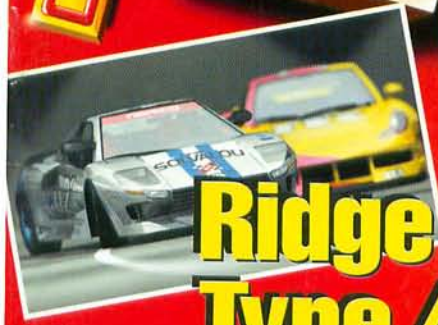


VIDEO
GAMES

VIDEO

GAMES



**Ridge Racer
Type 4**

**Final
Fantasy VIII**

**Syphon Filter
Silent Hill**

PS

NG64

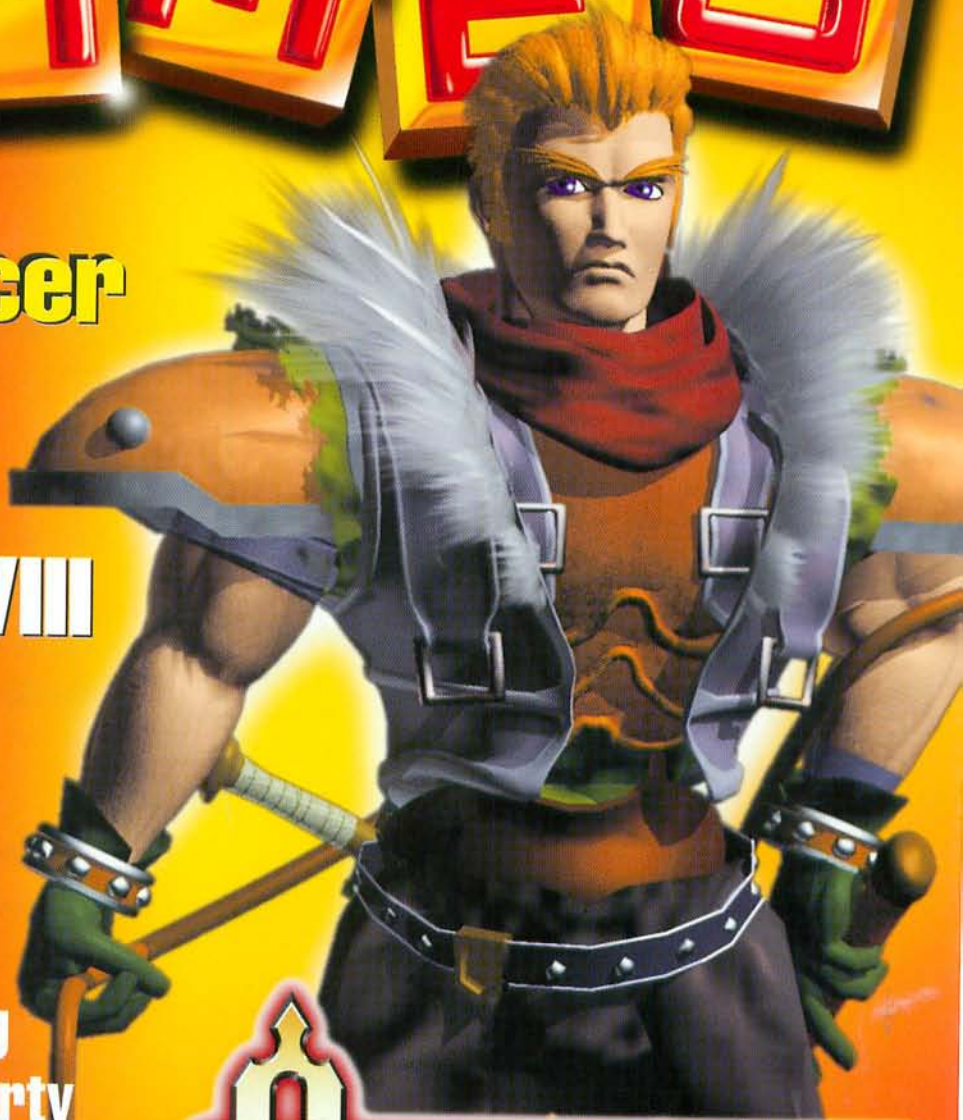
Kick-Tip: FIFA '99
**Hit-Tip: Beetle
Adventure Racing**
Fun-Tip: Mario Party

DC

**Maken X
Power Stone**

SPECIAL

METAL GEAR SOLID
Die Komplettlösung!
**Oldie-Special Teil 2:
Das Neo Geo**



Castlevania™

**GENIALE
VERLOSUNG**
METAL GEAR SOLID
Krasse Preise für
coole Agenten





AKUJI™

THE HEARTLESS

VOM BRÜDER VERRATEN ● DIE BRAUT GERAUBT ● DAS HERZ ENTRISSEN

WAS BLEIBT, IST BLINDE WUT

(AB FEBRUAR GEHT DIE HÖLLE LOS!)



EIDOS
INTERACTIVE

A Virus' Life

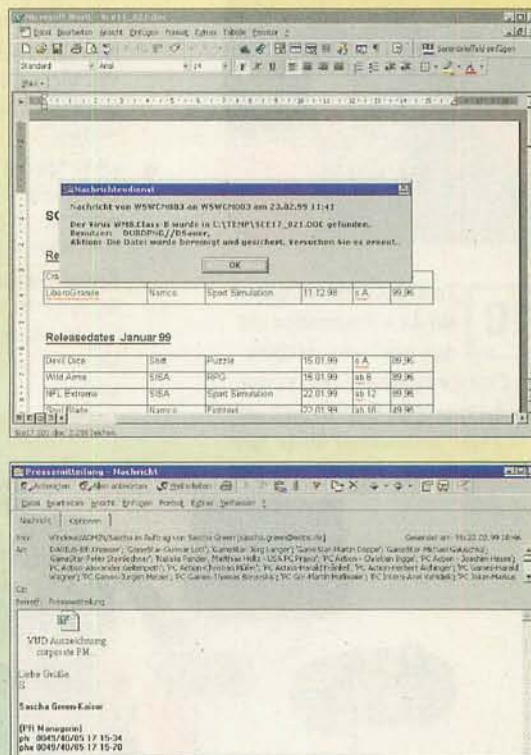
(zu deutsch: Das Große Straucheln)

Kinders, Kinders, mit Problemen hatten wir diesen Monat zu kämpfen, Ihr glaubt es kaum! Dabei fing die April-Nummer so gut an: Unsere griechisch-jugoslawische Lieblingsbedienung war zwar immer noch nicht aus dem Urlaub zurückgekehrt, dafür hatten Axel und Dirk in der Pilsbar vis à vis nicht minder reizvollen "Ersatz" ausfindig gemacht. Das Rauchverbot im Spielzimmer wurde nach längerem Tauziehen durchgesetzt, Ralph hatte mit *Last Blade 2* endlich mal wieder ein neues Neo-Geo-Modul in die Finger gekriegt und unser vor Tatendrang kaum zu bremsender Senkrechtstarter Sönke erfreute die übrigen Kollegen jeden Tag aufs Neue mit originellen Anwärter-auf-das-Zitat-des-Monats-Sprüchen wie z.B. "Es ist Zeitverschwendung, wenn ich nichts mache, während ich was mache". Alles lief glatt bis zu jenem Tag, an dem Layoutbeginn war und zeitgleich die bundesweite Verschwörung der Pressesprecher-Saschas ihre ersten Opfer fordern sollte. Trotz Firewall und Inoculan-Virens Scanner legte uns sowohl Sonys männlicher PR-Sascha (in Form einer infizierten Release-Liste) als auch Eidos' weibliche PR-Sascha (dank einer virulenten Pressemitteilung) jeweils ein ganz schön mieses Kuckucksei ins WEKA-eigene Hausnetz. Die Folge waren nervige Auszeiten für die Empfänger der betreffenden Mails ("Virus gefunden. Die Quarantäne wurde aktiviert. Dem Benutzer DSauer wird der Zugriff auf Dateien für die Quarantänedauer von 120 Minuten verweigert"), sinnlose Zugriffsrechtsverletzungen ("Anmeldung verweigert. Das Konto ist zur Zeit deaktiviert") oder Komplettabstürze. Lachender Quarantäne-Dritter war lediglich Agent Axel, der als einziger plötzlich Administrator-Rechte besaß und die Dauer seiner Quarantäne auf eine Minute beschränken konnte. Dummerweise ließen sich dessen Texte jedoch fortan nicht mehr vernünftig abspeichern. Besser gesagt, speichern ließen sie sich schon,

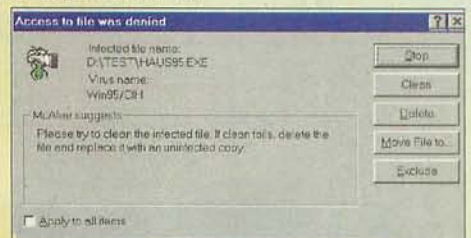


nur war beim erneuten Öffnen der eben geschriebene Artikel verschwunden, und stattdessen lediglich ein paar Sonderzeichen sowie das Wort "Administrator" zu sehen. Daß es sich bei dieser Virenattacke nicht um "ein Versuchen", wie von der Hamburger Sascha im Nachhinein behauptet, sondern um eine von langer Hand geplante Störaktion handelte, ist uns erst nach eingehender Analyse der Begleitumstände klargeworden: Hätte die Überschrift im letzten Editorial nicht eigentlich "Die größte Ar-cade der Welt" (statt "Die gößte") heißen sollen? Ist es nicht seltsam, daß sowohl im Namen von Sony, als auch bei "Eidos" und "Sascha" kein "R" vorkommt – dem Buchstaben "R" im Alphabet jedoch eine vorrangige Position gegenüber dem "S" eingeräumt wird –, es aber in "Virus", "Quarantäne" und "Zugriffsrechtsverletzung" von "R"s nur so wimmelt? Wir haben Euch durchschaut, doch jetzt ist Schluß mit lustig, Ihr vom Letterman benachteiligten Sascha-Spaßvögel! Falls sich in dieser Ausgabe dennoch der ein oder andere Fehler eingeschlichen hat, dann wißt Ihr ja, wem Ihr's zu verdanken habt. Ab der Mai-Ausgabe läuft aber garantiert wieder alles nach Plan.

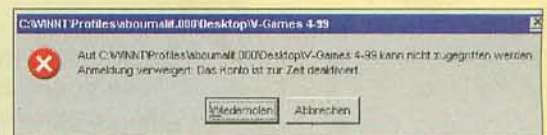
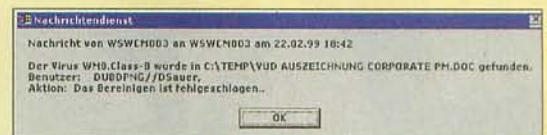
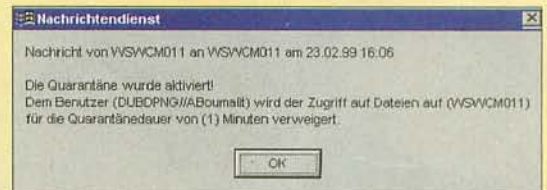
Beste Grüße auch von Scully und Mulder, Eure übersinnlichen Seuchenexperten von der VG



Was auf den ersten Blick wie eine harmlose Eidos-Pressemitteilung aussieht, entpuppt sich beim Öffnen des angehängten Dokuments als gefährlicher PR-Sondermüll.



Alles verlaunt und infiziert, diesen Monat - nur hinterher will's niemand so richtig gewesen sein...



62
28
30
64
36
82
72
22
32
40
24



PREVIEW

Die 24 Stunden von le Mans (PS)	16
24 Stunden lang mit über 600 PS-starken Boliden über eine der traditionsreichsten Rennstrecken der Welt brettern.	
Divers Dream (PS)	20
Wer schon bei <i>Treasures of the Deep</i> auf den Geschmack gekommen ist, darf jetzt Konamis Unterwasserwelt erforschen.	
● Final Fantasy VIII (PS)	28
In Japan gingen gleich in der ersten Woche 2,5 Millionen Exemplare des Kultspiels, das auf vier CDs (!) ausgeliefert wird, über die Ladentheke.	
G-Police 2 (PS)	21
Da der erste Teil noch eine Menge Spielraum für Verbesserung ließ, sind wir mehr als gespannt.	
● Maken X (DC)	22
Wer bisher dachte, <i>Resident Evil</i> und <i>Castlevania</i> seien in bezug auf Schockeffekte nicht mehr zu toppen, wird mit diesem Horrorkracher eines besseren belehrt.	
Warzone 2100 (PS)	19
Als erstes Echtzeit-Strategiespiel mit echter 3D-Grafik hat <i>Warzone 2100</i> das Zeug, die gesamte Konkurrenz auf die Plätze zu verweisen.	

SPECIAL

Argonaut-Besuch	10
Direkt aus London brachte uns Sönke von seinem Besuch bei der britischen Softwareschmiede Argonaut die neusten Infos zu <i>Alien Resurrection</i> und <i>Croc 2</i> mit.	
● Metal Gear Competition	12
Jetzt könnt Ihr unter Beweis stellen, ob Ihr wirklich der "Greatest Soldier Alive" seid und ganz nebenbei einige ziemlich exklusive Goodies abstauben.	
Neo Geo-Pocket-Special	27
Wer nicht auf Mainstream-Handhelds steht, sollte einen Blick auf diesen Game-Boy-Konkurrenten werfen.	
● Oldie Special Part 2: Neo Geo	24
Der zweite Teil unseres Oldie-Specials befaßt sich mit der einzigen Konsole, die wohl zurecht als Spielautomat für Zuhause bekannt geworden ist.	
Pocket Corner	14
Auch diesen Monat gibt es wieder eine ganze Menge Neuerscheinungen für Nintendos Kleinsten. Wir haben die Interessantesten davon genauer unter die Lupe genommen.	



12 **G-POLICE 2 (PS):**
Es ist wieder an der Zeit Euren waffenstrotzenden Kampf-Heli anzuwerfen und als Elite-Poizist für Recht und Ordnung zu sorgen.



10 **ZU BESUCH BEI ARGONAUT:**
Mit *Alien Resurrection* und dem familienfreundlichen *Croc 2* hat die englische Edelschmiede Argonaut zwei heiße Eisen für jung und alt im Feuer. Tausendsassa Sönke "olle Sanka" Siemens war für Euch in London.



OLDIE SPECIAL TEIL 2 :
Ralph "Karatelescher" Karels hat seine Neo-Geo-Sammlung in die Redaktion gebracht, damit Mama K. Frühjahrsputz machen kann. Wir haben daraus gleich ein Special gemacht.



24

IMPORTE

Golden Nugget (N64)	35
Magical Tetris Challenge (N64)	35
● Power Stone (DC)	32
SD Hiryu Stadium (PS)	35
● Silent Hill (PS)	36
Snow Speeder (N64)	34
● Syphon Filter (PS)	30

TIPS + TRICKS

Eliminator(PS)	39
● Metal Gear Walkthrough (PS)	40
Pool Hustler (PS)	39
R-Type Delta (PS)	38
Sega Rally 2 (DC)	38
Southpark (N64)	38
Turok 2 - Level-Karten (N64)	52
WCW/nWo Thunder (PS)	38

RUBRIKEN

Editorial	3
Hitparade	61
Hotlinenummern	97
Impressum	97
Inserentenverzeichnis	83
Leserpost	58
News	6
So werten wir	60
Szene Chat	55
Tips & Tricks	38
Vorschau	98

TEST

SONY PLAYSTATION

Pro Pinball - Big Race USA	96	● Ridge Racer Type 4	62
Civilization II	66	Streak	95
Global Domination	94	Street Skater	88
Goemon 2	90	Swing	89
Guardian's Crusade	93	T'ai Fu	74
Kensei Sacred Fist	68	Tiger Woods '99	87
NHL Face Off '99	87	UEFA Champions League	86
Populous - The Beginning	92	Vigilante 8	84
Poy Poy 2	81	WCW/nWo Thunder	95
R-Type Delta	76		

NINTENDO 64

All Star Tennis '99	80	Chameleon Twist 2	91
● Beetle Adventure Racing	82	Penny Racer	91
● Castlevania	70		
● FIFA '99	64		
● Mario Party	72		



RIDGE RACER TYPE 4 (PS):
Der einzige Racer, welcher GT die Rennspiel-Referenz streitig machen könnte. RRT4 liegt gewaltig gut in der Kurve.

62



66 CIVILIZATION 2 (PS):
Wer sich geschickt anstellt, führt das römische Reich endlich auch auf der PlayStation (zu deutsch) ins nächste Jahrtausend. Ein Muß für Strategen.

66

28 FINAL FANTASY VIII (PS):
And Square did it again...
Selten ein phantastischeres Rollenspiel gesehen und gleichzeitig selten weniger bei einem Spiel verstanden (siehe Screenshot oben).

28



82 BEETLE ADVENTURE RACING (N64):
Die Überraschung des Monats! Zwar stehen als Autos nur Käfer zur Auswahl, dennoch ist BAR ein extrem spaßiger Fun-Racer mit ellenlangen Kursen und klasse Battle-Mode.

82



84 VIGILANTE 8 (N64):
Auf der PlayStation gibt's derartige Shoot'n-Drive-Spiele zuhauf, Nintendo-Besitzer haben lediglich S.C.A.R.S. als Alternative.

84

Frame Grid DC



From Software, die Schöpfer u.a. von *King's Field*, *Armored Core* und *Echo Night*, entwickeln gerade ein *Armored-Core*-Sequel für Segas DC. Die Robo-Kämpfer kommen diesmal in unterschiedlich wertvollen Versionen daher. Neben dem üblichen Körperteile-

Upgrade-System wurde hier noch ein sogenanntes "Mana-System" implementiert: Jeder Mech verfügt über vier "Einschubfächer", in die Ihr spezielle Eigenschaftserweiterungs-Steine einsetzen könnt, welche entweder die Grundattribute, sprich das Wesen, der Spielfigur bestimmen (Feuer, Wasser Erde usw.), oder die Fähigkeiten verbessern (Verteidigungsstärke, Geschwindigkeit, Magie...). Auch das Körperteile-Upgrade-System wurde verbessert, da jetzt zwischen zwei Arten von Body Parts unterschieden wird: Einerseits könnt Ihr die Extremitäten (Arme, Beine, Body) aufrüsten, andererseits das Material, aus dem Eure Kämpfer bestehen (Silber, Kristall, etc.). Zockt Ihr im Story-Mode, dann müssen zu Beginn verschiedene Fragen beantwortet werden, was darüber entscheidet, welche der zehn möglichen Handlungsstränge Ihr einschlagt.

Um Jammer Lammy PS



Sony's Nachfolger zum zumindest in Japan sehr erfolgreichen *PaRappa the Rapper* kündigt sich an. Diesmal krallt Ihr Euch eine E-Gitarre und sollt möglichst coole Riffs von Euch geben. Der Grafikstil wurde beibehalten, noch immer tanzen zweidimensionale Papierfiguren auf

Eurer Mattscheibe herum, während Ihr verzweifelt versucht, die vorgegebenen Tastenkombinationen nachzudrücken. Im Prinzip läuft's darauf hinaus, daß Ihr, wie schon beim Vorgänger, wie blöd auf Eurem Controller herumdrückt. Analog zu *Parappa 1* befindet sich in der linken unteren Ecke eine Anzeige, die Euch verrät, wie gut Ihr jammed.

Leuchtet als Ergebnis "Awful" auf, habt Ihr verloren und dürft erneut wie blöde die Tasten malträtiert. Mal sehen, ob sich bis zur Testversion noch was ändert.

Anna Kournikova's Smash Court PS

Im Prinzip nur die Fortsetzung von *Smash Court Tennis*, beeindruckt das Sequel auf alle Fälle schon durch seinen langen Namen. Neben der verschwitzten Anna gibt es noch einige Namco-Spieler, wie z.B. R. Nagase aus *RR4* oder Eddy aus *T3*, zu entdecken. Sonst ist alles beim al-

ten geblieben. Ein oder zwei Spieler treten wieder mit- oder gegeneinander an. Auch der Bomb-Modus ist erneut mit von der Partie. Es hat sich offensichtlich nicht viel verändert auf Namco's Court, seien wir also gespannt, ob sich die Spielspaßwertung nur wegen Anna groß nach oben bewegt...



Neue Expansion-Pak-Versionen N64

Platinum-Spiele jetzt auch bei Nintendo! Um Erzfeind Sony zu toppen, der ja bekanntlich wesentlich früher mit einer eigenen Platinum-Range um Kunden buhlte, wird der Source-Code von BigNs-Billigspielen auf SG-Workstations komplett umgeschrieben. Diese unterstützen dann sogar das Expansion Pak – man bekommt also mehr Spiel für weitaus weniger Geld. Das Ergebnis ist überwältigend, wie auf den

Screenshots unschwer zu erkennen ist. Als erste Titel dieser "More-Value-For-Less-Coins"-Reihe sind *Mario 64* und *MarioKart 64* angekündigt, die für ca. 29 Mark angeboten werden. Anfang April sollen acht weitere Spiele folgen. Wer da noch alles verramscht wird, wollte Nintendo nicht verraten, wir tippen aber mal, daß *Turok 1* mit Sicherheit dabei sein wird. Haltet die Augen offen, und fragt öfters bei Eurem Händler nach.



Rainbow Six PS

Tom Clancy's Söldnertruppe zieht nun auch auf Sonys PlayStation los, um im Auftrag der Regierung Botschafter zu beschützen, gefährliche Terroristen auszuschalten, Bomben zu entschärfen oder Geiseln zu befreien. Ihr



Jetzt bloß die Nerven behalten, denn die anderen Jungs sind Eure Kollegen.



Ihr solltet immer die Architektur des Gebäudes im Kopf behalten.

übernimmt die Kontrolle über ein Dreimann-Team und steuert dieses aus der First-Person-Perspektive durch die Einsatzgebiete. Da Ihr zwischen den einzelnen Mitgliedern Eures Teams jederzeit umschalten dürft, können sich daraus recht interessante Lösungswege ergeben. Auf dem PC kann *Rainbow Six* bereits eine ziemlich große Fangemeinde vorweisen. Bleibt abzuwarten, ob Toms Söldnern auch auf der PlayStation der große Wurf gelingt.

"ZEIT"-Leser wissen mehr (Teil 2)...

...vor allem, wenn sie in Ausgabe Nr. 08/99 die Rubrik "Wissen" durchstöbert haben. Da erfährt der geneigte Leser unter anderem, daß *Zelda* ein "Computerspiel" ist, und daß "Nintendo mit erheblichem Aufwand gerade die nächste Konsole entwickelt, die unter dem Namen Dreamcast auf den Markt kommt." Munter wird weiterphantasiert: "Sie läuft zwar mit einem Windows-Betriebssystem, doch ist dieses Windows CE eine geschlossene Welt, die wenig mehr als Nintendo- und Microsoft-Software zuläßt. Es dauert nach der Vorstellung von Nintendos Dreamcast nicht einmal drei Tage, bis der erste Emulator im Computer-Untergrund auftaucht". Hätten wir kein ZEIT-Freiabo, wären derart interessante Entwicklungen wohl spurlos an uns vorübergegangen...

PSX **MOUSE...**

Unveränd. Preis
29,95 DM

* incl. MOUSEPAD

PSX **RGB KABEL PRO**

World of **play station**

Verarbeitung: **Sehr Gut**



Unveränd. Preis
29,95 DM

* Erhältlich in verschiedenen Farben

PSX **LINK KABEL**

Unveränd. Preis
14,95 DM



* Erhältlich in verschiedenen Farben

PSX **MEMORY CARDS...setzen Sie alles auf eine Karte**

12/98 NEXT

KL-Wertung: **Exzellente**

"Während anderer mehrwöchigen Tests gab es keine Schwierigkeiten beim Abfeiern und Laden von Daten"

Memory Card mit 120 bis 1080 Blocks
Led Display
Formschönes Design
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben



12/98 World of play station

Gesamtwertung: **Sehr Gut**

"Die Karten haben ihre sichere Funktionsweise mit den neuesten Spielen mit Bravour bestanden"

- Unveränd. Preis **39,95 DM** **120 Block**
- Unveränd. Preis **59,95 DM** **360 Block**
- Unveränd. Preis **79,95 DM** **1080 Block**

Unveränd. Preis
29,95 DM



12/98 World of play station

"Die Verarbeitung des kleinen Moduls ist wunderbar und der Preis ok"

30 - 60 Block Memory Card
mit physikalischem Speicher
Keine Kompression
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
auch im Transparent Look erhältlich



Unveränd. Preis
39,95 DM

12/98 World of play station

"Da die Karte nur ca. 10 DM kostet die das Original ist, dafür aber die vierfache Speichergröße bietet, könnt ihr bedenkenlos zugreifen"

PSX **POWER WING**

NEU



ACHTUNG

VORSICHT!

EXTREME RUMBLE POWER

* Erhältlich in verschiedenen Farben

PSX **DOUBLE SHOCK ... Get More Color!**



Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
Transparent Look
Zielgenaues Steuern
2 Motoren Technik

Unveränd. Preis
39,95 DM

12/98 MEGA FUN

Verarbeitung: **Gut**
Gesamtwertung: **Gut**

1/99 VIDEO GAMES

Verarbeitung: **Sehr Gut**
Gesamtwertung: **Gut**

12/98 PHYSIKALISCHES GAMES

Verarbeitung: **Sehr Gut**
Gesamtwertung: **Gut**

PSX **REMOTE STATION...**

Neu im Programm: Die Alternative zu allen Infrarot Pads Multifunktionale Infrarot Schnittstelle (kompatibel zu allen gängigen Steuereinheiten). Reichweite 5-6 Meter.

"Im Praxistest erarbeitete die "Station" tadellos auch bei schnellen Action- und Rennspielen konnten wir keine merkliche Zeitverzögerung feststellen"

2/99 MANIAC

Unveränd. Preis
79,95 DM

1/99 VIDEO GAMES

Verarbeitung: **Gut**
Gesamtwertung: **Sehr Gut**

"Damit ist erstmals eine volle Bewegungsfreiheit gewährleistet, da die Übertragung stets einwandfrei funktioniert - eine tolle Sache!"

SUNFLEX

www.GetMoreSun.com **Bestell Service 02352/953350**



- SUNSTORES**
- GAME SHOP** JUSSOW STR. 3 34125 KASSEL
- GAME COMPANY** ACKERSTR. 34 40233 DÜSSELDORF
- EUROGAMES** ALTFRIEDSTR. 1 44369 DORTMUND
- GAME TOP** PLEISER DREIECK 189 53757 ST. AUGUSTIN
- L.O.C.** IN DEN BREITWIESEN 4 69168 WIESLOCH

Sie möchten einen Sunstore eröffnen? Rufen Sie uns an 02352/953281 **GAME TOWN** KARLSRUHER STR. 25 A 80337 MÜNCHEN **GAME STREET** CHRISTOPH STR. 28 86956 SCHONGAU Händleranfragen erwünscht: Fax 02352/953280

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex Tel: 02352/953350 Fax: 02352/953349

Ladenpreise können abweichen, Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten, Photo & Verpackung 9,90 zzgl. NN, Verwendete Logos&Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Hersteller



Next Generation PlayStation Sony

Mit Siebenmeilenstiefeln schickt sich Sony an, die Marktführerschaft im Videospiele-Business weiter auszubauen. Die gleichlautenden Ankündigungen am 2. März aus Japan und einen Tag später aus Amerika bezüglich des PlayStation-Nachfolgers dürften für Sega und Nintendo

fähigkeiten der neuen Superkonsole anhand von Special Effects demonstrieren sollten. Besonders beeindruckend waren die in Echtzeit berechneten Gesichter- und Wasseranimationen. Ein Grafikstandard, wie beim komplett am Computer gerenderten Trickfilm "Toy Story" zu sehen, dürfte alsbald durchgängig der Software-Realität angehören. Hier ein paar Facts zum Thema:



ein ziemlicher Alptraum sein. Auf einer Präsentation wurden zehn Mini-Demos u.a. zu Tekken 4, Final Fantasy, Gran Turismo und Crash gezeigt, die keine spielbaren Versionen zukünftiger Games darstellten, sondern lediglich die Grafik-

Abwärtskompatibilität:	Ja (Software wie Zubehör)
Datenträger:	PS 1 CDs/PS 2 CDs/ PS 2 DVDs
Hauptprozessor:	128 Bit RISC "Emotion Engine"
Taktfrequenz:	300 MHz
Arbeitsspeicher:	32MB
MPEG 2-Decoder:	Ja
3D-Grafikleistung:	20 Millionen texturierte Polygone pro Sekunde (Nintendo 64 im Vergleich: nur 150.000)
Sampling Frequenz:	44.1 KHz oder wahlweise 48 KHz
Fire-Wire-Schnittstelle:	Ja
USB-Port:	Ja

Athena PS

Auf die Idee, ein 3D-Schulmädchen-Psycho-Adventure zu produzieren, muß man auch erstmal kommen, aber genau darum handelt es sich grob gesagt bei Athena. Hauptfigur ist ein 16jähriges Mädchen (deren Name



mit "A" anfängt ...) aus Sibirien in Sailor-Moon-Klamotten. Außer mit Leuten reden und Gegenstände einsammeln, muß Eure Heldin vor allem von ihren Telepathie- und Psychometrie-Fähigkeiten Gebrauch machen. Die Story dreht sich um eine antike Atomwaffentechnik, die im



Jahr 2000 wiederentdeckt wird. Die Untersuchung wird von der staatlichen Firma WAD geleitet. Athena wohnt in derselben Stadt, in welcher WAD ihr Hauptquartier hat, und kann aufgrund ihrer besonderen mentalen Fähigkeiten die Gedanken der mit der Untersuchung befaßten Wissenschaftler lesen. Und schon nimmt die Geschichte ihren Lauf...



Sleepless with Music

Codemasters hat mit der Berliner Band Sleepless einen umfangreichen Sponsoringvertrag abgeschlossen.

MUSIC ist in allen Werbemaßnahmen sowie im Musik-Video der Band integriert. Der Sänger von Sleepless muß deswegen jetzt auch immer so ein blaues MUSIC-T-Shirt mit Scratchy drauf tragen, das es auch bei uns zu gewinnen gibt.



Music-Verlosung



Codemasters Deutschland, genauer gesagt ihre liebevolle Ähhtschiii hat mal wieder ein paar schicke Preise rund um deren Weihnachtsüberraschungshit Music für die PlayStation lockergemacht. Zu gewinnen gibt's 10 ganz kleine Music-Wollmützen, 10 ganz kleine Music-T-Shirts und 10 gaaaanz pfundige JoJos, die leuchten tun, wenn man's drauf hat, mit so 'nem Hi-Tech-Dingens umzugehen. Mitmachen dürfen natürlich auch ganz große Leute (ob denen die Klamotten dann passen?), aber alle Interessierten müssen erstmal folgende drei Fragen beantworten:

- 1.) Wieviele Spuren glaubt Ihr wohl, kann man bei Music, dem trendigen Composer-"Spiel" editieren?
- 2.) Wieviel wiegt ein Riff?
- 3.) Von wem stammt die zeitlos klassische Rockballade, bei der der Sänger dauernd "Ähhhtschiee" ins Mikro stöhnt?



Von der Jury werden selbstverständlich nur ernstgemeinte Antworten, und die auch nur bis zum 4.4.99 (Datum des Poststempels zählt) angenommen. Schreibt Eure Lösungsversuche einfach auf eine Postkarte und schickt sie her. Fax-Antworten sind uns natürlich ebenso willkommen (0 81 21 - 95 12 98). Leser mit Netzzugang können uns die Lösung wahlweise auch per Email zuschicken (dsauer@wekanet.de). Die Postanschrift lautet:

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



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

PSYGNOSIS PACKT DIE KOFFER

Im Rahmen einer weltweiten Reorganisation stellt die Psygnosis Deutschland GmbH zum 31.3.1999 ihre Geschäftstätigkeit ein. Die PlayStation-Releases von Psygnosis werden dann von Sony vermarktet und vertrieben. Der weltweite Personalstamm von über 600 Mitarbeitern schrumpft durch die Verschonungsmaßnahmen auf unter 100 Leuten. In Deutschland sind knapp 30 Mitarbeiter von Entlassungen betroffen.

Weihnachtsverlosung

Gewinner

Ja, ja, lang ist's her, aber manche Dinge wollen eben sehr viel gute Weile haben, bis sie zu Ende gebracht sind, vor allem Verlosungen: Erst muß man ewig den Preisen hinterherrennen, dann ist die Glücksfee im Urlaub und wenn man alles beisammen hat, stellt man fest, daß gar kein Platz im Heft übrig ist, um all die Glücklichen irgendwo aufzulisten. Nicht jedoch wieder die gleichen Ausreden in dieser Ausgabe, und daher – Tusch – unsere Hauptgewinnerliste:

Je eine N64 Konsole mit einem Spiel: John Paul Hossner; Staffelstein, Benjamin Zamirer; Moosinning

Ein N64 mit Airbrush-Motiv "Buck Bumble": Hidir Öztürker, Brühl

Ein Dreamcast: Stefan Berckenbrinck; Jesteburg

Ein *Vigilante 8* (PS): Tobias Dreßler; Bad Friedrichshall

Je ein *Tenchu* (PS): Sonya Meurer; Alsdorf, Marcel Gerhardt, Kaufungen

Je ein *Monopoly* (PS): Sylvia Fritscher; Hirten/Alz, Joachim Schalk; Linkenheim, Sebastian Lohmaier; Erlangen, Josef Seiter; Esslingen, Marcel Barmettler; CH-Locarno

Je ein *Risiko* (PS): Matthias Killian; München Bianca Anerschläger; Seligenstadt, Carsten Simansky; Bruchköbel, René Anderl; Magetshoechheim, Christoph Hölmer; Roggfling

Je einen Infogrames-Rucksack mit *Rush Down* (PS): Andreas Eid; Wörthsee, Thomas Haringer; Hirten/Alz

Je ein *Knife Edge* (N64): Vincent Sommer; Starnberg, Steven Brandes; Peine

Je ein *Top Gear Overdrive* (N64): Stefan Meurer; Alsdorf, Sasha Andrey; Dürer

Je ein *Gex 3* (PS): Patrick Solinski, Dahmker, Manuel Sturhann, Verden, Sascha Weinberger, Ebsdorfergrund 1, Maik Kapfein, Göppingen, Kristian Rommel, Fockbek

Je ein *One* (PS): Katy Hegemann, Bremen, Markus Linnartz, Niederkassel, Georg Wichenhäuser, Kronau, Andreas Zimmermann, Hasselroth, Daniel Georg, Berlin

Je ein *Space Station Silicon Vally* (N64): Willi Hauke, Berlin, Wolf-Rainer Ebersbach, Köln Andreas Jassmann, Bad Rappenau-Fürfeld

Je ein *Formel 1 98* (PS): Michael Kreutz, Berlin, Viviane Schulz, Bochum, Jens Hohaus, Dresden

Je ein *Lemmings & OH NO! More Lemmings* (PS): Thorben Trost, Frankfurt., Dirk Spiewak, Bochum, David Düsseldorf, Düsseldorf

Je ein *Colony Wars: Vengeance* (PS): Rocco Spangenberg, Augsburg, Enrico Domingues Reyes, Berlin, Stefan Wiechmann, Lautenthal

Je ein *O.D.T.* (PS): Angela Bornemann, Lünen, Markus Otto, Kleinmachnow, Alexander Lempert, Hannover

Je ein *Psybadek* (PS): Arne Brödel, Bad Salzflun, Simone Brauer, Berlin, Colas Pahl, Falkensee

Je ein *Atlantis* (PS): Heribert Ackermann, Sulzbach, Lucky Pareike, Berlin, Sven Kröner, Tecklenburg, André Malcherek, Cloppenburg, Sonny Bornhauser, Bonn

Je ein *Dreams* (PS): Martin Müller, Bad Säckingen, Carsten Hafner, Swisttal, René Becker, Korschbroich, Conrad Becker, Abbensen, Stefan Richter, Hamburg

Ein Rally-Lenkrad von Fanatec: Marco Wolff, Jeddingen

Je eine Lara-Croft-Statue: Christian Heider, Burscheid, Ronald Dawel, Kerpen

“DEIN LEBEN FÜR DEIN SCHICKSAL”



“EIN WUNDERVOLL ANIMIERTES, EINFALLSREICHES UND
AUFWENDIGES ROLLENSPIEL DER TOSHINDEN-SCHÖPFER”

GAMERS' REPUBLIC



Mach Dich auf eine phantastische
Rollenspiel-Reise durch eine
beindruckende Welt im Anime-Stil.



Begegne einem wandlungsfähigen Baby.
Erziehe es zu Deinem Verbündeten.
Weist Du es zurück, wird es Dein Feind.

GUARDIAN'S CRUSADE™

MANCHMAL FOLGT DEINE BESTIMMUNG DIR!



ACTIVISION

www.activision.de

Wenn Sie an regelmäßigen Informationen zu den neuesten Produkten
unserer Firmengruppe interessiert sind, wenden Sie sich an: info@activision.de

© 1998 Tamssoft Corporation. Veröffentlichung und Vertrieb unter Lizenz durch Activision. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen und Guardian's Crusade ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Alien Resurrection

Vom Inneren Deines Gesichts tasten sie sich bis in die Bauchregion, wachsen dort in Dir heran – dann krepierst Du jämmerlich! Sie jedoch beginnen zu leben.

ALIEN RESURRECTION

System: PlayStation
 Name: Alien Resurrection
 Genre: Action-Adventure
 Hersteller: Argonaut/E.A.
 Geplanter Erscheinungstermin: 3. Quartal 1999

Argonaut

Argonaut Software

Die talentierten Jungs setzten 1993 von Starwing (entsinnt Ihr Euch noch - der SNES-Shooter mit dem Super FX-Chip im Modul?) 4 mio. Kopien ab. Skyline (C64) und Star Glider 2 stammen auch aus ihrer Feder.



Materialzerfressende Säure durchfließt ihre Adern, sie haben ein doppeltes Gebiß, schwimmen wie Otter im Wasser, vermehren sich rasend schnell und sind partout nicht auszurotten. Es gibt eine Person, die sich mit dieser Spezies besonders gut auskennt – Lt. Ellen Ripley. Die Wissenschaftler an Bord des Raum-



Wenn Euch die Munition ausgeht, hilft nur noch wegrennen, und zwar hurtig.

schiffes USM Auriga haben große Pläne mit den Killerbiestern und mit Fräulein Ripley (geklont durch die DNS ihrer Blutprobe aus dem dritten Teil). Fatalerweise mißlingen die Experimente, die Viecher machen sich selbständig und wüten bestialisch. Nun kommt Ihr ins Spiel: findet den verantwortlichen Psychopathen-Einstein Dr. Wren, schaltet ihn aus, vernichtet die Forschungslabors und seht zu, daß Ihr wegkommt – die Auriga ist nämlich auf direktem Kollisionskurs mit der Erde. Das Spiel hält sich sehr streng an die Story-Vorgabe des Films. Ein Genre-Mix aus Tomb-Raider-orientiertem Adventure mit hohem Actionfak-



Wie Ihr seht, ist es möglich, beim Geradeausrennen kontinuierlich nach hinten zu feuern.



Eisern verteidigt Ripley den Raum mit einer der insgesamt 9 durchschlagenden Waffen.



Neben Facehuggern und anderem Getier habt Ihr gegen smarte Soldaten zu kämpfen.

tor, dennoch durch knifflige Rätsel fordernd. Wählt einen der fünf Charaktere, die sich schon im Film einen Namen gemacht haben, jeder mit speziellen Fähigkeiten. Ripley, Johner (der Riesenkerl), Christie (der knallharte Scharfschütze), DiStephano (der übergelaufene Soldat) und Call (weiblicher Androide – im Film Winona Ryder) sind jedoch an bestimmte Level gebunden, zwischen ihnen kann

Alien) hat einen Siebten Sinn für die Horrorviecher, zudem ist sie ähnlich schnell und bärenstark. Gerüchte über Vreiss, den Rollstuhlfahrer als Zusatzheld, machen die Runde. Ihn, wie im Film gezeigt, auf den Rücken geschnallt, seid Ihr in der Lage, gleichzeitig nach hinten und vorne zu feuern, während Ihr lauft. Wer Alien 2 kennt, weiß über die Zerstörungskraft und Coolness der menschlichen Waffen bescheid. In Resurrection wird es möglich sein, gesamte Levelabschnitte buchstäblich in Schutt und Asche zu legen. Die Grafikengine besitzt, wenn man dem Gezeigten Glauben schenken darf, die nötige Power, alle diese Effekte flüssig zu realisieren. Nicht schlecht staunten wir weiterhin über die aufgemotzten FMVs, die Argonaut in feinstem Dolby Surround präsentierte. cs

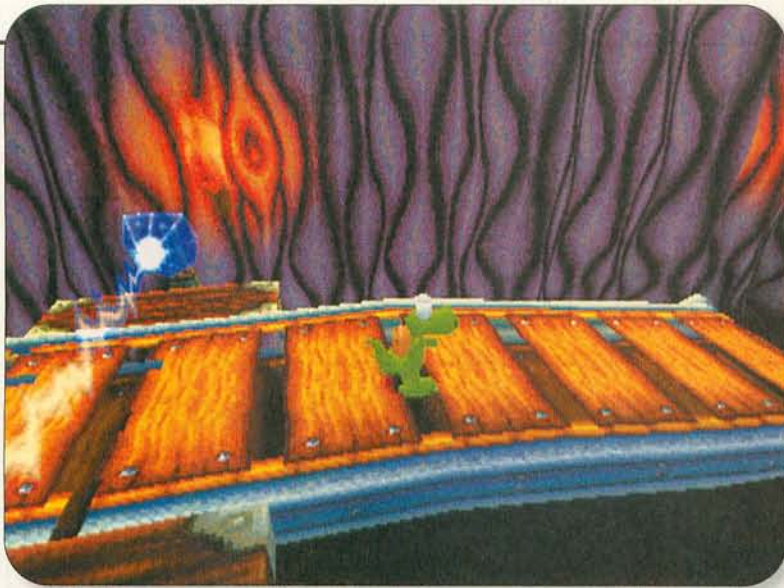


Die Vorzüge des weiblichen Geschlechts sind klar ersichtlich.

also nicht "on the fly" gewechselt werden. Das wiederum hat zur Folge, daß die jeweiligen Level erstklassig auf den Charakter abgestimmt sind, der sie zu lösen hat. Um auf die Fähigkeiten zurückzukommen: Call hackt sich problemlos in die schiffsinternen Datennetze, Ripley (da selbst halb



Augen auf! Die hinterhältigen Aliens klettern an Wänden und Decken entlang.



Aufgepaßt, auch die unterirdischen Höhlensysteme sind gespickt mit tödlichen Fallen.

Nach den Abenteuern des ersten Teils chillt unsere Krokotasche faul mit ihren Kumpels am Palmenstrand eines Eilands – doch blicken wir kurz zurück: Findelkind Croc wurde damals liebevoll von den Gobbos (einer Horde Fellbällchen) großgezogen. Als Obersturche Dante einen Großteil der Wollknäuel in Käfige sperrte, war Croc Retter der Stunde. Um so mehr wundert er sich über eine aus heiterem Himmel angespülte Flaschenpost, die von seiner Familie stammen könnte – glaubt er zu meinen. Prompt konstruieren ihm seine hilfsbereiten Gobbo-Freunde ein Langstreckenkatapult, welches Croc von der Insel aufs Festland schleudert, wo er seine verschollene Sippschaft vermutet. Daß bitterböse Dantinis (die Unterschurken) längst Wiederbelebungsaktionen für ihren Baron und Meister in die Wege geleitet haben, davon hat der grüne Einzahn keinen Plan. Inmitten der abenteuerlichen Reise durch die unterschiedlichsten Spielwelten begegnen Croc fünf ihm gänzlich fremde Gobbo-Völker (z.B. Inka- oder Indianer-Gobbos), mit denen neuerdings auch auf "Low Level Ebene" nach dem Motto "Ich-Croc-Du-Gobbo" kommuniziert werden kann. Argonaut hat vom linearen Stage-Verlauf Abschied genommen, soll bedeuten: Euch wird kein aufgezwungenes Weiterspielen eines Levels bis zum bitteren Ende abverlangt, um weiterzukommen. Außer-



dem fallen die drastisch reduzierten Ladezeiten (man könnte meinen, die Daten lagern auf einem wieselflinken N64-Modul), die hoch optimierte 3D-Engine (30 fps im Hi-Res-Modus) und Crocs erweiterte Bewegungspalette sehr positiv auf. Das Krokodil mit den Kartoffelglubschern schmeißt nun auch mit allerlei Gegenständen um sich, von denen einige seine Fähigkeiten erweitern. Der wuchtige Super-Jump beispielsweise ist vage vergleichbar mit



Gewagter Balanceakt auf einem quirligen Schneeball.

Marios "Damit-kommt-man-auf-jede-Klippe-dreifach-Salto". Auch die Hangelpartien an rostigen Eisengittern wirken wie bei Lärchen Croft abgeschaut – was so gesehen nichts Negatives ist – man denke nur mal an die vielen Möglichkeiten im Leveldesign. In diesem Punkt haben die Argonauten viel

Derweil das 1997 von Argonaut Software veröffentlichte Jump 'n Run *Croc: Legend of the Gobbos* noch immer in den Top 15 der englischen Charts rangiert, ist der Nachfolger bereits zu über 80% fertiggestellt.

dazugelernt. Man spendierte Croc einen nicht unerheblichen Fuhrpark, wie z.B. eine klobige Lore, ein fesches Floß, einen hurtigen Heißluftballon, sowie einen pfeilschnellen Hanglider, mit dem Ihr in Pilotwings-Manier durch schwebende Ringe manövrieren müßt. Nicht zu vergessen der führerschein-

CROC 2

System: PlayStation
Name: Croc 2
Genre: Jump'n Run
Hersteller: Argonaut/E.A.
Geplanter Erscheinungstermin:
2. Quartal 1999



Croc unterwegs auf seiner spritzigen Querfeldeinkarre.

pflichtige Gigantoschneeball, auf dem Croc seine Gleichgewichtsorgane trainiert. Item-Sammler kommen selbstverfreilich auch nicht zu kurz. Mit Ringen oder gar Münzen gibt Croc sich allerdings nicht zufrieden: Edelsteine begehrt der Grünschnabel, denn diese sind der offiziell anerkannte "Euro" bei Händlern im Croc-Universum. Über 40 (im Vergleich zum Vorgänger gigantische) Level erwarten den ambitionierten Hüpfspieler in wenigen Monaten. Zur musikalischen Untermalung ließ sich zum Zeitpunkt unseres Besuchs leider nichts sagen, da die Tontechniker gerade dabei waren, diese in den Programmcode einzubinden. cs



Leichtmatrose Croc setzt an zum Sprung auf eins der umherschwimmenden Fässer.



Metal Gear Solid: Große Competition

Ihr meint also, Ihr habt das Zeug zur Ein-Man-Armee? Ihr haltet Euch für einen Meister im lautlosen Infiltrieren? Gefahr ist Euer zweiter Vorname? Dann solltet Ihr Euch diese einmalige Chance nicht entgehen lassen. Dank freundlicher Unterstützung Konamis habt Ihr bei uns die einmalige Gelegenheit, einige ganz besondere MGS-Devotionalien zu gewinnen. Daß wir die Preise natürlich nicht einfach so rausrücken, versteht sich von selbst. Wir möchten wissen, wer von Euch der beste MGS-Spieler ist. Unter allen Teilnehmern, die das Spiel mit dem Prädikat *Boss* beendet haben, nehmen die Einsender mit der kürzesten Spielzeit an der Verlosung der Preise teil. Zur Erinnerung: Den Codenamen *Boss* erhaltet Ihr, wenn Ihr maximal von vier Gegnern gesichtet wurdet (die Zwischengegner und die Soldaten, bei denen es sich nicht vermeiden läßt, wie z.B. im Lastenaufzug, zählen nicht dazu), weniger als 25 Feinde getötet habt, maximal eine Ration verbraucht habt und nicht ein einziges Mal von der Continue-Funktion Gebrauch gemacht habt. Damit es nicht zu leicht wird, dürft Ihr maximal drei Stunden für das Spiel gebraucht haben.

UND DAS GIBT ES ZU GEWINNEN:



3 x MGS-Uhren
Damit Ihr genau wißt, wann Eure Zeit abgelaufen ist.





5 x MGS-T-Shirts
Sollte eigentlich zur Grundausrüstung jedes Einzelkämpfers gehören. Besonders diese Variante mit reflektierendem Rückenaufdruck.





3 x MGS-Laserpointer
Die zugehörige Socom müßt Ihr Euch schon selber besorgen.



10 x MGS Music-CDs
Augen schließen, Kopfhörer einsetzen und sich wie ein echter Held fühlen.



3 x MGS-Feuerzeuge
.....für die Zigaretten.



3 x MGS-Flachmäner
Mit entsprechendem Inhalt perfekt für kalte Missionen in Alaska geeignet.



5 x Überraschungspakete mit je drei Konamispielen
Laßt Euch überraschen, es wird sich bestimmt lohnen.

Und das alles natürlich im höchsten Schwierigkeitsgrad. Es ist Euch dabei aber freigestellt, eventuelle Special-Items, wie das Bandana oder den Stealth-Anzug, zu benutzen. Es ist egal, mit welcher Version Ihr spielt. Sollten keine, oder nicht genug Einsendungen die Kriterien erfüllen, gewinnen

die jeweils nächstbesten Teilnehmer. Wichtig ist aber, daß Ihr als Beweis ein Bildschirmfoto einsendet, auf dem zweifelsfrei der Statusbildschirm am Ende des Spiels erkennbar ist. Wir benötigen Original-Photos, und können keine Scans akzeptieren. Um so ein Foto zu machen, dunkelt Ihr am besten den kompletten Raum ab und verwendet einen empfindlichen Farbfilm (400 ASA). Benutzt für die Aufnahmen keinen Blitz, da dieser Reflexionen auf der Mattscheibe des Fernsehers hinterläßt.

Schickt die Einsendungen bitte bis zum 26. April 1999 unter dem Kennwort *MGS-Verlosung* an :

Weka Consumer Medien GmbH
Red. Video Games
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Vergeßt bitte nicht Euren Namen gut lesbar auf der Rückseite des Bildes zu vermerken. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen, ebenso die Teilnahme der Mitarbeiter von WEKA und Konami. Viel Erfolg!



Playcom

Internet-eMail
info@playcom.de

 **D** Bestell ☎ **0361 - 49 29 300**
Fax 0361 - 49 29 292

 **A** Info ☎ **0662 - 44 01 44**
Fax 0662 - 44 01 44 14

Österreich: Fa. Gamebusters, fordern Sie ihren kostenlosen Katalog an.



GAME BOY COLOR
Die Schlümpfe
IM ALPTRAUMLAND
NUR FÜR
GAME BOY
COLOR

Gameboy
Schlümpfe 3 (color)
dt. DM *59,99



Kostenlos!

Zu jeder Bestellung erhalten Sie kostenlos die jeweils nächsten drei Ausgaben des Playcom Magazins frei Haus geliefert. Das Playcom Magazin ist vollgepackt mit brandheißen Infos, den aktuellsten News und Previews zu Spielen und Zubehör aller Systeme, sowie die neuesten DVD-Filme. Dieses Angebot sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen.



PlayStation

PSX
Metal Gear Solid
dt. DM 89,99



PlayStation

PSX
Racing Simulation 2
dt. DM *79,99



N64
Fifa Soccer 99
dt. DM *99,99



N64
Castlevania 3D
dt. DM *119,99

Weitere Artikel auf Anfrage, oder fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an. Händleranfragen erwünscht. Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand: Fa. PLAYCOM,
An der Flurscheide 9, D-99098 Erfurt, Tel. 0180 / 5 211 220

- Bestellannahme: Mo- Fr. 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr.
- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.

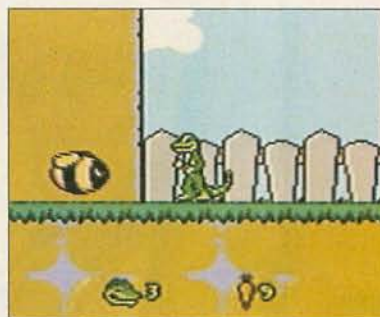
Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.
- Versandkosten per Post 7,- zzgl. Nachnahme, ab 250,- versandkostenfrei.
- Versandkosten per UPS 9,- zzgl. Nachnahme, ab 350,- versandkostenfrei.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 20,- Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Relativ unbeachtet mausert sich der Game-Boy-Color im Schatten der großen Konsolen-Brüder zu einer der bestverkauften Spieleplattformen der letzten Jahre. Kein Wunder also, daß es jeden Monat zunehmend mehr Neuerscheinungen gibt. Neben reinen Game-Boy-Entwicklungen sind auch einige interessante Umsetzungen bekannter Konsolen-Hits darunter. Auf den folgenden zwei Seiten haben wir die wichtigsten davon für Euch unter die Lupe genommen. Besondere Aufmerksamkeit solltet Ihr *Wario Land 2* schenken. Dieses Modul gehört mit Abstand zu den besten Game-Boy-Spielen, die je erschienen sind.

Gex: Enter the Gecko

Wenn Software-Herstellern früher die Spielideen ausgingen, portierten sie 2D-Games einfach in die dritte Dimension. Mit der Einführung des Game-Boy-Colors gehen die Entwickler nun genau den entgegengesetzten Weg, sprich *Gex: Enter the Gecko* wurde die Z-Achse wegdividiert und das Jump'n-Run ist nun zwar nur noch zweidimensional, aber durch seine 100%ige On-the-Road-Tauglichkeit ein perfektes Spiel für unter-



wegs. Wer die PS- oder N64-Version schon einmal gespielt hat, wird sich schnell optimal zurechtfinden, da die Missionen, Extras, Gegner etc. dem Original sehr gleichen. Ziel ist es nach wie vor, an entfernten Plätzen im Spiel gebunkerte Fernbedienungen einzusammeln, um damit weitere Welten freizuschalten. Leider ist die musikalische Untermalung dabei nicht immer so motivierend, wie man es sich wünschen würde, doch das Lizard-Modul macht

dieses kleine Manko durch tolle Farbgebung, comichafte Grafik und einen unglaublichen Spielspaß wieder mehr als wett. Den Widersachern erwehrt sich unser Hollywood-Lurch mit gekonnt vernichtenden Echschwanzattacken. Und sollte unser kleiner Held doch mal bei einem Gegner anecken, verzehrt er einfach in alten Fernsehern hausende Mücken und schon ist sein Energiehaushalt wieder im grünen Bereich. Der Schwierigkeitsgrad ist äußerst fair gehalten, was nicht zuletzt am durchdachten Leveldesign und der präzisen Steuerung liegt. Dieses Modul bietet alles, was man sich als Zocker für unterwegs wünschen kann und erfreut den Spieler immer wieder mit gelungenen Gags, witzigen Gegnern und ständig neuen Herausforderungen. Um es auf den Punkt zu bringen: ein absolut verdientes VG-Fünfterne-Siegel.



Wario Land 2

Im Tiefschlaf ausgeraubt, ein überflutetes Schloß, keine Hausratsversicherung - es kann schlimmer kaum kommen. Der Situation entsprechend ist Wario mehr als stinksauer: sauer auf Piratenbraut Captain Syrup (ja, endlich mal wieder ein weiblicher Bösewicht) und ihre drei Pfandfänger, die sich für die Plünderung verantwortlich zeichnen. Anderes als beim Vorgänger ist Wario diesmal zwar unbesiegbar, doch ganz so ungeschoren bleibt er bei Feindberührung dennoch



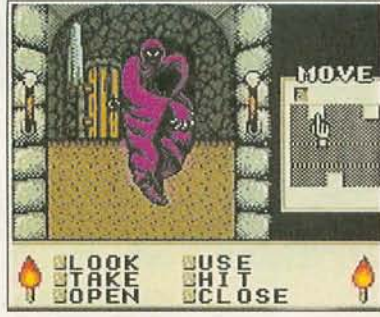
nicht, da einige Gegner bei ihm seltsame Verwandlungen auslösen können. Wird Wario beispielsweise von einem Gewicht zerstampft, muß er flunderflach weiterwatscheln, segelt jedoch dann im freien Fall wesentlich gemächlicher durch die Lüfte, was das Aufsammeln von schwebenden Münzen ungemein erleichtert. Mit diesen finanziert Ihr zwei Minigames. Bei Spiel A gilt es die Fragmente (je eins pro Level) einer riesigen Schatzkarte einzuheimsen, in Spiel B wollen Schätze gewonnen werden. Das 8-MBit Monstermodul begeistert in jeder

Disziplin. Kontinuierlich neue Gegner, die jeder eine eigene Strategie erfordern, eine vorbildlich präzise Steuerung, phantasievoll abgedrehte Endbosse und Verzweigungen im Handlungsstrang. Die Missionen sind fordernd und gut durchdacht, und der Soundtrack hat absolute Ohrwurmqualitäten und bohrt sich geradezu im Gehör fest. Zu bemängeln wäre einzig und allein die Tatsache, daß nur ein einziger Spielstand auf der Cartridge Platz findet. Wollen also mal die Geschwister oder Freunde spielen, müssen sie dort fortfahren, wo Ihr zuletzt aufgehört habt. Um ein neues Spiel zu starten, muß also der alte Spielstand gelöscht werden. Doch über diesen kleinen Wermutstropfen kann man getrost hinwegsehen. Die VG-Crew ist sich einig: Wer ein Herz für Plattformen hat, kommt an dieser Spielspaßgranate einfach nicht vorbei! Plant schon mal mindestens drei Batteriewechsel ein, bis Ihr das Teil durchgezockt habt.



Shadowgate Classic

In dieser NES-Rollenspiel-Konvertierung fällt Euch die ebenso gefährliche wie undankbare Aufgabe zu, den dunklen Magier Warlock davon abzuhalten, in Begleitung des Titanen Bethmoth die Weltherrschaft an sich zu reißen. Alleine stürmt Ihr seine riesige Festung Shadowgate. Am unteren Bildschirmrand sind Befehl-Icons angeordnet (z.B. Öffnen, Schlagen, Nehmen usw.), mittels derer Ihr mit der Umgebung agieren könnt. Zusätzlich befindet sich eine permanent verfügbare Karte auf dem Display, die zum einen verhindern soll, daß Ihr Euch verirrt und zum anderen dazu dient, sich



durch das finstere Gemäuer zu bewegen. Während Ihr Euch durch die Räume vorantastet, gilt es knifflige Rätsel zu knacken, Fallen zu entschärfen und gar-

stige Monster niederzustrecken. Eine Handvoll Puzzles lassen sich leider nur nach dem "Try & Error-Prinzip" lösen. Die Menüstruktur ist dabei sehr verschachtelt und läßt viele Handlungsmöglichkeiten zu. Dennoch ist ein Adventure für den GB Geschmacksache. Einige Textpassagen wirken zudem holprig übersetzt, teilweise sind z.B. mehrere Wörter zusammengesprochen. Die grobe Standbildgrafik unterfordert leider das geniale GB-Farbdisplay bei weitem. Wie bei Zelda stehen drei Speicherplätze zur Verfügung.



NBA Jam 99

Wen die tägliche Portion Streetball und die Basketballdröhnung durch Sportkanäle immer noch nicht sättigt, der sollte sich vielleicht mal an NBA Jam 99 versuchen. Wo immer Ihr wollt, könnt Ihr mit insgesamt 29 Teams slammen, dunken und jammen, was das virtuelle Körbchen hergibt. Neulinge üben im Practice Mode, alte Hasen gehen vom Optionsmenü, das recht umfangreich ausgefallen ist, direkt ins Einzelspiel oder besser gleich in die Playoffs bzw. den Saisonmodus. Alle namhaften Teams von den Atlanta Hawks bis zu



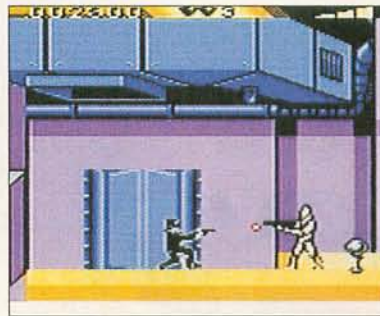
den Washington Wizards fanden auf dem Modul ihren Platz. Auch die jeweiligen Original-Spieler wurden integriert,

auch wenn sich bei dieser Größe der Wiedererkennungswert in Grenzen hält. Elf witzige Power-Ups lockern die Partien auf, indem sie z.B. die Flugrichtung des Balls schlagartig umkehren oder den Korb verschwinden lassen. Wer drei Mal hintereinander erfolgreich punktet, beginnt "On Fire" zu sein, d.h. man trifft besser, ist flinker und hat für kurze Zeit unendlich Turbo. Die Musik eiert bedauerlicherweise ein bißchen. Optisch geht das Game völlig in Ordnung. Wer sich einspielt, wird's mögen.



Men in Black

Zweiter Vertreter von Interplays diesmonatigen Jump'n-Run-Lineup sind die schwarz gewandeten, in keinem Telefonbuch dieser Welt verzeichneten Männer von der Alien-Reinigungs-Behörde. Eine Fullscreen Sequenz läutet den ersten der insgesamt sechs Level ein, der leider so geradlinig ausgefallen ist, wie eine frisch vermessene Flughafenlandebahn. Die anfangs nicht besonders scharfsinnige, dafür aber um so plötzlicher auftauchende Alien-Meute (ein Fahrrad verwandelt sich in einen Glibberwurm) läßt sich entweder durch Draufspringen oder durch den Einsatz



von Handfeuerwaffen unschädlich machen. Den Will Smith MIB Chartbreaker in die Sphären des Gameboy Gedudels zu konvertieren, ist leider nicht

ganz gelungen, das Volumenrädchen also lieber etwas in Richtung der sich verringenden Dreiecksspitze drehen. Die Vielfalt der Locations und Grafiksets ist bestenfalls durchschnittlich: das marsmännchenverseuchte Hi-Tech-HQ der Alienhetzer, die Straßen Manhattans, schleimige Abwässerkanäle, ein Flughafen, Hausdächer und ein verwunschener Wald - that's it. Wieder eine mehr schlecht als recht umgesetzte Lizenz - schade eigentlich. Selbst jene unter Euch, die ohne Sonnenbrille das Haus gar nicht erst verlassen, sollten vor dem Kauf auf jeden Fall probespielen.



Pitfall

Neben Max aus Montezuma's Return gesellt sich mit dem Videospiel-Veteranen Harry (Pitfall) ein weiterer Indiana-Jones-Klon in die Riege der tropischen Such-den-Schatz-Hüpfspiele auf dem Game-Boy-Color. Ob's am Wert der Schätze oder am "Ich-werde-dieses-Spiel-schaffen-Faktor" liegt, der die Motivation zum weiterspielen noch steigern soll? Man weiß es nicht... Fakt ist: Das Spiel ist grottenschwer! Das hängt zum einen damit zusammen, daß sich Harry während des Sprungs nicht mehr ausreichend steuern läßt und zum anderen an den extrem knapp bemessenen



Continues. Von diesen gibt es nämlich genau einen (oder habe ich mich da verzählt?). Auch beim Greifen schwingender Lianen oder beim Springen auf

bewegliche Plattformen ist absolut perfektes Timing gefragt, sonst sind verheerende Knochenbrüche vorprogrammiert. Harrys bester Freund auf seiner Mission ist ein "unkaputtbarer" Eispickel, den er als Waffe, später aber auch als Haken einsetzen kann. Die Grafik ist in Ordnung, und der Sound wirkt nicht störend. Wenn bloß die Sache mit dem heiklen Schwierigkeitsgrad nicht wäre... Wer sich Mühe gibt und ausreichend Geduld mitbringt, wird dafür bei jedem ergatterten Level-Paßwort Luftsprünge machen.



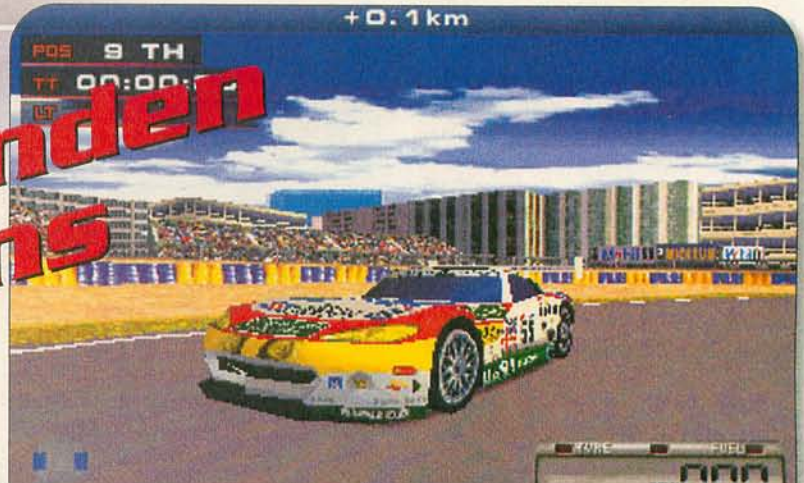


Die 24 Stunden von Le Mans

Auf Einladung des französischen Herstellers Infogrames hatten wir Gelegenheit, in stilgerechter Umgebung, nämlich an der weltberühmten Rennstrecke von Le Mans, einen ersten Blick auf die spielbare Vorabversion von *Die 24 Stunden von Le Mans* zu werfen. Und um uns gleich das richtige Gefühl für Geschwindigkeit zu vermitteln, durften wir an der Seite des Formel-1-Testfahrers Emanuel Collard einige Runden in der aufgemotzten GT-Version des Ferrari 355 drehen.

Motorsport-Fans lassen sich den Namen Le Mans nicht ohne Grund auf der Zunge zergehen. Denn schließlich steht diese ca. 200 km von Paris entfernte Rennstrecke seit mehr als einem dreiviertel Jahrhundert für sportliche Wettkämpfe der Extraklasse. So erlebten Motorsportgrößen wie der unvergessene Jochen Rindt hier großartige Triumphe, doch ebenso ereigneten sich hier tragische Zwischenfälle wie der **Unfall** im Jahre 1955, bei dem über 80 Zuschauer durch einen in die Tribüne katapultierten Wagen ums Leben kamen und in dessen Folge sich Mercedes jahrzehntelang aus dem Motorsport zurückzog.

Am bekanntesten ist die Strecke wegen des Menschen und Material aufs äußerste strapazierenden 24-Stunden-Rennens. Dieser Mega-Event fesselt Jahr für Jahr Millionen Zu-



Die Fahrzeuge sind schon in der Vorabversion sehr detailliert gezeichnet und bewegen sich flüssig über die Strecke.

Wie alle Streckenabschnitte wurde auch die legendäre Start-Ziel-Gerade mit Hilfe eines Editors gestaltet.

Auch die Werbetafeln dürfen nicht fehlen.

schauer in aller Welt vor die Fernsehbildschirme und lockt zigtausende begeisterter Fans an die Strecke. 24 Stunden lang rasen die Teams in Ihren hochgezüchteten Boliden um den 13,5 km langen Kurs.



