

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

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

Die GAMES Nr.1

VIDEO GAMES

Turok-Test:
Gnadenlose
Dschungel-
N64 Jagd

Soul Blade:
Der perfekte
Tekken-Nachfolger
PS

Der Winterspeck muß weg

- ★ NBA Hangtime (N64)
- ★ Total NBA '97 (PS)
- ★ NHL Faceoff '97 (PS)
- ★ NHL Open Ice (PS)

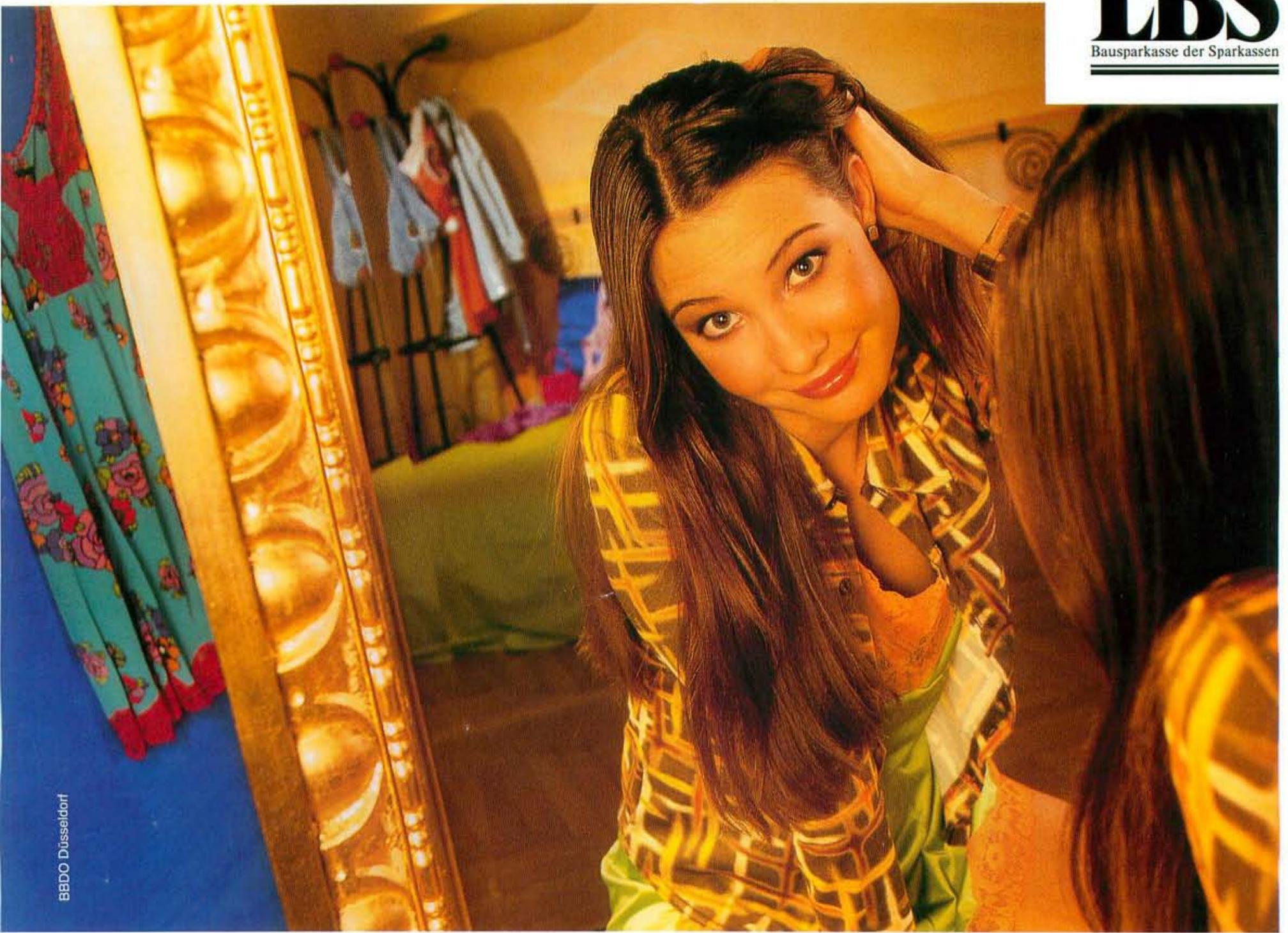
N64 Bombastische Zerstörungssorgie

BLASTDOZER



Wir geben Ihrer Zukunft ein Zuhause.

LBS
Bausparkasse der Sparkassen



BBDO Düsseldorf

Bausparen? Logisch.

**Alles mitnehmen, solange
man jung ist.**

Wer jung ist, will Gas geben. Aber ohne Kohle läuft bekanntlich gar nichts. Wer clever ist, geht zur LBS. Denn beim Bausparen kriegt man jetzt schon ab 16 Prämie. Und ruck, zuck ist ein nettes Sümmchen zusammen. Also, Gas geben und direkt zu uns kommen. **LBS und Sparkasse. Unternehmen der Finanzgruppe.**

Der Preis ist heiß

Bei einem Spielmagazin wie der VIDEO GAMES ist es völlig normal, daß aktuelle Programme getestet und bewertet werden. Es ist ebenso "normal", daß Videospiele-Hersteller genauso gespannt auf die kritischen Wertungen warten, wie die Leser. Anlässlich der Spielwarenmesse in Nürnberg, drehte die Firma Konami den Spieß kurzerhand um und "bewertete" die Spielmagazine. Statt Wertungen lobte Konami einen Preis für das "Beste Videospiele-Magazin 1996" aus. Extra zu diesem Zweck wurde eine knuffige Moderatorin engagiert, deren Charme und Wortgewandtheit sich allerdings auf gürtellinientiefe Witzchen beschränkte. Wir kehren die sprachlichen Peinlichkeiten der jungen Dame an dieser Stelle mal gnädig unter den Teppich des Vergessens und konzentrieren uns hier lieber auf die Preisverleihung.

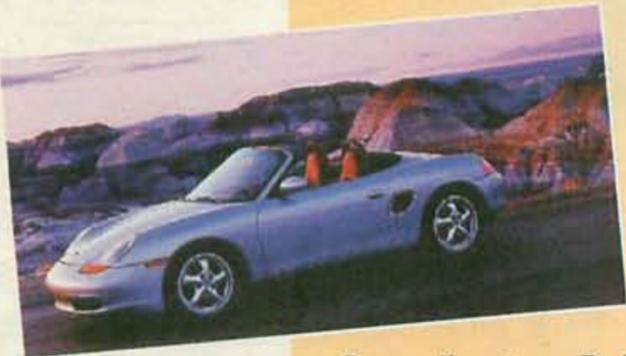
Nachdem – für Videospiele – so uninteressante Preise wie "Das beste Newcomer-Magazin" oder "Das beste Fachhandelsmagazin" von gesetzten Persönlichkeiten in Anzug und Krawatte entgegengenommen wurden, schlug die Stunde für ein eher lockeres Erscheinungsbild. Im prunkvollen Arbeitsornat (Jeans und T-Shirt) wuchtete VIDEO GAMES-Chefredakteur Michael Hengst seine "gewichtige" Statur auf die Bühne, um dort den Preis für "Das beste Videospiele-Magazin des Jahres 1996" zu empfangen. Unter dem Jubel der anwesenden Industriegrößen und dem enttäuschten Grummeln der Mitbewerber, brauste Michael mit der schwerwiegenden Trophäe im Gepäck flugs in die heimische Redaktion zurück, um dort die letzten Artikel für die aktuelle Ausgabe einzutreiben. Seitdem steht der Beweis, daß sich die Qualität und Kompetenz eines Traditions-Magazins durchsetzt, auf einem Ehrenplatz im Chefredakteurs-Zimmer. Säumige Redakteure, die mit ihren Artikeln in Verzug geraten sind, müssen nun nicht mehr zur Strafe zwei Stunden "Pong" zocken, sondern werden dazu verdonnert die Statue zu polieren.

Derweil nutzen Rob und Ralph die Gunst der Stunde, um sich hemmungslos zu vergnügen. So kurvten die beiden auf einer Kart-Bahn um die Wette und bretteten mit einem Porsche-Boxter über einen Testparcour. Rob war vom neuen Porsche-Roadster so angetan, daß er sich – nach einigen heftigen Gesprächen mit der Bank – den rassigen Flitzer sofort bestellte.



Kompetenz zahlt sich aus: VIDEO GAMES ist das beste Videospieleheft des Jahres 1996

Rob konnte es nicht lassen und verliebte sich in den neuen Porsche



Eure preisgekrönte Video Games



93

Ohne große Vorschulorbeeren flatterte uns plötzlich die Testversion von Total NBA '97 (PS) auf den Tisch. Was Sonys Update an Innovationen bietet, hat Basketballexperte Dirk zusammengetragen



78

Besser als Tekken? Namcos Playstation-Umsetzung von Soul Blade wartet mit zahlreichen neuen Features auf. Wolfgang hat diese Schwertorgie genau unter die Test-Lupe genommen.



28

Psygnosis Beitrag zum Thema "Wir rasen querfeldein und pfeifen auf die Umwelt" heißt Monster Truck Rally (PS)



92

Ist NHL Face Off '97 für die Playstation besser als EAs NHL '97? Lest den Test.



26

Tekken 3 Arcade erscheint in wenigen Tagen. Wir berichten, was das neue System-12-Board zu leisten vermag.



12

Die Preview-Versionen von Independence Day für Saturn und Playstation haben uns nicht besonders überzeugt

NEWS

- **Blastdozer** _____ 6
N64: Das neue Action-Spektakel
- **NBA Hangtime** _____ 8
N64: Dunken bis die Fetzen fliegen
- **Mass Destruction** _____ 10
PS: Der "Return Fire"-Nachfolger
- **Independence Day** _____ 12
PS: Der Kinoerfolg als Videospiele
- **Toshinden 3** _____ 15
PS: Prügeln mit noch mehr Kämpfern
- **Need for Speed** _____ 16
PS: Der Renn-Orgie zweiter Teil
- **Scud Race** _____ 18
SAT: Rennspiel vom Daytona-Team
- **Porsche Event** _____ 22
PS: VG in den Porsche-Werkstätten
- **Fighters Megamix** _____ 24
SAT: Kampf der Polygon-Figuren
- **Tekken 3** _____ 30
SAT: Der neue Tekken-Automat
- **Monster Trucks** _____ 28
PS: Off-Road-Rennen kurz vor Start
- **Nintendo 64 in Deutschland** _____ 30
- **Robotech Crystal Dreams** _____ 34
N64: Neuer Titel für Anime-Freaks
- **PS-News** _____ 37
- **SAT-News** _____ 39

TIPS & TRICKS

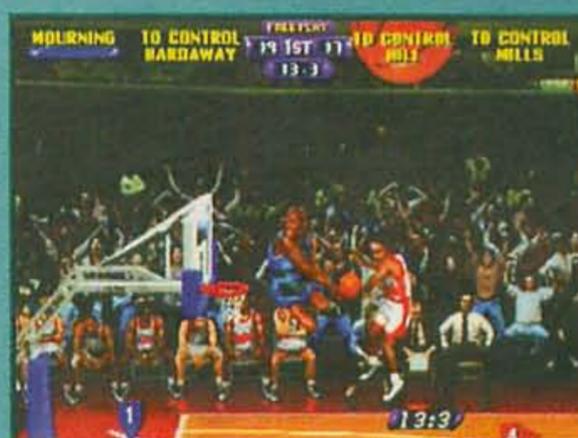
- **Baphomets Fluch (PS)** _____ 46
- **Cheesy (PS)** _____ 58
- **Command & Conquer (PS)** _____ 59
- **Donkey Kong Country (SN)** _____ 50
- **Iron & Blood (PS)** _____ 58
- **NBA Live 97 (PS)** _____ 55
- **Pandemonium (PS)** _____ 55
- **Pilotwings 64 (N64)** _____ 53
- **Rebell Assault 2(PS)** _____ 59
- **Sim City 2000 (PAL-Version (PS)** 58
- **Soviet Strike** _____ 52
- **Spot goes to Hollywood (PS)** _____ 52
- **Star Gladiator (PS)** _____ 58
- **Street Racer (PS/SAT)** _____ 52
- **Super Mario 64 (N64)** _____ 40
- **Tempest X3 (PS)** _____ 52
- **Tokyo Highway Battle (PS)** _____ 52
- **Virtua Fighter 2 (MD)** _____ 58
- **WWF In Your House (PS/SAT)** _____ 56



72 *Turok – Dinosaur Hunter für Nintendo 64 ist grafisch und spielerisch das bisher beste 3D-Spiel, wie uns Wolfgangs ausführlicher Test der deutschen Version verrät*



06 *Tet hat Rares neuestes N64-Modul Blastdozer schon gespielt und berichtet von Zerstörungssorgen ohne Ende*



08 *NBA Hangtime für N64 verspricht noch mehr abgefahrene Action als die Vorgänger*



18 *Segas Daytona-Nachfolger mit neuer Arcade-Hardware heißt Scud Race*



96 *Es wird scharf geschossen bei der Saturn-Umsetzung von Die Hard Arcade*

TEST

SEGA SATURN

- Andretti Racing _____ 99
- Black Dawn _____ 99
- Crimewave _____ 95
- Die Hard Arcade _____ 96
- Lost Vikings 2 _____ 94
- Madden '97 _____ 98
- Soviet Strike _____ 98

SONY PLAYSTATION

- Area 51 _____ 87
- Baphomets Fluch _____ 89
- Batman Forever _____ 86
- Bedlam _____ 88
- Bubble Bobble 2 _____ 90
- Contra Legacy of War _____ 80
- Hexen _____ 77
- Jet Rider _____ 76
- NHL Open Ice _____ 83
- NHL Face Off '97 _____ 92
- Perfect Weapon _____ 82
- Riot _____ 85
- Road Rage _____ 91
- Soul Blade _____ 78
- The Raven Project _____ 84
- Total NBA _____ 93

NINTENDO 64

- Turok Dinosaur Hunter _____ 72

SUPER NINTENDO

- Worms _____ 101

NEO GEO CD

- Samurai Shodown _____ 100

WETTBEWERB

- 8 N64-Konsolen zu gewinnen _____ 28
Letzter Teil des großen Wettbewerbs
- Tomb Raider _____ 32
Demo-CD kostenlos zum anfordern
- Track & Field-Wettbewerb _____ 33
Das sind die Gewinner

RUBRIKEN

- So bewerten wir _____ 66
- Hitparaden _____ 68
- Rat & Tat _____ 60
- Leserbrief _____ 62
- Inserenten _____ 101
- Impressum _____ 102

BLAST



Der Thunder Fist-Roboter ist eines der wendigsten "Fahrzeuge" und besitzt zahlreiche Special Moves und Raketen

Besitzer von Nintendo-64-Konsolen dürfen aufatmen. Drei Monate nach Konamis *J-League Perfect Striker* steht in Kürze, sieht man von zwei Baseballsimulationen einmal ab, endlich der nächste 64 Bit-Titel in den Regalen japanischer Spielhändler. *Blastdozer* von Rare ist ein Actionspektakel, wobei es Euer einziges Ziel ist, einem amoklaufenden Nukleartransporter den Weg frei zu machen um eine atomare Katastrophe abzuwenden. Heiklerweise ist Euer Held der einzige, der diese tödliche Suppe auslöffeln darf. Für diese unmenschliche Aufgabe stehen Euch grundsätzlich fünf mehr oder weniger konventionelle Fahrzeuge (Ram-Dozer, Backlash, Ballista, Skyfall und Sideswipe) und drei Roboter (J-Bomb, Thunder Fist und Cyclone Suit) zur Verfügung, die auch während des Spiels beliebig oft gewechselt werden können. Entsprechend der Stage bzw. Bodenbeschaffenheit schaltet Ihr zwischen den Fahrzeugen um und zerstört alles, was sich dem hochexplosiven Transporter in den Weg stellt. Dabei spielt es keine Rolle, ob diese Hindernisse

nur einfache Zäune, Fabrikanlagen oder eine schicke Wohnung sind. Für jedes zerstörte Ziel kassiert Ihr bare Bonuspunkte, die nach jeder abgeschlossenen Stage als Score verewigt werden und Euch eventuell die Auswahl von Bonusfahrzeugen erweitern. Es existieren auch Nebenmissionen, in denen Ihr Menschen evakuieren müßt. Hierbei stehen neben den acht Fahr-

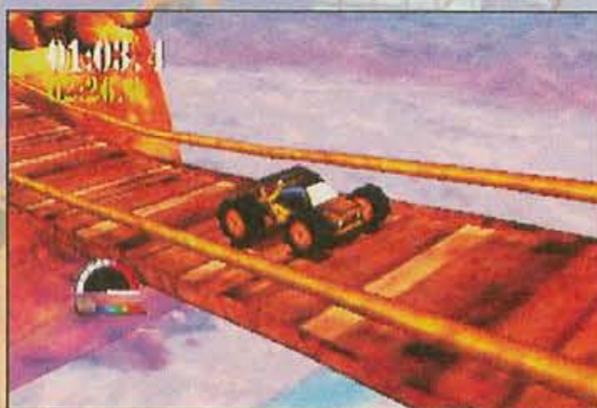


zeugen zusätzlich Hubschrauber und Eisenbahnloks zum Einsatz bereit. Damit können Personen aus der Luft evakuiert bzw. Eisenbahnschienen befahren werden. Hier wird deutlich, daß es nicht immer einfach ist, im Spiel an be-

Am 21. März erscheint endlich wieder ein N64-Spiel, das später auch bei uns erhältlich sein wird. Wir haben für Euch schon mal kurz hineingeschnuppert.

stimmte Orte zu kommen. Meistens stehen Euch neben Gebäuden unwegsame Berge, Flüsse oder andere Hindernisse im Weg, die zudem nicht zerstört werden können. Es gehört ebenfalls zu Euren Aufgaben, den Transporter sicher durch diese Landschaften zu lotsen, ohne daß er irgendwo hängenbleibt und in die Luft fliegt. Mit bestimmten Fahrzeugtypen wie dem Ballista-Motorrad seid Ihr beispielsweise imstande, steile Berghänge zu meistern. Der J-Bomb-Roboter ist standardmäßig mit einem Jetpack aus-

gestattet, so daß Ihr auch größere Höhenunterschiede mühelos überwinden könnt. Für die Säuberung eines verseuchten Gebietes ist der Cyclone-Suits-Roboter zuständig. Er besitzt eine Vorrichtung, die sich RDU nennt und gefährliche Substanzen entsorgt. Eines was alle fahrbaren bzw. steuerbaren Untersätze besitzen, ist ein gut ausgestattetes Waffenarsenal. Angefangen mit einfachen Raketen besitzen Spezialfahrzeuge wie z.B. der Sideswipe-Trailer seitlich ausfahrbare „Stoßstangen“ mit denen er Häuser kurz und klein schlagen kann. Mit dem Ram-Dozer-Bulldozer oder dem Backlash-Lastauto rammt Ihr einfach Eure Ziele. Roboter besitzen mehrere Special Moves, die Ihr per Kombination von

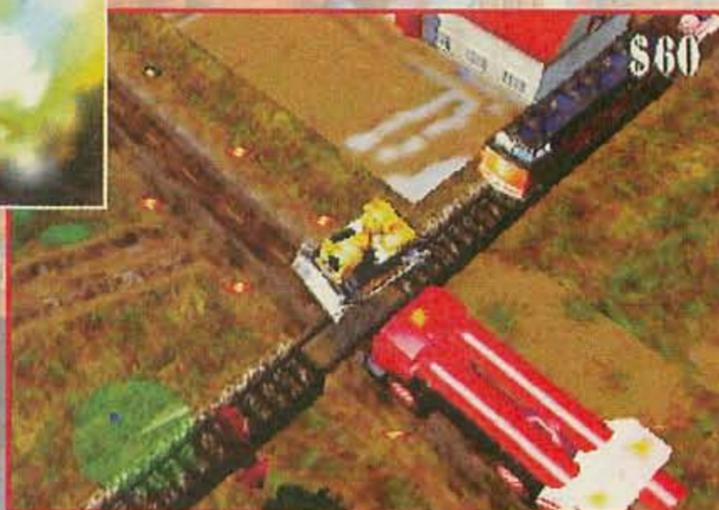


Je nach Stage müßt Ihr auf andere Fahrzeuge umsteigen

Hindernisse werden einfach plattgemacht



Achtung: Der Transporter naht!

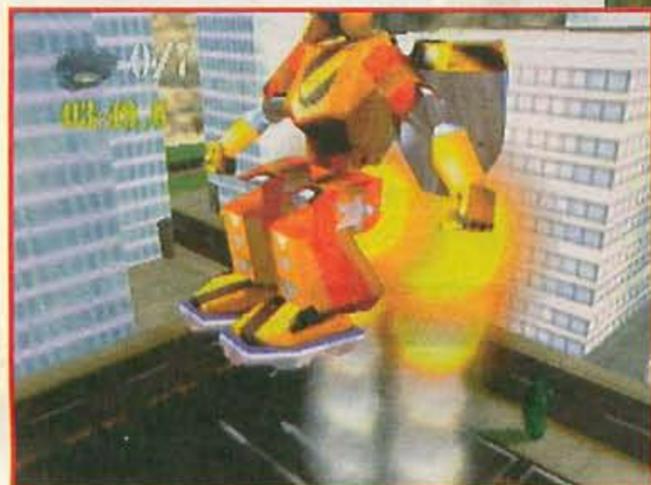


Weg da! Der Atomtransporter kommt!

DOZIER



Räumungsarbeiten mit dem Ramdozer



Mario sagt, auf Position neun steht ein M

Mit dem J-Bomb dürft Ihr Angriffe aus der Luft vornehmen

Analogstick und den Buttons auslösen dürft, so ähnlich wie in einem Beat'em Up. Wenn Ihr ein Ziel eliminiert habt, verpufft dieses in einer großen Explosion. Als erstes Spiel unterstützt *Blastdozer* den Vibration-Pak, der zusammen mit dem Spiel am 21. März erscheinen soll.

Dieses kleine batteriegetriebene Modul wird in den Speichermodulschacht des Analog-Joypads hineinsteckt und überträgt bei Explosionen leichte Vibrationen an das Pad und somit an den Spieler. Natürlich darf man hier keine wichtigen Schockeffekte erwarten, wie wir es von Automaten spielen her kennen. Es soll wohl zumindest ein wenig zur besseren Stimmung im Spiel beitragen. Weitaus mehr zur Stimmung trägt die beinahe idyllische Polygon-Grafik bei. Man merkt doch, daß das Spiel nicht in Japan entwickelt wurde. Die Farbgebung wurde keinesfalls künstlich bunt gehalten, sondern erinnert eher an *Pilot Wings*, was eben etwas realistischer wirkt. Damit das Ganze auch übersichtlich bleibt, betrachtet man das Spielgeschehen aus der Vogelperspektive, doch man kann sie auch verändern, wenn die Situation es verlangt. Egal welche Ansicht man wählt, die Spielgeschwindigkeit ist ziemlich rasant und bleibt zu jeder Zeit gut steuerbar. Man darf gespannt sein, ob *Blastdozer* in der Lage ist, dem Nintendo 64 den lang erwarteten Durchbruch in Japan zu bescheren. Preislich zumindest bringt es gute Voraussetzungen mit sich. Mit 6800 Yen (ca. 88 Mark) ist dieses 64 MBit-Modul der bis jetzt günstigste N64-Titel und liegt in Japan etwa auf dem selben Niveau wie Playstation- und Saturn-Spiele, es sei denn, man kauft sich noch den Vibration-Pak dazu.

Fahrzeuge



Nukleartransporter – Außer Kontrolle!!



Sideswipe – besitzt seitliche "Stoßdämpfer"



Cyclone Suit – klein und wendig



Ramdozer – PS-stark aber langsam



Ballista – Bewaffnet mit Raketen



Thunder Fist – Drehkick und Raketen als Waffen



Backlash – Starke Panzerung



Skyfall – Leicht und wendig

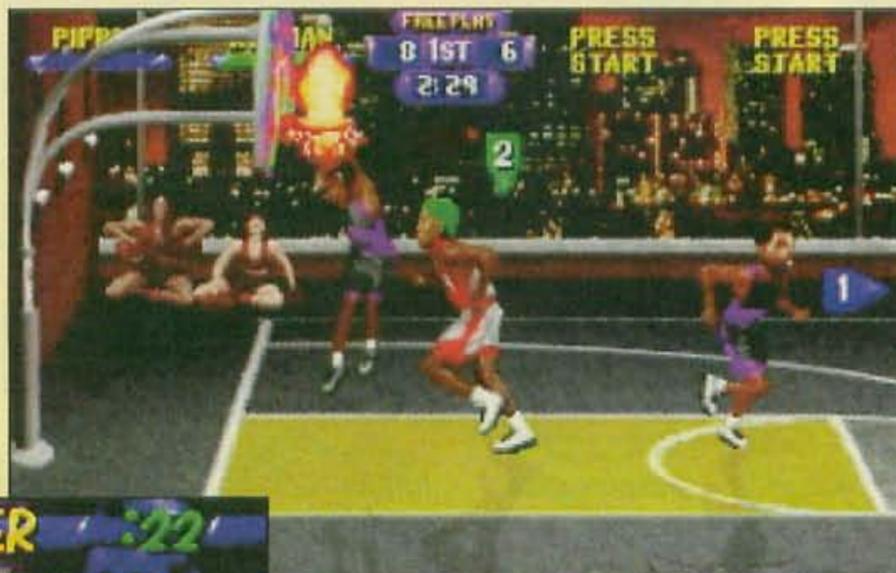


J-Bomb – Flugtauglich mit Jetpack

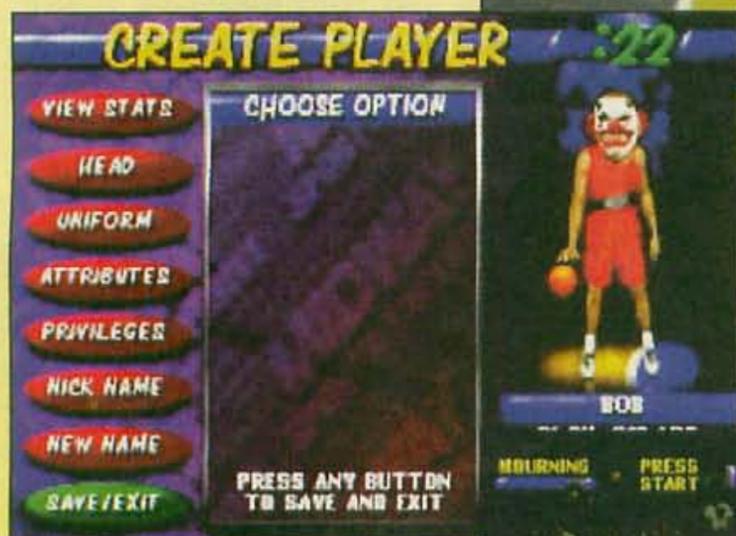
Auf dem Nintendo 64 wird gedunkt bis die Fetzen fliegen und die Körbe krachen, NBA Hangtime ist Action pur

NBA HANGTIME

Früher lagen die Dinge noch schön einfach, es gab einen Automatenhit, für den sich eine Softwarefirma die Umsetzungsrechte für Heimkonsolen sicherte. Heutzutage ist alles so kompliziert. *NBA Hangtime* für N64 kommt von Midway/Williams und ist die Heimumsetzung der Automa-



Die Codes für das Spielfeld auf dem Dach verraten wir Euch natürlich noch nicht



Oben: Wer „On Fire“ ist, trifft aus fast jeder Position

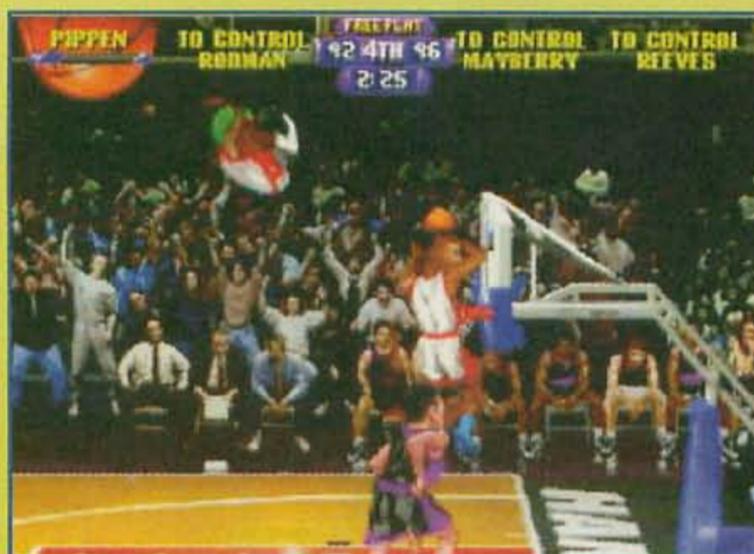
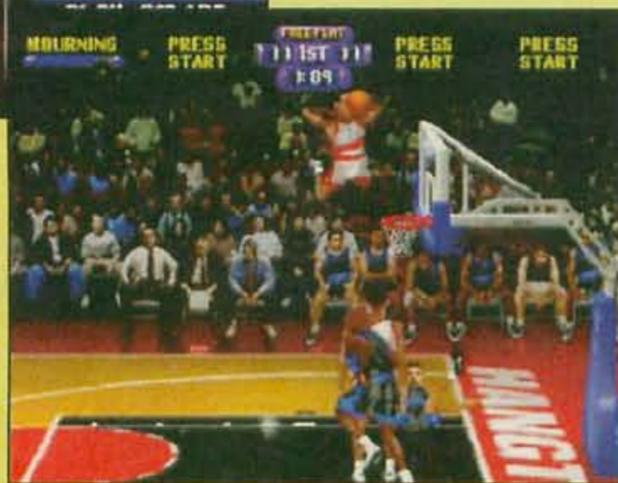
Links: Im Create-Player-Mode stellt Ihr Eure persönlichen NBA-Stars zusammen

56 END GAME STATS 64

1	2	3	4
OLAJUWON	BREKLER	FEELER	MAYBERRY
12/27 44%	16/27 59%	23/34 67%	8/16 50%
0/3 0%	0/2 0%	2/4 50%	3 PTS 0/1 0%
24 POINTS	32 POINTS	48 POINTS	16 POINTS
6 DUNKS	14 DUNKS	14 DUNKS	3 DUNKS
12 ASSISTS	2 ASSISTS	7 ASSISTS	19 ASSISTS
6 STEALS	5 STEALS	5 STEALS	2 STEALS
1 BLOCKS	7 BLOCKS	4 BLOCKS	3 BLOCKS
1/4 REBND	2/3 REBND	0/1 REBND	3/7 REBND
4 INJURED	16 INJURED	12 INJURED	3/7 INJURED
4 TRHOVS	2 TRHOVS	3 TRHOVS	3/7 TRHOVS
BOB	CPU	CPU	CPU

Links: Ihr könnt aus fast jeder Position zu Eurem Mitspieler passen, vor allem Alley Oops hauen rein

tenfortsetzung der *NBA-Jam*-Serie. Für die ersten beiden *NBA-Jam*-Automaten entwickelte Acclaim die Heimversionen, nachdem der Vertrag mit Williams auslief, veröffentlichte man mit *NBA Jam Extreme* den Nachfolger der *NBA-Jam*-Heimumsetzungen. So gibt es also zwei Nachfolger von *NBA Jam Tournament Edition*. Williams hat sich für *Hangtime* jede Menge neue Features einfallen lassen, die zum erstklassigen Spielspaß beitragen. Ihr könnt bewußt Alley Oops ausführen, wenn Euer Mitspieler auf den Korb zuläuft oder fliegt und gleichzeitig blinkt, müßt Ihr ihm den Ball für solche spektakulären Aktionen zupassen. Ähnlich funktionieren Double Dunks, bei denen Ihr während des Jams zu Eurem Partner paßt. Falls Ihr



Rodman fliegt heran und wartet auf das passende Zuspiel von Pippen, um den Double Dunk zu vollenden

drei dieser sensationellen Kunststücke hintereinander aufs Parkett legt, belohnt Euch das Programm mit Team Fire, das bedeutet, beiden Spielern steht unbegrenzter Turbo zur Verfügung und sie treffen besser. Zur Auswahl stehen Euch alle 29 NBA-Teams mit jeweils fünf aktuellen Spielern, hinzu kommen natürlich eine Reihe versteckter Charaktere und Eure Eigenkreationen, denn im Create-Player-Mode könnt Ihr Eure eigenen Cracks zusammenbasteln, Frankenstein läßt grüßen. Um Eure Spielstände zu speichern, benötigt Ihr ein Controller Pak, und wer nicht bis zum offiziellen deutschen Release im Juni warten will, muß sich halt den US-Import besorgen.

Bist Du mächtiger als das Böse?

Lufia™



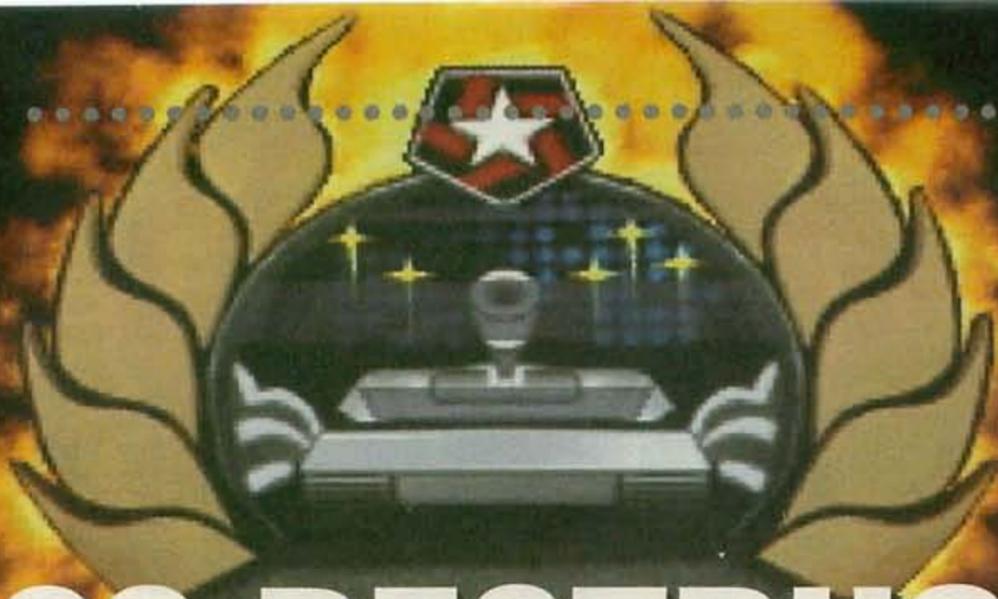
Mit 76 seitigem Spieleberater



Mit deutschem Bildschirmtext

Nichts deutete auf die bevorstehende Katastrophe hin. Die Fürsten der Finsternis kamen und mit ihnen Verzweiflung und Zerstörung. Das Böse wurde stärker und stärker – bis das Schicksal Dich auserkor, die Welt zu retten. Denn Du bist Maxim. Und nur Du hast die Fähigkeiten, der dunklen Macht zu trotzen. Wähle Deine Waffen, denn die Zeit der großen Kämpfer ist gekommen! Wer wird die Erde beherrschen? Bist Du Held genug für dieses Abenteuer-Rollenspiel? Lufia™ – exklusiv für Super Nintendo™.

Nintendo®



MASS DESTRUCTION

Das Action-Shoot'em Up Return Fire bekommt einen Nachfolger. PlayStation-Besitzer dürfen sich fest anschnallen

Der Titel *Mass Destruction* paßt zu diesem Spiel wie ein Faust aufs Auge. In BMGs neuestem Action Shoot'em Up, das auf den erfolgreichen *Return Fire* basiert, dürft Ihr so ziemlich alles vernichten was

auf dem Bildschirm zu sehen ist. Doch es verlangt auch dem gewieften Strategen einiges an taktischem Geschick ab. Wer mit seinem Panzer ziellos durch die Gegend kurvt, hat hier schon von vornherein keine Chance. In knapp 25 Missionen müßt Ihr Euch durch das Feindesgebiet schlagen und vorgegebene Missionsziele abchecken. Dabei stehen Euch drei Typen von Panzern zur Verfügung, die sich alle in Ihren Eigenschaften, sei es Panzerung, Geschwindigkeit oder Schlagstärke, unterscheiden. Mit dem Gefährt Eurer Wahl findet Ihr Euch nach dem obligatorischen Briefing inmitten des jeweiligen Levels und beginnt mit der Suche nach Zielen. Neben den Missionszielen, existieren zahlreiche Gebäude und Landschaftskomponenten, die unte Beschuß genommen werden dürfen. Jeder Gegenstand besteht aus getexturten Polygonen, sodaß Ihr genüßlich dabei zusehen könnt, wenn ein Haus, eine Brücke oder ein schlichter Baum in seine Einzelteile zerfliegt. In vielen Gebäude sind Extras versteckt, durch dessen

Aufnahme Ihr zusätzliche Munition und HPs aufnehmen könnt. Und natürlich dürft Ihr Eure Feinde nicht vergessen, die alles daran setzen, Euch auszupusten. Meistens sind es ganze Armeen, die Euch gezielt aufs Korn nehmen. Mit der „mein-Panzer-hat-keinen-Rückwärtsgang“-Taktik werdet Ihr somit nicht sehr weit kommen. Geschicktes Versteckspielen gehört genauso zur erfolgreichen Erfüllung der Mission wie ein gezielter Schlag durch die mitte. Besonders gemein ist das gegnerische Fußvolk, das Euch grundsätzlich aus dem Hinterhalt unter Beschuß nimmt. Ihr könnt ihnen entweder mit her-

kömmlichen Waffen wie Standardkanone, Raketenwerfer oder Smartbomb beikommen, oder aber, noch einfacher, sie überfahren. Wenn Ihr merkt, daß Eure Panzerung (zu sehen an der HP-Anzeige) nicht mehr lange durchhalten wird, könnt Ihr Euren Transporthubschrauber herbeirufen, der Euch aus dem Krisengebiet hinausfliegt. Dieser bringt Euch in das nächste Kampfgebiet, wo in Euch in Ruhe der nächsten Mission zuwenden könnt. Ob auch ein 2P-VS-Modus, ähnlich wie bei der PC-Version eingebaut werden wird, steht noch nicht fest, doch verkehrt wäre so eine Option sicherlich nicht. *tet*



Straßenkämpfe sind besonders lustig. Mario sagt, auf Position dreizehn steht ein I.



Select Tank
Zu Beginn wählt Ihr einen Panzer aus. Die Missionen führen Euch quer durch alle Klimazonen dieser Welt: Von der Eiswelt bis hin in die Wüste.



Mit dem Heli werdet Ihr abgeholt

Und so wird eine Raketenbasis plattgemacht

BRANDHEISS!

Nintendo 64

Nintendo 64 incl. Control Pad	399,00*
Antennenkabel	49,99*
Control Pad	59,99*
Fifa International Soccer	i.V.
Goemon	149,99*
International Superstar Soccer Deluxe	149,99*
Pilot Wings	119,99*
Star Wars - Shadows of the Empire	139,99*
Super Mario 64	99,99*
Turok: Dinosaur Hunter	139,99*
Wave Race 64	99,99*

N64

NBA Live '97	89,99	89,99*
NecroDrome	99,99*	
Need for Speed	89,99	89,99
NHL Hockey '97 (EA Sports)	89,99	89,99*
NHL Powerplay Hockey	89,99*	89,99*
Nights		99,99
Onside Soccer	89,99	
Pandemonium	79,99	
Perfect Weapon	89,99*	
PGA Tour Golf '97	89,99	89,99*
Pinball Graffiti		89,99*
Po'ed	89,99*	
Power Move Pro Wrestling	89,99*	
Project Overkill	89,99	
Pro Pinball	79,99	89,99*
Re Loaded	99,99	
Resident Evil (dt.)	89,99	
Return Fire	89,99	89,99*
Return to Zork	89,99*	89,99*
Ridge Racer Revolution	99,99	
Road Rage	89,99*	
Road Rash	89,99	89,99*
Sampras Extreme Tennis	99,99	
Scorcher		99,99*
Sega Ages Compilation		89,99*
Sega Worldwide Soccer '97		89,99
Sentient	89,99*	
Shredfest		89,99*
Sim City 2000	89,99	99,99
Sonic The Fighters	89,99*	89,99*
Soviet Strike	89,99	89,99*
Space Jam	79,99*	79,99*
Spot Goes To Hollywood	89,99*	89,99*
Star General	79,99*	
Steel Harbinger	89,99	
Steel Panthers 2	79,99*	
Street Fighter Alpha 2	89,99	89,99
Syndicate Wars	89,99*	89,99*
Tekken 2	99,99	
Tempest X	79,99*	79,99*
Three Dirty Dwarves		89,99*
Till!	89,99	89,99
Time Commando	89,99	
Tobal No.1	89,99*	
Tomb Raider	89,99	99,99
Top Gun - Fire At Will	89,99	
Toshinden URA		89,99*
Tunnel B1	89,99	89,99*
Twisted Metal 2	89,99*	
Victory Boxing	89,99	
Virtua Cop 2		109,99
Virtual Open Tennis		79,99*
VR Pool	79,99*	
Warhammer	89,99	
Warwind	79,99*	
Wing Commander 4	89,99*	89,99*
Wipe Out 2097	99,99	
WWF In Your House	79,99*	79,99*
X 2	99,99	99,99*
X-COM: Terror from the Deep	89,99	
Zork Nemesis	89,99*	

Spiele

NBA Live '97	89,99	89,99*
NecroDrome	99,99*	
Need for Speed	89,99	89,99
NHL Hockey '97 (EA Sports)	89,99	89,99*
NHL Powerplay Hockey	89,99*	89,99*
Nights		99,99
Onside Soccer	89,99	
Pandemonium	79,99	
Perfect Weapon	89,99*	
PGA Tour Golf '97	89,99	89,99*
Pinball Graffiti		89,99*
Po'ed	89,99*	
Power Move Pro Wrestling	89,99*	
Project Overkill	89,99	
Pro Pinball	79,99	89,99*
Re Loaded	99,99	
Resident Evil (dt.)	89,99	
Return Fire	89,99	89,99*
Return to Zork	89,99*	89,99*
Ridge Racer Revolution	99,99	
Road Rage	89,99*	
Road Rash	89,99	89,99*
Sampras Extreme Tennis	99,99	
Scorcher		99,99*
Sega Ages Compilation		89,99*
Sega Worldwide Soccer '97		89,99
Sentient	89,99*	
Shredfest		89,99*
Sim City 2000	89,99	99,99
Sonic The Fighters	89,99*	89,99*
Soviet Strike	89,99	89,99*
Space Jam	79,99*	79,99*
Spot Goes To Hollywood	89,99*	89,99*
Star General	79,99*	
Steel Harbinger	89,99	
Steel Panthers 2	79,99*	
Street Fighter Alpha 2	89,99	89,99
Syndicate Wars	89,99*	89,99*
Tekken 2	99,99	
Tempest X	79,99*	79,99*
Three Dirty Dwarves		89,99*
Till!	89,99	89,99
Time Commando	89,99	
Tobal No.1	89,99*	
Tomb Raider	89,99	99,99
Top Gun - Fire At Will	89,99	
Toshinden URA		89,99*
Tunnel B1	89,99	89,99*
Twisted Metal 2	89,99*	
Victory Boxing	89,99	
Virtua Cop 2		109,99
Virtual Open Tennis		79,99*
VR Pool	79,99*	
Warhammer	89,99	
Warwind	79,99*	
Wing Commander 4	89,99*	89,99*
Wipe Out 2097	99,99	
WWF In Your House	79,99*	79,99*
X 2	99,99	99,99*
X-COM: Terror from the Deep	89,99	
Zork Nemesis	89,99*	

PSX

Sony Playstation incl. Control Pad	389,99	
Sega Saturn incl. Control Pad		449,99

SAT

6-Spieler-Adapter	79,95	
Action Replay Pro	99,99	
Analog Joystick	129,99	
Antennenkabel	49,95	
Arcade Racer (Lenkrod)		59,95
Backup Memory		109,99
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99	39,99
Lenkrod incl. Pedale	159,99	
Link-Kabel	49,95	
Maus	59,95	
Memory Card (8 Meg)	79,99	
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99	
neGcon (Control Pad)	89,99	
Original Control Pad	59,95	44,95
Predator Lightgun	69,99	69,99
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99	39,99
Tasche +Control Pad +Mem.Card	99,99	
Universal-Adapter für Import-Spiele		79,99
Virtua Stick		89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerung)	29,99	29,99

Grundgeräte

Sony Playstation incl. Control Pad	389,99
Sega Saturn incl. Control Pad	449,99

Zubehör

6-Spieler-Adapter	79,95	
Action Replay Pro	99,99	
Analog Joystick	129,99	
Antennenkabel	49,95	
Arcade Racer (Lenkrod)		59,95
Backup Memory		109,99
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99	39,99
Lenkrod incl. Pedale	159,99	
Link-Kabel	49,95	
Maus	59,95	
Memory Card (8 Meg)	79,99	
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99	
neGcon (Control Pad)	89,99	
Original Control Pad	59,95	44,95
Predator Lightgun	69,99	69,99
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99	39,99
Tasche +Control Pad +Mem.Card	99,99	
Universal-Adapter für Import-Spiele		79,99
Virtua Stick		89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerung)	29,99	29,99

Der Countdown läuft!

Nintendo 64

Nintendos neue Wunderkonsole
dt. PAL-Version*

399,-

Super Mario 64

N64*

99,99

voraussichtlicher Liefertermin: 1.3.97
Vorbestellung ratsam!



Sportliche Highlights:

Nascar Racing '96

Sony PSX*

89,99

Cool Boarders

Sony PSX*

89,99

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale

Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)

Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

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

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



Wo Sie uns finden:

<p>Media Point Berlin - Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21 U-Bahn 8 Leinestraße Bus 144</p>	<p>Media Point Berlin - Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131 S-Bahn 1 Feuerbachstr. Bus 170, 181, 182</p>	<p>Media Point Hamburg - Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139 U-Bahn 3 Hohelufbr. Bus 35, 102</p>	<p>Media Point Bremen Hanseatenhof 9 im Lloydhof / P am Brill Tel.: (0421) 16 80 80 Str.-bahn 2,3 Am Brill</p>	<p>Media Point Dortmund Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24 Straßenbahn 404 Heinrichstraße</p>
<p>Media Point Berlin - Friedr.hain Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790 U-Bahn 5 Rth. Friedr.h. Tram 20,21 Bersarinpl.</p>	<p>Media Point Berlin - Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191 U-Bahn 7 Rohrdamm Bus 127, 204</p>	<p>Media Point Berlin - Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 433 96 05 U-Bahn 6 Alt-Tegel Bus 120, 125, 133, 222</p>	<p>Media Point Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85 alle Bahnbusse KEVAG-Bus 9, 10</p>	<p>Media Point ???</p>

... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

INDEPENDENCE DAY

Einer der größten Kinoerfolge des letzten Jahres feiert in Kürze sein glorreiches Videospiele-Debüt. Was Euch im gleichnamigen Spiel zum Film erwartet, verraten wir schon mal vorab.

Nach weltweitem Kinoerfolg landen Roland Emmerichs Außerirdische endlich auf Playstation und Saturn. Für alle, die den tricktechnisch genialen Streifen verpaßt haben, folgt eine komprimierte Zusammenfassung der Story – nach der sich übrigens auch das Spielgeschehen richtet.

Aufregung im Forschungsinstitut in New Mexiko: Seit Jahren suchen die Wissenschaftler nach außerirdischem Leben, jetzt scheinen sie fündig geworden zu sein. In der Nähe des Mondes ist ein riesiges Objekt aufgetaucht, bei dem es sich um keinen Meteoriten handeln kann, weil es seine Geschwindigkeit drosselt. Das Pentagon wird alarmiert

und ein Krisenstab gebildet. Als sich von dem gigantischen Weltraumphänomen „kleinere“ scheibenförmige Objekte lösen und Kurs Richtung Erde nehmen, ist der US-Regierung klar, daß ihnen große, weltweite Veränderungen bevorstehen. Überall auf der Erde tauchen die riesigen Raumschiffe auf. Jeder spürt instinktiv, daß eine Gefahr von den seltsamen Himmelsphänomenen ausgeht. Der Computerspezialist einer Fernsehstation (David) bewahrt Ruhe, während die Welt um ihn herum verrückt spielt. Er knackt den Code der Außerirdischen und macht eine schreckliche Entdeckung: Die Signale, die die Raumschiffe aussenden, sind eine Art Countdown. Die Aliens

greifen an: Der gigantische Bauch ihrer Raumschiffe öffnet sich und ein tödlicher Licht-

blitz schießt heraus. Eine Welle der Zerstörung rollt über die Erde. Ganze Städte werden ausradiert. Die Großstädte der Welt liegen in Trümmern, als die erste Welle des Gegenangriffs beginnt. Ein Heer von Piloten greift mit seinen F18-Kampfflugzeugen die Aliens an. Die Mission scheitert an den Schutzschilden der Raumschiffe. Alle Raketen werden mühelos von den Invasoren abgewehrt. Kaum haben die

mutigen Piloten ihren zweiten Angriff begonnen, werden sie von einer Flut kleiner Raumer be-

schossen. Ein mörderischer Luftkampf beginnt. Das Schicksal der Menschheit liegt in den Händen von David und Captain Hiller, die beide an Bord eines gestrandeten Alien-Raumschiffs gehen, um das Mutterschiff mit einem Virus zu infizieren, der das Schutzschild außer Gefecht setzt. Tausende von Piloten stehen bereit, um just in diesem Moment zuzuschlagen. Einer davon seid Ihr. Im Cockpit befinden sich alle wichtigen Instrumente: Höhenmesser, Zielsucher, Radar und Waffen-selektor. Als Bewaffnung stehen Euch eine Bordkanone und zielsuchende Raketen zur Verfügung. Eine zusätzliche Orientierungshilfe bietet die einblendbare Karte. Eure Aufgabe besteht nun darin, alle Gefechtstürme und Shield-Generatoren der gigantischen Alien-Raumschiffe zu zerstören, um ihnen letztendlich den Todesstoß zu geben. Unterwegs werdet Ihr von zahlreichen Mini-raumschiffen attackiert. Neben einem „Head to Head“-Modus dürft Ihr außerdem mit zwei vernetzten Playstations auf Alien-Jagd gehen. Ob das Spiel dem trickreichen Film würdig ist, verraten wir Euch in einer der nächsten Video Games. ws



Im Head-To-Head-Modus dürfen zwei Piloten ans Steuer



Ihr werdet staunen, was die Entwickler aus der F18 holen



Hier ist Geschicklichkeit gefragt



Diesmal ist der Alien-Raumer noch entwischt, diesmal...

Eigentlich wollten wir hier dafür werben,
daß es International Superstar Soccer Deluxe
jetzt endlich für Playstation gibt.

Aber dieses Spiel braucht keine Werbung.

Fun Generation **9/10**

Mega Fun **87%**

Next Level **85%**

Maniac **84%**



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt



NINTENDO- WETTBEWERB

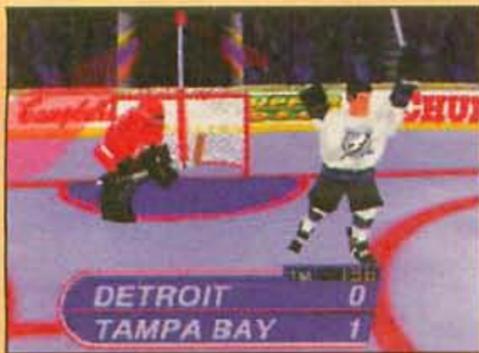
Teil 3

Der Endspurt beginnt, hier sind die letzten fünf Fragen des großen Nintendo-Wettbewerbs!

In dieser Ausgabe findet Ihr übrigens auch viermal den Spruch "Mario sagt...", der Euch ja auch Lösungsbuchstaben verrät! Falls Ihr alle Rätsel gelöst und alle Sprüche gefunden habt, arrangiert Ihr die Buchstaben wie unten beschrieben und schickt sie an nachfolgende Adresse. Viel Spaß beim Knobeln, und nicht vergessen, Einsendeschluß ist der **31. März 1997**.

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Stichwort "Nintendo"
Postfach 1304
85531 Haar
Fax:089-4613-5046

Bei mehreren richtigen Einsendungen werden die Gewinner über das Los ermittelt. Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Die Gewinner und die Auflösung geben wir voraussichtlich in der VG 05/97 bekannt.



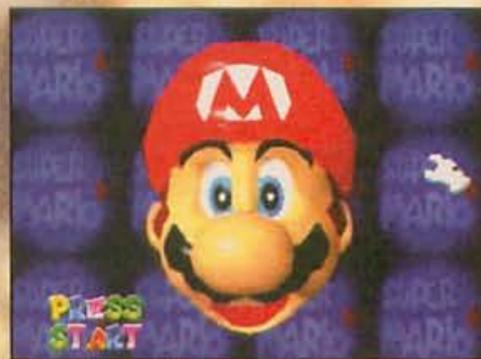
Frage 11: Wayne Gretzky gehört ohne Zweifel zu den besten Eishockeyspielern aller Zeiten. Aus diesem Grund hat sich Midway auch die Namensrechte für das erste N64-Eishockeymodul, *Wayne Gretzky's 3D Hockey*, gesichert. Deutsche Fans

müssen sich leider noch einige Zeit gedulden, denn erst im Juli will Nintendo das Spiel auch hierzulande veröffentlichen. Mit welchem NHL-Team gewann Wayne Gretzky seinen ersten Stanley Cup? Notiert Euch den vierten Buchstaben des ersten Wortes.

Frage 12: Schon im Jahre 1889 gründete ein Vorfahr des heutigen Firmenchefs die Firma Nintendo, um handgemachte Spielkarten zu produzieren und zu verkaufen. Seit 1949 bestimmt der heutige Präsident die Firmenpolitik des Spielelegiganten. Bevor er sich an Videospiele ranwagte, gründete er unter anderem ein Taxiunternehmen, eröffnete ein Liebeshotel und verkaufte Instant-Reis. Wie heißt der Präsident von Nintendo? Merkt Euch den fünften Buchstaben des Nachnamens.



Frage 13: Das Hauptquartier von Nintendo Company, Ltd. in Japan befindet sich in Kyoto immer noch auf dem gleichen Gelände, auf dem vor über 100 Jahren Nintendo gegründet wurde. Wie lautet die Hausnummer des Nintendo Hauptquartiers in Kyoto? Nehmt den zweiten Buchstaben der ausgeschriebenen Zahl.



Frage 14: Nintendos absoluter Superstar ist ohne Zweifel Mario. Der Name stammt vom Besitzer der Lagerhallen, die Nintendo of America angemietet hatte, um die ersten Spieleautomaten zu vertreiben. Der hieß nämlich Mario Segali und nervte US-Chef Minoru Arakawa ständig wegen der überfälligen Miete. Als man den japanischen Text eines neuen Automaten übersetzte, einigte man sich, den kleinen Handwerker im Spiel Mario zu nennen. In welchem Spielautomaten gab Mario sein Spieledebüt? Notiert Euch den dritten Buchstaben des ersten Wortes.



Frage 15: Der tragbare Game Boy entwickelte sich in den letzten sieben Jahren zum weltweiten Dauerbrenner. Trotz der mittelmäßigen schwarzweiß-Grafik verkaufte Nintendo alleine in Deutschland mehr als fünf Millionen Stück. Ein russischer Mathematiker namens Alexej Patschitnow hat ganz entscheidend zu diesem Erfolg beigetragen, denn er entwickelte die Idee zu einem der faszinierendsten Spiele aller Zeiten. Wie heißt das Spiel, das in Rußland entwickelt wurde und gerade wegen des sehr einfachen und extrem fesselnden Spielprinzips zum Megahit wurde? Merkt Euch den dritten Buchstaben des Namens.

Wenn Ihr hier den gesuchten Buchstaben aus der jeweiligen Frage einträgt, erhaltet Ihr die Lösung. Beispiel: Über der Ziffer 15 tragt Ihr den Lösungsbuchstaben der Frage 15 ein. Die Leerstellen sind die fünf Buchstaben, die Ihr erhaltet, wenn Ihr die fünf "Mario sagt"-Sprüche gefunden habt.

15 5 13 14 2 8 3 7 10 11 9 1 4 12 6

**Erfolgsgarant
Toshinden geht in
die dritte Runde und
wartet mit einer
stattlichen Anzahl
an Kämpfern auf**

Gerade rechtzeitig zu Neujahr, was in Japan ebenfalls zu den feierlichen Tagen zählt, an denen Kids Extra-Taschengeld bekommen, präsentiert Takara seine neueste Version von *Toshinden* für die Playstation. Diesmal wurden nicht nur alte Kämpfer transferiert, im Spiel existieren mehr als 30 Charaktere, die man auf die eine oder andere Weise auswählen kann. Die Anzahl der Boßgegner hat sich um einen auf insgesamt drei vermehrt. Man kann nun nicht mehr behaupten, daß *Toshinden 3* weniger Helden als die unmittelbare Konkurrenz *Tekken 2* (mit 25 auch nicht gera-

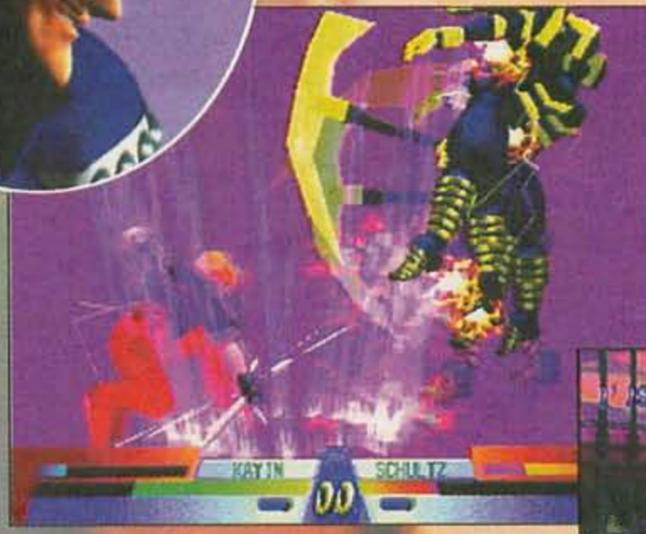
de wenig) besitzt. Wenn man es genau nimmt, sind es ja eigentlich „nur“ 14 Grundcharaktere. Jedem wird ein Schattencharakter zugeordnet, der im Großen und Ganzen die selben Moves besitzen wie das Original. So stellt z.B. der Sensenmann Schultz die dunkle Seite von Chaos dar, Rachel ist ein Ab-

bild von Tracy. Gekämpft wird wieder in Arenen, die diesmal seitlich sowie nach oben abgeschlossen sind, ähnlich wie bei *Fighting Vipers* für den Saturn. Außerdem ist die Anzahl der Special Moves für jeden Kämpfer aufgestockt worden. Auch eine Super Special Move-Leiste fand hier Platz. Wenn man Treffer ein-

steckt, füllt sich diese auf und es darf zum großen finalen Schlag ausgeholt werden. Die dazugehörige Grafik, insbesondere die Effekte, wurden geringfügig verbessert. Diesmal habt Ihr auch einen Speed-Modus, der statt 30 mit 60 Bildern pro Sekunde läuft. Doch der Preis für diese Option ist eine niedrigauflösende Grafikdarstellung, die nicht einmal an *Toshinden 1* (!) herankommen dürfte. Wie üblich ist ein Pal-Release noch nicht in Sicht. *let*



Die Special Move-Effekte sind besonders spektakulär. Dies gilt auch für die alten Kämpfer.



Optische Leckerbissen bekommt man ständig aufgelischt



Sofias Aurora Revolution geht jetzt sogar in die Höhe



Wer macht das Maß voll? 28 Charaktere + 3 Boßgegner.



Bay Hou ist ein Affe, der Moves von Menschen nachahmt

Need for Speed 2

Der Wunsch nach einem Sportwagen, den man sich eh nie leisten kann, hat schon dem ersten Teil von *Need for Speed* zu seinem Erfolg verholfen. Und "Erfolg" bedeutet bekanntermaßen "Fortsetzung folgt".

Electronic Arts, genauer gesagt Road & Track, arbeiten derzeit fieberhaft an der Fortsetzung eines der beliebtesten Rennspiele auf 32-Bit. Der erste Teil zeichnete sich ja durch feine Strecken, ordentliches Handling und nicht zuletzt die fantastische Präsentation aus. Dieser Tradition wird auch der zweite Teil folgen. Es werden wieder die schärfsten Sportwagen gefeatured, die man sich denken kann. Diesmal sind dabei: Der Mac Laren F1 (wie auch in *Scud Race*), ein Ferrari F50, der gute alte Jaguar XJ220 (war schon auf dem Mega CD unterwegs), zwei Lotus (Elise Gt und Esprit V8), der Isdera Commentadore, der Cala von Ital Design und last but not least der Ford GT 90. Natürlich erhalten alle Boliden möglichst realistische Fahreigenschaften (unter Berück-

sichtigung von Gewicht, Motor-Power und Höchstgeschwindigkeit). Ob's wieder den selben "Show Room" wie im ersten Teil gibt, war noch nicht herauszubekommen. Wenn aber Road & Track schon Rennwagen featurieren, dann dürfen wir wohl davon ausgehen, daß sie's auch richtig machen (siehe *Need for Speed 1*). Bei den Strecken ist dafür mit weit weniger Realismus zu rechnen. Acht sollen's werden – alle frei erfunden. Dabei dürfen wir wieder mit einer bunten Mischung aus Rundkursen und "Von A nach B"-Strecken rechnen. Die Pisten liegen thematisch in Norwegen, an der kanadischen

Küste, auf einer Insel vor Mexico, in Europa, in den Bergen Nepals, in Griechenland, in der australischen Wüste und in Hollywood. Bilder von den einzelnen Strecken liegen zwar noch nicht vor, anhand des ersten Teils und mit etwas Phantasie könnt Ihr aber sicher schon abschätzen, was da so auf Euch zukommt. Allerdings kündigt EA an, daß die Strecken alle um etwa 50% de-

Cockpits und Fahrverhalten sollen sich möglichst genau an den echten Boliden orientieren



Neben der Strecke zu fahren, bedeutet in NFS2 nicht gleich einen Crash



Diese Grafik (PC, SVGA) wird die PS nicht ganz schaffen

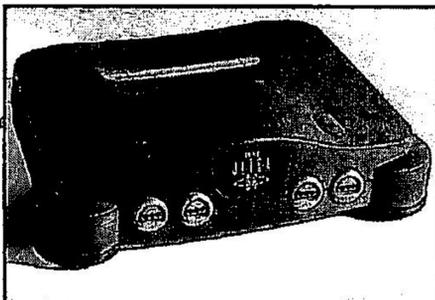


Die neuen Kurse von Need for Speed 2 führen Euch auch durch detailreiche Ortschaften mit Gegenverkehr

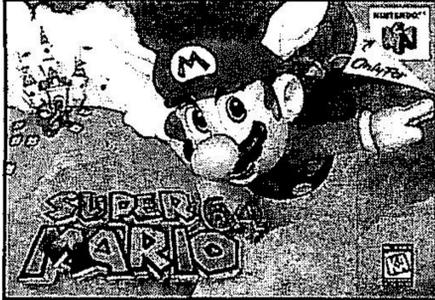
Eine naturgetreue Entwicklung erfordert eine Menge Recherchen am realen Objekt



tailreicher sein sollen (wie man sowas wohl ausrechnet?). Dazu sollen noch schicke Lichteffekte und wechselndes Wetter kommen. Außerdem ist die Rede von "mehr Möglichkeiten beim Fahren abseits der Strecke" und es werden in diesem Zusammenhang auch verschiedene Routen und Abzweigungen erwähnt. *Need for Speed 2* wird neben dem bekannten Renn-Wettbewerb auch einen Arcade-Modus bieten, in dem die Steuerung (für "Rasen ohne Reue") vereinfacht werden soll. Um das Ganze auch noch optisch abzurunden, ist eine Replay-Funktion mit verschiedensten Kameraperspektiven geplant. Für Duelle wird überdies an einem Split-Screen-Modus gearbeitet. Laut Pressemitteilung soll *Need for Speed 2* für die Playstation bereits im April fertig sein. Wir dürfen also schon gespannt sein. js



NINTENDO 64
GRUNDGERÄTEPAD 64



NINTENDO 64
SUPER MARIO 64



NINTENDO 64
PILOTWINGS 64

Beispiel 1: NINTENDO 64
+ Super Mario 64 **DM 32.-**
+ Pilotwings 64 **monatlich**
+ 2tes Joypad **bei 24 Monaten**

Beispiel 2: Sony Playstation
+ Memory Card **DM 29.-**
+ 2tes Joypad **monatlich**
+ Spiel für 99.90 **bei 24 Monaten**

ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.
Oben genannte Felder sind Beispiele. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich

PLAYSTATION

- Grundgerät dt 388.00
- Umbau für US/JP-Import-CD's durch unsere eigene Werkstatt mit Garantie 99.90
- Der Umbausatz für Bastler mit deutscher Anleitung 59.90 (Es wird ein RGB-Kabel benötigt)
- Game Buster dt 89.90
- Joypad (Sony) 59.90
- Joypad NeGcon (Namco) 79.90
- Joyboard (ASCII) 119.90
- Lenkrad (Mad Catz) 149.90
- Memory Card (Sony) 49.90
- Memory Card (8MEG) 79.90
- Memory Card (24MEG!!) 119.90
- RGB-Scart-Kabel 39.90
- 4-4-2-Fußball dt 89.90
- A.I.V Evolution Global dt 89.90
- Area 51 dt 89.90
- Baphomets Fluch dt 89.90

PLAYSTATION

- Power Play Hockey dt 84.90
- Project Overkill dt 99.90
- Rage Racer jp 149.90
- Rebel Assault II dt 99.90
- Re-Loaded dt 89.90
- Resident Evil dt 89.90
- Sim City 2000 dt 89.90
- Soviet Strike dt 89.90
- Soul Blade us (März) 109.90
- Spot g.t. Hollywood dt 89.90
- Star Gladiator dt 89.90
- Streetfighter Alpha II dt 89.90
- Suikoden us 99.90
- Tekken II dt 104.90
- Tobal No. 1 dt 89.90
- Tomb Raider dt 89.90
- Victory Boxing dt 89.90
- Warhammer dt 89.90
- Wing C. IV (Ende März) dt 89.90
- Wipe Out 2097 dt 99.90
- AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP

ARJAY ONLINE GAMES



INTERNET
Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more.

