

11 97

DM 5,80  
65 45.-/sfr 5,80/Lit 8400  
hfl 7,30/lfr/140/ptas 850

VIDEO  
GAMES

VIDEO

# GAMES

NINTENDO • SEGA • SONY

PS

Komplett in Deutsch

## FINAL FANTASY VII

Messe-Special:  
- Tokio Toyshow  
- ECTS London

PS

Erster Test

## MDK

PS

Schon gespielt

## RESIDENT EVIL 2

PS

Zu Besuch bei Lara

## TOMB RAIDER 2

Das schnellste Rennspiel aller Zeiten

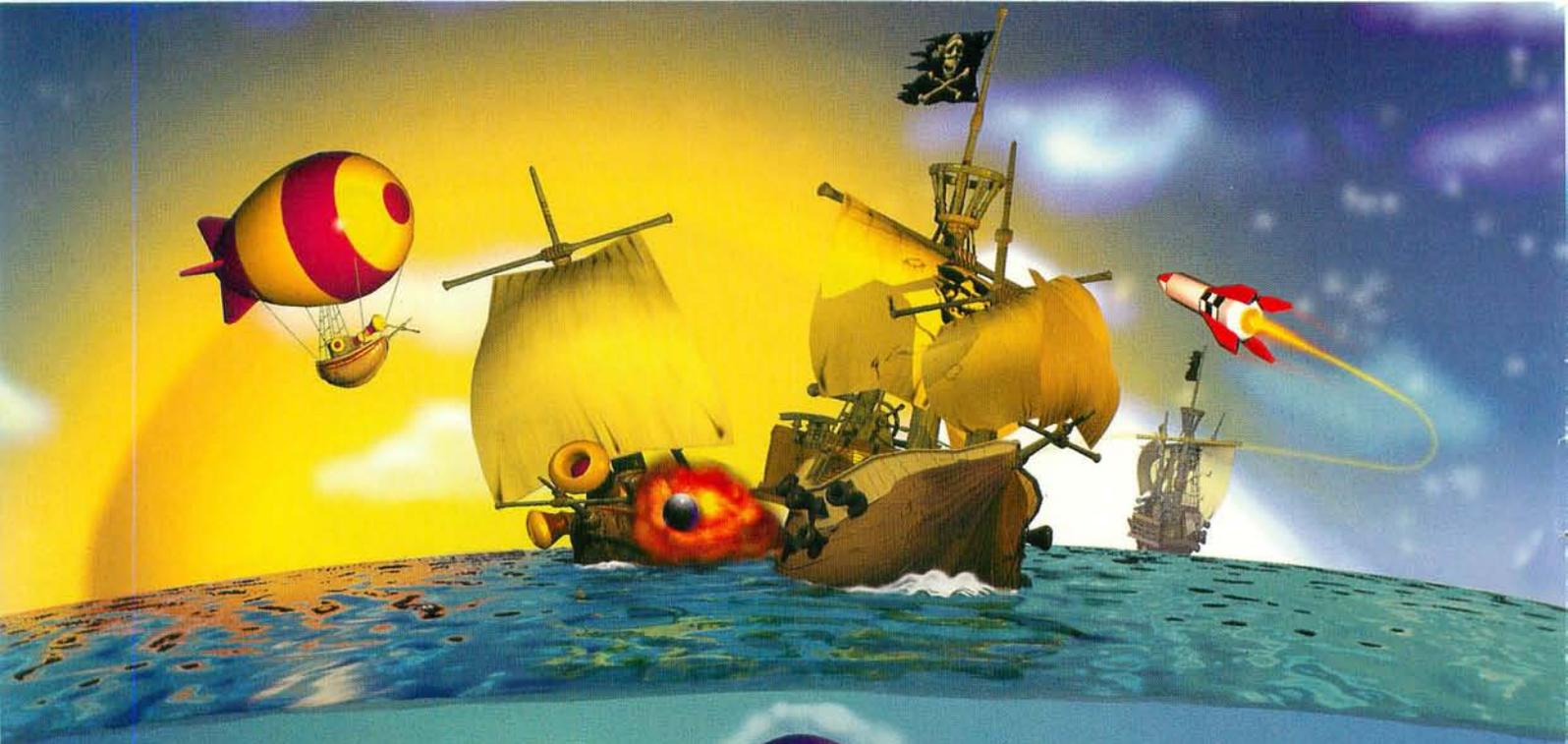
N64

## EXTREME G

Außerdem getestet: Bomberman 64 (N64) • Chameleon Twist (N64) • NHL '98 (PS)

Pandemonium 2 (PS) • Fighting Force (PS) • Baphomets Fluch 2 (PS)





Das kann doch einen Seemann nicht erschüttern...oder doch?!