Dabei sind die Fahrzeuge in drei verschiedene Kategorien unterteilt, nämlich die **GT1-Fahrzeuge**, zu denen z.B. der Mercedes CLK und der McLaren BMW zählen, die GT2-Fahrzeuge mit der wohl allen Rennspiel-Fans bekannten Dodge Viper und die Prototypen, zu denen der Ferrari 333 und der Ford Mk III gehören. Diese unterschiedlichen Kategorien starten

zwar gemeinsam, werden aber separat gewertet. Im Laufe der 24 Stunden legen die drei Piloten jedes Teams, die sich alle drei Stunden abwechseln dürfen, weit über **4000 km** Renndistanz zurück. Bei Durchschnittsgeschwindigkeiten von über 200 km/h und sich ständig ändernden Sicht- und Wetterverhältnissen ist es nicht verwunderlich, daß nur ein Bruchteil der startenden Fahrzeuge die Zielflagge zu Gesicht bekommt. Technisch bedingte Ausfälle und durch Erschöpfung der Fahrer verursachte

24 HEURES DU MANS

System: PlayStation
Name: Die 24 Stunden von Le Mans
Genre: Rennsimulation
Hersteller: Infogrames
Geplanter Erscheinungstermin: April 1999



In diesem roten Flitzer durften wir einige Runden um die Strecke drehen.



Das Material ist während der 24 Stunden härtesten Belastungen ausgesetzt.



Höchste Konzentration ist bei diesen Geschwindigkeiten Voraussetzung.



Ziemlich eng im Cockpit. Da paßt wohl nicht mal mehr ein Duftbäumchen rein.



Den Windschatten gnadenlos ausnutzen und dann den Gegner in der Kurve ausbremsen.

Unfälle gehören seit jeher zur Tagesordnung dieses Klassikers.

24 virtuelle Stunden

Die von uns angebotene PlayStation-Version konnte bereits zu diesem frühen Zeitpunkt mit einigen interessanten Features aufwarten. So war tatsächlich der gesamte Kurs von Le Mans integriert und verfügte auch über alle charakteristischen Merkmale wie dem berühmten **Dunlop-Bogen** und den riesigen Tribünen auf der Start-Zielgeraden. In die endgültige Version sollen laut den Entwicklern noch fünf weitere Strecken



Formel-1-Testfahrer Emanuel Collard zeigte uns einige Tricks.

integriert werden. Das Spiel lief schon angenehm flüssig ab und verfügte über eine auffallend weite Fernsicht, die das korrekte Anfahren der Kurven und das rechtzeitige Bremsen stark vereinfacht. Leider geht dieser Vorteil etwas auf Kosten der Streckendetails. So sind am Streckenrand platzierte Objekte noch sehr pixelig geraten und entsprechen nicht ganz den mittlerweile an die PlayStation gestellten Erwartungen. Dafür sahen die drei fahrbaren Autos exakt umgesetzt aus und ließen sich mittels Analog-Steuerung präzise über die Piste lenken. Aus lizenzrechtlichen Gründen ist noch nicht geklärt, welche der **Originalwagen** in der endgültigen Version zur Auswahl stehen werden. So standen uns nur ein Porsche, ein McLaren und die obligatorische Viper zur Verfügung.



Schön, schnell und leider verdammt teuer. Die GT-Versionen sind nahezu unbezahlbar.



Sowohl Operating Director Darren Jobling als auch....



Producer Arthur Houtman waren selbst vor Ort.

good vibrations ...



Das offizielle „Tekken 3“-Buch

Auf 200 farbigen Seiten erfährst Du alles über Namos grandioses PlayStation-Spiel. Nur 24,95 DM



G64 Controller

Die ergonomischen N64-Joyypads mit Dauerfeuer- und Zeillupenfunktion. In fünf Designs.

Preissenkung
Unverb. Preisempf.
49,95 DM



G64 Lenkrad mit Rumble-Technik

- Das neue analoge N64-Lenkrad mit integrierter Rumble-Funktion
 - Benötigt keine Batterien • Digitale Fingertip-Schaltung • Analoges Gas- und Bremspedal • Ergonomisches Design
- Unverb. Preisempf. 139,95 DM

Dual Force™ PSX-Lenkrad

Für kraftvolle Vibrationseffekte bei allen Spielen mit „Dual-Shock™“-Unterstützung. 8 Aktionstasten, digitale Fingertip-Rennschaltung, Gas- und Bremspedal, programmierbare Lenkempfindlichkeit, Negcon-Modus, inkl. Netzadapter und ausführlicher Anleitung. Für max. Realitätsnähe. Auch für alle Rennspiele ohne „Dual Shock“-Feature.

Preissenkung
Unverb. Preisempf.
139,95 DM

The Glove

Fühle Dein Spiel! Analoges und digitales Steuern direkt mit Deiner Hand. Für PlayStation! Unverb. Preisempf. 129,95 DM



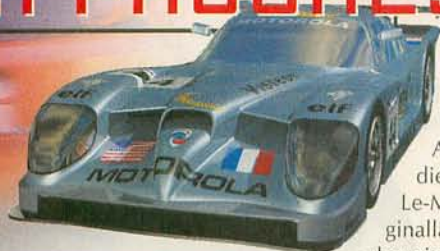
Jetzt im gut sortierten Fachhandel

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 95-99 • 22459 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48





WORK IN PROGRESS



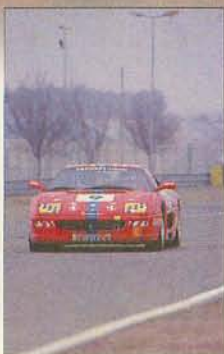
Fahrzeit einfallen lassen.

Auf Wunsch habt Ihr die Möglichkeit, das Le-Mans-Rennen in Originallänge zu fahren, was also einer Spielzeit von 24 Stunden entspricht. Bei einem Rennen über diese Distanz machen sich strategische Einstellungen, wie die richtige Reifenwahl und die mitgeführte Treibstoffmenge, deutlich bemerkbar und erlauben dadurch ein für Rennspiele ungewohnt realistisches Taktieren. Wem 24 Stun-



Unser Leben lag einige endlose Runden lang in den Händen dieses Mannes.

um einer Kollision auszuweichen. Im Simulations-Modus tretet Ihr übrigens gegen 18 andere Fahrzeuge an. Angekündigt ist für die finale Version ein Karriere-Modus, in dem Ihr während einer Saison Angebote von



Unter dem anfeuernden Jubel des Publikums an den Haupttribünen vorbei.

Durch den realistischen Wechsel von Tageslicht über Dämmerung bis hin zu völliger Dunkelheit, müßt Ihr im Laufe eines Rennens Eure Scheinwerfer anschalten, um von der Strecke oder etwaigen Konkurrenten überhaupt etwas zu sehen. Wenn es dann noch zu regnen beginnt, ist äußerste Konzentration gefragt. Die **Licht-Effekte** wirken schon jetzt genial und sehen besonders im nach dem Rennen zu begutachtenden Replay erstklassig aus. Ein ganz besonderes Feature hat sich Infogrames aber bei der Umsetzung der



Wenn die Dämmerung einsetzt, solltet Ihr die Scheinwerfer einschalten.

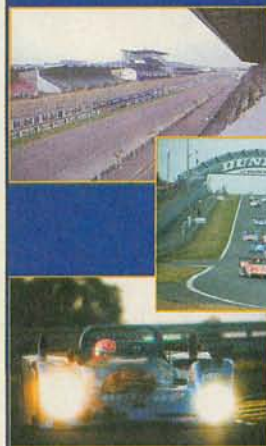
den Spielzeit am Stück zu lange sind, kann bei Boxenstops jederzeit speichern, oder aber im Optionsmenü die Zeit stufenlos bis auf 24 Minuten reduzieren. Im **Arcade-Modus** geht es etwas unkomplizierter zur Sache, dafür könnt Ihr gegen einen menschlichen Mitspieler und zwei computergesteuerte Gegner antreten. Über deren KI läßt sich bislang noch gar nichts sagen, da die gegnerischen Fahrzeuge in der Vorab-Version nur stur ihre Runden drehen und keinerlei Reaktionen zeigten, z.B.



Die erste Runde habt Ihr schon, jetzt fehlen nur noch ein paar hundert.

anderen Rennställen erhaltet. Nach einigen Testrunden habt Ihr dann die Möglichkeit, das Angebot anzunehmen, oder aber lieber doch noch auf eine bessere Option zu warten. Aber wenn Ihr zu lange wartet, kann es passieren, daß Euch jemand einen vielversprechenden Platz in einem **Top-Team** wegschnappt. Leider

Le Mans – Das Rennen



1923 wurde auf dem Kurs das erste 24-Stunden-Rennen ausgetragen. Damals war der Kurs mit 17,2 km noch ca. 4 km länger als der heute befahrene Teil. Die rekordverdächtige Höchstgeschwindigkeit betrug seinerzeit 107 km/h. Die ersten Gewinner waren die Franzosen Lagache und Leonard in einem Chenard & Walcker, der in 24 Stunden

immerhin 2209 km zurücklegte und dabei eine durchschnittliche Geschwindigkeit von 92 km/h erreichte. Verglichen mit den letztjährigen Gewinnern in der GT1 Klasse, die mit ihrem TWR-Porsche als erster die Ziellinie überquerten, muten

diese Zahlen relativ unscheinbar an, denn die 98er Durchschnittszeiten liegen mit 204 km/h um mehr als das doppelte darüber. Auch die zurückgelegte Distanz ist mit 4909 km deutlich höher.

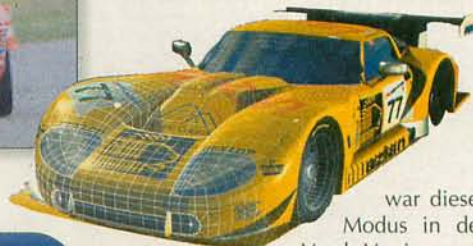
Während des Rennens wird den über 180.000 Zuschauern an der Strecke ein Rahmenprogramm geboten, das am ehesten mit einem Volksfest zu vergleichen ist. Neben vielen Restaurants, einem Rummelplatz und mehreren Konzerten sorgen hunderte Verkaufsstände für Abwechslung. Das Rennen wird in über 150 Länder übertragen und zählt zu den Höhepunkten jeder Motorsportsaison. Außer dem 24-Stunden Rennen finden in Le Mans unter anderem ein Truck-Grand-Prix, eine Oldtimer-Rallye und mehrere Motorradrennen statt.



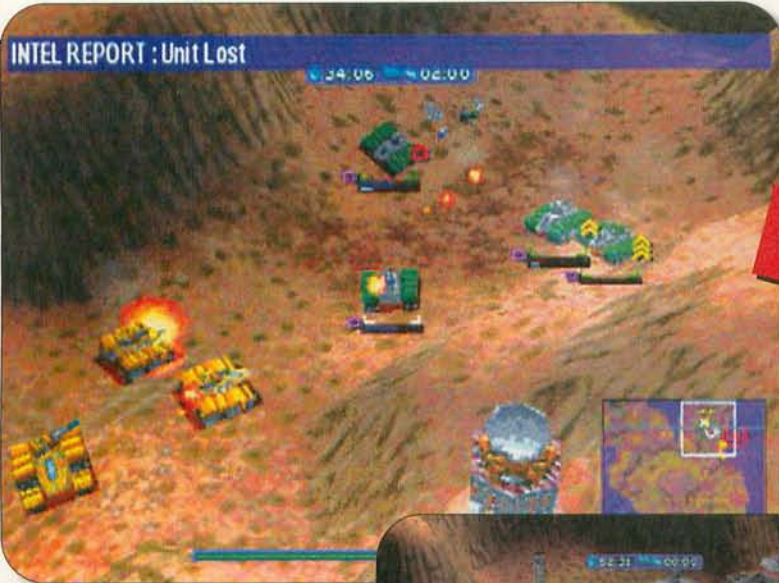
So soll es sein – zeigt der Konkurrenz Eure Rücklichter.



Knallharte Positionskämpfe gehören in Le Mans zur Tagesordnung.



war dieser Modus in der Vorab-Version noch nicht implementiert, so daß wir uns darüber noch kein Urteil bilden konnten. Bisher macht das Spiel einen sehr guten Eindruck und wartet mit einigen sehr interessanten Features auf. Gerade im Hinblick auf die sehr starke Rennspiel-Konkurrenz sollte jedoch noch einiges an Feinarbeit geleistet werden. Sobald wir eine aktuelle Test-Version erhalten, werden wir Euch ausführlich darüber berichten. ab



INTEL REPORT : Unit Lost
Hochgezüchtete Panzer des Gegners (gelb) pferchen uns in einem Canyon zusammen. Wir sind chancenlos :-)

Ein Truppentransporter ist soeben zwischen Fabrik und HQ (rechts) gelandet.

Eure Truppen rasseln im Affenzahn auf die feindlichen Barrikaden zu.



Man nehme einen Raum, fülle ihn mit Mausefallen, auf denen statt Käsehäppchen Tischtennisbälle ausgelegt sind, und werfe zu guter Letzt ein weiteres Objekt in die Räumlichkeit – BOOM! Bei *Warzone* ist die Erde der Raum und das geworfene Objekt eine im Weltall stationierte Nuklearrakete. Die Mausefallen sind die Raketensilos und Frühwarnanlagen der Supermächte. Um auf den Punkt zu kommen: Die Menschheit fiel dem kürzesten aller Weltkriege zum Opfer. Ein gnadenloser Kampf zwischen den wenigen Überlebenden entfesselt

sich. In drei Kampagnen (Wüste, Stadt, Gebirge) und 24 Fast-Play-Missionen stehen Euch nach und nach über **2.000 unterschiedliche Kriegsgeschäftsarten** zur Verfügung, deren Konstruktion ebenfalls Bestandteil des Spiels ist. Aus einer Mannigfaltigkeit an Fahrern (Räder, Ketten etc.), Waffensystemen (Flammenwerfer, Laser etc.) und Panzerungen bastelt Ihr nach Lust und Laune eine tödliche Angriffsmaschinerie. Der Spieler hat die Freiheit, jedes der eigenen Vehikel direkt per Steuerkreuz oder Analogstick durch die Landschaft zu bugsieren. Wenn Ihr besagtem Fahrzeug dann noch den Status einer Kommandoeinheit einräumt, folgt der Rest einer (falls zugeordneten) Gruppe ohne Murren. Das Pathfinding wirkt stabil, fast nie verirren sich die Units in der canyonartigen Landschaft. Kommt es zu Feindkontakt, attackieren Eure Truppenverbände den Gegner ohne Euer



Maßgeschneiderte Einheiten lassen sich im Handumdrehen zusammenbasteln.



Um im Gewusel den Überblick zu bewahren, empfiehlt sich die Vogelperspektive.

Warzone 2100

Echtzeitstrategiespiele auf der PlayStation sind rar gesät, wenn Sie dann auch noch in 3D daherkommen, staunt die Fachwelt nicht schlecht. Wie es aussieht, wird *Warzone 2100* in diesem Genremix neue Maßstäbe setzen.

Zutun. Solche und andere Verhaltensmuster können leicht im übersichtlich strukturierten Befehlsmenü definiert werden. So läßt sich festlegen, daß angeschlagene Einheiten ab einem gewissen Beschädigungsgrad das Hauptquartier aufsuchen. Auch das Überwachen kritischer Kartenpunkte und das Beschützen lebenswichtiger Gebäude ist eine Sache von wenigen Mausklicks. Was heißt hier eigentlich Mausklicks – mit einem Dual Shock Controller seid Ihr fast besser beraten! Man sieht, daß *Warzone keine billige PC-Konvertierung* ist, ganz im Gegenteil, die Versionen beider Systeme wurden parallel entwickelt. Daß die Verantwortlichen die EZS-Sucht (Echtzeit-Strategie) in sich tragen, merkt man sofort: Tutorial, Einheitenmassenproduktion, Übernahme erfahrener Einheiten ins nächste Level, dreidimensionales Terrain und dessen physikalische Auswirkung (Fahrzeuge werden langsamer, wenn sie Steigungen emporfahren), Sichtlinien, nichtlineare Missionsstrukturen usw. Auch beim Stichwort "Multiplayer" lassen die Kürbisstudiosler uns nicht im Stich. Via Linkkabel duelliert Ihr Euch mit einer befreundeten Person im Deathmatch, verbündet Euch im Teamplay oder wagt ein Spielchen gegen die CPU im Kirmish Mode. Dem VG-EZS-Expertengremium gefiel vor allem die überragend flüssige Darstellung des Geschehens. In der uns vorliegenden Version erkaufte man sich diese Performance leider durch Pop Ups, die hoffentlich noch weiter reduziert werden. Die Explosionen, Videos und überhaupt die gesamte Präsentation sind dennoch Güteklasse A. Für September ist sogar eine Dreamcast-Version angekündigt. *cs/ds*



System: PlayStation
Name: Warzone 2100
Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Pumpkin Studios/EIDOS Interactive
Geplanter Erscheinungstermin: April 1999



Diver's Dream

Die Schätze der Weltmeere werden immer häufiger auch auf heimischen Konsolen gehoben. Nach Namcos *Treasures of the Deep* und Hudsons *B.L.U.E.* gehen wir nun mit Konami auf Tauchstation.

DiversDream

System: PlayStation
 Name: Diver's Dream
 Genre: Action-Adventure
 Hersteller: Konami
 Geplanter Erscheinungstermin: Sommer 1999

Tauchen

Dieser faszinierende Sport lockt immer mehr Leute an – ohne dicke Theoriestunden geht jedoch gar nix: Wußt ihr beispielsweise, daß bereits in 30 Meter Tiefe der vierfache Atmosphärendruck herrscht und Ihr somit für einen Atemzug viermal soviel Luft benötigt wie an der Oberfläche? Auch darf man niemals schneller als mit 18 Metern pro Sekunde (das ist viel langsamer, als es sich anhört!) auftauchen, um nicht Gefahr zu laufen, sich durch Stickstoffbläschen-Bildung in der Blutbahn die Taucherkrankheit (Dekompressions-Krankheit) einzufangen.

Als völlig mittelloser Experten-Taucher beginnt Euer Abenteuer auf einer kleinen Insel, in deren Nähe das Wrack des gesunkenen Luxus-Liners "Mathilda" mit immensen Wertgegenständen an Bord vermutet wird. Da Ihr jedoch noch nicht einmal eine ABC-Ausrüstung (Maske, Flossen, Schnorchel) Euer Eigen nennen könnt (das ist eigentlich schon der erste Joke des Spiels), müßt Ihr erstmal kleine Brötchen backen und für die ansässige Tauchschule verlorene Gegenstände wie eine Unterwasserkamera aus Höhlen fischen. Ohne Sauerstoffflasche müßt Ihr neben angriffs-lustigen Tieren (Quallen, Feuerfische) na-



Die Story wird durch Standbilder erzählt.

türlich besonders auf Euren Luftvorrat achten, der von 100 Prozent stetig nach unten zählt. Hier hilft lediglich eine Auffrischung (d.h. auftauchen) in einem der seltenen Luflöcher. Nebenbei sammelt Ihr allen möglichen Plunder vom Meeresgrund auf (maximal 12 Items), den Ihr im Antiquitätenshop evaluieren und verhökern müßt, um an Kohle und besseres Equipment zu kommen – der Händler scheint Euch jedoch übers Ohr zu hauen, wie es ihm paßt: "This pot is an



Um an Kohle für die Expedition zur Mathilda zu kommen, müßt Ihr Jobs wie das Killen eines weißen Hais übernehmen.

Mist, die Tür ist verrammelt! Wie an den verletzten Taucher kommen? Knappe Luft!

Anfangs könnt Ihr Euch nicht mal eine simple Taucherflasche leisten.



ancient gol...err simply junk, sorry!" Sei's drum: Euer zweiter Auftrag führt Euch mit dem Paradise Reef schon in ernstere Gefilde, wo ein Killer-Hai sein Unwesen treibt. Auf dessen Kopf ist immerhin eine Belohnung von 500.000 Einheiten der Phantasie-Landeswährung ausgesetzt. Habt Ihr dem Monster mit beherztem Einsatz Eurer Harpune den Garaus bereitet, schlägt die noch etwas – ähem, sagen wir mal – dilettantische Story-Line erneut voll zu: Urpötzlich ist der Motor des Tauchboots Eures Kumpanen hinüber und verschlingt passenderweise exakt 498.000 Steine, womit Ihr wieder pleite seid. Als nächstes steht die Rettung eines eingeklemmten Tauchers an - wie wird Euch wohl diesmal die Kohle aus der Tasche gezogen? Geheimnis! Betrachten wir lieber mal Optik und Akustik dieser Alpha-Version: Des Tauchers Traum erlebt Ihr in 3D, wobei die Texturen in puncto Detailliertheit genauso wie die Höhlen und Gänge in Sachen Realismus (d.h. weg

vom Rechteck-Design) für unseren Geschmack ruhig noch optimiert werden dürfen. Auch einige grobe Polygon-Fehler – ganze Beine oder Arme verschwinden in Wänden und Böden oder in Hai-



Diese seltenen Luflöcher solltet Ihr nutzen.

en beim Angriff - trüben den Unterwasser-Genuß noch etwas. Vom Flair her und der Anlage des Spiels für Jäger und Sammler ("Over 160 Treasures are hidden out there – can you find 'em all?") könnte aus *Diver's Dream* durchaus was Feines werden. Vielleicht sollte man die Hauptfigur etwas gelenkiger machen, denn so träge, wie sie sich unter Wasser bewegt, trifft das in die Realität in keinsten Weise zu. Tauch-Fans dürfen sich schon mal warmschwimmen. rk



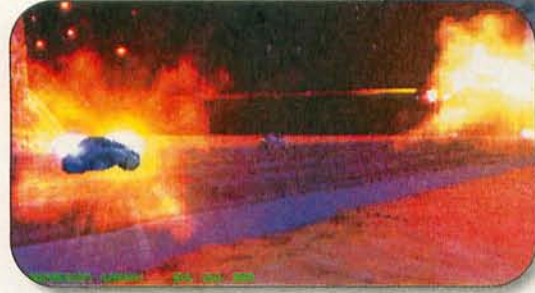
Eure erste Waffe: eine kleine Harpune.



Leider präsentiert sich das Sequel in der vorliegenden Version optisch mit Vektorgrafik noch relativ schwach.

Dieser kleine Blech-Robbie mit seinem Twin-MG ist das zweite spielbare Gefährt.

In puncto Lichteffekte haben die GP2-Designer dagegen schon gut hingelangt.



Da der Release-Termin des Heli-Shooter-Sequels von ehemals März nun auf den Frühsommer verschoben wurde, bleibt bei Psygnosis (dessen deutsche Dependence unlängst aufgelöst wurde – alle PlayStation-Produkte werden jetzt von Sony höchstselbst vertrieben) noch einige Zeit, um an den Qualitäten des zweiten Teils mit dem Untertitel *Weapons of Justice* zu werkeln. Grund genug für uns, einen Blick auf eine weitere Alpha-Version zu wer-



Und wieder hat es einen interstellaren Bösewicht mit einer Raketen salva erwischt.

fen. Was sofort auffällt, ist, daß das komplette Menü- und Waffen-Design 1:1 vom Vorgänger übernommen wurde. Auch in puncto Render-Intro läßt sich sehr Positives berichten: Die detaillierte Darstellung der Landung von *G-Police*-Truppen auf einem scheinbar verlassenen Mond kann sich bereits jetzt zur

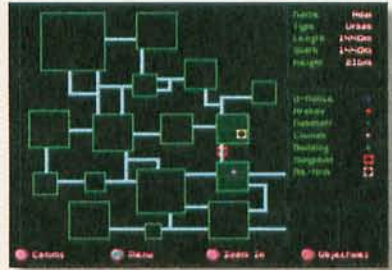
Top-Klasse auf der PS zählen. Anwählbar waren nun sechs Missionen, davon je zwei im selben Grafik-Ambiente. Letzteres ist es auch, was uns nachdenklich stimmt: Die Sichtweite hat sich bisher gegenüber dem Vorgänger kein bißchen verbessert.

Der einzige Unterschied ist, daß Ihr nun in der rabenschwarzen Nacht, die Euch stets umgibt, alle Objekte, die weiter als ein Katzensprung von Eurem Havoc-Fluggerät entfernt sind, zunächst in **Vektorgrafik** (d.h. mit grünen Linien, die die Silhouette zeichnen, vergleiche MBs Vectrex-Oldie-Konsole) dargestellt sind, um sich just kurz vor Euch komplett mit Texturen aufzubauen. Vereinfacht hat sich dagegen die Steuerung, bei der Ihr nun nicht mehr um drei Ecken denken müßt, um nach einer 180-Grad-Drehung im Steigflug Eure Sekundärwaffe abzufeuern. Ihr könnt Euer Ein-



satzgefährt nun in nicht weniger als fünf Perspektiven betrachten, wobei die Cockpitsicht mit **HUD-Display** immer noch die beste Übersicht bietet. Erstmals konnten wir auch ein zweites Gefährt – einen Roboter mit Kettenantrieb – der insgesamt fünf versprochenen antesten. Das als Spielplatz zur Verfügung gestellte Areal war jedoch noch derart buggy, daß man neben der Tatsache, daß seine Laser- bzw. MG-Soundeffekte ziemlich gut klingen, noch nicht viel aussagen kann. Auch die Explosionseffekte sind schon erste Sahne – da hat man wirklich ausführlich in der Lichterkiste gekramt und gemixt. Ein anderer Level wartete dagegen schon wieder mit einem Teil-

der aus dem ersten Teil bekannten, künstlichen Zeitlimits auf: "In einer Minute geht der Luftvorrat innerhalb der Kuppel dieser künstlichen Stadt zuneige – finden Sie nur schnell 7 Geiseln, schießen Sie 12 Cyborgs ab, sammeln Sie 5 Items auf und fliegen Sie zum Abschluß noch einen Dreier-Looping." Wir lieben solche Hektik-Missionen... Gemäß dieser noch sehr in einem Anfangsstadium befindlich zu scheinenden Version zu urteilen, gibt es noch eine MENGE Arbeit zu tun, will Psygnosis den nun angepeilten Release-Termin wirklich einhalten.



Das Menü-, Karten- und Waffen-Design kennen GP-Fans noch vom Vorgänger.

G-Police 2

Neues von der *G-Police 2: Weapons of Justice*-Front. Eine fortgeschrittene Alpha-Version trudelte in der Redaktion ein. Warum diese nicht nur Anlaß zur Freude gab, erfahrt Ihr auf dieser Seite.

G-POLICE
WEAPONS OF JUSTICE

System: PlayStation
Name: G-Police 2
Genre: 3D-Shoot'em-Up
Hersteller: Psygnosis
Geplanter Erscheinungstermin: Mai/Juni 1999



CONTROLLER

Stick Forward: Fire Primary
Stick Backward: Fire Secondary
Stick Left: Cycle Secondary
Stick Right: Move Up
Analog Sticks: Fire Weapons and Exit
Back: Default
Select: Select

Maken X

Maken X ist ein Spaß für die ganze Familie: Von SM-Spielchen über Folter, Splatter und Nazismbole wird kaum ein Tabu-Thema ausgelassen. Definitiv ein Titel, den man "im Auge behalten" sollte.



Durchbohrte Leiber wie dieser gehören eher noch zu den harmloseren Scherzen im Horrorschinken *Maken X*.

Vor allem die abgedrehten Charaktere machen dieses Spiel so thrilling.

Der Dicke hat einerseits 'nen Knall und andererseits 'nen Fisch in der Hand...



奴を殺せ
例え相手が神でも構わぬ



System: Dreamcast
Name: Maken X
Genre: Action Adventure
Hersteller: Atlus
Geplanter Erscheinungstermin:
4. Quartal 1999 (Japan)

Atlus' Debut-Spiel auf dem Dreamcast scheint wenig Rücksicht auf die Vorbehalte staatlicher deutscher Moralapostel zu nehmen, aber warum sollte es auch? Das 3D-Horror-Adventure *Maken X* ist auf dem besten Wege, *Silent Hill*, *Shadowman* oder *Biohazard: Code Veronica* Gore-technisch in den Schatten zu stellen. Hinter dem originellen Konzept stehen zwei Stars der japanischen RPG-Szene: Producer **Cozy Okada** und Character Designer **Kazuma Kaneko** (bekannt unter anderem durch *Soul Hackers*).

Held des Spiels ist Blaine Jack, keine wirkliche Person aus Fleisch und Blut, sondern ein Geist, der die Kontrolle über anderer Leute Körper übernimmt, ähnlich wie die Idee zu David Perrys *Messiah*. Je nachdem, wen Ihr gerade seiner Existenz beraubt habt, unterscheiden sich dann auch Eure Fähigkeiten im Kampf. Um weiterzukommen, müßt Ihr bei der Auswahl Eurer Opfer logisch vorgehen und Eure Hülle

immer der jeweiligen Situation anpassen.

Generell ist der Kampfaspekt ein wichtiger Bestandteil des Spielkonzepts. Ähnlich wie bei Miyamotos *Zelda*, featurt auch *Maken X* eine Art Auto-Focus-System, bei dem immer ein bestimmter Feind in Eurem Visier bleibt.

Während der Kämpfe dockt Ihr ein Fadenkreuz an Euren Gegner an und habt ihn so immer im Blickfeld. Allerdings wählt Ihr hier zusätzlich noch ein Körperteil Eures Gegenübers aus, das die Attacke empfangen soll. Per Tastendruck könnt Ihr auch zwischen mehreren Gegnern, die sich in Eurer Reichweite befinden, hin- und herschalten.

Obschon die Eckdaten, was die Framerate und das Release-Datum angeht, noch nicht fest-



stehen, läßt sich schon jetzt erkennen, daß die Ziele hochgesteckt sind. Bisher haben Konsolenspieler noch nie eine so düstere Kunstwelt mit so böse abgedrehten Figuren noch dazu in perfektem 3D-Sound vorgesetzt bekommen. Die Handlung des Spiels erstreckt sich zwar von Japan ausgehend über alle Kontinente dieser Welt. Ob und wann jedoch Umsetzungen von *Maken* um die ganze Welt schippern werden, steht noch in den Sternen. Eine entschärfte Version für bestimmte Länder scheint aber unumgänglich zu sein... ds



Dieses außergewöhnliche Adventure spielt in Japan, China, Brasilien und Rußland. Hmm



Anhalter sollte man schon im echten Leben nicht mitnehmen, warum also hier?



"Maken" heißt im Japanischen "Hinterhältiges Schwert" (PS: Ohne Maken geht hier nix).

Tel.: 02504 - 9330 - 33

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr

Sa.: 10.00-16.00 Uhr

FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99

Alfred-Krupp-Str. 24

48291 Telgte

PSX - Spiele A-N:

5th Element	79,95
A Bug's Life	79,95
Abe's Exodius - Oddworld 2	79,95
Ace Combat 2	79,95
Actua Golf 3	79,95
Actua Ice Hockey 99 (02/03)	79,95
Actua Pool	79,95
Actua Soccer 3	79,95
Akuji	84,95
Alundra	79,95
Apocalypse	79,95
Assault	59,95
Asterix (03)	84,95
Atlantis	79,95
Azure Dreams	59,95
B-Movie	69,95
Baphomets Fluch 2	79,95
Beast Wars	69,95
Blasto	74,95
Blaze'n Blade	84,95
Blood Omen 2 (03)	89,95
Box Champions	79,95
Brahma Force	59,95
Breath of Fire 3	79,95
Breath of Fire 3 & T-Shirt & Pin & Drachentiger	99,95
Buggy	59,95
Bushido Blade	79,95
Bust A Move 4 (02/03)	79,95
Bust A Groove	79,95
Caesars Palace 2	79,95
Cardinal Syn	69,95
Castlevania	69,95
Centipede (02/03)	89,95
Civilization (03/04)	89,95
Colin McRay Rally	79,95
Colony Wars 2	84,95
C & C 2 Alarmstufe Rot	69,95
C & C 2 Gegenschlag	79,95
Constructor & Memory Card	89,95
Crash Bandicoot 2 & 3	79,95
Deer Stalker (02/03)	79,95
Devil Dice	74,95
Drum'em Arena	79,95
Dreams (03/04)	84,95
Driver (03)	84,95
FIFA '99	84,95
Fighting Force	59,95
Final Fantasy 7 & die 4 Spiele-berater > 1000 Bilder	104,95
Formel 1 '97	79,95
Formel 1 '98 & Demo	89,95
Gex 3D - Deep Cover	84,95
Gekko(03/04)	84,95
Global Dominion (02)	79,95
Grab des Pharao	84,95
Gran Turismo	79,95
Gran Stream Saga (02)	79,95
Guardians Crusade (03)	84,95
Hard Edge (02/03)	89,95
Hugo	84,95
Int. Superstar Soccer 98	79,95
Kensei (03)	79,95
KKND (03)	89,95
Kula World	79,95
Libero Grande	79,95
Lone Soldier <a>	59,95
Medevil	79,95
Mega Man Legends	79,95
Mega Man X4	89,95
Metal Gear Solid & 1 MB Memory Card	99,95
Metal Gear Solid Special Edition	139,95
M. Owen's WLSoccer 99	74,95
Moto Racer 2	84,95
Mr. Domino	69,95
Music	79,95
Nascar Racing '99	79,95

Wir haben über 70.000 PC- und Videospiele- Artikel auf Lager!

Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten. Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen. Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN - Vorkasse DM 6,90 * Auslandslieferung nur gegen Vorkasse - DM 16,- Porto

PSX - Spiele N-Z:

NBA Live '99	79,95
Need for Speed 3	79,95
Need for Speed 4 (03)	84,95
NHL Hockey '99	79,95
Nightmare Creatures	89,95
<dt. & ungeschnitten - rotes Blut>	
Ninja	84,95
O.D.T.	74,95
Pocket Fighters	79,95
Point Blank	74,95
Pool-Hustler	84,95
Populous - Beginning (03)	84,95
Premier Manager 99	79,95
Pro Pinball Big Race USA	74,95
Payback	69,95
Puma Street Soccer (03)	84,95
R-Type Collection	79,95
Resident Evil D.C.	89,95
Retro Force (03)	84,95
Ridge Racer R. 4 (03/04)	79,95
Risiko	79,95
Road Rash 3D	79,95
Rogue Trip	89,95
Rollcage (05.03.99)	84,95
Rosco McQueen	69,95
Running Wild (03)	79,95
Sensible Soccer	79,95
Sentiment Returns	79,95
Shanghai (03)	89,95
Silent Hill (03/04)	TBA
Small Soldiers	79,95
Snow Racer '98	59,95
Spawn	69,95
Sports Car GT (03/04)	84,95
Spyro the Dragon	79,95
Stadt der verlorenen Kinder	79,95
Streak Hoverboard Racing	69,95
Street Skßer (03/04)	84,95
Streetfighter Alpha 2	59,95
Streetfighter Collection	79,95
Streetfighter Collection 2*	79,95
Streetfighter X-Alpha	79,95
Syndicate Wars	69,95
Tai-Fu (03)	79,95
Tank Racer (03)	84,95
Tekken 3	89,95
Tenchu	84,95
Test Drive 5	79,95
Test Drive Off Road 2	79,95
Theme Hospital	84,95
Tiger Woods '99	84,95
Tilt	74,95
Tiny Tank (03)	84,95
Toca Touring Car 2	84,95
Tomb Raider 3	79,95
Tommi Mäkinen Rally	59,95
Treasure of the Deep	79,95
Ubik (02/03)	89,95
UEFA Soccer (02/03)	89,95
Unholy War, The & Demo Blood Omen 2	74,95
V 2000	59,95
Versailles (02)	84,95
Victory Boxing 2	79,95
Vigilante 8	59,95
Virtual Baseball 99	79,95
Virus (03/04)	84,95
Viva Fußball (02/03)	84,95
War Games	84,95
WCW vs NWO - The Thunder	69,95
Wild Arms	69,95
Wing Commander 4	59,95
<engl. & ungeschnitten>	
X-Files The Game (04)	84,95
A-Games Pro Boarder	79,95
Yoyo's Puzzle Park (03)	89,95
X-Men vs Streetfighter	84,95
Zero Divide 2	69,95

Figuren:

Marvel & DC ab 24,95
Resident Evil je 29,95
Spawn je 29,95
Star Wars ab 9,95
Tombrader <Badeanzug> 59,95
Schuhmacher's Original
Ferrari Auto-Model 59,95

Zubehör:

5 Spieler Adapter	54,95
Antennenkabel	24,95
Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung)	39,95
CD-Case	9,95
2er-Leerhüllen 10er Pack	8,95
E3 '98 Messe Video	29,95
Gun "Dual"	29,95
Gun "Real-Arcade-tam"	79,95
Gun & Laseraufsatz	59,95
Joyboard Arcade	79,95
Joypad versch. Farben	je 9,95
Joypadverlängerung	9,95
Lenkrad "V3"	119,95
Link Kabel	14,95
Memory Card 1MB je 14,95 <verschiedene Farben>	
Memory Card Original	19,95
Memory Card 2MB	29,95
<unkomprimiert>	
Memory Card 8 MB <unkomprimiert>	49,95
Memory Card 24 MB	49,95
Mouse	39,95
Top Einsteigerangebot!	
PlayStation mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Grid Run nur 289,-	
PSX-Rucksack RGB Kabel	59,95 14,95
RGB Kabel Special Cinchanschluss für die Stereo-Anlage / Real Arcade Gun, G-Con Unterstützung	19,95
SV 1107 Program Pad	34,95
Ultra Racer	49,95
Xploder-Schummelmodul	79,95
SPIELBERATER:	
Adventure Mix	14,80
Alundra DIN4	19,80
Final Fantasy 7 4C <über 1000 Bilder>	19,80
Metal Gear Solid 4C	24,80
Resident Evil & D.C. 4C <farbig & viele Bilder>	19,80
Tekken 1, 2 & 3	14,80
Nur solange Vorrat reicht!	
SONDERANGEBOTE A - F	
Actua Golf	39,95
Actua Golf 2	44,95
Actua Ice Hockey <a>	39,95
Actua Soccer Club Edition	29,95
Adidas Power Soccer Int.	49,95
Air Race	44,95
Alien Trilogy dt./a-uncut	je 39,95
Armed Core	39,95
A. Senna Kart Duel 1 & 2	je 44,95
Bio Freaks	49,95
Black Dawn	29,95
Blam Machinehead	39,95
Blast Radius	44,95
Blood Omen	44,95
Bloody Roar	49,95
Bug Riders	44,95
Caesars Palace	44,95
Casper	44,95
Circuit Breakers	44,95
Command & Conquer	39,95
Contra	39,95
Crash Bandicoot	39,95
Crime Killer	39,95
Critical Depth	44,95
Criticom	29,95
Croc	39,95
Crow, The	39,95
Cyball Zone	39,95
Cyberspeed	29,95
Darklight Conflict <a>	29,95
Dark Omen - Warhammer 2	44,95
Darkstalkers	29,95
Devils Deception	29,95
Diablo	44,95
Disc World 2	49,95
Dragonheart	39,95
Dynasty Warriors	29,95
FIFA Soccer '97	39,95
Formel 1	39,95
Formula Karts	39,95

Nur solange Vorrat reicht!

SONDERANGEBOTE F - Z	
Forsaken	39,95
Frogger	49,95
Future Cop LAPD 2100	44,95
G-Darius	49,95
Gex 3D	44,95
Goal Storm	39,95
Golden Goal 98	29,95
Grand Theft Auto	44,95
Grand Theft Auto London	44,95
Grid Run	29,95
Hard Boiled	39,95
Hero's Adventure <a>	39,95
Hercules	39,95
Incredible Hulk	29,95
Independence Day	29,95
Int. Superstar Soccer Pro	39,95
Iznogud	44,95
Jersey Devil	39,95
Johnny Bazookatone	39,95
Jurassic Park	44,95
LeMmings Compilation	44,95
Little Big Adventure	39,95
Marvel Super Heroes	49,95
MDK & Soundtrack	39,95
Mega Man Battle & Chase	49,95
Mickey's Wild Adv.	39,95
Micro Machines V3	39,95
Midnight Run	49,95
Moto Racer (03)	44,95
Motor Mash	44,95
MTV Slamscape	29,95
Nanotek Warrior	29,95
Need for Speed 2 <a>	49,95
Newman Haas Racing	59,95
NHL Powerplay Hockey	29,95
NHL Powerplay Hockey 98	39,95
Olympic Games	49,95
One	44,95
Overboard	29,95
Pandemonium	39,95
Pandemonium 2	49,95
Parodius Deluxe	39,95
Perfect Assassin	49,95
Perfect Weapon	29,95
Pitfall	29,95
Powerboat Racing	39,95
Poy Poy	49,95
Premier Manager '98	49,95
Rapid Racer	39,95
Rascal	44,95
Raven Project <a>	29,95
Rayman	39,95
Reboot	44,95
Resident Evil & Berater	44,95
Return Fire	49,95
Road Race	39,95
Road Rash	44,95
Robopit	29,95
S.C.A.R.S.	44,95
Shadowmaster	49,95
Skull Monkeys	44,95
Slam'n Jam	29,95
Soulblade	39,95
Soviet Strike	39,95
Spider	39,95
Spot goes to Hollywood	29,95
Star Gladiator	29,95
Strike Point	39,95
Striker	39,95
Super Football Champ	39,95
Super Match Soccer	39,95
Super Puzzle Fighter	39,95
Supersonic Racers <a>	29,95
Swagman	49,95
Tekken 2	39,95
Thunderhawk 2	29,95
Thunderhawk 2 <a>	49,95
<ungeschnittene PAL-Version>	
Toca Touring Car	44,95
Tombrailer	39,95
Tomb Raider 2 D.C.	44,95
Total Drivin	29,95
True Pinball	39,95
Tunnel B1	39,95
V-Rally	44,95
Vandal Hearts	44,95
Versus	44,95
View Point	39,95
Warhammer	39,95
W. Gretzky Hockey '98	39,95
Wing Commander 4	49,95
World Cup Golf	39,95
World League Basketball	39,95
Worms	39,95
Wreckin' Crew	39,95
X 2	39,95
Zero Divide	39,95

...ständig neue Sonderangebote!
a = Ausländische Anleitung
* geplante Neuheit / Preissankung

N64:

Joypad "grau"	29,95
Joypad "farbig"	je 39,95
Joypadverlängerung	14,95
Memory Card	ab 19,95
Nintendo 64 & Mario64	239,95
Rumble Pak	19,95
Rumble Pak & Memory C.	29,95
4MB Ram Erweiterung	59,95
1080° Snowboarding	84,95
Air Boarder 64	99,95
All Star Tennis '99 (02)	99,95
Banjo & Kazooie	79,95
Beetle Racing (03/04)	99,95
Bio Freaks "uncut"	109,95
Blast Corps	79,95
Body Harvest	89,95
Bombberman Hero	84,95
Castlevania 64 (03/04)	TBA
Charly's Blast Chlg. (02)	99,95
Chopper Attack	109,95
Extreme G 2	89,95
F1 World Grand Prix	79,95
F-Zero X	79,95
FIFA Soccer '99 (25.03.)	109,95
Flying Dragons (03.99)	109,95
Gex 64 (02)	109,95
GT	89,95
Holy Magic Century	119,95
Knife Edge	79,95
Mario Party (03/04)	84,95
Mission Impossible	99,95
Mystical Ninja	119,95
Nascar '99	89,95
NBA Live '99	89,95
NHL '99	89,95
NHL Breakaway '99	94,95
Nintendo Smash Brothers*	84,95
Off Road Challenge	99,95
Penny Racers (02)	TBA
Starshot	89,95
Star Wars Rogue Sqd.	99,95
Tetris 64 (03/04)	84,95
Top Gear Overdrive	99,95
Turok 2 <a-uncut>	99,95
Twisted Edge Snowboa.	99,95
V-Rally	99,95
Virtual Pool	109,95
Wave Race	79,95
WCW Nitro 64 (03/04)	TBA
WCW vs Revenge	119,95
Wipeout 2097	109,95
Zelda 64	99,95
Zero Hour (19.03.99)	129,95

Nur solange Vorrat reicht!
SONDERANGEBOTE:

Aero Gauge 44,95
Bomberman 64 69,95
Bust-A-Move 2 49,95
Cyclifter 63 1/3 <a> 49,95
Cruis'n USA 69,95
Dark Rift 49,95
Diddy Kong Racing 69,95
Dud Heroes 49,95
Extreme G 49,95
F1 Pole Position 49,95
FIFA 64 39,95
FIFA '98 59,95
Fighters Destiny 49,95
Forsaken 49,95
Hexen 49,95
Int. Superstar Soccer 44,95
John Madden 64 39,95
Lamborghini 64 44,95
Mace - Dark Eye 59,95
Mischief Makers 49,95
Multi Racing Champion. 49,95
Nagano Winter Olympics 59,95
NBA Pro 98 44,95
NFL Quarterback '98 44,95
NHL Breakaway 49,95
Olympic Hockey 49,95
San Francisco Rush 49,95
Silicon Valley 59,95
Turok 49,95
Virtual Chess 44,95
W. Gretzky Hockey 44,95
W. Gretzky Hockey '98 49,95

Nur solange Vorrat reicht!

Saturn:	
Action Replay	59,95
Antennenkabel	19,95
Joyboard "Interact"	39,95
Joypad Innovation	19,95
Joypad-Verlängerung	14,95
Battle Arena Toshinden	29,95
Black Dawn	29,95
Blam Machinehead	19,95
Clockwork Night 2	29,95
Command & Conquer	39,95
Daytona USA	29,95
Deep Fear	89,95
Defcon 5	19,95
Earthworm Jim 2	29,95
FIFA Soccer '97	9,95
Fighting Vipers	29,95
Gex	39,95
Ghen War	29,95
Grid Run	19,95
Gun Griffon	39,95
Hi Octane	19,95
John Madden '97	14,95
Krazy Ivan	14,95
Lemmings 3D	19,95
Magic Carpet	29,95
NBA Live '97	9,95
NHL Hockey '97	9,95
Pandemonium	49,95
Road Rash	29,95
Skeleton Warriors	9,95
Soviet Strike	19,95
Space Hulk	29,95
Spot goes to Hollywood	29,95
Streetfighter Alpha	19,95
Streetfighter Alpha 2	39,95
Streetfighter The Movie	29,95
Theme Park	19,95
Thunderforce 5 < jap. >	119,95
Valoria Valley Golf	29,95
Virtual Fighter Kids	29,95
Virtual Racing	29,95
Virtual On	29,95
Wing Arms	49,95
Worldwide Soccer '97	39,95
Super Nintendo:	
Donald in Maui Mallard	49,95
Donkey Kong Country 2	39,95
<mit deutscher Anleitung>	
Donkey Kong Country 3	49,95
Earthworm Jim 2	

Oldie-Special

Teil 2: Neo Geo



Beim Neo Geo handelt es sich im Grunde genommen gar nicht um einen Oldie, da immer noch eine Handvoll Titel pro Jahr herauskommen, die sich sogar in den Spielhallen gegen Sega, Namco & Co. behaupten können. Dennoch lohnt es sich, in unserer neugegründeten Special-Serie nahezu ein Jahrzehnt mit dieser Freak-Konsole einmal Revue passieren zu lassen.



Der Untertitel "Advanced Entertainment System" dieser Konsole des japanischen Herstellers S(hin) N(ihon) K(ikaku) war zum Zeitpunkt des Releases anno 1990 (also ein Jahr nach dem GameBoy) keinesfalls übertrieben – war die Hardware doch den seinerzeitigen (und noch kommenden) Konkurrenten Sega Mega Drive und Super Famicom (jap. Super Nintendo) in allen Belangen haushoch überlegen. Selbst heutige Next-Gen-Maschinen wie PlayStation und Saturn schaffen trotz RAM-Erweiterungs-Modulen und aller Anstrengungen

nicht, Neo-Geo-Titel 1:1 zu konvertieren – und das bei einer neun Jahre alten Maschine!

Das Neo Geo Modul System

Woran liegt das? Nun, das Neo Geo besitzt eine bemerkenswerte Hardware-Architektur: Neben den beiden parallel werkenden Hauptprozessoren 68000 (16 Bit, auch im Mega Drive verwendet) und Z80A (8Bit, ebenfalls im Sega Master System verwendet) stecken auch noch eine Menge Custom-Chips unter der edlen schwarzen Haube, die für spezielle Grafik- und Soundaufgaben geknechtet werden konnten. Außerdem verfügt die Maschine über ein

gewaltiges internes RAM, das farbenprächige Stages, detaillierte 2D-Animationen erlaubt, und selbst vorgerenderte Animationen (sehr schön zu sehen im Shooter *Pulstar* von Aicom) darstellen kann, obwohl ihre Real-Time-3D-Fähigkeiten nahezu gleich Null sind. Als waschechte Arcade-Konsole wurde das Neo auch mit soliden quadratischen Joypads mit vier Feuertasten ausgeliefert – Joypads gab es zunächst gar keine! Die wurden erst beim Release der CD-Variante eingeführt, bei der im Zuge der Umstellung auch die eckigen Joypads gegen runde mit klobigen Buttons ausgetauscht wurden. Da die Produktion der alten damit eingestellt wurde, sie aber nach wie vor die beste Steuereinheit darstellt, sind die Dinge mittlerweile zum gesuchten Sammlerobjekt geworden. Anders als in der SNK-Wer-

bung behauptet (siehe Kasten), ist das NG auch natürlich keine 24-Bit- sondern eine 16-Bit-Konsole, da die Prozessorleistungen nicht einfach addiert werden dürfen (entsprechend ist das Dreamcast auch keine 128Bit- sondern eine 2x64-Bit-Maschine). Den Erfolg unter den Videospiele-Freaks in Fernost und Übersee bescherte dem bis zu diesem Zeitpunkt relativ unbekanntem Automatenhersteller und in den 80er Jahren mittelmäßigem Nintendo-NES-Lizenznehmer SNK (*Prehistoric Isle* - ein horizontal scrollendes Dino-Shot'em-Up und *Street Smart* - ein Pre-NG-Prügler und nur als MD-Umsetzung erhältlich) eine Eigenschaft, die bisher noch keine Konsole für sich beanspruchen konnte und wohl auch nie wieder wird: Auf dem Neo Geo existieren nur



Mai Shiranui



Kein anderes Fighting-Game-Babe wird so verehrt wie SNKs Bouncy-Ninja Mai Shiranui, deren Oberweite oft für mehr Gesprächsstoff sorgte, als das eigentliche Spiel. Mai ist neben den Bogard-Brüdern aus *Fatal Fury* vielleicht das bekannteste Neo-Geo-Beat'em-Up-Sprite überhaupt und kann stolz auf mehrere, nur ihr gewidmete Internet-Shrines (Homepages) sein. In früheren, europäischen *King of Fighters*-Folgen gab es sogar einen Cheat, um ihr zu mehr Volumen unter der Bluse zu verhelfen. Seltsamerweise nahm sie stets in den *KoF*-Folgen obenherum zu und in den *Fatal Fury*-Folgen entsprechend ab. Sexy Mai gab ihr Ihr Debüt 1992 in *Fatal Fury 2* und spielte danach eine tragende Rolle in fünf weiteren *Fatal Furies* und ebensoviele *King of Fighters*-Folgen. Übrigens weisen die Fighting-Game-Charaktere von SNK insgesamt stets ein weitaus cooleres Auftreten auf, als der gesamte Rest der 2D-Beat'em-Up-Welt inklusive Capcom.





Technische Daten

Prozessoren: 68000 (12 Mhz), Z80A (3,58 Mhz)
 Arbeitsspeicher (RAM): 64 KByte (68000) bzw. 2 KByte (Z80 A)
 Video-RAM: 68 KByte
 Farben: 65.536 davon max. 4.096 gleichzeitig
 Auflösung: 320 x 224 Pixel
 Sprite-Größe: max. 16 x 512 Pixel
 Anzahl Sprites gleichzeitig: 380
 Soundkanäle: 15 (Stereo) davon 7 für Sprachausgabe
 Direkter ROM-Zugriff: Max. 330 MBit
 Maße in cm: Länge: 32,5; Höhe: 6; Breite: 23



tisch zur Home-Hardware ist, sind MVS- und Neo-Geo-Module (sind etwa halb so groß wie eine PlayStation!) aufgrund anderer Abmessungen untereinander dennoch nicht kompatibel. Das hat übrigens den ganz einfachen wirtschaftlichen Grund, daß Arcade-Besitzer sich nicht mit den "billigeren" Heimversionen der Titel eindecken können. Kompatibel sind dagegen Neo-Geo-Module und Konsolen jedweder Herkunft,

Die Memory Card

Lange bevor die PS-User den Kumpels stolz ihre abgesavten Spielstände präsentieren konnten, war für den Neo-Geo-Besitzer selbiges schon mit dieser schicken schwarzen Memory Card, die Platz für 14 Spielstände bietet, möglich. Der Clou dabei: Auch die MVS-Spielhallen-Versionen der Neo-Geo-Games waren mit einem **Memory-Card-Slot** ausgerüstet, so daß man in der nächsten Arcade einfach dort weitermachen konnte, wo man zuhause aufgehört hatte! Leider war dieses Feature nur ganz selten außerhalb von Japan anzutreffen – und wenn, dann war der Slot garantiert von den Münzen unwissender Spieler verstopft.



Das MVS



Dieses High-End-System hätte sich auch niemals ohne das Feedback des verwandten M(ulti)-V(ideo)S(ystem)s aus der Spielhalle behaupten können. Dank des Prinzips der austauschbaren Module war ein MVS-Spielautomat beim Anschaffungspreis und den Folgekosten wesentlich niedriger als etwa vergleichbare Capcom-Platinen und dementsprechend weitverbreitet. Wahrscheinlich haben viele von Euch im Urlaub schon mal ein Neo-Geo-Game in einer Spielhalle geockt, ohne es überhaupt mitzubekommen. Das MVS-Board ist Jamma-kompatibel und existiert in vielen Variationen. Ein Gehäuse bzw. Board kann bis zu sechs MVS-Module halten, zwischen denen der Spielhallengänger einfach per Knopfdruck auswählen kann. Obwohl die Platinenarchitektur wie gesag

mit Sprachwahl Japanisch, Englisch, Spanisch und Portugisisch – hier sollten sich Sony, Nintendo & Co. mal eine Scheibe abschneiden! Anzumerken ist noch, daß zwar jedes Neo-Geo-Spiel seinen Ursprung in der Spielhalle hat, aber nicht umgekehrt: Mäßig erfolgreiche MVS-Titel wurden nicht für das Heim-System herausgebracht (z. B. unlängst *Shock Troopers*).

Die Beat'em-Up-Ära

In den Anfangsjahren der NG-Ära wurde das System regelrecht vom *Street Fighter 2-Boom* überrollt, von dem man sich natürlich, wie viele andere auch, ein Stückchen abschneiden wollte und zu diesem Zweck '91 die relativ mittelmäßigen Clones *Fatal Fury* (jap. *Garou Densetsu*, 55 MBit) und *World Heroes* herausbrachte. Anerkennung unter den Beat'em-Up-Fans fand man aber erst mit dem **Martial-Arts/Kobudo-Game** *Samurai Shodown* (jap. *Samurai Spirits*, 118 MBit) und dem Release von *Art of Fighting* (jap. *Ryo-Ko No Ken*, '92, 102 MBit), die die neuen Aspekte der Kampfführung durch Waffen mit sich brachten bzw. den Zoom-Effekt einführten, der die Kämpfer immer ins rechte Licht rückte. Gleichzeitig läutete man mit *Art of Fighting* die 100-Mega-Shock-Ära ein: Fortan wurde in jedes Spiel, das mehr als 100 MBit Speicher aufwies, nach dem System-Screen eine entsprechende Animation eingebaut. Dieser Prügel-Linie blieb man schließlich bis zum heutigen Tage treu - mittlerweile sind mehr als 40 2D-Beat'em-Up-Titel auf dem Neo Geo erschienen, davon die bekanntesten *Fatal Fury* (sieben Teile) und *King of Fighters* (fünf Teile). Keine andere Konsole hatte je so ein eindeutiges Übergewicht eines einzigen Genres! Dennoch sollte man nie außer Acht lassen, daß mit den *R-Type*-Clones *Last Resort* und *Pulstar*, dem *Zaxxon*-Verschnitt *Viewpoint* und dem einzigartig sarkastischen Comic-Kriegsspiel-Duo

Die größten Module

1. *King of Fighters '98*: 683 MBit
2. *The Last Blade 2*: 554 Mbit
3. *Real Bout Fatal Fury 2: The Newcomers*: 539 Mbit
4. *The Last Blade*: 474 Mbit

Metal Slug 1 und 2 (190 bzw. 362 MBit) auch exzellente Ballerspiele existieren. Noch seltener gab es bahnbrechende Highlights anderer Genres zu bewundern, wie der Tennis/Frisbee-Mix *Windjammers* oder die Fußball-Serie *Super Sidekicks* mit ihren genialen Jubelszenarien.

Das Neo Geo CD

Um dem umsatzträchtigen Massenmarkt ein Stückchen näher zu kommen, entschloß man sich in der Firmenzentrale in Osaka 1995 dazu, eine auf CD-Technik basierende Version des Neo Geo auf den Markt zu bringen, zunächst in einer limitierten Frontloader- und schließlich in einer etwas günstigeren Toploader-Version, die beide jedoch immer noch die magische vierstellige Marke von 1.000 DM überschritten – einmal mit, einmal ohne Spiel. Durch günstige CD-Spielepreise im Vergleich zu den unbezahlbaren Modulen erhoffte man sich einen regen Zulauf, doch das Interesse hielt



AoF: Erster 100-Mega-Shock.



Neo-Geo-Module sind etwa halb so groß wie eine PS und kosten neu ca. 600 DM.

Werbung

Für das Neo Geo wurde eigentlich nie viel Werbung gemacht, da es sich um ein exklusives und sündteures High-End-Freak-Gerät handelte und immer noch handelt. Lediglich die neuen MVS-Module wurden jeweils mit einem doppelseitig bedrucktem Flyer angepriesen. Hier seht Ihr einige Beispiele dafür.



sich in Grenzen – wohl weil das integrierte Single-Speed-Laufwerk dem Spieler mittlerweile nahezu ungebührlich lange Ladezeiten zumutete. Immerhin konnten ältere, neuaufgelegte Titel mit bis zu **56 MBit Speicher** komplett ins RAM (übrigens dreieinhalbmal so groß wie das der PlayStation!) geladen werden. 45 Sekunden Start-Ladezeit und 15 bis





Für Freax: 10 Anzeichen dafür, zu lange Neo Geo gespielt zu haben

1. Du denkst, Nintendo-64-Module sind spottbillig
2. Du wirfst eine jap. PlayStation-CD in Deine PAL-Konsole und erwartest, daß sie läuft.
3. Du hast keinerlei dreidimensionale Wahrnehmungsfähigkeit mehr.
4. Du wartest bei jedem Spiel auf On-Screen-Instruktionen, wie es funktioniert.
5. Du suchst nach Eisenbahnschienen vor dem Mount Rushmore (hehe, der ist hart!).
6. Du träumst davon, vom *King of Fighters*-Gremium eingeladen zu werden und Mai Shiranui zu treffen (für Mädels: Terry Bogard).
7. Wenn Du wütend bist, wird Deine Haut rot und funkelt.
8. Frisbees sind für Dich Flying Power Discs
9. Du gehst zu einem *Tekken-3*-Automaten in der Spielhalle und wunderst Dich, warum kein Slot für Deine PlayStation-Memory-Card vorhanden ist.
10. Du fragst Dich, warum Module für andere Systeme nicht klappern, wenn Du sie schüttelst.

20 Sekunden Nachladezeit für jeden Kämpfer der neueren, großen Module waren schließlich einfach des Guten zuviel. Die reine Ladezeit übertraf oft sogar die Netto-Spielzeit. Wegrationalisiert wurde beim NG CD auch der liebgewonnene Memory Card Slot. Spielstände wurden jetzt via internem RAM verwaltet. Obwohl SNK auch beteuerte, daß die CD-Versionen, die meist ein bis zwei Monate nach den Modul-Versionen erschienen (welche wiederum ein bis zwei Monate nach dem **MVS-Release** herauskamen), identisch mit der Modul-Variante wären, stellte sich heraus, daß hin und wieder Soundeffekte (z.B. das Knistern der Flammen in *Samurai Shodown 2*) oder Animationen (z.B. in *Art of Fighting 3*) fehlten. Dafür wurde der Spieler jedoch oft mit Remix-Soundtracks in CD-Qualität entschädigt. Was Freaks und Sammler des überschaubaren Neo-Geo-Spieleangebots stören wird, ist, daß nicht alle (vor allem die frühen) NG-Titel auf **CD-Format** erschienen sind.

Das Neo Geo CDZ

Als der Zug für den Massenmarkt eigentlich schon



Die seltensten Module



Neo Mr.Do

Für Sammler und solche, die es werden wollen. Solltet Ihr eines dieser Module ergattern können (in dieser Reihenfolge), dürft Ihr Euch glücklich schätzen:

1. Neo Mr.Do
2. Viewpoint (Data East, 74 MBit)
3. Ninja Commando (ADK, 54 MBit)

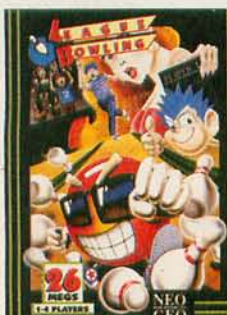
längst abgefahren war, probierte es SNK noch mit dem Neo Geo CDZ – mit neuem Design, immer noch identischer Hardware, dafür mit einem (angeblichen) Double-Speed-CD-ROM, von dem sich hartnäckig die Gerüchte halten, es wäre gar kein solches, sondern weiterhin das **Schnecken-Single-Speed-Laufwerk**, das lediglich durch ein besseres Cache-System zu einer besseren Performance gelangt. Somit wird das CDZ zu einem reinen Sammlerobjekt degradiert. Kommen wir zum

Schlußpunkt unseres Streifzugs durch die faszinierende NG-Welt: Ein kleiner Kreis loyaler Fans mit dickem Portemonnaie hält dieser einzigartigen Konsole weiterhin die Treue und sorgt neben den Arcade-Gängern dafür, daß auch weiterhin – wenn auch sehr spärlich – Spiele aus den SNK-Entwicklerlabors tröpfeln. Vielleicht auch deshalb, weil man mit dem Nachfolger, dem Hyper Neo Geo 64, bisher alles andere als Erfolge verbuchen konnte. Das Neo Geo war und ist die exklusivste Heimkonsole und vielleicht das hochkarätigste Videospielsystem, das je erschienen ist. rk

Third-Party-Anbieter

Innerhalb von neun Jahren konnten sich in etwa nur sovielen Softwarefirmen dazu entschließen, für das Neo Geo zu entwickeln, wie sich in ca. einer Stunde als Dreamcast-Publisher bekannten. Die wichtigsten waren und sind, nach Bekanntheitsgrad gestaffelt: Hudson Soft (*Neo Bomberman*, *Kabuki Klash*), Data East (*Windjammers*, *Street Hoop*), Video System (*Aero Fighters 1-3*), Sammy (*Viewpoint*), Technos (*Double Dragon*) und ADK (ehemals Alpha Denshi: *World Heroes*).

League Bowling: Mit 26 MBit zweitkleinstes Modul.



Die besten Games

Beat'em Ups



1. *Real Bout Fatal Fury 2* (SNK, 539 MBit)
2. *King of Fighters '96* (SNK, 362 MBit)
3. *Samurai Shodown 4* (SNK, 202 MBit)
4. *King of Fighters '98* (SNK, 683 MBit)
5. *The Last Blade* (SNK, 474 MBit)

Shooter



1. *Metal Slug 2* (Nazca, 362 MBit)
2. *Pulstar* (Aicom, 305 MBit)
3. *Viewpoint* (Sammy, 74 MBit)
4. *Last Resort* (SNK, 45 MBit)
5. *NAM 1975* (SNK, 46 MBit)

Best of the Rest



1. *Windjammers* 74 MBit



2. *Magician Lord* 46 MBit



3. *Super Sidekicks 2* 106 MBit

Special Editions



Im Laufe der Neo-Geo-Zeit gab es nur sehr wenige Special Editions. Zwei davon zeigen wir Euch hier: *Art of Fighting 3* (CD) wurde mit Artwork-

Büchlein, Aufkleber-Sammlung und der Münze ausgeliefert, die Schönling Robert Garcia nach Siegen hochzuwerfen pflegte. *King of Fighters '98* (CD) ist sogar derzeit noch in einer edlen Holzkassette mit T-Shirt und 99er-Kalender erhältlich.



Neo Geo Pocket

Unsere Pocket-Corner wollen wir nicht ausschließlich dem Game-Boy (Color) widmen. Was sein exotischer Konkurrent, das Neo Geo Pocket derzeit zu bieten hat, erfahrt Ihr auf dieser Seite.

Einmal Luxus, immer Luxus! Wie sein großer Bruder, das teure Modul-System, ist auch die 16-Bit-Handheldversion (GameBoy Color: 8 Bit) kein Gerät für den kleinen Geldbeutel, wie die Modulpreise von 100 Mark eindrucksvoll belegen. Dafür sind auch die Verpackungen aus Hartplastik eine 1:1-Mini-Kopie der 600-Mark-Vorbilder (siehe Neo Geo Special in dieser Ausgabe). Praktisch: Sogar ohne Spiel hat das Gerät schon seinen Nutzen, denn Ihr könnt die aktuelle Uhrzeit in verschiedenen Städten aufrufen, Euch wecken lassen (kein Witz!), ein Horoskop erstellen lassen oder einfach den Kalender begutachten – alles dank Batterie. Das NG Pocket bietet zudem einen edlen Mini-Joystick mit Mikroschaltern und zwei nicht minder coole, silberfarbene Buttons. Eine Color-Version ist übrigens schon im Anrollen (geplant für den 19. März). Was die aktuellen Games taugen, erfahrt Ihr in unseren Kurztzests.



Deshalb erscheinen in der Pocket-Fighting-Series die "Kids"-Versionen der großen Neo-Geo-Beat'em-Ups. Den Anfang macht *King of Fighters R1* mit 14 der bekanntesten *KoF*-Gesichter, auch aus *KoF '98*. Alle Moves der großen sind mit dabei, sogar Super Special Moves und Combos mit Counter! Das Gameplay ist auf hohem SNK-Standard. Der Fight für unterwegs wird abgerundet von den originalen Musikthemen und Schauplätzen. Sehr empfehlenswert.

INFO

Modulgröße: 16 MBit
Link-Fähigkeit: Ja
Wertung: ★★★★★

Pocket Tennis

Wenn's nicht Fußball sein soll, dann vielleicht Tennis? Hier wurden wir allerdings ziemlich frustriert, da die CPU-Spieler so gut wie keinen Fehler machen. Ihr müßt Euch jeden Punkt mühsam erspielen. Jeder Profi weiß, daß man so nur sehr schwer gewinnt. Stellt Euch also schon mal auf einige 0:6-Klatschen ein. Vielleicht hilft ja ein Training gegen einen menschlichen Mitspieler. Der Turnierverlauf kann übrigens abgespeichert werden.