<http://www.arjay-games.de>

NINTENDO 64

- Grundgerät dt 399.00
- Pilotwings 64 dt 119.90
- Super Mario 64 dt 99.90
- Turok dt (März) 159.90
- Joypad dt 59.90
- Antennenkabel dt 49.90

SUPER NES

- Lost Vikings II dt 109.90
- Lufia II dt 119.90
- Umbau 50/60Hz 79.90

ALLGEMEINES

Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht. Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich weitere Artikel, sowohl PAL, als auch neue Importe aus den USA und Japan auf Lager.

ARJAY GET YOUR GAMES 0221-121067



PLAYSTATION
SOUL EDGE (SOUL BLADE)



MANX TT SUPER BIKE



DESTRUCTION DERBY II

PLAYSTATION

- Bedlam dt 89.90
- Black Dawn dt 89.90
- Blam! Machinehead dt 79.90
- Blast Chamber dt 99.90
- Bust A Move 2 dt 79.90
- Command&Conquer dt 99.90
- Cool Boarders dt 89.90
- Contra: Legacy War us 99.90
- Crash Bandicoot dt 109.90
- Crusader: No Remorse dt 89.90
- Darkstalkers dt 89.90
- Destruction Derby II dt 99.90
- Disruptor dt 99.90
- Dragonheart dt 99.90
- Exhumed dt 89.90
- FIFA-Soccer 97 dt 89.90
- Final Match Tennis dt 89.90
- Formula 1 dt 99.90
- Gun (Predator) 79.90
- Hardcore 4x4 dt 89.90
- Hexen dt 89.90
- Int. Superstar Soccer dt. 89.90
- Jet Rider dt 89.90
- Legacy of Kain dt 89.90
- Manic Karts dt 84.90
- Megaman X3 dt 89.90
- Namco Museum Vol.3 dt 89.90
- NBA Hangtime dt 89.90
- NBA in the Zone 2 dt 99.90
- NBA Live 97 dt 89.90
- NHL-Faceoff 97 dt 99.90
- NHL-Hockey 97 dt 89.90
- Pandemonium dt 89.90
- Perfect Weapon dt 89.90

SATURN

- Grundgerät dt 399.00
- Game Buster 89.90
- Adapter für Import CD's 59.90
- Joypad (Sega) 44.90
- Lenkrad (Sega) 129.90
- Amok dt 89.90
- Andretti Racing dt 99.90
- Bug Too dt 89.90
- Bedlam dt 84.90
- Black Dawn dt 89.90
- Crusader no Remorse dt 99.90
- Dark Savior dt 89.90
- Daytona CCE dt 109.90
- Dragonheart dt 99.90
- FIFA-Soccer 97 dt 89.90
- Fighting Mega Mix jp 129.90
- Impact Racing dt 89.90
- Hexen dt 84.90
- Heart of Darkness dt 109.90
- Manx TT dt 99.90
- Manic Karts dt 89.90
- Nights & Analogstick dt 139.90
- NHL-Hockey 97 dt 99.90
- Power Play Hockey dt 89.90
- Project Overkill dt 99.90
- Scorcher dt 89.90
- Sega Ages dt 89.90
- Sega Rally dt 109.90
- Sonic the Fighters 89.90
- Streetfighter Alpha II dt 89.90
- Tomb Raider dt 89.90
- Tunnel B1 dt 99.90
- Virtua Cop II dt (ab 18) 99.90
- AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69
Fax: 0221-12 56 76

INTERNETADRESSE

<http://www.arjay-games.de>

UNSER LADENLOKAL

JUMP RUN

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

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

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

Scud



An Segas Automaten besteht ja generell großes Interesse, speziell, wenn man auf eine Saturn-Umsetzung hoffen darf. Nachdem für Daytona USA keine Fortsetzung geplant ist, richtet alle Welt das Augenmerk auf den neuesten Rennspielautomaten vom Daytona-Team.

Für viele Saturn-Klassiker lieferten Arcade-Automaten die Vorlage. Spiele wie *Daytona USA*, die *Virtua Fighter*-Serie oder *Virtua Racing* entstanden bei Sega Japan zuerst als Automaten-Versionen. Das gibt dem Hersteller einerseits die Möglichkeit, die Leute auf das Spiel aufmerksam zu machen und

andererseits die Gelegenheit, die Resonanz beim Publikum zu testen, bevor es zu einer Heim-Umsetzung kommt. Die hochgezuchteten Automatenplatinen, für die diese Spiele entwickelt werden, heißen unter anderem "Model 1", "Model 2" und – das neueste – "Model 3". Um Euch eine Vorstellung der Entwicklung zu

geben: *Virtua Fighter* entstand für Model 1, *Virtua Fighter 2* auf Model 2 und *Virtua Fighter 3* auf dem neuen Model-3-Board. Dabei ist *Virtua Fighter 3* übrigens das erste Spiel, das auf dem Model 3 programmiert wurde. Eigentlich sollte diese Ehre *Scud Race* zuteil werden (siehe Interview), aber *Virtua Fighter 2* war wohl einfach zu beliebt. So wurde aus *Scud Race* eben das zweite Model-3-Projekt. Aber was ist *Scud Race* eigentlich? In erster Linie handelt es sich um ein Rennspiel, das es bisher nur auf dem Automaten und

noch nicht in Deutschland gibt. Ähnlichkeiten zu *Daytona USA* streitet das Entwicklungsteam zwar weitgehend ab, sie sind jedoch unübersehbar. Diesmal sind's halt keine Stock-Cars, sondern die so ziemlich schärfsten Sportwagen, die man derzeit für (viel, viel) Geld kaufen kann: Eine Viper, ein Ferrari F40, ein Porsche 911 GT2 (da werden sich Ralph und Rob aber freuen) und ein Mac Laren F1. Nach der Aussage von Chef-Designer Toshihiro Nagoshi stecken in *Scud Race* einige Neuerungen. So gibt es beispielsweise keine Rundkurse, Ihr fahrt also von A nach B. Den vier Kursen wurden Themen mit hohem Wiedererkennungswert zugeeilt. Dabei dürfte der Schwierigkeitsgrad merklich unter dem von *Daytona USA* liegen. Wie Toshihiro Nagoshi selbst sagt, sollen auch Ungeübte ohne nennenswertes Training gleich mit dem vollen Rennspaß einsteigen können. Die Saturn-Version soll übrigens (ähnlich wie die Umsetzung von *Virtua Fighter 3*) neben der Spiele-CD auch ein Modul enthalten, auf dem ein Zusatz-Chip den Saturn bei der Berechnung der Grafik unter-

stützt. Dadurch wird die Saturn-Version preislich sicher erheblich über dem normalen Niveau liegen (wie schon *Virtua Racing* auf dem Mega Drive). Ob Sega so schlau ist, diesmal gleich eine Zwei-Spieler-Option einzubauen – wir wissen es nicht. Jedenfalls wird es bis zur Fertigstellung der Saturn-Version noch eine ganze Weile dauern. Auf der Fachmesse IMA soll der *Scud Race*-Automat hierzulande vorgestellt werden, es wird aber doch mindestens bis April dauern, bis Ihr in den heimischen Spielhallen Eure ersten Fahrversuche machen könnt. Das Entwicklungsteam AM2 (*Daytona USA*, *Virtua Fighter*, *Virtua Cop*), das ja mit *Virtua Fighter 3* schon gezeigt hat, was man mit dem Model-3-Board alles machen kann, ist seit seiner Gründung von 15 auf 180 Mann gewachsen. Nur so können die Hit-Titel in ausreichender Anzahl die Sega-Labors verlassen. Welches Team sich allerdings um die Saturn-Umsetzung von *Scud Race* kümmert, und ob damit überhaupt schon begonnen wurde, war bis Redaktionsschluß leider noch nicht rauszubekommen. js



In *Scud Race* wird mit Beleuchtung und Funken ein wahres Feuerwerk abgebrannt



Mit so detaillierten Strecken werden wir auf dem Saturn wohl nicht rechnen können

Race



Interview mit Toshihiro Nagoshi



Toshihiro Nagoshi ist der führende Kopf des *Scud Race*-Entwicklungsteams. Er hat bereits an mehreren Projekten wie *Virtua Fighter* und mehreren Saturn-Spielen mitgewirkt. Was er über *Scud Race* zu sagen hat, erfahrt Ihr in unserem Interview.

TN: Ich war an *Daytona USA* und *Virtua Racing* beteiligt. Außerdem habe ich die Software für *R-360* und *G-Loc* entwickelt.

VG: Wie denken sie über *Scud Race*?

TN: *Daytona USA* basierte auf einem typisch amerikanischen Rennspiel. Ich wollte aber etwas machen, was weltweit akzeptiert wird. Deshalb brauchte ich Fahrzeuge, die jeder kennt: Porsche, Ferrari usw.. Das war allerdings nicht leicht. Ich bin extra nach Modena ins Ferrari-Werk gefahren, um die echten Schlitzen zu sehen und mich damit vertraut zu machen. Das hat allerdings nicht so funktioniert, wie ich mir das vorgestellt hatte. Ich mußte dann einen anderen Weg gehen, um Ferraris Zustimmung zu bekommen. In erster Linie wollte ich ja ein Spiel mit einigen Super-Sportwagen machen.



Na? Auch mal Mc Laren F1 fahren?

VG: Was sind die Hauptunterschiede zwischen *Daytona USA* und *Scud Race*?

TN: Zu allererst ist *Scud Race* nicht *Daytona 2*, es kommt lediglich vom selben

lerdings ist die ganze Atmosphäre eine völlig andere.

VG: Es hat etwa ein Jahr gedauert, um *Scud Race* zu entwickeln?

TN: Wenn wir die Zeit mit zählen, die wir brauchten, um uns in das Model-3-Board hineinzuarbeiten sogar eineinhalb Jahre.

VG: Dauern Entwicklungen für das Model-3-Board länger, als für das Model-2-Board?

TN: Es kommt etwa auf's selbe heraus. Ich glaube aber, Model-3-Spiele sind ein-

facher zu programmieren. Der Unterschied zwischen Model 1 und Model 2 war weitaus größer: Die Zahl der möglichen Polygone verdoppelte sich, Texture-Mapping wurde möglich... Mit dem Model 3 können wir jetzt auch Gouraud-Shading einsetzen.

VG: Was konnten sie in *Scud Race* machen, was in *Daytona USA* noch nicht ging?

TN: Die Lichteffekte auf den Autos sind beispielsweise in *Scud Race* sehr gelungen. Wir konnten den Fahrzeugen auch eine wesentlich harmonischere Form geben.

VG: Benutzen sie sehr viele Polygone für die Wagen?

TN: Darüber darf ich nichts sagen. Wenn wir aber beispielsweise den Ferrari auf einem Model-1-Board machen



Der Airport-Kurs ist ein Grafikschmankerl

VG: Wann haben sie mit der Entwicklung von *Scud Race* angefangen?

TN: Vor etwa einem Jahr, genauer im Dezember '95.

VG: Haben sie auf einem Model-2-System angefangen, oder auf Model 3?

TN: *Scud Race* war als erstes Model-3-Projekt geplant. Durch das große Interesse an *Virtua Fighter 2* wurde aber entschieden, *Virtua Fighter 3* vor *Scud Race* zu machen.

VG: Welche Spiele haben sie zuvor entwickelt?



Mit quietschenden Reifen in die Altstadt...

Entwicklungs-Team. Deshalb glauben viele Leute, daß *Scud Race* wie *Daytona* werden würde. Wir wollten sogar das komplette Team auswechseln, damit *Scud Race* etwas wirklich Neues wird. Letztendlich haben wir aber doch wieder das *Daytona*-Team eingesetzt und trotzdem etwas völlig anderes mit neuem Aussehen geschaffen.

VG: Aber es gibt schon Ähnlichkeiten mit *Daytona*, beispielsweise, wenn Wagen aneinander geraten.

TN: Ja, das Kollisionsverhalten ist ähnlich. Wenn jemand den linken Spoiler anfährt, bleibt der auch beschädigt. Al-



Mit der Streckenübersicht und dem Kurzstreckenradar (kennt Ihr schon aus Daytona) wird in Scud Race für den nötigen Überblick gesorgt

würden, wäre die Leistungsfähigkeit der Platine schon zur Hälfte ausgereizt. Das heißt, daß das Model-1-Board mit zwei Scud Race-Autos ausgelastet wäre, was die Anzahl der Polygone betrifft.

VG: Wieviele Wagen sind also in Scud Race unterwegs?

TN: Etwa 40, ungefähr dreimal mehr, als in Daytona. Wichtiger als die Hardware-Fähigkeiten ist aber die Software. Es kommt darauf an, was "hinter den Polygonen" steckt. Wir haben beispielsweise spezielle Software entwickelt, mit der wir die Berechnung versteckter Polygone vermeiden und Rechenzeit einsparen können. Mit den Model -1, -2- und -3-Boards konnten die Sega-Entwickler eine Menge Know How sammeln. Meiner Meinung nach sind die Fortschritte in der Software genauso wichtig, wie die in der Hardware.

VG: Benutzt Scud Race genau die selbe Platine, wie Virtua Fighter 3?

TN: Nein, das Board wurde leicht verbessert, die Grafik wurde etwas besser...

VG: Aus wievielen Leuten besteht das Entwicklungs-Team?

TN: Etwa 16. Es ist nicht besonders groß. Ich persönlich arbeite am liebsten mit einem kleinen Team aus richtig guten Leuten.

VG: Wie würden sie Scud Race mit zwei Worten beschreiben?

TN: Ich würde "Geschwindigkeit" und "großartig" benutzen. Das Fahrgefühl ist sehr stark. Ich wollte kein schwieriges Rennspiel machen. Es mag vielleicht seltsam klingen, aber bin ein ziemlich schlech-

ter Spieler. Ich habe schon eine Menge Geld in Spielhallen gelassen, nur um den Abspann eines Spiels zu sehen. Ich weiß, was weniger gute Spieler fühlen. Also habe ich bei Scud Race darauf geachtet, daß auch Einsteiger das Spiel genießen können.

VG: Werden geübte Spieler mit Scud Race zufrieden sein?

TN: Fragen sie doch gleich, ob sie sich langweilen werden. Wir haben ein exzellentes Handling geschaffen. Auch für geübte Spieler wird die Steuerung sehr interessant und ein Genuß sein.

VG: Gibt es etwas, was das Model-3-Board nicht kann?

TN: Ja, natürlich. Das Model-3-Board ist eins der leistungsfähigsten auf dem Markt, aber es gibt trotzdem ein paar Sachen, die es nicht kann – Ray Tracing in Echtzeit beispielsweise. Ich würde gerne solche Effekte auf einem preiswerteren Board machen können, aber das ist leider noch nicht möglich...

VG: Wieviel Kurse gibt es in Scud Race?

TN: Es gibt vier verschiedene Strecken, zwei für Einsteiger (Tag und Nacht), eine mittlere und eine schwere. Mein Ziel war es ja, etwas Einfaches für Einsteiger zu machen. Man kann außerdem aus vier Fahr-



Enge Kurven nehmt Ihr mit viel Drift

zeugen wählen: Einem Ferrari F-40, einem Mac Laren F-1, einem Porsche 911 GT2 und einer Chrysler Dodge Viper. Ich wollte in Scud Race keine Rundkurse haben. Ich finde Rennspiele mit Rundkursen optisch langweilig. Es sollte ja etwas wirklich attraktives werden. Wir mußten Kurse entwerfen, die sich die Leute merken können. Komplexe Ideen mußten wir vermeiden. Wir haben uns beispielsweise entschieden, einen Kurs zu machen, der jeden sofort an "Indiana Jones" erinnert. Das ganze Team war damit sehr zufrieden und jeder konnte problemlos Ideen dazu beisteuern. Mehr noch, wenn ein Spieler über diesen Kurs spricht, wird er vom "Indiana Jones Kurs" sprechen. Es ist ein echter Vorteil, wenn Strecken



Scud Race bietet auch Einsteigern Spaß

derart einfach identifiziert werden können. Der "Flughafen bei Nacht"-Kurs kann ebenfalls leicht mit einfachen Bildern assoziiert werden. Einfache Ideen, verbunden mit High-End-Model-3-Technik sind die Grundlagen von Scud Race.

VG: Gibt es die Streckenhintergründe in Wirklichkeit?

TN: Nein, alle sind erfunden. Man kann sagen, der Flughafen-Kurs erinnert an Haneda (Sega Japan ist in der Nähe des Haneda Airport, Anmerkung der Redaktion).

VG: Wer hat den Automaten eigentlich entwickelt?

TN: Der Automat wurde von AM4 entwickelt. Um ganz ehrlich zu sein, hatte ich keinen Plan für den Automaten. Der Pro-

totyp, den mir AM4 vorgestellt hat, hat mich wirklich beeindruckt.

VG: Wie haben sie die realistische Atmosphäre in das Spiel gebracht?

TN: Das Lenkrad von Daytona war etwas schwergängig. In Scud Racer geht die Lenkung anfangs ganz leicht und wird umso härter, je mehr man einschlägt. Beim Driften rutscht das Heck langsam weg. Man kann die Kraft des Motors richtig spüren.

VG: Kann man mehrere Automaten linken?

TN: Ja, man kann bis zu acht Automaten koppeln. Das kostet zwar ein Schweinegeld, macht aber irre viel Spaß (lacht laut). Natürlich setzen die hohen Kosten Grenzen. Das beste wäre ein günstiges High-End-Board, aber wir haben es immerhin geschafft, ein High-End-Spiel zu einem mittleren Preis zu entwickeln und das ist doch eigentlich schon nicht schlecht.

VG: Welche Art von Musik setzen sie ein?

TN: Wir haben etwas mit Gesang gemacht, wie in Daytona.

VG: Haben sie auch daran gedacht, Techno zu verwenden?

TN: Ja, ich mag Techno. Unser Komponist auch, wir waren aber der Meinung, Rockmusik passe besser zu Scud Race.

VG: Wird es eine Saturn-Version geben?

TN: Ja, Scud Race wird es auch für den Saturn geben. Wir werden eine neue Arcade-Platine dafür einsetzen.

VG: Wird die Grafik ähnlich, wie auf dem Automaten?

TN: Nein, denn es wäre schwierig, die selbe Grafikqualität zu bieten...

VG: Was halten sie als Scud-Race-Chef von der Idee einer Saturn-Umsetzung?

TN: Mit der Grafik habe ich mich abgefunden, aber ich freue mich darüber, daß man Scud Race auch zuhause wird spielen können.

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

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und eine Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email:
info@playcom.de

Super NES

Casper	dt	119.00
Chrono Trigger	us	139.00
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Donkey Kong Count. 3	dt	129.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	119.99
Incanation	dt	79.99
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.00
Jimmy Connors Tennis	dt	99.99
Kirbys Ghost Trap	dt	84.99
Lobo	dt	129.00
Last Vikings 2	dt	89.00
Lufia	dt	109.00
Mario Andretti Rac.	dt	109.00
Mario World 2	dt	109.00
Marvel Super Heroes	dt	99.00
Mission Impossible	dt	109.00
Mr. Do!	dt	89.00
NBA Live 97	dt	124.00
NHL Hockey 96	dt	109.00
NHL Hockey 97	dt	109.99
Oscar	dt	84.99
PGA Europe. Golf 97	dt	119.99
Pinocchio	dt	129.00
Power Rangers ZEO	dt	129.00
Power Piggs	dt	79.99
Prince of Persia 2	dt	79.99
Realm	dt	84.99
Schlümpfe 2	dt	119.99
Sim City 2000	dt	129.00
Star Trek: Next Gen.	dt	89.00
Streetfighter Alp. 2	dt	124.99
Terranigma	dt	109.00
Toy Story	dt	119.00
Waterworld	dt	89.00
Whizz	dt	84.99
Worms	dt	104.00

Super NES-

Sonderangebote

Actraiser 2	dt	69.00
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Alien 3	dt	39.99
Beavis and Butthead	dt	39.00
Cut Throat Island	dt	59.99
John Madden 95	dt	39.00
Mickey & Minnie	dt	69.99
Newman-Ha. Indy Car	dt	39.99
Revolution X	dt	49.99
Rise of the Robots	dt	49.00
Spiderman / X-Men	dt	39.99
Stargate	dt	39.00
Terminator 2 Arcade	dt	39.99
Terminator 2 (Judgme)	dt	39.99
Vortex	dt	39.00
WWF Wrestlingmania	dt	39.99

Super NES-Zubehör

Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch Kabel SNES	dt	19.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Game Wizard	dt	29.99
Game Master Joystick	dt	69.00
Infrarot Joypad	dt	39.99
Joypad JT 364 Action	dt	13.00
Joypad JT 365 Sprint	dt	17.00
Super Key Adapter	dt	29.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Top-Fighter Joystick	dt	69.99
WWF Raw Video (VHS)	dt	9.00

Gameboy

Donald in Maui Ma.	dt	59.99
Donkey Kong Land 2	dt	59.99
Donkey Kong Land	dt	49.99
Fifa Soccer 97	dt	59.00
King of Fighters 95	dt	49.99
Schlümpfe 2	dt	69.00
Super Mario Land 3	dt	49.00
Tetris Attack	dt	44.00
Waterworld	dt	49.00

Gameboy-

Sonderangebote

4 in 1 Fun Pak 1	dt	24.99
Alien 3	dt	29.99
Bionic Commando	dt	39.00
Casino	dt	24.99
Ferrari: Grand Prix	dt	34.99
Game Boy Gallery	uk	39.00
Loopz	dt	29.00
Mario & Yoshi	dt	39.00
NBA Jam	dt	29.99
PGA European Golf	dt	34.99
Pierre le Chef	dt	29.00
Solitaire	dt	24.99
Speedball 2	dt	29.00
Spider-Man/X-Men	dt	34.99
Stargate	dt	29.99
Terminator 2 Judgme	dt	29.99
WWF King of Ring	dt	29.99
Xenon 2	dt	29.00
Yoshi's Cookie	uk	39.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy Energy Pack	dt	29.00
Game Boy Licht + Lup	dt	24.99
Game Boy Pocket	dt	119.00

Nintendo 64

Cruisin' in USA	jp	184.00
Fifa Soccer	dt	139.00
Goemon	dt	129.00
Int. S. Soccer Deluxe	dt	139.00
Mario Kart inkl. Joyp	jp	279.00
Perfect Eleven Socc.	jp	229.00
Pilot Wings 64	dt	109.00
Pilot Wings 64	us	139.00
Pilot Wings	jp	169.99
Star Wars - Sha.o.E	dt	129.00
Super Mario 64	us	139.00
Super Mario 64	dt	89.00
Turok	dt	149.00
Turok	uk	149.00
Wave Racer 64	dt	89.00
Wave Racer 64	jp	184.00
Wayne's Crazy Hockey	us	164.00

Nintendo 64-

Sonderangebote

Nintendo 64-Zubehör		
Antennenkabel N64	dt	49.00
Joypad 64	dt	54.00
Joypad JT 376 Tride.	dt	49.00
Joypadverlängerung	dt	24.99
Joypad JT 377 Tride.	dt	59.00
Memory Card N64	dt	59.00
N64+Mario+Star Wars	dt	609.00
N64+Mario+Pilot+Star	dt	699.00
Nintendo 64 o.Spiel	us	479.00
Nintendo 64 o.Spiel	dt	399.00
Steering Wheel 4x4	us	149.00
Super Mario 64 Hintb	us	29.00
S.Mario 64 Spielern.	dt	24.00

Mega Drive

Fifa Soccer 97 Go.Ed	dt	99.99
Int.S.Soccer Deluxe	dt	79.00
John Madden Footb.97	dt	99.99
Micro Machines Mill.	dt	99.00
NBA Live 97	dt	99.99
NHL Hockey 97	dt	99.99
Sonic 3D	dt	99.00
Tim in Tibet	dt	74.99
Virtua Fighter 2	dt	99.00

Mega Drive-

Sonderangebote

Comix Zone	dt	49.99
Dynamite Headdy	dt	39.00
Earth Worm Jim	dt	49.99
Earth Defense	uk	19.99
Funny Wort/Bal.Boy	uk	19.99
Humaines	dt	29.99
Hyperdunk	dt	29.00
Incredible Hulk	dt	29.00
Marko's Magic Footb.	dt	29.99

TOP SPIEL DES MONATS



Rage Racer dt 109.00

Mega Man Wily Wars	dt	39.00
Mighty Max	dt	44.00
Mr. Nutz	dt	49.99
NHLPA Hockey '95	dt	39.00
Normy's Beach Babe	dt	29.99
Page Master	dt	39.00
Punischer	dt	39.00
Rise of the Robots	dt	19.99
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.99
Slodmarks	dt	39.99
Stargate	dt	49.99
Talespin	dt	34.00
Talimits Adventure	dt	29.00
Tiny Toon 2	dt	39.00
Toughman Boxing	dt	29.99
Whac-A-Critter	uk	19.99

Mega Drive-Zubehör

6 Button Joypad	dt	39.00
Joypad JT 464 Action	dt	13.00
Per4mer Lenkrad	dt	89.99

Sony PSX

A-Train (AIV Global)	dt	99.00
Actua Golf	dt	79.00
Adventure of Lomax	dt	89.00
Alien Trilogy	uk	79.00
Alien Trilogy	dt	79.00
Andretti Racing	dt	89.00
Area 51	dt	89.00
Ayrton Senna Cart	dt	84.99
Baphomet's Fluch	dt	89.00
Batman Forever Coin	dt	79.99
Battle A.Toshinden 2	dt	99.00
Beyond the Beyond	dt	99.00
Blazing Dragons	dt	84.99
Bubble Bobble 2	dt	84.00
Bubble Bobble	dt	79.99
Burning Road	dt	79.99
Casper	dt	84.00
Chronicles o.t.Sword	dt	89.00
Comma. & Conquer 1	dt	99.00
Crash Bandicoot	dt	109.00
Crow: City of Angels	dt	89.00
Crusader - No Remor.	dt	89.00
Dark Crusaders	dt	89.00
Darkstalkers	dt	89.00
Davis Cup Tennis	dt	89.00
Destruction Derby 2	dt	99.00
Discworld 2	dt	89.00
Disruptor	dt	79.99
Dragonheart	dt	89.00
Dr. Need for Speed	dt	89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Ecstasica	dt	99.00
Exhumed	dt	89.00
Extreme Games 2	dt	89.00
F1	dt	99.00
Fade to Black	dt	89.00

Fifa Soccer 97	dt	84.00
Firo & Klawd	dt	89.00
In the Hunt	dt	89.00
Int.Superstar Soccer	dt	89.00
Intern. Motocross	dt	89.00
Iron & Blood	dt	79.99
Iron Man XO	dt	79.99
lanogud	dt	89.00
John Madden 97	dt	89.00
Konami Open Golf	dt	89.00
Last Dynasty	dt	94.99
Lemmings Play Paint.	dt	99.00
Lost Vikings 2	dt	89.00
Magic Carpet	dt	89.00
Mechwarrior 2	dt	89.00
Mega Man X3	dt	89.00
Motor Toon GP 2	dt	89.00
Myst (kp.dt.)	dt	89.00
Namco Museum Piece 2	dt	89.00
Namco Prime Goal So.	dt	89.00
Namco Smash Court T.	dt	89.00
Namco Museum Piece 3	dt	89.00
Nascar Racing 96	dt	89.99
NBA Jam Extreme	dt	79.99
NBA Live 97	dt	89.00
NFL Quarterback '97	dt	79.99
NHL Hockey 97	dt	89.00
Olympic Games	dt	84.00
Onside Soccer	dt	89.00
Pandemonium	dt	79.99
Pitball	dt	89.00
Player Manager	dt	79.99
Poed	dt	89.00
Porsche Challenge	dt	99.00
Power Move P.Wrestl.	dt	79.99
Powerplay Hockey	dt	84.00
Overkill	dt	89.00
Rage Racer	dt	109.00
Rayman 2	dt	94.00
Re-Loaded	dt	79.99
Rebel Assault 2	dt	99.00
Return to Zork	dt	89.00
Return Fire	dt	89.00
Ridge Racer Revol.	dt	99.00
Road Rash	dt	89.00
Rock'n Roll Racing 2	dt	94.00
Sampras Extre. Ten.	dt	89.00
Silver	dt	84.99
Sim City 2000 kp.dt.	dt	89.00
Soul Edge	dt	99.00
Soviet Strike	dt	89.00
Space Jam	dt	89.00
Spiral Saga	dt	99.00
Spot Goes to Hollywo	dt	89.00
Street Racer	dt	89.99
Supersonic Racer	dt	89.00
Syndicate Wars	dt	89.00
Tekken 2	dt	99.00
Theme Hospital	dt	89.00
Tilt	dt	84.00

Time Commando	dt	89.00
Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
Top Gun - Fire at W.	dt	89.00
Transport Tycoon	dt	99.00
Trash II	dt	89.00
Tunnel B1	dt	89.99
Twisted Metal 2	dt	89.00
Victory Boxing	dt	89.00
Virtual Tennis	dt	84.99
Warhammer Fanta. B.	dt	89.00
Wing Commander 3	dt	94.00
Wing Commander 4	dt	89.00
Wipe Out 2097	dt	99.00
WWF in Your House	dt	79.99
X2 Project	dt	89.99
X-Corn Terror f.t.De.	dt	89.00
X-Men:Children o.L.A	dt	84.00
Zork Nemesis	dt	89.00

Sony PSX-

Sonderangebote

Battle A.Toshinden 1	dt	64.99
Bust a Move 2 Arcade	dt	64.99
Cyberspeed	dt	44.99
Cyberia	dt	69.99
Extreme Pinball	dt	44.99
Gax	dt	69.99
Hi Octane (DA)	dt	69.00
Lone Soldier	dt	44.99
NBA Jam Tournament	dt	54.99
Parodius Deluxe	dt	59.99
Primal Rage	dt	69.00
Revolution X	dt	49.99
Rise of the Robots 2	dt	69.99
Streetfighter Alpha	dt	49.00
WWF Arcade	dt	49.99

Sony PSX-Zubehör

Game Buster	dt	79.99
Verlängerung Joypad	dt	19.99
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Joypad JT 403 Contr.	dt	25.00
Link-Kabel PSX	dt	24.99
Mad Catz Lenkrad	dt	139.99
Memory Card PSX	dt	39.99
Memory Card 8 Meg	dt	77.99
NeoGeo Joypad PSX	dt	84.00
Predator Gun JT 400	dt	69.00
RGB-Scart Kabel Sony	dt	26.99
Sony PSX o. Spiel	dt	389.00
Sony PSX & Crash Ba.	dt	479.00
Memory Card & Pad	dt	89.00

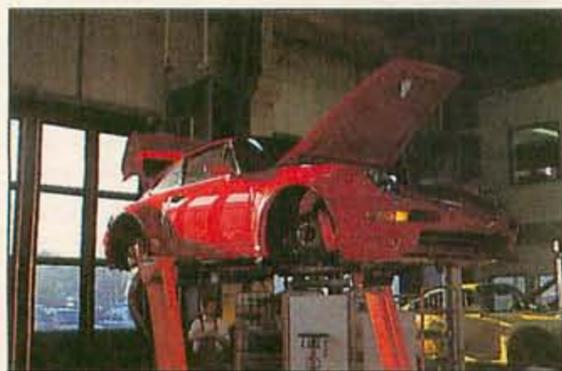
Saturn

Alien Trilogy	dt	84.99
Alien Trilogy	uk	89.00
<		

Porsche Event

Um den bevorstehenden Release von Porsche Challenge gebührend zu feiern, hat Sony die europäische Fachpresse in die ehrwürdigen Porsche-Werkstätten nach Zuffenhausen eingeladen

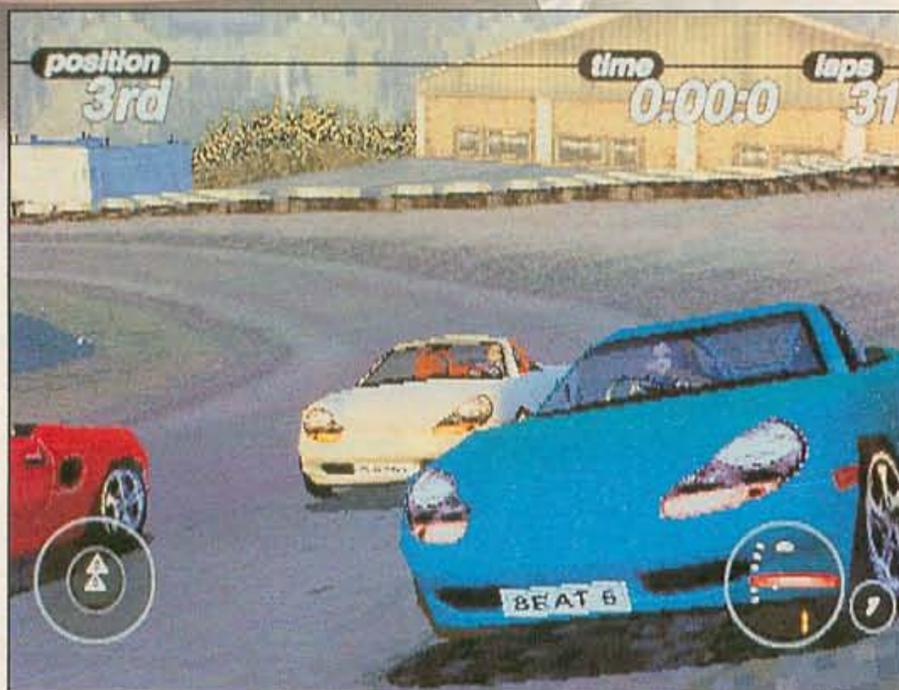
Der Name Porsche läßt bei fast allen Autofans die Herzen höher schlagen. Die wohlgerundete Karosserie eines 911er Turbo mit 408 Pferdestärken hat durchaus ähnliche Auswirkungen auf die männlichen Sexualhormone wie Pamela Anderson im hautengen Badeanzug, wobei beim Porsche weniger Plastik verarbeitet wurde. Sony Computer Entertainment war sich der Wirkung des Namens Porsche sicher bewußt, als man sich die Rechte für eine Rennspiel-Umsetzung sicherte. Vor allem



In der Rennsportabteilung werden die teuren GT-Boliden gefertigt

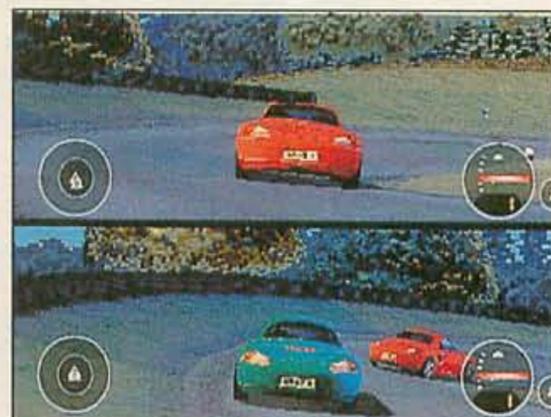


Im Porsche-Museum steht dieser aufgeschnittene, silberne Boxster



Drei Boxster auf einmal, genau wie auf unserem Parkplatz

der neue Boxster mit seinem für Porsche-Verhältnisse attraktiven Preis und dem momentanen Roadster-Hype eignet sich hervorragend als Werbeträger für ein neues Spiel. Um die Bedeutung von Porsche Challenge noch zu unterstreichen, lud Sony in Zusammenarbeit mit Porsche ca. 30 Journalisten aus ganz Europa nach Zuffenhausen bei Stuttgart ein, um das Werkgelände von Porsche zu besuchen. Nachdem wir uns am Abend zuvor von der Qualität des mittlerweile zu ca. 90% fertigen Spiels überzeugen durften (das Preview findet Ihr übrigens in Ausgabe 12/96), wollten wir natürlich persönlich Hand anlegen an das schicke Cabriolet. Früh am Morgen wurden wir im Auslieferungslager empfan-



Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr leider nur mit Hardtop fahren

gen, wo stolze Porsche-Besitzer ihre Neufahrzeuge abholen. Dort standen dutzende von Porsches in Reih und Glied, Boxster und 911er in allen Varianten und Farben, der Traum eines jeden speedophilen spielte sich direkt vor uns ab. In einer der Hallen durften wir das Traumgerät Boxster zumindest schon mal kurz streicheln und sogar probesit-

zen, leider erfuhren wir auch, daß die Fahrt auf der Teststrecke in Weissach ausfallen mußte, weil der Kurs vereist war. Ein freundlicher Herr führte uns anschließend durch die Fertigung und erklärte ausführlich, wie ein Porsche entsteht. Nach dem etwas ungewöhnlichen Mittagessen (Suppe mit Orangen) wurde der komplette Trupp nach Weissach verfrachtet, wo sich das Entwicklungs- und Forschungszentrum befindet. Besonders interessant war natürlich die Rennsportabteilung, denn hier werden die PS-starken Sprinter in Hand-

arbeit produziert, die regelmäßig Klassiker wie die 24-Stunden von Le Mans beherrschen. Wer hier einkaufen will, sollte allerdings ein Limit von wenigstens 400 000 Mark auf seiner Kreditkarte vorweisen können, denn soviel kostet die billigste Variante der Porsche GT Serie.

Einige der anwesenden Kollegen nahmen sich nach dem interessanten Besuch fest vor, fleißig zu sparen, um sich den Traum Boxster möglichst bald erfüllen zu können, doch mit 76 500 Mark ist er halt immer noch kein Sonderangebot. Das Spiel wurde übrigens inzwischen auf April verschoben, der Test dürfte also erst in der VG 5/97 folgen. 12



GAMERS POINT

PSX

Konsole *

Action Replay 69,85
Action R. C. JP 19,85
Game Shark 89,85
Gamebuster 79,85
Memory Card 44,85
Memory Card Farbig 44,85

8Meg Memory Card 69,85
24Meg Memory Card 89,85
Multiplayer Tap 59,85
Tasche, Joypad, Memory 89,85
Disk Drive 154,85
AVENGER-Gun 59,85
FAZOR-Gun 59,85
JUSTIFIRE-Gun 69,85
PREDATOR-Gun 79,85
Ascll Joypad 59,85
Joypad Farbig 49,85

Infrarot Joypad (2St.) 79,85
NegCon Pad 79,85
RacCon 69,85
Propad SV1100 69,85
Arcade Board SV1101 89,85
Propad SV1102 49,85
Superpad SV1103 39,85
Programmpad SV1107 69,85
Joypad Verlängerung 19,85
Ascll Joystick 99,85
Analog Joystick 109,85
Flight Force Pro SV1106 109,85
HF-Adapter 44,85
Linkkabel 44,85
RGB-Kabel 39,85
Mad Catz Lenkrad 139,85
Mouse 54,85
PSX Tasche 19,85
4-4-2 Fußball 89,85
Aeon Flux 89,85
Agile Warrior 49,85
Allen Trilogy 89,85
Area 51 89,85
B.A. ToShinDen 49,85
Bedlam 89,85
Beyond the Beyond 89,85
Black Dawn 89,85

Blam!Mashinehead 79,85

Blazing Dragons 79,85
Bogey Dead 6 79,85
Bubble Bobble 2 79,85
Bust-a-Move 2 69,85
Cheesy 74,85

Command & C. 99,85

Contra 3D *
Cool Boarder 89,85
C. Bandid. 109,85
Criticom 49,85

N64 Hardware

PSX

Crow-City o. Angels 89,85
Crusader-No Remorse *

Darkstalkers 79,85

Davis Cup Tennis 79,85
Deadly Skies 89,85
Deathdrome 89,85
Deception 109,85
Defcon 5 49,85

Descent 2 89,85

Descent 79,85
Destruction Derby 2 99,85
Die Hard Trilogy 89,85

Disruptor 79,85

Dragonheart 89,85
Dream 18 Golf 89,85
Drifted King 89,85

Earthworm Jim 2 89,85

Exector 39,85

Exhumed 89,85

Extreme Games 2 89,85

F1 Domark *

Fifa Soccer 97 89,85

Floating Runner 79,85
Formel 1 109,85
Ganymede 89,85
Goemen Warrior 89,85
Grid Run 89,85
Gundam Mobile 39,85
Hard War 89,85
Heavy Heat *

Hexen 89,85

Hyper F. M. Tennis 74,85
Hyper F. Soccer 59,85
Int. S.S. Soccer 89,85

Iron & Blood 79,85
Iron Man X/O 79,85
Jet Rider 89,85
J.M. Football 97 89,85
Jumping Flash 49,85
Kid Klown -Crazy Case 2 *
Killing Zone 89,85
Kills 89,85
Konami Open Golf 74,85

Legacy of Kain 89,85

Lost Vikings 2 89,85
Magic-The Gathering 89,85
Maniac Karts 79,85
Mega Man X3 89,85
Metal Jacket 49,85
MLB P.R. Baseball *

Namco Classic 2 59,85
Namco Museum 3 89,85
Nascar Racing *
NBA-In the Zone 2 99,85
NBA Hangtime 89,85
NBA Live 97 89,85
NCAA Football 89,85

PSX

Necrodome 89,85
NFL Quart. Club 97 79,85
NHL Face o. Hockey 89,85
NHL Hockey 97 89,85
NHL Powerplay 79,85
Night Striker 49,85
O.W. Interceptor 49,85
Olympic Soccer 79,85
Parodius Deluxe 69,85
Perfect Weapon *

Persona 109,85
PGA Tour 97 89,85
Philosoma 49,85
Pitball 89,85
Primal Rage 49,85
Princess Maker 89,85
Project Overkill 89,85
Puzzle Fighter 2 *
Re-Loaded 89,85

Rebel Assault 2 89,85

Resident Evil 79,85

Return Fire 89,85
Revolution X 49,85
Ridge Racer Revol. 94,85

Rage Racer *

Riot 89,85
Road Rage 89,85
Robo Pin 79,85
Robotron X 89,85
Rodney Matthews 89,85

Romance 4 99,85

Sampras E. Tennis 99,85
Samurai Showd. 3 89,85
Shadow Struggle
Shockw. Assault 49,85
Slidewinder 49,85
Silverlead 89,85
Sim City 2000 89,85
Slam & Jam 79,85
Slamscape 89,85

Soul Edge *

Soviet Strike 89,85
Space Griffin 89,85
Space Jam 89,85
Spiral Saga 89,85
Spot g. Hollyw. 89,85
Star General 74,85
Star Gladiator 79,85
Starfighter 3000 74,85
Starwinder 79,85
Steel Panthers 74,85
Street Fighter A. 59,85
Tekken 2 109,85
Tempest X3 89,85
Ten Pin Alley
The Divide 89,85
The Incredible Hulk *
Tilt Pinball 69,85
Time Bokan *
Titan Wars 74,85

Tobal No. 1 89,85

Tomb Raider 89,85

Total Eclipse 49,85
Transport Tycoon 89,85
Trashit 89,85
Twin Bee/Del. 99,85
Twisted Metal 2 89,85
V-Tennis 89,85
Viewpoint 49,85
Virtua Tennis 2 89,85

PSX

VR-Pool 89,85
Whizz 79,85
Wing Commander 3 94,85
Wipeout 2097 99,85
Zeltgeist 49,85

SAT

Konsole 399,85
Konsole Incl. C&C 449,85
Action Replay 79,85
Import Adapter 39,85
6-Spieler-Adapter 79,85
Joypad Original 44,85
Super Pad SV460 44,85
Eclipse Pad SV461 54,85
Eclipse Stick SV462 79,85
Infrarot Joypad (2St.) 79,85
Joypad-Verlängerung 24,85
HF-Adapter 39,85
RGB-Kabel 39,85
Arcade Racer 119,85
3D Lemmings 69,85
4-4-2 Fußball 89,85
Afterburner 2 69,85
Allen Trilogy 74,85
Amok 84,85

Andretti Racing 89,85

Area 51 89,85
Batagun 99,85
B.A. ToShinDen R. 79,85
B.A. ToShinDen URA 89,85
Battle Monsters 74,85
Bedlam 84,85
Black Dawn 89,85
Black Fire 79,85

Blazing Dragons 69,85

Bubble Bobble 69,85
Bug Too 84,85
College Slam 79,85
Command & Conquer 89,85
Creature Shock 59,85
Criticom 59,85
Crow-City o. Angels 89,85
Crusader-No Remorse 89,85
Dark Savior 89,85
Daytona USA 49,85
Daytona USA C.E. 94,85
Death Heat 2 79,85
Death Crimson 89,85
Decathlete 59,85
Defcon 5 59,85
Die Hard Trilogy 89,85

Dragonforce *
Dragonheart 89,85
Earthworm Jim 2 79,85
Euro 96 Soccer E 79,85
Fatal Fury 3 99,85
Fifa Soccer 97 89,85
Fighters Megamix *
Frankenstein 89,85
Galaxy Fight 59,85
Gebockers 59,85
Gex 59,85
Ghen War 59,85
Gruid Run 89,85
Gunbird 79,85
Hakalder 109,85
Hebereke 2 109,85
Hexen 94,85
Hi Octane 49,85
In the Hunt 74,85
Iron & Blood 89,85

SAT

J.M. Foob. 97 94,85
Krazy Ivan 89,85
Loderunner 89,85
Lost Vikings 2 89,85
Lunar-Silver S. Story *
Magic-The Gath. 89,85
Magic Carpet 94,85
Maniac Karts 89,85
Manx TT *

Mega Man X3 89,85
Mr. Bones 84,85
Mystery Mansion 59,85
NBA Action 69,85
NBA Live 97 84,85
NHL Hockey 97 *

NHL Powerplay 96 89,85
Night Warriors 99,85
Ninku 49,85
Olympic Soccer 69,85
Pinball Graffiti 89,85
Project X2 89,85
Puzzle Fighter 2 *
Re-Loaded 89,85
Return Fire 89,85
Revolution X 69,85
Rise 2 49,85
Samurai Showdown *
Scorcher 89,85
Sega Ages Comp. 89,85
Shinoby X 49,85
Schockw. Assault 49,85
Skeleton Warriors 69,85
Sonic-The Fighters 89,85
Sonic Wings 79,85
Soviet Strike 94,85
Space Invaders 94,85
Space Jam 89,85
Spot g.t. Hollywood 89,85
Steamgear Mash 89,85
Street Fighter Zero 89,85
Suiko Enbo 59,85
Tempest 2000 89,85
Theme Park 39,85
Thunderforce 2+3 89,85
Thunderhawk 2 59,85
Trash It 89,85
Valora Valley Golf 59,85
Virtua Cop 2 84,85
Virtua Fighter Kids 69,85
Virtua Racing 49,85
Virtual Golf 79,85
Whizz 89,85
WWF-Wrestlem. 69,85

N64 Software

PSX

Konsole 399,85
Gamebuster *
Gamekiller *
1Meg Memory *
8Meg Memory *

Joypad farbig *
Joypad grau 54,85
RF-Modul. 44,85
RGB-Kabel *
Perf. Lenkrad 139,85

Cruisn USA *
Gememon *
Int. S.S. Soccer *

S. Andrews Golf *
Shadow Emp. 129,85
Mario Kart 64 *
Super Mario 64 89,85
Turok *
Wave Racer 64 89,85

- Preislisten für die Systeme gegen Rückporto
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 gebir Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

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

Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe

0721 - 339 44

FAX: 0721 - 374 185

0721 - 339 45



FIGHTERS MEGAMIX

Sega startet zum Gegenangriff: In Fighters Megamix schlagen sich 32 edel animierte Polygon-Figuren um die begehrte Beat'em-Up-Krone



Nach einem Turniersieg werden ein paar niedliche Bilder gezeigt

Kaum wurde *Fighting Vipers* unter der CD-Klappe versenkt, steckt schon ein weiterer Prügelnaller für den Saturn in der Pipeline. Diesmal haben sich die AM2-Mannen was ganz Besonderes einfallen lassen. In *Fighters Megamix* treffen erstmals zünftige Polygon-Recken aus allen berühmten Sega-Beat'em-Ups zusammen. Insgesamt stehen Euch durch diesen genialen Schachzug sage und schreibe 32 unterschiedliche Charaktere zur Auswahl. Alle Spielfiguren inklusive der Backgrounds stammen zum überwiegenden Teil aus *Virtua Fighter* und dem zuletzt erschienenen Saturn-Hit *Fighting Vipers*. Selbst Helden aus anderen Sega-Spielen wie z.B. von *VF: Kids*, *Sonic - The*



Für *Fighters Megamix* wurde auch das Polygon-Outfit jeder Spielfigur überarbeitet: Honeys Hinterteil wirkt dadurch noch etwas runder als in *Fighting Vipers*. Unten: Janet aus *VC 2* bestreitet ihr Beat'em-Up-Debüt.



Fighters und *Virtua Cop 2* wurden mit aufpeppter Schlagkraft in die Eliteliga aufgenommen. Allerdings müßt Ihr Euch viele der extravaganten Prügelnaben zuerst mit einem hart umkämpften Turniersieg verdienen. Damit der ambitionierte Genrekennner ohne lange Einarbeitungszeit sofort loslegen kann, ist jeder der Fighter mit seinen angeborenen Martial-Arts-Fähigkeiten und Waffen ausgestattet. Um jedoch die Chancengleichheit zu bewahren, hat jeder der Recken einige Ausweichmanöver und

Special Move-Kombinationen hinzulernt. Als weiteres Schmanckel haben die Entwickler einige Angriffsmanöver des phänomenalen *Virtua Fighter 3* übernommen. Mit insgesamt drei Buttons entlockt Ihr den Recken unzählige Schlagtechniken, die per Steuerkreuz zu knochenbrecherischen Super Combos ausgebaut werden. Um der Beat'em-Up-Konkurrenz auf anderen Systemen in nichts nachzustehen, wurden *Fighters Megamix* zahlreiche Spielmodi spendiert. Wieder

im Angebot ist der „Team-Battle-Modus“, in dem Ihr eine Achter-Mannschaft aus allen anwählbaren Charakteren zusammenstellen dürft. Ein „Versus“- „Survial“- und „Trainings“-Modus runden das üppige Optionsangebot ab. Wann dürfen wir mit *Fighters Megamix* in Deutschland rechnen? Voraussichtlich im April könnt Ihr das Joypad anwärmen und den gnadenlosen Kampf aufnehmen. *ws*



Shun mußte einige Tricks hinzulernt, um gegen die harte Konkurrenz eine Chance zu haben



Eisenfrau „Dural“ hat sich für ihren Megamix-Auftritt mächtig herauspoliert

FREAK'S SHOP

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 8:30-20:00 Uhr Sa. 10:00-16:00 Uhr

Nutzen Sie unseren Vorbestellservice!



ALIEN SOLDIER	49,95
Donald Duck Maui Mallard	79,95
DONALD REVENGE	49,95
E.A. Boxing-Toughman C.	49,95
E.A.Hockey & John Madden	49,95
EARTHWORM JIM 2	69,95
FIFA SOCCER '96	59,95
FIFA SOCCER '97	109,95
ISHIDO <a>	59,95
J. MADDEN Football '97	99,95
KAWASAKI SUPERBIKES	49,95
KÖNIG DER LÖWEN	69,95
MANGUP LAMEN	49,95
Micro Machines Military	109,95
MONOPOLY <a>	89,95
NBA Action Basketball'95	49,95
NBA Live '96	69,95
NBA Live '97	99,95
NHL HOCKEY '96	59,95
NHL Hockey '97	99,95
OLYMPIC Summer Games	79,95
PAC-MAN 2 <us>	59,95
PETE SAMPRAS TENNIS	49,95
PGA TOUR GOLF '96	59,95
PINOCCHIO	89,95
POCAHONTAS	89,95
PRIMAL RAGE	49,95
PROBOTECTOR	49,95
RISTAR	49,95
SHURAI SHODOWN	89,95
SCHLÜMPFE, DIE	69,95
SCHLÜMPFE, DIE 2	89,95
SHADOWRUN <US>	79,95
SHANGHAI 2 <US>	79,95
SKELETON KREW	49,95
SONIC 3	69,95
SONIC & KNUCKLES	49,95
SONIC SPINBALL <A>	49,95
SPIROU	69,95
Spot Goes To Hollywood	49,95
SUBTERANIA	49,95
S. STREETFIGHTER 2 <A>	69,95
TOTAL FOOTBALL	49,95
TOY STORY	79,95
VECTORMAN	59,95
VIRTUA FIGHTER 2	109,95
VR TROOPERS	79,95
WORMS	59,95
X-MEN 2 <US>	59,95

.....weitere Titel vorhanden!!!

SONDERANGEBOTE !

BRUTAL - Paws of Fury	39,95
COMIX ZONE	39,95
CUTTHROUT ISLAND	39,95
DYNAMITE HEADY	39,95
EARTH WORM JIM	39,95
ECCO THE DOLPHIN 2	39,95
EXO SQUAD	39,95
GAUNTLET 4	39,95
JOHN MADDEN '95	39,95
JUDGE DREDD <A>	39,95
Jurassic Park 1	29,95
JUSTICE LEAGUE	39,95
MEGA MAN 1-3	39,95
MEGA SWIV	39,95
MR. NUTZ	39,95
NBA Jam T. E.	39,95
NFL QUATERBACK	29,95
NFL Quarterback '96	39,95
PAGEMASTER	39,95
RANGER X	39,95
REVOLUTION X	39,95
RUGBY WORLD CUP '95	39,95
SLAM MASTERS	39,95
SPARKSTER	39,95
TIME KILLERS	39,95

ZUBEHÖR :

3/6 BUTTON PAD	je 29,95
ADAPTER <NTSC-PAL>	24,95
Antennenkabel MD 1	24,95
Joypad-Verlängerung	9,95
JOYSTICK	19,95
NETZTEIL MD 1 & 2	je 19,95
BACK UP RAM	69,95
5 Games in One	29,95
CobraCommand & SolFeace	39,95
ECCO THE DOLPHIN	29,95
FORMULA 1 <US>	39,95
MEGA RACE <US>	59,95
MICROCOSM	29,95
NHL Hockey '94	19,95
POWERMONGER	19,95
REBEL ASSAULT <US>	59,95
WING COMMANDER <US>	59,95



Verschiedene Games ab 19,95



CHESSMASTER	29,95
POWER DRIVE	39,95
RETURN OF THE JEDI	29,95
STRIDER RETURNS	9,95
...und viele andere!!!	

A = Ausländische Anleitung



3D LEMMINGS	79,95
Allen Trilogy dt.&A/uncut	je 89,95
ALONE IN THE DARK 2	79,95
ATHLETE KINGS	89,95
Battle Arena Toshinden	69,95
BATMAN FOREVER	89,95
BLAMI MACHINEHEAD	89,95
BLAZING DRAGONS	79,95
BREAKPOINT Tennis	79,95
BUG	79,95



CRIME WAVE	89,95
Daytona USA Champion E.	99,95
DESTRUCTION DERBY	79,95
EARTHWORM JIM 2	79,95
EURO SOCCER '96	69,95
FIGHTIN' VIPERS	79,95
GUN GRIFFON	79,95
IMPACT RACING	79,95
IRON MAN - X...	79,95
IRON STORM US	109,95
JEWELS OF ORACLE	89,95
MAGIC CARPET	69,95
MYST	69,95
NBA JAM EXTREME	89,95
NEED FOR SPEED	89,95

NIGHTS & Analog-Pad	129,95
Off World Interceptor	69,95
OLYMPIC SOCCER	79,95
PRO PINBALL	79,95
PUZZLE BOBBLE 2	69,95
ROAD RASH	79,95
ROBOPIT	79,95
SIM CITY 2000	79,95
SKELETON WARRIORS	79,95
SPACE HULK	79,95
STREET RACER	89,95
Streetfighter Alpha 2	89,95
Thunderhawk 2 <A> (uncut)	79,95
TILT	79,95
TOMB RAIDER	99,95
TRUE PINBALL	79,95
TUNNEL B1	89,95
VIRTUA GUN & GUN	119,95
VIRTUA COP 2	89,95
VIRTUA COP 2 & GUN	129,95
VIRTUA FIGHTER 2	89,95
VIRTUA FIGHTER KIDS	79,95
VIRTUA RACING	69,95
VIRTUAL GOLF	79,95
VIRTUAL ON	79,95
WING ARMS	79,95
WIPE OUT	79,95
World Series Baseball 2	89,95
WORLDWIDE SOCCER '97	89,95
WWF - In your House	89,95
X-MEN	69,95

SONDERANGEBOTE:

BATTLE MONSTER <j>	39,95
BLAZING TORNADOS <j>	39,95
BUCKLE BOBBLE	59,95
Clockwork Knight 1&2	je 49,95
CYBERIA	49,95
Battle Arena Toshinden	69,95
DAYTONA U.S.A. <us>	39,95
DAYTONA U.S.A.	49,95
DEFTON 5	49,95
FIFA SOCCER	39,95
GALACTIC ATTACK	49,95
GALAXY FIGHT	49,95
GALE RACER <j>	39,95
GEX	59,95
GRAN CHASER <j>	39,95
GUARDIAN HEROES	59,95
HI OCTANE	39,95
Johnny Bazookatone	49,95
NBA Action Basketball	59,95
NBA JAM TOURNAMENT	49,95
NHL Hockey	49,95
Outlaws of the Lost Dy. <j>	39,95
PANZER DRAGON	49,95
PARODIUS DELUXE	59,95
PEBBLE BEACH GOLF	49,95
PRIMAL RAGE	59,95
RACE RIVER <j>	39,95
SEGA RALLY	59,95
SHINOBI X	49,95
SHOCKWAVE ASSAULT	49,95
SLAM N JAM	59,95
STREETFIGHTER - MOVIE	49,95
STRIKER '96	59,95
THEME PARK	49,95
TITAN WARS	49,95
VICTORY BOXING	59,95
VICTORY GOAL	49,95
VICTORY GOAL	49,95
VIRTUA COP <us>	59,95
VIRTUA FIGHTER 2 <us>	59,95
VIRTUAL HYDLIDE	49,95
WRESTLEMANIA ARCADE	59,95

HARDWARE:



SATURN	379,95
1 Jahr Garantie, incl. RGB-Scart	
Kabel, Joypad, 2 Demo-CD's	
SATURN & Command & Conquer	439,95
SATURN & Daytona USA	419,95
SATURN & Fighting Vipers	459,95
SATURN & PanzerDragoon	419,95
SATURN & Sega Rally	439,95
Saturn & Virtua Fighter 2	459,95
Act. Replay / Game Buster	89,95
ADAPTER	39,95
ANTENNENKABEL	39,95
BACK UP MEMORY	79,95
JOYPAD <versch.>	je 39,95
JOYPAD "Original"	49,95
JOYPAD-Verlängerung	19,95
Lenkrad - Arcade Racer	109,95
MOUSE	69,95
PHOTO CD	49,95
RGB KABEL	29,95
Virtua Cop - 2. Gun	79,95

NINTENDO 64



NINTENDO dt <3.97>	399,95
NINTENDO 64 & Mario 64 & Pilotwings 64 & Spannungswandler <jap.>	999,95
Nintendo <j> & Umbau us	599,95
ACTION REPLAY	89,95
Antennenkabel & Weiche	49,95
JOYPAD	59,95
JOYPAD versch. Farben	je 69,95
JOYPADVERLÄNGERUNG	19,95
LENKRAD	149,95
MEMORY CARD <1 Meg>	69,95
RGB Umbau	79,95
Spielberater Mario 64	24,95
CRUISIN' USA <j>	199,95
Int. S.Soccer Deluxe 3.97	139,95
NBA Hangtime <us>	159,95
Perfect Eleven "Striker" j	219,95
PILOTWINGS 64 <j>	139,95
PILOTWINGS 64 <3.97>	119,95
PRO BASEBALL 64 <j>	189,95
Star Wars: Shadows...3.97	139,95
St. Andrews Golf <j>	189,95



SUPER MARIO 64 <3.97>	89,95
SUPER MARIO 64 <j>	139,95
TUROK: Dinosaur <us/2>	179,95
TUROK: Dinosaur <3.97>	139,95
WAR GÖDS <us/2.97>	179,95
WAVE RACE 64 <3.97>	89,95
W. Gretzky Ice Hockey us	159,95
4 in 1 <Dame, Backgam...>	39,95
ASTERIX & OBELIX	59,95
Battle Arena Toshinden	49,95
Donkey Kong Land 2	59,95
DR. MARIO	39,95
Mickey Mouse Zauberstäbe	49,95
NBA All Star Challenge 1 & 2	je 29,95
PINOCCHIO <a>	59,95
S.MARIO LAND 1 & 2 & 3	je 39,95
T 2 Arcade & Judg. Day	je 29,95
TETRIS	29,95
TRUE LIES	29,95
WARIO BLAST	29,95
.....und viele andere!	