# Overboard!

Overboard!...das feucht-fröhliche Actionspiel mit kniffligen Puzzles für bis zu 5 Matrosen!



# IRREN IST MENSCHLICH!

Jeder hat mal einen schlechten Tag: Jürgen Kohler, wenn er ein wunderschönes Eigentor fabriziert, der Bundeskanzler, wenn er Steuererhöhungen prinzipiell ablehnt, oder Bruce Willis, wenn er zum x-ten Mal alleine gegen böse Terroristen kämpft. Warum sollte es uns also anders gehen? Fehler oder Irrtümer der Redaktion werden meist durch mehrere Prüfungsebenen ausgeschaltet. Unserer Lektorin entgeht kaum ein falsch gesetztes oder fehlendes Komma, vergessene Bildunterschriften fallen spätestens in der Endkontrolle auf. Unsere Layouterin baut zwar ab und zu mal einen Screenshot doppelt ein, aber auch dieser „Bug“ wird beim Bearbeiten des Artikels normalerweise bemerkt. Trotz aller Kontrollen sticht bei der Ansicht des fertigen Hefts hin und wieder Mal ein mehr oder weniger schlimmer Lapsus ins Auge. In der letzten Ausgabe hat der Fehlerteufel allerdings besonders gnadenlos zugeschlagen: Eine Seite wurde doppelt gedruckt. Wem es noch nicht aufgefallen ist, die Seiten acht und zehn sind absolut identisch. Wo nun die Ursache für diesen unbeabsichtigten Doppelschlag lag, läßt sich nicht genau

klären. Irgendwo zwischen Layout, Belichtung und Druckerei hat auf jedenfall jemand gepennt. Die Redaktion ist an solchen Fehlern nicht beteiligt, denn sobald ein Artikel die Druckfreigabe erhält, liegt sein Schicksal außerhalb unserer Kontrolle. Treue Leser erinnern sich sicher noch an das eine oder andere Schwarzweiß-Bild, wo eigentlich Farbe angesagt war. Auch hier konnte die Ursache nie geklärt werden, doch von dieser Krankheit blieben wir in letzter Zeit glücklicherweise verschont. Aber auch die Redaktion schrammte schon ein paar mal knapp an der Katastrophe vorbei. Auf dem Titel der VG 10/96 priesen wir CDs zum Anfordern an. Weder der Chefredaktion noch der Verlagsleitung, von den Redakteuren ganz zu schweigen, fiel auf, daß beim Wort Anfordern das zweite R vergessen wurde. Erst in letzter Sekunde bemerkte ein aufmerksamer Mitarbeiter unseren Blackout. Fehler sind ärgerlich, aber menschlich und deshalb unvermeidbar.

**Eure fehlerfreie (?)  
Video Games**

ODD WORLD  
INHABITANTS



„Du, das sollten wir  
mal ausdiskutieren.“



Das erste Spiel mit völlig Abe'artiger Sprache:



