelt!



+++ News Ticker +++

Metal Gear Solid erscheint in Kürze für Tigers game.com +++ Croc (2), Fox's Krokknuddeltasche wird aller Wahrscheinlichkeit spätestens im vierten Quartal ins Rampenlicht der Mini-Displays rücken +++ Kein Ende in Sicht: in Hong Kong wurde ein neuer Allround-Emulator für die PlayStation gesichtet. Er nennt sich "Emulator Z", wird XPloder-like in den Parallelport gestöpselt und kann sowohl GB, Sega Master System, Game Gear als auch PC Engine ROMs von CD abspielen +++ Man munkelt, daß ab Oktober eine Handheld-Version von *Star Wars Episode 1 - Racer* zu haben ist +++ *Pokemon Yellow* soll Ende



Oktober in USA zusammen mit einer limitierten orange-blauen Edition des GBC verkauft werden +++ Mit dem sog. GB Transfer Pak schafft Nintendo gegen Ende des Jahres eine Verbindung zwischen ihrem 8- und 64-Bit-Gerät - erste Spiele, die hiervon Gebrauch machen sind u.a. *Perfect Dark* und *Mario Golf* +++ *Pokemon* ist nicht zu bremsen: *Pokemon The Movie: Mewtwo Strikes Back* ist ab dem 12.11. in amerikanischen Kinos zu sehen +++ Bandais WonderSwan kann man in Zukunft über ein Zubehör Namens WonderGate via Handy ans Internet anschließen - Nintendo hat ebenfalls große, in diese Richtung gehende Pläne +++

+++ News Ticker +++

RESIDENT EVIL

und alle Charaktere aus dem Original übernommen werden.

Unter der Obhut der HotGen Studios in England codet und designt man gerade, was der Hosenmatz hergibt - dank einer bis dato einzigartigen 4 MB großen Cartridge sollen vorgerenderte Hintergründe

Gruselige Abwechslung versprechen neue Gegner. Ganz neu die Speicherfunktion: Einmal Pause gedrückt, wird ein Spielstand angelegt, und der GameBoy schaltet sich zu Stromsparzwecken ab.



Capcom erweckt seinen Klassiker von anno NES-Date 1986 zu neuem Leben. Sieben mit Action vollgepumpte Level muß König Arthur in drei Schwierigkeitsstufen durchwandern, bevor er seine holde Prin-

zessin Guinevere wieder in die Arme schließen kann. Das Modul soll zum normalen GB abwärtskompatibel sein, unterstützt den GB-Drucker und wird zusammen mit *Oldie 1942*, *Street Fighter Alpha* (10 Kämpfer, Trainings-Modus, alle Moves & Combos) und *Resi* wohl im Herbst erscheinen.



MOTOCROSS MANIACS 2

Azure Dreams, Konamis recht erfolgreiches Rollenspiel mit nicht davonzuweisendem Monster-



Züchtigungscharakter erwartet uns im 3. Quartal 99. Noch viel spannender dürfen wir auf *Motocross*

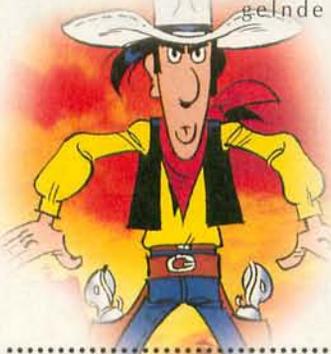
Maniacs 2 sein. Endlich bekommt das Kultgame einen würdigen, offiziellen Nachfolger, gespickt mit 10 völlig neuen Tracks und den allseits beliebten Link-Rennen. Andere Granaten des Konami LineUps: *International Track & Field*, *Spawn*, *Konami Rally* und *Survival Kids*.



1	(neu)	Super Mario Bros. Deluxe	Nintendo
2	(1)	Tabaluga	Infogrames
3	(neu)	Asterix & Obelix	Infogrames
4	(2)	The Legend of Zelda	Nintendo
5	(6)	Lucky Luke	Infogrames
6	(7)	Tetris Deluxe	Nintendo
7	(4)	Wario Land 2	Nintendo
8	(9)	Game & Watch Gallery 2	Nintendo
9	(5)	Die Schlümpfe 3 - Im Alptraumland	Infogrames
10	(8)	V - Rally	Infogrames

Lucky Luke (Infogrames)

Da hat der Gefängniswärter wohl das falsche Rostschutzmittel verwendet: die Daltons & Co. sind ohne zu fragen einfach ausgebüxt. Klarer Fall für den glücklichen Kuhjungen. Mit seiner 45er im Gürtel, durchschlagendem Dynamit im Handgepäck und Gaul Jolly Jumper geht Ihr in 12 Stages auf Verbrecherjagd. Messerwerfernde Me-xikaner, schlän-

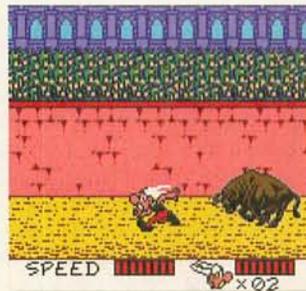


Schlangen, krächzende Aasgeier und andere Plagen stellen sich Euch dabei in den Weg. Manitu meinte es gut mit Grafik und Sound – auch der Spielspaß kommt trotz gewisser Mängel nicht zu kurz.

GBC✓	GB	SGB
Schwierigkeit:	3-8	
Speicherung:	Paßwort	
Linkoption:	nein	
Grafik:	★★★★★	
Sound:	★★★★☆	
Spielspaß:	★★★★☆	

Asterix & Obelix (Infogrames)

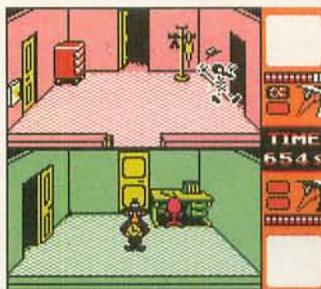
In der Kürze liegt die Würze. Beim Teutates – nein! Diese Weisheit geht, zumindest bei A&O überhaupt nicht auf. Das Modul läßt sich in weniger als 4 Stunden mühelos durchspielen, und verlangt Euch zu 85% stupides von links-nach-rechts-Laufen ab, während Ihr pausenlos z.B. Römer, Piraten oder Discuswerfer gen Himmel katapultiert. Lediglich das jeweils letzte Level der vier Episoden bietet etwas Abwechslung (Fußballspiel, Tresor knacken, Olympische Spiele, Stierkampf). Lieblos verbratene Lizenz!



GBC✓	GB	SGB
Schwierigkeit:	1-6	
Speicherung:	Paßwort	
Linkoption:	nein	
Grafik:	★★★★☆	
Sound:	★★★★☆	
Spielspaß:	★★★★☆	

Spy vs. Spy (Kemco)

Gerührt, nicht geschüttelt waren wir von der GBC-Fassung des 08/15-Spionage-Oldies aus dem Brotkastenzeitalter (C64). Als Weißer oder Schwarzer Spion durchforstet Ihr auf der Suche nach politisch höchst delikaten Objekten wie Satellitenbildern, Unterwasser-Basisplänen oder Weltraumfutter (!?! labyrinthische, teils mehrstöckige Gebäude. Der Agent, welcher zuerst mit vier Gegenständen im Kofferlein den Ausgang findet, geht als Sieger hervor. Hinterlistige Fallen, wie Wassereimer, Sprungfedern, Zeitbomben oder Dynamit, installiert an Türen oder unter Möbelstücken, hindern den Gegner an diesem Vorhaben, werden jedoch auf einer Levelmap angezeigt und können mit entsprechendem Werkzeug (Regenschirm, Kneifzange, Eimer voller Sand) ent-

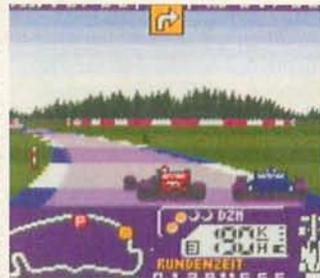


GBC✓	GB	SGB
Schwierigkeit:	3-7	
Speicherung:	Paßwort	
Linkoption:	ja	
Grafik:	★★★★☆	
Sound:	★★★★☆	
Spielspaß:	★★★★★	

schärft werden. Zusätzlich darf der Gegner mit drei Waffen malträtiert werden. 32 Stages, ein hervorragender Trainingsmodus, geniale Titelmusik und spaßige 2-Spieler-Duelle sorgen für anhaltenden Spielspaß.

F-1 World GP (Nintendo)

Mitten in die aktuelle Rennsaison wirft Nintendo *F-1 World Grand Prix*. Das Modul selbst ist 5-, die Anleitung sogar 6-sprachig. Hosentaschen-Schumis werden von der Originallizenz, vor allem aber der überwältigenden Viel-



zahl an Feintuning-Optionen begeistert sein. Auf 16 Kursen werden heiße Wettfahrten in vier Spielmodi entweder alleine oder übers Link-Kabel ausgetragen. Flackernde Grafik wie bei anderen GB-Racern war nicht auszumachen, die Motorengeräusche sind zufriedenstellend.

GBC✓	GB	SGB
Schwierigkeit:	1-6	
Speicherung:	Batterie	
Linkoption:	ja	
Grafik:	★★★★☆	
Sound:	★★★★☆	
Spielspaß:	★★★★★	

Spy Hunter / Moon Patrol (Midway)

Here we go again! Nach *Joust vs. Defender* beschert Midway der Daddelgemeinde ein weiteres 2-in-1-Modul verwekter Arcade-Klassiker. In *Moon Patrol* manövriert Ihr ein mit zwei Lasern bestücktes Mondmobil über den gar nicht so stillen Himmelskörper von nebenan. Unendlich Continues schmälern den Frust, wenn Ihr an steilen Kraterschluchten zerschellt, Bekanntheit mit Bodenminen macht oder von surrenden Flugobjekten zerbombt werdet. Sehr unausgeglichener Schwierigkeitsgrad! Einen Hauch Knight-Rider-Feeling zaubert *Spy Hunter* aufs LCD-Display. Als "Driver" eines High-Tech Flitzers pumpt Ihr motorisierte Terrorbanden mit Blei und Raketen voll, nebelt oder "ölt" sie ein und weicht nebenbei vorbeirauschendem Verkehr aus. Beide Titel fesseln mit ihrer kargen Präsentation selbst



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

Hardcore-Zocker nicht länger als zwei Stunden vor den GameBoy. Euer Geld ist im Automatenstoll mit Längen besser aufgehoben! Bitte NICHT mehr von dieser Sorte!!!

Tabaluga (Infogrames)

Arktos, von Beruf "Fieser Schneemann", hat in einer Nacht-und-Nebel-Aktion eine Vereisungsmaschine im sonst so friedlichen Wald von Grünland gedumpt. Es beginnt zu schneien, und mit klirrendem Zepter will Mr. Frostbeule nun herrschen, was dem Drachen Tabaluga und seinen Freunden, Digby, Buzz, Happy und Nessaja natürlich gar nicht in der Kram paßt. Vater Tyrion bringt Euch während der beschwerlichen Reise nach und nach neue Moves bei, denn anfangs kann der apfelgrüne "GB-Sypro" weder springen, noch Flammenbälle spucken oder gar herumflattern. Unter Zuhilfenahme einer Map bewegt Ihr Euch von Rätseln zu Rätseln (Felsbrocken verschieben, Geheimtür finden, Heiltrank zusammenbrauen, usw.), grillt etliche Bäume und Gegner und erfreut

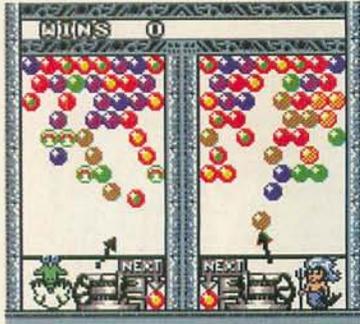


GBC✓	GB	SGB
Schwierigkeit:	2-6	
Speicherung:	Paßwort	
Linkoption:	nein	
Grafik:	★★★★☆	
Sound:	★★★★☆	
Spielspaß:	★★★★★	

Euch an der spannenden Rahmenhandlung, die wiederum Jung und Alt dank ihrer Überschaubarkeit zum Weiterspielen motiviert. Schade, daß die Animationen etwas gehackt rüberkommen. Ansonsten feurig spaßig!

Bust-A-Move 4 (Acclaim)

Das Spielprinzip kurz zusammengefasst: Eine Ansammlung von Blasen gilt es durch gezielten Beschuss aufzulösen. Treffen min. drei gleichfarbene Blasen aufeinander, platzen diese;



unterhalb einer solchen Struktur hängende Blasen verschwinden ebenfalls. 10 Charaktere, drei Spielmodi und zahlreiche Spezialblasen verfeinern das fesselnde Gameplay. Blasse, kontrastarme Farben trüben jedoch, zusammen mit dem immer noch fehlenden 2-Spieler-Modus, den ansonsten positiven Gesamteindruck. Viel Spaß beim Puzzeln.

	GBC✓	GB✓	SGB
Schwierigkeit:	2-7		
Speicheroption:	keine		
Linkoption:	nein		
Grafik:	★★★★☆		
Sound:	★★★★☆		
Spielspaß:	★★★★☆		

Duke Nukem (GT Interactive)

Bei einem Exklusivauftritt in Trixi's Talkshow wird Actionveteran Duke per Traktorstrahl geradewegs an Bord eines im Erdorbit stationierten Alien-Mutterschiffs gesaugt. Die Zorgeniten sind höchst interessiert, seine Denkende Masse, auch als Ich-Hasse-grünen-Schleim-Gehirn bekannt, einzuverleiben, um damit ihre neue, fast fertiggestellte Superwaffe anzutreiben. Gar keine gute Idee! Der Ansicht ist auch unser Weltenretter, befreit sich aus seiner Gefängniszelle und knackt kurzerhand einen Waffenschrank. Neben der dort schlummernden Pump-Gun, findet Ihr später noch Flammen-, Granat-, und Raketenwerfer, sowie ein Schnellfeuer-MG. 16, manchmal leider zu kurze Level habt Ihr Zeit, besagtes "Werkzeug" gegen 25 völlig verschiedene Gegner einzusetzen. Für



Abwechslung ist, zumal Ihr später auch einen Panzer und ein Raumschiff manövrieren dürft, gesorgt. Das von Torus Games (arbeiten gerade an *Carmageddon: Deathrace 2000*) entwickelte Modul imponiert durch sehr klare, spitze animierte Grafik mit humorvollen Zwischensequenzen. Kurzzeitiges Flackern bei sehr hohem Gegnereufkommen sei hiermit verziehen. Fehlende Sprachausgabe wird durch griffige Waffensounds wettgemacht – vor allem das Nachladen der Pump-Gun kommt absolut realistisch rüber! Die zu oft geloopte Musik kann, bis auf den Titelsong, jedoch nicht überzeugen. Für Duke Freaks und alle, die es nach *Zero Hour* werden wollen, ein uneingeschränkter Pflichtkauf!



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



Klax (Midway)

Die Aufgabe ist simpel: aus einer Palette von zehn verschiedenfarbigen Ziegeln, die sich bunt gemischt auf einem Förderband Euch entgegen bewegen, müssen min. drei Ziegel der gleichen Farbe aneinander gereiht/diagonal verknüpft oder gestapelt werden, um einen Klax zu erzielen und die Ziegel zu neutralisieren. Darüberliegende fallen herab und lösen mitunter punktreiche Kettenreaktionen aus. Auf 100 Stages dürft Ihr Euch leider nur alleine austoben, Paßwörter drückt der GB-Printer.



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

Conker's Pocket Tales (Rare)

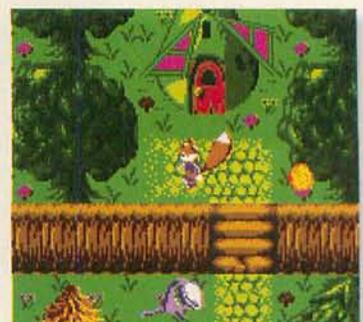
Nach 14 Titeln für Nintendos Kleinsten gönnt Topschmiede Rare nun einem neuen Charakter, der bereits bei *Diddy Kong Racing* sein Debut feierte, ein komplett eigenes Game. Conker heißt das putzige Eichhörnchen und ist fuchsteufelsverärgert, daß Freundin Berri samt Geburtstagsgeschenken vom nussigen Waldbewohner Acorn entführt wurde. Macht Euch also auf den Weg durch sieben monströse Level (eins davon ein verstecktes Bonuslevel), um Präsente und Girlfriend zu retten. Ihr steuert Conker aus einer *Zelda*-ähnlichen Perspektive, könnt springen, Euch an bestimmten Stellen durchs Erdrreich buddeln, schwimmen, und Feinde u.a. mittels einer Schleuder oder einem gezielten Pow-Jump außer Gefecht setzen. Die meisten Geschenke und Items können erst nach Lösen zahlreicher



Puzzles, aufgesammelt werden. Beispiel: Das "Geiervolk" besitzt eine kostbare Maske, verlangt dafür jedoch Gold. Gold kann in einem der vielen Mini-GOames aus einem Fluß gewaschen werden. Leider fehlt dazu ein Sieb. Geht also zum Schmied, welcher wiederum zur Herstellung erst schmelzbares Material benötigt. Eliminiert Ihr Spinnen in der Schenke der Stadt, dankt es Euch der Verkäufer mit einem Krug. Eingeschmolzen habt Ihr so etwas zum Goldsieben... Die Hosentaschengeschichten des Hörnchens sind fordernd, die 3D-angehauchte Grafik ist knallbunt und abwechslungsreich (16 MBit-Modul), der Sound gemütlich passend. Ein "Rare" eben!



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



ARJAY GAMES

Ebertplatz 2
50668 Köln

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



Sony Playstation	
Grundgerät inkl. Dual Shock Joypad	239,00
Grundgerät Metal Gear S.E. + Mem. Card	399,00
Grundgerät Ridge Racer T4 + Mem. Card	339,00
Cyber Shock Joypad in edlem Look	59,95
Dual Shock Joypad orig. versch. Farben	59,95
Fanatec Lenkrad Rally	139,00
Fanatec Lenkr. Speedster	189,00
Memory Cards	ab 19,95
RGB Kabel incl. HF-Anschluss	29,95
Scorpion Light Gun	69,95
GameBuster Deluxe	99,95
Xploder Cheat Modul	89,95
Xploder Pro Cheat Modul	139,95
3Xtreme Xtreme Games 3	119,95
Ace Combat 3 Flugsimulator	139,95
Alien Resurrection Action	99,95
Bloody Roar 2 Beat em up	99,95
Civilisation 2 Strategie	99,95
Croc 2 Jump n Run	89,95
Cyber Org	139,95
Darkstalkers 3 Beat em up	94,95

Sega Dreamcast	
Grundgerät inkl. RGB Kabel & Scannungswa	579,00
Joypad	89,95
Joyboard lokal für Beat em Ups	159,95
Gun	89,95
Rumble Pak für Joypad, Lenkrad oder Gun	89,95
Visual Memory Memory Card	79,95
RGB Kabel incl. Color-Booster	69,95
VGA Box Monitor Anschluss	169,95
Air Force Delta Flugsimulator	139,95
Blue Stinger Action Adventure	139,95
Buggy Heat Offroad Racing	139,95
Climax Landers Adventure	139,95
Dynamite Deka 2 Action Mix	139,95
Expandable Action	139,95
Get Bass inkl. Fishing Rod	239,95
King of Fighters Beat em Up	139,95
Marvel vs Capcom Beat em up	139,95
Power Stone Beat em up	139,95
Redline Racer Motorsportrennen	139,95
Soul Calibur Beat em up	139,95

Nintendo 64	
Grundgerät Star Wars Pack	299,00
Expansion Pack 4MB	69,95
Memory Card 4Meg	79,95
Rumble Pack	39,95
Antennenkabel	49,95
GameBuster Deluxe	99,95
Body Harvest	129,95
Castlevania	119,95
Charlie Blasts Territory	129,95
Donkey Kong 64	119,95
F1 World Grand Prix 2	94,95
Gauntlet Legends	129,95
Gex 2	139,95
Hybrid Heaven	129,95
Jet Force Gemini	129,95
Mario Party	99,95
Mystical Ninja 2 - Goemon	139,95
Penny Racers	94,95
Perfect Dark	139,95
Rayman 2	129,95
Resident Evil	139,95
Rush 2	119,95
Rugrats	129,95
Shadowgate	129,95
Shadowman	119,95
South Park	119,95
Superman	129,95
Starcraft	129,95
Star Wars-Episode 1-Racer	119,95
Tetris	89,95
Tonic Trouble	119,95
Twelve Tales: Conker 64	119,95
Twisted Edge Snowboarding	129,95
WWF Attitude	119,95
Zelda 64	129,95

DINO CRISIS	
Dino Crisis Action Adventure	139,95
Disc World Noir Adventure	89,95
Driver Autorennen	94,95
Dungeons & Dragons Hack n' slash	139,95
Ehrgeiz 3 Beat em up	129,95
F1 - Racing Sim 2 Autorennen	94,95
Final Fantasy VIII	139,95
G Police 2 Action	99,95
GEX 3 Jump n Run	94,95
GTA London	49,95
Internal Section Shooter	139,95
Legend of Legaia Adventure	129,95
LeMans 24	99,95
Light the Silver Star Adventure	159,95
Messiah Adventure	99,95
Metal Gear Solid Action-Adventure	79,95
Metal Gear Solid S.E. Scannungsvorst	129,95
Need for Speed 4 Autorennen	94,95
Omega Boost	99,95
Point Blank 2 + Gcon 45	149,95
Prince Naseem Boxing	94,95
R-Type Delta Shooter	89,95
Ridge Racer Type 4 Autorennen	94,95
Rollcage Autorennen	94,95
Secret of Mana RPG	139,95
Shadowman Action	99,95
Shanghai - True Valor Puzzle	94,95
Shao Lin Action Adventure	129,95
Silent Hill Action Adventure	99,95
Soul of the Samurai Beat em up	129,95
Soul Reaver Action-Adventure	99,95
Star Ocean 2nd Story	129,95
Star Wars: Episode 1 Adventure	139,95
Street Fighter Alpha 3 Beat em up	99,95
Sulkoden 2 RPG	129,95
Syphon Filter Action-Adventure	109,95
Tales of Phantasia Adventure	139,95
Tricky Sliders Freestyle Snowboarding	139,95
Vandal Hearts 2 Adventure/Strategie	94,95
V Rally 2 Autorennen	99,95

Dreamcast pa ab 23.9. mit Modem	
jetzt vorbestellen!	499,00
Buggy Heat Rennspiel	89,95
Cool Boarders Sportsports	89,95
D2 Adventure	89,95
Dynamite Cop Action	89,95
Get Bass inkl. Angel	189,95
Metropolis Rennspiel	109,95
Sega Rally 2 Rennspiel	109,95
Sonic Adventures Jump n Run	109,95
Soul Calibur Beat em up	89,95
Toy Commander Strategie	89,95
Virtua Fighter 3 tb Beat em up	89,95

NEO GEO Pocket	
Grundgerät NeoGeoPocket Color	199,00
Netzteil	49,95
Linkkabel Dreamcast kompatibel	49,95
Dive Alert color	119,95
Fatal Fury First Contact color	119,95
King of Fighters R-1	99,95
King of Fighters R-2 color	119,95
Metal Slug 1st Mission color	119,95
Puzzle Bobble Mini color	119,95
Samurai Shodown	99,95
Samurai Shodown 2 color	119,95

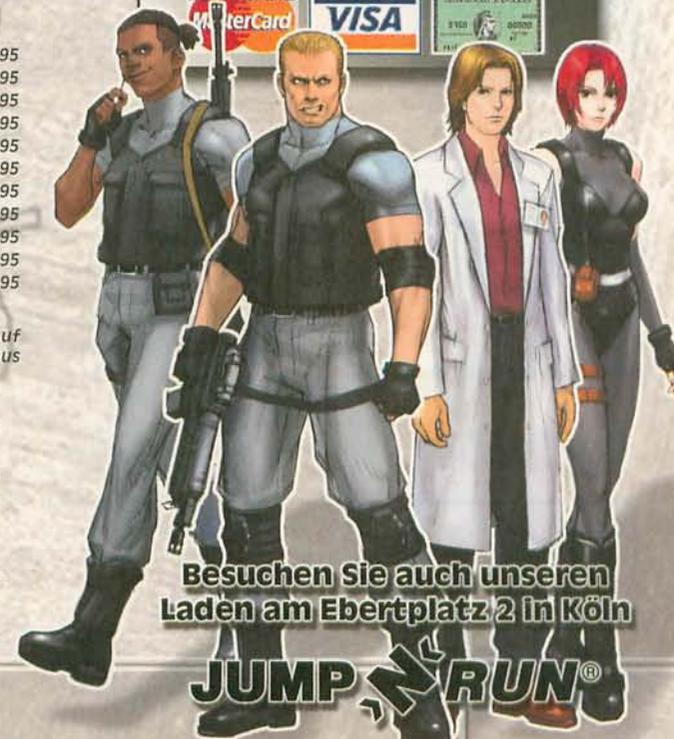
Game Boy Color	
Grundgerät	149,00
diverse Farben: Purple, Clear, Supergrass, Sunray, Shark, Fr. Devil	
Light Max 2	39,95

Digital Video Disk	
Deutsche Titel - Code 2	
Absolute Beginner Musik	49,95
Backdraft	49,95
Bad Boys	59,95
Bram Stoker's Dracula	49,95
Can't hardly wait	49,95
Demolition Man	49,95
Die Armee d. Finsternis D.C.	79,95
Hudson Hawk	49,95
Studio 54	49,95
Titanic vorbestellen!	tba
Twister	49,95
USA - Code 1	
A Civil Action	74,95
A Bug's Life Disney/Pixar	79,95
Allen 1-4 im Golden Box	229,95
Down in the Delta	74,95
Enemy of the State	69,95
Something about Mary	79,95
The Faculty	74,95
The Mighty	69,95
Thin Red Line	79,95
Very Bad Things	64,95
Virus	69,95

Digital Video Disk	
Deutsche Titel - Code 2	
Absolute Beginner Musik	49,95
Backdraft	49,95
Bad Boys	59,95
Bram Stoker's Dracula	49,95
Can't hardly wait	49,95
Demolition Man	49,95
Die Armee d. Finsternis D.C.	79,95
Hudson Hawk	49,95
Studio 54	49,95
Titanic vorbestellen!	tba
Twister	49,95
USA - Code 1	
A Civil Action	74,95
A Bug's Life Disney/Pixar	79,95
Allen 1-4 im Golden Box	229,95
Down in the Delta	74,95
Enemy of the State	69,95
Something about Mary	79,95
The Faculty	74,95
The Mighty	69,95
Thin Red Line	79,95
Very Bad Things	64,95
Virus	69,95

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

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten



Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP RUN

Weitere Titel und Zubehör, sowie Angebote erfragen Sie bitte telefonisch

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog mit vielen Release Dates, News und Bildern gegen einen mit 3 DM frankierten und an Sie adressierten A4-Rückumschlag an. Dieser Betrag wird Ihnen bei der nächsten Bestellung gutgeschrieben!

Spiele und DVDs ab 18 Jahre können Sie nach Altersnachweis auch bei uns bestellen!

Wir bestellen Ihnen auf Wunsch jeden Titel direkt aus den USA! Auch Mangas!



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

*Wir versenden Fracht frei ab einem Bestellwert von DM 50,-. Darüber berechnen wir DM 5,- Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Aufwand). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgeraten ist ausgeschlossen. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung und die Verpackung sorgfältig durch. Alle Logos, Screenshots und verwendete Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt. Händleranfragen erwünscht. Ladenöffnungszeiten: Mo-Fr 11-19h, Sa 10-15h.

Soul Fighters

Anlässlich eines Besuchs in unseren heiligen Redaktionsräumen ließ uns Piggyback Interactive die Ehre zuteil werden, unseren Dreamcast mit der ersten spielbaren Preview-Version eines europäischen Entwicklers überhaupt füttern zu können.



Aus der First-Person-Perspektive könnt Ihr Bomben, Pfeile und mehr verschießen.



In den Sümpfen müßt Ihr mit garstigen Echsenmenschen fertig werden.

Eine Axt in der Stirn hat noch keinem Monster geschadet – Soul Fighters spielt sich herrlich unkompliziert.

Daß es sich bei diesem ominösen Titel um nichts anderes als **Legend 2** (Test des PS-Vorgängers in der VG 5/99 mit 55 Prozent Spielspaß) handelt, war schon nach wenigen Spielminuten offensichtlich – zu deutlich sind die Parallelen zum mittelalterlich gestylten Hack'n'Slay-Epos. Da der Name *Legend* allerdings mit der etwas vermurksten PlayStation-Version deutlich an Prestige eingebüßt hat, entschied man sich für einen Neuanfang mit *Soul Fighters*. Die Hauptkritikpunkte, wie viel zu linearer Spielablauf (völliges Fehlen der dritten Dimension mit schnurgeraden Wegen), hölzerne und lahme Animationsphasen sowie ein monotones Gameplay, nahm man sich zu Herzen und will es auf der derzeit leistungsfähigsten Konsolen-Hardware nun besser machen. In *Soul Fighters* könnt Ihr Euren Charakter nun wirklich **frei in den 3D-Arenen umherwandern** lassen und massig Mutanten-Vieh (Echsenmenschen, Gnome, Golems, Werwölfe, Waldschrate und viele unangenehme Zeitgenossen mehr) Euren blanken Stahl schmecken lassen.

Die Klinge muß aber erst per Knopfdruck aus der Scheide gezogen werden – alternativ dürft Ihr auch mit Martial-Arts-varianten Punch- und Kick-Combos angreifen. Seid Ihr umzingelt, hilft oft der alles rettende Rundumschlag mit optisch ansprechendem Move-Schweif à la *Soul Blade*. Seht Ihr eine Horde Monster auf Euch zu galoppieren, läßt sich auch ein Combo-Balken aufladen, speichern und beim Loslassen den Angreifern eine vernichtende Move-Serie zu verpassen. Nur

mit Standard-Waffen wärt Ihr gegen diese mittelalterlichen Geschöpfe der Finsternis aber aufgeschmissen:

First-Person-Attacks

Gegen besonders harte Zeitgenossen schaltet Ihr in die First-Person-Perspektive (s. Screenshots) und hantiert mit gefährlichem Wurfgerät: Axt, Armbrust, Feuerbomben und Wurfmesser können aus einigermaßen sicherer Entfernung auf die Gegner geschleudert werden. Wir konnten uns schon mal durch ein verwinkeltes Waldgebiet prügeln und slashen und einen fiesen Boßgegner – eine Art Wolfmensch, der brennende Bodenraketen abfeuern kann – zur Räson bringen. Außerdem ließen sich schon die Sümpfe, die Piratenbucht, eine römische Arena und ein von atmosphärischen Fackeln ausgeleuchtetes Katakombensystem inspizieren – allerdings noch ohne Gegner. Insgesamt will man zehn Level mit **fünf imposanten Endgegnern** in diesen Dreamcast-Fightern integrieren. Aus den *Legend*-Fehlern scheint man auf jeden Fall schon gelernt zu haben: Die Kämpfer (zwei toughe Burschen und eine smarte Lady – schon wieder eine Parallele) bewegen sich geschmeidig und flink, die Treffer sind mit brachialen Sound-



und Grafik-Effekten inszeniert, und eine gewisse rote Colorierung bei entscheidenden Hieben finden sich in dieser Version ebenfalls. Laut Piggyback Interactive (keine Unbekannten, siehe Kasten) soll *Soul Fighters Arcade-Plug'n'Play-Spielspaß pur* ohne lästiges Lernen irgendwelcher komplizierten Moves, oder gar



Der erste Endgegner heizt Euch mit einer Feuerwand gehörig ein.



Die dunklen Katakomben.



Angriff mit Feuerschweif.



Hack'n'Slay-Gameplay pur.

SOUL FIGHTERS

System: Dreamcast
Name: Soul Fighters
Genre: Hack'n'Slay
Hersteller: Piggyback Interactive

Geplanter Erscheinungstermin: Herbst 99

einen kleinen Adventure-Part verbreiten. Bei dieser Art Spiel denkt man als passionierter Redakteur jedenfalls dann sofort auch an den mittlerweile indizierten, dreiteiligen Wegbereiter dieses Genres von Sega (bei dem sich alles um eine Axt aus Edelmetall dreht) auf dem Mega Drive: Wir wollen auch in *Soul Fighters* Drachen-Reittiere und Magie-Waffen sehen! Für **zusätzlichen Spaß** sollen auf jeden Fall die **In-Fight-Moves** sorgen, die in dieser Version noch nicht implementiert waren: Orks sollen durch die Gegend geschleudert werden können, Echsen mit ihren Artgenossen als Wurfgeschöß außer Gefecht gesetzt werden und vieles mehr. Bis zur nächsten VG sollten wir schon die meisten bevölkerten Szenarien erkundet haben und Euch mehr verraten können. Stay tuned!



Mit einem Super-Combo-Sensenschlag rasieren wir alle Gegner im Umkreis von der Matte.



Laut Piggyback Interactive soll *Soul Fighters* auch noch den nötigen Magic-Touch mit mittelalterlichem Alchimisten-Feuerzauber verpaßt kriegen.

Piggyback Interactive

Die Entwickler von Piggyback Interactive sind vor allem im Hack'n'Slay-/Final-Fight-Genre beileibe keine Unbekannten. Unter ihren alten Labels Toka/Arcade Zone verbrach das italienisch-französische Gründer-Duo Carlo Perconti u.a. schon *Legend* (PS, Durchschnitt) sowie *Legend* (SNES, Ende '93 sehr gut). Anno September '94 hielten wir sogar schon eine fertige Eprom-Version des phänomenal starken *Iron Commando* (ein scrollendes Beat'em-Up mit Schußwaffen) in unseren Händen, das leider nie außerhalb Japans veröffentlicht wurde – was für ein Paradoxon!

Bereit für das große Abenteuer?



Und dazu noch verrückt nach guten Videospiele? Dann bist Du die/der Richtige für uns! Nintendo ist weltweiter Marktführer in Sachen Videospiele. Der Game Boy und das Nintendo64 sind auf dem gesamten Planeten ein Begriff. Unser Team braucht dringend Verstärkung. Wir suchen jemanden, der sich mit Videospiele bestens auskennt und die journalistischen Fähigkeiten hat, darüber kompetent und mitreißend in unseren verschiedenen Publikationen zu berichten. Kurzum, wir suchen eine/n

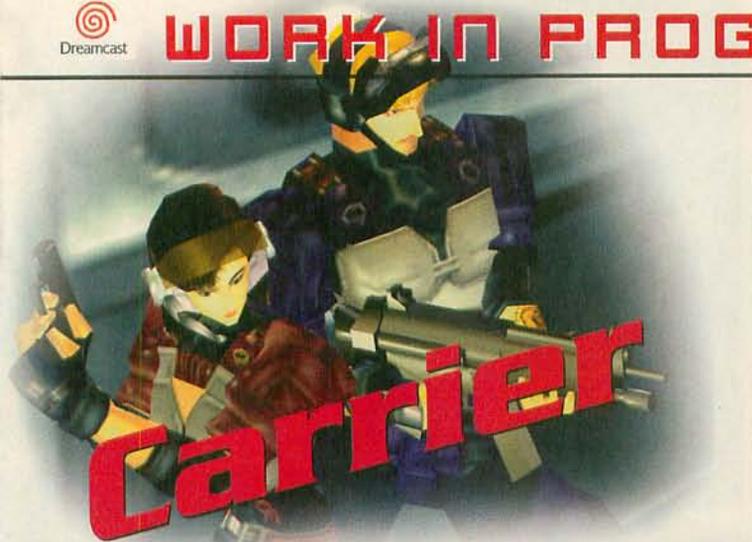
Videospiel-redakteur/in

Wer auch die schwierigsten Level lächelnd meistert, die schnellsten Runden mit verbundenen Augen fährt, vor dem fürchterlichsten Endgegner nicht schlapp macht, praktische Erfahrungen im Journalismus gesammelt hat und dazu noch englische Sprachkenntnisse besitzt, der sollte sich schleunigst bei uns bewerben. Als Redakteur schreibst und redigierst Du Texte für das Club Nintendo Magazin, die Internet Homepage und unsere regelmäßig erscheinenden Strategy Guides. Außerdem übersetzt Du Spieleanleitungen und Bildschirmtexte. Diese Aufgabe verlangt ein hohes Maß an Begeisterung für Videospiele und ein feines Gespür für das, was in der Szene gerade angesagt ist. Neue Trends, abgefahrene Styles – wir haben unser Ohr immer am Puls der Zeit.

Interesse? Dann solltest Du uns umgehend Deine Bewerbungsunterlagen mit Arbeitsproben schicken. Dich erwarten ein hochmotiviertes Team und ein spannender, abwechslungsreicher Job. Deine schriftliche Bewerbung schickst Du bitte an unsere Personalabteilung.

Nintendo of Europe GmbH
 Nintendo Center
 63760 Großostheim
<http://www.nintendo.de>





Nach Sega (*House of the Dead 2*), Activision (*Blue Stinger*) und Capcom (*Resident Evil: Code Veronica*) springt nun auch Jaleco mit *Carrier* auf den boomenden Horror-Adventure-Zug auf. Für DC-Besitzer brechen wahrlich rosige Zeiten an!



Die ehemalige Bestzung des Flugzeugträgers ist zu einer Mischung aus Pflanze und Mensch mutiert.

Wie im Capcom Vorbild habt Ihr es nicht nur mit Zombies, sondern auch mit Pflanzen zu tun. Deren Tentakeln sind aber nicht minder gefährlich.



Der Titel "Carrier" (=Träger) bezieht sich einerseits auf die Monster im Spiel, welche eine ansteckende Zombie-Monster-Krankheit übertragen, und andererseits auf den Ort der Handlung, den ultramodernen, atomgetriebenen Flugzeugträger "Heimdall", auf dem sich eine Katastrophe zugetragen hat. Was ist geschehen?

Am Anfang des nächsten Jahrtausends entdecken Wissenschaftler auf einem abgelegenen Pazifikatoll, das militärisch genutzt wird, eine ausgestorbene geglaubte Lebensform. Um dieses einzigartige Phänomen unter sicheren Bedingungen untersuchen zu können, trifft die amerikanische Regierung die Entscheidung, besagte Lebensform mit der Heimdall zu einem geeigneten Labor auf dem Festland zu transportieren. Während des Transports wird der Flugzeugträger jedoch von Terroristen angegriffen – die Besatzung kann gerade noch einen "Mayday"-Funkspruch absetzen, das war's. Euer Job als Mitglied eines handverlesenen Elite-S.W.A.T.-Teams ist es nun, festzustellen, was an Bord geschehen ist und vor allem, wo die Crew und die eigenartige Lebensform abgeblieben ist. *Carrier* sieht aus, spielt und "fühlt sich an" wie *Resident Evil*. Allerdings hat Jaleco neue Gameplay-Elemente integriert, die hoffentlich einige Grundprobleme, an denen das Genre krankt, beheben werden. Neulinge werden mit Sicherheit Gefallen an dem Bio-Scanner finden, mit dessen Hilfe sich *Carrier's* 3D-Welt aus der First-Person-Perspektive erleben läßt. Ein sehr nützliches Tool, wie wir meinen, da man versteckte Ecken oder Räume

nicht mehr so leicht über- sieht. Sobald Monster im Bild auftauchen und Ihr eure Waffe zückt (Ihr beginnt mit einer Pistole, MG und einem coolen Elektroschocker, der Blitze schießt), erscheint außerdem eine kleine, bewegliche Zielvorrichtung im Bild, was deren **Terminierung** wesentlich vereinfacht und vor allem Munition spart. Zudem ist die Kartenfunktion fester Bestandteil des Menüs, d.h. Ihr könnt jederzeit sehen, wo Ihr schon überall wart und wo sich die Türen befinden. Das Spielprinzip generell unterscheidet sich jedoch nur unwesentlich vom Capcom-Original: ID-Cards aufstöbern bis zum Abwinken gehört ebenso selbstverständlich zu Euren Aufgaben wie schnelles Reaktionsvermögen bei der Monsterhatz. Zückt Ihr eure Waffe immer schnell genug, wird Euch keine der Kreaturen (eine Mixtur aus Tier-Pflanzenwesen – später stellt sich heraus, daß der "tierische" Monsteranteil aus der Biomasse der Crewmitglieder hervorgeht) zu nahe kommen. Solltet Ihr trotzdem einmal nicht aufgepaßt haben, dann, pieksen



Euch die freakigen Kreaturen meist mit ihren Tentakeln oder watschen Euch ab. Erwähnenswert ist außerdem, daß Ihr in **Echtzeit** spielt; zur Untersuchung des herrenlosen Flugzeugträgers steht nur eine bestimmte Zeitspanne zur Verfügung. Da Ihr die Rolle jedes Mitglieds des S.W.A.T.-Teams (Jack Eaglefeather, Jessifer Manning, Aaron Burke, Dr. William Noble, Nicholas Lang) übernehmen könnt und auch mehrmals im Spiel auf eure Kollegen trifft, sind verschiedene Ausgänge und Handlungsverläufe natürlich vorprogrammiert. *ab*

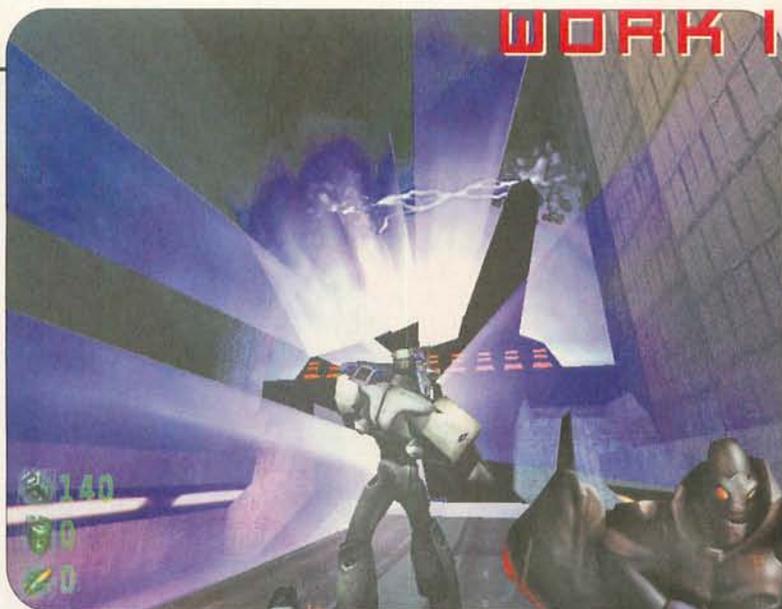


An Bord des Flugzeugträgers herrscht bedrückende Enge.



System: Dreamcast
Name: Carrier
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Jaleco

Geplanter Erscheinungstermin:
Japan September 1999



... sagte er, drückte ab, und es wurde Licht: Beißende Lichtstrahlen sind ein Markenzeichen der schicken Ecstasy-Engine.



Das mag ein Slave: an Brücken hangeln und mit Autos werfen (unten).

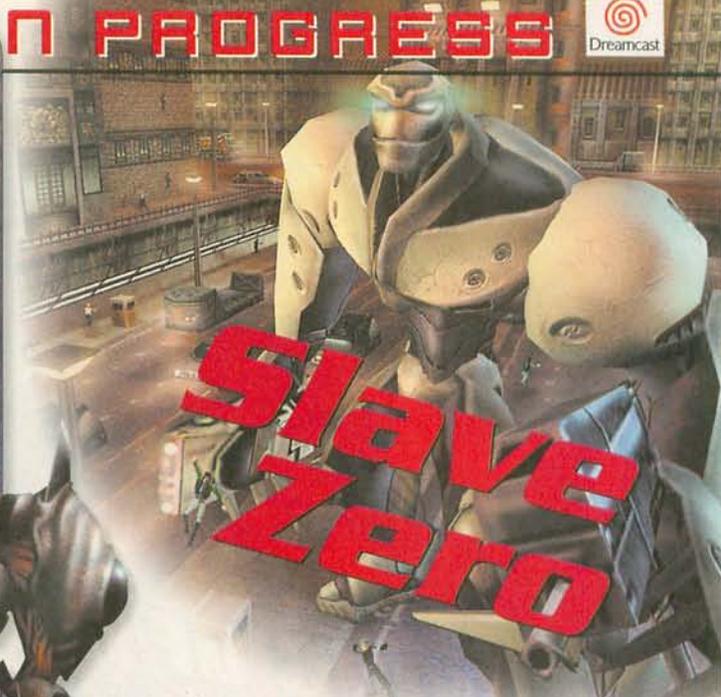


Megacity S1-9 – größte in den Himmel ragende Metropole anno 2500, erbaut auf den Ruinen eines einst heiligen Tempels – dem Tempel der Guardians, einer hartnäckigen Rebellen-truppe, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, SOVKhan, dem Diktator von S1-9 das Handwerk zu legen – ein für allemal. Sogenannte Slaves, 60 Fuß hohe, aus cybernetischen Embryos und einer mystischen Macht herangezüchtete Kampf-kolosse, stehen kurz vor der Fertigstellung. Größer, schneller, härter und effektiver als der Rest der bereits bestehenden Unterdrückungsmaschinerie – optimal also, einen Aufstand ins Rollen zu bringen. Ungeachtet hoher Verluste in den eigenen Reihen gelingt es den Guardians, einen Slave-Prototypen zu entwenden – Ihr würdet als Pilot auserkoren. Die Zeit ist gekommen, SOVKahn und seine Roboterbande über den Jordan zu schicken! Ihr steuert Slave Zero aus einer **3rd-Person-Ansicht**, könnt dabei Hochhäuser emporklettern, mittels Düsen blitzschnell nach links und rechts ausweichen und springen, außerdem eignen sich Eure Metallpranken perfekt dazu, Vehikel aller Art wie Spielzeugautos aufzuheben und in Wurfgeschosse umzufunktionieren. Natürlich braucht Ihr im Laufe des Spiels auf **ein dutzend futuristischer Feuerknüppel** mit so klangvollen Namen wie Stone Dog oder Valhalla nicht zu verzichten. Game Producer Matt Powers ist jedoch ganz besonders stolz auf die Umsetzung der Größenverhältnisse. Menschen so winzig wie Eure titanveredelten Fußzehn, Häuserschluchten,

wie man sie aus 5th Element kennt (Luftverkehr inklusive), strotzende Endgegner, die Euch wiederum wie Goliaths anmuten. Wer genau hinguckt, wird vom Eigenleben der Umgebung begeistert sein: Autos versuchen Eure Kubiklatschen zu umfahren, scheitern sie, rasselt der nachfolgende Verkehr in spektakulären Massenkarambolagen ineinander, während herumirrende Passanten schreiend die Flucht ergreifen, um nicht von einem kritisch angeschlagenen, in seinen letzten Zügen am Boden robbenden Mech erdrückt zu werden. Accolades selbst entwickelte **Ecstasy Engine** wird mit der Komplexität der Situation spielend fertig – permanente Einschußlöcher an den Betonfassaden, grelle Detonationen, zerberstende Architektur, hektische Such-



Blaue Lichtblitze durchzucken getroffene Mechs, bevor sie leblos zu Boden sinken.



Fünf Meilen über dem Meeresspiegel, umringt von toxischen Abfällen, fristen eine halbe Milliarde Einwohner ihr unterdrücktes Dasein und bauen nichtsahnend das Werkzeug ihrer eigenen Vernichtung.

SLAVE ZERO

System: Dreamcast
Name: Slave Zero
Genre: 3D-Action
Hersteller: Accolade

Geplanter Erscheinungstermin:
September 1999

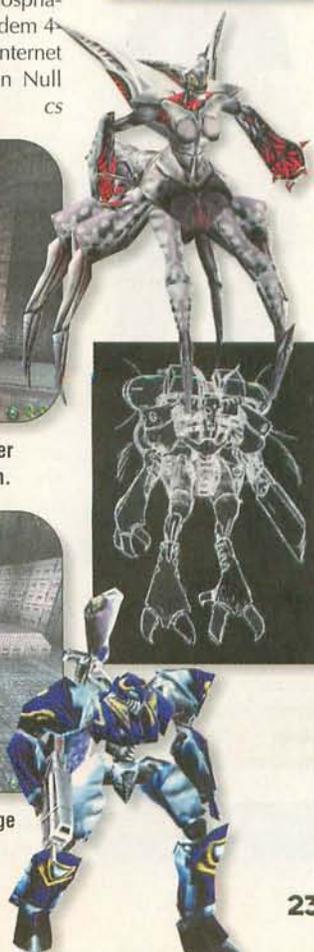
scheinwerfer – das DC muß ordentlich schwitzen. Die **elektronisch verzerrte Sprachausgabe** feindlicher Einheiten, das dröhnende Stampfen des attackierenden Sklaven, wie Insekten heransurrende Luftwaffeeinheiten und verzweifelte Instruktionen vom HQ steuern eindrucksvoll ihren Teil zur beklemmenden Atmosphäre bei. Beten wir ergo, daß neben dem 4-Spieler-Splitscreen auch übers Internet hitzige Gefechte mit dem Sklaven Null realisiert werden. We can't wait! cs



No risk no fun: Diesmal kann Slave der Rakete jedoch nicht mehr ausweichen.



Strafe-Zero: Ausweichen ist die einzige Strategie gegen diesen Endmotz.





Während die DC-Fans endlich Ihr *King of Fighters* zocken (siehe Import-Test), brennen die Neo-Geo-Junkies bereits darauf, den Nachfolger in den Arcades anzuspielen. Wir haben die ersten Infos für Euch!



Als SNKs Producer Hiroyuki Kawano ankündigte, die sechste *King of Fighters*-Episode unterscheide sich grundlegend von den Vorgängern, hat er nicht zuviel versprochen. Nicht nur die sieben neuen Teams plus zwei Special-Charaktere (Kyos aus verschiedenen Episoden?) präsentieren sich neu zusammengewürfelt – Fans werden das Boß-Team, das USA-Team, das Orochi-Team, Beauty Chizuru Kagura und vor allem Iori Yagami mit seinen zusammengebundenen Beinen vermissen. Kenner der Serie werden dafür sechs neue Gesichter finden: China-Lady Xiangfei debütierte in *Real Bout Fatal Fury 2*, die anderen **fünf sind völlig unbekannt**: Der langhaarige Blonde Japan-„K“ stammt aus der Nikaido-Familie, der Psycho-Soldier Striker Bao scheint ein Kiddie zu sein (siehe Screenshots) und über Whip, Jon und Makishima wird noch der Mantel des Schweigens gehüllt. Wer ein Dreamcast sein Eigen nennt, kann sich in der Art Gallery schon mal ein Bild von einigen der Neuzugänge sowie der teilweise neuen Kostümen der Oldies (z.B. Ralf, Clark und Athena) machen. Auch ein Striker-System wird eingeführt. In früheren Folgen konnten Ihr ja schon unter bestimmten Umständen ein Team-Mitglied kurz für einen Hit in die Bresche springen lassen, jetzt soll der Striker – der **vierte Kämpfer pro Team**



Einer der ersten Screenshots: Clark in neuem Outfit gegen Blue Mary vor grußigem Jurassic-Park-Background.

– zu Hilfe gerufen werden können, um vernichtende Double-Action-Moves à la *Marvel vs Capcom* vom Stapel zu lassen. Die CPU wird dabei die Kontrolle über den Striker übernehmen. Ähnlich des gebunkerten Super-Specials soll auch der Striker von anfangs dreimal bis später maximal fünfmal pro Match zu Hilfe gerufen werden können. Martial-Arts-Aktionen mit bis zu vier Charakteren on-screen sind also durchaus denkbar. Das Team-Battle-System mit dem Grundsatz

KoF-Superstar Kyo wird es diesmal mit einem mysteriösen Hauptcharakter namens „K“ zu tun bekommen.

„Drei gegen Drei“ wird davon jedoch nicht beeinträchtigt. Außerdem nimmt man dem Beat'em-Up-Fan die seit *KoF '97* bestehende Wahl zwischen Extra- und Advanced-System (beeinflusst vor allem das Super-Special-Move-Handling) ab, indem man ersteres einfach über Bord warf, da es laut SNK unter den Spielern sowieso ziemlich unbeliebt war. Im Kampf selbst gibt's nun zusätzlich Counter- (unendlich Super-Specials) und Armor-Modi (Defense Upgrade). Außerdem besann man sich in puncto Stage-Design auf die Ursprünge in *King of Fighters '94* zurück und verpaßte den noch streng geheimen Duell-Orten wieder kleine Cinematic-Opening-Scenes wie eine Kamerafahrt durch das Dschungel-Dickicht. All das frißt natürlich immens Speicher, und so soll *King of Fighters '99* erstmals in die Nähe von sage und schreibe 1.000 Megs kommen! Storyline-technisch verabschiedete man sich von der Saga um die unheimliche Orochi-Macht – **kein Orochi-Charakter ist mehr dabei**. Mehr dazu bald!

rk

Die Teams

Im Vergleich zu *King of Fighters '98* wurden die Teams ganz schön durcheinandergewürfelt und um einige neue Gesichter ergänzt:

Team	Kämpfer 1	Kämpfer 2	Kämpfer 3	Striker
Japan	Benimaru Nikaido	Shingo	„K“ (neu)	Makishima (neu)
Fatal Fury	Terry Bogard	Andy Bogard	Joe Higashi	Mai Shiranui
Art of Fighting	Ryo Sakazaki	Robert Garcia	Yuri Sakazaki	Takuma Sakazaki
Kim Team	Kim Kaphwan	Choi Bounge	Chang Koehan	Jon Foon (neu)
Psycho Soldier	Athena Asamiya	Sie Kensou	Chin	Bao (neu)
Ikari Warriors	Leona	Ralf	Clark	Whip (neu)
Heroine Team	King	Blue Mary	Li Xiangfei (neu)	Kasumi Todo
Special	Kyo Kusanagi 1 ('95)	Kyo Kusanagi 2 ('98)		

System: Neo Geo
Name: King of Fighters '99
Genre: 2D-Beat'em Up
Hersteller: SNK

Gepannter Erscheinungstermin:
Sommer 1999



**UNSER SERVICE
IHR VORTEIL**

- + 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
- + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software & Büchern)
- + Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
- + Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
- + Persönliche Bestellanahme von 08.30 bis 21.00 Uhr
- Sa. 08.30-14.00 Uhr
- + Vorbestellungen möglich
- + Ab 150,00 DM keine Portokosten
- + kein Club

POWERWARE

BOOTMASTER **OHNE BOOTCHIP SPIELN**

IMPORTE Der BOOTMASTER ermöglicht ihnen das Abspielen von Importen **OHNE** einen Chip einlöten zu müssen. Stecken sie das Modul einfach in den Erweiterungs SLOT der Playstation und schon kann es losgehen. Weiterhin ist ein komplettes Schummelmodul enthalten. Im Modul sind bereits deutsche Codes vorab gespeichert (z. B. Metal Gear Solid, Tomb Raider 3 usw.). Selbstverständlich ist das komplette Menü in Deutsch.

Mit spezieller Zusatzfunktion!