ZUBEHÖR:

5 Spieler Adapter	29,95
6 BUTTON PAD	19,95
ADAPTER US / PAL	29,95
ANTENNENKABEL	19,95
ANTENNEN-UMSCHALTER	4,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG	9,95
NETZTEIL	19,95
SCART / RGB KABEL	19,95

PLAY STATION

ACME ANIMATION	59,95
ASTERIX	69,95
ASTERIX & OBELIX	99,95
BIOMETAL <A>	59,95
BOOGERMAN	69,95
BREATH OF FIRE 2	89,95
CHRONO TRIGGER <US>	139,95
Donald Duck Maui Mallard	109,95
DONKEY KONG COUNTRY	99,95
Donkey Kong Country 2 <mit deutscher Anleitung>	99,95
Donkey Kong Country 3 <mit deutscher Anleitung>	119,95
EARTHWORM JIM 2	69,95
Eye of the Beholder <US>	59,95
FIFA SOCCER '96	89,95
FIFA SOCCER '97	119,95
ILLUSION OF TIME	99,95
INT. SUPERSTAR SOCCER	89,95
JOE & MAC 3	59,95
KAWASAKI SUPERBIKES	89,95
KIRBY'S FUN PACK	89,95
KIRBY'S GHOST TRAP	69,95
KÖNIG DER LÖWEN <US>	69,95
MICKY & MINNI Circus M.	79,95
Micro Machines 2 <A>	79,95
Mohawk & Headphone J.	69,95
MR. DO	79,95
NBA LIVE '97	119,95
NHL HOCKEY '95 <A>	59,95
NHL HOCKEY '96	89,95
NHL HOCKEY '97	119,95
PAC MAN 2	89,95
PGA TOUR Golf '96	69,95
PGA TOUR GOLF '97	119,95
PINOCCHIO	89,95
PRIMAL RAGE	59,95
PUZZLE BOBBLE	59,95
SAMURAI SHODOWN <us>	79,95
SECRET OF EVERMORE	109,95
SECRET OF MANA	109,95
SIM CITY 2000	129,95
SPIROU	79,95
STAR TREK N.G. <ausführliche deutsche Anleitung>	89,95
Star Trek Starfleet A. <a>	79,95
S.MARIO ALL STAR	64,95
SUPER MARIO KART	64,95
S. MARIO WORLD 2	99,95
S. STREETFIGHTER 2 <j>	69,95
S. Streetfighter Alpha 2	129,95
TERRANIGMA	109,95
TETRIS & DR. MARIO	69,95
TETRIS ATTACK	79,95
TIM IN TIBET <a>	79,95
TOY STORY	79,95
WATERWORLD	79,95
WEAPON LORD <a>	79,95
WINTER GOLD	109,95
WORLDMASTER GOLF	59,95
Wrestlemania Arcade	69,95
WWF Raw & Video	59,95
ZELDA CLASSIC	69,95

SONDERANGEBOTE !

ACTRAISER 2	49,95
AERO THE ACROBAT 2 <a>	49,95
ALIEN 3	49,95
BATMAN FOREVER	49,95
Big Hurt Baseball	39,95
CUTTHROUT ISLAND	39,95
DEMONS CREST	49,95
Ghoul Patrol - Zombie 2	39,95
Hebereke Popoon 1 & 2	je 39,95
JUDGE DREDD	49,95
LEGEND	39,95
PAGEMASTER	39,95
REVOLUTION X	49,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
SHAQ FU <a>	39,95
SONIC BLASTMAN <a>	39,95
SPAWN	39,95
SUPER PUNCH OUT	49,95
Terminator 2-Judgment Day	49,95
TURBO TOONS	49,95
UNRALLY	49,95
URBAN STRIKE	49,95
VORTEX	39,95
Zero the Kamikaze Sqr.<a>	49,95



5 Spieler Adapter	59,95
Action Repl. Game Buster	79,95
GUN <Pistole>	79,95
JOYPAD	29,95
JOYPAD versch. Farben	je 49,95
JOYPAD "Original"	49,95
JOYSTICK "Analog"	109,95
LENKRAD "Mad Catz"	129,95
LINK KABEL	39,95
MEMORY CARD	39,95
MEMORY CARD <8 MB>	69,95
MOUSE	49,95
neGcon <Analog-Pad>	79,95
PSX stabile Tragetasche	19,95
PSX stabile Tragetasche & Memory Card & Org. Pad	89,95
RGB KABEL	29,95
STICK "Ascii"	99,95

A-Train - A.IV Evolution G.	99,95
A. SENNA Kart Duel	89,95
ACTUA GOLF	89,95
ACTUA SOCCER <A>	79,95
Adidas Power Soccer	89,95
AGILE WARRIOR - F 111	79,95
Air Combat	79,95
Alien Trilogy dt & "uncut"	je 79,95
ALONE IN THE DARK 2	79,95
ANDRETTI RACING	79,95
ASSAULT RIGS <Link>	69,95
AQUANAUT'S HOLIDAY	89,95
BAPHOMET'S FLUCH	89,95
BATMAN FOREVER	89,95
Battle Arena Toshinden	79,95
Battle Arena Toshinden 2	89,95
Big Hurt Baseball	79,95
BLAMI MACHINEHEAD	89,95
BLAST CHAMBER	89,95
BLAZING DRAGONS	89,95
BLOOD OMEN <2/3.97>	89,95
BUBBLE BOBBLE	79,95
BURNING ROAD	89,95
CASPER	89,95
CHEESY	79,95
CHESSMASTER 3D	79,95
Chronicles of the Sword	89,95





Der neue Tekken-Automat ist im Anmarsch. Namcos Vorzeigetitel ist bereits im Location-Test und wird bald die Spielhallen schmücken.

TEKKEN 3



Yoshimitsu sieht in Tekken 3 beinahe schon aus wie Darth Vader. Jin Kazama ist der Sohn von Kazuya und Jun.



Die beiden Veteranen sind noch ziemlich fit für ihr Alter. Ein Rentner-Beat'em Up ist Tekken 3 wahrlich nicht.

Alle Jahre wieder beschert uns Arcade-Künstler Namco ein neues Tekken. Und wieder wagt man sich technisch einen Schritt nach vorne in die unendlichen Tiefen des Polygon-Universums. Mit dem neu entwickelten System-12-Board ausgestattet, steht dem Beat'em Up-Knüller Tekken 3 durch den zusätzlichen Grafik-Co-Prozessor und dem erweiterten RAM ca. 50% mehr Rechenpower zur Verfügung als beim Tekken-2-Automaten. Diesen zusätzlichen Spielraum wollten die Entwickler auch sinnvoll nutzen und haben erstmals den Kämpfern anhand des Motion Capture-Verfahrens das Laufen (und nicht nur das...) beigebracht. Es sind auch nicht irgendwelche

beliebigen Leute, die Modell gestanden haben. Für die Tae-Kwon-Do-Sequenzen des koreanischen Kämpfers Hwoarang wurden beispielsweise die Bewe-



Auch hier bekannte Gesichter: King ist immer noch Pro Wrestler

Lei Long hat während der 19 Jahre viele internationale Gauner zur Strecke gebracht

gungsabläufe von Hwang Suiru, dem mehrmaligen japanischen Meister und Weltmeister in der Leichtgewichtsklasse, eingefangen. Dadurch wirkt jeder Kämpfer viel natürlicher und, was noch wichtiger ist, individueller in seinen Bewegungen. Andererseits bedeutet dies, daß allzu ausgefallene Special Moves nicht mehr möglich sind, zumindest mit dem Capture-Verfahren nicht. In der Automaten-Version von Tekken 3 sind zur Zeit insgesamt 11 Kämpfer vertreten. Die auffälligste Figur ist zweifellos der neue Hauptheld Jin Kazama. Bei Tekken-Freaks müßte es jetzt eigentlich geklingelt haben. Richtig! Jin ist der Sohn von der niedlichen Jun Kasama aus Teil 2. Das andere Elternteil heißt, man

höre und staune, Kazuya Mishima (wie das bloß passieren konnte!), seines Zeichens Devil Fighter und Held der ersten beiden Teile. Wie Ihr seht, ist zwischen dem zweiten und dritten Teil der Saga sehr viel Zeit verstrichen. So spielt die Rahmenhandlung etwa 19 Jahre nach *Tekken 2*. Nachdem Mutter Jun von einer geheimnisvollen Macht namens "God of Fight" getötet wurde, beschließt Jin unter Aufsicht von Großpapa Heihachi Mishima in die Welt der Kampfkünste einzusteigen. Den Papa Kazuya hat Sohnmännchen nie gesehen. Er hatte sich nämlich schon kurz nach seiner Geburt aus dem Staub gemacht. Der Rest der alten Kämpfergarde wie Paul Phoenix, Lei Wulong und King ist merklich gealtert, Yoshimitsu geistert nun als Voll-Android durch die Gegend, und von Heihachi Mishi-



"Sorry, Onkel Paul. Aber du bist schon zu alt" – Jin Kazuma ist der neue Held in Tekken.

Das Motion-Capture-Verfahren zahlt sich besonders bei schnellen Kämpfern aus wie z.B. Law



Jin Kazuma, Sohn von Kazuya und Jun, ist unser neuer Held



Eine wunderschöne Bewegungsstudie von King als Replay-Sequenz nach dem Kampf



Die Moves von Jin ähneln denen von Papa Kazuma und Opa Heihachi

ma weiß man lediglich zu berichten, daß er jetzt aus gesundheitlichen Gründen ausschließlich als Präsident des Mishima Konzerns agiert, sieht man von seiner Funktion als persönlicher Trainer von Jin einmal ab. Nur Nina Williams scheint die Zeit einigermaßen schadlos überstanden zu haben. Sie wurde nämlich kurz nach dem letzten Iron-Fist-Turnier künstlich in Tief-schlaf versetzt, so daß sie jung und schön und gemein wie immer geblieben ist. Als Folge dieses langwährenden Schönheitsschlafes hat sie jedoch



Das neue System-12-Board wartet mit einem zusätzlichen Grafik-Co-Prozessor und mehr Speicher auf

jegliche Erinnerung an die frühere Zeit verloren. Aber den Instinkt als Profikillerin hat sie sich anscheinend bewahrt, denn auch hier geht sie ihrem früheren Beruf nach. Per Gedankenmanipulation wird sie jetzt auf Jin Kazuma angesetzt. Neben Kazuya und Jun kann sich auch Martial-Arts-Meister Marshall Law freuen. Sein Sohn Forest (nicht Gump!!) ist in seine Fußstapfen getreten und übt fleißig im elterlichen Dojo. Das Ganze wurde diesmal erstmals in der Automatenversion in eine Handlung inkl. dazugehörigem gerendertem Abspann eingebettet. Über Zwischengegner wurde zur Zeit der Drucklegung leider nichts bekanntgegeben, von einer evtl. Playstation-Umsetzung ganz zu schweigen. *tet*

Monster

Hardcore 4x4 von Gremlin hat ja was Off-Road-Rennspiele angeht, letztens gut abgesahnt. Doch die Konkurrenz schläft nicht. Psygnosis geht demnächst mit *Monster Trucks* für die Playstation an den Start.

Wie der Name schon erahnen läßt, sind die Fahrzeuge in *Monster Trucks* alles andere als Serienwagen: Riesige Reifen, ultrahohes Fahrwerk und oben drauf – sie wirkt im Vergleich zu den Rädern mickrig – die Karosserie. Vielleicht hat ja einer von Euch schon einmal einen "Car-Crushing"-Event im Satellitenfernsehen gesehen. Dort sind solche Kisten für gewöhnlich unterwegs. In einer Arena wird mit so einem Monster Truck möglichst schnell und spektakulär eine Reihe schrottreifer Autos komplett plattgewalzt. In freier Wildbahn sieht man diese Monster Trucks (auch „Big Foot“ genannt) gottseidank selten – nicht zuletzt wegen der miesen Straßensituation durch die schwabbeligen Riesenreifen. Wer schon länger davon geträumt hat, auch mal mit so einer "bösen" Kiste unterwegs zu sein, darf sich mit uns schon auf den Release von *Monster Trucks* freuen. Das Spiel enthält zwar auch den klassischen Car-Crushing-Modus, aber spannender sind die Rennen, die Ihr Euch mit einem Rudel Computer-Gegnern liefert. Dazu sucht Ihr Euch erstmal einen von zehn Trucks aus, die sich alle in Beschleunigung, Geschwindigkeit, Kurvenverhalten, Gewicht und Haltbarkeit unterscheiden. Wie Ihr Euch denken könnt, halten die schnellsten Karren am we-

nigsten aus (und umgekehrt, versteht sich). Danach ist der Spielmodus dran: Wollt Ihr über'n Rundkurs brettern, frei nach einem Checkpoint-System durch die Landschaft bügeln oder doch lieber in die Halle zum PS-starken Verschrotten antreten? Wie auch immer – Rundkurse gibt's bisher sieben, "Endurance"-Landschaften vier und einen Hallenwettbewerb. An Rennarten stehen "Championship", "Practice", "Time Trial" und "Multiplayer" zur Wahl. In der Meisterschaft herrscht das Punktesystem und die Unterteilung in Divisionen (wie in *Destruction Derby* vom selben



Die Menüführung ist leicht verständlich und ansprechend



Seid Ihr im Gelände unterwegs, zeigt Euch der rote Pfeil die Richtung an, in der der nächste Checkpoint zu finden ist

Programmier-Team). Für mehr als einen Spieler soll's ein "Nacheinander" und eine Link-Option für Duelle geben. Auf der Strecke entscheidet Ihr Euch für eine von vier Perspektiven ("Magendreher"-Cockpit-Ansicht oder drei verschiedene Entfernungen hinter dem Fahrzeug). Beim Losfahren fällt schon die realistische Darstellung der Autos auf. Man erkennt sofort, was für eine Karosserie da auf dem hochbeinigen Fahr-

werk schaukelt. Dabei hinterläßt die ganze Bewegung inklusive dem Einfedern der Räder einen hübsch realistischen Eindruck. Mit grafischen Spezialeffekten wie "lens flare" und wechselndem Wetter wird auch das verwöhnte Spielerauge bei Laune gehalten. Bei der Motorleistung geht's ebenfalls recht real zu: wer vorm Berg zu



Ssssmokin'! Michelle fährt Käfer



Federn hin – aus die Maus...

Auf den schicken Lens-Flare ist Psygnosis besonders stolz

Trucks

wenig Anlauf nimmt, muß damit rechnen, die Steigung im Schrittempo hochzuklettern. Die Strecken enthalten massig Sprünge, die wiederum Eure Federung demolieren. Man kann zwar mit den L-R-Tasten verhindern, daß die Karre nur mit der Vorderachse aufschlägt, ein bißchen leiden die Federn aber immer. Dem Schadensbalken entnehmt Ihr, ob Ihr noch mit Vollgas über die nächste Kuppe rauschen dürft, oder ob doch eher "halblang" angesagt ist. Natürlich darf auch kräftig gerammt werden – auf Kosten des Fahrzeugzustandes. Ist die Mühle im Eimer, scheidet Ihr letztplatziert aus. Von Paßwörtern war in unserer Preview-Versi-

on noch nichts zu entdecken, dafür gab's aber ein komfortables Speichermenü. Zur Zeit wird *Monster Trucks* noch von flotter Musik aus der Dancefloor-Ecke begleitet. Mit der fertigen Version (und dem Test) ist im April zu rechnen. Eine Saturn-Umsetzung ist noch nicht in der Pipeline. js

In der Halle bügelt
Ihr schrottreife
Karren platt



Die Gegner schenken
Euch nix. Im Gelände ist
der Fahrzeugzustand ein
größeres Problem.

Mist, zuwenig Anlauf!
Da hilft nur zurück und
Schwung holen.

Versand per Nachnahme, Porto & Verpackung 10,- DM + NN. Sendungen ab 300,- DM frei, Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal mit DM 20,-

Weitere Spiele telefonisch erfragen!!!

SONY PSX

Grundgerät	DT	call!	International Soccer Deluxe	DT	* 89,95
RGB-Kabel	DT	39,95	Jet Raider	DT	* 89,95
PSX Umbau alle Geräte	DT	89,95	Legacy of Kain	DT	* 89,95
Memory Card	DT	39,95	Mega Man X-3	DT	* 89,95
Area 51	DT	* 89,95	Nanotex Warrior	DT	* 89,95
AV Global	DT	99,95	NBA Hangtime	DT	* 89,95
Baphomets Fluch	DT	89,95	NBA In the Zone II	DT	* 99,95
Batman Forever	DT	89,95	NHL 97	DT	89,95
Bedlam	DT	* 89,95	NHL Powerplay Hockey	DT	79,95
BLAM! Machine Head	DT	89,95	Pandemonium	DT	89,95
Black Dawn	DT	* 89,95	Projekt X2	DT	99,95
Bubble Bobble II	DT	* 79,95	Rebel Assault	DT	89,95
Burning Road	DT	79,95	Ridge Racer III	JP	139,95
Command & Conquer	DT	99,95	Road Rage	DT	* 89,95
Cool Borders	DT	* 89,95	Sim City 2000	DT	89,95
Crusader No Remorse	DT	* 89,95	Sowjet Strike	DT	89,95
Crash Bandicoot	DT	99,95	Star Gladiator	DT	89,95
Cronicals of Sword	DT	89,95	Soul Edge	JP	139,95
Starwars Force	DT	* 89,95	TEKKEN II	DT	99,95
Disruptor	DT	79,95	Tomb Raider	DT	89,95
Dragonheart Fire & Steel	DT	89,95	Tobal No1	DT	* 99,95
Distraction Derby II	DT	99,95	Tunnel B1	DT	89,95
Exhumed	DT	* 89,95	Twisted Metal II	DT	* 89,95
FIA Formel 1	DT	99,95	Williams Trilogy	DT	89,95
FIFA 97	DT	89,95	Wipe out II	DT	89,95
			X-Com Terror from Deep	DT	89,95

PRIMAL GAMES

NINTENDO 64

Grundgerät	US	call!
Grundgerät ab 1. März	DT	399,00
PAD	JP/US	79,95
Mario 1. März	DT	99,95
Pilotwings 1. März	DT	119,95
Shadow of Empire 1. März	DT	139,95
Turok 1. März	DT	139,95
Wave Racer 1. März	DT	99,95
Blade & Barrel	JP/US	call!
Mario Kart	JP/US	209,95
Trilogy	JP/US	179,95
Rev Limit	JP/US	call!
Shadow Of The Empire	JP/US	199,95
Turok	JP/US	call!
Crusing USA	JP/US	189,95
KI 2	JP/US	189,95

BESUCHT UNSEREN SHOP
IN DER EUROPA-GALERIE
GEGENÜBER BO-HBF
BOCHUM CITY

LADENPREISE
KÖNNEN ABWEICHEN

* Bei Drucklegung nicht Verfügbar

Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt!

HÄNDLERFAX: 91 60 632

PHONE: (02 34) 91 60 630 + 91 60 631



PC



FILMS

Nintendo 64

Wir haben uns bei Softwareentwicklern umgehört, welche Spiele in den nächsten Monaten für das N64 kommen sollen

Was nutzt die beste Konsole, wenn es keine Software dafür gibt oder die Spiele unbezahlbar sind? Ab dem 1. März steht Nintendos 64-Bit-Gerät in europäischen Läden, zusammen mit zwei erstklassigen Spielen, *Super Mario 64* und *Pilotwings 64*. Doch was kommt danach? Wird es einen regelmäßigen Nachschub an erstklassiger Software geben, oder geht es uns wie den japanischen N64-Fans, die nach dem Release der Hardware im Juni mit zwei Spielen monatelang auf neue Module warten mußten? Auch die Preispolitik spielt bei der Entscheidung für oder gegen den Kauf des Nintendo 64 sicher eine Rolle, denn es steht zu befürchten, daß die meisten N64-Module um die 150 Mark kosten werden, während der Großteil der Playstation- und Saturn-CDs



Starfox 64 mit Vier-Spieler-Modus

schon für knapp 100 Mark zu haben sind. Wir haben bei einigen deutschen Softwareentwicklern und Vertrieben nachgefragt, wie denn die Planung aussieht, wobei wir natürlich nicht alle berücksichtigen konnten, so will Laguna z.B. dieses Jahr sechs Spiele veröffentlichen, bis auf *Mission Impossible* stand jedoch noch kein Titel fest, da die Verhand-

lungen noch laufen. Trotzdem geben die Antworten einen guten Überblick, auf was sich zukünftige N64-Besitzer freuen dürfen und auf welche Ausgaben sie sich gefaßt machen müssen. Folgendes hat uns besonders interessiert:

1. Welche Spiele wird die Firma speziell im ersten Halbjahr 1997 für das Nintendo 64 veröffentlichen und zu welchem Preis?

2. Welche N64-Spiele sind momentan in der Entwicklung?

3. Was hält die Firma von Nintendos Preispolitik, die es Drittherstellern kaum erlaubt, N64-Module unter 150 Mark anzubieten?

Reza Memari, PR Manager Acclaim:

1. *Turok* am 4. März für 149 Mark, *Clayfighter Extreme* von Interplay im Juni.

2. *Extreme G* im dritten Quartal 97, drei Sporttitel, davon einer noch dieses Jahr, *Turok 2* zu Weihnachten, *Alien Trilogy* ist nur ein Gerücht, die Entwicklung von *Descent 3* liegt derzeit auf Eis.

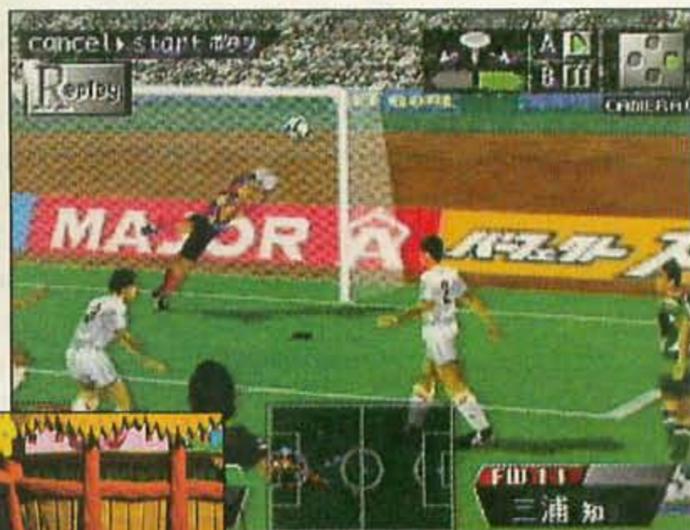
3. Kein Kommentar.

Dr. Florin, Geschäftsführer EA Deutschland:

1. *FIFA 64*, voraussichtliche Veröffentlichung April 97, Preis ca. 160 Mark.

2. Siehe Frage 1.

3. Es ist schwierig, Endverbrauchern zu erklären, warum ein *FIFA 97* für PC etwa 90 Mark kostet, ein *FIFA 97* für PSX 100 Mark und ein *FIFA 64* 150 Mark, insbesondere in der



Oben: Konamis *International Superstar Soccer 64* kommt im zweiten Quartal.

Links: *Yoshi's Island 2* ist auch noch für 1997 geplant

Zielgruppe um die zehn Jahre, die hauptsächlich Nintendo Kunden. Daher halte ich diese Preispolitik für äußerst problematisch.

Joachim Amann, PR Manager BMG:

1. Keine, leider.

2. *Silicon Valley* und *Body Harvest* von DMA Design, *Hoops 64* von Z-Axis.

3. Kein Kommentar.

Martina Möller, Junior Product Manager GT Interactive:

1. *Doom 64* (Juni 97), *Hexen* (Juni 97), *Wargods* (Juni 97). Wir haben unsere Preise noch nicht endgültig festgelegt, aber aufgrund der extrem hohen *Cost of Goods* wird der VK in etwa zwischen 149 und 169 Mark liegen müssen.

2. *Robotron X* (August 97), *Joust X* (Oktober 97), *Duke Nukem 64* (Januar 98), *Mortal Kombat Mythology* (Januar 98), *Centipede X* (Januar 98), *Biofreaks* (1998), *Quake 64* (1998), *Rebel Moon Revolution* (1998), *San Francisco Rush* (1998), *Wayne Gretzky Hockey 2* (1998), *Attack!* (1998), *Mace* (1998), *Unreal* (1998), *Mortal Kombat 4* (1998). In Klammern jeweils der geplante Veröffentlichungstermin.

3. Diese Frage solltet ihr den Endverbrauchern stellen!

Jürgen Fröhlich, Product Manager Konami:

1. Konami wird zunächst *International Superstar Soccer 64* veröffentlichen. Wir rechnen derzeit mit einem Release im zweiten Quartal '97. Eine europäische Version von *Gouemon 5* ist in Planung. Über den Erscheinungstermin kann weiter philosophiert werden, hierzu sind derzeit keine verlässlichen Informationen verfügbar. Da wir im Moment noch nicht wissen, zu welchem Preis uns Nintendo Japan die Module anbietet (die Lizenznehmer kaufen die eigenen Spiele üblicherweise dort nach der Produktion ein), können wir heute leider auch noch nichts über den zukünftigen Verkaufspreis sagen.

2. Für 1997 ist ein dritter N64-Titel in Entwicklung, der jedoch noch vom Kimono des Schweigens verhüllt bleiben soll. Im kommenden Jahr können sich Konami-Fans auf ein N64-Software-F Feuerwerk erster Güte gefaßt machen.

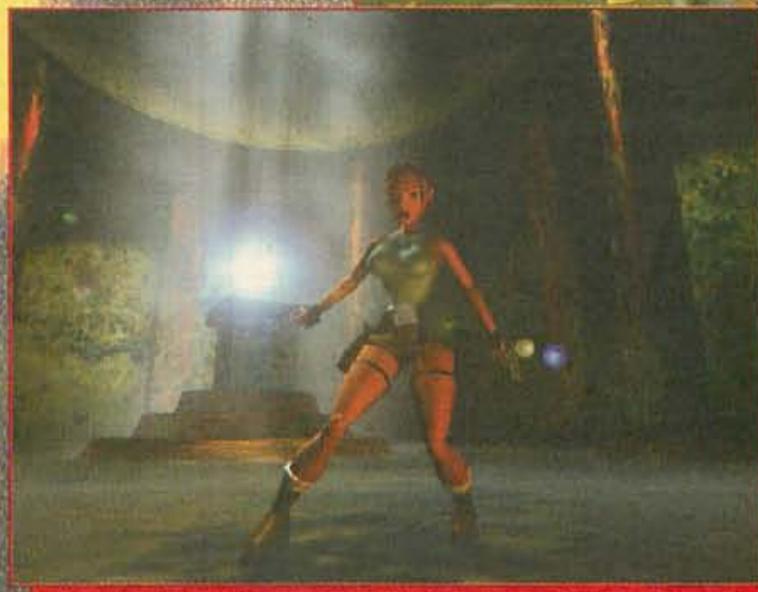
3. Da uns – wie bereits erwähnt – die genaue Preisstellung Nintendos noch nicht bekannt ist, bleibt abzuwarten,

TOMB RAIDER- Demo-CD-Give-Away



Im Gegensatz zu den meisten 3D-Shootern bietet Tomb Raider weiträumige Levels und viel Rätselspaß

Hauptfigur Lara hat sich inzwischen zur Kultfigur entwickelt

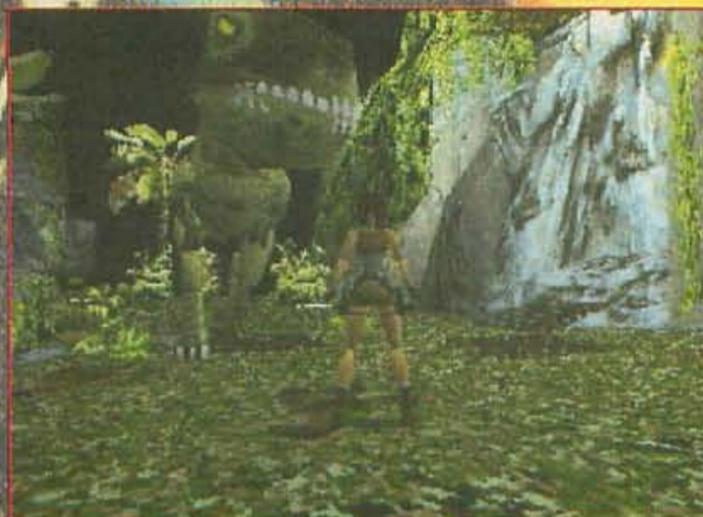


Mit 90% Spielspaß in der VG 12/95 gehört Tomb Raider zu den absolut besten PSX-Spielen

Die Firma Eidos hat uns vor lauter Jubel um den Erfolg des knackigen Lara-Adventures eine ganze Palette Tomb-Raider-PS-Demos zur Verfügung gestellt, die wir Euch nun exklusiv anbieten können. Playstation-Besitzer, die das Teil noch nicht haben, sollten sich also sputen, um eine Tomb-Raider-CD zu erhalten. Ihr braucht uns nur eine Karte oder einen Brief zu schreiben – und schon senden wir Euch das Teil zu. Bitte schickt uns keine Faxe, da unser Fax-Gerät für Tage belegt ist, und es somit nix gibt. Die CD enthält unter anderem einen spielbaren Teil des zweiten Levels von Tomb Raider und funktioniert natürlich nur

auf Pal-Geräten. Da alle Dinge, die kostenlos sind, bekanntlich weggehen, wie die berühmten warmen Semmeln, sollte Eure Karte bis spätestens 23. Februar bei uns eingegangen sein. Und noch ein Schmeckerl können wir Euch bieten: Wer noch

gern eine Star-Gladiator-Demo-CD hätte, kann auch diese CD gleich mit anfordern. Ein paar Stück haben wir von unserer Geschenk-Aktion aus dem letzten Jahr noch übrigbehalten. Auch hier gilt natürlich: Wer schnell handelt, hat die größten Chancen! Schickt Eure Karte oder Euren Brief an:



Magna Media Verlag AG
Redaktion Video Games
Stichwort "Wahre Lara-Liebe"
Postfach 1304
85531 Haar

Track & Field Wettbewerb

Die Auflösung

WORLD RECORD		
100m SPRINT	7.60	ROLF
LONG JUMP	10.64	ROLF
SHOT PUT	27.08	ROLF
100m FREE STYLE	42.00	ROLF
110m HURDLE	10.04	ROLF
HIGH JUMP	2.80	ROLF
HAMMER	117.40	ROLF
TRIPLE JUMP	19.54	ROLF
JAVELIN	101.34	ROLF
POLE VAULT	6.16	ROLF
DISCUS	87.49	ROLF

Lang genug hat's gedauert (Schimpf und Schande über uns), aber jetzt stehen endlich die Gewinner unseres International-Track-&-Field-Wettbewerbes fest

Eins sag' ich Euch, so was kommt mir nicht noch einmal vor. Eigentlich war das Ganze ja als Foto-Wettbewerb geplant (wie annodunnemals das Mario-Kart-Rennen). Ihr solltet Highscores aufstellen, die Highscore-Liste ablichten, uns zuschicken – und fertig. Dann trudelten die ersten Memory-Cards ein und ich (nett wie ich leider bin) hab mich breit schlagen lassen, neben Fotos – in Ausnahmefällen – auch Memory-Cards zuzulassen. Das hatte zur Folge, daß ich

schwerten sich die Leutchen bitterlich, die keine brauchbaren Fotos, aber dafür ein Videoband geschickt hatten. Mich stundenlang vor'n Bildschirm zu setzen und zu überprüfen, ob nicht irgendwo auf dem Band doch noch ein verbesserter Highscore versteckt ist – das ging dann entschieden zu weit. Ich möchte natürlich nicht vergessen, all denen meinen Dank zu übermitteln, die aus Sorge um ihre Memory-Card zur wahren Hochform aufliefen, wenn's um möglichst phantasiereiche (sprich "umständliche") Verpackungsmethoden ging. Teils brauchte ich mehrere Minuten, um aus einem Berg Watte, Klopapier und Paketklebeband die gesuchte Card zutage zu fördern – vielen Dank auch! Ein schwacher Trost: Auch Ihr hattet bei diesem Wettbewerb unter Strapazen zu leiden. Und damit meine ich nicht nur die exzessiven Feuerzeug-auf-Joy-pad-Rubler und deren dadurch verursachten Krämpfe.

Mein Mitgefühl gilt vor allem Lars Schöbel (Hut ab). Der Gute hatte gleich Doppelpech. Auf seiner Memory-Card schlummert der absolute High-Score – aber leider geht Lars völlig leer aus (vielleicht kann ich Konami zu einem Trostpreis überreden). Er war der einzige, der in der Schwimmhalle 4,31 (in Worten: Vierkommaeinunddreißig) Sekunden schaffte – aufgrund eines Programmfehlers mit anschließendem Systemabsturz. Dadurch wurde das Endergeb-



Den Jungs sieht man es echt an: Videospieler sitzen eben nicht nur dröge vor der Flimmerkiste. Ein echter 100-Meter-Lauf kann wohl kaum anstrengender sein.

nis äußerst positiv beeinflusst; das konnten wir freilich nicht gelten lassen. Zum Zweiten kam seine Memory-Card mit einem Poststempel nach dem Einsendeschluß an. Die Sen-

dung war jedoch pünktlich auf den letzten Drücker abgegeben worden – die Post hatte es vermasselt. Wie dem auch sei, schreiten wir zur Bekanntgabe der Gewinner:

Platz 1 im Gesamtklassement belegt **Alfred Eckert** aus Velbert mit 20389 Punkten. (Da hat unser Spezialist Rob aber gestaunt, als er Deine Replays gesehen hat, uuiui...). Dazu belegte er auch noch im Stabhochsprung (8,85m) und im Dreisprung (21,91m) das höchste Treppchen.

Stefan Kalaitzis aus Dortmund sicherte sich ebenfalls mehrere Titel: Er siegte im 100m-Lauf (6,44s), im Schwimmen (35,20s) und im Hürdenlauf (7,18s) – macht sechs Konami-Spiele.

Es gibt aber auch weibliche Weltklasse-Athleten: **Tanja Hantke** aus Waltrup sprang mit einem Satz so weit wie keiner sonst (11,98m).

Tobias Herbst aus Rees-Haldern schaffte mit 29,28m den Weltrekord im Kugelstoßen (dabei fällt mir ein: kannst Du uns nochmal Deine genaue Adresse schicken oder faxen?).

Die hammermäßigste Leistung lieferte **Rolf Ueltschi** aus Weissenburg in der Schweiz. Er schleuderte das Eisen 117,40m weit.

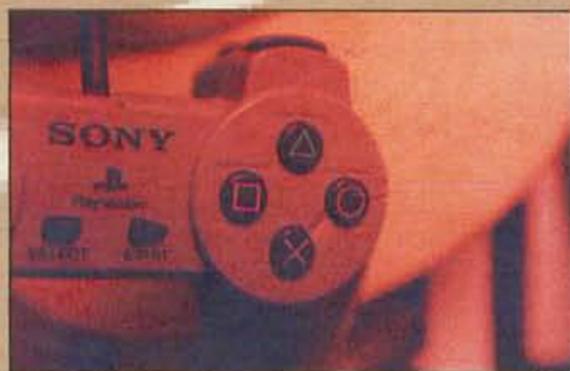
Zwei weitere Spiele bekommt **Jochen Arnold** aus Krumbach für sagenhafte 118,46m im Speerwerfen.

Die letzte Medaille geht an **Alfred Schiller** aus Bad Wurzach. 95,26m schaffte er mit dem Heavyweight-Frisbee.

Im normalen Hochsprung hatte Konami die Latte nicht hoch genug gelegt. 114 Teilnehmer schafften die maximale Höhe von 2,80m. Das Los entschied dann für **K. Priestersbach** aus Kierspe.

Wie Ihr seht, gibt's wie im echten Sport Leutchen, die sich auf ein Gebiet echt spezialisiert haben. Der eine ist ein prima Läufer, der andere hat das nötige Timing, wenn's um den genauen Absprung geht. Wir wünschen viel Vergnügen mit den Gewinnen und weiter so!

js



Der Beweis: Das Feuerzeug war härter

fast zwei Wochen in jeder freien Minute Memory-Cards auslesen, Bilder von den Highscore-Bildschirmen machen und diese mit Namen sowie Anschrift archivieren durfte (es kamen immerhin über 300 "Ausnahmefälle"). Zudem be-

ROBOTECH

CRYSTAL DREAMS

Gametek präsentiert einen Nintendo-64-Titel, der zumindest bei Anime-Freaks für Aufsehen sorgen wird. Robotech ist die Umsetzung des Klassikers.

Wer kennt sie nicht, die japanische Kult-Anime-Serie *Robotech* bzw. *Macross* (Originaltitel). Die Fan-Gemeinde ist mittlerweile weltweit auf eine stattliche Größe angewachsen, und so liegt es nahe, auch für das Nintendo 64 eine Umsetzung abzuliefern. Gametek kündigt schon jetzt eine Umsetzung dieser Mega-Anime-Serie an. *Robotech - Crystal Dreams* ist ein Story-orientiertes Actionspiel mit Shoot'em Up-Elementen. Für einen echten *Robotech*-Fan wäre dies alleine schon ein Grund, sich das Spiel unter den Nagel zu reißen. In der Rolle eines Veritech-Piloten fliegt Ihr Missionen in Eurem transformierbaren Fighter und durchlebt ein interaktives Weltraumabenteuer. Im Spiel existieren zahlreiche Verzweigungspunkte, die je nach Hand-

lungsweise des Spielers eine Änderung in der Story bewirken. Am besten könnte man dieses Spielprinzip mit dem von *Wing Commander* vergleichen. Auch in *Robotech* bekommt Ihr pro gemeisterter Mission Punkte. Wenn eine bestimmte Punktzahl erreicht wird, dürft Ihr Euren Veritech in den Bereichen Bewaffnung, Panzerung, Triebwerke usw. aufrüsten. Je nach dem wie Ihr die einzelnen Missionen angeht beziehungsweise erfüllt, ändert sich der sogenannte Brownie-Point, der das persönliche Verhältnis zu der restlichen Mannschaft wieder gibt. Unterschreitet dieser einen bestimmten Wert, kann es sogar passieren, daß sich befreundete Einheiten gegen Euch stellen und zu Feinden werden. Besonders wichtig ist der Sympathiewert gegenüber Vara Nori, Eurer Ex-Geliebten. Schafft Ihr es, den Wert kontinuierlich zu steigern, wird sie sich Euch wieder zuwenden.



Die meiste Zeit verbringt Ihr im Cockpit eines Veritechs



3D Shoot'em Up-Freaks kommen sicherlich auf ihre Kosten



Als Veritech-Pilot leitet Ihr Missionen gegen die Zentraedis

Wenn Ihr *Wing Commander 3* einmal gespielt habt, wißt Ihr wie sowas endet (...mit einem dicken Küßchen natürlich, hihi). Weitaus größere Auswirkungen zeigen diese Werte bei den Kampfeinsätzen. Eure Verhaltensweise bei Kämpfen und die Auswahl der Angriffsziele ändert natürlich auch das Verhalten Eures Feindes, der Zen-

traedi und Eboianer. Während Ihr Einsätze fliegt, passieren an allen möglichen und unmöglichen Stellen des Universums Events. Auch wenn diese Ereignisse größtenteils unsichtbar bleiben, hat es eine nicht unerhebliche Auswirkung auf die Story. Somit verzweigt sich die Handlung stetig, in Echtzeit versteht sich. Strategisches Denken ist damit ebenfalls gefragt, da Ihr Eure Einsätze so planen müßt, daß Euch der Feind nicht an einer anderen Stelle überrumpelt. Ihr könnt jetzt schon sehen, wie komplex das Spiel aufgebaut ist. Freunde von *Robotech* werden zudem auf bekannte Gesichter wie Rick Hunter oder Max Sterling und Mechs treffen. Übrigens ist *Macross - Another Dimension* von Tomy, das für den Sommer 1997 geplant ist, identisch mit dem vorliegenden Spiel. Ein Import wird sich nicht lohnen, da *Robotech - Crystal Dreams* sowieso früher in Europa erscheinen wird, nämlich im April. tet



Waffen, Schilde und Triebwerke lassen sich upgraden

MISSING PAGE

MISSING PAGE

An der Playstation-Front hat sich nach Square auch noch Enix gemeldet. Damit vereint Sony die beiden erfolgreichsten Rollenspiel-Fabriken unter sich.

SONY-NEWS



Final Fantasy VII

Alle haben darauf gewartet, nun ist es offiziell da. In Japan ist seit dem 31. Januar das heißersehnte *Final Fantasy VII* erhältlich. Dieses Rollenspiel der Superlative präsentiert sich auf insgesamt drei CDs und erzählt die Geschichte dreier Helden, die sich gegen einen mächtigen Konzern namens Shinra erheben. Diese Firma betreibt düstere Geschäfte in Bereichen wie dem Bau von umweltfeindlichen Reaktoren bis hin zur Genmanipulation. Das Besondere an diesem



Ein altbekannter Super-Nintendo-Klassiker wird bald ebenfalls für die Playstation zu haben sein: *Final Fantasy IV* (US-Version: *Final Fantasy II*)

Englische (US-Titel: *Final Fantasy II*) übersetzt wurde. Als Besonderheit der 32 Bit-Version wäre zu erwähnen, daß man sich nun zu zweit im 2P-Modus in das Abenteuer stürzen darf.

Rollenspielen der *Shining Force*-Serie werden Kämpfe rundenweise geführt. Wer bereits den ersten Teil gespielt hat, kann seinen alten Spielstand aufrufen und mit den selben Erfahrungswerten ins Spiel einsteigen.

Dragon Quest VII

Nach Square hat sich nun auch Rollenspiel-experte Enix für die Playstation als Entwicklungsplattform entschieden, zumindest für seine neueste Folge aus der legendären *Dragon Quest*-Serie. *Dragon Quest VII* wird

laut Aussage von Enix Japan zwischen Ende '97 und Anfang '98 erwartet.

Arc the Lad II

Ein weiteres Rollenspiel, das bereits in Japan erhältlich ist, kommt aus dem Hause Sony selbst. *Arc the Lad II* zeichnete sich bereits im ersten Teil durch sein ausgeklügeltes Spielsystem aus. Ähnlich wie bei Strategie-



Arc the Lad II vereint RPG- und Strategieelemente in sich

Samurai Shodown RPG

Für Freunde von *Samurai Shodown* erscheint noch im Frühjahr die Umsetzung des gleichnamigen Rollenspiels. Zu



Samurai Shodown-Kämpfer im handlichen Rollenspielformat

Beginn wählt Ihr aus sechs Charakteren Euren Haupthelden aus. Die verbleibenden Kämpfer gesellen sich dann später zu Eurer Truppe.

Super Puzzle Fighter II

Für all diejenigen Beat'em Up-Freaks, die zwischendurch einmal eine kleine Prügelpause machen wollen, bietet Capcom ein Puzzelspiel, in dem niedliche

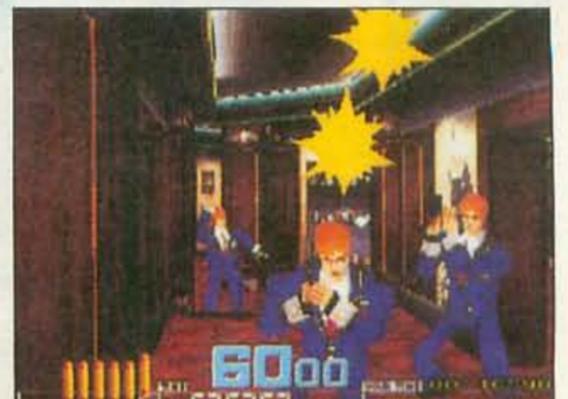


Ryu (*Street Fighter*) und Morrigan (*Vampire*) im Duell

Ryus und Chung-Lis mit farbigen Steinen gegeneinander kämpfen. *Super Puzzle Fighter II Turbo*, wovon übrigens auch eine Saturn-Variante erschienen ist, basiert auf dem altbewährtem *Tetris*-Spielprinzip. Als Charaktere stehen Euch neben den bekannten Gesichtern aus *Street Fighter* auch die wichtigsten *Vampire*-Kämpfer zur Verfügung.

Time Crisis

Namco präsentiert im März eine weitere Umsetzung eines seiner Automaten-Titel. *Time Crisis* ist ein 3D-Shoot'em Up, das stark an *Virtua Cop* angelehnt ist. So schlüpft Ihr in die Rolle des Geheimagenten Richard Miller und schießt auf alles,



Time Crisis von Namco ist ein 3D-Shoot'em Up und erinnert stark an *Virtua Cop*. Dabei geht es staggeweise durch eine Polygon-Welt.



Final Fantasy VII wird im Sommer auch in den USA erwartet

Final Fantasy ist, daß es im Gegensatz zu seinen Vorgängern auf dem Super Nintendo komplett auf Polygongrafik basiert. Im Laufe der Geschichte quillt Eure Party zu einem zehnköpfigen Team auf. Wie das neueste Werk von Square genau aussieht, werden wir Euch in unserer nächsten Ausgabe berichten.

Final Fantasy IV

Noch in diesem Frühjahr bringt Square eine Playstation-Version ihres Super-Nintendo-Klassikers *Final Fantasy IV* auf den Markt. Dieses Spiel dürfte vielen von Euch noch in Erinnerung sein, da es bisher als einziger Titel aus der *FF*-Saga ins



Time Crisis wird mit einem Gun Controller ausgeliefert



was sich vor Euren Polygonaugen in den Weg stellt. Das Spiel läßt sich grob in zwei Parts aufteilen. Im Arcade-Modus bekämpft Ihr stagiweise die Handlanger der Verbrecherorganisation Wild Dog. Der darauffolgende Special-Modus erzählt die Handlung nach dem Arcade-Modus, wobei Ihr hier eine Gruppe von Waffenschmugglern ausschalten müßt. Erwähnenswert ist, daß *Time Crisis* grundsätzlich nur mit einem Namco-Gun-Controller ausgeliefert wird.



Prügel-Action von Square

Tobal 2

Wie man schon am Titel erkennen konnte, war von *Tobal No.1* schon von Anfang an ein

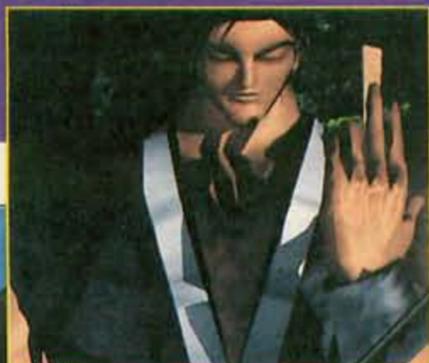


In Tobal 2 tauchen nun viele Kämpfer mit übernatürlichen Kräften auf. Drachen, Reptilien und anderes Getier tummeln sich in den 3D-Stages.

Nachfolger geplant. Nun ist es soweit. Noch im Frühjahr soll der zweite Teil dieses Niedlich-Beat'em-Ups erscheinen. Diesmal gibt es jede Menge neue Charaktere und Stages, zudem wurde der Quest-Modus ausgebaut, so daß nun ein komplettes Rollenspiel darin Platz findet. Eine weitere Neuerung ist die Unterstützung des Doppel-Analogjoypads von Sony. Dieser soll die Bewegungsfreiheit in den 3D-Stages erweitern und eine feinfühligere Steuerung der Kämpfer ermöglichen. Laut Square ist die Programmierung der Special Moves das Hauptproblem, da die Belegung auf dem Analog-Joypad zur Zeit nur ungenau arbeitet.

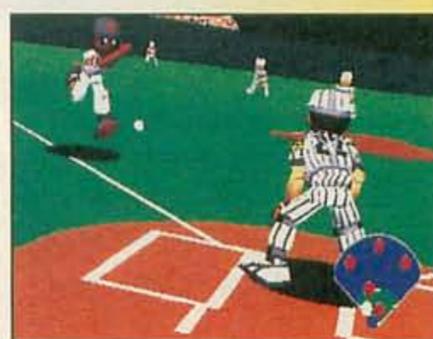
Aques

Squares neu gegründetes Label *Aques* (=Advanced Quality of Entertainment & Sports) wird ab diesem Frühjahr Spiele für den sog. „Hausgebrauch“ auf den Markt bringen. Diese werden exklusiv in Supermarktketten vertrieben. Die ersten Titel heißen *Super Live Stadium* und *Grand*



Oben: Bushido Blade von Square

Links: Grand Champions Rally vom neuen Square-Label Aques



Das Spezialgebiet von Aques sind Heim- und Sportspiele

Championship Rally. Übrigens wird das Samurai-Beat'em Up *Bushido Blade*, das nach wie vor unter dem Square-Label erscheint, in Japan ebenfalls nur in diesen Supermärkten zu haben sein.

Spirit Master

Acclaim und Probe planen für Weihnachten '98 ein 3D-Beat'em Up, das im Reich der Geister spielen soll. So kämpfen in *Spirit Master* Skelette, Reptil- und Drachenmenschen in Stages, fernab unserer Wahrnehmung. Das Entwickler-Team, das übrigens zuvor für die erfolgreiche Probe-Beat'em-Up-Serie verantwortlich zeichnete, tauchte das Ganze in eine fast an Rendering grenzende Grafik.



Spirit Master ist der Nachfolger eines Kombatspiels und wird von Acclaim vertrieben



V-Rally von Infogrames verspricht rasante Renn-Action

Strecken Euer Können unter Beweis stellen dürft. Die Link-Option soll ebenfalls unterstützt werden. tet

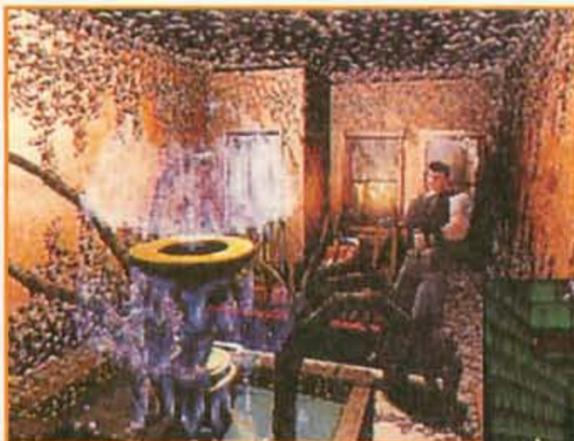


Die Fusion der beiden Giganten Sega und Bandai rüttelte die Spielewelt aus ihrem Frühjahrsschlaf. Doch ungeachtet dessen läuft die Spieleentwicklung auf Hochtouren.

SATURN-NEWS

Sega/Bandai-Hochzeit

Am 23. Januar gaben sich Sega und der japanische Spielzeug-Gigant Bandai auf einer Pressekonferenz die Hand. Ab Oktober '97 wird aus den beiden ein Paar, sprich eine einzige Firma. Die Nachricht von der Firmenfusion traf alle anwesenden In- und Outsider wie ein Blitz, zumal niemand damit gerechnet hatte. Demnach sollen die Geschäftsbereiche Unterhaltungselektronik und Videospiele nach wie vor von Sega geführt, Bandai hingegen zeichnet verant-



Für Resident Evil sind nur Änderungen im Detail geplant

Fantastep soll die Jüngeren ansprechen

Resident Evil

Die Umsetzung eines Playstation-Titels erregt die Gemüter der Saturn-Jünger. Das berühmt-berüchtigte Horror-Actionspiel Resident Evil von Capcom soll voraussichtlich noch in diesem Quartal in Japan erscheinen. Wie bereits in einem Interview (VG 1/97) geäußert, will Produzent S. Mikami parallel dazu auch eine PC-Version auf den Markt bringen. Ob es Veränderungen gegenüber der Originalversion geben wird, berichten wir in einer unserer nächsten Ausgaben.



Fantastep

Ein fantastisches Abenteuer erwartet alle Adventure-hungrigen Märchenliebhaber in Fantastep. Hierbei steuert Ihr einen Polygon-Jungen durch eine kunterbunte 3D-Landschaft und begleitet ihn durch acht Level auf der Suche nach der realen Welt. Die Stimmung erinnert zwar etwas an Clockwork Knight, doch Eure Hauptaufgabe besteht größtenteils darin, Rätsel zu lösen.

este Version heißt nun Advanced World War und spielt wieder einmal in einer Zeit, als in Europa ein eiserner Wind wehte. Das Grundspielsystem wurde komplett neu überarbeitet, so daß nun auch dreidimensionale Angriffe (z.B. aus der Luft) ohne Einschränkungen möglich sind. Alle Einheiten werden zudem von historischen Offizieren geleitet, die jeweils auch eine Persönlichkeit besitzen. Damit können realitätsnahe Kämpfe in Echtzeit geführt werden, die bis ins Detail durchgeplant werden müssen.

Dynamite Cop

Segas Automaten-Spektakel ist am 24. Januar auf Silberscheibe erschienen. In diesem Final Fight-artigen Seitenscroller mit 3D-Ansicht wütet ein völlig beklopptes Polizisten-Pärchen durch die Gänge eines von Terroristen besetzten Hauses. Saftige Special Moves und zahllose Waffen sorgen in Dynamite Cop für die nötige Krawall-Atmos-

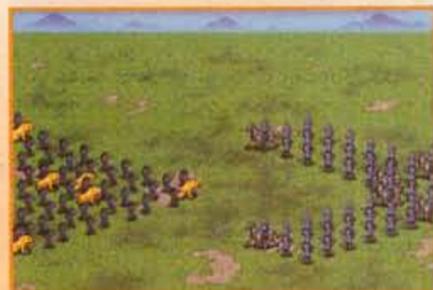


Bei Sega Japan sieht man die Fusion eher gelassen

wortlich für den Bereich Spielzeuge, hauptsächlich für die Vermarktung seiner Dragonball-Gundam, Sailor Moon- und Power Rangers-Lizenzen. Insiderberichten zufolge, konnten beide Firmen nicht die erhofften Gewinne in ihren Geschäftsbereichen einbringen, Bandai schrieb für letztes Jahr sogar rote Zahlen. Mit der Fusion wollen die Giganten im Next-Generation-Sektor Sony die Stirn bieten. Man rechnet damit, daß nächstes Jahr mit der Entwicklung eines neuen Konsolensystems mit Internet-Fähigkeit begonnen wird. Eine Kreuzung zwischen Saturn und Pippin...?

Wara Wara Wars

Ein Strategiespiel der besonderen Art präsentiert die relativ unbekannt Firma Shoeisha. Wara Wara Wars spielt in einer



Wara Wara Wars im Anmarsch

Fantasiewelt, eine Mischung aus dem alten Ägypten, mittelalterlichen Europa, Fernost und Urwald. Hier führt Ihr, so ähnlich wie bei Dragon Force eine Schar von max. 100 Soldaten an, um damit Schlösser und Länder zu erobern.

Advanced World War

Anhänger des Konsolenstrategiespiels werden ganze Choräle davon zu singen wissen. Die Advanced-Military-Commander-Serie gehört ohne Abstriche zu den besten dieses Genres. Am 21. März dürfen AM-Commander-Geschädigte wieder in den virtuellen Krieg ziehen. Die neu-



Etwas für Strategie-Puristen: Advanced World War von Sega



Das Beat'em Up-Adventure Dynamite Cop

phäre. Eure Aufgabe ist es, auf alles einzudreschen, was sich bewegt, um schließlich die Tochter des US-Präsidenten aus den Klauen des Oberböslings Wulf Hongo zu befreien. Im 1P-Modus steuert Ihr Bruno, den dynamischen Cop, im 2P-Modus gesellt sich dann seine Partnerin Cindy hinzu. tet

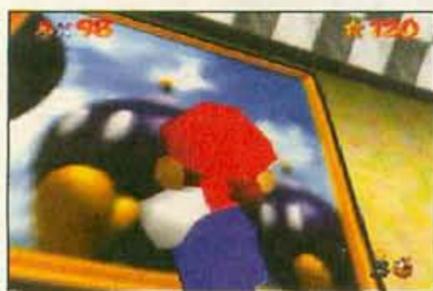
! Des Rätsels Lösung

In dieser Rubrik melden sich selbst im März unsere Experten zu Wort, um euch auf den rächten Pfaden durch kompläxe Adventure- und RPG-Welten zu begleiten...

Nintendo 64

Super Mario 64

It's a me, Sascha Schmidtke aus Dinslaken! Sprach's und knallte uns bereits letzten Sommer eine Auflistung aller Sternverstecke samt umfangreichem Kartenmaterial vor die Füße. Damals war dies allerdings noch eine größere Leistung, als heute, da inzwischen auch jeder Nichtjapaner die Hinweise zu den Fundorten der meisten Yellow Stars entziffern kann. Das Ziel in Nintendos fünftem großen Mario-Abenteuer ist es ja bekanntlich, alle 120 fetten, gelben Sterne zu ergattern. In jedem der 15 Level sind 6 Hauptsterne versteckt. Einen siebten (Bonus-) Stern erhaltet ihr jeweils, wenn ihr pro Level mindestens 100 Münzen einsammelt. Wo sich die restlichen 15 Sterne, sowie die Schalterpaläste befinden, verraten wir euch dann im Anschluß:



Level 1: Bob-Ombs Bombenberg

1. Wenn man sich kurz umschaut, sieht man in der Mitte des Levels einen Berg.

Hier müßt ihr hinauf. Sprecht, oben angelangt, mit dem dicken Bomber-Mann. Packt ihn danach dreimal von hinten und schleudert ihn auf den Boden.

2. Als zweites muß man gegen die Schildkröte ein Ren-

nen gewinnen. Wer zuerst beim Fahnenmast auf der Bergspitze angelangt ist, hat gewonnen (den Teleporter benutzen.)

3. Mit der Kanone auf die in der Luft schwebende Insel schießen, und den Stern holen.

4. Alle acht rote Münzen auf-sammeln.

5. Sich auf die schwebende Insel schießen, hier die Fliegermütze holen und mit der Kanone genau durch die Ringe schießen. Die mittleren Münzen sind Spezialmünzen. Alle



einsacken, und schon erscheint der Stern.

6. Bei der bissigen Riesenkugel auf den Holzpflock klettern, an dem diese angekettet ist, und ihn per Arschbombe (Z-Knopf) in den Boden stampfen.

Level 2: Wummps Wuchtwall

1. Hoch bis auf die Spitze gehen. Vor dem Steinplatten-Boß stehenbleiben, bis er umkippt. Ausweichen und mit einer Arschbombe (Z-Knopf) draufspringen.



2. Oben auf der Spitze steht nun ein Turm; dort müßt ihr hinaufklettern.

3. Mit der Kanone auf die Plattform unterhalb des Fahnenmastes schießen.

4. Mal wieder alle acht rote Münzen holen.

Schon seit 20 Ausgaben veröffentlichen wir regelmäßig Tricks zu Spielen für die anderen Next-Generation-Konsolen. Da der Marktstart des N 64 kurz bevorsteht, wollen wir die vielen Nintendo-Jünger natürlich nicht im Regen stehen lassen, und präsentieren hiermit proudly erste Cheats und Hilfen für Mario und Pilotwings.

Wie Geht's?

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

1. **Karten und Zeichnungen** bitte nur auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) einschicken.

2. Gebt bei allen **Einsendungen** aus dem Inland Eure

Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch so wieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen.

4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben

der **VIDEO GAMES** oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tipzusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.**

5. Tips und Lösungshilfen zu *Zelda*-, *Mario*- und *Sonic*-Spielen sind definitiv „out“, die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *DKC1* und *2*, *Tekken* oder *Toshinden* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:

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

5. Mit der Kanone zum Käfig hinschießen, oder die Eule im Baum am Levelanfang (von unten schnappen) benutzen, die einen auch direkt beim Sternenkäfig absetzt.

6. Direkt neben der Kanone ist eine große, rutschige Fläche, die rechts und links von zwei Wänden begrenzt wird. Man muß sich mit der Kanone gegen die Ecken der Wände schießen; erst links dann rechts.



Level 3: Piratenbucht Panik

1. Die Moräne aus dem Schiff locken und dann hineinschwimmen. Alle vier Truhen öffnen. Nun ändert sich der Wasserstand im Schiff; die Planken hochspringen.

2. Die Moräne aus dem Loch in der Wand locken und den Stern vom Schwanz der Moräne abtrennen.

3. Jetzt in der unterirdischen Höhle die Truhen in der richtigen Reihenfolge öffnen.

4. Alle acht rote Münzen einsammeln.

5. Mit der Kanone auf die linke Steinfahne schießen und zum Stern springen.

6. Beim grünen „!“-Block den Terminatoranzug holen, den Schalter betätigen und sofort runter zum Wasserstrudel rennen.



Level 4: Bibberberg Bob

1. Durch den Kamin in die Skihütte springen und die Rutsche runterrutschen (in der Wand der zweiten Kurve - die Münzen deuten den Weg an - verbirgt sich eine Abkürzung)

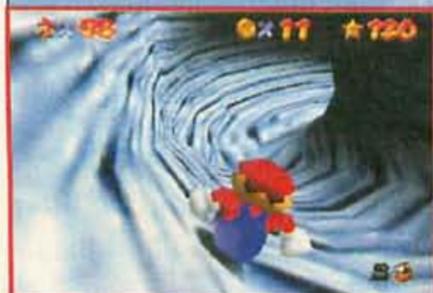
2. Oberhalb der Hütte läuft ein Pinguinbaby. Dieses nehmen und zur Mutter bringen.

3. Nochmals zur Rutsche und den Pinguin besiegen (ohne abzukürzen).

4. Alle acht rote Münzen ergattern.

5. Der Schneeball oben auf dem Berg muß in einem Rennen bis zum zweiten Schneeball besiegt werden.

6. Mit der Kanone beim Lift links rüber zur Tanne schießen; dann geht's nur noch geradeaus.



Level 5: Big Boos Burg

(Im Garten zuvor auf den Geist draufhüpfen, welcher den Eingang "verschluckt" hat; dann nur noch in den Käfig reinspringen. Die Geister im Garten erscheinen übrigens erst nach 14 Sternen)

1. Alle Geister mit blauen Münzen erledigen und die Münzen aufsammeln. Danach in den Flur gehen und den großen Geist besiegen.

2. Zum Karussell gehen und alle Geister besiegen.

3. In der Bibliothek die Bücher, die herausragen, anspringen (erst das in der Mitte, dann links, dann rechts).

4. Alle acht rote Münzen einsammeln.

6. Zuerst unsichtbar machen (blaue „!“-Box) und in den Raum zurück laufen, in dem ein Regal steht und rechts oben ein Vorsprung ist. Auf diesen Vorsprung gehen. Durch die Türe und dann durchs Geisterbild laufen.

5. Gleicher Weg wie bei Stern 6: Hier aber nicht durch das Geisterbild, sondern durch die Tür laufen, den großen Geist besiegen und mit einem Doppelsprung zum Vorsprung auf dem Dach hüpfen.