pfeifen



furzen

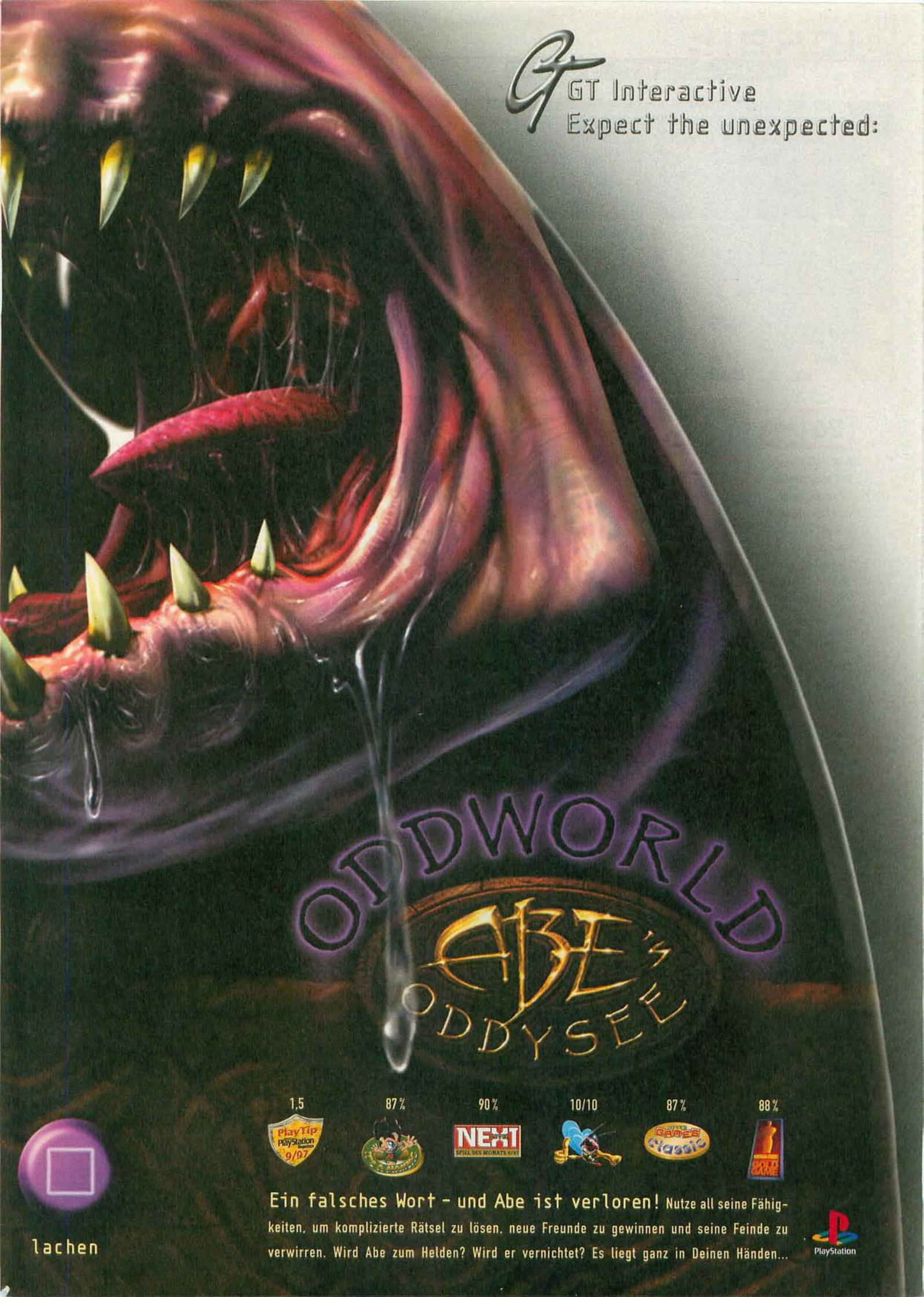


hallo



GT Interactive

Expect the unexpected:



# ODDWORLD ABE'S ODDYSEE



lachen

1.5



87%



90%



10/10



87%



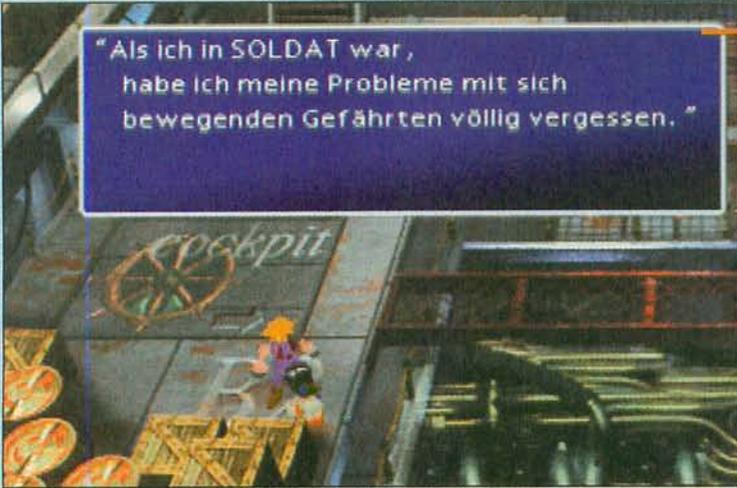
88%



Ein falsches Wort - und Abe ist verloren! Nutze all seine Fähigkeiten, um komplizierte Rätsel zu lösen, neue Freunde zu gewinnen und seine Feinde zu verwirren. Wird Abe zum Helden? Wird er vernichtet? Es liegt ganz in Deinen Händen...



"Als ich in SOLDAT war, habe ich meine Probleme mit sich bewegendem Gefährten völlig vergessen."