STOP Kaufen Sie das Original! Nur echt mit diesem Aufkleber-**BOOT MASTER INSIDE**
49,99 DM

MODCHIP

NEU! Mit diesem Qualitäts-Modchip können Sie ALLE Importspiele abspielen. Durch die neue "IQ" Technologie laufen auch FINAL FANTASY 8 oder SILENT HILL!
TOP PREIS: 10,00 DM
AB 5 STK. 7,90 DM
AB 15 STK. 5,50 DM
AB 50 STK. 4,90 DM

MODPLATINE Die günstigste Alternative ohne "IQ" Technologie. Natürlich mit DEUTSCHER ANLEITUNG!
4,99 DM

TRANSPARENT CASE



Bei uns MIT bebildeter Anleitung!
Verwandeln Sie Ihre Playstation in eine coole Powerstation. Verschiedene Farben lieferbar. Nicht für SCPH 1002 geeignet!
49,99 DM

TOP SECRET 2 CHEATBOOK

Mit Cheats, Tips & Codes zu den 100 aktuellsten Spielen. Extra: Cheats zu allen PSX Platinum Spielen.
14,80 DM

X-PLODER PRO

Finden Sie ohne PC selber Codes heraus. Natürlich in Deutsch!
Bei uns mit Codesammlung! **139,00 DM**
X-PLODER - DAS BUCH Das offizielle X-Ploder Buch. Über 1500 Codes & ausführliche Anleitung für Ihren X-Ploder. 29,95DM

SMARTJOY PC-ADAPTER

Ermöglicht das Anschließen von PSX & N64 Joypads an Ihren PC. Ideal für Emulatoren und PC-Games Für alle PSX & N64 Pads
69,99 DM

MULTINORM DVD PLAYER - NTSC/Pal Filme laufen - mit Fernbedienung
799,99 DM

AVENGER PRO

mit Rückschlag - Fußpedal - Blaze Produkt - PREISTIP!!!
89,99 DM

PLAYSTATION PSX STANDARD -> 239,00 DM
PSX UMGEBAUT -> 269,00 DM

KOMPLETT-LÖSUNGEN

- 14,80 DM JE HEFT:**
- | | |
|-----------------------|------------------|
| Abe's Oddsee | Kings F |
| Akuji - The Heartless | Legacy |
| Alien Trilogy | MDK |
| Alundra | Medi Evil |
| Alone in the Dark 1-3 | Men in Black |
| Ark of Time | Nightmare Creat. |
| Atlantis | |
| Baphomets Fluch 1+2 | Pax Corpus |
| Batman & Robin | Rayman&Gex3D |
| Blazing Dragons | Resident Evil 1 |
| Blaze & Blade | Riven |
| Breath of Fire 3 | Spawn |
| Casper | Silent Hill |
| Chron. o.t. Sword | Suikoden |
| Clock Tower | Syphoon Fiter* |
| D | Tekken 1 & 2 & 3 |
| Deathrap Dungeon | The Note |
| Diablo | The Last Report |
| Discworld 1+2 | Tomb Raider 1 |
| Excalibur | Tomb Raider 2 |
| Final Fantasy 7 | Tomb Raider 3 |
| G-Police | Turok |
| Gex 3D & Rayman | Turok 2 |
| Granstream Saga | Vandal Hearts |
| Hard Edge | Wild Arms |
| Heart of Darkness | Warhammer: Dark |
| Herc's Adventure | X-Com: Terror... |
| Guardians Crusade | Zelda 64 uvm. |

CONTROLLER



DUAL TWIN SHOCK 29,99 DM **SONY DUAL SHOCK 44,99 DM** **STANDARD JOYPAD 9,99 DM**

KNALLERPREISE

- RGB KABEL** -> 8,99 DM
- RGB+AUDIO** -> 11,99 DM
- LINK KABEL** -> 8,99 DM
- PAD VERL.** -> 8,99 DM
- PANTHER** -> 39,99 DM

- GLOVE** -> 99,00 DM
- SCORPION GUN** -> 59,00 DM
- 3 IN 1 GUN** -> 59,00 DM
- DEX DRIVE** -> 79,99 DM
- PLAYSTATION** -> 239,00 DM
- MAUS** -> 29,99 DM
- LENKRAD+R.** -> 99,00 DM
- RF-UNIT** -> 24,99 DM
- 4-SPIELER AD.** -> 54,99 DM
- BLAZE KOFFER** -> 69,00 DM
- INFRAROT PADS** -> 59,00 DM
- EQUALIZER** -> 59,00 DM
- GB DELUXE** -> 99,00 DM
- X-PLODER** -> 79,00 DM
- LINKKABEL** -> 8,99 DM
- PAL-BOOSTER** -> 29,99 DM
- CYBERSHOCK P.** -> 54,99 DM
- CD-LEERHÜLLE** -> 1,99 DM

MEMORY KARTEN

Bei uns erhalten Sie Qualitätsspeicherkarten in verschiedenen Größen zu **TOP PREISEN:**

- 1MB 6,99 DM**
- 8MB 24,99 DM**
- 24MB 39,99 DM**
- 72MB 74,99 DM** (8,24,72MB mit LCD Display Unkomprimierte Speicherkarten)
- 2MB 19,99 DM**
- 4MB 29,99 DM**
- 8MB 44,99 DM**

MP3 Player - großes LCD Display zeigt Song & Spielzeit - Digitalanzeige - Telefonbuch - Diktierfunktion
399,99 DM

LÖSUNGSBÜCHER

- | | |
|--------------------------|------------------------------|
| Abe's Exodus (19,95) | Tomb Raider 2 (19,95) |
| Colony Wars 2 (24,99) | Tomb Raider 3 (19,95) |
| Com. & Conq. 1+2 (19,95) | Resident Evil kompl. (19,95) |
| Metal Gear Sol. (19,95) | Ridge Racer 4 (24,99) |
| Soul Reaver (19,95 DM) | Warzone 2100 (19,95 DM) |
| Tekken 3 (24,99) | Zelda 64 (24,80) |
| Tomb Raider 1 (19,95) | Komplettliste anfordern! |



RESIDENT EVIL PLATINUM - JE SET 34,99 DM



RESIDENT EVIL - JE SET 34,99 DM



METAL GEAR SOLID - JE FIGUR 34,99 DM

Wir liefern entweder per Post-Nachnahme oder per Vorkasse. Bei Nachnahme bringt Ihnen die Post Ihre bestellte Ware direkt nach Hause. Möchten Sie per Vorkasse bestellen, schicken Sie uns bitte einen V-Scheck über den Gesamtbetrag.

PORTOKOSTEN:
Bei Nachnahme: 9,50 DM (Ausland 30,00 DM)
Bei Vorkasse 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)
Ab 150,00 DM Portofrei (nur in Dtl.)

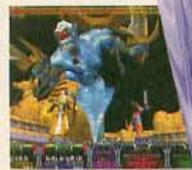
04131 / 200580

www.GameCentral.de CDG Media - Stötteroggestr. 36 - 21339 Lüneburg Fax: 04131 / 2005820

Händleranfragen erwünscht

Gauntlet Legends

Mittlerweile ist es fast zehn Jahre her, daß Atari mit seinem für damalige Verhältnisse sehr beeindruckenden Arcade-Automaten *Gauntlet* in der Zocker-Gemeinde für Furore sorgte.



Gauntlet Legends

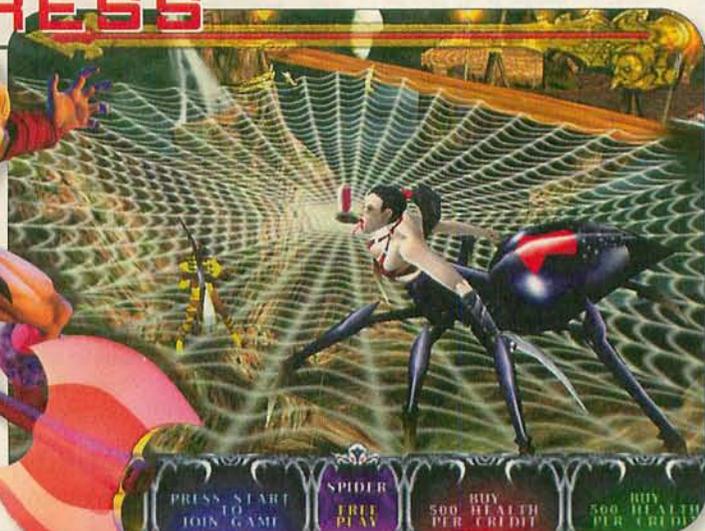
System: PlayStation/
Nintendo
Name: Gauntlet Legends
Genre: Fantasy-Shooter
Hersteller: Virgin Interactive

Geplanter Erscheinungstermin:
4. Quartal 1999

Es handelte sich dabei um einen an sich simpel gestrickten 2D-Shooter, der jedoch durch seine für damalige Zeiten revolutionären Extras und dem bis heute legendären Vier-Spieler-Modus für Aufsehen sorgte. Natürlich ließen die entsprechenden Fortsetzungen nicht lange auf sich warten. Neben dem noch im selben Jahr erschienenen *Gauntlet-2*-Automaten, der sich jedoch vom Original nur geringfügig unterschied, folgten noch diverse **Konvertierungen** für verschiedenste Heimkonsolen, darunter eine speziell für vier Spieler ausgelegte Version für Segas-Genesis-Konsole. Doch erst jetzt, fast eine Dekade später, gerade bevor die zwischenzeitlich angestaubte Arcade-Version beinahe in Vergessenheit geraten wäre, präsentiert Atari eine absolut gelungene Weiterentwicklung des bewährten Spielprinzips. Statt wie in mittlerweile aus der Mode gekommenen zweidimensionalen Abenteuern gilt es nun, sich in 3D gegen eine Übermacht des Bösen zu erwehren.

Wer jetzt befürchtet, daß dadurch der Reiz des Originals verlorengegangen ist, wird auf äußerst positive Weise eines Besseren belehrt. Abgesehen davon, daß der Charakter der Elfe durch die spielerisch ähnli-

che Walküre ersetzt wurde, wird selbst der hartgesotteste Fan keinen Aspekt seiner Favoriten vermissen müssen, im Gegenteil, es gibt sogar jede Menge zusätzlicher Bonuscharakter zu entdecken. Wie auch schon im Original verfügt jeder der Helden über eine aufladbare Energieleiste, die – vorausgesetzt, sie ist aufgeladen – für jede der Figuren charakteristische Special-Moves ermöglicht. Und natürlich sind all die motivierenden Goodies, die schon dem Original zum Ruhm verhelfen, nach wie vor vertreten. Nur mit dem Unterschied, daß Fallen, Monstergeneratoren und versteckte Schätze sich nun, ebenso wie die völlig neu kreierte Monster, in absolut ruckfreier 3D-Grafik präsentieren. Um auch wirklich das letzte aus dem N64 herauszuholen, wird selbstverständlich das **Memory-Expansion-Pack** zur High-Res-Darstellung unterstützt. Doch selbst ohne die Erweiterung halten sich die Unterschiede zum Automatenvorbild in Grenzen und schmälern in keiner Weise den Spielspaß. Die Nintendo-Version wartet sogar mit einigen kleinen Verbesserungen auf. Das Spiel ist in vier Hauptlevel (Berge, Schloss, Wald und Pyramiden) unterteilt, die sich grafisch und in den vorkommenden Monstern und Fallen voneinander unterscheiden. Jeder dieser Hauptlevel ist wiederum in fünf bis sechs Sublevel mit mehreren versteckten Bonusräumen unterteilt. Erst wenn man in dem jeweiligen Level eine genügende Anzahl der versteckten Runen aufgesammelt hat, erhält man Zugang zum Endboß des Abschnitts.



Diese furchterregende Mischung aus Frau und Spinne ist nur einer der vielen Gegner, gegen die Ihr im Laufe des Games antreten müßt.

Wie schon in allen *Gauntlet*-Spielen stehen Euch wieder vier tapfere Helden zum Kampf gegen das Böse zur Verfügung. Von links nach rechts: Krieger, Bogenschützin, Zauberer und die Walküre.

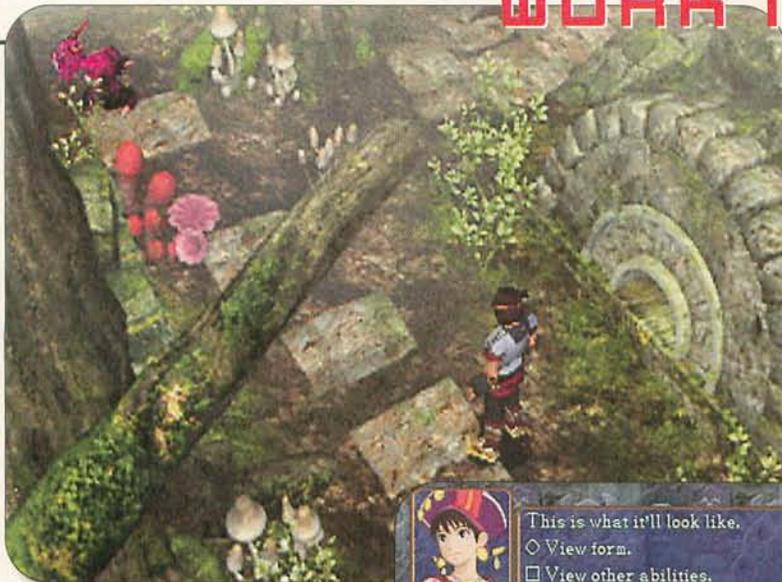
Nur mit vereinten Kräften habt Ihr gegen dieses Sammelurium verschiedenster Fabelwesen eine Chance.



Sehr innovativ ist auch die Möglichkeit, für jeden der vier Charaktere separat zu speichern und so z.B. mit seiner Spielfigur in ein bereits laufendes Multi-Player-Game bei Freunden einzusteigen. Zwar gibt es bislang nur Bilder der N64-Version, doch gilt mittlerweile als bestätigt, daß es auch eine Konvertierung für die PlayStation geben wird. Diese wird, zusätzlich zu den obengenannten Features mit **umfangreichen** Videosequenzen aufwarten können. Wir halten Euch über diesen potentiellen Hit-Kandidaten in jedem Fall auf dem laufenden. ab



Klar, daß in einem echten Fantasy-Game auch der klassische Drache nicht fehlen darf.



Durch solch wunderschön gerenderte Landschaften steuert Ihr Levant.

In diesem Menü könnt Ihr nach Belieben die verschiedensten Monstergattungen mischen.

Volle Breitseite. Neben der Grafik sind auch sämtliche Effekte bombastisch gelungen.



men und in den Kampf geschickt werden können. Viele der Gegner widersetzen sich jedoch der Gefangennahme durch Euch, deshalb ist es ratsam, sie zuerst im Nahkampf zu schwächen und dann erst die Flöte zu spielen. Im Heimatdorf wartet eine Magierin auf Euch, um Eure Biester zu verschmelzen (paaren?). Durch geschickte Monsterzucht könnt Ihr eventuelle

Schwächen eliminieren und die Stärken der Vorgänger hervorheben – es ergeben sich nahezu unendlich viele verschiedene Kombinationsmöglichkeiten. Jede Figur ist einem der vier Elemente (Feuer, Wasser, Erde und Luft) zugeordnet, die sich im "Stein-Schere-Papier-Prinzip" auszeichnen. Im Gegensatz zu Levant, der nach einem gewonnenen Kampf nur einige "Capture-Points" erhält (Steigerungen in Kraft, Geschwindigkeit, Abwehr usw. sind nur mit Ausrüstungsgegenständen möglich), gewinnen Eure Monster mit jedem Sieg Erfahrungspunkte und

Als jugendlicher Held, diesmal ist sein Name Levant, liegt es wieder einmal an Euch, die Welt vor dem drohenden Untergang zu retten. Da dies jedoch nicht so einfach von Heute auf Morgen zu bewerkstelligen ist, erhaltet Ihr erst einmal den Auftrag, das heimatische Dorf vor einer überhandnehmenden Insektenplage zu befreien. Alleine auf Euch gestellt seht Ihr jedoch wenig Chancen gegen die mächtigen Monsterhorden, daher ist es angeraten, vorher im nahegelegenen Wald Unterstützung zu suchen. Diese Verstärkung besteht aus herumstreuenden Bestien, die Ihr mittels Eurer Flöte und einer mysteriösen Zauberformel in einem Kokon gefangennehmt und dann für Eure Zwecke mißbraucht. Dies ist wohl die Hauptaufgabe im weiteren Spiel. Da Levant von Haus aus nicht gerade der furchteinflößendste Krieger des Landes ist, kämpft er nicht selbst gegen die sich ihm in den Weg stellenden Widersacher, sondern läßt seine dressierten Monster auf sie los. Jade Cocoon bietet über 150 garstige Kreaturen, die gefangen genom-



So wird's gemacht: Ein schönes Liedchen gespielt, dann springen die Monster fast schon freiwillig in den Kokon.



auf. Die zahlreichen Gespräche mit den Einwohnern wurden komplett synchronisiert und können durch professionelle Sprecher überzeugen. Wenn Ihr diese Ausgabe lest, wird die amerikanische Version von Jade Cocoon aller Wahrscheinlichkeit nach schon erhältlich sein. Englischkundige Rollenspieler sollten auf jeden Fall zugreifen, denn schon die Demo-Version weiß auf der ganzen Linie zu begeistern. Der Test der PAL(!)-Version folgt in einer der nächsten Ausgaben. cd

Jade Cocoon

Pokémon und kein Ende. Nein, nein – Jade Cocoon ist kein weiterer Abklatsch dieser Endlos-Serie, jedoch sind gewisse Anleihen nicht zu übersehen. Auch in Genkis neuestem RPG-Werk spielt der Faktor "Monsterzucht" eine große, wenn nicht entscheidende Rolle.



System: PlayStation
Name: Jade Cocoon
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Crave Entertainment

Geplanter Erscheinungstermin: Herbst 1999

Nun gibt es den schmucken GameBoy-Gegenspieler endlich auch in Deutschland zu kaufen. Wir informieren Euch kompakt über Specs, Game-Highlights und kommende Top-Titel

Neo Geo Pocket Color

Nein, billig wird auch das Handheld-Vergnügen mit dem colorierten Neo Geo Pocket nicht sein – satte 100 Mark sind für ein – durchschnittlich 16 Mbit – dickes Modul bei uns fällig – nun ja, wer einen besonderen Geschmack hat, mußte schon immer etwas mehr auf den Ladentisch legen. Dafür bekommt er aber auch ein exquisites, 145 Gramm leichtes 16-Bit-Gerät in sechs möglichen Farben mit einem Acht-Wege-Mini-Joystick mit Microschaltern, zwei edel verarbeiteten Feuerknöpfen, einem Batterie-Speicher, einem 160x152 Punkt-Flüssigkristall-Screen, auf dem

maximal 146 Farben (aus 4096) gleichzeitig dargestellt werden können. Mit zwei Mignon-Batterien läßt es sich ca. 30 Stunden zocken. Anschlüsse für Kopfhörer und Steckdosenverbindung sind natürlich auch vorhanden. Außerdem werden – wie schon bei der Schwarzweiß-Variante – Kalender, Horoskop-Generator, Weltuhr sowie Alarm geboten. Letzterer ist jedoch verdammt leise, weshalb wir auch in Osaka den Flughafenbus verpennt haben! An eine **Hintergrundbeleuchtung** hat man bei SNK leider **gar nicht** gedacht (gibt's auch beim Color GameBoy nicht). Dafür soll in



naher Zukunft werdet Ihr per Funkkontakt Link-Duelle austragen können. Außerdem kann das **NG Pocket via Linkkabel an das Dreamcast angeschlossen werden** – als erster Titel unterstützt dieses Feature übrigens *King of Fighters R2*. Außerdem ist noch ein TV-Tuner geplant – lassen wir uns überraschen! Nun aber zu den Spielen:

In naher Zukunft werdet Ihr per Funkkontakt Link-Duelle austragen können.

METAL SLUG 1ST MISSION™

Metal Slug First Mission

Genau so einen Titel braucht das neue Neo Geo Pocket zum Start – einen knallbunten, höchst motivierenden Shooter der Spitzenklasse, der in dieser Form auf dem großen GameBoy-Konkurrenten (Konamis *Probotector* ist nur eingefärbt) nicht existiert. Inspiriert von den großen Arcade-Brüdern *Metal Slug 1, 2* und *X* steuert Ihr hier einen Einzelkämpfer durch feindverseuchte



Szenarien und gebt den Brüdern mit Eurer Heavy Machingun Saures. Während die Neo-Geo-Vorbilder vor allem auf opulente Animationen, bombastische Explosionen und Bitmap-Zerstörung pur setzten, ging SNK für die **Handheld-Version einen anderen Weg**. Es finden sich nun viel mehr Jump'n'Run- sowie Erkundungselemente in *MSFM* – auch Überraschungen beim Gameplay kommen nicht zu kurz. Ihr könnt das Panzer-Motorrad *Metal Slug* besteigen, Feinde im *Slug Flyer* bombardieren, müßt nach Eurer Gefangennahme unbewaffnet aus dem POW-Camp entkommen, mit einem Fallschirm sicher im Bombengebiet landen oder mit einer Draisine einen Waffenzug verfolgen – Spielspaß pur, und das

detailliert, mit schönen Backgrounds in den **klassisch apokalyptischen Metal Slug-Farben!** Das Spiel durch die 16 Missionen läuft zudem nichtlinear ab, viele dicke Bosse (Zeppelin, Kampfhubschrauber, Lava-Extraktor etc.) wollen Euer Mündungsfeuer sehen. Summa summarum: Ein anspruchsvoller, abwechslungsreicher und ansehlicher Action-Reißer – zugreifen!



Daran können auch die gelegentlichen Slowdowns und die nahezu unlösbaren Fallschirm-Mission nicht kratzen – eindeutig das beste NG-Pocket-Game. Ob es Euch aber 120 Mark wert ist?

Hersteller:	SNK
Genre:	Action-Shooter
Linkfähigkeit:	Nein
Speicher:	16 MBit
Grafik:	★★★★★
Sound:	★★★★☆
Spiele Spaß:	★★★★★

サムライスピリッツ2

Samurai Shodown 2

Auch die Samurai-Sippe gibt sich nach einem Schwarzweiß-Auftritt nun beim Sequel in bester Farbe die Ehre und wartet mit einigen Überraschungen auf. Was sagt Ihr z.B. dazu: Unter den 15 (!) Kämpfer-Allstars befinden sich mit dem dunklen Magier Asra, dem Piraten Morosumi und der Doppelschwert-Lady Shiki auch drei absolute Neuzugänge, die selbst abgebrühte Neo-Geo-Zocker noch nie gesehen



haben. Sogar einen neuen Boßgegner (ein angekettetes Monster) gibt's. Auch die Fighting-Engine kann mit dem großen Bruder *Samurai Shodown 4: Amakusa's Revenge* mithalten. Jeder Fighter besitzt Special Moves und Super Special Moves, kann aus zwei Identitäten (Chivalry und Treachery) wählen und heizt dem Gegenüber mit putzigen Pocket Combos ein. Die herrlichen Stages (besser als *Fatal Fury* und *King of Fighters*) haben sogar kleine Intros und wechseln sogar die Tageszeiten! Mit dem Top-Microswitch-Mini-Joystick ist das Gameplay über jeden Zweifel erhaben. Als Langzeitmotivation dient das Card-

System: Durch Siege bekommt Ihr bis zu acht Move-Karten pro Charakter mit neuen Specials, Power-Ups etc., die gesammelt (Batterie-Speicher), eingesetzt und via Link-Kabel mit



Kumpels getauscht werden können. *SS2* ist der beste Pocket-Fighter auf SNKs Handheld.

Hersteller:	SNK
Genre:	Beat'em Up
Linkfähigkeit:	Ja
Speicher:	16 MBit
Grafik:	★★★★★
Sound:	★★★★☆
Spiele Spaß:	★★★★★



King of Fighters R2

Der Hauptreiz an *King of Fighters R(ound) 2* liegt sicherlich nicht an den einzigartigen 3vs3-Team-Battles, sondern an der Linkfähigkeit des Neo-Geo-Pocket-Color mit dem Sega Dreamcast und der damit gegebenen Möglichkeit, Charaktere aus *King of Fighters Dream Match '99* (siehe Import-Test) mit Hilfe dieses Moduls zu trainieren und zu manipulieren. Wer dazu keine Lust hat,

der kann sich mit einer Auswahl aus 15 Charakteren aus dem NG-Original *King of Fighters '98* nach Herzenslust duellieren und das sagenumwobene Orochi-Team (Chris, Yashiro & Shermie) herausfordern. Was uns hier nicht so



gefallen hat, ist der sagenhafte Speed, mit dem die Kämpfer sich beharken – am Fernseher/Monitor eigentlich zu begrüßen, verwischt dies auf einem Flüssigkristall-Display das Geschehen doch ein wenig. Auch erreicht das (Combo-) **Gameplay hier nicht ganz die Qualität der beiden anderen Pocket-Beat'em-Ups**. Die Gegenwehr von Kyo, Iori & Co. hält sich auch in Grenzen, weshalb Ihr dem alten Boß Rugal Bernstein auch schnell den Garaus gemacht haben werdet. *KoF R2* lohnt sich nur für Fighting-Süchtige, die *Saumurai Shodown 2* und *Fatal Fury First Contact* schon besitzen.



Hersteller:	SNK
Genre:	Beat'em Up
Linkfähigkeit:	Ja (auch mit Dreamcast)
Speicher:	16 MBit
Grafik:	★★★★☆
Sound:	★★★★☆
Spielspaß:	★★★★☆



Fatal Fury First Contact

Mit soo viel Einfallsreichtum wie bei *Samurai Sho-down 2* ist man bei *FFFC* nicht an die Sache herangegangen. Das gesamte Menü-Design, die gefeaturten Stages und der Sound wurden geradlinig im Rahmen der Möglichkeiten vom 539 MBit starken Neo-Geo-

Fighter *Real Bout Fatal Fury 2* übernommen. Was jetzt nichts Negatives heißen soll – das **Gameplay** dieses siebten Fatal Furys stellte schließlich die **Krönung der Serie** dar. *FF-Fans* werden sich also ab sofort auch in der U-Bahn gleich

Hersteller:	SNK
Genre:	Beat'em Up
Linkfähigkeit:	Ja
Speicher:	16 MBit
Grafik:	★★★★☆
Sound:	★★★★☆
Spielspaß:	★★★★☆

heimisch fühlen: Von Andy und Terry Bogard, Joe Higashi, Mai Shiranui, den beiden Newcomern Li Xiangfei und Rick Strowd bis zum



Boß-Duo Wolfgang Krauser/Geese Howard sind mit elf Charakteren immerhin genau die Hälfte des Vorbilds dabei. Special-Move-Fans kennen sich mit dem dreifach gestaffelten H-, S- und P-Power-System ebenfalls bestens aus – lediglich die Ausführung der Moves wurde für die Handheld-Version leicht verändert. Spaß macht's dank bunter Farben, **krachenden Combos** und guten Animationen fast genausoviel. Ein empfehlenswertes Beat'em Up aus der Pocket Fighting Series.

Dive Alert

Das neben *Biomotor Unित्रon* erste geplante RPG für das NG Pocket Color verspricht mit einem interessanten Unterwasser-Setting, coolen Grafiken und sympathischen Charakteren ein absoluter Geheimtip zu werden. Hoffen wir, daß der geheimnisvolle Entwickler Sacnoth sich dazu durchringen kann, auch eine englische Version zu launchen.



Hersteller:	RPG
Genre:	Sacnoth



SNK vs Capcom

Das Traum-Spiel aller Fighting-Fans nimmt Gestalt an: *Street Fighter* gegen *King of Fighters*, *Rival Schools* gegen *Fatal Fury*, *Star Gladiator* gegen *Samurai Shodown!* Beide Veteranen stellen sämtliches Kämpfermaterial für diesen Überhammer zur Verfügung, von dem auch eine Arcade/Dreamcast-Version geplant ist – zur Diskussion stehen sowohl eine MVS- (d.h. Neo Geo), als auch eine Naomi-Board-Version. SNK wird sich um die NG-Pocket-Version kümmern, und Capcom hält die Zügel bei der Arcade-Variante in

der Hand. Welche Fighting-Engine jeweils zum Zuge kommen wird, steht jedenfalls auch noch nicht fest. Rechtzeit vor Weihnachten soll es für die Pocket-Version in Japan soweit sein. Vom Einschlag dieses Crossover-Beat'em-Ups ist man schon so überzeugt, daß weitere Episoden nicht ausgeschlossen werden – Yippieh!

Hersteller:	SNK/Capcom
Genre:	Beat'em Up

Coming Color Highlights

Titel	Genre	Entwickler
Baseball Stars Color (erhältlich)	Baseball	Saurus
Biomotor Unित्रon	RPG	Yumekobo
Crush Roller (erhältlich)	Geschicklichkeit	Yumekobo/Neo
Cherry Master Color	Casino	Dyna
Neo Geo Cup '98 Plus	Fußball	SNK
Pocket Tennis Color	Tennis	Yumekobo
Professional Baseball	Baseball	ADK
Puzzle Bobble Mini	Geschicklichkeit	Taito
Tsunagete Pon Color	Geschicklichkeit	Yumekobo
Neo Dragon's Wild	Casino	Dyna
Pachinko Simulation	Casino	Boss Communications
Popeye & Betty	Action	Japan Vistek
Pocket Fishing	Angel-Sim	ADK
Puyo Puyo	Puzzle	Sega (!)
Rockman Rocket	Jump'n'Run	Capcom
Sakura Taisen	RPG	Red/SNK
Sonic	Jump'n'Run	Sega/SNK
Windjammers	Sport-Mix	Data East
World Heroes Perfect	Beat'em Up	ADK
Soccer Database Management	Fußball-Manager	Japan Vistek
Capcom vs SNK	Beat'em Up	SNK/Capcom
Dive Alert: Burn/Rebecca	U/W-RPG	Sacnoth
The Last Blade	Beat'em Up	SNK
Neo Turf Master	Golf	SNK
Beast Busters	Shooter	SNK
Cool Boarders	Snowboard	UEP Systems
Pacman	Geschicklichkeit	Namco
Magical Drop	Puzzle	DataEast
NBA Hangtime	Basketball	Atari
Mortal Kombat	Beat'em Up	Atari

Kompatibilität

SNK war schon immer sehr entgegenkommend in dieser Beziehung – diese Linie zieht sich auch beim aktuellen Handheld weiter: Alle Geräte (Japan/US/Europa) sind untereinander kompatibel (auch via Link), genauso wie jedes Color Pocket Game auf dem Schwarzweiß0-Gerät spielbar ist und umgekehrt. Lediglich eingefärbte Games lassen sich nicht mit ihren Schwarzweiß-Brüdern linken (z.B. *Baseballstars*).

Dino Crisis

Der Sommer ist gerettet – die Capcom-Dinos fallen über eine Südsee-Insel her. Begleitet eine Spezialeinheit und räuchert die Biester in bester *Resident-Evil*-Manier aus, bis die Knarren glühen!



So weit solltet Ihr es nicht kommen lassen: Das garstige Dino-Vieh knabbert lustig an Eurem Arm herum!

Ein klassisches Survival-Horror-Puzzle: Bringt die Energieversorgung in Gang.

Untersucht die Leiche genaustens auf Items - Munition ist rar gesät.



Ein neues Kapitel des Survival-Horrors wird aufgeschlagen – bevor die Zombies im Winter zum finalen Sturm auf die Menschheit ansetzen (*Bio Hazard 3 Last Escape* in Japan bzw. *Resident Evil 3 Nemesis* in Amerika kommen im November), dürft Ihr in einem komplett neuen Abenteuer als Mitglied eines Special-Teams mit der Waffe im Anschlag auf einer Südsee-Insel nach dem Rechten sehen. Bis auf die wenig beruhigende Tatsache, daß einem verrückten Professor mangels Allgemeinnutzen die Forschungsgelder gestrichen wurden und dieser kurz darauf unter mysteriösen Umständen den Löffel abgegeben hat (diese Parallelen ...) tröpfeln die Informationen Eures Commanders eher spärlich. Kurz und gut – es wird nachts zu viert per Fallschirm gelandet und im Handumdrehen ist man nur noch zu dritt (auch T-Rex haben Hunger – cooles Render-Intro übrigens!). Wenige Augenblicke später wird ein völlig zeretzter Leichnam entdeckt, und das Team teilt sich – nach einem weiteren "Unfall" ist bis auf weiteres der Computer-Spezialist Rick Eure (Ihr kontrolliert Regina – eine rothaarige Söldner-Schönheit) einzige Kontaktperson. Nachdem Ihr den ersten Raptor mit Mühe und Not niedergestreckt habt (die Biester vertragen ca. 10 Handgun- oder 5 Shotgun-

Kugeln), wißt Ihr, was hier gespielt wird: Dinosaurier-Experimente! Überall liegen die Reste der armen Wachmannschaft herum, die sich vergeblich zu verteidigen versucht hat.

Survival-Horror in Echtzeit

Die Grafik in *Dino Crisis* wird übrigens in Echtzeit berechnet und mit *Resident Evil*-typischen Kamerashwenks verschmolzen, so daß Euch immer eine gute Übersicht geboten wird. In der fertigen japanischen Version bekommt Ihr dank guter englischer Sprachausgabe einiges von der Story mit, die komplett in Japanisch gehaltenen Notizen, Files und Nachrichten lassen Euch dagegen vor allem bei Puzzles oft im Dunkeln tappen. Es wird nämlich sehr viel mit Nummerschlössern (lösbar) und D(igital) D(oor) K(eys) (also elektro-



nisch gesicherten Türen) gearbeitet, für die Ihr verschiedene CDs zum Öffnen benötigt. Da wir uns sicher sind, daß diese Probleme in der für August/September angekündigten US-Version kein wirkliches Hindernis darstellen, verzichten wir in diesem Fall auch auf eine Importwertung. Was wir in unserem kurzen, ca. zweistündigen Streifzug durch die Laborgänge (*Dino Crisis* schneite genau einen Tag vor der absoluten Redaktions-Deadline herein) jedoch schon beobachten konnten, läßt auf weitere famose Spielstunden hoffen: Die Reptilien schlagen Euch z.B. mit mächtigen Prankenhieben die Waffen aus der Hand, Ihr könnt Euch aus verschiedenen



Wohin mag diese Blutspur führen? Gerade habt Ihr noch MG-Feuer und Schreie vernommen.

DINO CRISIS

System: PlayStation
Name: Dino Crisis
Genre: Survival Horror
Hersteller: Capcom

Geplanter Erscheinungstermin:
J: erschienen; USA: September



Gefangen! Vor Euch ein Raptor und hinter Euch die Laser-Barriere.

Die D(igital)-D(oor)-K(ey)-Puzzles zehren dank des vermaledeiten Japano-Textes an Euren Nerven.

Dieser arme Wicht scheint einem Dino in die Klauen geraten zu sein.



blauen und roten Seren Betäubungsmunition oder Super-Medipacks mixen, Laserbarrieren lassen sich zum Austricksen der Dinos verwenden (via Funk arbeitet Ihr mit Eurem Kumpel in der CPU-Zentrale zusammen), und verschiedene Schlüssel laden zum Ausprobieren ein. Die typischen RE-Rätsel vom Baue-oder-stelle-etwas-nach-vorgegebener-Struktur-zusammen-Prinzip lassen beim Survival-Horror-Fan zwischen den zahlreichen Schocker-Einlagen auch mal ein Schmunzeln aufkommen. Kurz danach springt aber garantiert die nächste Bestie durchs Fenster und hechtet sich auf Euch – dummerweise gibt's genau genommen zumindest zu Beginn kein Mittel, um sie aufzuhalten: Selbst wenn Ihr mit der Shotgun voll draufhaltet, weichen die wiedererweckten Monster keinen Schritt von der Seite und springen Euch nach drei Treffern unweigerlich an und kauen an Euren Extremitäten herum. Da hilft auch der neue 180-Grad-Turn nicht mehr viel. Wo wir aber schon bei den Parallelen zu Resident Evil sind:



Klassisches Raum-Nachladen

Warum wird auch hier wieder beim Betreten jedes Raum, beim Besteigen jeder Treppe oder beim Hochhangeln via Stahlseil nachgeladen, während man die Animation des Türoffnens etc. sieht, obwohl die Grafik jetzt größtenteils in Echtzeit berechnet wird – ein reines Relikt, ein Markenzeichen der Survival-Horror-Serie oder eine Hommage an RE?



Was mag sich in diesem Tresor verbergen?



Doch zurück zu den Duellen: Hier hat mich das gänzliche Fehlen einer Lebensanzeige etwas geärgert: Den Zustand von Regina müßt Ihr an ihrem Gang erkennen – je schwankender, desto verletzter. Verschlimmbessert hat man auch das Menü-Design, mit dem sich nun nicht mehr so schnell umgehen läßt – nicht zuletzt aufgrund der wirklich fuzzielig kleinen Item-Bildchen (siehe Screenshot). Das sind aber nur kleine Makel an einem sonst hochgradig spannenden und dank der realistischen DINO-Bewegungen nervenzerfetzend aufregenden Schocker, der die Serie würdig fortsetzt. Speichern könnt Ihr *Dino Crisis* übrigens bequem in jedem Raum, der auf der einblendbaren Karte mit S(ave) gekennzeichnet ist, und zwar beliebig oft. Ihr werdet einfach beim Verlassen nach dem Wunsch zum Speichern gefragt. Dennoch raten wir Euch, auf die englischsprachige Version zu warten, wenn Ihr nicht unbedingt zu den absolut hartnäckigen Spielernaturen gehört, die es überhaupt nicht nervt, an eigentlich kindisch einfachen Puzzles nur aufgrund der Japano-Hieroglyphen ewig zu knabbern. Außerdem geht doch einiges an Flair verloren, wenn man die interessanten Files in den verwüsteten Räumen nicht entziffern kann und an der nächsten Tür statt Kombinieren das beliebte Spiel "Rate mal mit Rosenthal" eingeläutet wird. Davon abgesehen erwartet Euch ein fesselndes Game für heiße Sommernächte!

Kampf den Importen

Auch Capcom beteiligt sich mittlerweile an der Bekämpfung der Importe: *Dino Crisis* läuft nicht auf mit MOD-Chip umgebauten Konsolen neuerer Bauart. Besitzer früherer Baujahre ('95 und '96) könnten dagegen noch Glück haben. Ganz sicher geht Ihr allerdings nur mit einer nicht umgebauten Japan-PlayStation.





Rollcage Extreme

Rollcage EXTREME

System: PlayStation
 Name: Rollcage Extreme
 Genre: Future-Racer
 Hersteller: ATD/Psygnosis

Geplanter Erscheinungstermin:
 Frühjahr 2000



Interview

Anlässlich der Racing Days in Silverstone haben wir den Machern dieses abgedrehten Future-Racers hinsichtlich des geplanten Sequels ausführlich auf den Zahn gefühlt.

VIDEO GAMES: Wie erfolgreich war das erste *Rollcage* bis jetzt?

ATD: In England lief das Spiel sehr gut und hielt über mehrere Wochen eine hohe Charts-Position (Top Fünf). Außerdem sind wir in Schweden bis auf Platz Zwei und in Australien bis auf Position Drei gekommen. In Deutschland lief's nicht ganz so gut, da offensichtlich viel zu wenige Kopien ausgeliefert wurden und somit ziemlich schnell vergriffen waren.

VG: Wie war das Feedback der Spieler beim ersten Teil?

ATD: Der allgemeine Tenor war, daß es wirklich Spaß gemacht hat. Besonders das Hi-Speed-Quick-Reaction-Gameplay gefiel. Weniger erfahrenen Spielern wäre jedoch ein flacher ansteigender Schwierigkeitsgrad lieber gewesen, um leichter hineinzukommen. Deshalb werden die anfänglichen Vehikel in *Rollcage Extreme* langsamer sein und nur ausgewählte Waffen tragen können. Aber keine Angst – später wird die gleiche Hi-Speed-Action geboten wie beim Vorgänger.

VG: Worauf konzentriert Ihr Euch nun besonders beim Nachfolger?

ATD: Wir versuchen, vor allem zwei Gebiete zu verbessern: Zuerst wäre da einmal das Handling der Boliden. Obwohl es meiner Meinung nach der beeindruckendste Teil von *Rollcage* war, entpuppte es sich doch als Achillesferse. Viele Spieler verloren aufgrund von Orientierungsproblemen zu schnell und zu oft die Kontrolle über die Vehikel und bauten einen Crash nach dem anderen. Diesmal werden die Autos einfacher zu fahren sein – dennoch werden beim halsbrecherischen Speed keine Einbußen auszumachen sein. Als zweites

konzentrieren wir uns auf einen Punkt, den eigentlich alle Rennspiele beachten sollten – die Langzeitmotivation. Meistens wird dem Einzelspieler nicht genug Spaß für seine sauer verdiente Kohle geboten. *Rollcage Extreme* wird den Spieler sehr lange beschäftigen – um genau zu sein, kennen wir keinen Racer mit einer derartigen Fülle an Überraschungen und versteckten Goodies!

VG: Strebt Ihr eine andere Lösung für die leicht verunglückte Kameraführung an, nachdem man mit seinem Boliden einmal durch die Lüfte segelt?

ATD: Auch in diesen Punkt stecken wir viel Arbeit. Die Kamera richtig zu justieren, wenn man mit 500 Sachen von einer Tunnelwand fällt, ist in der Tat nicht einfach! Für solche Fälle haben wir die sogenannte Stack-o-Cam entwickelt. Wenn Ihr also z.B. kurz vor einem Crash seid, wird etwas hinausgezoozt und Euch Zeit zum Auffappeln gegeben. Das Rammen von Wänden mit der Frage nach der Tageszeit wird also der Vergangenheit angehören.

VG: Könnt Ihr uns etwas über das mysteriöse *Rollcage*-Soccer erzählen?

ATD: OK, Rubble Soccer ist ein Höllenspaß, aber es ist ein versteckter Spielmodus. Ihr müßt eine bestimmte Aufgabe erfüllen, um ihn freizuschalten.

VG: Was für Änderungen wird die *Rollcage*-Engine erfahren?

ATD: Wir haben eine der besten PlayStation-Render-Engines der Welt – da gibt's nicht viel zu verbessern. Wir investieren unsere Zeit lieber in die Optimierung der Fahrphysik und damit des Gameplays.

VG: Was hat es mit dem "einzigartigen Waffensystem" auf sich, von dem im E3-Booklet die Rede ist?

ATD: Nun, wir wollen in jedem unserer Titel wenigstens eine Innovation haben, und da stellt *Rollcage Extreme* keine Ausnahme dar. Beim Original konnte man zwei Waffen gleichzeitig tragen (was damals eine neue Idee

war) und gelegentlich durch das Aufsammeln zweier Power-Ups einen versteckten, fetteren Effekt produzieren – ich bin sicher, daß die meisten Leute die Doppel-Turbos entdeckt haben. Dieses System haben wir jetzt ausgebaut. Wenn Ihr taktisch fahrt und zweimal die gleiche Waffe (aus einem Dutzend möglichen) aufnimmt, erhält man damit die doppelte Power einer einzelnen Waffe mit einem eigenen Special-Grafik-Effekt! Das bedeutet tieferes Gameplay: Waffe jetzt abfauern oder warten, bis man sie doppelt aufpowern kann.

VG: Wir haben gerüchteweise etwas von einem Stunt-Mode gehört ...

ATD: Wirklich? Das ist in der Tat nur ein Gerücht – so etwas haben wir nie geplant!!! Wenn Ihr aber wißt, wo man einen Stunt-Mode in die Tat umsetzen könnte – laßt es uns wissen!

VG: Wie viele Grafik-Sets sind für das Sequel geplant?

ATD: Es wird sechs verschiedene Welten zum fröhlichen Rasen geben – davon werden Fans einige aus dem Vorgänger wiedererkennen. Allerdings sind die virtuellen Jahre vorangeschritten und deshalb wird auch dort eine Menge Neues geboten. Mehr können wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht verraten.

VG: Ist eigentlich eine Konvertierung auf andere Plattformen geplant?

ATD: Ihr meint sicher Segas Dreamcast, oder? Nein, *Rollcage Extreme* bleibt PS- und PC-only.

VG: Was waren denn Eure Wegbereiter für *Rollcage*?

ATD: Jedes Rennspiel, das wir je gespielt haben, hat uns in irgendeiner Form inspiriert. Wir haben nur das Beste aus den systemübergreifenden All-Time-Favourites (z.B. *Gran Turismo*, *Sega Rally*, *Mario Kart*, *Hard Drivin'*) herausgepickt und haben gelernt, das zu vermeiden, was eine lange Liste – die wir jetzt nicht aufzählen werden – von "Wannabes" so alles versucht und verhunzt hat.

VG: Wir bedanken uns für das Gespräch!

Anlässlich eines Renntags auf dem berühmten englischen F1-Parcours in Silverstone hatten wir Gelegenheit, das *Rollcage*-Team von ATD zum für Frühjahr angesetzten Sequel zu ausführlich löchern.

Daß A(ttention) T(o) D(etail) auch auf realen Asphalt ihr Handwerk verstehen, machten sie bei einem aus fünf Events bestehenden Contest (Slide-Test, Time Trial in einem Caterham 7, Rally-Strecke, Lotus Elise-Drive & mehr) mehr als deutlich: Drei Fahrer unter den Top Fünf sind ein Wort! Aber auch bei *Rollcage Extreme* selbst wollen sich die Jungs ins Zeug legen. Mehr Strecken denn je in sechs neuen Welten wollen in unzerstörbaren, beliebig drehbaren Boliden erkundet werden, ein neues Waffensystem soll für Entzückung sorgen, und sogar ein versteckter **Fußball-Modus** und ein Stunt-Trial stehen angeblich auf der Planungsliste. Was es damit so alles auf sich hat und wieso gerade *Rollcage Extreme* die Rennspielwelt revolutionieren soll, werden Euch ATD in einem ausführlichen Interview nun selbst erzählen.

rk



Wow – den ersten Screenshots nach zu urteilen scheint *RE* ein ganz heißes Eisen zu werden!



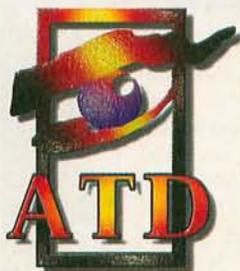
Eine bessere Kameraführung sorgt nun jederzeit für Überblick.



Auf den *Rollcage*-Fußballmodus sind wir schon besonders gespannt!



Yeah – Looping-Attack! Die alten Welten werden nun noch besser animiert.



Attention to Detail

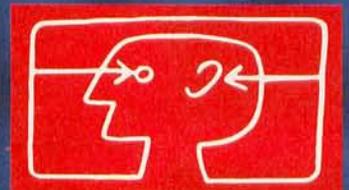
Dieser englische Entwickler-Veteran (mit ca. 65 Codern und Designern im beschaulichen Warwickshire unweit des Shakespeare-Geburtsortes Stratford-upon-Avon beheimatet) hat unter Chris Gibbs und Fred Gill in seiner elfjährigen Existenz schon Spiele wie *Cybermorph* (siehe Jaguar-Special), *Incredible Hulk* oder *Blast Chamber* für viele Publisher (Psygnosis, Activision, Atari, Lucas Arts und Sega) und für eine Menge Plattformen (z.B. N64, Dreamcast, Jaguar, Lynx) entwickelt oder plant zumindest, dies zu tun. Auch technisch ist man bei ATD voll auf der Höhe: Von Q-Motion-Video-Kompression, Voxel Sprites, Triever (ein Hi-Speed-Kontakt-Tool) bis zu GT Kompression (reduziert CD-Ladezeiten) wurde schon eine Menge Know-How entwickelt und an andere Studios lizenziert.

IFA sagt: „Hier spielt sich was @b!“

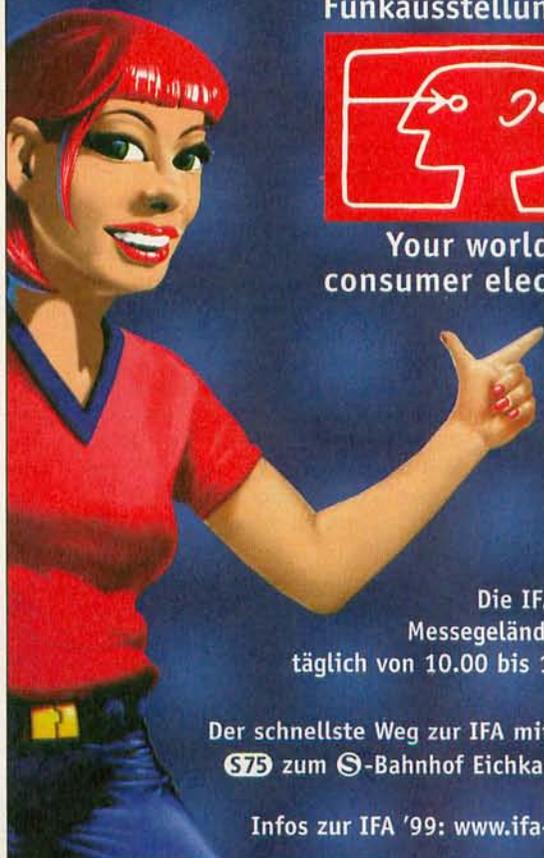
28. August bis 5. September 1999 in Berlin

TV/PC
Multimedia
Internet
Edutainment
Games

Internationale
Funkausstellung 1999



Your world of
consumer electronics



Die IFA auf dem
Messegelände Berlin –
täglich von 10.00 bis 18.00 Uhr.

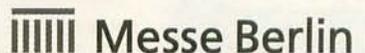
Der schnellste Weg zur IFA mit **S** und **S75** zum **S**-Bahnhof Eichkamp/Messe

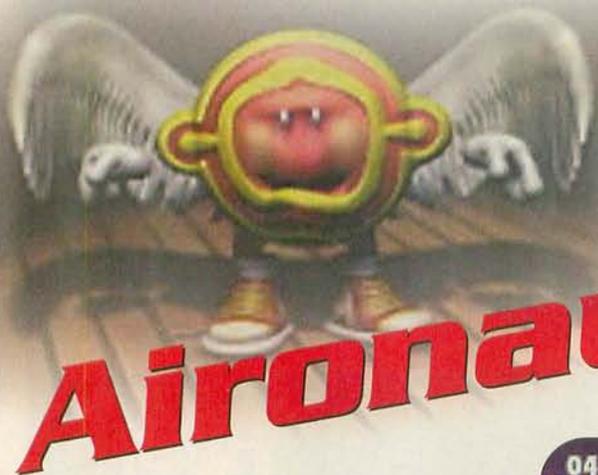
Infos zur IFA '99: www.ifa-berlin.de.

Messe Berlin GmbH · Messedamm 22 · 14055 Berlin
Tel.: 0 30/30 38-20 87 · Fax: 0 30/30 38-20 59 · E-Mail: ifa@messe-berlin.de

Veranstalter:

Organisation:





Aironauts

Schenkt man den Spieleherstellern Glauben, so verheißt die Zukunft nichts Gutes. Zur Freude sensationshungriger Pay-TV-Zuschauer vollführen verurteilte Todeskandidaten tollkühne Flugmanöver und setzen sich dabei gegen schwer bewaffnete Widersacher zur Wehr.

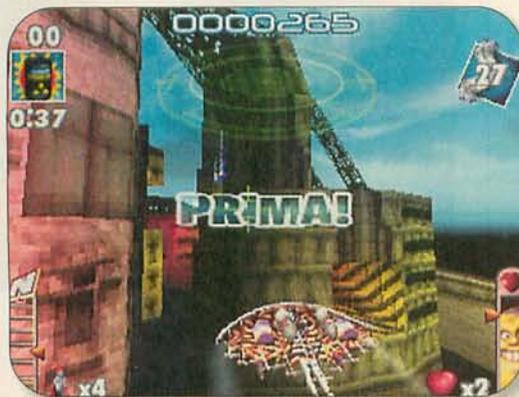
Wie nicht anders zu erwarten, spielt auch *Aironauts*, wie in diesem Genre typisch, in einer nicht näher spezifizierten Zukunft. Dort scheinen wir Menschen uns so sehr zu langweilen, daß unsere größte Unterhaltung in der weltweit übertragenen Fernsehshow *Aironauts* liegt. In dieser kämpfen zum Tode verurteilte Verbrecher zum Vergnügen der Fernsehzuschauer um Ihr Leben. Keine Frage, daß es natürlich Eure Aufgabe ist, die Rolle eines dieser armen Teufel zu übernehmen. Um das Ganze etwas spektakulärer ablaufen zu lassen, müßt Ihr nicht zu Fuß durch die Kampfarenen laufen, sondern es stehen Euch dafür verschiedene abenteuerliche Flugmaschinen zur Verfügung, die sich in Handling, Panzerung und Geschwindigkeit unterscheiden. Um eine Arena, die übrigens jeweils über den entsprechenden Gefängnissen angesiedelt ist, als Sie-

ger zu verlassen, müßt Ihr komplizierte Flugstunts absolvieren und dabei ständig das knapp bemessene Zeitlimit im Auge behalten. Schon nach wenigen Versuchen wird Euch dabei klar, daß Ihr ohne perfekte Kontrolle der Flugvehikel kaum eine Chance habt, die gestellten Aufgaben zu bewältigen. Glücklicherweise werdet Ihr in einem umfangreichen Übungslevel Schritt für Schritt an das eigenwillige Flugverhalten herangeführt. So müßt Ihr zunächst nur eine halbwegs präzise Landung hinlegen, werdet aber im späteren Verlauf durch ständig neu hinzukommende Elemente, wie explosive Fässer oder fliegende Minen, immer stärker gefordert. Wer sich nun reif genug für den Haupt-Event fühlt, kann zwischen acht abgedrehten Charakteren wie dem Kriegsveteranen Douglas Wooshter, der versehentlich vierzig Super-Bowl-Zuschauer bei einem mißglückten Landeanflug tötete, oder dem wahnsinnigen Clown Honk wählen. Nachdem Ihr jeweils vier verschiedene Aufgaben erfolgreich gemeistert habt, müßt Ihr nur noch den jeweiligen "Wächter" des Austragungsgefängnisses im Zweikampf besiegen, um Zugang zum nächsten

Diese schwebenden Markierungen müßt Ihr innerhalb eines sehr knapp bemessenen Zeitlimits durchfliegen. Dabei solltet Ihr aber auf die richtige Reihenfolge achten.

Wenn Ihr hier das richtige Faß zuerst erwischt, löst Ihr eine Kettenreaktion aus und spart Euch somit viel Zeit und Arbeit.

Hier gilt es, schneller als der Gegner den Parcours zu durchfliegen.



Trotz tollem Design und schöner Lichteffekte kommt die Grafik-Engine nie ins Stottern.

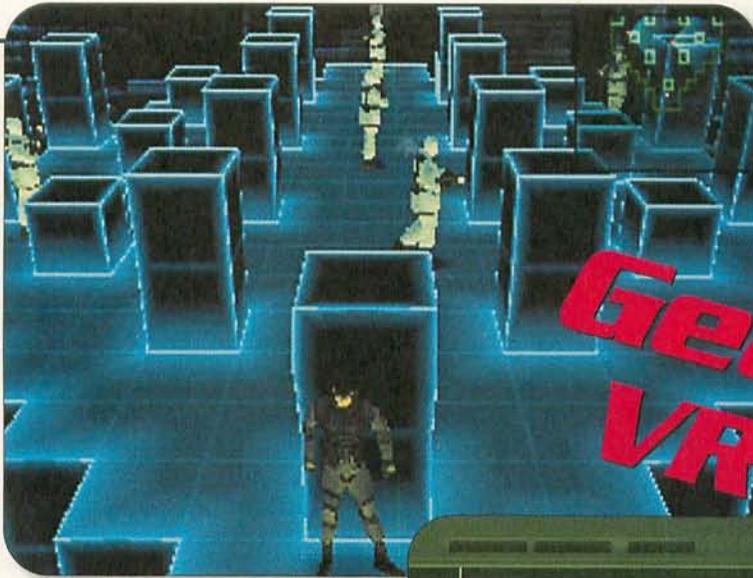
Areal zu haben. Dieser ist jedoch mit allen Wassern gewaschen und läßt sich nicht so ohne weiteres von Euch aufs Korn nehmen.

Bereits in der uns vorliegenden Preview-Version macht *Aironauts* insbesondere grafisch einen hervorragenden Eindruck. Die Luftkämpfer bewegen sich absolut flüssig durch die dreidimensionalen Landschaften und lassen sich mit einiger Übung sehr präzise und realistisch steuern. Zwar sind die Kampfarenen nicht sonderlich groß geraten, doch dafür sucht man einen langsamen Grafikaufbau ebenso vergebens wie im Nebel verschwundene Hintergründe. Für die nötige spielerische Abwechslung sorgen eine Vielzahl abgedrehter Extrawaffen und ein sehr forderndes Leveldesign. Auch die KI der Mitstreiter ist nicht von schlechten Eltern und läßt oft das Gefühl aufkommen, statt der CPU einem Feind aus Fleisch und Blut entgegenzutreten. Wir behalten diesen vielversprechenden Titel im Auge und werden Euch sobald wie möglich einen ausführlichen Test präsentieren. ab



System: PlayStation
Name: Aironauts
Genre: Flugrennspiel/
Shoot'em-Up
Hersteller: Take2 / Red Storm
Entertainm.