An dieser Stelle auf der Rutsche könnt ihr einfach durch die Eiswand hindurch fahren

mehr als 10 Jahre
Spaß an Spielen

Bachler
Computersoftware

SONY PLAYSTATION

4-4-2 Fußball	DA	89,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Andretti Racing	DA	84,95
Area 51	DA	89,95
Baphomets Fluch	DV	89,95
Bedlam	DA	89,95
Black Dawn	DA	86,95
Blast Chamber	DV	89,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bubble Bobble 2	DA	79,95
Bubble Bobble Collection	DA	84,95
Burning Road	DA	89,95
Bust-A-Move 2	DA	64,95
Command & Conquer	DV	99,95
Crash Bandicoot	DA	99,95
Crow: City of Angels	DV	84,95
Crusader - No Remorse *	DV	84,95
Dark Forces	US	109,00
Descent 2	DA	84,95
Destruction Derby 2	DA	99,95
Discworld	DV	88,95
Disruptor	DA	84,95
Fade to Black	DA	84,95
FIFA Soccer '97	DV	84,95
Formel 1	DV	99,95
Grid Run	DA	89,95
Hardcore 4x4	DA	89,95
Hexen	DA	89,95
John Madden NFL '97	DV	84,95
Last Dynasty	DV	89,95
Legacy of Kain *	DV	89,95
Lost Vikings 2	DV	84,95
Magic the Gathering	DA	84,95
Motor Toon Grand Prix 2	DA	89,95
Myst	DV	89,95
NASCAR Racing '96	DA	89,95
NBA Live '97	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
NHL Powerplay Hockey '96	DA	84,95
NHL Hockey '97	DV	79,95
Pandemonium!	DA	84,95
PGA Tour Golf '97	DA	84,95
Player Manager	DA	89,95
Project Overkill	DA	89,95
Project X2	DA	89,95
Raging Skies	DA	99,95
Rebel Assault 2	US	109,00
Resident Evil 2 (WIR WARTEN!)	JP	V.mö.
Sampras Extreme Tennis	DA	89,95
Sim City 2000	DV	89,95
Soviet Strike	DA	84,95
Star Gladiator	DA	89,95
Streetfighter Alpha 2	DV	89,95
Suikoden	US	99,95
Tekken 2	DA	99,95
Tomb Raider	DV	86,95
Track & Field	DA	99,95
Tunnel B1	DV	89,95
Wing Commander 4 *	DV	84,95
wipEout 2097	DA	89,95
X-COM	DA	89,95

Controller, Memory Card + Tasche	89,95
Gamebuster (Mogel-Modul)	79,95
Lightgun Avenger	59,95
Lightgun Predator	69,95
Memory Card (Sony)	44,95
Memory Card (120 Speicher-Blöcke)	79,95
Memory Card (360 Speicher-Blöcke)	89,95
NeGcon (Joypad)	89,95
Umbausatz für USA + JP-Games	39,95

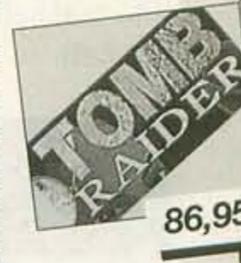
So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,- DM) oder per Vorkasse (+ 4,- DM).

Postfach 1113 46361 Bocholt
oder Blücherstr. 24 46397 Bocholt

Tel.: 028 71 / 18 30 88 + 8631 + 180637 +
18 54 43 Fax: 0 28 71 / 86 31





Level 6: Grüne Giftgrotte

1. Zum Dino-See laufen, auf den Dino steigen und dann bei der Insel abspringen (dort, wo Mario hinschaut, schwimmt der Dino hin).

2. Alle acht rote Münzen holen (entweder im ersten großen Raum mit der bewegbaren Platte oder beim grünen Schalter).

3. Beim Dino-See den Terminatoranzug holen, den Schalter betätigen, durch die Gittertür laufen und mit Anlauf zum Stern springen.

4. Durch die Giftküche durch die obere Tür gehen und dann mit dem Aufzug hoch. Am Gitter dann bis zum Stern entlanghangeln.

5. Durch die Giftküche und in die linke Tür gehen.

6. Zu den großen rollenden Kugeln laufen und dort hoch bis zur Tür. Dann vor der Türe links hochspringen.

Level 7: Lava Lagune

1. Den Bomben-Boß wegschubsen; danach über den Steg zum Stern.

2. Zuerst die drei kleinen Bomben-Monster von ihrer Plattform in die Lava schubsen und dann deren Papa, der daraufhin erscheint.

3. Alle acht rote Münzen auf-sammeln (immer wenn ein Bild wackelt, wird es danach bewegt).



4. Über den Baumstamm bis zum Steg balancieren, der zum Stern führt.

5. + 6. In den Vulkan springen. Hier gibt es nur zwei Möglichkeiten: Entweder geht man rechts oder links herum. Links über die schwebende Plattform gelangt ihr zu No. 6.



Level 8: Wobiwaba Wüste (geheimer Eingang im Keller, links vom Eingang zu Level 7 in der Sackgasse)

1. Auf eine Statue klettern und den Geier bei der Oase anspringen (hinten links). Dieser verliert den ersten Stern.

2. Die Flügel holen, mit der Kanone abschießen und um die Pyramide herumfliegen zum Stern (ist einfacher, als hinaufzulaufen).

3. In die Pyramide rein und ganz nach oben laufen.

4. Auf alle vier Statuen klettern, nun öffnet sich die Pyramide oben. In die Öffnung springen, bzw. fliegen, mit dem Fahrstuhl zum roten Steinklotz fahren und die beiden Fäuste besiegen. Weit wegstellen, warten bis sich eine Hand öffnet und dann ins geöffnete Auge schlagen.

5. Alle acht roten Münzen einsammeln.

6. Alle fünf Spezialmünzen holen. Auf der Sandrutschbahn in der Pyramide befinden sich zwei, drei weitere auf schwebenden Plattformen.



Level 9: Wilde Wasserwerft

1. Durch die große Öffnung schwimmen, den Schalter betätigen und zum U-Boot laufen.

2. Beim Strudel befinden sich vier Truhen; diese öffnen (links, rechts, hinten, vorne).

3. Alle acht roten Münzen in der zweiten Grotte sammeln.

4. In der zweiten Grotte im Strudel schwimmen, dann durch die fünf Ringe schwimmen und mit dem Terminatoranzug zum Stern.

5. Hinter dem Manta herschwimmen und durch die fünf Ringe durchschwimmen, die er hinterläßt.

6. In der zweiten Grotte unsichtbar machen und dann durchs Gitter zum Käfig auf dem Grund laufen.

mit den zwei gelben „!“-Blöcken schwingen.

5. Alle acht roten Münzen holen (geht zur Plattform, wo man den vierten Stern bekam).

6. Rauf zum Schneemann, am Atem vorbei, und dann hinunter schauen (innen). Dort sieht man ein Iglu. Springt hier hinunter und geht in das Iglu hinein.



Level 11: Atlantis Aquaria (den Wasserspiegel mit den Schaltern regeln)

1. Zum Schalter laufen, rüber zum ersten Regler, weiter bis zu den sich bewegenden Plattformen bis zum „!“-Block.

2. Ganz nach oben zur höchsten, schwebenden Plattform, an der Boxer-Kugel vorbei, über den schmalen Steg.

3. Alle fünf Spezialpunkte holen (hinter der beweglichen Box unten auf dem Boden, im gelben Block direkt darüber, beim Block, der sich in die Wand schieben läßt, im Block über dem Stern, auf der Insel mit der Elektrohummel).



Springt in diesem Raum einfach nur in die Wand

Level 10: Frostbeulen Frust (geheimer Eingang durch die Wand links im Spiegelzimmer; 1. Stock vom Schloß)

1. Ganz nach oben laufen. Dem Atem des Schneemannes entgeht man, indem man neben dem Pinguin herläuft.

2. Zur Eisplatte gehen und das Eiskugelmonster mit Hilfe des grünen Panzers runterschubsen.

3. Am Anfang links im Eisglaskasten.

4. Zu den Wellen laufen. Auf den „Blumenkopf“ springen und sich nun auf die Plattform

4. Wasser ganz ablassen (Regler 1, dann Regler 3). Auf der unteren Ebene den Kasten zerschlagen, dann zum Schalter hinauflaufen und nun über den Käfig auf den Fahrstuhl, durch die Öffnung, in den Käfig und mit dem Fahrstuhl zum Stern transportieren.

5. Im Dorf alle acht roten Münzen holen (sind in den Kästen versteckt).

6. Mit der Kanone zum Dorf schießen lassen, hier das Wasser ablassen und sich unsichtbar machen. Durch die Gitter zum Stern laufen und hinaufspringen.

**Level 12: Fliegenpilz Fiasko**

1. Ganz rauf auf den Berg (beim Wasserfall den Turbosprung benutzen).

2. Nochmal ganz rauf auf den Berg, den Affen einfangen und ihm den Käfig mit dem Stern zeigen, damit dieser die Verfolgung aufnimmt.

3. Die acht roten Münzen einsammeln und auf den Pilz springen.

4. Am Wasserfall vorbeispringen (Turbosprung) und ein Stück weiter an der Wand entlanglaufen. Hier befindet sich ein geheimer Eingang (Extraleben links am Rutschbahnanfang).

5. Oben in den Wasserfall hineinspringen, und zwar dort,

wo man zur Rutsche rüberspringen mußte.

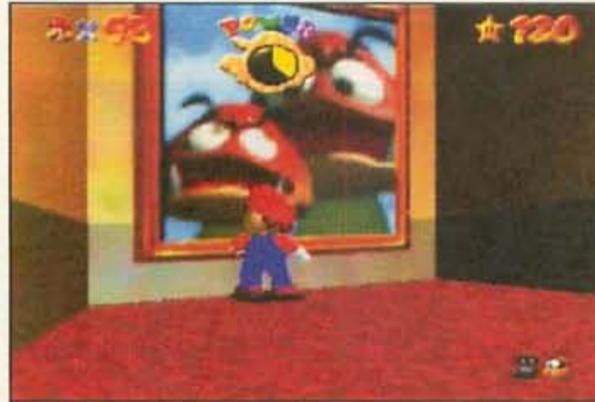
6. Zum Bömbchen laufen und die Kanone scharf machen. Bei den Pilzen zum Teleporter, dann zur Kanone.

Level 13: Gulliver Gumba

1. In die Röhre bei der niederen „!“-Plattform springen und alle Blumen platt machen (als großer Mario).

2. Als kleiner Mario läuft man bis kurz vor dem Bergsee, um hier im Kasten den Stern klar zu machen.

3. Als kleiner Mario zur Schildkröte gehen und mit ihr um die Wette laufen.



4. Alle fünf Spezialpunkte als großer Mario ablaufen und mit dem Schalter den Weg zur Plattform öffnen (im See ganz oben auf dem Berg, vor dem Durchgang zum Berggipfel, wo nur der kleine Mario durchpaßt, in einem Loch auf dem Berg gegenüber vom Bergsee beim Holzsteg, an dem Loch, wo die rollenden Kugeln herauskommen, bei der Kanone)

5. Hier beginnt man als kleiner Mario und läuft durch den Durchgang zur Kanone, um sich zwei Plattformen höher zu schießen. Über den Holzsteg zur Höhle gehen. In der Höhle acht rote Münzen sammeln.

6. Als großer Mario bis zum Bergsee laufen und per Sprungattacken den See trockenlegen. Zur nächsten Röhre gehen, als kleiner Mario wieder hinauf ins Loch springen und den Tausendfüßler besiegen.



Level 14: Tick Tack Trauma (Alle Plattformen bleiben stehen, wenn man das Level zu einer vollen Stunde betritt - nicht empfehlenswert für den dritten und vierten Stern!)

1. In der dritten Ebene zum Käfig laufen.

2. In der vierten Ebene an den Pendeln zum Stern.

3. In der zweiten Ebene auf den Sekundenzeiger springen, warten bis der Stern in Sicht kommt, dann abspringen.

4. Auf den Sekundenzeigern bis zur sechsten Ebene vordringen. Von hier auf das Fließband, im richtigen Moment auf den blauen Stein springen, um dann auf die Plattform mit dem Stern zu gelangen.



GROBI'S GAMESHOP



Täglich coole games aus Japan und Amerika



SEGA SATURN



PlayStation

05522 / 73477



Händleranfragen
erwünscht
unter
05522 / 12200



NINTENDO⁶⁴

Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax: 05522 / 75825

Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen der Hersteller



5. In der fünften Ebene ist ein Käfig. Hier muß man mit gutem Timing auf die aus der Wand kommenden Steine springen, um in den Stern im Käfig zu gelangen.

6. Alle acht roten Münzen holen.

Level 15: Regenbogen-Raserei

1. Benutzt die ersten drei Teppiche, um über einen Steg zum Piratenschiff zu gelangen, wo sich dann links der erste Stern befindet.

2. Benutzt die ersten beiden Teppiche, wie eben, und dann den rechten Teppich. Man fliegt erst einmal durch die Burg und dann wieder hinaus. Wenn ihr ein zweites mal in die Burg kommt, müßt ihr kurz auf den Tisch hüpfen, um dem Feuer zu entgehen, und dann wieder zurück auf den Teppich. Der Stern wartet schließlich ganz am Ende.

3. Benutzt Teppich 1, um über die runden Plattformen zum „Setzkasten“ mit den acht roten Münzen zu gelangen.

4. Fahrt mit Teppich 1 zu den runden Plattformen; hier die Fahne hinunter, um rechts herum auf die nächste Ebene zu kommen. Bei einer Schrägen nach oben. Nun über die Wippe zum Stern.

5. Gleicher Weg wie bei Stern 4. Bei der Schrägen geht man weiter bis zum Schalter. Diesen betätigen und schnell die Plattformen hinauf, ehe sie sich wieder umdrehen.

6. Benutzt die gleichen Teppiche, wie auf dem Weg zur Burg. Springt, wenn ihr über

den „Setzkasten“ fliegt, auf diesen hinunter. Bis oberhalb vom Bömbchen laufen (der Wind kommt von der Seite), gegen den Wind stellen und kurz hochspringen. Hierbei das Steuerkreuz schon nach einem kurzen Augenblick gegen die Windrichtung drücken. Wenn die Kanone scharf ist, zum Schiff gehen, um Mario mit der Kanone zum Stern zu schießen.

Die Schalter:



Der rote Schalter befindet sich im Extra-Level „Regenbogen-Feuerwerk“. Stellt euch in der Eingangshalle vom Schloß in die Mitte des Sonnenmosaiks am Boden und schaut dabei nach oben in die Sonne. Ihr werdet dann automatisch in ein Fluglevel gebeamt, in dessen Mitte sich der rote Schalter befindet (ab 10 Sternen).



Laßt hier für den blauen Switch Palace erst das Wasser ab

Hat man das Wasser im Burggraben abgelassen, läßt sich der blaue Schalter aktivieren (in einem Raum im Keller der mit viel Wasser und den zwei Plattformen - müßt ihr dazu die zwei Plattformen per Arschbomben versenken). Der Eingang zum Extralevel, an dessen Ende man dann den blauen Switch betätigen darf, ist ein quadratisches Loch im Boden des Burggrabens.



Da geht's zum grünen Schalter

Der grüne Schalter befindet sich in Level 6. Steuert den Dinosaurier zur Insel mit dem roten Gitterboden und der Tür. Holt euch dann die Terminator-Rüstung und springt schnell von Insel zu Insel bis zum grünen Schalter.

Die restlichen 15 Sterne:

Im Eingangsraum von Level 3 sind links und rechts zwei Nischen in der Wand. Die rechte davon (mit dem Rücken zur Tür stehend) ist der Eingang zu einem versteckten Aquarium-Level. Hier muß man mal wieder alle acht roten Münzen abgreifen.

Bowser 1. Alle acht roten Münzen; mit dem Schalter hier kann man einen Steg entstehen lassen, wodurch man sich die fehlenden zwei Münzen vom Anfang holt.

Bowser 2. Alle acht roten Münzen. Hier ist eine Münze unter dem Fahrstuhl im Käfig versteckt.

Bowser 3. Alle acht roten Münzen. Die letzte rote Münze ist unter der Treppe vor der Röhre versteckt.

Zwei Sterne sind bei Toadstools Rutschbahn (im Raum mit den Prinzessinenbildern in das rechte Bild springen) zu ergattern. Den zweiten Stern gibt's aber nur wenn man schneller als 21 Sekunden ist.



Eingang zu Toadstools Rutsche

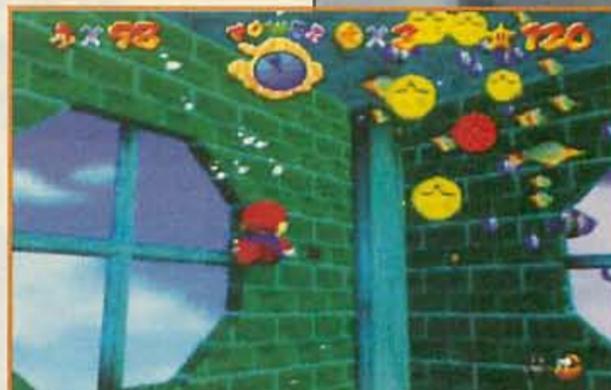
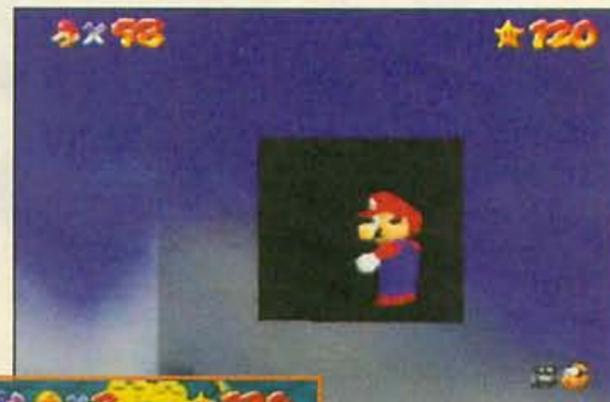
Fangt den Hasen im Keller zweimal ein (einmal nach 20 Sternen, dann wieder nach 50 Sternen) und kassiert dafür jeweils einen Stern.

Nach 20 Sternen lohnt es sich, im Keller erneut mit Toad zu quatschen: Es winkt ein zusätzliches Exemplar.

Nach 50 Sternen könnt ihr bei Toad noch einen Stern abstauben, und zwar in der ersten Etage vom Schloß.



Die Nische oben in der Wand ist der "geheime" Eingang zum 15. Level



Durch diese enge Gasse solltet ihr kriechen, um ins versteckte Aquarium-Level zu gelangen, so will es zumindest Mister Miyamoto.

Das gleiche gilt auch für einen Plausch mit dem spendablen Pilzkopf in der zweiten Schloß-Etage; ebenfalls erst nach 50 Sternen.



Nachdem ihr die 120 Sterne beisammen habt, öffnet sich vor der Burg, rechts vom Eingang, ein bislang verborgener Kanonenschacht.

Gegenüber vom Eingang zu Level 15, in der anderen Wandöffnung eben, befindet sich ein verstecktes Flug-Level. Verpaßt ihr keine der acht roten Münzen, gibt es noch ein Stern.

Wenn ihr auch im roten, grünen und blauen Switch-Palace jeweils alle acht roten Münzen eingesammelt hattet, müßte euer Kontostand nun eigentlich 120 gelbe Sterne anzeigen.

Mit dieser Kanone kann sich Mario aufs Dach vom Schloß katapultieren, wo der gute alte Yoshi und ein roter "!"-Block auf euch warten. Spricht man Yoshi an, füllt er eure Lebensanzeige, unabhängig davon, mit wieviel Leben ihr oben ankommt, auf



100 Leben auf. Außerdem könnt ihr ab jetzt ein zusätzliches Kunststück vollbringen. Nach jedem Dreifachsprung macht Mario automatisch eine Rollattacke und zieht dabei einen funkelnden Sternenschweif hinter sich her. Mario kann mit Hilfe des Flügelkäppis auch alle Stürze heil überstehen, wenn man im freien Fall den A-Knopf gedrückt hält.

Es gibt außerdem noch eine Art „Geheimraum“ zu „bewundern“, bei dem es sich aber vermutlich eher um einen Bug handeln dürfte: Fliegt mit den Flügeln vom Dach direkt zur Kanone und laßt euch nochmals aufs Dach schießen. Zielt diesmal aber in die Mitte und ganz nach oben, soweit es geht. Mit Hilfe des noch aktiven Flügelkäppis ist es nun



Seltene Begegnung: Eigentlich ist das Treffen mit Yoshi und die 100 Leben-Gabe sinnlos wie ein Kropf

Hint Shop

Lösungshilfe

Alle Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten und 24 Std. Service. Pro Lösung nur 19,95 DM.

Wir führen über 300 Komplettlösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.

Alone in the Dark 1 und 2	Fade to Black
Baphomets Fluch	Myst, Noctropolis, Lost Eden
Blazing Dragons	Resident Evil
Chronicles of the Sword	Time Commando
Creature Shock	Tomb Raider
Cyberia 1	Warhammer
"D", Evocation, Blown Away	Wing Commander 3
Discworld 1 und 2	Zork: Nemesis u. v. m.

Händleranfragen erwünscht.

Sie finden uns auch im Internet
<http://www.vo.lu/Hint-Shop>

Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314

!Ständig Neuheiten!

PC, Macintosh, Amiga
PlayStation (PSX)
und Saturn

DER SCIENCE FICTION MERCHANDISE VERSAND

HOTLINE & FAX: 02302/23252 (275896)

SONY PLAYSTATION		NINTENDO 64: (Ab 01. März)	
2 Xtreme dt.	94,95 DM	!!! Vorbestellung dringend erbeten !!!	
Command & Conquer dt.	88,95 DM	Blast Corps us.	189,95 DM
Crusader-No Remorse dt.	94,95 DM	Mario 64 (Spieleberater dt.)	29,95 DM
Destruction Derby 2 dt.	94,95 DM	Mario 64 dt.	99,95 DM
Hexen dt.	88,95 DM	Mario Kart 64 jp.	219,95 DM
NasCar Racing 96 dt.	94,95 DM	Pilotwings dt.	109,95 DM
NHL 97(EA) dt.	89,95 DM	Star Wars: Shadows dt.	149,95 DM
Porsche Challenge dt.	98,95 DM	Turok Dinosaur Hunter us.	189,95 DM
Rage Racer jp.	139,95 DM	Wave Race dt.	99,95 DM
Resident Evil II jp.	139,95 DM	Nintendo 64 (Grundgerät) dt.	399,95 DM
Soul Edge jp.	149,95 DM	Nintendo 64 + Mario dt.	489,95 DM
Syndicate Wars us.	109,95 DM	Memory Card dt.	39,95 DM
Tobal No.1 dt.	94,95 DM	Analog-Joyypad dt.	59,95 DM
Total NBA 97 dt.	98,95 DM	HF-Modulator (Antenne)dt.	49,95 DM
Twisted Metal 2 dt.	94,95 DM	SEGA SATURN: Auf Anfrage!	

JETZT ABER RAUS DAMIT: (Sonderangebote nur solange der Vorrat reicht)

Earthworm Jim PSX dt.	79,95 DM	Alien Trilogy SAT us.	69,95 DM
Poed PSX dt.	79,95 DM	Darkstalkers PSX dt.	79,95 DM
Stretracer PSX dt.	79,95 DM	Firo & Klawd PSX dt.	79,95 DM
Tunnel B1 PSX dt.	79,95 DM	Mario 64 N64 us.	129,95 DM
Wipe Out 2097 PSX dt.	79,95 DM	Motor Toon G.P. II PSX dt.	79,95 DM
X-Com 2: Terror PSX dt.	79,95 DM	NHL Powerplay 96 PSX us.	59,95 DM

PC - CD - ROM auf Anfrage, Toptitel ab Lager lieferbar !

Besuchen Sie eines unserer Ladenlokale. Sie finden uns in:

58452 Witten, Breddestr. 38
Tel & Fax: 02302/51767

44629 Herne, Bahnhofstr. 92
Tel & Fax: 02323/55034

ÜBRIGENS... Wir führen auch:

VIDEOS z.B.: Mangas, Splatters, Horror (Strong uncut!), Star Trek (Voyager, Deep Space 9, Classic)	TRADING- & GAME CARDS z.B.: Magic-The Gathering (Visions) Star Wars, Star Trek etc.	SCIENCE FICTION MERCHANDISING z.B.: Modellbausätze, Figuren, T-shirts etc.
---	--	--

Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Hardware, Neuheiten, Importe, Zubehör und Preisliste auf Anfrage! Importe sind spätestens zwei Tage nach Veröffentlichung bei uns zu haben. Porto, Verpackung in Sicherheitstasche und Nachnahme 10,00 DM + 3,00 DM Zahlkartengebühr. Porto, Verpackung in Sicherheitstasche bei Vorkasse nur 7,00 DM. Händleranfragen erwünscht!!!

PS: Bitte nutzen Sie unseren unverbindlichen Rückrufs-service (ab 300,- Bestellwert versandkostenfrei.) bei Reservierungen bzw. Vorbestellungen rufen wir Sie nach Erscheinen des Artikels zurück und informieren Sie über den jeweiligen Preis. (UNVERBINDLICH!!!)

VIRTUAL WORLD

TOP-4

Versand und Laden
Hackstraße 30
70190 Stuttgart
Tel. 07 11-2 62 42 09

! ! ! ACHTUNG ! ! !

Super Nintendo, Saturn, Playstation

Jetzt auch die neuesten PC - Hits!

- ★ Die neuesten Games sofort lieferbar
- ★ Jede Menge Importspiele aus den USA + Japan
- ★ Sonderangebote zu Wahnsinnspreisen für alle Systeme
- ★ Ältere Titel zu Minimalpreisen ab 29,- DM
- ★ Rollenspiele u. Strategiespiele, die man sonst vergeblich sucht
- ★ An- und Verkauf von Gebrauchtspielen
- ★ Amerikanische Game-Magazine
- ★ Ehrliche Beratung + Blitzversand

Sonderangebotslisten gegen frankierten Rückumschlag



möglich, auf dem Schrägdach direkt unter der Turmspitze zu landen und durch die Mauer des Turms zu springen (gelingt nicht immer).



Hui! Mario beginnt nach 120 Sternen ein wenig zu funkeln

Ein letzter großer Trick soll auch nicht unerwähnt bleiben: Mit viel Geduld könnt ihr bei Bowser 1 quasi unendlich Leben holen. Jedesmal wenn Bowser Feuer spuckt, hinterläßt der Feuerstrahl ja eine Münze. Auf diese Münzen kommt es an! Bekämpft Bowser nicht, sondern weicht immer schön aus und laßt ihn solange Feuer spucken, bis ihr hier Hundert Münzen eingesammelt habt. Danach erscheint vor Marios Lebensanzeige ein großes "M". Ab jetzt erhöht sich euer Zählerstand mit jedem verlorenen Leben und umgekehrt; der Lebenszähler ist jetzt sozusagen andersherum gepolt.

Sony Playstation

Baphomets Fluch

Michael Schlothauer aus Ganderkesee-Schierbroh oder einem anderen Ort in der Norddeutschen Tiefebene, der so ähnlich klingt, hat sich trotz Sonys Spielanleitung, in der beharrlich der englische Titel *Broken Sword* verwendet wird, nicht beirren lassen und sein Vorweihnachtsgeschenk vom letz-

- ten Jahr bereits durchgespielt:
- Hebt die Zeitung vor der Laterne auf, nachdem ihr wieder aufgestanden seid.
- Geht jetzt zu dem Bauarbeiter.
- Beantwortet die Fragen, die Rosso euch stellt mit 'Ja'.
- Wenn ihr aus dem Café rauskommt, redet mit Nico.
- Sprecht daraufhin mit dem Bauarbeiter und gebt ihm die Zeitung.
- Benutzt dann den Werkzeugkasten im Zelt und geht beim Café durch den Bogengang.
- Benutzt den Kanaldeckelheber mit dem Kanaldeckel und steigt in die Kanalisation.
- Nehmt die rote Nase, geht dann weiter und hebt Taschentuch und Stoffetzen auf.
- Klettert die Leiter hoch, redet mit dem Pförtner zeigt ihm die Karte. Sprecht über alle Themen (über den Stoffetzen und dann über die Jacke).
- Benutzt das Telefon neben dem Sandhaufen und ruft Nico an.
- Geht jetzt nach rechts raus zur Rue Jarry.

Rue Jarry:

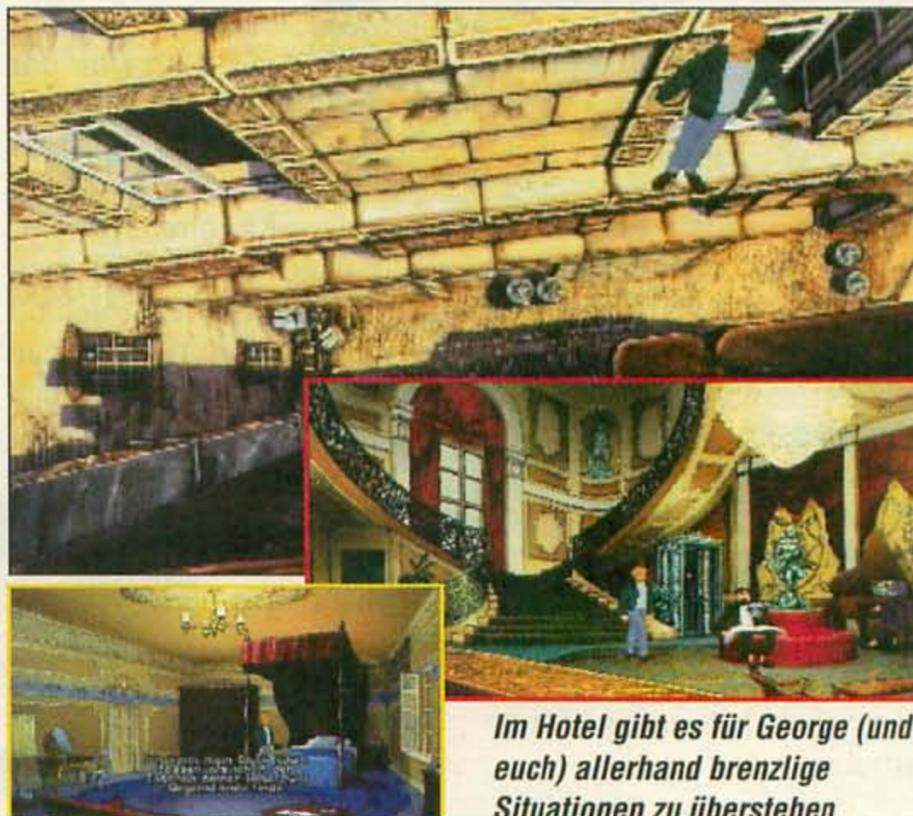
- Redet mit der Blumenverkäuferin und benutzt die Tür.
- Redet mit Nico und zeigt ihr die Sachen, die ihr gefunden habt.
- Verläßt die Wohnung und schlappt zum Kostümverleih.

Kostümverleih:

- Sprecht mit dem Mann und zeigt ihm das Taschentuch und

- dann das Foto.
 - Geht zurück in Nicos Wohnung.
- Rue Jarry:
- Sprecht mit Nico und fragt sie dann nach dem Telefon.
 - Ruft Todryk an und redet über das Foto.
 - Verläßt die Wohnung und

- chef weg ist, den Schlüssel und geht die Treppe hinauf.
- Benutzt den Schlüssel mit der ersten Tür, öffnet das Fenster und klettert raus.
- Geht durch das andere Fenster wieder ins Innere und benutzt sofort die Eingangstür.
- Wenn ihr aus dem Schrank herauskommt, benutzt die



Im Hotel gibt es für George (und euch) allerhand brenzlige Situationen zu überstehen

- fahrt ins Hotel Ubu.
- Hotel Ubu:
- Geht ins Hotel hinein, lauft durch die Empfangshalle durch und benutzt den Schlüssel der grünen Tafel.
- Redet mit dem Empfangschef und zeigt ihm das Foto.
- Plauscht jetzt mit der Dame am Klavier. Zeigt ihr aber bevor ihr über den Schlüssel redet das Foto.
- Nehmt, sobald der Empfangs-

- Hose auf dem Bett.
- Geht wieder in die Empfangshalle zurück und redet mit dem Empfangschef über den Ausweis.
- Befragt jetzt die Dame am Klavier über den Ausweis.
- Habt ihr das Dokument erhalten geht ihr wieder oben ins erste Zimmer hinein. Klettert aus dem Fenster und werft es in die Gasse (wenn ihr dies nicht tut, töten euch die beiden Typen, die draußen vor dem Hotel stehen).
- Verläßt jetzt das Hotel. Nachdem ihr durchsucht worden seid könnt ihr in die Seitengasse gehen.
- Daraufhin gelangt man automatisch in Nicos Wohnung zurück. Redet mit ihr, verläßt dann die Wohnung und begeben euch ins Museum.



Museum:

- Untersucht die Vitrine in der Mitte des Raumes.
- Fahrt zurück zu Nicos Wohnung. Redet mit ihr, ver-

läßt die Wohnung wieder und düst direkt zum Airport und von da aus nach Lochmane.

Lochmane:

- Redet mit dem Jungen vor der Bar. Er läßt sich die Hand geben (hat aber keine Auswirkungen auf das Spiel).
- Geht in die Bar, quatscht mit dem Barkeeper, mit dem Mann in der Ecke und dann mit dem Mann im schwarzen Anzug.
- Klaut dem Mann im schwarzen Anzug den Draht; redet mit Fitzgerald und dann mit Maguire.
- Geht wieder rein und redet erst mit Pat, dann mit Fitzgerald.



Amis sind hier keine gerngesehenen Gäste

- Verläßt die Bar und spricht mit Maguire.
- Benutzt jetzt den Stromkasten, den der Wagen zerstört hat.
- Spricht in der Bar mit dem Barkeeper und bestellt ein Bier. Gebt ihm die Visitenkarte.



- Nehmt das grüne Handtuch mit, wenn Pat den Arm hebt.
- Benutzt den Draht mit der Steckdose neben dem Barkeeper.
- Geht in den Keller und benutzt den Hebel an der Wand.
- Lauft wieder nach draußen und benutzt die Falltür auf dem Gehweg wenn Kahn weg ist. Geht dann nochmal runter in den Keller.
- Jetzt marschier ihr draußen den kleinen Pfad entlang.
- Mit dem Mann am Heuwagen reden. Benutzt den Heuwagen, wenn er gegangen ist.
- Benutzt den Kanaldeckelheber mit dem Loch gleich links neben Georges Hand, wenn ihr auf dem Heuwagen steht, und klettert über die Mauer.
- Geht zur Leiter. Benutzt

schnell den Pflug, wenn die Ziege euch umgerannt hat. Sie verfängt sich daraufhin im Pflug. Jetzt könnt ihr die Leiter hinabsteigen.

- Nehmt die Tüte, die auf dem Tisch steht.
- Benutzt die Statue, die am Boden links neben der Tür steht. Hebt sie wieder auf und

benutzt den Gips mit dem Loch im Boden.

- Geht jetzt in den Keller der Bar zurück und benutzt den Wasserhahn. Benutzt dann das Handtuch zweimal mit dem Wasserhahn wenn das Wasser läuft. Geht jetzt wieder schnell ins Schloß und benutzt das Handtuch mit dem Gips auf dem Boden (muß allerdings schnell gehen, da das Handtuch sonst wieder trocknet).
- Hebt den Gipsabdruck auf und benutzt ihn mit dem Kasten über der Statue.
- Geht durch die Tür, ihr gelangt wieder automatisch in Nicos Wohnung. Verläßt sie und geht ins Museum. Redet dort mit Andre und fährt dann zur Polizei. Redet hier mit dem Polizisten und setzt danach eure Tour ins Hospital fort.



Hospital:

- Redet mit der Frau am Computer. Beantwortet die Frage mit 'Ja' und zeigt ihr die Visitenkarte.
- Geht den linken Korridor entlang und spricht mit dem Typ an der Bohnermaschine.

Wial



Versand Service GmbH

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

WIAL SHOP KASSEL:

Fünfensterstraße 9
 Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 18⁰⁰
 Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

WIAL SHOP AUGSBURG:

Karolinenstr./Ecke Karlstr.
 Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ u. 13³⁰-18⁰⁰
 Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

SONY Playstation

- ADVENTURES OF LOMAX KD 89,90
- ALIEN TRILOGY DA 79,90
- ANDRETTI RACING DA 79,90
- AREA 51* DA 85,90
- A-TRAIN* DA 99,90
- BAPHOMET'S FLUCH KD 89,90
- BEDLAM DA 89,90
- BEYOND THE BEYOND* DA 89,90
- BLACK DAWN* DA 89,90
- BLAM! MACHINEHEAD DA 89,90
- BLAZING DRAGONS DA 79,90
- BREAKPOINT TENNIS DA 79,90
- BROKEN HELIX* KD 99,90
- BUBBLE BOBBLE 2 DA 79,90
- BUST A MOVE 2: THE ARCADE DA 69,90
- CASPER KD 89,90
- CRASH BANDICOOT DA 89,90
- CHRONICLES OF THE SWORD DA 89,90
- COMMAND & CONQUER KD 99,90
- COOL BOARDERS* KD 85,90
- CROW: CITY OF ANGELS* DA 85,90
- CRUSADER - NO REMORSE* KD 85,90
- DARKSTALKERS DA 79,90
- DAVIS CUP TENNIS DA 85,90
- DEATHDROME* DA 85,90
- DESCENT DA 79,90
- DESTRUCTION DERBY 2* DA 99,90
- DISCWORLD KD 89,90
- DISRUPTOR DA 85,90
- EARTHWORM JIM DA 75,90
- ESPN EXTREME GAMES DA 79,90
- EXHUMED* DA 89,90
- FADE TO BLACK KD 85,90
- FIFA SOCCER 97 KD 85,90
- FIRO & KLAWD DA 89,90
- FLOATING RUNNER DA 85,90
- FORMULA 1 DA 99,90
- GALAXIAN 3* DA 89,90
- GALAXY FIGHT* DA 59,90
- GEX DA 65,90
- GRID RUN* DA 89,90
- HARDCORE 4x4 DA 85,90
- HEXEN DA 89,90
- HYPER FINAL MATCH TENNIS DA 79,90
- INTERNATIONAL MOTO X DA 85,90
- INT. SUPER STARS SOCCER DELUXE* DA 85,90
- INTERNATIONAL TRACK & FIELD DA 89,90
- IRON & BLOOD DA 85,90
- JUPITER STRIKE DA 59,90
- KONAMI OPEN GOLF DA 85,90
- KILLING ZONE DA 79,90
- LAST DYNASTY* DA 89,90
- LEGACY OF KAIN DA 89,90
- LOST VIKINGS 2* KD 89,90
- MADDEN 97 DA 85,90
- MAGIC CARPET KD 39,90
- MAGIC THE GATHERING* KD 89,90
- MAYHEM* DA 99,90
- MEGA MAN X3* DA 85,90
- MOTOR TOON GRAND PRIX 2 DA 85,90
- MYST KD 85,90
- NAMCO PRIME GOAL SOCCER DA 85,90
- NAMCO MUSEUM PIECE VOL. 2 DA 89,90
- NAMCO SMASH COURT TENNIS DA 85,90
- NASCAR RACING 96* DA 89,90
- NBA JAM EXTREME DA 85,90
- NBA JAM TOURNAMENT EDITION DA 59,90
- NBA HANGTIME* DA 89,90
- NBA LIVE 96 DA 49,90
- NBA LIVE 97 DA 85,90
- NEED FOR SPEED KD 89,90
- NFL QUARTERBACK CLUB 97 DA 79,90
- NHL HOCKEY 97 DA 85,90
- ONSIDE SOCCER DA 85,90
- OLYMPIC GAMES DA 79,90
- OLYMPIC SOCCER DA 79,90
- PANDEMONIUM DA 89,90
- PENNY RACERS DA 85,90
- PGA TOUR GOLF 96 DA 49,90
- PGA TOUR GOLF 97 DA 85,90
- PITBALL* DA 85,90
- PORSCHE CHALLENGE* KD 95,90
- POWER MOVE PRO WRESTLING DA 85,90
- PROJECT OVERKILL DA 85,90

SONY Playstation

- RAGE RACER* KD 99,90
 - RAGING SKIES KD 99,90
 - RAYMAN KD 85,90
 - REBEL ASSAULT 2* DA 95,90
 - RESIDENT EVIL DA 85,90
 - RIDGE RACER REVOLUTION DA 95,90
 - R.I.O.T.* DA 85,90
 - ROAD RASH DA 85,90
 - ROBOTRON X* DA 89,90
 - SAMPRAS EXTREME TENNIS DA 79,90
 - SHOCKWAVE ASSAULT DA 85,90
 - SIM CITY 2000 KD 95,90
 - SKELETON WARRIORS DA 79,90
 - SOVIET STRIKE KD 85,90
 - SPACE HULK DA 75,90
 - SPACE JAM* KD 85,90
 - SPOT GOES TO HOLLYWOOD DA 85,90
 - STAR GLADIATOR DA 89,90
 - STEEL HARBINGER DA 89,90
 - STREET FIGHTER ALPHA 2 DA 85,90
 - STREET FIGHTER - THE MOVIE DA 59,90
 - SUIKODEN* KD 99,90
 - SUPER SONIC RACERS DA 85,90
 - TEKKEN 2 DA 99,90
 - TEMPEST X3* DA 85,90
 - THE DIVIDE: ENEMIES WITHIN* DA 85,90
 - TIME COMMANDO DA 85,90
 - TILT! DA 79,90
 - TOMB RAIDER KD 89,90
 - TOP GUN DA 85,90
 - TOSHINDEN DA 89,90
 - TRANSPORT TYCOON* DA 99,90
 - TRASH IT* DA 85,90
 - TRUE PINBALL* DA 85,90
 - TUNNEL B1 DA 85,90
 - VICTORY BOXING* DA 79,90
 - VIRTUA GOLF DA 89,90
 - VIRTUA TENNIS* DA 85,90
 - WARHAMMER: SCHATTEN DER RATTE KD 85,90
 - WING COMMANDER 3 KD 89,90
 - WIPE OUT 2097 DA 95,90
 - WORMS DA 89,90
 - WWF IN YOUR HOUSE DA 85,90
 - X2 DA 85,90
 - X-COM: TERROR FROM THE DEEP KD 99,90
 - X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM* DA 89,90
 - ZORK NEMESIS KD 85,90
-
- ACTION REPLAY 1 SONY PSX DA 69,90
 - ANALOG JOYSTICK SONY PSX DA 119,90
 - ANTENNENKABEL SONY PSX DA 49,90
 - EURO SCART KABEL SONY PSX DA 69,90
 - JOYPAD SONY PSX DA 59,90
 - JOYPADVERLÄNGERUNG SONY PSX DA 29,90
 - LINK KABEL SONY PSX DA 49,90
 - MAD CATZ LENKRAD SONY PSX DA 149,90
 - MAUS SONY PSX DA 59,90
 - MEMORY CARD (DATEL) SONY PSX DA 49,90
 - MEMORY CARD (SONY) SONY PSX DA 49,90
 - MEMORY CARD 8MB/120 BLOCKS DA 69,90
 - NETZKABEL SONY PSX DA 19,90
 - PLAYSTATION GRUNDGERÄT (PAL) DA 399,00
 - PREDATOR LICHTPISTOLE SONY PSX DA 69,90
 - RGB SCART KABEL SONY PSX DA 29,90
 - TASCHE + MEMORY CARD + JOYPAD DA 89,90

NINTENDO64 (März)

- NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL) DA 429,90
 - ANTENNENKABEL N64 DA 55,90
 - MEMORY CARD 1 MB N64 DA 65,90
 - JOYPAD JT 376 TRIDENT N64 DA 59,90
 - JOYPAD JT 377 TRIDENT PRO N64 DA 65,90
 - JOYPADVERLÄNGERUNG N64 DA 29,90
-
- GOEMON 5 N64** KD 139,90
 - INT. SUPER STAR SOCCER N64** DA 139,90
 - PILOTWINGS N64 KD 119,90
 - SUPER MARIO N64 KD 95,90
 - SUPER MARIO N64 SPIELEBERATER KD 24,80
 - STAR WARS: SHAD. O. T. EMPIRE KD 139,90
 - TUROK N64** KD 129,90
 - TUROK N64 ENGL. VERSIONS E 139,90
 - WAVERACER N64 KD 89,90

KD = KOMPLETT DEUTSCH, DA = DEUTSCHE ANLEITUNG, * = VORANKÜNDIGUNG
 Preisirrtümer + Druckfehler vorbehalten, Lieferung nur, solange der Vorrat reicht.
 Mindestbestellwert: 30 DM; Versandkosten: Nachnahme 9.90 DM, Vorkasse 8.00 DM,
 Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Eurocheck möglich.
 Software ab 200 DM (Warenwert der Sendung) im Inland versandkostenfrei !!!
 FORDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3.00 DM RÜCKPORTO AN - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

- Benutzt den Stecker links neben dem Wasserspender; benutzt die rote Tür, nachdem der Bohnermann den Stecker wieder reingesteckt hat.
- Wenn ihr den Arztkittel anhabt benutzt den zweiten Gang links (Cursor in Fensterhöhe).
- Sprecht mit dem Patienten in der Mitte und dann mit dem Patienten ganz vorne (rechts).
- Lauft jetzt rechts um die Ecke. Ein Patient hält euch auf und fordert euch auf, seinen Blutdruck zu messen. Wenn ihr nach dem Blutdruckmessen wieder dort langgeht, passiert das gleiche immer wieder und wieder...
- Geht in den Empfang zurück und redet mit dem Arzt, der dort steht. Besucht dann wieder Station J2.
- Unterhaltet euch nicht mit Patient Nr. 3, sondern mit Benour. Gebt ihm das Meßgerät und redet darüber. Sagt ihm, er soll es bei Eric Sopmash (der zweite) benutzen.
- Geht jetzt rechts um die Ecke und dann durch die Tür.
- Danach gelangt ihr automatisch in Nicos Wohnung; redet mit ihr und geht ins Museum.

Museum:

- Sprecht mit dem Hausmeister und dann mit Andre.
- Benutzt jetzt den Metallstab und öffnet das Fenster; sobald der Hausmeister das Fenster zumacht, den Sarkophag benutzen.
- Wenn ihr aus dem Sarkophag rauskommt, benutzt den Totempfahl (macht ihr das nicht, seid ihr tot).
- Ihr kehrt automatisch wieder zu Nicos Wohnung zurück; erzählt ihr was und fährt nochmal zum Museum. Redet mit André und geht dann zum Airport und von da aus zur Villa de Vasconcellos.

Villa de Vasconcellos:

- Befragt den Gärtner und geht nach links zu dem Fenster, wo der Schlauch rauskommt.
- Benutzt das Blutdruckmeßgerät mit dem Schlauch.
- Geht jetzt ins Haus und benutzt die Rüstung.
- Geht in den Gang, der hinter

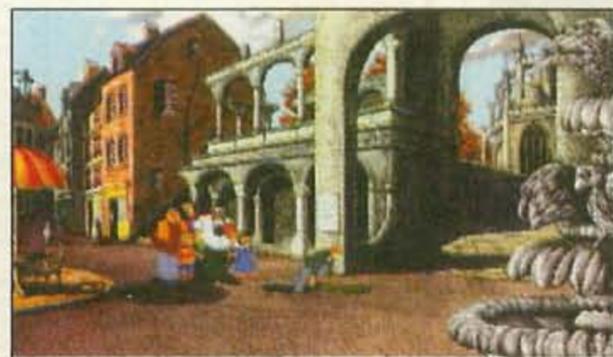
- euch liegt. Wenn die Hunde bellen, die Rüstung nochmal benutzen.
- Ist der Gärtner weg, lauft ihr die Treppe hoch und redet mit der Gräfin.
- Untersucht das Stehpult und das Schachbrett.
- Untersucht (mit der O-Taste) die Kerze an der Decke und redet mit der Gräfin.
- Setzt, sobald das Schachbrett erscheint, den Läufer von oben auf das erste Feld. Laßt das zweite Feld frei. Plaziert den Springer auf dem dritten Feld, und den König auf dem vierten Feld.
- Jetzt kehrt ihr wieder zu Nicos Wohnung zurück; verlaßt sie und geht nach Montfaucon.

Montfaucon:

- Redet zuerst mit dem Jongleur, danach mit dem Polizisten. Zeigt ihm die Clownsnase und geht dann erneut zum Jongleur.
- Wenn der Jongleur weg ist, könnt ihr den Kanaldeckelheber mit dem Kanaldeckel benutzen und in die Kanalisation steigen.



- Benutzt den Kanaldeckelheber mit dem ersten Wandbild.
- Benutzt jetzt zweimal hintereinander das Loch in der Wand.
- Benutzt dann die Winde auf dem Boot. Hebt die Kette auf und benutzt sie mit dem Loch in der Wand. Benutzt danach erneut die Winde auf dem Boot.



Touristen können extrem auf die Nerven gehen



- Lauft jetzt durch die Öffnung und untersucht die hell erleuchtete Stelle in der Bildschirmmitte (geht noch nicht die Treppe runter, sonst seid ihr tot).
- Untersucht das Loch nochmals. Wenn die Leute weg sind, könnt ihr die Treppe runter.
- Benutzt das Dreibein mit dem Sockel in der Mitte vom Kreis und danach den Diamant mit dem Dreibein auf dem Sockel.
- Jetzt befindet ihr euch wieder automatisch in Nicos Wohnung. Verlaßt sie und geht zum Airport und von da nach Marib.

Marib:

- Redet mit dem kleinen Jungen und zeigt ihm zweimal den Ball.
- Sprecht mit der Frau, die eine grüne Bluse anhat.
- Mit dem Mann unterhalten, der die gelbe Jacke anhat.
- Geht ganz nach rechts und dann die Treppe rauf.
- Redet mit dem Mann, der bei den Teppichen steht und gebt ihm die Streichholzschachtel.
- Lauft die Treppe hoch und parliert mit Ultar. Zeigt ihm außerdem das Foto.
- Benutzt die Tür und untersucht das Schild. Wendet euch dann wieder Ultar zu.
- Geht zurück zum Marktplatz und untersucht den Mann links neben euch (mit der O-Taste).
- Sprecht jetzt Nejo an und gebt ihm den Ball.
- Redet dann auch mit dem

Kebab Mann.

- Geht zu Nejo und unterhaltet euch wieder mit ihm.
- Geht jetzt zurück in die Bar und gebt dem Manager die Kebab-Klobürste.
- Benutzt hier den Schlüssel mit der Toilettentür.

- Benutzt den Schlüssel mit dem Endloshandtuchspender rechts neben der Tür. Benutzt den Spender daraufhin nochmals.
- Geht zurück zu Nejo und untersucht die Katze. Benutzt die Klingel, die rechts neben Nejo auf dem Tisch liegt. Hebt dann die Statue, die die Katze umgeworfen hat, auf.
- Benutzt die Statue mit dem Taschentuch. Redet dann mit Duane und gebt ihm selbige Statue.



- Sprecht mit Ultar und gebt ihm das Geld. Auf dem Marktplatz erneut mit Ultar reden und ihm das Handtuch geben.
- Benutzt zuerst den Baum, dann den Ast mit dem Handtuch und anschließend den verknoteten Ast mit dem Felspalt in der Mitte des Bildschirms. Klettert nun runter.



- Untersucht das Loch im Felsen und benutzt dieses.
- Geht in die Höhle. Haltet euch dabei links und untersucht die Leiche.
- Untersucht erst (mit der O-Taste) das rechte Wandbild und dann das linke.
- Beantwortet die Fragen, die Kahn euch stellt, in folgender Reihenfolge: Wahrheit, Lüge, Wahrheit, Mann.
- Benutzt den Buzzer, sobald der Cursor erscheint (geht nur ein Stück auf dem Bildschirm runter und wartet kurz). Wenn ihr Kahn den Elektroschock gegeben habt, dann springt schnell die Klippe runter.
- Ihr landet daraufhin mal wieder in Nicos Wohnung. Von hier aus geht es nach Montfaucon.

Montfaucon:

● Betretet die Kirche und untersucht die Statue (mit der O-Taste) und benutzt dann die Linse mit der Schriftrolle.



● Klönt jetzt mit dem Priester, zeigt ihm den Kelch und laßt ihn polieren. Sprechet ihn danach sofort nochmal an.
● Untersucht das rechte Grabmal und geht dann ins Museum. Quatscht mit André und geht nach Baphomet Site.

Baphomet Site:

● Geht durch die Tür und benutzt im Keller die rechte Tür.
● Redet jetzt mit dem Pförtner und benutzt dann den Schlüssel bei der Toilettentür.
● Untersucht hier den grossen Heizkessel.

● Untersucht auch das Waschbecken, hebt dann die Seife vom Waschbecken auf, benutzt die Seife mit dem Schlüssel, den Gips mit der Seife und dann die Seife mit dem Wasserhahn. Jetzt könnt ihr die Toilette verlassen.

● Untersucht den Schalter für die Heizung (mit O-Taste) und redet mit dem Pförtner. Gebt ihm den echten Schlüssel und benutzt dann den Schalter für die Heizung.

● Geht hinaus, wenn der Pförtner die Handschuhe anhat und benutzt den Gipschlüssel mit dem Farbeimer. Da es nicht funktioniert, benutzt ihr im Keller das Telefon.

● Lauft ins Freie und redet mit dem Bauarbeiter über das Telefon. Benutzt dann den Gipschlüssel mit dem Farbeimer.

● Marschiert wieder rein und belabert den Pförtner; benutzt den echten Schlüssel mit der Toilettentür.

● Benutzt jetzt den Gipschlüssel mit dem echten Schlüssel.

Geht dann zum Pförtner und gebt ihm den Gipschlüssel.

● Verwendet jetzt den echten Schlüssel bei der linken Tür. Da es nicht funktioniert, müßt ihr wieder mit Komplizin Nicole telefonieren.

● Danach könnt ihr endlich, wenn ihr wieder im Keller

seid, den echten Schlüssel für die linke Tür verwenden.

● Benutzt jetzt den Kelch mit dem bunten Halbkreis am Boden.

● Von Nicoles Wohnung fährt ihr again zum Airport und fliegt von dort aus nochmal nach Spanien.



HTTP://WWW.ROBY-ROB.DE

NEW PSX

SONY PLAYSTATION

INKL. 2 CONTROLLER	399,00
PSX UMBAU (US/JP)	129,95
RESIDENT EVIL 2 (JP)	159,95
AREA 51	89,95
BATMAN FOREVER	89,95
BEDLAM	89,95
BLACK DAWN	89,95
BLOOD OMEN	89,95
COOL BOARDERS	89,95
COMMAND & CONQUER	89,95
COOL SPOT 3	89,95
DESTRUCTION DERBY 2	89,95
DEATHTRAP DUNGEON	89,95
DISTRUPTOR	79,95
DARK FORCES	89,95
NASCAR RACING	99,95
EXTREM GAMES 2	89,95
EXHUMED	99,95
FIFA 97	79,95
HEXEN	89,95
INCREDIBLE HULK	89,95
INT. S. STAR SOCCER	89,95
JET MOTO	99,95
MECH WARRIOR	89,95
NANOTEK WARRIOR	99,95
NHL 97	79,95
NBA 97	89,95
PLAYER MANAGER	79,95
PITFALL 3D	89,95
POWER M. WRESTLING	89,95
STREET RACER	89,95
RAGE RACER (JP)	139,95
REBEL ASSAULT 2	89,95
SUIKODEN	89,95
SPACE JAM	89,95
SOUL EDGE (JP)	159,95

TIN PAN ALLEY 89,95
TRANSPORT TYCOON 89,95
TOSHIDEN 3 (JP) 129,95
TOBAL NO.1 89,95
THE CROW 89,95
TWISTED METAL 2 89,95
TEMPEST 2000 89,95
TOMB RAIDER 78,95
VR POOL 89,95
WARHAMMER 89,95
WING COMMANDER 4 99,95

MEMORY CARD 39,95
MEMORY CARD 360 109,95
CONTROLLER1 39,95
RGB KABEL 39,95
FLIGHT STICK 129,95
PREDATOR GUN 69,95
HF ADAPTER 49,95

SPACY SATURN

BEDLAM	89,95
BUG TOO	89,95
BLACK DAWN	89,95
DARK SAVIOR	89,95
DRAGON FORCE	89,95
NFL 97	89,95
SONIC 3D	89,95
SOVIET STRIKE	89,95
VIRTUA COP 2	149,95
TOSHIDEN URA	89,95

ROBY/ROB SHOP

① DAHLMANNSTRASSE 1A 10629 BERLIN [S-BHF CHARLOTTENBURG] TEL. (030) 327 01 956 FAX (030) 324 96 63

② VOIGTSTRASSE 39 10247 BERLIN FRANKFURTER ALLEE ECKE PLAZA CENTER TEL. 422 56 506

GAMEROY SPIELE AB 19,95
GAMEROY POCKET AB 119,95

PREISSTÄRKE VORBEHALTEN

MARKUS GAMESHOP

Playstation	379,-	Destruction Derby 2	89,90
Soviet Strike	89,90	Formel 1	109,90
Sim City 2000	89,90	Tekken 2	89,90
FIFA Soccer 97	89,90	Need for Speed	79,90

Ab März Nintendo 64 Pal
Bestellungen bis 21.00 Uhr
Tel. 0172/7121675 Fax: 07156/8502

Nintendo 64

Nintendo 64 dt. Grundgerät ab März
N 64 RGB-Umbau+Hifi+Booster
(Top Bild)+USA/Jap. Umrüstung 99,99DM
Joypadverlängerung 2m 29,99DM
Spiele zB.Mario,Wave Race..ab 99,99DM

Scart-Umschalter

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

Umbau, Tuning

Playstation dt,jp,us mit Chip	99,99DM
Saturn dt,jp,us 50/60Hz	99,99DM
Super NES dt,jp,us 50/60Hz	99,99DM
Sega SMD dt,jp,us 50/60Hz	75,75DM
Jaguar 50/60Hz	75,75DM
Neo Geo, CD dt,jp,us 50/60Hz	99,99DM

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten
Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583

HARDWARE
SOFTWARE
SERVICE
HARDWARE-TUNING
REPAIR-SHOP



(02622)83517

Anschlußkabel

NEU! Sony RGB BESSER!!!	49,99DM
N64 S-VHS Kabel+Hifi	89,99DM
Sega Saturn RGB-Kabel + Hifi	49,99DM
SNES RGB-Kabel + Hifi	49,99DM
Neo Geo, CD-Kabel Stereo	49,99DM
Mega Drive1,2 RGB Stereo	49,99DM
Hifi Adapter für RGB-Kabel	39,99DM
Jaguar RGB-Kabel+Hifi	39,99DM

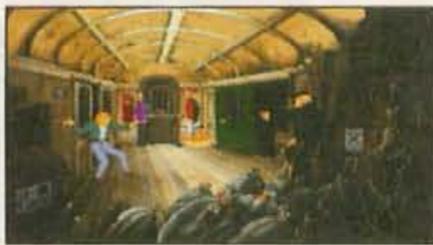
Probleme mit dem Anschluß der Konsole an Ihren Monitor ?? Adapterkabel für fast alle Commodore, Philips Monitore u. a. Hersteller 49,99DM

Villa de Vasconcellos:

- Spaziert durch den Garten zum Mausoleum und benutzt dort den Stab mit dem Fenster.
- Benutzt nun den Stab mit dem Taschentuch, dann mit der brennenden Kerze und dann mit der Kerze unter der Decke. Geht daraufhin ins Haupthaus.
- Nehmt den Spiegel aus dem Abstellraum links neben der Tür mit.
- Geht die Treppe rauf, redet mit der Gräfin und zeigt ihr den Schlüssel aus der Kerze.
- Betretet nochmal das Mausoleum, holt die Bibel und gebt sie der Gräfin.
- Geht in den Garten, redet mit Lopez, zeigt ihm den Schlüssel aus der Kerze und fragt ihn, ob er jetzt weiß, wie man den Brunnen findet.
- Lauft nach links und untersucht den Strauch unter den beiden Fenstern. Zeigt dann Lopez die Wünschelrute.
- Untersucht den Löwenkopf, wenn ihr im Brunnen seid und benutzt ihn danach. Untersucht jetzt noch schnell den Steinhäufen am linken Ende des Bildschirms (wenn ihr stehenbleibt fällt euch der Löwenkopf aufs Haupt, und ihr fühlt euch sehr matt.)
- Benutzt jetzt den Spiegel mit der Brunnenwand in der Mitte des Bildschirms.
- Benutzt dann noch den Schlüssel aus der Kerze mit der Tür, die ihr im Licht des Spiegels gesehen habt.
- Betretet den Raum. Jetzt kommt ihr wieder in Nicoles Wohnung raus, von wo aus ihr dann zum Airport und weiter nach Bannockburn fahrt.

Bannockburn:

- Sprecht mit Nico und dann mit der alten Frau.
- Verläßt jetzt das Abteil. Wenn der Schaffner weg ist, geht ihr wieder aus dem Abteil raus.
- Betretet dann das Abteil links nebenan. Unterhaltet euch mit dem Mann, der hier sitzt und benutzt das Fenster.
- Verläßt das Abteil wieder und geht nach links bis zum Ende des Zuges.
- Nachdem ihr Guido getroffen habt, könnt ihr in euer Abteil zurück. Redet mit dem Mann im Abteil nebenan, wenn Nico verschwunden ist.
- Benutzt das Fenster, klettert raus und geht nach rechts bis zum Ende des Zuges (wenn ihr nach links geht, seid ihr tot.)



- Klettert die Leiter runter und benutzt die Tür.
- Sobald der Cursor erscheint, die Notbremse links neben George betätigen, sonst droht erneut das vorzeitige Aus.
- Geht rechts durch die Tür wieder raus. Wenn Nicole von ihren Fesseln befreit ist, nehmt ihr die linke Tür.
- Betretet die Kirche und untersucht viermal hintereinander den Schutthaufen im Hof.
- Benutzt jetzt zweimal nacheinander die Zahnradanordnung (nicht das große Rad, sondern das rechts daneben).
- Benutzt erst das kleine, dann das große Zahnrad mit der

Statue; benutzt dann noch die Kurbel mit der Statue.

- Geht durch die Tür und lauft mit Nicole den Gang entlang.
- Benutzt, nachdem ihr die Templer belauscht und mit ihnen geredet habt, im Vorraum die Fackel links neben euch.



! Flinke Finger

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

Super Nintendo

Donkey Kong Country 3

Erfreulicherweise gibt es auch zu diesem Nintendo-Megahit bereits einige frohe Botschaften zu vermelden. Patrick Fabri (der diesmal sogar seinem DKC-Konkurrenten F. Häckert um eine Woche zuvor gekommen ist) verdanken wir die Cheat-Codes, während Lukas Wilde aus Kleinostheim die supergeheimen Warp-Fässer in den ersten beiden Welten aufgespürt hat.



Die Cheats:

Setzt den Cursor im Game-Select auf einen der drei Spielstände und drückt folgende Kombination: L, R, R, L, R, R,

L, R, L, R. Daraufhin verändert sich der Schriftzug oben im Bild zu "ENTER CODE" und ihr könnt jetzt in der Zeile, in der normalerweise der eigene Name eingegeben wird, die folgenden Cheat-Namen eingeben. Nach jeder korrekten Eingabe kichert Dixie kurz und ihr befindet euch wieder im Game-Select. Wollt ihr mehrere Codes eingeben, müßt ihr die L-R-Tastenkombination für jeden Code neu eingeben.



MUSIC

Dixie Kongs Music Test
ASAVE
Spiel wird nach jedem Level automatisch abgespeichert

LIVES

Der gute, alte Fuffzig-Leben-Cheat

COLOR

Dixies Outfit ist violett, Kiddy läuft grün an

HARDR

Es wird schwieriger

TUFST

Keine Fässer mehr zum zwischenspeichern

MERRY

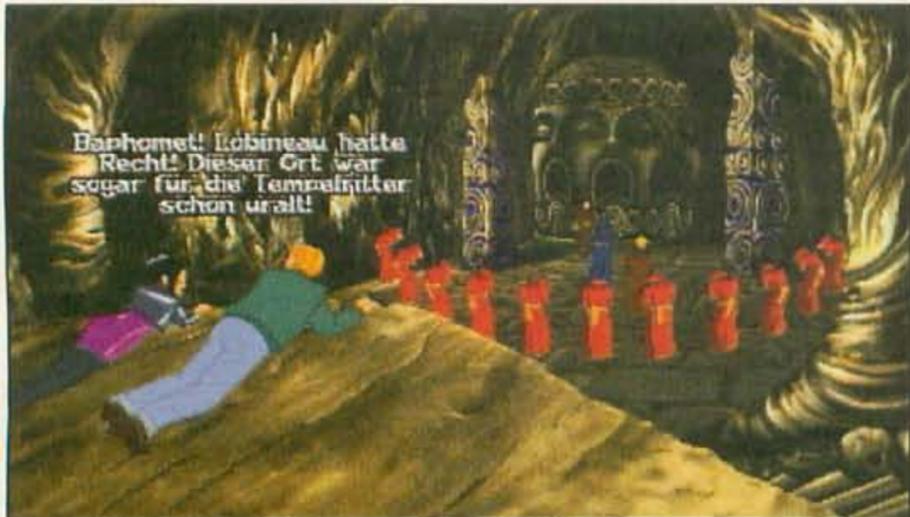
In den Bonusrunden erklingt weihnachtliche Musik, die Sterne werden zu Glocken und sämtliche Bananen verwandeln sich in blaue Geschenke.