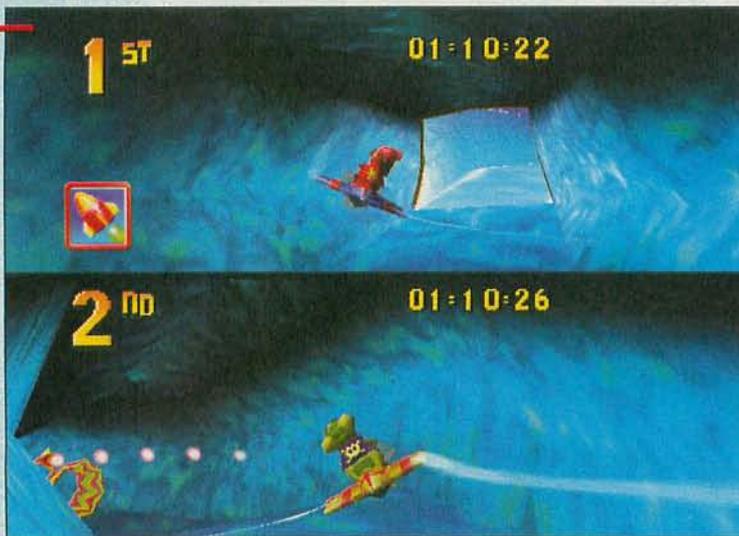


### 76 FINAL FANTASY VII (PS):

Entsetzt mußte Tet feststellen, daß Sony bei der Übersetzung des Mega-Rollenspiels sehr schlampig war. Im Test weist er auf die schlimmsten Patzer hin und erklärt, warum Final Fantasy trotzdem sein Geld wert ist.

### 26 DIDDY KONG RACING (N64):

Die sehr presse-scheuen Jungs von Rare haben uns als einziger deutschen Zeitschrift eine Audienz gewährt und uns in die tieferen Geheimnisse des neuen Rennmoduls eingeweiht.



### 24 TOKIO GAME SHOW:

Anfang September stellten japanische Softwarefirmen ihre Weihnachtshits in Tokio vor, darunter auch Square, die gleich mit neun neuen Produkten vertreten waren.

## NEWS

News	8
Das Neueste von PS, SAT und N64	
● ECTS-Messebericht	14
Die große europäische Spielemesse	
● Tokio Game Show	24
Live aus Japan	
Diddy Kong Racing	26
Exklusiver Besuch bei den Entwicklern	
FIFA '98: Road to Worldcup	30
PS: Ein Blick hinter die Kulissen	
● Resident Evil 2	34
PS: Spielbare Demo aus Japan	
Shiny Entertainment	38
Die beste 3D-Engine ergründet	
● Tomb Raider 2	42
PS: Die Traumfrau kehrt zurück	
Command & Conquer 2	44
PS: Fortsetzung des Welthits	
Top Gear Rally	46
N64: Gespräch mit den Entwicklern	
Sega News	66
SAT: Die Saturn-Weihnachtshits	
Bloody Roar	68
PS: Prügelspiel mit Kick	
Crash Bandicoot 2	69
PS: Interview mit den Entwicklern	

## RUBRIKEN

So bewerten wir	50
Hitparaden	48
Leserbriefe	62
Inserenten	109
Impressum	110

## TIPS + TRICKS

Andretti Racing	58
Battlearena Toshinden (PS)	58
Blast Corps (N64)	56
Darklight Conflict (PS / SAT)	59
Formel I '97 (PS)	58
Machine Hunter (PS)	56
Rayman (PS)	57
Super Puzzle Fighter 2 Turbo (PS)	56
Warcraft II (PS/SAT)	55
Wild Arms (PS)	52
Worms (PS/ SAT)	56

**38** SHINY ENTERTAINMENT (PS): David Perry erklärt uns im Interview die Technik hinter dem neuen 3D-Hammer Messiah, dem meistgehypten Spiel des Jahres.



34

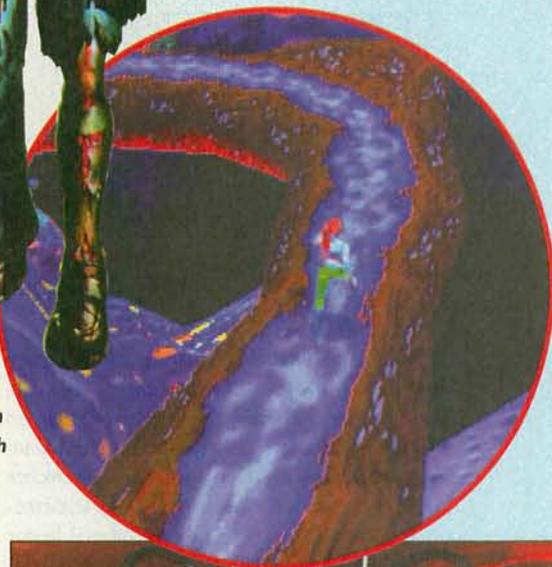
**RESIDENT EVIL 2 (PS):** Zusammen mit Resident Evil Dir. Cut wird Virgin auch ein spielbares Demo des Nachfolgers veröffentlicht. Wir haben die Demo-Version für Euch durchgespielt und berichten, was Ihr von Resident Evil 2 erwarten könnt.