INFO

Modulgröße: 4 MBit
Link-Fähigkeit: Ja
Wertung: ★★☆☆☆

Samurai Shodown



Auch vom wohl bekanntesten 2D-Schwertkampf-Fighter gab SNK eine Pocket-Version heraus. Ein Dutzend Samurai und Ninja, davon sogar die beiden Neuzugänge aus *Samurai Shodown 4*, duellieren sich vor malerischen S/W-Japan-Szenarien. Jeder Charakter hat zwei Identitäten und somit zwei Special-Move-Paletten. Dank des exzellenten Mini-Joysticks mit Microswitches gehen die auch locker von der Hand. Für Beat'em-Up-Fans ein gelungener Happen für zwischendurch.



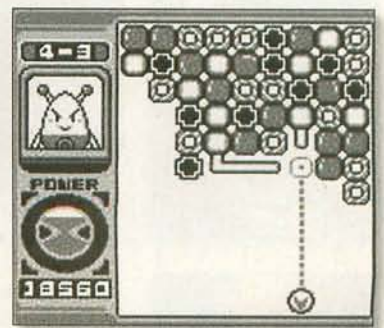
NG Cup '98: Leider mit viel zu kleinem Ausschnitt.

INFO

Modulgröße: 16 MBit
Link-Fähigkeit: Ja
Wertung: ★★★★★

Puzzled

Das Knobelgenre wird im ersten Schwung von NG-Pocket-Modulen von Yunekobos *Puzzled* vertreten. Hier geht es im wesentlichen darum, Blöcke in verschiedenen Graustufen durch geschicktes Verlegen von gleichfarbigen Röhren zum Verschwinden zu bringen. Ein ganz netter Versuch, der es jedoch nicht schafft, ein Suchtpotential vom *Tetris*-Kaliber zu mobilisieren. Für einen Hunderter wird hier zuwenig geboten. rk



INFO

Neo Geo Pocket
CPU: 16 Bit
LCD-Typ: S/W
Auflösung: 160 x 152
Graustufen: 8 Monochrome
Kopfhöreranschluß: Ja
Link-Möglichkeit: Ja
Batterie-Lebensdauer: ca. 20 Stunden
Gewicht: ca. 160 Gramm
Abmessungen: 122 x 74 x 24 Millimeter
Außenfarben: u.a. Weiß, Schwarz, Silber
Preis Grundgerät: ca. 150 Mark
Preis Module: ca. 100 Mark

King of Fighters R1

Ziel von SNK ist natürlich u.a., den Glanz des großen **Modul-System-Bruders** auf das Handheld zu übertragen.



Neo Geo Cup '98

Wer gerne in der S-Bahn Fußball spielt, sollte dieses Modul näher in Betracht ziehen. Leider ist das Gameplay nicht sonderlich überzeugend: Ihr seht nur einen kleinen Ausschnitt des Feldes und habt wenig Übersicht. Auch fehlen Spielvarianten wie Kurzpässe und eine gute AI. Dafür steckt noch ein **Management-Part** drin, wo Ihr von Power-Socken über -Hosen bis zu -Schuhen alles kaufen könnt, um Euer Team zu stärken. Nur für absolute Kicker-Fans.

INFO

Modulgröße: 8 MBit
Link-Fähigkeit: Ja
Wertung: ★★☆☆☆

INFO

Modulgröße: 4 MBit
Link-Fähigkeit: Ja
Wertung: ★★☆☆☆

Final Fantasy VIII

FF VIII wartet mit größeren Charakteren, einem neuen Kampfsystem, massig gerenderten Hintergründen und FMV-Sequenzen auf, aber dennoch fühlt man sich gleich wie zu Hause – ein erneutes Meisterwerk!



System: PlayStation
 Name: Final Fantasy VIII
 Genre: Rollenspiel
 Hersteller: Square-EA
 Geplanter Erscheinungstermin: Herbst/Winter 1999



Jeder noch so aufwendig produzierte Film steht und fällt letztlich mit seiner Story und lebt von der Glaubwürdigkeit der mitwirkenden Personen. Dies trifft im Hinblick auf die Spieleindustrie vor allem auch auf das Rollenspiel-Genre zu. Zum Glück braucht FF VIII hier jedoch keine Angst zu haben, denn Squaresoft hat sich beim "Drehbuch" diesmal selbst übertroffen (obwohl die ersten Sequenzen eher eine seichte High-School-Liebesgeschichte erwarten lassen, da sich Squall und Rinoa auf einem Abschlußball beim Tanzen näherkommen).



Die Hotels in FF VIII sind sehr luxuriös eingerichtet. Mit vollen HPs geht's dann weiter.

Eure Homebase bzw. der Ausgangsort ist **Garden**, die renommierteste Militärakademie von (Fantasy-)Welt. Dort wird auch ein weiterführender **SeeD**-Lehrgang angeboten, bei dem es allerdings weniger auf den Grünen Daumen ankommt, als vielmehr auf Elitenbil-



dung. Die SeeD-ler verstehen sich als internationale Eingreiftruppe, die übrigens keiner Regierung unterstellt ist und durch ihre harten Eignungstests nur die besten Kadetten der jeweiligen Jahrgänge unter sich vereint. Um die Kerngruppe der **drei Hauptpersonen Squall, Rinoa und Seifer**, auf die im Kasten näher eingegangen wird, gesellen sich noch fünf weitere Part-Time-Helden (Laguna, Quistis, Selphie, Zell und Irvine), auf die Ihr mehr oder weniger oft trifft, und die manchmal auch eine zeitlang in Eurer Party mitmarschieren. Auf dem Campus seid Ihr – abgesehen von einigen eher harmlosen Pflanzenmonstern – in der Training Area, vor körperlichen Angriffen gefeit. Spaziert Ihr dagegen auf der Weltkarte außerhalb von Garden herum, greifen Euch irgendwelche Monster wie gehabt nach dem Zufallsprinzip an. Neu ist



Zwei Guardian Forces bekommt Ihr am Anfang "gratis", Ifrit müßt Ihr erst besiegen.

Solche Grafik-Orgasmen hat Eure PlayStation bestimmt noch nie erlebt – Final Fantasy VIII ist eine Augen-Ranch!

Der galbadianische Präsident verwandelt sich völlig unerwartet in ein Monster.

Manche Guardian Forces sehen aus, als könnten sie keiner Fliege was zuleide tun.



jedoch das verkomplizierte Zauber-System. Außerdem stehen Euch von Beginn an jetzt zwei gutartige Monster, **Guardian Forces** oder einfach nur G.F.s genannt, zur Verfügung, die Ihr ins Kampfmenü mit aufnehmen könnt. Die-



Hier erklärt Euch Sue gerade, daß Dollet City evakuiert wurde und beschossen wird.

se haben auch eigene Hitpoints, ihre Werte steigen ebenfalls unabhängig von den Euren an.

Eure erste Party besteht aus Zell, Squall und Seifer und ist lediglich eine Art Übungsmission. Mit einem Auto, das selbst gesteuert werden kann, wie übri-



Die Special Moves sind ebenso gut in Szene gesetzt wie die Energieentladungen Eurer Guardian Forces.

Im Trainingsgelände Eurer Militärakademie ist eine Kommilitonin in Not geraten.

Squall hängt unten am Zug und muß unter Zeitdruck Rinoas Codes eingeben.



「DIRK! キスティ?」



gens viele andere Fahrzeuge in *FF VIII* auch, begeben Sie sich zum Hafen Kubutan Beach, setzen Sie über nach Dollet City, wo die Galbadianische Armee einen Krieg angefangen hat. In einer ausgesprochen beeindruckenden FMV-Sequenz wird die Landung der SeeD-Truppen am gegenüberliegenden Ufer gezeigt, wobei die Sequenz wie so oft fließend ins eigentliche Spiel, wo Ihr Squall wieder kontrollieren könnt, überleitet. Diesen Teil kennen auch Besitzer der *Trial-Version* vom Herbst letzten Jahres. Ein Kobra-artiges Monster, ein Bösewichter-Dreiergespann auf einem Fernmeldeturm sowie ein ärgerlicher Spinnenroboter der Marke X-ATM092 wollen besiegt sein, bevor Ihr wieder nach Garden zurückkehren



fen. Der Plan zu dessen Entführung ist recht wahnwitzig: Ihr müßt einen fahrenden Hochgeschwindigkeitszug auseinanderkoppeln, den Wagen mit dem Präsidenten über ein Parallelgleis leiten und dann an anderer Stelle wieder einfügen. Ab hier verdichtet und verzweigt sich die Story unaufhaltsam. Keine Region der Erde wird ausgelassen, nach ein paar Tagen wundert man sich kaum noch, was Square alles für Ideen integriert hat – einfach der pure Wahnsinn! Angenehm fällt eigentlich bei diesem Sequel auf, daß kaum mehr Kopffüßer vorkommen und vor allem die Größenverhältnisse zwischen Monstern, Menschen und Hintergrundobjekten stimmen. Wer davor *Parasite Eve* gespielt hat, wird einige Parallelen



QUETZAL 3

Trick 17

 強制終了しました。本体が改造されているおそれがあります。

Viele Freaks, die sich durch die geballte Ansammlung japanischer Textkästen nicht abschrecken ließen und trotz Importstop und Lieferengpaß überhaupt an eines der begehrten Spiele herangekommen sind, haben zuhause vermutlich erstmal eine böse Überraschung erlebt: *FF VIII* läuft nämlich auf keiner umgebauten PlayStation. Wer nicht genug finanziellen Spielraum besitzt, um sich zum Spiel gleich noch eine original japanische PS mit einfliegen zu lassen (dann läuft's ohne Probleme), der kann auch folgenden Exploder-Code benutzen: D009D182 0000 8009B182 2402

im Grafikstil erkennen. Das **originellste neue Feature** ist aber das **Spielkarten-Battle-Prinzip**. Ihr könnt im Laufe des Spiels mehrere hundert verschiedene "Sammelkarten" erwerben, tauschen oder bei Kämpfen gewinnen. Seltene Karten lassen sich wiederum gegen seltene Items tauschen, mit denen manche seltenen Waffen ausschließlich erhältlich sind. Hoffentlich zieht sich zumindest die englische Übersetzung nicht mehr gar so in die Länge. Aufgrund der "dehnbaren", sprich flexibel erweiterbaren, Textkästen dürfte eigentlich kein Land mehr in den Genuß von verstümmelten Dialogen kommen, nur weil lateinische Schrift normalerweise länger ist als Katakana. Optisch bietet die Achter-Version unglaublich viel – nur verstehen müßte man alles können. ds

Auf ins Vergnügen!

Euer erster wirklicher Auftrag als Weltpolizist lautet, einer Rebellenorganisation beim Kidnapping des galbanischen Präsidenten Derring zu helfen.

Die drei Hauptpersonen aus dem Intro



Squall ist ein 17jähriger SeeD-Kadett und gleichzeitig der Held des Spiels und der Story. Als Einzelgänger hat er nicht wirklich viele Freunde. Die Narbe auf seiner Stirn (siehe auch Bild linke Seite am Rand unten) wurde ihm von Seifer beigebracht. Ein paar Cut-Scenes aus dem betreffenden Kampf sind im Intro auch zu sehen.



Rinoa ist Squalls Freundin, ebenfalls 17 Jahre alt und auch Mitglied der SeeD-Kaderschmiede. Im extrem genial gemachten (wann auch etwas schmalzigen) Intro wird Rinoa auf einer Wiese im Sommerwind, eingehüllt von herumfliegenden Kirschblütenblättern gezeigt, wie sie auf ihren Liebsten wartet.



Den 18jährigen Seifer, der genauso wie alle anderen bei SeeD eingeschrieben ist, verbindet eine Art Haßliebe zu Squall. Außerdem steht er auf lange, schlabberige Mäntel und war bereits Anführer der einen Mission, die man in der japanischen *FF VIII-Trial-Version* vom letzten Jahr spielen durfte.

Syphon Filter

Syphon Filter



System: PlayStation
Spieltyp: Agenten-Action
Datenträger: CD
Hersteller: 989 Studios
Testversion: Eigenimport
Spieler: 1
Speicheroption: Memory Card
 1 Block
Features: Dual-Shock-Support
Schwierigkeit: 6
Preis: ca. 110 Mark
geeignet ab: 18 Jahre
Sprachkenntnisse:



Zwei unerklärliche, zunächst zusammenhangslos erscheinende Zwischenfälle im Herzen Zentralamerikas und in den eisigen Höhen Nepals beunruhigen die Weltbevölkerung. Beide Male wurden unterirdische Laboratorien zum Raub der Flammen und mit ihnen zahlreiche Opfer unter der Zivilbevölkerung, die, wie sich nach eingehenden Untersuchungen herausstellen sollte, mit einer tödlichen Bio-Waffe in Kontakt geraten sind. Als daraufhin eine Geldforderung in Milliardenhöhe bei der U.S.-Regierung eingeht, ist der Fall klar: Jemand hat einen Killer-Virus gezüchtet und will Washington D.C. mit dem Syphon-Filter-Virus infizieren. Dieser jemand ist der internationale deutsche Terrorist Erich Rhoemer, der



Der gesamte Schacht ging in die Luft und Ihr hangelt Euch an einem Betonposten hoch.



Mit einem Head Shot per Night Vision Sniper Rifle geben Terroristen schnell klein bei.



eine ganze Armee Verbrecher unter der Leitung hochkarätiger und mit allen Wassern gewaschener Top-Gangster aus Rußland und Frankreich für seinen niederträchtigen Plan gewinnen konnte. Dagegen steht Ihr, der Bio-Chemie-Waffen-Experte und erfahrene Guerilla-Kämpfer Gabe Logan und seine Partnerin, die Kommunikationsexpertin Lian Xing, mit der Ihr stets via Codec-Funk verbunden seid.

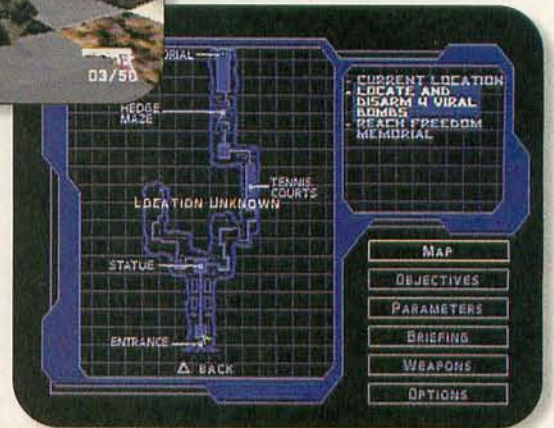
Metal Gear Solid 2?

Kommt Euch irgendwie bekannt vor, das Ganze? Kein Wunder, denn so viele Anleihen bei Konamis Agenten-Kracher wie Syphon Filter hat bisher noch kein Spiel genommen! Dennoch ist das Gameplay eigentlich nicht vergleichbar. Hier heißt es nicht, sich so lautlos wie möglich zu bewegen und Feinde nur im äußersten Notfall anzugreifen und wenn, dann auch nur mit Strangulierungstechniken und Schalldämpfermunition - nein, im Undercover-Einsatz von den 989 Studios (Coolboarders 3, Rally Cross 2) werft Ihr Euch mitten ins Geschehen und scheut keine Konfrontationen. Schon im ersten Level lernt Ihr, wie man im Laufen gleichzeitig einen Heckenschützen auf dem angrenzenden Dach ins Visier nimmt (durch simples R1-Halten) und mit einigen Assault-Rif-

Im U-Bahn-Tunnel jagt Ihr die russische Killerin Aramov mit der Assault Rifle. Vorsicht: Alle 10 Sekunden kommt ein Zug!

Der französische Munitionsexperte Girdeaux will Euch per Flammenwerfer rösten.

Die Karte ist sehr übersichtlich und zeigt Orientierungspunkte und Missionsziele.



le-Salven von einem Bungee-Jump ohne Seil auf die Straße überzeugt. Geht Ihr so vor, ist naturgemäß Eure Trefferquote geringer im Vergleich zum Anlegen aus gesicherter Position mit einer Eurer elf Knarren: Bevor Ihr abdrückt, wird Euch der jeweilige Einschlagpunkt der Kugeln angegeben: Limb Shot, Head Shot etc. Doch Ballern ist auch in Syphon Filter nicht alles: Alle Nase lang müssen hinterhältige kleine Puzzles gelöst werden: Wie aktiviere ich den Aufzug? Wo zum Teufel steckt das Sprengstoffdepot der Gangster? Wie deaktiviere ich die feindliche Kommunikationszentrale? Mit diesen Fragen werdet Ihr leider alleine gelassen, da der Funkkontakt nur in eine Richtung funktioniert: Wenn Lian Xing Euch was zu sagen hat, könnt Ihr Euch das anhören - Rückfragen sind nicht gestattet. Da man zudem auf Untertitel verzichtet hat und die (guten!) Sprecher der Figuren sehr viel schneller zu Werke gehen als ihre MGS-Kollegen, sollte man der englischen Sprache schon ziemlich mächtig sein, um wichtige Hinweise

nicht zu überhören. Während und zwischen den Missionen ist stets Ihr Abwechslung gesorgt: Nachdem Ihr Euch beispielsweise in Stage Drei aus dem brennenden U-Bahn-Schacht gerettet habt, schickt Euch die Kommandozone postwendend in den Park, wo vier **Virus-Zeitbomben** zu entschärfen sind. Dazu müßt Ihr sie in bestimmter Zeit lokalisieren und ein Teammitglied des C(hemical) and B(iological) D(efense) C(ommands) herbeifordern, dem Ihr während der Entschärfungsmaßnahmen Feuer-schutz geben müßt. Gleichzeitig kommt ein Funkspruch rein, Ihr möchtet Euch doch auch noch bitte

doch auch alle 15 Sekunden fahren würden ...), und der Munitionsexperte Anton Girdeaux in seiner Ganzkörper-Panzerweste gibt nur klein bei, wenn Ihr mit einem gezielten Schuß die Sprit-Kabel seines Flammenwerfers erwischt. Auch reine Observierungsaufträge, bei denen Ihr Euch nicht erwischen lassen, geschweige denn jemanden um die Ecke bringen dürft, sind unter den 13 enthaltenen Missionen. Agentenschnickschnack wie in *MGS* gibt's in *Syphon Filter* jedoch eigentlich wenig bis gar keinen – vom Virus Scanner mal abgesehen. Grafisch macht dieses Agenten-Epos einen guten Eindruck, wenn auch die Stufe zur Top-Qualität (auch beim Vorspann und den Zwischensequenzen) nicht genommen werden konnte. Dies wird aber durch die spannenden Missionen, die Windungen der Story (plötzlich hereinschneidende Aufträge), starke Boß-Fights und ein intuitives Waffen-basiertes Gameplay wieder wettgemacht. *Syphon Filter* ist genau das richtige Spiel für alle *Metal Gear Solid*-



In einem Movie-Tutorial werdet Ihr zu Beginn mit den Einzelheiten der Steuerung vertaut gemacht.

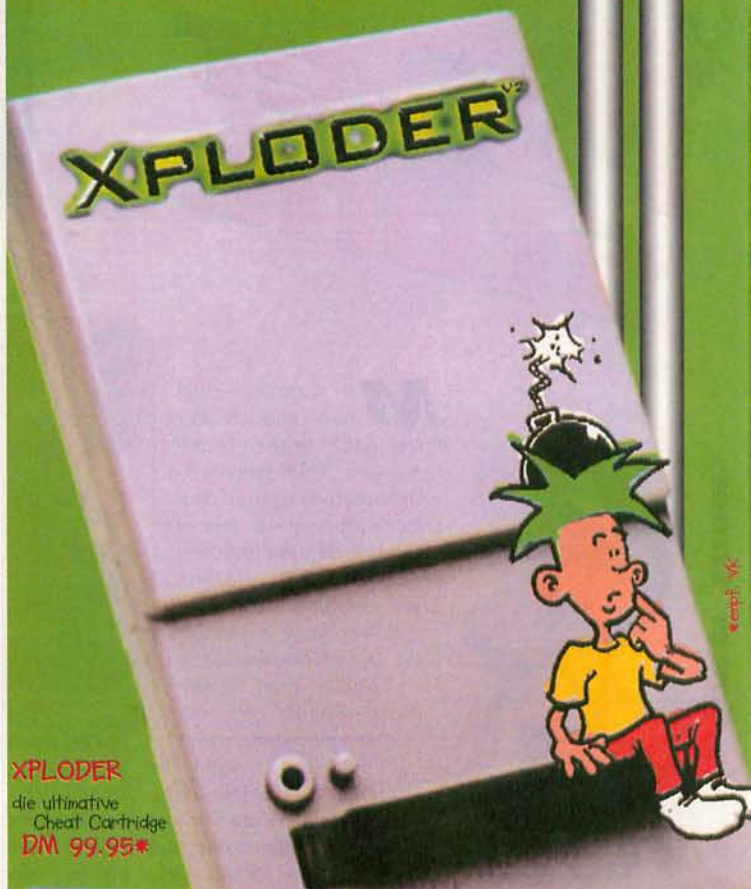
um eine Geiselnahme am nahegelegenen Tennisplatz kümmern – man hat ja sonst nichts zu tun! Nachdem Ihr die Gangster mit Eurem Hi-Tech-Waffen-arsenal (z.B. Sniper-Rifle mit Nachtsichtmodus) niedergestreckt habt, schaut Ihr Euch das nächste Missionsziel auf der sehr übersichtlich ausgefallenen Karte an und macht Euch auf den Weg. Abwechslungsreichtum wird hier großgeschrieben, vor allem bei den Boßkämpfen: Die Killerin Mara Aramov erledigt Ihr nach einem Sprint-Duell auf den Gleisen der U-Bahn, nachdem Ihr zig Zügen ausgewichen seid, die Euch beinahe mitgeschleift hätten (jaja, wenn in München die U-Bahnen

Fans, die Konamis Hit gerade durchgezockt haben. So charismatisch wie die Fox-Hound-Elite um Solid und Liquid Snake mit seinen Kumpels sind die Charaktere jedoch bei weitem nicht, es wird aber auch nur ca. 10 bis 20 Prozent soviel geredet und diskutiert, sondern lieber gehandelt. Dafür ist der **Blood'n' Brutality-Gehalt** bisweilen merklich ausgeprägt: Ihr schießt auf menschliche Terroristen-Fackeln, die aus einem ausgebrannten Waggon taumeln, setzt zum Head Shot an und seht Gangster vom Balkon fallen, während sich Ketchup-Pixel in alle Richtungen ausbreiten. Vielleicht ziert sich Sony ja deshalb zunächst vor einem PAL-Release. rk

Vergleich

	Metal Gear Solid	Syphon Filter
Anzahl Waffen	9	11
Agenten-Schnickschnack	18	5
Stage-Karte	ja	ja
Zielanzeige auf Karte	nein	teilweise
Codec-Funk	beidseitig	einseitig
	mit Untertiteln	ohne Untertitel
Automatischer Perspektivenwechsel	ja	nein
Sniper-Waffen mit Zoom	ja	ja
Kennzeichnung anvisierter Körperstellen	nein	ja
Radar	ja	ja
Alarm-Modus	ja	nein
Enemy-Lock-On bei Rennen, Klettern, Kriechen etc.	nein	ja
Strafing	nein	ja
Trainings-Modus	ja	nein
Täuschungsmanöver (Klopfen, Tarnung in Boxen)	ja	nein
Töten ohne Waffen	ja	nein
Zwischensequenzen	Game-Engine	FMVs

Leute, die das beim Nasebohren Gefundene unter den **XPLODER** kleben, sind krank.



XPLODER
die ultimative
Cheat Cartridge
DM 99.95*



XPLODER Pro
Funktionsumfang
wie XPLODER
LCD Display mit
Steuer- und Funktions-
tasten für Cheatsuche
ohne PC Verbindung

DM 149.95*



**4MB PSX
MEMORY
CARD**
ohne Kompression
DM 39.95*



**CYBER
SHOCK
CONTROLLER**
analog/digital
Controller für PSX
Motoren für
Vibrationseffekt
DM 59.95*



**Original PSX
SCORPION
LIGHT GUN**
inkl. GunCon™
AV-Adapter
bekannt als James
Bond Waffe
DM 79.95*

BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>

e-mail: service@blaze.de

Power Stone



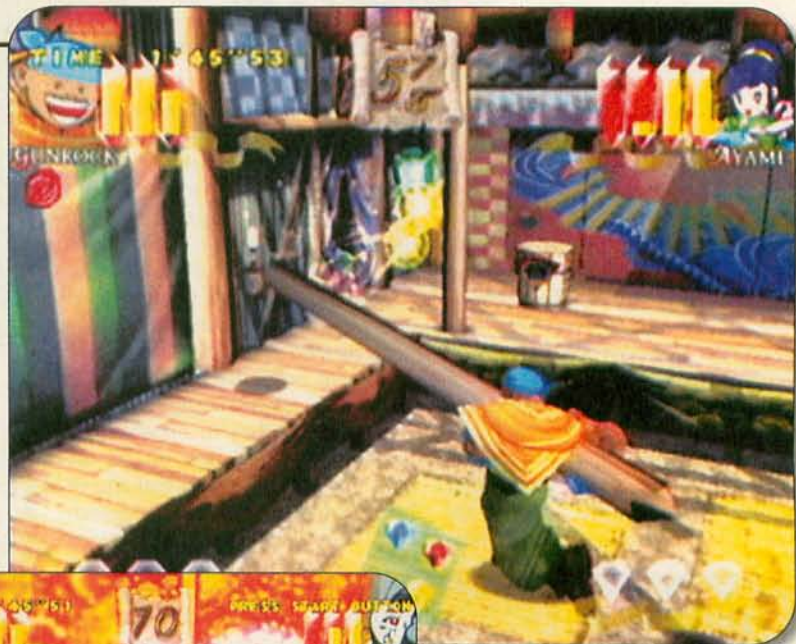
System: Dreamcast
Spieletyp: 3D-Beat'em-Up
Datenträger: GD
Hersteller: Capcom
Testversion: Eigenimport
Spieler: 1-2
Speicheroption: VMS
Features: keine
Schwierigkeit: 6
Preis: ca. 160 Mark
geeignet ab: 12 Jahre
Sprachkenntnisse:



Mit Capcom zeigt nun endlich der erste ganz große Name unter den Third-Party-Softwarehäusern Flagge auf dem Dreamcast – zwar (noch) nicht mit dem sehnsüchtig erwarteten *Bio Hazard: Code Veronica*, dafür aber mit *Power Stone* mit einem nicht minder hochkarätigen Titel. Müßte man diesen Arcade-Knaller in ein Genre einordnen, wäre 3D-Beat'em-Up wohl die richtige Beschreibung, obwohl *Power Stone* Welten von den bisherigen Prügeln entfernt sind, die in diese Kategorie fallen (*Tekken*, *Virtua Fighter* etc.). Was für eine Innovation, welch Gameplay-Quantensprung!

Beat'em Up neu erfunden!

Doch der Reihe nach: Nachdem Ihr Euch für einen der acht Charaktere (britischer Flieger, Kung-Fu-As, *Turok*-Verschnitt, Wrestler, Orient-Häschen & Co.) entschieden habt, werdet Ihr flugs in eine der mittelalterlich-futuristisch anmutenden 3D-Stages (erinnern irgendwie vom Styling her an den alten Capcom-Automaten *Midnight Wanderers*) teleportiert. Ab dem Start-Schuß ist nun alles, wirklich alles möglich! Ihr könnt sämtliche Objekte (Tische, Stühle, Bän-



Starke Charaktere wie Gunrock können Stützpfeiler ausreißen und damit alles niederwalzen: In Deckung, Leute!



Super-Power-Move von Rouge: Sie zieht den Gegner in ihr spezielles Liebesnest...

Erwischt: Ein Power Stone fliegt in hohem Bogen davon - schnell hinterher!

ke, Fässer etc.) aufnehmen und auf den Gegner werfen, Stützpfeiler aus der Verankerung reißen, Euch über Tische rollen, Gegenstände nach vorne und hinten schubsen und Euch via Jump von Wänden abstoßen. Die simple Regel lautet: Wird ein Gegenstand beim Annähern an selbigen von einem farbigen Kreis umrandet, könnt Ihr was mit ihm anstellen. Das Wichtigste sind aber die **drei magischen Edelsteine** (*Power Stones*, daher der Name des Spiels), von denen jeder Duellant zu Beginn einen bei sich trägt. Der noch Fehlende wird kurze Zeit später irgendwo zufällig ins hektische Geschehen teleportiert. Verpaßt Ihr Eurem Gegenüber eine saftige Combo, schwindet ab einer bestimmten Hit-Zahl nicht nur seine Lebensenergie, sondern auch ein Edelstein (sofern er noch mindestens einen bei sich trägt) fliegt in hohem Bogen davon und liegt nun zum Aufsammeln bereit (die kleine Karte am unteren Bildschirmrand zeigt stets, in



welchen Viertel der Stage die Dinger liegen). Schafft Ihr es, alle drei einzusacken, verwandelt sich Euer Kämpfer (ähnlich wie in *Bloody Roar* von Hudson) in einen Superhelden (z.B. **Flammengöttin**, Stein-Golem, Mega-Man-Clone) und hat nun vier atemberaubende Magic-Special-Moves in zwei Kategorien in petto, die das volle Register der Dreamcast-Power ziehen. Shuriken-Wirbel zwischen durch die Lüfte, ein Pfeilregen prasselt auf das Opfer herab – kurz, jetzt heißt es für den im Moment benachteiligten Fighter die Beine in die Hand zu nehmen und zu laufen, klettern und sich irgendwie in Sicherheit zu bringen. Block-Möglichkeiten gibt's nämlich keine – lediglich ein 180-Grad-Turn um den Angreifer herum ist möglich. Hat der transformierte Spieler sein Pulver verschossen, werden zwei der drei *Power Stones* wieder freigegeben, und die Hatz beginnt von neuem. Für zusätzliche Würze im sowieso schon phänomenal guten Gameplay sorgen die von



Besitzt ein Kämpfer alle drei Edelsteine, mutiert er flugs zum Superhelden.

Snow Speeder

Namhaftes Outfit

Imagineer hat sich nicht lumpen lassen und einige Lizenzen für Skier, Boards und Kleidung von namhaften Herstellern (Salomon, Vans und Bonfire) eingekauft. Let's move mit Axendo7 und X-Free!

Dieser neue Downhill-Racer von Imagineer (kennt noch jemand *Super Formation Soccer* auf dem SNES?) ist keine Liebe auf den ersten Blick: Axel wendete sich nach kurzer Spielzeit bereits gelangweilt ab, und auch Sönke und Ralph konnte *Snow Speeder* anfangs nicht so recht überzeugen. Ihr habt die Wahl zwischen je einer Handvoll Skifahrern (und Skihasen!) bzw. Snowboardern und könnt drei Strecken (Tag, Sonnenuntergang und Nacht) entweder im Free-Ride, Slalom oder Riesenslalom hinunterrasen. Zum Amusement des Spielers gibt es auch Abzweigungen, die allerdings nur im Free-Ride-Modus eingeschlagen werden dürfen. Was nun anfangs noch nach einem gemächlichen Schwirgen in weißer Winterlandschaft aussieht, entpuppt sich spätestens in der *Snow Speeder*-Geschwindigkeit als rasend schnell

ler Abfahrtsrausch in motivierendem und geschicktem Ambiente: Dank herrlicher Kurssetzung (Waldlandschaft, Höhlen, zugefrorene Seen) mit vielen Kurven und Schuß-Sequenzen konnte man das Nebel-Problem völlig in den Griff bekommen: Die Fernsicht ist wirklich hervorragend. Selbst im 2-Player-Modus habt Ihr niemals das Gefühl, durch eine Waschküche zu fahren – bei null Speed-Verlust wohlgermerkt. Lediglich manchmal kommt es zu unschönen Clipping-Fehlern (z.B. bei extrem steiler Piste oder in Tunnels), die aber allemal zu verschmerzen sind. An Perspektiven stehen Euch zwei Ansichten (eine direkt von hinten, eine von etwas weiter weg) zur Auswahl, die sich beide bestens zum Heizen eignen. Kommt es zu Sprüngen, sind auch Trick-Moves (Method, Heli & Co. mit von der Partie). Jeder Skifahrer/Boar-

Die Schneeeffekte sind zwar nicht so gut wie bei 1080, in Kombination mit Mörder-Speed & Nebelfreiheit aber eine Wucht.

Ihr könnt Skier oder Boards anschnallen und Abfahrt oder (Riesen-)slalom fahren.

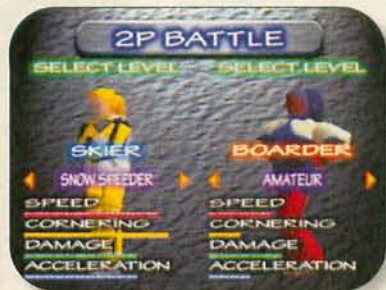
Einige heiße Chicks stehen zur Wahl. Die Werte werden ganz RPG-like aufgewertet.



Ich geb Gas, ich will Spaß! Mit Karacho über die Piste von *Snow Speeder*.



Obwohl es nichts Zählbares gibt, machen Tricks (Board und Ski!) einfach Spaß.



Wenn's ein paar Strecken mehr gewesen wären, hätte es zum Top-Daumen gereicht.



System: Nintendo 64
 Spielertyp: Wintersport
 Datenträger: Modul 96 MBit
 Hersteller: Imagineer
 Testversion: Eigenimport
 Spieler: 1-2
 Speicheroption: Controller Pak
 Features: Rumble Pak
 Schwierigkeit: 4-7
 Preis: ca. 130 Mark
 geeignet ab: frei
 Sprachkenntnisse:



der unterscheidet sich übrigens in den Kategorien Speed/Beschleunigung/Kontrolle/Robustheit sowie Coolness (yeah!) und ist ganz RPG-like upgradebar, je mehr und bessere Rennen Ihr gefahren seid. Grund zum Ärger bei diesem astreinen Alpin-Action-Racer geben lediglich die idiotischen drei CPU-Fahrer, die Euch permanent von hinten über den Haufen fahren wollen. Die Schneeeffekte sind dagegen sehr gut gelungen – vor allem der aufgewirbelte Pulverschnee hinter den Athleten, wenn auch die Qualität eines 1080 nicht ganz erreicht wird. Schafft Ihr es, alle drei Strecken in allen drei Wettbewerben sowohl als Boarder als auch als Brett-Künstler mit einem ersten Platz zu beenden (also insgesamt 18 Siege!), wartet noch eine Bonus-Strecke auf Euch. Hier liegt auch der einzige wirkliche Kritikpunkt an *Snow Speeder*: Wären es ein paar Strecken mehr gewesen, ich glaube, der Daumen hätte unter Umständen noch ganz nach oben zeigen können. Hoffentlich findet sich ein Distributor, der diesen ungeschliffenen Wintersport-Diamanten auch ins PAL-Land bringt! rk

SD Hiryu Stadium



Habt Ihr Spaß an Japano-Menüs, gibt es im Spiel zumindest einiges zu entdecken.

Schon der erste Teil dieses Beat'em Ups von Culture Brain (*Fist of Hiryu Twin*, über die korrekte Übersetzung dieses japanischen Titels wird heu-

te noch gestritten, in Amerika heißt's auf jeden Fall *Flying Dragon* und wurde von Natsume gepublisiert) verschwand ohne jegliche Anzeichen von Kenntnisnahme seitens der Spielerwelt wieder im ROM-Nirwana, und dem vorliegenden zweiten Teil wird's wohl nicht anders gehen – zu schwach ist einfach die Präsentation der 16-Animé-gestylten Kiddie-Kämpfer auf Polygon-Basis, obwohl spielerisch mit vielen netten Combos und Super-Moves durchaus gute Ansätze vorhanden sind. Wer Spaß am Wühlen in japanischen Menüs hat, wird u.a. auch diverse Trainings-Modi, Story-Modi mit Zwischensequenzen und Adventure-Modi mit einkaufbaren Magic- und Projektil-Moves finden. Trotz des ziemlich unterbesetzten



SDHS: Simples Beat'em Up, simple Controls.

Fighting-Genres auf dem N64 kann man aber für *SD Hiryu Twin* keine Kaufempfehlung aussprechen, dazu ist es einfach zu langweilig und einfach aufgezo-gen – mit ein bißchen Button-Drücken auf A und B sollte auch das größte Greenhorn flugs den Abspann im Arcade-Modus sehen. rk

INFO

- System: Nintendo 64
- Spieltyp: 2D-Beat'em-Up
- Hersteller: Culture Brain
- Testversion: Eigenimport
- Spieler: 1-2
- Schwierigkeit: 4
- Preis: ca. 120 Mark
- Sprachkenntnisse:



SD Hiryu Stadium

Magical Tetris Challenge

Daß *Tetris* ein geniales Spielprinzip zu Grunde liegt, ist unbestritten. Warum es jedoch alle paar Monate neue Klones geben muß, die nur in den seltensten Fällen wirkliche Innovationen



Kinder werden mit Sicherheit Ihre Freude an den putzig animierten Figuren haben.



Die Story-Line dient nur dazu, Gründe für eine weitere Runde Tetris zu finden

enthalten, wird wohl immer ein Rätsel bleiben. Ausgestattet mit einer zugkräftigen Disney-Lizenz zielt *Magical Tetris Challenge* zweifellos auf die jüngsten Zocker. So wurde um das klassische

Tetris, das übrigens bis auf einige neue Steine absolut dem Original entspricht, eine Art Story-Modus gebaut, in dem Ihr eine der vier zur Verfügung stehenden Figuren durch kleine Geschichten begleitet und in deren Verlauf es immer wieder gilt, eine Runde *Tetris* zu spielen. Ansonsten hat das Game nicht viel zu bieten, auch wenn es sicherlich sehr liebevoll gemacht ist und vor allem jüngeren Disney-Fans durchaus Freude bereiten kann. Etwas ungünstig ist die Steuerung, da man unverständlicherweise die Steine nur mit dem Digitalpad bewegen kann und dadurch nach kurzer Spielzeit bereits einen Krampf riskiert. Interessant ist die Hintergrundmusik, die perfekt zu einem 70er Jahre B-Movie gepaßt hätte, aber nicht das geringste mit Walt Disney zu tun hat. ab

INFO

- System: Nintendo 64
- Spieltyp: Geschicklichkeit
- Hersteller: Capcom
- Testversion: Eigenimport
- Spieler: 1-2 (gleichzeitig)
- Schwierigkeit: 4-9
- Preis: ca. 10 Mark
- Sprachkenntnisse:



Magical Tetris Challenge

Golden Nugget



Bei einem Mangel an menschlichen Mitspielern springt der Computer ein.

Wer sich vor seinem nächsten Casino-Besuch schon mal ans Geldverlieren gewöhnen möchte, kann dies nun mit Electronic Arts' Simulation *Golden Nugget* tun. Nicht weniger als zehn verschiedene Spielvarianten ste-

hen Euch zur Verfügug. Dabei reicht das Angebot von Kartenspielen wie Black Jack und Videopoker über Roulette bis hin zum Glücksrad und sechs verschiedenen einarmigen Banditen. Nachdem Ihr bei Bedarf einen eigenen Spielcharakter kreiert habt, geht es auch schon ohne Umwege zur Sache. Ihr bestimmt Euren Einsatz und laßt dann Fortuna über den weiteren Verlauf des Spiels entscheiden. Die Steuerung ist gut gemacht und ermöglicht schon nach kurzer Zeit ein unkompliziertes Spielvergnügen. Grafisch macht *Golden Nugget* einen besseren Eindruck als andere vergleichbare Genrevertreter. So bestehen die Spieltische und die Slotmaschinen aus Polygonen. Dies ermöglicht z.B. Kamerafahrten und wechselnde Perspektiven. Außer bei ausgewiesenen Solo-Spielen,



Eigentlich reine Glückssache das Ganze.

könnt Ihr alle Varianten mit bis zu drei Freunden zocken. Dabei wird der Bildschirm geteilt, so daß Ihr nicht warten müßt, bis jeder seinen Zug gemacht hat. Als Partyspielchen ist *Golden Nugget* durchaus empfehlenswert und macht in geselliger Runde richtig Spaß. Nur wer sich gar nicht mit Glücksspielen anfreunden kann, sollte einen großen Bogen um *Golden Nugget* machen. ab

INFO

- System: Nintendo 64
- Spieltyp: Kasino-Simulation
- Hersteller: Electronic Arts
- Testversion: Eigenimport
- Spieler: 1-2 (gleichzeitig)
- Schwierigkeit: 4-9
- Preis: ca. 100 Mark
- Sprachkenntnisse:



Goldenes Nugget



Silent Hill

In quasi allerletzter Sekunde ist noch Konamis mit vielen Vorschußlorbeeren bedachtes *Silent Hill* aus den USA in der Redaktion eingetroffen. Wir schildern Euch die ersten Eindrücke.



Mit dem fahlen Licht Eurer Taschenlampe habt Ihr zwei blutgierige Gnom-Zombies angelockt – Feuer frei!

Die Rätsel in *SH* sind um einiges kniffliger als die in Capcoms Untoten-Hatz.

Von der Kleinstadt *SH* existiert noch eine Version in einer anderen Dimension ...



Yes
No

There is a switch.
Do you want to press the switch?

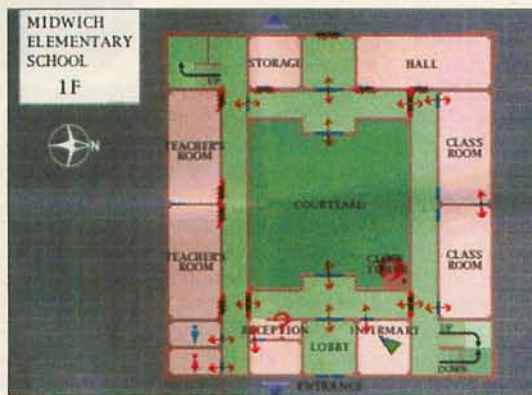


sind um einiges anspruchsvoller als z.B. diejenigen in Capcoms letztem Zombie-Massaker. Wie wir das schon wissen, ohne das Spiel ausreichend weit gespielt zu haben, um ein Import-Rating abgeben zu können? Nun, schon das Klavierrätsel in der Schule (diesen Hinweis erhaltet Ihr auf einem mit Blut geschriebenen Zettel, vermutlich von Eurer Tochter) ist kniffliger als sämtliche Puzzles im angesprochenen Spiel zusammen. Obwohl unser Streifzug durch dieses höchst mysteriöse Ambiente nervenzertzend spannend ist (der stellv. Chefredakteur reißt artikelfordernd die Tür des abgedunkelten Spielzimmers auf, und die vor dem Screen versammelte Crew bekommt fast 'nen **Herzkasper**), gefiel uns bei der Optik einiges nicht: Die kleinen Zombie-Gnome sind nicht besonders animiert und texturiert, und der stets vorhandene Freiluft-Nebel geht mit der Zeit auch etwas auf den Wecker. Nichtsdestotrotz steckt schon in den ersten Levels mächtig Spielspaß in diesem Schocker. Bis zur nächsten Ausgabe haben wir's durchgespielt und verraten Euch mehr Details.

rk

Das von Capcom erfundene Genre "Survival Horror" ist derzeit "in": Nicht nur der Schöpfer selbst plant zwei Fortsetzungen (*Bio Hazard: Code Veronica* auf Dreamcast und *Dino Crisis* auf PlayStation), auch Konami will sich mit *Silent Hill* ein dickes Stück vom Schocker-Kuchen abschneiden. Der Plot klingt zunächst einfach: Ihr verliert nach einem unerklärlichen Zwischenfall bei der Anfahrt auf Euren Urlaubsort die Kontrolle über Euren Wagen und baut einen Riesenunfall. Als Ihr aus der Ohnmacht erwacht, ist Eure Tochter verschwunden. Damit ist das vorrangige Ziel erstmal klar abgesteckt: Findet sie unter allen Umständen, zumal Ihr schon kurze Zeit später im Nebel der nahegelegenen **Geisterstadt** Bekanntschaft mit Flugdämonen und Killer-Hunden macht! Da Ihr Journalist und kein Pistolero seid, muß der Umgang mit der Knarre, die Euch ein Police Officer in die Hände drückt, bevor er vorgibt, Verstärkung zu holen, erst eingeübt werden. Oft ist es, wie in *Resident Evil*, auch besser, zu laufen, statt zu schießen. Ihr werdet in der Kleinstadt auch keine Superwaffen finden: Eine Shotgun ist hier schon das Höchste der Gefühle – Realismus pur.

Die *SH*-Karten sind vorbildlich: Location von Puzzles, Durchgänge und verriegelte Türen – alles ist eingezeichnet.



System: PlayStation
Name: Silent Hill
Genre: Survival Horror
Hersteller: Konami Japan
Geplanter Erscheinungstermin: Sommer 1999

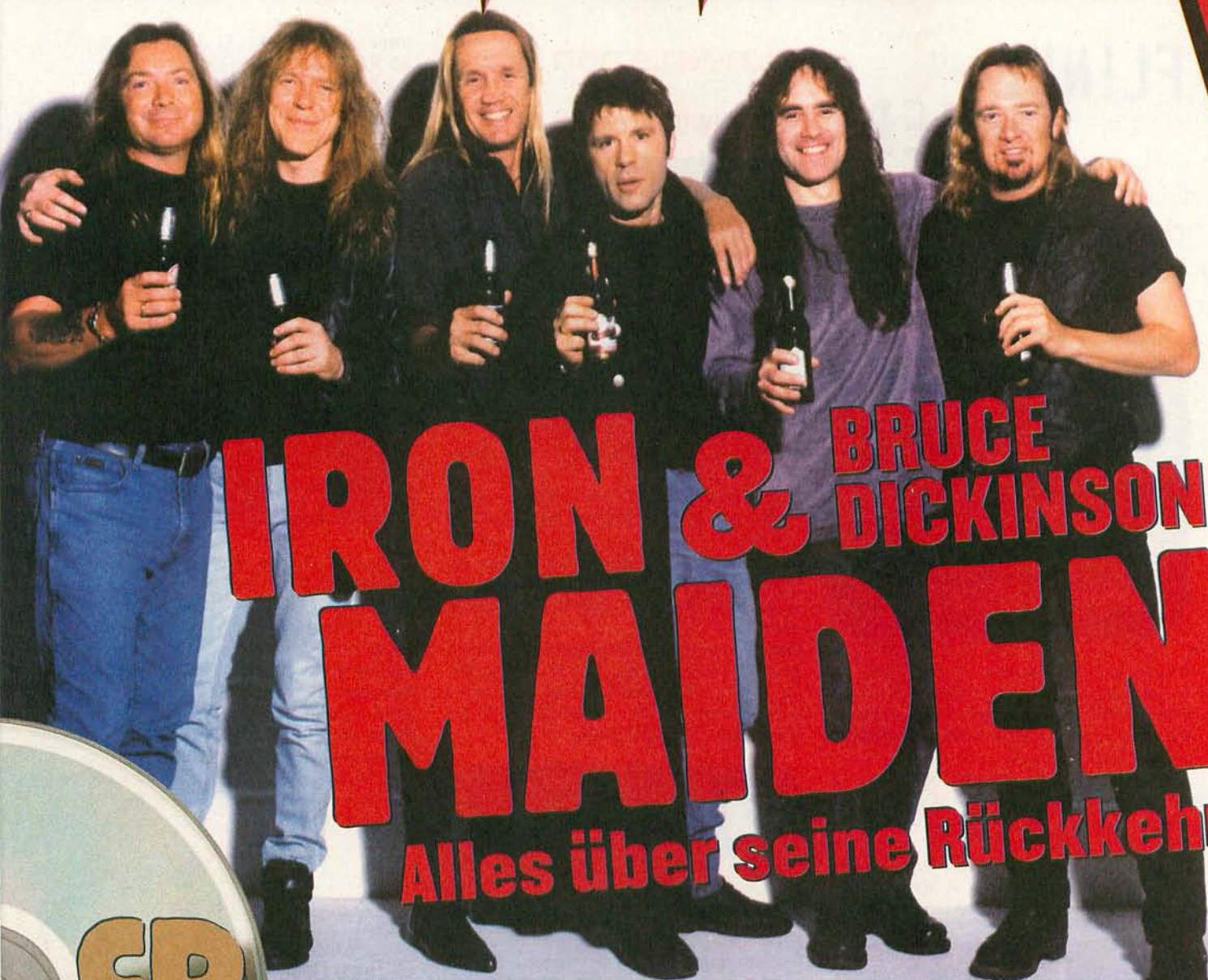


Holt euch den neuen HAMMER!
Ab 19. März am Kiosk!

Hard Rock & Metal

HAMMER

DAS MAGAZIN MIT ALLEN NEUIGKEITEN UND TRENDS AUS DER ROCK- UND METALSZENE!



IRON & BRUCE MAIDEN & DICKINSON

Alles über seine Rückkehr

CD
+ HEFT = DM
8,90

Außerdem im nächsten Heft:

Grunge: Mythos & Realität

- Skunk Anansie ■ Scorpions ■ Paradise Lost ■
- Thunder ■ Mr. Ed Jumps The Gun ■ Emperor ■
- Skyclad ■ Lefay ■ Silverchair ■ Lacrimosa ■ Crematory ■

Man kann halt nicht alles planen. Zwar kündigten wir Euch in der letzten Ausgabe einen umfangreichen Walkthrough zu Turok 2 an, doch trudelten in den letzten Wochen so viele Neuerscheinungen in der Redaktion ein, daß der Platz diesmal beim besten Willen nicht ausgereicht hätte, um alles unterzubringen. Mit Rück-



sicht auf die Aktualität, können wir Euch in diesen Tips & Tricks also nur die Levelkarten zum 2.Level bieten. Als Entschädigung gibt's dafür den versprochenen Metal Gear Solid-Walkthrough in voller Länge. Alle Freunde des dicken Ende müssen sich leider auch bis zur nächsten Ausgabe gedulden.

FLINKE FINGER

DRREAMCAST

Sega Rally



Obwohl wir normalerweise keine Cheats zu Import-Spielen abdrucken, möchten wir Euch diese kleinen Hilfestellungen zu Segas Mega-Renner nicht vorenthalten und machen deshalb eine kleine Ausnahme.

Alle Fahrzeuge: Drückt im Titelschirm a, ↘, a, b, a, ^, b, b, _ ((a in der Mitte bleibt))

Alle Strecken: Drückt im Titelschirm a, ^, ↘, ^, b, a, b, ^

Wenn Ihr beide Cheats zusammen eingeben wollt, müßt Ihr Euch beeilen, da nach einigen Sekunden das selbstablaufende Demo beginnt.



PLAYSTATION

WCW/NWO Thunder



Hier einige witzige Chaets für THQ's Wrestling-Spaß.

Big Head-Modus: Drückt im Optionsmenü hintereinander R1,R1,R1,R1,R1,R1,R1, dann R2 und Select.

Große Köpfe, großer Hände, Große Füße und große Waffen: Drückt im Optionsmenü hintereinander R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2 dann R1 und Select.

Alle FMV Sequenzen ansehen: Drückt im Optionsmenü hintereinander R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, und dann Select. Mit ^ + I löhnt Ihr vorspulen bzw. mit ^ + I zurückspulen. Mit Select beendet Ihr die Vorführung.



(Um die Bonuswrestler zu erhalten, müßt Ihr einfach im Wrestler-Auswahlmenü einen Kämpfer markieren und dann L1, R1, L2, R2 und Select hintereinander drücken. Schon steht Euch der jeweilige Bonus-Wrestler zur Verfügung. Ein Sound bestätigt Euch die korrekte Eingabe.

Wenn Ihr alle Wrestler auf einmal freischalten wollt, drückt im Optionsmenü oder im Haupt-

menü einfach R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2 und Select.

NINTENDO 64

South Park



Zu diesem völlig abgedrehten Ego-Shooter haben wir natürlich auch den einen oder anderen Tip für Euch.

Alle Charaktere im Multiplayer-Modus: OMTGKKYB

Unendliche Munition: FATTERKNACKER

Alle Waffen: FATKNACKER

Level Anwahl: THEEARTHMOVED

Big Head Modus: MEGANOOGGIN

Strichzeichnungen: PLANEARIUM

Und für alle, die nicht genug haben können hier Master-Cheat, der alle anderen freischaltet: BOBBYBIRD

PLAYSTATION

R-Type Delta



R-Type Delta ist nicht gerade einfach. Um es Euch etwas einfacher zu machen, einige kleine Tips.

Levelanwahl: Benutzt die Bombe mehr als 10.000 mal. Um nachzuprüfen wie oft Ihr sie schon verwendet habt, könnt Ihr im Menü die Notes anschauen.

Mehr Credits: Spielt dazu länger als drei Stunden am Stück um die Anzahl der Credits auf neuen zu erhöhen. Wenn Ihr sogar länger als sechs Stunden spielt erscheint eine sehr hilfreiche Option namens Free-Play.

Power-Armor: Dieses nützliche Extra erhaltet Ihr, wenn Ihr das Spiel auf Human oder höher durchspielt.



Max. Upgrade für Sekundärwaffe: MAXME-OUT

Cadillac (Schaltet einen fünften Gleiter frei): NEWWEELS

Höheres Zeitlimit: WAITABIT

Und für alle ganz harten, denen das Spiel sogar noch etwas zu einfach ist: TOUGHGUY

SONY PLAYSTATION

Eliminator



Auch bei diesem wirklich sauschweren Spiel lassen wir Euch natürlich nicht im Regen stehen. Gebt die Cheats einfach im ID-Menü ein.

Unverwundbarkeit: CLEVALAD

Max. Upgrade für Primärwaffe: GUNCRAZY

PLAYSTATION

Pool Hustler



Um in den Genuß eines versteckten Mini-Spielen zu kommen, gebt im Titel-Bildschirm a, a, _ _ C, C, I, I, ^, ^, G, E, ein.

Menschen zum
totlachen...



WIE'S LÄUFT

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

1. Karten und Zeichnungen bitte nur auf weißem Papier (weder kariert noch liniert) einschicken.
2. Gebt bei allen Einsendungen aus dem Inland Eure Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.
3. Wenn Ihr Zugang zu einem PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte, bitte auf Diskette oder als Email, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt wurden, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden. Achtung Surfer: Nicht selbst von Euch nachgeprüfte Cheats werden gnadenlos aussortiert!!!
5. Tips und Lösungshilfen zu alten Zelda-, Mario- und Sonic- sowie zu indizierten Spielen könnt Ihr Euch schenken. Auch in Sachen Parasite Eve, MGS oder FF VII und Zelda 64 sind wir bereits bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winkt nach wie vor ein Honorar von mindestens 40 bis maximal 500 Mark!

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





TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

Obwohl MGS nicht zu schwersten Spielen zählt, gibt es dennoch einige unter Euch, die sich an bestimmten Stellen im Spiel schwer tun, oder aber einfach nur wirklich jeden Winkel erkunden wollen. Bei MGS geht es nicht darum, möglichst viele Gegner in möglichst kurzer Zeit abzuknallen. Geheimes Vorgehen und Verstecken sind der Schlüssel zum Erfolg. Bevor Ihr anfangt, MGS zu spielen, solltet Ihr Euch zuerst im VR Training einspielen. Auch ein ausführliches Lesen der Anleitung ist recht sinnvoll. Recht herzlichen Dank auch an Arne Schmidt und Markus Schlüter, die an dieser Lösung maßgeblich beteiligt waren und sich auch für das Kartenmaterial verantwortlich zeigen.

Um die Spannung aufrecht zu erhalten, wird in dieser Lösung nichts von der genialen Story-Line verraten. Angaben wie CHAFF GRENADES x6 bedeutet, daß sechs CHAFF GRENADES zu finden sind. Nicht etwa sechs CHAFF-GRENADE-Kisten mit jeweils 3 Granaten. Fragezeichen bei den Angaben stehen für Items, die Ihr erst nach dem Ausschalten der Wachen erhaltet.

Wir werden auch nicht auf jede einzelne RATION eingehen. Es versteht sich von selbst, neue Munition und RATIONS einzusammeln. Die Angaben der Items jeder neuen Location beinhalten nur solche, die beim jeweiligen Besuch mit der Level-CARD erreicht werden können. Angaben von Räumen wie "In Raum B findet Ihr STUN GRENADES" beziehen sich immer auf die Levelkarten. Wenn Ihr schnell vorankommen wollt, könnt Ihr die CARDBOARD BOXES benutzen. Klettert z.B. in den LKW, der auf dem Snowfield steht, und versteckt Euch in der CARDBOARD BOX /A. Ein Soldat wird kommen und Euch zum Heliport fahren!

Im Anschluß an die Lösung findet Ihr noch eine Tabelle, aus der Ihr das jeweils am Ende des Spiels vergebene Rating ersehen könnt.

Die Docks

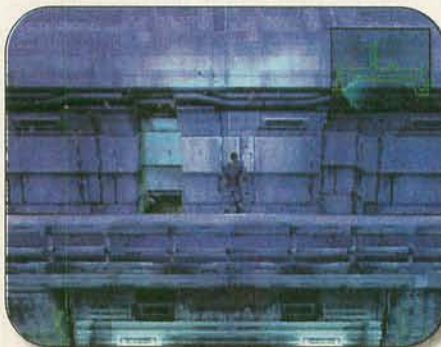


Items: RATION x3

Nach dem coolen Intro rennt Ihr zurück ins Wasser, um eine RATION aufzusammeln.

Zurück an Land kriecht Ihr unter dem Rohr durch und rennt zur gegenüberliegenden Wand, an die Ihr Euch drückt. Wenn die Wache weggegangen ist, lauft Ihr ganz nach rechts unten, um Euch hinter dem Metallkasten zu verstecken. Wenn der Soldat ganz in Eure Nähe kommt, kriecht Ihr unter dem Rohr hindurch und rennt bis zum Gabelstapler im Norden. Duckt Euch und wartet bis der Fahrstuhl ankommt, und sich der Soldat entfernt hat. Geht in den Fahrstuhl. Achtung: Im Alert-Mode könnt Ihr den Fahrstuhl nicht benutzen!

Heliport



Items: RATIONS, CHAFF GRENADES x3, Stun GRENADES x3, SOCOM Gun

Rennt bis zum rechten Aufgang des Heliports und wartet, bis sich die Lichtkegel der Suchscheinwerfer so weit wie möglich voneinander entfernt haben. Rennt quer über den Heliport nach Westen. Dabei sammelt Ihr die CHAFF GRENADES ein. Zündet eine CHAFF GRENADE, wartet kurz und betretet den Raum ganz im Westen. Dort findet Ihr Stun GRENADES. Verläßt den Raum, vergewissert Euch, daß der Wächter im Norden schläft und

läuft Richtung LKW (nördlich vom Heliport). Klettert in den LKW. Ihr findet die SOCOM, Eure Primärwaffe.

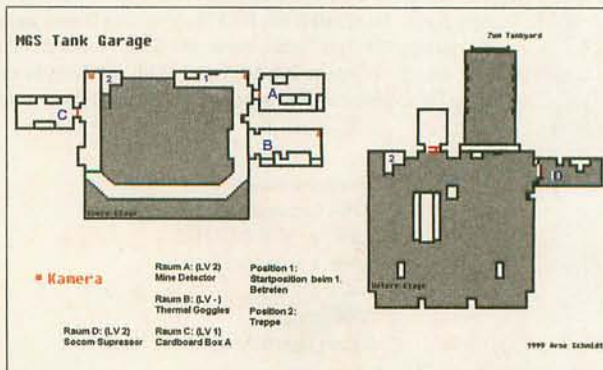
Achtung: Klettert Ihr im Alert-Mode in den LKW, seid Ihr nicht vor den Soldaten sicher. Im Gegenteil: Sie werfen GRENADES nach Euch! Nachdem Ihr den LKW wieder verlassen habt, bewegt Euch nach Osten und sammelt die RATION hinter dem Container ein. Jetzt müßt Ihr in Richtung Norden die Treppe nach oben klettern. Wartet, bis die Wache der oberen Ebene auf Patrouille geht, werft eine CHAFF GRENADE und rennt die Treppe nach oben. Lauft nach links, eliminiert notfalls die Wache und klettert in den Belüftungsschacht, der sich genau zwischen den beiden Suchscheinwerfern befindet.

Tank Garage

Items: THERMAL GOGGLE, SOCOM PATRONEN x12

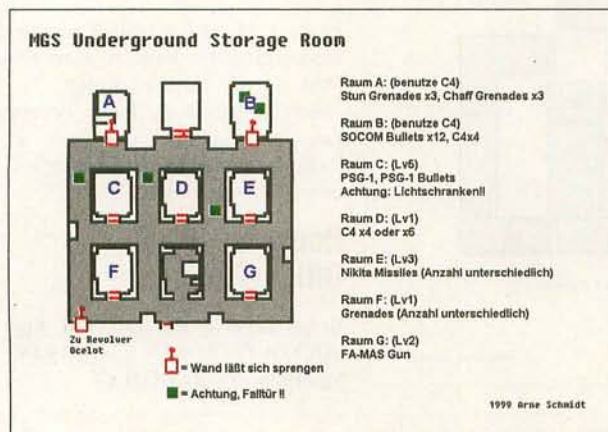
Werft eine CHAFF GRENADE, passiert die Kamera und findet im Raum B (siehe Karte) die THERMAL GOGGLE. Lauft den ganzen Weg entlang und über die Treppe nach unten (Position 2 auf der Karte). Achtet auf die Kamera! Sammelt die SOCOM PATRONEN hinter der Treppe ein und betretet den Fahrstuhl im Norden.

Es ist überflüssig, alle Belüftungschächte abzusuchen, da sich nur ein RATION in ihnen befindet.



det und die Schächte sehr lang sind.

House 1 - B1 - Cells



Items: SOCOM PATRONEN x??, RATION X?, Level 1 Key-card

Folgt dem Korridor, bis Ihr eine Leiter findet, die Ihr nach oben klettert. Nach einer kurzen Krabbel-Einlage findet Ihr den DARPA-Chief. (Ihr seht auch Meryl zum ersten Mal. Es lohnt sich übrigens mehrere Male hintereinander einen Blick zu riskieren.) Es folgt eine langes Gespräch mit dem DARPA-Chief. Nach einer weiteren Sequenz wird Snake von den Wachen aufgespürt. Ihr müßt alle Gegner niedermachen, die auf Euch zustürmen. Am besten, Ihr zielt einmal in Richtung der Tür und drückt dann den Kreis-Button, ohne erneut zu zielen. Die eliminierten Gegner hinterlassen Munition und RATIONS. Achtung: Rennt neben die Tür, wenn die Soldaten GRENADES werfen!

House 1 - B2 - Storage [MAP 4]

Items: SOCOM PATRONEN x84 + ??, FA-MAS Gun, FA-MAS Munition x50, C4 x4, Level 2 Keycard, GRENADES x8, CHAFF GRENADES x3, Stun GRENADES x3

Auf der abgedruckten Karte seht Ihr, was Ihr in welchen Räumen findet und wo Ihr sprengen könnt. Sammelt C4 und die Grenades (Raum D+F) und zerstört die Wände. Geht Richtung Revolver Ocelot (siehe Karte). Betretet den nächsten Raum, sprengt die Wand zu Eurer Rechten. (Achtet auf die graue Färbung). Im nächsten Raum zerstört Ihr die Wand im Norden und möglichst auch die im Osten. Dort werdet Ihr nach einigen Spiel-Stunden die CAMERA finden. Geht durch das gesprengte Loch im Norden.

Endgegner 1: REVOLVER OCELOT

Rennt im Kreis, wechselt die Laufrichtung und schießt so oft wie möglich mit Eurer SOCOM auf Ocelot.

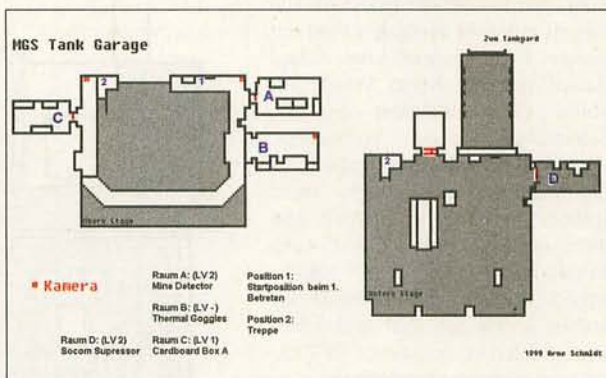


Wenn dieser seine Munition verschossen hat und nachladen muß, ist es am einfachsten. Versucht nicht, direkt auf ihn zu zielen, denn das tut Snake für Euch. Achtung: Rennt nicht durch die Mitte des Raums und benutzt am besten die SOCOM, denn bei größeren Kalibern explodiert das C4!!

Nachdem Ocelot vorerst erledigt ist, bekommt Ihr die LEVEL 2 KEY CARD. Geht zurück in den B2 Storage Room und sammelt die FA-MAS ein. (siehe Karte). Benutzt den Fahrstuhl, um zurück zur Tank Garage zu fahren (Stockwerk 1).

Tank Garage

Items: SOCOM SUPPRESSOR, CARDBOARD BOX /A, CHAFF



GRENADES X3, MINE DETECTOR, RATION

Kontaktet Meryl (die Frequenz steht auf der Rückseite der Verpackung) und geht in Raum A, eliminiert die schlafende Wache und schnappt Euch den SOCOM SUPPRESSOR. Geht in Raum B, um die Cardboard Box A zu finden und in Raum C, um den MINE DETECTOR zu schnappen. Geht dann zurück ins Erdgeschoß der Tank Garage und verlaßt sie gleich wieder durch die große Tür, die Meryl für Euch geöffnet hat. Achtung: Legt sofort die THERMAL GOGGLE an und laßt Euch nicht von den Lichtschranken erwischen, da sonst der Raum hermetisch abgeriegelt und mit Giftgas geflutet wird!

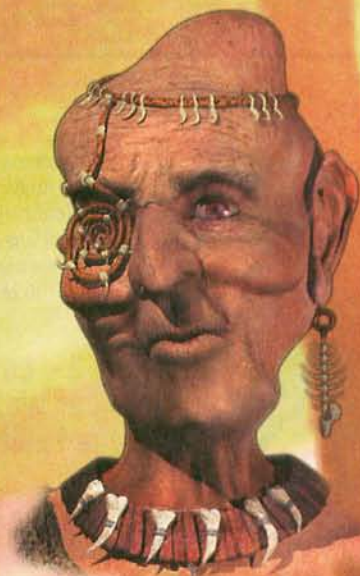
Tank Yard

Items: RATION X3, GRENADE X8, CLAYMORE MINES

Zuerst legt Ihr wieder die THERMAL GOGGLE an, falls Ihr sie abgelegt habt oder aktiviert den Mine Detector. Ihr könnt alle CLAYMORE MINES einsammeln, indem Ihr auf sie zu krabbelt.