Die Warp-Fässer:

Warp-Fässer werden in der Anleitung nicht erwähnt, sind extrem gut versteckt und bringen einen direkt ans Ziel.

Lago Limbo:

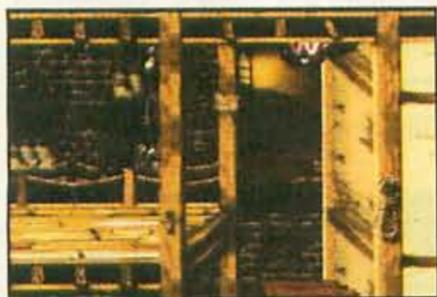
Lauft nach rechts bis zur ersten Stufe, stellt euch aufs äußerste Ende der Stufe und



Jene murmelnden Mönche hier im Bild führen gar nix gutes im Schilde

werft Dixie nach links oben, genau über den Pfahl im Hintergrund.

Türen Allüren:



Lauft nach rechts bis zur schwebenden Plattform. Klettert nun noch eine Ebene weiter nach oben und stellt euch hier ganz an die Kante. Dixie muß ins Eck rechts nach oben geworfen werden.

Gezeiten-Pleiten:



Geht, bzw. schwimmt nach rechts bis zur Barriere nach dem ersten grünen Fisch. Stellt euch auf die Barriere und werft Dixie schräglinks nach oben.

Skiddas Skandal:



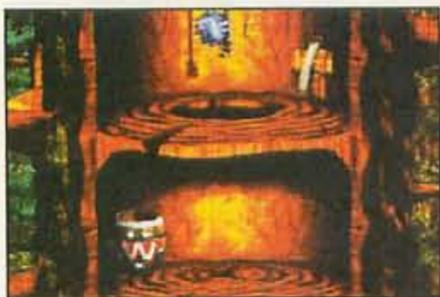
Stellt euch aufs Dach der Hütte, laßt euch nach links wieder vom Dach runterrutschen und werft Dixie dabei so weit wie möglich nach links oben.

Moder Mühle:



Fahrt mit der Aufzugsplattform nach oben und werft Dixie am Schachtende ins linke obere Eck.

Feine Fässer-Fiesta:



Schlagt euch, nachdem ihr beim Buchstaben "O" angekommen seid, bis zum rechten Baum durch. Springt bei dem Loch im Boden nicht ins Kanonenfaß, sondern gleitet in die Lücke links daneben.

Flotte-Fluß-Flitzerei:



Werft Dixie beim ersten Wassergraben in die Mitte des oberen Bildschirmrands (schwer)

Allerlei Geschrei:



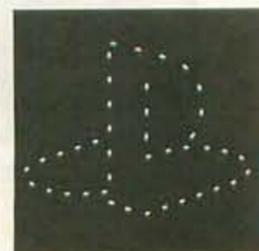
Geht durch das erste "Tor" hindurch und werft Dixie in die Ecke oben links

Springende Spinnen:

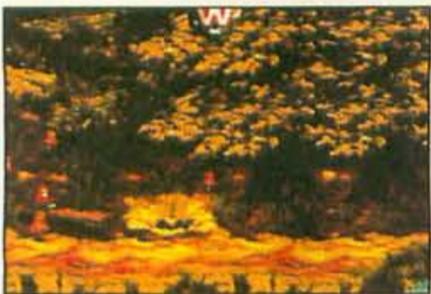


Springt vom Rücken der zweiten Spinne aus ins Eck links oben

SCHLAG ZU!



Fässer Fiasko:

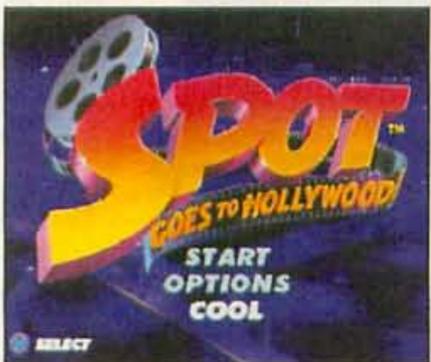


Besiegt den Vogel und die Biene am Levelanfang (DK-Faß von links auf Vogel werfen, der ein TNT-Faß hinterläßt, das wiederum die Biene killt) und werft Dixie an die Stelle, wo vorher der Vogel war.

Sony Playstation

Spot Goes To Hollywood

Tja, Spot darf sich in California vergnügen und Patrick Fabri muß in Spenge bleiben und der VG fleißig Tips-Briefe schreiben, aber das ist schon



in Ordnung so... Drei Cheats hat unser fleißiger Hilfsredakteur aus dem Norden ausgegraben. Damit die letzten beiden funktionieren, muß aber zuerst die Tastenkombination für die Levelwahl eingegeben werden. Drückt im Titelbild $\Delta \uparrow \rightarrow \downarrow \leftarrow \Delta \leftarrow \downarrow \rightarrow \uparrow \Delta$. Der neue Menüpunkt

„COOL“ sollte daraufhin unten im Bild erscheinen. Hier läßt sich dann die Option „All Levels Open“ aktivieren. Um sie nutzen zu können, wählt ihr daraufhin 'Start', 'Continue Game' und drückt im Paßwortmenü die X-Taste. Wahlweise könnt ihr auch gleich als Code



57815/ 36585/ 73153/ 22223/ 68143 eingeben. Wenn ihr euch danach in dem Screen befindet, wo man nach links und rechts drückt, um ein Level auszuwählen, dann könnt ihr hier außerdem den Movie-Viewer aktivieren. Drückt lediglich $\square + \text{Start}$. Die Playstation resettet automatisch und spielt nacheinander alle Zwischensequenzen, die im Spiel vorkommen (inklusive Abspann) ab. Für ein paar Extraleben muß man im Pausenmodus just \square drücken.

Sony Playstation

Soviet Strike

'Commander' Jan Wargalla aus Würselen hat ein ebenso kurzes, wie knappes, wie sinnvolles Paßwort übergefunkt: Elvis weilt natürlich mitnichten anymore unter uns, dennoch beschert euch „ELVISLIVES“ unendliche Pilotenleben in EAs neuestem Streik-Spiel.



Die Spot-Sippschaft darf auf Virgins Kosten ein Kino versauen

Sony Playstation/Sega Saturn

Street Racer



Viele erfolgreiche Pistenläufer haben brav ihre vier erspielten Codes gen München geschickt, aber nur einer war am allerschnellsten, und das war der Pietrusohka (?) Ralf aus Leverkusen.

- | | |
|----------|--------|
| Silver | TRAFIK |
| Gold | NEJATI |
| Platinum | DOUGAL |
| Super | TURGAY |



Nun stehen euch alle auf der CD enthaltenen Strecken, sowie Bonusfahrer Rabbit und dessen putziger Extrakurs zur Verfügung. Nach Eingabe des letzten Paßworts könnt ihr außerdem ein erweitertes Optionsmenü aufrufen, indem ihr im Menü einfach nur den Y-Button (SAT), bzw. die R2-Taste (PS) drückt. Man kann dort z.B. die Fahrzeuggröße verändern, Monster Wheels anbauen oder das eigene Gefährt auf Kufen stellen.



Sony Playstation

Tokyo Highway Battle

Chris Held aus Ottobeuren mußte natürlich auch in dieser Ausgabe wieder rennspieltechnisch etwas Senf dazugeben; aber sei's drum! Wer seine

Karre gleich von Anfang an „ein bisschen“ aufmotzen will, ohne zuvor bereits ein Preisgeld eingestrichen zu haben, der geht folgendermaßen vor: Schließt ein zweites Joypad an und drückt auf diesem gleich nach dem Einschalten, sobald das *Bulletproof Software*-Logo



Bei so viel Penunsen sind die besten Teile gerade gut genug

erscheint L1+L2+R1+Start+ \downarrow . Haltet die fünf Tasten jetzt solange gedrückt, bis der Schriftzug „Tokyo Highway Battle“ vor einer schwarz-weiß karierten Zielfahne im Hintergrund ins Bild gescrollt kommt. Ungeduldige, bzw. Leute mit drei Händen, können auch währenddessen auf dem ersten Joypad *Start* drücken, um die Videosequenz zu überspringen. Wenn ihr nun shoppen geht, werdet ihr feststellen, daß euer Punktestand die sagenhafte Höhe von 9999999 Einheiten aufweist. Get Goin'!

Sony Playstation

Tempest X3

Da hat sich unser lieber "Wulfgähng" bei seinem Test in der letzten Ausgabe ganz nett geirrt: Der Tempest-Plus-Spielmodus ist nicht nur auf der SAT-CD enthalten, sondern auch hier. Besserwisser und Belehronkel bin aber in diesem Falle nicht ich, sondern unser guter Mr. Fabri.



Alles in Butter: Auch auf der PS gibt es Tempest gleich fünf Mal

Levelskip

Drückt während des Spiels folgende Tastenkombination: L1 + R1 + \leftarrow + Δ + O + Start + Select. Daraufhin ertönt ein Geräusch. Gleich anschließend muß man nun noch diese Kombination gedrückt halten: L2 + R1 + X + Δ + \downarrow . Bei korrekter Eingabe bekommt ihr dann eine unverständliche Bestätigung in Form eines Sprachsamples. Durch gleichzeitiges Drücken von L1+L2+R1+R2 könnt ihr nun immer, wenn sich keine Gegner auf dem Gitter befinden, ein Level überspringen. Am einfachsten ist dies, wenn man alle vier Tasten zu Beginn eines Levels drückt oder die Tasten gedrückt hält und einen Super-Zapper abfeuert.



Psychedelic Mode

Für eine Extra-Portion Trippiness muß man an beliebiger Stelle im Spiel (auch im Titelbild bzw. Optionsmenü möglich) wieder die Anfangskombination drücken (L1 + R1 + \leftarrow + Δ + O + Start + Select) und danach noch fix \uparrow , \downarrow , R1, L2, \uparrow eingeben.



Bonus Spiele

Da es jetzt nicht mehr all zu schwer sein sollte einen High Score zu erspielen, dürfte die Ausführung des dritten Cheats eigentlich kein Problem sein: Gebt in der Highscore-Liste "H_V_S", bzw. "YIFF!" als Namen ein (wobei '_' für eine Leerstelle steht), um im Hauptmenü *Tempest 2000* und *Tempest Plus* anwählen zu können.

Nintendo 64

Pilotwings 64



An dieser Stelle hat sich unsere Wenigkeit einmal erlaubt die ersten Geheimnisse, Besonderheiten, etc zu dieser wunderschönen Flugsimulation selbst zusammenzustellen, als Starthilfe in die nächste Nintendo-Ära sozusagen:

Im allerersten Level befindet sich ja eine markant geformte Steinbrücke, unter der ein gelber Mario-Stern darauf wartet, angerumst zu werden. Daraufhin werdet ihr in ein Birdman-Level gebeamt.

Aber auch in den anderen drei Levels ist jeweils einer dieser gelben Sterne versteckt, die euch ebenso in ein Birdman-Extralevel warpen, wo ihr



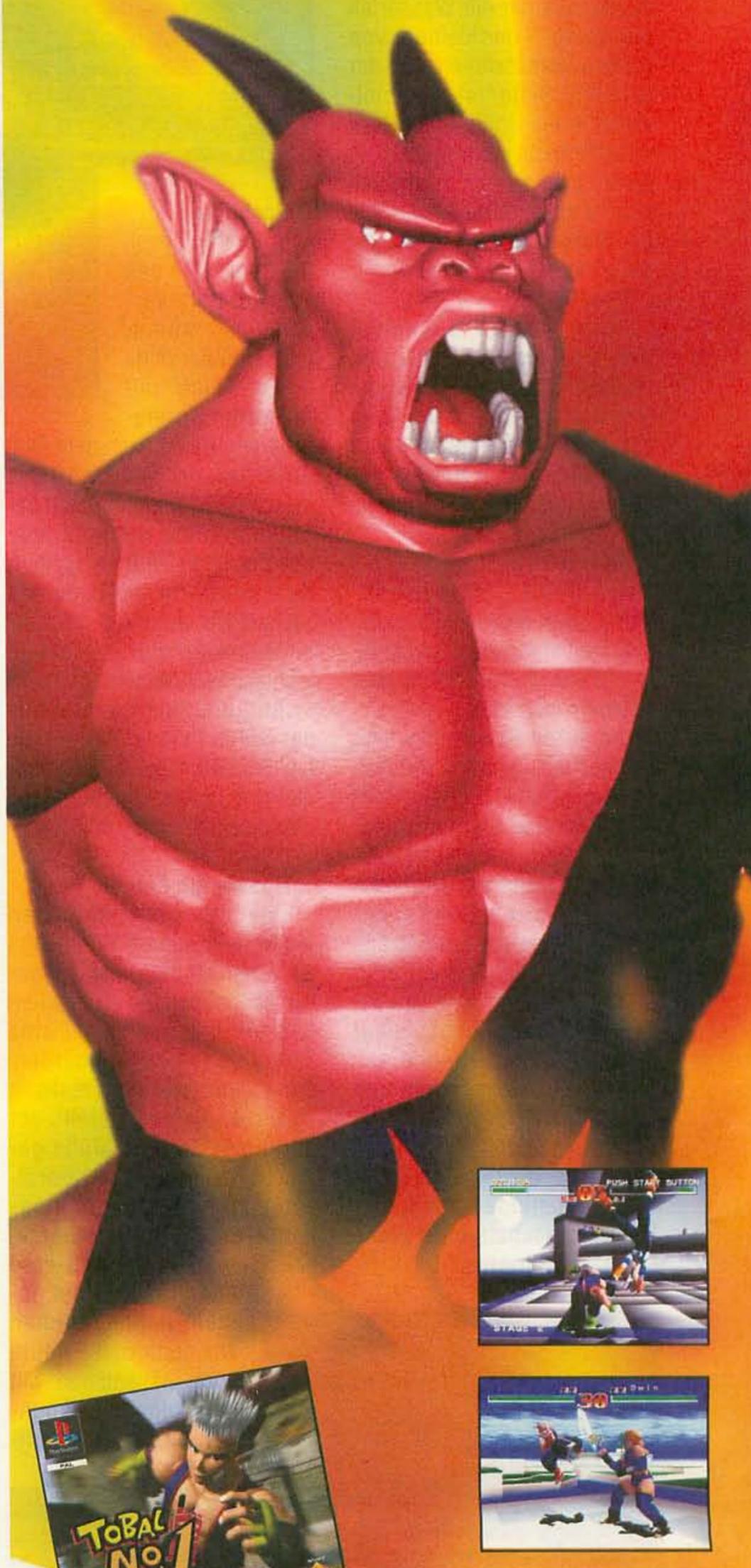
quasi als Vogel umherfliegen könnt (siehe Bild). Um nach den Sternen zu greifen, empfiehlt es sich mit dem Rocket Belt loszujetten, da dieser am wenigsten ist und in der Luft anhalten kann (die anderen Flieger kosten nur Nerven).

Class A

Der zweite Stern befindet sich in „Little States Island“ auf der Ostseite der Insel in New York. Fliegt dort einfach zum gedachten 'Central Park' in der Mitte der Stadt.



BEVOR ES DEINE GEGNER TUN.



Messe Deine Stärke im Wettkampf der Welten auf dem Planeten Tobal.

Rette das Universum vor der Macht des Bösen. Jetzt exklusiv auf Sony PlayStation: **Tobal No.1.**



SONY PLAYSTATION. IT'S NOT A GAME.

Class B

Dieser Stern versteckt sich auf „Ever-Frost Island“ in einer Höhle, aus der ein Wasserfall entspringt - der kleinere von beiden Wasserfällen, auf der rechten Seite ist gemeint. Fliegt in die Höhle hinein, bis es nicht mehr weitergeht. Verändert jetzt die Perspektive, so daß ihr die unterirdische Höhle im Blickwinkel habt. Dort unten ist das Ding endlich.

Pilot Class

Der vierte Stern befindet sich wieder in einer Höhle, und zwar auf „Crescent Island. Die Höhle, die gemeint ist, liegt zwischen dem Flughafen und der kleinen Stadt und ist nur von der Küste aus zugänglich.

Umsonst Tanken

Auf „Little States Island“ gibt es zwei Möglichkeiten seinen Treibstoff wieder aufzufüllen (die Zeit läuft dabei aber trotzdem weiter).

Um euren Gyrocopter oder Rocketbelt wieder mit frischem Saft zu versorgen, fliegt ihr am besten Richtung Südosten, bis ihr die Cape Canaveral-Nachbildung entdeckt. Wendet hier und folgt möglichst niedrig der Landstraße in nordwestlicher Richtung, bis auf der linken Seite eine Art Tankstelle auftaucht. Fliegt oder fährt langsam und nah um die Tankstelle herum und euer „Power-Balken“ wird von selbst wieder voll. Eine andere Tankstelle, die genauso funktioniert, befindet sich in der kleinen Ortschaft in der Nähe des Kernkraftwerks.



Das erste Level dürft ihr auch bei Nacht spielen. Man muß nur den unsichtbaren Schalter in der Höhle links im Bild berühren.

Nachtflug

Im ersten Level, in dem ihr den Rocket Belt verwenden könnt, gibt es in der Mitte einen Teich mit mehreren Springbrunnen. Haltet nach dem Fluß Ausschau, der in diesen Teich mündet. Fliegt hier einfach behutsam in die Höhle hinein, aus der jener Fluß entspringt. Kurz bevor ihr am Ende das Metallgitter erreicht, hört ihr ein Klacken, wie von einem Lichtschalter. Wendet nun vorsichtig und fliegt wieder aus der Höhle hinaus. Bis auf die Lichtverhältnisse hat sich aber dadurch nichts verändert. Die „Mission“ bleibt die selbe.



Tips für die Kanone

Eine der abgefahrensten Ideen beim neuen Pilotwings ist sicherlich die, einen auf Baron Münchhausen zu machen und als lebende Kugel eine Zielscheibe treffen zu müssen. Dank irgendwelcher Freaks in Übersee, die sich bereits vor geraumer Zeit die Mühe gemacht haben, exakte Koordinaten zu notieren, um möglichst direkt ins Schwarze, bzw. Rote zu treffen, und diese dann ins Internet gestellt haben, können wir euch diese heute auch präsentieren. Mit den folgenden Angaben müßte es eigent-

lich möglich sein, immer auf Antrieb die Zielscheibe zu treffen. Trotzdem müßt ihr die Kanone nach jedem Schuß jedesmal minimal neu justieren, da ihr sonst beim zweiten Schuß mit den selben Koordinaten eine niedrigere Punktzahl als vorher bekommt.



Legende:
V = Vertikal
H = Horizontal
P = Power

Erste Runde

Kanone 1
V: 1-2 Grad
H: W 50 Grad N
P: 100%

Kanone 2
V: 12 Grad
H: S 70 Grad W
P: 100%

Kanone 3
V: 18 Grad
H: W 30 Grad N
P: 100%

Kanone 4
V: 4 Grad
H: S 87 Grad W
P: 100%

Zweite Runde

Kanone 1
V: 10 Grad
H: S 65 Grad W
P: 100%

Kanone 2
V: 5 Grad
H: S 12 Grad W
P: 50% (eher etwas weniger)

Kanone 3
V: 29 Grad
H: W 28 Grad N
P: 100%

Kanone 4
V: 18 Grad
H: E 49 Grad S
P: 75%

Dritte Runde

Kanone 1
V: 13 Grad
H: E 23 Grad S
P: 100%

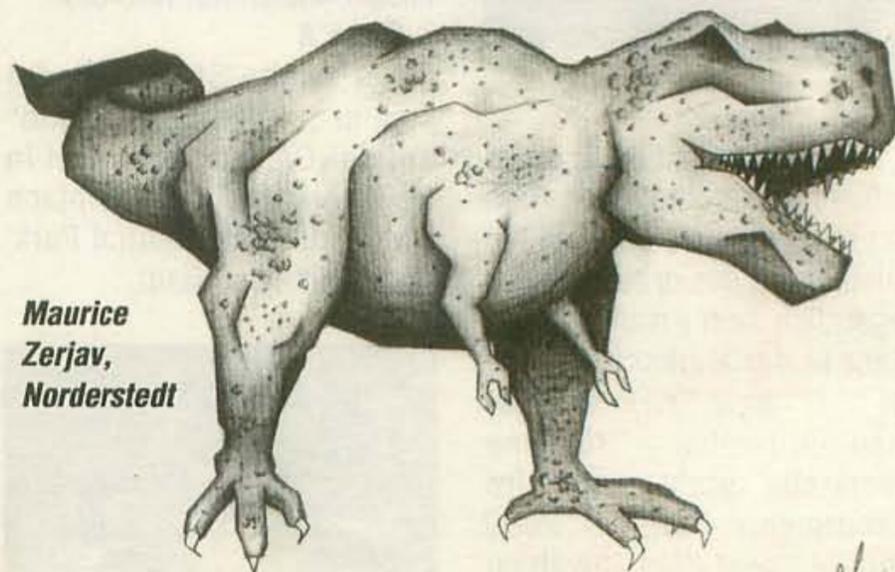
Kanone 2
V: 7 Grad
H: S 85 Grad W
P: 25%



Schaut man näher hin, entpuppt sich das Tankstellenzeichen als Paradigms Firmenlogo



GALERIE 2



Maurice Zerjav, Norderstedt



XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Kanone 3
V: 52 Grad
H: S 41 Grad W
P: 100%

Kanone 4
V: 45 Grad
H: E 54 Grad S
P: 95%

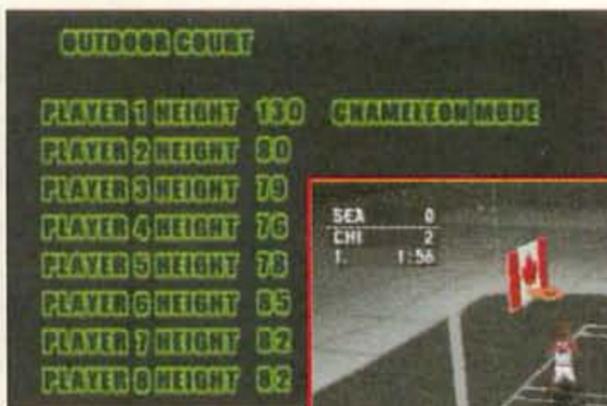
Zum Abschluß sei noch auf die sogenannte "Kunstschußoption" hingewiesen: Mit etwas Geschick könnt ihr nämlich Zusammenstöße mit dem Gleitdrachen am Himmel provozieren. Der Gleiter richtet sich im Flugverhalten immer nach der Positionierung eurer Kanone. Dies muß beim zielen berücksichtigt werden.

Sony Playstation Pandemonium

Im Eifer des Gefechts haben wir letzte Ausgabe doch glatt drei Cheats unterschlagen. Da die Codes für dieses Spiel nun bereits in die dritte Runde gehen, verzichten wir auf weitere Erklärungen, bzw. Screenshots und knallen euch die Dinger einfach nur so hin: INANDOUT", „TOMMYBOY“, „CASHDASH“.

Sony Playstation NBA Live 97

Patricktrickfabri hat die folgenden zwei Nettigkeiten in NBA Live 97 aufgetrieben; jede Menge versteckte Spieler und ein Cheat-Menü. Aber zu-



Unten im Bild seht ihr einen Mutanten im Chameleon-Mode



nächst zum Cheat-Menü: Um selbiges zu aktivieren, muß man, nachdem man ein Spiel gestartet hat, im Setup-Menü zunächst die folgende Kombination eingeben: L1, X, X, L1, X, □, R1, X, □, R1, ○. Sofort danach müßt ihr noch ca. zwei Sekunden lang gleichzeitig ↗+△+□ gedrückt halten. Hierbei öffnet sich meist ein Untermenü, was jedoch die Cheat-Eingabe nicht negativ beeinflusst. Um den Cheat nun zu vollenden, wählt ihr einen Spielmodus aus und haltet während des Ladevorgangs

folgende Tasten gleichzeitig bis zum Spielbeginn gedrückt: L1+R1+↗+△+X+□+○. Bei korrekter Eingabe erscheint das häßliche Cheat-Menü daraufhin von selbst. Mit den L1- und L2-Tasten werden die Spieler vergrößert, bzw. verkleinert, per Steuerkreuz (oben/unten) wird der „Chameleon Mode“ aus- und eingeschaltet; Start- und Select-Buttons sind für den Outdoor Court zuständig.

Ladenlokal
45131
Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal
40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,-	The Crow dt.	89,90
Pad	59,90	Supers.Soccer Del. dt.	89,90
Padverlängerung	24,90	Tomb Raider dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Blazing Dragon dt.	89,90
Memorycard	49,90	Burning Road dt.	79,90
Memorycard 360	99,90	Suikoden us.	109,90
Link-Kabel	49,90	Fifa Soccer 97dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	Crusader dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Warhammer dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90	V. Boxing dt.	89,90
Alien Triologie e.PAL	89,90	Fade to Black dt.	89,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90	NBA 97dt.	89,90
Andretti Racing dt.	79,90	Comand&Conq. dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90	Myst dt.	89,90
Tunnel B1 dt.	89,90	Streetracer dt.	89,90
Return Fire dt.	89,90	WWF i. y. House dt.	89,90
X-COM 2 dt.	89,90	Tekken 2 dt.	109,90
Blam Mashineh. dt.	89,90	Bust-A-Move dt.	69,90
FORMEL 1 dt.	109,90	Sampres Tennis dt.	99,90
Need for Speed dt.	89,90	Disruptor dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90	Twisted Metal dt.	89,90
Resident Evil PAL	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
Soviet Strike dt.	89,90	Lomax Adv. dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90	PGA Golf 97 dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90	Legacy of Kain dt.	89,90
Discworld kompl. dt.	89,90	Hardcore 4x4 dt.	89,90
NHL 97 dt.	89,90		
Star Gladiator dt.	89,90		
A-Train dt.	89,90		
Jet Rider dt.	89,90		
NHL Powerplay dt.	89,90		
Crash Bandicoot dt.	109,90		

DAS HEFT MUSS MAN HABEN !!!



Sofort lieferbar, monatlich neu

Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive DEMO - CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis von **24.90 DM**

zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 15: Tomb Raider, Reloaded, Porsche Ch., Pandemonium u.a. Ab 15.2 Ausgabe 16 bei uns erhältlich !!!

Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von: Warhammer, Victory Box., Onside, Disruptor u.a.

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!

<http://members.aol.com/gamestores/index.htm>

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

NEU NEU NEU NEU NEU

Sony Playstation Video

Sofort lieferbar, monatlich neu

60 MIN *** VHS

SOFORT BESTELLEN

NUR 19,90 DM

Saturn Magazine

Sofort lieferbar, monatlich neu

Saturn Total Magazine inkl. Demo CD (PAL)

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis von **24.90 DM**

zzgl. Versandk. 9,- DM

NINTENDO 64

Nintendo 64 us. und Spiele lieferbar !!!

SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Rally dt.	99,90
Worldw. Soccer dt.	99,90
V. Fighter Kids dt.	89,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Tunnel B1 dt.	89,90
Streetracer dt.	89,90
Tomb Raider dt.	99,90
NHL 97 dt.	99,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Triologie dt.	99,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 97 dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter A.2	89,90
Fighting Viper dt.	99,90
Destruction Derby dt	89,90
Command&Conq. dt.	99,90
P. Dragroon 2 dt.	99,90
Virtual Cop 2 dt.	109,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay dt.	89,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Nights dt. inkl. Pad	129,90
Story of Thor 2 dt.	89,90
Exhumed dt.	99,90

0201 / 777235

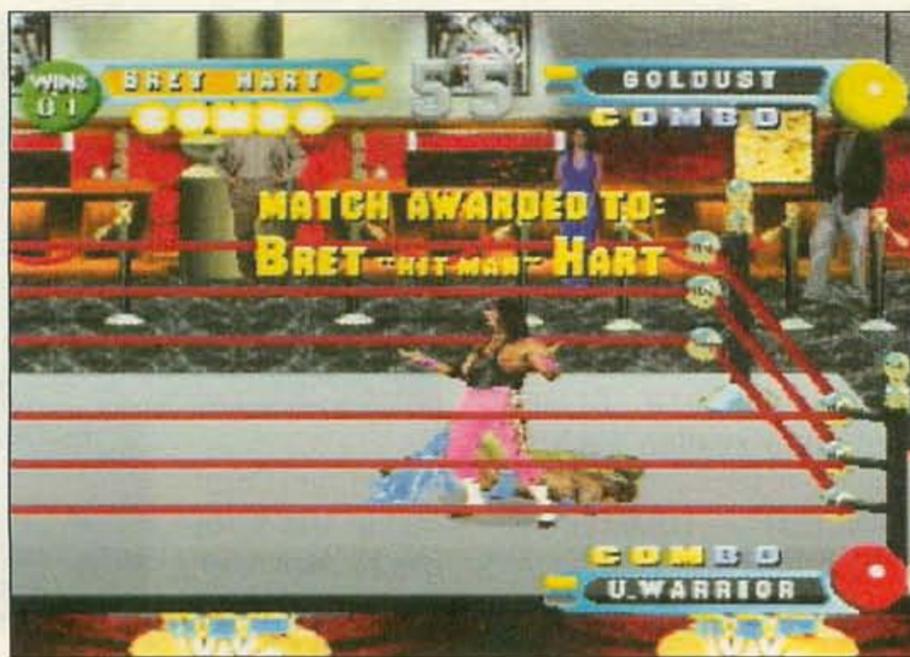
Ferner verbergen sich die folgenden versteckten Player im Spiel, bei denen es sich übrigens allesamt um Mitglieder des Programmiererteams von NBA Live 97 handelt. Die Namen müßt ihr im „Create-Player-Menü“ eingeben, wobei der letzte Buchstabe jeweils mit der Start-Taste bestätigt werden muß. Selbst wenn ihr alle 41 Secret Player aktiviert, könnt ihr immer noch die volle Anzahl an echten eigenen Spielern kreieren, da diese nicht wirklich als 'Created Player' zählen, obwohl sie ebenso in der Liste der freien Spieler auftauchen.



Amory Wong, Brian Krause, Allan Johanson, Daniel Ng, Dom Humphrey, Dan Scott, Robert White, David Bollo, Sebastiaan Reinartz, Kim Gill, Sheila Allan, Casey O'Brien, Daryl Anselmo, Greg Allen, Giovanni Sasso, Ed Fletcher, Mark Soderwall, Cindy Green, David Laviolette, Traz Damji, Adam MacKay-Smith, Steve Royea, Crispin Hands, Jeff Mair, Sam Nelson, Stan Chow, Tarnie Williams, Michael Klassen, Marcus Lindblom, Dave Warfield, Brian Wideen, Ivan Allen, Renata Antonic, Brent Nielson, Ernie Johnson, Aaron Grant, Zoe Quinn, Sean O'Brien, Novell Thomas, Al Murdoch, Michael Vanaselja



Die versteckten Spieler werden während des Matches sogar vom Ansager beim Namen genannt



Sony Playstation/Sega Saturn

WWF In Your House

Auch wenn unser Ralf immer meint, sich in seinen Tests über die Wrestling-Fans unter euch lustig machen zu müssen, so hat wenigstens der liebe Onkel Dirk ein Herz für diese ewig unverstandene Leser-Spezies.

Acclaim beglückte uns diesen Monat mit einigen Special Moves, die nicht in der Anleitung stehen und Patrick Fabri steuert dann gen Schluß noch ein paar Cheats bei. Was es bei den Moves zu beachten gilt: Da selbige auf beiden Systemen (PS/ SAT) funktionieren, mußten wir aus Platzspargründen auf die exakten Tastenbezeichnungen verzichten (P=Punch, K=Kick, usw.). Mit Reversals befreit ihr euch bekanntlich aus dem Schwitzkasten und was Combos sind, brauche ich ja wohl nicht extra zu erklären.. Das seltsame „☉“-Zeichen bedeutet, daß ihr den betreffenden Knopf erst „aufladen“, sprich ein wenig länger drücken müßt.

Darth Vader

- Short Clothesline ☉ P
- Body Slam →--SK
- Side Backbreaker ↓-↓-SK
- Bands of Belief ↑-↓-SP
- Lightning Bolt ↑-↓-P
- Jackhammer Punch ☉-SP
- Superpin ↓-↑-P-P-P-K
- Combo 1 →--SP, SK, K, P, SP
- Combo 2 →--K, SK, SP, K
- Reversal 1 →--SK
- Reversal 2 →--SP

Ahmed

- Vertical Suplex →--SK
- Boxing Glove SP
- Speed Bag ☉-SP
- Ground Hit ↓-↓-SP
- Monster Attack ↑-↑-SK
- Superpin ↓-↑-P-SP-SK-K
- Combo 1 →--P, K, P, SP, SK
- Combo 2 →--K, P, SK, K
- Reversal 1 →--P
- Reversal 2 ←--SK

Hunter

- Butterfly Suplex (mit Schwitzkasten) ←--SP
- Cane Smash SP
- Cane Swing →--K
- Cane Block ←--Block
- Cane Trip ↓-↓-K

- Superpin ↓-↑-SP-SP-SP-SP
- Combo 1 →--P, SP, K, SK, K
- Combo 2 →--SK, K, SK, P
- Reversal 1 →--SP
- Reversal 2 ←--SP

Vader

- Belly-Belly Suplex ←--K
- Dragon Suplex ←--P
- BrainBuster ↑-↓-SP
- Bull Charge ☉ P
- Massive Roar ↓-←-SK
- Mask Attack →--P
- Superpin ↓-↑-K-K-K-K
- Combo 1 →--SK, SP, K, P
- Combo 2 →--K, P, SP, SK, P, SP
- Reversal 1 ↑-↓-SP
- Reversal 2 →--SP

Undertaker

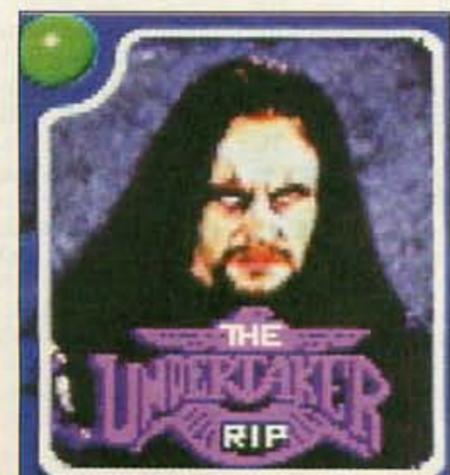
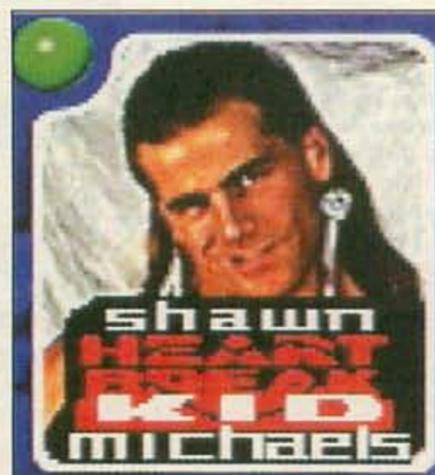
- Backbreaker (Gegner am Boden) ←--SK
- Spirit Push ↓-←-K
- Spirit Pull ↓-→-SK
- Urn Smash ☉-P
- Bat Attack ↓-←-SK
- Blue Glove SP
- Superpin ↓-↑-SK-SK-SP-SP
- Combo 1 →--SK
- Combo 2 →--K
- Reversal 1 ↓-↓-K
- Reversal 2 ↓-↓-SK

Owen

- Belly-Belly Suplex (mit Schwitzkasten) ↓-←-K
- Sceptor Smash ☉ P
- Card Shuffle ↓-→-K
- Giant Card →--SK
- Superpin ↓-↑-P-P-K-K
- Card Symbol Punch SP
- Combo 1 →--SP
- Combo 2 →--K
- Reversal 1 →--SK
- Reversal 2 ↓-↓-P

Goldust

- Belly-Belly Suplex (mit Schwitzkasten) →--SP
- Power Slam ←--P



Clapper Board →→-P
 Kiss of Death ↓-→-K
 Gold Dust Throw ⊕ P
 Golden Punch SP
 Golden Kick SK
 Superpin ↓-↑-SK-↓-↑-SK
 Combo 1 ↓-↓-K
 Combo 2 ↓-↓-SK
 Reversal 1 →→-SK
 Reversal 2 ←←-P

Bret Hart
 Atomic Drop →→-SP
 (mit Schwitzkasten)
 Title Belt Hit ↓-→-P
 Face Rake ⊕ P
 Glasses Flash ⊕ SK
 Glow Punch SP

Superpin ↓-↑-SP-↓-↑-SP
 Combo 1 →→-P
 Combo 2 →→-SK
 Reversal 1 →→-SP
 Reversal 2 ↓-↓-SK

British Bulldog
 Atomic Drop ←←-K
 Running Power Slam

Leash Whip →→-SK
 Union Jack Attack ↓-←-P
 Choke Chain ←←-SK
 Superpin ↓-↑-P-SK-SP-K
 Combo 1 →→-P
 Combo 2 →→-SK
 Reversal 1 →→-SP
 Reversal 2 ↓-↓-SK

Shawn Michaels
 Flex Aura Projectile ↓↘→-P
 Hat Attack →→-P
 Superpin ↓-↑-P-SK-SK-P
 Combo 1 →→-P
 Combo 2 →→-K
 Reversal 1 ←←-SP
 Reversal 2 →→-SP

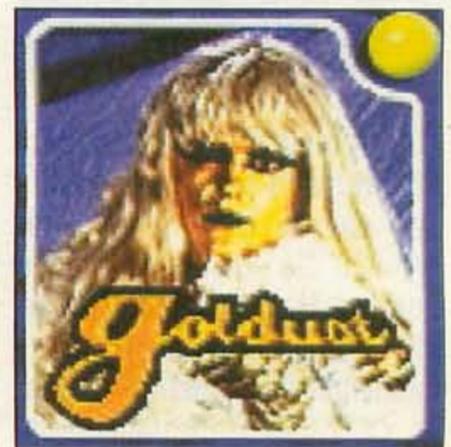
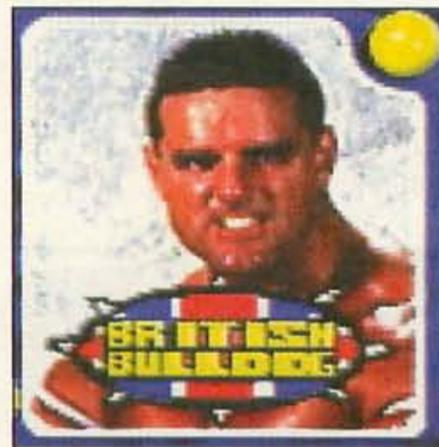
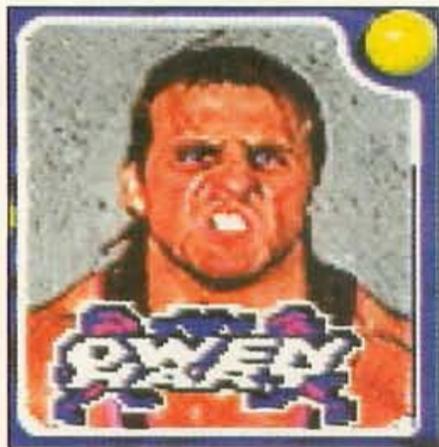
Die Cheats müssen, wie so oft, im Pausenmodus eingegeben werden. Bei richtiger Eingabe flasht der Bildschirm kurz rot auf.

Keine CPU-Spieler
 links, links, oben, unten, R2
Extra Damage
 oben, oben, L1, L2, unten



Bei korrekter Cheat-Eingabe sieht eure Glotze kurzzeitig rot

Zu jeder Zeit Combos machen R1, L2, R2, L2, rechts
Menschliche Spieler verlieren weniger Energie
 unten, oben, L2, rechts, links
Automatische Super-Pins
 unten, unten, unten, unten, L1



Die gute Nachricht:
 Radioaktivität hört man nicht.



metz punkt

Die schlechte Nachricht:
 Hiroshima. Noch heute, 50 Jahre danach, leiden Abertausende von Opfern unter schwersten radioaktiven Verbrennungen. ROBIN WOOD: "Radioaktivität hört man nicht, wir leiden aber unter ihren Folgen. In radioaktiv verseuchten Gegenden zum Beispiel steigt die Zahl irreparabler Schäden, Kinder kommen mit Mißbildungen auf die Welt." ROBIN WOOD kämpft für eine Welt, in der wir leben können.

Ich möchte mehr über ROBIN WOOD wissen!

Vorname, Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

ROBIN WOOD e.V. · Postfach 10 21 22 · 28021 Bremen · Spendenkonto 209 98-200 Postbank Hamburg (BLZ 200 100 20)

Mit 5,- DM Portobeilage in Briefmarken helfen Sie uns, Verwaltungskosten zu sparen. Danke!

ROBIN WOOD

Gewaltfreie Aktionsgemeinschaft für Natur und Umwelt e.V.

Aktiv für die Umwelt

MAGIE

Entertainment Center

Verkauf von neuen und gebrauchten Spielen!



Wir kaufen Ihre gebrauchten Spiele an!

Telefon: 02066 / 54164 + Fax 54059

Moerser Str. 61

47198 Duisburg-Homberg

Öffnungszeiten:

Mo - Sa von 11-21 Uhr

Steinbrinkstr. 255

48145 Oberhausen-Sterkrade

Öffnungszeiten:

Mo - Sa von 11-20 Uhr

Funtronixx

Neo - Geo Restposten

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE

PSX		SATURN	
Playstation	389,00	Tomb Raider	94,90
+ Multiumbau	489,90	Allen Trilogy	94,90
NeCon Pad	84,90	Nights incl. Pad	139,90
Resident Evil	99,90	World Wide Soccer	99,90
Die Hard	109,90	Manx TT	109,90
Tekken 2	99,90	Exhumed	99,90
Formel 1	109,90	Saturn Umbau dt.jp.us	
Soul Edge jp.	149,90	50/60 Hz	90,00
Crash Bandicot	99,90		
Pete Sampras Tennis	99,90		
Wipeout 2097	99,90		
Soviet Strike	99,90		

AN- UND VERKAUF von gebrauchten Spielen und Konsolen. Weitere Angebote und Preise auf Anfrage!

Versand & Laden

34119 Kassel Friedrich - Ebert - Straße 101

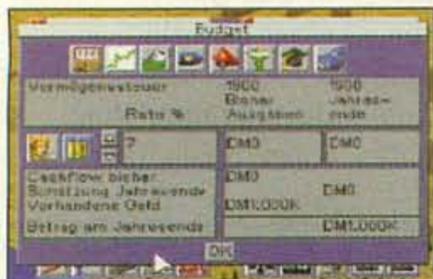
Tel. & Fax 0561/12477

Mo-Fr 10.00 - 13.30 14.30 - 18.00 Sa 10.00 - 13.30

Sony Playstation

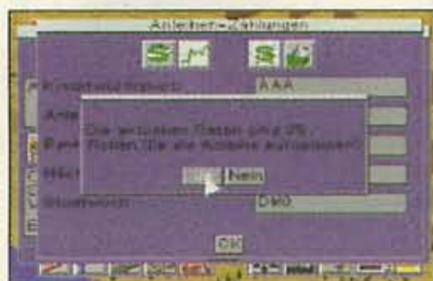
Sim City 2000 (PAL-Version)

Adrian Klimowicz aus Berg Gladbach hat tatsächlich das Unmögliche möglich gemacht und doch noch eine funktionierende Variante des One-Million-Dollar-Cheats für die hiesige Version von Maxis' Mega-Seller ausfindig gemacht.



Öffnet auch hier das Budget-Fenster und bewegt den Cursor ein wenig zur Seite, damit er nicht die „OK“-Schaltfläche berührt. Haltet nun die R1-Taste gedrückt und betätigt nacheinander folgende Tasten: X, O, Δ, □. Gebt danach die selbe Tastenkombination noch einmal bei gedrückt gehaltener

L1-Taste ein und dann nochmal bei gedrückt gehaltener R2-Taste. Beim vierten Mal dreht sich die Kombination allerdings um. Drückt jetzt zum Abschluß des Cheats, bei gleichzeitig gedrückter L2-Taste, nacheinander X, □, Δ, O. Ein Jubeln der Sims, sowie euer geringfügig erhöhter Kontostand weisen auf die korrekte Eingabe des Cheats hin. Und weil's jetzt endlich auch mit der Nachbarin, ähh Pal-Version geklappt hat, legen wir gleich noch 'n praktischen Geldvermehrungs-Cheat nach. Um den Zinssatz bei von euch ausgestellten Anleihen auf Null zu drücken, müßt ihr, wiederum im Budget-Menü, bei gedrückt gehaltener Δ-Taste L1, L2, L1, L2, R2, R1, R2, R1 eingeben.



Sony Playstation

Iron & Blood

Stefan Tanner von der Teufenthal AG, bzw. aus CH-Teufenthal, des was wahrscheinlich im Kanton Aargau liegt, hat meinen Ruf in der letzten Ausgabe erhört und konnte tatsächlich mit dem fehlenden Boß-Code dienen. Um mit dem Lord of Chaos loszuprügeln drückt ihr im Kämpferauswahlmenü ↑, ↖, ←, ↘, ↓, Δ+X.

Sony Playstation

Star Gladiator

Obwohl ihm die Konkurrenz immer dichter auf den Fersen hängt, kann Patrick Fabri auch hier gerade noch den ersten Platz in Sachen Einsendeschwindigkeit behaupten. Inzwischen gehören Big- und Small-Head-Modi ja fast schon zum guten Prügelspieleton und so hat sich natürlich auch Capcom nicht lumpen lassen...



Big Head Mode
Nach dem Charakter-Select bis zum Kampfbeginn → +Start+ □+O gedrückt halten
Small Head Mode
Nach dem Charakter-Select bis zum Kampfbeginn ← +Start+ □+O gedrückt halten



Sony Playstation

Destruction Derby 2

Seit Monaten drehen die folgenden drei „Paßwörter“ im Netz bereits Däumchen. Achtet bei der Eingabe auf die Groß- und Kleinschreibung der Buchstaben!



Alle sieben Tracks im Practice-Mode



Na was wohl?



Nette FMVs rund um DD2

Mega Drive

Virtua Fighter 2

Jan Helms aus Bremen haben wir es zu verdanken, daß das gute alte Mega Drive diese Ausgabe nicht ganz in der Versenkung verschwindet. Um Dural anzuwählen, müßt ihr von Akira ausgehend ca. fünf mal links, rechts... (Jacky, Akira...) drücken. Es ertönt ein Donnern und Dural erscheint etwas versetzt neben Jacky. Im 2-Player-Mode einfach für den zweiten Spieler von Jacky aus rechts, links...

Sony Playstation

Cheesy

Hier hat ein umtriebiger Patrick noch zwei hilfreiche Paßwörter für ein extrem käsiges Ocean-Spiel abgeliefert, die da lauten: WESTONMARE, FOUNDATION

letzter Minute - In letzter Minute - In



SONY PLAYSTATION
TOMB RAIDER

Jan Wargalla, auch der Grimmige genannt, hat einen Level-Skip angeschleppt, den uns Eidos zwar auch längst versprochen hat, aber für diese Ausgabe noch nicht rausrücken wollte. Eigentlich stand an dieser Stelle bereits das Galeriebild No. 3, aber für so einen

Top-Tip disponieren wir gerne noch mal um. Um die Level zu überspringen müßt ihr lediglich Select drücken, L2, R2, Δ, L1, L1, O, R2, L2 eingeben und wieder Select drücken. Schon erscheint der Abrechnungsbildschirm, ohne daß Lara einen Finger krumm gemacht hat.



Oh, eine Sekunde nur noch pro Level? Schneller geht's nimmer!

Geheimnisse 0 von 4
Benötigte Zeit 0:01
Weiter

Sony Playstation

Rebel Assault 2

Die nachfolgenden Codes und Cheats sind ein flotter Mix aus zwei noch flotteren Einsendungen der Herrschaften Markus Theisen aus Neuwied und Thorsten Haake aus dem schönen Gelsenkirchen.

Mastercode Easy

X O X O X Δ

Mastercode Medium

X X Δ O X Δ

Mastercode Hard

X Δ □ O X Δ

Unverwundbarkeit

Δ O O Δ O X

Levelskip

Δ Δ O Δ □ □

(Nach Eingabe des Codes im laufenden Spiel nur noch die R2-Taste drücken, um das angefangene Level abzubrechen)



Sony Playstation

C & C

Command & Conquer hält derzeit eine Spitzenposition inne, was die Anzahl der Neueinsendungen angeht. 'Nen Obolus erhält aber nur Sebastian Runkel aus Geseke-Eringerfeld.

GDI



- 2 KD2R1HWIG (Estland)
- 3 GT1THASYS (Lettland)
- 4 C9ROF2AD0 (Polen)
- 8PZSZCL66 (Polen)
- MWGIXNEOM (Weissrusl.)
- 5(1) OXL3NYNNO (BRD)
- 8PHJDB0HU (BRD)
- 5(2) W1N457LJ4 (Ukraine)
- 6 OLRH5ZUS (Tschechien)

- 7 OX3CS3D4G (Tschechien)
- 8 GTJ2NBE51 (Österreich)
- 8PZA9MQY7 (Slowakei)
- 9 60JB72N2 (Ungarn)
- ASXN3PC37 (Ungarn)
- 10 MW4SOWUDJ (Slowenien)
- 66UHMZH7W (Rumänien)
- 11 AQ5CSHFHE (Griechenl.)
- 12 87TGY6PA5 (Albanien)
- MEVT5LMYQ (Bulgarien)
- 13 WJGS96BGF (Jugoslaw.)
- KV2C5YW1R (Jugoslaw.)
- 14 GTJKGYQW0 (Jugoslaw.)
- 15 GTJ2PV460 (Bosnien-H.)
- 457ED7G0U (Bosnien-H.)
- C9R00JST0 (Bosnien-H.)
- 2. Sondereinsatz SZ4VH22RY
- 3. Sondereinsatz 878FR0G1M
- Zusatzmissionen COVERTOPS

NOD



- 2 C99FAXKW8 (Ägypten)
- 3 243YN4FBW (Sudan)
- 3 KV3GIXEQ3 (Sudan)
- 4 WJ8CKKWYB (Tschad)
- OX3UI40AQ (Tschad)
- 5 W15DASRS8 (Mauretan.)
- 6 8PH1MR53W (Elfenbeink.)
- OLX982HW2 (Benin)

- EATK402VI (Nigeria)
- 7 GTJKWOJDK (Gabun)
- OX3UJ0V6Q (Kamerun)
- C9R67C70W (Z.Afr. Rep.)
- 8 GTJKE8W7B (Zaire)
- OX3CSXKE5 (Zaire)
- 9 Y2RLFMA4L (Ägypten)
- OXL36WZPT (Ägypten)
- 10 4533X7FQ0 (Angola)
- IU06I7G1S (Tansania)
- 11 OX3UKOP94 (Namibia)
- 7QJWG45L8 (Mosambik)
- 12 LEWSOHY0W (Botsuana)
- 45PNZO4KS (Botsuana)
- 13 W1N7ZQ7ZM (Südafrika)
- 2MPHGDAK3 (Südafrika)
- 24IN8WL8C (Südafrika)
- 2. Sondermission KVKLCJ39T
- Zusatzmissionen COVERTOPS



MEGA STAR
Versand und Laden

Hard & Software für
SEGA SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64
PC CD ROM
SNES Game Boy
& Mega Drive
alle News am Start!!

MAGAZINE: Game Fan, EGM,
Game Front, Sony Mag & CD,
Saturn Mag & CD, The Edge.

Zubehör für alle Konsolen
zu Tiefstpreisen

RGB SWITCH BOX
zum bequemen Zocken mit
4 Maschinen an einem RGB-
Anschluß. Als Krönung mit
Hifi Anschluß an jede
Handelsübliche
Soundmaschine für 134.-

Bestellannahme 11-20 Uhr

07761/59742

Fax: 07761/57014

Anschrift: Mega Star
Schaffhauserstr. 55
79713 Bad Säckingen

TANZ DER
VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire.
Sondern äußerst nützliche Tiere.
Doch lautlos verlieren sie ihre
Lebensräume. Was Sie für diese
hochsensiblen Insektenfresser
tun können, sagt Ihnen unser
Info "Fleder-
mäuse"
(für 3 DM
in Brief-
marken).



Info-Coupon

(bitte an untenstehende Adresse senden)

Ja, ich möchte Ihr Info "Fledermäuse"
anfordern. 3,- DM in Briefmarken liegen
bei.

Name, Vorname _____

Straße _____

PLZ, Ort _____



NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

Silver Star Video Games

Phone: 0044385991157

Fax: 0085224052650

PSX

- Soul Edge
- Rage Racer
- Bloazard II
- Bushido Blade
- Racing Groovy
- Tenka
- Monster Truck Rally
- Final Fantasy VII

RGB Cable 15 DM

Joypad 16 DM

PSX Boot Chip
15 DM

Saturn

- Daytona CCE
- Virtua On
- Sega Rally 2
- Virtua Cop 2
- Magic Card V 2
- Boot Chip 35 DM

Nintendo 64

Nintendo 64 + RGB +
110/220 V+ Mario 64 +
Pilot Wings jap.
680 DM

- Cruisin USA
- Wave Race Mario Kart R
- Turok Golden Eye
- Shadow of the Emprle

Nintendo 64 Disk Drive

Preise ändern sich, also anrufen !

Bank: Deutsche Bank Stuttgart
Name: Brian Kane
Kto. Nr: 14 95 44 9
BLZ: 600 700 70

Wir sprechen
Deutsch !

Nachbestellung

Es kommen immer wieder Briefe, in denen nach älteren Ausgaben der VIDEO GAMES gefragt wird. Wenn Ihr ältere VIDEO GAMES nachbestellen wollt, wendet Euch bitte an die im Impressum unter "Einzelheftbestellung" genannte Adresse. Nach meinem Informationsstand gibt's dort noch die 01/95, die 12/95, den kompletten Jahrgang '96 sowie alle Hefte von '97.

Game Buster für Saturn

Mir ist es schon zweimal passiert, daß der Game-Buster-Speicher defekt war. Zwar erhielt ich immer Ersatz von Dataflash, die Spielstände waren aber jedesmal futsch. Ich habe gelesen, daß durch häufiges Reinstecken und Rausziehen die Kontakte abgenutzt werden (was ich allerdings sowieso vermeide und den Game Buster die meiste Zeit stecken lasse). Was mache ich falsch? Oder ist das vielleicht einfach nur Pech? Bin ich der einzige, dem sowas passiert ist?

Markus Schnitka, Kulmbach

Nein, Du bist leider nicht der Einzige, der Probleme mit dem Game Buster für den Saturn hat. Ich hab schon mehrere Zuschriften zu dem Thema bekommen. Allerdings kann ich da wenig helfen. Dataflash hat sich bisher immer von der kooperativen Seite gezeigt und deshalb kann ich nur empfehlen, Euch bei Problemen mit dem Game Buster an Dataflash selbst zu wenden.

Bessere Playstation

Wie uns Sony Deutschland mitteilte, sind alle Playstations, die seit Oktober '96 für den deutschen Markt produziert wurden mit einer neuen Laser-Einheit ausgestattet (Metall statt Plastik). Diese soll weit weniger temperaturempfindlich sein und den "Wärmefehler" ausschließen.

Black Disc

Warum sind die CDs der Playstation eigentlich schwarz? Sind sie deshalb empfindlicher? Warum benutzt man nicht die Art von CDs, wie sie auch für PC-CD-ROMs verwendet werden?

Nicolas Rauch, Bochum

Tja, warum sind die Dinger eigentlich schwarz? Zum Marktstart der Playstation hat Sony behauptet, Playstation-



CDs seien schwarz, damit sie nicht mit normalen CDs verwechselt werden können. Nebenbei: Richtig schwarz sind sie ja eigentlich gar nicht, dann könnten sie nämlich nicht mehr gelesen werden. Schwarz absorbiert ja schließlich auch Laser-Licht. In Wirklichkeit ist die Beschichtung eher dunkelrot bis dunkellila. Wenn Ihr so eine Playstation-CD mal gegens Licht haltet, seht Ihr um das Loch herum die Farbe der laserdurchlässigen Beschichtung. Da in einer Playstation die selben billigen Dioden-Laser verwendet werden, wie in allen CD-ROMs oder CD-Spielern, sind auch die Playstation-CDs auf so gut wie allen CD-Spielern abspielbar, vorausgesetzt, das Datenformat stimmt. Anders ausgedrückt: Auf manchen PS-CDs findet man Texte oder Bilder, die von einem PC gelesen werden können, und der Soundtrack vieler (nicht aller) Playstation-Spiele kann auch mit einem normalen CD-Spieler wiedergegeben werden. Manchmal hat der Sound allerdings ein spezielles Format.

RGB parallel

Seit einem Jahr betreibe ich eine Playstation per RGB-Kabel an meinem Monitor. Parallel dazu hatte ich mein Super Nintendo über den normalen Video-Eingang angeschlossen. Um ein besseres Bild zu bekommen, habe ich mir nun auch für das Super Nintendo ein RGB-Kabel gekauft. Das funktioniert auch tadellos mit der parallel dazu angeschlossenen Playstation. Schalte ich

Hardware ist ja immer ein Thema. Diesmal hat Sony eine interessante (wenn auch etwas verspätete) Meldung zu machen. Außerdem gibt's anscheinend Probleme mit dem Game Buster für den Saturn, und Tomb Raider landete als erstes Spiel in der Bug-Corner.

aber die Playstation ein, leuchtet am Super Nintendo die Power-Lampe schwach auf. Handelsübliche Scart-Umschalter bieten keine Abhilfe, da bei diesen die RGB-Leitungen nicht angeschlossen sind.

Uli Flad, Weilen

Vermutlich liegt das an der Schaltspannung der Playstation. Als Abhilfe könnte man den Scart-Stecker des Playstation-RGB-Kabels aufschrauben und das Kabel, das an Pin 8 angelötet ist, abzwicken und das Kabelende mit Isolierband isolieren. Dann müßte das Super Nintendo-Lämpchen eigentlich Ruhe geben.

Bug Corner

Wenn man bei Tomb Raider (Sat) aus dem Bildschirm rausfällt, handelt es sich doch um einen Bug, oder? Auch, daß man teilweise nicht weitergehen kann, obwohl keine Wand da ist, oder daß man durch den Boden fällt, obwohl kein Loch da ist, sieht doch sehr nach Programmfehler aus.

Roland Willert, Moosthenning

Im Level mit der Aufgabe mit Thor ergab sich ein Problem. Nachdem die zwei Blöcke erschienen, verließ ich den Raum und speicherte beim Savepoint kurz vor dem Eingang ab. Am nächsten Tag waren die Blöcke aber nicht mehr zu sehen. Lief man nun an die Stelle, wo die Blöcke waren, rannte Lara wie gegen eine Wand. Man konnte weder auf die Blöcke klettern, noch sie verschieben.

Stephan Mollnau, Friedrichshafen

Was Eidos dazu zu sagen hat, ist folgendes: Der Fehler ist bei der Saturn-Version bekannt. Bei der Playstation ist dieser Bug entfernt worden. Allerdings ist Sega für das Saturn-Tomb Raider verantwortlich. Die Sega-Hotline bietet dazu einen Auszug aus ihrer Komplettlösung: "St. Francis' Folly: Achtung, hier beim ersten Abspeicherkristall abspeichern. Wird hier zwischendurch nochmal gespeichert, so kann der Level nicht mehr gelöst werden (Programmierfehler)." Ein Umtausch des Spiels ist sinnlos, da es keine fehlerfreie Version gibt (da hättet Ihr ja eigentlich auch selbst anrufen können...).