Geplanter Erscheinungstermin:
August 1999

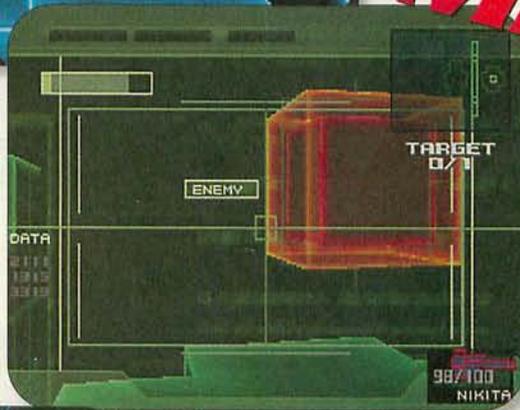


Metal Gear Solid - VR Missions

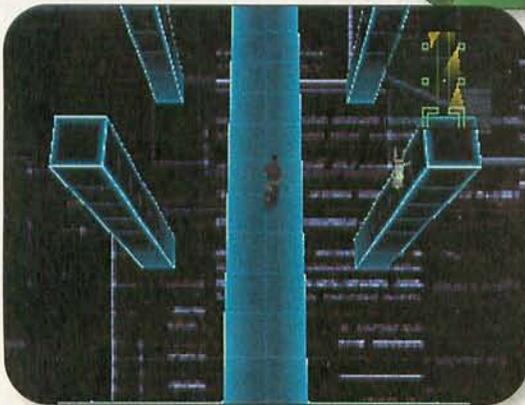
Zahlreiche neue Trainingslevel werden auch den ausgefuchtesten Agenten zu fordern wissen.

Die fernsteuerbare Nikita-Missile ist durch ein Labyrinth punktgenau ins Ziel zu steuern. Nervige Überwachungskameras behindern dabei noch zusätzlich.

Der enge Steg wird links und rechts von Ü-Kameras bewacht. Jetzt ist guter Rat teuer.



Ist Euch auch die Wartezeit auf einen *MGS*-Nachfolger zu lang? Doch bevor Ihr mit dem Gedanken spielt, als Notlösung auf *Spriggan* zurückzugreifen, lest vorher dieses Preview.

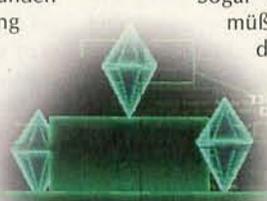


Integral, wie das gute Stück in Japan heißt, bietet aber noch mehr. Das Haupt-Game wurde noch einmal überarbeitet und mit einigen neuen Features versehen. So ist nun die First-Person-Perspektive nicht mehr nur zum Erkunden der Umgebung gedacht, sondern diesmal auch spielbar. Des weiteren werdet

Viele begeisterte *Metal Gear Solid*-Spieler fanden in den Trainingsmissionen eine beinahe größere Herausforderung als im eigentlichen Spiel. Nun folgte Konami dem Ruf der ausgehungerten Fans und bringt mit den *VR Missions* über 300 neue Level auf den Markt, die Euch die Wartezeit auf *MGS 2*, an dem schon gearbeitet wird, versüßen sollen. *MGS*

Ihr die *MG* in dieser Version auch aus dem Lauf heraus abfeuern können, was sicher einige actionreiche Duelle ermöglicht. Die *PocketStation* wird mit einigen Mini-Games ebenfalls unterstützt. Sogar an eine kleine *Foto-Session* mit *Mei Ling* und *Naomi* wurde gedacht. Das Wichtigste sind aber die *VR Missions* – und die wurden

gehörig getuned. Erstmals könnt Ihr hier mit sämtlichen Waffen, von der Sniper Rifle bis zur Claymore-Mine, eigene Trainingslevel absolvieren und diese danach auch auf Zeit spielen. Hier geht es meist darum, eine vorgeschriebene Anzahl an sich zum Teil bewegenden **Kristallkörpern** mit der jeweils gewählten Waffe zu zerstören.



Sogar eine *Nikita*-Missile müßt Ihr ferngesteuert durch ein Labyrinth ins Ziel steuern. Die Missionen, bei denen Ihr ein bewachtes Gebiet durchqueren und den Ausgang finden müßt, wurden ebenfalls gehörig aufpoliert.

In den bekannten Sneaking- und Weapon-Modi schleicht Ihr Euch entweder mit oder ohne Waffe durch die Stages, eine Entdeckung durch einen der Wächter bedeutet das sofortige Game Over – die Aufgabenstellungen sind dabei immer höchst fordernd und verlangen Euch das Letzte ab. Durch Absolvieren bestimmter Missionen könnt Ihr weitere Spielmodi (Advanced-, Special-Mode) sowie einige Filmtrailer freischalten. Jetzt kommen leider zwei schlechte Nachrichten: In den USA und Europa wird *MGS VR Missions* aller Wahrscheinlichkeit nach nur auf einer CD veröffentlicht und muß ohne das "Hauptspiel" auskommen. Wollt Ihr dennoch das gesamte Spiel genießen, seid gewarnt: Auf MOD-PlayStations rührt sich gar nichts. cd



Kleiner musikalischer Beitrag

In *Metal Gear Solid VR Missions* ist auch eine kleine Movie-Sammlung, (die Ihr allerdings erst freispielen müßt) integriert. Die Filmchen sind ein Zusammenschritt der in *MGS* gezeigten Zwischensequenzen. Zu einem dieser Filme wird auch das Lied, das bei *MGS* der Outro-Song war, eingespielt. Gesungen wird dies von Aoife Ni Fhearraigh (Eefa Ni Ferra), einer zumindest in Irland sehr bekannten Sängerin. Solltet Ihr ein wenig für irische Musik übrighaben, hört doch mal in ihre CD "AOIFE" oder in den Sampler "Barracash – myth of modern celtic voices" rein – es lohnt sich.



System: PlayStation
 Name: Metal Gear Solid - VR Missions
 Genre: Tactical Espionage Action
 Hersteller: Konami

Geplanter Erscheinungstermin: September 1999 (USA)

Mission Impossible

Vor langer, langer Zeit hatten wir bereits das Vergnügen mit der N64-Version des noch älteren 96er-Streifens. Grund genug, bei den Jungs von X-Ample in Darmstadt nachzufragen, wie es denn mittlerweile der PlayStation-Konvertierung des Agenten-Thrillers geht.

Nein – unmöglich schien die Konvertierungs-Mission nicht, aber doch sehr schwer für das nur sechsköpfige Team von X-Ample. Schließlich gingen die französischen Original-Coder dank Modul-Unterstützung teilweise derart verschwenderisch mit Speicherplatz und Texturen um, daß man für die PlayStation den auf mittlerweile stolze 15 MB angewachsenen Code komplett umschreiben und gleichzeitig einige Tricks und Kniffe anwenden mußte (z.B. Animationsdaten aus den stellenweise überquellenden 2MB-Mini-RAM der PS im noch winzigeren 0,5-MB-Sound-RAM zwischenzulagern oder mittels Bézier-Technik verschiedene Animationsphasen von Ethan Hunt zu interpolieren), um *Mission Impossible* vernünftig zum Laufen zu bekommen. Obwohl die Level an sich vom Aufbau nicht verändert wurden, mußten sie doch für die PS auf PCs nochmal neu generiert werden und wurden in diesem Zusammenhang mit neuen Lichteffekten und anderen Spielereien (z.B. echtem grauen Nebel in der ersten Stage statt blauem in der N64-Version, Spiegeleffekte in der Toilette der russischen Botschaft, Meister-Propert-Fußboden im CPU-Raum und vieles mehr), die man sich seit dem letzten Spiel (dem Shooter *Viper*) angeeignet hat, angereichert und verfeinert. Obwohl die Charaktere teilweise um 100 und mehr Polygone aus Speicherplatzmangel "erleichtert" wurden, soll man das im fertigen Spiel nicht merken. Bei der Präsentation des Spiels hat man sich dagegen nicht Lumpen lassen und die N64-Version mächtig aufgepeppt. Es gibt gute (d.h. auch mit russischem Akzent versehene,

wenn nötig) Sprachausgaben in fünf Sprachen für alle Personen des Spiels, 18 Movie-Scenes (aus Zeitgründen mit der Game-Engine erzeugt) spannen die Story-Line auf. Laut X-Ample wird damit die fertige CD mit knapp 650 MB Daten bis zum Bersten gefüllt sein! Außerdem gönnt man dem gestressten Spieler jetzt ein extrem praktisches Quick-Save-Feature (wie z.B. in *Abe's Exodus*), das Speichern in jeder Situation ermöglicht. Auf dem N64 mußte man schon mal drei Stages ohne Save-Möglichkeit spielen – wenn dann in Nummer drei gestorben wird... Am spielspaß-technisch fragwürdigen Grundgerüst von *Mission Impossible* (etwas zähflüssig mit gestellt wirkenden Puzzles und nicht unbedingt auf der ganzen Linie zu überzeugen wissenden Action-Szenen) können die ganzen Veredelungen jedoch nur bedingt etwas ändern. Wir hoffen auf jeden Fall, in der nächsten VG mit einem Test darüber Klarheit zu schaffen. rk

Mit der Sniper-Knarre nehmt Ihr die Wachen im Eismeerhafen ins Visier.

Als Botschafter verkleidet infiltriert Ethan Hunt geheime Kommandoanlagen.

Die PS-Version wurde mit verschiedenen Grafik-Effekten (Spiegel etc.) veredelt.

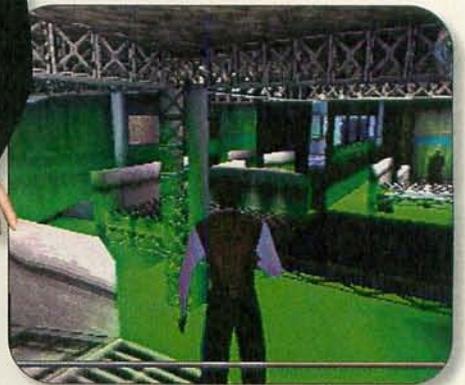
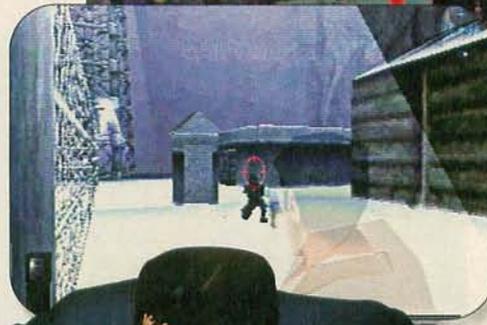
Leider kann das etwas träge Spielprinzip auch auf der PS nicht vom Hocker reißen.



Mission Impossible

System: PlayStation
Name: Mission Impossible
Genre: Action-Adventure
Hersteller: X-Ample/Infogrames

Geplanter Erscheinungstermin:
 September 1999



X-Ample

Die sechs Mitglieder von X-Ample Architects sind eigentlich eine Splittergruppe vom deutschen Vorzeigehaus NEON und haben ihre Erfahrungen weitestgehend im C64- und Amiga-Bereich gesammelt, bevor es auf Konsolenebene mit den ersten professionellen Spielen *Mr. Nutz* (Jump'n'Run, Mega Drive) bzw. *Tunnel B1* und *Viper* zu Werke ging. Paradoxerweise hat ausge-rechnet Waffenfan und Neuzugang Michael Krehan gerade das Friede-Freude-Eierkuchen-Epos *Tabaluga* für GameBoy Color fertiggestellt!



INTELLIGENCE NETWORK GATEWAY

- ING
- PHOTO
- E-MAIL
- APB
- QUIT

Name: Cook, Mark
 DOB: 10-26-60
 Height: 6'-1"
 Weight: 150 lbs.
 Hair: light brown Sex: male
 Eyes: blue Race: caucasian



Clear

Field Notes

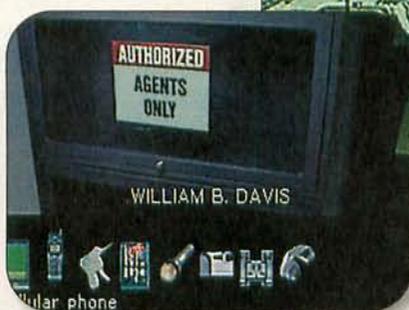
Schooling: BA, University of Arizona
 Major: Criminology
 Minor: Mechanical Engineering
 Marit



Am Rechner in Eurem Apartment habt Ihr Zugriff auf verschiedenste Registrierungsdatenbanken.

Mit Eurem Apple-Palm empfängt Ihr E-Mails und bewegt Euch innerhalb der Landkarte.

Bereits die Standardausstattung läßt kaum Wünsche offen. Das FBI scheint's ja zu haben.



Eurer virtuellen Hand beispielsweise auf ein Bild an der Wand, wechselt das Symbol zu einem Auge. Nun könnt Ihr das Motiv genauer unter die Lupe nehmen. Falls Ihr

Auch wenn es für hartgesottene Fans zuerst wie ein Shock annehmen mag; Ihr steuert in *X-Files* keine der beiden Kultfiguren. Im Gegenteil, nach einer Schießerei in einer verlassenen Lagerhalle verschwinden Scully und Mulder auf mysteriöse Weise spurlos. Das Letzte, was die beiden noch wahrnehmen konnten, war ein unnatürlich gleißendes Licht. Nach dieser Einleitungssequenz, die in Ihrer Qualität übrigens nicht von den TV-Folgen zu unterscheiden ist, findet Ihr Euch in der Rolle des jungen FBI-Agenten Craig Willmore wieder, dessen Aufgabe es ist, den Vorfällen auf den Grund zu gehen. Im **FBI-Hauptquartier** in Seattle trifft Ihr zunächst auf Direktor Skinner, der Euch einige kurze Informationen mit auf den Weg gibt. Von nun an seid Ihr erstmal auf Euch alleine gestellt. Doch gebt jederzeit gut acht, wem Ihr traut, denn nicht alles ist so, wie es zunächst scheint..... Das Game präsentiert sich als klassisches "Point & Click"-Adventure. Das heißt, Ihr bewegt Euch mit Hilfe eines Mauszeigers durch die umfangreichen Locations. Dabei wird zwar der Wechsel zwischen den Räumen durch ein schrittweises Umschalten der Bilder dargestellt (Scrolling ist nicht), dafür sind die dargestellten Räume in einer auf der PlayStation bisher ungekannten Qualität. Je nachdem, auf welche Stelle im Bild Ihr Euren Maus-Zeiger bewegt, wechselt das Icon seine Form und damit auch die Funktion. Geht Ihr mit

also mit jemandem kommunizieren möchtet, müßt Ihr den Zeiger einfach nur auf die entsprechende Person bewegen. Sobald sich das Icon in einen Mund verwandelt, könnt Ihr zwischen verschiedenen Dialogfragmenten wählen, die bei ihrer Ausführung in einer Videosequenz in feinsten (bis jetzt noch englischen) Sprachausgabe dargestellt werden. Um Euch lästiges Mitschreiben zu ersparen, wird jede Konversation automatisch protokolliert. Aufgenommene Gegenstände werden in einem Inventory verwaltet und können jederzeit durch einfaches "Drag & Drop" benutzt oder zum Thema eines Gesprächs gemacht werden. Natürlich wärt Ihr kein waschechter FBI-Agent, wenn Euch nicht auch ein breites Angebot an technischen Hilfsmitteln und nützlichen Einrichtungen zur Verfügung stehen würde. Wichtigste Utensilie ist ein kleiner **Apple-Palm-Pilot**, mit dem Ihr jederzeit E-Mails empfangen und auf eine Mini-Datenbank zurückgreifen könnt. Auch den Wechsel zwischen weiter entfernten Plätzen nehmt Ihr mit Hilfe eines eingebauten Navigators schnell und unkompliziert vor. In Eurem Appartement findet Ihr zusätzlich neben allerlei Single-typischen Einrichtungsgegenständen (im Kühlschrank nur ein Six-Pack Bier und Ramones-Poster an der Wand) einen richtigen Rechner vor, mit dem Ihr Zugriff auf die Datenbanken verschiedenster Regierungsbehörden, wie dem Militär und dem



Die US-Fernsehserie um die beiden gegensätzlichen FBI-Agenten Fox Mulder und Dana Scully fesselt jede Woche Millionen Zuschauer vor den Fernsehschirmen. Mit dem in Bälde erscheinenden PS-Game habt Ihr nun selbst die Möglichkeit, nach der Wahrheit hinter einem Netz aus Lügen und Intrigen zu fahnden.



FBI habt. Doch wie gesagt, es ist Vorsicht geboten, da jeder Eurer Schritte überwacht werden könnte und Ihr nie wißt, wem Ihr trauen könnt. Nach den vielen enttäuschenden Ergebnissen, die interaktive Filme in der Vergangenheit mit sich brachten, ist natürlich eine gewisse Skepsis berechtigt. Doch muß man zugeben, daß sich *X-Files* in einigen wohlthuenden Details angenehm von seinen Vorgängern unterscheidet. So muß in Gebäuden zu keiner Zeit nachgeladen werden, und selbst bei größeren Ortswechseln fallen die Ladezeiten angenehm kurz aus. Dies überrascht um so mehr, da die gesamte Grafik ebenso wie alle Dialoge von einer phantastischen Qualität sind. Für Fans der Mystery-Serie ist *X-Files* sowieso ein **Pflichtkauf**, insbesondere da sich kein geringerer als Akte-X-Erfinder Chris Carter höchstpersönlich um die Umsetzung dieser eigens für das Spiel geschriebenen Story verantwortlich zeigte. Auch sämtliche im Game vorkommenden Szenen wurden während der Dreharbeiten zum Akte-X-Film speziell gedreht und waren bislang noch nie zu sehen. Sollte die Story ebenso spannend ausfallen, wie man es von der Serie gewohnt ist, dürfen sich alle Fans auf einen wahren Leckerbissen freuen. Wir hoffen das Beste. Oder wie Mulder sagen würde: I want to believe. ab

Die Grafik im Spiel ist der TV-Serie zum Verwechseln ähnlich.



System: PlayStation
 Name: X-Files
 Genre: Point'n Click
 Hersteller: Fox Interactive

Geplanter Erscheinungstermin:
 3. Quartal 1999



Gungage

SHORTCUT

- + flottes Arcade-Gameplay
- + starke Boßgegner
- + Abwechslung auch nach mehrmaligen Durchspielen
- teilweise schlampige Grafik mit Fehlern



System:	PlayStation
Spieltyp:	3D-Action
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support, Art Gallery
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 120 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Sprachkenntnisse:	



Flash Shooting – ein neues Genre von Konami? Nicht ganz, denn der frischgebackene Japano-Action-Reißer *Gungage* orientiert sich am SNES-Blockbuster *Contra* (hierzulande (*Super*) *Probotector*) aus eigenem Hause. Nachdem man sich den guten Namen schon fahrlässig durch zwei wirklich durchschnittliche bis miese Episoden (*Contra – Legacy of War* und *Contra Adventure*) vom ungarischen Team Appaloosa (was für ein passendes Wortspiel, hehe) schon beinahe ruiniert hat, versucht man's nun unter dem Titel *Gungage* als In-House-Projekt. Eure Aufgabe: Mit gnadenlosem Laser-Feuer den Weg durch acht fette Level voller fieser Alien Kreaturen (Riesenspinne, -motte, -biene) und biomechanische Monster-Mutationen (zwei Höllenhunde, Lava-Extraktor, Panzerformation) freischießen. Anfangs ist nur einer der vier Charaktere spielbar, der zudem auch nur eine Standard-Homing-Gun zur Verfügung hat. Erst nach einmaligem Durchspielen (ca. zwei Stunden) bekommt Ihr einen weiteren Helden, der immerhin schon vier Knarren (Laser, Granaten, Flammenwerfer und Raketen) zur Verfügung hat und mit dem sich das Spektakel schon wesentlich taktischer angehen läßt. Für Abwechslung sorgen jetzt eine neu durchgewürfelte Stage-Reihenfolge mit anderen Tageszeiten (ultracool: die nächtliche Panzerschlacht in den Sanddünen einer Wüste) und neue Areas in den einzelnen Levels. Für Secrets ist auch in ausreichendem Maße gesorgt: Sammelt die gut versteckten Blumen auf und



Die phaten Endgegner-Fights machen Laune – die zahlreichen Grafik-Bugs und das schlampige Level-Design weniger.

Gerade noch per Sidestep in Deckung gehechelt – der Laser wäre Euer Ende gewesen!

Jetzt wird's gleich ernst – die dicke Motte fliegt bereits neben dem Aufzug her

heimst nach dem Durchspielen Boni ein: Für 30 Stück gibts z.B. eine Art Gallery, was es für 70, 80 und 100 gibt, wollen wir Euch nicht verraten – sonst ist der Reiz ja ganz weg! Die letzten zwei Darsteller (ein Mädel und ein Elf) wollten sich auch nach dreimaligem Durchzocken noch nicht zur Riege gesellen – liegt wohl am Gesamtscore. Die Bewegung der Heroen ist etwas gewöhnungsbedürftig, da für einen effizienten Angriff das Steuerkreuz (keine Analogunterstützung!) plus L1/L2 gleichzeitig gedrückt werden müssen. Ohne den großen Schwachpunkt von *Gungage* – der Grafik mit ihren teilweisen klobigen Texturen, den Nebelwänden, die einem N64 alle Ehre machen würden, sowie diversen Clipping-Fehlern und Polygon-Blitzern – wäre dieser spaßige Alien-Shooter sicher noch ein ganzes Stück besser. Für genügend Motivation ist mit dem Erspielen aller Charaktere und deren spezifischen Waffen und Stages (verlassene Stadt, der Turm, die Ebene, die Wüste, der Meiah-See, die Raffinerie, die U-Bahn sowie das Labor) sowie dem Erkunden der Blumen-

Legendär – die Panzerschlacht in der Wüste.

Geheimnisse für ein reines Action-Spiel mehr als genug Stoff geboten. Arcade- und Action-Fans sollten auf jeden Fall probierspielen (eine PAL-Version ist ebenfalls im Anflug) und sich von der anfangs biedereren Optik nicht täuschen lassen – die Boßfights entschädigen für einiges.

rk

STAR WARS

EPISODE I DIE DUNKLE BEDROHUNG

4 Wochen
vor
Kinostart!



Der offizielle
Comic zum Film!

Mit
Magazinteil
+ Poster!

Teil 1 - Ab 21. Juli im Handel!

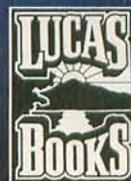
Teil 2 - Ab 4. August im Handel!

Henry Gilroy
Autor

Rodolfo Damaggio
Al Williamson
Zeichnungen

Hugh Fleming
Cover-Art

Dino
COMICS
www.DinoVerlag.de



LESERPOST

LESERPOST

LESERPOST

LESERPOST



Sega und Sony planen schon mit Nachdruck ihre Zukunft – was aber macht Nintendo? Bis auf ein mageres Dolphin-Statement ist nicht viel aus dem Mario-Lager zu vermelden. Ihr diskutiert Euch aber im wahrsten Sinne des Wortes schon darüber die Köpfe heiß! Die Meinungen waren vielfältig und facettenreich – hier ein Querschnitt davon.

**Forumthema 6/99:
Nintendo-Zukunft**

Hi VG! Hier mein Senf zum Forumthema: Sicherlich wird Nintendo, als letzter im Bunde, die "beste" Maschine auf den Markt werfen. Ich glaube aber kaum, daß Sony zu schlagen ist. Mittlerweile ist die Technik soweit fortgeschritten, daß es im Grunde keinen Unterschied mehr macht, wer die bessere Konsole anbietet. Jetzt kommt es mehr denn je auf eine gute (und reichhaltige!!!) Softwarepalette an. Wer heutzutage die meisten Entwickler auf seiner Seite hat, hat gewonnen (zweifelsohne Sony). Hier also meine Einschätzung für die Zukunft:

1. Sony bleibt Marktführer, weil:
 - etablierter Produktname, hoher Bekanntheitsgrad, "Erwachsenen-Image"
 - aggressives Marketing
 - viele Third-Party-Entwickler
2. Nintendo wird Marktzweiter, weil:
 - schlecht zu bereinigendes "Kinderimage"
 - neue Konsole kommt überhastet mit wenigen guten Spielen (unwahrscheinlich)
 - neue Konsole kommt zu spät, PlayStation 2 schon etabliert (sehr wahrscheinlich)
 - wahrscheinlich geringer Software-Support
3. SEGA leider nur Marktdritter, weil:
 - kein Kommentar, siehe Saturn

Es wird die gleiche Konstellation sein wie beim Trio Playstation, Nintendo 64 und dem Sega Saturn. Sega hat ja schon damit begonnen, daß alles beim alten bleibt (leider). Um Vorurteilen vorzubeugen: Ich zocke auf allen Konsolen und werde jede neue in meine Arme schließen.

Marco Zipfel, Weimar

Hallo VG-Redaktion, die Zukunft von Nintendo verbirgt sich hinter einem sehr dichten Nebel (was wir in vielen Spielen ja bereits kennen *grins*). Angesichts



des Dreamcast-Launch am 23.09.99 sollte sich Nintendo schon Gedanken hinsichtlich einer neuen Marktstrategie wie z. B. mehr Software, Modulpreissenkung (teilweise geschehen mit "Players Choice-Aktion"), bessere Unterstützung von Third-Parties usw. machen. Ich räume dem Dreamcast schon große Chancen für den Konsolenmarkt ein, wenn man bedenkt, daß Sega von vielen bekannten Softwareherstellern wie z.B. Namco, EA, Acclaim usw. unterstützt wird und für die Internet-Sache sich mit British Telecommunications und ICL zusammengeschlossen hat und somit

Surfen im Internet lt. Sega zum Ortstarif ohne irgendwelche Grundgebühren möglich sein soll. Hier wird Nintendo auf jeden Fall Marktanteile verlieren und etwas tun müssen. Für eine neue Konsole von Nintendo ist es meiner Meinung nach wiederum noch zu früh. Die Konsole ist "erst" seit 2 Jahren auf dem Markt und hat noch viel Potential. Zudem kommen noch die Multiplayer-Games, die für mich den eigentlichen Kaufgrund darstellen. Da macht das Zocken von *Silvereye*, *Mario Kart* und *Turok II* richtig Spaß, vor allem auf einer Leinwand. Auf *Perfect Dark*, *DN: Zero Hour* und *Turok Rage Wars* freue ich mich jetzt schon. Jedoch geht auch mir die ewige Release-Verschiebung von guten Spielen auf die Nerven.

Für das Dreamcast sind beim Launch mindestens 10 Games angekündigt. Wenn dem so sein sollte, gibt's zu Weihnachten mehr Spiele auf dem DC als für das N64, und das wäre peinlich für Big N. Also Nintendo: Tut was, damit Euch Eure Nintendo-Jünger treu bleiben. So das war's auch schon – vielleicht könnt Ihr einen Bericht zu *Perfect Dark* in einer der nächsten Ausgaben bringen oder allgemein ein Special über Multiplayer-Games fürs N64. Gruß,
Matthias Gleißner, Nürnberg

Hi Ralph! Zu Eurem Forumthema möchte ich zum 1. Mal auch mal meinen Senf dazugeben. Der Großkonzern Nintendo produziert ja nun schon seit etwas längerer Zeit Videospiele und auch die dazugehörigen Konsolen. Aufgrund dieser langjährigen Erfahrung und den Fehlern, die man dabei auch schon gemacht hat (z.B. Virtual Boy – absoluter Krampf; N64-Marktstart/Kinderimage/Preisnachlaß nach einem Monat etc.) und hoffentlich Lehren daraus gezogen hat, darf man Nintendo nicht unterschätzen. Meine rein persönliche Einschätzung: Nintendo wird sich mal wieder klammheimlich etwas aus dem Hintern ziehen!

Dabei ist die Technik der des Dreamcast überlegen, aber ein bißchen schlechter als Sonys neuer Kasten. Zu spät einführen werden sie es wahrscheinlich nicht (siehe N64), oder sie sind nicht mehr zu retten – die Marktanteile wären dann weg ... Naja, am Ende entscheiden doch wieder die Spiele und die Werbekampagne und nicht die Technik allein. Das Dreamcast hol ich mir aber auf jeden Fall! So, macht's gut und cya!

P.S.: Ach, bringt doch BITTE wieder den Puter-Comic o.ä. und laßt Euren Humor wieder richtig spielen! Zurück zur Werbung ...
Marc via e-mail

Bonschur VG-Gang!! Blabla, Schleimschleim etc! Perfekter Übergang zum Forumthema 6/99: Zuerst beschäftigen wir uns mit den Fehlern, die Nintendo in der Vergangenheit beging:

- (a) Der Erscheinungstermin: Man ließ das SNES über ein Jahr lang mit der PS konkurrieren, ehe man Project Reality alias Ultra 64 alias N64 auf die Menschheit losließ.
- (b) Was anfangs noch wie ein moderner Toaster aussah, stellte sich bald als altertümlicher Modulschacht heraus: Bad idea!
- (c) Zum Launch gab es weniger Spiele als Calgonmänner – Bürgi läßt grüßen :-)
- (d) Die Dumpfbacken der Nintendo-Vertriebsabteilung stellten nach neun Monaten erschrocken fest, daß Europa keine Südsee-Insel ist. Wie werden Yamauchi, Lincoln und Co. diese Probleme wohl

lösen? Teilweise wurden manche Antworten auf der E3 gegeben, bei anderen Punkten darf spekuliert werden.

(e) Der Dolphin soll ja anscheinend schon Sommer 2000 in der heimischen Badewanne plantschen – somit bietet man Sony mit DVD-Power rechtzeitig Paroli.

Zum Dreamcast: Selbst die Marketingstrategen von Sega (!) haben kapiert, daß zu einem erfolgreichen Konsolen-Launch in Amerika und Europa (bei den Japanern spielt ja der Name der Konsole eine größere Rolle als die Software respektive die Softwaremenge an sich) mehr als nur drei Blockbuster nötig sind, um die Hardware an die Spitze zu katalysieren. Diese haben für den US-Release der DC 12 Spiele (darunter solche Perlen wie *Sonic Adventure*, *VF3tb Castlevania*, *Power Stone*, *House of the Dead 2*, *Sega Rally 2* etc.) im Angebot. So ähnlich müßte auch die Flippergeburt ablaufen. Uns persönlich würde es ja freuen, wenn Nintendo einen weltweiten Simultan-Release anstrebt ... aber halt, legen wir die Virtual-Reality-Brille wieder ab. Realistischer werden wohl einige phate (wieder so ein postmodernes Adjektiv, das seine Bestimmung verfehlt hat) Terminverschiebungen sein. Wir denken trotzdem mal, daß Nintendo alle Trümpfe in der Hand hält, um wieder den Thron zu besteigen. Des weiteren wird Dreamcast trotz des erheblichen Vorsprungs und den millionenschweren Sponsorenverträgen (MTV Music Awards; Pepsi) und Werbeausgaben (*Star Wars: Episode 1*) weiterhin nachhinken. So wird das epische Duell weiterhin zwischen Sony und Nintendo ausgetragen.

PS: I have a dream! Ich sehe vor mir eine Welt, wo Handheld- und Konsolenspiele Hand in Hand durch die VG-Redaktion wandern und gleichberechtigt getestet werden!

PPS: Warum keinen Video-Games-Classic-Diamond einführen, um Spiele mit einer Note von über 95 % zu loben? Das wären bis jetzt: *Tetris* (96); *Donkey Kong Country 2* (96); *Yoshi's Island* (97); *Mario 64* (96); *Metal Gear Solid* (97) und *Zelda 64* (98).

Eure ergebensten

OTAKU & KATANA, Luxemburg

Eigentlich müßte Nintendo aus dem "Fehler" mit dem N64 lernen. Ich will Nintendos 64-Bitter nicht schlecht reden, da dort qualitativ recht gute Spiele herausgekommen sind und auch noch kommen werden. Jedoch hat Nintendo in meinen Augen ganz klar die Zeichen der Zeit erkannt, d.h. die technischen Details der Konsole waren nicht so, wie man es sich vorstellte. Man wollte eine Konsole haben, die besser ist als alles zum damaligen Zeitpunkt Dagewesene. Mag sein, daß Nintendo bis zum Launch der neuen Konsole evtl. im Vorteil ist, da sie die technischen Daten der neuen Sony-Konsole noch abwarten und analysieren können,

jedoch hatten sie dieselbe Chance bei der PlayStation und dem N64. Diese Chance haben sie, wie man beobachten kann, nicht genutzt, da die PlayStation einen höheren Beliebtheitsgrad hat. Ich selber besitze auch ein N64, weil ich der Meinung war, daß Nintendo der Marktführer schlechthin ist. Jedoch wurde ich schnell eines besseren belehrt. Wenn Nintendo eine neue Marketingstrategie entwickelt, zum Start der Konsole einige gute Spiele bereit hält und die technischen Daten besser sind als die der PS 2, räume ich der Firma durchaus wieder eine Spitzenposition ein. Jeder weiß, daß die Software das System verkauft – man muß nur genügend davon im Angebot haben!

Guido Bel via e-mail

Hi Gamers, ich habe in meinem ganzen Leben noch nie einen Leserbrief geschrieben, doch nun werde ich auch mal meinen Senf zu Eurem Forumthema dazugeben. Nintendo hat meiner Meinung nach keine Zukunft mehr, doch das haben sie sich selbst eingebrockt. Big N straffte damals die Zügel und verärgerte alle Entwickler. Nintendos Untergang fing eigentlich schon in der 16-Bit-Ära an.

Den Kampf gegen Sega haben sie nur gewonnen, weil Sega damals viele Fehler gemacht hatte (z.B. keine Werbung). Von Big N kam, bis auf wenige Perlen, nur noch Schrott auf den Markt. Mit dem N64 hat Nintendo eindeutig den gleichen Fehler gemacht: Viele "niedliche" Kinderspiele, (anfangs) viel zu hohe Preise und veraltete Cartridge Technologie. Ich besitze ebenfalls ein N64, aber 80 % meiner Spiele sind PAL-Versionen aus England – die sind allerdings wirklich gut.

Bei ihrer nächsten Konsole wird Nintendo wahrscheinlich wieder viel zu spät kommen. Dann feuert man wieder 3-4 gute Spiele auf den Markt, und die restlichen Titel werden Europa nie erreichen (außer vielleicht *Mario Super 3D* 5). Wenn Sony so weitermacht wie bisher, wird Big N keine Chance haben. Bleibt so, wie Ihr seid,

Nightmare via e-mail

Bis das Dolphin-Projekt wirklich spruchreif ist, wird unserer Meinung nach noch viel Wasser die Nintendo-Mühlen hinabrinnen – wie viele von Euch schon bemerkten, ist der Zeitpunkt der Einführung immens wichtig – ein solches Debakel wie der ungleiche Kampf SNES gegen PlayStation sollten und dürfen sich die Japaner kein zweites Mal leisten – will man weiter im Olymp der besten Heimsysteme mitspielen. Immerhin munkt man in der Branche schon über das erste Dolphin-Game. Bis dahin freuen wir uns aber noch auf absolute Highlights wie *Perfect Dark*, *Jet Force Gemini*, *Shadow Man* oder *Donkey Kong 64* fürs N64, dessen Potential noch lange nicht ausgelotet ist.

Neues Layout, Messebericht & mehr

Hallo, Mr. Beat' me Up (oh, ein Tippfehler ;-)),

Ich bin übrigens wegen den 25 Seiten Messebericht verärgert! Wollt ihr mich ärgern, foltern oder quälen mit diesen "Vorabinformationen" (anderes Wort für Sadismus)? Ich sitze friedlich da, denke an nichts Böses und was muß ich da lesen: *Resident Evil 1,5* für PS (arrgh 11/99), *Resident Evil 3* für DC (buaa 4.Q/99) und der absolute Hammer: indiziert fürs N64(!) (seid Ihr Euch sicher, daß sich da auch keiner einen kleinen "Messerschmerz" erlaubt hat?). Ich fühle mich wie ein Dreijähriger, der ohne einen Pfennig Geld im Bonbonladen steht! Ähm – die Erscheinungsdaten beziehen sich schon alle wenigstens auf den USA-Release? Nun, ich nehme dies zum Anlaß, Dich mit ein "paar" Fragen zu erschlagen:

1. Warum habt Ihr schon wieder das Layout geändert? Ich denke gerade wehmütig an die gute alte Zeit zurück, wo Ihr jahrelang dasselbe Layout hattet – nun "darf" ich mich ja bald alle zwei Monate umgewöhnen! Nix für ungut, aber der "individuelle Identifizierungscharakter" der VG leidet doch etwas unter den dauernden Umstellungen. Zu den Änderungen an und für sich: Der neue Importdaumen ist wirklich ultrahäßlich, aber wenigstens besser ablesbar (Punkte statt Balken), und für die Wertungskasten brauche ich wohl bald 'ne Lupe, wenn das so weitergeht ...



stellt wenigstens die Prozentwertungen für Grafik und Co. größer heraus!

2. Wie ist das jetzt nun mit dem Dreamcast – weißt Du vielleicht irgendetwas (Gerüchte oder Fakten) über Umbau, Importe und so weiter? Ich habe nämlich kein Geld für 2 DCs, aber auch keine Lust, nur wegen der doofen BPJs auf meine Lieblinge (*HotD 2*, *RE + Clones*) zu verzichten. Soll ich mir da lieber gleich den USA-Import holen?

3. Taugt *Spider-Man* für's N64 etwas?

FORUM- THEMA

Nachdem wir letztes Mal wissen wollten, ob 2D-Games von Euch eigentlich noch geschätzt werden (Auswertung in der nächsten VG), gehen wir diesmal noch mehr ins Detail und quetschen Euch nach Euren Vorlieben aus: Was lockt Euch am ehesten vor den Screen – Shooter, Fighter, Puzzler, RPGs, Jumper oder ganz was anderes? Gibt's darüber hinaus Genres, die Ihr haßt wie die Pest (z.B. ewige Sportfortsetzungen). Oder aber spielt Ihr eigentlich alles, solange es nur gut und von uns ausgezeichneten konnte? Laßt uns nicht dumm sterben und faxt/mailt oder schreibt uns Eure Meinung!

WEB-SITE DES MONATS

Anläßlich unseres Jaguar-Specials wolen wir Euch natürlich auch auf eine der besseren Jag-Fan-Pages wie z.B.

<http://www.jaguar.holyoak.com/jagu-dome.html> lotsen, die noch laufend aktualisiert werden. Hier findet Ihr viele Background-Infos, Pics und Wissenswertes rund um die 64-Bit-Raubkatze. Es werden sogar noch Neuerscheinungen wie *Gorf 2000* mutig angekündigt!

LESERPOST

LESERPOST

LESERPOST

LESERPOST

4. Welche Version von *Silent Hill* ist besser – deutsch oder us (Kriterium dürfte wohl klar sein: Blut, Blut und noch mehr Blut ...)? Wo könnte ich mir das Teil relativ günstig importieren lassen?

5. Wie soll das gehen mit dem indizierten Zombie-Shooter fürs N64? Sicher, 512 MBit sind für N64-Verhältnisse viel Speicher, aber 2 CDs (2 x 650 MB) auf ein 64MB-Modul zu quetschen? Sind die Render-Hintergründe einer Echtzeit-3D-Darstellung gewichen?

6. Ist das Bonuspiel auf *Dynamite Deka 2* etwa der erste Teil? Das wäre ja ultra-cool, wegen dem Spiel hätte ich mir damals fast einen Saturn gekauft (und 25 DM gingen an den hungrigen Automaten).

7. Ist *Blades of Vengeance* nicht damals seinerzeit (94, glaube ich ...) so ein MD-Uraltspiel gewesen? Kann es nicht mit Gewißheit sagen, da mein MD+MCD (grrr...) damals zwecks Geldbeschaffung für die PS weichen mußten.

8: Zum Neo Geo: Soll ich eher zu *Metal Slug 2* oder zu (Remi)X greifen?



Welches ist rein objektiv besser?

PS: Welcher ist eigentlich Dein Lieblingsfighter? Bei mir ist es eindeutig Terry Bogard: Sieht cool aus, hat coole Attacken drauf und war übrigens mein erster Beat'em-Up-Charakter überhaupt (Fatal Fury 1 auf MD vor langer, langer Zeit)

Mathias Winter via e-mail

Ja, unsere Messeberichte können manchmal ganz schön frustrierend sein – vor allem, wenn Du lesen mußt, daß Dein Lieblingsspiel noch Ewigkeiten braucht, bis es den Weg ins CD-Laufwerk findet. Die Release-Dates beziehen sich in der Tat auf die USA – und das mit dem N64-Zombie-Sequel ist kein Scherz!

Auf zum Fragenkatalog:

1. Ja, warum haben wir das Layout geändert? Einige Leute meinten, die Spielspaßwertung steche nicht genug aus dem alten Strahlenkreis heraus – mit der neuen spacigen Tankanzeige ist sie deutlicher zu erkennen. In dem Zusammenhang haben wir eben gleich den Daumen renoviert und die abgestuften Punkte eingeführt. Die Prozentwertungen für Grafik & Sound werden wir noch deutlicher herausstellen.

2. Solange die US- bzw. deutsche Einheit nicht verfügbar ist, kann niemand



etwas über Umbauten & Co. sagen – Kompatibilität wird es jedoch von Anfang an auf keinen Fall geben. Hab Geduld – wer auf Importe steht, ist mit einem jap. DC derzeit aber am besten bedient. Mal abwarten!

3. Sah auf der E3 noch nicht nach einem Smash-Hit aus – farbarme Texturen und ein etwas wirres Gameplay bedürfen noch der Überarbeitung.

4. Wer Gore und Zombie-Kids liebt, kommt an der US-Version nicht vorbei – die klassischen Import-Quellen sind noch immer die Händler, die bei uns inserieren oder eben das Internet.

5. Nicht zu fassen, aber die Jungs von Angel Studios scheinen derart geniale Komprimierungsmethoden zu verwenden, daß sämtliche FMVs (also auch beide Intros) und die Render-Backgrounds aufs Modul passen.

Dabei wird unterm Spiel zwischen Hi-Res- und Mid-Res-Modus umgeschaltet, je nach Chaos On-Screen. Auf der E3 konnten wir nahezu keine Unterschiede ausmachen (siehe auch Vergleich-Screenshots).

6. Nein, ist nicht der erste Teil, sondern ein uralter Sega-Schinken von 1980 namens *Tranquilizer Gun*, der selbst auf einer Oldie-Compilation verschimmeln würde.



7. Du meinst sicher diesen gottenschlechten EA-Hack'n'Slay-Titel, dessen Name mir jetzt partout nicht einfallen will – ich weiß aber noch, wie ich mich damals Level für Level geärgert habe, wie man so einen Schrott veröffentlichen konnte ... Eine Schande für Segas 16-Bitter!

8. Rein objektiv ist natürlich X besser (ein paar mehr Animationen mit 506 MBit zu 362 MBit). In Japan ist es derzeit für 30.000 Yen (also ca. 480 Mark) zu haben. Billiger ist dagegen Teil 2 und zu 98 Prozent genauso gut.

Meine zwei Lieblingsfighter sind Benimaru Nikaido aus dem Japan-Team von *King of Fighters* und Kim Kaphwan aus *Fatal Fury*, mit denen jeder Gegner im Handumdrehen rasiert wird, hehe. Dummerweise wurde Beni in *KoF '99* deutlich geschwächt (siehe WiP).

ADRESSE LESERPOST

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

Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort: Leserpost
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruberstr. 46a
85586 Poing/Deutschland
 oder via E-Mail: vg@wekanet.de

Schlagfolgen

GONG! Die erste Runde im Dreikampf ist vorbei. Klarer Sieger nach Punkten: Sony! Die kurze Analyse während der Ringpause zeigt die Dominanz des Kämpfers: Frühzeitig den Kontrahenten Sega Saturn mit einem blitzsauberen KnockOut auf die Bretter geschickt und dann den verbleibenden Gegner N64 mit andauerndem Schlag-Bombardement in Form von Spiele-Nachschub ermüdet. Schwer gezeichnet steht dieser nun in der neutralen Ecke und konnte sich nur durch den Gong retten. Nicht unerwähnt sollte aber der "lucky punch" zu Weihnachten mit dem Uppercut "Zelda" bleiben, der den Kämpfer kurz aus der Defensivbrachte. Doch mehr als ein verletztes Gesicht beim Gegner und einen Zähler bei den Punkterichtern erzielte Nintendo damit letztlich auch nicht. Doch was machte der K.O.-



gegangene Rivale? Den Regeln gemäß (jedes Team kann maximal einen Ersatzmann bringen – mehr nicht, ansonsten fühlen sich die Zuschauer veralbert und bleiben der Veranstaltung fern!) kündigte er einen neuen Fighter an – die Sportskategorie Dreamcast soll das Ergebnis korrigieren. Die darf aber natürlich erst in der nächsten Runde in den Ring steigen – mal sehen, was der mittlerweile schon arg schnaufende Dominator und der angeknockte Eckensteher gegen den ausgeruhten Kraftmeier noch alles auf Lager haben. Noch herrscht Ruhe im Ring – die zweite Runde beginnt erst Ende September. Alle Experten außerhalb der Kampfarena hoffen auf einen fulminanten Angriffs-Start des neuen Kämpfers – nur so dürfte gewährleistet sein, daß der Fight spannend bleibt und nicht vorzeitig entschieden wird.

Denn mit vorsichtigem Taktieren ist dem Newcomer nicht gedient – das PSX-Tag-Team könnte dann erstmal in Ruhe abwarten und den mittlerweile schon recht betagten Kämpfer noch einige Zeit auf den Beinen halten. Dabei ist doch das gesamte Publikum schon soooo arg auf den neuen Super-Hero des Teams gespannt! Achja, das Team Nintendo soll auch einen neuen Mann in petto haben! Allerdings rückte die Mannschaftsleitung bisher nur den Spitzname sowie ein paar wage Beschreibungen über den Fitness-Zustand des Burschen heraus. Man munkelt, daß das Bübchen vielleicht noch zu jung sei, um schon bald in den Profikampf einsteigen zu können. Aber mal sehen, eventuell beschäftigen sich ja erst einmal die beiden anderen Kontrahenten miteinander und vergessen das Jüngelchen? Dann könnte der ausgeruht den großen Hammer auspacken und... Doch halt! Warten wir erst einmal ab, bis der Gong ertönt. Denn wenn Segas Supermann nicht gleich richtig loslegt, gewinnt Sony vorzeitig den Kampf. Und das wäre nicht gut für das zahlende Publikum! Wir werden sehen... jb



Kleiner Auszug aus unserem Programme.

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad - Original farbige	55,00
Passport Adapter	80,00
Gamebuster Deluxe (NEW/PSX)	95,90
Expansion Pack (NEW)	75,00
All Star Tennis '99 (NEW/PSX)	125/100,00
Anna Kournikova's Tennis (PSX)	90,00
Are Escape (PSX)	100,00
Bloody Roar II (PSX)	100,00
Brave Fencer	130,00
Breath of Fire III (PSX)	100,00
Carnageddon (PSX)	100,00
Castlevania 3D (NEW)	145,00
C&C: Gezeichnet (PSX) Platinum	50,00
Civilisation II (PSX)	100,00
Crash Bandicoot 3 (PSX)	100,00
Croc 2 (PSX)	100,00
Dark Stalkers 3 (PSX)	100,00
Dino Crisis (PSX) Full	150,00
Driver (PSX)	100,00
Evilzone (PSX)	100,00
Final Fantasy VII (Platinum)	50,00
F-1 World Grand Prix II (NEW)	95,00
F-1 '98 (PSX)	100,00
FI-Racing Simulation 2 (NEW/PSX)	120/50,00
FIFA Soccer '99 (NEW/PSX)	120/95,00
Gormon 2 (NEW)	140,00
G-Police 2 (PSX)	100,00
Grandstream Saga (PSX)	100,00
Grand Theft - London (PSX)	100,00
GT (Platinum)	50,00
Harta (PSX)	100,00
Legacy of Cain - Soul Reaver (PSX)	100,00
Le Mans (PSX)	100,00
Lunar, The Silver Star (PSX)	170,00
Mario Party (NEW)	100,00
Master Of Monster (PSX)	100,00
Metal Gear Solid (PSX)	100,00
Metal Gear 5 - Premium Pack	110,00
Metal Gear 5 - Lösungsbuch	35,00
Monkey Hero (PSX)	100,00
Musik (PSX)	100,00
NBA Pro '99 (PSX)	100,00
Need for Speed IV (PSX)	100,00
NHL '99 (NEW/PSX)	115/95,00
Omega Boost (PSX)	100,00
Parasite Eve	120,00
Prince of Persia (PSX)	100,00
Racing Legend (PSX)	140,00
Rainbow Six (PSX)	100,00
Rayman 2 (NEW/PSX)	125/100,00
Ridge Racer 4 (PSX)	100,00
Rival School II (PSX)	140,00
R-Type Delta (PSX)	100,00

DVD VIDEO

DVD Player, Pioneer 414, Multiform 1.100,00

A Bugs Life 80,00

Faculty 80,00

Enemy of the State 80,00

Rush Hour 80,00

Ronin 80,00

Star Trek Insurrection 80,00

X-Files 80,00

You've got e-Mail 80,00

Dreamcast.

Sega Dreamcast incl. Spannungswandler 510,00

Game Gun 90,00

RGB-Kabel 50,00

Memory Card VM5 60,00

Magazin+Demo-CD (NEW) 45,00

Aero Bouncing 80,00

Air Force Delta 140,00

Blue Stinger 140,00

Buggy Heat 140,00

Cart - Speed Racing 140,00

Die Hard Trilogy 2 140,00

Elemental Gimmick Gear 140,00

Expandable 140,00

Get Bass + Angel 190,00

Incoming 140,00

Japan Pro Wrestling July 140,00

King of Fighters Dream Match '99 140,00

Lenkrad 140,00

Marvel vs. Capcom Monaco Grand Prix Power Stone 140,00

Puyo Puyo 90,00

Psychic Force 2012 90,00

Red Line Racer 140,00

Sega Rally 2 140,00

Slicer Griffin 140,00

Sonic Adventure 95,00

Soul Calibur 140,00

Street Fighter Zero 3 140,00

Tetris HD 90,00

Tokyo Highway Battle 140,00

Virtua Fighter 3 95,00

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!

DRIVER

Driver (PSX) 100,00

Sega Frontier (PSX)	110,00
Shadow Madness (PSX)	140,00
Silent Hill (PSX)	100,00
Soulblade Platinum (PSX)	50,00
Star Ocean (PSX)	140,00
Star Wars: Rogue Squadron (NEW)	120,00
Star Wars: Die dunkle Bedrohung (PSX)	105,00
Star Wars: Episode 1 Racer (NEW/PSX)	125/105,00
Swing (PSX)	100,00
Syphon Filter (PSX)	140,00
Tekken 3 (PSX)	100,00
Tomb Raider 3 (PSX)	100,00
Tomb Raider II Platinum (PSX)	50,00
Toca Touring Car Teil 2 (PSX)	100,00
Triple Play 2000 (PSX)	100,00
Turok 2 (NEW/PSX)	125/100,00
UEFA Champions League '98/99 (PSX)	100,00
U-Rally 2 (PSX)	100,00
Warzone 2100 (PSX)	100,00
WWF Attitude (NEW/PSX)	115/100,00
Xenogears (PSX)	130,00
X-Game-Pro Boarders (PSX)	100,00
X-Ploder Pro 2.0 (PSX)	125,00
Zelda (NEW)	115,00

Wir akzeptieren alle Kreditkarten



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

Telefon 0711-222910-30/50
 Theodor-Heuss-Strasse 15 · 70174 Stuttgart (Stadtmittel)

BIT-Heilbronn · Kilian Straße 7 · (Kilian Passage) · 74072 Heilbronn (kein Versand)
 BIT-Schwäbisch Gmünd · Ralter Markt 10 · 73525 Schwäbisch Gmünd (kein Versand)

Laden · Mo-Fr: 10.00-18.30 · Sa: 10.00-16.00 · Versand · Mo-Fr: 10.00-18.00
 Großhandel: Telefon 0711-22 29 10-10 · 22 29 10-20 www.fps-mall.de

Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden in Sicherheitskapseln verpackt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerungen von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Die Haftung für die Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unterteil Lieferungen werden nicht angenommen. Irrtümer vorbehalten.

Hallo, liebe Ratsuchende und Ver-zweifelte. In dieser Ausgabe der Software-Tips haben wir ein Schmankerl für Euch, das ganz besonders den Importfreaks unter Euch gefallen wird. Denn wer von Euch hat sich nicht schon darüber geärgert, daß er den brandneu erworbenen Japano-Shooter zwar spielerisch im Griff hat, aber dafür an den simpelsten Menüpunkten scheitert. Um Euch

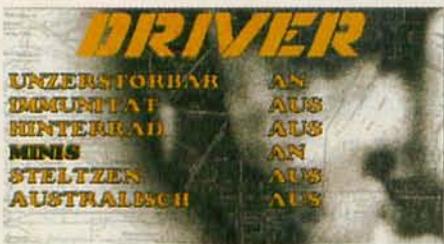
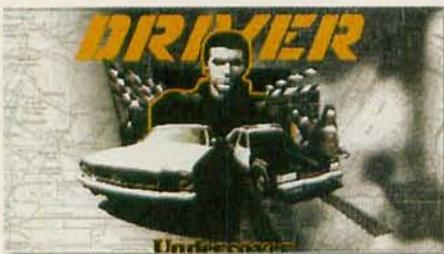


hierbei etwas unter die Arme zu greifen, haben wir in dieser Ausgabe ein kleines Japanisch-Special für Euch vorbereitet, mit dessen Hilfe Ihr Euch hoffentlich zukünftig auch in Nippon-Menüs zurechtfindet. Ganz abgesehen davon interessiert es uns im Allgemeinen, inwieweit Ihr Interesse an Lösungen zu Importspielen habt. Wir sind auf Eure Antworten gespannt.

FLINKE FINGER

PLAYSTATION DRIVER

So genial Driver auch sein mag. Einigen von Euch scheint der happige Schwierigkeitsgrad doch zu schaffen zu machen. Einen Level-Jump können wir Euch zwar in dieser Ausgabe noch nicht anbieten, doch immerhin haben wir von Markus Gut aus Trier einige kleine Tips erhalten, die das Undercover-Cop-Dasein zumindest etwas leichter machen.



Gebt jede der folgenden Tastenkombinationen in schneller Folge im Hauptmenü ein. Ein Soundeffekt bestätigt Euch die korrekte Eingabe und der Cheat sollte nun im "Cheat-Menü" aktiviert sein.

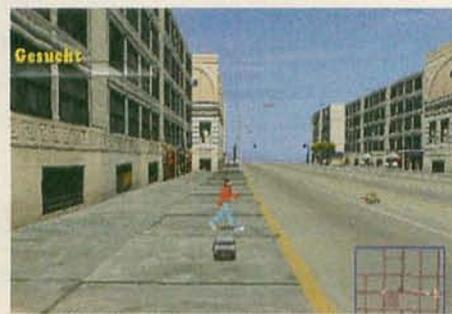
Um Euren Wagen unverwundbar zu machen, gebt Ihr L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1 ein.

Die lästigen Polizeikollegen werdet Ihr mit folgender Eingabe los: L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.

Zwar etwas gewöhnungsbedürftig, aber unterhaltsam ist die Hinterradlenkung, die Ihr mit dieser Tastenkombination einschaltet: R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.



Amerikanische Metropolen sind für ihre Größe berühmt - mit diesem Cheat fällt das erst so richtig auf: R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2. (Die Kollisionsabfrage der großen Autos bleibt aber beibehalten!)



Eine besondere Radaufhängung verpasst Ihr den Karossen mit R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2. R1.



Um das Game mal aus der Australien-Perspektive zu spielen, müßt Ihr nur R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1 eingeben.



Und wer wissen möchte, wer für dieses brillante Spiel verantwortlich ist, kann mit L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1 die Credits anschauen.

DREAMCAST King of Fighters Dream Match '99



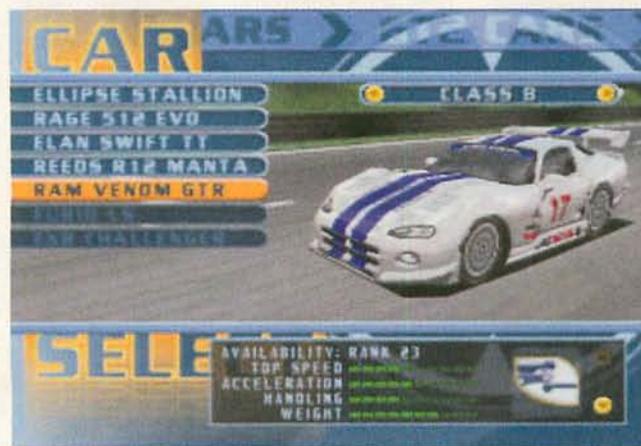
Um bei diesem reinrassigen Arcade-Beat'em-Up auf einfachste Weise in den Genuß verschiedenster Bonuscharaktere zu kommen, muß man nur im Spielerauswahlmenü einen der folgenden Charaktere markieren, dann die Start-Taste drücken, halten, und mit einer beliebigen Taste bestätigen.