Endgegner 2: VULCANO RAVEN / TANK

Rennt in engem Radius um Vulcano Raven und werft oben auf den Panzer Grenades. Außerdem läßt sich die Elektronik des Panzers mit Chaff Grenades lahmlegen. Wenn



**Mutanten
zum in die
Grimasse
schneiden...**





Ihr das Maschinengewehr stets im Auge behaltet und aufpaßt, nicht von Raven's Panzer überrollt zu werden, kann eigentlich nichts schiefgehen.

House 2 - Level 1 - Nuclear Weapon Storage Facility

Items: RATIONS, SOCOM Bullets x12, Stun GRENADES x3

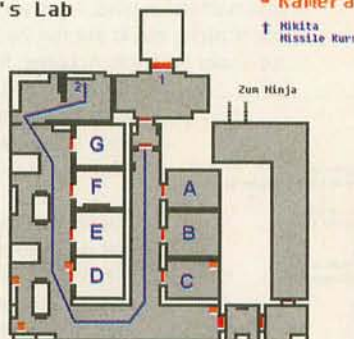
Geht zuerst ganz links den Weg entlang und sammelt die RATION

ein. Anschließend lauft Ihr durch das große Tor im Norden. Achtung: 1. Ihr könnt hier keine Waffe benutzen! 2. Sobald Ihr entdeckt werdet, schließt sich das Schott, durch das Ihr gekommen seid, und der Raum wird mit Giftgas geflutet!

Passiert diesen Raum so schnell wie möglich und ignoriert herumliegende Items, um kein Risiko einzugehen. Zuerst lauft Ihr nach links bis zur Treppe, schaut Euch um und legt Euch notfalls auf die Treppe, um Euch zu verstecken. Ist die Wache auf der oberen Ebene der Nuclear Weapon Storage Facility nicht mehr zu sehen, rennt Ihr schnell die Treppe nach oben und um die Ecke zum Fahrstuhl. Vorsicht Kamera! Betretet den Aufzug und fahrt nach B1.

MGS Otacon's Lab

Raum A: (Lv1) Ration
Raum B: (Lv4) Stun Grenades x6
Raum C: (Lv3) Gas Mask
Raum D: (Lv6) Body Armor
Raum E: (Lv3) C4 x4, Grenades x4
Raum F: (Lv3) Nikita Missiles x6
Raum G: (Lv4) Mine Detector (falls Snake ihn noch nicht besitzt)



Position 1: Startposition beim 1. Betreten
Position 2: Sicherungskasten

Kamera
↑ NIKITA Missile Kurs

1999 Arne Schmidt

sierten Boden. Legt die Nikita an und zerstört den Schaltkasten. Der Kurs, den Ihr mit der Nikita-Missile fliegen müßt, ist als blauer Pfeil auf unserer Karte eingezeichnet. Achtet darauf, daß die Nikita-Missile mit voller Geschwindigkeit an den Selbstschuß-Anlagen vorbeifliegt. (Die Nikita beschleunigt, sobald Ihr ein paar Sekunden nicht mehr lenkt). Anschließend sammelt alle Items ein (Räume A,C,E & F: GAS MASK, C4, GRENADES, NIKITA MISSILES) und geht zum Ninja. Ihr kommt an einigen übel zugerichteten Soldaten vorbei, bevor Ihr Otacons Labor betretet.

Endgegner 3: NINJA

Mit CHAFF GRENADES kann der Ninja für kurze Zeit bewegungsunfähig gemacht werden.

Der Kampf gegen den Ninja unterteilt sich in drei verschiedene Phasen.

Phase 1 (Ninja ist sichtbar): Benutzt keine Feuerwaffen, sondern bekämpft den Ninja mit bloßen Fäusten. Wartet auf seinen Drehsprung, weicht aus und landet ein paar Schläge.

Phase 2 (Ninja verwendet Stealth Camouflage): Legt die THERMAL GOGGLE an, rennt zum Ninja und schlägt ihn. Achtet darauf, daß Ihr genug Energie habt und benutzt falls nötig ein RATION, da diese nicht automatisch benutzt werden, wenn Ihr die THERMAL GOGGLE angelegt habt!! Wenn Ihr durch die ständigen Positionswechsel des Ninjas Probleme habt, ihn zu treffen, dann stellt Euch in der linken oberen Ecke des Raums mit dem Rücken zur Wand zwischen die



VIDEOS 99
GAMES

zwei Schränke. So kann der Ninja Euch nur noch von vorne angreifen, und Ihr könnt seinen Schlägen problemlos zuvorkommen.

Phase 3 (Ninja hat blauen Energiekreis um sich): Benutzt Eure FA-MAS, um den Ninja zu treffen. Anschließend erhaltet Ihr die Level 4 Key-Card. Sammelt die Items in Raum G und B. Dann fahrt Ihr mit dem Aufzug nach B1.

House 2 - B1 - Office Floor

Items: Level 5 Keycard, PAL Key, SOCOM PATRONEN x24, FA-MAS Munition x50, RATION x2

MGS Office Floor

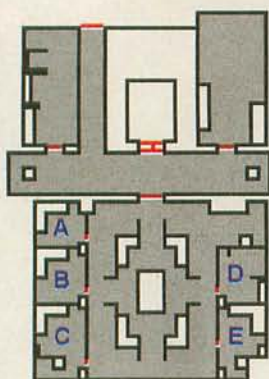


Raum A: (Lv4) Cardboard Box /B
Raum B: (Lv6) Medicine x3
Raum C: (Lv5) Night Vision Goggle, Diazepam x3
Raum D: (Lv3) Nikita Launcher
Raum E: (Lv4) SOCOM Bullets

Position 1: Hier entdeckst du Meryl, die daraufhin nach Position 2 flüchtet

1999 Arne Schmidt

MGS Office Floor



Raum A: (Lv4) Cardboard Box /B
Raum B: (Lv6) Medicine x3
Raum C: (Lv5) Night Vision Goggle, Diazepam x3
Raum D: (Lv3) Nikita Launcher
Raum E: (Lv4) SOCOM Bullets

1999 Arne Schmidt

House 2 - B1 - Office Floor

Items: Nikita Launcher

Betretet den Raum im Süden und holt Euch die NIKITA in Raum D (siehe Karte). Geht wieder in den Fahrstuhl und fahrt nach B2.

House 2 - B2 - Lab

Items: RATION x3, Gas Mask, C4 x2, Grenade x8, NIKITA Missile x8, CHAFF GRENADE x6, FA-MAS Munition x75, Level 4 Key Card

Geht nach Süden in den mit Gas gefluteten Raum und stellt Euch knapp vor den elektrischen Boden.



Endgegner 4: PSYCHO MANTIS

Die Idee, Mantis mit telepathischen Kräften auszustatten, machen ihn zu einem der coolsten Endgegner, die es je gab. Er liest die gespeicherten Spielstände Eurer Memory-Card, die Eingaben des Controllers und er weiß auch,

wie oft Ihr von Gegnern entdeckt wurdet, wann Ihr gespeichert habt usw. So gekonnt hat noch kein Spiel die Abfrage-Möglichkeiten der PSX ausgenutzt! Respekt Hideo!

Wenn Ihr versucht, Mantis "ganz normal" zu treffen, werdet Ihr nur selten Erfolg haben. Genaue gesagt liegt die Trefferquote bei rund 15%!! Steckt Ihr allerdings den Controller in Port 2, trifft Ihr immer. Hier seine Attacken, die sich ständig abwechseln:



Attack 1: Meryl, die von Mantis kontrolliert wird, versucht Euch zu erschießen.

Überzeuge sie mit einer Stun Grenade oder einem Faustschlag vom Gegenteil. Achtung: Stirbt Meryl, heißt es: Game Over!!

Attack 2: Mantis fliegt durch den Raum und greift Euch mit fliegenden Möbelstücken an. Duckt Euch! (Am sichersten seid Ihr vor dem Schreibtisch)

Dann geht Ihr nah an ihn heran und schlagt zu. Achtung: Benutzt keine Feuerwaffen, da diese Euch selbst Schaden zufügen!

Attack 3: Mantis benutzt Stealth, um sich unsichtbar zu machen. Legt die THERMAL GOGGLE an und schlagt ihn. Wenn er mit Energiebällen wirft, seid Ihr direkt unter ihm am sichersten.

Attack 4: Mantis versucht Meryl dazu zu bringen, sich selbst zu erschießen! Werft schnell eine Stun Grenade oder schlagt Meryl, um sie zu retten.

Nachdem Ihr Mantis erledigt habt, folgt eine Story-Sequenz.

Nachdem Ihr Mantis erledigt habt, folgt eine Story-Sequenz.

Nachdem Ihr Mantis erledigt habt, folgt eine Story-Sequenz.

Nachdem Ihr Mantis erledigt habt, folgt eine Story-Sequenz.

Nachdem Ihr Mantis erledigt habt, folgt eine Story-Sequenz.

Nachdem Ihr Mantis erledigt habt, folgt eine Story-Sequenz.

Nachdem Ihr Mantis erledigt habt, folgt eine Story-Sequenz.

Nachdem Ihr Mantis erledigt habt, folgt eine Story-Sequenz.

Nachdem Ihr Mantis erledigt habt, folgt eine Story-Sequenz.

Nachdem Ihr Mantis erledigt habt, folgt eine Story-Sequenz.

Nachdem Ihr Mantis erledigt habt, folgt eine Story-Sequenz.

Nachdem Ihr Mantis erledigt habt, folgt eine Story-Sequenz.

Nachdem Ihr Mantis erledigt habt, folgt eine Story-Sequenz.

Nachdem Ihr Mantis erledigt habt, folgt eine Story-Sequenz.

Nachdem Ihr Mantis erledigt habt, folgt eine Story-Sequenz.

The Caves

Items: MUNITION, RATIONS

Ihr geht durch den Raum, in dem Ihr Mantis besiegt habt, und verläßt ihn durch den Geheimgang hinter dem Bücherregal. Sobald Ihr Schnee und Eis sieht, marschieret Ihr nach Norden, legt die Night-Vision-Goggles an und krabbelt in die Caves. Der Ausgang befindet sich auf mittlerer Höhe im Osten. Dort müßt Ihr wieder kriechen. Achtung: Die Wölfe sind gefährlich. Falls nötig, müßt Ihr sie erschießen oder eine Stun Grenade benutzen. (Vorher Night-Vision-Goggle ablegen.)

Sniper's Ground

Items: PSG-1 BULLETS X15, SOCOM BULLETS X24, RATIONX1

Benutzt die THERMAL GOGGLE oder folgt exakt Meryls Spuren, um die Minen sicher zu passieren. Es folgt eine dramatische Story-Sequenz. Lauft den ganzen Weg zurück, bis knapp vor dem Ort, an dem Ihr Revolver Ocelot besiegt habt. Für alle mit Orientierungsproblemen: Zurück durch die Caves, durch den Raum, in dem Ihr Mantis besiegt habt, mit dem Fahrstuhl in die Nuclear Weapon Storage Facility (hier könnt Ihr Euch unter der Cardboard Box /B verstecken), über den Tank Yard - Achtung: Claymore Mines! - Durch die Tank Garage, mit dem Aufzug nach B2 (Underground Storage Room). Jetzt werft Ihr einen Blick auf die abgedruckte Karte und schnappt Euch die PSG-1. Eigentlich ein guter Augenblick, um zu speichern.

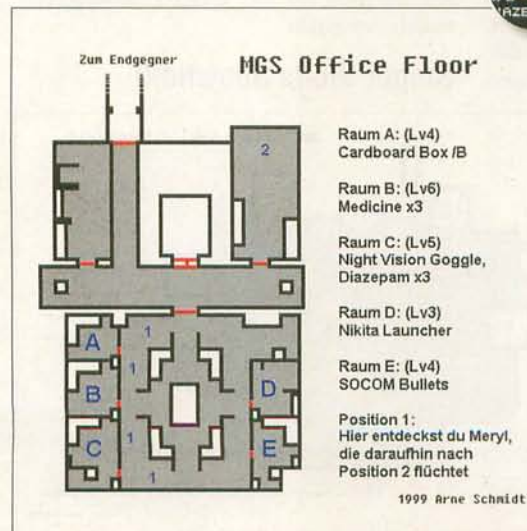
Endgegner 5: SNIPER WOLF



House 1 - B1 - Office Floor

Items: NIGHT VISION GOGGLE, DIAZEPAM X3, CARDBOARD BOX /B

Geht in Raum C (siehe Karte) und sammelt die Night Vision Goggle und das Medikament Diazepam ein. Dann holt Euch in Raum A die Cardboard Box /B.



Legt die PSG-1 SNIPER RIFLE an und benutzt das Beruhigungsmittel DIAZEPAM. Zielt auf Sniper-Wolf (1. Etage) und trifft sie. Wenn Ihr sie nicht seht, dann zielt knapp neben einen der Pfosten und wartet, bis sie sich zeigt. Habt Ihr sie besiegt, solltet Ihr unbedingt speichern! Wenn Ihr während des Kampfes wieder das Zittern anfängt, nehmt weitere Beruhigungsmittel.

Torture Event

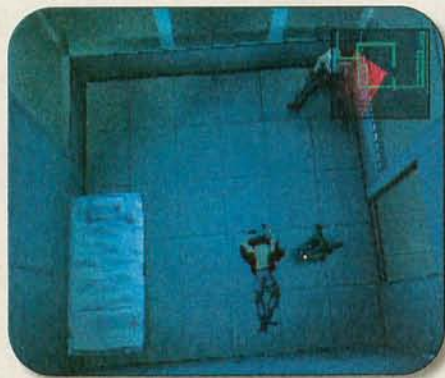
Rennt bis ganz nach Norden des langen Raumes und dann zur Tür auf Eurer Rechten. Es folgt eine Storysequenz. Jetzt befindet Ihr Euch





auf einem Folterinstrument, mit dem Euch Ocelot foltert. Um nicht zu sterben, müßt Ihr sehr schnell und oft den Kreis-Button drücken (Feuerzeug-Trick). Alternativ könnt Ihr aufgeben. Hier gibt es keine Continues, und es entscheidet sich das Ende des Spiels und Eure Belohnung, mit der Ihr nach dem 1. Durchspielen erneut loslegen könnt. Achtung: Gebt Ihr auf, wird Meryl unwiederbringlich getötet !!

Zurück in der Zelle könnt Ihr Otacon kontaktieren, der Euch KETCHUP und Wolf's HANDKERCHIEF gibt.



Nach einigen "Folter-Sessions" verläßt der Soldat, der Eure Zelle bewacht, seinen Posten. Nutzt die Chance und krabbelt unter das Bett. Wenn er wiederkommt, öffnet er in heller Aufregung die Tür. Kriecht unter dem Bett hervor und beseitigt ihn.

Oder legt Euch, wenn der Wächter nicht hinsieht, mit der Ketchup-Flasche auf den Boden und benutzt diese. Bewegt Euch anschließend nicht mehr, bis der Wächter bei Euch im Raum steht. Jetzt macht ihn schnell unschädlich, bevor er Alarm auslösen kann.

Anschließend rennt Ihr in die Folterkammer und schnappt Euch Eure Waffen und Items in der roten Kiste. Dann werft eine Chaff Grenade und verläßt den Raum durch die Tür im Westen.

Ab hier wird aufgrund der großen Anzahl von offensichtlich platzierter Munition darauf verzichtet, diese explizit vor jeder Location aufzulisten. Mittlerweile dürft Ihr auch routinierter sein, da Ihr ja immerhin schon 60% des Spiels hinter Euch habt. Versteckte Items/Waffen/Rationen und Munition erwähnen wir selbstverständlich deutlich im Text und in den Maps.

Zurück zu Sniper's Ground

Benutzt den Fahrstuhl, fahrt nach B2 und betretet den Raum, in dem Ihr gegen Ocelot gekämpft habt und geht nach Süden. Dann sprengt Ihr Euch den Weg im Osten frei (C4) und betretet den Raum ganz im Norden, um die CAMERA zu finden. Werft vorher eine Chaff Grenade! Anschließend fahrt Ihr mit dem Fahrstuhl ins Erdgeschoß (1), lauft über den Tank Yard und durch die Nuclear Weapon Storage Facility. Dann fahrt Ihr mit dem Fahrstuhl zu Otacon's Labs und holt Euch in Raum D (siehe Karte!) den Body Armor. Danach lauft Ihr zurück zum Aufzug, benutzt ihn, geht durch den Raum, in dem Ihr Psycho Mantis besiegt habt, und durchquert die Höhlen. Wenn Ihr Wolf's HANDKERCHIEF anlegt, greifen Euch die Wölfe nicht an! Jetzt lauft Ihr genau zu der Tür, an der Euch Sniper Wolf aufgehalten hat und passiert die Tür.

Tower 1

Folgt dem Weg um die Ecke bis zur Lv6-Tür und sammelt das ROPE und die STUN GRENADES ein. Snake wird unvermeidbar von einer Überwachungskamera entdeckt. Rennt schnell die Treppen nach oben und werft immer wieder STUN GRENADES, um die Wachen kampfunfähig zu machen. Oben angekommen, sammelt Ihr die Items und klettert die Leiter nach oben. Geht durch die Tür bis zur Satellitenantenne. Nach einer coolen Zwischensequenz lauft Ihr schnell in den Nordwesten und legt das ROPE an. Nachdem Ihr Euch von Tower 1 abgeseilt habt, sprengt Ihr die Tür mit C4 frei, um Munition einzusammeln. Dann legt Ihr die PSG-1 an und erledigt die drei Scharfschützen. Nach ein paar Schritten folgt eine Cutscene. Lauft um die Ecke durch die Tür!

Tower 2

Sammelt den STINGER (Raketenwerfer) und die passende Munition ein. Nach der Tür geht Ihr nach rechts und folgt der Treppe soweit möglich nach unten. Da die letzten Stufen zerstört sind, müßt Ihr einen anderen Weg nach unten suchen. Geht zurück zu der Eingangstür von Tower 2 und lauft dann Richtung Süden. Sobald Ihr beim Fahrstuhl angekommen seid, folgt eine Sequenz. Geht anschließend durch die Tür südlich des Fahrstuhl, und rennt den Turm nach oben. Zündet CHAFF GRENADES, um die Selbstschußanlagen auszutricksen. Oben angelangt, sammelt Ihr die STINGER MISSILES und die andere Munition ein, und benutzt die Leiter, um Liquid's Hind D zu erreichen.

Endgegner 6: HIND D

Mit der richtigen Taktik ist auch er einfach zu schlagen. Nutzt den Metallkasten vor der Eingangstür als Deckung und schießt, immer wenn die Maschinengewehre des Hubschraubers zur Ruhe kommen, eine STINGER MISSILE ab. Das automatische Zielerfassungssystem erledigt dabei den Rest. Einige Male wird Liquid wütend selbst eine Rakete ab-



schießen. Drückt Euch an die Wand (dort, wo sich die Eingangstür befindet) um diesem Feuer-Inferno zu entgehen! Nach einem explosivem Sieg über den Hubschrauber kehrt Ihr zum Fahrstuhl zurück. (Einfach den Turm nach unten laufen. Benutze entweder Chaff Grenades oder STINGER MISSILES, um die Selbstschußanlagen auszuschalten.)

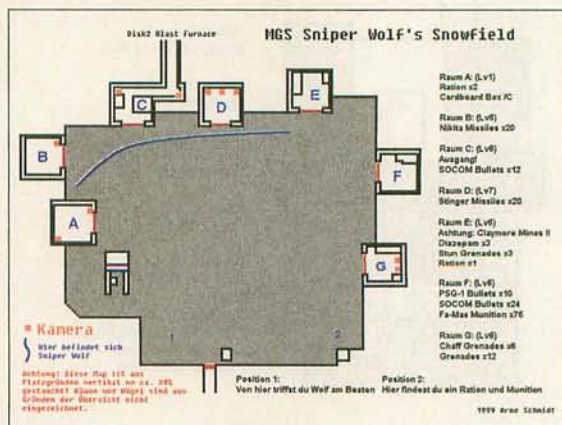
Zurück im Fahrstuhl



Sobald Ihr im Fahrstuhl seid, solltet Ihr Euch in die Mitte stellen und um Euch herum einige CLAYMORE MINES plazieren (funktioniert nicht in allen Versionen des Spiels). Dann legt Ihr die THERMAL GOGGLE an und wartet auf Otacon's Funkspruch, der Euch verrät, daß Ihr nicht allein im Fahrstuhl seid. Falls die CLAYMORES nicht alle Gegner beseitigen oder der Trick nicht funktioniert, solltet Ihr noch etwas mit der FA-MAS nachhelfen.

Ist der Fahrstuhl angekommen, sucht Ihr alles nach Gegenständen ab und folgt anschließend dem Weg durch die Türen. Ihr müßt gut aufpassen, um nicht von den Selbstschußanlagen getroffen zu werden.

Sniper Wolfs Snowfield



Und 2 haben die Arschkarte gezogen!

Du wählst eine Armee aus, dann hört für zwei der Spaß auf.

OPTIMALE STEUERUNG

Die Steuerung des Echtzeitstrategie-Spiels wurde speziell für das PlayStation-GamePad entwickelt: user-freundlich und absolut mehr Spiel-Action!

KOMPLETT IN DEUTSCH



SPECIAL FEATURES

- 3 verschiedene Armeen zur Auswahl
- Splitscreen-Modus für 2 Spieler
- 45 non-lineare Einzelspieler-Missionen
- InGame-Konstruktion von Einheiten
- Komplett gerederte Briefings vor jeder Mission

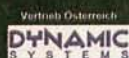
1,5



84 %



85 %



In Exklusiv Vertrieb von

Hier wird das letzte Duell zwischen Sniper Wolf und Solid Snake stattfinden. Ihr werdet beim Versuch, weiter vorzudringen, angeschossen, und Otacon kontaktiert Euch per Codec.

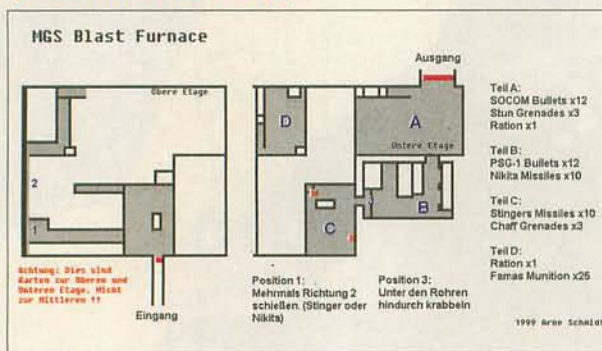
Endgegner 7: SNIPER WOLF



Nun wird wieder die PSG-1 ausgepackt und mit der gleichen Methode wie beim ersten Kampf gegen Sniper Wolf vorgegangen. (Benutzt DIAZEPAM um Snake's Herzschlag zu verlangsamen!) Solltet Ihr keine PSG1 Munition mehr haben oder Euch geht diese im Gefecht aus, so findet Ihr an Position 2 (siehe Karte) Nachschub. Am besten trifft Ihr Wolf, wenn Ihr von Position 1 aus schießt (siehe Karte). Wolf versteckt sich meist hinter Bäumen in der linken oberen Hälfte des Snowfields. Wenn Ihr Probleme habt, sie zu sichten, werft einen Blick auf die Karte! Es folgt eine weitere Zwischensequenz. Nachdem Ihr Wolf erledigt habt, geht Ihr in alle Räume, die ans Snowfield angrenzen. Achtung: Meist befinden sich Selbstschußanlagen in den Räumen! Raum E ist sogar mit Claymore Mines gespickt! Anschließend speichert Ihr und verläßt das Snowfield über die Treppe in Raum C.

DISK 2 EINLEGEN

Blast Furnace (Molten Metal Room)



Hier entledigt Ihr Euch der Wache und geht dann nach links an Position 1. Nun feuert Ihr mit der NIKITA oder dem STINGER solange auf den Kranarm (Position 2, siehe Karte!), bis dieser zerstört in den flüssigen Stahl fällt (muß aber nicht sein, da Ihr Euch auch darunter wegdrücken könnt und so den Krach der Schüsse vermeidet). Anschließend beseitigt Ihr die Wache, die auf Eurer Ziel-"Plattform" patrouilliert, mit der PSG-1. Dann drückt Ihr Euch nah an die Wand und geht an ihr entlang. Seid Ihr unvor-

sichtig, fällt Ihr in den heißen Stahl, was den sofortigen Tod zur Folge hat. Danach sucht Ihr im mittleren Stock nach Munition und RATIONS. Auf der anderen Seite angelangt, begeben Ihr Euch unauffällig auf die unterste Ebene und geht durch die kleine Tür im Süden in Raum B (siehe Karte). Hier gibt es beschädigte Leitungen, die gefährliche heiße Gase ausstoßen. Also geht vorsichtig daran vorbei. Ihr könnt ganz links in diesem Raum an Position 3 durch eine Spalte robben. Ihr gelangt nach Plattform C, wo Ihr sofort eine Chaff Grenade werft, um den beiden Selbstschußanlagen zu entgehen und unbeschadet Chaff Grenades und Stinger Missiles einzusammeln. Anschließend verläßt Ihr den Blast Furnace Raum durch das große Ausgangstor (siehe Karte).

Elevator Shaft



Erst sucht Ihr um den Aufzug herum alles nach Munition ab, dann betretet Ihr die Plattform und legt einige CLAYMORE MINES, deren Laserschranken in die Ecken des Lastenaufzugs zeigen müssen. Betätigt den Schalter auf den Kontrollkonsolen.

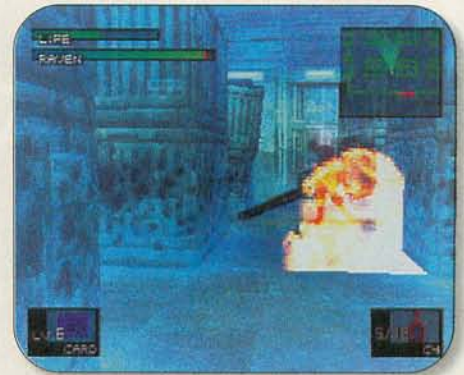
Es folgt eine Cutscene, in der gezeigt wird, wie sich einigen Wachen auf Euch stürzen, um Euch anzugreifen. Dumm gelaufen, denn Ihr habt mit CLAYMORES vorgesorgt! Sollten einige Wachen trotzdem überleben, müßt Ihr die FA-MAS benutzen. Im nächsten Raum ist eine Selbstschußanlage, und es liegen einige CLAYMORES auf dem Boden. Werft eine CHAFF GRENADE und sammelt die CLAYMORE MINES ein, indem Ihr über sie krabbelt. Dann benutzt Ihr den zweiten Lastenaufzug.

Freezer Room

In diesem Abschnitt könnt Ihr Munition und ein RATION finden. Nachdem Ihr diese eingesammelt habt, betretet Ihr den eisigen Raum, in dem Ihr gegen Vulcano Raven kämpft.

Endgegner 8: VULCANO RAVEN

Bei ihm helfen nur große Kaliber, SOCOM und Konsorten braucht

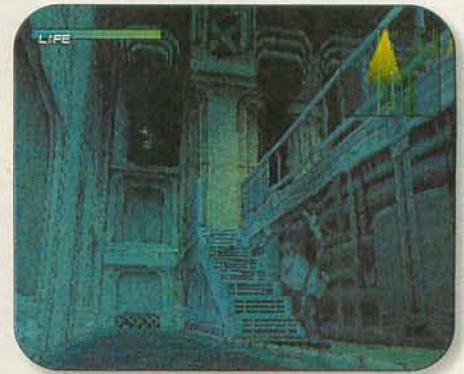


Ihr gar nicht erst auszupacken! Entfernt Euch soweit wie möglich von Raven und vermint den gesamten Raum. Achtung: Legt die THERMAL GOGGLE an, denn sonst erfüllt sich ein altes Sprichwort (wer anderen eine Grube gräbt, fällt selbst hinein). Sobald Ihr den Raum in ein Minenfeld verwandelt habt, versucht Ihr Raven von hinten zu sichten (am besten mit großen Entfernung zwischen ihm und Euch!). Jetzt schießt Ihr ihm so viele STINGER ROCKETS wie möglich in den Rücken. Achtet allerdings darauf, wieder schnell genug zu flüchten! Sowohl NIKITA (Raven zerschießt die Raketen fast immer), als auch GRENADES (zu gefährlich, da nur aus kurzer Distanz zu verwenden und trotzdem geringe Trefferquote) haben sich als unbrauchbar erwiesen. Sollte Euch der Zündstoff ausgehen, packt Ihr soviel C4 wie möglich an eine Stelle des Raumes und lockt Vulcano Raven genau dort hin. Boom!

Passageway

Nach der Storysequenz lauft Ihr mit der neu erhaltenen Lv 7 Keycard Richtung Metal Gear REX. In diesem Raum befinden sich sehr viele Selbstschußanlagen und einige Falltüren! Legt die Thermal Goggle an und werft eine CHAFF GRENADE, um unbeschadet zu passieren.

Metal Gear REX Base



Das Ende naht! Auf dem ganzen Weg nach oben gibt es überall Munition und Rations zu finden. Haltet die Augen offen!

Folgt dem Weg bis zur Gabelung und dann nach rechts, wo Ihr eine Leiter nach oben klettert. Danach steigt Ihr eine zweite Leiter nach oben und anschließend über den Kopf von (Metal Gear) REX nach Westen. Sobald Ihr die Wache seht, legt Ihr die PSG-1 an und beseitigt sie. Lauft weiter nach Süden, bis eine Zwischensequenz folgt, die ein Gespräch zwischen Liquid

und Ocelot zeigt. Nachdem Ihr den PAL-KEY verloren habt, rennt Ihr bis ganz nach unten und springt in das verseuchte Wasser. Lauft darin umher, um den PAL-KEY zu finden. Eventuell müßt Ihr eine Ratte töten, die ihn gefressen hat. (Seltsame Ratte...) Achtung: Im Wasser befindet sich auch eine tödliche Zeitbombe, die schnell weggeworfen werden muß!!

Deaktivieren von Metal Gear REX



Um REX zu deaktivieren, müßt Ihr in dem Raum, in dem das Gespräch zwischen Liquid und Ocelot stattfand, in jeden der drei Laptops den PAL KEY schieben. Einmal in Raumtemperatur, einmal gefroren und einmal erwärmt. Achtet auf die Kameras im Kontrollraum! Benutzt entweder CHAFF GRENADES oder den STINGER.

Nach dem Deaktivieren von Metal Gear REX folgt das Finale des Spiels! Sammelt so viele RATIONS, STINGER MISSILES, CHAFF GRENADES und STUN GRENADES wie möglich!

Raumtemperatur (Orange): Benutzt den PAL KEY ganz normal, ohne seine Temperatur zu ändern.

Gefroren (Blau): Geht in den Freezer Room (dort, wo Ihr Raven besiegt habt), legt den PAL KEY an und wartet kurz. Sobald er sich blau verfärbt hat (schaut im Menü nach), könnt Ihr zurück in Metal Gear REX Kontrollraum gehen. Benutzt den PAL KEY jetzt am blauen Laptop.

Erwärmt (Rot): Geht zurück zu Blast Furnace (dem Raum mit dem flüssigen Stahl). Ihr erreicht ihn, indem Ihr die Lastenaufzüge hinter dem jetzt bewachten Freezer Room benutzt. (Achtung: Selbstschußanlagen und CLAYMORE MINES!!) Dort angekommen, legt Ihr wieder den PAL KEY an und wartet. Jetzt könntet Ihr auch den Lv 7 Raum des Snowfields (dort, wo Ihr Wolf besiegt habt) betreten. Dort findet Ihr 20 STINGER MISSILES. Zurück im Kontrollzentrum von Metal Gear REX's Base benutzt Ihr den roten PAL-KEY. Dann legt Ihr die GASMASKE an und kontaktiert Otacon, der Euch die Tür öffnet. Es folgt eine sehr story-intensive Cutscene.

Endgegner 9: METAL GEAR REX

An ihm scheiden sich die Geister. Im Prinzip muß man den großen runden Sensor zu seiner Linken treffen (auch Radome genannt). Es gibt zwei verschiedene Taktiken: 1. Entfernt Euch weit von REX, blendet ihn mit CHAFF GRENADES, weicht den Raketen so gut es geht aus, und beschießt das Radome mit STINGER MISSILES. 2. Versucht immer ganz dicht hinter ihm zu bleiben, werft CHAFF GRENADES und beschießt ihn mit einer STINGER MISSILE, sobald er sich umdreht. Versteckt Euch dann wieder hinter ihm. Welche Taktik besser ist, muß jeder für sich selbst herausfinden. Fakt ist nur, daß letztere zwar vor den gefährlichen Raketen schützt, allerdings ist es schwer, Snake zwischen REX's Beinen zu lenken, da die Sicht



Tips-Hotline: 01 90/87 32 68 14
von 11.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min

NEXT LEVEL

MELLINGERSTR. 57 CH - 5400 BADEN
Phone - 0041 56 222 13 23 Fax - 0041 56 222 13 24



AN LAGER UND SOFORT LIEFERBAR!!
DREAMCAST + STROMADAPTER

DM 619,-

JOYPAD	DM	69.90
VMS	DM	69.90
Arcade Stick	DM	159.90
Steuerrad	DM	169.90

BLUE STINGER
AERO DANCING
PSYCHIC FORCE 2012
MARVEL VS. CAPCOM
SUPER SPEED RACING
MONACO GRAND PRIX
WHITE ILLUMINATION
GETBASS
BUGGY HEAT
SEGA RALLY 2
POWER STONE
PEN PEN TRICELON
ETC.

JEDES GAME
DM 119,-



Dreamcast™

US / JAPAN

ALLE IMPORT GAMES MAX. DM 119,-

SILENT HILL	ACE COMBAT 3
SYPHON FILTER	TALES OF DESTINY
CHOCOBO RACING	ANOTHER MIND
KING OF FIGHTERS '98	TENCHU: SHINOBI HASIN
BLOODY ROAR 2	FINAL FANTASY COLLECTION
SAGA FRONTIER 2	BRAVE FENCER MUSASHI
FINAL FANTASY 8	R-TYPE DELTA
XENOGears	KAGERO DECEPTION 2
RIDGE RACER 4	ANIMANIACS
EHRGEIZ	RALLY CROSS 2
DEEP FREEZE	AKUJI - THE HEARTLESS
ERETZVAJU	PARASITE EVE

DO NOT UNDERESTIMATE THE POWER OF PLAYSTATION



ALLE NEUHEITEN
US / JAPAN / PAL
LIEFERBAR!!

CASTELVANIA
ROGUE SQUADRON
BATTLE TANK
SOUTH PARK
TOP GEAR OVERDRIVE
RUSH 2
TUROK 2 (uncut.)
NBA JAM 99
MARIO PARTY

NEOGEO POCKET.

KOF R2
SAMURAI SHODOWN
NEO DRAGON WILD
NEO MISTERY MODUS
POCKET TENNIS COLOR
PUZZLE BOBBLE MINI
etc.



Viele Erotiktitel
an Lager!!!

180 verschiedene Titel laufend
an Lager (deutsch & englisch)!!

Immer 2nd Hand Games an Lager!!!

WIR AKZEPTIEREN

!Lieferungen ins Ausland auch per Nachname oder Vorkasse!

WWW.NETWINGS.CH/NEXTLEVEL



durch Metal Gears riesigen Körper versperrt ist. Außerdem kann man hier von REX zertrampelt werden, was einem sofortigen Game Over entspricht. Achtung: Versucht nicht, hinter den Benzinfassern Schutz zu suchen!!

Habt Ihr REX oft genug getroffen, folgt eine Zwischensequenz, die kaum dramatischer sein könnte.

Der Kampf gegen REX geht weiter. Jetzt helfen Euch STUN GRENADES (CHAFFS sind nutzlos). Weiterhin müßt Ihr REX/Liquid mit dem STINGER treffen. Diesmal allerdings das Cockpit! Es folgt eine lange Story-Sequenz.

Endgegner 10: LIQUID SNAKE

Auf dem Kopf des zerstörten REX kämpft Ihr gegen Liquid. Ihr habt nur begrenzte Zeit. Versucht ihn so oft wie möglich zu treffen und weicht seiner Rennattacke aus. (Er nimmt den Kopf wie ein Stier nach vorn und rast auf Euch zu.) Achtung: Versucht nicht, ihn zu erwürgen, da er Euch sonst über seinen Rücken wirft. Am besten, Ihr schlagt jeweils dreimal in Folge zu und weicht dann kurz aus.

The Chase

Je nachdem, ob Ihr bei der Folter durchgehalten habt, ist jetzt Otacon



oder Meryl Euer Wegbegleiter. Lauft ein kurzes Stück zurück und sammelt die Ration. Auf Eurem weiteren Weg findet Ihr ein zweites Ration neben der Treppe. Legt die Rations an, damit diese automatisch benutzt werden. Da Ihr von einer Überwachungskamera entdeckt wurdet, kommen einige Soldaten, denen Ihr ausweichen müßt, bevor Ihr auf den Jeep springen könnt. Dann verteidigt Ihr Euch mit dem Maschinengewehr und schießt auf die Benzinfässer in der linken Bildschirmhälfte. Eliminiert alle weiteren Gegner. Am einfachsten ist es, jedesmal zuerst auf die Benzinfässer zu schießen.

Nun kommt der wirklich hartnäckige Liquid und attackiert Snake. Schießt solange auf ihn (Ihr könnt auch aus der Ego-Perspektive schießen), bis Meryl / Otacon Tageslicht entdeckt. Herzlichen Glückwunsch. Ihr habt es geschafft!

Ihr solltet Euch den Abspann (besonders falls Ihr Meryl gerettet habt) bis zum Ende an-



schauen. Ist wirklich sehr schön gemacht!

Nach dem Abspann könnt Ihr abspeichern, um so beim nächsten Durchspielen von Anfang an die Spezialgegenstände und Kostüme benutzen zu können.

Belohnungen:

Bandana verschafft Euch unbegrenzte Munition. Ihr erhaltet es, wenn Ihr Meryl rettet.

Stealth Camouflage macht Euch unsichtbar. Ihr erhaltet es, wenn Ihr bei der Folter aufgibt und mit Otacon statt Meryl flüchtet.

Camera läßt sich leicht finden. Schaut unter "Zurück zu Sniper's Ground" nach. Mit ihr könnt Ihr Fotos machen. Fotografiert Ihr spezielle Motive, könnt Ihr die Portraits der MGS Entwickler anschauen.



Technical Demonstration läßt sich anwählen, nachdem Ihr im VR-Training alle Level geschafft habt.

Spielt Ihr das Spiel mehrfach durch (immer am Ende speichern und dann auf diesem Speicher neu anfangen), könnt Ihr beispielsweise à la James Bond 007 in feinem englischen Zwirn spielen. (Was Snake aber ganz und gar nicht steht!)

Nach Spielende erscheint ein Wertungsbildschirm, auf dem Ihr



TIPS SPECIAL

erfahrt, wie oft Ihr gespeichert habt, wie oft Ihr entdeckt wurdet und wie viele Wachen Ihr getötet habt. Außerdem erhaltet Ihr einen Code-Namen, der sich nach folgendem Schlüssel zusammensetzt.

Rang	Easy	Normal	Hard	Extreme
1	Hound	Doberman	Fox	Boss
Weniger als vier mal entdeckt werden. Weniger als 25 Feinde töten. Eine oder weniger als eine Ration benutzen. Keine Continues benutzen. Höchstens drei Stunden Spielzeit.				
2	Taube	Falke	Bussard	Adler
Weniger als drei Stunden Spielzeit.				
3	Piraniah	Shark	Jaws	Orca
250 Gegner oder mehr getötet.				
4	Schwein	Elefant	Mammoth	Walfrisch
Mehr als 130 Rationen benutzt.				
5	Katze	Reh	Zebra	Nilpferd
Mehr als 80 mal gespeichert.				
6	Koala-Bär	Capibara	Faultier	Großer Panda
Mehr als 18 Stunden Spielzeit.				
7	Huhn	Maus	Hase	Strauß
Je nach Kombination der Kriterien in Rang 4,5,6.				
8	Puma	Leopard	Panther	Jaguar
9	Komo-Waran	Drache	Eidechse	Alligator
10	Mungo	Hyäne	Schakal	Tasmanischer Teufel
11	Spinne	Tarantel	Tausendfüßler	Skorpion
12	Flieg.Eichhorn	Fledermaus	Fliegender Fuchs	Nachteule

Nach folgender Formel könnt Ihr errechnen, welchen Code-Namen Ihr erhaltet.
 X = ist die Anzahl, wie oft Ihr gefunden wurdet
 Y = Wie oft Ihr getötet habt minus 25. Das Ergebnis mal 10. (wenn die Anzahl der Tötungen minus 25, 0 oder weniger ergibt, setzt als Y-Wert 100 ein.)

	0 Y 4	8 Y 16	8 Y 16	16 Y 20	20 Y
0 X 30	Rang 8	Rang 8	Rang 10	Rang 11	Rang 12
30 X 55	Rang 9	Rang 10	Rang 10	Rang 10	Rang 12
55 X	Rang 9	Rang 9	Rang 10	Rang 12	Rang 12



GAMERS POINT

Videospiele & Multimedia, ... wo sonst

ab 200,- DM
x 1Meg. Memory Card
kostenlos (N64/PSX)
Lösungsbücher
ab 9,95 DM

Zubehör ohne Ende
KOSTENLOSE ZEITSCHRIFT
MASTER SERVICE
Bestellungen bis 16:00 Uhr
werden am selben Tag versandt
und soeben am nächsten Tag
bei Euch sein!!!

Super Service. Gelle Preise und jetzt auch noch VERSANDKOSTENFREI!



Neuheiten

Dreamcast	Mario Party	89,95	Dark Stalkers 3	104,95
Konsole	699,95	NBA Pro 99	Driver	99,95
Joystick Arcade	159,95	NHL Pro 99	Gex 3-Deep C.Geck	99,95
Lenkrad original	154,95	ODT	Global Domination	89,95
VMS - Godzilla	79,95	Penny Racers	G-Police Platinum	44,95
Blue Stinger	159,95	Racing Simulat. 2	GTA - London	44,95
Evolution	154,95	Rayman 2	Hard Edge	99,95
Godzilla Generat.	159,95	Twisted E. Snowb.	Kensel Sacred Fist	89,95
Incoming	159,95	World L. Soccer 99	Kingsley	89,95
Pen Pen Triathlon	159,95		KKND 2 Krossfire	94,95
Powerstone	139,95		Monkey Hero	89,95
Sega Rally 2	139,95		Moto Racer	44,95
Sengoku Turbo	169,95		NBA Pro 99	89,95
Seventh Cross	159,95		Need for Speed 4	89,95
Sonic Adventure	154,95		NHL Face Off 99	84,95
Tetra 4 D	149,95		NHL Pro 99	89,95
Virtua Fighter 3tb	149,95		Populous-Beginn.	89,95
			Pro 18 W. T. Golf	89,95

PlayStation	Equalizer	89,95	Racing Simulat. 2	89,95
XPloder PRO	114,95	Rally Cross 2	84,95	
Gun G-Con 45	79,95	Retro Force	89,95	
Gun Predator 2	79,95	Rollcage	89,95	
Gun Real Arcade	99,95	Running Wild	84,95	
Gun SCORPION	69,95	Silent Hill	89,95	
Joypad DS CyberS.	49,95	Sports Car GT	89,95	
Joypad DS Games.	39,95	S.F. Collection 2	79,95	
Joypad DS TM Sh.	64,95	Street Skater	89,95	
Joypad Digital Plus	19,95	Sulkoden 2	89,95	
Joypad Glove	104,95	Swing	79,95	
Lenk. GAMESTER	134,95	Tai Fu	94,95	
Lenk. JORDAN V2	134,95	Tomb Raider 2	44,95	
Lenk. TopDrive P.	149,95	Total Driving	49,95	
PSX Disk Station	24,95	UEFA Ch. Le. 98/99	99,95	
PSX Space Station	44,95	Warzone 2100	89,95	
Asterix	99,95	Wing Over 2	89,95	
Blood Lines	84,95	X Games P. Board.	89,95	
Bloody Roar 2	89,95	X-Men	89,95	
Bust-a-Move 4	69,95			
Carmageddon	84,95			
Castlevania 64	89,95			
Chameleon Twist 2	114,95			
C.H. Superbike	89,95			
Civilization 2	94,95			
Cool Boarders 2	44,95			
Crash Bandicoot 2	44,95			

VERSANDKOSTENFREI!

Top Ten - Extreme

PSX	1. Metal Gear Solid	99,95	1. Star Wars - Rogue Squadron	114,95
	2. WCW vs. NWO - Thunder	89,95	2. Turok 2	109,95
	3. Premier Manager 99	89,95	3. Zelda	114,95
	4. Akuji - The Heartless	89,95	4. WCW vs. NWO: Revenge	134,95
	5. TOCA 2	89,95	5. 1080° Snowboarding	89,95
	6. Box Champions	89,95	6. F1 World Grand Prix 64	89,95
	7. Tiger Woods 99	89,95	7. Super Mario Kart 64	89,95
	8. Actua Pool	89,95	8. Banjo-Kazooie	89,95
	9. NBA Live 99	89,95	9. Virtual Pool 64	114,95
	10. Tekken 3	89,95	10. Mission: Impossible	104,95

Angebote Spieleberater zu den meisten Games, ab 9,85 DM

PlayStation	Grand Theft Auto	44,95	Diablo	49,95	
Projekt X2	39,95	Wipeout 2097	44,95	Frankreich 98 - WM	49,95
Allen Trilogy	44,85	Casper	44,95		
Worms	44,85	V-Rally	44,95	Nintendo 64	
Contra 3D	44,95	Lemmings	44,95	Cruftn World	49,95
Int. Track & Field	44,95	Gex 2 - E. t. Gecko	44,95	FIFA 98-WM-Qualif.	49,95
TOCA Tour. Car Ch.	44,95	Tomb Raider 1	44,95	FIFA 98-Die WM	49,95
Hercules	44,95	Formel 1 '95	44,95	Hexen 64	49,95
Jurassic Park - LW	44,95	Wipeout	44,95	S. Francisco Rush	49,95
Rayman	44,95	Crash Bandicoot 1	49,85	Bust-a-Move 2	54,95
Warhammer 1	44,95	Porsche Challenge	49,85	Wetrix	54,95
Armored Core	44,95	Destruction Derby 1	49,85	Mission: Impossible 64	59,95
X-Men: Children At.	44,95	Warhammer 2 - DO	49,95	Bio Freaks	69,95
Ridge Racer Rev.	44,95	Future Cop: LAPD	49,95	NBA Courtside	69,95
Forsaken	44,95	Soul Blade	49,95	Waialae Co. Club	69,95
		Oddworld-Oddysee	49,95		

Preisliste für alle Systeme gegen 3,- DM Rückporto. * = Preis stand bei Drucklegung noch nicht fest - Frag nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem (pal/ntsc) - Unfreie Warensendungen angenommen - Druckfehler und Irrtümer vorbehalten - Mit erscheinen dieser Anzeige verlieren die bisherigen Preise ihre Gültigkeit. Alle Preisangaben in DM.

Ladenpreise variieren

Karlsruhe (ca. 300m²) ZENTRALE Kriegsstr. 27 - 29 76133 Karlsruhe	Oberhausen (ca. 200m²) Havensteinstr. 46 - 48 46045 Oberhausen 0208 - 20518 - 33/44	MARS? JUPITER? ... DEMNÄCHST AUCH IN IHRER NÄHE!
-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------

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

BESTELL - HOTLINE

Telefon Versand: 0721-93357 10/11
 Verschiedene Partnerschafts - bzw.
 Händlermodelle - Rufen Sie an !!!

Telefax: 0721-93357 28

Tips-Hotline: 01 90/87 32 68 14
 von 11.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min

WIR SIND DIE GUTEN



24,95

**Metal Gear Solid
Lösungsbuch**
Für PlayStation-Spiel



Diablo
PlayStation-Spiel



KKND
PlayStation-Spiel



Metal Gear Solid
PlayStation-Spiel



Asterix
PlayStation-Spiel

ProMarkt

GUTE AUSWAHL. GUTE PREISE. GUTEN TAG.

BUST-A-MOVE
ARCADE 2 EDITION

NINTENDO 64

Designed For N64 Controller Pak™

SOLD BY **Akkaim**

39,-

SEO BY

Bust A Move 2
Nintendo 64-Spiel

F1 POLE POSITION

NINTENDO 64

49,-

VERBODEN

F1 Pole Position
Nintendo 64-Spiel

NINTENDO 64

MARIO PARTY

89,-

FAL VERSION

Mario Party
Nintendo 64-Spiel

NINTENDO 64

ZELDA 64

119,-

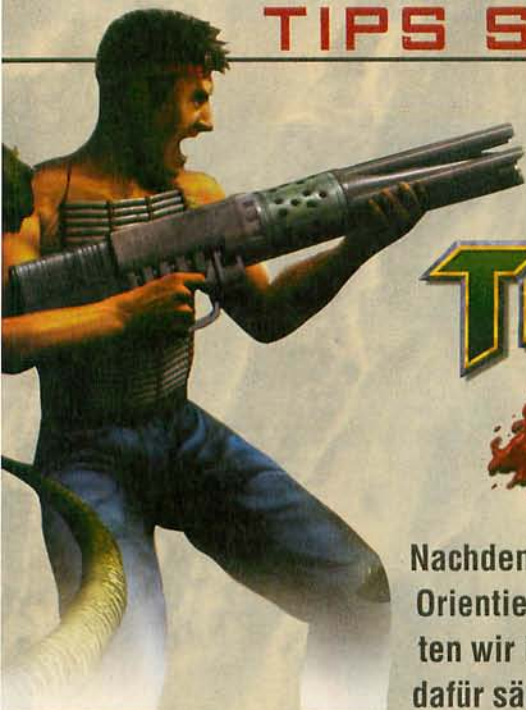
FAL VERSION

Zelda 64
Nintendo 64-Spiel

Diese Angebote erhalten Sie in folgenden ProMärkten: Annaberg-Buchholz, Aschersleben, 13 x in Berlin, Brandenburg, Bobbau/Wolfen, Chemnitz-Röhrsdorf, Cottbus, Dessau, Eberswalde, Frankfurt/Oder, Greifswald, Gundelfingen, Halberstadt, Halle, 2x in Heidelberg, Heilbronn, Hermsdorf, Karlsruhe, Landshut, 2x in Leipzig, 2x Ludwigshafen, Magdeburg, 2x in Mannheim, Merseburg, München-Gräfelfing, Neubrandenburg, Nordhausen, 2x in Nürnberg, Potsdam, Regensburg, Speyer, St. Leon-Rot, Stendal, Stuttgart, Viernheim, Weiden, Wernigerode, Wittenberg, Worms

ProMarkt

GUTE AUSWAHL. GUTE PREISE. GUTEN TAG.



TUROK

Level 2: River of Souls- Walkthrough

Nachdem anscheinend für viele von Euch das Hauptproblem mehr in der Orientierung innerhalb eines Levels als im Lösen der Rätsel lag, verzichten wir in dieser Ausgabe auf lange Textpassagen und präsentieren Euch dafür sämtliche Karten des zweiten Levels - River of Souls. In diesem Zusammenhang besonderen Dank an unseren Leser Julius Galcinski aus Berlin, der sich die Mühe gemacht hat, uns das umfangreiche Kartenmaterial zu senden.

Um Euch die Suche zu vereinfachen, findet Ihr untenstehend eine Beschreibung der in den Karten verwendeten Symbole und Kürzel anhand derer Ihr die Positionen der jeweiligen Items und Teleports ablesen könnt.

Die Missionsziele des 2. Levels:

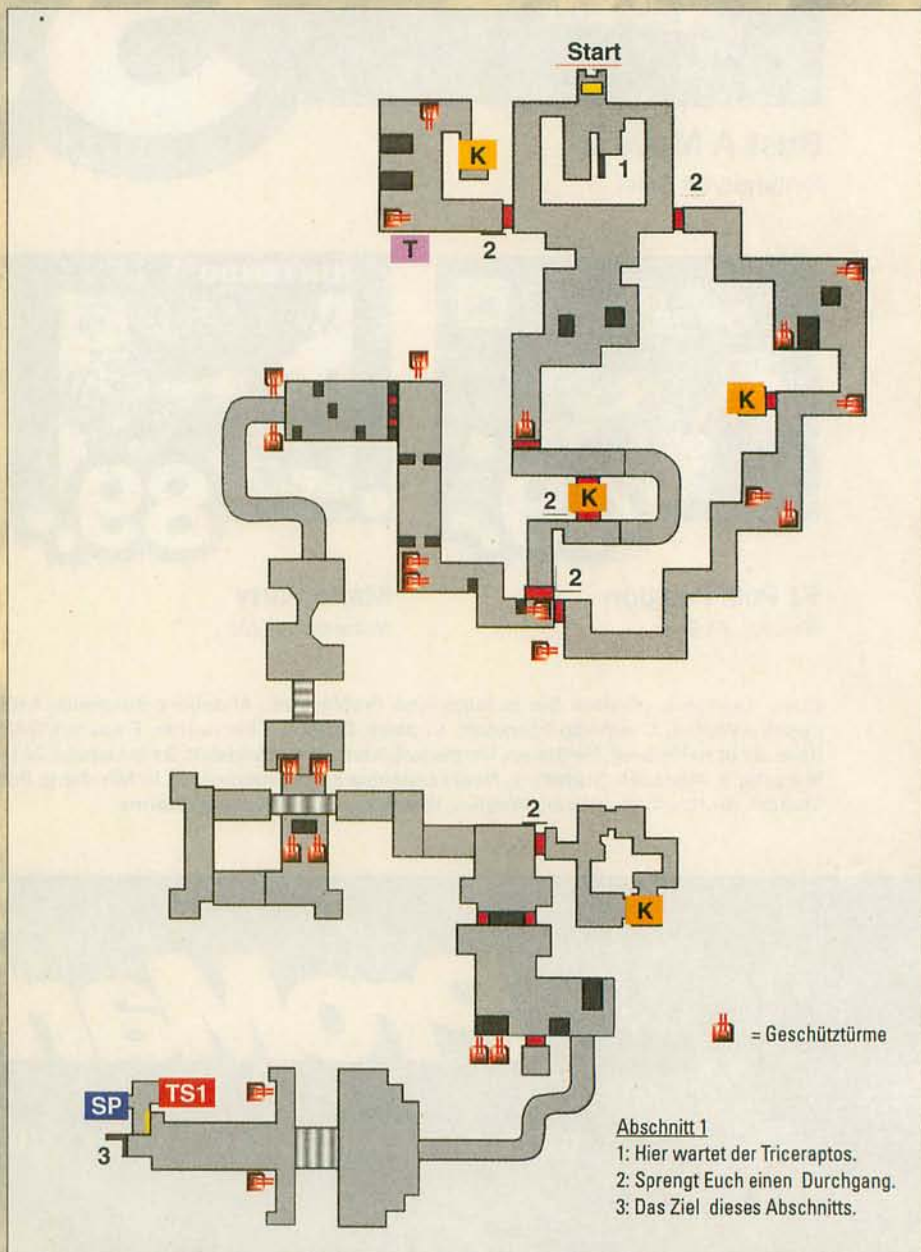
- Zerstört die beiden Tore der Seele
- Verbannt die drei Schwestern der Verzweiflung
- Findet und verteidigt den Energie Totem.

Zeichenerklärung / Legende

S	Schalter
T1	Tore der Seele
G	Graveyard
L	Levelschlüssel 1
K	Komplette Energie
M	Mega Energie
MD	Munitionsdepot
ED	Energiedepot
TS	Teleportstation
SP	Savepoint
TP	Talisman Portal
PH	Portal Hebel
SC	Sacred Feather
PS	Primagen Schlüssel
[Gelbes Quadrat]	Leitern
[Braunes Quadrat]	Sprungplattformen
[Rotes Quadrat]	Geheimgänge/verschlossene Türen

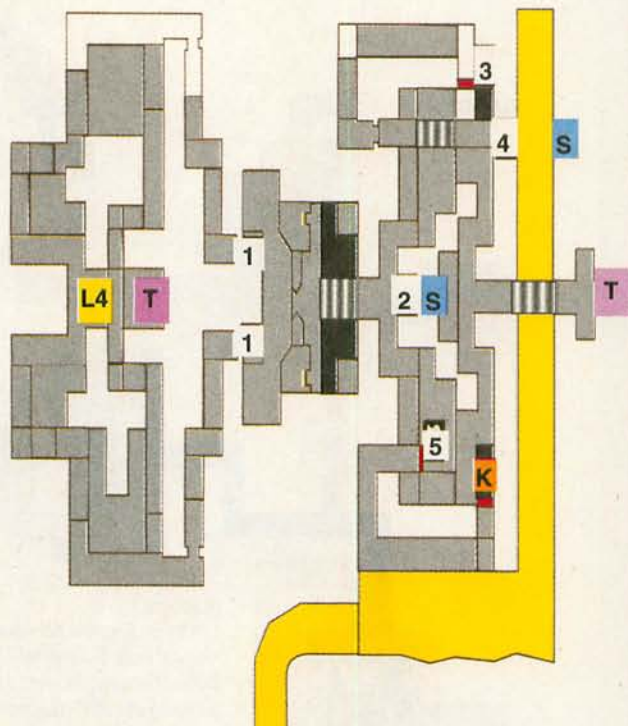
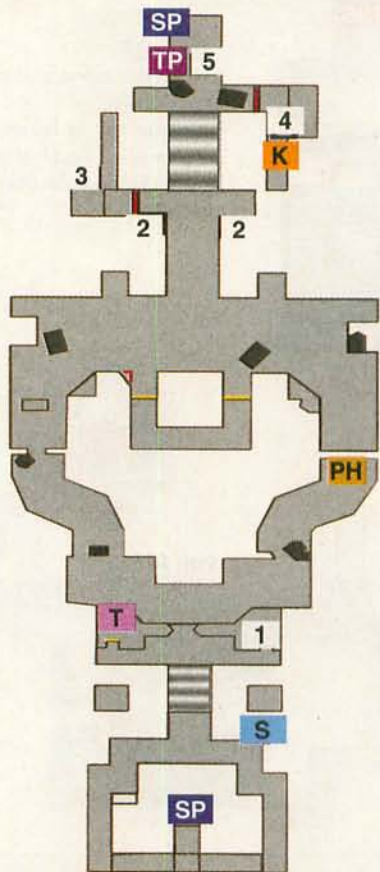
Die Waffen im Level

SG	Shot Gun
TB	Tek Bogen
WB	Warblade
MA	Magnum
TG	Tranquillizer Gun
GL	Granade Launcher
PR	Plasma Rifle



Abschnitt 2

- 1: Trefft den Schalter auf der anderen Seite.
- 2: Beschießt auch diese beiden Schalter.
- 3: Zerstört das Faß und geht die Leiter nach oben.
- 4: Zerschießt ein weiteres Faß.
- 5: Tötet die Endtrails.



Abschnitt 3

- 1: Nehmt den Levelschlüssel 4 an Euch.
- 2: Wenn das Faß gesprengt ist, legt den Schalter um.
- 3: Beschießt den Schalter um die Brücke zu aktivieren.
- 4: Sprengt das Faß für den Geheimgang

Tips-Hotline: 01 90/87 32 68 14
von 11.00 bis 24.00 Uhr, DM 3,63/Min

VideoGames tierisch gut!

WOLFSOFT GmbH
<http://www.wolfsoft.de>

HARDWARE
SOFTWARE
SERVICE
HARDWARE-TUNING
REPAIR-SHOP

Dreamcast

Grundgerät mit
3 Games 999,99DM

RGB-Kabel	69,99
S-Video Kabel	89,99
VMS Mothra (Special Edition)	79,99
Joypad	79,99

Power Stone	149,99
Sega Rally 2	149,99
Blue Stinger	149,99
Sonic Adventure	149,99

alle anderen Titel lieferbar

Sony Playstation

Dual Shock-Gerät+Chip
+ RGB-Kabel
nur: 333,33 DM

Nintendo 64

Turok 2 uncut pal	104,99
Adapter für Importspiele	
incl. Action Replay	74,99
RGB Umbau&Kabel	144,44

(maximale Bildqualität)

wir haben auch sehr viele Spiele für alle
Systeme lagernd. Einfach nachfragen

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

DVD Player Umbau

ab 199,99DM

für Import Filme (z.B. USA)

Neo Geo Pocket

Neo Geo Pocket	99,99
(Dreamcast VMS Kompatibel)	
King of Fighters	79,99

andere auch lieferbar

Scart-Umschalter

RGB-taugliche Umschalter für Video
Spiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

4-fach Umschalter	119,99
7-fach Umschalter	219,99

Tuning, Anschlußkabel

Bis zu 100% Verbesserung

PSX-RGB+Audio Besser! 39,99

N64 S-VHS+Audio TOP! 39,99

PSX S-Video Kabel 39,99

PSX Chip-Umbau* 69,99

Sega Saturn 50/60Hz.dt.us.jp 99,99

andere auf Anfrage!!!

Joypadverlängerungen für alle Systeme

* für Importspiele Druckfehler und Änderungen vorbehalten

(02622)83517

JAM!

Supereinfach anzuschließen
staunen Sie über hochauflösende Grafik
Lautsprecher oder Kopfhörer anschliessbar
Schalten Sie zwischen PC und Konsole einfach um
... es ist nur der Augenblick eines Klick...

Endlich können Sie
Sony® PlayStation™ oder
Nintendo™ oder
Sega® Dreamcast™
auf Ihrem
COMPUTERMONITOR spielen!

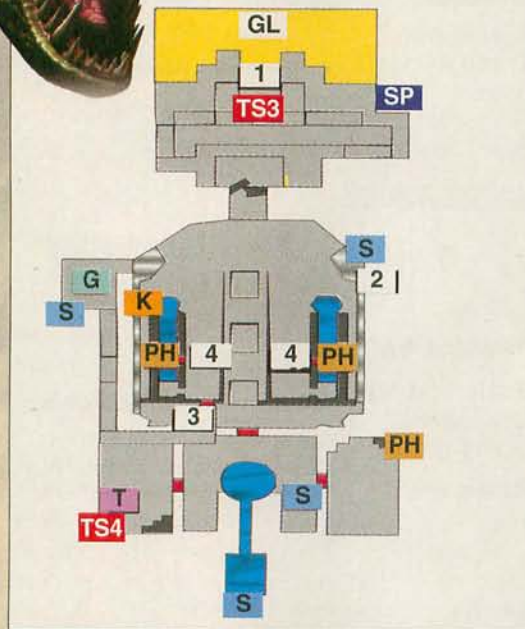
179,99 DM

AIMS
ACTIVATED
Tel. 030 - 399 918 - 0
Fax 030 - 399 031 57
<http://www.infopool.com>



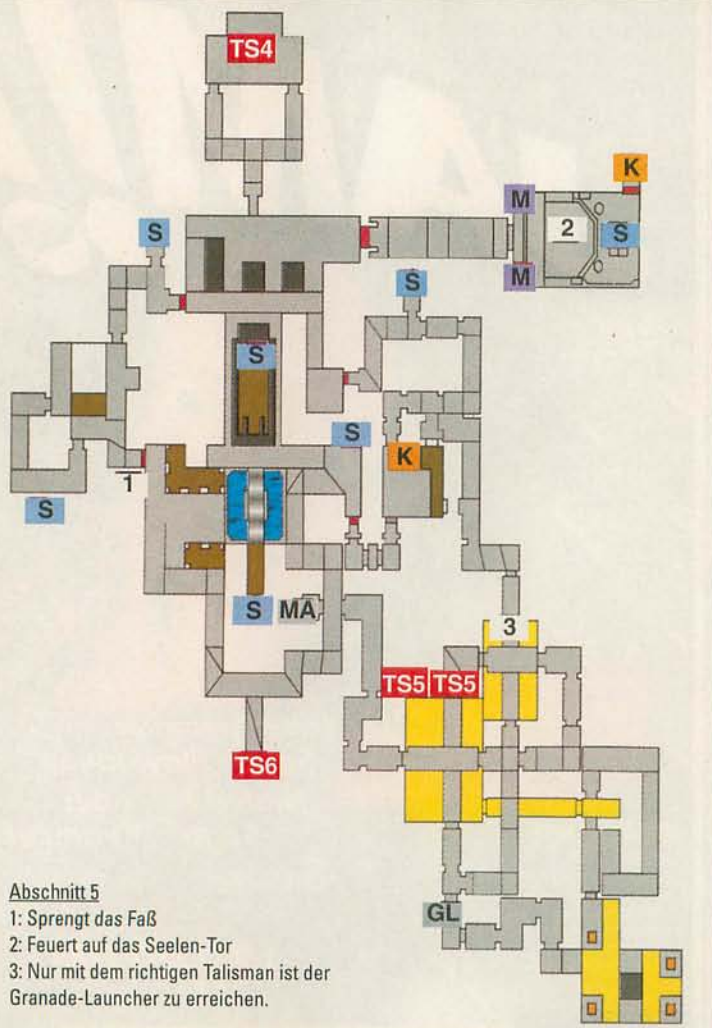
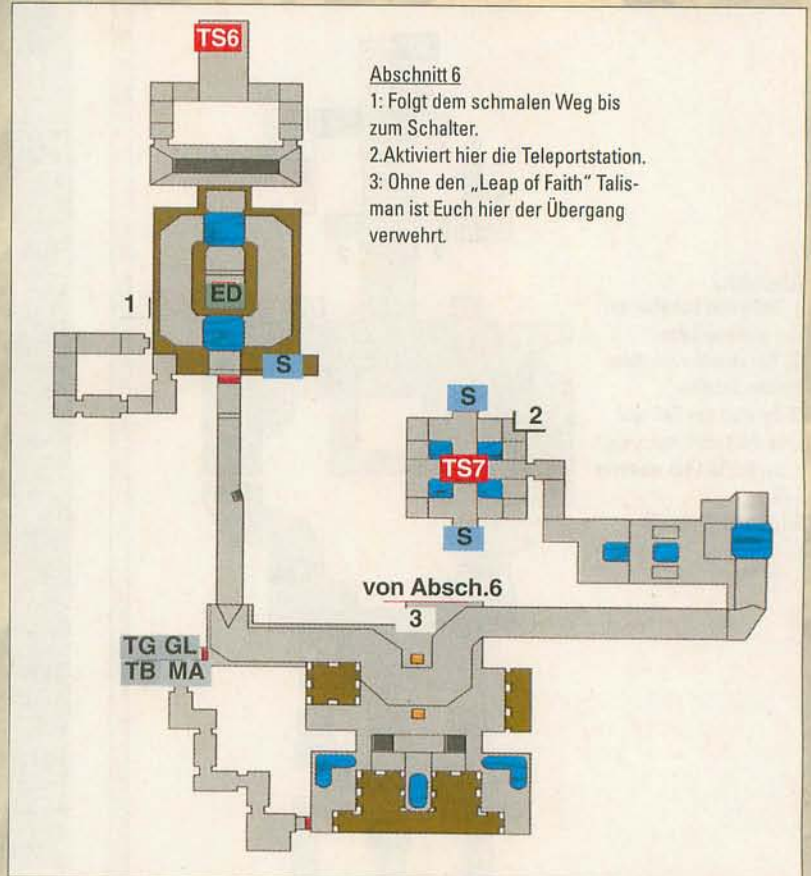
Abschnitt 4

- 1: Mit Breath of Live-Talisman betreten.
- 2: Treppe hoch und dann links.
- 3: Durch die Tür und Schalter betätigen
- 4: Der Schalter öffnet die Höhlen.