VIDEO GAMES
 MagnaMedia Verlag AG
 Redaktion Video Games
 Rat & Tat
 Postfach 1304
 85531 Haar/München

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	379.95
NeGCon	DV	84.95
A-Train	DV	94.95
Actua Golf	DV	84.95
Adventures of Lomax	DV	89.95
Alone in the Dark 2	DV	99.95
Alien Trilogy	DV	89.95
Allied General	US	99.95
Andreotti Racing	DV	84.95
Area 51	US	109.95
Barataria	JP	139.95
Batman Forever	DV	84.95
Battle Arena Toshinden 2	DA	94.95
Beyond the Beyond	US	104.95
Black Dawn	US	89.95
Blam! Machine Head	DV	84.95
Blast Chamber	DV	89.95
Blazing Dragons	DV	84.95
Breakpoint Tennis	DV	89.95
Bubble Bobble	DV	84.95
Bubsy 3D	US	109.95
Burning Road	DV	84.95
Bust-A-Move 2	DV	74.95
Casper	DV	94.95
Cheesy	DV	84.95
Chronicles of the Sword	DV	89.95
Command & Conquer	DV	99.95
Cool Boarders	JP	139.95
Crash Bandicoot	DV	99.95
Crime Wave	DV	119.95
Crusader	US	99.95
Cyberia	DV	89.95
D	DV	84.95
Darkstalkers	DV	84.95
Davis Cup Tennis	DV	84.95
Deathtrap Dungeon	DV	119.95
Destructions Derby 2	DV	94.95
Descent	DV	84.95
Diseworld	DV	84.95
Disruptor	DV	79.95
Earthworm Jim 2	DV	94.95
Extreme Games 2	US	104.95
F-1	DV	99.95
Fade to Black	DV	84.95
FIFA Soccer 97	DV	84.95
Fire & Klava	DV	89.95
Flooding Runner	DV	84.95
Fox Hunt	US	89.95
Frank Thomas Big Hurt Baseball	DV	84.95
Goal Storm	DV	69.95
Gunship	DA	89.95
Hardcore 4x4	DV	89.95
Hulk	DV	89.95
Hyper Tennis	DV	89.95
Impact Racing	DV	79.95
In the Hunt	DV	84.95
Iron & Blood	DV	84.95
Iron Man/X-O	DV	84.95
Jet Moto	US	104.95
Jumping Flash 2	DV	94.95
Killing Zone	DV	89.95
Kings Field	US	109.95
Kings Field 2	US	109.95
Konami Open Golf	DV	84.95
Lake Masters	JP	129.95
Legacy of Kain	US	99.95
Madden 97	DV	84.95
Magic Carpet	DV	59.95
Mickeys Wild Adventure	DV	84.95
Moto X	DV	84.95
Motorboon Grand Prix 2	JP	94.95
Myst	DV	89.95
Namco Museum Vol. 1	DV	94.95

Namco Museum Vol. 2	DV	84.95
Namco Museum Vol. 4	JP	139.95
Nascar Racing	US	99.95
NBA in the Zone	DV	89.95
NBA Jam Extreme	DV	84.95
NBA Live 97	DV	84.95
Need for Speed	DV	84.95
NFL Quarterback Club 97	DV	84.95
NHL 97	DV	84.95
NFL Face Off 97	US	109.95
NFL Powerplay Hockey 97	DV	119.95
Ogre Battle	JP	124.95
Olympic Games	DV	84.95
Olympic Soccer	DV	84.95
Onside Soccer	DV	89.95
Pandemonium	DV	89.95
Parodius Deluxe	DV	69.95
Pennant Race	US	109.95
Penny Racers	DV	84.95
Perfect Weapon	US	109.95
Persona	US	109.95
Pete Sampras Extreme Tennis	DV	84.95
PGA Tour Golf 97	DV	84.95
Pitball	DV	89.95
PaEd	DV	89.95
Power Movie Wrestling	DV	89.95
Project Overkill	DV	84.95
Racing Skies	DV	94.95
Rage Racer	JP	139.95
Rayman	DV	84.95
Resident Evil	DV	89.95
Return Fire	DV	84.95
Ridge Racer Revolution	DV	94.95
Road Rash	DV	84.95
Romance of the 3 Kingdoms IV	US	109.95
Sim City 2000	DV	89.95
Skeleton Warriors	DV	84.95
Slam on Jam	DV	89.95
Shellshock	DV	74.95
Soul Edge	JP	139.95
Soviet Strike	DV	84.95
Space Hulk	DA	84.95
Spot goes to Hollywood	US	104.95
Star Gladiators	DV	89.95
Steel Harbinger	DV	89.95
Street Fighter Alpha	DV	79.95
Street Fighter Alpha 2	DV	89.95
Suikoden	US	99.95
Supersonic Racers	DV	89.95
Street Racer	DV	94.95
Tekken 2	DV	89.95
Theme Park	DV	84.95
Thunderhawk 2	DV	89.95
Tilt	DV	89.95
Time Commando	DV	84.95
Total No. 1	US	104.95
Tomb Raider	DV	89.95
Tap Gun	DV	94.95
Toshinden III	JP	144.95
Toukon Retsuden 2	JP	139.95
Track and Field	DV	94.95
Trilogy	DV	89.95
True Pinball	DV	84.95
Tunnel B-1	DV	84.95
Twisted Metal 2	US	104.95
Victory Boxing	DV	89.95
Virtua Golf	DV	84.95
Williams Arcade Hits	DV	74.95
Wing Commander 3	DV	89.95
Winning Eleven 97	JP	129.95
WipeOut 2097	DV	94.95
Worms	DV	89.95
WWF in your House	DV	89.95
X2	DV	89.95
X-Cam 2	DV	89.95

SEGA SATURN:

Sega Saturn Konsole	DV	399.95
3 D Lemmings	DV	84.95
Alien Trilogy	DV	89.95
Alone in the Dark 2	DV	94.95
A.M.O.K.	US	109.95
Andreotti Racing	US	109.95
Area 51	US	109.95
Athlete Kings	DV	84.95
Bases Loaded 96	US	89.95
Batman forever	DV	89.95
Batman Forever	US	49.95
Blam! Machine Head	DV	84.95
Battle Ar.Toshinden Remix	DV	94.95
Black Fire	DV	84.95
Blazing Dragons	DV	84.95
Break Point	DV	89.95
Bubble Bobble	DV	84.95
Bug-Too	US	99.95
Bust-A-Move 2	DV	74.95
Casper	DV	94.95
Crime Wave	DV	119.95
Cyberia	DV	84.95
Dark Saviour	US	109.95
Daytona Championship Ed	DV	89.95
Daytona USA	DV	49.95
Destruction Derby	DV	84.95
Digital Pinball 2	JP	109.95
Discworld	DV	84.95
D	DV	89.95
Dragon Force	US	109.95
Earthworm Jim 2	DV	89.95
Euro 96 Soccer	DV	89.95
Exhumed	DV	89.95
Fatal Fury Real Bout	JP	149.95
Fighters Mega Mix	JP	109.95
Fighting Vipers	DV	89.95
Gax	DA	84.95
Ghen War	DV	84.95
Gungriffon	DV	84.95
Hardcore 4x4	DV	89.95
Hattiek Hero	JP	59.95
In the Hunt	DV	89.95
Iron Man/X-O	DV	84.95
Iron Storm	US	109.95
Jewels of the Oracle	DV	89.95
Johany Bazookatone	DV	49.95
Keio 2	JP	84.95
King of Fighters 96	JP	109.95
Langrisser III	JP	109.95
Lunar: the Silver Star	JP	119.95
Madden 97	DV	89.95
Magic Carpet	DV	59.95
Mister Bones	US	99.95
Myst	DV	89.95
Mystaria	DV	99.95
NBA Action	DV	84.95
Need for Speed	DV	84.95
NFL Quarterback Club 97	DV	84.95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	119.95
Nights incl. Controller	DV	134.95
Night Warriors	DV	104.95
Ogre Battle	JP	114.95
Olympic Soccer	DV	84.95
Panzer Dragoon 2	DV	89.95
Parodius Deluxe	DV	69.95
PGA Tour Golf 97	DV	89.95
Pro Pinball	DV	84.95
PTO II	US	109.95
Rayman	DV	89.95
Road Rash	DV	89.95
Riglord Saga	JP	124.95
Romance of the 3 Kingdoms IV	US	119.95
Sea Bass Fishing	DV	59.95
Sega Rally	DV	84.95
Sexy Parodius	JP	99.95

Shanghai Triple Threat	US	79.95
Shellshock	DV	89.95
Shining Wisdom	DA	89.95
Shock Wave Assault	DV	49.95
Sim City 2000	DV	89.95
Skeleton Warriors	DV	84.95
Slam n Jam	DV	89.95
Sonic 3D Blast	US	99.95
Space Hulk	DV	89.95
Story of Thor 2	DV	84.95
Street Fighter Alpha	DV	79.95
Street Fighter Alpha 2	US	89.95
Street Racer	DV	84.95
The Horde	DV	89.95
Theme Park	DV	59.95
Thunderforce Gold 2	JP	99.95
Thunderhawk 2	DV	89.95
Tilt	DV	84.95
Tomb Raider	DV	89.95
True Pinball	DV	89.95
Tunnel B-1	DV	84.95
Ultimate	DV	84.95
Virtua Cop 2	DV	134.95
Virtua Cop:ohne Gun	DV	89.95
Virtua Fighter 2	DV	99.95
Virtua Fighter Kids	DV	84.95
Virtual Golf	DV	89.95
Virtual On	DV	89.95
WipeOut	DV	89.95
World Adv. Military Comm. 2	JP	99.95
World Series Baseball 2	DV	84.95
World Wide Soccer 97	DV	89.95
Worms	DV	89.95
WWF in your House	DV	84.95
X-Men	DV	89.95

SUPER NINTENDO:

Breath of Fire 2	DV	99.95
Chrono Trigger	US	139.95
Civilization	US	129.95
Donkey Kong Country 3	DV	129.95
Dragon View	US	89.95
FIFA 97 Gold Edition	DV	119.95
Front Mission	JP	79.95
Hole in One	DV	49.95
Illusion of Time	DV	109.95
Legend of Zelda	DV	69.95
Liberty or Death	US	114.95
Lord of Darkness	US	89.95
Lufia 2	US	139.95
NBA Live 97	DV	119.95
NHL 97	DV	119.95
New Horizons	US	129.95
PGA Tour Golf 96	DV	69.95
Robotrek	US	109.95
Secret of Evermore	DV	109.95
Secret of Mana	DV	109.95
Sim City 2000	US	109.95
Street Fighter Alpha 2	US	129.95
Terranigma	DV	109.95
Ultimate: The False Prophet	US	129.95
Ultimate	DV	129.95
Winter Gold	DV	109.95

MEGA DRIVE:

FIFA Soccer 97	DV	109.95
Int. Superstar Soccer Deluxe	DV	89.95
Micro Machines Military	DV	99.95
NBA Live 97	DV	109.95
NHL 97	DV	109.95
Ultimate	DV	119.95
Worms	DV	99.95

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

Vibrator

Ich habe eine kurze Frage über das "Vibration Pack" von Nintendo. Wird es soetwas wie das Vibration Pack auch für Playstation geben?

Carsten Hüskes, Dortmund

...und wie willst Du das in das Joypad stecken? Nein, wenn Du von Deiner Playstation Vibrationen haben möchtest, ist der Interactor (von Konami) derzeit der einzige Weg. Dabei handelt es sich um einen Bass-Lautsprecher zum Umschnallen, der an den Audio-Ausgang der Konsole angeschlossen wird. Wenn im Spiel basslastiger Sound geboten wird, bekommt man das mit dem Aura- Interactor auch zu spüren.

Angabe

Ich frage mich schon lange, was Ihr für ein Equipment habt. Wieviele Playstations, Saturns, Super Nintendos....

Alexander Seiberl, Oberentfelden CH

Soo toll, wie Ihr wohl glaubt, sind wir auch nicht ausgerüstet. Wir haben lediglich das nötige Equipment, um Spiele aus aller Herren Länder zu zocken und Bilder davon zu machen. Unser Arsenal besteht derzeit aus einem japanischen Nintendo 64, drei Playstations (japanisch, deutsch, blaues Entwicklergerät), zwei Saturns (japanisch, deutsch), zwei 3DOs (ein US- und ein Debug-Gerät), zwei Jaguars, zwei Super Nintendos (US, deutsch), zwei Mega Drives (MD II deutsch, MD I japanisch), einem Mega CD 2 und einem 32X. Eine japanische PC-Engine mit CD-ROM, diverse Handhelds, sowie ein Master System 1, ein NES und ein Famicom (samt Game-Boy-Entwicklerplatine, die wir früher zum Bildermachen von Game-Boy-Spielen benutzt haben) schlummern in irgendwelchen Kisten. Allerdings würden wir uns auch von diesen Oldies niemals trennen, also fragt erst gar nicht...

N64: Texturen-Schwäche?

Woher wißt Ihr eigentlich, daß das Nintendo 64 "keine übermäßig großen Texture-Mengen verwalten" kann? Da ich Euch immer noch für die kompetenteste Truppe da draußen halte (danke, danke, wir fühlen uns geschmeichelt, die Redaktion), bitte ich Euch, das mit den Texturen mal kurz aufzuklären, da man fast den Eindruck erhält, das Nintendo 64 sei der 32-Bit-Konkurrenz im Bereich Texturen unterlegen.

Stefan Schroll, Herdecke



Vielleicht war "verwalten" nicht ganz das richtige Wort. Der Satz bezog sich darauf, daß das Nintendo 64 aus Speicherplatzgründen nicht mit so vielen Texturen arbeiten kann, wie CD-gestützte Konsolen. Letztere können sich ja Unmengen an Texturen nachla-

den. Beim Nintendo 64 geht das dann nur per DD64-Laufwerk. Auf dem Nintendo-64-Modul ist der Speicherplatz im Vergleich zur CD doch recht begrenzt. Wie man aber an Mario 64 (das ja relativ wenige Texturen verwendet) sieht, kommt's bei einem wirklich guten Spiel aber auch gar nicht so sehr darauf an.

Das 100%-Spiel

Mir brennt seit längerer Zeit die Frage unter den Nägeln, ob Ihr irgendwann auch mal ein erstklassiges Spiel mit 100%

Das 100%-Spiel wird voraussichtlich nie entwickelt werden. Eine solche Wertung gäbe es für ein Spiel, an dem es absolut nichts zu verbessern gibt. Wenn auch nur ein einziges Feature denkbar wäre, mit dem sich das betreffende Spiel verbessern ließe, wär's Essig mit 100%. Was würdest Du denn machen, wenn Du ein Spiel mit 100% bewertet hättest, und dann kommt eine Fortsetzung, die noch einen Deut besser ist? Wir sind mit unserem Wertungssystem bisher eigentlich immer prima zu rechtgekommen.

Ich hoffe, daß ich mich diesmal in bezug auf indizierte Spiele und Hotlines zum letzten Mal wiederholen muß. Inzwischen langweilt's. Interessant dagegen: Im Forum der VIDEO GAMES 1/97 "DD64-Editoren" kamen doch recht geteilte Meinungen ans Licht. So viel Kritik hätte ich nicht erwartet.

Spielspaß bewertet. Ich lese das VIDEO-GAMES-Magazin jetzt schon seit über vier Jahren und mir ist aufgefallen, daß Ihr trotz grandioser Ankündigung eines neuen Spiels im Test nie die volle Punktzahl als Bewertung anerkennt.

Jonas Höhn, Düsseldorf

Zuwenig Mäuse

Was mich nervt, ist, daß sehr viele Spiele, die es könnten, die Maus nicht unterstützen. Wozu hat man denn eine? Sicher sind bei solchen Spiele Leute ohne Maus im Nachteil. Man könnte ja wenigstens die Option einbauen. Da kann Westwood 100 neue Szenarien in Command & Conquer einbauen, wenn aber die Mausunterstützung fehlt, ist es für mich ein 99%iger Grund das Teil im Regal stehen zu lassen.

Michel Zirkler, Augsburg

Das Problem liegt sicher darin, daß die Abfrage einer Maus (ähnlich wie beim Analog-Kontroller) weit mehr Rechenleistung schluckt, als die eines Joypads. Die Mauskuugel treibt gewöhnlich zwei geschlitzte Scheiben an, die mit je einer Lichtschranke abgetastet werden. Dabei kommen weit mehr Daten zustande, als beim Knöpfchendrücken auf

FORUM

Sony wird in naher Zukunft den Link-Port für die Playstation abschaffen. Laut Sony Deutschland existieren dafür hierzulande allerdings noch keine Pläne. Nintendo versorgt nichteinmal Entwickler mit Informationen über die Linkfähigkeit des Nintendo 64. Sega wiederum bevorzugt von vornherein Split-Screen-Spiele, hält sich aber die Möglichkeit offen, über den "Comm-Anschluß" des Saturns im Be-

darfsfall die Link-Option anzubieten. Soviel zum aktuellen Stand. Viele von Euch haben das Gerücht vom Link-Tod schon aufgeschnappt und sind sauer, weil sie schon für ein Link-Kabel (teils sogar eine zweite Playstation) gelöhnt haben. Dazu unsere diesmalige Frage: **Wie seht Ihr die Zukunft der Link-Option? Ist der Kabel-Link schon out und wird demnächst nur mittels Internet-Kit vernetzt?**



Order in Time

Order In Time GmbH - Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171 • 70178 Stuttgart (S - Feuersee)

Saturn

Saturn ohne Spiel	349.90
Saturn mit Command & Conq.	439.00
Game Buster	79.90
Advanced Milit. Comman. 2 jp	90.00
Alien Trilogy	95.00
Alone in the Dark 2	95.00
Amok	90.00
Andretti Racing	95.00
Area 51	100.00
Athlete Kings	90.00
Bedlam	95.00
Black Dawn	95.00
Bug Too!!	90.00
Command & Conquer	100.00
Crusader: No Remorse	95.00
Dark Savior	95.00
Daytona USA CCE	100.00
Die Hard Arcade jap	120.00
Discworld	90.00
Dragon Force us	100.00
Exhumed	95.00
Fatal Fury 3 jap	50.00
FIFA Soccer 97	90.00
Fighters Megamix us	110.00
Fighting Vipers dt/jp	95.00/75.00
Hardcore 4*4	95.00
Heart Of Darkness	100.00
Hexen	100.00

PlayStation

PlayStation	289.00
2-Xtreme	95.00
A-Train	95.00
Area 51	100.00
Baphomets Fluch	95.00
Bedlam	95.00
Black Dawn	95.00
Bubble Bobble	90.00
Command & Conquer	100.00
Contra Legacy Of War	100.00
Cool Boarders	95.00
Crash Bandicoot dt	105.00
Crash Bandicoot Hintbook	30.00
The Crow - City Of Angels	95.00
Crusader: No Remorse	90.00
Dark Forces	95.00
Descent 2	95.00
Destruction Derby 2	100.00
Disruptor	90.00
Dragonheart	95.00
Exhumed	95.00
FIFA Soccer 97	90.00
Formel 1	105.00
Hexen	100.00
Int. Superstar Soccer	100.00
Jet Rider	95.00
Kings Field 2 us	110.00
Legacy of Kain	95.00

Tobal 1 jap/dt	80.00/95.00
Tomb Raider	95.00
Tomb Raider Hintbook	30.00
Twisted Metal 2	95.00
Victory Boxing	95.00
Warhammer	95.00
wipEout 2097	105.00
X-Com 2	95.00
Diverse Spiele	60.00
Cobra Gun	79.90
Memory Card 320	80.00

Nintendo 64

Nintendo 64 + Mario 64 dt	495.00
Nintendo 64 dt	395.00
3D Control Pad	65.00
Antennenkabel	55.00
Pad Verlängerung	25.00
Memory Card 1MB	75.00
Goeman	145.00
Int. Superstar Soccer	145.00
Pilotwings 64	125.00
Shadows Of The Empire	145.00
Super Mario 64	100.00
Super Mario 64 Spieleberater	30.00
Wace Racer	105.00



Rebel Assault II
PS 95.00 DM

Zeitschriften

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

**JETZT NEU!!!
ALLE SENDUNGEN
VERSANDKOSTENFREI!**

Iron & Blood	95.00
Iron Storm us	110.00
Jewel Oracle	95.00
Krazy Ivan	95.00
Lost Vikings 2	95.00
Madden 97	95.00
Mr. Bones	95.00
NBA Jam Extreme	95.00
NBA Live 97	90.00
Nights und Controller dt	135.00
NHL 97	90.00
NHL Powerplay	95.00
Project Overkill	95.00
Return Fire	100.00
Riglord Saga 2 jp	100.00
Samurai Shodown jap	130.00
Scorcher	95.00
Sonic 3D Blast us	95.00
Space Hulk us/dt	70.00/95.00
Soviet Strike	95.00
Street Racer	95.00
Story Of Thor 2	95.00
Three Dirty Dwarves	90.00
Tomb Raider	95.00
Tunnel B1	95.00
Sega Worldwide Soccer 96 dt	95.00
Virtua Cop 2	95.00
Virtua Cop 2 + Gun	135.00
Virtual On	95.00
World Series Baseball 2	95.00
WWF In Your House	95.00
X2 - Project X	100.00
Back up Memory	105.00
MPEG-Karte	320.00
Adapter für Importspiele	40.00

Legacy Of Kain Hintbook	30.00
Lost Vikings 2	95.00
Madden NFL 97	90.00
Namco Museum 3	95.00
Nascar Racing	95.00
NBA in The Zone 2	100.00
NBA Live 97	90.00
NHL 97	90.00
NHL Powerplay 97	95.00
Onside Soccer	95.00
Pandemonium	95.00
Persona us	110.00
Player Manager	95.00
Po'ed	95.00
Power Move Wrestling	95.00
Rage Racer jap	140.00
Rebel Assault 2	95.00
Reloaded	95.00
Resident Evil	100.00
Resident Evil Hintbook	30.00
Return Fire	95.00
Road Rage	100.00
Sampras Extreme Tennis	90.00
Sim City 2000	95.00
Soviet Strike	90.00
Spot Goes To Hollywood	95.00
Star Gladiator us/dt	70.00/95.00
Star Gladiator Hintbook	30.00
Steel Harbinger	90.00
Street Racer	90.00
Suikoden us	100.00
Super Sonic Racers	90.00
Tekken 2	105.00
Tekken 2 Hintbook	30.00
Tilt	95.00

Super Nintendo

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



Legacy Of Kain
PS 95.00 DM

SNES Rollenspiele

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

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



NHL 97
PS/SAT 90.00 DM

Mega Drive

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

Großhandel
Inland/Im- und Export
nur für Händler!!!
Fon: 0711 / 6 15 39 45

Fon: 0711 - 613758 oder 616485

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

einem Joypad. Ein Beispiel: *Bedlam* (siehe Test) läuft mit dem Joypad merklich flotter als mit der Maus. Spiele wie *Discworld* oder *Baphomets Fluch* sind zwar mit Maus weit besser spielbar als mit dem Joypad, aber wer eine PC-Maus gewöhnt ist, merkt, wie ruckelig Mauszeiger auf Konsolen meist unterwegs sind.

CD-Brenner

Ich habe letzts in einem Katalog einen CD-Brenner entdeckt. Könnte man mit so einem Brenner auch Playstation-CDs kopieren? Wenn eine CD mit einem CD-Brenner kopiert wird, könnte dann die Original-CD beschädigt und deren Qualität beeinflusst werden? Das Kopieren und Verkaufen von CDs ist ja verboten. Wieso werden dann solche Brenner überhaupt angeboten? Markus Hask, Dörpen

Mit so einem Brenner sind weder Playstation- noch Saturn-CDs kopierbar. Sega und Sony sind ja schließlich nicht auf den Kopf gefallen und haben in den Boot-Sektoren der Spiele raffinierte Kopierschütze eingebaut. Die Original-CD wird zwar nicht beeinflusst, man kann sich aber den Kopierschutz sparen, da der CD-Rohling (kostet ja auch etwa 20 Mark) danach mit Sicherheit ein Fall für Tonne ist. Diese CD-Brenner sind in erster Linie für PC-Anwender gedacht, die größere Datenmengen von ihren Festplatten auslagern wollen. Ich hab' auch einen in meinem Rechner, aber ich benutze ihn hauptsächlich, um mir für den Hausgebrauch Musik-CDs mit den besten Stücken aus meiner CD-Sammlung zu brutzeln. Außerdem benutzen die Software-Hersteller solche Brenner, um uns mit Vorabversionen von Spielen zu versorgen. Die haben dann keinen Boot-Sektor (wie die fertigen Spiele) und laufen deshalb auf normalen Konsolen nicht. Deshalb müssen wir für Vorabversionen eine blaue Entwickler-Playsta-

tion und spezielle Boot-CDs für den Saturn verwenden (die von den Herstellern natürlich nicht an "Normalsterbliche" rausgegeben werden).

In eigener Sache

Zuerst muß ich mal wieder (leider) auf indizierte Spiele eingehen. Dauernd erzähl' ich Euch, daß wir zu indizierten Spielen nix schreiben dürfen, aber jedesmal ist unser Briefkasten wieder voll mit Anfragen zu solchem Zeug. Vielleicht wißt Ihr ja gar nicht, welche Spiele auf dem Index stehen. Darum hab ich mir diesmal die Mühe gemacht und alle aktuellen Videospiele aus der Index-Liste abgetippt (siehe Kasten). Alle diese Spiele dürfen weder beworben, noch an Kinder und Jugendliche verkauft oder ihnen zugänglich gemacht werden. Titel mit einem Sternchen dürfen überhaupt nicht verkauft werden, und sogar ihr Besitz ist strafbar. Diese Titel werden / sind beschlagnahmt. Also, wenn ich eine Anfrage zu einem dieser Titel in einem Brief finde, wandert der Brief umgehend in den Papierkorb (klingt drastisch, aber was soll ich machen?). Bei Briefen zu indizierungsgefährdeten Spielen müssen wir von Fall zu Fall entscheiden. Punkt Zwei: Wenn Ihr bei einem Spiel nicht weiterkommt, oder Probleme

mit den veröffentlichten Tips & Tricks habt, schickt solche Anfragen bitte nicht an mich. Ich muß solche Briefe immer aussortieren und entweder an den Betreffenden weiterleiten oder selbst bei der Hotline des Herstellers anrufen. Wenn's um Tips geht, ist Dirk Euer Mann, ansonsten haben alle namhaften Spielehersteller, wie gesagt, ihre hilfreichen Spielhotlines:

Acclaim	08105-335555
Activision	06107-930100
BMG Interactive	0180-5304525
Disney Interactive	069-66568555
Electronic Arts	02408-940555
Inforgrames	0221-4543106
Konami	0221-612352
Laguna	06107-945145
Microprose	05241-946480
Mindscape	0208-89924124
Nintendo	0130-5806
Psygnosis	069-66543400
Sega	040-2270961
Sierra Coktel Vision	06103-994040
Softgold	02131-965111
Sony CE	069-66543400
Sony (techn. Hilfe)	069-66543300
Time Warner Int.	040-27855306
Virgin	040-391113
Viacom	0130-820115

Wenn Ihr das alles berücksichtigt, spart Ihr Euch 'nen Haufen Porto und uns eine Menge Arbeit. Dann könnten wir beispielweise interessante Themen noch genauer recherchieren. Vielen Dank schon mal für Euer Verständnis.

Forum 1/97

Für mich ist der Editor für den DD kein Kaufargument. Die Sache an sich ist interessant, aber man sollte sie auch realistisch bewerten. Die Käufererschicht für das N64 mit Disc Drive schätze ich bei 12 bis 16 Jahren. Wer kann denn in dem Alter einen Level so gut editieren, daß andere Spaß daran haben? Und wenn es einen gibt, was macht er dann mit dem Level? Verkaufen? Erstmal Käufer finden. Selber spielen? Wie langweilig, wenn man schon weiß, wo alle Geheimnisse liegen und wo Abkürzungen und Items versteckt sind. Ich glaube daher, daß die Masse dem Level-Editor kein großes Interesse entgegenbringt, geschweigedenn, daß er ein Kaufgrund für das DD64 wird. Ronny Sellar, Weiblichwoher

Die Editor-Möglichkeiten des DD64 wären für mich der Nintendo-64-Kaufgrund schlechthin und würden alle Kosten rechtfertigen. Einige Levels und Rennstrecken selbst zu designen und diese dann sogar mit anderen Spielern über das Internet austauschen zu können wäre der absolute Oberhammer. Das Wort "Videospiele" wäre dann nicht länger gleichbedeutend mit dem Abdudeln von vorgefertigten Programmen.

F. Jeanmonod, Ostermündgen CH

INDIZIERTE VIDEOSPIELE

Titel	System	Titel	System
Cannon Fodder	Super Nintendo	*Mortal Kombat II	alle Systeme
Cannon Fodder	Mega Drive	Mortal Kombat 3	Mega Drive
Chaos Engine	Mega Drive	Mortal Kombat 3	Super Nintendo
Doom	Jaguar	Mortal Kombat 3	Playstation
Doom	32X	Panzer General	3DO
Doom	Playstation	Rambo 3	Mega Drive
Doom	Super Nintendo	Shadow Dancer	Mega Drive
Killer Instinct	Super Nintendo	Super Double Dragon	Super Nintendo
Lethal Enforcers	Mega Drive	Total Carnage	Super Nintendo
Lethal Enforcers	Super Nintendo	*Wolfenstein 3D	alle Systeme
Lethal Enf. II Gun Fighters	Mega Drive	Zero Tolerance	Mega Drive
Loaded	Playstation		
Mad Doc McCree	CDi		
Mercs	Mega Drive		
*Mortal Kombat	alle Systeme		

Die Indizierung von Ultimate MK3 ist bereits erfolgt oder steht unmittelbar bevor.

Stand 20.01.1997

Ich denke, das Interesse ist auf jeden Fall vorhanden. Wer möchte nicht seine eigene Welt erschaffen und darin auch fungieren? Das Problem könnte sein, daß sich ein Lebenszyklus (Spielspaß) eines Spiels dadurch erhöhen würde, was einen nicht unbedingt dazu veranlassen würde, gleich wieder ein neues Spiel zu kaufen. Für mich persönlich wäre es kein Kaufargument. Summiert man alles zusammen, kommt man auf ca. 1000 Mark alleine für die Hardware und das wäre zumindest in Europa bestimmt nicht an den Mann zu bringen.

Patrick Schumacher, Reutlingen

Ich bin an dem Disc Drive sehr interessiert. Wenn sich mir damit die Möglichkeit bietet, in einem Spiel eigene Levels zu kreieren, oder in einem Rollenspiel eine eigene Stadt mit allem Drum und Dran zu errichten, das wär' schon eine feine Sache - 32 Megabyte

Platz für eigene Kreationen. Mit einer einfachen und für jedermann durchschaubaren Benutzerführung ist das sicherlich eine geniale Funktion und ein Schritt in die Zukunft dazu.

Daniel Johannes, Hof

Das muß ja genial sein. Ein eigenes Charakter- oder Level-design aufzubauen - hypergenial. So werden sich das wohl viele anfangs vorstellen. Aber wo soll man den Anfang und das Ende setzen? Nach meiner Meinung werden hier wieder nur große Töne gespuckt, die dem Konsumenten nur eine falsche Vorstellung vom eigentlichen Produkt geben. Das Nintendo 64 ist doch ein Videospielsystem und kein Entwicklungskit.

Tom Karnott, Senden

Bei Nintendo sieht man das wohl eher so, daß sich der Verbraucher den Disc Drive wegen der dafür erscheinenden Spiele kaufen wird. Die können dann nämlich billiger (im Be-

zug auf die Speichermenge) verkauft werden. Die Option des Editors ist dann eher als zusätzliches Kaufargument und nicht als Hauptgrund anzusehen. Für Zelda ist beispielsweise ein Programm geplant, das nach dem Zufallsprinzip Dungeons erzeugt - die Ihr dann auf einer Disc speichern könntet. Wie aus Euren Breifen hervorgeht, würden sich die meisten über den Editor zwar freuen und ihn auch nutzen, aber deshalb noch lange kein Laufwerk kaufen. Wie schon richtig bemerkt ist die Beliebtheit so eines Charakter- oder Leveleditors sicher eine Frage der Benutzeroberfläche. Mit Programmiersprachen werdet Ihr Euch bestimmt nicht rumärgern müssen. Der Firmenpolitik von Nintendo entspricht eher ein leicht verständliches "Click and Play". Solange Nintendo aber noch nichts Näheres zum Thema "N64 im Internet" vom Stapel läßt, wird sich das Inter-

esse am Austausch von selbstgebastelten Figuren oder Levels vermutlich in Grenzen halten. Warten wir ab, was 'draus wird. Seta ist allerdings inzwischen schon soweit, daß sie ein Modem-Modul für das Nintendo 64 anbieten (für ein Spiel gegen entfernte Gegner oder den angeblich besten Shogi-Computer der Welt). Aber das hat euch Tet ja schon im Shoshinkai-Bericht geschildert. Dazu kommt, daß dieses Modem anscheinend sehr billig zu produzieren ist, da das Modul mit Spiel und eingebautem Modem nicht teurer sein soll, als z.B. Mario 64.

VIDEO GAMES

MagnaMedia Verlag AG
 Redaktion Video Games
 Leserforum
 Postfach 1304
 85531 Haar/München

Sony Playstation

- SEGA SATURN 339.- DM
- Nintendo 64 ab März '97

299.-

Weitere Angebote (3 Seiten Werbung) in der Zeitschrift "AutoMotoFoto" und über Fax-Abruf "Polling" Nr: (0 77 24) 82 004
 Demnächst auch im Internet: <http://www.Express-Marketing.de>
 Versandkosten: Vorkasse = Portofrei! oder Nachnahme 10.- DM + 3.- DM NN-Gebühr
 Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20.- DM
 Bei Annahmeverweigerung, berechnen wir 20.- DM

Express Marketing - Gerwig Straße 12 - D-78112 St. Georgen
 Tel (0 77 24) 45 13 - Fax (0 77 24) 22 55 - Handy: 0171-329 17 43

Videospieleversand Dirk Kruse

Nintendo 64		Saturn	
Konsole o. Spiel	399,-DM	Konsole o. Spiel	399,-DM
Mario 64	89,95 DM	Bug Too	89,95 DM
Konsole + Mario 64	479,95 DM	Soviet Strike	79,95 DM
Playstation		Umbauten	
NHL Hockey 97	79,95 DM	PSX Universal	419,-DM
Samurai Showdown	99,95 DM	Nintendo 64 us	79,95 DM
Porsche C.	89,95 DM	Saturn Umbau	89,95 DM

Tagespreise u. Sonderangebote erfragen. Kostenlose Preisliste anfordern!
 Tel./Fax: 040/7397266 Von 17.30 Uhr bis 20.30 Uhr

Verkaufte Auflage 61.196 (IVW 3/96) **VIDEO GAMES** 290.000 Leser pro Ausgabe (AWA '96)

Fragen Sie nach unseren Leserschaftsdaten
Rufen Sie uns an: Telefon (0 89)

Carolin Gluth 46 13-3 05 Anzeigenverkaufsleitung Natalie Regnault 46 13-313 · PLZ 6-9, A, CH Ilka Krebs 46 13-165 PLZ 0-5 Fax: 46 13-7 89
 MagnaMedia Verlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 85540 Haar bei München

UFO GAMES
 ANKAUF, VERKAUF, TAUSCH

Super NES, Nintendo, Sony, Saturn, Mega Drive, Mega CD, Gameboy, Game Gear, 3 DO, PC, usw.
 Jetzt auch Ultra 64 • SPIELE UND KONSOLEN • Es lohnt sich 1 x anrufen

Bundesallee 71 · 12161 Berlin **Tel/Fax: 0 30/8 59 36 35**

SO WERTEN WIR

SPIELREGELN

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



Dirk

Schleppt seit Wochen einen Grippe-Virus mit sich herum und steckt mit Vorliebe andere Redakteure an



Michael

Nach einem Unfall auf der Autobahn verbrachte er den ganzen Tag beim Versuch, ins Büro zu kommen



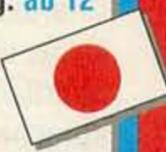
Ralph

Hat trotz Porsche beim Go-Kart-Rennen während der Spielwarenmesse voll abgehoost

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der

System: Game Boy
 Spieltyp: Action-Shoot'em-Up
 Hersteller: Konami
 Megabit: 1
 Testversion: Konami
 Spieler: 1
 Features: Continue, Paßwörter
 Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
 Preis: ca. 70 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik: 80%
 Soundeffekt: 75%
 Grafik: 81%



Spiel-spaß **90%**

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieltyps sowie technische Daten. Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. Neu ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.



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



gut



geht so



hilfe

Neu sind die Wertungsgesichter. Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter – damit's überschaubar bleibt.

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale

Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist.



Wolfgang

Wartet schon sehnsüchtig auf die ersten DVD-Player, die im März in den USA erscheinen sollen



Tet

Seitdem er Final Fantasy 7 aus Japan bekommen hat, ist er nicht mehr ansprechbar



Robert

Mario sagt, auf Position sieben steht ein D



Jan

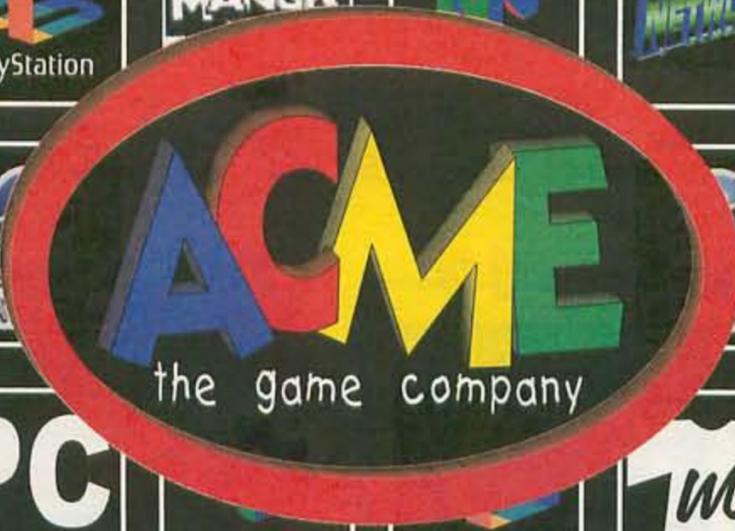
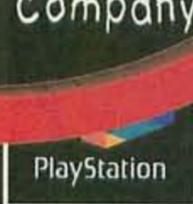
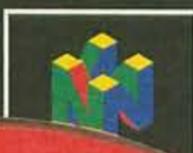
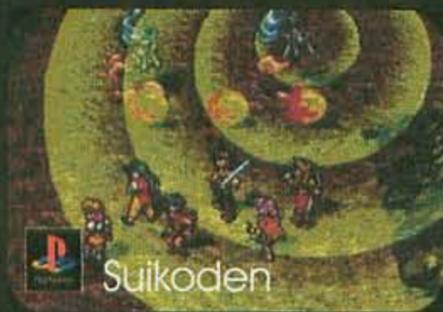
Seine Frau will unbedingt umziehen, doch Jan will nicht aus der Chaoten-WG raus

Das Kleingedruckte

Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung,

desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die

Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflusst, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.



0221 - 240 88 00

NINTENDO 64

- NINTENDO 64.....399,90
- Controller64.....49,90
- Lenkrad64.....199,90
- RGB-Scart Kabel.....49,90
- FIFA Intern. Soccer.....159,90
- Mario64.....159,90
- Mario Kart64.....159,90
- Pilot Wings64.....159,90
- Star Wars.....159,90
- Trilogy.....159,90
- Wave Racer64.....159,90
- Wayne Gretzky 's Hockey.....159,90

SEGA SATURN

- Saturn.....399,-
- Saturn +C&C.....449,-
- 3D-Controll-Pad.....89,90
- Memory Card.....99,90
- RGB Scart-Kabel.....39,90
- Lenkrad.....109,90
- Command&Conquer.....89,90
- Daytona U.S.A. C.E.....89,90
- Die Hard Arcade.....99,90
- Fighting Vipers.....89,90
- Megaman X3.....99,90
- NHL Powerplay Hockey '96.....89,90
- Nights+Analog Pad.....129,90
- Sonic 3D Blast.....89,90
- Tomb Raider.....89,90
- Virtua Cop 2 incl. Gun.....139,90

PlayStation

- PlayStation.....389,-
- Controller -The Pad.....29,95
- Controller -pro-.....59,90
- Controller...(Sony).....59,90
- Analog Flightstick.....119,90
- Memory Card (bunt).....39,90
- Memory Card (8MEG).....79,90
- Memory Card (12MEG).....129,90
- Memory Disc Drive.....159,90
- RGB-Scart-Kabel.....39,90
- HF-Antennenkabel.....49,90
- Link-Kabel.....39,90
- The Gun (Pistole).....59,90
- Lenkrad (Mad Catz).....149,90
- 2-Xtreme.....89,90
- 4-4-2 Fußball.....89,90
- A-VI Evolution Global.....99,90
- Area51.....99,90
- Alien Trilogy.....89,90
- Baphomets Fluch.....89,90
- Batman Forever Arcade.....89,90
- Carnage Heart.....89,90
- Command&Conquer.....89,90
- Cool Boarders.....89,90
- Contra: Legacy of War.....89,90
- Crow: City of Angels.....99,90
- Crusader - No Remorse.....89,90

PlayStation

- Destruction Derby 2.....99,90
- Discworld I&II.....je.89,90
- Disruptor.....89,90
- Dragonheart.....99,90
- Fifa Soccer '97.....89,90
- Jet Rider.....89,90
- Legacy of Kain.....99,90
- Manic Karts.....89,90
- Namco Museum 1-3.....je.89,90
- NBA Hangtime.....89,90
- NBA Live '97.....89,90
- Pandemonium.....89,90
- Porsche Challenge.....99,90
- Rage Racer.....149,90
- Re-Loaded.....89,90
- Soul Blade.....109,90
- Soviet Strike.....89,90
- Spot goes to Hollywood.....99,90
- Star Gladiator.....89,90
- Suikoden.....99,90
- Super Star Soccer Deluxe.....99,90
- Tempest X3.....99,90
- Tobal N° 1.....99,90
- Tomb Raider.....99,90
- Twisted Metal World Tour.....99,90
- WipEout i&IIje.99,90
- WWF in the House.....89,90

merchandise

- Caps.....ab 20,00
- Hint-Books.....(Tomb Raider, Nights, etc).....ab 20,00
- Magazines.....(EDGE, Playstation(jp.), Playstation(eng.), EGM(us)).....ab 15,00
- Poster.....ab 5,00
- Pins.....ab 5,00
- T-Shirts.....ab 19,90

Werkstatt

- Umbau Saturn.....99,90
- Umbau Playstation.....99,90
- Umbausatz Playstation.....69,90

Finanzierung

Die Spielspaß-Finanzierung
...einfach anrufen



DIE ERSTE NETZWERKPARTY IN DEUTSCHLAND!!! - NETWORK -

AM 2.MÄRZ STARTET DIE ERSTE NETWORK-SESSION IN KÖLN. HÄNGT EUREN PC BEI UNS INS NETZ UND STELLT EUCH DER MAXIMALEN HERAUSFORDERUNG BEI C&C2, WC2 ODER ... DER CHAMP ERHÄLT EINEN "FREE CHECK IN" UND KANN IN DER NÄCHSTEN SESSION SEINEN TITEL AUF DER GROSSBILDLEINWAND

VERTEIDIGEN. NATÜRLICH GIBT ES AUCH INFOS ZU DEN NEUESTEN PC- UND KONSOLENSPIELEN SOWIE Q&A'S MIT SPIELENTWICKLERN. DABEI SEIN LOHNT SICH IN JEDEM FALL, OB DU SPIELEN WILLST ODER NICHT. WILLST DU MEHR ÜBER NETWORK WISSEN, RUF, FAX ODER SURF UNS AN... ODER KOMM DIREKT ZU ACME THE GAME COMPANY...



Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
<http://www.acme.netcologne.de>

Mo-Fr.: 11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Bei uns im Laden...

- * Softwarepräsentation
- auf 3 Großbild-Leinwänden
- mit GlasTron-3D-Visier
- auf Demo-Displays
- * Internet-Terminals

Infos & Preislisten auch per FaxPolling (Fax holen). Habt Ihr ein Faxgerät mit Pollingfunktion, einfach unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Starttaste drücken!

Alle Spiele werden in einer Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

1	(neu) Donkey Kong Country 3	SNES	Super Nintendo
2	(neu) Terranigma	SNES	
3	(2) Die Schlümpfe 2	SNES	
4	(1) Super Mario Kart	SNES	
5	(4) Super Mario All Stars	SNES	
6	(3) Donkey Kong Country 2	SNES	
7	(7) Toy Story	SNES	
8	(8) Asterix & Obelix	SNES	
9	(5) Pinocchio	SNES	
10	(10) Legend of Zelda	SNES	

1	Media Control stellt keine Mega-Drive-Hitparaden mehr zur Verfügung		Sega
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

1	(2) Tombraider	Playstation	Playstation
2	(1) Formel 1	Playstation	
3	(3) Crash Bandicoot	Playstation	
4	(5) Tekken 2	Playstation	
5	(neu) Command & Conquer	Playstation	
6	(7) Soviet Strike	Playstation	
7	(neu) Die Hard Trilogy	Playstation	
8	(neu) FIFA Soccer '97	Playstation	
9	(4) Wipeout 2097	Playstation	
10	(neu) Baphomets Fluch	Playstation	

1	(neu) Command & Conquer	Saturn	Saturn
2	(1) Tomb Raider	Saturn	
3	(neu) Virtua Cop 2	Saturn	
4	(3) Sega World. Soccer '97	Saturn	
5	(2) Daytona GCE	Saturn	
6	(4) Nights	Saturn	
7	(10) Exhumed	Saturn	
8	(7) Virtua Fighter 2	Saturn	
9	(5) Fighting Vipers	Saturn	
10	(8) Sega Rally	Saturn	

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

Die Hits der Redakteure

	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Diablo, PC Marc Cohen, Marc Cohen Leaving Las Vegas
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	NBA Hangtime, Nintendo 64 Command & Con. Doppel-CD Mars Attacks
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Soul Blade, Playstation den Pleitegeier kreisen 101 Dalmatiner
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Virtual Pool, Playstation Music for l..., Prodigy Broken Silence
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Total NBA '97, Playstation Ironman, Ghostface Killa Rossini
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Turok, Nintendo 64 Natural Born Killers, Soundtrack Rossini
	spielt zur Zeit hört zur Zeit Film-Favorit	Final Fantasy 7, Playstation Final Fantasy 7, Soundtrack Sleepers

Kinohits des Monats

1	Rossini mit Götz George und Veronica Ferres
2	Kopfgeld mit Mel Gibson und Rene Russo
3	Maximum Risk mit Jean-Claude van Damme
4	Evita mit Madonna
5	Der Club der Teufelinnen mit Bette Midler
6	Jenseits der Stille
7	Der Geist und die Dunkelheit mit Val Kilmer
8	Rendezvous mit einem Engel mit Denzel Washington
9	Der Glöckner von Notre Dame Zeichentrickfilm
10	Star Trek-Der erste Kontakt mit vielen Borgs

Quelle: VG

VG-Leser Top 10

1	Tombraider	PSX/Saturn
2	Tekken 2	Playstation
3	Resident Evil	Playstation
4	Super Mario 64	Nintendo 64
5	Command & Conquer	PSX/Saturn
6	Die Hard Trilogy	Playstation
7	Donkey Kong Country 3	Super Nintendo
8	Destruction Derby 2	Playstation
9	Wave Race 64	Nintendo 64
10	Formel 1	Playstation

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

Die zehn besten Tests

1	Turok	Nintendo 64	90%
2	Soul Blade	Playstation	88%
3	Madden '97	Saturn	87%
4	Samurai Shodown	Neo-Geo	86%
5	Lost Vikings 2	Saturn	85%
6	Andretti Racing	Saturn	85%
7	Total NBA '97	Playstation	82%
8	NHL Faceoff '97	Playstation	82%
9	Jet Rider	Playstation	80%
10	Bubble Bobble 2	Playstation	78%

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

MISSING PAGE

MISSING PAGE

Hey

Dad.....

Was

hältst

Du

Nur Bares ist Wahres!

*Also mach's einfach
wie alle Cracks.*

Laß Dich sponsern!

*Mit einem
Sponsor-Abo*

von VIDEO GAMES.

*Es geht ja so einfach:
Obere Karte ausfüllen,
unterschreiben lassen
und ab zur Post.*

VON.....

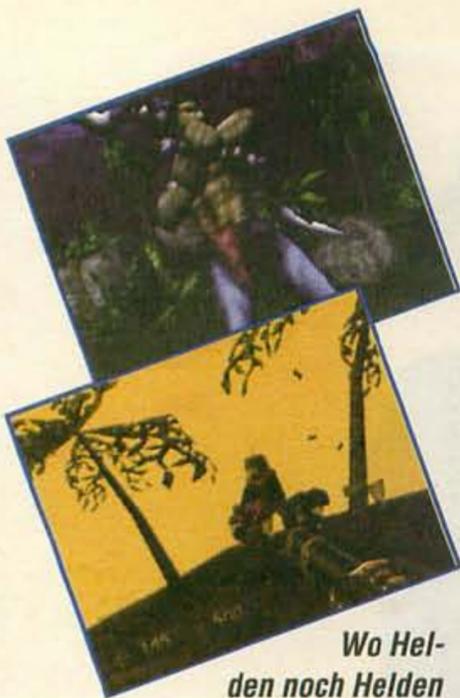
einem

Sponsor-Abo?



Copyright Core Design aus dem Spiel Tomb Raider

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES



*Wo Hel-
den noch Helden
sind, sterben Feinde
durch großes Kaliber*

Aufgrund einer Comic-Serie begann Acclaim vor gut einem Jahr mit der Entwicklung seines ersten Nintendo-64-Spiels. Das Resultat haben wir jetzt in einer komplett eingedeutschten Fassung vorliegen. Turok ist ein Comic-Held mit bewegter Vergangenheit. Der ehrenwerte Titel "Turok" wird über Generationen immer an den erstgeborenen Sohn des "Fireseed"-Clans weitergereicht. Der amtierende Krieger trägt die Verantwortung dafür, daß die Grenze zwischen der Erde und dem "Verlorenen Land" (Lost Worlds) bewahrt bleibt. Letzteres ist eine Welt, in der die Zeit keinerlei Bedeutung hat – und das Böse keine Grenzen kennt. Dieses Land wird überwiegend von abscheulichen Mutationen aus Aliens, bizarren Cyborg-Kreaturen und bionischen Sauriern bevölkert. Die Kreaturen lauern nur darauf, die Schwelle des Raumzeitgefüges zu durchbre-



In der deutschen Version gibt's Dinos und Robos – keine Menschen

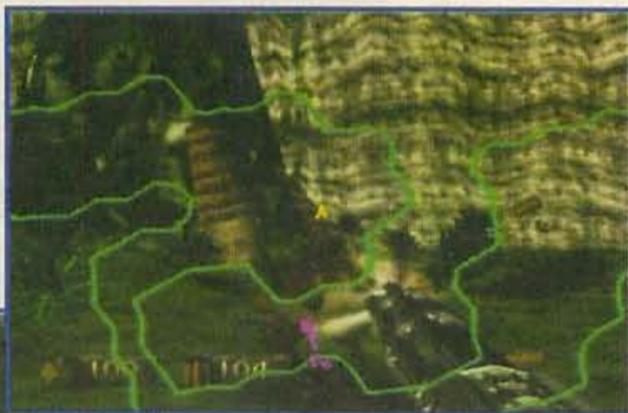
Dinosaur Hunter Turok



chen, um die Erde einzunehmen. Hier nimmt unsere Geschichte ihren verhängnisvollen Anfang. Urplötzlich seiner friedlichen Welt entrisen, findet sich Turok im "Verlorenen Land" wieder, in dem mysteriöse Dinge geschehen. Den Ursprung dieser unfreiwilligen Zeitreise hat Turok schnell erkannt. Ein finsterner Herrscher, der als "Campaigner" bekannt ist, versucht die Struktur der Zeit zu zerstören und die Macht über das Universum an sich zu reißen. Dazu will er sich eines uralten Artefakts, des "Chronozeptors" bedienen. Der edle Zauber-

stab zerbrach vor Tausenden von Jahren, als man erfolgreich zu verhindern versuchte, daß es in die Hände des bösen Halunken fällt. Der Campaigner macht sich erneut an die Arbeit, die einzelnen Teile wieder zusammenzufügen und baute sich für diesen Zweck gleich eine gewaltige Fokussierungsmaschine, mit deren Hilfe er später die Kraft des Chronozeptors besser nutzen und vergrößern kann. Sein Ziel ist es, mit dieser Apparatur die

Grenzen zwischen den Dimensionen zu zerstören, um das Universum zu beherrschen. Turok hat geschworen, die acht Stücke des Chronozeptors zu finden, denn nur so lassen sich die hinterhältigen Pläne des Campaigners durchkreuzen. Leider wird diese Aufgabe nicht so einfach sein, wie er es sich vorgestellt hat. Der skrupellose Bösewicht hat eine furchteinflößende Armee aufgebaut, um Turok aufzuhalten. Insgesamt gilt es, acht riesige Levels zu erforschen, die (laut Entwickler) zusammengerechnet eine Fläche von 450000 m² ergeben. Das Gelände variiert von weitläufigen Urwaldgebieten über altertümliche Ruinenstädte bis hin zu finsternen Höhlenkatakomben und einer schaurigen Alien-Umgebung. Euer Ziel ist es, in jedem Level eine bestimmte Anzahl an Schlüsseln zu finden, die das Tor zur nächsten Welt öffnen. Am Boden im jeweiligen Durchgang zeigen Markierungen an, wieviele Schlüssel in der jeweiligen Welt versteckt sind. Zu Beginn besitzt Ihr zur Verteidigung lediglich ein Messer und einen Tek-Bogen. Im Laufe des Spiels findet Ihr immer ausgereifere Waffensysteme. Jeder der 13 High-Tech-Schießprügel hat bei den über zwanzig verschiedenen Gagnetypen inklusive der Obermotze seine spezifischen Vor- und Nachteile. Die Anzahl der Schüsse der ausgewählten Waffe ist begrenzt. Zum Glück findet Ihr in der Umgebung



*Oben: Die Automap wird per Knopfdruck über dem Geschehen eingeblendet.
Links: Wenn Euch der Dicke eine ballert, leidet Eure Energie ganz erheblich. Da kommt der Bogen doch etwas schwach...
Rechts: Im Übungslevel macht Ihr Euch mit der Steuerung und dem Gebrauch der krachigen Wummen vertraut.*





Die Dino-Reiter stecken eine Menge Treffer ein, ehe sie nachgeben



In finsternen Gängen sorgen die Monster so richtig für Spannung

Munitionsnachschub, der das Magazin Eurer Super-Wumme wieder auffüllt. Unterwegs im Dschungeldickicht heißt es, ständig die Augen offen halten. Jedes Geschöpf führt sein Eigenleben und ist mit einer künstlichen Intelligenz ausgestattet. Für Euch heißt das, daß sie von der Umwelt bzw. Eurem Verhalten beeinflusst werden. Wenn Ihr zum Beispiel wild durch die Gegend ballert, reagieren die Bestien darauf und machen sofort Jagd auf Euch. Neben zahlreichen Cyborg-Varianten trifft Ihr auf angriffslustige Raptoren, Trizeratops und sogar einen ausgewachsenen T-Rex! Hier ist schnelle Reaktion gefragt, denn so ein Dino-Biß kann ganz schön schmerzhaft sein und einiges an Energie kosten: Turoks Gesundheitszustand wird durch einen Zahlenwert im linken unteren Bildschirmrand angezeigt. Wenn Turok verwundet wird, verringert sich sein Lebenswert, sinkt dieser auf Null, habt Ihr eins von drei Leben verloren. Verschiedene Power-Ups in Form von kleinen Plus-Symbolen helfen dabei, Turoks Wunden wieder zu heilen. Wenn Ihr zudem über 100 Dreieckssymbole gesammelt habt, gibt's zur Belohnung ein Extraleben. Andere Ausrüstungs-Extras machen Turok widerstandsfähiger, spendieren ihm einen größeren Rucksack oder verhelfen zur kurzzeitigen Unbesiegbarkeit. Damit Ihr alle Aktionen von Turok schnell im



Manchmal machen sich die Dinos sogar gegenseitig fertig

Griff habt, gibt es einen speziellen Trainingsmodus, der Euch mit der Steuerung vertraut macht. Mit den gelben Minibuttons läßt sich Turok vorwärts, seitlich nach rechts oder links bewegen. Der Analog-Stick dient dabei zur Vorgabe der Laufrichtung, die der Held einschlagen soll. Das Steuerkreuz wird als einfacher

Umschalter zwischen "Gehen" und "Laufen" benutzt. Die Waffenwahl erledigt Ihr mit der "A" oder "B"-Taste, wobei der "Z"-Trigger zum Abfeuern dient. Zu guter Letzt wären da noch die "L" und "R"-Taster zu nennen, mit deren Hilfe Ihr eine Automapping-Karte einblendet oder unseren Helden zu halsbrecherischen Sprung-

einlagen zwingt. Als waschechter Indianer-Haudegen kann Turok natürlich auch Gewässer durchschwimmen oder an Dschungelgewächsen und Leitern hochklettern. An ver-



schiedenen Stellen gelangt Ihr an Speicherpunkte, die Euren aktuellen Spielstand auf dem Memory Pack festhalten. Noch ein kleiner Hinweis: Um gewissen Schwierigkeiten aus dem Weg zu gehen, gibt es im deutschen *Turok* kein Blut oder menschenähnliche Gegner zu sehen. ws

Die abwechslungsreichen Gegner sind mit künstlicher Intelligenz ausgestattet und reagieren auf Euer Verhalten sowie die nähere Umgebung





super

„Einfach Phänomenal!!! Sowas Geniales wie Turok hab ich bislang noch auf keiner anderen Konsole gespielt. Keiner der riesigen Areale gleicht konzeptionell dem anderen, erfrischender Abwechslungsreichtum zieht sich durch das ganze Spiel. Das Gameplay, insbesondere die flüssige Animation der vielfältigen Feindkreaturen und die grandiose grafische Präsentation

In Turok Dinosaur Hunter zeigen die Entwickler nicht nur grafisch wo's mit dem Nintendo 64 in Zukunft langgeht

sion sind so perfekt zusammengestellt, daß das Modul nach kurzer Zeit jeden Skeptiker überzeugt. Selbst ein High-End-Pentium mit teurer 3D-Karte müßte sich mächtig anstrengen, um an die optische Perfektion von Turok heranzureichen. Noch nie gab es derart realistisch dargestellte Urzeitviecher in freier Wildbahn auf dem heimischen Bildschirm zu sehen. Dazu



Manche Feinde sehen fast zu gut aus, um sie abzuknallen – schade, daß die superflüssigen Dino-Animationen auf unseren Bildern so gar nicht rüberkommen

muß man noch hervorheben, daß alles in Echtzeitberechnung passiert, ohne gravierende Slowdowns, Texture-Verzerrungen oder unschönes Polygon-Clipping. Die technischen Feinheiten des Nintendo 64, wie z.B. Anti-Aliasing, Mip-Mapping und Phong-Shading, wurden bis zum Extrem ausgereizt. Angenehmerweise sind dadurch die Zeiten, als sich pixelige Monsterkreaturen gleich reihenweise vor die Kanone stürzten, vorbei und der moderne Indianersöldner muß strategischer, härter und präziser zur Sache gehen, um im Spiel vorwärtszukommen. Thema Steuerung: So intuitiv man läuft, klettert, springt oder schießt, so gewöhnungsbedürftig wurden diese Elemente



ohne Controller Pak nicht abspeichern kann. Stimmungsvolle Musikstücke und bombastische Soundeffekte in feinsten Dolby-Surround-Kodierung machen das Dutzend so richtig rund. Kurzum: Turok gehört mit zum Besten, was die Nintendo 64-Welt derzeit zu bieten hat. Holt Euch also Acclaims nahezu perfekten 3D-Shooter, der die N64-Hardware bis auf das letzte Quentchen Rechenleistung ausnützt und dazu wochenlang für grenzenlosen Spielspaß sorgt.

System: **Nintendo 64**
 Spielertyp: **3D-Shooter**
 Megabit: **64**
 Hersteller: **Acclaim**
 Testversion: **Acclaim**
 Spieler: **1**
 Features: **Speicherfunktion, Cheat-Menü**
 Schwierigkeitsgrad: **4 bis 6**
 Preis: **ca. 150 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **ab 12**
 Grafik: **89%**
 Musik: **81%**
 Soundeffekte: **72%**

Spiel-spaß **90%**

auf das Joypad verteilt. Trotzdem stuft ich die Steuerung von Turok als gut ein: Mit sieben Tasten habt Ihr alle Bewegungen einschließlich der Bedienung der Schußwaffen nach einiger Spielzeit hervorragend im Griff. Etwas Kritik gibt es dennoch: Das einzige, was bei Turok etwas nervt, ist der ständig aufziehende Dauernebel und die Tatsache, daß man

Test the Power!

Jetzt neu
1 x die
neueste
Power Play
mit CD
gratis

Das PC-Spielemagazin ab sofort immer mit CD-ROM: nur 7,80 im Handel - im Abo noch günstiger!

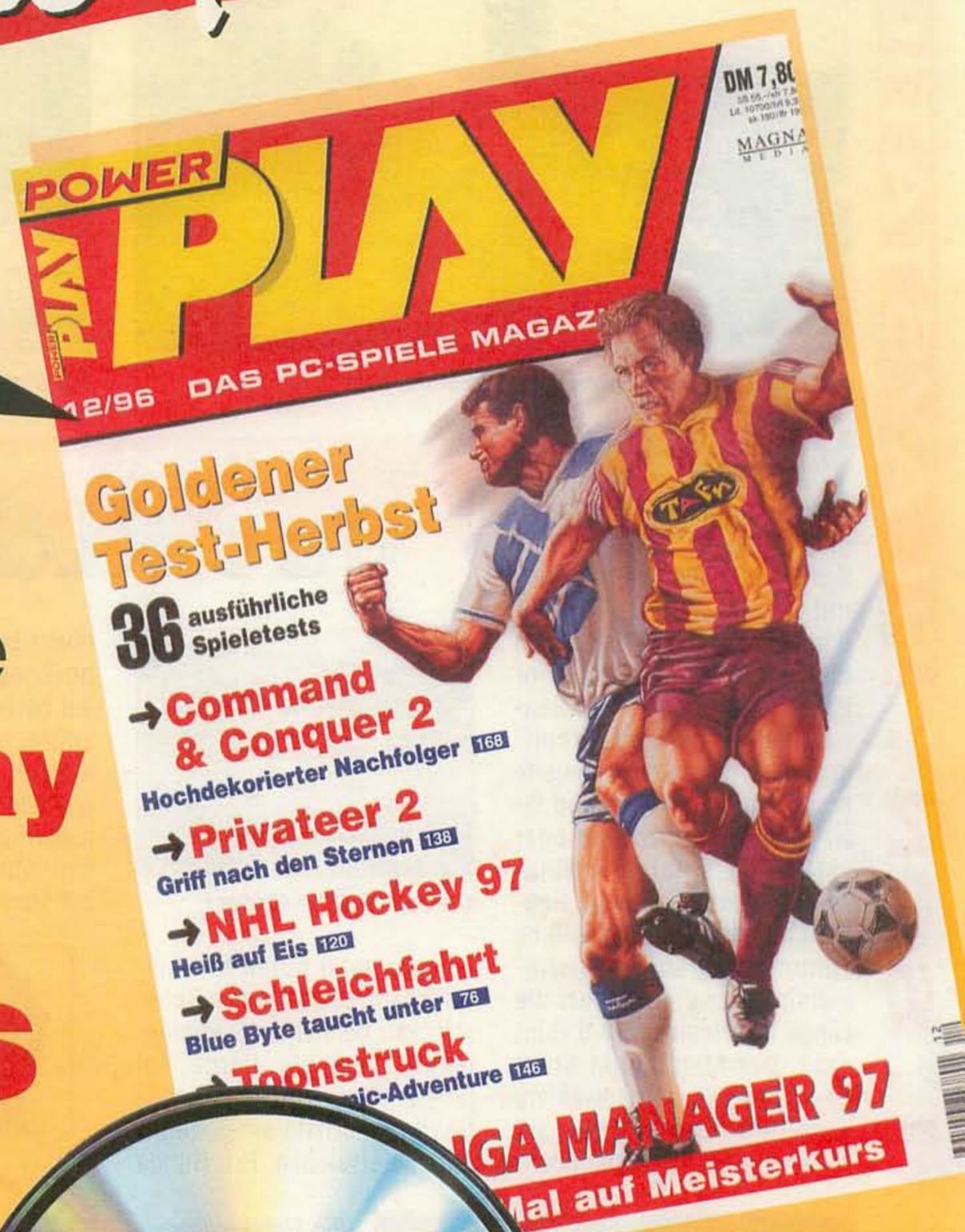
650 MByte Power spielbare Demos aller aktuellen Spiele. Professionelle Tests der neuesten Titel, Szene-Infos, Tips & Lösungen von Insidern zu den kniffligsten Computerspielen.