Kyo Kusanagi; Terry Bogard; Andy Bogard; Joe Higashi; Ryo Sakazaki; Robert Garcia; Yuri Sakazaki; Mai Shiranui; Billy Kane; Orochi Yashiro; Orochi Shermie; Orochi Chris; Omega Rugal

NINTENDO 64 World Driver Championship



Wenn Euch die Farbe Eures Boliden nicht zusagt, dann drückt doch im Fahrzeugauswahlmenü mal die Z-Taste.



NINTENDO 64 NBA Jam' 99



Zu dieser Basketball-Simulation haben wir einige kleine Cheats, die zum Teil äußerst hilfreich, manchmal aber einfach nur unterhaltsam sind.

Möchtet Ihr von jedem Platz auf dem Spielfeld dunken, pausiert das Spiel und drückt L, L, C - ↓, L, L, C - ↓, L, L, C - ↓, Z. Ein Soundeffekt sollte Euch die korrekte Eingabe bestätigen. Nun könnt Ihr mit dem Spieler, der vor der Cheateingabe markiert war, das restliche Quarter dunken, was das Zeug hält.

Mit der nachfolgenden Eingabe, die wie alle folgenden während eines pausierten Spiels eingegeben werden muß, wirft der gewählte Spieler seinen nächsten Wurf von überal auf dem Spielfeld direkt ins Netz. Der Cheat lautet: L, L, C - ↑, L, L, C - ↑, L, L, C - ↑, Z.

Wem die Spieler immer noch nicht groß genug sind, kann mit L, L, C - →, L, L, C - →, L, L, C - →, Z die Jungs in seiner Mannschaft um ein gehöriges Stück wachsen lassen.



Tips-Hotline: 01 90/87 32 68 14
von 8.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min

Wolf R. Groß, Salzbrücker Str. 36, 21335 Lüneburg

Tel./Fax: (04131)406278

Bestellannahme: Mo.-Sa. von 9.00-21.00 Uhr

Internet: www.ATARIhq.de



Jaguar inkl. Cybermorph ab 99,90

Jaguar CD Rom inkl. 4 CDs ab 179,90

Alien vs. Predator	119,90
Atari Karts	99,90
Attack of the Mutant Penguins	69,90
Baldies CD	59,90
Battlemorph CD	64,90
Bubsy	39,90
Defender 2000	74,90
Dragon - The Bruce Lee Story	39,90
Fever Pitch Soccer	69,90
Fight for Life	64,90
Flashback	74,90
Hover Strike CD	59,90
I-War	49,90
Iron Soldier	54,90
Kasumi Ninja	44,90
Missile Command 3D	69,90
Myst CD	69,90
NBA Jam T. E.	84,90
Pinball Fantasies	69,90
Pitfall	69,90
Power Drive Rally	89,90
Rayman	99,90
Ruiner Pinball	49,90
Sensible Soccer	49,90
Space Ace CD	59,90
Super Burn Out	59,90
Supercross 3D	59,90
Syndicate	69,90
Tempest 2000	49,90
Theme Park	59,90
Ultra Vortek	64,90
World Tour Racing CD	119,90
Zool 2	39,90

Es sind permanent 60 verschiedene Titel für Atari Jaguar ab Lager lieferbar!

Familien- gerecht und spannend



Anlässlich des 50jährigen Franzis Geburtstags finden Sie auf dieser Jubiläums-CD über 50 ausgesuchte starke Spiele für Windows 3.1, Windows 95 u. Windows 98.

Natürlich alle in der lizenzierten Vollversion!

- Vier Gewinn
- Dice Racer
- Dödel Inspektor
- ShufflePuzzle
- The Smiley Game
- X-Mines
- Soundline Interaktives
- Malbuch...

Familiengerecht und spannend mit Spaßfaktor 100!

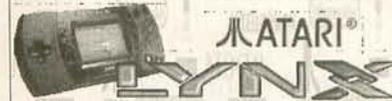
Franzis Jubiläums CD

Jubiläums-CD (im Karton); 1998

ISBN 3-7723-3436-9

ÖS 238,-/Sfr 25,-/DM 29,95*

Franzis-Verlag GmbH
Gruber Straße 46a
85586 Poing
Tel.: 08121/95-1444
Fax 08121/95-1679
http://www.franzis.de



Atari Lynx 2 inkl. Batman Returns ... a. A. SokoMania (NEU!) 69,90

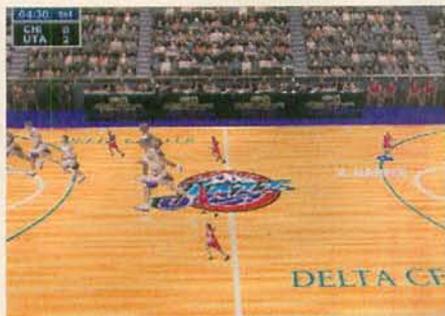
Battlewheels	49,90
Battlezone 2000	59,90
Blue Lightning	69,90
Block Out	49,90
Chip's Challenge	39,90
Dracula - The Undead	44,90
Electrocop	54,90
Gates of Zendocon	39,90
Gauntlet - The Third Encounter	39,90
Hard Drivin'	49,90
Jimmy Connors' Tennis	39,90
Joust	39,90
Klax	39,90
Ms. Pac Man	39,90
Ninja Gaiden	64,90
Pac-Land	39,90
Paperboy	39,90
Pinball Jam	39,90
Qix	34,90
Rampage	39,90
Road Blasters	39,90
Robotron 2084	34,90
Shadow of the Beast	39,90
Shanghai	39,90
Slime World	39,90
Steel Talons	39,90
Super Asteroids/Missile Command	59,90
Super Off Road	69,90
T-Tris	59,90
Toki	39,90
Ultimate Chess Challenge	44,90
Warbirds	69,90
Xenophobe	64,90

Es sind alle (!) verfügbaren Titel für Atari Lynx ab Lager lieferbar!

Atari 2600/5200/7800 Systeme & Games a. A.

game.com SEGA Nintendo	
3DO Goldstar inkl. Spiel (NTSC/PAL)	299,-
Tiger game.com (pocket pro)	ab 139,-
game.com-Internet Adapter & Spiele	ab 69,-
NEC Turbo Duo/Turbo Express	je 549,-
NEC Turbo Grafx 16 inkl. Keith Courage	149,-
Nintendo Virtual Boy & Mario's Tennis	ab 139,-
Nintendo Super NES (NTSC)	169,-
Sega 32X (NTSC) inkl. 2 Spiele	99,-
Sega Game Gear inkl. Spiel	199,-
Sega Genesis 3 (Mega Drive NTSC)	139,-
Sega Nomad (Mega Drive Handheld)	239,-
Weitere Systeme (auch Oldies) & Software erhältlich!	

Wer natürlich lieber mit einer Liliputaner-Auswahl spielen möchte, sollte L, L, C - ←, L, L, C - ←, L, L, C - ←, Z in schneller Folge drücken. Aber nicht nur die Spieler lassen sich in Ihrer Größe verändern. Auch die Proportionen des Ball können dem persönlichen Geschmack angepasst werden. Drückt hierzu L, L, C - ←, L, L, C - ↑, L, L, ↑, Z.



Um einen Spieler besonders hart schubsen zu lassen, markiert den gewünschten Basketballer und gebt dann während des pausierten Spiels L, L, ↑, L, L, ↑, L, L, ↑, Z ein.

Um sämtliche eingegebenen Cheats wieder rückgängig zu machen, müßt Ihr nur L, L, ←, L, L, ←, L, L, ← drücken. Nach einem kurzen Soundeffekt ist alles wieder beim alten.

NINTENDO 64 Lode Runner 3D



Ihr wollt eine direkte Levelwahl für diesen Hüpfspielklassiker?

Dazu braucht Ihr das Game nur zu pausieren und dann die Z - Taste gedrückt halten, während Ihr folgende Tastenkombination drückt: R, B, A, B, A, C - ↑, C - ↓, C - ←, C - →, C -, C - ↓, C - ←, C - →. Bei korrekter Eingabe ertönt ein Soundeffekt. Markiert dann die neue "Welten freischalten"-Option und wählt mit A den Level aus.

Um auch noch die Bonuslevel zu Gesicht zu bekommen, haltet die Z - Taste und drückt dann C - ↓, L, R, L, R, L, R, L, R. Auch hier sollte nun ein Sound ertönen und die Option "Geheime Welten betreten" erscheinen. Wählt die Welt Eurer Wahl mit der A Taste.

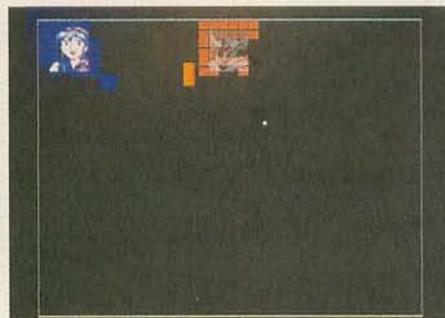
PLAYSTATION Lunar: Silver Star Story Complete



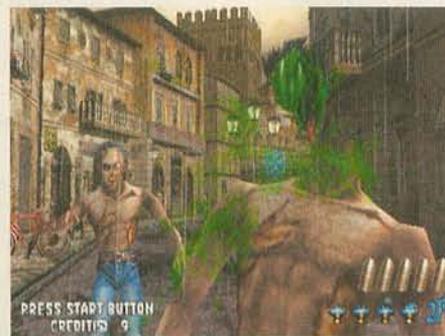
Legt die Spiel-CD ein und wartet, bis die FMV-Sequenz des "Making of Game" beginnt. Drückt dann ↑, ↓, ←, →, C, Start. Nun solltet Ihr Zugriff auf ein Mini-Spielchen haben.



Wenn Ihr alle FMV-Sequenzen betrachten wollt, drückt in der gleichen Sequenz wie oben ↑, ↓, ←, →, Start. Öffnet dann die PlayStation und legt eine andere Spieldisc ein, um alle Videosequenzen betrachten zu können.

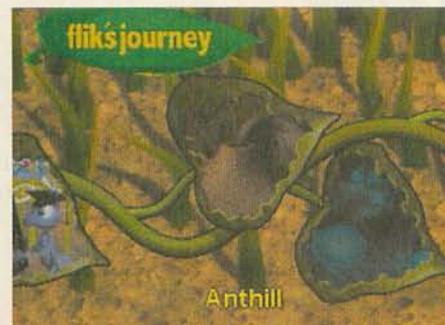


DREAMCAST House of the Dead 2



Wer den Zombies mit einer Napalm-Wumme auf den angeschimmelten Pelz rücken möchte, sollte versuchen, die ersten drei Zombies in Level 1 mit einem "perfekten" Kopfschuß zu erledigen. Wenn Ihr das sauber hinbekommen habt, erscheint die Waffe auf dem Boden.

NINTENDO 64 A Bug's Life



Geht im Hauptbildschirm zum Ameisenhügel und haltet C - ↑ + C - ↓, C - ←, C - → + Z. Drückt dann die R - Taste. Wenn Ihr alles rich-

tig gemacht habt, erscheint am unteren Bildschirmrand ein Pfeil, mit dem Ihr die Level direkt anwählen könnt.

NINTENDO 64



Star Wars: Episode 1 - Racer



Star Wars und kein Ende. Da wir einige Anfragen bezüglich der Bonusfahrzeuge erhalten haben, wollen wir Euch hier die zur Freischaltung jeweils notwendigen Strecken zeigen.

Racer

Track/Strecke

Sebula	Boonta Classic/Galactic
Aldar Beedo	Beedo's Wild Ride/Amateur
Ratts Tyerell	Howler Gorge/Semi-pro
Mawhonic	Andobi Mountain Run/Galactic
Slide Paramita	AP Centrum/Invitational
Clegg Holdfast	Aquilaris Classic/Amateur
Bullseye Navior	Sunken City/Semi-pro
Ark Bumpy Roose	Bumpy's Breakers/ Semi-pro
Wan Sandage	Scrapper's Run/Semi-pro
Bozzie Baranta	Abyss/Invitational
Neva Kee	Baroo Coast/Semi-pro
Ben Quadinaros	Inferno/Invitational
Teemto Pagalies	Mon Gazza Speedway/ Amateur
Mars Guo	Spice Mine Run/Amateur
Boles Roor	Zugga Challenge/Semi-pro
Fud Sang	Vengeance/Amateur
Toy Dampner	Executioner/Galactic



Auch wenn wir in der letzten Ausgabe bereits die wichtigsten Cheats ausprobiert haben, hier noch mal der Master-Cheat, der sämtliche anderen Cheats freischaltet.

Wählt den Tournament-Modus und geht auf ein leeres Namensfeld. Haltet nun die Z - Taste und gebt **RRTANGENT** als Namen ein, wobei Ihr jeden Buchstaben mit der L - Taste bestätigen müsst. Wichtig: Laßt Euch nicht davon verunsichern, daß nur Platz für drei

Holt euch den neuen HAMMER!
Ab 16. Juli am Kiosk!

Hard Rock & Metal

HAMMER



»Hooray for Bubis!«
Viel Bier und viel zu
wenig Sex: eine Band
wie du und ich.



pr. - Sanger / Döllle

BLOOD- HOUND GANG

- Außerdem:** Samael ■ Testament ■ Soulfly ■
Primal Fear ■ Metallica ■ Machine Head ■
Grave Digger ■ Helloween ■ Limp Bizkit ■
Dokken ■ Therion ■ Metal Church ■ Guano Apes ■
Masters Of Reality ■ Suicidal Tendencies

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

Buchstaben vorgesehen ist. Jeder Buchstabe sollte in der unteren linken Ecke des Bildschirms erscheinen. Markiert dann das "End"-Symbol und bestätigt auch hier mit der L-Taste gefolgt von B. Geht anschließende nochmals auf das selbe Feld und und wiederholt die obengenannte Prozedur mit dem Namen **ABACUS**. Bestätigt wieder jeden Buchstaben mit der L-Taste und beendet mit L gefolgt von A.

Beginnt nun auf einem beliebigen Track ein Rennen und pausiert das Spiel. Mit der Tastenfolge ↑, ←, ↓, → erhaltet Ihr Zugang zum Cheat-Menü, in dem sämtliche Optionen anwählbar sind. Auch die Fahrer Jinn Reeso und Cy Yunga stehen Euch nun zur Verfügung.

PLAYSTATION Chocobo Racing



Nach jedem erfolgreichen Beenden des Story-Modes wird ein weiterer Charakter freigeschaltet. Um diesen zu spielen, müßt Ihr im Charakter-Auswahlscreen Squall markieren und dann die jeweils entsprechende Taste drücken. Hier eine Auflistung der Charakter/Tasten Kombinationen.



Anzahl des Durchspielen	Charakter	Code
3	Cid	L1
4	Mumba (FF8)	L2
5	Cloud (FF7)	R1
6	Cactuar/Cactrot	R2
7	Aya (Parasite Eve)	L1 + L2
8	SD-style Chocobo	R1 + R2
9	IbenSuper airship	L1 + R1
10	Jack	L2 + R2

PLAYSTATION Virus



Die Gegner in Virus haben es ganz schön in sich. Wenn Ihr trotzdem mal alle Level sehen



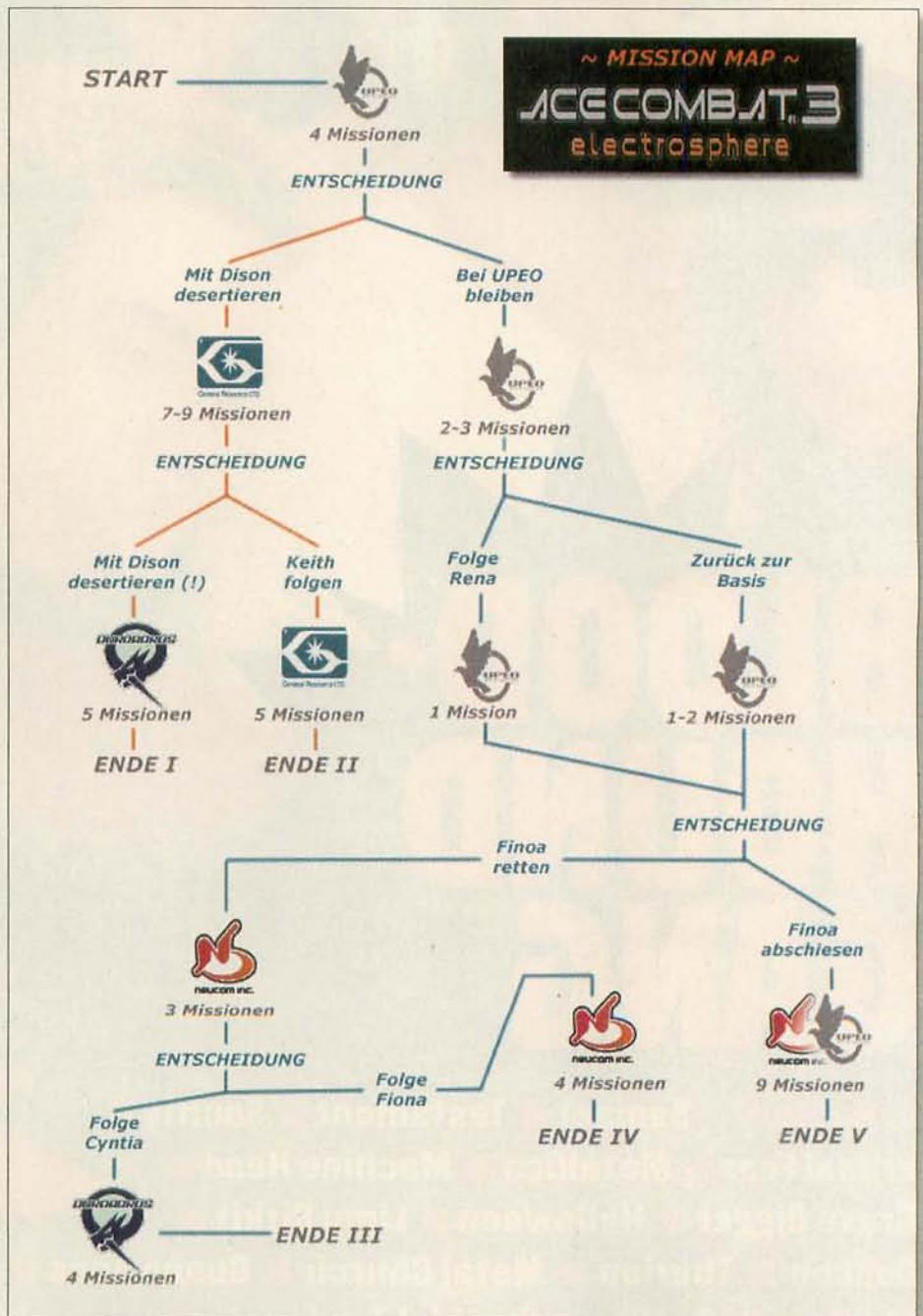
möchtet, oder einfach zu faul zum Durchspielen seid, kommen Euch diese Codes wohl gerade recht.

Level	Passwort
Sewers	O, □, X, △, △, △, △, △
Hall	△, O, △, □, □, △, △, △
Swimming	X, △, X, □, X, △, △, △
Nakomi	I, O, △, △, □, △, △, △
Docks	△, □, □, O, △, △, △, △
Boat	X, O, X, □, O, △, △, △
Lab	O, G, O, X, △, △, △, △

PLAYSTATION Ace Combat 3



Wer sich verständlicherweise durch die japanischen Textzeichen etwas schwer tut, dem Missionsstrang zu folgen, findet in unten abgebildeter Skizze die ersehnte Unterstützung. Es versteht sich von selbst, daß wenn Ihr Euch z.B. Dison anschließen wollt, ihm nachfliegen müßt. Bei diesen Stages erscheint zu Beginn immer die Meldung DECIDE, gefolgt von JOINING.



Hol Dir jetzt Video Games im Abo!



alle vier Wochen bequem frei Haus



der totale Konsolen- durchblick



14 Prozent gespart



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

12x Video Games für 67,20 DM!

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

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

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

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

Datum, 2. Unterschrift DV198

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

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

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



FF VIII - SYSTEM

Das allseits bekannte Materia-System wurde in *Final Fantasy VIII* durch das Junction-System abgelöst. Ihr könnt also getrost alles, was Ihr über Substanz/Materia wißt, vergessen. Das Junction-System erlaubt es, Zaubersprüche mit bestimmten Status-Eigenschaften zu verbinden. Verbindet Ihr beispielsweise "maxHP" mit einer starken Heilmagie, steigt die Anzahl der maximalen HP. Wie sehr dieser Wert steigt, hängt davon ab, wie stark die Magie ist und wie oft ihr sie besitzt. Magien bekommt Ihr in *Final Fantasy VIII* durch den Draw-Befehl - man könnte sagen, Ihr stiehlt den Gegnern Magien wie "Feindeskönnen" in *Final Fantasy VIII* und benutzt sie wie Objekte/Items. Pro Draw-Befehl bekommt Ihr die Magie 1 bis 9mal; Ihr könnt maximal 100 aufnehmen. Besitzt Ihr 45mal

► Infobox "JUNCTION" 1999 Arne Schmidt

Im Hauptmenü wählt ihr die erste Option und anschließend einen Figur/Character. Ihr gelangt ins Junction-Menü. Dort könnt ihr zwischen 4 Optionen wählen (A-D), die sich weiter verzweigen.

A. Junction → [Magie,GF]
B. Reset → [Magie,GF]
C. Optimieren → [Offensive, Magie, Defensive]
D. Commands aussuchen

A. Nachdem ihr 'Junction' angewählt habt klappt ein weiteres Register zur Seite. Hier könnt ihr zwischen Magie & G.F. wählen. Ihr wählt als erstes GF. Es erscheint ein Fenster in dem ihr dem gewählten Character Guardian Forces zuordnen könnt. Ist ein G.F. grau, ist er bereits an einen anderen Character vergeben. G.F.s können getauscht werden, allerdings kann ein GF nicht von 2 Characters gleichzeitig getragen werden. Welchen Punkten ihr Magien zuordnet könnt, hängt von den Junction-Abilities der gewählten GFs ab. Im GF-Menü könnt ihr Abilities wählen.

B. Hier könnt ihr alle Magien & GFs gleichzeitig ablegen. Die erste Option steht für Magie, die zweite für GF. Anschließend müßt ihr bestätigen. (Oben=JA / Unten=NEIN)

C. Statt selbst Magien auf die einzelnen Junction-Punkte zu verteilen, könnt ihr diese Aufgabe auch an den Computer abgeben.

D. Hier könnt ihr Command-Abilities & Character-Abilities der angelegten (in Junction gesetzten) GFs wählen.



die Magie Blitz und benutzt sie 10mal, habt Ihr nur noch 35. Je öfter Ihr eine Magie besitzt, desto stärker wird sie.

Zweiter Grundpfeiler im Junction-System sind die Guardian-Forces (G.F.), die auf den ersten Blick wie "Summon/Aufruf-Zauber" aus *Final Fantasy VIII* aussehen. Jeder GF besitzt eine Liste von Abilities, aufgeteilt in 5 Gruppen: Junction-Abilities (J) erlauben es, Magien mit bestimmten Status-Werten zu verknüpfen, beispielsweise HP-Junction oder Kraft-Junction. Command-Abilities (C) sind die Commandos, die Ihr im Kampf wählen könnt, beispielsweise Magie oder Stehlen. Character-Abilities (CA) verbessern den Status eines Charakters, beispielsweise HP+40% oder Auto-Schild. Party-Abilities (P) wirken sich auf alle Charaktere aus, beispielsweise müßt Ihr nicht mehr kämpfen oder findet leichter seltene Objekte. GF-Abilities (GF) wirken sich auf die Guardian Forces aus, beispielsweise GF-HP+20% oder GF-Kraft+40%. Menu-Abilities (M) erlauben es, Gegenstände/Cards/Magien zu verwandeln. Ihr könnt beispielsweise schwache Magien in starke verwandeln. Um eine dieser Abilities zu erlernen, ist eine bestimmte Anzahl von AP-Punkten nötig. Vor dem Kampf wählt Ihr, welche Fähigkeit/Ability des Guardian Forces die AP-Punkte erhalten soll, die Ihr nach jedem Kampf bekommt. All eure Statureigenschaften richten sich allein nach der Junction & den Abilities. Euer Level hat (fast) keinen Einfluß. Besitzt Ihr ei-



► Infobox "MAGIEN & COMMANDS" 1999 Arne Schmidt

Die Anfänger Magien

ファイア	Schwaches Feuer
ブリザド	Schwaches Eis
サンダー	Schwacher Blitz
ウォータ	Wasser
イエロ	Schwacher Windangriff
グラビデ	Gravität

Die wichtigsten Defensiv/Status Magien

ケアル	HP-Heilen
ケアルガ	HP-Heilen (stark)
レイズ	Wiederbeleben
エスナ	Status-Heilen (Esuna)
プロテス	Schutz (vor Angriffen)
シエル	Schutz (vor Magie)
ダブル	Double (pro Runde 2mal Magie)
トリプル	Triple (pro Runde 3mal Magie)
ヘイスト	Schnell
ライブラ	Gegner scannen
デマベル	Magie-Effekt rückgängig

Die besten Highend-Magien

ホーリー	Heilig
フレア	Flamme
メテオ	Meteor Regen
アルテマ	Ultima
オーラ	Aura (man kann immer Limits benutzen)
メルトン	Meltdown (Defensive des Gegners sinkt)

Die besten Command-Abilities

まほう	Magie
G.F.	Guardian Force Angriff
ドロウ	Draw
アイテム	Item/Objekt
かいふく	Vollst. HP-Heilung (Vollst. Heilung ist eine Ability von Leviathan)
カード	Gegner in Card verwandeln (Ability von Quetzacoatl)
ぞせい	Wiederbeleben (Ability von Alexander)
ちりょう	Alle Statuseffekte entfernen (Ability von Siren)
たべる	Sofortiger Tod der Gegner & HP-Absorbierung (Ability von Eden)

1999 Arne Schmidt

► Infobox "DRAW" 1999 Arne Schmidt

- Im Kampf "Draw" auswählen (geht natürlich nur, wenn ihr es als Ability gewählt habt)
- Zielobjekt auswählen (entweder auf dem Bildschirm oder in Target-Fenster, das mit L1 an/ausgeschaltet wird)
- Jetzt müßt ihr die Magie auswählen, die ihr "drawen" wollt. (z.B. Blitz & HP-Heilen)
- Die Obere Option bewirkt, dass ihr die Magie sammelt. Ihr könnt pro Draw die Magie zwischen 1mal und 9mal bekommen. Die Untere Option bewirkt, dass ihr die Magie nicht aufhebt, sondern sofort benutzt (einmal).
- Habt ihr 'Sammeln' gewählt, wird die Magie sofort zur Magie-Liste hinzugefügt. Mit dem Befehl 'Magie' könnt ihr sie sofort benutzen.
- In der Magie-Liste wählt ihr die Magie und anschließend das Zielobjekt. Je öfter ihr eine Magie besitzt, desto stärker wird sie. Die Magie-Liste bietet nur 8 Seiten Platz, ihr könnt also nicht alle Magien gleichzeitig besitzen.

Dieses Zeichen bedeutet, dass die Magie 'in Junction' ist, sie hat also unmittelbaren Einfluss auf die betreffende Figur. Habt ihr beispielsweise HP-Heilen im Junction Menu mit 'HPmax' verknüpft und verbraucht im Kampf 20mal 'HP-Heilen', sinken die maximal HP der betreffenden Figur.

nen GF, setzt Ihr ihn in Junction- ab jetzt könnt Ihr seine Junction-, Command-, Character-Abilities verwenden. Ihr wählt die Magien, die Ihr mit euren Statureigenschaften verknüpfen wollt, die Commands, die Ihr während des Kampfes verwenden wollt, die Character- & die Party-Abilities. Eine genaue Erläuterung findet Ihr in der Translation-Box "JUNCTION". Übersetzungen der wichtigsten Magien & Command-Abilities befinden sich ebenfalls auf diesen Seiten. In *Final Fantasy VIII* gibt es keine Rüstungen mehr, Ihr findet

► Infobox "Namensgebung" 1999 Arne Schmidt

Übersetzung (von oben nach unten)

- Katakana auswählen (jap. Silbenzeichen für Fremdwörter)
- Hiragana auswählen (jap. Silbenzeichen)
- 'Normal' Buchstaben auswählen
- Letztes Zeichen löschen (geht auch mit X-Taste)
- OK & Ende
- Originalnamen wiederherstellen

1999 Arne Schmidt

► Infobox "MAIN MENU" (mit Dreieck-Taste öffnen)

- Junction ▶▶ (siehe Infobox Junction)
- Items/Objekte ▶▶ Benutzen / Sortieren / Auto-Sortieren / Reihenfolge im Kampf-Item-Menu ändern
- Magie ▶▶ Benutzen / Austauschen (▶▶ Obere Figur gibt alle weg / Obere Figur erhält alle / Beliebig Tauschen) / Alle erhalten / Reihenfolge im Kampf-Magie-Menu ändern
- Status ▶▶ Für Spieler mit keinerlei Japanisch-Kenntnissen schwer zu erklären, da sehr langwierig. FF8 läßt sich auch ohne Status-Info gut spielen. (In diesem Menu können auch die Limit-Breaks für Rinoas Hund Angelo ausgewählt werden.)
- Guardian Force ▶▶ Hier können die zu erlernenden GF-Abilities gewählt werden (mehrfach 0-Taste drücken, dann Abilities wählen)
- Menu Abilities ▶▶ Hier können Menu-Abilities ausgewählt werden. (Mit Menu-Abilities kann man versch. Objekte/Magien/Cards in andere stärkere Objekte/Magien/Cards verwandeln.)
- Party Wechsel ▶▶ Characters/Figuren wechseln.
- Cards ▶▶ Cards anschauen.
- Konfiguration ▶▶
- Tutorials ▶▶ Sehr ausführlich Erläuterungen und genaueste Erklärungen zu allen Bereichen des Spiels. (allerdings auf japanisch ;)
- Speichern ▶▶

Konfiguration

- Sound ▶▶ Stereo / Mono
- Controller ▶▶ Standard / Ändern
- Cursor ▶▶ Cursor Position speichern
- Kampfsystem ▶▶ Aktiv / Warten
- Auto Labeler ▶▶ Nein / Ja
- Kamera-Positionswechsel ▶▶ Häufig / Selten
- Kampf Geschw. ▶▶ Langsam - Schnell
- Kampf Mitteilungen Geschw. ▶▶ Langsam - Schnell
- Dialog Geschw. ▶▶ Langsam - Schnell
- Analog Eingabe ▶▶ Kalibrieren
- Vibrationen ▶▶ Aus / Ein

Speichern & Laden & Einkaufen

- はい ▶▶ JA
- いいえ ▶▶ NEIN
- セーブ ▶▶ SPEICHERN
- ロード ▶▶ LADEN
- つづきから ▶▶ CONTINUE
- ほかのタイトルのデータです ▶▶ von anderem Spiel BELEGTER Speicherblock
- 未使用ファイルです ▶▶ FREIER Speicherblock
- かう ▶▶ KAUFEN
- うる ▶▶ VERKAUFEN
- てる ▶▶ ENDE

1999 Arne Schmidt

auch keine neuen Waffen (Ihr könnt aber Eure alten Waffen neu schmieden) und es gibt keine Schatztruhen. Ob Ihr Limitbreaks ausführen könnt, hängt von der Situation und nicht von einem Energie-Balken wie in FF7 ab. Habt Ihr wenig HP oder sind schon zwei Eurer Party-Mitglieder K.O., ist die Wahrscheinlichkeit deutlich höher. In solchen kritischen Situationen könnt Ihr Limit-Breaks auch oft mehrfach hintereinander einsetzen. Andere wichtige Dinge, die man beachten muß: 1. Je höher der eigene Level, desto höher ist der Level der Gegner und desto stärker sind sie. 2. Verknüpft man immer die be-



sten Magien mit wichtigen Eigenschaften und benutzt diese Magien sehr oft, wird man schwächer, da die Anzahl der Magien und damit der Junction-Effekt abnimmt. 3. Viele Guardian Forces können von speziellen Endgegnern per Draw-Befehl gestohlen werden. Verpaßt man diese Chance, kann man den Guardian Force NIE MEHR bekommen. 4. Neue Waffen erlangt man, indem man spezielle Items findet und sie an die Waffe anschmieden läßt. 5. Es gibt keine Schatztruhen mehr - sie wurden durch Draw-Points (violett schimmernde Kugeln) ersetzt. 6. Viele Mgs haben keine Ahnung von Final Fantasy VIII, tun aber leider so, als hätten sie welche. Manche (zum Glück seltene) schwarze Schafe versuchen sich auch in Guides, die allerdings eher wie wortwörtliche Übersetzungen aus dem Englischen erscheinen, offensichtlich von Leuten erstellt, die noch nie Final Fantasy VIII gespielt haben. Die Nützlichkeit solcher "Lösungshilfen" erscheint uns mehr als fragwürdig sind. Konsequenz: Nicht alles glauben, was geschrieben wird. Außer bei uns...

1999 Arne Schmidt

► Infobox "Die Originalnamen"

Characters



Laguna Loire
Kiros Seagul
Ward Zabac

1. Reihe

Squall Leonhart
Zell Dincht
Irvine Kinneas
Quistis Trepe
Rinoa Heartilly
Selphie Tilmitt
Seifer Almasy

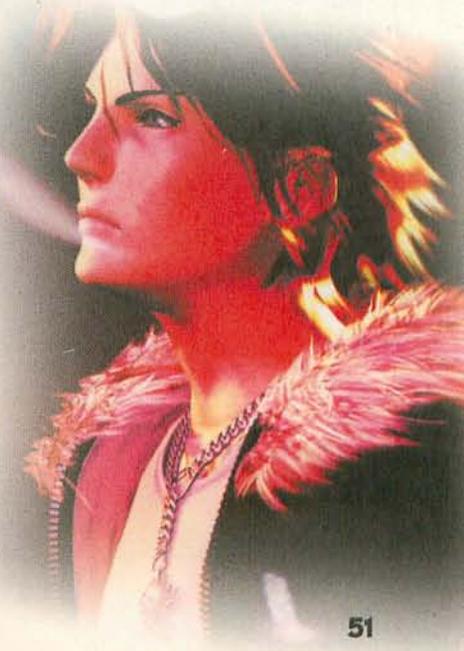
Guardian Forces



Pandamonium
Cerebrus
Alexandre
Grasharaboras
Bahamut
Sabotendar
Tonberi
Eden

1. Reihe

Quetzalcoatl
Shiva
Ifrite
Seren
Brothers
Diablos
Carbunkle
Leviathan



Kleines VG-Fachwörterbuch für Videospiele

Stäbchenschrift muß nicht weh tun: In Zusammenarbeit mit unserem Leser Daniel Gu-
nia aus München haben wir die am häufig-

sten verwendeten japanischen Menü-Begriffe für Euch zusammengetragen und ins Deutsche übersetzt.

Hinweise zum Gebrauch des Lexikons:

Für einige japanische Begriffe gibt es mehrere Schreibvarianten, welche in Klammern angegeben sind, unterschiedliche Wortbedeutungen sind hingegen durch ein Komma getrennt.

In einigen Fällen stimmen die im Lexikon gegebene und die einem Spiel entnommene Schreibweise nicht 100%ig überein. Der variable Teil ist dabei meist nur eine grammatikalische Endung (z. B. eine Frage oder eine andere Höflichkeitsstufe). Im Zweifelsfall sollte man sich an den Kanji orientieren, welche im Regelfall keine gravierend unterschiedliche Bedeutung haben.

Hiragana:

Ein aus 46 Zeichen bestehendes Silben-Alphabet, das hauptsächlich grammatikalische Funktionen (Zeit, Höflichkeitsstufe, etc.) erfüllt. Hiragana-Zeichen erkennt man an ihrem schlichten, runden Aussehen.

Katakana:

Ein ebenfalls aus 46 Zeichen bestehendes Silben-Alphabet, das fast ausschließlich zur phonetischen Beschreibung von Fremdwörtern oder Produktnamen (z.B.: Playstation, Cartridge, etc.) verwendet wird. Katakana-Zeichen sind zwar genau so einfach gehalten wie Ihre Hiragana-Kollegen, sehen jedoch weitaus eckiger aus.

Kanji:

Aus dem Chinesischen stammende Ideogramme, aus denen sich später die beiden Silbenalphabete als vereinfachte Form herausgebildet. Ein Kanji, das mitunter aus bis zu 23 Strichen bestehen kann, beschreibt meist nur ein einzelnes Wort. Seit der Rechtschreibreform in den Vierzigern dieses Jahrhunderts sind in Japan nur noch spärliche 1.945 Zeichen gebräuchlich. Oftmals gibt es für einen Laut (z. B.: SHI) mehrere vermeintlich passende Kanji - hier entscheidet in geschriebener Form die Schreibung, welche letzten Endes die eigentliche Bedeutung festlegt. Es kann vorkommen, daß selbst erwachsene Japaner bei einer Unterhaltung im "Zweifelsfall" das betreffende Kanji mit dem Finger in die Luft oder auf die Handfläche malen.

A

- Abbruch
キャンセル, 中止
- Action
アクション
- Achtung
注意
- Adventure
アドベンチャー
- Analog-Controller
アナログコントローラー
- an/aus (mit/ohne)
あり/なし
- ansehen
みる【見る】
- Arcade
アーケード
- auswählen
選ぶ

D

- Daten
データ
- Datum
日付
- Dreamcast
ドリームキャスト
- Deutsch
ドイツ語

E

- einfach
易しい
- Einstellungen
設定, セット, セッティング
- Ende
終了
- Englisch
英語

B

- Backup
バックアップ
- Battle
バトル
- Bedienungsanleitung
取扱説明書
- Beschluß
決定
- beginnen
はじめる【始める】
- beenden
おわる【終わる】, やめる【止める】



Die ersten drei Buchstaben in der zweiten Zeile bedeuten "Load" (die ganze Zeile heißt wörtlich "Laden gemacht werden?"). Dann folgt "ja" und "nein".

C

- Cartridge
カートリッジ
- Controller
コントローラ
- Controller Pak
コントローラパック
- Control-Pad
コントロールパッド

F

- Fahrer
ドライバー
- File
ファイル
- fortsetzen
つづける【続ける】

G

- Game
ゲーム
- Game Boy
ゲームボーイ

H

- Haupt-...
本体
- High Score
ハイスコア

I

- Internet
インターネット
- Item
アイテム



Pfeil oben: hier geht es ums "Auswählen" (letzte beiden Kanji-Zeichen) der Optionen mit den Richtungstasten des Steuerkreuzes. Pfeil unten: Auch die Soundoption ("Stereo"/"Mono") sind gut zu erkennen.

(THE HOUSE OF THE DEAD 2)のセーブファイルを

ポート A 拡張ソケット 1
にみつめました

ロードが終了しました

Die obere Zeile verrät Euch, daß es hier um eine "Speicherdatei", also einen Spielstand geht, in der unteren Zeile versteckt sich wieder ein "Beenden" ("Das Laden wurde beendet")

J

ja
はい
Japanisch
日本語

K

Karte
マップ
Kopfhörer
ヘッドホン
Kopie
コピー
Kurs
コース



L

laden
ロード
Level
レベル
löschen
けす【消す】

M

Mario
マリオ
Memory-Card
メモ리카ード
Menü
メニュー
Modem
モデム
Modus
モード
mono
モノラル

N

nein
いいえ
Nintendo
任天堂
Nintendo 64
ニンテンドウ 64

P

Paßwort
パスワード
Playstation
プレステーション
Punkte
点, スコア



Diese beiden Auswahlpunkte zu übersetzen sollte jetzt eigentlich kein Problem sein.

R

Rennen
レース
Reset
リセット
Runde
ラウンド
Replay
リプレイ
Retry
リトライ

S

Schaden
ダメージ
schwer
難しい
Schwierigkeitsgrad
難易度
Sega
セガ
Sony
ソニー
Soundtest
サウンドテスト, 音楽試聴
Spracheinstellungen
言語の設定
speichern
セーブ
Spielfigur
プレイヤー, キャラクター
Stage
ステージ



Standard Einstellungen

初期設定
Start
スタート
stereo
ステレオ
System
システム, 本体

T

Team
チーム
Team Battle
チームバトル
Time Attack
タイムアタック
Track
トラック

U

Uhrzeit
時刻
unendlich
無制限

V

Versus
バーサス, 対戦
Vibration
振動
VMS
バーチャルメモリ

W

Waffe
武器
wechseln
チェンジする

Z

Zeit
タイム, 時間
Zeitlimit
制限時間



DICKES ES EINDE



Andere Länder andere.....

Nach diesem Exkurs in die Sprache der aufgehenden Sonne, stellt sich natürlich die Frage ob es denn ausreicht, ein klein wenig Nachhilfe in japanischer Sprache zu geben. So ist zwar den meisten von Euch klar, daß in Japano-Games mit der O-Taste und nicht wie bei uns mit X-Taste bestätigt wird. Doch wie sieht es mit den typischen Verhaltensregeln in anderen Ländern aus? Daß in GTA-London z.B. auf der linken Straßenseite gefahren wird, läßt sich ja nach dem x-ten Frontalcrash erahnen. Aber welche Dinge muß man z.B. in japanischen Schulmädchen-RPGs beachten und was darf man dort auf keinen Fall tun (abgesehen von

den Sachen, die unsere gute Kinderstube so wieso verbietet), wie schnell darf man bei Densha de Go wirklich fahren und überhaupt; tanzt unser Daxer bei *Dax Dax Revolution* überhaupt richtig? Ihr seht, es bleiben noch genug Fragen offen, um das eine oder andere Special damit zu füllen. Ach ja, alle die bei unserer *Get Bass*-Verlosung aus der letzten Ausgabe mitgemacht haben, müssen sich leider noch etwas gedulden. Die Gewinner werden erst in der nächsten Ausgabe präsentiert. Ob der als Hauptpreis erwählte Fisch solange in Dirks Schublade frisch bleibt, ist ein anderes Thema.



WIE'S LÄUFT

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

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

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

IMPRESSUM

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

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

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

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

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der 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
Titel-Artwork: GT Interactive

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

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1999

Anzeigenleitung: Alan Markovic, verantwortl. für Anzeigen

Anzeigenmarketing: Simone Müller (-1277), Ilka Krebs (-1275)

Markenartikel-Anzeigen: Christian Buck (-1106)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Edith Hufnagel (-1474)

International Account Manager: Andrea Rieger (Tel. 08104/668458, Fax 08104/66 84 59)

Bestell- und Abonnement-Service:
 VIDEO GAMES Aboservice CSJ,
 Postfach 14 02 20, 80452 München,
 Tel.: 0 89/2 09 59-138, Fax: 0 89/2 09 59-122
 Einzelheft: DM 6,50

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 67,20,
 EUR 34,36 (inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 91,20,
 EUR 46,63 (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: Jahresabonnementspreis: sFr. 67,20

Schweiz: Jahresabonnementspreis: sFr. 67,20
 Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

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

Erscheinungsweise: monatlich

Vertriebsleitung: Gabi Rupp

Leitung Herstellung: Marion Stephan

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

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

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

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 08121/95-1450, Fax: 08121/95-1685

Geschäftsführer: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

Verlagsleitung, Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt

Anschrift des Verlages:
 WEKA Consumer Medien GmbH
 Gruber Straße 46a, 85586 Poing
 Telefon 08121/95-0, Telefax 08121/95-1199

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.

© 1999 WEKA Consumer Medien GmbH

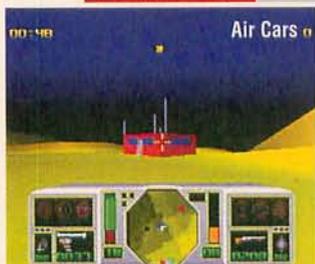


ATARI

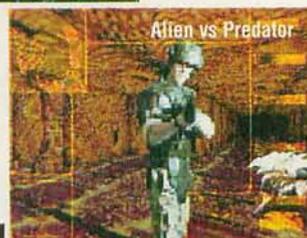
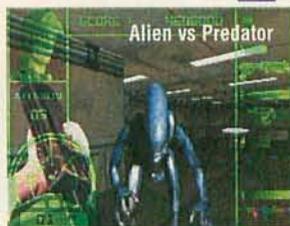
Was sind besten Jaguar-Games?
Was taugt das Jag-CD? War die Konsole
wirklich 64 Bit? Werden eigentlich immer
noch Spiele für die Raubkatze program-
miert? Was hat es mit der Catbox auf sich?
Taucht ein mit uns in die faszinierende
Welt der bis dato letzten Atari-Maschine!

JAGUAR

Nach dem als bisher einmaliges Desaster in die Videospiegelgeschichte eingegangenen Jahr 1983 mit dem Untergang sämtlicher Systeme brauchte auch der damalige Riese Atari aus Sunnyvale sehr lange, bis er sich wieder aufrappelte und Ende '93 in den USA zum vernichtenden Schlag gegen die 16-Bit-Systeme Mega Drive und Super Nintendo ausholen wollte. Immerhin drei Jahre Entwicklungsarbeit steckten in der von IBM hergestellten Hi-Tech-Hardware mit fünf hochkarätigen Prozessoren, über die sich die Fachwelt noch immer nicht hundertprozentig im klaren ist, ob es sich wirklich um eine 64-Bit-Maschine handelt. Die Fakten sagen folgendes: Die fünf Prozessoren sitzen auf drei Chips ("Tom" und "Jerry" sowie der gute alte Motorola 68000er, der auch im Mega Drive seine Dienste verrichtet) und können – gute Programmierung vorausgesetzt – parallel laufen. Es sind jedoch nur der Object Processor und der Blitter (die auf Tom sitzen) echte 64-Bit-Komponenten. Der Digital Signal Processor (für Sound zuständig) und die G(raphics) P(rocessing) U(nit) sind dagegen nur 32-Bit, und der 68000er, wie allgemein bekannt, lediglich 16-Bit, obwohl er vom Jaguar-Designer John Mathieson selbst als die CPU angegeben wird. Mit ein Grund für die Integration dieses Chips war eben die Konvertierungsmöglichkeit der Amiga- und Mega-Drive-Spiele, da in jenen Kisten ebenfalls ein 68000er werkelt. Ob es nun für einen "echten" 64-Bitter ausreicht, daß der Datenbus eben diese Breite aufweist, oder ob alle Komponenten diese Eigenschaft haben müssen, sei dahingestellt. Unmißverständlich klar ist jedoch, daß die Raubkatze den 64-Bit-Beweis in Form von adäquater Software bis heute schuldig geblieben ist – sieht man mal von guten Ansätzen im 3D-Shooter *Alien vs. Predator* ab, der sich Ende '94 aber auch nur in einer Ebene abspielte und keinerlei



Höhenunterschiede via Treppen oder ähnliches bot. Rein nach der Papier-Form wäre die Hardware für einiges gut gewesen: High-Speed-Scrolling, Texture Mapping, Morphing, Gouraud Shading, Transparenzen, Rendering und Rotation von Objekten, um nur einige zu nennen. Wenn man dann jedoch sieht, was die Entwickler seit dem Debut-3D-Shooter *Cybermorph* (hier von Texture Mapping zu sprechen wäre eigentlich vermessen – einfarbige Texturen gab es auch schon bei *Star Fox* auf dem SNES. Was allerdings im Frühjahr '95 (wohlgemerkt zur Zeit des PlayStation-Debuts) bei *Air Cars* (ein 3D-Shooter mit Multiplayer-Link-Option für bis zu acht Spieler von MidNite Entertainment) vor allem grafisch (Wertung: 20 %) geboten wurde, war eine Frechheit. Statt dessen versorgte man die nach Neuheiten lechzende Fangemeinde mit – zugegebenermaßen sehr guten – Remakes alter Klassiker mit 2000-Zusatz (z.B. *Tempest*, *Defender* oder *Breakout*) und kopierte hemmungslos die aktuellen Hits der 16-Bit-Konkurrenz, ohne jedoch spielspaßtechnisch gleichziehen oder gar die verborgene Power der Raubkatze einsetzen zu können: *Kasumi Ninja* war z.B. eindeutig von Midways *Fatality*-Prügler abgekupfert, und *Atari Karts* ein wirklich dreister *Mario Kart*-Clone.



Schwer machten der Firma auch die mangelnde Verarbeitungsqualität und das fehlende Timing ihrer Produkte und derjenigen der Third-Party-Hersteller zu schaffen: Die an sich geniale Catbox (siehe Bild) wurde hinten an die Konsole angesteckt und bot eine Reihe wichtiger Anschlüsse wie RGB, S-Video, Composite, Kopfhöreranschluß und Link-Kabel-Slot, zeichnet sich aber durch eine Haftfähigkeit wie ein drei Jahre alter Aufkleber aus. Lustig kommt da schon eher das Booklet zum erwähnten Id-Shooter. Nachdem man auch bei der Einführung des Double-Speed-CD-Add-Ons die Zeichen der Zeit verkannt hatte (viel zu spät, lausige Verarbeitung, siehe Kasten) und das Aufkommen der "echten" Next-Gen-Konsolen Saturn und PlayStation mitansehen mußte, entschloß man sich zu einer radikalen Preissenkung von anfangs ca. 550 bis 600 Mark auf 300 und mittlerweile geradezu lächerliche 99 Mark und positionierte die als absolute Killer-Hardware designte Kiste marketingtechnisch "irgendwo zwischen" der 16-Bit- und der 32-Bit-Generation. Immerhin scheint die Hardware so schwachbrüstig nicht zu sein – es gibt bis jetzt keinen funktionierenden Jaguar-Emulator im Netz! Alle Raubkopierer und sonstige Freunde kostenloser Software sehen in die Röhre, denn im Gegensatz zu Sony arbeitete Atari schon von Anfang an an einem wirksamen Kopierschutz für Jag-CDs. Wenn man



sich in anderen Bereichen auch so angestrengt hätte, wären es vielleicht deutlich mehr als die kümmerlichen 13 Spiele geworden,

die sich bis jetzt im Laufwerk loyaler Fans drehen. Angekündigt wurde ja ziemlich viel für den 64-Bitter, doch aus dem Prototypen-Stadium kamen viele Dinge wie Lightguns, Mäuse, Virtual-Reality-Helme und Konsorten nicht heraus – klar: Welche Software sollte so etwas auch unterstützen? Als im Juni, über ein Jahr nach der Preview-Version, die fertige Version vom "Virtua-Fighter-Killer" *Fight For Life* (vom VF-Macher Jean-Yves Bertrand!) bei uns hereinschneite, glich das zu Zeiten von *Tekken 2* und *Toshinden 2* einem Offenbarungseid für Atari (Spielspaß 32 %), und wir entschlossen uns, die Berichterstattung über die Raubkatze einzustellen. Was jetzt alles vielleicht ein wenig negativ geklungen hat, ist jedoch sofort vergessen, wenn Ihr zum ersten Mal das *Tempest 2000*-Modul mit seinem genialen Spielprinzip und dem unübertroffenen Soundtrack in der Konsole versenkt habt. Allen Unkenrufen zum Trotz: Aus diesem Holz sind wahre Hit-Spiele geschnitzt, die auch Jahr(zehnte) später noch begeistern können. Ich für meine Person werde mir jedenfalls für schlappe 200 Mark die Konsole plus dieses Modul zulegen. Jaguar-Fans aufgepaßt: Die Katze ist noch nicht ganz beerdigt – es werden nach wie vor Spiele wie *Gorf 2000*, *Battlesphere* oder der *R-Type*-Clone *Native* von Duranik (wie bitte, wer?) angekündigt – dabei handelt es sich aber eher um Hobby-Programmier-Projekte. rk



Komplettübersicht

JAGUAR

-Modul-Games

Nachfolgend präsentieren wir Euch die 50 offiziell erschienenen Jaguar-Spiele mit seinerzeitiger VG-Spielspaßwertung (sofern getestet) und unserer heutigen Einschätzung für Exoten-Liebhaber auf einer Skala von 1 (Schrott) bis 5 (Must-Have). Bedenkt, daß diese Wertung ausschließlich im Jaguar-Universum gilt: Ein 5-Sterne-Jag-Spiel muß noch lange nicht mit aktuellen Dreamcast-Hits mithalten können (außer *Tempest 2000* - dies ist die absolute Perle unter den 5-Star-Games!)

Titel	Genre	VG-Wertung	In Ausgabe	Wertung heute
Tempest 2000	Shooter	80	10/94	*****
Alien vs. Predator	3D-Shooter	90	11/94	*****
Defender 2000	Shooter	76	5/96	*****
Rayman	Jump'n'Run	81	8/95	*****
Indiziert	3D-Shooter	--	--	*****
Iron Soldier 2	3D-Action-Strategie	--	--	*****
Worms	Action-Strategie	--	--	*****
NBA Jam T.E.	Basketball	--	--	*****
Breakout 2000	Action	--	--	****
Pitfall	Jump'n'Run	85	11/95	****
Syndicate	Strategie	86	5/95	****
Theme Park	Wirtschafts-Sim	82	5/95	****
Indiziert	Strategie-Action	80	4/95	****
Iron Soldier	3D-Action-Strategie	83	2/95	****
Flashback	Jump'n'Run	--	--	****
Atari Karts	Rennspiel	72	3/96	****
Troy Aikman Football	Football	77	SoHeft 8	****
Missile Command 3D	Shooter	--	--	****
Super Cross 3D	Rennspiel	--	--	***
Ruiner Pinball	Flipper	--	--	***
Towers 2	3D-Shooter	--	--	***
Pinball Fantasies	Flipper	72	8/95	***
Sensible Soccer	Fußball	78	7/95	***
Kasumi Ninja	Digi-Beat'em Up	69	3/95	***
Val d'Isère	Winter-Action	81	2/95	***
Dragon	Beat'em Up	69	1/95	***
Evolution Dino Dudes	Knobel-Action	67	10/94	***
Raiden	Arcade-Shooter	60	10/94	***
Indiziert	3D-Shooter	--	10/94	***
Power Drive Rally	Rennspiel	68	1/96	***
Fever Pitch Soccer	Fußball	72	1/96	***
Zero 5	Shooter	--	--	**
Flip Out	Geschicklichkeit	--	--	**
Zoop	Geschicklichkeit	--	--	**
I-War	Action	--	--	**
Super Burnout	Rennspiel	58	9/95	**
White Men can't jump	Streetball	56	9/95	**
Ultra Vortek	Beat'em Up	45	11/95	**
Hover Strike	Shooter	60	6/95	**
Bubsy	Jump'n'Run	5	9/95	**
Aircars	3D-Shooter	52/80 (Multi)	2/95	**
Zool 2	Jump'n'Run	71	2/95	**
Chequered Flag	Rennspiel	58	1/95	**
Brutal Sports Football	Action-Sport	50	1/94	**
Cybermorph	3D-Shooter	59	10/94	**
Attack of Mutant Penguins	Action-Puzzle	60	1/96	**
Fight for Life	3D-Beat'em-Up	32	6/96	**
Crescent Galaxy	Shooter	25	10/94	*
Club Drive	Rennspiel	35	1/95	*
Double Dragon 5	Beat'em Up	39	6/95	*



Die 13 Jag-CD-Games

Vid Grid	630 MB
Worl Tour Racing	535 MB
Battlemorph	533 MB
Myst	486 MB
Blue Lightning	475 MB
Space Ace	433 MB
Highlander	404 MB
Iron Soldier 2	404 MB
Braindead 13	368 MB
Hover Strike	366 MB
Dragon's Lair	303 MB
Primal Rage	273 MB
Baldies	75 MB



Das Jag-CD oder Qualität à la Atari

Die 10 größten Fehler Ataris beim

JAGUAR

Die 10 größten Fehler Ataris beim Jaguar

1. Kein einziges vernünftiges Renn- und Prügelspiel.
2. Das völlige Fehlen von System-Sellern.
3. Miese Verarbeitung (vor allem beim CD-ROM).
4. Zu viele mittelmäßige Kopien von Hits auf anderen Plattformen.
5. Zu starke Konzentration auf Revival von Oldies aus eigenem Hause.
6. Außer *Alien vs. Predator* kein würdiges 64-Bit-Spiel.
7. Zu späte Einführung des CD-ROMs.
8. Nur Mittelsmaß bis Müll zum Release (*Cybermorph*, *Crescent Galaxy*, *Raiden*, *Evolution Dino Dudes*).
9. Amiga-Konvertierungen, die keinen interessieren.
10. Nur 50 Spiele in all den Jahren.