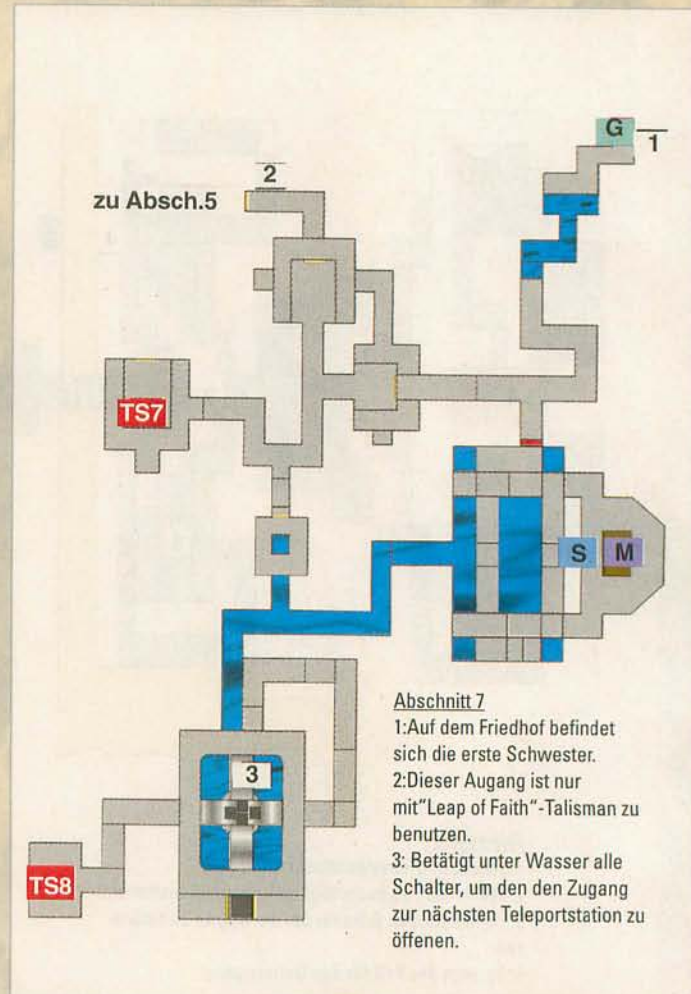
Abschnitt 6

- 1: Folgt dem schmalen Weg bis zum Schalter.
- 2: Aktiviert hier die Teleportstation.
- 3: Ohne den „Leap of Faith“-Talisman ist Euch hier der Übergang verwehrt.



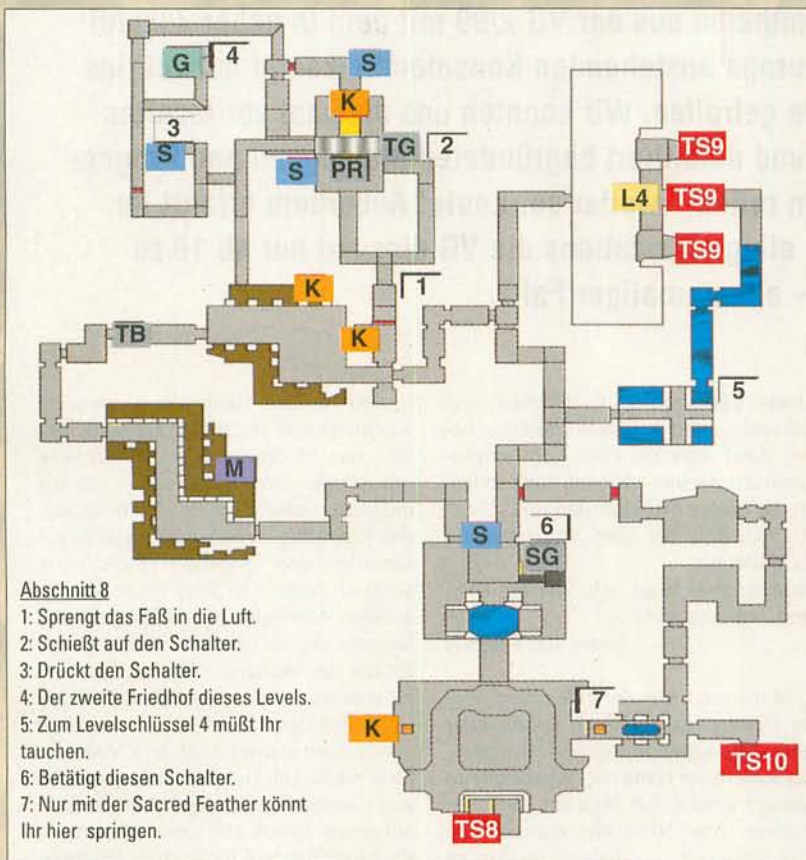
Abschnitt 5

- 1: Sprengt das Faß
- 2: Feuert auf das Seelen-Tor
- 3: Nur mit dem richtigen Talisman ist der Granade-Launcher zu erreichen.



Abschnitt 7

- 1: Auf dem Friedhof befindet sich die erste Schwester.
- 2: Dieser Ausgang ist nur mit „Leap of Faith“-Talisman zu benutzen.
- 3: Betätigt unter Wasser alle Schalter, um den den Zugang zur nächsten Teleportstation zu öffnen.



SZENE-CHAT

Next Generation PlayStation



Schwangerschaften bei Videospielefirmen dauern in der Regel weitaus länger als neun Monate. Auch der Befruchtungszeitpunkt läßt sich nur schwer zurückverfolgen. Feststeht jedenfalls, daß Mutter Sony (trächtig) und Vater Ken Kutaragi (Chefentwickler) ein neues Baby erwarten. Anfang März waren beide beim Frauenarzt und haben danach verkündet, daß die Niederkunft (in Japan) noch in diesem Jahr stattfinden soll, und zwar – so die Wehen rechtzeitig einsetzen und die Wirrungen des Marktes es zulassen – auf den Tag genau fünf Jahre nach dem Erscheinen der Playstation 1, am 3. Dezember 1999. Der Name steht zwar noch nicht hundertprozentig fest, dem Gebilde "Next Generation

PlayStation" werden jedoch gute Chancen eingeräumt. Desweiteren ist durchgesickert, daß sämtliche Spielsachen (Software) und Anziehsachen (Pads, Memory Cards etc.) des älteren Geschwisterchens weiterverwendet werden können, die PS 2 somit voll abwärtskompatibel ist! So essen wird das Kleine sowohl herkömmliche schwarze Babynahrungs-CDs als auch neuomodische DVD-ROMs (4,7 Giga) bekommen. Das Herz des neuen Mitglieds der Community, ein mit 300 MHz getakteter RISC-Chip, weist in einem von Sony durchgeführten und von der Mutter nicht näher spezifizierten Benchmark-Test dreimal so hohe GigaFlop-Werte (Milliarden Fließkommaoperationen pro Sekunde, eine wichtige Voraussetzung für schnelle 3D-Spiele) wie ein moderner Pentium 3-PC mit 500 MHz auf, kann fast viermal so viele GigaByte an Daten pro Sekunde zwischen CPU und Arbeitsspeicher (32 MB!) hin- und herschaufeln wie besagter High-End PC und ist in der Lage, 66 Millionen "nackte" Polygone pro Sekunde zu berechnen. Auch wenn sämtliche Texturen, Effekte

und Filter "zugeschaltet" werden, bleiben immer noch 20 Millionen übrig, was immer noch doppelt so viele Polys in der Sekunde sind wie bei einer Voodoo 3-Karte und ca. viermal so viele wie beim Dreamcast. Die ersten Demos sehen schlicht umwerfend aus und lassen ernsthafte Zweifel aufkommen, ob Sega eine rosige Zukunft beschert ist. Wenn dieses Gerät erscheint, wird es vor den Läden wohl Mord und Totschlag geben! Mal sehen, ob die "Wunder-Konsole" dann auch wirklich diese Topleistungen erbringt... ds





Unser Forumthema aus der VG 2/99 mit dem in naher Zukunft auch in Europa anstehenden Konsolendreikampf hat voll ins Schwarze getroffen. Wir konnten uns diesmal vor facettenreichen und detailliert begründeten Meinungen und Prognosen kaum retten – weiter so, Leute! Außerdem erfahrt Ihr, warum in einigen Locations die VG diesmal nur ab 18 zu haben war – ein einmaliger Fall!

Forum 2/99: Künftiger Konsolen-Dreikampf

Hallo Ihr fleißigen Redakteure! Ich spare mir jetzt mal eben das ganze Lob an Euch (wird ja eh irgendwann langweilig :-)) und komme lieber gleich zum Thema. Die Frage, ob gleich 3 Konsolen nebeneinander bestehen können, würde ich erstmal mit einem vorsichtigen "Ja" beantworten. Vorsichtig deshalb, weil sich sowas ja nie von vornherein bestimmen läßt. Die Vergangenheit hat uns immer wieder gezeigt, daß die Konsolen – auch die gescheiterten – eigentlich immer ein ansprechendes Potential hat-

hunzte Übersetzung, Grafikfehler und und und...., und es würde öfters geschehen, dann wäre ein Flop wohl vorprogrammiert. Meiner Meinung nach sollten wir das Ganze mal abwarten und schauen, was sich auf dem Softwaremarkt noch alles tut. Denn nur hier zeigt sich, wer bestehen kann, und wer nicht.

Torsten Mai, Friedberg

Sollte man sich von der tollen Hardware des Dreamcasts verführen lassen oder sollte man zumindest einmal abwarten, was Sony in der Hand hat? Wie es mir im Moment scheint, hat Sega ein ähnliches Problem wie Nintendo damals. Sie

haben großartige Hardware und zum Teil wirklich tolle Spiele (VF 3tb, Sega Rally 2, Sonic Adventure, Bio Hazard Code Veronica, Blue Stinger etc.), aber da gibt es in meinen Augen ein kleines Problem. Die Japaner sind verrückt nach Rollenspielen und in diesem Punkt hat



PS (2), N64 und Dreamcast gleich stark am Markt - Utopie?

ten. Letztendlich führte doch meist der Mangel an interessanten und gut durchdachten Spielen zum endgültigen Aus. Natürlich könnte Sega, Nintendo und Sony auf unseren Märkten bestehen. Allerdings müßten sich die Herren aus der Chefetage darüber im klaren sein, daß richtige Toptitel auch in allen Ländern vertrieben werden sollten. Als bettelarmer Student kann ich mir den Kauf von Importwaren nicht erlauben. Selbst für 'nen Umbau reicht es nicht. Wer darauf achtet und einige heiße Eisen im Feuer hat, der wird am Ende auch bestehen. Nehmen wir mal das Beispiel Nintendo. Einen Konsolenflop gab es bisher noch nicht. Und der Erfolg gibt ihnen Recht. Sonst könnte Big N wohl kaum die horrenden Lizenzgebühren für seine Module verlangen. Und König Kunde läßt sich doch gern mal 'ne Weile verträsten, wenn der Germany-Release eines Games mal wieder weit verschoben wurde. In den meisten Fällen bekommt er dafür einen absoluten Hit. Wäre dieser ersehnte Titel aber am Ende nur Schrott, ver-

Sony einen nicht zu unterschätzenden Vorteil mit Enix und Square. Schließlich macht schlußendlich nicht die Hardware den Erfolg einer Konsole aus, sondern die Software. Apropos Software, Sega hat tolle Spiele in Aussicht, doch nur vier Spiele, drei davon unterdurchschnittlich und nur ein echter Hit zum Start, finde ich ziemlich mager. Kommt noch dazu, daß *Virtua Fighter 3tb* zu meinem Entsetzen keinen VS.-Modus besitzt und nichts Spezielles bietet (siehe *Tekken 3*). Von der Technik her kann man nicht meckern, wenn man den Zeitdruck der Programmierer, und daß es sich um die erste Spielergeneration handelt, berücksichtigt. In meinen Augen finde ich es gar nicht schlimm, daß das Gerät bei uns (erst) in einem Jahr auf den Markt kommt. So haben die Programmierer Zeit, ihre Spiele fertig zu stellen. Ich persönlich warte lieber auf die PlayStation 2, da ich glaube, daß Sony etwas sehr Interessantes ausbrütet. Allerdings muß ich sagen, daß die PlayStation jetzt nicht mehr als ein sehr erfolgreiches Auslauf-

modell ist. Die Hardware ist ziemlich ausgereizt und anständige Konvertierungen von PC-Spielen sind mittlerweile sehr schwer geworden (Voodoo macht's möglich), obwohl ich der Meinung bin, daß Konvertierungen von PC-Spielen auf Konsolen und umgekehrt nicht nötig sind. Ich hoffe, daß Sony mich und die anderen Wartenden nicht enttäuscht und langsam aber sicher etwas Neues bringt. Ich bin der Meinung, daß drei Konsolen für unseren Markt zu viel sind, und daß sich höchstens zwei davon wirklich durchsetzen könnten. Ach ja: Könntet Ihr nicht vielleicht Euer Bewertungssystem von Importspielen ändern. Zum Beispiel mit einem 10 von 10-Punktsystem?

PS: Es tut mir leid für Euch in Deutschland, daß Ihr nun auf Importe "verzichten müßt". Macht weiter so!

Vlad Ilies, Schweiz

Hi! Der bald auch in Europa stattfindende Kampf der Giganten dürfte sehr spannend werden. Die Waffen sind klar: 3rd Party Producer und Marketing. Daß die Qualität allein nicht den Erfolg eines Produktes garantiert, hat das Saturn klar gezeigt. Hier meine persönliche Prognose nach Herstellern sortiert:

Dreamcast:

Ganz klar, dies wird die nächste Freak-Konsole. Vermutlich wird sie in ein paar Jahren den Stand des Neo Geo einnehmen: Eine Konsole, auf der sehr gute Spiele erscheinen werden, aber die durch schlechtes Marketing niemals den breiten Markt erreichen wird. Sega hat durch den Saturn – allerdings zu unrecht – nicht den besten Ruf hierzulande, und diesen wieder aufzubauen, bedarf ein sehr geschicktes und aggressives Marketing. Wenn Sega nicht die komplette Marketingabteilung generalüberholt, sehe ich schwarz. Beim europäischen/US-Dreamcast werden vor allem die durch Windows CE leicht konvertierbaren PC-Titel den Markt dominieren. Spiele, die den Freak nicht interessieren, aber für den großen Markt ein breites Spektrogramm aufzeigen. Hier hoffe ich auf eine schnelle Möglichkeit eines Umbausatzes für Importe. Sehr gute Chancen räume ich dem Dreamcast ein, wenn die Internet-Integration auch in Europa erhalten bleibt. Dieses Novum könnte Sega voll ausspielen! Durch diese Option würde man zusätzlich noch eine ganz andere Käuferschicht ansprechen.

LESERPOST

Nintendo:

Bei BigN wird weiterhin der GameBoy die führende Konsole sein. Der Gameboy ist auf seinen Gebiet immer noch konkurrenzlos. Für das N64 erscheinen zwar zunehmend Spiele, die auch für den Latzhosenhasser interessant sind (*Zelda, F-Zero, Star Wars*), aber wieso jetzt die Kohle in ein N64 stecken, wenn das Dreamcast vor der Haustür steht? Viele Freaks werden sich eher ein gebrauchtes N64 zulegen, als jetzt die Kohle in ein Neugerät zu stecken. Von den Verkaufszahlen her gesehen wird das N64 weiterhin hinter denen von Sony liegen, da durch die große Verbreitung Sony den besseren Ruf hat. BigN hat sich auch durch die Modultechnik einen Stolperstein in den Weg gelegt. Die breite Masse vergleicht immer noch den Preis eines Produkts mit der Masse, die dafür erhältlich ist, ohne Rücksicht auf den Spielspaß.

Sony:

Die PlayStation ist bereits weit verbreitet und verkauft sich allein durch Mundpropaganda sehr gut. Die Frage ist nur, ob der PlayStation durch die leichte Kopierbarkeit der Spiele nicht das gleiche Schicksal wie dem C64 oder Amiga bevorsteht? Was nützt es einem Entwickler, wenn von seinem Spiel jeder begeistert ist, doch die Verkaufszahlen nicht stimmen? Hier muß sich Sony was einfallen lassen ... Sony hat auch noch ein As im Ärmel, die PSX2! Geschickterweise ist bis heute noch kein offizielles technisches Detail über die neue Konsole bekannt, jedoch ist durch Interviews von Entwicklern die Erwartung bereits sehr hoch geschraubt. Und wenn man nun rückblickend die Vermarktung der PSX betrachtet, kann man sicher sein, daß Sony Details, wie auch das letztendliche Produkt zur richtigen Zeit ausspielen wird. Mit Entwicklern wie Square wird Sony auch in Japan weiterhin sehr erfolgreich sein.

Prognose Europa:

1. Sony wird weiterhin den Markt anführen und seine Herrschaft sogar weiter ausbauen können.
2. Nintendo bleibt weiterhin im Schatten von Sony, vor allem bedingt durch die Modultechnik.
3. Segas Dreamcast wird zu Fankonsole, die durch Importe am Leben erhalten wird.

Prognose Japan:

1./2. Bedingt durch die Entwickler wird ein sehr harter Kampf zwischen Sony und Sega beginnen. Sony hat Square, Sega trumpft mit Enix auf, dazu viele 3rd-Party-Entwickler die voraussichtlich auf beiden Systemen entwickeln (Capcom, Namco, Konami...). Als Sieger wird die Firma hervorgehen, die zuerst wichtige 3rd-Par-

ty-Entwickler exklusiv an sich bindet. 3. Nintendo wird vor allem durch den Gameboy sowie darin involvierte Riesenhypes (PocketMonsters) auf den Markt bleiben.

Sieger wird ganz klar der Käufer sein, da durch den Machtkampf die Preise kräftig fallen dürften. Um eine "N64"-artige Enttäuschung zu vermeiden, dürfte es sich lohnen, mit dem Dreamcast-Kauf bis ca. ein halbes Jahr nach der europäischen Markteinführung zu warten. *Wolfgang Schelle via e-mail*

Hallo VG-Team! Ich konnte mich dank Eurer e-mail Adresse endlich überwinden, mich einmal zu Eurem Forumthema zu äußern. Grundsätzlich bin ich davon überzeugt, daß das N64 jetzt schon in einem Stadium ist, in dem es keine Chancen mehr hat. Betrachtet man die japanischen Regale, so ist *Zelda* wohl der einzige neue, lohnenswerte Titel (sogar bei LAOX stehen gerademal 15 verschiedene Titel). Nintendo ist und bleibt eine PAL-User-Konsole. Anders wiederum sieht es bei Sony aus. Massenhafte, zum Teil qualitativ hochwertige Spiele zum angemessenen Preis. Ich denke, daß die PlayStation auf dem japanischen Markt noch gut 2 Jahre eine Rolle spielen wird. Ist die neue Sony-Konsole abwärtskompatibel, so wird sich diese Zeit sogar noch verkürzen. Auf dem deutschen Markt wird sie noch länger bestehen, da eine Menge Durchschnittsspieler eine PlayStation besitzen und sich fragen, warum sie sich ein neues Gerät zulegen sollten, wenn das alte noch Ansprechendes leistet. Betrachtet man das Dreamcast, welches meiner Meinung nach in Europa nicht viel Chancen hat, so weiß man, welches Gerät in Japan das Rennen macht. Das Gerät hat einen guten Start hinter sich (*Virtua Fighter, Sonic Adventure*) und wird auch in Zukunft mit vielen Toptiteln aufwarten. Doch hierbei liegt das Problem für Europa: Der Durchschnittsspieler kauft sich hier nicht das Gerät für Freak-Top-Games wie *King of Fighters '98*. Diese Spieler, die die Masse ausmachen, spielen nicht Spiele wegen des Namens, sondern weil die Bildchen auf der Packung so cool aussehen. In Japan kauft man sich wiederum das Gerät aufgrund des Titels.

Ich persönlich werde in Zukunft keine Sony- oder Nintendo Artikel mehr kaufen. Ich habe zwar dank eines guten Händlers weiter die Möglichkeit, an meine Importspiele heranzukommen, dennoch kaufe ich aus Protest nicht mehr. Ich investiere mein Geld lieber in Firmen, die nicht solche Erbsenzählerei betreiben – nämlich Sega und SNK. Ich werde weiterhin meinen Saturn und meinen Dreamcast mit Spielen versorgen, denn meiner Meinung nach betreibt Sega genau die richtige Politik. Sollte Segas Dream-

Top4 Softwareversand

Gameboy	Nintendo 64	- die neuesten Games sofort lieferbar !! - An- und Verkauf von Gebrauchtspielen - Reparatur aller Spielkonsolen und Zubehör - Wir haben auch ältere Titel im Lager !!	Sony Playstation Sega DC
	Gameboy	- Ehrliche Beratung und Blitzversand	

0711/7799431
E-Mail: Topvier@t-online.de

SPIELRAUM

-- Fachversand für Randsysteme --

Jaguar 64-bit us.	DM 99,95
Jaguar CD-Rom + 4 CD`s	DM 179,95
Lynx II + Spiel	DM 89,95
NEO - GEO Pocket	DM 99,95
Sega Nomad	DM 219,95
3 DO Panasonic FZ - 10 + Spiel	DM 189,95

Software für NEO-GEO, PC-Engine u.v.m. auf Lager

Auch Ankauf oder Umbau diverser Konsolen

Fordern Sie den Gratis-Komplettkatalog an.

Irrtümer, Preisänderungen, Druckfehler vorbehalten. Keine Haftung für Inkompatibilität

BOHLENPLATZ 22 91054 ERLANGEN

TEL 09131 / 205093 FAX - 205083

[http // www.videospiele.com/spielraum](http://www.videospiele.com/spielraum)

HONG KONG DIREKT

IHRE IMPORTSPEZIALISTEN FÜR UNTERHALTUNGSELEKTRONIK

NEU AUS HONG KONG FÜR IHRE PLAYSTATION:

PSX BOOT KILLER 69.-

-SPIELT IHRE PSX IMPORTCD'S AB

-KEIN LÖTUMBAU NÖTIG

-KOMPATIBEL ZU ALLEN CODES

-SPIELT FMV SEQUENZEN AB

-PLUG&PLAY TECHNOLOGIE

-INCL. EINER PSX STAHL FEDER

PSX MOVIE CARD 99.-

-SPIELEN SIE AKTUELLE VCD-MOVIES

AUF IHRER PLAYSTATION AB

PSX PAL BOOSTER 59.-

-SPIELEN SIE ALLE IMPORT (NTSC) GAMES

AUF IHREN PAL TV AB

-ANSCHLUSS ERFOLGT ENTWEDER ÜBER RF

(ANTENNEN ANSCHLUSS) ODER CHINCH

DIE ERSTEN 500 KUNDEN ERHALTEN GRATIS

EINEN COOLEN BOMBERMAN-KEYCHAIN

UNSERE HOTLINE MO-FR 15:00-21:00

04 124-937966

BESUCHEN SIE UNS DEMNÄCHST AUCH ONLINE :-)



cast PAL-Kompatibilität aufweisen, so werde ich mir deutsche Spiele kaufen, denn Sega hat mich in puncto Release-Schnelligkeit nie im Stich gelassen. Ich kann Sega zu ihrem Gerät nur beglückwünschen und hoffen, daß weiterhin solche Kracher wie *Sonic Adventure* erscheinen werden (bester Soundtrack '98 !). Ansonsten möchte ich Euch zu Eurer Zeitschrift gratulieren, mit der es seit einem halben Jahr wieder kräftig bergauf geht (nur vielleicht mehr Importe?). Und noch eine Frage: Ist *Maken X* von Atlus ein Ego-Shooter oder ein Lightgun-Shooter? Euer treuer Leser

Jan210ta via e-mail

Eine interessante Frage, ob drei Konsolen einer Generation nebeneinander bestehen können. Als Gegenfrage kann man auch sagen, warum nicht? Es bestehen ja auch mehr als zwei Automarken auf dem Markt. Momentan existieren drei Next-Generation Konsolen auf dem Markt, und nüchtern betrachtet ist die Situation folgende: Das Nintendo 64 ist der Sony PSX und dem Sega Saturn technisch überlegen, die Sony PSX ist trotz dieser Tatsache Marktführer, und der Sega Saturn ist trotz technischer Gleichstellung mit der Sony PSX markttechnisch dieser und dem Nintendo 64 unterlegen. Vom Dreamcast, das in diesem Jahr in Europa erscheint, kann man noch nichts sagen, aber untergehen wird es wohl nicht. Die Marktführerschaft hat Sony meiner Meinung nach nicht aufgrund einer hohen Anzahl von innovativen Spielen erreicht, sondern eher durch die gewaltige Werbekampagne, die dem ganzen Markt unbestritten sehr gut getan hat. Unter dem Strich bieten die drei Firmen Sony, Sega und Nintendo ungefähr dieselbe Anzahl an innovativen und guten Spielen, nur viele Käufer lassen sich von der Anzahl der für eine Konsole erhältlichen Spiele blenden und sind einerseits abgeschreckt, weil für das Nintendo 64 "erst sowenig erhältlich" ist, und halten andererseits Sony für die beste Konsole, weil hierfür schon eine riesige Anzahl von Spielen existiert, wobei jeder eingefleischte Zocker, wie eben angesprochen, einsehen muß, daß sich hier wirkliche Highlights in der Menge nicht sehr von den Highlights der anderen Konsolen unterscheiden. Ich persönlich habe vier Konsolen daheim (Mega Drive, Sega Saturn, Sony PSX und

Nintendo 64), und bei mir können alle vier nebeneinander bestehen. Letztendlich ist es doch egal, auf welchem System man z.B. *Micro Machines* spielt, es kommt auf das innovative Spielprinzip an. Und wenn sich die Hersteller wieder darauf besinnen, auf Innovationen mehr Wert zu legen, anstatt auf stupide Nachfolger, kann das dem Markt nur gut tun. Und wenn sich jeder daran hält, und frische Ideen einfließen läßt, können auch mehrere Konsolen einer Generation nebeneinander existieren. Der alte Streit, daß die eine Konsole besser sei als die andere, ist völlig irrelevant, denn wenn ich voller Begeisterung stundenlang vor einem Spiel sitze, denke ich nicht an die Konsole, deren Namen oder deren Bitzahl, sondern bin allein von der Spielidee begeistert. Mit freundlichem Gruß,

Christoph Wiethaus, München

Zuerst einmal möchte ich Euer Magazin loben, daß ich nun schon seit Anfang '93 lese, weil es einfach das Beste auf dem Markt ist. Ihr habt von Anfang an eine klare Linie verfolgt, sei es in Euren Spieltests, in Eurer Aktualität oder in Eurem Layout. Nun zum Forumthema: Ich glaube nicht, daß drei Konsolen nebeneinander bestehen werden. Sie könnten es wahrscheinlich schon, aber sie werden es nicht. Das Dreamcast ist zwar wieder als erstes auf dem Markt, doch seien wir doch mal ehrlich, eingeschlagen wie eine Bombe hat es nicht. Da kündigen sie exzellente Spiele an, wie z.B. *Sega Rally 2*, und verschieben dann deren Release. *Godzilla* ist auch ein Riesenschrott. Ich meine, wie kann man zu einem Systemstart so ein mieses Spiel auf den Markt werfen, wo doch gerade bei der geringen Anzahl erhältlicher Games jedes doppelt und dreifach begutachtet wird? Sega hätte jetzt mit dem Dreamcast das aufholen müssen, was sie mit dem Saturn verloren haben: einen Riesenhaufen Fans. Das Dreamcast hat technisch einiges drauf, doch das werden die PSX 2 und das neue Nintendo auch haben. Viele der Spieler werden auf den Release der neuen Systeme von Sony und Big N warten, da sie hier schon exzellente Produkte bekommen haben und auch in Zukunft bekommen werden. Sony und Nintendo werden auch in Zukunft den Markt beherrschen, wobei Big N noch vermehrt Spielehersteller an Land ziehen sollte, sprich, die Systemhardware pro-

grammierfreudiger auslegen. Nintendo hat jetzt schon viel Land gegenüber Sony verloren, da für die PSX einfach alles und jeder programmiert und daher viel mehr Spiele auf dem Markt sind. Sony kann sich dies natürlich erlauben, da sie Tiefschläge locker mit ihrem immensen Firmenkapital wegstecken können. Nur so konnte Sony sich überhaupt in den Markt "hineinkaufen", da sie einen ständigen Geldfluß aus dem Video-, HiFi- und Audiomarkt bekommen. Sony wird in meinen Augen das Ruder wieder in die Hand nehmen, wobei sich Nintendo gegenüber Sega aufgrund der cleveren Marktstrategie durchsetzen und gleichzeitig versuchen wird, Sony Paroli zu bieten. Nur dazu wird in Zukunft ihre "More Quality than Quantity"-Politik einfach zu wenig sein, wenngleich sie in meinen Augen bis jetzt auch nicht schlecht funktioniert hat. Ich kann für Sega eigentlich nur hoffen, daß sie sich endlich einmal populäre Programmierteams mit populären Spielreihen auf ihr System holen, denn ein Spruch traf schon immer zu: Software sells Hardware. Einen Versuch mit *Resident Evil: Code Veronica* haben sie ja schon in diese Richtung gemacht. Alles Gute und macht weiter so!

Michael Nagel, Konstanz

Hallo liebe VG-Redaktion! Also, zum aktuellen Forum möchte ich gerne folgendes schreiben: Ich denke, Sega wird es trotz der sicherlich sehr guten Hardware des Dreamcast in Deutschland (und Europa) äußerst schwer haben – zum einen weil es Sega mit dem Saturn hierzulande leider nicht geschafft hat, seinen guten Namen aus den erfolgreichen 8/16-Bit-Zeiten ins 32-Bit-Zeitalter hüberzuretten, zum anderen, weil – und das ist, denke ich, noch viel wichtiger – Ende 1999 oder spätestens Anfang 2000 die PSX2 (oder PSX2000 oder wie auch immer sie heißen soll) erscheinen wird. Und ich denke einfach, daß Sony mit dem sehr guten Image der ersten PSX bzw. mit Ihrer aggressiven Marketingpolitik und den ausgezeichneten ThirdParty-Teams Sega klar ausstechen wird. Auch technisch dürfte die PSX2 dem Dreamcast überlegen sein. Vor allem wird aber ganz klar der Erfolg der PlayStation die Kunden, die sich sowieso nur alle paar Jahre (und das sind nunmal die Kunden, die wirklich den Umsatz machen) eine neue Konsole kaufen, größtenteils für die PlayStation 2 entscheiden. Der einzige Pluspunkt für Sega könnte meiner Meinung nach nur sein, wenn sich Sony aufgrund des nicht abflauenden Erfolges der PS erst sehr spät für einen Deutschland- bzw. Europastart der PSX2 entscheidet; das könnte dann auch für oben angesprochene 'Light-User' zu lange dauern. Nintendo hingegen wird, so denke ich, trotz des schlecht laufenden N64 in Japan und Europa mindestens noch 2 Jahre auf diese Konsole setzen, bevor vielleicht 2001-2002 eine neue erschei-

ADRESSE LESERPOST

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

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Leserpost
Gruberstr. 46a
85586 Poing

oder via E-mail: rkarels@wekanet.de

nen wird; auch wenn schon Gerüchte im Netz über ein neues Nintendo Gerät kursieren; noch gibt's nicht einmal irgendwelche Daten dazu. Und gerade dieses Jahr wird Nintendo bestimmt noch viele Titel herausbringen, die, vor allem mit der Unterstützung des Hi-Res-Modes, für Furore sorgen werden. Ob sich deswegen allerdings noch viele Leute ein N64 kaufen werden (so wie man das in Japan wegen *Zelda* hoffte; war ja aber wohl nicht ganz so...) glaube ich weniger; obwohl natürlich ein Spiel wie *Donkey Kong World* (wenn es wirklich kommt und auch gut wird – was man bei RARE ja eigentlich erwarten kann) auch dem Grundgerät gerade in Europa vielleicht doch nochmals neuen Push geben könnte. Besonders wichtig für die Zukunft der jeweiligen Konsolen ist meiner Meinung nach auch die Preisgestaltung vor allem der neuen Geräte. Wenn Sega den gleichen Fehler wie beim Saturn macht und das Grundgerät zu teuer anbietet (500 DM wäre schon zu viel), verringern sich die Marktchancen bestimmt erheblich. Denn auch wenn die Hardware besser ist als PSX1 oder N64, werden es viele nicht einsehen, dafür das Doppelte zu bezahlen. Sinnvoll wäre hierbei zum Beispiel eine Aktion, wo in den ersten vier Wochen nach dem Start die Konsole zu einem extrem günstigen Preis angeboten wird (dieser müßte idealerweise noch unter dem der Konkurrenten liegen). Und das sage ich hier jetzt nicht nur, um selber günstig an ein Dreamcast zu kommen (ich werde dafür auch 500 DM bezahlen); aber ich denke, gerade für einen Massenmarkt wäre das eine sehr gute Grundlage zum Start einer Konsole. In diesem Sinne,

Bodo Elsel via e-mail

Wie wird die nächste Runde im erbitterten Dreikampf Sony/Nintendo/Sega letztendlich ausgehen? Ob sich wirklich drei gleichberechtigte Konkurrenten im Markt etablieren können, kann selbst der beste Hellseher zu diesem Zeitpunkt nicht prognostizieren.

Auf jeden Fall sollte man dem Herausforderer, Segas Dreamcast, eine faire Chance geben und das Gerät nicht mit den fadenscheinigen Argumenten abkanzeln, die letzten Konsolen des Arcade-Spezialisten wären auch keine Erfolge gewesen. Was zählt, ist Top-Software und da ist Sega mit den beiden bereits erhältlichen sowie vielen noch ausstehenden In-House-Arcade-Konvertierungen und anderen heißen Games (*Shenmue* und *Bio Hazard: Code Veronica*, von dem sich hartnäckig Gerüchte halten, es wäre schon fertig, bei Capcom würde man jedoch mit dem Release noch warten, bis sich mehr DC-Einhei-



ten verkaufen) auf dem besten Weg. Ob sich der von den Euro-"Flops" 32X und Saturn verprellte Handel von diesen Argumenten auch begeistern läßt, wird sich dagegen zeigen müssen. Auf jeden Fall haben Sony und Nintendo wieder einmal den Vorteil, die DC-Hardware genau inspizieren und für ihre geplanten Maschinen verbessern zu können. Zu den Fragen von Vlad und Jan: Wir glauben, daß wir mit unseren Import-Daumen in fünf Abstufungen (super, gut, geht so, na ja, hilfe) eigentlich ganz gut fahren. Über *Maken X* erkundigst Du Dich in unserem Preview in dieser Ausgabe. Ach ja, zu Torstens Nintendo-Meinung: Big N hat sehr wohl schon einen dicken Flop gehabt – wer erinnert sich noch an den Rohrkrepiere Virtual Boy?

VG erst ab 18?

Moin Ralph, ich wollte Euch schon seit längerem einen Leserbrief schreiben, hatte aber bisher noch keinen so rechten Anlaß dafür. Daß Ihr die Nr.1 wart und seid, brauche ich Euch nicht zu sagen. Doch als ich eben Eure neue Ausgabe käuflich erwerben wollte, mußte ich doch ziemlich lachen. Das heißt, zuerst fiel mir die Kinnlade auf den Verkaufstresen. Die Verkäuferin wollte doch glatt meinen Personalausweis sehen, da auf dem Cover "Erotik-Shoot'em-Up *Steam Heart's*" geschrieben steht. Sie sagte, sie



könne das Heft nicht an Minderjährige verkaufen, da es ein Erotik-Magazin wäre. Mal davon abgesehen, daß die Verkäuferin keine Ahnung

hat, was ein Shoot'em Up ist, konnte ich sie nicht davon überzeugen, daß Euer Magazin eine Videospiele-Zeitschrift ist, die jeder Altersgruppe zugänglich ist. Erst nach Vorlage meines Personalausweises konnte ich die sehr "verantwortungsbewußte" Verkäuferin dazu bringen, mir das Heft zu verkaufen. Meine Güte, Erotik ist nicht gleich Pornographie, und was in dem Artikel an Bildern gezeigt wird, wird selbst von der Werbung überboten! Vielleicht solltet Ihr für den nächsten "heißen Artikel" nicht auf Eurem Cover werben.

In diesem Sinne,

Daniel Steinhaus via e-mail

Oops, also das ist doch nicht Dein Ernst, oder? Beim Lesen Deiner Mail herrschte wirklich ungläubiges Staunen in der Redaktion – diesen Effekt wollten wir mit dem unserer Meinung nach neugierig machenden Titel-Teaser zu *Steam Heart's* nun beileibe nicht erreichen! VG erst ab 18 – Extreme ROFL! Sollte im Zuge immer freizügiger werdender Werbung und TV-Machwerke immer noch eine derartige Rückständigkeit hinter dem Zeitschriftentresen herrschen, werden wir uns solche Titelthemen in Zukunft genauer überlegen.

Expansion Pak Hitzeproblem

Hallo zusammen, habe gerade die Februar-Ausgabe der VIDEO GAMES in der Hand und lese auf Seite 6 etwas von *Turok 2*-Problemen. Diese Probleme habe ich auch, da ich seit zwei Tagen die englische PAL-Version von *Turok 2* und ein Power RAM (4MB RAM Expansion-Pak der Fa. Datel U.K.) benutze.

Das N64 hängt sich sporadisch auf. Mal läuft es nur zwei Minuten, mal läuft es eine Stunde ohne Probleme. Meiner Meinung nach liegt es nicht an



Turok 2, sondern am Expansion Pak, das wirklich ziemlich heiß wird. Außerdem hängt sich das Nintendo 64 nicht nur bei *Turok 2*, sondern auch bei anderen Spielen (z.B. *Zelda 64*) auf. Ich hoffe, daß ich mit dem Weglassen der Abdeckklappe des Expansion Paks die Hitzeprobleme in den Griff bekomme. Ansonsten müßte man wohl das Original Nintendo Expansion Pak einmal ausprobieren.

Frank Joswig via e-mail

Um der Sache auf den Grund zu gehen, habe ich mich ein ganzes Wochenende hingesetzt und *Turok 2* gespielt, bis das N64 samt Expansion Pak geglüht hat und siehe da: Nichts ist passiert, keine Abstürze, keine sonstigen Probleme. Nun bestand das Test-Ensemble aus einem NTSC-N64, einem US-T2 und einem offiziellen US-Expansion-Pak. Dirk hat dagegen berichtet, sein US-*Turok* würde mit einem PAL-N64 Probleme bereiten. Offensichtlich herrscht hier eine gewisse Inkompatibilität zwischen Spielen, Expansion Paks und Konsolen verschiedener Herkunftsländer vor – das kennt man ja von Nintendo. Daß sich Dein N64 aber auch bei *Zelda* aufhängt, ist mir unverstänlich – dieses Game unterstützt das Pak ja überhaupt nicht. Vielleicht liegt Dein Absturz-Problem ganz woanders? Ich würde die Nintendo-Hotline – eine der besten überhaupt – kontaktieren.

WEB-SITE DES MONATS

Die Freak-Site <http://media.seganet.com> bietet neben topaktuellen Dreamcast-Infos auch allerlei andere Schmankerl: Ihr könnt Euch wirklich coole MP3-Soundtrack-Files zu allen möglichen Games von *King of Fighters* über *Gates of Thunder*, *Thunderforce V* bis hin zu *Final Fantasy* und *Y's* downloaden, die man selbst bei gutsortierten Internet-Soundtrack-Händlern nur noch schwer bekommt.

FORUM-THEMA

Wie auf der Nürnberger Spielwarenmesse am opulenten Sega-Stand zu erfahren war, wird das Dreamcast zum Deutschlandstart am 9. September analog zum Japan-Bundle (und im Gegensatz zum Hong-Kong-Gerät) mit einem Modem zwecks Internet-Connection ausgestattet sein. Wir wollen jetzt von Euch wissen, ob Ihr überhaupt im Sinn habt, dieses Feature zu nutzen? Macht es mehr Spaß, z.B. mit Leuten aus USA und Japan *Sega Rally 2* zu zocken, oder ist Euch das viel zu aufwendig und widerspricht dem Plug'n'Play-Charakter einer Videospiele-Konsole? Sollte es lediglich als Zubehör angeboten und dafür der Grundpreis des DC gesenkt werden? Schreibt uns Eure Meinung!

TESTKRITERIEN

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

INFO

System: PlayStation
Spieltyp: 3D-Action
Datenträger: CD
Hersteller: Telstar
Testversion: Telstar
Spieler: 1-2
Speicheroption: Memory Card 1 Block
Features: Dual-Shock-Support
geeignet ab: 12 Jahre
Schwierigkeit: 3-6
Preis: ca. 100 Mark
Grafik: 74 %
Musik: 74 %
Sound: 74 %

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.

Unsere Altersempfehlung.

Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (einfach nicht zu steigern) variieren. Die Spielspaßwertung ist aber von den Einzelwertungen unabhängig und kein Durchschnittswert aus ihnen.

Spielspaß:



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat. Für den Hersteller ein dickes Lob und für Euch Leser eine Kaufempfehlung. Achtet daher beim Einkauf auf Spiele mit unserem "Gütesiegel".



INFO

System: PlayStation
Spieltyp: Action-Adventure
Datenträger: 2 CDs
Hersteller: Riverhillsoft
Testversion: Dynatex
Spieler: 1
Speicheroption: 1 Block
Features: Analog-PAD
Schwierigkeit: 6
Preis: ca. 120 Mark
geeignet ab: 16 Jahre
Sprachkenntnisse:

Auf vielfachen Wunsch unserer Leser hin haben wir uns entschlossen, die lange vernachlässigte "Import-Ecke" wieder aufleben zu lassen. Hierbei handelt es sich um Spiele, die nicht oder nur mit Verspätung und eventuell in abgeänderten Versionen hier erscheinen werden. Der dazugehörige Info-Kasten ähnelt dem unserer Previews sehr. Die Angabe Sprachkenntnisse besagt, wie sattelfest Ihr in der jeweiligen Sprache sein müßt, um das Spiel zu bedienen. Eine Landesflagge bedeutet "ohne Kenntnisse spielbar", bei zwei Flaggen heißt es "Schulwissen oder zumindest viel ausprobieren" und drei Fähnchen sind schließlich das Aus für alle, die mit der angegebenen Sprache nicht absolut vertraut sind. Daneben findet Ihr noch ein Bild der Verpackung, damit Ihr das Produkt auch wiedererkennt, und unseren Rating-Daumen. Dieser bezeichnet in fünf Stufen unsere Einschätzung des Spiels: **Genial - Sehr Gut - Durchschnittlich - Schlecht - Bodenlos**. Dies ist jedoch keine Wertung - bis zur endgültigen deutschen Version ändert sich erfahrungsgemäß noch eine ganze Menge.



SUPER

SUPER

"Super" bedeutet, daß es ein unverzeihbarer Fehler wäre, dieses Spiel nicht zu kaufen.



GUT

GUT

Ein "Gut" ist eine Kaufempfehlung, die nicht nur für Fans des Genres gelten muß.



GEHT SO

GEHT SO

Genrefans sollten bei "Geht So" probezocken, alle anderen nachdenken. Durchschnitt.



NA JA

NA JA

Nur für Sammler oder Spieler, die sonst schon alles haben. Ansonsten gilt: Vorsicht



HILFE

HILFE

Schlechter geht es nicht. Schade um das rausgeworfene Geld. Bloß die Finger weglassen.

Das Kleingedruckte

Wir legen bei der objektiven Bewertung von Spielen großen Wert auf Teamarbeit. Nur diese bringt bei der monatlichen Wertungskonferenz Ergebnisse. Da nicht immer alle Crew-Mitglieder einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst die Beschreibung des Spielablaufs und der Besonderheiten. Es folgt der Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit. Im anschließenden Wertungskasten 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 auf der Basis der verwendeten Hardware Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Die wichtigste und entscheidende Wertung ist aber der 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 VIDEOGAMES-Classic ausgezeichnet, den Ihr ab 80% Spielspaß findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel.

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

Media Control TOP 10

Platz	Titel	Hersteller
1 (1)	The Legend of Zelda - Ocarina of Time	Nintendo
2 (neu)	Star Wars: Rogue Squadron	Nintendo
3 (2)	Turok 2 (dt. Version)	Acclaim
4 (4)	Banjo-Kazooie	Nintendo
5 (3)	F1 World Grand Prix	Nintendo
6 (5)	Super Mario Kart	Nintendo
7 (7)	Mission Impossible	Infogrames
8 (8)	1080° Snowboarding	Nintendo
9 (6)	V-Rally	Infogrames
10 (10)	F-Zero X	Nintendo
1 (3)	Blazing Dragons	Take 2
2 (1)	Panzer Dragoon Saga	Sega
3 (W.E.)	Sega Rally	Sega
4 (neu)	Starfighter 3000	Telstar
5 (neu)	Streetfighter Alpha	Capcom
6 (neu)	Nascar '98	EA
7 (W.E.)	Tunnel B1	Infogrames
8 (6)	The House of the Dead	Sega
9 (neu)	Frank Thomas „Big Hurt“ Baseball	Acclaim
10 (W.E.)	Primal Rage	Time Warner
1 (neu)	Metal Gear Solid	Konami
2 (1)	Tomb Raider III	Eidos
3 (2)	FIFA Soccer '99	EA
4 (4)	Tomb Raider - Platinum	Eidos
5 (3)	Crash Bandicoot 3	Sony
6 (neu)	Mickey's Wild Adventure - Platinum	Sony
7 (5)	Toca Touring Car Championship - Platinum	Codemaster
8 (W.E.)	Hercules - Platinum	Disney
9 (W.E.)	Resident Evil - Platinum	Virgin
10 (8)	Tekken 3	Sony

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

Die zehn besten TESTS

1	Civilization 2	PlayStation	91%
2	Ridge Racer Type 4	PlayStation	88%
3	FIFA '99	Nintendo 64	88%
4	R-Type Delta	PlayStation	87%
5	Swing	PlayStation	85%
6	Castelvania 64	Nintendo 64	84%
7	Guardians Crusade	PlayStation	83%
8	Kensei Sacred Fist	PlayStation	81%
9	Mario Party	Nintendo 64	80%
10	Tiger Woods	PlayStation	80%

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

VG-LESER Top 10

1	Metal Gear Solid	PlayStation
2	The Legend of Zelda - Ocarina of Time	Nintendo 64
3	Turok 2	Nintendo 64
4	Tomb Raider III	PlayStation
5	Tekken 3	PlayStation
6	Resident Evil	PlayStation
7	MediEvil	PlayStation
8	F1 World GP	Nintendo 64
9	FIFA '99	PlayStation
10	Gran Turismo	PlayStation

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

Hits der REDAKTION



Dirk Sauer

spielt zur Zeit **Final Fantasy VIII, PS**
weil die Grafik bei keinem PlayStation-Spiel bisher besser war und man dank Internet dennoch allerhand checkt.

hört zur Zeit **Pan sonic, A**
weil hier die altherwürdigen Vakio-Tugenden wieder aufleben.

Film-Favorit **Das Fest**
Dogma hin, Dogma her, der Streifen taugt einfach was ...



Ralph Karels

spielt zur Zeit **Last Blade 2, Neo Geo**
damit endlich wieder Leben in die angstaubte Kiste kommt.

hört zur Zeit **Sönkes MP3 - Megamix**
weil auch seltene Game-Soundtracks dabei sind.

Film-Favorit **Happy Gilmore**
weil Mega-Streiß in der Redaktion, keine Zeit für Kino - lief auf RTL und diente wunderbar der Entspannung.



Ingo Böhme

spielt zur Zeit **Civilisation II, PS**
weil ich süchtig bin - und dazu stehe.

hört zur Zeit **Mecano**
weil Luna gegen das Original nur ein müder Abklatsch ist.

Film-Favorit **Bandits**
weil es das beste Road-Movie seit Thelma und Louise ist.



Axel Boumalit

spielt zur Zeit **Turok 2, N64 (US)**
weil in diesem Ego-Shooter alles paßt.

hört zur Zeit **Tito & Tarantula, Hungry cries Mary**
weil man dazu fantastisch abschalten kann.

Film-Favorit **Alien Resurrection**
weil der Film nach wie vor einsame Spitze ist.



Sönke Siemens

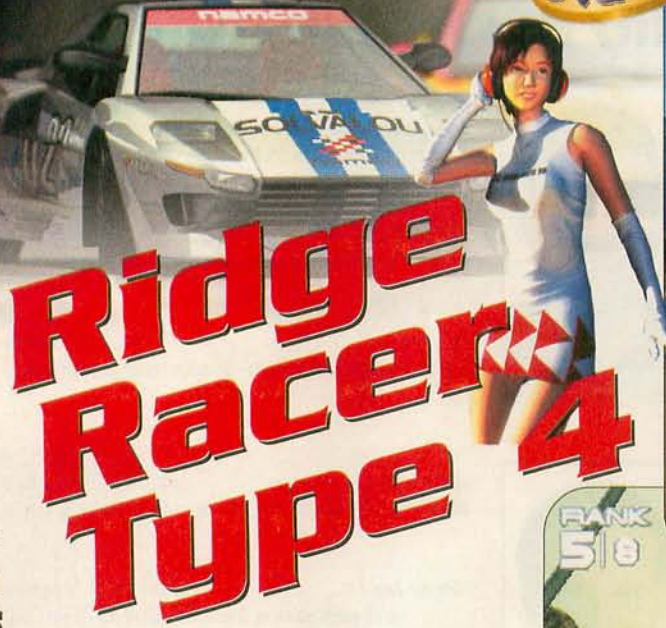
spielt zur Zeit **Warzone 2100, PS**
weil das C&C-Feeling in die dritten Dimension portiert wurde.

hört zur Zeit **Paul van Dyke, Fallen Angels**
weil es auf mich wie musikalisches Aspirin wirkt.

Film-Favorit **Strange Days**
weil er vielleicht in neun Monaten Wirklichkeit ist.

VIDEO GAMES classic

Ridge Racer Type 4



Putzige Details wie Hubschrauber und Propeller-Maschinen verleihen dem Gou-ruad-geshadeten Ambiente noch mehr Flair.

Diese Brücke ist eine Hommage an das erste Ridge Racer, das als Bonus beiliegt.

Ihr bekommt von Eurem Rennstall einen neuen Italo-Racer: Hi-Speed ca. 320 Sachen.

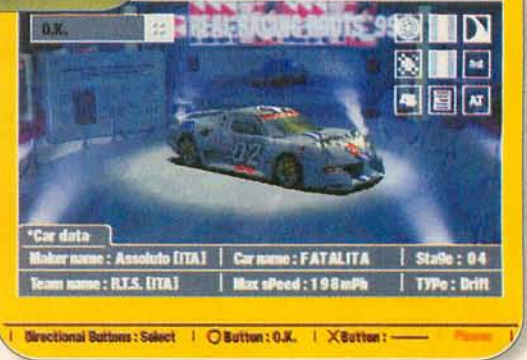
Vergleich NTSC - PAL



Erfreulicherweise hat man sich bei Namco/Sony dazu durchringen können, extra für den PAL-Release noch eine Analog-Steuerung einzubauen. Dafür werdet Ihr auf den auch in Japan umstrittenen JogCon-Racing-Controller (siehe Pic) verzichten müssen. Demzufolge gibt es hierzulande auch keine Collector's Edition (Spiel plus JogCon + T-Shirt).

Nur knapp vier Monate nach dem magischen Ridge-Racer-Release-Datum in Japan (alle vier Teile wurden exakt am 3. Dezember veröffentlicht) steht Sony bereits mit der PAL-Version des Rennspiel-Hammers auf der Matte - das kann sich doch schon mal sehen lassen. In puncto Quantität wollte man bei Namco nicht hinter dem großen Rivalen Gran Turismo zurückstehen: Mehr als 300 Boliden in den farbenprächtigsten und exotischsten Designs stehen Euch zur Verfügung - natürlich nicht von Anfang an! Da Ihr mit vier Rennställen aus vier Motoren-Sponsoren (Lizard, Terrazi, Assoluto und Age) wählen könnt, die Euch im Laufe des acht Rennen umfassenden Grand Prix nach und nach jeweils vier Boliden zur Verfügung stellen, habt Ihr aber auch so schon die beachtliche Auswahl aus 64 heißen Schlitten, der Rest sind Bonus-Autos.

menstechnisch alle abgeleitet von alten Namco-Helden und Arcade-Klassikern) unterscheiden sich in den Tuning-Klassen Easy bis Expert, deren feine Differenzen Ihr alsbald auf dem Asphalt bemerken werdet. Weist z.B. ein vom MMM-Team (Easy) aufgemotzter Karren noch extrem gutmütige Handling-Eigenschaften auf, kann es sein, daß Ihr mit einem ähnlichen Wagen vom selben Ausrüster mit dem PRC-Team (Normal) im Rücken bei einer ehemals noch mit Bleifuß nehmbarer Kurve jetzt schon leicht anbremsen müßt. Got the idea? Die zweite wichtige Wahl betrifft die Charakteristik der vier verschiedenen Hersteller: Drift oder Grip. Mit Drift-



Boliden (Assoluto, Age) slidet Ihr wunderschön auch um die engsten Kurven, während Ihr selbige mit Grip-Rennern (Terrazi, Lizard) gnadenlos zusammenbremsen müßt. Mehr Spaß machen aber auf jeden Fall die Drift-Techniken. Über den Qualifikationsmodus des R(eal)-R(acing)-R(oots)-'99-Grand-Prix zu philosophieren, ist eigentlich müßig, denn aufgrund des extrem niedrig angesetzten Schwierigkeitsgrades sollte ein glorreicher Sieg selbst für Anfänger nicht wirklich ein ernsthaftes Problem darstellen.

Classic Teams

Die wichtigste Entscheidung gilt es aber, zu Beginn zu treffen. Die Teams (R.T. Solvalou, Micro Mouse Mappy, Pac Racing Club und Dig Racing Team - na-



Der Phantomile-Kurs ist extrem kurz: Da bleibt in drei Runden nicht viel Zeit!



Viele der acht Kurse haben ganz RR-like gemeinsame Teilstrecken.

Easy Rider

Nur der Vollständigkeit halber: Ihr müßt insgesamt acht Rennen bestreiten, wobei bei den ersten beiden ein dritter Platz genügt und bei Nummer drei und vier ein zweiter Platz vonnöten ist, um weiterzukommen. In den letzten vier Stück müßt Ihr dann schon jeweils ganz oben auf dem Siebertreppchen stehen. Außerdem habt Ihr für jedes Rennen (!)

Bonus Disc

Auch die PAL-Version von RRT4 enthält eine Bonus Disc, allerdings mit etwas geringerem Umfang im Vergleich zur Japan-Version: Ihr findet ebenfalls den jetzt auf 50 fps aufgeböhrten Time-Trial-Mode des Ur-Ridge Racers plus zwei Demos zu Libero Grande und Ace (Air) Combat 3. Nicht mehr mit von der Partie sind spielbare Demos zu Tekken 3, Klonoa sowie der Namco Catalogue '98.



Bei den Replays läßt sich via Dreieck ein Motion-Blur-Effekt ein- und ausschalten.



Wir donnern mit dem Pac-Man-Boliden mit Hai-Flügel in die nächste Kurve.

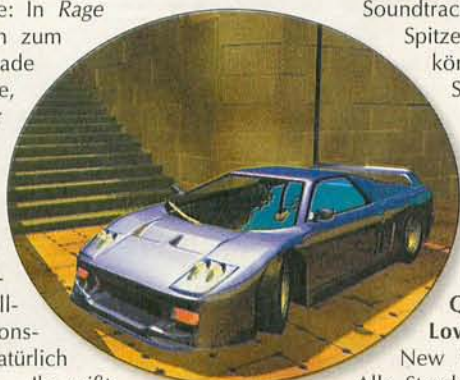


Neue Renner gibt es nach dem zweiten, vierten und siebten Rennen.



RR Type 4 ist im Grand-Prix-Mode sehr einfach - erst im Extra-Trial wird's härter.

vier Versuche, sollte es doch einmal nicht geklappt haben – eine echte Unterforderung für echte Veteranen der Ridge-Racer-Serie: In *Rage Racer* hatte man zum Vergleich gerade mal drei Versuche, sich in allen vier Kursen auf dem Treppchen zu plazieren. Der Reiz an *Ridge Racer Type 4* liegt auch weniger an den knallharten Positionskämpfen (die natürlich vorhanden sind – Ihr wißt jedoch von vornherein, daß Ihr eigentlich nichts zu befürchten habt), sondern einfach am Feeling, mit einem Top-



Design-Sportwagen (Bravo, Namco!) herrliche Pisten entlang zu rasen, während im Bord-CD-Player ein Soundtrack der absoluten Spitzenklasse läuft. Ihr könnt vor jedem Start aus 14 Tunes aus den Bereichen Jazz, Trance, House, Dance und Garage wählen, einige davon von **Dancefloor-Queen Kimara Lovelace** extra in New York eingespielt. Alle Strecken sind übrigens komplett **Gouraud-geshadet**, kommen ohne die kleinsten Polygon-Blitzer und Pop-Up-Effekte aus, wobei vor allem bei

Meine Meinung: Ridge Racer Type 4 bietet eindeutig die beste Rennspiel-Grafik auf der PlayStation, da kann auch Gran Turismo nicht mithalten – vor allem die Nacht-Strecken sind ein absoluter Traum: Technisch perfekt und wunderschön anzusehen. Zusammen mit der beeindruckenden Soundkulisse und dem einfühlsamen und leicht zu erlernenden Handling der Boliden verschmilzt diese Sensations-Optik zu einem Arcade-Racing-Erlebnis der Sonderklasse. Der einzige Haken daran ist, daß das Spiel viel zu leicht ist! Ihr werdet den Grand Prix ohne mit der Wimper zu zucken gewinnen, wo man (ich) bei z.B. *Rage Racer* noch ca. 30 Stunden verbissen einzelne Rennen wieder und wieder gefahren ist, um genug Preisgeld für den ultimativen Super-Flitzer zu sammeln,



SUPER

der für das Bestehen im letzten Rennen notwendig ist. O.K., Ihr könnt den GP immerhin mit 16 Team/Sponsor-Kombinationen angehen, könnt noch ca. 250 zusätzliche Bonus-Sportwagen herausfahren (viele davon sehen allerdings gleich aus) und habt noch den Extra Trial, trotzdem ist die Langzeitmotivation eines Gran Turismo weitaus höher. Ich habe es auf jeden Fall aufgrund der einzigartigen Gesamtkomposition (ästhetische Menüs, Übergänge etc.) und dem reinen Spaß am Fahren immer wieder eingelegt. Eigentlich kann man die beiden aber sowieso nicht vergleichen: Hier stehen Realismus pur (GT) gegen reinrassiges Arcade-Gameplay (RR4). Fazit: Echte Racer-Fans müssen beide haben. Wir sind auf jeden Fall schon gespannt auf RR 5 (PS2?).

Das Intro

Beim knapp zweiminütigen Opening Movie (sechs Monate Arbeitszeit) haben sich die Namco-Designer mal wieder selbst übertraffen. Es wird die Geschichte einer Lady erzählt, die sich beim Spaziergang zufällig auf die Ridge-Racer-Rennstrecke verirrt, sich obendrein noch den Absatz ihres Stöckelschuhs bricht und deshalb Anhalter spielt. Natürlich ist einer der Fahrer so cool (und gut!), daß er es sich erlauben kann, während des Rennens einen Stop einzulegen und das Japano-Mädel mitzunehmen.



den Nacht-Kursen zugunsten von z.B. malerischen Übergängen von türkisen Lichtkegeln zu flackernden Tunnelbeleuchtungen auf den Einsatz allzu plumphen Lightsourcings (diese Standard-Blau-Grün-Rot-Gelb-Effekte wie in so vielen PS-Games) verzichtet wurde. Nachdem Ihr über die Ziellinie gebettet seid, hält Euer Rennstallbesitzer schon die neuesten News sowie Lob und Tadel für Euch bereit. Außerdem könnt Ihr Euch (nach dem jeweils zweiten, vierten und siebten Rennen) über eine neue und/oder aufgemotzte Flunder freuen. Die schnellsten und extrem tiefergelegten



R4
RIDGE RACER TYPE 4

System:	PlayStation
Spieletyp:	Arcade-Racer
Datenträger:	2 CDs
Hersteller:	Namco
Testversion:	Sony
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Analog + Dual Shock-Support, Bonus Disc
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	4
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	93 %
Musik:	91 %
Sound:	85 %



Endlich versteht man auch, was Euer Rennstall-Besitzer so alles quasselt.

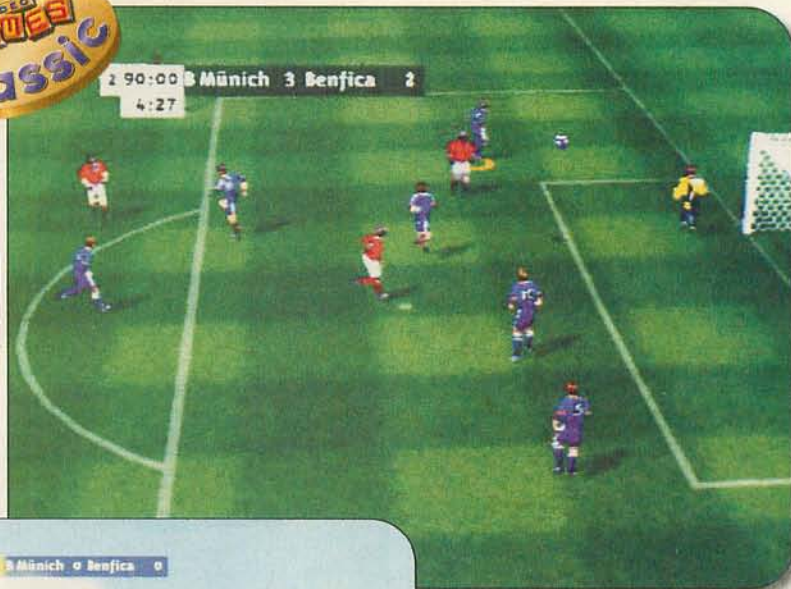
Geschosse, die speziell für das Finale auf dem **Hi-Speed-Kurs** "Shooting Hoops" in L.A. präpariert wurden, schaffen dabei locker 310 bis 320 Sachen. Habt Ihr den RRR'99-Pokal eingesackt, darf in einem Extra-Trial gegen einen sehr starken Fahrer um neue Bonus-Vehikel gefahren werden. Alternativ könnt Ihr natürlich auch Eurer Garage einen Besuch abstatten und aus einer Menge Lackierungen und Logos wählen oder letzteres sogar selbst in einem Edit-Menü kreieren. Daß auch ein Time-Trial-Mode zur Bestzeitenjagd mit von der Partie ist, versteht sich von selbst. rk

Spielspaß:



SPORTS

FIFA '99



Schon fünf Minuten nachgespielt und Bayern verteidigt hartnäckig einen 3:2-Vorsprung in der Europaliga.

20 originalgetreu modellierte Stadien laden zum fröhlichen Kicken ein.

National-Teams gibt's zwar auch, der Schwerpunkt liegt aber bei den Vereinen.



Fast pünktlich zum Start der Bundesliga-Rückrunde steht auch EA endlich mit der N64-Version ihres Selbstläufers *FIFA* (Platin für über 200.000 verkaufte PlayStation-CDs) wieder auf der Matte. Als Ausgleich für die obligatorischen, dafür deutlich reduzierten (englischen) Kommentare von John Motson wartet das Cartridge-Sequel wieder mit zahlreichen Verbesserungen in sämtlichen Kategorien auf. Ihr habt wie in der PlayStation-Version die freie Auswahl unter **20 der berühmtesten Stadien** der Welt (München, Mailand, Madrid, Liverpool etc.), und könnt aus jeder Menge Spielmodi und Optionen (Saison, Quick Start, Freundschaftsspiel, Europa-Liga, Golden-Goal-Match, Player Edit & Co.) wählen, bevor es auf dem Rasen zur Sache geht.

Insgesamt stehen ca. 250 Klubs und Nationalmannschaften (wobei der Schwerpunkt klar auf Vereinsfußball liegt) mit offizieller Lizenz zur Verfügung, wobei noch immer aus unerklärlichen Gründen die Top-Teams Südamerikas fehlen. Seltsam ist auch, daß, obwohl *FIFA '99* von EA in Kanada programmiert wird, keine MLS-Lizenz (US-Liga) gekauft wurde. Nunja - Kanadier mögen halt keine Amerikaner... Wie dem auch sei: Schon nach den ersten Ballwechseln merkt Ihr, daß die **Motion-Capture-Animationen** der Spieler noch feiner geworden sind und im Gegensatz zum Vorgänger auch abgebrochen werden können: Ihr könnt somit z.B. eine Aktion antäuschen, um den Gegner zu foppen. Eure Mitspieler scheinen auch einen Tick intelligenter auf Eure geplanten Aktionen zu reagieren - das kommt dem Spielfluß wesentlich zugute: Legt Ihr etwa einen Flankenlauf hin und drescht das Leder in die Mitte, steht zu 100 Prozent ein Stürmer bereit, um die Kugel zu versenken, wenn nicht die Abwehr vorher eingeschritten ist. Auch die gegnerische **AI hat zugelegt** und hebt somit den Realismus-Grad des sowieso fast schon photorealistisch wirkenden Gekickes auf dem Screen. Entgegen vielen anderen Fußball-Games grei-

fen Euch die CPU-Leichtathleten nicht 90 Minuten lang volle Pulle an, indem sie ständig hinter Euch herhecheln. Haltet Ihr den Ball in Eure Hälfte, macht auch die CPU keine großen Anstalten, zu attackieren. Somit könnt Ihr Euch mehr mit dem Spielaufbau beschäftigen, was letztlich auch die Qualität der Spielzüge und den Overall-Funfaktor hebt. Wem *FIFA '99* deshalb zu leicht sein sollte, der kann ja den Schwierigkeitsgrad "Professional" und den Speed "Fastest" wählen. Er bekommt postwendend - wie gewünscht - die Bude voll.