<http://www.magnamedia.de>

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

oder per Fax an
07132/959 244

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



POWER PLAY TEST-COUPON

Ja, ich will Power Play mit CD testen

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

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

Datum/1. Unterschrift

2. Unterschrift

INTN96

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

Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Bequem bargeldlos

Konto-Nummer

Bankleitzahl

Geldinstitut



Mit Höchstgeschwindigkeit durch den Wald, ganz schön mutig



Der Gletscherkurs gehört zu den schwierigsten Strecken

Während sich Nintendo bei *Wave Race 64* auf bewährte Jetbikes beschränkt, greift Sony bei *Jet Rider* in die SciFi-Schublade und läßt Euch mit "Hochleistungs-Airbikes" durch die Landschaft rasen. Im Ein-Spieler-Modus tretet Ihr im "Single Race", "Full Season" oder "Custom Circuit" gegen 19 computergesteuerte Konkurrenten an, während Ihr zu zweit mit horizontal oder vertikal gesplittetem Bildschirm ohne künstliche Gegner fahrt. Im Optionsmenü be stimmt Ihr den Schwierigkeitsgrad und verändert die Länge des Rennens (2-6 Runden). Der Menüpunkt Stunt Race läßt sich erst anwählen, wenn Ihr eine volle Saison auf allen zehn Kursen in der höch-

Taucht was Jet Rider



Der Zwei-Spieler-Modus

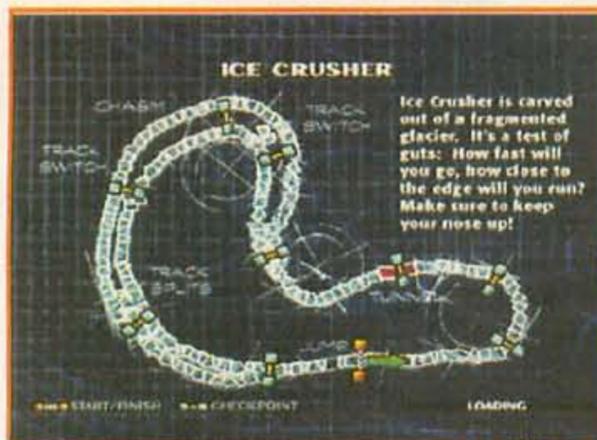
lich alle zehn Kurse zur Auswahl habt. Die einzelnen Rennstrecken beinhalten Sumpfländer, Gletscher, Berge, auf jedem Kurs gilt es, Checkpoints innerhalb eines Zeitlimits zu erreichen. Pro Runde

gönnt Euch das Spiel vier Turbo-Boosts, die man aber nur auf gerader Strecke aktivieren sollte. In besonders engen Kurven unterstützen Euch Magnetfelder, in die Ihr Euch einhaken könnt. Nach jedem Rennen läßt sich der Spielstand auf Memory Card sichern. rz



super

wurden teilweise extrem schwierig gestaltet, die Konkurrenten drücken Euch gnadenlos von der Piste. Allerdings fand ich einige Stellen doch etwas unfair, es ist z.B. so gut wie unmöglich, dem in einigen Kursen entgegenkommenden Verkehr auszuweichen, Stürze sind fast unvermeidlich. Grafisch läßt *Jet Rider* keine Wünsche offen, realistische Spiegelungen auf dem Wasser, detaillierte Sumpflandschaften und exzellente animierte Akteure erfreuen das Auge. Der Spielbau hält einen bei Laune, denn man will natürlich alle zehn Kurse sehen und erfahren, welche Geheimnisse der Stunt Mode offenbart. Wer Lust auf ein ungewöhnliches, sehr anspruchsvolles Rennspiel hat, das auch zu zweit jede Menge Spaß macht, liegt bei *Jet Rider* genau richtig.



Die Streckenübersicht gibt hilfreiche Tips, wie Ihr den Kurs möglichst schadlos absolviert

Es geht tierisch ab bei *Jet Rider*, kurz nach dem Start drängeln 20 Piloten um die beste Position. Die abwechslungsreichen Strecken

sten Schwierigkeitsstufe gewonnen habt. Vier Rennställe stellen Euch 20 Piloten zur Verfügung, die sich in vier Attributen unterscheiden. Zu Beginn dürft Ihr nur auf drei Strecken antreten, wenn Ihr eine Saison gewonnen habt, gibt das Programm die nächsten vier frei, bis Ihr schließ-



Der Technician bietet gutes Handling und exzellente Beschleunigung

System: **Playstation**
 Spieltyp: **Rennspiel**
 Megabit: **CD**
 Hersteller: **Single Trac**
 Testversion: **Sony**
 Spieler: **1 bis 2**
 Features: **Speicheroption**
 Schwierigkeitsgrad: **6 bis 8**
 Preis: **ca. 100 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **frei**

Grafik: **78%**
 Musik: **70%**
 Soundeffekte: **67%**

Spiel-
spaß **80%**



Als Fighter werdet Ihr mit den stärksten Waffen ausgestattet



Die Stages werden mit zunehmender Levelzahl komplexer

Mit *Hexen* präsentiert Raven Software in Zusammenarbeit mit 3D-Action-Spezialist id-Software eine PC-Umsetzung seines 3D-Actionspielhits. Im Gegensatz zu anderen genreverwandten Titeln, die bisher auf Konsolen erschienen sind, spielt die Handlung im dunklen Mittelalter. Somit wird nicht mit irgendwelchen fiktiven Nuklearraketenwerfern und anderen technischen Delikatessen herumgefuchelt, sondern stattdessen mit fiktiven Streitäxten, Keulen oder schlicht mit der blanken Faust. Die Art der Waffen, die man mit sich führen kann, entscheidet sich zu Beginn des Spiels, wenn Ihr aus drei verfügbaren Kämpferklassen einen Helden auswählt:

Ohne Besen Hexen



Es existieren zwei Arten von Zaubersprüchen. Eine, die der Held von Haus aus beherrscht, und jene, die in Items verborgen sind.

muß, mit einem einzigen Ziel: Ihr seid grundsätzlich immer auf der Suche nach der Ausgangstür, die Euch in den nächsten Level entführt.



„Wer auf Spiele dieser id-Machart steht, wird sicherlich viel Spaß an den unterirdischen Spaziergängen haben. Spannende Katz und Maus-Spiele kreuz und quer durch die einzelnen Level mag jedoch bis Level 12-13 noch lustig sein. Spätestens dann,

wenn die Monster beginnen, ebenfalls Zaubersprüche zu klopfen, artet das Ganze in ein selbstmörderisches Himmelfahrtskommando aus. Der Schwierigkeitsgrad schießt derart in die Höhe, daß der Spielspaß nach und nach schwindet. Keine Sekunde vergeht, ohne daß man von irgendeinem Feuerball oder einem Hieb getroffen und niedergestreckt wird. Eines sollte Euch klar sein: Zwar lassen sich Ausrüstung und Zaubersprüche per Items und Waffen aufwerten, Erfahrungspunkte gibt es zu keinem Zeitpunkt des Spiels, da dies ja kein Rollenspiel ist. Interessanter wäre so ähnlich wie in der PC-Version eine 2P-Link-Option gewesen. Hier lag in der Originalversion ein erheblicher und entscheidender Spaßfaktor vor.



Der Kämpfer ist ein Nahkampfspezialist, der Magier hingegen kann nur aus der Entfernung agieren. Der Kleriker ist eine Mischung aus beiden. Die Gegner sind jedoch vom selben Holz geschnitzt wie in vergleichbaren Spielen. Oger, Minotauren und andere Dämonen bevölkern die knapp 30 Level, die unser Held durchlaufen



Der „Schweinchen“-Spruch verwandelt Eure Feinde in Ferkel

System:	Playstation
Spielertyp:	3D-Action
Megabit:	CD
Hersteller:	Raven Software
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1
Features:	Speicheroption, Continue
Schwierigkeitsgrad:	6 bis 8
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	70%
Musik:	65%
Soundeffekte:	68%

Spiel-spaß **71%**



Zehn bewaffnete Soul-Blade-Kämpfer warten auf ihre Selektion



Mächtige Specials werden von wunderschönen Lichteffekten begleitet

Nach gelungenem PAL-Debüt des Sensationsprüglers *Tekken 2* präsentiert Namco seine aufgebohrte Automatenversion von *Soul Edge* für die Playstation. Die Geschichte von *Soul Blade* findet im rauhebeinigen Mittelalter seinen Anfang. Zu dieser Zeit treffen sich mächtige Krieger aus aller Herren Länder, um in einer großangelegten Turnierveranstaltung den wahren Meister der stählernen Klinge herauszufinden. Zwei Kontrahenten stehen sich auf unterschiedlichen 3D-Schauplätzen gegenüber und hauen sich voller Inbrunst mörderische Langschwerter, Katana-Säbel, Lanzen, Keulen oder Nunchakkos um die Ohren. Mit vier Buttons entlockt Ihr den Kämpfern zahlreiche Special-Move-Manöver, wobei einer der Knöpfe zur reinen Schlagabwehr dient. Per Steuerkreuz rennt Ihr auf den Gegner zu, weicht geschickt zur Seite aus oder setzt mit einem kraftvollen Sprung zum alles vernichtenden Überkopfschlag an. Insgesamt zehn Spielfiguren

Schwertklänge Soul Blade

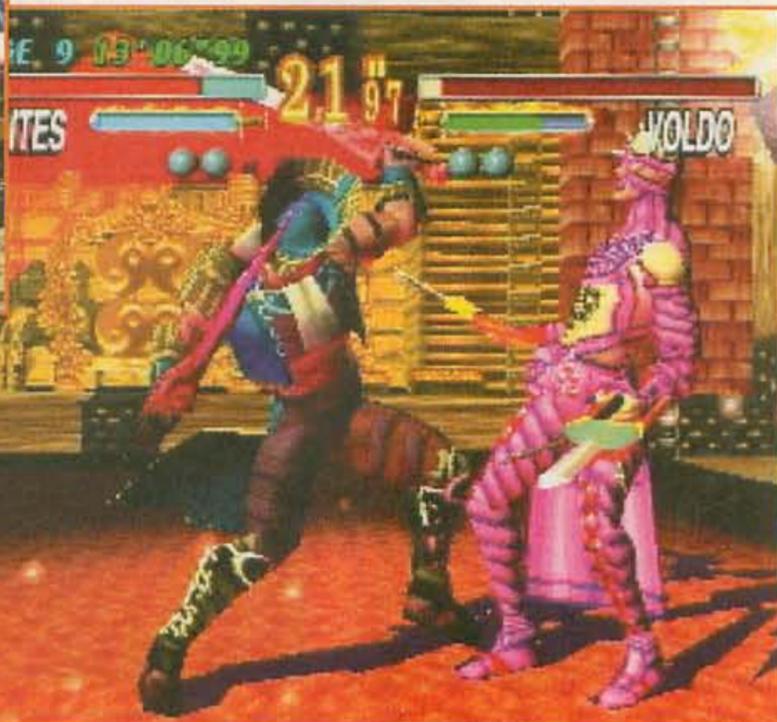
stellen sich zum ultimativen Überlebenskampf: Muskelprotz "Rock" stammt aus den letzten Indianerreservaten von Amerika und verteilt stammesgerecht knallharte Rundumhiebe mit seinem wuchtigen Tomahawk. Aus dem Pasta-Land angereist ist "Voldo", der mit seinen messerscharfen Scheren-Krallen nicht nur rohes Gemüse schneiden will. Samurai-Krieger "Heishiro Mitsurugi" ist ein wahrer Meister der Katana-Kampftechnik, die ihm in Japan zu ungeahn-

ten Ruhm verhalf. "Li Long" verkörpert einen chinesischen Altmeister des Martial-Arts, der seine zerstörerischen Nunchakko-Künste in einem ehrwürdigen Shaolin-Kloster erlernte. Rittersmann "Siegfried" stammt aus unserer Heimat und teilt mit seinem mächtigen Doppelhänder-Schwert spektakuläre Knock-Out-Schläge aus. Die Riege des zarten Geschlechts wird durch die freche Ninja-Repräsentantin "Taki" angeführt. Als zweite Fighterin stellt sich die zierliche Koreanerin "Seung Mina" vor, die mit Langlanze bewaffnet, einige "spießige" Tricks

auf Lager hat. "Sophitia Alexandra" dagegen ist griechischer Abstammung und erwehrt sich traditionsbewußt mit Schild und Short-Schwert ihren aufdringlichen Angreifern. Neuzugang "Chervantes" geht als waschechter Piratenhaudegen mit blitzschnellen Attacken und tödlichem Zwillingssäbel zur Sache. Der zweite Debütant "Hwang" stammt ebenfalls aus Korea, was an seinem japanisch angehauchtes Samurai-Outfit schwer zu erkennen ist. Apropos: Wem die original Klamotten zu langweilig erscheinen, streift per Knopfdruck seinem Lieblingskämpfer eines von zwei alternativen Polygon-Gewändern über. Neben den aus *Tekken 2* bekannten Spielmodis: "Arcade", "Time Attack", "Team Battle", "Practice" und "Survival", gibt es eine zusätzliche Spielvariante – den sogenannten "Edge Master"-Modus. Begleitet von einer aufwendigen Story-Line durchwandert Ihr hier auf einer Landkarte verschiedene Episoden, die mit Kontrahenten aus dem Arcade-Modus aufwarten. Der besondere Clou dabei: Jeder Herausforderer ist nur mit einer bestimmten Taktik zu knacken – blindes "Drauf eindreschen" bringt Euch hier also nicht weiter. Für jeden gewonnen Fight erhaltet Ihr dann als Belohnung eine neue Waffe (bis zu acht unterschiedliche!), die Ihr in allen anderen Spielmodi weiterverwenden dürft. ws



In der Trainingsoption könnt Ihr alle Moves üben. Die Landkarte links stammt aus dem Edge-Master-Modus. Rechts: Volvo beherrscht einige ausgefallene Angriffsmanöver.





Auch Piraten-Fießling Cervantes führt eine flotte Doppel-Klinge

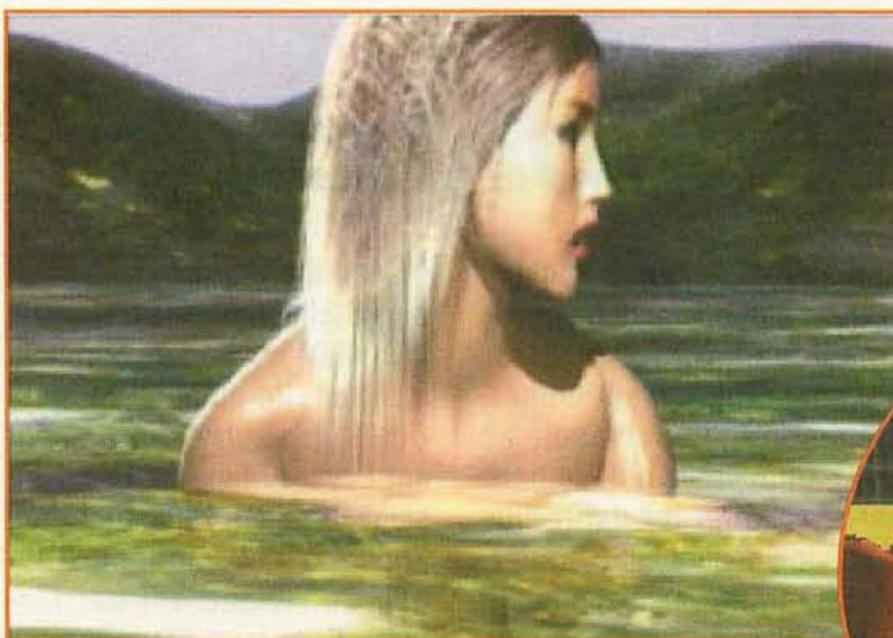


Rock hat sich im Edge-Master-Modus eine mächtige Keule erkämpft



super

„ Daß Namco mittlerweile ein ernstzunehmender Mitspieler im Beat'em-Up-Genre ist, dürfte auch der ehrenwerten Konkurrenz nicht entgangen sein. Was hier abermals an perfekter Prügelunterhaltung geboten wird, grenzt schon fast an ein kleines Wunderwerk. Die Entwickler haben es tatsächlich geschafft, die fantastische 3D-Optik und alle spielerischen Feinheiten des Automatenoriginals in den begrenzten RAM-Speicher der Playstation zu quetschen. Ist Soul Blade (in Japan unter Soul Edge erschienen) nun besser als Tekken 2? Eine Frage, die sich nicht ohne weiteres mit einem klaren "Ja" oder "Nein" beantworten läßt. Technisch und grafisch ist Soul Blade über jeden Zweifel erhaben – über den allseits geschätzten Langzeitmotivationsgrad läßt sich allerdings streiten: Diverse Zwischengegner, die man sich als anwählbare Charaktere erspielen kann, sucht man hier vergebens. Zum Ausgleich gibt es dafür den (nicht gerade einfachen!) "Edge Master"-Mode, der eine reichhaltige Palette an neuen Waffenarten und damit zusätzliche Ab-



Das einführende FMV-Intro ist wieder eine wahre Augenweide



Im Gegensatz zu Tekken 2 werden die Kämpfe auf Plattform-Arenen ausgetragen. Wer durch einen harten Special herunfällt, hat die Runde verloren.

wechslung ins Spielgeschehen bringt. Des weiteren darf noch als kleiner Kritikpunkt bemerkt werden, daß das Special-Move-Repertoire bei weitem nicht an die Vielfalt der Tekken-2-Akteure herreicht. Nichtsdestotrotz ist die Gesamtpräsentation von Soul Blade eine wahre Augenweide: Tolle Lichteffekte und wunderschöne Textureverzerrungen runden das dritte Beat'em-Up-Spektakel von Namco ab. Auch die Hintergrundoptik besticht diesmal durch imposante Polygon-Aufbauten, wie es sie bisher nur in wenigen 3D-Prüglern zu sehen gab. Thema Animation: Selbst hier gibt es keinen Anlaß zur Kritik, die Figuren bewegen sich allesamt superflüssig, wenngleich die 60 Bilder pro Sekunde wie in Tekken 2 durch die enorme Detailfülle nicht ganz erreicht werden. Stimmungsvolle Musikstücke (inklusive einer spe-

ziellen arrangierten Version) mit einem leichten Klassiktouch und optimal abgestimmte Sprachausgabe verleihen dem Fantasy-Prügler den letzten Feinschliff. Ein



schöneres "Hau-Drauf"-Vergnügen als Namcos Soul Blade gibt es derzeit auf keiner Konsole.

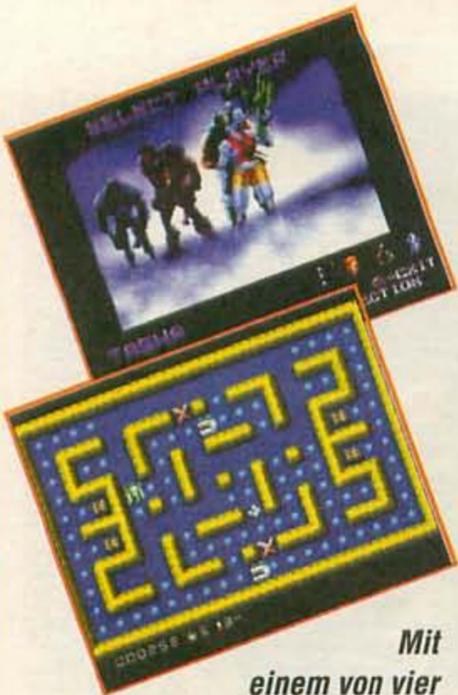
System: Sony Playstation
 Spielertyp: Beat'em-Up
 Megabit: CD
 Hersteller: Namco
 Testversion: MARO
 Spieler: 1 bis 4
 Features: Continue, Memory Card-Save
 Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
 Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16
 Grafik: 89%
 Musik: 85%
 Soundeffekte: 80%

Spiel-spaß 88%



SONY PLAYSTATION



Mit einem von vier Helden stößt Ihr auch mal ein Subgame auf



Für teamlastige Action greift Ihr zu zweit zum Baller-Joypad

Der Sommer '92 stand für Action-Fans im Zeichen von Konami. Als Import war *Super Contra* für das Super Nintendo zu haben. Da aber auch vor über vier Jahren die BPS schon auf "gewaltverherrlichende Spiele" zielte, schritt man bei Konami zur Tat und ersetzte die, in *Super Contra* enthaltenen Helden durch Roboter. *Super Probotector* hieß das Ganze dann bei uns (und bekam 90% Spielspaß). Nun ist auch die aktuelle 32-Bit-Version für die Playstation zu haben. Dabei machte auch der 3D-Rausch vor dem Entwicklungs-Team nicht halt, und so bekommt Ihr es mit einem 3D-Ballerspiel mit Blick von schräg oben zu tun. Zur Wahl stehen Euch vier Charaktere, die sich in Aussehen und Bewaffnung unterscheiden. Eure Helden beherrschen neben dem Umgang mit der Waffe auch weite Sprünge und kön-

Legacy Of War Contra

nen sich bei Gefahr ducken. Das Power-Up-System wurde vom Super Nintendo übernommen. Ihr schießt umherfliegende Adlersymbole ab und sammelt sie auf. Je nach Farbe erhaltet Ihr dafür eine Waffe mit generell unbergrenzter Munition. Zusätzlich sind auch effiziente Smart-Bombs und Extra-Leben in den Levels versteckt. Werdet Ihr getroffen, verliert Ihr ein Leben,

macht aber sofort an der selben Stelle weiter. Erst, wenn das letzte Leben aufgebraucht ist, greift Ihr auf eins von fünf Continues zurück und steigt am Level-Anfang neu ein. Besiegt Ihr einen Endgegner am Ende einer Mission, dürft Ihr den Spielstand auf der Memory-Card festhalten. Für den richtigen Team-Geist können auch zwei Helden (im selben Bildschirmausschnitt) auf Ali-



Bei Bootfahren werdet Ihr mehrmals von eindrucksvollen Schrott-Zwischengegnern belästigt

en-Jagd gehen. Übrigens besitzt das Spiel zwei Subgames, in denen Ihr alte Automatenklassiker zocken könnt. Als kleines Gimmick enthält *Contra: Legacy Of War* einen 3D-Modus, der Euch das Geschehen mittels beigelegter Rot-Blau-Brille richtig dreidimensional zeigt. js



gut

„Nach dem Super-Hit auf Nintendos Konsole sind die Erwartungen in *Contra* natürlich recht hoch. Auf der Playstation findet Ihr zwar tolle Grafik und ausgereifte Baller-Action, im Vergleich zur 16-Bit-Version muß *Contra* aber ordentlich einstecken. Zuerst fehlt's dem Spiel an Innovation. Neue Ideen (abgesehen von Verhalten einiger Endgegner) sind viel zu selten. Wie oft uns bei *Super Probotector* der Mund offenstand – da kommt *Contra* nicht heran. Dazu steckt in *Contra* auch weniger Abwechslung, als im altherwürdigen *Super Probotector*. Was sich die Entwickler allerdings in Sachen "Scrolling" geleistet haben, grenzt schon fast an Pfusch und wird dem guten Namen nicht gerecht. Zuallererst könnt Ihr nie zurück, nicht einmal ein kleines Stückchen. Im Gegenteil,



Für fliegende Gegner taugt eine zielsuchende Wumme am besten



Eure Widersacher lösen sich generell pompös in Rauch auf

oft scrollt der Bildausschnitt sofort hinter Euch her und verhindert, daß Ihr beispielsweise ein eben noch sichtbares Extra auflesen könnt. Wenn's ganz schlimm kommt, werdet Ihr sogar von einer Plattform und in einen Feind geschoben. Dabei spreche ich nicht einmal von den Level-Abschnitten, die von Natur aus selbsttätig scrollen. Was ebenfalls



An der Färbung der dicken Gegner erkennt Ihr, wieviel er noch einsteckt. Der Panzer hat's gleich hinter sich.

runter gehen. Dabei haben die meisten Kämpfe gegen die schicken Zwischen- und Endgegner noch den echten "alten Geist" – mit etwas Geschick und Methode sind die Biester fair zu knacken. Zum 3D-Modus: Von der 3D-Brille dürft Euch nicht zuviel erwarten, durch das Fehlen von Farben und das Flimmern leidet die Grafik ganz erheblich. Emp-

mißglückt ist, sind Sprünge nach vorn oder hinten. Es ist so gut wie unmöglich, die Bewegung auf der Z-Achse richtig einzuschätzen. Spätestens

im vierten Level werdet Ihr öfter vor Wut ins Joypad beißen, wenn Eure mühsam gesparten Leben bei einer kurzen Plattform-Hopserei alle den Bach

fehlen möchte ich Contra: Legacy Of War nur Fans der Serie und Leuten, die sich von einem mittelgroßen Frustrfaktor nicht abschrecken lassen. Von der Güte her liegt Contra mit Lone Soldier etwa gleichauf.

System: Playstation
Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: Konami
Testversion: Konami
Spieler: 1 bis 3
Features: 3D-Modus mit Brille, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 9
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 77%
Musik: 70%
Soundeffekte: 67%

Spiel-spaß **73%**

SONY PLAYSTATION

07171-928892 07171-928893

Sony Import	Saturn Import	Nintendo64	Sony Pal	Saturn Pal
Bedlam (us) 115.-	Amok (us) 115.-	US & JAPAN	Baphomets Fluch 89.-	Blast Chamber 99.-
Crow:City o Angels (us) 115.-	Andretti Racing (us) 115.-	NEUHEITEN	Crash Bandicoot 99.-	Command & Conquer 99.-
Lands of Lore (us) 115.-	Bedlam (us) 115.-	AUF ANFRAGE!	Command&Conquer 99.-	Crow: City of Angels 89.-
Magic t. Gathering (us) 115.-	Bomberman (us) 115.-	NEU + NEU + NEU	Crow: City of Angels 89.-	Daytona USA CCE 89.-
Mechwarrior 2 (us) 115.-	Bug Too (us) 115.-	BESUCHT UNSER	Destruction Derby 2 99.-	Die Hard ARCADE 99.-
NBA Hangtime (us) 115.-	Contra:Leg. of War (us) 115.-	LADENLOKAL	Hercs Adventure 99.-	Dragonheart 89.-
NHL Face Off '97 (us) 115.-	Crow:City o Angels (us) 115.-	GAME OVER!	ISS Deluxe 89.-	Exhumed 99.-
Powerslave (us) 115.-	Crusader (us) 115.-	POSTGASSE 9	Legacy of Kain 99.-	Fifa '97 89.-
P.U.L.P. (us) 115.-	Dark Saviour (us) 115.-	SCHWÄB. GMÜND	Micro Machines 3 89.-	John Madden Foot. '97 89.-
Sentinent (us) 115.-	Dawn of Darkness (us) 115.-	NEU + NEU + NEU	Monster Truck 99.-	Last Dynasty 99.-
Soul Blade (us) 115.-	Die Hard Trilogy (us) 115.-		NBA In the Zone 2 99.-	NBA Live '97 89.-
Spider (us) 115.-	Dragon Force (us) 115.-		NBA Live 97 89.-	NBA Jam Extreme 89.-
Suikoden (us) 115.-	Manx TT (us) 115.-		NHL '97 89.-	PGA Tour Golf '97 89.-
Twisted Metal 2 (us) 115.-	NBA Live '97 (us) 115.-		Pandemonium 99.-	Project X2 89.-
Tomb Raider (us) 115.-	NHL 97 (us) 115.-		Power Move Wrestling 89.-	Re-Loaded 89.-
VR Pool (us) 115.-	Scorcher (us) 115.-		Rebel Assault 2 89.-	Sega WW Soccer '97 89.-
War Gods (us) 115.-	Sonic 3D Blast (us) 115.-		Sampras Extreme Ten. 89.-	Space Jam 89.-
Rage Racer (jp) 139.-	Tomb Raider (us) 115.-		Soviet Strike 89.-	Street Fighter Zero 2 99.-
Toshinden 3 (jp) 139.-	Virtual On (us) 115.-		Tekken 2 99.-	Tempest 2000 89.-
Multinorm PSX RGB 459.-	Fighters Megamix (jp) 129.-		Tilt 89.-	Tomb Raider 99.-
Justifier Gun (us) 79.-	Multinorm Saturn RGB 559.-		Tobal No. 1 99.-	Tunnel B1 89.-
NeGcon 85.-	Cobra Gun (SAT&PSX) 69.-		Tomb Raider 89.-	Virtua Cop 2 + Gun 139.-
360 Blox Memory Card 99.-	Memory Card 8meg 79.-		Wipe Out 2097 99.-	Virtual On 89.-
PSX BOOT CHIP 40.-	Joypad 59.-			

SPEZIALHARDWARE FÜR SNES & N64 AUS HONG KONG HIER ERHÄTLICH !! DIE HARDWARE DIE DU IMMER VERGEBLICH GESUCHT HAST !
 IHR WOLLT MEHR ? IHR HABT FRAGEN ? EINFACH ANRUFEN ODER VORBEISURFEN: [HTTP://WWW.2ND2NONE.COM](http://www.2nd2none.com)
STÄNDIG NEUHEITEN & SONDERANGEBOTE AUS USA & JAPAN AM START !!
 Öffnungszeiten von Mo.-Fr. 10.00 - 19.00 Sa. 10.00 - 14.00 Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 9 DM+3 DM NN Gebühr
 Ladenpreise können abweichen !! Inh.: Greter/Stubenvoll-2nd2none GbR-Postgasse 9 -73525 Schwäb. Gmünd-FAX: 07171-928898



Bereits auf dem ersten Eismond greifen lästigen Monster an



Die Umgebung von Perfect Weapon wechselt ständig

Captain "Blake Hunter" ist der einzige Top-Agent der "Earth Command Defence Force" und gleichzeitig amtierender Weltmeister in allen Martial-Arts-Klassen. Eines schönen Tages findet sich Hunter in einer fremden Welt wieder ohne genau zu wissen, wie er dort hingelangt ist. Schnell wird ihm klar, daß dieser hinterlistige Anschlag von einer bestimmten Alien-Rasse ausgeht, die er einst von der Erde vertrieben hat. Doch Blake ist ein findiges Kerlchen und begibt sich sofort auf Erkundungstour, um einen Weg nach Hause zu finden. Auf seiner Reise durch fünf skurrile Render-Landschaften begegnet er schlecht gelaunten Shaolin-Meistern, durchge-



Perfect Weapon hält leider nicht, was die Grafik verspricht

drehten Alien-Mutanten und anderen Monstergeschöpfen, die ihm ans Leder wollen. Als furchtloser Agenten Söldner juckt ihn in dieser Beziehung nichts mehr und er greift tief in die Kung-Fu-Kiste, um jeden Angreifer in die ewigen Pixel-Gründe zu schicken. Mit vier

Auf Aliens Spuren

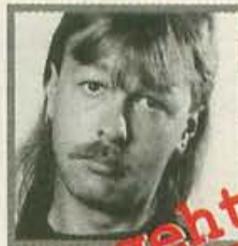
Perfect Weapon



Kommt nur her Jungs, ich mach Euch alle fertig

Knöpfen teilt ihr knochenbrecherische Faustschläge, Kicks und Special-Move-Kombinationen aus. Die Umgebung wird aus diversen Kamerapositionen gezeigt. Wenn unser Hero mal nicht gerade auf seine Feinde eindrischt, gilt

es, überlebenswichtige Extras wie z.B. Medi-Kids, Schlüssel oder Map-Daten einzusammeln. ws



geht so

„Das grafisch beeindruckende Abenteuer um den Top-Agenten "Blake" strahlt auf den ersten Blick eine packende Sci-fi-Atmosphäre aus: Die vorberechneten Render-Kulissen sind in eini-

gen Spielabschnitten wunderschön in Szene gesetzt. Auch die verhältnismäßig vielen Schlagkombinationen des Helden halten Prügelfans zunächst bei der Stange. Mit dem ständigen Wechsel zwischen unzähligen Kameraperspektiven haben die Entwickler jedoch etwas über die Stränge geschlagen. Außerdem reagiert Held Blake nur zögerlich auf Steuerkommandos. Etwas mehr Abwechslung in der Abteilung Gegnergestaltung hätte vielleicht auch nicht geschadet. Bleibt festzuhalten: Atmosphärisch und visuell ist Perfect Weapon fast schon gut, spielerisch leider nur besserer Durchschnitt. Mein Tip: Wenn's schon ein Action-Adventure im gleichen Stil sein muß, dann legt Euch lieber Time Com-mando zu.

System: **Playstation**
 Spieletyp: **Action-Adventure**
 Megabit: **CD**
 Hersteller: **ASC**
 Testversion: **MARO**
 Spieler: **1**
 Features: **Speicheroption**
 Schwierigkeitsgrad: **6**
 Preis: **ca. 90 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **ab 12**
 Grafik: **70%**
 Musik: **62%**
 Soundeffekte: **50%**



Da kracht der Alien-Schädel: Blake teilt ordentlich Hiebe aus

Spiel-spaß **63%**



Aus der Entfernung sollte man eigentlich das Tor treffen



Bei speziellen Torschüssen fängt das Netz sogar Feuer

Nach den bemerkenswerten Erfolgen der NBA-Jam-Automaten in den USA haben sich die Entwickler wohl gedacht, das gleiche Spielprinzip müßte doch auch auf andere Sportarten zu übertragen sein. Das Resultat dieses Geistesblitzes war *NHL Open Ice*, das jetzt auch für 32-Bit-Konsolen veröffentlicht wird. Wie schon bei *NBA Jam* beschränkt sich Midways Eishockeyspiel (eine Simulation kann man es wirklich nicht nennen) auf die Grundzüge dieses knallharten Sports. Pro Team treten nur zwei Spieler an, Fouls werden grundsätzlich nicht gepfiffen, Abseitsregeln ignoriert. Alle 26 NHL-Teams stehen Euch zur Verfügung, dank der NHLPA-Lizenz sogar mit den echten

Sexy Ice NHL Open Ice



Ein besonders gelungener Check in der Entstehung

feld seht Ihr in einer horizontalen Perspektive, auf andere Kamerapositionen, wie bei 32-Bit-Sportspielen eigentlich üblich, haben die Entwickler verzichtet. Eure Cracks steuert Ihr mit drei Tasten, Schuß, Paß und Turbo. Wenn Ihr beim Schuß gleichzeitig den Turbo aktiviert, legt der Schütze einen spektakulären Spe-

cial Move aufs Eis. Gelungene Aktionen füllen Euer "Hot Meter" auf, wenn dieser Balken voll ist, steht dem Spieler unbegrenzte Turbo-Power zur Verfügung und er trifft genauer. Eure Ergebnisse sichert das Programm per Memory Card, falls Ihr vor dem Spiel Eure Initialen eingibt. rz



geht so

„Wie jemand auf die Idee kommt, das NBA-Jam-Spielprinzip könne auch beim Eishockey funktionieren,

ist mir schleierhaft. Bei NBA Jam geht es in erster Linie um die aberwitzigen Dunks, von denen man so viele wie möglich sehen möchte. Solche Aktionen aufs Eis zu übertragen, kann nicht gelingen und folgerichtig entpuppen sich die versprochenen Special Moves als ausgesprochene Langweiler. Ein paar Pirouetten oder Überschläge bieten einfach zuwenig, um den Spieler auch langfristig bei Laune zu halten. Außerdem fehlen fast alle Features, an die man sich im 32-Bit-Zeitalter gewöhnt hat, keine Zeitlupe, nur eine mickrige Perspektive, die Animation wirkt im Vergleich zu EAs NHL-Serie fast schon lächerlich. Eishockeyfans werden von *NHL Open Ice* sehr enttäuscht sein, also Hände weg, *NHL Faceoff '97* ist um Klassen besser.“



Der Goalie liegt flach, jetzt nur noch den Puck einschieben

Stars, die Euch digitalisiert anlächeln. Fünf Schwierigkeitsstufen gibt's zur Auswahl, die Drittellänge läßt sich von einer bis neun Minuten verändern. Der Tournament Mode erleichtert es schwächeren Spielern, mit dem überlegenen Konkurrenten mithalten. Das Spiel-

END OF 2 ND PERIOD					
PLAYER 1	LEMEUX	SHOTS: 8 CHECKS: 6 STEALS: 9 PASSES: 12 GOALS: 1 ASSISTS: 0 POINTS: 1	PLAYER 2	TOCCHET	SHOTS: 0 CHECKS: 0 STEALS: 0 PASSES: 0 GOALS: 0 ASSISTS: 0 POINTS: 0
	SAKIC	SHOTS: 11 CHECKS: 20 STEALS: 0 PASSES: 14 GOALS: 2 ASSISTS: 1 POINTS: 3		DATES	SHOTS: 1 CHECKS: 14 STEALS: 0 PASSES: 0 GOALS: 0 ASSISTS: 0 POINTS: 0

Sakic ist eindeutig der dominierende Spieler dieser Begegnung

System: **Playstation**
 Spielertyp: **Eishockeyspiel**
 Megabit: **CD**
 Hersteller: **Midway**
 Testversion: **GT Interactive**
 Spieler: **1 bis 4**
 Features: **Speicheroption, 5 Schwierigkeitsgrade**
 Schwierigkeitsgrad: **2 bis 7**
 Preis: **ca. 100 Mark**
 VG-Altersempfehlung: **frei**

Grafik: **53%**
 Musik: **60%**
 Soundeffekte: **71%**

Spiel-spaß **58%**



RP hat nette Grafiken, aber wenig abwechslungsreiche Missionen

Im All macht das Jagdfliegerleben noch den meisten Spaß

Cryo Interactive meldet sich mit seinem ersten Konsolenprojekt zu Wort. Dieses Weltraum-Shoot'em-Up dreht sich um einen gigantischen Raumschiffträger (die "Raven") und den Konflikt zwischen den Menschen und den Armiden. Das ganze Spiel umfaßt etwa 30 Missionen, in denen Ihr zu Land, im All oder im Meer den Armiden-Geschwadern zeigt, wo der Bartl den Most holt. Je nach Mission stehen dafür verschiedene Gefährte mit konfigurierbarer Bewaffnung zur Verfügung. Jedes Vehikel hat dabei einen Schild gegen feindlichen Beschuß, durchschlagskräftige Raketen sowie mehrere Bordkanonen (je nach Wahl). Installiert Ihr eine Wumme mit unbegrenzter Munition, habt Ihr Euch damit freilich die

Armiden-Armada The Raven Project

zeigt Euch dann auch die exakte Richtung an, in der sich der Schurke befindet. Garniert wird das Ganze von aufwendigen Render-Sequenzen mit einkopierten Schauspielern. Nach jeder Mission gibt's ein

Paßwort und die Möglichkeit, abzuspeichern. Fürs Ohr gibt's flotte Synthi-Mucke, die stellenweise stark an Yello erinnert. Text und Sprache gibt's übrigens in Deutsch. *js*



geht so

Taktische Missionen sind selten, meist wird bis zum Ende geballert. Dafür lassen sich Eure Vehikel nach Lust und Laune bewaffnen.

Wenn man sich Raven Project so anschaut, kommt man schnell auf den Trichter, dies sei das Erstlingswerk des Programmier-teams. Die Missionen sind flott, actionreich und einiger-



schwächste Waffe ausgesucht. Damit Ihr wißt, was Sache ist, flimmert am Bildschirmrand ein Radar, das Ihr auf vier verschiedene Entfernungen einstellen könnt. Für zielsuchende Waffen und Entfernungsmessung schaltet Ihr per Knopfdruck auf den gewünschten Feind. Ein 3D-Pfeil



Die miesen Schauspieler sorgen auf ihre Weise für Unterhaltung

maßen zahlreich, dafür aber meist in zwei bis drei Minuten abgehandelt. Ich habe in meiner gesamten Videospieldzeit noch keine so schlechten Schauspieler und Synchronsprecher erlebt habe, wie sie Euch in Raven Project geboten werden. Auch wenn sich die Missionen zu Wasser, zu Lande und im All abspielen, fehlt mir doch etwas die Abwechslung. Dabei ist die gebotene Grafik gar nicht mal schlecht und hübsch flott ist sie auch. Die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig, aber durchaus brauchbar (schwierig mit den Analog-Controller). Spielerisch tummelt sich RP etwas über der Mittelmaß-Marke – nicht schlecht, aber kein Muß. Wer ein actionreiches 3D-Flug-Ballerspiel sucht, ist mit Warhawk weit besser bedient.

System: Playstation
 Spieletyp: 3D-Shoot'em Up
 Megabit: 2 CDs
 Hersteller: Cryo Int.
 Testversion: Konami
 Spieler: 1
 Features: Speicheroption, Paßwort, Analog-Controller
 Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
 Preis: ca. 120 Mark
 VG-Altersempfehlung: ab 12
 Grafik: 69%
 Musik: 72%
 Soundeffekte: 55%

Spiel-spaß **64%**



Unter tosendem Beifall wird der erfolgreiche Torschuß gefeiert



Erst wenn der Plasma-Ball aufgeladen ist, lohnt sich ein Torschuß

Nachdem bereits Warner Interactive mit seinem futuristischen Sportspiel *Pitball* nicht gerade eine Glanzleistung abgeliefert hat, hofft nun Psygnosis mit einem ähnlichen Produkt die Kassen zu füllen. Im Jahre 2078 versammeln sich 16 Vierer-Teams aus aller Welt, um ihre Kräfte in der neu gegründeten "Riot"-Sportart zu messen. Als Austragungsstätten dienen hockeyähnliche Arenen, die mit einer abprallenden Bande ausgestattet sind. In der Mitte des Spielfeldes schwebt ein rotierender Kreisel, der als gemeinsames Tor fungiert. Alle Nationalmannschaften haben nur ein Ziel: Den Plasma-Ball mit Energie aufzuladen und so oft wie möglich in der Innenschiene

Basketball der Zukunft? Riot



laubt. Je nach dem, wie oft Ihr einen Körpertreffer abbekommt, verringert sich der HP-Balken des jeweiligen Spielers. Extras wie z.B. Speed-Ups, Power Shots oder ähnliches werden von den Zuschauern ins Feld geworfen. ws



na ja

„Ob Psygnosis mit diesem Sportspiel den Klassenerhalt der Zukunft schafft, ist mehr als fraglich. Selbst wenn bis zu acht menschliche Mitspieler an

dem Plasma-Gebolze teilnehmen, wird's auf Dauer ganz schön öde. Auch völlig uninspiriert haben sich die Entwickler der Präsentation gewidmet: Grafik und Sound fallen gegen den sonst gewohnten PlayStation-Standard besonders mager aus. Technisch macht *Riot* einen ordentlichen Eindruck. Viele Kameraperspektiven, zahlreiche Spieloptionen und fetzige Musikstücke nebst Kommentator-Begleitung sorgen wenigstens für etwas Sportspiel-Atmosphäre. Die Steuerung dagegen bietet keine sonderlichen Feinheiten. Hoffentlich leistet sich Sonys Aushängeschild keinen weiteren Ausrutscher. Da bleiben wir lieber bei konventionellen Sportspielvertretern, die einiges mehr an Unterhaltung zu bieten haben.“



Oben: Schon Standard: Gerenderte Sequenzen
Links: Mannschaften mit pseudo-japanischen Namen... seltsam



Das Spielfeld ist in drei zentrierte Bonuszonen eingeteilt

des Kreisels zu versenken. Für Passen, Schießen, Prügeln und das Aufladen steht jeweils ein Knopf zur Verfügung. Goalkeeper gehören der Vergangenheit an: Ihr könnt ein Metallschild aktivieren, das Euch je nach Reaktionszeit vor einem Treffer bewahrt. Unfaire Mittel wie z.B. Rempeln oder ein deftiger Bodycheck sind er-

System: **Playstation**
Spieltyp: **Sportspiel**
Megabit: **CD**
Hersteller: **Psygnosis**
Testversion: **Psygnosis**
Spieler: **1 bis 2 (mit zwei Multi-Tap bis zu 8)**
Features: **Speicherfunktion**
Schwierigkeitsgrad: **3 bis 4**
Preis: **ca. 90 Mark**
VG-Altersempfehlung: **ab 12**
Grafik: **47%**
Musik: **72%**
Soundeffekte: **66%**

Spiel-spaß **49%**

SONY PLAYSTATION



Augen zu und durch: Batman im Straßen-Einsatz von Gotham City



Auch Kollege Robin schwingt fleißig die Fäuste (hier mit Holo-Extra)

Zuerst gab es den Film, dann kam der Spielautomat und jetzt beschert uns Acclaim die Konsolenumsetzung des haus-eigenen Münzschluckers. Vor Beginn des Spiels entscheidet Ihr Euch für Batman oder Robin. In bester *Final Fight*-Manier eröffnet Ihr den Kampf gegen angriffslustige Riddler & Two-Face-Schergen und dessen Oberhalunken. Jeder, der von links und rechts anrückenden Ganoven verblüfft mit einer anderen Prügeltaktik und steckt außerdem eine unterschiedliche Anzahl Treffer ein. Eine stählerne Faust und schneller Fußkick ist die einzig dauerhafte Waffe, mit der sich unsere Helden verteidigen. Es stehen zahlreiche Techniken zur Verfügung, die durch effektivere Special Move-Kombina-

Spitzzohr on Tour
Batman Forever

tionen angereichert werden. Je nach aufgesammelten Bat-Symbol, füllt sich eine zusätzliche Super-Combo-Leiste auf, mit der Ihr besonders harte Kettentreffer landen könnt. Auf seinen Weg durch Gotham City findet Batman tonnenweise Extras, die ihm Spezialwaffen, Punkte oder Lebensenergie beschere. Mit einem Bat-Haken hängt sich unser Flattermann z.B. an Decken, um mit flotten Herumschwingen seine Gegner aus der Luft zu beharken. ws



naja

„Bekannter Filmtitel hin oder her: *Batman Forever* ist nur ein öder *Final-Fight*-Clone ohne spielerischen Tiefgang. Die Feinde sind einfallslos und das Spielgeschehen zu chaotisch. Wer einmal ins Handgemenge verwickelt wird, hat keine große Chance, den Schlagorgien der Angreifer zu entkommen. Sicherlich haben sich die Grafik-

ker mit der Farbvielfalt und den Render-Werkzeugen sehr viel Mühe gegeben, insgesamt bleibt trotzdem leider nur unterstes Mittelmaß. Hier und da ein paar kräftige Backpfeifen und Fußtritte zu verteilen, reißt heutzutage keinen mehr vom Hocker. Da helfen auch die alibihaften *Special-Moves*-Kombinationen keinen Deut weiter. Auch die Musik und die Soundeffekte unterstützen den mageren Spielspaßeindruck: Es gibt keine Überraschungen und dadurch bleibt auch die Motivation auf der Strecke. Leider ist *Batman Forever* eine weitere lieblos zubereitete Fließbandproduktion, die sich anscheinend nur aufgrund des bekannten Namens verkaufen soll. Da suchen selbst hartge-sottene *Final-Fight*-Fans schnell das Weite.“



Jetzt gehts rund: Ein Super Combo-Move sorgt für kurzzeitige Flattermann-Unterstützung



Je nach Spielsituation zoomt die Kamera nach vorn oder hinten



System:	Playstation
Spieltyp:	Action-Beat'em-Up
Megabit:	CD
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	MARO
Spieler:	1 bis 2
Features:	Continue, MC-Save
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 5
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	77%
Musik:	73%
Soundeffekte:	52%

Spiel-spaß **45%**



Zielt Ihr auf Benzinfässer, werden die Aliens von Explosionen zerlegt



Volltreffer: Wieder gibt es einen Alien-Soldier weniger auf der Welt

Mit Aera 51 präsentiert Williams eine weitere Automatenumsetzung, die in unseren Spielhallen eher selten anzutreffen war. Für alle, die Independence Day verpaßt haben: Aera 51 ist der berühmte berüchtigte amerikanische Militärstützpunkt in der Wüste von Nevada, in dem angeblich geheime Forschungen mit Außerirdischen stattfinden sollen. Als Mitglied einer neu gegründeten STAAR-Einheit müßt Ihr eine Virusverseuchung in Area 51 untersuchen bzw. ins Gelände eindringen und alle infizierten Soldaten und Aliens-Mutationen eliminieren. Allein oder zusammen mit einem Waffengenossen tretet Ihr gegen Horden von schießwütigen Zombies und

Independence Day Aera 51



Neben gut versteckten Bonusräumen könnt Ihr außerdem hochexplosive Super-Munition ergattern, die sich meist in "Ammo"-Kisten oder hinter einem Symbol verbirgt. ws



geht so

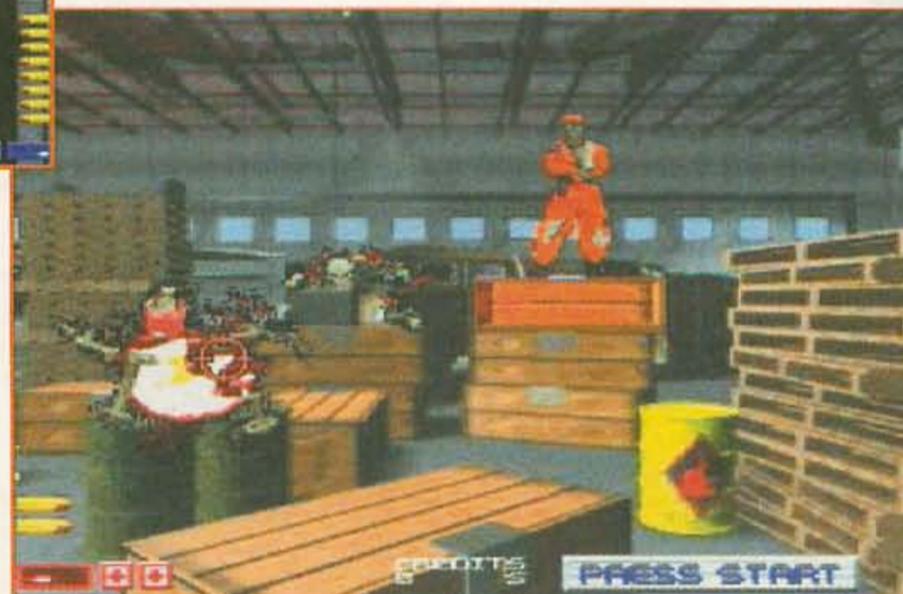
„Gleich vorweg: Auf Dauer ist Williams Fadenkreuzballerei sicherlich kein Garant für langanhaltende Bildschirm-Sessions. Dazu fehlt einfach die spielerische Abwechslung – trotz vieler Alien-Feinde und annehmbar

rer 32-Bit-Optik. Technisch gibt's nicht viel zu meckern: Obwohl die Entwickler noch mit traditionellen Bitmap-Layers arbeiteten, leiden die anrückenden Zombie-Herden nicht an grobem Pixelausschlag. Für eine schnelle Knalleri in den Werbepausen und als Frustabbau eignet sich Aera 51 hervorragend. Wer allerdings beim fröhlichen Zielschießen mehr Wert auf spektakulärere Polygon-Optik legt, sollte sich lieber EAs "Die Hard T." zulegen oder auf Namcos "Time Crisis" warten. Hier wird weitaus mehr an perfekter Shoot'em-Up-Unterhaltung geboten als in Aera 51. Alle, die's nicht erwarten können und für ihre Plastiknarre neues Kanonenfutter suchen, können ja mal einen Blick drauf werfen.



Via vorberechneter Filmchen werdet Ihr durch das Aera 51-Gelände an neue Shooting-Schauplätze kutschert

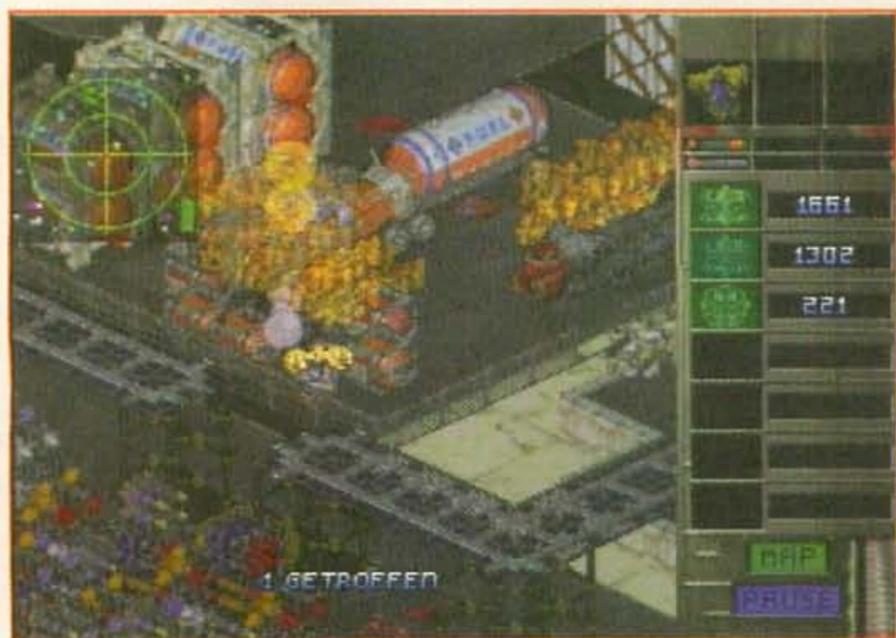
blutrünstigen Außerirdischen an. Alles was Euch ins Fadenkreuz kommt, darf durchlöchert werden. Euer Weg führt durch Lagerhallen und Laboranlagen, deren Räumlichkeiten den Zombies genügend Unterschlupf bieten. Das leergeballerte Magazin füllt Ihr durch das Schießen außerhalb des Bildschirms wieder auf.



Habt Ihr Super Munition gefunden, haben die Aliens nichts zu lachen

System:	Playstation
Spieletyp:	Shoot'em-Up
Megabit:	CD
Hersteller:	Williams
Testversion:	GT
Spieler:	1 bis 2
Features:	Lightgun/Maus-Unterstützung, Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	55%
Musik:	50%
Soundeffekte:	49%

Spiel-spaß **55%**



Bedlam ist eines der detailsreichsten Ballerspiele überhaupt



Wer in diesem Level trödelt, kriegt von oben eine gestrahlt

Für alle, die's gerne mal so richtig krachen lassen, hat Mirage jetzt das Passende in den Geschäften. *Bedlam* ist ein isometrisches Roboter-Ballerspiel, das allerdings auch den einen oder anderen Adventure-Bestandteil birgt. Ihr sitzt in einem Raumschiff und steuert per Fernbedienung bis zu drei Panzer, die auf der Erde gegen außer Kontrolle geratene Gen-Monster kämpfen. Insgesamt sind 26 Missionen zu erledigen (inklusive einer Übungsmission). Ihr beginnt zuerst mit nur einem Panzer ("Rat" genannt), im späteren Spiel kommt erst einer, dann ein weiterer hinzu. Im Zielgebiet steuert Ihr die Rats abwechselnd, Ihr schaltet also bei Bedarf um. Eure Feinde sind mäßig intelligent, aber

Blast it all! Bedlam



Im Mission-Briefing werden Euch die Ziele erklärt

knöpfen in die acht Himmelsrichtungen geballert. Die L-R-Tasten dienen dann zur Waffen- bzw. Rat-Auswahl. Per "select" wird auf eine Karte umgeschaltet, auf der ihr vorrangige und nachrangige Missionsziele sowie die Positionen der einzelnen Rats sehen könnt. Allerdings kann man *Bedlam* auch komplett mit der

Maus spielen. Gespeichert wird auf Wunsch nach jedem Level (fünf Spielstände), zum Spiel gibt's kernigen Stromgitarren-Rock. js



geht so

„Auf der Playstation ruckelt *Bedlam* zwar etwas, es ist aber durchaus spielbar (im Gegensatz zu einem Pentium 75). Das ist insofern bemerkenswert, da es eines der detailsreichsten Spiele überhaupt ist. So gesehen wäre *Bedlam* das optimale

Spiel, um sich mal so richtig abzureagieren. Allerdings wird der Spaß durch begrenzte (und teure) Munition wieder etwas ausgebremst. Außerdem nervt's, daß man oft von Feinden getroffen wird, die man selbst wiederum nicht treffen kann (sogar durch Wände hindurch). Die Idee mit den drei Rats in einem Level hätte man auch noch taktischer gestalten können. Zur Steuerung: Mit dem Joypad spielt sich *Bedlam* ganz gut. Mit der Maus wird's spätestens in der sechsten Mission unspielbar, weil das Anklicken anderer Rats, der Karte oder der Waffen viel zu träge kommt (und manchmal sogar überhaupt nicht funktioniert). Wer mit *Bedlam* krachige Baller-Action erleben möchte, muß leider Kompromisse eingehen.“



Je nach Geldbeutel konfiguriert Ihr die Bewaffnung der Rats

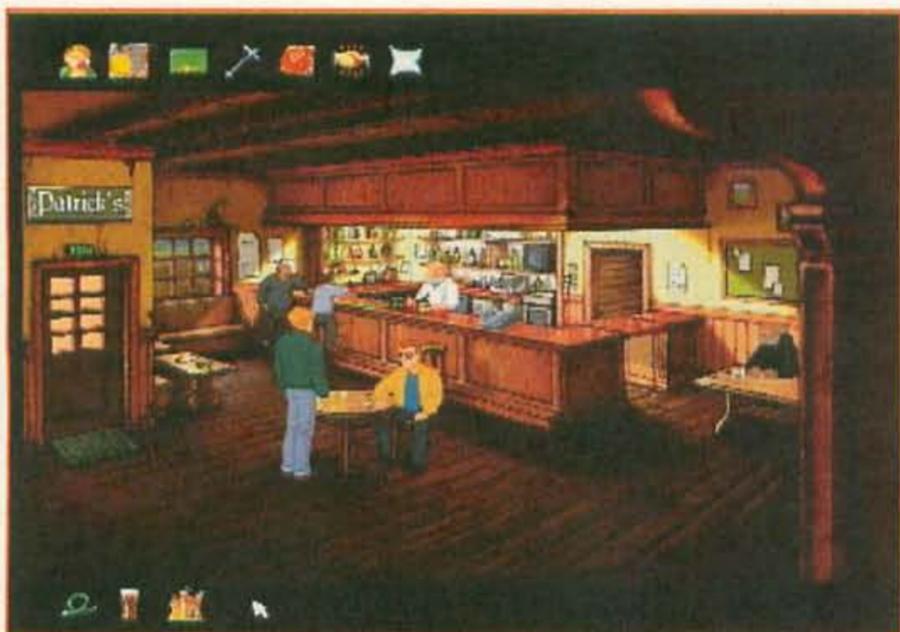
dafür zahlreich (und wachsen nach). Für bestandene Missionen kassiert Ihr Geld, das Ihr im Waffengeschäft für Knarren, Munition, Schilde und weiteres Zubehör ausgeben. Spielt Ihr *Bedlam* mit dem Joypad, wird mit dem Steuerkreuz gelenkt und mit den Feuer-



Für manche Ziele müßt Ihr erst per Schalter Kraftfelder deaktivieren

System:	Playstation
Spieltyp:	Isometrisches Ballerspiel
Megabit:	CD
Hersteller:	Mirage
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 8
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	69%
Musik:	65%
Soundeffekte:	68%

Spiel-spaß **66%**



Aktionen und Gespräche werden durch Anklicken von Icons realisiert



Wie jeder echte Abenteurer muß auch George übers Zugdach

Zuerst muß ich ein paar Worte darüber verlieren, warum dieser Test erst so spät kommt. Die erste Version, die uns Sony zum Testen geschickt hatte, war unspielbar ruckelig (diese Version wurde übrigens von der Konkurrenz mit 80% bewertet). Auf Anfrage teilte man uns mit, daß die Verkaufsversion auf jeden Fall flüssig spielbar sein würde. Die nächste CD machte schon einen weit flüssigeren Eindruck, das starke Ruckeln fing aber in der zweiten Hälfte des Spiels wieder an. Ich testete das Spiel, mußte aber etliche Punkte wegen hakender Steuerung und grobem Ruckeln abziehen. Sony versicherte uns erneut den einwandfreien Spielfluß in der Verkaufsversion und bat uns, diesen Test nicht zu drucken. Deshalb haben wir gewartet, bis wir endlich eine fertig verpackte Verkaufsversion erhielten. Dies ist

1:0 für PC Baphomet's Fluch

nun geschehen und das ist der Test: *Baphomet's Fluch* ist ein Grafikadventure, ähnlich wie *Discworld*. Allerdings spielt es in unserer Zeit und die Handlung ist eine spannende Detektivgeschichte um einen sagenumwobenen Ritterorden, der die Weltherrschaft anstrebt. Der Held, ein amerikanischer Tourist, wird bei seinem Parisbesuch in das Abenteuer verstrickt und versucht mit Hilfe einer hübschen Fotoreporterin das Rätsel um die Templer zu lösen. Die Mission führt Euch von Paris nach Irland, Spanien, Syrien und zu guter letzt nach England, wo es zum dramatischen Showdown kommt. Gespräche und Aktionen werden dabei über ein komforta-

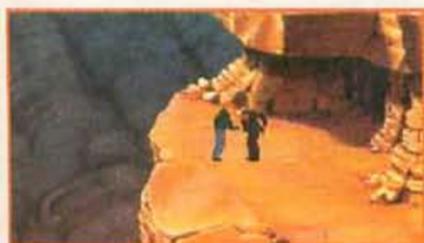
bles Icon-Menü am oberen und unteren Bildrand realisiert. Zum Spiel gibt's melodische Filmmusik, per Memory-Card verwaltet Ihr bis zu acht Spielstände.



geht so

„Ich habe *Baphomet's Fluch* (in Ermangelung einer flüssigen Playstation-Version) das erste Mal auf meinem Pentium durchgespielt – und war angenehm überrascht. Sagenhafte Hintergründe, stimmungsvolle Musik sowie eine spannende

Handlung mit tollen Rätseln und Tiefgang. Ein richtig gutes Adventure. Nicht so auf der Playstation: Trotz Maus ist das Spiel träge und wird in Syrien fast unspielbar ruckelig. Man hat den Eindruck, als sei die Playstation mit der gleichzeitigen Wiedergabe von Animationen, Musik und Soundeffekten völlig überfordert. Die Sprache hat Lücken, die Grafik bleibt sekundenlang stehen – von Spielfluß keine Spur. Das Hinterhältige daran: Beim Anspielen merkt man davon nicht viel, da es anfangs noch recht ruckfrei zugeht. Es tut mir in der Seele weh, eine derart versaute Umsetzung eines an sich feinen Adventures zu sehen. Man muß schon übermenschliche Geduld aufbringen, um das Spiel ohne Wutausbrüche über die miese technische Qualität durchzuspielen.



Die Templer dürfen nicht siegen und Khan kriegt eine gewischt



Die Story hat feine Details und ist stimmungsvoll

System: Playstation
Spieltyp: Grafik-Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Revolution/Sony
Testversion: Sony
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16
Grafik: 74%
Musik: 71%
Soundeffekte: 58%

Spiel-
spaß **60%**



Die Obermotze sind trotz ihrer imposanten Größe superniedlich



Gnadenlose Hektik ist im Zweispieler-Modus vorprogrammiert

Nach Acclams gelungener Klassiker-Compilation der Bubble-Bobble-Serie veröffentlicht Virgin den offiziellen Nachfolger des ungewöhnlichen Heldenduos. Neu ist, daß Ihr aus vier verschiedenen Spielfiguren Euren Wunschsaaurier auswählen dürft. In Bubble Bobble 2 müssen die Jump'Run-Helden über 100 Höhlen durchwandern, obwohl es dort von über 50 verschiedenen Monstern nur so wimmelt. Zum Glück können sie zur Verteidigung beliebig viele Kaugummiblasen spucken, die jeden Angreifer für eine begrenzte Zeit gefangen halten. Werden die bunten Blasen zum Platzen gebracht, verwandeln sich jene Unholde in schmackhafte Früchte, die nach dem

Blasen-Symphonie

Bubble Bobble 2

Bonus-Gegenstände. Bestimmte Extras wie zum Beispiel Melodie- oder Regenbogen-Symbole erhöhen nicht nur die Punktzahl, sondern verleihen

spezielle Fähigkeiten. Alle 10 Stockwerke taucht ein dicker Endgegner auf, der erst nach geschicktem Attackieren dahinscheidet. ws



Habt Ihr eine Stage erfolgreich gemeistert, tauchen drei Türen auf, die Euch jeweils in andere Level-Gefilde transportieren



gut

Die Adaption des putzigen Automaten hat Virgin gut hinbekommen. Nach den heutigen Maßstäben ist Bubble Bobble 2 ein nettes Jump'n'Run, ohne mit aufre-

genden Grafikorgien oder Polygon-Zauber zu protzen. Trotzdem macht's nicht nur Nostalgikern Spaß, mit Bub und Bob (inklusive der neuen Schwestern) durch die Level-Labyrinth zu fetzen. Bei all den kulleräugigen Sprites und kunterbunten Niedlich-Backgrounds wird selbst der griesgrämigste Plattform-Hasser weich und zerdrückt eine Träne der Rührung. Erfreulich, daß man oft die Wahl zwischen mehreren Wegen hat, um das Level-Ende zu erreichen. Das Einzige, was mich nervt, ist eine fehlende Highscore-Speicherfunktion. Jeder Freund von guten Geschicklichkeitstests in alter Tradition sollte sich Bubble Bobble 2 besorgen. Die Fortsetzung ist ein perfekt konzipiertes Update mit einem zeitlosen Charme.