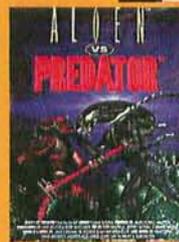
Joypad-Layover



Da das Jag-Pad irgendwie wie eine Kreuzung aus Sega-Mega-drive-Pad und TV-Fernbedienung anmutet, gab's bei vielen Games diese Layovers (siehe Pic), die man einfach über die Tastatur steckte und so z.B. bei einschlägigen 3D-Shootern sämtliche Waffen auf Knopfdruck switchen konnte, ohne zeitraubend in einem Menü zu wühlen – sehr praktisch!

Special Editions & Goodies

In diesem Punkt hat man die Atari-Fangemeinde auch ziemlich im Regen stehen lassen. Ein paar Highlights gibt's aber dennoch: Käufer vom Digi-Fighter *Kasumi Ninja* (warum das nicht indiziert ist, weiß wohl nur die BPJS – dagegen ist der bekannte Midway-Fighter zahm wie ein Kätzchen) bekamen ein schmuckes Stirnband mitgeliefert. Außerdem gab's ein Riesen-AvP-Promo-Poster (heutiger Sammlerwert ca. 70 Mark) und den Rave-Soundtrack zum genialen Remake *Tempest 2000*, den sich kein Fan entgehen lassen sollte.



Jaguar-Technik in der Spielhalle

Nach dem Release der 64-Bit-Maschine lizenzierte Time Warner Interactive die aufgebohrte Jaguar-Technik (mehr Speicher, andere Architektur etc.) für Spielhallenautomaten. Für dieses als "CoJag" bekannte System erschienen immerhin zwei Spiele – beides indizierte Lightgun-Shooter mittelmäßiger Qualität mit grausigen Animationen von Midway, bei denen man auf Digi-Zombies und -soldaten ballerte. Gerüchten zufolge soll es noch ein drittes Spiel – ein *Bust-a-Move*-Clone namens *Freeze* bis zur Beta-Testphase geschafft und dann vom Test-Publikum gnadenlos abgeschossen worden sein.



Die aufgeräumte Jaguar-Platine: 64-Bit-Technik

Kompatibilität

In diesem Punkt hat Atari wirklich (fast) vorbildhaft im Sinne der Spieler gearbeitet. US-NTSC-Katzen und EU-PAL-Geräte sind voll kompatibel – lediglich das 50Hz-Syndrom und die PAL-Balken machen sich bei hiesigen Geräten negativ bemerkbar – dieses Problem konnte man aber durch einen Umbau plus ein RGB-Kabel in den Griff bekommen. Lediglich bei Verwendung eines Link-Kabel ist es nicht möglich PAL- und NTSC-Geräte zu verbinden.



Voller Vorfreude auf dieses Special orderten wir dieses ominöse Laufwerk mit vier Spielen für DM 180,- beim einschlägigen Händler (Spielraum, Tel: 09131/205093, <http://www.videospiele.com/spielraum>) und siehe da: Kaum auf die Konsole aufgesteckt, tat sich ... erstmal nichts. Nach gewaltsamem Drücken ("Stell Dich mal drauf, Sönke!") wurde das Add-On immerhin erkannt, stieß die *Iron Soldier* 2-CD aber entsetzt als Fremdkörper ab. Von der miesen Verarbeitungsqualität schon erstaunt ("Was meinst Du, Christian – übersteigt der Materialwert dieses Utensils den einer Colaflasche?"), tauschten wir es natürlich um, aber es trat keine Besserung ein: Weiterhin zierte eine grinsende goldene CD mit Fragezeichen unseren Bildschirm – wir haben natürlich mit zwei Grundkonsolen (PAL und NTSC) sowie allen erdenklichen Netzteilen getestet. Also auch Laufwerk Nr. 2 über den Jordan. Letzte Chance: Unser alter Kollege Wolfi bunkert seit einigen Jahren ein originalverpacktes CD-ROM in seiner Sammlung. Doch auch dieser in Frischhaltefolie liebevoll gehütete und noch nie ausprobierte Schatz tat keinen Mucks im Spielzimmer (und Wolfi war dem Selbstmord nahe). Fazit: Drei Ausfälle bei drei Testmustern sind des Guten zuviel und einfach unzumutbar. Diese Investition solltet Ihr Euch einmal aus diesem, zum zweiten aus dem Grund reiflich überlegen, daß die lediglich 13 verfügbaren Jag-CD-Games nicht mehr als einen Sammlerwert haben. Ach ja: Wer unter Euch tatsächlich so ein funktionierendes Teil besitzt, kann uns gerne seine Erfahrungen schildern.



Lost Games

Groß angekündigt, aber nie erschienen: Die Spiele vieler renommierter Hersteller, die Ihr Jaguar-Engagement nach dem unbefriedigenden Stand der Dinge zurückzogen, wie

- Demolition Man (Virgin)
- Tiny Toon Adventures (Konami)
- Brett Hull Hockey (Accolade)
- Legion of the Dead (Rebellion)
- Creature Shock (Virgin)

Star Ocean - The Second Story

SHORTCUT

- +++ Grafik, Sound
- +++ Story
- +++ Skill-System
- gewöhnungsbedürftige Kampfsequenzen



Die Zaubersprüche wurden großartig in Szene gesetzt.

In der Fantasy-Welt geht's wieder drunter und drüber. Vor ein paar Monaten erschütterte ein gewaltiger Kometeneinschlag den Planeten Expel. Dieser Komet, von den Einwohnern "Sorcery Globe" genannt, scheint eine recht merkwürdige Auswirkung auf die Flora und Fauna von Expel zu haben: Sonst (zumindest zum Großteil) friedliche Tiere drehen total durch und greifen immer wieder Expels Einwohner an – nicht mehr lange, und diese Situation wird untragbar. Soweit zur Hintergrundgeschichte von *Star Ocean – The Second Story*, die vielleicht nicht unbedingt zu Begeisterungstürmen hinreißen kann. Doch haltet ein, tapfere Recken – dies ändert sich sogleich.

Nach dem zwar dezent ruckelnden, aber trotzdem genial cinematischen Vorspann werdet Ihr vor eine entscheidende Wahl gestellt. Zwischen **zwei Hauptcharakteren**, Claude C. Kenni, einem 19jährigen Space-Kadetten, und Rena Lanford, 17, Zauberin, sollt Ihr Euch Euren Favoriten aussuchen. Doch wählt mit Bedacht, denn diese Entscheidung beeinflusst stark das nun folgende epische Abenteuer.

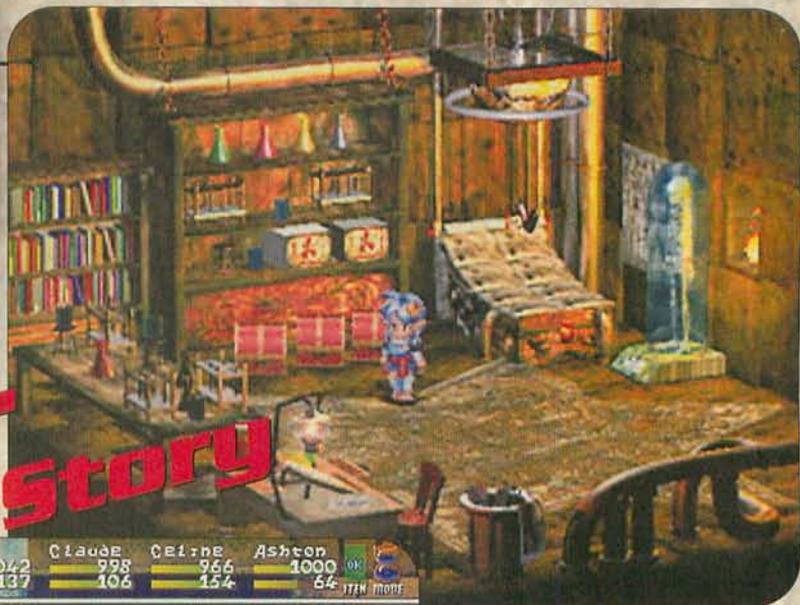
Multiple Story

Gleich am Anfang des Spiels lernen sich die beiden Protagonisten in einem Wald



kennen, wo Rena gerade von einem furchteinflößenden Monster angegriffen und von Claude gerettet wird. Was Rena zu diesem Zeitpunkt noch nicht weiß: Claude kommt gar nicht von Ihrem Planeten. Als Erdling wurde er durch einen dummen

Zufall bei einer Weltraum-Außenmission nach Expel gebeamt und streunt jetzt durch die Lande, um wieder einen Weg nach Hause zu finden. Durch Renas Rettung glauben die Einwohner ihres Heimatdorfes, daß Claude **der Auserwählte** sei, der gekommen ist, um die Welt zu retten. Deshalb bittet ihn der Älteste, ob er nicht die beängstigenden Ereignisse, die seit dem Kometeneinschlag vor sich gehen, näher untersuchen könne. In der Hoffnung, durch dieses Abenteuer einen Hinweis für seine Heimreise zu finden, stimmt Claude zu und macht sich am nächsten Tag zusammen mit Rena, die es sich nicht nehmen ließ, auch mitzugehen,



In den Tiefen der Dungeons finden sich des öfteren Schatzkisten mit zum Teil wertvollem Inhalt.

In den Kämpfen wird schnelle Action groß geschrieben.

Bei malerischem Sonnenuntergang macht Ihr Euch auf zum Bergdungeon.



auf den Weg. Im Laufe ihrer Erkundungen schließen sich rollenspieltypisch noch zahlreiche Charaktere Eurer maximal **acht Personen** umfassenden Party an. Der Hauptplot ist dabei im Grunde genommen bei Claude und Rena derselbe, die Auswirkungen der Charakterwahl merkt Ihr bei den zahlreichen Subquests. Des öfteren spielt Ihr nämlich nur mit Eurer Hauptfigur (z.B. bei sogenannten Private Actions oder wenn sich die Gruppe aufsplittet) ganz individuelle Missionen. Je nachdem, wie Ihr Euch in den diversen **Multiple-Choice-Gesprächen** entscheidet, können sich auch gänzlich unterschiedliche Outros ergeben. Um wirklich alles zu sehen, müßt





Manchmal erscheint dieses Private-Action-Symbol am Screen. Jetzt könnt Ihr entscheiden, ob Ihr zwischendurch ein Szenario nur mit Eurem Hauptcharakter bestreiten wollt.

Ihr *Star Ocean* also öfters durchspielen.

Das Skill-System

Nahezu unendlichen Spielraum zum Ausprobieren bieten Euch die Skills, die jeder Charakter erlernen kann. 46 Einzel-Fähigkeiten, die Ihr später zu Special- und Gruppen-Skills ausbauen könnt, stehen Euch dabei zur Verfügung. Wollt Ihr z.B. Eure eigenen Items kreieren, ist dies dank spezieller Fertigkeiten kein Problem. Entweder Ihr malt Gemälde und verkauft diese teuer weiter, schmiedet Eure eigenen Rüstungen, kocht nahrhafte Gerichte zur HP-Auffüllung oder geht im Gelände auf Schatzsuche. Der Scout-Skill hilft Euch, Gegner zu finden (Stichwort: EXP-geiern) oder, wenn Eure Party stark angeschlagen ist, diesen aus dem Weg zu gehen. Andere Skills verhelfen Euch wiederum zu neuen Angriffsmethoden, um den Gegnern noch stärker entgegenzutreten zu können. Auch auf den Status der Figuren haben diese Fertigkeiten direkten Einfluß und steigern bei einem Level-Up zusätzlich noch einmal Werte wie Intelligenz, Stärke oder Widerstandskraft.

Das nächste innovative Feature an *Star Ocean* ist das Kampfsystem. Ihr kämpft nicht etwa rundenweise (wie in *Lunar*) oder mit dem ATB-System (*Final Fantasy*),

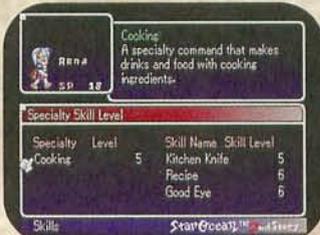
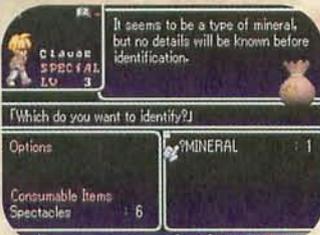
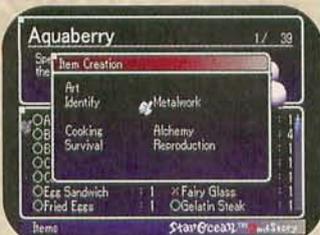
sondern bratet den Feinden in **Echtzeit** eins über. Dabei steuert Ihr mit dem D-Pad (Analogstick) den gewählten Kämpfer durch die Kampfarena, der Rest wird von der CPU gesteuert. Der könnt Ihr aber vorgeben, wie sie sich zu verhalten hat. Soll z.B. der Kämpfer den schwachen Kleriker beschützen oder doch lieber sofort zum Nahkampf übergehen? Oder wäre es vielleicht besser, wenn die Magierin nicht sofort ihre stärksten Zau-

nicht einmal den Hauch einer Chance, auch nur einen Gegentreffer zu landen – was dann allerdings auch für den umgekehrten Fall gilt.

Klasse Präsentation

Ähnlich wie *Final Fantasy VIII* (und auch VII) bewegt Ihr Euch auf einer frei drehbaren dreidimensionalen Landkarte durch die Gegend. Betretet Ihr eine spezielle Location wie etwa Städte oder Dungeons, wird umgeblendet, und Ihr findet Euch in einer schmeckenden Render-Umgebung wieder. Die Grafik ist dabei wunderschön gelungen und wartet mit zahlreichen netten Details (Spiegelungen der Figuren im Wasser etc.) auf. Einzig die flachen **Sprite-Figuren** wissen sich hier nicht recht ins Gesamtbild einzufügen. Auch der stimmungsvolle orchestrale Soundtrack (unbedingt mit Stereoanlage / Dolby Surround spielen!) ist qualitativ auf sehr hohem Niveau anzusiedeln. Das Navigieren in den verschachtelten Menüs gestaltet

sich anfangs zwar etwas schwierig (Hilfe! Was sind Talents? Wie mache ich meine Items?), stellt aber nach einer gewissen Einarbeitungszeit kein Problem mehr dar – alle Objekte und Menüpunkte werden in einem gesonderten Fenster genau beschrieben und erklärt. Und zur Not könnt Ihr ja immer noch das Booklet (BÄÄÄÄH!) lesen. Der Schwierigkeitsgrad ist am Anfang noch eher locker und fordert versierte RPGler kein bißchen, was sich nach ein paar Stunden aber **gewaltig ändert**. Da müßt Ihr dann schon sehr genau darauf achten, wie Ihr Euch auf dem Kampffeld bewegt und mit welchen Zaubersprüchen Ihr angreift. Bis auf das Kampfsystem, das vermutlich nicht allen Rollenspielern gefallen dürfte, gibt



bersprüche auspackt und dann nach kurzer Zeit ohne MPs dasteht? All dies könnt Ihr der CPU vorgeben, handelt sie dann immer noch nicht nach Euren Wünschen, dann wechselt Ihr einfach mit dem Kreis-Button auf den Charakter, der nicht nach Euren Wünschen handelt und steuert ihn selber. So hängt es nicht mehr nur von Euren Charakterwerten ab, ob und wieviele HPs Euch z.B. ein Zauberspruch abzieht, sondern auch von Eurem Geschick, den feindlichen Attacken auszuweichen. Zugegeben – ein sehr **eigenwilliges und gewöhnungsbedürftiges Kampfsystem** (Wie? Ich kann die anderen Figuren gar nicht kontrollieren?), das sich aber nach einiger Zeit recht gut handlen läßt. Erstmals wird dadurch der



zahlenmäßigen Überlegenheit einer der beiden Parteien Rechnung getragen. Wird z.B. ein Gegner von drei Eurer Recken in die Mangel genommen, hat er

sich *Star Ocean – The Second Story* aber keine Blößen. Die Story ist gut durchdacht, bietet einige unerwartete Wendungen und zahlreiche Nebenmissionen. Durch die verschiedenen Outros sollte auch für genügend Langzeitmotivation gesorgt sein. *Star Ocean* ist ein klarer Kandidat für die Gattung "Daumen nach oben" – unbedingt zugreifen!

cd



Star Ocean

System:	PlayStation
Spieltyp:	Rollenspiel
Datenträger:	2 CDs
Hersteller:	Enix
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dolby Surround, Dual-Shock-Unterstützung
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 130 Mark
Geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	





Lunar Silver Star Story Complete

SHORTCUT

- + tolle Story
- + eingängige Menüführung
- + fein austarierter Schwierigkeitsgrad
- + gutes Kampfsystem
- + hörenswerter Sound
- veraltete Grafik



Vor langer, langer Zeit wurde die Welt Lunar von einer mächtigen, bössartigen Macht bedroht und beinahe ausgelöscht. Zu dieser Zeit erschienen vier unerschrockene Helden auf der Bildfläche, die das Unheil gerade noch abwenden konnten. Diese vier Helden waren die Beschützer der Göttin Althena, der Schöpferin der Welt. Doch all dies ist lange her, und nur noch Mythen erzählen von den alten Abenteuern. Alex träumt schon seit seiner Kindheit von diesen Geschehnissen. Sein größtes Idol unter den vier Helden war der Dragonmaster Dyne, der unter mysteriösen Umständen ums Leben kam – fast jeden Tag besucht er dessen Grabmal. Immer dabei ist sein "Haustier" Nall, eine Art sprechende Flug-Katze ("Ich bin keine Katze!"). Eines Tages, Alex will gerade mit seiner besten Freundin Luna für deren musikalischen Beitrag des in Kürze stattfindenden Dorffestes proben, kommt Ramus, der Sohn des Dorfältesten (ebenfalls ein enger Freund von Alex) auf die Idee, die im Süden gelegene Drachenhöhle zu besuchen. Wenn Alex schon davon träumt, auch ein Dragonmaster zu werden, wäre



Auf der Oberlandkarte reist Ihr von Ort zu Ort – die Gefährten folgen Euch in Reih' und Glied. Monsterattacken müßt Ihr hier übrigens nicht befürchten.

Fire Press



	ALEX	LUNA	RAMUS
	LV 15	LV 15	LV 15
HP	78	82	85
MP			

Die Endgegner beeindrucken nicht nur durch ihre Größe. Dadurch, daß ihre Stärke immer nach Alex' Level berechnet wird, stellen sie immer eine Herausforderung dar.



Im Kampfmenü stehen Euch die üblichen Einstellungen zur Verfügung: Attack, Defend, Magic, Item...

es doch nicht schlecht, wenn sie den legendären weißen Drachen Quark finden könnten, oder? Alex stimmt natürlich sofort zu, und nach einer anstrengenden Reise durch die monsterübersäte, verwinkelte Drachenhöhle finden die drei tatsächlich den alten Drachen. Dieser erkennt sofort des Potential, das in Alex vergraben liegt, und rät ihm, auch die restlichen drei Drachen (den blauen, den roten und den schwarzen) aufzusuchen. Nur wenn Alex die Aufgaben aller vier Drachen bewältigen kann, wird er ein Dragonmaster. So machen sich die drei Teenager (inklusive Nall) auf eine lange Reise, deren Ausgang ihr Leben ändern könnte.

Kleiner Mann in der großen Welt

Die Story des nun schon sieben Jahre alten Spiels (wir erinnern uns: 1992 Mega CD) kann auch heute noch voll überzeugen. Der Weg, bis Alex endlich ein Dragonmaster wird, ist lang und stei-



In jeder Stadt findet Ihr eine Statue von Althena, bei der Ihr Eure HPs und MPs wieder auffüllen könnt.

nig. Auf Eurer Reise durch die Welt von Lunar trifft Ihr zahlreiche verschiedenartige Charaktere, von denen sich einige sogar Eurer maximal fünf Personen umfassenden Party anschließen. Ihr habt jedoch keinen Einfluß auf die Zusammensetzung der Party, die aber mit Kämpfern, Offensiv- und Defensivmagiern immer bestens besetzt ist. Durch viele Dialoge (ja, Ihr müßt wirklich extrem viel lesen!) baut sich eine tolle Beziehung zwischen dem Spieler und den Charakteren auf. Vor allem Nall mit seiner vorlauten Klappe ist immer für einen sarkastischen Dialog zu haben. Auch der Rest, vom trinkfreudigen Dieb Kyle und seiner emanzipierten Freundin Jessica, die ständig im Clinch liegen, oder Nash, dem überheblichen Jungmagier, der seine heimliche Liebe zu Mia nur sehr ungern zugibt, hat Tiefgang und trägt viel zum Spielspaß bei. Bis zum finalen Showdown sind viele Subquests zu lösen, die Euch das eigentliche Hauptziel, die restlichen drei Drachen zu finden, für einige Zeit aus den Augen verlieren lassen. Ob Ihr Euch nun in der Diebesgilde oder der Magiergilde eintragen laßt und dafür harte Aufgaben übersteht, Vane, die fliegende Stadt der Magier aus den Fängen des bösen Vile Tribes befreit oder einen falschen Dragonmaster entblößen müßt – die Aufträge sind verschiedenartig und werden nie langweilig.

Gameplay par excellence

Die große Stärke von *Lunar Silver Star Story Complete* ist neben der fantastischen Story und den charakterstarken Persönlichkeiten vor allem die Spielbarkeit. Von Anfang an werdet Ihr ge-, aber nicht überfordert. Die Gegner in den Dungeons sind in der Regel immer ein bis zwei Levels stärker als Ihr, was aber nicht als unfair, sondern eher als anspruchsvoll zu bewerten ist. Trotzdem kommt Ihr das gesamte Game ohne stundenlanges EXP-geiern aus. Vor allem bei den Endbossen macht dies gar keinen Sinn, da deren Stärke immer nach dem aktuellen Level von Alex berechnet wird und sie so stets eine Herausforderung darstellen – egal wie stark Eure Party gerade ist. Bei den rundenbasierten Kämpfen ist neben den üblichen Werten wie HP, MP, DEF, ATC und so weiter vor allem der Range-Wert zu beachten. Jeder Kämpfer hat einen bestimmten Wert, der angibt, wie weit er sich in einer Kampfunde bewegen kann. So kann ein Held, der mit einer Nahkampfwaffe ganz am rechten Bildschirmrand steht, (anfangs) noch keinen Gegner, der ganz links steht, angreifen. Mit steigendem Level erhöht sich aber auch dieser Wert und ist am Ende des Spiels nicht mehr von so großer Bedeutung. Wichtig ist auch noch die Anzahl der ausführbaren

Was soll denn das? Ihr rettet die Stadt und werdet dafür in den Knast geschickt!



Throw this urchin into the dungeon at once...and execute him for treason in the morning!



Harmony? You call your grunts and moans "harmony"?! More like excruciating pain!

Um den Turm des blauen Drachens aus dem See auftauchen zu lassen, müssen zwei ineinander verliebte Menschen zusammen ein Lied singen – selten hab' ich so schräge Töne gehört.



Don't you feel the power of this song? Don't you feel it stirring your very soul?

Sobald jedoch Alex und Luna die Sache in die Hand nehmen...

sen. Die Magier greifen auf bekannte und bewährte Spells wie Healing, Sleep, Confuse sowie verschiedenste Feuer-, Eis- und Blitzattacken zurück. Die Zaubersprüche unterscheiden sich in ihren Einsatzgebieten: Ob nur ein Feind (1E), eine nahe zusammenstehende Gruppe (EZ) oder gleich alle Gegner (AE) angegriffen werden – das Kürzel vor dem Spruch verriet die Wirkung. Auch die **Menüführung ist vorbildlich** gestaltet und bedarf nahezu keiner Eingewöhnungszeit. Sollen Items getauscht oder im Kampf eingesetzt, die Helden mit neuen Rüstungen ausgestattet oder der Status überprüft werden – alles ist komfortabel mit wenigen Button-Klicks zu erledigen.

Kaufempfehlung?

Auf alle Fälle ja! So liebevoll, wie *LSSSC* designt ist, wird wohl kaum ein echter Rollenspieler daran vorbeikommen. Nun gut, die Grafik ist heillos veraltet und erinnert extrem an selbige 16-Bit Tage, was aber nicht heißen



Uh...are those...Mia's undergarments? L...er...

Nash, der alte Schwerenöter – durchstöbert da einfach fremder Frauen Unterwäsche!

Ein Blick in die Box

Daß Ihr mit knapp 190 Mark relativ tief in die Tasche greifen müßt, hat seinen Grund. Neben den zwei Spiel-CDs enthält die *Lunar Silver Star Story Complete*-Box noch einige Goodies für den Rollenspieler parat. Neben dem 120-seitigem Hardcover-Booklet (mit Lesezeichen) in dem Ihr auch Entwicklerinterviews, genaue Charakterbeschreibungen und sogar die Lyrics zu den Songs nachlesen könnt, und einer netten (taschentuchgroßen) Stoff-Landkarte finden sich noch eine Soundtrack-CD (klingt echt gut!) sowie eine „Making of“-CD in der Box. Vor allem das Making of ist sehr professionell gemacht und bietet mit ca. 20 Minuten Spielzeit genug Platz für zahlreiche Zusatzinformationen.



System:	PlayStation
Spieltyp:	Rollenspiel
Datenträger:	2 CDs
Hersteller:	Working Designs
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	wird mit Soundtrack und Making of CD ausgeliefert, Dual-Shock-Unterstützung
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 190 Mark
Geignet ab:	12 Jahre
Sprachkenntnisse:	

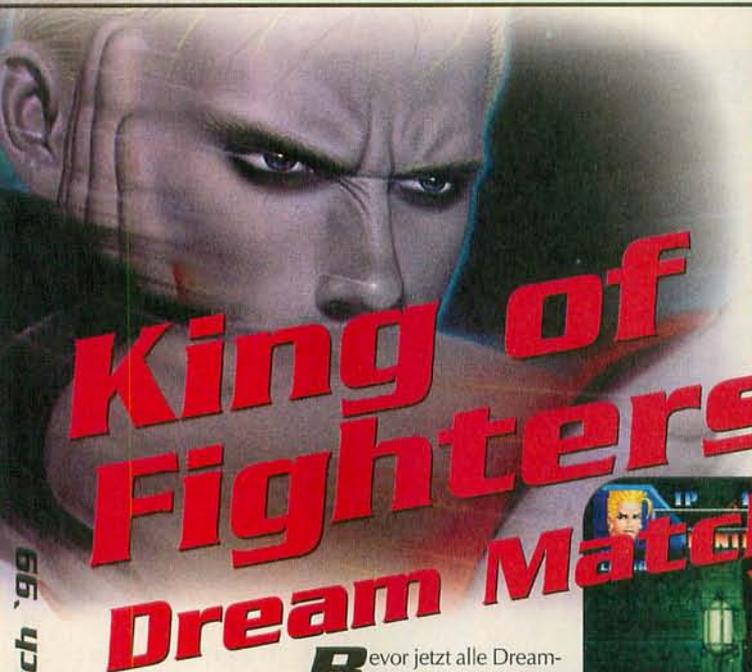


...klappts aber tadellos.



Kopf einziehen! Dicker Brocken von oben!

Attacken: Maximal könnt Ihr in einer Runde bis zu **fünf Mal auf einen Gegner einprügeln**. In keinem RPG dürfen natürlich die magischen Fähigkeiten fehlen, so verfügen auch die *LSSSC*-Helden über zahlreiche übernatürliche Hilfsmittel. Bei den Kämpfern beschränken sich diese auf sogenannte Skilled Attacks, die mit besonders harten Schlägen zu überzeugen wis-



King of Fighters Dream Match '99

SHORTCUT

- +++ 38 Kämpfer
- +++ perfekte Animationen
- +++ einpeitschender Top-Soundtrack
- +++ exklusives Animé-Intro
- keine neuen Spielmodi, Charaktere & Moves

Bevor jetzt alle Dreamcast-Fighting-Fans nach dem Motto "Cool – ein neues King of Fighters exklusiv für uns!" in Jubelstürme ausbrechen, wollen wir Euch gleich auf den Boden der Tatsachen zurückholen. Hinter dem verwirrenden Titel *KoF Dream Match '99* verbirgt sich nämlich nichts anderes als die Umsetzung des letztjährigen Neo-Geo-Hotshots *King of Fighters '98* – das echte '99er-Turnier bleibt vorest den eingefleischten SNK-Anhängern vorbehalten (siehe Preview in dieser Ausgabe). Als kleinen Trost werdet Ihr nach dem Einschalten aber mit einem in der Tat exklusiven und fein animierten Animé-Intro von knapp drei Minuten Dauer empfangen, das einen erbitterten Kampf zwischen den Superstars und Erzfeinden Kyo "Feuerhändchen" Kusanagi und Iori "Beinfessel" Yagami zeigt und in schneller Schnitffolge zwischendurch alle **38 (!) spielbaren Charaktere** kurz vorstellt. Von den legendären Teams *Fatal Fury*, *Art of Fighting* über *Psycho Soldier*, *Ikari Warriors* bis hin zum *KoF '94 USA-Revival-Team* und dem Superbabe-Trio Mai, King und Chizuru bekommt Ihr hier in einem Spiel die Crème de la Crème an Kämpfern aus sage und schreibe 15 Neo-Geo-Hit-Beat'em-Ups geboten. Insgesamt sechs CPU-Teams müßt Ihr in einem Fight drei gegen drei schlagen, um dem Cyborg-Zombie und finalen Boß Rugal Bernstein in seinem gesunkenen Zerstörer gegen-überreten zu können.



System:	Dreamcast
Spieltyp:	2D-Beat'em-Up
Datenträger:	1 GD
Hersteller:	SNK
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	nein
Features:	Link zu Neo Geo Pocket
Schwierigkeit:	4-7
Preis:	ca. 140 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Sprachkenntnisse:	



Grafisch wurden die alten Neo-Geo-Stages nur minimal verändert: Ein Polygon-Objekt hier, ein Auto da ...

Kyo Kusanagi bereitet sich auf seinen Flame-Explosion-Desperation-Move vor.

KoF 'DM 99 ist eine Top-Umsetzung: alle Animationen und minimale Ladezeiten!



Neue 3D-Stages?

Apropos Stages: Um die neun Arenen des Originals rankten sich ja mittlerweile die wildesten Gerüchte – von total umgemodelt bis hin zu 3D-Elementen und echten 3D-Stages wurde hier alles phantasiert. Die Wahrheit ist, daß die Fighting-Spots von Japan bis USA in der Tat anders sind – die Unterschiede sind jedoch so minimal, daß sie nur echten KoF-Kennern auffallen: Die Boote vor dem Korea-Tempel und die große Pagode auf dem China-Fluß sind nun **aus Polygonen zusammengesetzt**, außerdem fliegen die Möwen dort nun in die Tiefe, anstatt nur im Hintergrund oder im Vordergrund. Des weiteren findet sich ein neuer roter Sportflitzer in der Osaka-City-Stage und in der Bahnhof-Stage fährt der riesige Schnellzug nun live bis vor die Duellanten. Am auffälligsten sind aber die beweglichen Aliens und die Haie, Rochen und andere Meerestiere, die nun Eurem Bemühen zuschauen, Boß Rugal ohne Continue-Roulette-Cheats zu schlagen. Kurz: In punkto Stages wurde viel Wind um ein paar wenige kosmetische Änderungen



gemacht. Die Frage nach den Ladezeiten, die den SNK-Ports auf der PlayStation meist den K.O. versetzt haben, ist da schon weitaus interessanter. Hier gibt es sehr Positives zu berichten: Ca. fünf Sekunden für eine neue Arena plus die ersten zwei Fighter sowie ca. drei Sekunden für jedes weitere Team-Mitglied sind ein Wort – das läßt sich in Kauf nehmen. Warum jedoch **kein einziger neuer Spielmodus** – abgesehen von den Neo-Geo-Pocket-Kinderspielerien – den Weg auf die GD fand, erstaunt dagegen schon ein wenig – Team Battle, Single Battle, Survivor und Training gab es auch schon letztes Jahr. Und wer kauft sich schon extra ein Neo Geo Pocket plus *King of Fighters R2* plus Linkkabel (siehe Special in dieser Ausgabe), um Charaktere mit ein paar





Neu: Jetzt schauen Euch weiße Haie beim Boß-Fight unter Wasser zu.

Ein Counter-Move ist schon die halbe Miete für die folgende Aktion.

Leider gib't keine neuen Spielmodi!

Zahlen zu füttern (z.B. 3 Punkte für jeden Perfect-Sieg) und zwischen Pocket und Dreamcast zwecks ein paar banalen Secrets hin- und herzusenden? Da machen wir uns in tagelangen Sessions (Sönke liebt seit Power Stone auf einmal Beat'em Ups!) schon lieber auf die Suche nach neuen Animationen und Moves und fanden heraus, daß bei den Sieg-Animationen eine Handvoll neue dazukamen – aber soweit wir gespielt haben (und das war eine Menge – glaubt uns!) inklusive detaillierter Analyse der CPU-gesteuerten Kämpfer ließen sich keine neuen Specials ausmachen.

Best SNK-Port ever!

Dafür ist das etwa ein Jahr alte King of Fighters '98 Dream Match never ends in puncto Musik (klasse CD-Sound), Animationen, Special-Moves und Gesamt-Design nahezu perfekt konvertiert worden – lediglich die Spielgeschwindigkeit scheint einen Tick an Rasanzen verloren zu haben. Aber was soll's: Dafür kostet die Dreamcast-Scheibe ja auch nur einen Bruchteil (ca. 25 Prozent, um genau zu sein) des 683 MBit dicken Original-Moduls. Wenn Ihr als stolzer DC-Besitzer auf

2D-Beat'em-Ups steht und Marvel vs Capcom schon bis zum Abwinken gezoxt habt, gibt es keine bessere Wahl als KoF Dream Match '99 – knapp 40 edel gestylte, charismatische Charaktere, wunderschöne Stages, herrliche Special- und Super-Special-Move-Animationen, ein Top-Soundtrack, kristallklare japanische Sprachsamples und eine State-of-the-Art-Fighting-Engine, die im SNK-Bereich nur noch vom aktuellen Real Bout Fatal Fury 2 übertroffen wird, sind die Eckpfeiler dieses Beat'em-Up-Highlights. Zudem ist es das beste SNK-Spiel, das je außerhalb des Modulschachts der legendären Arcade-Konsole Station gemacht hat. Einziges Manko: Die recht trockene Adaptierung ohne irgendwelche Schmankerl – mit Ausnahme des Intros. Hoffen wir in diesem Sinne auf weitere Neo-Geo-Games auf dem Dreamcast! Wie wär's z.B. mit Metal Slug X, SNK?

Mit Nintendo64 Playstation Dreamcast PC-Games Siggi's Toy-Shop

Groß- und Einzelhandel für Videospiele

WWW.Gameversand.de

WWW.Playstationversand.de

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

LÖSUNGSHEFTE JE 14,80

Akuzi the Heartless
Alien Trilogy
Alone in the Dark & D
Alundra
Ark of Time
Atlantis & Safecracker
Baphomet's Fluch 1 & 2
Batman & Robin
Beat'em Up 98
Blaze&Blade
Blazing Dragons
Breath of Fire 3
Broken Helix
Casper
Castlevania
Cheatbuch PSX
Chronicle of the Sword
Clock Tower
C&C1
C&C2 (gegenangriff)
Creature Shock

Cyberia 1&2
D & Alone in the Dark
Das 5. Element
Deathtrap Dungeon
Diskworld 1&2

Excalibur 2555 a.D.

Fade to Black
Final Fantasy VII
Forsaken
Frankenstein
G-Police
Gex 2 & Rayman
Haus d. ver. Seelen
Heart of Darkness
Hero's adventure
Hexen 1
Jump'n Run 98
Juwels of Oracle
King's Field
Last Report
Legacy of Kain
Little Big Adventur 1&2
M.A.X.
MDK
Mechwarrior 2
Medi Evil
Men in Black & Dog Day
Mission Impossible N64

Myst

Nightmare Creatures
Oddworld: Abe's Odysee
One
Pax Corpus & Overblood
Psychic Detective
Rayman & Gex
Rebel Assault 1 & 2
Resident Evil

Resident Evil Directors Cut
Riven (Sequel to Myst)
Shining Wisdom
Spawn
Story of Thor 2
Suikoden
Sydicate Wars
Swagman
Tekken Sammelband
The Note
Time Commando
Tombräuder 1
Tombräuder 2
Tombräuder 3
Turok (N64)
Turok 2 (N64)
Vandal Hearts
Warcraft 2
Warhammer: Dark Omen
Wing Commander 4
Z
Zelda (N64)

Weiter Lösungshefte vorhanden 14,80

Jetzt auch Actionfiguren je 35,- 3 Stk = 95,-

BESTELLANNAHME
7 TAGE 9.00 - 23.00
Feldstraße 53 - 21335 Lüneburg

FON: 0 41 31 - 76 04 62
HÄNDLERANFRAGEN UNTER FAX: 0 41 31 - 73 56 87

PSX Hacker/Bootmaster Multinorm ohne Bootchip. Nur Unglaubliche 39,99



Xploder
79,-



Pal Booster
NTSC zu PAL
39,-



Dual Shock
33,33



Cyberhack
59,-



Powerwing
49,-

PLATINIUM SPIELE 45,00

2 PLATINIUM SPIELE 88,00

3 PLATINIUM SPIELE 120,00

NEW GAMES

Bloody Roar2* 84,99
Driver* 89,99
Legacy of Kain 2* 89,99
V-Rally 2* 92,99

PLAYSTATION UMBAUSERVICE

Umbau in 24 Std.
49,-

SPACE STATION 49,99



PSX Staubschutzhülle
9,99



WELTNEUHEIT

Playstation-Transparentgehäuse
Geben Sie Ihrer Playstation ein neues Aussehen. Einfacher Umbau in 5 Minuten. In 8 verschiedenen Transparenzfärbungen.
Echt Cool!!!
Nur 55,55

Die Multinormstation Playstation SCPH-7502c

Inkl. Dual Shock Controller, RGB Multinorm Umbau.

Zum spielen von US und Japanimporten und Deutschen Spielen.
Nur 299,-

Dreamcast

RGB-Kabel inkl. Colorbooster 99,-

Jedes Game 129,-
Spiel mit Gun Nur 189,-



Race & Fly
Das Mogel-Lexikon 14,80

Grundgerät Jap. 549,-
Spannungswandler 29,-

Joypad 75,-
VMS 75,-

Top Secret

Das ultimative PSX Cheatbuch
Cheats - Tips & Tricks
Gamebustercodes.
Zu über 100 Games
A5 farbig gebunden
Nur 14,80

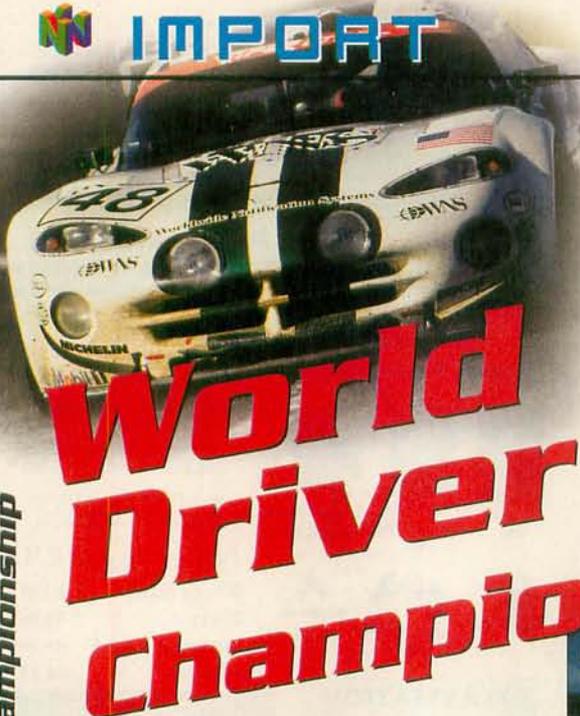
Partnershops

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

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

31675 Bückeburg
Imperium
Lange Str. 75a

Werden Sie unser Handelspartner: Erffragen Sie unsere Bedingungen.



World Driver Championship

SHORTCUT

- + Spitzen-Grafik
- + hohe Spielgeschwindigkeit
- + motivierender Story-Modus
- schwer erlernbares Handling



System:	Nintendo 64
Spielertyp:	Rennspiel
Datenträger:	96 Mbit-Modul
Hersteller:	Boss Game Studios
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory-Pack Rumble-Pack
Schwierigkeit:	6-8
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	6 Jahre
Sprachkenntnisse:	

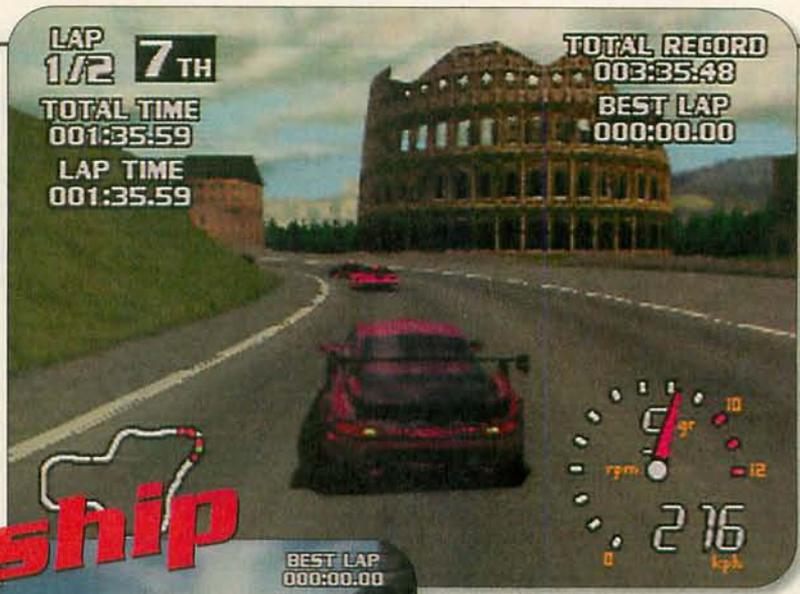


Wenn es ein Genre gibt, bei dem Nintendo-64-Besitzer bislang neidisch auf die PlayStation-Konkurrenz spielen mußten, dann sind das anspruchsvolle Rennsimulationen. So unterhaltsam ein *Battle Adventure* oder *Top Gear Rally* auch sein mögen. Gegen PlayStation-Racer vom Kaliber eines *Ridge Racer Type 4* oder *Gran Turismo* kamen diese Games bei weitem nicht an. Mit *World Driver Championship* schickt sich nun der Hersteller Boss Game Studios an, eben diese Lücke im N64-Sortiment zu füllen. Wenn man sich die Features vor Augen hält, könnte die Rechnung sogar aufgehen. Zwar stehen dem Spieler nur zehn verschiedene Fahrzeuge in jeweils drei Ausführungen zur Wahl, doch sehen diese um Längen besser aus, als sämtliche anderen N64-Game-Vehikel zusammen. Und obwohl auf offizielle Herstellerlizenzen verzichtet wurde, lassen sich die Wagen sofort ihren realen Vorbildern zuordnen. Genau genommen entsprechen die Boliden bis ins kleinste Detail den Originalen, nur heißen sie eben anders. Um für eine ansprechende Langzeitmotivation zu sorgen, wurde neben

den zum Standardrepertoire jedes Rennspiels gehörigen Modi wie Arcade-Race und Time-Attack eine Art Storyline in den Championship-Modus integriert. So interessieren sich ähnlich wie bei *RRT4* anfangs nur zwei kleinere Rennställe für Eure Fahrkünste. Und selbst diese lassen Euch nicht von Beginn an ihre neusten Fahrzeuge verheizen. Erst wenn Ihr durch ein paar gewonnene Rennen Euer Können unter Beweis gestellt habt, steht den wirklich PS-starken Boliden nichts mehr im Weg. Insgesamt 15 verschiedene Teams könnt Ihr bei entsprechendem Erfolg zum Sieg führen, wobei die Top-Teams nur den Besten der Besten vorbehalten bleiben.



Wenn es um Punkte geht, müßt Ihr manchmal mit harten Bandagen kämpfen.



Bei Eurer Hetzjagd nach guten Plazierungen bleibt leider keine Zeit für die Schönheit der Landschaft.

Frühmorgens durch die Lissabonner Altstadt rasen und dann die ersten Sonnenstrahlen entdecken. Herrlich.

Wenn Ihr erst einmal die Kontrolle über den Wagen verloren habt, ist es fast unmöglich, ihn wieder einzulangen.



auf den jeweiligen Kursen gestellten Aufgaben an den Fahrer. Von klassischen Meisterschaften über mehrere Strecken bis hin zu kräftezehrenden Langstreckenrennen ist die ganze Palette des Rennsports vertreten. Wer sich langsam in die Materie einarbeiten möchte, kann jeden Kurs vor dem eigentlichen Rennen ausgiebig trainieren und sich so mit den jeweiligen Eigenarten seines Wagens vertraut machen. Um eigene Fehler besser analysieren zu können, kann auch ein Rennen gegen seinen Ghost gefahren werden, wobei die besten Rundenzeiten wie auch in allen anderen Modi auf dem Memory-Pack gespeichert werden.

Wie Ihr seht, muß sich *World Driver Championship* in puncto Optionen nicht hinter seinen Vorbildern verstecken. Doch viele Strecken und Rennvariationen sind natürlich nur eine der vielen Zutaten, die einen wirklichen Rennspiel-Hit ausmachen. Ebenso relevant ist unter anderem eine präzise Steuerung und ein nachvollziehbares Fahrverhalten. Und genau hier offenbart *World Driver Championship* sei-

Driving around the World

Der Name *World Driver Championship* läßt schon erahnen, daß sowohl die Teams als auch die insgesamt 30 Strecken quer über den Globus verteilt sind. Von Hawaii über Japan bis hin zum beschaulichen Schwarzwald ist so ziemlich jede Nationalität im Repertoire vertreten. Ebenso unterschiedlich wie die Austragungsorte sind auch die



Viva Las Vegas. Bei diesem Nachtrennen durch die Spielermetropole spiegelt sich die ganze Pracht der Stadt auf Eurem Lack.

nen eigentlich größten Kritikpunkt. Offensichtlich wurde versucht, das jeweils Beste aus bekannten Vorbildern in einem Spiel zu vereinen. Leider ist das Ergebnis sehr gewöhnungsbedürftig ausgefallen. Denn es ist nur schwer möglich, kontrolliert zu sliden, weil der Übergang von Grip zum völligen Verlust der Bodenhaftung völlig abrupt geschieht und sich in keiner Weise ankündigt. Nur wer bereit ist, viel Zeit in das Erlernen des Handlings zu investieren, wird es schaffen, den Wagen jederzeit unter Kontrolle zu behalten.

Nebelfrei?

Grafisch hat Midway etwas geschafft, was viele auf dem N64 gar nicht für möglich hielten. Nämlich ein optisch ansprechendes Rennspiel zu produzieren, das sowohl ausreichend schnell ist, um echtes Rennfahrer-Feeling aufkommen zu lassen, und gleichzeitig eine gute, nebelfreie Fernsicht bietet, die rechtzeitiges Agieren zulässt. Und mehr noch, optisch muß *World Driver Championship* sich nicht mal vor den eindrucksvollsten PS-Racern verstecken. Die Fahrzeuge sind unglaublich detailliert gezeichnet und sehen schlichtweg phantastisch aus. Darüber hinaus werden die Spieleraugen mit verschwenderischen Lichteffekten, animierten Streckenobjekten und einer völlig Nebel- und Pop-Up-freien Grafik-Engine verwöhnt. Eine solche Performance hat man auf dem N64 bislang noch nicht gesehen. Selbst wenn sich mehrere Fahrzeuge auf dem Screen tummeln, fällt die Framerate niemals merklich ab. Zocker, die im Besitz eines Expansion-Moduls sind, können sogar jederzeit in den High-Res-Modus schalten, wobei Ihr leider einen kleineren Bildausschnitt in Kauf nehmen müßt. ab



Solche Lichteffekte gab es auf dem N64 bisher noch nicht zu sehen.



Aus dieser Position läßt sich wohl kein Blumentopf mehr gewinnen.



Im Replay könnt Ihr in aller Ruhe Eure Leistung bewundern.

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



**VideoGames
tierisch gut!**

WOLFSOFT GmbH

<http://www.wolfsoft.de>

<p>© Dreamcast</p> <p>Grundgerät 499,99 DC-Paket & 3 Spiele 899,99 RGB-Kabel 49,99 Joypadverlängerungen 2m 29,99 S-Video Kabel 69,99 Designer Aufklebefolien 19,99 VMS Mothra (Special Edition) 79,99 Buggy Heat 149,99 Soul Calibur 149,99 <small>Alle anderen Titel lieferbar</small></p>	<p>DVD Player Umbau ab 199,99DM Für Import Filme (z.B. USA)</p> <p>Action Figuren</p> <p>Metal Gear Solid 29,99 Resident Evil 29,99</p>
<p>Sony Playstation</p> <p>Millenium-Chip* Tuning 89,99 <small>(Damit läuft alles, auch FF 8, Omega Boost...)</small></p> <p>Gerät+Chip+RGB-Kabel nur: 333,33 DM</p> <p>Activator (Importadapter) 69,99</p>	<p>Scart-Umschalter</p> <p>RGB-taugliche Umschalter für Video Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.</p> <p>4-fach Umschalter 119,99 7-fach Umschalter 239,99</p>
<p>Nintendo 64</p> <p>N64 incl. RGB-Umbau 369,99 RGB Umbau&Kabel 144,44 (maximale Bildqualität)</p> <p>Adapter incl. Actionreplay 74,99 <small>wir haben auch sehr viele Spiele für alle Systeme lagernd. Einfach nachfragen</small> <small>* für Importspeile/ Druckfehler und Änderungen vorbehalten</small></p> <p>Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83517</p>	<p>Tuning, Anschlußkabel</p> <p>Bis zu 100% Verbesserung</p> <p>PSX-RGB+Audio Besser! 39,99 N64 S-VHS+Audio TOP! 39,99 PSX S-Video Kabel 39,99 PSX Chip-Umbau* 69,99 Sega Saturn 50/60Hz, dt, us, jp 99,99 andere auf Anfrage!!! Joypadverlängerungen für alle Systeme</p> <p>(02622)83517</p>



„Rette ihn wer kann“

Dieser Roboter ist auf Ihre Hilfe angewiesen. Um ans Ziel zu kommen, muss er verschiedene Labyrinth passieren. Leider bewegt er sich vom Start weg immer nach rechts. Durch geschicktes Eingreifen können Sie den Roboter dennoch retten und ihn sicher ins Ziel bringen.

Robo Challenge XL

Golla, Andreas; 1999
ISBN 3-7723-3531-4
ÖS 238,-/Sfr 25,-/DM 29,95*

Franzis-Verlag GmbH, Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Tel.: 08121/95-1444, Fax 08121/95-1679,
<http://www.franzis.de>

Franzis®



Flippern Sie gerne

Dann sollten Sie Julietta ausprobieren – den Kult-Flipper für den PC! In der neuesten Version ist das Windows-Programm mit Features ausgestattet, die kein anderer Flipper bietet: Multi-Ball- und Multi-Flipper-Modus, sogar Physik und Tischeigenarten lassen sich Ihrem Geschmack anpassen.

Julietta Pinball Factory

Golla, Andreas; 1999
ISBN 3-7723-3501-2
ÖS 238,-/Sfr 25,-/DM 29,95*

Franzis-Verlag GmbH, Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Tel.: 08121/95-1444, Fax 08121/95-1679,
<http://www.franzis.de>

Franzis®

Racing Lagoon

Racing Lagoon

SHORTCUT
 + tolle Grafik
 gute Steuerung
 - unverständliche Story
 weil japanisch



System: PlayStation
Spieltyp: RPG/Racing
Datenträger: 1 CD
Hersteller: Squaresoft
Testversion: Eigenimport
Spieler: 1
Speicheroption: Memory Card
 1 Block
Features: Dual-Shock-
 Unterstützung
Schwierigkeit: 7
Preis: ca. 130 Mark
Geeignet ab: frei
Sprachkenntnisse:

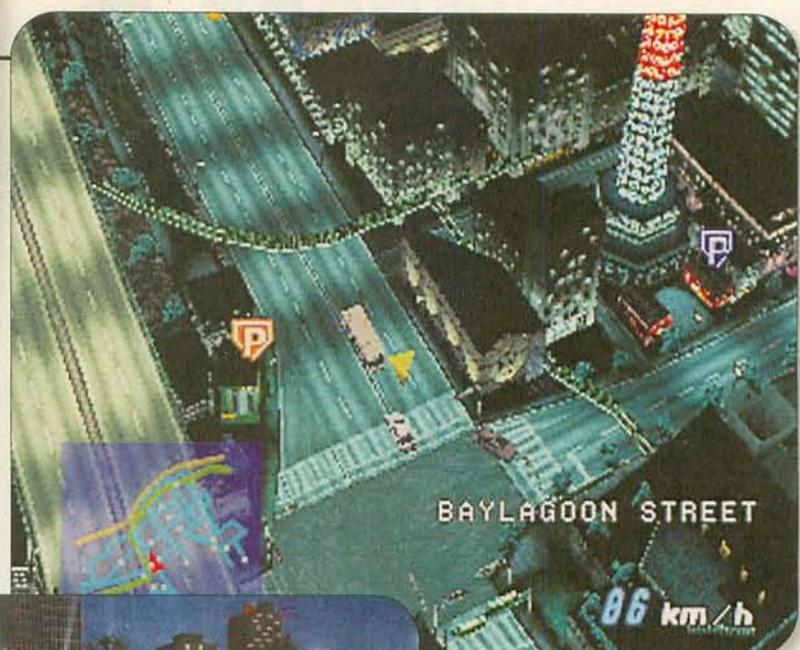


Eingefleischte Rollenspieler rümpfen verächtlich die Nase. Echte Rennprofis brechen in schalendes Gelächter aus. **RPG und Racing-Action in einem Spiel vereinen?** Das kann doch wohl nur ein schlechter Witz sein! Nein Leute, es ist kein schlechter Witz – und im übrigen auch kein schlechtes Spiel. Doch alles der Reihe nach.

Squaresoft, bekannt durch ihre genialen Rollenspielerien wie *Final Fantasy* oder *Seiken Densetsu*, scheinen auf den "High Speed Driving"-Geschmack gekommen zu sein. Neben *Chocobo Racing* präsentieren die ausgefuchsten Japaner nun mit *Racing Lagoon* ein weiteres Rennspiel, das jedoch mit einer gehörigen Prise RPG-Flair versetzt wurde. Als Mitglied einer japanischen Auto-Gang in Yokohama seid Ihr natürlich immer dabei, wo der Rauch aufgeht. Und das ist wörtlich gemeint: Bei **illegalen nächtlichen Rennen** bekommen die Speed-Freaks ihre tägliche Portion Adrenalin und brettern über die Highways, bis die Reifen qualmen. Nach dem Intro müßt Ihr Euch noch durch etliche Textpassagen und Rendersequenzen, die durch ihre Farbgebung extrem auf "cool" getrimmt sind, kämpfen, bis



Bei den Auseinandersetzungen ist Euer fahrerisches Können gefragt.



Die große Entscheidung: links wartet der nächste Herausforderer, rechts lockt die Werkstatt – was tun?

Hier werdet Ihr gerade zu einem neuen Rennen herausgefordert. Via Multiple-Choice-Menü sagt Ihr entweder zu oder lehnt dankend ab.