Neben dem Rumble Pak wird übrigens auch das Expansion Pak unterstützt und läßt das Game statt im **Mid/Hi-Res-Mode** mit 640x240 Pixeln fortan im von EA Super-Hi-Res-Mode genannten 640x480-Modus laufen. rk



- System: Nintendo 64
- Spieltyp: Fußball
- Datenträger: Modul 128 Mbit
- Hersteller: Electronic Arts
- Testversion: Electronic Arts
- Spieler: 1-4
- Speicheroption: Controller Pak, Rumble Pak, Expansion Pak
- Features: Optionen (-)
- geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: 4-7
- Preis: ca. 120 Mark
- Grafik: **89 %**
- Musik: **- %**
- Sound: **83 %**

Spielspaß:



Meine Meinung: Und wieder hat EA ein kleines N64-Fußball-Meisterwerk abgeliefert, das pünktlich jedes Jahr um einige Nuancen verbessert wird. Der große Vorteil dieser Serie ist, daß sich auch ein ungeübter (d.h. mit dem Genre oder speziell den FIFAs nicht vertrauter) Zocker hinsetzen kann und dank der unkomplizierten Steuerung sofort Spaß hat und z.B. das erste Match gleich mit 3:2 in der Verlängerung mit Bayern gegen Real gewinnt. Dafür muß man die ganzen Feinheiten wie Semi-Automatic-Goalie, One-Timers, Ballannahmen mit der Brust, Schwalben und vieles mehr gar nicht beherrschen - die kommen schließlich der Langzeitmotivation zu-



SUPER

gute. Auch bei den Menüs hat EA Sports wieder seine Designerklasse bewiesen. Lediglich die Statistiken geben Anlaß zur Kritik: Stehgeiger Mario Basler soll in puncto Fitneß an zweiter Stelle bei Bayern stehen? Daß ich nicht lache! Dafür wurde an der Präsentation gefeilt: Der Übergang von Spielfluß zu Eckball geschieht jetzt etwa in einem Bruchteil einer Sekunde. Lediglich das Gameplay kann sich immer noch nicht mit Konamis ISS messen - dafür schwankt u.a. die Frame-Rate bisweilen zu sehr. Trotzdem: *FIFA '99* ist ein Top-Kicker. Wie wär's mal mit einer Art Trade-In-Abmachung für alle treuen Fans der Serie?

Hol Dir jetzt Video Games im Abo!



alle vier Wochen
bequem frei Haus



der **totale** Konsolen-
durchblick



**14 Prozent
gespart**



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

12x Video Games für 67,20 DM!

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

Name, Vorname _____

Str. Nr. _____

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

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

Datum, 2. Unterschrift _____ DVI94

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

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

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

Civilization 2



Stadt Poing 500n. C.
 Bevölkerung: 660.000 Schatzkammer: 286 Gold
 Bürger: [Icons]

Marco Polos Botschaft	Palast
[Grid Icon]	Kornkammer
[Grid Icon]	Marktplatz
[Grid Icon]	Bibliothek
[Grid Icon]	Aquädukt
[Grid Icon]	Hängende Gärten
[Grid Icon]	Leonardos Werkstatt

Liefert: Gold, Farbmittel, Wolle
 Benötigt: Seide, Salz, Edelsteine

Kaufen | Ändern | Ressource | **Info** | Zufried. | Umbenennen | Ansehen | Verlassen

Fleißig haben Siedlereinheiten alle Städte auf dem Kontinent mit Straßen vernetzt - Upgrade auf Schienen später möglich.

Die 660.000 Einwohner sind mächtig stolz auf ihr Städtchen mit seinen 2 Weltwundern.

Diese Statistik gibt Auskunft über den Gemütszustand Eurer Stadtbewohner.

STIMMUNGSBERATER
 Römer Königreich
 Gebieter Reindancer 500n. C.

7	Poing
6	Dirkenstadt
6	New Dox
6	Binsheim
7	Santa Sanka
6	Ingstadt
6	Fialten
6	Tenseln
5	Hispalls

Sid Meier hat bereits mehrmals den Beweis dafür geliefert, daß geniale Spiele weder optisch noch akkustisch glänzen müssen. Civ 2 ist der auf CD gebrannte Beleg dieser Aussage. Etwa 6000 Jahre habt Ihr Zeit, Euren technologisch unterentwickelten Stamm ins Weltraumzeitalter zu führen.

Vor dem Antritt Eurer Dynastie legt Ihr die Größe der Spielwelt, den Schwierigkeitsgrad (Häuptling bis Gottheit) und die Anzahl der auf der Karte verstreuten Barbarendörfer fest. Abschließend müßt Ihr Euch noch für eine der **21 Nationen** entscheiden, deren Geschick Ihr über die Jahrhunderte drastisch mitbestimmt. Gespielt wird Controller-orientiert auf einer isometrischen Weltkarte. Verschiedene Landschaftsformen machen die Wahl für den Standort der ersten Metropole nicht einfach. Soll man nun lieber in Ozeannähe seßhaft werden, zwecks besserer Verkehrs- und militärischer Anbindung (Stichwort: Transportschiffe, **Atom U-Boote** etc.), oder doch besser nahe dem Gebirge (Stichwort: Erze, Edelmetalle usw.) den Grundstein zur Hauptstadt legen? Stehen die ersten Hütten dann endlich, hagelt es wieder Fragen über Fragen. Welche Technologien sollen erforscht werden, welche Nachbarn sind ein Dorn im Auge, mit wem geht man strategisch wichtige Friedensabkommen ein, rentieren sich Handelsrouten, lohnt sich der langamtige Bau eines Weltwunders? Neueinsteiger werden hierbei den Beistand der per Video animierten Berater zu schätzen wissen. Wer ohne Umwege an zivilisationsentscheidende Infos kommen möchte, schlägt im gut übersetzten Handbuch oder in der In-Game Enzyklopädie nach. Werdet Ihr von anderen Völkern bedroht, wird Euch schnell klar, daß Stadtmilizen nicht alleine die schützende Kraft Eures Imperiums darstellen. Vielmehr ist es wichtig, von den zahlreichen Stadtverbesserungen und Offensiv-Einheiten der einzelnen Zeitabschnitte Gebrauch zu machen: Meterdicke Stadt-

mauern, bronzene Phalanx und Streitwagen sind in der Antike eine sinnvolle Kombination, während die Luftabwehrstellungen, mechanische Infanterie und Kampfpanzer in der Neuzeit das Nonplusultra des Zivilschutzes sind. Auch der Bau eines der insgesamt 28 Weltwunder (je sieben in der Antike, Renaissance, der industriellen Revolution und der Moderne) kann – einmal erstellt (Jahrzehnte werden vergehen...) – Eurem Volk unglaubliche Vorteile einbringen. Die Chinesische Mauer beispielsweise steht bis zu einem gewissen Zeitpunkt stellvertretend für eine Stadtmauer in jeder eigenen Stadt – das spart Geld. Wenn die Kasse nicht mehr klingelt, dreht Ihr gefühlvoll am Steuersatz (was gleichzeitig die Forschung reduziert). Wer's übertreibt, muß sich auf massiven Widerstand in den eigenen Reihen gefaßt machen (aufständische Bürger

sind schlechte Steuerzahler!). Stadtverbesserungen wie Fabriken, Einkaufszentren, Tempel oder Kathedralen und gute Beziehungen ins Ausland bilden den goldenen Mittelweg eines guten Zivilisators, ganz nach Cäsars Motto "Brot und Spiele". Wer Gegnern in Friedenszeiten dennoch eins auswischen möchte, schickt Spione ins Nachbarstädtchen. Spionieren geht bekanntlich über Studieren (Stichwort: Technologieklau, Revolte, Sabotage). Die nervende Hintergrundmusik (siehe Import-Test) läßt sich leider immer noch nicht abschalten. cs/ds



CIVILIZATION II

- System: PlayStation
- Spieltyp: Strategie
- Datenträger: 1 CD
- Hersteller: Microprose/Activision
- Testversion: Activision
- Spieler: 1
- Speicheroption: Memory Card, 10 Blöcke
- Features: deutsche Menüs
- geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: 3-9
- Preis: ca. 100 Mark
- Grafik: **38 %**
- Musik: **42 %**
- Sound: **60 %**

Spielepaß:



Meine Meinung: Ein mausgesteuertes PC-Mammutstrategiespiel auf die PlayStation konvertieren? Komplizierter Fall! Activision zeigt souverän, wie's auch ohne Mäuschen möglich ist. Zwar hat man die Szenarien der PC-Version einfach unterschlagen, das Handbuch gestutzt und die SVGA-Grafiken heruntergerechnet, doch sonst bleibt alles



SUPER

beim alten. Ich beziehe mich dabei in erster Linie auf das hervorragende Gameplay, und da wird Civilization 2 (außer vielleicht ein Nachfolger) auch in Zukunft niemand auf der Sony Konsole was vormachen. Die Langzeitmotivation flacht kaum ab, da die Zufallskarten stets eine neue Herausforderung darstellen. Strategen, kauft es Euch!

Jetzt testen und sparen!



3x Video Games



frei Haus



zum halben Preis



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



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

3X Video Games und Lara lebensgroß für 10 DM!

Ja, schick mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur 10,- DM/EUR 5,11 statt 19,50 DM/EUR 9,97. Als Geschenk bekomme ich das lebensgroße Lara-Poster dazu! Sollte Ihr nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit ca. 14% Preisvorteil! (12 Ausgaben Video Games für nur DM 67,20/EUR 34,36, Studentenabo DM 60,-/EUR 30,68). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

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

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

CVI 94

Datum, 2. Unterschrift

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

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

Kensei Sacred Fist

Kensei Sacred Fist



Konami Fighting Games



Obwohl noch kein Titel ein echter Erfolg war, kann Konami doch zumindest Beat'em-Up-Erfahrung vorweisen: Vor der N64-Gurke *G.A.S.P.* und der Geschmackssache *Rakuga Kids* versuchte man sich zu 16-Bit-Zeiten u.a. an einer Episode der Teenage Mutant Ninja Turtles namens *Tournament Fighters* und noch früher im Arcade-Bereich mit *Martial Champion* (einfallloser SF-Clone, nur für PC-Engine umgesetzt) sowie an den guten Final-Fight-Clones *Crime Fighters* und *Vendetta*.

Was für Namco die eiserne (*Tekken: King of Iron Fist Tournament*), ist für Konami offenbar die heilige Faust, und auch sonst hat das neue 3D-Beat'em-Up aus dem *Metal Gear*-Lager einiges mit der genannten Hit-Trilogie um Heihachi, Law & Nina gemeinsam. Die Vorgabe bei *Kensei* lautete wohl, ein Fighting-Game ganz nah am *Tekken*-Gameplay zusammenzustellen, das ebenfalls keine Phantasie-Moves à la Feuerbälle enthält und anstatt der überzogenen Action-Moves im Stil von Hwoarangs Triple-Air-Kick-Combo mehr Wert auf die Choreographie der realen Moves verschiedener Kampfstile legen sollte. Das bedeutet jetzt nicht, daß im *Sacred Fist*-Turnier nur öde Standard-Moves gezeigt werden - ganz im Gegenteil: Bei den **artistischen Combos** und In-Fight-Aktionen werdet Ihr ein ums andere Mal mit der Zunge schnalzen!

Top-Choreographie

Es wird auf jeden Fall ein Querschnitt der schönsten Moves der Martial-Arts gezeigt: Ob Karate-Kicks, Aikido-Konter, Kung-Fu-Schmetterlings-Stile, Wrestling-



In puncto Martial-Arts-Choreographie steht *Kensei Sacred Fist* dem Genre-Primus *Tekken 3* in nichts nach.

Da schaut der dt. Hooligan, was Kung-Fu-Lady Yuli Akrobatisches mit ihm anstellt.

Die Fighter-Ladies in *KSF* sind durch die Bank sehr aufreizend gekleidet.

Würfe, Ninjitsu-Killer-Techniken oder miese Straßenkämpfer-Tricks - fast alles ist mit dabei. Zu Beginn stehen Euch zunächst nur acht Charaktere zur Verfügung, es werden bei erfolgreichem Durchspielen - eine weitere Parallele zu *Tekken 3* - jedoch stetig mehr. Immerhin hat jeder Schläger zwischen 35 und 50 individuelle Attacken in petto, die von simplen Roundhouse Kicks bis zum ultimativen Multiple-In-Fight-Combo reichen, der dem armen Opfer sämtliche Knochen im Körper mit einem entsprechend dazugehörenden, saftigen Soundeffekt durcheinanderwirbelt. In Eurem Move-Nachschlagewerk dürft Ihr übrigens jederzeit blättern, wenn ein Duell via Pause unterbrochen wird. Legt Ihr nun Eure acht Kontrahenten auf die Bret-

ter, bittet ein **Vorboß** zum Duell, bevor Ihr Euch dem eigentlichen Endgegner-Duo zuwenden könnt. Schickt Ihr das auch mit einer gekonnten Combo ins Reich der Träume, darf fortan der Vorboß angewählt werden, womit wir schon bei 16 Charakteren wären. Die meisten dieser Secret-Fighter haben sich jedoch den Löwenanteil Ihrer Special-Moves und Kombinationen von einem der acht Standard-Recken entliehen und



Jeder der 20 Kämpfer verfügt über ca. 35-50 Specials & Combos.



Die Stages sind im *Tekken*-Stil mit Wandtapeten gehalten.



Auch ein unfairer Kampfstil ist erlaubt: **Attacken auf am Boden liegende Gegner.**



Die Move-Palette ist nicht so sehr auf anspruchsvoll getrimmt - aber es macht Spaß.



Der Typ in den roten Hosen erinnert an **Benimaru aus der King-of-Fighters-Serie.**



Double-Hit unter dem Brandenburger Tor. Auch Deutschland ist vertreten!



bieten nur wenig neue Aktionen. Auch in puncto Outfits sind sie etwas geiziger: Während fast jeder der zu Beginn verfügbaren Charaktere vier total unterschiedliche Kostümierungen besitzt, haben die Erspielten manchmal nur ein Kleidchen mitbekommen. Weiterhin gibt es noch vier freie Plätze im Charakter-Select-Screen, von denen schon mal zwei von den Bossen ausgefüllt werden.

Simple Moves

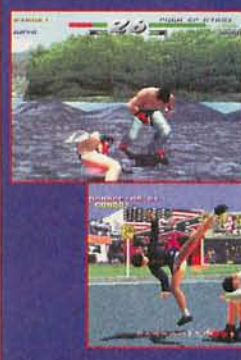
Angegriffen wird übrigens mit einer anfangersfreundlichen Pad-Belegung: Je ein Button für Kick, Punch, Wurf und Block. Auch die Combos stellen den Joypad-Kämpfer vor keine allzu großen Probleme: Meist handelt es sich um **simple Chain-Combos**, die lediglich das Drücken der Tasten in verschiedener Reihenfolge verlangen, ohne exaktes Timing und schwierige Steuerkreuz-Verenkungen, z.B. links plus Kick, Kick, Punch, Punch. Wirklich komplizierte

Moves für den King- oder Nina-erprobten Spieler sind klar in der Minderheit, aber dennoch vorhanden. 3D-Sidesteps in die Tiefe (Steuerkreuz zweimal nach unten bzw. oben) sind natürlich auch mit von der Partie, oftmals kombiniert mit wunderschönen **Counter-Moves**. Wo wir schon bei den Details sind: Die Grafik brilliert durch nahezu perfekte Animationen, die Gliedmaßen der Kämpfer sind schön abgerundet und Gouraud-geshadet und vertuschen somit



Der Western-Schläger bekommt im **wahrsten Sinne des Wortes was auf die Mütze.**

Sexy Beat'em Up



Daß *Kensei Sacred Fist* vor allem auf den männlichen (japanischen?) Spieler zugeschnitten ist, belegen die sehr aufreizend gekleideten Martial-Arts-Ladies in verschiedenen Kostümen und die Häufigkeit, bei der im Kampfgetümmel "ganz zufällig" das Höschen der Mädels klar zu sehen ist - besonders oft übrigens bei der Teilnehmerin im Schulmädchen-Look. Nach den wippenden Helium-Bussen in *Dead or Alive* bekommt Ihr also schon das zweite Sexy-Beat'em-Up.

Kensei Sacred Fist

geschickt ihre Polygon-Herkunft. Außerdem werden die Aktionen durch authentische Schatten der Kontrahenten begleitet und bei einigen der Karateka und Ninja sind Blocks auch wirklich solche, d.h. die Jungs und Mädels tun mit ihren Händen auch wirklich etwas, um die eintreffenden Moves abzuwehren,



Einige Figuren (wie dieser Wrestler hier aus *Virtua Fighter 3*) sind klar geklaut.



System:	PlayStation
Spieltyp:	3D-Beat'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Konami Japan
Testversion:	Konami
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	16 Jahre
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	83 %
Musik:	74 %
Sound:	78 %

Meine Meinung: Der spielerische Überhammer ist Kensei Sacred Fist trotz einer Menge vielversprechender Ansätze nicht geworden. Dazu sind die Specials und Combos auf Dauer zu einfach gestrickt. Die Animationen der einzelnen Kampfstile reichen dagegen von gut bis atemberaubend, und daß Ihr Eurem Recken durch das simple Ausnutzen der jeweils acht Richtungen des Joypads plus Punch/Kick glatte 16 verschiedene Grundritte bzw. -schläge entlockt, kann selbst Tekken 3 nicht bieten und läßt Genre-Neulinge schnell zu Erfolgserlebnissen kommen. In diesen Kontext paßt auch, daß in Konamis neuem Beat'em Up nicht viel geblockt werden muß, dazu leistet die Gegnerschaft zu wenig Gegen-



SUPER

wehr und kontert bisweilen sehr monoton - nach einem Niederschlag greift die CPU z.B. immer als erstes mit einem Fußfeiger an. Sehens- und auch spielenswert ist Kensei aufgrund der feinen Choreographie, reichhaltigen Move-Auswahl, zahlreichen Kämpfern und nicht zuletzt der simplen Kampfführung allemal, denn Spielspaß geht in diesem Genre nicht stets Hand in Hand mit Hardcore-Moves, die nur alle zehn Versuche klappen. Wem Tekken 3 zum Hals heraushängt, findet hier gutes PAL-Nachschub-Futter. Im Import-Bereich sind Bloody Roar 2 und Ehrgeiz noch einen Tick stärker. Und wer auf Unterwäsche von Martial-Arts-Ladies steht, für den ist's sowieso ein Pflichtkauf.

anstatt wie in vielen anderen Spielen quasi einfach die Hände als Schild hinzuhalten - dies hat der Beat'em-Up-Gemeinde in der Redaktion sehr gut gefallen. Weniger begeistert waren wir, als uns nach dem extrem kurzen Rendereintro nach dem Durchspielen auch ein weiterer visueller Genuß in Form von **FMV-Abspannen verwehrt** wurde - lediglich die Credits liefern ab. Immerhin war Konami bei den Spielmodi und Optionen nicht knauserig und spendierte neben dem Normal-Modus auch alle gängigen 3D-Beat'em-Up-Modes (Survival, Time Attack, Training und Versus) sowie Dual-Shock-Support. rk

Spielspaß:



Castle- vania

Castle-
vania



Einmal mit dem Finger geschnippt bzw. eine Jungfrau leergesaugt (d.h. bereits eine Ausgabe nach unserem Import-Test in der VG 3/99) – und schon treibt Graf Dracula auch auf dem PAL-N64 sein Unwesen. In der kurzen Zeit hat sich erwartungsgemäß nicht viel verändert. Ihr schlüpft noch immer in die Haut von Carrie Fernandez, dem magischen Kind oder dem Hünen Reinhardt Schneider, der meisterlich mit der Kult-Waffe aller Vampirjäger umgeht: der Peitsche. Je nachdem, für wen Ihr Euch entscheidet, verläuft Euer 3D-Weg vom Forst der Finsternis über die Schloßmauern bis hin zu den Katakomben



und dem Allerheiligsten aus dem Domizil des Schattenfürsten leicht unterschiedlich. Carrie muß sich, nachdem sie einem wahnsinnigen und auch noch unverwundbaren Frankenstein-Monster im Vorgarten entkommen

ist, z.B. durch mit Echsenmenschen ver-seuchte Abwässerkanäle kämpfen, während Reinhardt es mit nicht minder gefährlichen Kreaturen in einem Höhlensystem zu tun bekommt: groteske Zwitterwesen mit Frauenoberkörper und Spinnenunterleib. Auch in puncto Boßgegner stellen sich Euch an einigen Punkten verschiedene entgegen – das Ziel bleibt jedoch für beide gleich: Finde und vernichte **Dracula**! Zu diesem Zweck muß natürlich ein entsprechendes Waffenarsenal zur Verfügung stehen. Ihr könnt stets unter drei Angriffs-Systemen wählen. Am effektivsten ist die

Primärwaffe (Peitsche bzw. Energiekugel), die unendlich zur Verfügung steht und die größte Reichweite hat. Carries Magic-Kugel ist zudem zielsuchend, mit Reinhardt könnt Ihr den zu attackierenden Gegner mit der R-Taste auswählen. Sammelt Ihr rote Juwelen auf, wird die Sekundärwaffe (**heiliges Wasser**, Axt, Dolch, Kreuz) einsetzbar. Für den Nahkampf existiert auch noch ein Move, es empfiehlt sich jedoch stets, Feinde aus größerer Entfernung anzugreifen. Habt Ihr genug Monster vertrimmt und Gold eingesackt, aber keine Nahrung mehr, um Eure HPs aufzufrischen, solltet Ihr nach einer Banderole Ausschau halten, mit der Ihr einen Dämon in Menschen-gestalt rufen könnt, der Euch alle Arten von Items (z.B. Seren gegen Vampir-Bisse und Gift und Zeitumstellungs-karten) verkauft. Mittels verschiedener Kameraperspektiven (Normal View, Battle View, Action View) wird Euch stets ein optimaler Überblick



Witziger Einfall: Skelette mit Bomben greifen an: Peitscht sie zur Explosion!



Viel hält der skelettierte Stier nicht mehr aus: Noch einige Homing-Energy-Balls und Ihr seid am Ziel dieses Levels.



Ab dem Duell-Tower wird *Castlevania* anspruchsvoller – aber nicht unfair.

Das vergossene Blut der Stein-Madonna erwacht urplötzlich zum Leben!



Dieses Monstrum macht Euch gleich zweimal im ersten Level das Leben schwer.



Das heilige Wasser ist besonders gegen Vampire sehr hilfreich.



Sun und Moon-Cards solltet Ihr stets parat haben.



Wichtige Personen und Bosse halten vorher ein Schwätzchen mit Euch.



über das gruselige Geschehen geboten, das Ihr Euch jederzeit via First-Person-Perspektive (C oben) auch detailliert zu Gemüte führen könnt. Ein wichtiges Element in der *Castlevania*-Welt ist auch die Zeit, die in Form einer kleinen Uhr am oberen, linken Bildschirmrand mitläuft. Abhängig von der Tageszeit wechselt auch die Aktivität der blutgerigen

Vampir-Sippe und ihrer Kumpagne. Nachts solltet Ihr nicht gerade zu einem Spaziergang im angrenzenden Friedhof ansetzen. Manche Rätsel – ob das nun eine Tür mit der Aufschrift "Moon Portal"



Meine Meinung: Ihr dürft Euch zunächst nicht vom Eindruck des ersten Levels täuschen lassen: Nach einem Spezialeffekt (Blitzschlag in eine alte Eiche) geht *Castlevania* sehr gemächlich mit einer Reihe sich dauernd wiederholender Szenen (es müssen zig Eisentore nach dem gleichen Prinzip geöffnet werden) los. Seine wahren Qualitäten entfalten sich erst ab Level fünf (eine herrliche Stage!), in der Ihr Euch fragt, wozu die ganzen Konstruktionen mit schmalen Graten eigentlich gut sind, wo es doch einen viel leichteren Weg gibt. Des Rätsels Lösung: Auf dem Rückweg mit magischem Sprengstoff in der Tasche dürft Ihr nicht mehr springen (Detonation!) und müßt eben just genau diesen gefährlichen, vorher scheinbar überflüssigen Weg nehmen. Obwohl einige Szenarien



SUPER

eher langweilig anmuten (Höhlen, Abwässerkanäle), überwiegen insgesamt klar die positiven Eindrücke mit einem Gänsehaut-Grusel-Soundtrack (wieso gibt's keine passende Rumble-Pak-Unterstützung?), einfallsreichen Puzzles unter Zuhilfenahme der vierten Dimension, witzigen Figuren (Skelette on Bikes und mit Bomben als Kopf, makabere Hexen, Geister) und starken Endgegnern (Riesenskelett, Monster-Stier). Den vielfach kritisierten hohen Schwierigkeitsgrad konnte ich nicht finden – is VG the best? Schade nur, daß das Nebel-Problem in den Freiluft-Stages nicht besser in den Griff bekommen wurde. *Castlevania* ist nicht der absolute Top-Hit vom Zelda-Kaliber geworden, aber ein sehr gutes Spiel, bei dem jeder Action-Adventure-Freund bedenkenlos zugreifen darf.

oder eine Geister-Fee ist, die in der Morgendämmerung pflegt, die Rosen zu pflegen (was für ein Wortspiel!) – lassen sich auch nur lösen, wenn Ihr zur richtigen Zeit am richtigen Ort seid. Dumm wäre es jetzt, wenn Ihr um sechs Uhr früh irgendwo aufkreuzen wolltet, durch ein Duell aber aufgehalten werdet und erst um halb sieben eintrefft. Um zu verhindern, daß Ihr den lieben langen Tag (zum Glück nicht in Echtzeit) warten müßt, gibt es **Moon** und **Sun Cards**, die die Zeit auf jeweils sechs Uhr morgens bzw. abends vorstellen. Ab und zu müßt Ihr auch ein Schwätzchen mit einer der im Umfeld des Schlosses herumstreunenden Personen halten, um an neue Infos und/oder Items zu gelangen. Abspeichern dürft Ihr an den großzügig im Spiel verteilten weißen Kristallen, sofern noch neun Pages auf Eurem Controller Pak frei sind. Ein Tip noch: Wollt Ihr Dracula wirklich den Garaus machen, solltet Ihr nicht im "Easy"-Modus starten – dann ist nämlich nach Level fünf (also ca. der Hälfte des Spiels) abrupt Schluß. Weiter geht's nur, wenn Ihr im "Normal"-Mode wieder von vorne anfangt! Die PAL-Version unterscheidet sich übrigens keinen Deut von der in der letzten VG getesteten Import-Version: Englische Texte plus Voice-Samples.

Castlevania

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Action-Adventure
Datenträger:	Modul 96 MBit
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1
Speicheroption:	Controller Pak 9 Pages
Features:	keine
geeignet ab:	16 Jahre
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 120 Mark
Grafik:	82 %
Musik:	88 %
Sound:	78 %

Spielspaß:



Castlevania

Kleiner Auszug aus unserem Programm.

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad	85,00
Nintendo 64 + Mario	245,00
Passport Adapter (N64)	80,00
Equalizer Gamebuster Deluxe	79,90
Expansion Pack (N64)	75,00
A Bug's Life (PSK)	100,00
All Star Tennis '99 (N64/PSK)	125 / 100,00
Akuli (PSK)	105,00
Asterix (PSK)	100,00
Banjo-Kazooie (N64)	95,00
Battle Adventure Racing (N64)	120,00
Bio-Freaks (N64/PSK)	110 / 90,00
Box Champions (PSK)	100,00
Brave Fencer	130,00
Breath of Fire III (PSK)	100,00
C & C: Gegenschlag (PSK)	100,00
Civilisation II (PSK)	100,00
Cool Boarders 3 (PSK)	95,00
Colin McRae Rally (PSK)	100,00
Crash Bandicoot 3 (PSK)	100,00
Dark Stalkers 3 (PSK)	100,00
Driver (PSK)	100,00
F-1 World Grand Prix II (N64)	95,00
F-1 '98 (PSK)	100,00
F-1 Racing Simulation 2 (N64/PSK)	120 / 100,00
FIFA Soccer '99 (N64/PSK)	120 / 95,00
F-Zero X (N64)	100,00
G-Police Platinum (PSK)	50,00
Grandstream Saga (PSK)	100,00
Gran Turismo (PSK)	90,00
Guardian Crusade (PSK)	100,00
Heart of Darkness (PSK)	100,00
International Soccer '98 (N64/PSK)	100,00
KIND-Crossfire (PSK)	100,00
Mario Party (N64)	100,00
Master of Monsters (PSK)	105,00
MediEvil (PSK)	100,00
Micro-Machines Turbo (N64)	100,00
Mission Impossible (N64)	110,00
Motor Racer 2 (PSK)	100,00
Musik (PSK)	100,00
NBA Live '99 (N64/PSK)	115 / 100,00
Need for Speed IV (PSK)	100,00
NHL '99 (N64/PSK)	115 / 95,00
Nightmare Creatures (N64)	150,00
Ninja Tenchu (PSK)	105,00
Odd World 2 (PSK)	100,00
Parasite Eve	120,00
Populous (PSK)	100,00
Rayman 2 (N64/PSK)	125 / 100,00
Ridge Racer 4 (PSK)	100,00
Rollcage (PSK)	100,00

Neue Preisliste! Kostenlos anfordern!

GAME BOY COLOR 150,00

A Bug's Life 75,00
Schlumpfe 75,00
Star Wars 75,00
Turok 2 75,00
Mario Land 2 75,00
G-Rally 75,00
Quest for Camelot 75,00
Zelda 75,00

Dreamcast

Sega Dreamcast incl. Spannungswandler 579,00
RGB-Kabel 60,00
Memory Card UMS 60,00
Blue Dancing 150,00
Blue Stinger 150,00

Incoming 150,00
July 150,00
Kart 150,00
Lenkrad 150,00
Marvel vs. Capcom 150,00
Monaco Grand Prix 150,00
Pen Pen Tricelon 150,00
Power Stone 150,00
Puyo Puyo 150,00
Psychic Force 2012 150,00
Sega Rally 2 150,00
Seven Cross 150,00
Sonic Adventure 150,00
Tetris 4D 150,00
Virtua Fighter 3 150,00

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!

METAL GEAR SOLID

Metal Gear Solid 100,00
Premium Pack 160,00
Lösungsbuch 35,00

Sega Frontier (PSK)	110,00
Street Fighter Zero III (PSK)	100,00
Silent Hill (PSK)	140,00
Soulblader Platinum (PSK)	50,00
Soul Reaver (PSK)	105,00
Spyro the Dragon (PSK)	100,00
Star Wars Rogue Squadron (N64)	120,00
1080° Snowboarding (N64)	100,00
Street Fighter Zero III (PSK)	100,00
Tal Fal (PSK)	105,00
Tales of Destiny (PSK)	130,00
Tekken 3 (PSK)	100,00
Tomb Raider 3 (PSK)	100,00
Toca Touring Car Tell 2 (PSK)	100,00
Turok 2 (N64/PSK)	125 / 100,00
Ubersense Welt Platinum (PSK)	50,00
Vigilante 8 (N64)	125,00
Virtual Pool (N64)	115,00
WCW vs. nWo Thunder (N64/PSK)	120 / 90,00
Wild Arms (PSK)	100,00
Wipe Out (N64)	90,00
Xenosaga (PSK)	130,00
X-Blender Pro (PSK)	135,00
Zelda (N64)	115,00

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

Produktangebot auch erhältlich bei **GAMESTORE**
Rottenscheider Str. 181 • 45131 Essen • Tel 0201-777235
Kölner Str. 25-40 • 40211 Düsseldorf

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

Telefon 07 11 - 22 29 10-30/50
Theodor-Neuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmitte)
Off-Wellbrunn • Billau Str. 7 • Billau Passage | 70472 Heilbronn (kein Versand)

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

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

Mario Party

Die Bomberman-Erfinder mit der gelb-schwarz gestreiften Biene im Logo haben mit *Mario Party* eine weitere garantierte Stimmungskanone im Programm. Trommelt einfach Eure Kumpel zusammen und stöpselt die Pads ins N64 – It's Party Time. Die schon aus *Mario Kart* bekannten Nintendo-Charaktere beschließen, einen Wettstreit auszutragen, um herauszufinden, wer von ihnen der größte Superstar ist. Toad fungiert dabei als Game Master und führt Euch ins Geschehen ein. Gespielt wird auf insgesamt acht gerenderten Spielfeldern (sechs sind anwählbar, zwei versteckt). Bevor es losgeht, können im Pilzdorf noch diverse Örtlichkeiten abgeklappert werden: Spieleinstellungen und eine Jukebox (zum Abspielen der fast vierzig Melodien)

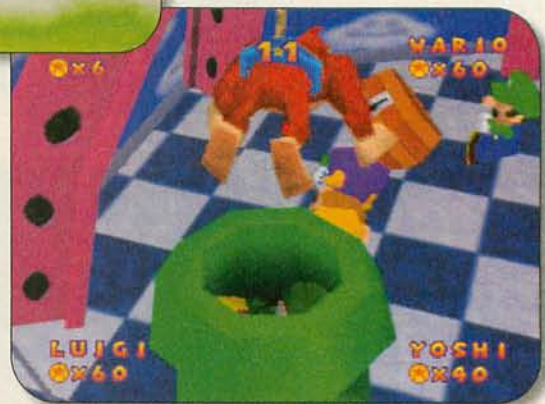


Indiana Jones läßt grüßen: eine rasante Lorenfahrt über brodelnde Lavaseen – nur nicht das Gleichgewicht verlieren.



Zelda hat es, Sonic hat es, und auch hier spielt Ihr Fischers Fritzen Fish & Fun!

Dieses Mini-Game gleicht den nimmersatten Greiferautomaten an Tankstellen.



nebst Papagei, der jeden Charakter imitieren kann, finden sich z.B. im "Option House". Per Floß gelangt Ihr zur Mini-Game-Insel, die eine Variante des Spiels für verwaiste Zocker darstellt. Auch der Pilzbank und dem Schwammerlverkäufer (Pilz-Shop) sollte man einen Besuch abstatten. Hinter der Türe des Mini-Game-Hauses versteckt sich u.a. der "Pot o' Skills" (Topf der Fähigkeiten). Taucht Ihr hinein, geht's zum Mini-Game-Stadium. Dort wird eine stark gestraffte Version des Hauptspiels auf einem sternförmigen Brett ausgetragen. Zu guter Letzt wäre da noch die Warp Pipe. Endlos tief kommt sie einem vor, während Toad einige grundlegende Spieleinstellungen abfragt. Sobald Anzahl der Mitspieler, teilnehmende Charaktere, das Skill-Level der CPU Geg-

ner, die Art des Spielbretts, sowie die Anzahl der Runden festgelegt sind, endet der freie Fall durch die "Frage-Röhre", und es wird ausgewürfelt, in welcher Reihenfolge unsere Knuddelhelden ihre Züge tätigen. Als Belohnung für die viele Wartezeit klingeln 10 Münzen auf dem Kontostand, und die Hatz nach den Sternen (wer nach Ablauf der Runden die meisten hat, gewinnt) kann endlich beginnen. Toad plaziert ein Objekt der allgemeinen Begierde (den ersten Stern)

Mario Party



Ehre, wem Ehre gebührt



Das ist der Erfinder all jener niedlichen Charaktere in *Mario Party*. Er heißt Shigeru Miyamoto und ist ein Videospielegott. Da er seine Helden auch in Games mitspielen läßt, die nicht von ihm sind, wird er dennoch im Abspann erwähnt – das gehört sich so. Wenn das Spiel dann nicht viel taugt, wie z.B. *Smash Brothers*, so kann er nichts dafür.



Gewinnt, indem Ihr „BigBoo“ (man achte auf die Schatten der Geister) identifiziert.



DK (Singleplayer) auf dem Weg in Bowers Festung. Werden wir bereits erwartet?



Eins der vielen Spielbretter. Die Pfeile verraten Euch, wer wo auf der Map steckt.





Kegelonkel DK setzt zum ultimativen **Abräumer an** - Ihr hüpf als Kegel davon.



Falsche Flagge = freie Fahrt in die Weiten des krakenverseuchten Meeres.

auf dem Brett, wer es zuerst bis dahin schafft, kann ihm diesen für 20 Münzen abkaufen. Wie es sich für ein Brettspiel gehört, bestimmt der Würfel, wie viele

Felder man vorrücken darf. Die Landung auf einem blauen Feld erhöht Euren Kontostand um 3 Münzen, rote Felder verringern ihn um die gleiche Anzahl. Wen es

Meine Meinung: Mario Party ist wohl das mit Abstand beste und sinnvollste "Brettspiel" für den heimischen Flimmerkasten, vor allem da es sich hierbei um eine reine Konsolenentwicklung handelt und nicht nur um eine Umsetzung - wer spielt schon Monopoly oder Risiko per Joypad, wenn man das Original im Schrank zu stehen hat? Die Bedienung ist prinzipiell simpel gehalten, nur leider bei Spielen, bei denen man wie wild den Analog-Stick rotieren muß, sehr monoton. Zudem ist spätestens nach ein



SUPER

paar Monaten Partystimmung ein neuer Controller fällig. Grafisch setzt das 256-Mbit-Modul sicher keine Maßstäbe, erfreut aber vor allem das junge Publikum durch seine kunterbunte Aufmachung. Party-Interessierte sollten allerdings bedenken, daß Wartezeiten vorprogrammiert sind, da die Züge der Mitspieler immer erst abgewartet werden müssen, bevor die Mini-Spiele beginnen. Außerdem spielt Glück in Form zufälliger Würfelergebnisse eine nicht unerhebliche Rolle - nichts für schlechte Verlierer.

auf ein Spezialfeld verschlägt, der darf sich auf einiges gefaßt machen: Bowser versucht einem z.B. kontinuierlich wertlosen Plunder anzudrehen, während Boo, der Geist, den anderen Mitspielern in Eurem Auftrag Münzen oder sogar Sterne entwendet und sie Euch gutschreibt. Was aber den **größten Reiz** bei Mario Party ausmacht, sind die **Minispiele**. Dabei sind die Kombinationen 1 vs. 3, 2 vs. 2 und das spaßfördernde 4 vs. 4 Spiele möglich. Der Zufallsgenerator entscheidet, was gespielt wird. **Satte 56 Spiele** stehen insgesamt zur Auswahl. Bei "Shy Guy Says" z.B. balanciert Ihr auf einem Faß, welches mit einem Strich an einem Schiff festgebunden ist. Eure Aufgabe besteht nun darin, eine rote und eine weiße Flagge in der gleichen Reihenfolge zu hissen wie der Pirat auf dem Schiff. Wer die Farbe verfehlt, dem wird die "Nabelschnur" gekappt, wer am Schluß noch übrigbleibt, gewinnt. In "Piranha's Pursuit" verfolgt Euch dagegen eine abgemagerte, fleischfressende Pflanze. Ihr skatet um Eurer Leben, während die restlichen drei Spieler, auf einer Wolke schwebend, versuchen, das Pflänzlein zu wässern, wodurch es grösser und schneller wird - ein Heidenspaß! All diese Games sind natürlich auch im Einzelermodus (Mini-Game-Insel) verfügbar, welcher aber sicher nicht der Hauptkaufanreiz des Moduls sein dürfte. cs/ds

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	Multiplayer-Minispieler-Compilation
Datenträger:	256-Mbit-Modul
Hersteller:	Nintendo/Hudson
Testversion:	Nintendo
Spiele:	1-4
Speicheroption:	Modulspeicher
Features:	deutscher Bildschirmtex, Rumble Pak-Unterstützung
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	4
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	73 %
Musik:	79 %
Sound:	70 %

Spielspaß:



ACTIVATED Tel 030 - 399 918 - 0 Fax 030 - 399 031 57



3129 ACTIVATOR 129,99 DM

- EINFACH EINSTECKEN UND LOS GEHTS!
- IMPORTSPIELE **OHNE UMBAU** ABSPIELEN!
- KOMPATIBEL ZU ALLEN SCHUMMELCODES
- FILE-FUNKTION: ZUGRIFF AUF ALLE FILES
- MEHR INFOS IM INTERNET!



MIT DEM JAM!! KÖNNEN SIE IHRE PLAYSTATION / NINTENDO64 / DREAMCAST AN IHREN COMPUTERMONITOR ANSCHLIESSEN!

- BESTMÖGLICHE BILDQUALITÄT !!
- IMPORTE IN FARBE !!
- KOPFHÖRERANSCHLUSS
- UMSCHALTEN ZWISCHEN PC / KONSOLE
- PC NICHT ERFORDERLICH!



MEMORYCARDS PSX

1 MB 15 Blöcke	18 DM	1701
8 MB 120 Blöcke	29 DM	1708
24 MB 360 Blöcke	38 DM	1724
40 MB 600 Blöcke	52 DM	1740
56 MB 840 Blöcke	62 DM	1756
72 MB 1080 Blöcke	74 DM	1772

Nur für Importe:

SUPERCHIP 12c508 für ALLE PSX-MODELLE!

Stück 15 DM, 5 Stück 39 DM, 10 Stück 59 DM, 25 Stück 139 DM - 50 Stück 249 DM, 100 Stück 459 DM - Höhere Staffeln a.A.

SUPERCHIP EINBAUPLATINE

- Spannungsversorgung stabilisiert
- Kabelenden abisoliert
- Ausreichende Kabellänge
- 5 doppelt vorhanden
- Vorlöten entfällt

5 DM

1206



SHOCKCONTROLLER FÜR PSX

Rumble/Analogpad mit starker Vibration sowie Dauerfeuer und SlowMotion

38 DM

Ladengeschäft:
Gpress data service
Levetzowstr. 12a
10555 Berlin
Versandkosten 10-15 DM

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

WWW.ACTIVATED.de

T'ai Fu

Kung Fu

Dieser Martial-Arts-Stil (chinesisch = eine Arbeit gut ausführen) hat ebenso mit Heilgymnastik/Fitneß wie mit Kampfkunst zu tun. Es wird versucht, alle Teile des Körpers miteinander in Harmonie zu bringen: Angriff und Verteidigung, Bewegung und Ruhe sowie Eleganz und Härte wechseln sich ab. Im chinesischen Kung Fu unterscheidet man zwischen offensiven und defensiven Stilen (z.B. Hsing I), in denen wie in *T'ai Fu* die Bewegungen von zwölf Tieren nachgeahmt werden.

Langsam aber sicher gehen den Entwicklern die Tiere aus: Nach Krokodil (*Croc*), Drache (*Spyro*), Beuteldachs (*Crash Bandicoot*), Teufelchen (*Jersey Devil*) und Gecko (*Gex 3D*) trifft es in *T'ai Fu* nun einen waschechten Tiger. Im Gegensatz zu seinen Jump'n'Run-Kollegen ist der neue Held von Spielbergs Ideen-Schmiede Dreamworks Interactive (*Small Soldiers*) aber zusätzlich mit sämtlichen Martial-Arts-Wassern gewaschen, die es im Laufe des Spiels allerdings erst mühsam zu erlernen gilt. Das Witzige an diesem Action-Jump'n'Run mit gehörigem Beat'em-Up-Einschlag ist nun, daß die verschiedenen Stages (insgesamt 18 an der Zahl und im chinesischen Ambiente angesiedelt) allesamt von Tieren bevölkert werden, die **verschiedene Kung-Fu-Stile** praktizieren und Euch dank des verwunschenen Zaubers eines bösen Drachensmagiers mit ihren Künsten ständig eins überbraten wollen. Anfangs beherrscht Ihr – logischerweise – nur den Tiger-Stil und müßt Euch erstmal bewähren, indem Ihr erfolgreich durch den herrlich atmosphärisch im feinsten 3D-Texture-Mapping gestalteten Bambus-Wald streift und eine ganze Armada von angriffslustigen Kobras vermöbelt. Das Gameplay an sich wurde unkompliziert gehalten: Mit dem Action-Button laßt Ihr jeweils eine kleine Punch/Kick-Combo

los, die Ihr zu gegebener Zeit (Dreieck-Button blinkt auf) mit einem Chi-Finishing-Move (Chi = innere Kraft) in Form einer neonblauen Explosionswolke abschließt. Das Chi-Meter links von Eurer Lebensleiste – die seltsamerweise sehr schlecht abzulesen ist – läßt sich übrigens auch für Smart-Bomb-artige Special-Moves (Wirbelstürme, Blitze, Feuerbälle etc.) anwenden und durch erfolgreiche Duelle wieder aufladen. Damit Ihr Euch in den 3D-Areas nicht verläuft, weisen Euch kleine Items, die in regelmäßigen Abständen verstreut herumliegen, stets den richtigen Weg und ergeben außerdem – in ausreichender Anzahl aufgesammelt – feine Extraleben. Habt Ihr Euch bis zum **Leoparden-König** durchgeschlagen und seiner Tochter eine Lek-

Die Backgrounds reichen von malerischen Hochgebirgsdörfern bis zu chinesischen Bambuswäldern und bieten viel Flair.

Tiger *T'ai Fu* setzt seine tierischen Gegner mit einem Chi-Power-Move außer Gefecht.

Den Witz an *T'ai Fu* machen die Kung-Fu-Stile (z.B. Affe) aus, die es zu erlernen gilt.



tion erteilt, bekommt Ihr als Belohnung den Leoparden-Stil beigebracht – im wesentlichen seid Ihr damit nun in der Lage, Combos aus dem Sprung anzusetzen. Mit diesen Fertigkeiten ausgestattet, geht die Reise weiter in die Kristallhöhlen, an die Piratenbucht, in die geheimen Tempel, in die Stadt auf den Bäumen und den verschneiten Gebirgspaß, wo Ihr von verschiedenen Meistern in den Techniken der Gottesanbeterin, der Affen und der Kraniche unterrichtet

T'ai Fu



Hier läßt Dreamworks z.B. sein Light sourcing-Know-How aufblitzen.



Ihr müßt u.a. Schlangen, Leoparden, Kraniche und Ratten vermöbelt



T'ai Fu schlägt gekonnt die Brücke zwischen Jump'n'Run und Beat'em Up - a new Genre!

werdet – selbstverständlich nicht, ohne vorher harte Boßgegner vom Kaliber einer Piratenratte, eines besoffenen Affenherrschers und einer Yeti-Kreatur in ihre Schranken verwiesen zu haben. So

geschult könnt Ihr schweben (wie Kraniche), enorm weit springen (wie Affen) und **Super-Chi-Attacken** reiten. Jedesmal, wenn Ihr einen Gegner vermöbelt, wird für Move-Fetischisten (wie mich, hehe!) übrigens die Länge und Art (d.h. welcher Stil) einer Combo eingeblendet, die natürlich auch kombiniert ausgeführt werden kann, z.B. 9-Hit Affen-Leoparden-Combo. An Jump'n'Run-Können wird Euch in den ersten 90 Prozent des Spiels nicht allzu viel abgefordert: Hier und da über einen Abgrund springen, dort einen reißenden Strom hinaufspringen oder einen Aufzug korrekt benutzen,

ist schon alles. Erst gegen Ende wird's härter: Es müssen dann z.B. drei Lampen via Chi-Schuß beleuchtet werden, die Ihrerseits für kurze Zeit Plattformen auftauchen lassen, die Ihr dann per Schwebflug ganz fix überwinden solltet. T'ai Fu (übrigens auch der Name des Tigers) wurde komplett lokalisiert und die Dia-



In der Küstenstadt der Kraniche besteht Absturzgefahr - Tai kann nicht schwimmen!

loge in den Zwischensequenzen sind wirklich witzig und mit Hingabe gesprochen. Ein besonderes Lob soll auch der liebevoll zusammengestellte, leicht trancige **Fernost-Soundtrack** bekommen, der dank seines Variantenreichtums sehr zum Spielspaß beiträgt. Auch hier kommen natürlich Dual-Shock-Freunde voll auf ihre Kosten.

TEST

TAI FU
Super-Chi-Attacken

System: PlayStation
 Spieltyp: Action-Jump'n'Run
 Datenträger: CD
 Hersteller: Dreamworks Interactive
 Testversion: Activation
 Spieler: 1
 Speicheroption: Memory Card 1 Block
 Features: Dual-Shock-Support
 geeignet ab: 12 Jahre
 Schwierigkeit: 4
 Preis: ca. 100 Mark
 Grafik: **83 %**
 Musik: **87 %**
 Sound: **76 %**

Meine Meinung: T'ai Fu vereint in gekonnter Form Elemente zweier normalerweise grundverschiedener Genres und definiert somit gewissermaßen ein neues Sub-Genre, das Beat'em-Up-Jump'n'Run. Es macht echt Laune, die Drachen, Tiger, Kobras, Affen und Co. mit Combos verschiedener Kung-Fu-Stile auf die Bretter zu legen. Dazu trägt natürlich beträchtlich die hübsche Grafik-Engine mit ihren malerischen Lichteffekten und der herrliche Martial-Art-Spirit-Soundtrack bei. Warum es trotzdem nicht zu einem Classic gereicht hat, liegt in folgenden



GUT

Punkten: T'ai Fu ist erstens definitiv zu kurz – die 18 Level spielt Ihr bei engagiertem Einsatz in einem Tag durch, denn Extraleben gibt's wie Sand am Meer. Zweitens haben es sich die Designer leicht gemacht, indem sie Euch jeglichen Zugriff auf die Kameraeinstellung verweigern (trotzdem kommt es hin und wieder zu Clipping-Fehlern). In diesem Punkt haben Akuji the Heartless und MediEvil eindeutig die Nase vorn. Seid Ihr auf der Suche nach einem etwas anderen Hüpf- bzw. Prügelspiel, dann liegt Ihr mit Activisions Tiger-Epos trotzdem genau richtig.

Spielspaß:



DREAMCAST NUR 599.90



- Dreamcast 599.90
- Voltage Convert. 29.90
- Controller 79.90
- Memory System 69.90
- S - VHS Kabel 79.90
- VGA Box 179.90
- Racing Wheel 169.90
- Arcade Board 169.90
- RGB Kabel 69.90



- Godzilla Generat. 159.90
- Virtua Fighter 3 159.90**
- Pen Pen Tricelon 159.90
- July 159.90
- Sonic Adventure 159.90**
- Incoming 159.90
- Tetris 4 D 139.90
- Seventh Cross 159.90
- Evolution 159.90



- SEGA Rally 2 159.00**
- Power Stone 159.00**
- Monaco GP 2 159.00
- Geist Force 159.00
- Climax Landers 159.00
- Blue Stinger 159.00**
- Shenmue TBA.**
- Super Speed R. TBA.



- Psychic Force 159.00
- Aero Dancing 159.00
- Puyo Puyon 159.00
- Golf TBA.
- Marvel Super H. TBA.
- Sungoku Shi TBA.
- Buggy Heat TBA.
- Get Bass TBA.
- Virtua Striker 2 TBA.**



GALAXY MEGA PLAY - 02323 451885

R-Type Delta

R-Type Delta

Vergleich NTSC-PAL

Die PAL-Umsetzung ist sehr gut gelungen: Keine Balken und auch der Speed-Verlust macht sich nicht nachhaltig bemerkbar. Bis auf die geringfügige stilistische optische Veränderung der On-Screen-Infos am unteren Bildschirmrand und das Ersetzen einer Handvoll Soundeffekte bekommt Ihr dasselbe Spiel, das letzten November in Japan veröffentlicht wurde.

Lust auf mehr?



Wer am R-Type-Spielprinzip Gefallen gefunden hat, dem taugen mit Sicherheit mit R-Type I und II auch die Vorgänger dieses Delta-Feldzugs, die als Compilation hierzulande von Virgin unter dem Namen R-Types vertrieben werden (VG-Spielspaß 73 Prozent). Wer etwas direkt Vergleichbares auf der PS sucht, dem sei der Square-Germano-Import *Einhänder* wärmstens ans Herz gelegt.

In diesem Fall hat Sony ja einen bemerkenswerten Hit-Riecher gehabt (oder den VG-Import-Test gelesen, hehe?), indem sie sich innerhalb kürzester Zeit die PAL-Rechte an Irem's Kult-Shooter geschnappt und den Titel auch postwendend kundenfreundlich konvertiert haben. Im Kontrast zum 3D-Wahn auf den Next-Gen-Konsolen wird im zweidimensional horizontal und vertikal (je nach Level) scrollenden R-Type Delta zur Abwechslung klas-



Jedes Bydo-Alien ist zu knacken (Taktik!).

sischem Spielhallen-Gameplay gefrönt. Wie in der Japan-Version steht Ihr zu Beginn vor der Qual der Wahl, einen aus drei Räumen zu wählen, um dem nach diversen Niederlagen auf PC-Engine, Super Nintendo und Arcade (ich warte noch heute auf eine Umsetzung von R-Type Leo!) wiedererstarkten **Bydo-Alien-Imperium** ordentlich einzuheizen.



In Level zwei greifen Mutanten-Fische an.



R-Type Delta und seine Detailverliebtheit: Sobald Ihr in Wasser eintaucht, ändert sich die Musik in Echtzeit.

Wir heizen dem Super-Mech mit Delta-Weapon und Beam-Shot mächtig ein.

Die Tentacle Force hat zwar eine große Reichweite, ist aber schwer zu bändigen.

Die Macht ist mit Euch

Alle drei zeichnen sich natürlich durch den Allzweck-Satelliten – Force genannt – aus, der die Serie berühmt gemacht hat. Dieses extrem nützliche Ding kann durch Item-Aufnahme dreifach

ausgebaut, sowie an Heck und Bug andockt werden und fungiert in beiden Fällen als Shield gegen potentielle Angreifer. Außerdem kann man die Force direkt "in den Feind" abschießen (gute Strategie bei Boßgegnern), wo sie allein durch Berührung Schaden anrichtet und



gleichzeitig den Aliens Energie für Eure Superwaffe (die **Delta-Weapon**, einsatzbereit bei 100 Prozent Aufladung, siehe linken unteren Bildschirmrand) absaugt. Alternativ könnt Ihr Eure Laser-Kanonen durch Gedrückthalten des Feuer-Buttons zweifach aufladen und anschließend

Die drei Force-Einheiten

Name	R9 (Standard Type)	R13 (Anchor Force)	Rx (Tentacle Force)
			
Vorteil	bekannte Waffen, gut ausbalanciert	Schutzschild-Barriere durch Anker-Force	große Reichweite bei maximaler Ausbaustufe, starke Delta-Weapon
Nachteil	durchschnittliche Durchschlagskraft	schwache Delta-Weapon	schwer zu navigieren
Geeignet für	Oldie-Liebhaber	Anfänger	Shooter-Veteranen und Profis



Ab Stage vier ist RTD Futter für Shooter-Profis.

einen gewaltigen Beam-Schuß vom Stapel lassen. Für den Anfänger eignet sich nun am ehesten der R13 (Anchor Force), dessen Satellit nach dem Abschluß einen Energiestrang mit dem Mutterschiff aufbaut, an dem kleinere Gegner und Schüsse hängen bleiben – ein Mini-Schutzschild sozusagen. Der klassische R9 mit seinem reflektierenden, blauen Laser und dem blauroten Bundle-Kreis-schuß ist eine 1:1-Kopie aus alten R-Type-Tagen, wohingegen der Rx (Tentacle Force) sehr gewöhnungsbedürftig ist und somit die geeignete Wahl für Profis darstellt (siehe auch Tabelle). Wer oder was stellt sich Euch nun aber in den sieben ziemlich happigen Stages entgegen? Alte Arcade-Veteranen werden das ein oder andere Alien- bzw. Boßschiff (vor allem das Endgegner-Trio in Level fünf) auch im neuartigen 3D-Polygon-Look sofort wiedererkennen: Während die sieben Levels nach wie vor

in 2D gehalten sind, verblüffen die geschickten Gegner durch manch witzigen 3D-Auftritt. Ihr müßt u.a. unter Wasser (sehr schöne Spielerei: beim Ab- und Auftauchen ändert sich sofort in Echtzeit die Musik) Alien-Fische jagen, einen Riesen-Mech-Koloß Stück für Stück in Teile zerschießen, eklige Krebse und Würmer pulverisieren und zu guter Letzt im innersten Heiligtum des Bydo-Reichs deren Nachwuchs zerstören und somit die Exitenzgrundlage der Viecher ver-

nichten. Es gibt ganz Arcade-like zwar eine begrenzte Menge an Continues (anfangs fünf, steigert sich im Laufe der Zeit auf unendlich), richtig abspeichern kann man jedoch nicht (lediglich Spiel-daten und ergatterte Background-Bilder)! Ihr müßt also jedes Mal von vorne anfangen. Dafür reizt der individuelle Abspann für jedes der drei Schiffe zum erneuten Durchspielen und entschädigt für das langweilige Intro. Hardcore-Zocker erspielen sich das Extra-Ship. rk

R-TYPE DELTA

System:	PlayStation
Spielertyp:	2D-Shoot'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Irem
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	12 Jahre
Schwierigkeit:	8
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	86 %
Musik:	76 %
Sound:	74 %

Meine Meinung: Ein dickes Lob an Sony, daß das beste Arcade-Shoot'em-Up auf der PlayStation auch den PAL-Zockern nicht vorenthalten bleibt! Dieses intelligente Stage-Design mit den gewieft und hinterhältig angreifenden Feindformationen wird Euch nächtelang an den Screen fesseln (ich habe allein einen Tag gebraucht, um den finalen Level zu schaffen), weil man immer wissen will, welches phantastische Grafik-Feuerwerk an Hintergründen, Mittel- und Endgegnern als nächstes abgebrannt wird. Oft glaubt man fälschlicherweise, wegen offenkundiger Unfairneß das Pad ins Korn werfen zu müssen - jede schwere Stelle ist jedoch mit Geschick und der



SUPER

richtigen Taktik (Delta-Waffe, Beam-Schuß, Speed-Up, Force abschießen etc.) zu meistern. Technik-Fetischisten mögen jetzt meckern, daß manchmal die Frame-Rate arg in die Knie geht und die Action mit Slowdowns bela-

stet wird, aber genau das ist oft Eure einzige Rettung vor der kombinierten Feindesschar. Overall: R-Type Delta ist der Tip für alle Liebhaber knüppelharter Arcade-Games – Greenhorns sollten hierum einen Bogen machen. Schade nur, daß nicht noch ein paar Level mehr drin waren. In puncto Shootern können mit diesem Meisterwerk nur noch die Saturn-Hits Radiant Silvergun und Thunderforce V mithalten.

Spielspaß:



R-Type Delta

BOOT CHIP = 6,77 DM
F. IMPORTE - LAUFT MIT ALLEN MODELEN - INKL. DEUTSCHER BEBILDERTER ANLEITUNG

DUAL SHOCK PAD = 34,99 DM

UMSONST: AB DM 50 BESTELLWERT ERHALTEN SIE EINE KLEINE ÜBERRASCHUNG GRATIS (SOLANGE VORRAT REICHT)

DEUTSCHE LOSUNGSHEFTE:
JE HEFT 14,80 DM:

- Abe's Oddysee
- Alien Trilogy
- Alundra
- Alone in the Dark 1-3
- Ark of Time
- Atlantis
- Baphomets Fluch 1
- Baphomets Fluch 2
- Batman & Robin
- Battle Ar. Tosh. 1&3
- Blazing Dragons
- Blaze & Blade*
- Breath of Fire 3*
- Casper
- Chron. o.t. Sword
- Clock Tower
- Command & Conq. 1+2 (19,95 DM)
- Crash Bandicoot 3*
- C & C: Gegenschlag
- Cyberia
- D
- Deathrap Dungeon
- Diablo
- Discworld 1
- Discworld 2
- Excalibur
- Final Fantasy 7
- G-Police
- Gex 3D & Rayman
- Heart of Darkness
- Herc's Adventure
- Kings Field
- Legacy of Kain
- MDK
- MediEvil
- Men in Black
- Nightmare Creat.
- One
- Pax Corpus
- Rayman&Gex3D
- Resident Evil 1
- Resident
- Evil DC (19,95 DM)
- Riven
- Spawn
- Suikoden
- Syndicate Wars
- Tekken 1 & 2 & 3
- The Note
- The Last Report
- Tomb Raider 1
- Tomb Raider 2
- Tomb Raider 3
- Turok
- Turok 2*
- Vandal Hearts
- Wild Arms
- Warhammer: Dark O.
- Wild 9's
- Wing
- Commander 3&4
- WWF: Warzone
- X-Com: Terror
- Z
- Zelda 64*

JE HEFT 14,80 DM:

- CODEPOWER #6**
- noch mehr Codes für Ihren Game Buster oder X-Ploder
- Codes zu ca. 100 neuen Spielen
- inkl. Tomb Raider 3 Nackt-Codes für den X-Ploder
- PSX CODEPOWER 5**
- Codes zu ca. Pal-100 Spielen
- für Game Buster & X-Ploder
- PSX CODEPOWER 4**
- Codes zu ca. 320 Spielen
- für Game Buster & X-Ploder
- PSX Codepower #3 (80-Pal Spiele)**
PSX Codepower #2 (100 Spiele)
PSX Codepower #1 (170 Spiele)
- PSX CODEPOWER IMPORT SPECIAL**
- Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 US- & Japan Spielen!!
- PSX CHEATPOWER 4**
- Cheats, Tips & Tricks zu ca. 100 neuen Spielen!
- DEUTSCHE LOSUNGSBUCHER KOMPLETT IN FARBE:**
Abe's Exodus (19,95 DM)
Colony Wars 2 (24,95 DM)
Tekken 3 (24,95 DM)
Tomb Raider 1 (19,95 DM)
Tomb Raider 2 (19,95 DM)
Tomb Raider 3 (19,95 DM)
Zelda 64 (24,80 DM)
- METAL GEAR SOLID LOSUNGSBUCH**
- komplett in Farbe
- A4 Format 19,95 DM

PANTHER GUN



49,99 DM

BOOT MASTER

59,99 DM

X-PLODER (PRO)

99,00 DM

GAME BUSTER (PRO)

99,00 DM

PAL BOOSTER 39,00 DM

MEMORY KARTEN:

- 1MB (15 Blocks) = 14,99 DM
- 8MB (120 Blocks) = 24,99 DM
- 24 MB (360 Blocks) = 39,99 DM
- 72 MB (1080 Blocks) = 84,99 DM
- ohne Komprimierung:
- 2 MB (30 Blocks) = 24,99 DM
- 4 MB (60 Blocks) = 34,99 DM

- RGB Kabel = 9,99 DM
- Joypad = 16,99 DM
- Pad Verl. 2M = 9,99 DM
- Linkkabel = 11,99 DM
- RGB+Audio = 16,99 DM
- 4-Spieler Adapter = 59,00 DM
- Infrarot Pads = 59,00 DM
- Maus = 29,99 DM
- Lasereinheit = 69,00 DM
- Lenkrad = 149,00 DM
- Lenkrad + Rumble = 189,00 DM
- Equalizer = 59,00 DM
- RF Unit = 24,99 DM
- Leerröhre = 1,99 DM

5 in 1 Playstick 14,99 DM ++ MB Game Booster 49,00 DM ++ Original Sony Maus 59,00 DM ++ Original Sony Dual Shock Controller 59,00 DM ++ Remote Infrarot Station für alle Pads 89,00 DM

BESTELLHOTLINE:
TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR
04131 / 850610
FAX: 04131 / 850620
HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN!

schrittliche Bestellungen oder Anträge richten Sie an: CDG MEDIA, AUF DEN SANDBERGEN 5, 21337 LÜNEBURG, Online-Shops: www.spielueloesungen.de, www.gamecentral.de, PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!

The Last Blade 2



Secret-Slice-Magic-Attack.



16 Fighter + 4 versteckte.



System:	Neo Geo
Spieltyp:	2D-Beat'em Up
Datenträger:	Modul 554 MBit
Hersteller:	SNK
Testversion:	MARO
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Trainings-Menü
geeignet ab:	16 Jahre
Schwierigkeit:	8
Preis:	ca. 600 Mark (Modul)
Grafik:	82 %
Musik:	79 %
Sound:	78 %

Spielspaß:



Nun hat auch das ehemalige Stiefkind der vierteiligen *Samurai Shodown*-Serie sein wohlverdientes Sequel bekommen. Die spielerischen Innovationen hielten sich dabei jedoch sehr in Grenzen. Das schlagkräftige Dutzend Samurai und Ninja des Vorgängers ergänzen jetzt vier Neuzugänge (davon einer der ehemaligen Boßgegner) – wie von SNK nicht anders zu erwarten wieder mal extrem cool gestylt: Miss Kojiro Sanada ist eine langmähige Schwertkämpferin, der weißhaarige Setsuna schwingt einen gefährlichen Krummsäbel und wird von



Das Kiddie-Samurai-Mädel ist mit Magie im Bunde und läßt sich gerade ausspeien.

einer Eule begleitet und die zierliche Hibiki Takane sollte eigentlich im Jahre 1864 (dem Schauplatz des Turniers) noch zur Schule gehen. Beibehalten wurden auch die drei Eigenheiten von *The Last Blade* (jap. *Gekka no Kenshi*): Ihr könnt jedem Charakter entweder eine "Strength"- oder eine "Skill"-Klinge in die Hand geben, was dann in mehr Durchschlagskraft oder in schnellerem Gameplay mit mehr Combo-Möglichkeiten resultiert. Per Cheat (in der Anleitung angegeben) ist auch das **EX-Schwert** anwählbar, das die Eigenschaften beider Schwert-Typen in sich vereint, dafür aber Eure Defensive schwächt. Entsprechend kategorisiert sind auch die Special-Moves (hier "Secret Slice" genannt): Hidden Secret Slices (alias Super Special Moves) sind nur mit dem Strength-Schwert möglich, während Furious Fandango Secret Slices (eine Art Custom Combo, bekannt aus der *Street Fighter Alpha*-Serie) nur von den Skill-



Die LB2-Stages reichen von Weltklasse, wie beim Wasserfall hier, bis Mittelmaß.



Im brennenden Dojo schlägt der Eulenmann Setsuna eine heiße Klinge.

Das Gameplay mit den Repel-Moves ist schwer zu erlernen, aber sehr wirksam.



Waffen offeriert werden. Um Euch zu verteidigen, steht neben dem Standard-Block wieder der Offensiv-Block zur Verfügung: Drückt just während eines gegnerischen Angriffes den D-Button, und Ihr könnt den verdutzten Angreifer mit einem Counter-Combo überraschen. Dies funktioniert auch in der Luft und gegen **Secret Slices**, allerdings nur bei perfektem Timing. Außerdem wurde jede der neun neu gezeichneten Stages (Wasserfälle, brennendes Haus, Party-Time etc.) wieder mit einem netten Intro versehen, das mit Bildern, Animationen und Sprüchen auf den bevorstehenden Schlagabtausch einleitet. Um siegreich aus dem "Bakumatsu"-Duell hervorzugehen, müssen "nur" sieben Gegner plus ein furios dreinschlagender Boß aus dem Weg geräumt wer-

den. Letzteren könnt Ihr übrigens wie drei andere versteckte Charaktere per Cheat jederzeit anwählen. Solltet Ihr wirklich einmal verlieren (hehe, siehe Meinungskasten), könnt Ihr via Continue-Service den Lebensbalken des Gegners für die bevorstehende Revanche um einen zufälligen Prozentsatz verkürzen lassen (frei nach dem Motto: "Na, wieder mal zu schlecht gewesen, was Kumpel?"). Um es nochmal klar herauszustellen: *Last Blade 2* ist für Profis des Beat'em-Up-Fachs gedacht. rk

Meine Meinung: Nach ausgiebigem Zocken von *Last Blade 2* hege ich immer noch gemischte Gefühle gegenüber dem neuen SNK-Beat'em-Up: Die Backgrounds reichen von Durchschnitt bis Weltklasse, die (Super) Special Moves sind weitestgehend grafisch eher unspektakulär und das Gameplay eine zweischneidige Sache: Die Moves schlagen schnell und etwas unpräzise ein, so daß schwer zwischen Treffern und Blocks unterschieden werden kann, und das Offensiv-Block-System ist gegen die hinterhältigen CPU-Gegner diesmal nur mit viel List und Intuition anzuwenden. Außerdem ist LB2 bisweilen hundsgemein frustrierend, daß der Spieler stellenweise an die



GUT

Grenze der Joyboard-Bruch-Weißglut getrieben wird – und das bei den seltenen NG-Boards! Während z.B. die ersten drei Gegner nicht wirklich gefährlich sind, schaltet die CPU beim vierten stets unerklärlicherweise die AI intern derart hoch (etwa von Normal auf Ultra Hard), daß Euch der Spaß vergeht – vergleichbar etwa mit einem Kampf gegen Psycho Mantis (Metal Gear Solid), während er Eure Gedanken liest. Auf dem Neo Geo gibt es zudem mittlerweile King of Fighters '98 und Real Bout 2, die beide besser als *Last Blade 2* sind. Nur Hardcore-Beat'em-Up-er greifen hier zu, denn in dieses Game muß man sich richtig verbeißen, obwohl es kurz ist.