Aufsammeln viele Punkte einbringen. Erst wenn Ihr alle Monster nach dieser Methode beseitigt habt, geht's weiter in die nächste Stage. Allerdings habt Ihr zuvor die Wahl zwischen drei Alternativ-Routen, die Euch in unterschiedliche Themenwelten führen. Ein wichtiger Aspekt von Bubble Bobble 2 sind die zahlreichen

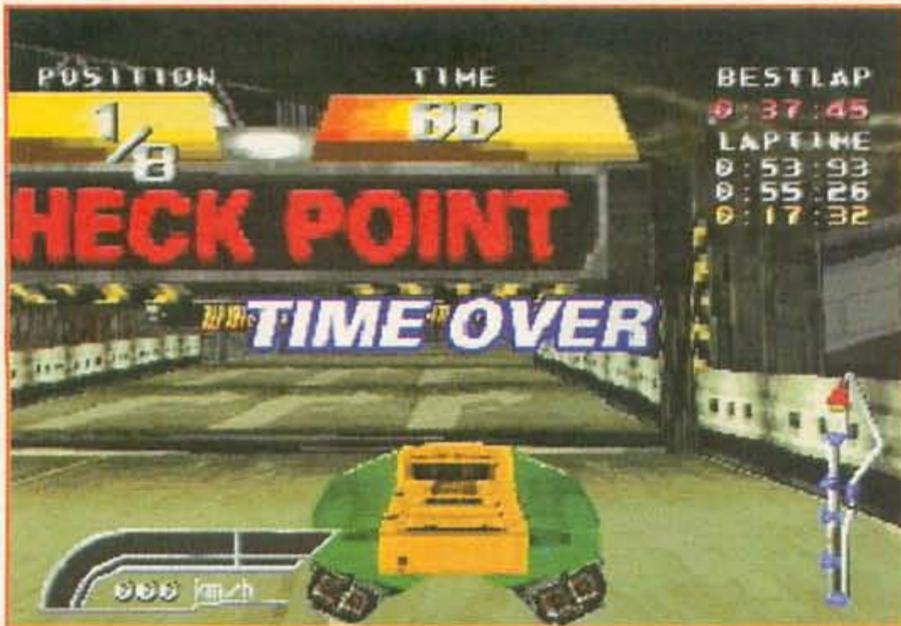


Geheimräume locken mit punktesteigernden Extrasymbolen

System: Playstation
Spieletyp: Geschicklichkeitsspiel
Megabit: CD
Hersteller: Virgin
Testversion: Virgin
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 72%
Musik: 76%
Soundeffekte: 70%

Spiel-spaß **78%**



Sehr unlogisch: Ihr liegt in Führung, aber die Zeit reicht nicht mehr



Mit den L- und R-Tasten legt sich Eure Karre extrem in die Kurve

Konami hat bereits vor einiger Zeit erkannt, daß es sich mit immer neuen Parodius-Updates und Toon-Hüpfspielen alleine nur schwer überleben läßt. Während die XXL-Sportspieledivision vom Start weg Erfolg hatte, sieht es in Konamis Rennstall nicht so rosig aus. Ganz dem Heimatland und -geschmack verpflichtet, wurde das futuristische Gleitrenner-Szenario nach Neo-Kobe ins Jahr 2045 verfrachtet. Zur Auswahl stehen acht mäßig spektakulär designte Schlitten, die sich logischerweise in ihren Fahreigenschaften wie Handling, Beschleunigung, Geschwindigkeit etc. voneinander unterscheiden. Zu Beginn müßt Ihr Euer Können auf vier Kursen,

wipEout-Fälschung Road Rage



Im Vorspann machen die bunten Potenzflitzer noch richtig was her

kunden hinzu. An Spielmodi stehen *Speed Rage* (alleine gegen die anderen sieben Computergegner), *Time Attack*, *Battle CPU* (Zweierrennen gegen den Computer) und *Free-run* (eine Art Übungsmodus über 15 Runden, quasi ohne Zeitlimit) zur Verfügung. Da alle Strecken mit recht scharfen Kurven aufwarten,

könnt Ihr Euch per L- und R-Tasten in die Schräglage versetzen. Ein weiteres markantes Feature ist der ruppige Sprecher, der in oberzackigem Tonfall auf Kurven aufmerksam macht bzw. nach jeder 360°-Drehung "Hey, hey what happened" von sich gibt. ds



na ja

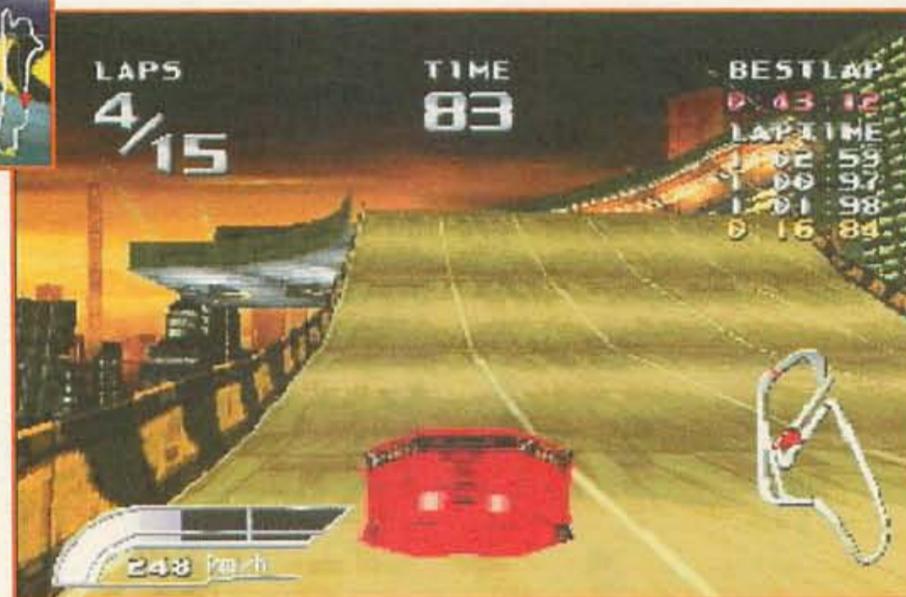
„Unschön, unschön, was einem da aus gutem Hause als fertiges Spiel präsentiert wird: Der Grafikaufbau ist stellenweise derart

langsam, daß man Angst hat vom Kurs runterzufallen, da dieser ein paar Meter vor Euch erst aufgebaut wird. Auch anderweitig bereitet Road Rage wenig Freude: Wie kann es bitte sein, daß Ihr in Führung liegt und Euch trotzdem die Zeit ausgeht? Dann hätten ja alle Computergegner schon längst vorher disqualifiziert werden müssen! Man merkt deutlich, daß wipEout hier Pate gestanden hat. Leider ist am Ende nur ein völlig unmotivierender Abklatsch herausgekommen, der lediglich in puncto Geschwindigkeit und Musikuntermalung halbwegs mithalten kann. Auch die nette Idee mit den Weggabelungen, an denen Ihr Euch für eine andere Route entscheiden dürft und so eventuell etwas Zeit einspart, verhilft dem Spiel nicht über die kritische 50%-Marke.



Für diesen Gleiter hat wohl ein Ü-Ei-Auto als Vorlage gedient

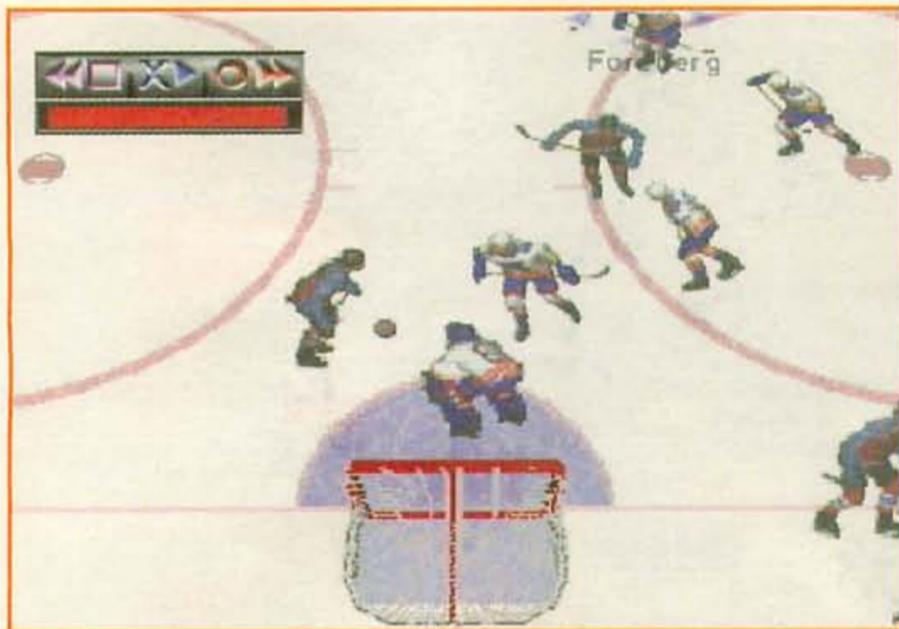
die jeweils in drei Speed-Klassen befahren werden können, unter Beweis stellen, erst dann gibt's streckentechnisch 'nen Nachschlag. Je nach Kurs startet man mit einem Zeitkontingent zwischen 38 und 46 Sekunden. An jedem Checkpoint kommen dann wieder 15 Se-



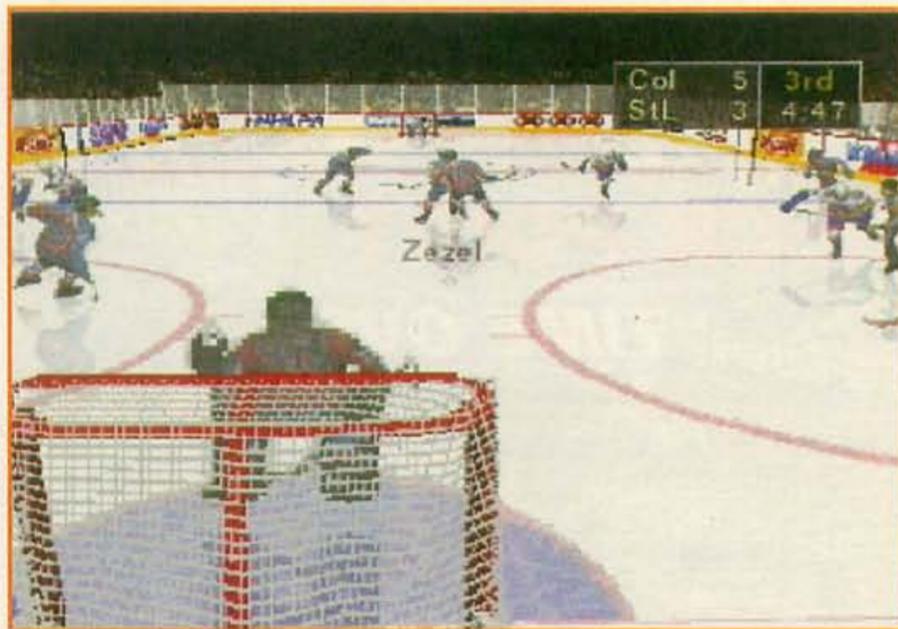
So was zum Beispiel ist mit ultra-langsamem Grafik-Aufbau gemeint

System:	Sony Playstation
Spieltyp:	Rennspiel
Megabit:	CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	60%
Musik:	80%
Soundeffekte:	65%

Spiel-spaß **48%**



Die Zeitlupe bietet leider nur eine Kameraposition



Zum Spielen sehr ungeeignet ist diese Perspektive

Der erste Facelift für Sonys Eishockeyserie bringt natürlich wieder einige neue Features mit sich. Im Trainingsmode könnt Ihr mit 1-6 Spielern pro Mannschaft gegeneinander antreten, während des Matches lassen sich für bestimmte Situationen wie Angriff, Verteidigung, Forechecking Strategien festlegen. Das "Icon-Passing" erlaubt es Euch, jedem Mitspieler mit L2 eine Taste zuzuordnen (Kreis, Viereck, Dreieck, X) und per

Alles drin NHL Faceoff '97



Druck auf die Taste zu diesem Kollegen zu passen. Ansonsten bietet auch die 97er Version alle üblichen Varianten, Freundschaftsspiele, Playoffs, Saison-Mode können ebenso angewählt werden, wie alle aktuellen Teams mit allen Cracks. Im Optionsmenü lassen sich fast alle Regeln wie Abseits, Zeitstrafen, aber auch Verletzungen und Prügeleien deaktivieren. Während eines Matches stehen Euch neue Passmodi und verschiedene Checkarten zur Verfügung. Wie üblich steuert Ihr immer den paßführenden Spieler, in der Defensive übernehmt Ihr

normalerweise den Verteidiger, der dem Puck am nächsten steht. Eure Memory Card merkt sich Spielstände und umfangreiche Statistiken. rz



super

Den Vergleich zu EAs NHL Hockey'97 hat Sony ganz klar für sich entschieden. Das liegt hauptsächlich an der exzellenten künst-

lichen Intelligenz, die dafür sorgt, daß Eure computergesteuerten Mitspieler fast immer das Richtige tun. Grafisch hat EA allerdings die Nase vorn, denn die Animation der Spieler bei NHL Faceoff '97 wirkt nicht besonders flüssig, im Vergleich zum Vorgänger wurde die Spielgeschwindigkeit allerdings etwas erhöht. Von den neuen Features überzeugt eigentlich nur das Icon-Passing, das nach kurzer Gewöhnungszeit vor allem vor dem gegnerischen Tor für viel Gefahr sorgt. Wer den Vorgänger schon besitzt, kann sich die 100 Mark eigentlich sparen, soviel Neues bietet das Update wirklich nicht. Trotzdem ist NHL Faceoff '97 sicher die beste Eishockeysimulation, die es für die Playstation gibt.

LEAGUE LEADERS

Player	A	P	PIM	PP	PCT	GP
P. Fox (Cal)	4	13	9	9	62.4	2
V. Kameny (Col)	4	11	9	9	63.6	2
M. Lawless (PH)	4	11	9	9	22.8	1
B. Hall (PH)	4	11	9	9	23.9	1
C. Lammie (Col)	4	11	9	9	20.0	1
T. Soderstrom (Ana)	4	11	9	9	50.0	1
P. Vorhies (Dal)	4	11	9	9	65.7	1
J. Baker (Tor)	4	11	9	9	100	1
T. Berulz (NYI)	4	11	9	9	23.6	1
R. Conroy (Van)	4	11	9	9	100	1



Im Pausenmenü verändert Ihr die Strategien für verschiedene Spielsituationen, z.B. Forechecking und Defensive

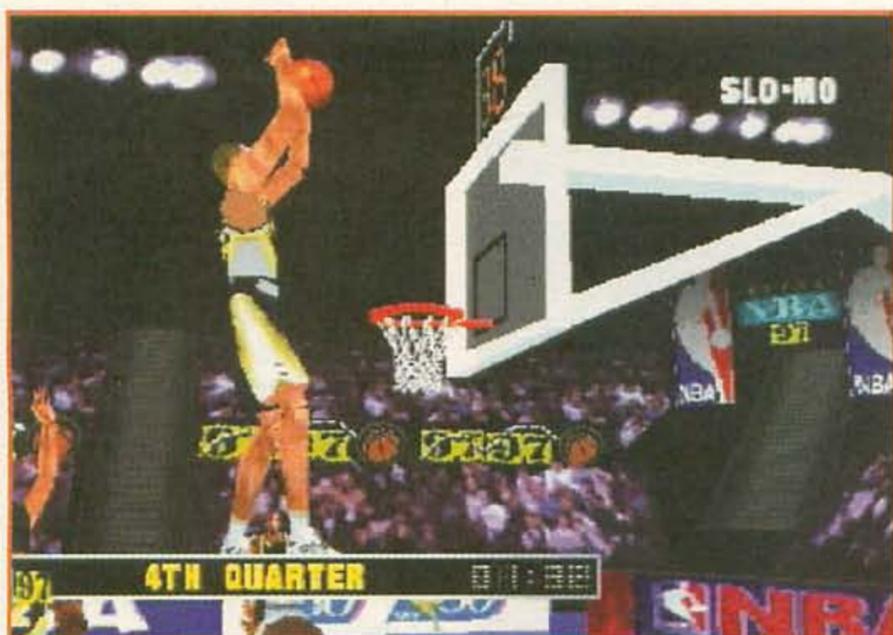


Wer's lieber isometrisch hat, wird bei Faceoff '97 zufriedengestellt

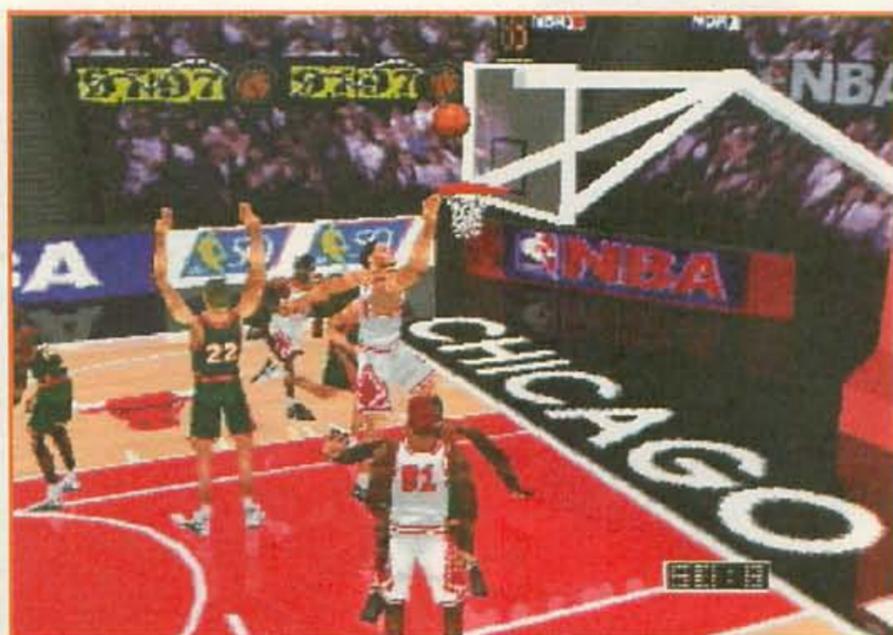
System: Playstation
Spieltyp: Eishockeysimulation
Megabit: CD
Hersteller: Sony
Testversion: Sony
Spieler: 1 bis 8
Features: Speicheroption, 3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 77%
 Musik: 65%
 Soundeffekte: 70%

Spiel-
 spaß **82%**



Besonders schöne Dunks werden natürlich automatisch wiederholt



Die „Red Bulls“ mischen nicht nur in der echten NBA ganz oben mit

Etwas verwundert waren wir schon, daß das fertige Total NBA-Update ohne irgendwelche Vorankündigungen oder Preview-Versionen Ende Januar einfach urplötzlich in der Redaktion eintrudelte. Fans des ersten Teils werden sicher gut mit dem Sequel zurechtkommen, da die Veränderungen das Grundprinzip des ersten Teils nicht groß antasten. Selbstverständlich sind die Statistiken auf dem neuesten Stand. Die Grafik wurde ebenfalls aufgefrischt. Im Optionsmenü haben sich außerdem einige neue Punkte dazugesellt, mit denen sich die Spielmodi Euren Vorlieben quasi „stufenlos“ anpassen lassen. Spieler treten jetzt in vier verschiedenen Aggressionsstufen an.

totally goil again Total NBA 97



Prinzip wurde aber hauptsächlich der Action-Part ausgebaut. Da Ihr jetzt noch flotter Körbe schießt, fallen dementsprechend die Endergebnisse im Schnitt höher aus. ds



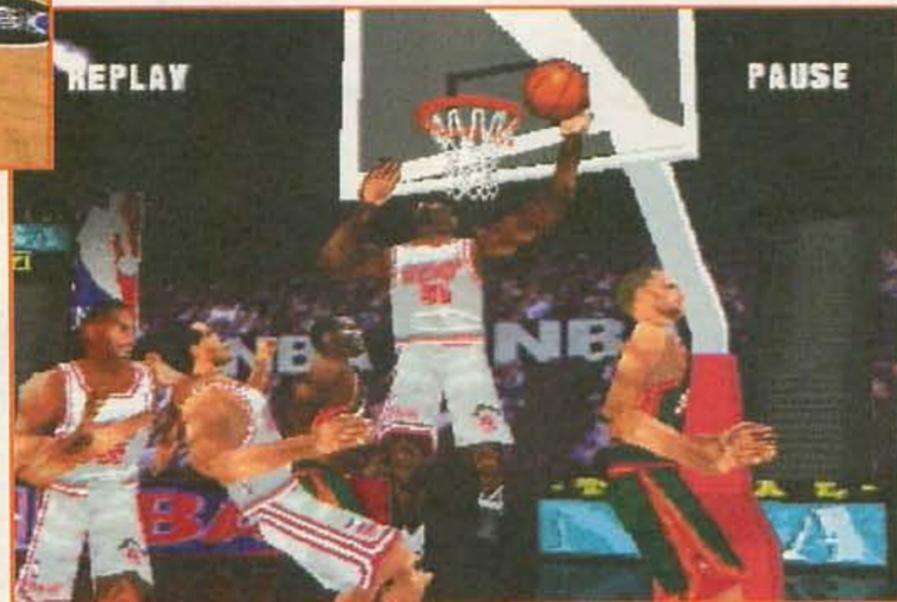
super

„Wie alle anderen Konkurrenzfirmen, die momentan gerade ihre 97er Basketball-Fortsetzungen an den Mann zu bringen versuchen, hat auch Sony genau an den Stellen nachgebessert, wo die Spiele der Mitbewerber Op-

tions- bzw. Grafik-technisch überlegen zu sein schienen. Nun glänzt auch bei Total NBA das Parkett völlig wahnsinnig, Ihr könnt eigene Spieler kreieren und so ziemlich jedes nur denkbare Feature an- und ausschalten (wie z.B. ein Hilfemenü, das während des Spiels eingeblendet bleibt). Trotz der technisch brillant umgesetzten Motion-Capture-Animationen wirken die robotermäßigen Sprungwürfe und optimalen Flugkurven der Bälle auf mich etwas zu künstlich. Dennoch muß man Sonys In-House-Team zum gelungenen Sequel gratulieren. Spielerisch bewegen sich alle auf dem Markt befindlichen B-Ball-Spiele auf sehr hohem Niveau. Nur Konamis „InThe Zone 2“ gefällt mir noch einen Tick besser, da es noch näher an die Realität heranreicht.“



Nein, wie zeitgemäß: An den Banden wird nun für die NBA-Homepage „<http://www.nba.com>“ Werbung gemacht



Per 'Free Camera' dürft ihr jede Szene aus allen Winkeln betrachten

Außerdem kann man nun bestimmen, ob die Mannschaften ermüden sollen und dadurch schlapper werden, oder nicht. Spieler per Create-Player-Option selbst "herstellen" funktioniert nun ebenfalls. Die üblichen Features wie normale Matches, NBA Playoffs und NBA Season sind natürlich auch wieder enthalten. Im

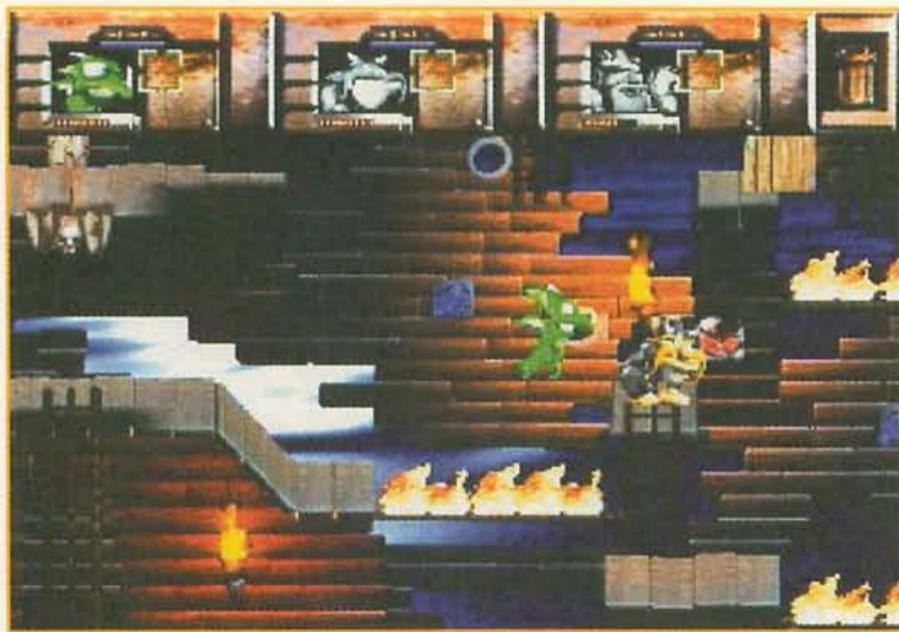
System: Sony Playstation
 Spieltyp: Basketball
 Megabit: CD
 Hersteller: Sony
 Testversion: Sony
 Spieler: 1 bis 8
 Features: Speicheroption
 Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
 Preis: ca. 110 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Grafik: 84%
 Musik: 70%
 Soundeffekte: 80%

Spiel-
 spaß **82%**

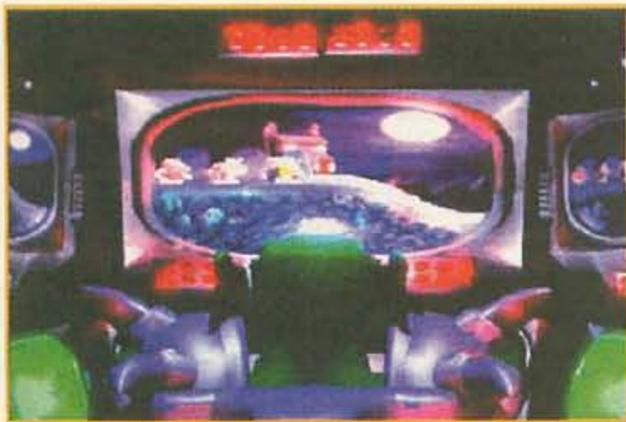


super

„Eigentlich war der erste Teil von *Lost Vikings* mit 78% Spielspaß deutlich unterbewertet, denn diese geniale Mischung aus Action, Geschicklichkeit und Jump' Run ist fast einmalig. Viele der Levels erfordern Kombinationsgabe, denn die gestellten



Im Piratenschiff geht es ganz schön heiß zur Sache



Der finstere Tomotor in seinem Raumschiff

sind teilweise sehr knackig. Wie bei *Lemmings* kann es durchaus passieren, daß man stundenlang verzweifelt rumprobiert, bis der entscheidende Geistesblitz plötzlich vor ei-

nem liegt. Die 30 Stages bieten jede Menge Abwechslung, kaum ein Rätsel wiederholt sich. Grafisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger kaum etwas getan, bis auf den gerenderten Vorspann und kurze Zwischensequenzen nach jeder Welt. Die Levels wirken zwar detaillierter als das SNES-Vorbild, von 32-Bit-Grafikpower ist aber nichts zu se-

hen. Dies tut dem Spielspaß jedoch keinen Abbruch, denn der hängt ja in erster Linie vom Spielprinzip ab, und daran gibt es nichts zu bemängeln. Mein Tip: Nur am Wochenende spielen, denn LV 2 macht süchtig und raubt den Schlaf.

System: Saturn
Spieltyp: Geschicklichkeit, Action, Jump'n Run
Megabit: CD
Hersteller: Interplay
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 60%
Musik: 75%
Soundeffekte: 68%

Spiel-spaß **85%**

SEGA SATURN

Der Kampf "Gut gegen Böse" ist auch nicht mehr, was er mal war. In *Crimewave* jagt Ihr flüchtige Verbrecher mit dem Auto. Das Ganze spielt sich in isometrischer Perspektive ab, die jedoch je nach Lenkbewegung gedreht wird. Sobald ein Verbrecher erkannt wird, zeigt Euch ein Richtungspfeil an, wo Ihr hinmüßt. Nebenher zählt der Timer runter, und auch die Polizei macht sich auf die Jagd. Mit der Bordbewaffnung ist

Fast ein Verbrechen Crimewave

der Übeltäter möglichst schnell zu eliminieren, dann gibt's Geld. Habt Ihr einen bestimmten Betrag beisammen, steht der nächste Sektor offen. Beschossen werdet Ihr von den Guten wie den Bösen. Sprit und Waffen, die von Gegnern liegengelassen werden, sammelt Ihr durch Überfahren auf. *Crimewave* speichert Spielstände und bietet einen Zwei-Spieler-Modus auf vertikal geteiltem Bildschirm. js



naja

„Wenn ich mich mit den Pluspunkten begnügen wollte, wäre der Artikel hier bereits zu Ende. Die Grafik langweilt, die Steuerung ist lausig, das Spielprinzip frustriert, der Zwei-Spieler-Modus macht *Crimewave* lediglich doppelt so schwer (aufgrund des Zeitlimits) und der Sound nervt schon, bevor man sich überhaupt im ersten Level befindet. Jaja, ich weiß, daß sich jetzt Eidos und Sega wieder tierisch aufregen, aber *Crimewave* ist sein Geld wirklich nicht wert. Die Grafik ist ja

echt nicht besonders aufwendig – warum muß sie denn dann auch noch ruckeln? Dazu verdecken Gebäude die Sicht und man hat kaum Zeit auf das Radar zu schauen (eine Entfernungsanzeige beim Pfeil wäre ein Pluspunkt gewesen). Nur weil es ein Spiel dieser Machart vorher nicht gab, müßt Ihr *Crimewave* noch lange nicht kaufen.

System: Saturn
Spieltyp: Action
Megabit: CD
Hersteller: Eidos
Testversion: Eidos
Spieler: 1 bis 1
Features: Speicheroption, Lenkrad
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 52%
Musik: 51%
Soundeffekte: 54%

Spiel-spaß **38%**



Trotz schiefer Vogelperspektive kann man bei *Crimewave* kaum von Übersicht sprechen





In dem eingebauten Klassiker Deep Scan geht Ihr auf Continue-Jagd

PlayStation-Besitzer wandeln schon seit geraumer Zeit auf John McClanes blutigen Spuren. Dem wollte die Konkurrenz in Nichts nachstehen: Sega bastelte aus dem actionreichen Filmstoff gleich einen ganzen Spielautomaten, in dessen Umsetzungs-Genuß jetzt alle Saturn-Benutzer kommen. Allerdings orientiert sich *Die Hard Arcade* nur noch sporadisch an die Geschichte des erfolgreichen Zellulit-Machwerks. In der Arcade-Fassung haben üble Halunken einen riesigen Wolkenkratzer unter ihre Kontrolle gebracht und die Tochter eines hochrangigen Politikers entführt. Wie nicht anders zu erwarten, schlüpft Ihr in die Rolle eines Super-



Die Kamera wählt automatisch die Zoom-Perspektive

Stirb langsam Die Hard Arcade

Cops, der außer dem Job keinerlei Gemeinsamkeiten mit McClane aufweist. Mit brachialer Martial-Arts-Gewalt räumt Ihr alleine oder zu Zweit Terroristen, Gangsterbosse und andere Widersacher aus dem Weg. Das Gameplay basiert auf dem klassischen Final-Fight-Prinzip, mit dem feinen Unterschied, daß die Umgebung und die Gegnerschar komplett in 3D dargestellt werden. Die Prügelschauplätze sind festgelegte Stationen, die nach

jedem bereinigten Gangsterabschnitt nachgeladen werden. Der Vorgang wird durch echtzeitberechnete Zwischensequenzen kaschiert, die Euch mit kleinen Reaktionsaufgaben – im richtigem Zeitpunkt Punch, Kick, oder Jump-Button drücken – bei der Stange halten. Während der Kämpfe könnt Ihr Euch etlichen Waffen wie Raketenwerfern, Pistolen oder großkalibrigen MGs bemächtigen, mit

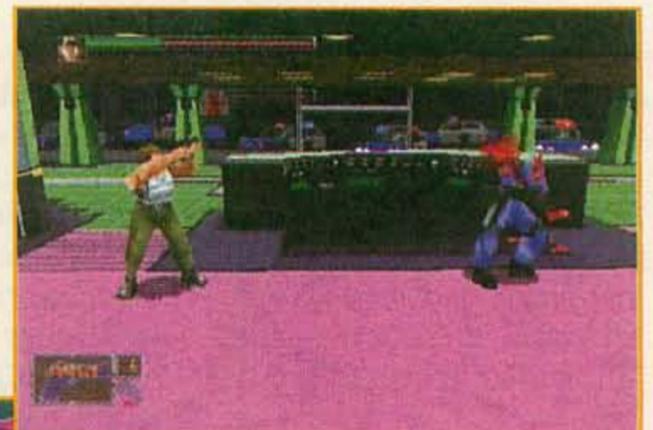
denen sich die Gauner effektiver bearbeiten lassen. Am Ende eines Stockwerkes wartet dann ein besonders kräftiger Sologegner, der mit allen feinen Angriffsmethoden vorzüglich umzugehen weiß. Ein Energiebalken gibt Auskunft über Euren derzeitigen Gesundheitszustand, zusätzliche Anzeigen machen die Lebensenergie der anrückenden Feinde kenntlich. Ein Bösewicht geht erst dann K.O., wenn dessen Reserve auf den Nullpunkt rutscht. Natürlich kann Euch das gleiche Malheur passieren. Glücklicherweise findet Ihr unterwegs Medi-Kapseln, die Eurem Helden wieder auf die Beine helfen. *Die Hard Arcade* zoomt an vorgegebenen Stellen automatisch "in" oder "aus" dem Geschehen, die Bandbreite reicht von einer Nahaufnahme bis hin zum großzügigen Panoramaüberblick. Die Fäuste könnt Ihr allein oder mit einem Freund fliegen lassen. Für die Bewältigung der über ein Dutzend Levels, stehen Euch drei knauserige Continues zur Verfügung. Aber dabei muß es nicht bleiben: Als kleinen Gag hat Sega den hauseigenen Automaten-Oldie "Deep Scan" als



Je nach Position der Akteure zoomt die Kamera kräftig rein und raus



Unterwegs trifft unser Cop nicht nur auf menschliche Gegner



Ihr könnt alle Waffen, die Eure Gegner verlieren, aufnehmen und natürlich auch verwenden

eigenständiges Spiel integriert. Mit einem Zerstörer kreuzt Ihr auf der Wasseroberfläche umher und laßt hochexplosive Bomben in die Tiefe hinabgleiten. Trefft Ihr damit die überall herumschwirrenden U-Boote, werden zusätzliche Continues auf dem Konto gutgeschrieben, die Ihr dann in *Die Hard Arcade* weiterverwenden dürft.

WS



Hartnäckige Gegner werden mit Waffengewalt niedergestreckt



„Hui, da geht auf dem Saturn aber die Post ab! 'Die Hard Arcade' entpuppt sich als gelungenes Prügel-Adventure mit effektgeladener Polygon-Optik und einigen netten Innovationen. Erfahrene Final-Fight-Veteranen entwickeln trotz ungewohnter 3D-Grafik sofort heimische Gefühle. Die Gegner sind gleich zu Beginn recht happig, aber konsequent fair und für ein dreidimensionales Action-Spiel recht ansprechend designt. Die umfangreichen Faust- und Kick-Kombinationen des Helden locken den ambitionierten Beat'em-Up-Spieler in immer höhere Level-Stufen. Die herrlich großen Polygon-Figuren sind wunderschön texturiert und verfügen über Dutzende Schlagtechniken. Anleihen aus der Virtua-Fighter-Serie sind dabei nicht zu übersehen. Freundlicherweise findet sich für jeden Fiesling eine entspre-

chende Taktik, die Euch vor sinnlosem Energieverlust bewahrt. Alle beteiligten Akteure bewegen sich so geschmeidig und exakt über den Bildschirm, daß man vor lauter Staunen fast das Kämpfen vergißt. Viele Zusatzwaffen und Extras sorgen u.a. dafür, daß auch nach einiger Zeit die Spielmotivation erhalten bleibt. Die knalligen Soundeffekte und die atmosphärische Musikuntermalung sorgen zusätzlich für ein prickelndes Ambiente. Sega hat ein klar überdurchschnittliches Action-Beat'em-Up abgeliefert, das technisch überzeugend in Szene gesetzt wurde. Was einigen (BPJS) Leuten vielleicht noch übel aufstoßen wird: Friedlich geht's in Die Hard Arcade nicht gerade zu, zartbesaitete Spieler dürfen daher im Optionsmenü den Violence-(Blut)-Modus auf "Off" stellen.

System: Saturn
 Spieletyp: Action-Beat'em
 Megabit: CD
 Hersteller: Sega
 Testversion: Sega
 Spieler: 1 bis 2
 Features: Continue
 Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
 Preis: 90 Mark
 VG-Altersempfehlung: 16
 Grafik: 79%
 Musik: 76%
 Soundeffekte: 70%

Spiel-spaß **75%**



Hau mich, du kleiner Schlingel

So geht's Ihren CDs gleich viel besser!

CDs und CD-ROMs sind angesagt. Und so stapeln sich die Scheiben blitzschnell - mal mit, mal ohne Schutzhülle - zu einer unüberschaubaren Sammlung. Damit ist jetzt Schluß. In diesem neuen CD-Album sind Ihre wertvollen CDs jetzt sicher vor Beschädigungen und übersichtlich geordnet untergebracht. Ideal zur Archivierung zu Hause aber auch zum mitnehmen zu Freunden und Bekannten. Das elegante schwarze Album mit Reißverschluß bietet Schutz und Platz für 10 CDs in gefütterten Einsteckhüllen.



Nur **DM 16,80**
 inkl. Porto
 und Versand

Bestellen Sie per Coupon bei:
 MagnaMedia / Erdem-Leserservice
 Postfach 1823
 84471 Waldkraiburg

Per Telefon: 08638 / 96 70 70
 Per Fax: 08638 / 96 70 55



MEINE BESTELLUNG

Bitte senden Sie mir _____ Stck. CD-Album zum Einzelpreis von DM 16,80 frei Haus (Porto u. Versand enthalten)

Vorname, Name _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, Unterschrift _____

Ich bezahle per Bankeinzug

BLZ, Geldinstitut _____

Konto-Nr. _____

Ich bezahle mit Kreditkarte Eurocard Visa Amex

Meine Kartenummer _____ gültig bis _____

Ich bezahle mit Verrechnungsscheck Scheck über DM _____ liegt bei _____

Ausland: Bestellungen nur gegen Vorkasse per Eurocheck oder Kreditkarte.



Überall in der Welt sitzen größtenwahnsinnige Despoten und Terroristen, die nur eines im Sinn haben: Einen grausamen Krieg anzuzetteln. Das globale Strike-Einsatzkommando ist die Antwort auf diese Provokationen. Euer Job als Pilot der Spezialeinheit ist es, potentielle Kriege vorherzusehen und zu stoppen, bevor sie ausbrechen können. Diesmal ist es ein kommunistischer Querläufer der früheren Sowjetunion. Im Laufe der fünf großangelegten Missionen müßt Ihr mit Eurem Super-Apache zahlreiche Feindlager und Radarstellungen ausschalten, überall verstreute Soldaten einsammeln



Eine Radaranlage wird außer Dienst gesetzt

Ready for Take off!!
Soviet Strike

oder ganze Panzerkonvois stoppen. Im HUD-Display Eures Helis werden alle wichtigen Instrumentendaten eingeblendet, wie z.B. Kompaß, Höhenmesser, Radar, Munitionsvorrat und Schutzschild-Panzerung. Egal ob Panzer, Bunker oder friedlicher Badestrand, alles darf gnadenlos zerbombt werden. Nach jeder Hauptmission, die in viele Einzelaufträge unterteilt ist, dürft Ihr entweder Abspeichern oder erhaltet ein Paßwort. ws



HUD-Display und Instrumente schaffen Durchblick



super

Die Saturn-Version beinhaltet alle guten und schlechten Features des Playstation-Originals. Dazu gehört auch das leichte dezente Ruckel-Scrolling, das u.a. durch das ständige Nachladen der fotorealistischen Landschaftsdaten hervorgerufen wird. Außerdem nervte es mich wie schon bei der PSX-Variante, daß man nicht nach jeder absolvierten Einzelmision abspeichern kann. Hat man zwei Abstürze auf dem Konto, darf man das jeweilige Großszenario von vorn beginnen.

Trotz dieser Mankos bleibt Soviet Strike ein geniales Actionspiel. Wen Herausforderungen an Taktik, Ballern und Reaktionsfähigkeit reizen, hat mit Soviet Strike sicher viel Freude. Wer nichts gegen eine Söldnermentalität hat, darf es ruhig in seine Sammlung aufnehmen.

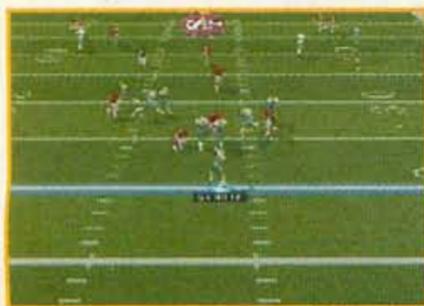
System: Saturn
Spieltyp: Action-Spiel
Megabit: CD
Hersteller: EA
Testversion: EA
Spieler: 1
Features: Paßwort, Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 82%
Musik: 73%
Soundeffekte: 70%

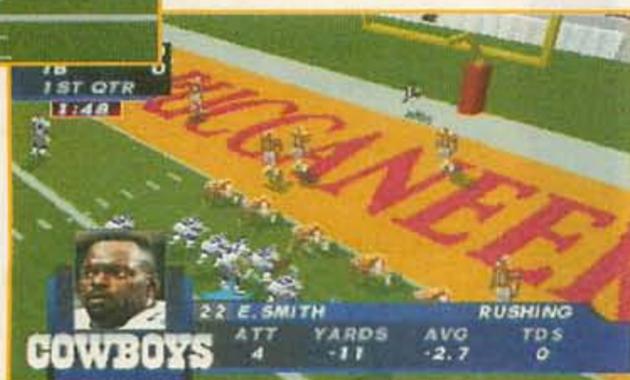
Spiel-spaß **83%**

neues aus der vg- und pp-redaktion: final fantasy 7 hat die gesamte redaktionsarbeit lahmgelegt

Zu Beginn müßt Ihr Euch für einen der drei Spielmodi entscheiden. Im Exhibition-Modus könnt Ihr Euch durch Freundschaftsspiele zunächst an die Steuerung und die vielen Einstellungsmöglichkeiten vor und während des Spieles gewöhnen. Meint Ihr, daß Ihr alles einigermaßen unter Kontrolle habt, geht es dann in den Saison-Modus, wo Ihr erstens eine beliebige NFL-Saison (bis 1997



Oben: Die geniale Madden 1P-Perspektive. Die Quarterview-Ansicht eignet sich aber auch hervorragend.



Best Buy
Madden '97

und darüber hinaus) beginnen und Euch zweitens eine nahezu komplette Traummannschaft erschaffen dürft. Letzteres kann jedoch nur in diesem Modus eingesetzt werden und somit an keinem der Saisonspiele teilnehmen. Und schließlich könnt Ihr im Simulations-Modus eine Anzahl von historischen NFL-Beggnungen nachspielen, wobei Ihr selbst natürlich großen Einfluß auf den Ausgang des Spieles habt. tet



super

Die Saturn-Version unterscheidet sich nicht von der bereits getesteten Fassung für die Playstation. Die Spielbarkeit ist auch hier einzigartig. Der Computergegner ist sehr intelligent programmiert. Mit den mehr als 100 US-Profi-Mannschaften kommt nahezu immer ein spannendes NFL-Spiel zustande. Zwar kann man Spiele nur mit Mühe gewinnen, doch durch Veränderung der Optionseinstellungen kann auch ein Einsteiger viel Spaß an der Sache finden, vorausgesetzt

natürlich, daß er die Regeln einigermaßen beherrscht. Die Auswahl der Perspektiven ist ebenfalls genial. Diese Merkmale sind es, die Madden Football seit je her zu einer der besten Football-Simulationen gemacht hat. Auch für die 97er Version trifft dies glücklicherweise zu.

System: Saturn
Spieltyp: Football-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: EA
Testversion: EA
Spieler: 1 bis 8
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 80%
Musik: 64%
Soundeffekte: 84%

Spiel-spaß **87%**

In Black Dawn schlüpft Ihr in die Rolle eines Söldnerpiloten, der mit seinem Transporthubschrauber insgesamt 32 risikoreiche Einzelaufträge erledigen muß. Die Missionen sind abwechslungsreich: Ihr rettet Geiseln aus Krisengebieten, eskortiert Fahrzeugkolonnen, bombardiert strategische Ziele oder betreibt Hetzjagd auf feindliche Kriegsvehikel. Das Cockpit des Hubschraubers ist vom obligatorischen Tracking-System bis zum Radarschirm mit allem notwendigen Schnickschnack ausgestattet. Zahlreiche Anzeigen geben Auskunft über die aktuelle Umgebung und den technischen

Dealer-Hatz Black Dawn

Zustand des Helikopters. Eine riesige Waffenauswahl läßt feindliche Truppen und ihre Flotte vor Angst erzittern. Das Arsenal des Schreckens reicht von "Hellfires" bis zu hochexplosiven Streubomben für großflächige Bodenziele. Ist ein Feind vernichtet, hinterläßt er ein Extrasymbol, das wie bei *Agile Warrior* in der Luft schwebt. Darunter gibt's nützliche Dinge wie Zusatztreibstoff, aufwertende Schutzpanzerung oder Munitionsnachschub. ws



„Schnell ist der Spieler bei Black Dawn in seinem Element: Die Devise lautet: dransetzen, losfliegen und die Bord-Artillerie krachen lassen. Nach kurzem Reinschnuppern steigern zahlreiche Missionsziele und eine flotte 3D-Optik die Motivation und den Spielspaß des Söldner-Piloten. Black Dawn hat auch spielerisch eine ganze Menge zu bieten: So kann Euer Hubschrauber zum Beispiel massig viele Raketen an Bord aufnehmen und er bezieht aus der Zerstörung eines

Ziels neue Extras. Die Unterschiede zur PlayStation-Version halten sich in Grenzen, lediglich dickere Nebelschwaden verhindern einen weiteren Blick in die Ferne. Alles in allem, bietet Black Dawn solide Actionkost, die auch auf dem Saturn gut überkommt.“

System: Saturn
Spieltyp: Action-Spiel
Megabit: CD
Hersteller: Black Ops
Testversion: Virgin
Spieler: 1
Features: Speicherfunktion, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16
Grafik: 80%
Musik: 78%
Soundeffekte: 70%

Spiel-
spaß **77%**



Feuer frei:
Der Sendemast
gehört der
Vergangenheit an

neues aus der redaktion: universalgenie jan hat robs neue 1500 mark rostlaube repariert

Mit erheblicher Verspätung erreichte uns die Saturn-Umsetzung von *Andretti Racing*, die Playstation-Version brachte es in der VG 10/96 immerhin auf 85 % Spielspaß. Bis auf die fehlende Linkoption beim Saturn sind beide Spiele fast identisch. Auch bei der Sega-Variante treten Ihr wieder zur amerikanischen Nascar- oder Indy-Car-Serie an. Drei Spielmodi gibt's zur Auswahl, wobei vor allem der Career-Mode langfristige Unterhaltung verspricht. Hier kämpft Ihr Euch als Pilot durch eine komplette Saison mit zehn Rennen, inklusive Qualifikation und Fahrzeugeinstellung, dem

Tempo 200 Andretti Racing

erfolgreichen Fahrer winken Angebote von anderen Rennställen. Auf der Strecke wählt Ihr aus drei Perspektiven, ein Rückspiegel läßt sich ohne Aufpreis einblenden. Bei Unfällen werden Eure Boliden beschädigt, fehlende Spoiler und abgefahrene Reifen lassen sich bei den obligatorischen Tankstops in kürzester Zeit ersetzen. rz



„Wie schon die PS-Version, bietet auch die Saturn-Umsetzung erstklassigen Rennspaß, ohne besonders hohe Ansprüche an den Piloten zu stellen. Schon nach wenigen Übungsrunden hat man sich an die gefühlvolle und genaue Steuerung gewöhnt. Auf besonderen Realismus auf der Strecke sowie beim Einstellen der Renner wurde zum Glück kein Wert gelegt. So kämpft Ihr schon

bald Rad an Rad um jeden Zentimeter, ärgert Euch über zu langsame Reifenwechsel und freut Euch tierisch über gelungene Überhol- und Ausbremsmanöver. Rennfans sollten also unbedingt zugreifen, und mit einem menschlichen Mitstreiter per Splitscreen macht es dann nochmal soviel Spaß.“

System: Saturn
Spieltyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 78%
Musik: 82%
Soundeffekte: 70%

Spiel-
spaß **85%**



Mario sagt, auf Position 17
steht ein F



Die NASCAR-Renner verhalten
sich anders als die Indy Cars



Tam Tam wirbelt neuerdings wild mit dem Säbel um sich



Charlotte fordert nach einmaligem Aussetzen gnadenlose Revange

Nach einem knappen Jahr harten Trainingslagers kehren die ruhmreichen Samurai-Krieger wieder auf ihre Heimatplattform zurück und ziehen zum vierten Male in den Kampf gegen den frisch auferstandenen Oberbösewicht "Amakusa". Das Fighter-Team setzt sich aus bekannten Namen zusammen: So ist die alte Haudegen-Garde "Haohmaru", "Nakoruru", "Genjuro", "Galford" und "Hanzo" ebenso wieder mit von der Partie wie einige bekannte Gesichter aus den ersten beiden Teilen – zum Beispiel "Tam Tam" und "Charlotte". Mit den "Kazama"-Brüdern gibt es darüber hinaus zwei Neuzugänge, wodurch die Schlägerpalette auf stolze 17 Kämpfer angestiegen ist. Damit auch der spielerische Gehalt stimmt, gibt es natürlich wieder tonnenweise Specials, Ketten-Combos und Counter-Attacken zu ergründen. Wer bei seinen Gegnern kurzzeitig

Akumas Revenge Samurai Shodown 4

haben die Designer zwei prallgefüllte Energieleisten für jeden Helden in der oberen Bildschirmhälfte platziert. Ebenfalls neu ist auch ein Gesamtzeitlimit, in dem Ihr es schaffen solltet, bis zum finalen Endgegner vorzustoßen. ws



Der vierte Teil ist die brutalste aller Samurai-Versionen



super

„Anfangs sieht Samurai Shodown 4 wie seine Vorgänger aus: Doch wie bei allen SNK-Updates offenbaren sich erst nach einigen Runden die spielerischen Neuerungen. Die Idee mit den zwei Energiebalken kann zwar nicht mehr als revolutionär bezeichnet werden, bringt aber dennoch

etwas mehr Spannung in das Spielgeschehen. Auch die Grafiker haben sich in bezug auf abwechslungsreichere Hintergrundgestaltung mehr ins Zeug gelegt als bei Samurai Shodown 3. Dafür dröhnt die Musikantermalung etwas uninspirierter und einfallsloser aus dem Lautsprecher. Global gesehen kann auch der vierte Teil in der obersten Klasse aller 2D-Prügler mitspielen: Abgefahrene "Special"-Effekte und Tonnen von Super Combos sorgen für genüßliche Beat'em-Up-Unterhaltung. Natürlich macht's zu Zweit noch einen Tick mehr Spaß, sich die stählernen Säbel so richtig um die Ohren zu hauen. Weder die treue Samurai-Shodown-Fraktion noch Gelegenheitsprügler werden von Samurai Shodown 4 enttäuscht sein.



Wie beim Vorgänger könnt Ihr zwischen zwei Techniken wählen

Eindruck schinden will, führt bei aufgeladener Power-Leiste einen spektakulären Super Combo aus. Damit jede Runde nicht gleich nach wenigen Move-Aktionen beendet ist,



Samurai-Neuling Katakiri Kazama kämpft mit feurigem Katana-Schwert

System:	Neo Geo CD
Spieletyp:	2D-Beat'em-Up
Megabit:	CD
Hersteller:	SNK
Testversion:	MARO
Spieler:	1 bis 2
Features:	Continue, Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad:	5 bis 6
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	80%
Musik:	62%
Soundeffekte:	78%

Spiel-spaß **86%**

Lieber spät, als gar nicht. Nachdem das (auf 32-Bit-Systemen geniale) Würmer-schießen schon auf dem Mega Drive gut Federn lassen mußte, verwundert's kaum, daß *Worms* auch auf dem Super Nintendo nicht den vollen Umfang hat. Es fehlen die selben Features wie auf Segas Kiste (keine Seile, Minen, Homing Missiles, Brücken, Schubser und auch keine Speicheroption), allerdings hat man



Gottseidank haben sie den Airstrike nicht auch noch gestrichen. Die 16-Bit-Versionen wurden doch arg abgespeckt.



sich doch noch dazu durchgerungen, den Namen der einzelnen Teams verschiedene Farben zu gönnen. Damit ist's schon übersichtlicher als auf dem Mega Drive. Leider hat die Super-Nintendo-Version mit heftigen Grafikfehlern zu kämpfen, sobald der Bildausschnitt scrollt. Im Spiel gibt's wieder keine musikalische Untermalung, und auch der Sprach-Sample-Satz ist ähnlich klein wie auf dem Mega Drive. js

Wurmig Worms



„Ja, *Worms* ist gerade noch gut, wenn man sich mit der umständlichen Menüsteuerung und der Waffenauswahl (das Auswahl-Highlight bewegt sich nur durch Umschalten des Menüs) auskennt. Trotzdem ist und bleibt das Spielprinzip genial und wer nicht die Möglichkeit hat, *Worms* auf einer 32-Bit-Konsole zu spielen, wird nach einer kurzen Eingewöhnungsphase gut mit der Super-Nintendo-Version zurechtkommen. Ich habe zwar schon von Leuten gehört, die den Fight

gegen prozessorgesteuerte Teams hochspannend finden, meiner Meinung nach ist *Worms* aber das klassische Multi-Player-Spiel, zumal man keinerlei teure Zusatzausrüstung dafür benötigt. Eine Konsole, ein Modul, ein Joypad und schon kann's losgehen.“

System: Super Nintendo
Spieletyp: Geschicklichkeits-Strategiespiel
Megabit: 4
Hersteller: Team 17
Testversion: Konami
Spieler: 1 bis 16
Features: –
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 60%
Musik: 43%
Soundeffekte: 62%

Spiel-spaß **67%**

SUPER NINTENDO

INSERENTENVERZEICHNIS

2nd2none	81	Mega Star	59
Acme The Game Company	67	Nintendo	9
ARJAY Games & Entertainment	17	O.I.T. Versand	63
DYNATEX	31	Playcom	21
Express Marketing	65	Primal Games	15
Freak's Shop	25	Roby Rob Shop	49
Funtronixx	57	Silver Star Video Games	59
Gamers Point	23	Softwareversand Bachler	41
Gamestore	55	Sony Electronic Publishing	51, 53
Grobis Gameshop	43	Top 4 Softwareversand	45
Hint Shop	45	UFO Games	65
Kabel 1	103	Virtual World	45
Konami	13, 104	WIAL Versand	47
Kruse, Dirk	65	Wolfsoft	49
LBS	2		
M.C. Game	61		
Magic Entertainment Center	57	Die Schweiz-Auflage enthält eine Beilage	
Markus Gameshop	49	der Firma World of Games,	
Media Point	11	CH - Oberemtfelden.	

Intern. Superstar Soccer 64

Seit Dezember begeistert die japanische Fassung sogar Fußballhasser wie Tet, denn Konami hat mit International Superstar Soccer 64 ein absolutes Meisterwerk geschaffen. Wir haben uns erkundigt, was denn die europäische Version zu bieten hat, die im zweiten Quartal bei uns veröffentlicht werden soll.



● Noch nie sah
● Fußball so realis-
● tisch aus wie bei
● Konamis Inter-
● national Superstar
● Soccer 64

Time Crisis

Namcos Hit-Automat erscheint unerwarteterweise schon im März für die Playstation. Das 3D-Shoot'em Up bietet rasante Action-Einlagen und spannende Event Sequenzen. In welchen Punkten sich Time Crisis von Segas Virtua Cop unterscheidet, erfahrt Ihr in einem ausführlichen Bericht. Zudem gibt's ein dickes Namco-Special, in dem wir Euch alle kommenden Neuheiten aus der Polygonfabrik vorstellen, z.B. auch Ace Combat 2.



Namcos 3D-Shoot'em Up Time Crisis für Playstation soll bereits im März in Japan erscheinen

Ausgabe 4/97
erscheint am
26. März

Impressum

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

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Fax: 0 89/46 13-50 46
über CompuServe (go magna oder 74431.613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

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

Layout & DTP: Karin Kohler, Katja Milles, Rudolf Scharl, Paul Dlugosch
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Nintendo

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

Anzeigenleitung: Thomas Neumann (333)
Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (165)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS - Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Te.: 0211/713004, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4: HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservice, Margaretenstr. 49, 82152 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (372)
International Account Manager: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402
USA: M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4300, Fax: 001-415-525-4482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80

Einzelheftbestellung: Erdem Development, Strobstr. 12b, 84478 Waldkraiburg
Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementspreis: öS 480,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,
Jahresabonnementspreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1997

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

Erscheinungsweise: monatlich

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

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

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

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Anschrift des Verlages:

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

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

© 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft



HUGO
und **Hexana:**
Da braut sich
was zusammen.



<http://www.online1.de>

Hugo

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

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

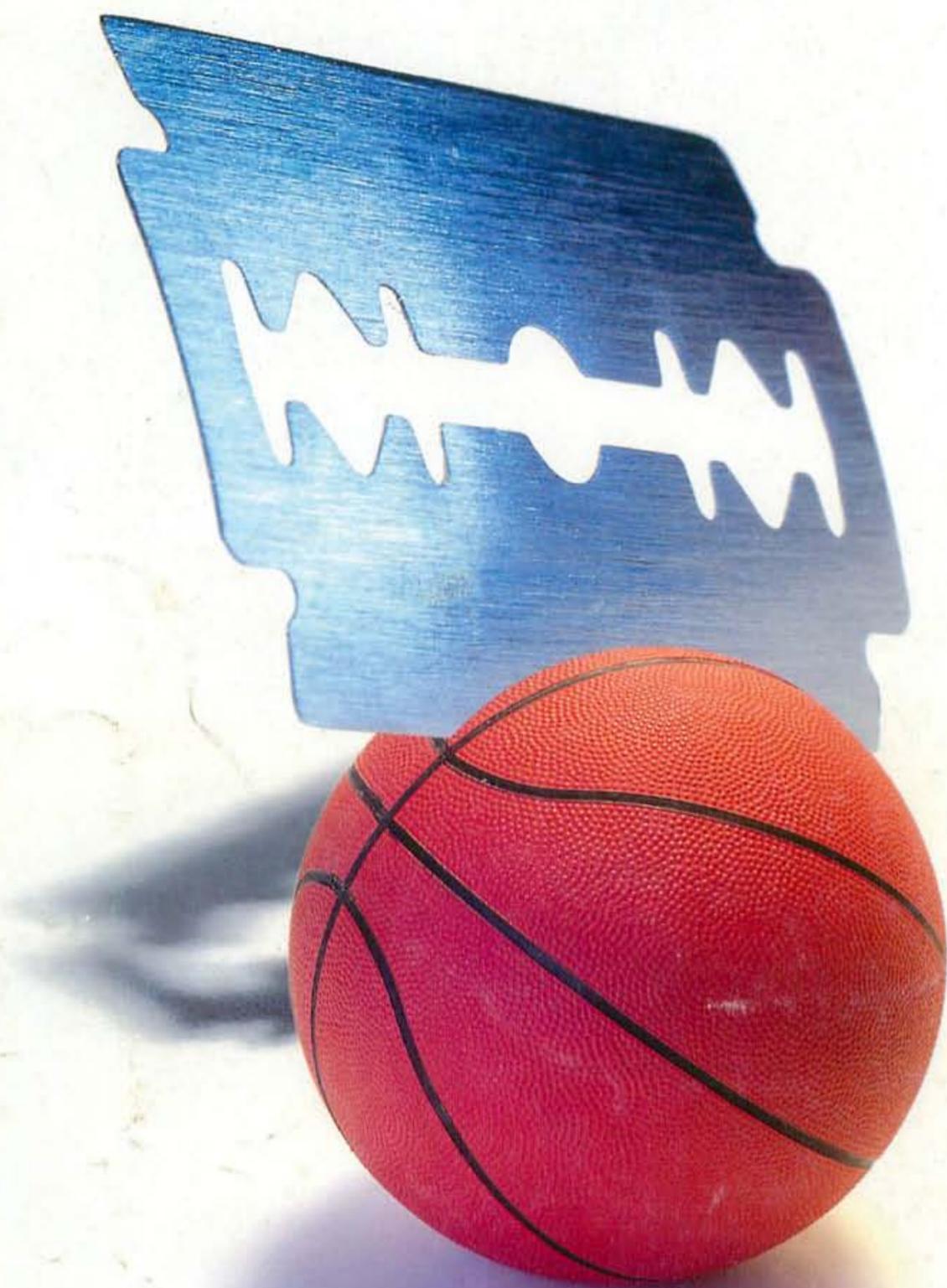


KABEL 1

Die meisten Basketballspiele sind **total** sterbenslangweilig.

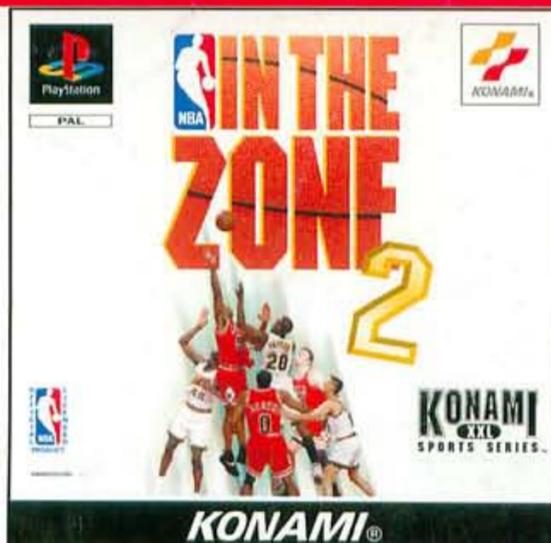


NBA In the Zone 2 ist **total** scharf.



NBA In the Zone 2. **Total** besser.

Die Legende lebt. NBA In the Zone 2: Das **total** geile 32-Bit-Gameplay mit **total** kompletter NBA-Saison, **total** phantastischer Spielbarkeit, **total** tollen Strategien, **total** vielen Variationsmöglichkeiten, **total** hoher Spielstärke der Teams, **total** spitzenmäßigen Spieleranimationen, **total** realistischen Bewegungsabläufen, **total** starken Spieleffekten und **total** cooler Hip Hop Music. Mega Fun 12/96 meint: „...eine ziemlich geniale Basketballsimulation“. Mega Fun 1/97: „Wertung 90%“. Und Video Games 12/96: „...ein bombastisches Basketball-Highlight...“. **Total**.



OFFICIAL
NBA
LICENSED
PRODUCT

Die NBA sowie die NBA Team-Namen, die dieses Produkt beinhaltet, sind Warenzeichen, geschützte Designs oder sonstiges geistiges Eigentum der NBA Properties, Inc. sowie der jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch in Auszügen ohne vorherige schriftliche Genehmigung der NBA Properties, Inc. verwendet werden. © 1996 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



KONAMI
XXL
SPORTS SERIES



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

PlayStation ist ein Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI ist ein registriertes Warenzeichen von Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videoispiele gibt es für Super Nintendo, Gameboy, Nintendo Entertainment System, Super 32-bit, Sega Mega Drive, Game Gear und Sony PlayStation.