Erkämpfte Racing Points werden sofort ins Tuning Eures Wagens gesteckt.

endlich das erste Rennen gestartet wird. Mit Eurer schrottigen Karre (Maximum: 180 km/h) seht Ihr jedoch bei diesem Rennen auch mit viel Glück nur die Rücklichter der Kontrahenten. Euer Ziel ist es aber gar nicht, aufs Siegerpodest zu fahren, sondern nur den persönlichen Kontrahenten zu schlagen. Der hat glücklicherweise auch nicht die schnellste Karre dabei und rangiert dadurch auch nur auf Platz fünf. Mit etwas fahrerischem Geschick schafft Ihr es locker, ihn zu schlagen. Ist diese Schlacht geschlagen, findet Ihr Euch auf einer Art Stadtkarte von Yokohama wieder, auf der Ihr Euch in einer **Dreiviertel-Vogelperspektive** von einer Location zur nächsten fortbewegt. Ab und an seid Ihr dabei per Zufallsgenerator in Gefechte verwickelt, die wiederum auf der Rennstrecke ausgetragen werden. Vom 100-Meter-Speed-Race bis zum Rennen auf Rundkursen ist hier alles dabei. Sollte sich längere Zeit kein Gegner bei Euch melden, könnt Ihr vorbeifahrende Autos auch per Lichtlupe zu einem schnellen Match "überreden". Gewonnene Rennen bedeuten für Euch Racing-Points, die Ihr in Tunig-Teile für Euren Boliden umlegen könnt. Neben der Renn-Action wird auch viel Wert auf Small Talk mit anderen Renn-Gangs und

Get REWARDS

Welcome to H.S.O.P.R. Car Battle in Yokohama 1988
 By Racing Lagoon

16-4C
 4300 HP
 Chassis: ????
 Body: STAR
 Info: 16-4C
 STAR-S用エンジン
 直4 1300ccDOHC
 85ps / 12.0kg*m
 RP: 5000

ITEMBOX EXIT GET

auf das **Tuning Eures eigenen Boliden** gelegt. Immer wieder trifft Ihr auf Locations, die mit dem Buchstaben "P" markiert sind. Blaue Ps markieren dabei diverse Treffpunkte der Gangs wie z.B. Straßencafés oder Werkstätten und Tankstellen. Bei roten Ps wird's für den Raser wiederum interessant – das nächste Rennen wartet schon auf Euch. Grafisch ist *Racing Lagoon* sehr gut gelungen und erinnert vom Stil her etwas an *Ridge Racer Type 4*. Auch das Handling der Boliden vermittelt ein gutes Fahr-Feeling. Lediglich der seichte J-Pop-Jazz-Sound weiß nicht unbedingt zu begeistern. Storytechnisch tapen wir leider total im Dunklen, zu viel japanischer Text stellt sich dem europäischen Spieler in den Weg. Mit etwas Trial-and-Error schafft Ihr es aber trotzdem über die Runden und könnt die tollen Rennsequenzen uneingeschränkt genießen. cd

Shutokou Battle



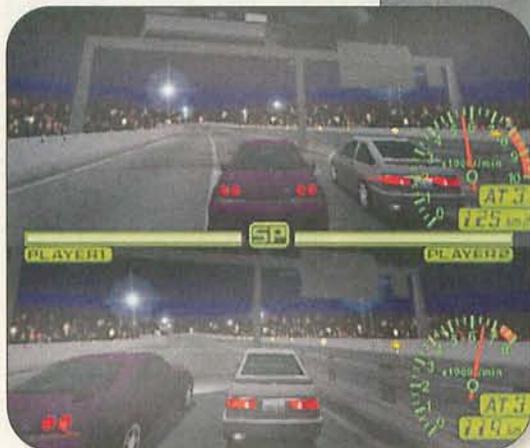
Leider steht Euch neben der Ego-Perspektive nur noch eine (viel zu niedrig angesetzte) Außenperspektive zu Auswahl.

Nur noch wenige Meter, dann dezimieren wir den Balken des Gegners.

Auch im Two-Player-Modus läuft Shutokou Battle angenehm flüssig – dann aber ohne Zivilverkehr.



Links sind die Wischeffekte der Rücklichter gut zu erkennen.



Nicht nur in Yokohama ist gut rasen, auch Tokyos Highways laden zum gepflegten High Speed Race ein. Ähnlich wie in Squaresofts *Racing Lagoon* seid Ihr auch in *Shutokou Battle* im nächtlichen Tokyo immer auf der Suche nach Autofahrern, die wie Ihr auf der Suche nach dem ultimativen **Speed-Kick** sind. Allerdings verzichtete Genki komplett auf den Rollenspielpart und bietet Euch Racing pur. Um Kontrahenten zu suchen, begeben Ihr Euch mit Eurem Boliden auf den Highway und fahrt durch die Gegend – ein guter Zeitpunkt, sich mit der Steuerung vertraut zu machen. Zahlreiche "Zivilfahrzeuge" zwingen Euch immer wieder zu wilden Ausweichmanövern. In der linken unteren Ecke des Bildschirms seht Ihr eine Straßenkarte, auf der neben dem gelben Punkt, der Eure Position darstellt, noch zahlreiche andere Punkte angebracht

sind. Dies sind potentielle Gegner, die Ihr schnellstens ansteuern solltet. Durch fieses Aufahren und **Einsatz der Lichthupe** wird dann ein Rennen initialisiert. Hierbei werden am oberen Bildschirmrand zwei Balken (einer für Euch, einer für den Gegner) eingeblendet, die bei dem Fahrer, der hinten liegt, stetig abnehmen. Habt Ihr den Balken Eures Kontrahenten auf Null dezimiert, habt Ihr das Rennen gewonnen, und Euch wird massig Kohle aufs Konto gutgeschrieben. Mit den so gewonnenen Preisgeldern läßt sich Eure Karre in der Werkstatt mit diversen Tuning-Parts gehörig aufmotzen. Genügend Geld vorausgesetzt, verlocken auch 20 andere Autos zum Kauf. Neben diesem Quest-Modus könnt Ihr im Quick-Arcade-Mode ohne großen Tuning-Firlefanz durch die Stadt rasen oder Euch im VS-Mode mit einem Kumpel messen, dann allerdings ohne Zivilverkehr. Die grafische Präsentation geht,



obwohl Ihr nur nachts und auf einer Strecke fahrt, in Ordnung. Das Spiel läuft konstant mit 60 fps, und keinerlei Pop-Ups oder Clippingfehler trüben das Fahrvergnügen – *Shutokou Battle* wirkt wie aus einem Guß. Zudem sind einige Brücken und Unterführungen sehr detailliert designt. Bei den Lichteffekten wurde

aber wieder auf Sparflamme gekocht: Die Laternen am Straßenrand geben kein wirkliches Licht ab, sondern wurden nur mit einem **Bitmap-Lichtkranz** versehen. Neben schlechten Lens-Flares ist außer den Rücklichtern der Fahrzeuge (guter Wisch-Effekt durch die Geschwindigkeit) nicht viel zu sehen. Die Karossen sehen wiederum toll aus und beeindrucken durch tolle Spiegelungen am Lack. Die Steuerung ist arcademäßig ausgelegt und bietet für Simulationsfischisten keine Herausforderung. Jedoch lassen sich mit den analogen Brems- und Gasbuttons nach einiger Eingewöhnungszeit nette Slides vollführen, durch Puru-Puru-Pak-Unterstützung habt Ihr immer ein gutes Gefühl für den Grip Eures Boliden. Karambolagen oder kleinere Rempelen mit der Straßenbegrenzung haben optisch keine Auswirkungen auf die Karosserie; auch das Fahrverhalten wird nicht nachhaltig beeinflusst – Ihr verliert lediglich etwas Zeit. Alles in allem ist *Shutokou Battle* ein netter Arcade-Racer, der versucht, mit einem simplen **Quest-Modus** auch die Mechaniker unter den Rennspielern ans Lenkrad bzw. Joypad zu locken. Bei der Wertungskonferenz schwanken wir noch stark zwischen zweier und einem dreier Daumen, entschieden uns aber wegen der insgesamt doch recht guten Spielbarkeit und der ansprechenden Grafik für eine (sehr) knappe Zwei. Reinschauen lohnt sich allemal. cd

SHORTCUT

- + tolle Grafik
- + Handling der Fahrzeuge geht o.k.
- nur eine Strecke
- Schäden am Fahrzeug nicht erkennbar



Shutokou Battle

System:	Dreamcast
Spieltyp:	Rennspiel
Datenträger:	1 GCD
Hersteller:	Genki
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicheroption:	VMS 15 Blöcke
Features:	VMS
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 130 Mark
Geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	



Rival Schools 2

SHORTCUT

- + genial witzige Team-Moves
- + starke Neuzugänge
- + Viele Spielmodi zum Stöbern
- + Top-Gameplay
- immer noch kantige Fighter-Optik



System:	PlayStation
Spieltyp:	3D-Beat'em-Up
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	ASC Games
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 120 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Sprachkenntnisse:	



Capcoms fröhliche Keilerei zwischen japanischen Pennälern und Paukern verschiedener Schulen geht nun also auch in die zweite Runde – diesmal zwar nur auf einer CD, aber mit mehr Spielmodi (13 inklusive Pocket-Station-Support) denn je. Ihr könnt eine Schulfächersimulation betreiben, 100-Meter-Läufe absolvieren, in ausgeklügelten Trainings-Modi Kämpfer und Moves editieren und trainieren und vieles mehr – allerdings alles in japanisch gehalten (in RS 2 gibt's kein einziges englisches Wort!) und für den wahren (europäischen) Fighting-Fan nur von rudimentärem Interesse, weshalb wir uns im weiteren auch auf das "eigentliche" Spiel konzentrieren. Zu den 20 Martial-Arts-Trainees des Vorgängers (mit *Street Fighter*-Star und Ryu-Fan Sakura) sind zwei Neuzugänge dazugekommen, die es faustdick hinter den Ohren haben und aufgrund ihrer aberwitzigen Special und Team Moves (allgemein die



Nach jeder Runde könnt Ihr den Kämpfer in Eurem Zweier-Team wechseln.



Abgefahren: Unsere Newbie legt ihre Gegner mit gezielten Photo-Attacks aufs Kreuz - geniale Distanzwaffe!



Nach einer Runde Synchron-Tanz explodiert der Kontrahent ...

größte Stärke dieses Beat'em-Ups) für einige Brüller in der Redaktion gesorgt haben: Fotografin Ran zockt ihre Gegner durch eine Blitzlicht-Combo (!) ab und steckt ihnen beim gemeinsamen Posing eine Granate in die Tasche, während Schwimmer Nagare wie vom 10-Meter-Brett auf einen zuhechtet, eine Bahn in der Luft krault oder beim Double-Action eine Runde Synchron-Tanz bis zur Explosion mit Euch einlegt. Daraus könnte man jetzt den fehlerhaften Schluß ziehen, *Rival Schools 2* wäre als Beat'em-Up-Persiflage gameplaytechnisch nicht ernst zu nehmen. Doch weit gefehlt: Die Duelle zwei gegen zwei (nach jeder Runde könnt Ihr den Kämpfer auf Wunsch wechseln) strotzen wieder mal nur so vor erstklassigen Aktionen und gelungenen Moves: Shadow-Specials, Counter, High-Air-Assist (Euer Partner kommt Euch zu Hilfe und spendiert drei bis vier Power-Balken), Würfe und In-Fight-Aktionen machen diesen Titel zu einem Fest für Genre-Liebhaber. Mehrfach upgradbare Power-Balken machen die sehenswerten

Shadow-Specials kommen nach wie vor gut und kosten nur einen Power-Balken.



Aktionen möglich: Ein Team-Move kostet deren zwei, ein simpler Super Special Move einen. Schwarz ärgern könnte man sich dagegen über die kantige Kämpfer-Grafik, die leider beim Vorgänger stehengeblieben ist (war damals schon veraltet und befindet sich etwa auf *Tekken 1*-Niveau). Daß Capcom dies weitaus besser kann, haben wir schon vor ewigen Zeiten z.B. bei *Star Gladiator* gesehen – meine Vermutung ist, daß die fetten Super-Moves mit drei Fightern On-Screen soviel Speicher schlucken, daß Animationen mit detaillierteren Akteuren mit dem begrenzten PS-RAM einfach nicht drin sind. Da das allerdings der einzige Schwachpunkt in einem sonst hochgradig spaßigen Fighter ist, kann man's jedoch verschmerzen. Laßt die Lehrer nicht ungeschoren davonkommen und erringt die Schulmeisterschaft! rk





Na, zuviel versprochen? Die Optik-Gurus von Rage haben's einfach drauf: feurige Farbgemische vom Allerfeinsten!

Der gelbe Streifen unten im Bild zeigt an, wieviel Energie der Endmotez noch hat.

Mit dem Flammenwerfer rückt Ihr dieser Raumschiffverlängerung zu Leibe.



Und wieder sind es die Konvertierungs-freaks von Imagineer, die einen weiteren PC-Titel ins Sega-Lager holen. Diesmal hat's den Shooter *Expendable* erwischt. Um es vorwegzunehmen, er sieht göttlich aus – wirklich erste Sahne mit einer Erdbeere garniert, besser als *Redline Racer* und *Incoming* zusammen. Bei 30 Bildern pro Sekunde erlebt Ihr **Lichteffekte bis die Netzhaut platzt**, Grafiktricks bis der Dreamcast raucht und Explosionen bis Euch schwindlig wird. Ob das Game an sich was taugt? Die Hintergrundgeschichte jedenfalls ist fade – im dennoch den ein oder anderen Schmutzler entlockenden Intro wird ein durchtrainierter Herkules zum Kampf-Cyborg umfunktioniert und per Dropship auf einem Alien-infizierten Planeten ausgesetzt. Eure Einheit ist sozusagen das einzig noch herumlaufende Gegenmittel, um dieser bereits sechs Himmelskörper umspannenden Plage entgegenzuwirken. Wem *Smash-TV* (Arcade, SNES), *Assault* (PSX) oder *Apocalypse* (PSX) ans Herz gewachsen sind,

Ducken, Springen oder Klettern is' nich'. Gegner, die per Jetpack unterwegs sind, sowie sonstiges Fluggerät holt Ihr am besten mit dem Raketenwerfer auf den Boden der Tatsachen. Gegen zu Hundertscharen aufmarschierendes Fußvolk qualifizieren sich in grünen Kisten verborgene Flammenwerfer, Plasmakanonen und Konsorten, die in mehreren Stufen geupgradet werden können. Unter größeren "Feind-Ansammlungen"



Leuchtende Farben hochaufgelöst: Für jeden Screenshooter das Traumspiel schlechthin.

der wird sich in diesem Top-Down-Shooter prompt zurechtfinden. Ihr wählt aus vier verschiedenen Pad-Kombinationen (eigene Konfiguration nicht möglich), wobei sich die Variante, Ausweichen auf die Zeigefingertasten zu legen, bewährt hat. Bleiben noch je ein Button für Primär- und Sekundärwaffe und einer zum Wummen-Wechseln.



Spaß im Grünen zu zweit: Verbissen duellieren wir uns mit einem Raketenturm.

Levelaufbau solltet Ihr nicht zuviel erwarten: Mit Schlüsselkarten bzw. versteckten Schaltern werden Energiebarrieren-verspernte Durchgänge geöffnet, in regelmäßigen Abständen tragt Ihr Duelle gegen fette Endgegner aus, derweil nebenher gigantische Objekte aus dem Wolkenreich (Raumtaxi, Türme usw.) Euch genau auf die Birne fallen. *Expendable* lebt ganz klar von seinen optischen Reizen und dem unkomplizierten Drauf-Los-Prinzip. Wer die verkorkste Steuerung in den Griff bekommen hat und zu knapp bemessene Zeitlimits nicht scheut, den wird (auch zu zweit im Co-Op) die geradlinige Ballerorgie begeistern. Feuer frei!

Expendable

wird am besten mit Granatwerfer oder Dynamitstangen aufgeräumt. Bis zu drei Sidekicks in Form von rotierenden Kugeln stehen Euch zur Seite. Während Eurem Feldzug durch 20 Stages (plus Bonusarenen) tickt im Hintergrund stets eine erbarungslose Uhr. Seltene Zeitkapseln werden dadurch fast noch wichtiger als Waffenupgrades und Munitions-items, denn sonst heißt Ablaufen bald Ableben. Acht Continues mit je drei Leben seid Ihr in Stufe Leicht vom finalen Game Over entfernt. Der Speicherslot des VMS ist erst nach Ende eines jeden Levels zugänglich, um Highscore und Spielstand zu verewigen; das **Puru-Puru Pack rattert dafür fleißig** im Takt zur aktuell gewählten Waffe. Vom

SHORTCUT

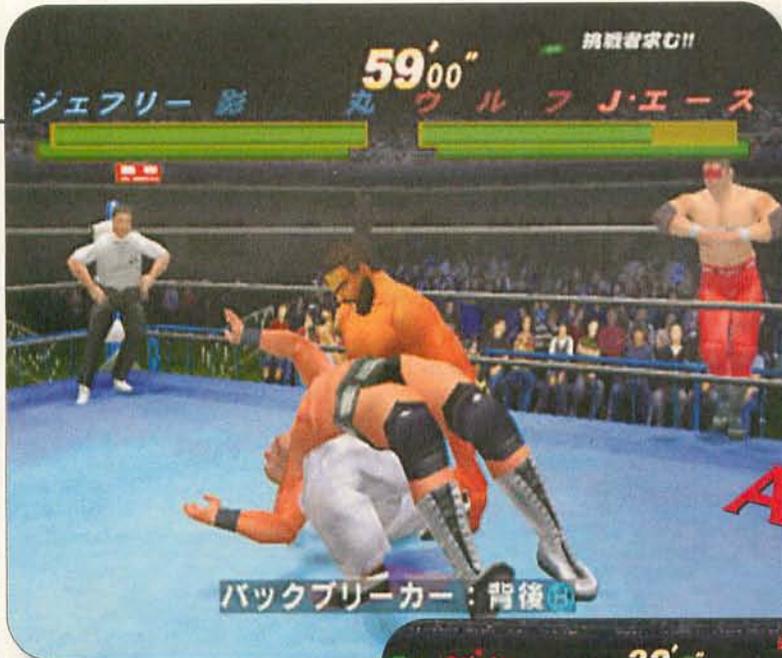
- + krasse Explosions- und Lichteffekte; Action pur
- + kernige Soundkulisse
- innovationslose Missionsstrukturen; 0815-Story

Expendable



System:	Dreamcast
Spielertyp:	3D-Shooter
Datenträger:	1 GD-ROM
Hersteller:	Rage/Imagineer
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2 gleichzeitig
Speicheroption:	VMS, 4 Blöcke
Features:	Puru-Puru Pak, VGA-Box
Schwierigkeit:	2-8
Preis:	ca. 140 Mark
Geeignet ab:	16 Jahre
Sprachkenntnisse:	





Autsch! Das geht ins Kreuz. Die Moves sehen allesamt sehr realistisch aus und lassen Euch richtig mit Euren Wrestlern mitfühlen.

Aktionen, wie wir sie nur aus TV-Übertragungen kennen: *Giant Gram* macht's möglich.

Durch spezielle Reversal-Moves könnt Ihr Euch sogar aus dieser mißlichen Lage befreien.



Sega läßt es krachen. Nach der Umsetzung von *Virtua Fighter 3tb* für den Dreamcast beglücken uns die findigen Japaner mit einem weiteren Fighter. *Giant Gram - All Japan Pro Wrestling 2* heißt das gute Stück und ist ein Wrestling-Game allererster Güte. Sega übernahm für dieses Sequel die gute Spielbarkeit des Vorgängers (Sega Saturn) und peppte die ganze Geschichte grafisch gehörig auf. Nach wie vor wählt Ihr unter anfangs fünfzehn Wrestlern der japanischen *All Japan Pro Liga* Euren Favoriten aus und klopft Euch alleine oder im Tag-Team-Match gegenseitig die Birne weich. Bis auf *Vader* (der in Japan einen gewissen Kult-Status genießt) werdet Ihr keine bei uns im Westen bekannten Wrestler finden (höchstens könnte noch Stan Hansen jemandem bekannt sein), jedoch dürften Euch drei andere berühmte Gesellen schon im Intro auffallen: Jeffry, Wolf und Kagemaru aus der *Virtua Fighter* Serie geben sich

Euch zum Sieg. Dabei sind die einzelnen **Moves sehr einfach auszuführen** und benötigen meist nur einen Tastendruck in Verbindung mit einer Richtungstaste. Die Stellung zum Gegner ist hier für die Art des Moves ausschlaggebend. So finden auch Anfänger relativ schnell ins Spiel und bekommen schon nach kurzer Zeit erste Erfolgserlebnisse. Bei komplexen Combo-Moves sind dann aber wieder die Profis gefragt, die Aneinanderreihung einzelner Manöver muß auf einen Sekundenbruchteil genau stimmen. Power-Moves, die dann so richtig viel Energie kosten, werden optisch noch einmal in einer speziellen Sequenz dargestellt: Der Bildschirm verfärbt sich ins Negative, und eine eingblendete Prozentanzeige gibt an, wie stark die Aktion an der Kraft des Kontrahenten gezehrt hat – ein toller Effekt. Selbstverständlich muß auf High-Flying-Action ebensowenig verzichtet werden wie auf tolle Team-Moves im Tag-Team-Modus,

Giant Gram - All Japan Pro Wrestling 2

der sogar zu viert gleichzeitig gespielt werden darf.

Giant Gram schafft es perfekt, eine hervorragende Wrestling-Athmosphäre aufzubauen. Vom macho-mäßigen Einmarsch der "Gladiatoren" in den Ring bis zum Ringrichter, der die Gegner im einzelnen vorstellt, paßt einfach alles. Favorisierte Wrestler werden vom Publikum bejubelt,

während die "bösen Jungs" hemmungslos ausgebuht werden. Auch die Geräusche im Ring sind absolut großartig: Wenn die Männer durch den Ring fliegen und nach einer saftigen Powerbomb auf den Boden knallen, **fühlt man sich wie in einer TV-Übertragung**. Dank Dreamcast-Power sehen die Figuren extrem detailliert aus und beeindrucken mit phantastischen Animationen. Auch ohne Japanisch-Kenntnisse werdet Ihr keine großen Probleme haben, *Giant Gram* ohne Einschränkungen genießen zu können. Die paar Menüs sind schnell durchprobiert und im Booklet sind sämtliche Moves aller Wrestler aufgelistet. Wenn Sega sich entschließt, diesen Titel zum Europa-Launch auch hier zu veröffentlichen, steht *Acclains WWF Attitude* ein großer Konkurrent gegenüber, der auch ohne die übermächtige WWF-Lizenz die Maßlatte für gute Wrestling-Games wieder ein kleines Stück nach oben zu verschieben vermochte.

SHORTCUT

- + ausgewogenes Gameplay die Wrestler sehen phantastisch aus coole Soundkulisse
- keine bei uns bekannten Wrestler und Events einige Kollisionsabfragefehler



GIANT GRAM

System:	Dreamcast
Spielertyp:	Wrestling
Datenträger:	1 GCD
Hersteller:	Genki
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-4 (gleichzeitig)
Speicheroption:	VMS 11 Blöcke
Features:	VMS
Schwierigkeit:	5-7
Preis:	ca. 130 Mark
Geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	



Extrem starke Moves werden in speziellen Sequenzen dargestellt.



Hits der REDAKTION



Jan Binsmaier
jbinsmaier@wekanet.de

Jan
hat weder das Edi noch den Szene-Chat pünktlich abgegeben.
Wenn er weiter so ein schlechtes Beispiel ist, dann wird er noch in der Hölle schmachten müssen (sagen die einen)!

spielt zur Zeit Power Stone, DC
obwohl mich der Redaktions-Ösi ständig schlägt ... grummel.

hört zur Zeit jede Menge MP3s
weil man im Netz auch mal ganz andere Songs finden kann.

Film-Favorit The Matrix
einfach ein rattenscharfer Film mit genialen Special-Effects.



Dirk Sauer
dsauer@wekanet.de

Dirk
Hat sich nach diversen Herumpfuscherieen am Redaktionsplan klammheimlich in Richtung Berliner Sumpflandschaften abgesetzt und gibt erst zur VG 9/99 wieder ein Gastspiel.

spielt zur Zeit Soul Reaver, PS
mit Dino Crisis zusammen das einzig wahre Augusthitzeispiel.

hört zur Zeit Mika Vainio, Pipa & Charlemagne Palestine,
Three Compositions for Machines (stranges Werk ...)

Film-Favorit Things to do in Denver when you're dead
Christopher Walken at his best (mal wieder'n Äxl-Tip)



Ralph Karels
rkarels@wekanet.de

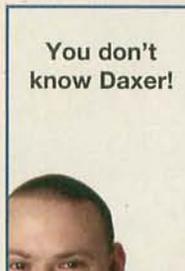
Ralph
Schafft es immer wieder, die Entscheidungsträger im Verlag von der Wichtigkeit exotischer Beat'em-Up-Strecken zu überzeugen. Was für ein knallharter Verhandlungspartner!

spielt zur Zeit Tempest 2000, Jaguar
weil es einfach zeitlos genial ist

hört zur Zeit Electric City, Music Instructor
Synthie-Sound vom feinsten

Film-Favorit Matrix
etwas wirr, aber gut (zweimal anschauen!)

Bei personenbezogenen Lobpreisungen, Beschwerden oder Anregungen könnt Ihr auch gleich eine Mail an den verantwortlichen Schreiberling schicken. Falls Ihr die ganze Redaktion erreichen wollt, dann bitte an die unten links stehende Adresse weiterleiten - Eure Mails werden garantiert beantwortet.



Christian Daxer
cdaxer@wekanet.de

Christian
hat diesen Monat beeindruckende Selbstbeherrschung bewiesen, und trotz Mega-Wetter alle Artikel pünktlich abgegeben. Ein wahres Vorbild für die Truppe.

spielt zur Zeit VIEL ZU VIELE Rollenspiele
Da bleibt ja keine Zeit mehr für's Privatleben.

hört zur Zeit Garbage (immer noch); Aoife Ni Fearaigh;
Monster Magnet; Loreena McKennit (schon seit Jahren)

Film-Favorit The Matrix
Nicht der erhoffte Hype, aber trotzdem tolles Action-Kino.



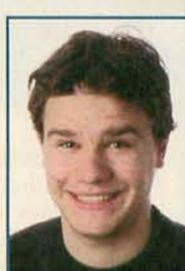
Axel Boumalit
aboumalit@wekanet.de

Axel
wurde unberechtigterweise ein Großteil seiner Artikel entrisen. Auch nicht schlecht, so bleibt noch mehr Zeit für Biergarten, Mountainbiken, Freibad und Beachvolleyball

spielt zur Zeit Soul Reaver, PS
da es herrlich ist, als Böser gegen noch Böserer zu kämpfen.

hört zur Zeit White Zombie, Il Sexorzisto
weil's ein Meilenstein der Musikgeschichte ist.

Film-Favorit Night of the Living Dead, 1969
weil er die Wartezeit auf RE 3 verkürzt.



Sönke Siemens
ssiemens@wekanet.de

Sönke "El Funghi Magico" Siemens
Zitat Sanka: "Ich beweise wieder wilde Thesen". Als wir ihn nach der Sinnhaftigkeit dieses Spruches fragten, meinte er ganz verstört: "Ich glaub', ich hab' was Falsches erwischt".

spielt zur Zeit Duke Nukem Zero Hour
weil Octabrain-Schrotten schon früher äußerst kultig war ;-)

hört zur Zeit Love Parade '99 Compilation
weil vor allem Lied 9 auf CD 1 unglaublich fetzt!

Film-Favorit The Matrix
wann kommt endlich die Dolphin-Umsetzung von Rare?

Media Control TOP 10

Platz	Titel	Hersteller
1 (neu)	Star Wars Episode 1 Racer	Nintendo
2 (1)	Mario Party	Nintendo
3 (3)	Castlevania	Konami
4 (2)	The Legend of Zelda - Ocarina of Time	Nintendo
5 (4)	Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo
6 (6)	FIFA Soccer '99	EA
7 (neu)	South Park	Acclaim
8 (5)	Turok 2 (dt.Version)	Acclaim
9 (7)	Mission Impossible	Infogrames
10 (9)	V-Rally	Infogrames
1 (neu)	Driver	GT Interactive
2 (neu)	Gran Turismo - Platinum	Sony
3 (1)	Need for Speed: Brennender Asphalt	EA
4 (neu)	Final Fantasy VII - Platinum	Sony
5 (2)	Metal Gear Solid	Konami
6 (3)	Tomb Raider II - Platinum	Eidos
7 (5)	Crash Bandicoot 2 - Platinum	Sony
8 (neu)	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation - Platinum	EA
9 (10)	Civilization II	Activision
10 (neu)	Racing Simulation 2	UBI Soft

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

Unsere Redaktions-Email: vg@wekanet.de

Die zehn besten TESTS

Platz	Titel	Plattform	Werte
1	Soul Reaver	PlayStation	89%
2	Duke Nukem Zero Hour	Nintendo 64	87%
3	Ape Escape	PlayStation	86%
4	Omega Boost	PlayStation	85%
5	Legend of Kartia	PlayStation	82%
6	Silent Hill	PlayStation	81%
7	Shadowgate	Nintendo 64	72%
8	Capcom Generations	PlayStation	67%
9	Evil Zone	PlayStation	65%
10	actua Ice Hockey 2	PlayStation	61%

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

VG-LESER Top 10

Platz	Titel	Plattform
1	Driver	PlayStation
2	Metal Gear Solid	PlayStation
3	Silent Hill	PlayStation
4	Legend of Legaia	PlayStation
5	Warzone 2100	Playstation
6	Sega Rally 2	Dreamcast
7	Top Gear Rally	Nintendo 64
8	Resident Evil	PlayStation
9	Power Stone	Dreamcast
10	The Legend of Zelda - Ocarina of Time	Nintendo 64

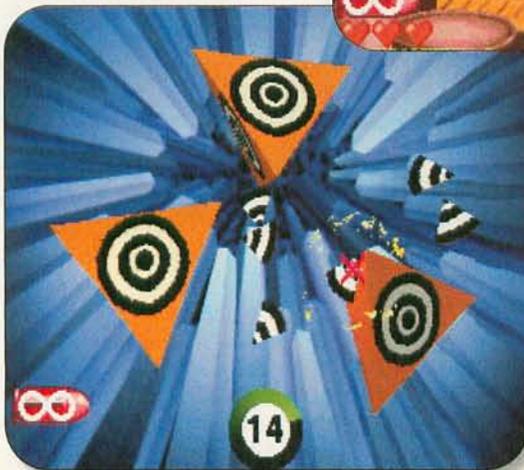
Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: WEKA Consumer Medien, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Fax: 08121 - 95 12 98



Einer der schwierigeren Übungen: Fehler zum Originalbild erkennen und schnell abschießen.

Fröhliches Ballern auf quirlige Wühlmäuse: 25 Stück in 20 Sekunden!

Schießt auf die Zielscheiben der sich schnell drehenden Tetraeder – hart!



Hand fehlt. Daraufhin rollt eine intakte Statue von links nach rechts auf einem Fließband und dreht sich zudem um die eigene Achse. Dieser müßt Ihr eben jene linke Hand wegballern – das Match-Prinzip also. Für insgesamt acht erfolgreich "zugeschossene" Statuen habt Ihr 20 Sekunden Zeit – bedenkt aber, daß bei jedem neu eingeblendeten Bild ein

anderes Körperteil fehlt! Versagt Ihr, wird Euch ein Lebens-Herzchen abgezogen, genauso wie bei jedem echten Fehlschuß (z.B. das Treffen einer Geisel bei einem kleinen Gangster-Shootout im Hinterhof – jedoch kindgerecht mit aufklappenden

Fazit: Irgendwie bleibt nach ausgiebigen Point-Blank-2-Shootouts ein komischer Nachgeschmack – obwohl die Namco-Designer auf den ersten Blick eigentlich nichts am Konzept des erfolgreichen Vorgängers (VG-Spielspaß 82 Prozent in der 5/98) geändert zu haben scheinen. Der Teufel steckt hier im Detail: Viele der 80 neuen Lightgun-Geschicklichkeitsproben haben nicht mehr denselben Charme und/oder arten in wildes, unkontrolliertes Geballere aus, wie z.B. kleine Zielscheiben in einer Luftdruckmaschine (ähnlich der Ziehung der Lottozahlen) oder unberechenbar durch die Gegend gurken-



GUT

auch zu zweit gleichzeitig geballert werden darf. Insgesamt ziehe ich PB2 gerne wischendurch für einen 16er-Quickie aus dem Regal. Müßte ich mich allerdings zwischen Teil 1 und 2 entscheiden, fiel die Wahl als Single-Player eindeutig auf das Erstlingswerk – die Stages dort sind einfach gehaltvoller und wirken nicht so gequält recycelt.

Pappfiguren). Mit am schwersten im Dr. Dan- und Dr. Don-Universum sind die Insane-Stages mit ultraknapp bemessenem Zeitlimit und/oder Munitionsvorrat sowie die One-Shot-Aufgaben, bei dem ein (oft auch noch bewegliches) Mini-Ziel mit nur einem Schuß getroffen werden muß, wie z.B. eine hochgeworfene Münze. 16 dieser kleinen Tests (aus einer Auswahl von insgesamt 80 Stück) ergeben zufällig zusammengewürfelt eine Runde, nach der Ihr Eure Punktzahl bekommt und in eine Kategorie eingestuft werdet. Echt neu an Point Blank 2 sind nur die (ziemlich belanglosen) Endurance- und Theme-Park-Story-Modi. Richtig witzig kommen dagegen wieder die zahlreichen Party-Play-Modi für bis zu acht Mitspieler (auf Wunsch auch mit Handicaps), bei denen den Loosern auch noch eine Strafe On-Screen (z.B. 50 Sit-Ups machen – ist das etwa der Grund, warum Dirk hier nie mitspielt, hehe?) aufgebremmt wird. Werdet Ihr hier von Profipistoleros abgezogen, ist ein Besuch des Trainings Pflicht, bei der jede einzelne Übung bis zum Erbrechen gezockt werden kann. rk

Point Blank 2

SHORTCUT

- + endlich wieder gutes Lightgun-Futter!
- + immer wieder herausfordernd
- + 80 Stages unblutiger Shooter-Spaß
- weniger Spielwitz als beim Vorgänger

Point Blank 2



System:	PlayStation
Spielertyp:	Lightgun-Shooter
Datenträger:	CD
Hersteller:	Namco
Testversion:	Geheim!
Spieler:	1-8 (via Party Play)
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Schwierigkeit:	4-8
Features:	keine
Preis:	ca. 90 Mark
Geeignet ab:	14
Graphik:	49%
Musik:	58%
Sound:	70%

78%

SPIELSPASS



Duke Nukem Zero Hour

Duke Nukem Zero Hour

SHORTCUT

- + bärenstarke Multiplayer-Duelle
- + es ist Duke Nukem und er geht auf Zeitreise!
- + Hi-Res Grafik, geniale Kommentare
- Speichern nur nach jedem Level, keine Rücksetzpunkte

Duke Nukem, legendärster Trashtalker diesseits der Milchstraße und neuer Rekordhalter der Disziplin "Alien-Head-Shots", ist wieder auf Kriegspfad – diesmal in voller Lebensgröße zu betrachten aus der

Thrid-Person-Perspektive, ohne dabei auch nur einen Schnipsel seiner Coolness einzubüßen. Die garstigen E.T.-Verschnitte, bestehend aus Lizards, Pig Cops, Octabrain und wie sie alle heißen, machen sich diesmal mittels entsprechender Maschinerie an der Zeit selbst zu schaffen. Geschichtliche Schlüsselereignisse der Menschheit sollen so vereitelt werden, zugleich haben die Außerirdischen es aber auch auf die Urahnen unseres muskulösen Blondschoßs abgesehen. Frisch und frei nach dem Motto "Time To Rock & Roll!" schnallt Ihr die Stiefel enger, gönnt Euch ne Ladung Steroiden (hier Vitamin X), ladet durch und freut Euch auf all den "scum of the universe", der da noch kommen mag. Bevor Ihr per Militärhubschrauber ins erste Missionsgebiet geflogen werdet, habt Ihr die Möglichkeit, ein paar Trainingseinheiten zu schieben – nach einer Überdosis Chicks on the

Zwischensequenz

Duke wird aus New York tafrisch und „ohne nichts“ in den Wilden Westen gebeamt und fordert: "I need your clothes, your gun and your horse!" Arnie läßt grüßen.



Duke pumpt den Endgegner-Scorpion aus der Wild West Episode mit dosierten Bleistößen aus seiner Winchester voll. Dieser wehrt sich besonders hatnäckig mit Verfolgungsraketen.

Mit bis zu achtfacher Vergrößerung könnt Ihr die Echsen ins Visier nehmen. Munition für die Sniper-Waffe ist jedoch eher rar gesät.



Die Goldjungen der wilden 69er: Jetzt wissen wir endlich, wer Pierce Brosnans großes Bond-Vorbild ist.



Bolok Alien Hunter – na wenn da jetzt nicht gleich der Dino um die Ecke blinzelt.

Beach ist das selbst für einen waschechten Nukem angebracht. An den neuen Blickwinkel sowie die Steuerung (frei konfigurierbar; die Standardeinstellung gleicht in etwa Turok & Co.) hat man

sich schnell gewöhnt, und so probt Ihr, den Parcour über, neben Zielschießen und kurzen Jump&Run-Einlagen, noch den Einsatz der später lebenswichtigen Gasmasken. Als dann heißt's ab zum Chopper, welcher Euch letztendlich aufs Dach eines Alien-verseuchten New Yorker Parkhauses verfrachtet. Essentieller und stets vorhandener Inventargegenstand ist diesmal ein Mini-Computer, der Euch ständig über das aktuelle Missionsziel auf dem laufenden hält – das Spiel wirkt dadurch viel zusammenhängender als der Vorgänger, bei dem stures Ausgang-Finden und Endgegner-Verschrotten auf dem Programm standen.



M-40 Pulse Gun Blaster – Eure Standardwaffe.



Twin MP10-SMG's – hohe Feuerfrequenz, handlich.



Peacekeeper .45 Revolver – Pig Cops say bye bye.



Claw 12 Shotgun – erste Wahl gegen Zombies.



M-64 Pulse Canon – effektiv, wenn's eng wird.



Gatling Gun – Munitions-Verschlinger Nummer 1.



Abgesägte Shotgun – der Octabrain-Verschrotter.



Lever Action .30-30 Rifle – schnell nachzuladen.



AGL-9 Grenade Launcher – zum Ums-Eck-Schießen.



Havoc Multi-Launcher – für Big-Boss-Action.



Freeze-Thrower – Gegner friert ein und platzt.



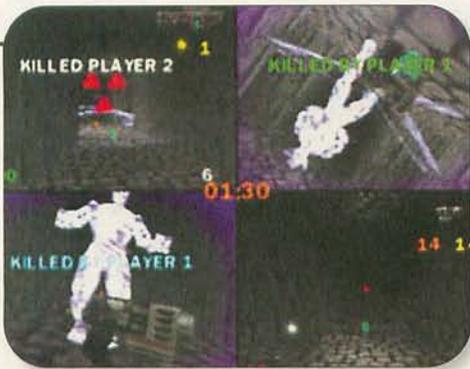
Scatter Laser – High-End Alien Technologie.



Volt Canon – sehr gut gegen „Mechanisches“.



Time Vortex – Ihr werdet sie lieben!



4 Pads – ein Game – viel Spaß! Aus einer Auswahl von 29 Charakteren geht's im Team- oder Dukematch zur Sache.



Der "zylindrierte", mit Bomben um sich werfende Totengräber bekommt ebenfalls seine Abreibung.

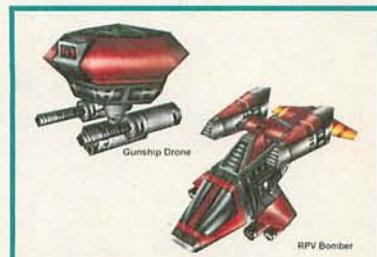
Dafür läßt man Euch über 22 Stages hinweg teils planlos herumirren und viele Wege auswendiglernen – die einst schluckelige Automap ist nämlich weggedoktort worden. Aber halb so wild, die meisten Orte der **verschiedenen Zeitperioden** wurden sehr liebevoll und abwechslungsreich gestaltet, so daß Ihr immer eindeutige Orientierungspunkte festmachen könnt. Nachdem Ihr Euch im gegenwärtigen und **post-apokalyptischen New York** mit bis ans Fahrwerk munitionierten Schwebebombern, Warzenschwein-Cops und dergleichen herumgeärgert habt, macht Ihr einen Zeitsprung in den Wilden Westen. Dort lauern die Indianer- und Sheriff-Versionen besagter Schweine hinter Kakteen, Pulverfässern, auf einem Raddampfer, im Inneren einer Mine oder hinter den Palisaden des Fort Bravo. Per Time Travel angekommen im viktorianischen London (1888) heißt es für die Borstenviehcher dann erneut "Klamotten-



Duke, mal ganz in schwarzem Leder (o.r.), oder als knallharter Gentleman mit weißer Weste.

tausch". Sheriff und Indianer werden zum blutrünstigen Undertaker (Totengräber) bzw. Verkehrspolizist – einer gefährlicher als der andere. Im Gegensatz zu Duke, einigen Zombies und den Jungs vom "Keiler-Clan", erfahren die meisten anderen Gegner von Zeitabschnitt zu Zeitabschnitt keine optischen Veränderungen. **Giftig grüne Octabrain**s setzen Euch weiterhin mit gebündelten Energieschüben zu (cooler Effekt: der Bildschirm kippt und verdreht sich spiralförmig in sich selbst, solltet Ihr getroffen werden), während blecherne, rot-schwarze Killerdronen immer noch mit gewohnt tödlicher Aggression anrücken. Wer einen Blick in die "Waffenkammer" wirft, wird feststellen, daß hier in keinsten Weise gezeigt wurde. Für's Einsammeln neuer Wunderwummen, das Lynchen bestimmter Gegner oder einfach weil's gerade passen könnte, belohnt Duke den ehrgeizigen, alles ausprobierenden, anfassen-

und drückenden Zocker immer wieder mit urkomischen Sätzen und Redewendungen! Beispiel gefällig? Mit dem Havoc Multilauncher unterm Arm visieren wir ein weit entferntes, hilflos herumirrendes Borstenschwein an, drücken ab und grinsen. Duke daraufhin: "remember kids, I'm a professional, don't try this at home!". Zu deutsch: "Kids aufgepaßt, ich bin ein Profi, das solltet Ihr nicht zuhause versuchen!" Ends genial! Oder folgendes: "**mess with the best, die like the rest**". Auf die anstößigen Dankphrasen geretteter Chicks wollen wir jetzt mal nicht so genau eingehen. Okay, na gut, ein letzter noch: Duke betritt die Höhle des auf dem Screenshot unten links abgebildeten Endgegner-Scorpions: "Ok hotshot, what got six legs and no head? Hehe – You in 30 seconds!" (Ok Spaßvogel, was hat sechs Beine und keinen Kopf? Hehe – Du in 30 Sekunden!) Zum Brüllen kultig! cs



Tieffliegende Killer-Drone und schwerbewaffneter Patrouille-Bomber.



Pigs: links das Winnetou-Schwein, rechts die gepiercte Punk-Sau mit Hühner-Kamm.



Zwei Endgegner: der Scorpion mit Plasmawaffe im Stachel und ein Titanschwingen-Gargolye.

Meine Meinung: Jetzt werdet Ihr Euch fragen, warum ein so hochwertiger Titel nur mit 87% wekommt. Nun: Eurocom hat beim Schwierigkeitsgrad gepatzt. Keine Neustartpunkte, gespeichert wird nur nach Ende eines jeden Levels – und der kann lang sein, sehr lang. Einfach weil es doch einen Haufen verzwickter Passagen



SUPER

gibt, die oft neu gespielt werden müssen. Dennoch, der Rest ist brillant. Nebelfreie Hi-Res Grafik (außer in London, aber da ist es Absicht!), vielfältige Waffen und Items, sehr gute Kameraführung, witzige Sound-samples und Multiplayer-Duelle, die englischen Doppelagenten fast das Wasser abgraben. Come get some!

Die besten Stücke

Duke Fans aufgepaßt, unter www.marogmbh.com könnt Ihr Varianten der unten abgebildeten Widersacher ab ca. 40 DM beziehen. www.gtstore.com hat ebenfalls viele Kult-Merchandise-Artikel im Angebot. Surft mal rein!



Der klassische Pig Cop zum Liebhaben.



Schleimiges Octabrain für den Knuddelzoo.



System:	N64
Spieltyp:	3D-Action
Datenträger:	265-MBit-Modul
Hersteller:	Eurocom/3D Realms
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1-4 gleichzeitig
Speicheroption:	Controller Pak
Schwierigkeit:	17 Blöcke
Features:	Rumble Pak, Expansion Pak
Preis:	ca. 120 Mark
Geignet ab:	18 Jahre
Grafik:	82%
Musik:	78%
Sound:	85%

87%

SPIELSPASS



Legacy of Kain: Soul Reaver

Legacy of Kain: Soul Reaver

SHORTCUT

- + brillante Grafik
- + phantastisches Level-design
- + geniale Atmosphäre
- etwas simples Kampf-system

Die Verwandlung Raziels in den "Soul Reaver". Im super gemachten Intro erfahrt Ihr, wie Raziel von Kain für seinen frevelhaften Versuch, ihn mit den Flügeln zu übertrumpfen, grausam bestraft wird. Die Qualität des Videos ist genial.

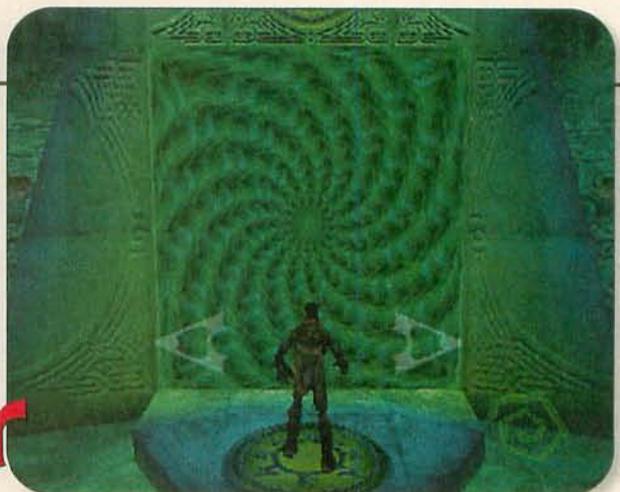


Die Geschichte *Soul Reavers* beginnt 1000 Jahre nachdem der Vampirfürst Kain die Welt zu ewiger Dunkelheit verdammt hat. Kain, der vielen von Euch vielleicht noch aus dem vor mittlerweile drei Jahren für die PlayStation erschienenen *Legacy of Kain* ein Begriff sein dürfte, hat es mit seiner Rache an der Menschheit sehr



Der Prinz der Finsternis ist vielleicht nicht so schön wie Lara, aber viel cooler.

genau genommen. Er und seine blutsaugenden Scharen haben nahezu die gesamte sterbliche **Erdbbevölkerung** vom Planeten verputzt und leiden nun mangels Opfern fast schon an Langeweile. Für ein wenig Abwechslung sorgt da die Möglichkeit, sich Kraft der (Vampiren eigenen) dunklen Macht neue Fähigkeiten zukommen zu lassen. Doch leider haltet Ihr Euch in der Rolle Raziels, eines der sechs treu-



In diesen Warp-Portalen könnt Ihr einen alten Spielstand wieder aufnehmen. Die rotierenden Tore sind absolut psychadelisch.



Die Zeiten, als Raziel noch Durst nach Blut verspürte, sind vorbei. Nun gelüftet es ihm nach Seelen. Nur nach dem Aufsaugen das Zähneputzen nicht vergessen. Oops, welche Zähne?

tiefe Stimme, die sich als "Elder" vorstellt. Hinter diesem mysteriösen Etwas verbirgt sich eine seit jeher in den Tiefen Nosgoths lebende Macht, die sich bislang

von den **Seelen Toter** ernährte. Doch da sich auf Grund von Kains barbarischem Wüten mittlerweile nur noch Untote auf der Erde tummeln, ist eben dieses "Elder" ziemlich sauer. Und natürlich würdet Ihr nicht ohne Hintergedanken vor der ewigen Verdammnis gerettet. Fortan ist es Eure Aufgabe, als *Soul Reaver* im Dienste Eures neuen Herrschers Rache an Kain und seinen Horden zu nehmen. Eures Lebens, Eurer Seele und natürlich Eurer Flügel beraubt, trifft sich das natürlich gut, denn auch ihr habt noch eine Rechnung mit Kain offen.

So beginnt die ebenso ungewöhnliche wie fesselnde Hintergrundgeschichte des brandneuen Action-Adventures aus dem Hause Eidos. Und man muß ganz ohne jeden Zweifel zugestehen, daß hier ganze Arbeit geleistet wurde. Nicht nur, daß sich Raziel auf seiner Suche nach Seelen dermaßen perfekt animiert fortbewegt, daß eigentlich alle Genrekollegen dagegen

Jede Lichtquelle reflektiert auf die anderen Objekte und ist animiert.

en Generäle in Kains furchterregender Armee nicht ganz an die Spielregeln. Diese besagen, daß magische **Veränderungen** stets erst dem Herrscher Kain zustehen, bevor die anderen Vampire davon profitieren dürfen. So verwundert es denn auch kaum, daß Ihr statt dem erwarteten Lob nur Kains ganzen Zorn zu spüren bekommt und Euch dieser im wahrsten Sinne die Flügel stutzt. Doch damit nicht genug. Da Ihr als unsterblicher Vampir nun mal nicht so einfach zu töten seid, läßt Euch Kain in den Vortex, einen ewigen Strudel aus für Vampire schmerzhaftem Wasser werfen. Doch nach ewigen Zeiten erwacht Ihr zu Eurer eigenen Überraschung durch eine

wie 8-Bit-Sprites wirken, auch das Gameplay hat es wirklich in sich. Doch zunächst noch einmal zur Grafik. Die gesamte Umgebung der riesigen Spielwelt zeigt sich in bester 3D-Grafik und ist herrlich detailliert gezeichnet. Dies ist umso beeindruckender, da Ihr über eine völlige Bewegungsfreiheit verfügt und mit nahezu allen Objekten interagieren könnt. Wer das erste Mal sieht, wie Raziel sich mit seinen verbliebenen Flügelstützen über einen Abgrund gleiten läßt, wird seinen Augen kaum trauen.

Um Eure Aufgabe zu erfüllen, müßt Ihr, wie schon eingangs erwähnt, die Seelen Eurer zuhauf auftauchenden Widersacher in Euch aufsaugen. Solltet Ihr jedoch längere Zeit keine Seelen verspeisen oder zu oft von Gegnern getroffen werden, nimmt Eure "Lebens"-Energie rapide ab. Wenn Ihr dann nicht schnell für Nachschub sorgt, sterbt Ihr zwar nicht (Ihr seid ja schon tot), werdet aber in die Spektralwelt, eine Art **Parallelwelt**, teleportiert. Da Ihr zu Beginn des Spiels noch nicht über die Möglichkeit verfügt, aus eigener Kraft wieder in die reale Welt zurückzukehren, müßt ihr nun erstmal wieder Seelen aus der Welt der Toten sammeln und dann eines der magischen Dimensions-Portale finden. So gesehen kommt ein Wechsel einer Rücksetzung im Spielverlauf gleich. Im späteren Spiel kommen den beiden Dimensionen jedoch wichtige strategische Aspekte zu, denn zum einen verfügt Raziel in der Spectralwelt über besondere Fähigkeiten (so kann ihm Wasser dort nichts anhaben, und er kann verschlossene Türen durchqueren), und zum anderen unterscheiden sich die beiden Welten in ihrem Erscheinungsbild, so daß ein zuvor unpassierbarer Riß im Felsen plötzlich zu einem Durchgang wird. Nur durch das geschickte Wechseln zwischen



Ihr könnt nahezu jeden Gegenstand im Spiel als Waffe benutzen. Hier röstet Ihr gerade einen Wächter mit einer der herumliegenden Fackeln. Der Flammeneffekt ist mehr als einmal sehenswert.

Besitzt Ihr erstmal das Soul-Reaver-Schwert, sieht es für Kains Schergen düster aus.

den Welten ist ein Weiterkommen möglich. Ein anderer wichtiger Punkt ist das Erlernen neuer Fähigkeiten. Diese erhält Raziel durch das Besiegen der verschiedenen Zwischenbosse (dargestellt durch Raziels ehemalige Kameraden in Kains Armee). Denn erst mit der Fähigkeit zu klettern, ist an manchen Stellen im Spiel ein Weiterkommen möglich. Da Raziel nicht mehr am Blut, sondern an den Seelen seiner Gegner interessiert ist, stehen ihm natürlich auch viel effektivere Mittel als profanes **in-den-Hals-Beißen** zur Verfügung. So kann er von Fackeln bis hin zu Speeren nahezu jeden herumliegenden Gegenstand als Waffe einsetzen. Das effektivste Werkzeug seines dunklen Kreuzzuges ist jedoch das "Soul Reaver"-Schwert, mit welchem er selbst den größten Vampirbossen das Fürchten lehren kann. Diesen magischen Zweihänder kann Raziel mit fortschreitendem Spielverlauf mit speziellen Kräften ausstatten. Wie es sich für einen echten Vampir gehört, beschränken

sich seine Möglichkeiten der Vernichtung jedoch nicht nur auf weltliche Waffen. Die entsprechenden Extras vorausgesetzt, stehen ihm eine Vielzahl durchschlagender Zaubersprüche zur Verfügung. Vom technischen her ist *Soul Reaver* eines der beeindruckendsten PlayStation-Games überhaupt. Angefangen bei wunderschönen **Lichteffekten**, über die atmosphärisch pulsierenden Wände in einigen Leveln und die schon erwähnte State-of-the-Art-Animation aller Charaktere weiß das Game auch durch intelligente Detaillösungen zu überzeugen. So wird dank eines grandiosen Streaming-Verfahrens während des gesamten Spiels nicht einmal nachgeladen; ein Feature, das bei der gigantischen Größe und dem Detailreichtum der Level besonders beeindruckt. Auch die Tatsache, daß man zu jedem Zeitpunkt im Spiel speichern kann, trägt stark zu einer lang anhaltenden Motivation bei. Das ganze Game ist gespickt mit tollen Zwischensequenzen und einer sehr professionellen deutschen Sprachausgabe, die ihr übriges zur Unterstützung der packenden Storyline tun. **ab**

Meine Meinung: Respekt, Respekt. Nicht nur für die zweifellos erstklassige Arbeit, die Eidos hier abgeliefert hat. Auch der Mut, dem eigenen Aushängeschild Tomb Raider eine solch starke Konkurrenz entgegenzusetzen, verdient Bewunderung. Denn neben dem Vampir Raziel, alias Soul Reaver wirkt nicht nur Lara Croft etwas schwach auf der Brust (im übertragenen Sinne natürlich). Die-



SUPER

ses Spiel hat alles, was man sich als Genreliebhaber wünschen kann. Eine fesselnde Story, packende Atmosphäre und eine brillante technische Umsetzung, gepaart mit einer tollen Spielbarkeit. Wer sich auch nur im entferntesten mit diesem Genre anfreunden kann, oder aber einfach nur mal wieder ein richtig gutes Horrorspiel möchte, dem sei Soul Reaver wärmstens ans Herz gelegt.

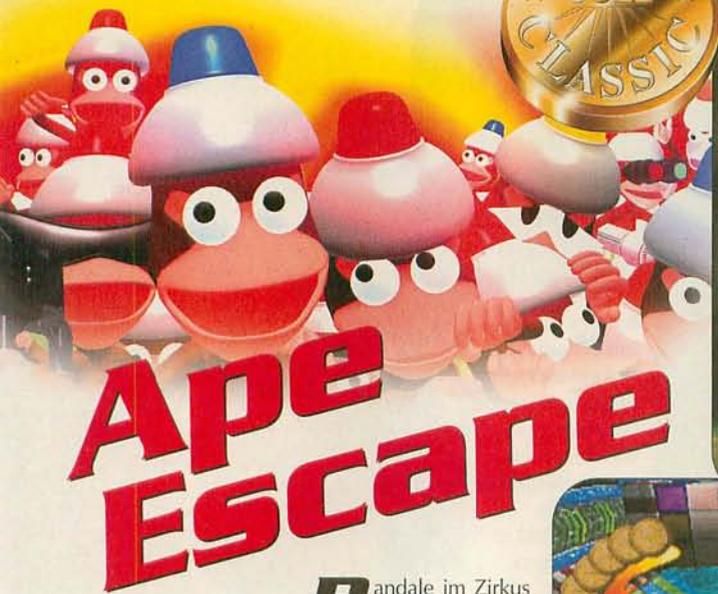


System:	PlayStation
Spieltyp:	Action-Adventure
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Crystal Dynamics
Testversion:	Eidos
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	3 Blöcke
Features:	7-9 Dual-Shock, Analog
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	ab 12 Jahre
Grafik:	91%
Musik:	82%
Sound:	84%

89%

SPIELSPASS





Manche der Affen holen sich Verstärkung in Form von Dinosauriern, Mammuts oder, wie hier zu sehen, Bäumen.