Riesen Gewinnspiel

in der PCgo! Ausgabe 4 '99!

Gewinnen Sie einen **Seat Cupra!**

Wenn Sie mit Ihrem
Computer mal wieder
nicht weiterkommen...



- 150 PS
- 0-100 in 8 sec
- Vmax: 215 Km/h
- Wert ca. 37.000 DM

...dann lesen Sie PCgo!

PCgo! ist anders.
Denn PCgo! zeigt klar
und verständlich, wie Sie
Ihren PC schnell wieder
aus der Sackgasse her-
ausholen. Ohne abge-
hobenes Fachchinesisch,
ohne technikverliebte
Detailbetrachtungen.

Statt dessen bietet Ihnen
PCgo! anschauliches Basis-
Knowhow und übersichtliche
Softwarekurse, mit denen Sie
Ihre Programme noch effektiver
einsetzen können.

Und natürlich die begehrte PCgo! CD-ROM –
jeden Monat mit hilfreichen Utilities, anschau-
lichen Workshops und hochkarätiger Software
für ein erfolgreiches Arbeiten am PC.

Holen Sie sich die neue PCgo! –
jetzt am Kiosk!

PCgo! 4 /99
8 Vollversionen
Klar und verständlich

PCgo! 4 /99
1 Vollversion
• VRS "Meine Rente '99": Sicher versorgen fürs Alter
300 MB Treiber
• Grafik- und Soundkarten, Drucker und Scanner
650 Stunden gratis
• Neu
• Neu
• Con

PCgo!
DM 9,80/579,-
mit 2 CDs
Preise über 10000 Mark!
1. Preis: Seat Cupra 2 150 PS

8 Vollversionen
• WinDelete 3.0: Löscht Datenmüll restlos
• Meine Rente 2.0: So sorgen Sie fürs Alter richtig vor
• W95 optimal: Stellt Ihr Windows automatisch ein
• Boot Magic: Mehrere Windows-Versionen gleichzeitig nutzbar
• DSV-Ski-Atlas • Adreßverwaltung • Do It ZipStar 1.0

130 Programme
Tuning • Grafik • Diagnose • Musik

300 MByte Treiber
Drucker • Scanner • Grafik- & Soundkarten

1000 ClipArt
MSI
Symbole • Menschen • Fahrzeuge • Karten

office-Vorla
Projektplaner



PCgo! – klar und verständlich

All Star Tennis

All Star Tennis



All Star Tennis '99

System:	Nintendo 64
Spielertyp:	Tennissimulation
Datenträger:	96-MBit-Modul
Hersteller:	Ubi Soft
Testversion:	Ubi Soft
Spieler:	1-4 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory-Pack
Features:	Rumble Pak
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	4-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	71 %
Musik:	47 %
Sound:	67 %

Spielspaß:



Eigentlich gibt es für das Nintendo 64 zu fast jeder wichtigen Sportart mindestens eine hervorragende Umsetzung. Merkwürdigerweise sieht es gerade im Bereich der Tennissimulationen etwas düster aus.

Obwohl sich Tennis durch die Überschaubarkeit des Spielfeldes geradezu für eine Videospiele-Umsetzung anbieten würde, mußten Fans bislang gezwungenermaßen auf das relativ schwache *Centre Court Tennis* zurückgreifen. *All Star Tennis* aus dem Hause Ubi Soft schießt sich an, diesen Umstand zu beseitigen. So stehen Euch neben zwölf in der offiziellen Weltrangliste vertretenen Spielern noch vier frei erfundene Ball-Arten, die jeweils mit ganz besonderen **Speziälschlägen** auftrumpfen können, zur Wahl. Unter den echten Spielern befinden sich so bekannte Namen wie Michael Chang, Jana Novotna, und Amanda Coetzer. *All Star Tennis '99* bietet dem Spieler zwei verschiedene Spielmodi an. Zum einen eine klassische Meisterschaft, in der bis zu acht Spieler teilnehmen können, und zum anderen eine Arcadevariante, in der Ihr der Reihe nach gegen immer stärker werdende Gegner antretet und bei erfolgreichem Absolvieren dadurch schließlich zwei versteckte Bonus-Charaktere freischaltet. Zusätzlich steht Euch dann eine weitere Variante offen, nämlich das sogenannte Bomb-Tennis. In dieser nicht ganz ernst gemeinten Abart des Tennis-Spiels hinterläßt der Filzball nach jedem Auftreffen im Spielfeld eine Bombe, die nach wenigen Sekunden explodiert und schlimmstenfalls durch die enorme Druckwelle den eigenen Spieler umwirft. Neben dieser etwas ungewöhnlichen Variante steht jedoch das klassische Tennis im Vordergrund. Gespielt wird über wahlweise einen, zwei oder drei Gewinnsätze. Ihr könnt Euch im Einzelspiel versuchen, oder aber ein Doppel wagen, wobei auf Wunsch beliebig viele Spieler vom Computer gesteuert werden können. Eine interessante Neuerung stellt dabei eine sich bei



Mit drei menschlichen Kumpels macht *All Star Tennis* am meisten Spaß.

Mit solch explosiven Auswirkungen hätten die echten Profis wohl so ihre Probleme.

Die Speziälschläge sind zwar nicht sehr realistisch, dafür aber ungeheuer effektiv.



gutem Spiel aufladende Energieleiste dar, die Euch je nach Spieler diverse Speziälschläge erlaubt. Diese sind zum Teil so durchschlagend, daß es Euren **Gegenspieler** geradezu vom Platz fegt. Doch Vorsicht, sollte dieser es schaffen, einen Speziälschlag zu kontern, habt Ihr meist kaum mehr eine Chance, den Ball zu erreichen. Die Steuerung der Akteure ist einfach und erlaubt so einen unkomplizierten Einstieg in das Spielgeschehen. Wer jedoch alle Möglichkeiten nutzen möchte, muß etwas mehr Zeit investieren, denn um beispielsweise dem Ball einen bestimmten Drall zu geben, müßt Ihr exakt zum richtigen Zeitpunkt die entsprechende Taste drücken. Grafisch kann *All Star Tennis* durchaus überzeugen, die Spieler lassen sich zügig über den Platz bewegen und sind flüssig animiert. Auch ein



bei Tennisspielen oft kritisiertes **Manko**, nämlich die schlechte Darstellung des Balls, wurde gelöst. Es kommt so gut wie nie vor, daß man einen Punkt verschenkt, weil man den Ball zu spät erkennt. Zwei Perspektiven stehen zur Wahl, die sich zwar kaum voneinander unterscheiden, aber einen guten Überblick gewähren. Lediglich bei hohen Bällen fällt es schwer, die Distanz zum Spieler richtig einzuschätzen. *All Star Tennis* verfügt über acht Tennisplätze, die sich in Spielgeschwindigkeit und Ballverhalten unterscheiden. ab

Meine Meinung: All Star Tennis '99 ist mit Sicherheit nicht der von Tennis-Fans erwartete Über-Hit, weiß aber dennoch zu gefallen. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr ausgewogen, und die Gegenspieler passen sich äußerst fair Eurem Können an. Am meisten Spaß macht es natürlich, sich die kleine Filzkugel mit mehreren menschlichen Mitspielern um die Ohren zu schlagen. Für eine ernsthafte Simulation überwiegt durch die zum Teil sehr abgedrehten Speziälschläge der Fun-Anteil etwas zu stark. Auch die Bonus-Variante, das Bomb-Tennis, ist wahrscheinlich eher als Gag zu verste-



GUT

hen, denn mehr als einige wenige Ballwechsel in Folge sind durch die ständigen Explosionen kaum möglich. Angenehm fallen kleine Gags, wie das Abklopfen der Schuhe oder die Bemerkungen des Schiedsrichters auf. Für ein

Match zwischendurch oder als Party-Game mit Freunden ist All Star Tennis bestens geeignet. Tennis-Fans, die viel Wert auf absoluten Realismus legen oder sich gar Features wie eine echte Weltrangliste wünschen, werden sich wohl noch etwas gedulden müssen. Da hilft auch keine Empfehlung des Deutschen Tennis Bundes.

Poy Poy 2



Lauft herum, nehmt Bomben, Steine und Baumstämme auf und werft das auf die Gegnerschaft.

geändert wie am zufallsbasierenden Spielprinzip: Ihr lauft nach wie vor durch eintönige Arenen und nehmt Baumstämme, Felsen und Bomben auf, um sie auf die drei menschlichen oder CPU-Mitglieder zu werfen – damit hat es sich im wesentlichen. O.K., es gibt auch noch **20+ Handschuhe**, die verschiedene Effekte wie Eis, Wirbelstürme etc. auslösen, aber in dem allgemein auf



Jede Figur hat die Wahl aus 20+ Gloves.

den Spielfeldern vorherrschenden Chaos hat taktisches Vorgehen sowieso keinen Sinn, wie wir resigniert feststellen mußten. Ihr könnt noch so erbittert kämpfen – selbst wenn Ihr mal als Letzter stehenbleibt, gewinnt die Konkurrenz meist dennoch durch mehr direkte Hit-Points (was kann der Spieler tun, wenn sich die CPU-Männchen putzmunter gegenseitig treffen und sich die Punkte zuschanzen?) bzw. mehr **Luck-Points** (noch willkürlichere Zuteilung). rk

Daß mittlerweile nahezu jedem einigermaßen erfolgreichen Spiel (anders ausgedrückt, allen außer Mega-Flops) eine Fortsetzung verpaßt wird, damit haben wir uns schon abgefunden – was ja auch in Ordnung ist, wenn gutes Gameplay in feinerer optischer und akustischer Verpackung und mit einer Handvoll Neuheiten erneut präsentiert wird. Im Fall *Poy Poy 2* fragt man sich nach dem Test jedoch wirklich, was dieses Sequel soll. An der Schmalspur-Grafik (die Anzahl der Polygone einer Spielfigur könnt Ihr immer noch an zwei Händen abzählen) und dem Japano-Pieps-Sound wurde ebenso wenig etwas

Meine Meinung: Um es auf den Punkt zu bringen: *Poy Poy 2* ist das Paradebeispiel einer gänzlich überflüssigen Fortsetzung. Das Sequel ist und bleibt ein reines Multi-Player-Game, das unter vier Kumpels durchaus in der Lage ist, ein halbes Stündchen Laune zu verbreiten – bis alle checken, daß hier das pure Glück



GEHT SO

regiert. Dazu eignet sich der Vorgänger aufgrund von nahezu null Unterschieden jedoch ebenso. Nur mit ein paar neuen Stages ist es eben nicht getan. Solo-Spieler sollten auf jeden Fall die Finger davon lassen, allein zeigt das Spielspaßbarometer und die Motivation eindeutig nach unten ("Na ja"-Richtung).

Poy Poy 2

System:	PlayStation
Spieltyp:	Geschicklichkeit
Datenträger:	CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Multi-Tap-Support
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 90 Mark
Grafik:	40 %
Musik:	50 %
Sound:	45 %

Spielspaß:



Ein Muß für jeden!



Über 50 Top-Spiele im Überblick: Insider-Infos, Tips und Tricks, Cheats und starke Hinweise für ungetriebenen Spielspaß. Ein Muß für jeden, der sich in der Szene auskennen will.

Adventures:

- Space Hulk
- Warhammer, Warcraft 2...

Arcade-Klassiker:

- Bubble Bobble
- Tempest X...

Geschicklichkeit:

- Bust a Move 2 und 3
- Pro Pinball Timeshock...

Das offizielle PlayStation Magazin präsentiert: **Adventures, Strategie, Arcade, Geschicklichkeit**

1998
ISBN 3-7723-6564-7 ÖS 182,-/Sfr 23,-/DM **24,95**

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



Franzis

Str@nd in Sicht

<http://www.travelland.com>

-  **Travel Hits**
täglich neue Angebote direkt online buchen
-  **Travel Info**
aktuelle Länderinformationen
-  **Travel Board**
kostenloser Kleinanzeigenmarkt



DREAMCAST japanische Version mit Modem
Games je DM 119,- / Fr. 98,-

Blue Stinger / Cart / Monaco GP / Aero Dancing / House
Redline Racer / Buggy Heat / Carrier / Capcom v Marvel

VMS DM 59.90 / Fr. 49.90 - R6B Kabel DM 59.90 / Fr. 49.90 - VGA Box DM 169,- / Fr. 139,-

PLAYSTATION

Playstation 2 Vorreservierungen werden ab sofort angenommen

Driver pal Fr. 78,- Soul Reaver us Fr. 85,-
V-Rally 2 pal Fr. 78,- Le Mans pal Fr. 78,-
Gran Turismo 2 jp Fr. 92,- FF VIII us Fr. 95,-

Game Activity
Rössligasse 9
CH-6004 Luzern
Tel. 0041 (0)41 410 01 50/55
Fax. 0041 (0)41 410 01 55

Tsunami AG
Zähringerstr. 39
CH-8001 Zürich
Tel. 01 251 51 77
Fax. 01 251 51 02

DVD Umbauten
Neo Geo Ware
Wonder Swan

Bankverbindung
UBS - 6011 Kriens
Kto.468.226.01 6

Beetle Adventure Racing



Die Beetle-Adventure-Engine wurde ursprünglich für eine N64-Need-for-Speed-Umsetzung entwickelt, doch dann hatte EA plötzlich die VW-Lizenz auf dem Tisch.

Krass, voll das Nitro-Extra erwischt, ey!

Ab dem Sunset-Sands-Level machen sich die Bonuspunkte-Kisten ziemlich rar.



Anfangs waren wir schon ziemlich skeptisch, als EA sein neuestes Rennspiel ankündigte, bei dem das **einzige** wählbare Fahrzeug lediglich VWs neuer Käfer – in verschiedenen Ausstattungen und Farben versteht sich – sein sollte. Nun ja, als dann bekannt wurde, daß der renommierte texanische Entwickler **Paradigm Entertainment**, berühmt u.a. durch *Pilot Wings 64* und *F-1 World Grand Prix*, auch bei BAR seine Finger mit im Spiel hatte, da waren die Bedenken auch schon wieder so gut wie weg. Ohne je einen Screenshot gesehen, geschweige denn das Teil probegespielt zu haben, schneite uns Anfang März als nächstes bereits das Testmodul mit kleinen Sprachfehlern (siehe Kasten links am Rand) ins Haus. Da sich seit *Diddy Kong Racing* auf dem Gebiet der N64-Fun-Racer extrem wenig getan hat, haben wir das

chen vier, ein Geisterhaus-, ein Jurassic-Park-, ein Wüsten- und einen Big-City-Track, müßt Ihr Euch nach und nach im Championship-Modus erspielen. Abgesehen davon, daß die einzelnen Phantasieläufe ungeheuer lang sind, wartet jeder Track noch mit unzähligen geheimen Wegen und Abkürzungen auf. Falsch Abbiegen ist hier praktisch unmöglich, da sich hinter so gut wie jedem Strohhäufchen am Rand und an jeder Häusercke eine alternative Route anbietet. Sogar wenn Ihr z.B. irgendeinen Rampensprung über eine Schlucht vermasselt und gerade denkt "das war's dann wohl", könnt Ihr Euch sicher sein, daß Ihr eine Etage tiefer wieder eine neue Piste zum Weiterfahren entdeckt. Bei besonders üblen Crashes könnt Ihr Euren Beetle auch töten – er zerplatzt dann einfach – alle übrigen Unfälle verlangen dagegen nur kurzzeitig die durchschnittliche Reisegeschwindigkeit, welche generell sehr hoch angesetzt ist. Habt Ihr die Ideallinie

von Nitro-Box zu Nitro-Box heraus, dann erreicht Ihr stellenweise sogar annähernd *F-Zero*-Niveau. Neben besagten Speed Ups könnt Ihr noch massig Bonuspunkte-Kisten in unterschiedlicher Wertigkeit mitnehmen. Je versteckter die Route, auf der Ihr sie gefunden habt, desto höher ist meist deren Punktwert (das Endergebnis

Sand im Getriebeg



Da Ihr in der Regel nur dann, wenn Menü-Übersetzungen im Ausland gemacht und nicht von der deutschen Niederlassung der jeweiligen Spielefirma gegengecheckt werden, derartige Lacher beim Spieltesten erlebt, wollen wir Euch in diesem Fall einfach mal mitkichern lassen. Wie dekliniert man eigentlich Automatikgetriebeg? "Ich kam zu spät wegen des Automatikgetriebegs", "Ich gebe die Schuld dem Automatikgetriebeger", oder wie? Vielleicht fragt mal jemand für uns bei der Gesellschaft für deutsche Sprache nach ...



Auf Inferno Island streckt ein gefangener Dino seinen Unterkiefer Richtung Fahrbahn.

vorösterliche Präsent aus Aachen nur zu gerne in unsere Arme geschlossen (die es dann an den Modulschacht weiterreichten) und können Euch daher folgendes berichten: Insgesamt besteht das Beetle Renn-Abenteuer aus **sechs** gigantisch **langen Strecken** (Ihr benötigt für eine einzelne Runde mitunter vier, fünf Minuten). Zwei davon (ein englischer Country-Kurs und ein schneeiges Level) sind von Anfang an zugänglich, die restli-



Im Zweispielermodus sind außer Euch leider keine sonstigen Käfer mehr unterwegs.

Die Power-Ups im Beetle Battle Mode (heißt auf deutsch "Käfer-Kampf")

- Minen:** Wie bei *MarioKart 64* werden diese in Form von falschen Power-Up-Kisten abgelegt.
- Fragezeichen:** Böse Überraschung für den Gegner (entweder fährt dieser dann auf dem Kopf oder die Sicht wird neblig, verzerrt etc.).
- Raketen:** Wie Raketen eben so sind; das beste Extra.
- Dieb:** Mit diesem Power Up könnt Ihr das Extra von einem anderen Mitspieler abzocken.
- Health:** Ein Repair-Kit für Eure Energieleiste.
- Poison:** Bloß nicht aus Versehen reinfahren, gibt Energieabzug.
- Schild:** Unverwundbarkeit für kurze Zeit; außerdem könnt Ihr währenddessen andere Käfers rammen.



Rammt Ihr diese Telefonzelle, dann hört man nach dem Crash sogar das Tuten des Hörers.

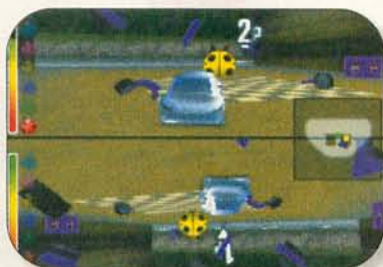
sehr gut versteckte Cheat-Truhen zu finden. Nachdem Ihr die erste entdeckt habt, wird unter "Options" das Cheat-Menü zugänglich.

Mit das beste an BAR außer dem coolen Streckenlayout ist jedoch der geniale Multiplayer-Modus. Insgesamt neun Battle-Arenen stehen zur Auswahl. Ziel ist es, als Erster die eigene

nach jeder Runde im Championship-Modus wird nämlich immer aus Platzierung und Bonuspunkten errechnet). Auf jedem Kurs gilt es außerdem, drei



Was für ein Käfer-Kampf! Vor lauter Raketenabgasen sieht man das Ziel vor Augen nicht.



Ziel beim Battle ist es, sechs verschiedenfarbige Käfer-Symbole einzufangen.

Käferleiste mit sechs verschiedenfarbigen Käfersymbolen zu füllen. Falls Ihr vom Track, sind alle Käfer weg, explodiert Ihr aus einem anderen Grund, z.B. weil ein Gegner Eurer Energieleiste durch steten Raketenbeschuss zu sehr zugesetzt hat, dann verliert Ihr jeweils nur einen Käfer.



System: Nintendo 64
Spielertyp: Fun-Racer
Datenträger: 128-MBit-Modul
Hersteller: EA/Paradigm
Testversion: EA
Spieler: 1-4
Speicheroption: Memory Pak
Features: deutsche Menüs, Rumble Pak-Unterstützung
geeignet ab: frei
Schwierigkeit: 2-7
Preis: ca. 100 Mark
Grafik: 80 %
Musik: 40 %
Sound: 50 %

Spielspaß:



Beetle Adventure Racing

Meine Meinung: Kompliment nach Texas und British Columbia: Endlich mal ein N64-Rennspiel, das ohne Nebel und so gut wie ohne störende Pop Ups auskommt - es geht also doch! Paradigms Second-Generation-Graphic-Engine kann aber noch viel mehr: Viele, viele Details am Streckenrand, tolle Reflexionseffekte auf dem Lack, Spiegelungen durch Gegenlicht und klasse Wasserspielchen wären hier als Highlights zu nennen. Leider hat das Sound-Department weniger gut mitgearbeitet. Strunzlangweilige, megakurze Schunkel-Beats werden im Vierekundenrhythmus ge-



GUT

loopt. Dazu gesellt sich ein langweilig dahinschnurrender Engine-Sound, der ebenfalls wenig Freude macht. Trotz der enormen Länge der einzelnen Tracks habt Ihr die sechs Kurse jedoch recht schnell er- und durchgespielt. Dank des großartigen Streckendesigns seid Ihr aber schon noch ein ganzes Weilchen motiviert, nach versteckten Abzweigungen zu suchen. Was unter dem Strich bleibt, ist ein kurzweiliger, leicht zu knackender Fun-Racer mit deutlich weniger Strecken als Diddy und einem spitze Multiplayer-Battle-Mode. Wer sich nicht am Käfer stört, darf unbesehen zugreifen.

++ Jetzt für ganz Österreich ++ Jetzt für ganz Österreich ++

++ VERSAND ++

AN und Verkauf gebrauchter Spiele

Playstation + Nintendo + Zubehör

(Bedingung : Topzustand und komplett)

Ein gebrauchtes Spiel kostet ca. 1/ 2 Neupreis

zB.: Playstation : von S 159.- bis 349.-

Nintendo 64: von S 299.- bis 499.-

Geschäft :

PC - Klappe

Lofererstrasse 21

A - 5760 Saalfelden

Mo - Fr 9.30-18.30

Sa 9 - 13

Versand per
Nachnahme

An und Verkauf:

Tel./ Fax.:

06582 / 74319

Mo- Fr.: 10-18

++ VERSAND ++

<http://www.mega-star.de>

Schaffhauserstr. 55 79713 Bad Säkingen
Tel. 07761 / 59953 Fax. 07761 57014

alles online ..
und noch viel mehr..

Crash Bandicoot

Figuren
39,90.-

Sega Nomad
incl. 1 Spiel 269.-

Tel.: 062 873 56 40

Schaffhauserstr 49, CH 4332 Stein

<http://www.gamepoint.ch>

Inserentenverzeichnis

Activision Dtl. GmbH	9,100	Gamers Point	49	ProMarkt	50/51
CDG Media	77	HK Direkt	57	Spielraum GbR	57
Eidos Interactive	2	Infogrames	39,41,43,45	Sunflex	7
Fire International	31	Kranz Theo Versand	99	TOP-4	57
Franzis Verlag	81	Mega Star	83	Vidis Electronic	17
Freak's Shop	23	MVG Medien Verlagsges.	37	WEKA Computerzeitschriften	79
G-Press Dataservice	53,73	Next Level	47	WEKA Consumer Medien	65,67,85
Galaxy Mega Play	75	ORDER IN TIME O.I.T	71	Wolfsoft	53
Game Activity	81	PC-Klappe	83		
Game It!	33	PlayCom Softwarevertrieb	13	Teilbeilage: Gameshop Kraschl	

Vigilante 8



Mit gezückter Spezialwaffe schleichen wir uns vorsichtig durch die gespenstische Geisterstadt.

Genau das, was wir in Tirol diesen Winter am wenigsten brauchten: Schneekanonen

Hier gut zu erkennen: Wunderbare Lens-Flare-Effekte sorgen für Stimmung

Nix Neues im wilden Westen. Wieder einmal ziehen die Straßenrowdies von *Vigilante 8* durch Amerika – diesmal geben sie sich auf Nintendos Flaggschiff die Ehre. Wie bereits bei der PlayStation-Version (vgl. Test in VG 07/98) schlüpft Ihr auch hier in die Haut von (anfangs) acht durchgeknallten Typen samt deren Vehikel und brettet durch die ebenfalls acht Stages. Diese reichen vom verschneiten Berghang über Ölfelder bis hin zum Flugzeugfriedhof. Wahlweise entscheidet Ihr Euch für die **Gang der Vigilantes** oder der **Coyotes** (jeweils 4 Fahrer) und sorgt für reichlich Verwüstung in den Einsatzgebieten.

ken (statt einer Missile werden dann sechs abgefeuert), was aber in der Hitze des Gefechts äußerst selten gelingt. Außerdem verfügt jede Figur über eine charakteristische Sonderwaffe mit erhöhtem Verschrottungsfaktor. Der durchgeknallte Bienenzüchter holt sich z.B. mutierte Homing Bees zur Verstärkung.

Mag die Story noch recht witzig klingen, hört der Spaß bei der Technik auf. Einerseits werden Eure Augen zwar durch **wunderschöne Lens-Flare- und Explosionseffekte** verwöhnt, andererseits wird die so erzeugte Wildwestatmosphäre durch arge Clipping-Probleme sofort wieder zerstört. Da kann es schon vorkommen, daß ganze Hauswände einfach mal so nach hinten wegkippen.

Auch die Kollisionsabfrage läßt zu wünschen übrig. Ihr wollt nicht den langen Umweg um das Haus nehmen? Kein Problem – fährt einfach hindurch. Wenigstens ist dann bei den Optionen wieder alles so, wie man es erwartet. Obwohl Einspieler- (Quest, Arcade, Survival) und Mehrspielermodus (Nintedo-typisch für bis zu vier Spieler) mit diversen Einstellungen ja heutzutage eigentlich eher eine Selbstverständlichkeit sind. *cd*



Living Legend – wenn ich das im richtigen Leben doch auch wäre... (seufz)

Wählt Ihr einen Fahrer der Vigilantes (eine Art Bürgerwehr), handelt es sich bei Euren Aufträgen prinzipiell um Verteidigungsmissionen (beschütze die Kirche, die Silos etc.), setzt Ihr Euch jedoch hinter Steuer eines Coyote-Flitzers, ist pure Zerstörung Euer Ziel. Die anwählbaren Karossen unterscheiden sich in den Attributen Geschwindigkeit, Panzerung und Durchschlagskraft. Habt Ihr die acht Level mit jedem Bandenmitglied durchgespielt, stehen Euch noch weitere Vehikel samt dazugehörigen Stages zur Verfügung. Natürlich seid Ihr Euren Gegnern nicht schutzlos ausgeliefert. Zur Gegenwehr stehen solch delikate Vernichtungswerkzeuge wie z.B. Minen, Raketenwerfer oder Granaten zur Verfügung. Die Durchschlagskraft dieser Waffen könnt Ihr zudem noch durch Eingabe einfacher Tastenkombinationen verstär-

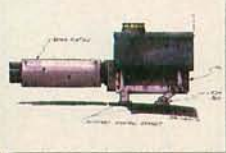
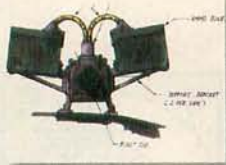
Meine Meinung: Zuerst mal das Positive: V8 macht Spaß. Die Areale sind weitläufig und nett designt. Ihr werdet einige Stunden brauchen, um alles zu erkundschaffen, und um die vielen versteckten Extras aufzuspüren. Jetzt das Negative: V8 macht nicht lange Spaß. Spielt Ihr alleine, habt Ihr nach einigen Tagen alles gesehen. Sind alle versteckten Fahrer erspielt, und kennt Ihr die Stages, ist der Replay Value sehr gering. Im Prinzip läuft nämlich immer alles nach demselben Schema ab. Zerstört alles, was Euch ins Visier gerät (außer Ihr müßt ein Gebäude



GEHT SO

beschützen - obwohl es auch hierbei letztlich egal ist, ob es zerstört wird oder nicht). Am meisten Fun macht V8 noch mit ein paar Freunden, weil dann noch der Schadenfreudefaktor hinzukommt. Diejenigen, die an Twisted Metal

Gefallen fanden, können zugreifen, für alle anderen mein Tip: Geht zum nächsten Videoladen, leih Euch das Teil übers Wochenende aus, kartt ein paar Freunde in Eure Bude und macht Euch zwei schöne Tage. Am Montag gebt Ihr das Modul einfach wieder zurück – gesehen, gespielt und vergessen.



System:	Nintendo 64
Spiletyp:	3D-Drive-By-Shooter
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Activision
Testversion:	Activision
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Passwörter, Memory Pak
Features:	deutsche Menüs und Sprachausgabe, Rumble Pak
geeignet ab:	12 Jahre
Schwierigkeit:	4-8
Preis:	ca. 130 Mark
Grafik:	75 %
Musik:	65 %
Sound:	65 %

Spielspaß:



Gentlemen, start your engines!

Die besten
Rennspiele in
einem Heft
+ auf CD!

SONDERHEFT 2-99 Das einzige PlayStation Magazin mit offizieller Demo-CD!

DM 14,80
STF 12 / 2 116 / 117 300

PlayStation **Das offizielle PlayStation Magazin** **Sonderheft**

Rennspiele und Formel 1

Auf die Plätze - fertig - los!
Mehr als **400** Autos am Start

Alles, was Rennspiel-Fans interessiert:

- ★ Prüfstand: Die besten Racer im Vergleich
- ★ Probefahrt: RR4, Le Mans u.v.m.
- ★ Tuning-Report: Zubehör im Überblick
- ★ Regelwidrig: 16 Seiten Cheats

Große Formel 1 Verlosung
Zwei Tickets für den Großen Preis von Deutschland und jede Menge Formel 1-Fan-Artikel

Formel 1-Special:
Fahrer, Strecken, Termine

AUF CD

- F1
- TOCA 2
- Rollcage
- Wreckin' Crew
- Gran Turismo
- S.C.A.R.S.
- Colin McRae Rally
- Rage Racer
- wipEout 2097
- Test Drive 5

02
4 594232 1077

Ab 3.2.1999 im Handel!

Wer das nicht bestellt, kann sich ja ein Dreirad kaufen!

Ja, schicken Sie mir bitte das PlayStation Sonderheft „Rennspiele“ für nur 14,80 DM + 3,- DM Versandkosten! Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

CVI 94

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

UEFA Champions League

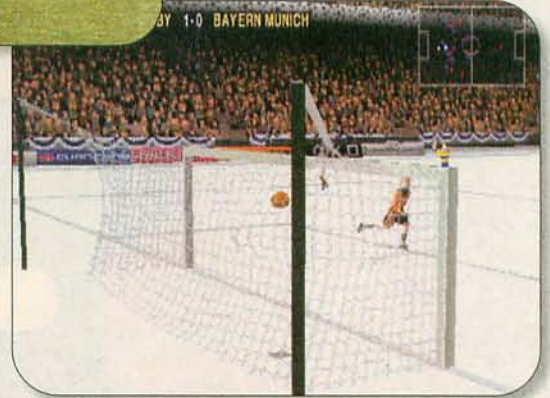


Das Replay deckt die Fehler auf: Wer faul rumsteht, hat noch niemals ein Tor verhindert... Der Torwart ist machtlos.



Ein guter Abstoß erspart Euch mühsame Dribblings in der eigenen Hälfte.

Ein harter, plazierter Schuß – und glitschig ist der Ball auch noch: Tooooooooooor!!!!



Mit dem Namen FIFA assoziiert der Konsolen-Fußballfreak unmittelbar die immens erfolgreiche EA-Sports-Serie – was also bleibt da noch übrig? Richtig: Die UEFA und mit ihr die Champions League. Mit dieser Lizenz schmückt sich nun der neueste Kicker aus dem Hause Silicon Dreams/Eidos. Ihr könnt alle Teams der aktuellen 98/99-Runde übernehmen und in über 20 originalgetreu modellierten Stadien (u.a. auch das Gottlieb-Daimler-Stadion, obwohl es die Schwa-

gungen bekannte CL-Melodie und nach einer kurzen Vorstellung der Kontrahenten durch das gute Kommentatoren-Gespann (laut Presseinfo mit ca. 16.000 Phrasen) bewegen sich die Motion-Capture-Spieler galant zum Anstoßkreis! Die Steuerung ist intuitiv und leicht zu bedienen.

Es gibt jeweils einen Button für Kurz- und Langpässe sowie für Schüsse. Spielt Ihr gegen einen schwachen Gegner, ist auch der Gameplay-Speed verhalten; harte Brocken überrennen Euch dann schon fast mit doppelt so schnellen Angriffen über die Flügel. Obwohl es beileibe nicht so ist, daß Ihr nicht in Schußposition kommt, fallen doch erstaunlich wenig Tore, da die Kee-

per halten wie die Weltmeister und bei weitem nicht so viele Möglichkeiten zum Trickssen in UEFA Champions League stecken wie bei FIFA '99. Vielleicht hilft Euch in diesem Fall ein Abstecher ins Trainingslager, um Eure Technik zu verbessern. Selbstredend, daß auch UEFA CL eine Dual-Shock-Unterstützung vorweisen kann.



In den Menüs legt Ihr u.a. auch die jeweilige Formation und Taktik fest.

ben nicht mal in den UEFA-Cup geschafft haben) zum Sieg führen. Darüber hinaus schlummern noch alle Sieger der Champions League bzw. des Europapokals der Landesmeister seit 1960 auf der CD, die ebenfalls in ein Match gegen aktuelle Spitzenteams geschickt werden dürfen. Sollte Euch dieses Potential nicht ausreichen, läßt sich auch ein beliebiges Kicker-Ensemble im Edit-Modus zusammenstellen. Natürlich steckt auch für Menü-Klick-Süchtige genug Stoff in diesem Footie-Game: Tageszeit, Temperatur, Witterung, Formation, Taktik, Kameraeinstellung, die Schiedsrichters-Toleranz und mehr darf je nach Wunsch justiert werden. Bei den CamViews gibt's sogar einen Rekord zu vermelden: Ich denke, 36 Perspektiven bot noch kein Sportspiel zuvor. Vor dem Spiel dröhnt die aus den RTL-Übertra-

Meine Meinung: Der neue Eidos-Kicker spielt sich erstaunlich erfrischend und einigermaßen flüssig (nicht auf die Frame-Rate bezogen), obwohl auch hier die CPU-gesteuerte Paß-Unterstützung einem für meinen Geschmack einen Tick mehr unter die Beine greifen könnte. Wie oben schon erwähnt, habt Ihr auch nicht die spielerischen Möglichkeiten, die Electronic Arts nach jahr(zehnt)elanger Optimierung ihrer Games bieten kann – Freistöße und Ecken lassen sich z.B. nicht anschneiden und Schüsse nicht in der Stärke vari-



GUT

ieren. Insgesamt erscheint das Gameplay zwar gut, es fehlt aber der letzte Spritzer Dynamik und Tore, die nur selten fallen. Offensichtlich lag hier die Engine von World League Soccer zugrunde. Eine offizielle Lizenz ist auch gut

und schön, nur wenn Ihr nicht gerade Fans von Kaiserslautern oder Bayern seid, müßt Ihr Euer Wunschteam erst mühsam editieren. Für ausgehungerte Fußball-Fans ist UEFA Champions League mit Sicherheit einen Blick wert, alle anderen kommen erstmal nicht an der FIFA-Serie vorbei.

- System: PlayStation
- Spieltyp: Fußball
- Datenträger: CD
- Hersteller: Silicon Dreams
- Testversion: Eidos
- Spieler: 1-4
- Speicheroption: Memory Card 1 Block
- Features: Dual-Shock-Support
- geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: 6
- Preis: ca. 100 Mark
- Grafik: 78 %
- Musik: - %
- Sound: 85 %

Spielspaß:



NHL Face Off '99



animiert und bewegen sich flüchtig über die Eisfläche. Sogar an Lichtreflexionen und Details wie Fan-Flaggen wurde gedacht. Die Steuerung erfolgt wahlweise über Analog oder Digitalkreuz und ist in beiden Fällen äußerst präzise. Bei Dual-Shock-Steuerung rumpelt das Pad gewaltig und läßt Euch Körperkontakte und unsanfte Bandenberührungen der Akteure auf dem Eis hautnah miter-

leben. Dank offizieller Lizenz stehen Euch alle in der NHL vertretenen Mannschaften zur Verfügung. Auch das Optionsmenü läßt kaum Wünsche offen und erlaubt das Einstellen nahezu jedes Parameters im Spiel. All diese Features würden auf ein grandioses Spiel schließen lassen, wäre da nicht ein gravierender **Schönheitsfehler**: Denn leider ist die Intelligenz sowohl Eurer Gegenspieler als auch Eurer Teamkollegen mehr als dürftig ausgefallen.

System:	PlayStation
Spieltyp:	Eishockeysimulation
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Sony/989 Studios
Testversion:	989 Studios
Spieler:	1-8 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Card
Features:	Dual-Shock-/Multi-Tab-Unterstützung
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	4-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	81 %
Musik:	67 %
Sound:	73 %

Auf die eigenen Mannen ist einfach kein Verlaß!

Wenn es neben dem Wechsel der Jahreszeiten etwas gibt, auf das man sich wirklich verlassen kann, dann sind dies die regelmäßig erscheinenden Updates diverser Sportspiele. Leider beschränken sich die Veränderungen oft auf eine Aktualisierung der Spielernamen und eine andere Jahreszahl im Titel. Nicht so im Fall von *NHL Face Off '99*, das im Gegensatz zu seinem Vorgänger mit **einigen wichtigen Verbesserungen** aufwartet. So merkt man dem Spiel die deutlich verbesserte Grafik an, die sich nicht hinter *NHL '99* verstecken muß. Die Spieler, insbesondere der Torwart, sind gut

Meine Meinung: Es ist wirklich schade, daß aus den guten Ansätzen nicht mehr geworden ist. Eigentlich hätte *NHL Face Off '99* durchaus das Zeug zu einem Spitzenvertreter gehabt. Doch leider stören einige **Gameplay-Schwächen** den Spielspaß ganz erheblich. So bietet die voreingestellte Kameraperspektive kaum den nötigen Überblick. Zwar läßt sich dieses Manko in den Einstellungen beheben, doch muß das vor jeder neuen Partie erneut geschehen. Die miese KI der Spieler läßt sich leider nicht so einfach abschalten. Wenn es sich nur um schwache



GEHT SO

che Gegenspieler handeln würde, könnte man wenigstens im Multiplayer-Modus richtige Action aufkommen lassen. Doch so lassen einen oft genug die eigenen Mitspieler im Stich. Selbst einfachstes Paßspiel scheitert am miserablen Stellungsspiel der Kollegen. So richtig unbeschwert genießen kann man *NHL Face Off '99* eigentlich nur via Multi-Tab und mit sieben menschlichen Mitspielern. Wie gesagt, schade um die ansonsten sehr gute Präsentation. Hoffentlich fällt die nächste Version in diesem entscheidenden Punkt besser aus.

Spielspaß:



NHL Face Off '99

Tiger Woods 99 PGA Tour Golf



Spielt Ihr dreimal hintereinander Par, wird die "Tiger-Klasse" aktiviert.

Euch mit Tiger ein perfekter Über-schlag, bei dem Ihr den Schwungbalken genau am "Nullpunkt" wieder anhaltet, dann zuckt Euer Raubtier, Energieblitze werden freigesetzt und das Ganze nennt sich "Tiger Shot". Zusätzlich gibt es noch eine Option, die sich "Tiger-Steuerung" nennt. Ist dieses Feature aktiviert, könnt Ihr dem Ball auch während des Flugs Back- oder Topspin verleihen, wodurch selbst Anfänger oder

Neueinsteiger kein Problem mehr haben dürften, unter Par zu spielen. Um verstärkt die ansonsten eher golfunlustige Jugend anzusprechen, werden im Hintergrund geloopte Techno-Beats abgespielt. Einen Gag der besonderen Art haben sich die Programmierer für Multiplayer-Sessions einfallen lassen: Mitspieler, die gerade nicht an der Reihe sind, können über die Tasten ihres Pads Störgeräusche erzeugen. Die Buttons sind nämlich mit verschiedenen Samples, angefangen von Ruspfern über Lachen bis hin zu "Nice Shot" oder "No Way" belegt, die per Steuerkreuz noch variiert bzw. verzerrt werden können. ds

System:	PlayStation
Spieltyp:	Golfsimulation
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Electronic Arts
Testversion:	Electronic Arts
Spieler:	1-4 abwechselnd
Speicheroption:	Memory Card 2 Blöcke
Features:	deutsche Menüs, engl. Sprachausgabe, Analogsteuerung
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	65 %
Musik:	60 %
Sound:	60 %

Im Vergleich zu EAs letztem Golf-Geniestreich, *PGA Tour 98*, wurde bei der 99er-Edition unüblicherweise deutlich mehr verändert, als lediglich die Jahreszahl im Titel, da die Lizenz mit dem jugendlichen Nike-Superstar auch ein zielgruppengerechtes Drumherum erforderte. Das Grundkonzept von fünf PGA-Kursen auf einer CD hat EA beibehalten, wobei zwei Plätze (Scottsdale und Sawgrass) recycelt, die übrigen der Abwechslung halber durch Summerlin, Las Colinas und Southwind ersetzt wurden. Außer mit den üblichen alten Craig-Stadler- oder Mark-O'Meara-Säcken dürft Ihr bei dieser Version selbstredend auch mit Tiger Woods spielen, der seine/Eure Schläge dann im O-Ton kommentiert. Gelingt

Meine Meinung: EA hat mit *PGA 99* einen ungewöhnlichen Weg eingeschlagen. Meinen Geschmack treffen die ganzen Tiger-Gimmicks zwar nicht, was aber egal ist, da *PGA 98* völlig reicht, um glücklich zu sein. Im vierten Lebensjahr der PlayStation haut einen dieser PGA-Teil mit seinen pixeligen Hintergrundobjekten grafisch wahrlich nicht vom (Bar-)Hocker. Auf der anderen Seite



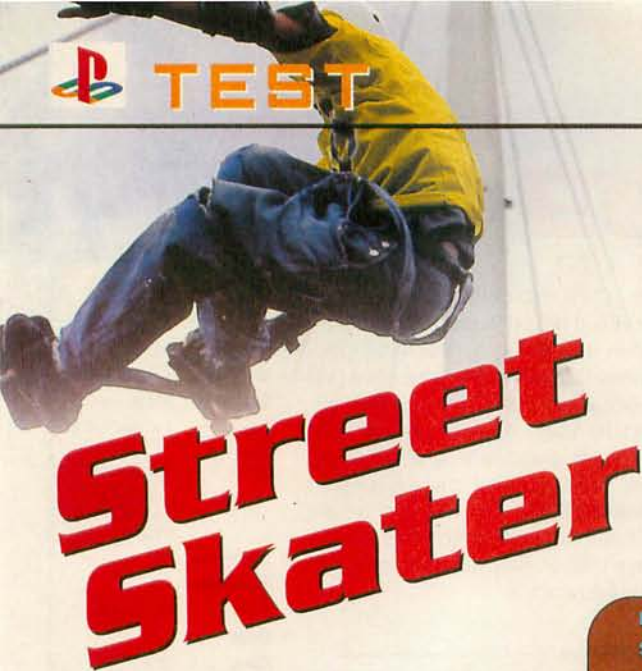
SUPER

muß jedoch lobend erwähnt werden, daß die Ladezeiten bei keinem CD-basierten Konsolen-Golfspiel kürzer sind als hier und jede nur erdenkliche oder wünschenswerte Option gefeatured wird. Wer sich den Spaß mit den "Störgeräuschen" im Mehrspielermodus geben möchte, der darf ruhig zugreifen. Fans der klassischen PGA-Reihe werden jedoch vermutlich eher genervt sein.

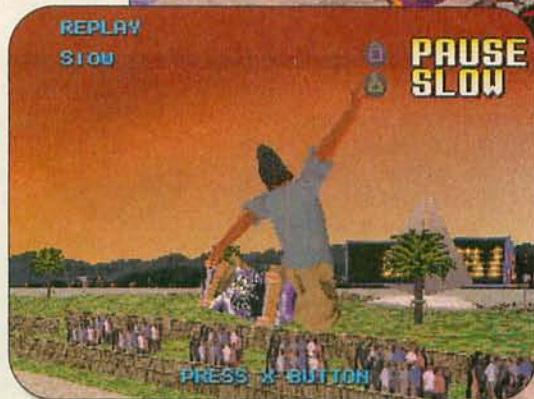
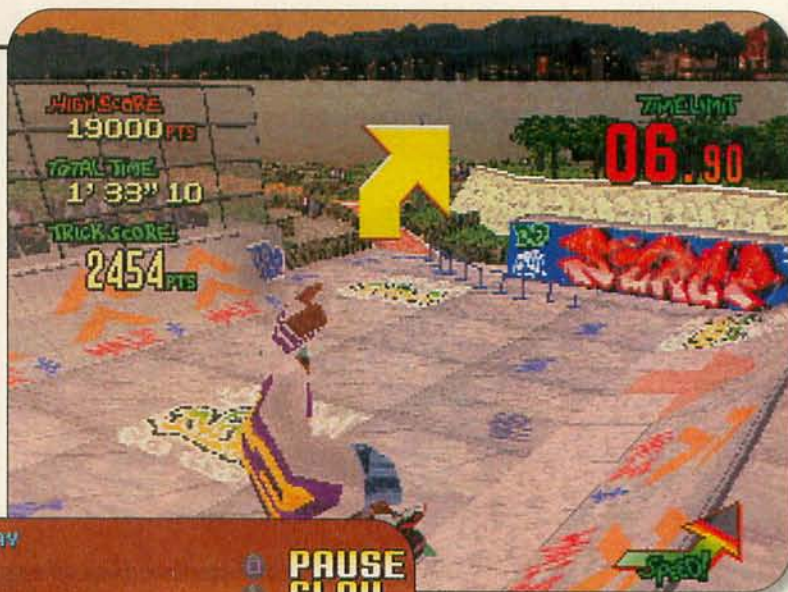
Spielspaß:



Tiger Woods



Street Skater



Wie man es bei einem echten Street-Game erwartet, sind die Strecken durch allerlei Graffiti "verschönert".

Im Replay könnt Ihr Eure Sprünge nochmals in Zeitlupe bewundern.

Stilgerecht zeichnen sich die Skater durch Ihr abgedrehtes Outfit aus.



Kaum eine andere Sportart genießt bei ihren Anhängern einen solch hohen Kult-Faktor wie das bis vor wenigen Jahren auch bei uns noch äußerst populäre Skateboardfahren. Electronic Arts versucht nun mit *Street Skater*, diese von Ihren Anhängern als Lebensgefühl verstandene Sportart auf die PlayStation umzusetzen. Zu Beginn stehen Euch vier verschiedene Charaktere zur Wahl, die sich unter anderem in Eigenschaften wie Geschwindigkeit, Kurvenstabilität und Sprungkraft unterscheiden. Habt Ihr Euch für eine Spielfigur entschieden, könnt Ihr noch aus gut einem Dutzend verschiedener Boards wählen, die sich jedoch außer in ihrem Aussehen nicht voneinander unterscheiden und somit keinen Einfluß auf das Fahrverhalten haben. *Street Skater* bietet Euch zwei verschiedene Spielmodi an.



Im Free-Skate Modus könnt Ihr Euch ohne Zeit-limit mit den Strecken und der Steuerung vertraut machen. Da die Skater über weit mehr als 200 verschiedene Moves verfügen, und sämtliche Tasten des Pads genutzt werden, solltet Ihr ausgiebig von diesem Übungsmodus Gebrauch machen. Fühlt Ihr Euch dann im Umgang mit dem Brett einigermaßen sicher, könnt Ihr zum eigentlichen Spiel, nämlich der Street-Tour, übergehen. Dort gilt es in einem relativ engen Zeitlimit einen Kurs zu absolvieren.

Doch mit Geschwindigkeit alleine ist es nicht getan, denn um in den Genuß der nächsten Strecke zu kommen, müßt Ihr möglichst viele spektakuläre Stunts ausführen, die je nach Schwierigkeitsgrad mit Bonus-Punkten belohnt werden. Erst wenn Euer Punktekonto nach dem Rennen hoch genug ist, öffnet sich der Zugang zur nächsten der insgesamt sechs Strecken und Euer Charakter erhält in jeder Kategorie verbesserte Eigenschaften. Habt Ihr mit einem Skater alle Strecken durchgespielt, eröffnen sich Euch neue Abkürzungen und Weggabelungen, die wiederum zu noch spektakuläreren Rampen und Hindernissen

führen. Erst wenn Ihr mit allen vier Fahrern sämtliche Strecken durchgespielt habt, werden vier weitere Bonus-Charaktere und zusätzliche Strecken anwählbar. Einen menschlichen Mitspieler vorausgesetzt, könnt Ihr auch einen Versus-Modus spielen, in dem Ihr aber leider nur nacheinander antretet. Hier wäre ein Splitscreen sicherlich die unterhaltsamere Variante gewesen. Grafisch weiß das Spiel durchaus zu überzeugen, doch leider trüben einige Grafikfehler den guten Eindruck.

Diese fallen aber während des Spiels nicht weiter ins Gewicht, wird man doch mit flüssigen Animationen der Skater und butterweichem Scrolling entschädigt. Während des Rennens wechselt ständig die Kameraperspektive und verleiht dem Spiel dadurch eine beeindruckende Dynamik. Jedes bis nach der Ziellinie absolvierte Rennen könnt Ihr Euch im Anschluß nochmals als Replay ansehen und dabei aus eventuellen Fehlern lernen. Besonders Lob verdient die ausgezeichnete gemachte Musik, an der namhafte Skate-Punkbands wie H2O und I Against I beteiligt waren, und die dem Spiel eine tolle Skate-Atmosphäre verleiht.

Street Skater

System:	PlayStation
Spieltyp:	Skateboard-Simulation
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Electronic Arts
Testversion:	Electronic Arts
Spieler:	1-2 (abwechselnd)
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Unterstützung
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	6-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	80 %
Musik:	92 %
Sound:	69 %

Spielspaß:



Meine Meinung: Keine Frage, *Street Skater* ist ein ziemlich cooles Spiel, das gerade Fans dieser Fun-Sportart begeistern wird. Die Spielfiguren überraschen immer wieder mit neuen, spektakulären Moves und das Strecken-Design ist angenehm anspruchsvoll und fordert den Gamer auch nach längerem Spielen immer wieder. Leider ist der Schwierigkeitsgrad gerade zu Beginn etwas hoch, denn durch das knappe Zeitlimit bleibt Euch nur wenig Gelegenheit, die fürs



GUT

Punktekonto notwendigen Stunts zu vollführen. Ich hätte mir auch gewünscht, daß die Wahl eines der verschiedenen Skateboards Auswirkungen auf das Fahrverhalten hat, denn so beschränkt sich der Unterschied auf die Lackierung der Brett-Unterseite. Und die bekommt man höchstens im Replay mal zu sehen. Ansonsten macht *Street Skater* einen Mordsspaß und ist allein wegen der genialen Musik die eine oder andere Runde wert.

Swing



Aufgelöst: Eine ganze Reihe von gleichfarbigen Kugeln verschwindet mit einem tollen Lichteffekt.

Selbst im Zweispieler-Modus sind die Kugeln noch gut zu erkennen.

Die Eigenschaften jeder Spezialkugel werden genau erklärt.



sich die Bälle auch noch in ihrem Gewicht, das in Ziffern auf deren Vorderseite steht. Und dies ist bei *Swing* sogar ausschlaggebend. Denn hier schießt Ihr die Projektile nicht nach oben, sondern laßt sie aus einem Reservoir auf Waagschalen fallen. Fällt nun eine Kugel auf die eine Seite einer Waage, neigt sich diese nach

wieder eine Kugel und so weiter. Auf diese Weise könnt Ihr eine regelrechte Kettenreaktion auslösen und das gesamte Spielfeld mit einer Kugel komplett ummodellern. Das Angenehme bei *Swing* ist, daß es kein Wettrennen gegen die Zeit gibt. Da ist keine Decke, die sich senkt, und kein virtueller Gegner, der Euch in Eurer Ruhe stört. Statt dessen habt Ihr nur einen Gegner zu fürchten: Eure eigenen Fehlentscheidungen! Denn Ende ist,

wenn eine Kugelsäule am oberen Rand anstößt. Und das kann auch schon mal sein, wenn Ihr aus Versehen die Gewichtsverhältnisse ändert. Insgesamt kommt *Swing* mit vier unterschiedlichen Spielvarianten – zwei für Einzelspieler und zwei für die geselligen Typen. Beim Duell geht es entweder darum, möglichst viele Punkte zu sammeln oder dem Gegner Knüppel in den Weg zu legen. Diese erscheinen bei *Swing* in Form von Spezialkugeln. Hier gibt es Bomben, Farbjoher, Schattenwerfer und Steine. Besonders letztere sind im Zweikampf nützlich, da sie dem Gegner gehörig die Tour vermässeln. Wer lieber für sich spielt, braucht deshalb nicht einen trögen Modus zu erwarten. Das Suchtpotential ist auch alleine gigantisch. Beim **Sudden-Death-Modus** gilt es, so viele Punkte wie möglich zu machen. Diese erhaltet Ihr immer dann, wenn Ihr drei oder mehr Bälle zerplatzen laßt. Als Faustregel gilt, daß mehr Bälle auch mehr Punkte bedeuten. Zudem ist im Flipper-Stil ein Multiplikator vorhanden. Nach jeder Explosion schnellert er auf vierfach hoch, um sich dann ganz langsam wieder nach unten zu bewegen. Wer also schnell hintereinander Explosionen auslöst, bekommt die zweite Punktzahl doppelt, drei- oder vierfach angerechnet. Für Tüftler sind die Missionen gedacht, bei denen es gilt, eine gestellte Aufgabe zu meistern. Neben einem Tutorial stehen hier auf fünf Schwierigkeitsstufen fünf unterschiedliche Missionen zur Auswahl. Zur nächsten Schwierigkeitsstufe gelangt Ihr erst dann, wenn Ihr mindestens vier der fünf Vorgänger mit Bravour gemeistert habt.



Swing

SWING

System:	PlayStation
Spieltyp:	Knobelspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Software 2000
Testversion:	Software 2000
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 5 Blöcke
Features:	deutsche Oberfläche, Dual-Shock-Unterstützung, mehrere Intros

geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	2-9
Preis:	ca. 80 Mark
Grafik:	80 %
Musik:	75 %
Sound:	80 %

Wer die *Bust-A-Move*-Bälle nicht mehr sehen kann, wer schon von fallenden Tetrisklötchen träumt und wer ansonsten in keinem anderen Spiel eine Herausforderung sieht, darf sich auf neue Hirnnahrung freuen. Denn Software 2000 bringt endlich eine PlayStation-Variante seines **Erfolgsknoblers** auf die graue Sony-Konsole. Ähnlich wie bei *Bust-A-Move* gilt es hier, gleichfarbige Kugeln aneinanderzureihen, um sie damit platzen zu lassen. Allerdings bringt *Swing* noch eine weitere Dimension mit. Denn neben der Farbe unterscheiden

unt. Fällt dann dasselbe Gewicht auf die andere Seite, befinden sich beide Schalen wieder im Gleichgewicht. Ist hingegen das Gewicht auf einer Seite größer, wird die oberste Kugel der leichteren Seite um die Gewichtsdifferenz zur Seite geschleudert. Sind beispielsweise beide Schalen im Gleichgewicht und Ihr laßt eine Kugel mit der Masse 4 auf die linke Seite fallen, wird der oberste Ball der rechten Seite um vier Waagschalen nach links geschleudert. Landet er hier wieder auf einer Waagschale, bei der er das Gewichtsverhältnis ändert, fliegt

Meine Meinung: *Swing* ist für Leute, die gerne ihr Köpfchen gebrauchen, ein klares SSS (Supersuchtspiel). Während es mir nicht so darum geht, gegen Freunde zu spielen, habe ich am Missionsmodus meine wahre Freude. Leider gibt es hier bei vielen Aufgaben keine Anzeige, wie weit man bereits ist. Aber ansonsten gibt es bei *Swing* eigent-



SUPER

lich nichts auszusetzen. Die Musik ist peppig und dennoch unaufdringlich, die Geräusche hören sich extrem real an, die Grafik ist klar und für dieses Genre mit viel Liebe zum Detail gestaltet, und die Benutzerführung ist wirklich das, was man intuitiv nennen kann. Also ganz klar den Daumen nach oben. Viel Spaß beim Knobeln!

Spielspaß:



GOEMON 2 Mystical Ninja 2



Bei den Sprung-Einlagen ist perfektes Timing gefragt.

Die Landschaft ist sehr japanisch gehalten.

Im Laufe Eurer abenteuerlichen Reise trifft Ihr auf die skurrilsten Typen.



geeignet. Wer nicht allein spielen will, kann einen Freund an den zweiten Controller lassen. Zusammen ist das Durchkommen durch die teilweise recht kniffligen Level leichter. Schon die Fähigkeit, den Partner Huckepack zu nehmen und dadurch die **Sprungenergie** zu vergrößern, hilft. Wer noch dazu einen guten Schlachtplan aufweist, kann mit vereinten Kräften jedem Gegner trotzen. Einziger Nachteil des Zweispieler-Modus ist, daß immer beide Figuren im Bild sein müssen, so daß Ihr plötzlich nicht mehr weiterkommt, wenn Euer Partner trödelt. *ib*

Man mag sie oder man haßt sie. Die typischen japanischen Zeichentrickfiguren kommen mit flachen Gesichtern und übergroßen Augen daher. So präsentieren sich auch Goemon, Ebisumaru, Yae und Sasuke, die Helden im zweiten Teil des Plattformers *Mystical Ninja*. Während die N64-Urversion nicht gerade zur *crème de la crème* der 64-Bit-Spiele gehörte, macht *Goemon 2: Mystical Ninja* sowohl in Sachen Grafik, als auch in Bezug auf das Gameplay einen großen Schritt nach vorn. Geblieben ist das typische zweidimensionale – meist seitlich scrollende – Gameplay.

Die Story beginnt bei Wiseman, der eine Maschine erfunden hat, mit der man Geister wieder zum Leben erwecken kann. Ebi kommt gleich darauf, seinen Vorfahren James Dean zurückzurufen und auch Marilyn Monroe ist im Gespräch. Doch bevor die drei ihre Pläne in die Tat umsetzen können, erscheint der **Geist Bismaru** und klaut die Maschine. An Goemon und Ebi ist es nun, diese zurückzuholen und so Geistern und Menschen zu helfen. Wo bei *Crash Bandicoot* Schildkröten und Pinguine weggekickt werden müssen, sind es in diesem japanischen Szenario Geister. Alleamt zerschlagt Ihr als Goemon mit einer Pfeife oder als Ebisumaru mit einer geröllten Zeitung. Die beiden Ninja-Mädels, die Euer Duo im weiteren Spielverlauf zu einem Quartett erweitern, tragen beide echte Schwerter. Dadurch lösen sich die Widersacher in Rauch auf und fahren gen Himmel. Zurück bleibt – je nachdem, für welche Figur Ihr Euch entschieden habt – eine Geldmünze, die prompt Eurem ständig wachsenden Konto gutgeschrieben werden. Dieses Kapital liefert Euch Munition, um Gegner bereits aus sicherer Entfernung zurück ins Nirwana zu schicken. Während Goemon tatsächlich die Münzen wirft, benutzt Ebi, der für den Schuß Humor im Spiel sorgt, Wurfsterne, Sasuke greift auf explodierende Geschosse zurück

und Yae steht sogar ein Gewehr zur Verfügung. So rennt Ihr durch die Stationen. Immer wieder trifft Ihr neue **Varianten**, die kein Ende zu nehmen scheinen. Zuweilen kommt solch ein Wusel-spuker auf einem Reittier daher. Indem Ihr ihn vaporisiert, übernehmt Ihr auch gleich seinen reitbaren Untersatz. Dann haltet Ihr die Zügel in der Hand und habt keine Möglichkeit mehr, zu schlagen. Dafür dreht sich Euer vierbeiniger Träger und schert mit den Hufen aus. Gebt Ihr dann Gas, machen Euch auch im Weg stehende Feinde nichts mehr aus. Ihr überrennt sie einfach. Zwischendurch gelangt Ihr in Städte, wo es gilt, die Bewohner auszufragen und so Hinweise auf das Ziel Eurer Mission oder das Fortkommen zu erhalten. Zudem gibt es dort Orte, wo Ihr zwischen den vier Charakteren wählen könnt. Denn jeder ist mit seinen speziellen Fähigkeiten für besondere Aufgaben

Meine Meinung: Obwohl ich eigentlich kein Freund dieser RTL2-Japan-Comics bin, ist *Mystical Ninja 2 toll gemacht*. Die Story paßt, und der Genremix aus Adventure, Rollenspiel und natürlich Jump'n-Run ist super umgesetzt. Die Handlung und das Gameplay sind schlüssig und flüssig. Lediglich in den



SUPER

Orten gibt es zu viele gleich aussehende Türen, so daß ich oft ein Dutzend mal in dieselbe Tür eingetreten bin. Zudem ist das Spiel reichlich schwer. Vor allem die reinen Jump'n-Run-Level haben es in sich. Nach drei Geisterberührungen ist man über den Jordan – oder was immer das japanische Pendant ist.



GOEMON'S GREAT ADVENTURE

- System: Nintendo 64
- Spieltyp: Jump'n Run
- Datenträger: 128-MBit-Modul
- Hersteller: Konami
- Testversion: Konami
- Spieler: 1-2
- Speicheroption: Modul
- Features: deutsche Texte, Rumble-Pak
- geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: 3-7
- Preis: ca. 120 Mark
- Grafik: 85 %
- Musik: 75 %
- Sound: 75 %

Spielspaß:



Penny Racers



PR ist grafisch eine Offenbarung: Einfarbige Flächen und Pop-Ups.

Kinder im Vorschulalter. Dazu kommen noch hochgradig schummelnde CPU-Gegner, die nach Lust und Laune im Dutzend mit Raketentempo überholen, obwohl die Ziellinie schon in Sichtweite ist. Da wird das Unterfangen, seine Kiste durch **Sieger-Tuning-Teile** aufzurüsten, zu einer langwierigen Tortur. Alternativ könnt Ihr Euch auch am Strecken-Editor versuchen und soviele Haarnadelkurven wie möglich in Euer

Ein Cartoon-Comic-Rennen mit Waffen und der Möglichkeit, der Konkurrenz durch Siege Tuning-Teile zu klauen? Immer her damit! Ach, es ist Penny Racers? Und schon ist die Euphorie gedämpft - zu oft hat uns diese Serie (in Japan Choro Q) von Takara (Toshinden) schon fassungslos vor der PlayStation sitzend an den Fähigkeiten der Hardware zweifeln lassen. Das ist auch bei der N64-Version nicht anders: Design und Layout der acht Strecken könnten einem Legobaukasten entsprungen sein: Hier ein Würfel, da ein Dreieck, dort ein Quader, das Ganze dann noch variantenreich (hehe) einfarbig bemalt, und fertig ist das Autorennen für



Auch für Multiplayer-Sessions gibt's Besseres.

Kunstwerk einflechten, um den witzigen (das ist jetzt nicht ironisch gemeint) 90-Grad-Überschlag-Tight-Turn einzusetzen, der normal fast nie nötig ist. Um dagegen drei Kumpel von einem PR-Multiplayer-Abend zu überzeugen, bedarf es größerer Anstrengungen. rk



System:	Nintendo 64
Spieleart:	Fun-Racer
Datenträger:	Modul 64 MBit
Hersteller:	Takara
Testversion:	THQ
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Controller Pak kompatibel
Features:	Rumble Pak kompatibel
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 120 Mark
Grafik:	40 %
Musik:	48 %
Sound:	42 %

Meine Meinung: Ob sich die Händler schon mit genügend PR-Modulen eingedeckt haben, um auf den kommenden Ansturm vorbereitet zu sein, hehe? Oh Mann, wie kann man nur so eine Gurke aufs N64 loslassen? Die ganze Grafik(-Engine) ist so unmotivierend und lustlos hingeschludert, daß man überhaupt keinen Anreiz verspürt, das Tuning-Feature überhaupt in Angriff zu



NA JA

nehmen. Und dann auch noch dicke Pop-Ups - reife Leistung, Takara! Auch der Multiplayer-Mode reißt nix raus, da von Waffen getroffene Autos wie ein Stein liegenbleiben und die Wasser-Effekte grausam sind und die Autos bescheuert aussehen und...hasta la vista, Penny Racers, Du wirst das Licht unseres Redaktions-Modulschachts garantiert nie mehr erblicken!

Spielspaß:



Penny Racers

Chameleon Twist 2



Hier müßt Ihr die Feinde ausspucken, um damit die Rampen zum umfallen zu bringen.

Bereits der Vorgänger dieses Plattform-Spielchens war nicht frei von Kritikpunkten. Überraschend schnell präsentiert uns Infogrames nun das Sequel zu diesem im entferntesten Sinne an Mario World 64 erinnernden Plattformspiel. Neben dem mittlerweile nicht mehr vorhandenen Vier-Spieler-Modus ist die verbesserte Grafik wohl die augenscheinlichste Veränderung zum Vorgänger. Ansonsten ist alles beim alten geblieben. Vier Chamäleons stehen Euch als Spielfiguren zur Wahl. Neben der Möglichkeit, sich durch Laufen und Springen fortzubewegen, könnt Ihr mit Hilfe Eurer Zunge weiter entfernte

Plattformen erreichen, oder feindlich gesinnte Kreaturen auf sammeln und verspeisen. Bei Bedarf könnt Ihr diese auch wieder ausspucken, um damit verschiedenen Hindernisse aus dem Weg zu räumen, oder kleine Rätsel-Einlagen lösen. So geht es z.B. an einer Stelle im Spiel nur weiter, wenn Ihr alle Gegner aufammelt und mit Ihnen als **Spucke-Geschoß** weit entfernte Zielscheiben trifft. Auch sonst gibt es in Chameleon Twist 2 viel zu entdecken, insbesondere da es an vielen Stellen im Spiel verschiedene Wege zum

Weiterkommen gibt. Leider ist die Steuerung gerade für ein Plattformspiel nicht gerade perfekt gelöst, wobei sich eine Tatsache als besonders störend erweist: Es ist Euch nahezu unmöglich, die Blick und Laufrichtung selbständig zu bestimmen, da sich die Spielfigur automatisch Richtung Spieler ausrichtet. Dies ist insbesondere dann störend, wenn man wegen eines solchen Mankos mehr als einmal sein Leben lassen muß. Insgesamt gilt es sechs umfangreiche Level zu erkunden, die mit immer neuen und äußerst phantasievollen Gegnern gespickt sind, die wiederum jeweils eine eigene Strategie erfordern. ab

Meine Meinung: Obwohl Chameleon Twist 2 über einige sehr gute Ansätze verfügt, überwiegen doch leider die Schwachstellen. Zwar ist die Graphik sehr ordentlich gezeichnet und überrascht ständig mit neuen Elementen, und auch die Idee mit der Zunge als Waffe bzw. verlängertem Arm ist an und für sich genial. Trotzdem machen einige sehr störende Patzer im Gameplay diese Vorteile wieder zunichte. Gerade die ver-



NA JA

korkste Steuerung läßt die Lust am Weiterspielen schnell verfliegen. Man kann den Programmierern mit Sicherheit nicht vorwerfen, daß sie nicht mit der nötigen Liebe zum Detail vorgegangen sind, aber ein wenig Feintuning hätte wahre Wunder gewirkt. So bleibt unterm Strich nur ein durchschnittliches Jump'n-Run, welches im Vergleich zur doch sehr starken Konkurrenz leider nicht mithalten kann.

Spielspaß:



Chameleon Twist 2



System:	Nintendo 64
Spieleart:	Jump'n-Run
Datenträger:	96-MBit-Modul
Hersteller:	Infogrames
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory-Pack 15 Seiten
Features:	Rumble-Pak
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	4-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	74 %
Musik:	62 %
Sound:	69 %

Populous - The Beginning



POPULOUS THE BEGINNING

System: PlayStation
 Spielertyp: Echtzeitstrategie
 Datenträger: CD
 Hersteller: Electronic Arts
 Testversion: Electronic Arts
 Spieler: 1
 Speicheroption: Memory Card 2 Blöcke
 Features: deutsche Oberfläche
 geeignet ab: frei
 Schwierigkeit: 4-9
 Preis: ca. 90 Mark
 Grafik: 78 %
 Musik: 70 %
 Sound: 75 %

Spielspaß:



Ob *Command & Conquer*, *KKND* oder *Z*: Eines haben alle Echtzeitstrategen auf der PlayStation gemeinsam: Es geht um Krieg. Jetzt stellt Euch einmal vor, es gäbe nur rein archaische Waffen. Etwa ein Schwert als modernste Form, den Gegner ins Jenseits zu befördern. Wenn dann noch Zauberei hinzukommt und Euch diese Mixtur aus **Magie und Stahl**

anspricht, solltet Ihr unbedingt einen Blick auf die PSX-Version von *Populous - the Beginning* werfen. Hierbei steuert Ihr eine Schamanin, deren leicht übertriebenes Ziel es ist, eine Göttin zu werden. Doch dafür muß erst einmal die gesamte Konkurrenz ausgeschaltet werden. Diese befindet sich verteilt an den verschiedensten Stellen des Globus. **Missionsbasiert** kämpft Ihr Euch durch die unterschiedlichen Welten. Immer heißt es, einen gegnerischen Stamm vom Antlitz der Erde zu fegen ... oder doch zumindest die gegnerische Schamanin. Anfangs habt Ihr zu diesem Zwecke nur einige Bauarbeiter zur Verfügung. Diese sind kämpferisch nicht sonderlich erwähnenswert. Dafür können sie ihrem Beruf gemäß Hütten und Häuser bauen. Diese wiederum braucht Eure Gesellschaft, um Nachwuchs und den Quell der Macht, das "Mana", zu produzieren. Dieser mystische Stoff ist der Treibstoff, der einerseits die Entwicklung und andererseits die Zauberkraft Eurer Schamanin nach vorne treibt. Mit der Zeit erhaltet Ihr aus entdeckten und schwer umkämpften heiligen Stätten neue Baupläne, mit denen Ihr Kriegerhütten, Ausbildungsstätten für Priester und Werften für Luftschiffe und Fregatten bauen könnt. Schickt Ihr dann einen Eurer Arbeiter in eine frisch erstellte Kriegerhütte, kehrt er nach kurzer Zeit als Rambo-Verschnitt zurück. Zwar ist er sich fortan zu fein, beim Hochziehen neuer Gebäude mitzuwirken, dafür ist er nach seiner Ausbildung ein echter Hautdegen, der kräftig zulangen kann. Für einen Priester ist ein Krieger hingegen leichte Beute. Kaum hat der heilige



Vor der Kriegerhütte warten Arbeiter auf ihre Ausbildung zum Rambo.



In der Reinkarnations-Arena erwacht die Schamanin nach einem gewaltsamen Tod wieder zum Leben.

In Eurem Dorf wird kräftig malocht.

Mann ein paar salbungsvolle Worte gesprochen, hat er den Gegner bereits für die eigene Sache eingenommen. Dafür ist der Priester gegen einen normalen Arbeiter ziemlich machtlos und wird ruckzuck ins Nirwana befördert. So hat jeder der Charaktere seine ganz individuellen Stärken und Schwächen. Die Schamanin jedoch besitzt eine besondere Fähigkeit: Sie kann zaubern! So kommen im Laufe des Spieles immer neue Zauber hinzu. Vorausgesetzt, sie verfügt über genügend Mana, kann sie so Feuerkugeln schleudern, Tornados entfachen, Blitze auf den Gegner regnen lassen und sie mit Insektenplagen strafen. Daß sie auch selbst der Horde in die Höhle des Löwen folgt, ist klar. Wird sie einmal trotz all ihres Wissens in die ewigen Jagdgründe geschickt, zeigt sie in der Praxis, was Wiedergeburt bedeutet. Denn ist nur ein



einzigster Anhänger ihres Stammes übrig, erscheint sie nach kurzer Zeit in der sogenannten Reinkarnations-Arena wieder. Damit sie also nicht so oft über die Wupper geht, solltet Ihr einige Eurer Krieger und Priester dazu abstellen, sie zu beschützen. So kämpft Ihr Euch durch die verschiedenen Missionen, wobei nicht immer der direkte Weg der beste ist. Manchmal müßt Ihr sicherlich zwei- oder dreimal neu anfangen, um die geschickteste Variante herauszubekommen, wie Ihr den Gegner unter die Erde bekommt. ib

Meine Meinung: *Populous ist technisch und von der Spielidee sicher nicht erste Sahne. In dem kargen Markt der PSX-Strategen stellt dieses Game jedoch eine nette Alternative dar.*



GUT

Vor allem all jene, die es etwas magisch mögen, sind mit den Tricks der Schamanin gut beraten. Besonders die wuselnden Arbeiter, die sich kloppenden Krieger und die ihre Litanei herunterbe-

tenden Priester sind putziger kaum zu animieren. Vor dem Hintergrund technisch perfekter Spiele wie KKND und Command & Conquer wirkt Populous jedoch etwas antiquiert. Trotz all dieser objektiven Mankos fesselt das Game doch und läßt die Zeit so schnell verrinnen, daß aus einem Viertelstündchen gerne einmal eine ganze Nachtsession wird.

Guardian's Crusade



T.K.O.! Den ersten Endgegner haben wir ausgeknockt. Benommen geht er zu Boden (und bleibt dort hoffentlich auch liegen).

Bei einem Level-Up seht Ihr im Statusfenster, wie Ihr Euch verbessert habt.

Urkomisch: Der gesprungene Beißangriff des Monsters sorgt für Lacher.

Neuer Level!	
ToX	Spanky
Level: 70	Level: 72
Max TP: 110	Max TP: 32-40
Max PP: 43	
Stärke: 23	Stärke: 6-7
Energie: 25	Energie: 5-8
Fitness: 19	Fitness: 15-17
Erfahrung: 417	Erfahrung: 21
Aufstieg: 445	Aufstieg: 33

nun in Euren Händen. Bringt das Baby zurück zu seiner Mutter, zum Turm Gottes. Ein episches Abenteuer beginnt, doch mehr sei an dieser Stelle nicht verraten. Das kleine Monster, das Euch von nun an begleitet, wächst im Verlauf des Spiels heran, je nachdem, wie Ihr es behandelt, entwickelt es sich besser oder schlechter (vergleichbar mit einem Tamagotchi).



Guardian's Crusade



bekannt als *Knight and Baby*) erst seit Juli '98 erhältlich. Sei's drum, hier kurz die Story, damit Ihr wisst, worum es geht: Als junger Held erwacht Ihr eines Tages in Euren von Hungersnot gebeutelten Dorf. Der Bürgermeister gibt Euch den Auftrag, doch mal im Nachbardorf nachzuschauen, ob dort die Lage

Technisch gesehen präsentiert sich *Guardian's Crusade* in zeitgemäßer Polygongrafik, diese ist allerdings extrem pixelig. Unterstützt wird sowohl die Dual-Shock-Funktion als auch die Analog-Steuerung. Trefft Ihr auf eine Monsterhorde, rumpelt's erst mal heftig. Apropos Monsterhorden: Diese könnt Ihr bereits auf der Oberlandkarte erken-



Endlich wieder Futter für die ach so schändlich vernachlässigte PAL-Rollenspielgemeinde. *Guardian's Crusade* von Tamssoft (entwickelten unter anderem auch die Toshinden-Serie) hält nun Einzug in die heimischen Wohnzimmer. Gar nicht mal so spät – immerhin ist das japanische Original (dort

auch so kritisch ist. Natürlich begehrt Ihr Euch sofort auf die Reise, erfahrt jedoch, daß auch hier die Lage um keinen Deut besser ist. Auf der Heimreise begegnet Ihr einer seltsamen Erscheinung. Ein alter Mann übergibt Euch die Aufsicht über ein kleines schweinehasenartiges Monster. Das Schicksal der Welt liegt



System:	PlayStation
Spieletyp:	Rollenspiel
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Activision/Tamssoft
Testversion:	Activision
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	deutsche Menüs, Dual-Shock- und Analog-Unterstützung,

geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	4
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	71 %
Musik:	69 %
Sound:	65 %

Wer bist du? Egal – Hauptsache du bringst uns einen Batzen Erfahrungspunkte.

nen und nötigenfalls auch mal die Flucht ergreifen. Zufallsbegegnungen, wie sie z.B. bei *Final Fantasy* üblich sind, fallen somit weg. Auch die "Intelligenz" der Feinde sollte erwähnt werden: Sind diese schwächer als Euer Charakter, greifen sie nicht an, sondern versuchen zu flüchten. Die automatische Kamera verursacht große Probleme bei der Orientierung. Sie zoomt wie irr durch die Gegend, und der Charakter wird oftmals durch Wände verdeckt. Hier wäre eine Lösung, wie sie z.B. bei *Diablo* angewandt wurde, empfehlenswert (Transparentmachen oder Ausblenden von solchen Objekten). Besser Ihr stellt die Kamera im Optionsmenü auf manuelle Einstellung.

Spielspaß:



Meine Meinung: Halleluja – nach einiger Zeit wieder Nachschub für die ausgehungerten PAL-Rollenspieler. Wenn Ihr schon mit den Fingernägeln am Tisch kratzend, auf neues Futter wartet, solltet Ihr sofort zuschlagen. Seid Ihr jedoch glückliche Besitzer einer NTSC-Konsole, gibt es wirklich Besseres zu kaufen (zumal ja die US-Fassung von FF8 schon in den Startlöchern steht). Sehr stark bemängeln muß ich die schreckliche Kameraführung. Die meiste Zeit verbringt Ihr damit, Euch zu orientieren bzw. Eure Figur überhaupt zu entdecken. Story-technisch wird auch nur



Geht So

Einheitsbrei geboten. Dies scheint in letzter Zeit offenbar in Mode zu kommen. Als Pluspunkt hervorzuheben sind jedoch auf alle Fälle die gut eingesetzte Dual-Shock-Unterstützung, die Tatsache, daß Feinde bereits auf der Oberlandkarte zu erkennen sind und man die Siegeranimationen nach gewonnenem Kampf auf Knopfdruck abbrechen kann (auf Dauer nerven diese nämlich). *Guardians Crusade* ist eindeutig auf ein jüngeres Zielpublikum ausgelegt (was man auch an der äußerst kindliche Grafik erkennt) – somit ist auch der Schwierigkeitsgrad sehr niedrig angesetzt.

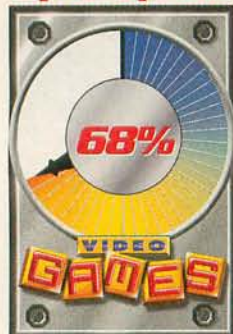
Global Domination

Global Domination



System: PlayStation
Spielertyp: Action-Strategie
Datenträger: CD
Hersteller: Psygnosis
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1
Speicheroption: Memory Card 1 Block
Features: deutsche Benutzeroberfläche
geeignet ab: ab 12
Schwierigkeit: 7-9
Preis: ca. 100 Mark
Grafik: 65 %
Musik: 78 %
Sound: 65 %

Spielspaß:



Lust auf Hektik, Streß und jede Menge Frust? Ein Job als Händler an der Wallstreet ist Euch zu wenig aktiongeladen? Dann seid Ihr ganz klar die Kandidaten für *Global Domination*. Wie so viele Echtzeitstrategen spielt auch *Global Domination* in der Zukunft. Nachdem in diesem unseren Lande ein Staatsunternehmen nach dem anderen den Schritt in die freie Wirtschaft macht, ist es am Anfang des 21. Jahrhunderts das Militär, das nun endlich profit-orientiert denken muß. Schluß mit Schrauben für 21 Mark und 100 Paar Socken pro Soldat. Statt dessen müssen sich die Herren Generäle den harten marktwirtschaftlichen Bedingungen unterwerfen und militärische Aufträge der verschiedensten Regierungen annehmen, die sich wiederum inbarer Münze auszahlen. Ihr selbst tretet dem Unternehmen ULTRA (Universal Tactical Response Agency) bei und habt fortan alle Hände voll zu tun, die angenehmen Aufträge zu erledigen und dabei nicht das übrige Weltgeschehen aus den Augen zu verlieren. Hierbei kann es um die reine Verteidigung eines Landes gehen, aber auch um einen echten Söldnerauftrag. Im Gegensatz zu den legendären "Wildgänsen" zieht Ihr aber nicht mit Granaten und MGs in die Schlacht, sondern nutzt alles, was die moderne Hi-Tech-Industrie zu bieten hat. Da kann es schon mal passieren, daß Ihr gerade dabei seid, mit Euren unterschiedlichsten Waffensystemen (vom Flugzeug über Schiffe bis hin zu Raketen und Satelliten) Kuba zu verteidigen, da meldet der ständig laufende **Newsticker**, daß gerade ein Bombenteppich über Washington runtergeht. Da heißt es schnell mit den Pfeiltasten die Welt zu rotieren, und mit R2 und L2 ins Krisengebiet hineinzuzoomen. Mit Hilfe von Abwehrraketen versucht Ihr im guten alten *Missile Command* Stil, Abwehrraketen auf die Aggressoren abzufeuern. Bei all Euren Aktionen solltet Ihr Euch sputen, denn Eure Konkurrenz von der Firma WOA steht schon in den Start-



Im Kriseneditor könnt Ihr Euch im Risiko-Stil eigene Szenarien erschaffen.

Die Einsatzinformationen sind leider recht spärlich gehalten.

Newsticker halten Euch über sämtliche Geschehnisse an anderen Stellen der Welt auf dem laufenden.

löchern, um Euch das nächste Geschäft wegzuschnappen und Euch sukzessive in den Ruin zu treiben. Bei *Global Domination* bekommt das Wort Echtzeit eine neue Dimension. Denn an Hektik ist dieses Spektakel fast nicht zu überbieten. Kaum ist in Nordamerika die Situation unter Kontrolle, geht auch schon in Asien der Punk ab. Nach diesem Muster sind alle 20 äußerst komplexen Missionen aufgebaut. Großes Manko des Spiels ist, daß das Briefing nur äußerst lapidar ausfällt. So bleibt Ihr größtenteils auf Euch allein gestellt und müßt erst ein paar mal neu anfangen, bevor Ihr überhaupt versteht, worum es in dem jeweiligen Konflikt überhaupt geht. Und da sind wir auch schon beim nächsten Punkt: Nicht nur, daß die Missionen zunehmend komplexer und undurchsichtiger werden – ganz neben-



bei schaukelt sich auch der Schwierigkeitsgrad exponentiell in die Höhe. Bereits ab der zweiten Stufe zieht er derart an, daß nur echte Wüstenfüchse mit den Reflexen eines Roten Barons noch eine Chance haben, die brillanten Videosequenzen zu betrachten, mit denen Ihr am (erfolgreichen) Ende eines Einsatzes belohnt werdet. Wer allerdings tatsächlich zu jenen Wunderkindern gehört, die alle vorgefertigten Aufträge absolviert haben, kann sich mit dem Krisen-Editor eigene Szenarien zusammenbasteln. *ib*

Meine Meinung: Wer ein echter Action-Enthusiast ist und im Büro oder in der Schule noch nicht genug Streß hat, sollte sich auf jeden Fall mit *Global Domination* auseinandersetzen. Vielleicht solltet Ihr für den Kauf einen Zuschuß von Eurer Rentenversicherung beantragen. Denn ein hohes Alter werdet Ihr wohl wegen des ständig erhöhten Adrenalinspiegels kaum erreichen. Seid



GUT

Ihr Einsteiger, dann solltet Ihr Euch erst einmal mit C&C auseinandersetzen. Hier findet Ihr eine sanftere Schwierigkeitskurve als bei dem – zweifelsohne interessanter und von der Hintergrundstory gut durchdachten – Hektikspektakel von Psygnosis. Vielleicht wurde der Schwerpunkt etwas zu sehr auf die Action und etwas zu wenig auf den strategischen Aspekt gelegt.

WCW/nWo Thunder



Wer erstmal am Boden ist, hat meist kaum mehr eine Chance aufzustehen.

Widersachern stellen. Fans werden mit Freude zur Kenntnis nehmen, daß alle Austragungsorte den Vorbildern entsprechen. Die Wrestler verfügen über ein ansehnliches Repertoire an Standard-Moves, die jedoch bei allen Kämpfen gleich sind. Individuelle Schläge gibt es leider relativ

wenige. Während des Kampfes dürft Ihr den Ring jederzeit verlassen und bei Bedarf herumliegendes Inventar als Waffen einsetzen. Ein witziges Feature sind die Videoschnipsel, mit denen sich die Kämpfer im Auswahl-Menü vorstellen und dabei einen ausgeprägten Sinn für Humor beweisen. Die Kämpfe werden von bekannten WCW-Moderatoren kommentiert, wobei sich die Sprachausgabe meist auf die Nennung der vollführten Moves beschränkt. ab

System:	PlayStation
Spielertyp:	Wrestling-Simulation
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	THQ
Testversion:	THQ
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Unterstützung
geeignet ab:	6 Jahre
Schwierigkeit:	4-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	74 %
Musik:	66 %
Sound:	69 %

Nachdem der Vorgänger WCW Nitro einigen Anlaß zur Kritik gab, präsentiert THQ nun mit WCW/nWo Thunder den offiziellen Nachfolger. Ausgestattet mit 64 verschiedenen Kämpfern und den jeweils offiziellen Lizenzen scheint dieser Titel zumindest für Wrestling-Fans eine interessante Neuerscheinung zu sein. WCW/nWo Thunder bietet Euch elf verschiedene Spiel-Modi, von denen einige aber nur im Zwei-Spieler-Modus verfügbar sind. So könnt Ihr an einer Welt- bzw. US-Meisterschaft teilnehmen, einen Tag-Team-Fight und sogar einen Battle Royal mit 30 Gegnern bestreiten. Oder aber Euch im Cage-Fight Euren

Meine Meinung: Eigentlich hätte WCW/nWo Thunder durchaus das Zeug zum Hit gehabt. Die Präsentation des Spiels ist ausgesprochen liebevoll gemacht und dürfte jedem Fan Freudentränen in die Augen treiben.

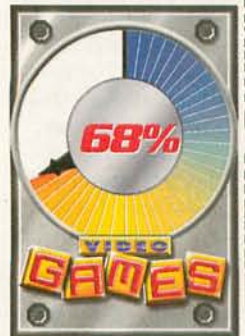


GEHT SO

Unzählige kleine Details, wie z.B. unzufriedene Fans, die vor lauter Frust damit beginnen, die Wrestler mit Müll zu bewerfen oder die sehr witzigen Videos der Wrestler zeugen von den Mühen der Programmierer. Doch leider ist eine gute Präsentation nicht alles. Denn die AI ist dermaßen schlecht, daß man sich

manchmal fragen muß, ob die gegnerischen Wrestler überhaupt Wert darauf legen zu gewinnen. Eine weitere Schwachstelle ist die sehr hakelige Steuerung, die es fast unmöglich macht, Spezialschläge anzuwenden. Dies ist um so ärgerlicher, da die Graphik flüssig läuft und die Kämpfer relativ groß und ansprechend animiert sind. Für absolute Wrestling-Fans, die mehr Wert auf umfangreiche Menüs und eine tolle Präsentation legen als auf gute Spielbarkeit, ist WCW/nWo Thunder aber dennoch einen Blick wert.

Spielspaß:



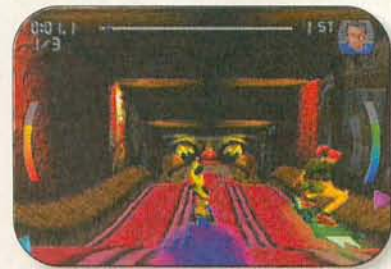
WCW/nWo Thunder

Streak



In der Dschungel-Stage geht die Hatz unter anderem über Wasserfälle und durch Dörfer.

nicht leicht zu schlagenden Konkurrenz auch dringend nötig ist. Zu Beginn stehen Euch zehn verschiedene Fahrer zur Wahl, die es in zunächst drei verschiedenen Kursen zu schlagen gilt. Erst dann werden zusätzliche Kurse freigeschaltet. Bei Bedarf könnt Ihr einen zeitlich begrenzten Turbo aktivieren, doch läßt sich das Board dann kaum mehr kontrollieren. Im Free-Style-Modus stehen Euch drei verschiedene Zählvarianten zur Verfügung. So habt Ihr die Wahl, ob Ihr lieber Punkte für eine hohe Geschwindigkeit erzielt, nach den von Euch vollführten Stunts bewertet werdet, oder aber Ihr wählt mit Time-Stunt eine



Im Vergnügungspark durch den Love-Tunnel.

Mischung aus beiden Zählweisen. Streak unterstützt die Analogsteuerung und den Dual-Shock. Gegen einen menschlichen Mitspieler könnt Ihr via Splitscreen um die Kurse brettern und, zwei Konsolen vorausgesetzt, auch über Link-Kabel gegeneinander antreten. ab

Streak

System:	PlayStation
Spielertyp:	Future-Racer
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	GT Interactive
Testversion:	GT Interactive
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock/Link-Unterstützung, Analogsteuerung
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	4-9
Preis:	ca. 85 Mark
Grafik:	62 %
Musik:	72 %
Sound:	61 %

Eigentlich ist es verwunderlich, daß sich noch nicht mehr Spielehersteller mit den seit "Zurück in die Zukunft II" bekannten Hoverboards beschäftigt haben. Erlauben diese doch neben uneingeschränkter Bewegungsfreiheit auch ungewöhnlich hohe Geschwindigkeiten.

Nach dem eher durchschnittlichen Psybadek präsentiert nun Electronic Arts mit Streak eine weitere Umsetzung dieser Spiel-Idee. Es gilt verschiedene Parcours möglichst schnell und unter Zuhilfenahme spektakulärer Stunts zu bewältigen. Jeder vollbrachte Stunt beschert Euch zusätzliche Geschwindigkeit, die bei der

Meine Meinung: Vor einigen Jahren wäre Streak mit Sicherheit noch ein empfehlenswerter Titel gewesen. Heutzutage kann man von einem PlayStation-Spiel zu Recht mehr erwarten. Die Steuerung ist äußerst gewöhnungsbedürftig und bei weitem nicht präzise genug, um die Gleiter sicher durch die Kurse zu bringen. Die sehr fragwürdige Fahrphysik trägt ein übriges zum Frust-Faktor bei. Auch grafisch ist Streak nicht mehr auf der Höhe der Zeit.



NA JA

Sowohl die Animation der Spielfiguren als auch das Scrolling sind nicht gerade als flüssig zu bezeichnen. Und das, obwohl die Programmierer auf besonders aufwendige und rechenintensive Objekte im Streckenverlauf verzichtet haben. Zwar sind einige der Kurse mit netten Ideen versehen, aber insgesamt erscheinen die Strecken sehr lieblos gezeichnet und viel zu kurz. Lob verdienen die Link-Kabel-Unterstützung und die abwechslungsreiche Musik.

Spielspaß:



Streak



TEST MODE

WHEN LIT

Big Race USA

Web-Flippern

Habt Ihr Euch einen Hi-Score erspielt, von dem Ihr denkt, es sei ein Meilenstein dieses Flippers, könnt Ihr Euch vom Spiel einen Code geben lassen und den Score damit in der Web-Page www.empire-interactive.com/propinball/brusa registrieren lassen und Euch so mit Profis aus aller Welt und sogar ehemaligen Weltmeistern messen.

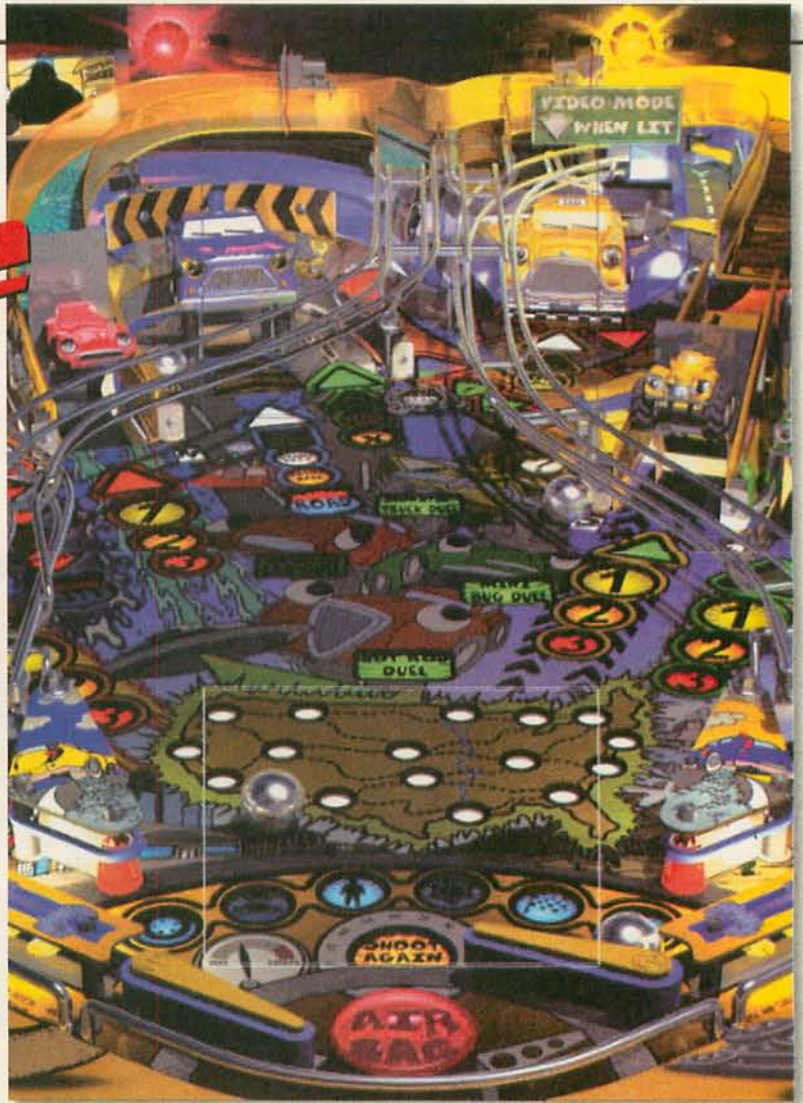


System: PlayStation
Spielertyp: Flipper-Simulation
Datenträger: CD
Hersteller: Empire
Testversion: Koch Multimedia
Spieler: 1-2
Speicheroption: Memory Card 1 Block
Features: Dual-Shock-, Link-Kabel-Support
geeignet ab: frei
Schwierigkeit: 5
Preis: ca. 90 Mark
Grafik: 58 %
Musik: 52 %
Sound: 65 %

Spielspaß:



Endlich ist wieder Flipper-Time auf der PlayStation! Für alle, die eine gepflegte Simulation auf dem heimischen Screen einer ruhigen Kugel in rauchiger Spielhallen-Atmosphäre vorziehen, erscheint in der Pro-Pinball-Reihe von Empire dieser Tage *Big Race USA*. Obschon man anfangs ziemlich verwundert ist, daß sich nur ein einziger Tisch auf der CD befindet, legt sich diese "Entrüstung" bald, nachdem man sich eingespielt hat. Man hat hier in der Theorie einen hyper-modernen, absolut **hochkarätigen Flipper** auf die Beine gestellt, der es in puncto Gameplay mit jedem neuen Arcade-Gerät des Marktführers Williams, Bally Midway oder auch Sega (ja, die Jungs machen auch Flipper, bevorzugt mit Film-Themen wie "Starship Troopers", "Jurassic Park" oder "Frankenstein") locker aufnehmen kann. Bevor's losgeht, könnt Ihr Euch jeden Quadratzentimeter des Spielfeldes mit seinen Eigenheiten im Optionsmenü in feinsten HiRes-Optik anschauen. Ihr bekommt mehrere Rampen, Kugelfanglöcher, Loops, **Skill-Shots**, Aufbauten, Mystery-Counter und Kick-Backs geboten, alles garniert mit insgesamt vier Flipperfingern. Natürlich darf auch ein Multifunktions-Display mit grafikunterstützter Boni-Darstellung nicht fehlen, auf dem auch einige Bonus-Spielchen wie der Video Mode (Rambo-Taxi-Fahrt) oder simple Entscheidungen (Punktzahl einsacken oder Kofferraum mit geheimem Inhalt öffnen) abgehandelt werden. Lediglich die guten alten Jet-Bumper (diese zentralen Türme, zwischen denen die Silberkugel hin- und hergeschleudert wird) vermissen Flipper-Puristen. Wie bei jedem Tisch der neuesten Generation müssen auch in *Big Race USA* nach erfolgreichen Schüssen bestimmte Aufgaben verschiedener Art erledigt werden, die von Rampen-Combos bis hin zu Zeitlimit-Schüssen auf exakte Ziele reichen. Selbstredend, daß auch Multiball-Features mit **Jackpots** in vielen Varianten (zwei bis vier Bälle gleichzeitig) mit von der Partie sind – korrekte Ball- und Kollisionsphysik inklusive. Die Jungs von Empire haben es mit der Detailtreue



In einer Arcade wäre *Big Race USA* ein Top-Flipper: Mehr Ausstattung in puncto Multiball, Rampen, Video-Modi und Sub-Games bieten auch die Williams-Bestseller nicht. Einziger Nachteil: Auf dem Screen wirkt das Ganze mangels Platz (kein Scrolling) etwas zu fuzzielig.

in (fast) allen Belangen sehr genau genommen: Verliert Ihr im Multiball-Mode zu schnell Eure Kugeln, werden sie innerhalb einer bestimmten Zeit ersetzt, Sprachausgabe informiert über gelungene Schüsse, Bälle können auch von Rampen herunterfallen, eingeklemmt werden (Tisch schütteln via L1/R1!) oder bei harten Schüssen an der virtuellen Glasscheibe anstoßen – alles

wie in der Spielhalle. Nicht gefallen hat uns dagegen, daß *Big Race USA* abstürzt, und zwar in der verkaufsfertigen Version! So geschehen z.B. im Multiball-Mode, wenn sehr schnell gespielt wird: Plötzlich sind nur noch Schatten von Kugeln zu erkennen, die sich im Zeitlupentempo über das Feld bewegen, bis schließlich gar nichts mehr geht. Dann hilft nur noch ein Reset. rk

Meine Meinung: *Big Race USA* wäre ein Bomben-Flipper – in der Spielhalle! Auf der PlayStation verfliegt der Flipper-Reiz nach dem Betrachten der HiRes-Pics erstmal, da durch das zusammengestauchte Bild (es ist stets das gesamte Spielfeld zu sehen) alle Objekte ziemlich klein und fuzzielig erscheinen – auch auf einem großen Fernseher und in allen drei gebotenen Perspektiven. Hat man sich daran aber gewöhnt, kommt dank der variantenreichen und anspruchsvollen Tisch-Thematik durchaus Flipper-Spaß auf, obwohl einige Elemente doch vergessen wurden: Da man z.B. nicht immer auf das Display



GEHT SO

schaut, wäre eine akustische Anleitung ("Shoot the right ramp") wünschenswert gewesen. Habt Ihr alle drei Kugeln verballert, sind noch ganz Arcade-like ein bis zwei Buy-Ins möglich. Die ultimative Langzeitwirkung auf Eure PS hat BRUSA sicherlich auch trotz des lobenswerten 2-Player-Link-Modes und Dual-Shock-Support nicht, für eine kurze Runde zwischendurch eignet es sich aber allemal. Den oben erwähnten Bug haben wir übrigens nicht in die Spielspaßwertung einfließen lassen, da so etwas bei PC-Spielen gang und gäbe ist und nicht nachhaltig stört (ist auch nur einmal aufgetreten).

IMPRESSUM

Herausgeber: Helmut Grünfeldt

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

Redaktion: Axel Boumalit (ab), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Ingo Böhme (ib) Christian Daxer (cd)

Redaktioneller Mitarbeiter: Sönke Siemens (cs)

Redaktionsassistent: Catharina Brieden

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 08121/95-1251, Fax: 08121/95-1298

CompuServe: 74431.613

Internet: 74431.613@compuserve.com

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

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

Layout, DTP & Bildbearbeitung: Dorothea Voss

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Josef Bleier

Titel-Artwork: Konami

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 08121/95-1107, Fax: 08121/95-1196

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1998

Anzeigenleitung: Alan Markovic, verantwortl. für Anzeigen

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

Markenartikel-Anzeigen: Christian Buck (-1106)

Anzeigenverwaltung und Disposition:

Edith Hufnagel (-1474)

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

Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice CSJ,

Postfach 14 02 20, 80452 München,

Tel.: 0 89/2 09 59-138, Fax: 0 89/2 09 59-122

Einzelheft: DM 6,50

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 67,20,

EUR 34,36 (inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 91,20,

EUR 46,63 (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: Jahresabonnementspreis: 6S 552,-

Schweiz: Jahresabonnementspreis: sFr. 67,20

Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

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

Erscheinungsweise: monatlich

Vertriebsleitung: Gabi Rupp

Leitung Herstellung: Marion Stephan

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

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

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

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

Geschäftsführer: Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

Verlagsleitung, Marketing/Vertrieb: Helmut Grünfeldt

Anschrift des Verlages:

WEKA Consumer Medien GmbH

Gruber Straße 46a, 85586 Poing

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

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

Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1999 WEKA Consumer Medien GmbH



HOTLINES

Firma	Hotline	Internet-Adresse	wann erreichbar
Acclaim	01805 - 33 55 55	www.acclaim.de	24 h
Activision	techn. Hotline 01805 - 22 51 55 Spiele Hotline 0190 - 51 00 55	www.activision.de	Mo. - So. 16.00 - 18.00
Blue Byte	0208 - 4 50 88 88	www.bluebyte.de	Mo. - Do. 15.00 - 19.00 Fr. 15.30 - 19.30
Cryo Interactive	05241 - 95 35 39	www.cryo-interactive.fr	Mo. - Fr. 18.00 - 20.00 Sa./So. 14.00 - 16.00
Disney Interactive	069 - 66 56 85 55	www.disney.de	Mo. - Fr. 11.00 - 19.00 Sa. 14.00 - 19.00
Electronic Arts	02408 - 9 40 - 555	www.ea.com	Mo. - Fr. 09.30 - 17.30
Eidos Interactive	techn. Hotline 0190 - 572 333 Spiele Hotline 0190 - 90 00 03	www.eidos.de	Mo. - Fr. 11.00 - 13.00 14.00 - 18.00 Sa./So. 14.00 - 18.00
GT Interactive	01805 - 25 43 93	www.gtgames.com	Mo. - So. 15.00 - 20.00
Guillemot	0211 - 338 004 466		
Hasbro Interactive	01805 - 20 21 50	www.hasbro.com	Mo. - So. 15.00 - 20.00
Infogrames	061 07 - 945 145	www.infogrames.de	Mo. - Fr. 15.00 - 19.00
Konami	069 - 95 08 12 88	www.konami.com	Mo. - Fr. 14.00 - 18.00
Nintendo	Konsumentenberatung 0130 - 58 06 Spiele Hotline 06026 - 940 940		Mo. - Fr. 11.00 - 19.00 Mo. - Fr. 13.00 - 19.00
Psygnosis	069 - 66 54 34 00	www.psygnosis.com	Mo. - Fr. 09.00 - 19.00
Sega	040 - 2 27 09 61	www.sega.de	Mo. - Fr. 10.00 - 18.00
Sony Computer Ent.	Spiele Hotline 0190 - 578 578 techn. Hotline 01805 - 766 977	www.playstation-europe.com	Mo. - Fr. 10.00 - 20.00 Mo. - Fr. 10.00 - 20.00
Take 2 Interactive	0180 - 5 30 45 25	www.take2games.com	Mo. - Fr. 10.00 - 17.00
THQ	02131 - 96 51 11	www.thq.de	Mo, Mi, Fr 15.00 - 18.00
Ubi Soft	0211 - 3 38 00 33	www.ubisoft.de	Mo. - Fr. 09.00 - 17.00
Virgin	040 - 39 101 300	www.virgininteractive.de	Mo. - Do. 15.00 - 20.00

Und hier noch einige Versandhändler:

ACME	0221 - 14 08 800		
ArJay Games	0221 - 16 07 111	www.arjay-games.de	
BauConTec	05331 - 99 590	www.baucontec.de	
CDG Media	04131 - 85 06 10	www.gamecentral.de	
Freak's Shop	02504 - 93 30 33		
Funtronixx	0561 - 12 477		
Game it!	01805 - 22 53 00	www.gameit.de	
Gamers Point	0721 - 933 571 011	gamerspoint@t-online.de	
Japan Spirits	07227 - 98 412	www.japanspirits.com	
Joysoft	0221 - 94 861 217	www.joysoft.com	
Theo Kranz Versand	0931 - 35 45 245	www.logon.de/kranz	
Order in time	0711 - 22 291 030	orderintime@t-online.de	
Playcom	0361 - 49 29 300	www.playcom.de	under construction!!!!
Sunflex	02352 - 95 33 50	www.getmoresun.com	
Wial Versand Service	08142 - 59 640	www.wial.de	
Wolfsoft	02622 - 83517	www.wolfsoft.de	

SEGAS ZWEITES STANDBEIN

Unter Umständen wird Sega bald dafür dankbar sein, neben dem Dreamcast zumindest unter Insidern einen

Namen als Energy-Drink-Hersteller zu haben. Wie dem auch sei, die auf der Nürnberger Messe verteilten Dosen haben uns immerhin das



Wachbleiben in den chaotischen Nächten vor Redaktionsschluß erheblich erleichtert.

Sony läßt den Knoten platzen

Nachdem Segas Dreamcast mittlerweile gerade auf dem Weg war, sich zu etablieren, meldet sich Branchenriesen Sony mit ersten Spezifikationen zur kommenden Mega-Konsole PlayStation 2 zurück. Um wirklich sicher zu stellen, daß Euch nichts entgeht, scheuten wir keine Mühen, um aktuelle Statements verschiedener Entwickler und technische Spezifikationen über dieses Monster-Gerät für Euch aufzutreiben.



Wurde ja auch Zeit

War ja eigentlich nur eine Frage der Zeit, bis das erste Spiel sich den werbeträchtigen Zusatz "2000" zunutze macht.

Jetzt ist es soweit, das erste Spiel zur Jahrtausendwende ist da. In der nächsten Ausgabe werden wir testen, ob das Modul auch nach dem Jahreswechsel ohne den berühmten 2000er-Absturz auskommt.



Auch mal Rennauddofahren

Einer der interessantesten Nebenerscheinungen am Job eines Spieltesters sind die von der Industrie ausgesprochenen Einladungen auf Erlebnis-Termine, die einen besseren Bezug zum vertriebenen Produkt ermöglichen sollen. Nicht, daß sich unbestechliche und ihrer Pflicht zur objektiven Berichterstattung voll bewußte Profi-Journalisten wie wir sich von solch aufregenden, für den Normalsterblichen unerschwinglichen und völlig atemberaubenden Events beeinflussen lassen. Aber interessant ist es allemal. Diesmal konnte unser "Rennspiel-Experte" Ralf auf der Rennstrecke von Le Castellet einen Formel-3000-Wagen um die Kurven steuern und sich nebenbei über *Racing Simulation 2* informieren.



DER DIRK UND FFVIII

Er hat wirklich alles versucht, diesen ebenso unanständigen, wie pupertären Screenshot in der FF VIII-Besprechung dieser Ausgabe unterzubringen. Aber dank unserer Chefredaktion konnten wir dies immer noch in letzter Sekunde verhindern. Um aber seine dauernden Quengeleien endlich abzustellen, gaben wir dann doch nach und gewährten ihm ein kleines Eckchen auf der letzten Seite. Jetzt könnt Ihr entscheiden, ob Dirk seiner Freude über einen selbst eingegebenen Namen auch anders hätte Platz verschaffen können. Er

Oldies Special 3: Das NES

Im dritten Teil unseres Oldie-Specials geht es um die NES-Konsole, der es zu verdanken war, daß Videospiele nach dem Crash Anfang der achtziger Jahre wieder Einzug in die Wohnzimmer hatten.



Wie man manche Dinge umschreiben kann

Ein Gerät, das es ermöglicht, Konsolen-Spiele auf dem PC-Monitor zu spielen assoziiert man nicht gerade mit Blut und Todesschreien. Dennoch preist ein Hersteller ganz andere Qualitäten an. Hier ein Zitat: *Grafiken fahren mit Jam! voll ein. Grafiken explodieren auf Ihrem Computermonitor und Blut fließt, wenn böse Jungs zuschlagen. Lassen Sie die Todesschreie der sich in Blut wälzenden Feinde nicht in einem lächerlichen Mono-Soundsystem dämpfen. Sie haben es sich durch harten Kampf verdient, die Typen in Stereo sterben zu hören. Na, so wie das aussieht, wird wohl dieses Gerät bald indiziert sein...*

Neue Software für das DC

Die Liste der verfügbaren Dreamcasttitel wird immer umfangreicher. So erwarten Euch im nächsten Monat unter anderem ausführliche Tests zu dem Kunstflug-Simulator *Aero Dancing*, und dem Prügler *Psychic Force 2012*.



Tokyo Game Show '99

Mit unserem diesjährigen Besuch auf der als Trend-Barometer für die Highlights des kommenden Jahres bekannten Mega-Messe in Tokyo verbinden wir das Nützliche mit dem Angenehmen. Denn abseits des Messe-Rummels nutzen wir die Gelegenheit, unserem ehemaligen Kollegen Tet einen Besuch bei seinem neuen Arbeitgeber Square-soft abzustatten.



zumindest ist unglaublich stolz darauf. Hmm, er ist halt manchmal etwas doof... :-)

Im Theo Kranz Partner im Ritzgebiet (nur Laden, kein Versand!)

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. L. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/35173777

donater
44135 Dorfumld
im Brückentor

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM
BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-
VERSAHNDLER AUF
DER BHM-MESSE 1997 IN
NÜRNBERG.

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK, 239,-
OT, VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN... 19,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 29,95
CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG. ... 59,95
CONTROL PAD DUAL SHOCK... 39,95



RIDGE RACER TYPE 4 (APRIL) (PSX) 99,95

- CONTROLLER-VERLÄNGERUNG... 19,95 (FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)
- ORIG. SOUV. CD-CASE... 29,95
- PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE... 9,95
- ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT... 29,95
- GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL... 84,95
- CHEATMASTER - BLAZE... 29,95
- EQUALIZER - SCHUMMELMODUL... 69,95
- X-PLODER 2.0 - CHEAT-CARTRIDGE... 84,95
- X-PLODER PROFESSIONAL... 134,95
- RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHLUß) 19,95
- LENNARD JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95
- LENNARD RUMBLE FORCE WHEEL... 149,95
- JOYSTICK DOMINATOR... 69,95
- PISTOLE SCORPION (G-CON. KOMP.) 159,95
- PISTOLE ERAZER (G-CON. KOMPAT.) 69,95
- MEM. CARD 15 BL.-ORIG. (FARBIG) 29,95
- MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1) 29,95
- MEMORY CARD 60 BLOCKS (4 IN 1) 39,95
- MEMORY CARD 120 BLOCKS... 44,95
- MEMORY CARD 720 BLOCKS... 64,95



DRIVER (MÄRZ) (PSX) 89,95

- BLOODY ROAR 2 (APRIL) (PSX) 84,95
- PRINCE NASEEM BOX (MÄRZ) (PSX) 89,95
- SPORTS CAR GT (APRIL) (PSX) 89,95
- A BUGS LIFE... 89,95
- ABE'S ODDYSEE (ODDOWORLD 2)... 79,95
- ACTUAL NHL HOCKEY '99 (APRIL)... 79,95
- ACTUAL SOCCER 3 (OLL. BIERHOFF)... 79,95
- AKUJI THE HEARTLESS... 89,95



PRINCE NASEEM BOX (MÄRZ) (PSX) 89,95

- SPORTS CAR GT (APRIL) (PSX) 89,95
- A BUGS LIFE... 89,95
- ABE'S ODDYSEE (ODDOWORLD 2)... 79,95
- ACTUAL NHL HOCKEY '99 (APRIL)... 79,95
- ACTUAL SOCCER 3 (OLL. BIERHOFF)... 79,95
- AKUJI THE HEARTLESS... 89,95



GAME BOY COLOR

- Game Boy Color... 139,-
- Light Miss 2 - orig. - inkl. Batterien... 39,95
- Rings Bunny Crazy Castle 3 (März)... 64,95
- Bugs Bunny & Lola... 64,95
- Conkers Pocket Tunes... 64,95
- G-Spins & Witch Butler... 44,95
- Gea 30... 64,95
- Harvest Moon... 64,95
- Mania... 64,95
- NBA Jam '99... 64,95
- Pocket Bomberman... 44,95
- Power Quiz... 64,95
- Secret for Squirrel... 64,95
- Rampage World Tour... 64,95
- Shadowngate (März)... 64,95
- Shanghai Palace... 64,95
- Star Wars: Yoda Story (inkl. Fkt.) (Apr.)... 64,95
- Tropik 2... 64,95
- Yamato & Sybil... 64,95
- V-Rally... 64,95
- Warrio Land 2... 64,95
- Zelda - Links Awakening DK... 64,95

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN
VORBESTELL-SERVICE! SIND BEI IHRER
BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFER-
BAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE
LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG
ERFOLGT PORTOFREI!
BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR.
SIE KÖNNEN AUCH UNSER
KOSTENLOSES PREISLISTEN-
MAGAZIN MIT FRANKREIM-
(3 DM) UND ADRESSIERTEM
RÜCKSCHLAG ANFORDERN.

- ALL STAR TENNIS '99... 89,95
- ALUNDRA... 89,95
- APOCALYPSE... 89,95
- ASTERIX (MÄRZ)... 89,95
- ATLANTIS... 89,95
- BATMAN UND ROBIN... 84,95
- BIG AIR (MÄRZ)... 89,95
- BLAST RADIUS... 89,95



AKUJI THE HEARTLESS (PSX) 99,95

- ROLLCAGE (MÄRZ) (PSX) 89,95
- CASTROL HONDA SB (APRIL) (PSX) 89,95
- NEED FOR SPEED 4 (MÄRZ) (PSX) 89,95



BLASTO... 79,95

- BLAZE 'N' BLADE... 99,95
- BLOOD LINES (APRIL)... 79,95
- BLOODY ROAR 2 (APRIL)... 84,95
- BOMBERMAN (MÄI)... 79,95
- BOMBERMAN FANTASY RAC. (MÄI) 89,95
- BOX CHAMPIONS... 89,95
- BREATH OF FIRE 3 - SPECIAL ED... 99,95
- BREATH OF FIRE 3... 89,95
- BRUNSWICK BOWLING... 89,95
- BUGS BUNNY AUF ZEITREISE (MÄI) 84,95
- BUST A GROOVE... 89,95
- BUST A MOVE 4 (MÄRZ)... 89,95
- C3 RACING... 84,95
- CAPCOM GENERATIONS (APRIL)... 84,95
- CARMAGEDDON (APRIL)... 84,95
- CASTROL HONDA SUPERBIKE (APRIL) 89,95
- CEPTEIDE (MÄRZ)... 89,95
- CHARITY PACK - SPIELESAMMLUNG 94,95
- CIVILIZATION 2 (MÄRZ)... 89,95
- COLIN MCRAE RALLY... 89,95
- COLONY WARS 2: VENGEANCE... 89,95
- COMMAND & CONQUER 2... 89,95
- COM. & CONQUER 2: GEGENSCHLAG 89,95
- COOL BOARDERS 3... 89,95
- CRASH BANDICOOT 3... 89,95
- DEVIL DICE... 79,95
- DIABLO... 89,95
- DIVER'S DREAM (DEEP BLUE) (APRIL) 89,95
- DOGDEM ARENA... 84,95
- DREAMS (MÄRZ)... 89,95
- DRIVER (MÄRZ)... 89,95



CIVILIZATION 2 (MÄRZ) (PSX) 89,95

- ABE'S ODDYSEE (MÄRZ) (PSX) 79,95
- GRANDSTREAM SAGA (PSX) 79,95
- TOMB RAIDER 3 (PSX) 99,95
- ELIMINATOR... 89,95
- FIFA '99... 89,95
- FINAL FANTASY VII... 99,95
- FORMEL 1 '98... 89,95
- FUTURE COP - LAPD 2100... 89,95
- G-POLICE 2 (MÄI)... 89,95
- GEX 3: DEEP COVER GECKO (MÄRZ) 99,95
- GLOBAL DOMINATION (MÄRZ)... 89,95
- GOLF PRO (MÄRZ)... 94,95
- GRANDSTREAM SAGA (FEB)... 79,95
- GRAN TURISMO... 89,95
- GUARDIAN'S CRUSADE (MÄRZ)... 89,95
- HARD EDGE (MÄRZ)... 89,95
- HUGO 1... 89,95
- KENSAI - SACRED FIST (MÄRZ)... 89,95
- KNND - KROSSFIRE... 89,95
- LE MANS (MÄI)... 89,95
- LEGACY OF KAIN-SOUL REAVER (MÄI) 99,95



MONKEY HERO (PSX) 89,95

- GEX 3 (MÄRZ) (PSX) 99,95
- LUCKY LUKE... 89,95
- MARVEL SUP.HEROES vs. STRIF. (APRIL) 89,95
- MASTERS OF MONSTERS (MÄRZ)... 89,95
- MEDIEVIL... 89,95
- MEGA MAN LEGENDS... 79,95
- MEGA MAN X4... 79,95
- METAL GEAR SOLID... 89,95
- METAL GEAR SOL. PREMIUM PAK 159,95
- MONKEY HERO... 89,95
- MONSTER SEED... 89,95
- MOTO RACER 2... 89,95
- MUSIC: MUSIC CREATION... 89,95
- NASCAR '99... 89,95
- NBA LIVE '98... 89,95
- NBA PRO '99 (MÄRZ)... 89,95
- NEED FOR SPEED 4 (MÄRZ)... 89,95
- NFL EXTREME... 89,95
- NHL '99... 89,95



ASTERIX (MÄRZ) (PSX) 89,95

- WARZONE 2100 (MÄRZ) (PSX) 89,95
- LUCKY LUKE... 89,95
- MARVEL SUP.HEROES vs. STRIF. (APRIL) 89,95
- MASTERS OF MONSTERS (MÄRZ)... 89,95
- MEDIEVIL... 89,95
- MEGA MAN LEGENDS... 79,95
- MEGA MAN X4... 79,95
- METAL GEAR SOLID... 89,95
- METAL GEAR SOL. PREMIUM PAK 159,95
- MONKEY HERO... 89,95
- MONSTER SEED... 89,95
- MOTO RACER 2... 89,95
- MUSIC: MUSIC CREATION... 89,95
- NASCAR '99... 89,95
- NBA LIVE '98... 89,95
- NBA PRO '99 (MÄRZ)... 89,95
- NEED FOR SPEED 4 (MÄRZ)... 89,95
- NFL EXTREME... 89,95
- NHL '99... 89,95



MONKEY HERO (PSX) 89,95

- GEX 3 (MÄRZ) (PSX) 99,95
- LUCKY LUKE... 89,95
- MARVEL SUP.HEROES vs. STRIF. (APRIL) 89,95
- MASTERS OF MONSTERS (MÄRZ)... 89,95
- MEDIEVIL... 89,95
- MEGA MAN LEGENDS... 79,95
- MEGA MAN X4... 79,95
- METAL GEAR SOLID... 89,95
- METAL GEAR SOL. PREMIUM PAK 159,95
- MONKEY HERO... 89,95
- MONSTER SEED... 89,95
- MOTO RACER 2... 89,95
- MUSIC: MUSIC CREATION... 89,95
- NASCAR '99... 89,95
- NBA LIVE '98... 89,95
- NBA PRO '99 (MÄRZ)... 89,95
- NEED FOR SPEED 4 (MÄRZ)... 89,95
- NFL EXTREME... 89,95
- NHL '99... 89,95

Spielberater 24,80



METAL GEAR SOLID (PSX) 89,95

- NHL FACE OFF '99 (MÄRZ)... 79,95
- NO FEAR MOUNTAINBIKING (APRIL) 89,95
- PET IN TV - TAMAGOTCHILIKE... 79,95
- POINT BLANK 79,95 - (MIT GUN) 154,95
- POOL HUSTLER... 89,95
- POOL SHARK - ACTUA POOL... 89,95
- POPOULOS - 3RD COMING (MÄRZ) 89,95
- POV POV 2... 89,95
- PREMIER MANAGER '99... 79,95
- PRINCE NASEEM BOXING (MÄRZ) 89,95
- PRO 18: WORLD TOUR GOLF (MÄRZ) 89,95
- PRO PINBALL: BIG RACE U.S.A. 94,95
- PSYBADECK... 89,95
- PUMA STREET SOCCER (MÄRZ)... 89,95
- RACING SIMULATION 2 (APRIL)... 89,95
- RALLY CROSS 2 (MÄRZ)... 79,95
- RC STUNT COPTER (MÄRZ)... 89,95
- RIDGE RACER 4 (APRIL)... 89,95
- RIVAL SCHOOL... 79,95
- ROLLCAGE (MÄRZ)... 89,95



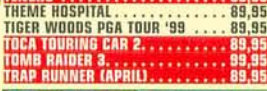
RACING SIMULATION 2 (PSX) 89,95 (N64) 109,95

- SOUL REAVER (MÄI) (PSX) 99,95
- FIFA '99 (PSX) 89,95 (N64) 109,95
- WILD 9'S - SPEC. ED. (PSX) 69,95
- RUNNING WILD (MÄRZ)... 79,95
- S.C.A.R.S... 49,95
- SENSIBLE SOCCER 2000... 79,95
- SENTINEL RETURNS... 89,95
- SHANGHAI TRU VALOR... 89,95
- SILENT HILL (JUNI)... 89,95
- SMALL SOLDIERS... 89,95
- SPORTS CAR GT (MÄRZ)... 89,95
- SPYRO THE DRAGON... 89,95
- STREETFIGHTER COLLECT. 2 (MÄRZ) 79,95
- STREET SKATER (MÄRZ)... 89,95
- SUPER POCKET FIGHTER... 79,95
- SWING... 74,95
- T'AI FU (MÄRZ)... 89,95
- TEKKEN 3... 99,95
- TENCHU... 89,95
- THEME HOSPITAL... 89,95
- TIGER WOODS PGA TOUR '99... 89,95
- TOCA TOURING CAR 2... 89,95
- TOMB RAIDER 3... 99,95
- TRAP RUNNER (APRIL)... 89,95



TONIC TROUBLE (ED) (N64) (MÄRZ) 109,95

- JET FORCE GEMINI (N64) 129,95
- TONIC TROUBLE (ED) (N64) (MÄRZ) 109,95
- SCARS (PSX) 49,95 (N64) 109,95
- BOMBERMAN HERO (N64) 89,95
- UBIK (MÄRZ)... 89,95
- UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99... 99,95
- VIRUS (MÄRZ)... 89,95
- WARZONE 2100 (MÄRZ)... 89,95
- WCW VS. NWO: THUNDER... 79,95
- WILD ARMS... 79,95
- WILD NINE'S SPECIAL EDITION... 69,95
- (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)... 79,95
- WING OVER 2 (APRIL)... 79,95
- WWF ATTITUDE (MÄI)... 84,95
- X-FILES - THE GAME (APRIL)... 99,95
- X-GAMES PRO BOARDER (MÄRZ)... 89,95
- X-MEN VS. STREETFIGHTER... 84,95
- YOYO'S PUZZLE PARK (MÄRZ)... 84,95
- ZERO DEVIDE 2... 79,95



TONIC TROUBLE (ED) (N64) (MÄRZ) 109,95

- JET FORCE GEMINI (N64) 129,95
- TONIC TROUBLE (ED) (N64) (MÄRZ) 109,95
- SCARS (PSX) 49,95 (N64) 109,95
- BOMBERMAN HERO (N64) 89,95
- UBIK (MÄRZ)... 89,95
- UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99... 99,95
- VIRUS (MÄRZ)... 89,95
- WARZONE 2100 (MÄRZ)... 89,95
- WCW VS. NWO: THUNDER... 79,95
- WILD ARMS... 79,95
- WILD NINE'S SPECIAL EDITION... 69,95
- (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)... 79,95
- WING OVER 2 (APRIL)... 79,95
- WWF ATTITUDE (MÄI)... 84,95
- X-FILES - THE GAME (APRIL)... 99,95
- X-GAMES PRO BOARDER (MÄRZ)... 89,95
- X-MEN VS. STREETFIGHTER... 84,95
- YOYO'S PUZZLE PARK (MÄRZ)... 84,95
- ZERO DEVIDE 2... 79,95



UBIK (MÄRZ)... 89,95

- UEFA CHAMPIONSLEAGUE 98/99... 99,95
- VIRUS (MÄRZ)... 89,95
- WARZONE 2100 (MÄRZ)... 89,95
- WCW VS. NWO: THUNDER... 79,95
- WILD ARMS... 79,95
- WILD NINE'S SPECIAL EDITION... 69,95
- (SPIEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)... 79,95
- WING OVER 2 (APRIL)... 79,95
- WWF ATTITUDE (MÄI)... 84,95
- X-FILES - THE GAME (APRIL)... 99,95
- X-GAMES PRO BOARDER (MÄRZ)... 89,95
- X-MEN VS. STREETFIGHTER... 84,95
- YOYO'S PUZZLE PARK (MÄRZ)... 84,95
- ZERO DEVIDE 2... 79,95



MONKEY HERO (PSX) 89,95

- GEX 3 (MÄRZ) (PSX) 99,95
- LUCKY LUKE... 89,95
- MARVEL SUP.HEROES vs. STRIF. (APRIL) 89,95
- MASTERS OF MONSTERS (MÄRZ)... 89,95
- MEDIEVIL... 89,95
- MEGA MAN LEGENDS... 79,95
- MEGA MAN X4... 79,95
- METAL GEAR SOLID... 89,95
- METAL GEAR SOL. PREMIUM PAK 159,95
- MONKEY HERO... 89,95
- MONSTER SEED... 89,95
- MOTO RACER 2... 89,95
- MUSIC: MUSIC CREATION... 89,95
- NASCAR '99... 89,95
- NBA LIVE '98... 89,95
- NBA PRO '99 (MÄRZ)... 89,95
- NEED FOR SPEED 4 (MÄRZ)... 89,95
- NFL EXTREME... 89,95
- NHL '99... 89,95



ASTERIX (MÄRZ) (PSX) 89,95

- WARZONE 2100 (MÄRZ) (PSX) 89,95
- LUCKY LUKE... 89,95
- MARVEL SUP.HEROES vs. STRIF. (APRIL) 89,95
- MASTERS OF MONSTERS (MÄRZ)... 89,95
- MEDIEVIL... 89,95
- MEGA MAN LEGENDS... 79,95
- MEGA MAN X4... 79,95
- METAL GEAR SOLID... 89,95
- METAL GEAR SOL. PREMIUM PAK 159,95
- MONKEY HERO... 89,95
- MONSTER SEED... 89,95
- MOTO RACER 2... 89,95
- MUSIC: MUSIC CREATION... 89,95
- NASCAR '99... 89,95
- NBA LIVE '98... 89,95
- NBA PRO '99 (MÄRZ)... 89,95
- NEED FOR SPEED 4 (MÄRZ)... 89,95
- NFL EXTREME... 89,95
- NHL '99... 89,95

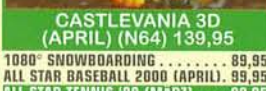
Nintendo 64

- MARIO KOMPLETT PAK... 244,-
- NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64
- ANTENNENKABEL... 24,95
- ANTENNENKABEL ORIG... 49,95
- CONTROL PAD - ORIGINAL... 54,95
- (GRAU, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)
- EXPANSION PAK ORIG. (SPEICHER)... 64,95
- CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS... 49,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH... 14,95
- LENNARD GAMESTER LKA... 129,95
- MEMORY CARD 0.25 MEG-ORIG... 34,95
- MEMORY CARD 1 MEG... 59,95
- MEMORY CARD B MEG... 59,95
- RUMBLE PAK... 34,95
- RUMBLE PAK JOYTECH... 19,95



CASTLEVANIA 3D (APRIL) (N64) 139,95

- 1080° SNOWBOARDING... 89,95
- ALL STAR BASEBALL 2000 (APRIL)... 99,95
- ALL STAR TENNIS '99 (MÄRZ)... 99,95
- BANJO & KAZOOIE... 89,95
- BEEBLE ADVENTURE RACING (APRIL) 109,95
- BIO BREAKS... 119,95
- BODY HARVEST... 94,95
- BOMBERMAN HERO... 89,95
- BUCK BUMBLE... 99,95
- BUST A MOVE 3... 99,95
- CASTLEVANIA 3D (APRIL)... 139,95
- CHAMALEON TWIST 2 (MÄRZ)... 99,95
- CHARLES BLAST TERRIT. (MÄRZ) 89,95
- CRUISIN' WORLD... 89,95
- DIDDY KONG RACING... 89,95
- EARTHWORM JIM 3D... 99,95
- EXTREME G 2... 99,95
- F1 WORLD GRAND PRIX... 89,95
- FIFA '99 (MÄRZ)... 109,95
- FORSKEN... 119,95
- F-ZERO X... 89,95
- G.A.S.P... 99,95
- GEX 64 (GEX 2)... 109,95
- GEOMON 2 MYSTIC NINJA (MÄRZ) 129,95
- HOLY MAGIC CENTURY... 129,95
- IGGY'S RECKING BALLS... 79,95



MARIO PARTY (MÄRZ) (N64) 89,95

- STAR WARS-ROGUE SQ. (N64) 109,95
- BANJO & KAZOOIE (N64) 89,95
- EXTREME G 2 (N64) 99,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER '98... 89,95
- JET FORCE GEMINI (APRIL)... 109,95
- MARIO KART 64... 89,95
- MARIO PARTY (MÄRZ)... 89,95
- MICRO MACHINES 64... 129,95
- MISSION IMPOSSIBLE... 99,95
- NASCAR '99... 109,95
- NBA JAM '99... 94,95
- NBA LIVE '99... 109,95
- NFL QUARTERBACK CLUB '99... 94,95
- NHL BREAKAWAY HOCKEY '99... 94,95
- PENNY RACERS (MÄRZ)... 89,95
- RACING SIMULATION 2 (APRIL)... 119,95
- RAGUGA KIDS... 129,95
- RAT ATTACK (MÄRZ)... 129,95
- RAYMAN 2 (JUNI)... 119,95
- S.C.A.R.S... 109,95
- SHADOWGATE 64 (MÄRZ)... 129,95
- SOUTHPARK (MÄRZ)... 99,95
- SPACE RACE (APRIL)... 109,95
- SPACE STATION-SILICON VALLEY... 94,95
- STARSHOT (SPACE CIRCUS)... 109,95
- STAR WARS-ROGUE SQUADRON... 109,95



MARIO PARTY (MÄRZ) (N64) 89,95

- STAR WARS-ROGUE SQ. (N64) 109,95
- BANJO & KAZOOIE (N64) 89,95
- EXTREME G 2 (N64) 99,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER '98... 89,95
- JET FORCE GEMINI (APRIL)... 109,95
- MARIO KART 64... 89,95
- MARIO PARTY (MÄRZ)... 89,95
- MICRO MACHINES 64... 129,95
- MISSION IMPOSSIBLE... 99,95
- NASCAR '99... 109,95
- NBA JAM '99... 94,95
- NBA LIVE '99... 109,95
- NFL QUARTERBACK CLUB '99... 94,95
- NHL BREAKAWAY HOCKEY '99... 94,95
- PENNY RACERS (MÄRZ)... 89,95
- RACING SIMULATION 2 (APRIL)... 119,95
- RAGUGA KIDS... 129,95
- RAT ATTACK (MÄRZ)... 129,95
- RAYMAN 2 (JUNI)... 119,95
- S.C.A.R.S... 109,95
- SHADOWGATE 64 (MÄRZ)... 129,95
- SOUTHPARK (MÄRZ)... 99,95
- SPACE RACE (APRIL)... 109,95
- SPACE STATION-SILICON VALLEY... 94,95
- STARSHOT (SPACE CIRCUS)... 109,95
- STAR WARS-ROGUE SQUADRON... 109,95



ACTIVISION®

TAI FU™

Die Rache des Tigers



Was heißt
hier
Miezekatze?



DREAMWORKS
INTERACTIVE™

www.activision.de

WENN SIE AN REGELMÄßIGEN INFORMATIONEN ZU DEN NEUESTEN PRODUKTEN UNSERER FIRMENGRUPPE INTERESSIERT SIND, WENDEN SIE SICH AN: INFO@ACTIVISION.DE
Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. T'ai Fu © 1998 DreamWorks Interactive L.L.C. T'ai Fu ist ein Warenzeichen von DreamWorks Interactive L.L.C.
DreamWorks Interactive ist ein Warenzeichen von DreamWorks L.L.C. Von Activision unter Lizenz veröffentlicht und vertrieben. PlayStation und die PlayStation-Logos sind
eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.