Nach einigen Levels stellt Ihr erstaunt fest, daß Buzz die Fronten gewechselt hat und Euch immer wieder mal zu einem Hindernisrennen herausfordert.

Habt Ihr genug "Specter-Coins" gesammelt, dürft Ihr Euch an diversen Bonusspielen erfreuen.



SHORTCUT
 + super Grafik
 + geniale Steuerung
 + straff durchdesignte Level ohne Längen
 - Pop Ups und Slow Downs

Randale im Zirkus – die Affen sind los, und gerade der kleine süße, weiße Publikumsliebhaber ist der Anführer der behaarten Rasselbande. Specter ist sein Name und durch irgendeinen dummen Zufall bekam er einen Helm, der seinem Besitzer alles Wissen dieser Erde verleiht, in seine gierigen Griffel. Durch seine allumfassende Weisheit kam Specter nun zu dem Schluß, daß die Zeit der Herrschaft der Menschen vorbei sei und **von jetzt an die Affen über diesen Planeten gebieten sollten**. Mit Hilfe der Zeitmaschine eines wirren Professors plant er, mit seinem Gefolge weit in die Vergangenheit zu reisen, um dort die sich gerade entwickelnde Menschheit schon im Keim zu ersticken. Doch wie's der Zufall so will, kommen just in dem Moment, in dem Specter die Zeitmaschine aktivieren will, zwei Teenager, **Buss und Spike**, ins Labor des Professors, um diesem einen Besuch abzustatten. Doch es bleibt nicht einmal Zeit für ein freundliches "Hallo", schon schaltet die Affenbrut den Apparat ein und

reißt dadurch die beiden Jungs mit in die Vergangenheit. Buzz geht während der Reise durch die vierte Dimension irgendwie verloren und Spike findet sich alleine im prähistorischen Zeitalter wieder. Die einzige Verbindung, die Spike noch mit seiner Heimat und dem Professor bleibt, ist per **Funkkontakt** in der Zeitmaschine. Der Professor teilt ihm sofort den Plan Specters mit und erklärt Spike, daß die einzige Chance, die Erde zu retten, nun in seinen Händen liegt. In der Rolle von Spike müßt Ihr durch verschiedene Zeitperioden reisen und dort alle Affen unschädlich machen.

schnell erlernt. Mittels des linken Sticks bewegt Ihr Spike durch die dreidimensionalen Level, der rechte dient zur Kontrolle der gewählten Waffe. Mit den L-Tasten wird die Kamera fixiert bzw. in die Ego-Perspektive umgeschaltet, um die Level genauer in Augenschein zu nehmen. Die beiden Pendants auf der rechten Seite dienen zum Springen, durch Doppeldruck macht der Teenager in der Luft nochmals einen kleinen Satz. Auf die vier Action-Buttons könnt Ihr je nach Belieben die Waffen, von denen es insgesamt acht zu ergattern gibt, legen. Auch die L3- und R3-Tasten wurden nicht ver-

Dual geschockt

Diese zugegebenermaßen etwas wirre Story ist der Auftakt zu Sonys neuester Jump'n-Run Kampfansage gegen die Konkurrenz. **Ape Escape** wurde **speziell für den Analog-Controller** designt und bietet den idealen Spielplatz für dieses Zubehörteil. Die Steuerung belegt beinahe alle Tasten des Pads, ist aber trotzdem sehr intuitiv und



Bloß nicht zu nahe kommen! Der Wels ist ganz schön "geladen".



gessen und dienen zum Kriechen bzw. Verstecken (am Boden zusammenrollen). Da die haarigen Ausbrecher zum Teil ziemlich ausgefuchst sind, ist Anschleichen oft vonnöten, um sie überraschend gefangen zu nehmen. Deren Intelligenz (erkenntlich durch die Hosen, die sie tragen) variiert deutlich: So sitzen die putzigen Viecher mit Glubschaugen und hellblauen Hosen eher lethargisch in der Gegend herum und warten nur darauf, von Euch geschnappt zu werden. Die schwarzen mit den coolen Sonnenbrillen sind dagegen ganz anders. Sobald sie Euch entdeckt haben, gehen sie sogar von selbst zum Angriff über und attackieren Euch mit Lasern, MGs und Homing Missiles. Der Hauptaugenmerk dieser Steuerungsart liegt aber im Einsatz der **zahlreichen Waffen**, von denen Euch der Doktor alle paar Levels eine neue zukommen lässt. Schwert und Schmetterlingsnetz (dient zum Fangen der Affen) könnt Ihr durch Drehen des rechten Sticks um Euch herumschwingen und so Gegner/Affen in Eurer näheren Umgebung ins Visier nehmen. Auch die Steinschleuder wird ähnlich gesteuert: Rechter Stick nach hinten zieht das Gummiband auf, mit Stick rechts oder links wird gezielt. Die Taste für die Ego-Perspektive schaltet sogar in eine Art Sniper-Modus. Ihr seht, die Steuerung ist recht komplex ausgefallen und bietet viele Variationsmöglichkeiten. Durch zahlreiche Hinweise des Professors und in einem Übungsparcours werdet Ihr aber Schritt für Schritt in jede neue Anwendungsmöglichkeit eingeführt.



Das Domizil des Bösen: Hier trifft Ihr Specter zum ersten Mal.

looks good

Ja, die Grafik ist schon sehr fein gelungen und bietet Abwechslung ohne Ende. Etliche versteckte Passagen fordern zum **stundenlangen Erkunden** geradezu auf – zumal sich einige der Affen wirklich extrem gut verstecken. Erkauft wird die tolle Grafik allerdings durch zum Teil sehr geringe Sichtweite und einige Pop Ups. Auch die Geschwindigkeit geht bei vielen bewegten Objekten am Screen ziemlich in die Knie. Der Sound ist gut gelungen und geht auch nach längerer Spielzeit nicht auf die Nerven. Sogar ein paar ausgesprochen gut komponierte Stücke wird das aufmerksame Ohr herausfiltern können. Um die Langzeitmotivation zu steigern, wurden in den Levels einige Goldene Münzen versteckt, die, habt Ihr eine gewisse Anzahl da-von eingesammelt, ein paar **Mini-**



Ape Escape



Neue Waffen werden zuerst im Trainingsparcours erprobt.



Auch bei der Abfahrt ist die Steuerung genial: Mit jedem Stick steuert Ihr einen Ski.

Kein Analogstick...



...kein Ape Escape. Sonys neuestes Werk wurde speziell auf den Dual-Shock-Analog-Controller ausgelegt

und funktioniert nur mit diesem Teil. Besitzer eines "normalen" D-Pads schauen also in die Röhre. Sollte es aber wirklich noch jemanden geben, der noch nicht mit Rumble-Effekten spielt, der findet in der Affenjagd wohl die beste Gelegenheit, sich dieses Accessoire zuzulegen.

Meine Meinung: Ich glaub, ich steh' im Wald? Diese blöden Affen sollen mein geliebtes Bugs Bunny vom (persönlichen) Jump'n-Run-Thron stoßen? Dies war ungefähr mein Gedankengang, als ich Ape Escape zum ersten Mal spielte. Nach einigen Stunden, als ich alle Waffen hatte und mich mit dem Spielprinzip respektive der Steuerung anfreundete, stellte sich doch eine gehörige Portion Hüpf-Spaß ein. Vor allem die Steuerung speziell der verschiedensten Gegenstände hat es mir angetan. Endlich wird das Analogpad



SUPER

richtig ausgenutzt. Die sehr kompakt designten Levels wissen durchgehend zu gefallen und bieten genug Raum für Euren Forscherdrang. Auch Grafik und Sound sind auf recht hohem Niveau angesiedelt. Lediglich der Langzeitspiel Spaß kommt mir etwas zu kurz – mehr als die Levels nach Affen absuchen ist nämlich nicht zu tun. Da bietet mir Bugs doch einiges mehr an Story (und vor allem Humor). Nach rein objektiven Gesichtspunkten schlägt Ape Escape aber den flotten Rammler und heimst daher auch mehr Prozente ein.



System:	PlayStation
Spieltyp:	3D Jump'n-Run
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Sony
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1-2 (bei Bonusspielen)
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1 Block
Features:	Dual-Shock-Controller benötigt
Preis:	ca. 100 Mark
Geignet ab:	frei
Grafik:	84%
Musik:	78%
Sound:	75%

86%

SPIELSPASS



Silent Hill

Endlich ist es soweit. Nach vielen Verzögerungen und noch mehr Spekulationen ist nun die deutsche Verkaufsversion dieses Horror-Shockers aus dem Hause Konami erschienen. Um es gleich vorweg zu nehmen. Auch die deutschen PlayStation-Besitzer müssen auf nichts verzichten. Zwar hat Konami einige geringfügige Änderungen gegenüber der US-Version vorgenommen (siehe Kasten), doch beeinträchtigen diese den Spielspaß in keinsten Weise.

Bevor wir nun zu klären versuchen, ob *Silent Hill* wirklich den gestellten Anforderungen gerecht wird, und ob dieses Game wirklich das Zeug zum *Resident Evil*-Kontrahenten hat, möchten wir erst einmal für alle, die bislang noch nichts von diesem Game gehört haben (gibt's das?), eine kurze Zusammenfassung der Story, die mehr als in vergleichbaren Games zum Spielspaß und zur Langzeitmotivation beiträgt, Revue passieren lassen.

Es fängt ganz harmlos an...

Eigentlich wollten Sie in der Rolle des Familienvaters Harry mit Ihrer Tochter Cheryl nur einen kleinen Urlaub machen, um nach dem tragischen Tod ihrer Mutter wieder auf andere Gedanken zu kommen. Doch plötzlich ereignen sich bereits auf der Landstraße merkwürdige Dinge. Erst werden Sie von der äußerst attraktiven **Highway-Polizistin** Cybill Bennet mit ihrem Motorrad überholt, welches Sie wenige Meilen später verbeult am Straßenrand liegen sieht, dann taucht urplötzlich ein kleines Mädchen auf der Straße auf. Zwar versucht Sie noch, das Steuer Ihres Jeeps herumzureißen, doch es ist bereits zu spät, und Sie verliert die Kon-



Was ist das?



In Räumen wie diesem wird Euch die ganze kranke Phantasie der Entwickler bewußt. Nur Narrenhände beschmieren Tisch und Wände.

trolle über den Wagen und rast hilflos die Böschung herunter.

Als Sie aus Eurer Ohnmacht wiedererwacht, stellt Sie mit Entsetzen fest, daß Eure Tochter nicht mehr im Wagen ist. Panisch vor Angst macht Sie Euch auf den Weg in die Ortschaft Silent Hill, um nach ihr zu suchen. Zu Eurer Überraschung scheint der gesamte Ort völlig **menschenleer** zu sein und ist in angsteinflößenden Nebel getaucht. Bereits nach wenigen Schritten glaubt Sie, die Silhouette Cheryls durch den Dunst zu erkennen, doch als Sie ihren Namen ruft, läuft das kleine Mädchen vor Euch weg. Selbstverständlich rennt Sie voller Sorge hinterher, doch so sehr Sie Euch auch beeilt, es gelingt Euch nicht, sie einzuholen.

Plötzlich findet Sie Euch in einer gespenstischen Gasse wieder, aus der nur ein einziger Weg herauszuführen scheint. Obwohl der weitere Weg mit Blutspritzern und unidentifizierbaren Überresten gepflastert ist, treibt Sie die Sorge um den Nachwuchs weiter. Auf einmal verdunkelt sich das Szenario, und nur der schwache Schein Eurer Streichhölzer erleuchtet die Szenerie. Als Sie an diesem gespenstischen Ort menschliche Leichenteile an den Wänden entdeckt, steht für Sie fest, daß sich Cheryl wahrscheinlich in höch-



Erst ganz am Ende des Spiels erschließt sich Euch der gesamte Umfang der Geschichte. Bis es jedoch soweit ist, tappt Ihr lange Zeit im Dunkeln.

Obwohl die englische Sprachausgabe beibehalten wurde, reichen die deutschen Texte völlig aus, um die Story zu verstehen.



Anfangs leistet Euch die Pistole noch gute Dienste, doch schon nach kurzer Zeit werdet Ihr Euch durchschlagendere Waffen wünschen.

ster Gefahr befindet. Doch bevor Sie überhaupt die Möglichkeit habt, Euch der Situation bewußt zu werden, werdet Sie von unförmigen, kleinen **Geschöpfen** angegriffen. Es bleibt Euch nicht einmal die Zeit sich wehren, denn Sie verliert augenblicklich das Bewußtsein.

Silent Hill - International

Interessanterweise gibt es durch die Veröffentlichung der PAL-Version mittlerweile drei unterschiedliche Spiele. So ist die japanische Version mit der hier erhältlichen absolut identisch, nur daß wie in der US-Version der Schwierigkeitsgrad wählbar ist. Dafür sind die in der US-Version vorkommenden Kinder-Zombies wieder entfernt und sind wie in Japan durch undefinierbare Gnome ersetzt worden. Da *Silent Hill* seinen Reiz nicht aus übertrieben brutalen Splatter-Sequenzen, sondern aus der intelligenten und absolut fesselnden Story bezieht, können alle europäischen Fans beruhigt aufatmen. Da nichts geschnitten wurde, braucht man sich nicht zu ärgern, daß einem etwas entgeht.



Als ihr endlich wieder zu Euch kommt, befindet Ihr Euch in einem Café und hofft, daß alles, was ihr bisher erlebt habt, nur ein schlimmer Traum gewesen ist. Doch die ebenfalls anwesende Polizistin Cibyll bestätigt Eure schlimmsten Vermutungen, und langsam wird klar, daß keine Zeit zu verlieren ist, wenn Harry seine Tochter wiedersehen will.

Ein klaustrophobischer Alptraum beginnt...

Die Story von *Silent Hill* ließe sich noch ewig in dieser Form weitererzählen – doch glaubt uns, der Reiz des Spiels liegt darin, Schritt für Schritt selbst hinter die komplexe und düstere Geschichte dieser verwunschenen Stadt zu kommen. Lieber wollen wir an dieser Stelle einen genaueren Blick auf die technische Umsetzung werfen.

Augenfälligster und wahrscheinlich auch bedeutendster Unterschied zu dem großen Vorbild *Resident Evil* ist die in Echtzeit berechnete Grafik. Diese erlaubt Euch z.B., die **Kameraperspektive** frei zu bestimmen, oder Euren Blick durch die Räumlichkeiten schweifen zu lassen. Leider wird diese Möglichkeit im Spiel kaum benötigt, so daß die Nachteile dieser Darstellungsweise um so störender auffallen. So habt Ihr während des gesamten Spiels mit einer extrem kurzen Sichtweite zu kämpfen, die eine



Ohne die überall im Spiel verteilten Karten wärt Ihr absolut aufgeschmissen.

Orientierung ohne eingblendete Karte nahezu unmöglich macht. Sei es in der realen Welt, in der ein undurchdringlicher Nebel den Blick versperrt, oder in der sehr düsteren Parallelwelt, in der Eure Taschenlampe gerade mal ein paar Meter weit strahlt. Hier hätte man zugunsten der Fernsicht besser einige Pop-Ups in Kauf nehmen können. Andererseits ermöglicht die freie Kamera interessante Schock-Effekte, z.B. wenn Euer Radio einen Feind in unmittelbarer Umgebung meldet, Ihr aber nicht genau wißt, aus welcher Richtung dieser kommt. Natürlich leidet neben der Fernsicht auch die Qualität der Räume unter der Echtzeitberechnung. Wer detaillierte Locations wie in Capcoms **Horror-Klassikern** erwartet, wird von *Silent Hill* enttäuscht sein. Zwar ist es den Designern perfekt gelungen, eine wirklich furchteinflößende Welt zu kreieren, doch wirken manche Plätze im Spiel sehr grobpi-



Euer wahrer Gegner ist mächtiger und älter als die Menschheit selbst. Macht Euch auf einen gnadenlosen Kampf gefaßt.



Sobald Ihr die Motorsäge besitzt, sind Hunde keine Gegner mehr.

xelig. Wieder gut gemacht wird dieses Manko durch die unglaublich fesselnde Musik und die brillant gemachten Soundeffekte, die mehr als jeder andere Aspekt im Spiel für **Gänsehaut** sorgen. So kündigen sich herannahende Monster zwar akustisch an, doch oft seid Ihr bis zum letzten Augenblick im Unklaren darüber, aus welcher Richtung und ganz besonders in welcher Anzahl das Böse droht. Abgesehen von diesen technischen Unter-



Die Grafik-Engine erlaubt Euch zwar nicht gerade Blicke in die Ferne, doch die Locations an sich sehen toll aus.

chieden kann sich *Silent Hill* durchaus mit seinem Vorbild messen. Die Story ist vom ersten bis zum letzten Augenblick fesselnd, und neue Features wie die ständig wechselnden Dimensionsebenen ermöglichen für dieses Genre völlig neue Wendungen. Auch Freunde **anspruchsvoller Rätselkost** werden bei *Silent Hill* auf ihre Kosten kommen, denn einige der gestellten Aufgaben sind wirklich nur mit einigem Kopfzerbrechen zu lösen. ab

Meine Meinung: Man kann mir vielleicht vorwerfen, daß ich ein absoluter Fan des Capcom-Shockers bin, aber so richtig wollte der Funke bei mir nicht überspringen. Zwar ist sowohl die Story als auch die Atmosphäre sehr gut gelungen und kann wirklich als Leckerbissen für jeden Horror-Fan bezeichnet werden, einige spielerische Mängel trübten leider den Gesamteindruck. So ist es nicht besonders aufregend, in der ersten Stunde des Spiels nur von Punkt A nach Punkt B zu rennen, ohne irgendeine Möglichkeit zu haben, die Stadt selbst zu erforschen.



Super

Das legt sich zwar ab der Schule ein wenig, doch auch dann wird man den Eindruck nicht los, daß das Spiel durch das Verteilen der Objekte quer durch die Stadt künstlich in die Länge gezogen wurde. Trotzdem sollte man *Silent Hill* nicht unterbewerten. Es handelt sich um ein tolles Horror-Spiel, das jeden Genre-Fan in seinen Bann ziehen wird. Blicke nicht das Gefühl zurück, man hätte mehr daraus machen können, wäre *Silent Hill* ein absoluter Top-Hit. So bleibt die Referenz in der Grusel-Abteilung nach wie vor beim Hause Capcom.



Silent Hill



SILENT HILL

System:	PlayStation
Spieltyp:	Action-Adventure
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Schwierigkeit:	7-9
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	12
Grafik:	79%
Musik:	82%
Sound:	83%

82%
SPIELSPASS

Shadowgate 64 - Trial of the four Towers

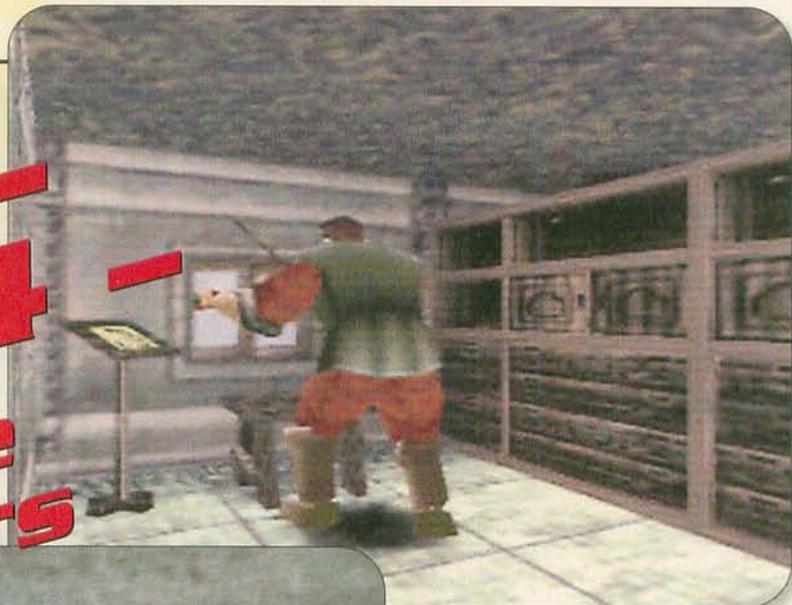
SHORTCUT

- + tolle Story
- + stimmungsvolle Atmosphäre
- + knackige Rätsel
- mieser Sound
- öde Grafik
- zu statisch



Einst stolze Trutzburg und Heim großer Magier und heldenhafter Kriegsherren, das war das ehemalige Shadowgate. Seit dem großen Kampf gegen den dämonischen Warlock Lord, bei dem viele tapfere Helden ums Leben kamen, ist das Land Kal Torlin jedoch zu einer riesigen Einöde verkommen. Die Burg Shadowgate ist größtenteils verfallen und dient heute nur noch als **Unterschlupf für gemeine Diebesbanden**, die Handelskarawanen überfallen und ausplündern, welche nicht schlau genug sind, diesen unheilvollen Landstrich zu meiden. Del Cottonwood schlug ebenfalls alle Warnungen, die Umgebung von Shadowgate zu meiden, in den Wind und reiste mit einer

Im Intro erlebt Ihr den Angriff auf die Karawane und Eure Verschleppung ins Gefängnis von Shadowgate. Danach flüchtet Ihr durch die unter dem Heu versteckte Luke in die Abwasserkanäle.



Der ach so garstige Gefängniswärter hat eine Ader für die Kunst? Na wenigstens ist er so abgelenkt, daß Ihr gefahrlos an ihm vorüberschleichen könnt.

Wegen dieser netten Dame seid Ihr überhaupt noch am Leben. Als Gegenleistung sollt Ihr ihren Bruder aus dem Gefängnis befreien.

Del torkelt besoffen durch die Gegend. Was so ein kleiner Schluck aus der Flasche mit dem roten Inhalt ausmachen kann...



Karawane durch Kal Torlin. Der Überfall kam überraschend und ohne Vorwarnung. Mit Brandpfeilen setzten die Diebe die Wagen in Flamen und töteten jeden, der nicht sofort die Beine in die Hand nahm und flüchtete. Del hatte keine Chance zur Flucht. Bewußtlos geschlagen nimmt er den Ausgang des Überfalls gar nicht mehr zur Kenntnis und **erwacht** erst Stunden später in einer modrigen Zelle **tief im Kerker** der verfluchten Burg.



Die Flucht

Ab jetzt übernehmt Ihr die Kontrolle des Halblings Del und steuert ihn in der First-Person-Perspektive durch die Burg. Zuerst will jedoch die Flucht aus dem verrotten Gefängnis organisiert werden. Mittels eines altbekannten Tricks (Heu beiseite schieben und durch die dort versteckte Luke verschwinden) ist es aber kein Problem, durch die stinkenden Abwasserkanäle ins Freie zu gelangen. Bei Eurer Erkundungstour durch das Schloß trifft Ihr bald auf den Geist des **verstorbenen Zauberers Lamir**, der Euch bittet, ihm bei einer schwe-



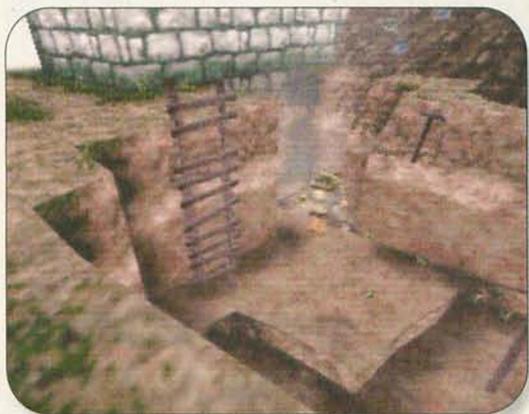
Was ist ein Halbling?

Man vermutet, daß Halblinge eine Mischung aus Elfen und Menschen sind. Sie sind ungefähr einen Meter groß und von filigraner Statur. Halblinge sind Naturwesen und größtenteils Farmer. Ihre körperliche Schwäche gleichen sie durch Geschwindigkeit und mit ihrer natürlichen Resistenz gegen Magie aus – schon mancher Krieger unterschätzte daher die Halblinge und verbrannte sich im Kampf die Finger. An sich eine recht friedliche Rasse, können sie durch ihre diebische Veranlagung doch für einige Unruhe sorgen. Halblinge mögen gutes Essen und haben auch gegen ein kühles Bier in netter Gesellschaft nichts einzuwenden. Für mehr Infos lest doch einfach "Herr der Ringe" (J.R.R. Tolkien) – eine Pflichtlektüre für alle Fantasy-Fans.



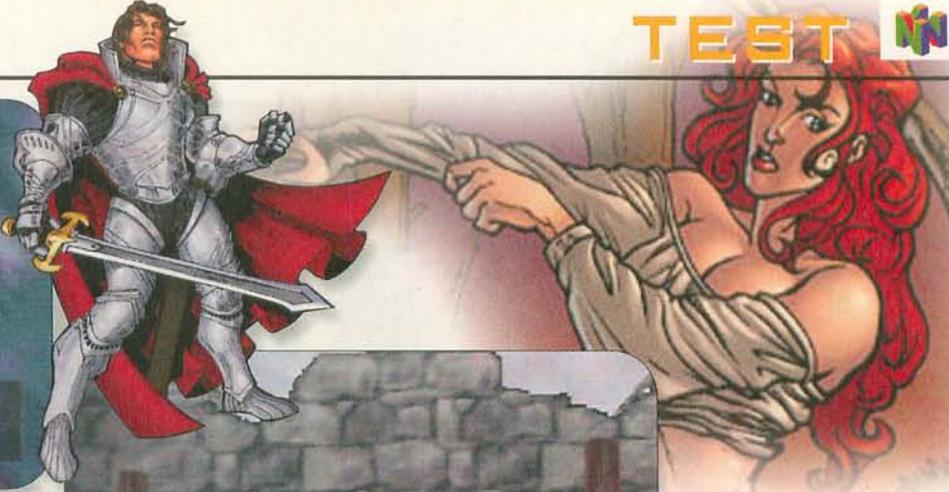


Immer wieder findet Ihr solche Münzen, die Ihr beim Händler gegen wertvolle Gegenstände eintauschen könnt.



Der Arme gräbt schon seit Ewigkeiten nach alten Münzen. Habt Ihr nicht zufällig eine im Gepäck?

ren Aufgabe zu helfen. Sein Bruder Belzar will mit einem Ritual den **Warlock Lord** wieder-auferstehen lassen und erneut Verderben über das geschundene Land bringen. Voreilig stimmt Ihr zu und erfahrt, daß Ihr die in den vier Haupt-türmen gestellten Rätsel lösen müßt, um Belzar zu stoppen. So beginnt also das erste reinrassige Adventure auf Nintendos 64 Bit-Maschine. Mit einer *Turok*-ähnlichen Steuerung wandert Ihr mit Del durch Shadowgate und das angrenzende Dorf, findet zahlreiche Gegenstände und löst diverse Rätsel. Die vier C-Buttons dienen dabei der Fortbewegung, mit dem Analogstick verändert Ihr die Blickrichtung des Halbblings. Der A-Knopf dient dabei entweder der Interaktion mit Personen oder um Gegenstände zu untersuchen bzw. aufzunehmen. Mit dem B-Button schaltet Ihr ins Inventory-Menü, wo die Items verwaltet werden; per Druck auf eine der C-Tasten gelangt Ihr ins Buch-Menü. Dort werden sämtliche Hinweise, die Ihr im Laufe Eures Abenteuers findet, angezeigt und stehen jederzeit zum Nachschlagen zur Verfügung. Oftmals findet Ihr in diesen Schriftstücken



Mit Hilfe des roten Ringes könnt Ihr Euch auch mit den Toten unterhalten...



versteckte Hinweise zur Lösung eines Rätsels. Mit Z geht Del in die Hocke und kann so auch Sachen finden, die z.B. unter Tischen versteckt sind. Zum Schluß sei noch der R-Button erwähnt, mit dem Ihr jederzeit eine Übersichtskarte einblenden könnt.

Tausend Tode

Schon das erste *Shadowgate* auf dem NES war **berühmt für seine vielen "Sterbemöglichkeiten"**. Diesem Ruf wird auch die N64-Version gerecht. Ob Ihr nun einen falschen Ring anlegt oder von verführerisch duftenden Wässerchen kostet – schnell und ohne Vorwarnung erreicht Euch der Tod. Mit der alten Rol-

lenspielweisheit "Save early, save often" könnt Ihr dem aber entgegenreten, da das Spiel immer und überall gespeichert werden kann. Leider wirkt die **Präsentation um Jahre veraltet**. *Shadowgate 64* hätte sicher noch ein paar Prozentpunkte mehr einheimen können, wäre da nicht die arg verschwommene und Abwechslungsreichtum vermessen lassende Grafik, die nahezu nicht existente musikalische Untermalung und der aufgrund minimalistischer Animationen sehr statische Gesamteindruck. Das Gameplay ist dagegen recht ausgewogen und kann durch einige knackige, aber immer lösbare Problemstellungen vor allem die Knobler der Spielergemeinde überzeugen. Auch die Story ist gut durchdacht und eröffnet in vielen Gesprächen und Bücherhinweisen immer neue Einblicke in die Welt von Kal Torlin und dessen furchtbare Vergangenheit. Bei *Shadowgate 64* erwartet Euch Adventure pur – ohne Action, Kampf und Magie. cd

Nach diesem Abenteuer kann Del eine Bücherei auf-machen – zu lesen findet Ihr wirklich mehr als genug.

Shadowgate 64

System:	Nintendo 64
SpieleTyp:	Adventure
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Kemco
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicheroption:	Controller Pak
Schwierigkeit:	5-7
Features:	-
Preis:	ca. 120 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	61%
Musik:	49%
Sound:	67%



GUT

Meine Meinung: *Allen Unkenrufen zum Trotz finde ich Shadowgate eigentlich ganz O.K. Na gut, die Präsentation ist nicht überwältigend (der Duke zeigt uns ja, wie gute 3D-Grafik aussehen muß), Grafik und Sound locken heutzutage keinen mehr hinter dem Ofen hervor. Die ganze Spielumgebung wirkt statisch und ist – bis auf wenige Personen, die zum Small Talk einladen – recht leblos. Selten werdet Ihr ein animiertes Objekt auf dem Screen ausmachen können. Vom Dudel-Sound mal ganz abgesehen... Punkten kann Shadowgate 64 - Trial of the four Towers jedoch beim Gamedesign. Del*

steuert sich absolut unkompliziert durch die Burg, die Menüs könnten einfacher nicht zu bedienen sein. Einige der Rätsel sind recht happig, aber dank der vielen Hinweise und etwas Ausprobieren immer zu lösen. Lediglich die zahlreichen Tode, die Del oft ohne Vorwarnung ereilen, stoßen unangenehm auf. Durch die Möglichkeit, jederzeit speichern zu können, wird dieses Manko allerdings wieder aufgehoben. Zugreifen sollten dennoch nur eingefleischte Adventure-Fans – allein schon wegen der tollen Atmosphäre –, allen anderen wird's wahrscheinlich schnell langweilig.

72% 
SPIELSPASS

Flying Dragon

Ganz schön dreist – Virgin veröffentlicht allen Ernstes den im Dezember '97 in Japan unter dem Titel *Fist of Hiryu Twin* (nicht zu verwechseln mit dem in der Import-Corner der VG 4/99 kurz besprochenen Nachfolger *SD Hiryu Stadium!*) erschienenen 08/15-Fighter über eineinhalb Jahre später nun auch bei

uns – jetzt unter dem zumindest wohlklingenderen Namen *Flying Dragon*. Werft Ihr einen Blick in das schmucke Booklet, könnte man fast dem Irrglauben erliegen, es handle sich um ein gutes Spiel: Massig Spiel-modi (Group Battle, Tournament, Practice mit Teach-Funktion, Circuit Mode, Battle Competition, Customize und mehr), ja zwei komplett verschiedene Beat'em-Ups mit insgesamt knapp 20 Kämpfern in einem Modul und sogar ein RPG-Part mit Erfahrungspunkten für Moves und Ausrüstung (über 200 verschiedene Objekte schlummern im 96-Mbit-Modul) schüren die Erwartungen. Wählt also zunächst zwischen einem Prügler mit untersetzten Animé-Polygon-Figuren oder einem mit eher westlich gestylten Mannen und Ladies, und stürzt Euch ins Getümmel. Halt – vorher könnt Ihr noch entscheiden, ob in **2D** oder **3D** (d.h. mit oder ohne Side-steps) gefightet werden soll. Was dann auf dem Screen abgeht, läßt sich schnell mit einer Frage kommentieren: "Wer hat da wohl in der Qualitätssicherung bei Culture Brain geschlafen?" Vollkommen animationslose Tapeten-hintergründe mit größtem Übergang zur Kampffläche, eine an Einfallslosigkeit und **schlechten Samples** fast nicht mehr zu unterbietende Soundberieselung, Kämpfer mit teilweise einem Minimum an Animationsphasen (Sprints sind hier z.B. ein bewegungsloses Schweben über dem Boden) oder



FD bietet zwar zwei verschiedene Spiele fürs Geld – die Fighting Engine ist jedoch bei beiden indiskutabel.

Was hätten's denn gern: Animé-Schrumpfköpfe oder Western Fighter?

Ihr könnt Ausrüstung, Offense und Defense upgraden – nur: wen interessiert's?

hirnlose Menütex-te verleiden den gemütlichen Kampfabend. Am nachhaltigsten hat sich jedoch die thrashige, weil mit elementarsten Faux Pas reichlich bestückte Fighting Engine in meinem Gedächtnis manifestiert: Eure Kommandos werden alles andere als sofort von den Figuren umgesetzt, die **Special-Move-Auswahl** ist mehr als karg (ca. 15 Stück pro Charakter, wobei hierzu auch simple Elbowchecks oder Backhand-Attacks gerechnet werden) und **schnelle Konter** nach Blocks **sind auch nicht drin**. Immerhin kann in den Optionen eingestellt werden, ob Cheap-Hits auf liegende Kämpfer zugelassen werden sollen. Außerdem

läßt sich auf Wunsch ein Combo-Turbo zuschalten, mit dem Multiple Hits leichter gemacht werden. Mal sehen, ob Ihr dann solange durchhaltet, bis sich ein Speichern auf dem Controller Pak lohnen würde! rk



Meine Meinung: Was nützt es, eine High-End-Stereoanlage, ein Carbon-Interieur und eine Komplettlederausstattung in eine 35 Jahre alte Rostlaube einzubauen? Natürlich nichts! Genau das aber ist bei Flying Dragon passiert. Was sollen die schönsten und reichhaltigsten Spielmodi und Optionen, wenn das eigentliche Game für die Katz ist – solltet Ihr bei Eurem Händler in den zweifelhaften Genuß kommen, das Teil anzuspielen, werdet Ihr schon nach zwei bis drei Matches das Pad angewidert weglegen. Zu grob sind einfach die grausamen Effekte (z.B. Feuerbäl-



NA JA

le als eintarbige Streifen, Super-Special-Moves über ein wie auf's Geschehen aufgedrucktes Symbol), die nicht zu ertragende Musik und die träge Engine versetzen diesem Beat'em Up den K.O. in Runde eins. Nur Masochisten kämpfen sich durch den RPG-Part und upgraden Ihre Ausrüstung, Moves und Kämpfer. Bis auf G.A.S.P. und Dual Heroes ist eigentlich jedes N64-Beat'em-Up besser – aber hmm, was bleibt da eigentlich noch? Außer Fighter's Destiny nicht viel – scheint irgendwie nicht die richtige Plattform für Freunde dieses Genres zu sein ...

SHORTCUT

- + dickes, farbiges Booklet
- + zwei verschiedene Spiele
- Thrash-Animationen
- Thrash-Fighting-Engine
- Thrash-Sound



System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Beat'em-Up
Datenträger:	96-Mbit-Modul
Hersteller:	Culture Brain/Natsume
Testversion:	Avalon
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Controller Pak 1 Block
Schwierigkeit:	6
Features:	Rumble-Pak, zig Spielmodi ca. 120 Mark
Preis:	
Geeignet ab:	ab 12
Grafik:	48%
Musik:	35%
Sound:	32%

40%
SPIELSPASS

Virus



Zahlreiche Zwischensequenzen lockern die ansonsten miese Action etwas auf.

Joan, ihres Zeichens Police Officer, müßt Ihr dem wilden Treiben Einhalt gebieten. Aus der 3rd-Person-Perspektive kämpft Ihr Euch mit Eurem Kolle-

gen (Sidekick) Shutter durch sieben "verseuchte" Gebiete, um am Ende der Wurzel allen Übels den Garaus zu machen. Die Steuerung ist dabei nicht übermäßig gelungen (D-Pad only) und ist insgesamt viel zu träge (Sidestep nur kompliziert mit L1-Button auszuführen, kein Quickturn etc.). Dadurch sind einige Missionen wie z.B. der **Geleitschutz für Überlebende** nahezu unspielbar. Die Grafik läßt Ideenreichtum vermissen und wirkt ziemlich eintönig, was auch auf den Sound zutrifft. Nur Hardcore-Virus-Fans könnten hier zugreifen. *cd*



Dank der mißratenen Steuerung habt Ihr gegen die biomechanischen Biester nur wenig Chancen.

Virus – das Spiel basiert, ähnlich wie der vor kurzem in den Kinos gezeigte Film mit **Donald Sutherland** und **Jamie Lee Curtis**, auf dem mehr oder weniger bekannten Comic aus dem Hause Dark Horse. Jedoch beginnt das Spiel dort, wo Film und Comic endeten: Die außerirdische Lebensform schaffte es vom Forschungsschiff auf das Land und wütet dort verheerend. Menschliche Opfer werden zu **biomechanoiden Killermaschinen** umfunktioniert und kämpfen nun gegen die eigene Rasse. Als

Meine Meinung: Wow! Was bin ich doch aufgeregt. Nein – nicht, weil mich Virus so fesselt, sondern eher deshalb, weil ich genau weiß, daß ich bei der nächsten Begegnung mit einem Gegner wieder mal wehrlos dastehen werde.

Joan will dank der miserablen Steuerung einfach nicht so, wie ich es will. Eine Verfolgungsschar abzuschütteln oder gar ins



NA JA

Visier zu nehmen, ist ohne einen Treffer zu riskieren nahezu unmöglich. Hey Cryo – schon mal was von einem Quickturn gehört? Grafik, Sound und Musik sind eigentlich nicht einmal einer Erwähnung wert. Um das Ganze abzurunden, vermiesen noch lange Ladezeiten und nicht überspringbare Dialoge das gepflegte Gruselvergnügen.

den, vermiesen noch lange Ladezeiten und nicht überspringbare Dialoge das gepflegte Gruselvergnügen.

SHORTCUT

- + weiß man's?
- miese Grafik/Steuerung

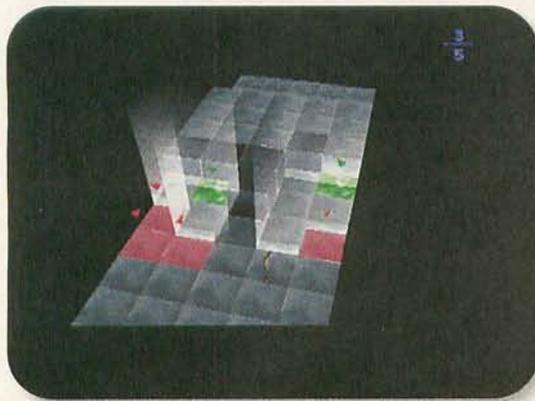


System:	PlayStation
Spieltyp:	Action
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Cryo
Testversion:	Cryo
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block, Passwort
Schwierigkeit:	7
Features:	dt. Menü, Dual-Shock- Unterstützung
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	58%
Musik:	50%
Sound:	43%

42%
SPIELSPASS

Virus

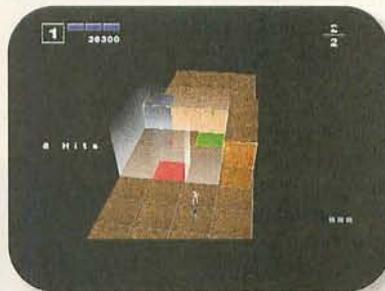
Kurushi Final



Nur durch geschicktes Taktieren habt Ihr reelle Überlebenschancen. Und bloß keine schwarzen Cubes zerstören!

Nichts Neues an der Denkspielfront. *Kurushi Final* bleibt dem Spielprinzip des Vorgängers (Test in VG 10/97: 82 %) treu und bietet nur **marginale Veränderungen**. Nach wie vor findet Ihr Euch alleine auf einem Quader im großen Nichts und droht von einer Reihe von Würfeln, genannt Cubes, die unaufhörlich auf Euch zu rumpeln, vom Rand gestoßen zu werden. Eure einzige Chance zu überleben ist, die Würfel, bevor sie Euch erreichen, zu zerstören. Klingt einfach, ist es aber nicht immer – manches Mal kommt richtig Hektik auf, wenn Ihr Euch Eurer Haut erwehren

wollt. Hierfür markiert Ihr mit der Kreis-Taste ein Feld, kommt dann ein Würfel auf dieses Feld, könnt Ihr ihn mit erneutem Druck auf die Taste zerstören. Neben den normalen Cubes, die sich einfach in Luft auflösen, gibt es noch zwei weitere Sorten. Grüne "Advantage Cubes" hinterlassen nach deren Zerstören ein Drei-mal-Drei-Felder großes Minenfeld, das mit der Dreieck-Taste zur Explosion gebracht werden kann. Unbedingt vermeiden solltet Ihr die schwarzen "Forbidden Cubes". Zerstört Ihr einen von denen, bricht ein Teil Eurer "Arbeitsfläche" weg und Ihr habt weniger Spielraum



Ja - so sieht die In-Game-Grafik aus. Nicht berauschend, aber zweckmäßig.

zum Taktieren. Neben dem Original-Modus wurde im Sequel noch ein Survival-Modus eingebaut, in dem es darum geht, möglichst lange zu überleben und im 100 Attack-Modus erwarten Euch 100 vorgegebene Problemstellungen, die auf ihre Lösung warten. Sind Euch die vorgefertigten Stages nach einer Weile zu langweilig, dürft Ihr im Create-Mode selbst ein paar Spielfelder designen und auf Memory Card abspeichern. *cd*

Meine Meinung: Für ein Sequel bietet Kurushi Final wahrlich wenige Verbesserungen. Die verschiedenen Modi und Spielfiguren sind zwar recht witzig, rechtfertigen aber nicht den Kauf dieser Fortsetzung. Besitzer des ersten Teils können



GUT

getrost einen Bogen um dieses Game machen, Neueinsteiger, die neben Tetris und Puzzle Bobble auch an andere Knobelkost wollen, dürfen bedenkenlos zugreifen. Einen Classic gibt's aber für dieses magere Sequel keinen mehr.

SHORTCUT

- + genial einfache Spielidee
- zu wenig Neuerungen

Kurushi Final

System:	PlayStation
Spieltyp:	Action-Puzzle
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Sony CE
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1-2 (abwechselnd)
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Schwierigkeit:	6-8
Features:	-
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	45%
Musik:	49%
Sound:	52%

74%
SPIELSPASS

Kurushi Final



Legend of Kartia

Legend of Kartia

SHORTCUT

- +++ fesselnde Storyline
- +++ zwei Charaktere
- +++ eingängliches Gameplay
- veraltete Präsentation
- bescheidene Gegner-KI
- starke Mängel in der Übersetzung

Kartia – Geheimnisvolle Magie, die den Menschen zu Reichtum und Wohlstand verhalf. Durch diese in Tarot-Karten gebannte Zauberkraft konnte sich jeder seine benötigten Gegenstände selbst erschaffen – von der Kleidung, die er am Leib trägt, bis zu Getränken und Nahrung. Doch Wohlstand erzeugt Neid, Neid führt zu Aggression und Aggression endet meist im Krieg. So geschieht es auch auf Rebus, der Welt, in der diese Geschichte spielt. Die Rohstoffe, die zur Herstellung von Kartia benötigt werden, sogenannte **Weltenbäume**, sind der Anlaß für die ausbrechenden Streitereien, die das gesamte Land in Unheil und Verderben zu führen drohen. Eine gut organisierte Diebesbande unter der Führung eines finsternen Herrschers startet Angriffe auf umliegende Länder, brandschatzt und unterjocht die Bevölkerung. Das Land schreit nach einem Helden, der diesem Wahnsinn ein Ende bereiten kann und der Knechtschaft des dunklen Fürsten tapfer entgegentritt. Ihr erhört diesen Ruf nach Freiheit und macht Euch auf, den Widerstand zu organisieren und am Ende für Frieden und Ordnung zu sorgen.

Zwei Storys

Ja, der Start-Screen erinnert ein wenig an *Star Ocean* (oder ist's vielleicht umgekehrt?). Auch hier müßt Ihr Euch vor dem Beginn des Abenteuers für einen Protagonisten entscheiden, dessen Geschichte Ihr dann verfolgt. **Toxa**, ein unabhängiger Ritter, der keinem Herren dient, und die sehr reiligiöse Schrein-Kriegerin **Laeryma** stehen Euch dabei zur Auswahl. Die Storylines der beiden Figuren folgen zwar immer dem gleichen Hauptplot und Ihre Wege kreuzen sich auch

hin und wieder –, größtenteils erlebt Ihr mit den beiden aber gänzlich unterschiedliche Einsätze. Spielt Ihr z.B. mit Laeryma, wird Euch der Hintergrund von Mona und der übergelaufenen Diebin Misty fast komplett vorenthalten. Um die ganze Geschichte des Landes Rebus und des laufenden Krieges zu erfahren, müßt Ihr das Game also zweimal durchspielen – ein nicht zu unterschätzender Motivationsfaktor. Zwischen den Gefechten wird der Handlungsfaden in vielen, zum Teil sehr langen **Cut-Szenen** weitergesponnen. Dort trifft Ihr auch auf neue Mitstreiter, die Euch tatkräftig unter die Arme greifen.

Innovatives Kampfsystem

Der Kampfverlauf dürfte vielen von Euch wohl bekannt sein: Auf einem dreidimensionalen, in Quadrate eingeteilten Areal stehen sich die Opponenten gegenüber und ziehen rundenweise ihre Einheiten über das Schlachtfeld. Daß hierbei Landschaftsgegebenheiten wie Höhenunterschiede oder Geländeart Einfluß auf die Truppen haben,

Das freut uns doch immer. Mit jedem erfolgreich ausgeteiltem Schlag werden den Figuren EXP-Points gutgeschrieben. Der daraus resultierende Level-Up macht sich durch verbesserte Defense- und Attack-Werte bemerkbar.

Ab und zu überschneiden sich die Wege von Toxa und Laeryma. Auch vor großangelegten Massenschlachten werdet Ihr nicht verschont.



gehört ja schon seit Jahren zum guten Ton im Strategie-Business. So bewegen sich Eure Recken im Wasser nicht sonderlich schnell von der Stelle, schlagen aber, wenn sie an einer höheren Stelle als der Feind platziert sind, etwas härter zu. Das wichtigste sind jedoch die Tarotkarten, Kartias genannt. Mit einer bestimmten Anzahl dieser magischen Utensilien unterstützt Ihr Eure Truppe mit furchtlosen Monstern. Eingeteilt in die drei Rassen Normal, Puppe und Schatten stechen sie sich nach dem **Schere-Stein-Papier-Prinzip** mit den gegnerischen



Leider hemmen die unverständlichen Kanji-Symbole den Spielfluß etwas.





Ob nun Monster, Rüstungen oder Waffen erschaffen werden wollen – dank der komfortablen Menüführung kein Problem.



Monstern (klar können die auch welche beschwören, was dachtet Ihr denn?) aus. Zusätzlich könnt Ihr Eure Unterstützung noch mittels Kartia mit speziellen Attributen wie Feuer-Resistenz oder größerer Kampfkraft ausstatten. Auch Rüstungsgegenstände und schärfere Waffen werden auf dieselbe Art und Weise hergestellt – Läden werdet Ihr in Rebus vergeblich suchen. Um an begehrten Kartia-Nachschub zu kommen, ist es angeraten, die auf den Kampffeldern verteilten Kisten zu öffnen bzw. herumstehende Fässer mit einem Feuerzauber zu knacken (sehr gut gemacht: die Landschaft kann mit Zaubersprüchen "verändert" werden). Nach jedem Gefecht habt Ihr außerdem die Möglichkeit, an einem **Arenakampf** teilzunehmen – als Preise winken Karten sowie neue Ausrüstungsgegenstände. Leider wurde der schon in der amerikanischen Version größte Kritikpunkt auch in der PAL-Fassung beibehalten. Sämtliche Kartia-, Magie- und Waffensymbole sind in unverständlicher Kanji-Schrift dargestellt. Zwar erhaltet Ihr in einem gesonderten Textfenster eine genaue Beschreibung des gewählten Menüpunktes, der Spielfluß wird dadurch aber trotzdem unnötig gebremst. Ansonsten ist *Kartia* aber sehr einfach handzuhaben und nach spätestens ein bis zwei Stunden Eingewöhnungszeit ist das Kartia-System komplett durchschaut. Bis auf die etwas alt anmutende Grafik mit den witzig animierten Sprite-Figuren ist die Präsentation nicht überragend, aber zweckmäßig und vermittelt ein gutes Fantasy-Flair. Auf der Memory Card dürft Ihr Eure hochgezüchtete Heldentruppe speichern und im **VS-Modus** gegen die eines Kollegen antreten lassen oder im Trade-Mode wertvolle Items tauschen. Kartia stellt nicht den Höhepunkt der rundenbasierten RPG- / Strategie-Spiele dar, ist aber allemal, vor allem wegen der guten Story, ein kurzes (ungefähr 30 Stunden Spielzeit) Spielchen wert. *cd*



Die Magie-Effekte wurden zwar nicht überragend in Szene gesetzt, wissen aber trotzdem zu gefallen.



In der Zwischensequenzen - hier ein Gefängnisausbruch - wird die Story weiter erzählt.



SUPER

Meine Meinung: Was für eine Freude! Endlich wieder Nachschub an der RPG / Strategiespielfront. Ja klar, Rebus (jap. Titel) gibt's schon eine ganze Weile, aber man freut sich halt doch immer, wenn auch die PAL-äontologen mit solchen Schmankerln beglückt werden. Legend of Kartia würde ich als direkten Konkurrenten zu Vandal Hearts sehen – an die Komplexität eines Final Fantasy Tactics reicht es bei weitem nicht heran. Mit diesen zwei genannten Games kann Kartia zwar nicht ganz mithalten und plaziert sich klar an der dritten Stelle, ist aber für alle Freizeitstrategen, die

nichts mit Echtzeit-Chaotik anfangen können, ein absoluter Kaufgrund. Durch die zwei Storylines, die Ihr beide spielen müßt, um die ganze Geschichte zu verstehen, ist für genügend Motivation gesorgt. Ich hatte jedenfalls auch mit diesem PAL-Test, obwohl ich die amerikanische Version schon kenne, wieder enorm viel Spaß. Der ideale Zeitvertreib, um die Wartezeit auf Vandal Hearts 2 zu verkürzen – auch wenn's versierten Strategen ein wenig zu leicht sein dürfte, da die Gegner über eine KI verfügen, die der des gemeinen Borstenschwanzes in nichts nachsteht.



Legend of Kartia



System:	PlayStation
Spieltyp:	RPG / Strategie
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Atlus
Testversion:	Konami
Spieler:	1-2 (abwechselnd)
Speicheroption:	Memory Card 2 Blöcke
Schwierigkeit:	6
Features:	dt. Menü, VS- u. Trade-Modus
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	75%
Musik:	67%
Sound:	65%





Omega Boost

Omega Boost



Level fünf ist mehr als knallhart – setzt hier die Viper-Boost-Angriffe ein.



Dieser Zwischengegner greift Euch mit Euren eigenen Mitteln (Homing Missiles) an!



Die Cyber-Spinne in Level vier mit ihrem klebrigen Laser stellt immer ein Risiko dar – bloß nicht hängenbleiben, sonst geht Eure Energie schnell den Bach runter.

SHORTCUT

- + Sensations-Grafik mit Top-Explosionen, Top-Präsentation mit Vocal-Sound und Render-Sequenzen anspruchsvolle Stages, aber simple Steuerung
- + ansprechende Replay-Funktion mit Save-Möglichkeit
- nach Continue kein voller Lebensbalken

Knapp zwei Monate nach dem Japan-Release nimmt der 20-Meter-Koloß *Omega Boost* nun Kurs auf europäische PAL-PlayStations. Auf der Jagd nach einem wild gewordenen Netzwerk-Virus müßt Ihr verschiedene Galaxien und Zeitzonen mit Eurer überdimensionalen Vulcan-Gun vor einer Horde der grotesksten Alien-Endgegner der Shooter-Geschichte säubern. Ihr seht Euren Mech dabei direkt von hinten (oder auf Wunsch aus der Cockpit-Perspektive) und manövriert ihn via Jetpack-Boost und Air-Break völlig frei durch den Raum. Ohne die immens praktische Scan-Funktion wäre das Ganze jedoch ziemlich unübersichtlich: Ein simpler Druck auf L1 lokalisiert die momentan gefährlichste Bedrohung und stößt Euch quasi mit der Nase drauf, so daß Ihr nur mehr den Abzug Eurer Klarne betätigen müßt. Alternativ (vor allem bei größeren Gegnern wie den Sub- und Stage-Bossen sehr zu empfehlen) laßt Ihr die Waffen für ein bis zwei Sekunden ruhen. *Omega Boost* wird in diesem Zeitraum die Schwachstellen des Feindes lokalisieren und mit **Lock-On-Zielscheiben für Eure Lenkraketen** (anfangs sechs Stück gleichzeitig einsetzbar, später bis zu einem Dutzend und mehr) markieren. Ein simpler Druck auf die Fire-Taste läßt dann einen tödlichen Schwarm dieser Homing Missiles auf das Alien/Superkampfschiff los und richtet ordentlich Schaden an. Je nach Performance (S, A, B, C, D), die über die Abschuß-Quote und die benötigte Zeit für einen Level ermittelt wird, erhaltet Ihr Lebensenergie zurück, mehr Raketen-Abschußrohre und die Viper-



Die detaillierten Explosionen der fetten Riesenschiffe und das Arcade-lastige Gameplay sind die Hauptreize dieses Shooter-Meisterwerks.

Mit Euren grünen Homing-Missiles gestaltet sich die Jagd im All gleich viel komfortabler.

Auf Eurer Zeitreise bereiten Euch die irdischen Abfangjäger keinerlei wirkliche Probleme.



Boost-Angriffe – eine Art Smart Bomb, bei der Ihr Euch als lebender Rammbock aus Stahl in den Panzer der Gegner bohrt. Mit Zunahme der Level-Zahl werden die Stages, Gegner und deren Angriffsmuster immer hinterhältiger: In einer engen Röhre verfolgt Euch eine Art Riesenupe mit ihrem Laser-Brennstrahl, eine Cyber-Spinne feuert aus allen Beinen und Körperöffnungen, und eine Stahlschlange teilt sich und greift aus allen Richtungen gleichzeitig an. Da mutet ein **Überfall auf einen Alien-Transportzug** mit Dutzenden Begleitschiffen in Level sechs fast schon wie ein Sonntagsausflug an.

Technisch vorbildhaft

Das Bemerkenswerte an diesem hochklassigen Arcade-Shooter ist die technische Perfektion, mit der die Mannen aus dem *Gran Turismo*-Lager an die Sache herangegangen sind. **Keinerlei Clipping- oder Polygon-Fehler** trüben das Auge, die Framerate bleibt stets konstant hoch und die Explosionen sowie die Detailverliebtheit in puncto Texturen bei den fetten Monstern hieven *Omega Boost* ganz weit nach oben in den Shooter-Olymp. Zurückstecken müßt Ihr nur bei den Backgrounds, die ganz Weltall-typisch etwas



trist ausgefallen sind – hier und da mal ein dicker Planet; mehr ist nicht zu sehen. An Ausstattung und Präsentation merkt man jedoch sofort wieder, daß das neue Sony-Produkt höchste Ansprüche befriedigen soll: Ein starkes **Intro mit Render-Sequenzen und echten Schauspielern**, geniale Musik (z.B. Hard'n'Heavy-Titelsong "Shade" von Feeder), ein gut designer Replay-Modus mit Zeitlupe und Save-Funktion (belegt eine ganze Memory Card!), viele verschiedene Schwierigkeitsgrade, ein motivationsförderndes Rangsys-



Es knallt und scheppert an allen Ecken – solche Partikel-Detonationen auf der PS sind Wahnsinn!



Yeah: Der Tarnkappenbomber schmiert unter unserem Beschuß langsam ab!



Noch wenige Sekunden, dann werdet ihr im OB-Riesenmech ins Gefecht geschickt.

stem (von "Drunkard March" bis "Galactic Warrior" & mehr – ich habe mich gerade zum King Abyss hochgedient) und ein vierteiliger Trainings-Mode für blutige Anfänger lassen fast keine Wünsche mehr offen. Schade nur, daß die Aliens in späteren Stages so gewieft agieren und einen derart blitzschnell auf der Abschußliste

haben, daß Ihr nur Sekundenbruchteile an derselben Stelle verweilen könnt und somit keine Chance habt, den Einschlag Eurer Homing Missiles genüßlich zu verfolgen – das ist eben das Los eines Space-Helden: schneller Finger am Abzug und ebenso fixer Abgang! rk



SUPER

Meine Meinung: Omega Boost läßt sich mit drei Worten beschreiben: Eye Candy pur! Was in den Weiten des Weltraums an hollywoodreifen Explosionen mit detaillierten Partikel-Detonationen zelebriert wird, läßt das Herz jedes Space-Freaks höher schlagen. Die Jungs von Polyphony Digital haben es mit Hilfe des genialen Scan-Prinzips zudem geschafft, die Navigation des Super-Mechs im 3D-Raum kinderleicht zu gestalten. Daß das Gameplay hinter der Killeroptik-Fassade im Grunde keine Kapriolen schlägt, fällt bei der Arcade-lastigen Laserschlacht nicht weiter negativ ins Gewicht: Mit Scan die Feinde vors Visier bugsieren, dann per Vulcan-

Gun draufhalten oder ein Bundle Lenkraketen losjagen und wieder abdrehen, bevor man selbst unter Beschuß gerät – mit dieser Taktik lassen sich 75 Prozent aller fetten Boßgegner locker abfertigen. Dennoch ist OB alles andere als einfach. Nach zweiwöchigem Dauerzocken knabbern wir z.B. noch immer am Zeitlimit für den Endgegner in der Todesstern-Röhre des vorletzten Levels. Bis Ihr den fünften Level übersteht, dürfte ebenfalls ein Übungspensum in zweistelliger Stundenhöhe nötig sein. Aber: Omega Boost macht bei jedem Anlauf aufs neue Spaß und ist deshalb ohne Abstriche seinen Classic wert.

OMEGA BOOST

System:	PlayStation
Spieltyp:	3D-Shoot-em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Polyphony Digital/Sony Eigenimport
Testversion:	1
Speicheroption:	Memory Card (1-15 Blocks (Replay))
Schwierigkeit:	7
Features:	Dual Shock Support, Replay mit Zeitlupe
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	ab 12 Jahre
Grafik:	92%
Musik:	80%
Sound:	78%



Omega Boost



Hardware tief ins Auge geschaut

Nickles PC-Insider Report

Nickles, Michael; 1998; 600 S.

ISBN 3-7723-6913-8

ÖS 219,-/SFr 25,-/DM 29,95

Der Hardware tief »ins Auge« geschaut: Was gibt's auf dem Markt? Was taugt etwas? Was läßt sich wie effektiv und kostengünstig kombinieren? Was ist zukunftssicher, was schon heute Schnee von gestern? Mainboards, Chipsätze, CPUs 30% mehr Leistung aus 3D-Videokarten... Konkrete Tips, kritische Statements, flotte Schreibe. Jeder, der Neuanschaffungen plant, braucht diesen Report!

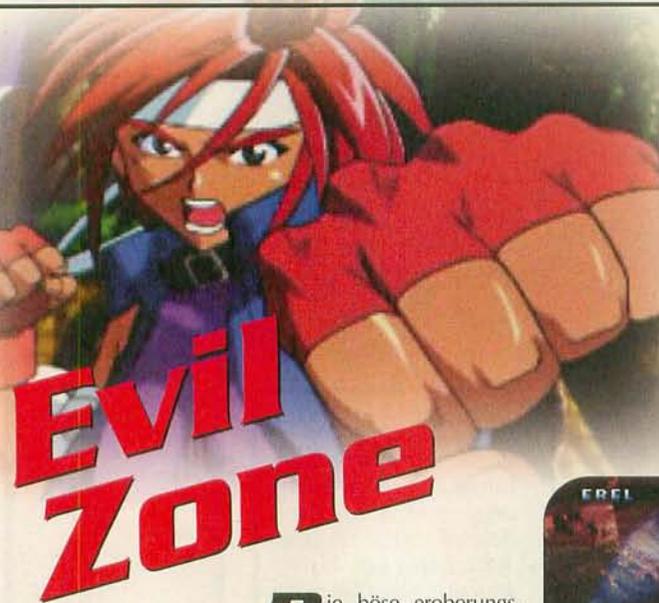


Franzis-Verlag GmbH, Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Tel.: 08121/95-1444, Fax 08121/95-1679, <http://www.franzis.de>



Inserentenverzeichnis

Activision Dtl. GmbH	100	MVG Medien Verlagsges.	47
Arjay	19	Nintendo of Europe	21
CDG Media	25	ORDER IN TIME O.I.T.	43
Dino Verlag	39	PROMARKT Berlin	2/3
Fire International	9	Siggi's Toy-Shop	63
Franzis Verlag	45,65,89	Video Games Source	45
G-Press Dataservice	99	Virgin Interactive	5
Karstadt AG	14/15	WEKA Consumer Medien	49,97
Messe Berlin	33	Wolfsoft	65



Evil Zone

Die böse erobers-hungrige Ihadurca greift die Insel Tumi an und aus diesem Grund prügeln sich neun Animé-Charaktere aus den Weiten der Galaxis die Glocke weich, um sich auch ja vor der Entscheidungsschlacht bestens dezimiert zu haben – diese ausgeklügelten Background-Stories sind doch immer wieder entzückend! Kommen wir also gleich zum Magic-Move-lastigen Beat'em-Up-Geschehen, das steuerungstechnisch so einfach gestaltet wurde, wie Spiele des Genres eigentlich schon seit Jahrzehnten nicht mehr: Ein Block- und ein Attack-Button – mehr gibt's nicht! Damit könnt Ihr in Verbindung mit dem D-Pad aber erstaunlicherweise dennoch einiges anstellen. **Chain Combos**, Sidesteps mit Counter-Attacken, Laser-, Blitz- und andere Projektile, **Charge-Angriffe** (d.h. Sprints mit Luftangriff), Würfe und In-Fight-Moves sowie **Capture-Attacks** und **Deadly Attacks** sind möglich. Für letztere müßt Ihr zunächst Eure Power-Leiste, die übrigens identisch mit Eurer Lebensleiste am linken Screen-Rand ist, aufladen (also: je weniger Life, desto schneller aufgeladen). Dies gibt wertvolle Kristalle, die Ihr zum einen für Mid-Range- oder Long-Range-Super-Moves verwenden könnt: Dafür muß Attack zusammen mit D-Pad-Down gedrückt werden und der Gegner im aufflackernden Energiekreis gefangen werden. Einmal erfolgreich, werdet Ihr Zeuge eines coolen Schauspiels: Satelli-

ten feuern einen vernichtenden Laser-Beam, es werden Blendgranaten in die Hosentaschen gesteckt oder eine Figur dreiteilt sich und setzt dem Gefangenen mit einer Kombinations-Attacke übel zu. Für die tödlichen Moves (na ja, ganz so schlimm sind sie nicht – also erwartet keine Art Finishing-Moves!) muß der gesammelte Kristall via Back, Back, Attack auf den Kontrahenten geschleudert werden. Diese Moves sind übrigens für alle Fighter (sofern man die **vollbusigen Animé-Girls**, Kids und Engel überhaupt so bezeichnen kann) gleich. Eine Besonderheit von *Evil Zone* soll auch nicht unerwähnt bleiben: Im Story-Mode wird jedes Duell wie

in einer TV-Soap mit einem kleinen Vorspann mit Renderbildern und coolen Sprüchen eingeleitet, z.B. bei Erel Plowse (laut Booklet der Söldnerin mit hohen moralischen Ansprüchen, aargh, siehe auch Kasten): Episode 4 – Erel doesn't like nice guys. Dual-Shock-Support gibt's keinen, genauso wenig wie deutsche Bildschirmtexte, geschweige denn Sprachausgabe. rk



Obwohl *Evil Zone* nur einen mickrigen Attack-Button bietet, sind doch erstaunlich viele Move-Arten zu entdecken.

Schöne Special-Effects im *Soul-Blade*-Stil können Gameplay-Mängel nicht kaschieren.

Die In-Fight-Moves und Grabs sind besonders spektakulär geraten.



SHORTCUT

- + Simple Steuerung für Anfänger
- + Abgefahrene Move-Effekte
- auf Dauer zu banales Gameplay
- Combos sind auch in der Mitte blockable



System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Beat'em-Up
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Titus
Testversion:	Konami
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1 Block
Schwierigkeit:	4
Features:	keine
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	70%
Musik:	62%
Sound:	66%

65%

IIIIV

SPIELSPASS

Deutsch mit Pavel & Bronco

Die Deutschstudenten aus Bratislava durften sich auch beim *Evil Zone*-Booklet wieder austoben: "Wenn Sie nur die Steuerkonsole drücken, können Sie andere normale Angriffe starten, in Entsprechung zu den einzelnen Richtungen." Oder: "Wenn Sie einen starren Angriff hinnehmen mußten, brechen Sie zusammen."



GEHT SO

Fazit: Ich schildere Euch am besten mal meine drei Gemütsphasen beim Test von *Evil Zone*. Phase 1 (nach 0 Matches): Buahaha, ein Beat'em Up mit nur einem Attack-Button – was für ein Schwachsinn, wohl für Kleinkinder was? Phase 2 (nach ca. 20 Matches): Respekt, Respekt – unglaublich, was man mit dieser Minimalsteuerung alles an Moves aus den putzigen Animé-Fightern herauskitzeln kann. Und diese Super-Special-Move-Effekte! Phase 3 (nach ca. 70 Matches und somit finale Meinung): Das Gameplay stellt sich langfristig doch als zu

banal gestrickt heraus – für die tollkühnsten Aktionen ist nicht mehr als ein Tastendruck in Kombination mit einem Steuerkreuz-Push notwendig. Damit sind Button-Smasher gegenüber Beat'em-Up-Profis klar im Vorteil, gell Christian? Ein Unding auch, daß einen simple Projektile in die Tiefe des Raums verfolgen (wozu dann die Sidesteps?) und Combos auch mitten in der Move-Abfolge noch blockbar sind. Wer nach einem unkomplizierten Prügelspiel mit gewissem Animé-Charme sucht, kann dennoch mit *Evil Zone* liebäugeln.



Aus dieser Perspektive eine Kurve zu nehmen, ist fast ein Ding der Unmöglichkeit – Sturz vorprogrammiert!

Bis auf das Bike-Handling konnten wir nichts wirklich Gutes an CHSR finden ...

Die Grafik ist poppig und clippig und das ist insgesamt nicht mehr zeitgemäß...



Pro- und Ace-Klasse getrost vergessen, da Ihr auch von letzter Stelle startend das komplette Feld spätestens bei der zweiten Kurve von hinten aufgerollt und die Führung übernommen habt – hmm, nicht gerade Simulations-like. Dann wird's allerdings härter, denn bei manchen Tracks steht Ihr mehr auf der Bremse (Auto-Brake macht nur Dummys Spaß!) als auf dem Gas und kratzt die Kurven oft doch nicht. Landet Ihr dann im Kiesbett oder Gras, kommt Eure Maschine nur mühevoll wieder in die Gänge oder verweigert ab und zu für einige Sekunden komplett den Dienst ("Ver-

dammt, warum bewegt sich die Kiste jetzt nicht?!"), was Euch jegliche Chancen auf eine annehmbare Platzierung nimmt. Das Handling des Bikes an sich geht aber durchaus in Ordnung, wenn Ihr auch nach einigen Rennen Schwierigkeiten am Brems-Button-Daumen bekommen werdet. Wer den Realismus noch weiter steigern möchte, der darf auch gerne die nahezu unfahrbare Cockpit-Perspektive ("Liege ich jetzt schief?") auswählen. Ist ein Event zu Ende, folgt die nächste Enttäuschung: Das Replay gönnt Euch mit starr stehenden Kameras nur einen sehr statischen Eindruck vom gerade gelaufenen Rennen – das haben wir bei Ridge Racer Type 4 oder GT schon zwei Klassen besser gesehen. Immerhin hat man noch an eine Dual-Shock-Unterstützung und einen 2-Player-Splitscreen-Modus gedacht.

mit einem ordentlichen Bike-Handling (ach ja, es gibt nur ein Motorrad...) hält man heutzutage keinen Rennspieltan mehr lange bei der Stange. Und wenn schon Simulation, dann richtig: Wie kann es sein, daß man das Qualifying völlig vergessen kann, da man das komplette Feld sowieso innerhalb von 200 Metern überholt hat? CHSR sollten alle Arcade-Freax links liegen lassen und selbst die Simulationer spielen besser erstmal Probe. Schade eigentlich um den Versuch. Vielleicht wird's beim Sequel besser.



GEHT SO

Fazit: Wie Ihr an der Short-cut-Leiste schon erkennen könnt, bietet Castrol Honda Superbike Racing viel mehr Schatten als Lichtblicke. Die Grafik löst mit ihren Pop-Ups, Clipping-Fehlern und Effekte-Armut alles andere als Begeisterungstürme aus, das puristische Menü-Design und die öde Präsentation (nach einer harten Saison wird nach dem letzten Rennen einfach wieder ins Hauptmenü geschaltet – keine Siegerehrung oder Ähnliches) tun ihr übriges, um den Spieler vom Pad zu vergraulen. Alleine

mit einem ordentlichen Bike-Handling (ach ja, es gibt nur ein Motorrad...) hält man heutzutage keinen Rennspieltan mehr lange bei der Stange. Und wenn schon Simulation, dann richtig: Wie kann es sein, daß man das Qualifying völlig vergessen kann, da man das komplette Feld sowieso innerhalb von 200 Metern überholt hat? CHSR sollten alle Arcade-Freax links liegen lassen und selbst die Simulationer spielen besser erstmal Probe. Schade eigentlich um den Versuch. Vielleicht wird's beim Sequel besser.

Castrol Honda Superbike Racing

Castrol Honda Superbike Racing



SHORTCUT

- + realistisches Bike-Verhalten
- nur ein Motorrad verfügbar
- Grafik eine Generation veraltet
- Bugs nach Stürzen
- trockenes und langweiliges Menü-Design
- mittelmäßige Replay-Funktion



System:	PlayStation
Spieltyp:	Motorrad-Racer
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Interactive Entertainment
Testversion:	THQ
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Schwierigkeit:	4
Features:	Dual Shock Support
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	59%
Musik:	-%
Sound:	60%

59%

SPIELSPASS

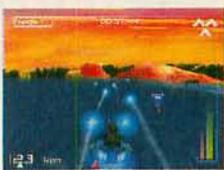
360 Three-Sixty



360 Three Sixty

SHORTCUT

zum Teil sehr guter Soundtrack
technisch total veraltet schlechte Steuerung



System:	PlayStation
Spieltyp:	Rennspiel
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Smart Dog
Testversion:	Cryo
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1 Block
Features:	7 dt. Menüs, Dual Schock- Unterstützung ca. 100 Mark
Preis:	frei
Geeignet ab:	frei
Grafik:	64%
Musik:	75%
Sound:	59%

58%
SPIELSPASS

Ladies and gentlemen: start your engines! In Smart Dogs *Three Sixty* werden wieder echte Rennprofis gefordert. Nachdem Ihr Euch für eines der acht anwählbaren Vehikel entschieden habt, beginnt eine actionreiche Sci-Fi-Rennserie quer über eine postapokalyptische, durch zahlreiche Naturkatastrophen zerstörte Erde. Vorrangig kämpft Ihr gegen die restlichen fünf Gegenspieler auf feuchtem Terrain (sprich: auf Flüssen). Dadurch, daß die Hooverbikes ähnlich wie die *WipeOut*-Boliden ein kleines Stück über dem Boden schweben, sind kleinere Ausflüge auf festen Untergrund nicht ausgeschlossen. Überhaupt erinnert das gesamte Game frappierend an *Psygnosis'* Kult-Racer. So stehen Euch nach dem Überfahren spezieller Symbole z.B. ebenfalls bekannte Extrawaffen wie Minen oder Raketen zur Verfügung, die Euch, richtig eingesetzt, ein großes Stück näher an den Sieg heranführen. Neu ist ein fest installiertes Bord-MG mit unendlicher Munition, das jedoch öfters mal nachladen muß (ca. im Verhältnis "eine Sekunde Dauerfeuer zu zehn Sekunden nachladen"). Dieses MG ist mittels L2-Taste um 360° drehbar, wodurch Ihr auch Verfolger ins Visier nehmen könnt – Ihr fahrt jedoch weiterhin in dieselbe Richtung. Nach jedem dritten Rennen, die Ihr alle mindestens als Dritter beenden müßt, wartet noch die Arena auf Euch. Den

Arenakampf gewinnt der, der nach einer gewissen Zeit die meisten Abschüsse für sich verbuchen kann. Seid Ihr auch in der Arena erfolgreich, geht es weiter mit der nächsten Rennserie. Insgesamt müssen **zwölf Rennen und vier Arenakämpfe** (plus eine versteckte Arena), die in die vier Themengebiete Dschungel, Eis, Meeresboden und Lava unterteilt sind, gewonnen werden. Neben dem Tournament-Mode dürft Ihr im Time Trial Euer Können auf bereits freigespielten Strecken verbessern oder im Two-Player-Mode gegen einen Kumpel antreten – wahlweise alleine oder mit vier weiteren CPU-Fahrern. Das ganze Geschehen spielt sich sehr flott – fast schon zu flott. Durch die recht **schwammige Steuerung** und den zum Teil engen und verzweigten Kursen ist es sehr schwer, die Kontrolle über die Boliden zu behalten. Das 360-Feature kann getrost vergessen werden, der Einsatz ist schlichtweg unpraktikabel. Wie beim Preview schon vermu-



In den Meeresboden-Levels sind die Pop-Ups extrem auffällig. Links und rechts neben der Strecke ist das große nichts.



Die Eis-Level sind dank toller Spiegeleffekte grafisch am anspruchsvollsten...



...im Two-Player-Mode seht Ihr davon aber nichts mehr.

Wenn Euer Hooverbike so verdächtig qualmt, ist dies ein eindeutiges Zeichen dafür, daß Ihr wohl nicht mehr lange im Rennen bleiben werdet.



tet, kracht Ihr, wenn Ihr versucht den Geschützturm zu schwenken, andauernd gegen eine Wand – hier wurde nichts an der Steuerung verbessert. Die Grafik schwankt in der Qualität sehr stark zwischen "sehenswert" (England in Eis und Schnee mit tollen Spiegelungen) und "vergeßt es" (Meeresboden, drittes Rennen), hat aber immer mit starken **Pop Ups und Clippingfehlern** zu kämpfen und wirkt einfach total veraltet (pixelige Explosionen, pixelige Bäume etc.). *Three Sixty* wird sich schwer tun, gegen *WipeOut*, dessen Konkurrent es ja eindeutig ist, zu bestehen. cd

Meine Meinung: Schrieb ich in der letzten Ausgabe noch so etwas Ähnliches wie "können wir uns sicher auf ein überdurchschnittliches Rennspektakel freuen"? Sorry Folks – da hab' ich mich arg getäuscht. *Three Sixty* kommt nicht mal über die 60%-Marke. Von den uns in Birmingham versprochenen Spezialeffekten, die "auf alle Fälle noch integriert werden", ist in der vorliegenden Testversion nur wenig zu sehen.



GEHT SO

Auch die restliche Grafik weist bei näherer Betrachtung viele Schwächen, vor allem Pop Ups und häßliche Polygonblitzer, auf. Zur Steuerung kann ich nur Ralph zitieren: "Es kommt mir so vor, als würde ich die Landschaft und nicht das Hooverbike steuern." Zugute halten muß ich den "schlauhen Hunden" aber, daß sie den Sound gut hinbekommen haben – der paßt zur Thematik wie die Faust aufs Auge.



Am Ende der Area 51-Stage erwarten Euch diese beiden Kampfubschrauber.

An diesen (fair verteilten) grünen Markierungen könnt Ihr das Spiel zwischenspeichern.

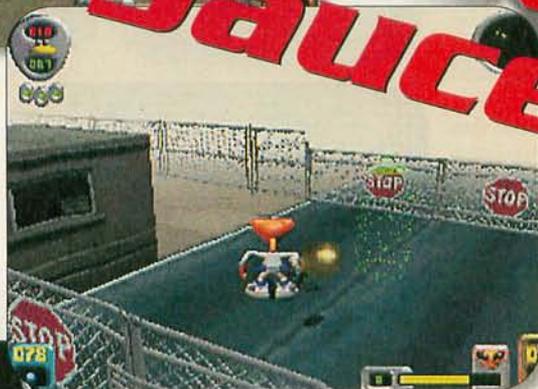
Die Wissenschaftler werfen mit Reagenzgläsern und anderen Labor-Gegenständen.



Was einige von uns schon längst vermutet haben, wird uns jetzt seitens Psygnosis bestätigt: Die Außerirdischen sind unter uns! Jedoch sind uns nicht alle von ihnen, wie oftmals befürchtet, feindlich gesinnt. Ganz im Gegenteil: Die Rasse der Grimloids will uns sogar vor bössartigen Aliens schützen. **Zunk und Ed**, zwei Vertreter eben dieser Gattung, wurden beauftragt, den griesgrämigen Big Bubba, der die Erde übernehmen will, um dort Neds (kleine Wuscheltiere) zu züchten, unschädlich zu machen. Bei ihrem Versuch, Big Bubbas Raumschiff zu atomisieren, werden Zunk und Ed aber selbst abgeschossen, und müssen auf dem blauen Planeten notlanden – und das dummerweise genau auf dem geheimen US-Stützpunkt Area 51. Die dortigen Wissenschaftler wissen leider nichts von den friedlichen Absichten der zwei Helden und stecken



Das ist der böse Junge: Big Bubba will die Erdherrschaft übernehmen.



sie flugs in die Arrestzelle. Ed wollen sie sogar auf dem Sezientisch einer näheren Untersuchung unterziehen. Zu seinem Glück kann sich das gewiefte Alien aus seiner mißlichen Lage befreien und steht sogleich zwischen den Fronten. Auf der einen Seite ist Big Bubba, der immer noch darauf wartet, ins intergalaktische Gefängnis gesteckt zu werden, auf der anderen Seite stehen die US-Marines, die durch den Ausbruchversuch erst recht von der Feindseligkeit der beiden Space-Chaoten überzeugt sind.

Von nun an übernehmt Ihr die Steuerung von Ed und versucht, aus der Area 51 zu entkommen – erst dann kriegt Big Bubba sein Fett weg. Da aber Euer Raumschiff durch den unsanften Crash ziemlich ramponiert ist, benötigt Zunk einige Ersatzteile, die irgendwo verstreut auf dem unterirdischen Stützpunkt herumliegen. Ist dies geschafft, muß nur noch das Hangar-Tor geöffnet werden, und der Weg in den Weltraum ist frei. Denkste – auch auf der Oberfläche werdet Ihr vom wütenden

Sicherheitspersonal aufs Härteste attackiert. Am Ende erwarten Euch sogar noch zwei riesige Kampfubschrauber, die selbst mit diversen Laserkanonen und Granaten nicht leicht zu knacken sind. Endlich in den Weiten des Alls kriegt Ihr gerade noch mit, wie Big Bubba ein Zeitloch erzeugt, mit Hilfe dessen er zurück in die Vergangenheit (als die Menschen technologisch noch nicht so weit entwickelt waren) reisen will. Eine aufregende Verfolgungsjagd nimmt ihren Lauf, die leider trotz tollem Plot und **erfrischend witziger Dialoge** nicht überzeugen kann. Zum einen nervt die extrem **hakelige Analogsteuerung**, mit der sich der Protagonist mehr schlecht als recht durch die aus der 3rd-Person-Perspektive dargestellten Level dirigieren läßt. Diese sind außerdem grafisch nicht gerade ansprechend gestaltet. Ob nun Dauerebel oder arg verpixelte und flache Bitmap-Figuren – alles sieht irgendwie aus wie die Games der ersten PlayStation-Generation. Einzig der abgefahrenere Sound, der durch Jodeleinlagen und wirre Klanggebilde einiges für die Ohren bietet, ist erwähnenswert. Echt schade um das an sich wirklich witzige Game. *cd*



GEHT SO

Meine Meinung: Obwohl ich mich durch die gesamte Aufmachung des Spiels – vom Intro angefangen bis zu den witzigen Cut-Scenes und vor allem der Musik – sofort an Mars Attacks erinnert fühle (ja, ich geb's zu – ich steh' auf den Streifen), bin ich von Attack of the Saucermermen schon einigermaßen enttäuscht – man hätte halt so viel mehr draus machen können. Die humor-

volle Story und die coolen Hauptcharaktere (ähneln Toejam and Earl – oder waren's doch Dick und Doof?) retten das Spiel zwar noch über die 50%-Hürde, bei einem 3D-Action-Game sind aber neben dem Drumherum eben auch vor allem Steuerung und Sichtweite von enormer Bedeutung. Und in dieser Hinsicht kann AotS nicht punkten. Vielleicht klappt's beim nächsten Anlauf.

Attack of the Saucermermen

Attack of the Saucermermen

SHORTCUT

- + coole Slapstick-Einlagen
- + stranger Sound
- stranger Sound (je nach Geschmack)
- miese Steuerung
- miese Grafik



System:	PlayStation
Spieltyp:	Action
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Schwierigkeit:	7
Features:	dt. Menüs, Dual-Shock-Unterstützung
Geeignet ab:	frei
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	61%
Musik:	72%
Sound:	55%

56%

SPIELSPASS

Capcom Generations

Capcom Generations

SHORTCUT

vor allem die Arthur-Reihe ist immer noch genial für Oldie Fans only



Capcom Generations

System:	PlayStation
Spieltyp:	Oldie Compilation
Datenträger:	3 CDs
Hersteller:	Capcom
Testversion:	Interplay
Spieler:	1-2 (gleichzeitig bzw. abwechselnd)
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Schwierigkeit:	5-8
Features:	Dual-Shock-Unterstützung
Preis:	ca. 80 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	41%
Musik:	38%
Sound:	34%

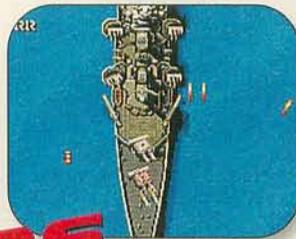
67%

SPIELSPASS

Nach den Oldie-Compilations von Atari, Williams und Co. kommen jetzt auch Capcoms Klassiker nach good old germany. Für den deutschen Markt wurde die ursprünglich auf fünf CDs ausgelegte *Capcom Generation Compilation* jedoch um ein paar Games der Marke "Ich bin ein Liebling der BPJS" sowie sämtlicher *Street Fighter*-Titel erleichtert und kommt nun in einer handlichen 3er Box in die Läden – einzeln könnt Ihr die Scheiben also nicht kaufen.

Die erste CD versetzt Euch mit der **19xx-Serie** als Kampfpilot in den zweiten Weltkrieg. Alle drei Games sind astreine Vertikal-Scroller, bei denen Ihr meist über dem Ozean, ab und an auch über tristen Inselnlandschaften gegen feindliche Flugzeuge und Schiffe kämpft – grafische Abwechslung ist nicht die Stärke dieser Titel. 1942 konnte schon damals mit einem upgradebaren Bord-MG sowie zwei Sidekick-Flugzeugen aufwarten. Auch auf Endgegner in Form von fliegenden Festungen müßt Ihr nicht verzichten. Im Sequel, 1943, verfügt Ihr über mehrere verschiedene Extrawaffen wie Spread- und Shotgun. Anstelle von drei "Leben" wie in 1942 ist am unteren Bildschirmrand eine Art Energiebalken eingeblendet, der, wenn aufgebraucht, das sofortige Game Over bedeutet. 1943 *Gaiden (Kai)* ist eine grafisch aufgebohrte Version von 1943 mit einem etwas härteren Schwierigkeitsgrad.

Auf der zweiten Scheibe wurde der ewige Kampf des heldenhaften Ritters Arthur gegen die Mächte der Finsternis verewigt. Im legendären Klassiker *Ghosts'n Goblins*



kämpft Ihr Euch springend und schießend durch gruselige Levels, um am Ende eine holde Maid aus den Fängen des Teufels zu befreien. Zahlreiche Extrawaffen wie Fackeln, Messer und Äxte erleichtern Euch die "Arbeit" erheblich. Der Nachfolger *Ghosts'n Ghosts* bietet Euch neben neuen Levels und einer gehörig aufgemotzten Grafik erstmals auch eine goldene Rüstung. Mit dieser kann durch längeren Buttendruck eine Energieleiste aufgeladen werden, die dann als Smartbomb für mächtig "Zerstreuung" bei den dämonischen Gegnern sorgt. Die Umsetzung des Super Nintendo Hits *Super Ghosts'n Ghosts* beschert Euch zusätzlich noch eine grüne Rüstung, die die benutzte Waffe aufpowert (aus dem Messer wird z.B. ein Laserbeam). Den **Doppelsprung** konnten wir ebenfalls zum ersten Mal in dieser Version genießen. Mit der dritten CD entführt uns Capcom in eher japanisches Terrain – die vertretenen Games sind bei uns eher unbekannt. *Vulgus* und *Exed Exes* sind **zwei eher unspektakuläre Shoot'em-Ups**, die nicht sonderlich zu begeistern wissen.



Die 19xx-Reihe kann nicht unbedingt durch Abwechslungsreichtum beeindruckern.

Ghosts'n Ghosts war auch fürs MD erhältlich.

Die Super Nintendo Version ist die letzte dieser Serie.



In *Son Son* hüpf Ihr als japanischer Kopf-Fußler durch verschiedene Jump'n-Run-Stages – immer auf der Suche nach wertvollen Schätzen.

Last but not least sei noch *Higemaru*, eine Art *Pengo*-Verschnitt, erwähnt. In aus der Vogelperspektive dargestellten Labyrinthen wollen zahlreiche Verschiebe-Rätsel gelöst werden, ohne dabei einem der Gegner in die Arme zu laufen.

Neben den Spielen befinden sich noch etliche **Artworks** sowie **Tips und Strategien** zu den einzelnen Games auf den CDs, erspielte High Scores können auf Memory Card verewigt werden. Für die nötigen "Vibrations" sorgt der integrierte Dual-Shock-Support, der Analogstick wird ebenfalls unterstützt (bei Jump'n-Runs und Shoot'em-Ups? Naja – wieso eigentlich nicht). cd

Meine Meinung: Irgendwie komisch, dieses *Deja Vu Feeling*. Einerseits ist's schon recht funny, die ganzen alten Games noch mal zu zocken (vorausgesetzt, Ihr habt die damalige Zeit mitgemacht und kennt die Spiele), andererseits verstehe ich gar nicht mehr, warum ich vor etlichen Jahren so viel Geld in die Automaten gesteckt habe. Vor allem diejenigen, die erst mit der PlayStation ihre Video-Games-Karriere angefangen



GEHT SO

haben, werden mit diesen ollen Kamellen wohl wenig anfangen können. Entgegen den anderen Games kann eigentlich nur die Saga um den Ritter Arthur auch nach Jahren noch begeistern und ist auch der Grund für die "hohe" Wertung. Oldie-Fans werden an dieser Compilation wahrscheinlich sowieso nicht vorbeikommen, Neulinge sollten vor dem Kauf aber auf alle Fälle ausgiebig probierspielen.



Actua Ice Hockey 2



Spieler "Klob" und "Kantig" vor der Replay-Kamera: bitte lächeln!

Eurem Kader, feintunet Spielertaktiken und dergleichen. Auf dem gefrorenen Naß geht's heiß her – auf **zwischenzeitliche Prügeleien** solltet Ihr Euch schon mal einstellen. Wer es sanft angehen will, bereitet sich im Trainingsmodus auf unterschiedlichste Situationen

vor (Strafstöße, Konter, Team-spiel, usw.), bevor im Exhibition- oder Saison-Modus die Kufen krachen. Sofortstarter werden den Arcademo- dus begrüßen: kleineres Spielfeld, 3 Recken plus 1 Goalie pro Team, außerdem werden viele Grundregeln hinfällig – simple Action für die Mittagspause eben. cs

Das Hartgummischeiben-Geschie- be hat wieder begonnen – zumindest jenseits des großen Teiches. Mit Teil Zwei der Actua Ice Hockey-Reihe seid Ihr wieder virtuell dabei. Nicht so hautnah, wie Ihr Euch das wünschen würdet, denn Gremlins rutschiger Sprößling muß ohne Lizenzen auskommen und baut auf eine eigene Liga des Namens GHL, basierend auf leicht abgeänderten Namen und Teams der NHL. Was die Optionspalette angeht, kann man nicht meckern: Besonderheiten des Regelwerks können deaktiviert werden, Manager-like handelt Ihr mit

schiedlichste Situationen

Meine Meinung: Eins muß man dem Spiel lassen: Es ist selbst in Stufe Slow noch zu schnell und deshalb höchst unübersichtlich. Dem von EA-Titeln verwöhnten Auge werden zerhackte Animationsphasen geboten, die Ihr im Free-Cam Replay Modus noch mal persönlich zerpfücken dürft. Zugegeben, die Menüs wirken eleganter als im Vorgänger,



GEHT SO

auch das Orgelgedudel ist recht stimmungsfördernd; der zufriedenstellende Kommentar, sowie Menüs und Spieltex- te verweilen leider unübersetzt in englischer Sprache. Genre-Newbies werden das detaillierte deutsche Handbuch loben, welches knapp & knackig auf Regeln und die Bedienung eingeht. Geht ins Freibad – es ist Sommer!

SHORTCUT

- + Grundregeln im Handbuch
- lumpige Spieleranimationen zu schnell & unübersichtlich

actua ICE HOCKEY 2

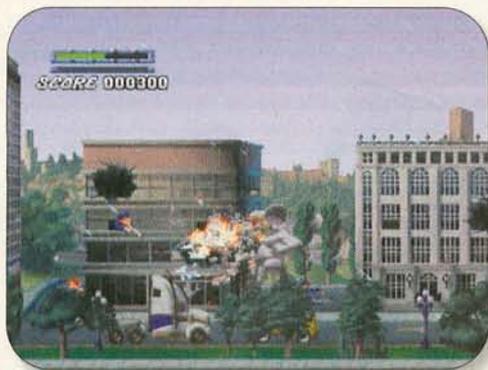
System:	PlayStation
Spielertyp:	Ice Hockey Simulation
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Gremlin
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-4 gleichzeitig
Speicheroption:	Memory Card & 6 Blöcke
Schwierigkeit:	3-8
Features:	Dual-Shock, Multi-Tap
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	67%
Musik:	72%
Sound:	73%

61%

SPIELSPASS

Actua Ice Hockey 2

Rampage 2: Universal Tour



Weißer Laberratte auf Kollisionskurs: Den kräftigen Schlägen hält kein Haus stand.

der besser. In den zerstörten Häusern finden sich des öfteren **diverse Extras** wie Power Punch oder temporäre Unverwundbarkeit. Doch Vorsicht, wer zu voreilig zugreift, könnte auch eines der Negativ-Goodies (atomarer Abfall, vergammeltes Essen) erwischen.

Meine Meinung: ARGL! Dieses "Rampage-Ding" weitet sich ja schön langsam zu einer unendlichen Geschichte aus. Was soll ich da noch groß schreiben? Ich mag das "Spiel" halt einfach nicht. Mehr als unkoordiniertes Treten und Springen ist nicht drin und die panische "Nahrungssuche" wird schnell langweilig – den gegnerischen Geschossen kontrolliert auszuwei-



NA JA

chen, ist nahezu unmöglich. Was das Gameplay an Abwechslung vermissen läßt, trifft dann dummerweise auch auf die Grafik zu: Selten hab' ich so eintönige und immer gleiche Stages gesehen. Zumindest wurde ein toller Vorspann eingebaut. Also Leute, wenn Ihr Euch abreagieren wollt, dann kauft Euch besser einen guten Shooter (R-Type Delta).

Der erinnert mich doch an... Rudi? Bist du's?

Ab und an werdet Ihr auch in **Bonus-Stages** geschickt, in denen Ihr in einem bestimmten Zeitlimit ein Hochhaus einreißen oder möglichst viele Einwohner zerstampfen sollt. Im lustigen 3-Player-Mode (Multitap) geht Ihr mit zwei Kumpel (wer meldet sich dazu freiwillig?) entweder mit- oder gegeneinander auf Abrißtour. Ein Spaß für die ganze Familie? Nein! cd

SHORTCUT

- + sieht besser aus als die N64-Version
- das war's aber leider auch schon



System:	PlayStation
Spielertyp:	Spiele, die keiner braucht
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Midway
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1-3 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Card & 1 Block
Schwierigkeit:	6
Features:	Dual-Shock-Unterstützung
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	51%
Musik:	76%
Sound:	53%

46%

SPIELSPASS

Rampage 2: Universal Tour

Zubehör-Test

Trotz 30 Grad im Schatten und frohlockenden Biergärten haben die fleißigen Ingenieure von The Next Generation, Blaze und Interact insgesamt fünf neue, teils kuriose Hardware-Testmuster ausgebrütet, die wir Euch nun vorstellen möchten.

Cooling System

Alle Extremzocker oder Schwimmbadmuffel, die sich auch an schwitzigen Tagen vor der PlayStation pudelwohl fühlen, sollten einen Blick auf das "Cooling System" von The Next Generation werfen. Der mit 12 Volt betriebene Lüfter soll bei kontinuierlichem Betrieb Hitzestaus eliminieren – mit Erfolg. Selbst nach 20 Std. Dauerbelastungstest blieb die PlayStation von kritischen Temperaturen verschont. Laut Hersteller lassen sich damit auch N64 und DC kühlen, was zwar funktioniert, allerdings mit der Einschränkung, daß die Konsolen keinen festen Halt auf der Apparatur finden. Die PS hingegen verrutschte nicht so leicht



aus den vier dafür vorgesehenen Vertiefungen. Auf der linken Seite des Gehäuses können elf normale Memory Cards untergebracht werden, viele Dritthersteller-Karten paßten jedoch aufgrund leicht unterschiedlicher Dicke nicht. Der "erfrischende" Plastikuntersatz erfüllt seinen ventilierenden Zweck, ist aber bei eher dürtiger Verarbeitung etwas überuert und macht optisch nicht sonderlich viel her.

System: PlayStation
Hersteller: The Next Generation (0209/778811)
Preis: 69,90 DM
Verarbeitung/Stabilität: durchschnittlich
Gesamturteil: gut

Emulator Smart Joy Adapter

Ein emuliertes Nintendo 64 Spiel am PC mit Dual-Shock Pad spielen? Ein PC-Game mit Original-N64-Controller am Rechner meistern? Mit dem Emulator Smart Joy Adapter keine Utopie mehr. Schwupp-di-Wupp ist der handliche, weiß gefärbte Adapter an den Gameport der Soundkarte gestöpselt (Kabellänge ca. 1,5 Meter), der Power-Schalter umgelegt, das benutzerdefinier-

te Windows-Joystick-Setup ausgeführt, und schon kann gedadelt werden. Digitale wie auch analoge Eingabe sind präzise möglich, mittels entsprechender Software könnten in Zukunft eventuell gar Rumble-Funktionen mit Emulatoren wie z.B. Bleem! und Co. genutzt werden. Die Mankos: Mit der Windows-Standard-Software werden nur vier unterschiedliche Pad-Buttons angesprochen. Der Preis von 79,90 DM ist nah an der Schmerzgrenze. Trotzdem: Emulation-freaks will love it!



System: PlayStation, Nintendo 64
Hersteller: Innovation / The Next Generation (0209/778811)
Preis: 79,90 DM
Verarbeitung: gut
Gesamturteil: gut

Racing / Fighting Foot Pedal

Mit dem "Racing/Fighting Foot Pedal" macht die Truppe von Innovation ihrem Namen alle Ehre. Statt wie andere Pedale ein Lenkrad vorauszusetzen, wird bei dieser Kombination mit Joypad gelenkt/ gekämpft – je nach Spiel –, während Gasgeben, respektive Kicks, per pedes erfolgen. Jeden Button Eures Pads könnt Ihr kinderleicht auf eines der beiden

Fußpedale legen. Nicht verschweigen wollen wir, daß sich die winzigen Anti-Rutsch-Beläge unterhalb der Einheit bereits nach wenigen Spielminuten selbständig machten. Außerdem werden Leute mit größeren Tretern um die Stabilität der Pedale bangen – zurecht, sonderlich stabil wirkten sie nicht. Wer als Prügelspieler mit diesem Gimmick mehr Realismus sucht, wird nach kurzer Zeit über Krämpfe klagen. Nur für Konfigurationsstüftler zu empfehlen!



System: PlayStation
Hersteller: Innovation / The Next Generation (0209/778811)
Preis: 69,90 DM
Verarbeitung: durchschnittlich
Gesamturteil: durchschnittlich

Avenger Pro Light Gun

Pünktlich zum Erscheinen von *Point Blank 2* versorgt Blaze alle Revolverhelden mit einer neuen Knarre, die vor Features nur so qualmt. Abgesehen von einer Batterie- bzw. Netzteilbetriebenen Rückschlagfunktion liegt dem Produkt ein Fußpedal zum Nachladen bei. Dieses wird in den Griff der Gun gestöpselt. Um virtuellen Ladehemmungen vorzubeugen, dürft Ihr auf die Funktionen Auto Reload und Auto Fire zurückgreifen. Ärgerlich, daß die Rückschlagfunktion dieses schicken, gut verarbeiteten Feuerkolbens trotz ausreichender Stromzufuhr sehr oft ins Stocken

gerät, teilweise sogar blockiert. Auf jeden Fall hat die Avenger Pro ein halbes Jahr Garantie, ist ansprechend präzise und komplett Gun-Com kompatibel.



System: PlayStation
Hersteller: Blaze (www.blaze.de)
Preis: 99,95 DM
Verarbeitung/Stabilität: gut
Gesamturteil: gut



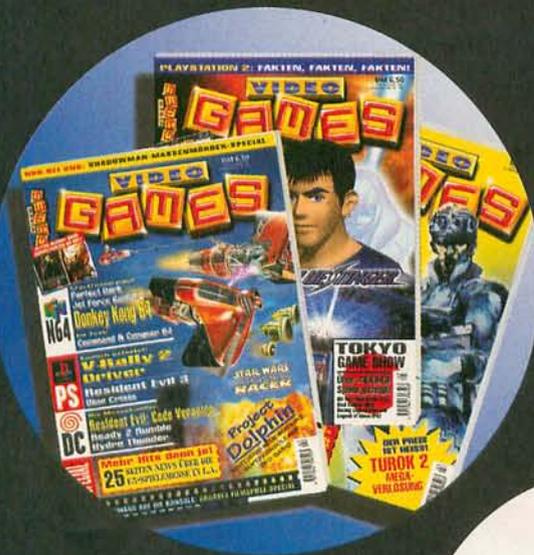
2X & 4X Memory Card

In sprichwörtlich letzter Sekunde erreichten uns die spacigen Memory Cards von Interact. Wie der Name es bereits vermuten läßt, bieten sie 2X bzw. 4X je 15

Blöcke unkomprimierten Speicher für Eure kostbaren Spielstände. Den Last-Minute-Extremtest bestanden sie mit Bravour, die Verarbeitung ist gut, der Preis noch in erschwinglichen Regionen. Demnach durchaus zu empfehlen!

System: PlayStation
Hersteller: Interact (www.interact-europe.com)
Preis: 29,99 DM (2X); 49,99 DM (4X)
Verarbeitung/Stabilität: gut
Gesamturteil: gut

Jetzt testen und sparen!



3x Video Games



frei Haus



zum halben Preis



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



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

3X Video Games und Lara lebensgroß für 10 DM!

Ja, schick mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur DM 10,-/EUR 5,11 statt DM 19,50/EUR 9,97. Als Geschenk bekomme ich das lebensgroße Lara-Poster dazu! Sollte Ihr nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit ca. 14% Preisvorteil | 12 Ausgaben Video Games für nur DM 67,20/EUR 34,36, Studentenabo DM 60,-/EUR 30,68). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

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

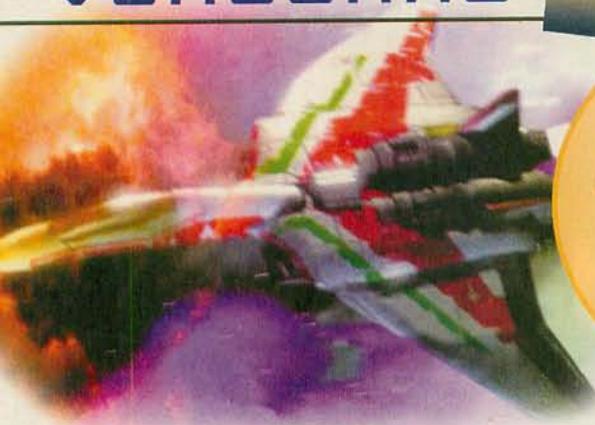
Datum, 1. Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

CV58

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



Jump Runner (DC)

Ein Science-Fiction-Genre-Mix, mit epischen Ausmaßen. Seid gespannt.

TECHNO MAGE



TECHNO MAGE (PS)

Raffiniertes Action-Rollenspiel aus deutschen Landen.

wipeout 3 (PS)

Die ersten beiden Teile dieses futuristischen Racers waren nicht unerheblich am Erfolg der PlayStation beteiligt. Umso höher sind die Erwartungen an den dritten Teil.



SLED STORM (PS)

Autos, Flugzeuge oder Rennboote? Alles schon mal dagewesen. In *Sled Storm* heizt Ihr mit Schneemobilen durch zugeschneite Landschaften.



XENA WARRIOR PRINCESS

XENA: WARRIOR PRINCESS (PS)

Im TV macht die kämpferische Prinzessin schon seit geraumer Zeit eine gute Figur. Ob Lucy Lawless PS-Adaption mithalten kann, versuchen wir in einem ersten Preview zu klären.



DAIKATANA (N64/GBC)

Schon seit ewigen Zeiten verzögerte sich der Auftritt dieses Ego-Shooters. Nun endlich rückt ein Release für das N64 und den GBC in greifbare Nähe.



Mit etwas Glück schaut dieser neue 128-Bitter nächsten Monat bei unserem Import-TÜV vorbei:

Climax Landers (DC)

Ein weiteres Rollenspiel der Extraklasse für den DC?



MDK2 (DC)

Auf der PlayStation überzeugte der erste Teil durch witzige Einfälle und ein durchdachtes Gameplay. Mal sehen, was die auf dem DC erscheinende Fortsetzung zu bieten hat.



Groeg 2 (PS)

Es ist wie verhext. Jedesmal, wenn wir fest damit rechnen, eine Test-Version zu erhalten, verschiebt sich der Releasetermin wieder. Doch diesmal klappt es bestimmt. Versprochen! Oder...?

Speed Devils (DC)

Dieser Renner verspricht rasanteste Fahr-Action für den DC. Bei *Speed Devils* ist der Teufel los.



LADENGESCHÄFT: LEUETZOWSTRASSE 12A IN 10555 BERLIN



NEU ARPEX



3149
49,99 DM

Das ARPEX ermöglicht die direkte Verbindung von JEDEM Schummelmodul und PC über den DRUCKERANSCHLUSS. Die Cheatcodes können Sie über unsere deutschsprachige Software komfortabel eingeben und editieren. Auch das Suchen von neuen Codes ist mit unserer professionellen Software möglich. Die ideale und professionelle Erweiterung für jedes Schummelmodul (Activator, PS Hacker...!).
NEUHEIT: LIEFERBAR AB AUGUST
ARPEX und ACTIVATOR zusammen nur 129,99 DM

3059 NEUES GEHÄUSE FÜR ALLE PSX AUSSER SCPH-1002
LIEFERBAR IN TRANSPARENT-BLAU UND TRANSPARENT-SCHWARZ
nur noch **48,99 DM**

NEU: Demnächst in weiteren Farben!
PAKET 1 in blau: Gehäuse + Dualshockpad SONY + 1 MB Memorycard
PAKET 2 in schwarz: Gehäuse + Dualshockpad SONY + 1 MB Memorycard
PAKET 3 : 2 Gehäuse + 1 MB Memorycard (beliebige Farbwahl)

jedes Paket nur **99,99 DM**

ORIGINAL SONY DUALSHOCK CONTROLLER

"DIE REFERENZ"
je nur **49,99 DM**

ab 2 Stück je 44,99 DM, ab 5 Stück 39,99 DM

...der einzige Shockcontroller, der zu wirklich allen Spielen kompatibel ist (CoolBoards 3, MediEvil ...) bei uns zum Schleuderpreis! Achtung!
Viele neue Spiele funktionieren NICHT mit Nachbau-Controllern!
NEU: Jetzt auch in Transparent, Blau, Grün und Schwarz



3540



1220
PSX StandardPAD
SCHWARZ
nur 8 DM

199,99 DM



NEUHEIT: LIEFERBAR AB AUGUST

Die PORTABLE Memorycard-Kopiermaschine kopiert Memorycards mit oder ohne PC und ohne PlayStation. Komfortables Archivieren und Organisieren von Spielständen auf Festplatte oder Diskette. Voll kompatibel zu Internetspielständen. Funktioniert mit ALLEN Memorycards. Vorgestellt im off. PSX Mag 7/99

EXCLUSIV:
MP3 PLAYER FÜR
PLAYSTATION DEMNÄCHST
ERHÄLTlich !!!



NEU

Ramnet

49,99 DM

NINTENDO64

- 6100 Videokabel SCART 5 DM
- 6299 Joypadverlängerung 5 DM
- 6288 RumblePACK 10 DM
- 6500 RF-Modulator 10 DM
- 6529 5-Video-Kabel 29 DM

[SET SUPERCHIP+EINBAUPLATINE+RGB-KABEL 1101]
= 18 DM

Das JamIt ermöglicht es, jedes (S-)Videosignal auf einem VGA-Monitor darzustellen. Damit können Sie jede Spielkonsole und jedes andere Videosignal auf Ihrem Monitor darstellen. Das JamIt ist NTSC-kompatibel, Importe können also auch in Farbe dargestellt werden.

nur noch **129,99 DM**

- 5-Video-Kabel Nintendo64 29 DM
- 5-Video-Kabel Dreamcast 29 DM
- 5-Video-Kabel PlayStation 29 DM

ACTIVATOR

3129

vorgestellt auf NBC EUROPE

Der Activator ist ein revolutionäres Modul für die PlayStation. Es wird einfach in den Parallelport gesteckt, und schon sind Sie in der Lage, auf Ihrer PlayStation Importspiele abzuspielen. Der lästige und garantieverletzende Umbau des Gerätes entfällt. Des Weiteren ist der Activator ein vollwertiges Schummelmodul, mit dem alle gängigen Codes funktionieren. Es sind bereits ca. 500 Codes für deutschsprachige Spiele enthalten, weitere Codes können über das Joypad eingegeben werden. So können Sie in Ihren Lieblingsspielen versteckte Funktionen, wie z.B. unendlich Energie, andere Waffen, andere Strecken, neue Fahrzeuge usw. erhalten. Die Benutzerführung erfolgt über ein Menüsystem auf dem Fernseher. Das Modul wird mit deutscher Anleitung und deutschen Bildschirmtexten geliefert. ACTIVATOR ab sofort mit Cheatheft "PlayStation Cheats and more" und RGB-Kabel! kompatibel zu Silent Hill und FinalFantasy8!

BONUS nur **98 DM**

SUPERCHIP

Der Superchip® mit SYPOC®-Technologie ermöglicht ausserdem das Abspielen von Importspielen. Funktioniert in jeder PlayStation, auch in den neuen Baureihen. Wir liefern Einbaupläne für alle Modelle mit. JEDER CHIP WIRD GETESTET!

NEU: ab sofort mit "Tarnkappentechnologie" kompatibel zu Silent Hill und FinalFantasy8!

SUPERCHIP EINBAUPLATINE

Mit der Einbauplatine sparen Sie sich das zeilensensitive Vorlöten der Chips. Die Kabel sind ca. 30 cm lang, am Ende abisoliert und verzinnt. Der Chip wird gesockelt!

1001

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

1004

- 5 DM, 15 Stück je 3,50 DM

NEU jazPiper

PORTABLER MP3 PLAYER

NEUHEIT: LIEFERBAR AB AUGUST

- Digitalanzeige von Autor und Titel
- Incl. PC Software und Verbindungskabel
- Integrierter DSP (DigitalerSignalprozessor)
- Diktiergerätfunktion
- Telefonbuchfunktion
- Speichert auf SmartCard

399,99 DM

Dreamcast

PAL (deutsch) mit Pad und RGB-Kabel
lieferbar ab 23.09.1999 -
Vorbestellung möglich **498 DM**

- 7100 RGB-Kabel 19 DM
- 7529 5-Video-Kabel 29 DM

VIRTUAL GUN

Die ultimative PlayStation-Waffe. Absolut Zielgenau, kompatibel zu allen Spielen (Gcon/Namco) mit KickBack-Technologie wie in der Spielhalle! Der Schlitzen der Waffe führt zum Nachladen zurück! Absolut realistisches Waffenverhalten!

119 DM mit Fusspedal III + Gcon Adapter



SPEICHERKARTEN



1 MB MEMORYCARDS in 5 Farben. Je nur 9 DM, ab 5 St. je 8 DM, ab 10 St. je 6 DM

bei ALLEN Memorycards 10.000 Speicherungen GARANTIER! NEUE PREISE:

- | MEMORYCARDS
alle Karten mit LCD-Display | UNKOMPRIMIERTE
MEMORYCARDS |
|--|-------------------------------|
| 8 MB (120 Block) 22,99 DM | 2 MB nur 18 DM |
| 24 MB (360 Block) 34,99 DM | 3 MB nur 27 DM |
| 40 MB (600 Block) 41,99 DM | 4 MB nur 36 DM |
| 56 MB (840 Block) 49,99 DM | 6 MB nur 48 DM |
| 72 MB (1080 Block) 59,99 DM | 8 MB nur 58 DM |

Faxabruf 030-399 031 58

UNZENSIERT: www.activated.de

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!
es gelten unsere AGBs!



3006 SONY MultiTap 68 DM



5001 PSX-Tasche 28 DM



Padverlängerung mit Shock 4 DM ohne Shock 1 DM



1110 RGB-Kabel mit Audio und G-Con Anschluß nur 15 DM



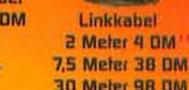
1100 hochwertiges RGB-Kabel mit Entstörfilter nur 9 DM



Linkkabel 2 Meter 4 DM 7,5 Meter 38 DM 30 Meter 98 DM



3007 Maus 18 DM



1301 Desktop Pad 14 DM



1206 DualShockPad 28 DM



1208 Infrarotpads 38 DM



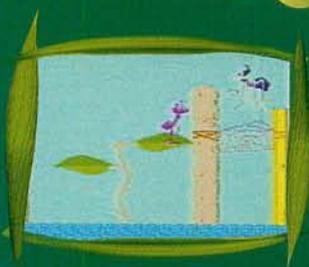
1305 CobraGun 28 DM



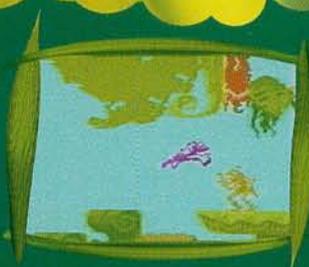
Disney  PIXAR

a bugs life

Bist Du Ameise genug?



Ein Wiedersehen mit Deiner Lieblingsfigur aus dem Film.



Nimm Dich in acht vor Bienen, Würmern und Grashüpfern.

Hilf Flik und seinen Freunden bei ihrer Aufgabe, die Ameisenkolonie vor der Tyrannei durch Hoppers rücksichtslose Grashüpferbande zu schützen. In diesem großen Abenteuer, das auf dem Film **A Bug's Life** von Disney und Pixar basiert, muß Flik klettern, springen, krabbeln, Gegenstände finden und Rätsel lösen, um seine Kolonie zu retten und sich bei seinen Kameraden Respekt zu verschaffen.