92

**PANDEMONIUM 2 (PS):** Hofdame „Nikki“ und Harlekin „Fargus“ machen sich ein zweites Mal auf dem Weg, um im Fantasyland für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Ob Euch das genialste Jump'n'Run-Spiel aller Zeiten erwartet, erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Test.

70

**BOMBERMAN 64 (N64):** Das geniale Multiplayer-Game kommt Ende Oktober für Nintendos-64-Bit-Konsole! Lohnt sich der Kauf? Lest den Test.



82

**MDK (PS):** Kurz vor Redschluß erreichte uns die fertige PS-Umsetzung des PC-Hits, und so präsentieren wir Euch den ersten Test.

30

**FIFA '98: RTWC (PS,N64):** Rob war für Euch in Kanada und hat aktuelle Infos zu FIFA'98 parat.



## TEST

### NINTENDO 64

Bomberman 64	70
Chameleon Twist	72
● Extreme-g	74

### SONY PLAYSTATION

Air Combat 2	104
Baphomets Fluch 2	93
Battle Arena Toshinden 3	98
Castlevania: Symphony of the Night	96
Dynasty Warriors	103
Explosive Racing	90
Fighting Force	106
● Final Fantasy VII	76
G-Police	100
Heaven's Gate	91

Hercules	105
Machine Hunter	101
● MDK	82
Motoracer	88
Namco Museum Vol. 5	107
NBA Hangtime	95
NHL '98	84
Nightmare Creatures	94
Nuclear Strike	86
Ogre Battle	108
Overboard	102
Pandemonium 2	92
Rapid Racer	87

### SEGA SATURN

Formula Karts	109
---------------	-----

# SQUARESOFT - News

Square hat anlässlich der Tokyo Game Show eine Reihe von Spielen angekündigt, die wir Euch hier auf dieser Extra-Seite vorstellen.

## Sokaiji PSX



Der letzte Titel, den Square noch in diesem Jahr herausbringen möchte, ist mehr actionorientiert. **Sokaiji** erinnert zunächst an **Fighting Force**, enthält jedoch mehr Handlung und Adventure-Elemente. Die Geschichte spielt in Japan, wo mysteriöse Naturkatastrophen und Monster das Land erschüttern. In der ersten Stage könnt Ihr lediglich den Monster-Hunter Naoi Mabui als Spiel-Charaktere wählen. Im Laufe der Handlung jedoch dürfte die Palette der Kämpfer auf mehr als zehn Recken anschwellen - jeder einzelne natürlich mit individuellen Waffen und Special Moves. Das Spiel wechselt dabei zwischen den 3D-Event-Szenen und den Action-Stages.

## Ehrgeiz Arcade



Der Softwareentwickler Dream Factory, der die **Tobal**-Serie erschaffen hat, entwickelt für Square einen Automaten, der Anfang nächsten Jahres in Japan die Spielhallen schmücken soll. Basierend auf dem System-12 Board von Namco, worauf auch **Tekken 3** läuft, soll das Beat'em Up mit dem vielsagenden Namen **Ehrgeiz** mit einem 3D-volltauglichen Steuerungssystem ausgestattet werden.

## Xenogear PlayStation

Ein weiteres Rollenspiel kommt Ende dieses Jahres in Japan auf zwei CDs angeflattert. In **Xenogear** steuert Ihr eine Gruppe von Mech-Piloten durch eine phantastische Märchenwelt. Ungewöhnlich dabei ist das Kampfsystem, das teils auf ATB basiert. Ähnlich wie beim Haudegen Mash aus **Final Fantasy VI** (US **Final Fantasy III**) auf dem Super Nintendo können den Charakteren durch Tastenkombinationen Special Moves entlockt werden. Ihr dürft auch die Kämpfe in einem der drei dazugehörigen Mechs bestreiten - ein quasi zum Rollenspiel ausgebautes **Virtual-On**. Doch dies passiert lediglich an bestimmten Stellen im Spiel, wenn die Handlung es verlangt. In Standardsituationen stehen maximal drei Kämpfer als geschlossene Gruppe



Niedliche Anime-Figuren in Xenogear

den Monsterhorden gegenüber. Für Rollenspiel-Fetischisten bedeutet dies jedoch doppelten Spaß, da neben Euren Helden auch die Mechs durch Bauteile und Extras aufgerüstet werden können.

## Parasite Eve PlayStation



Berausende Grafik und angsteinflößende Kämpfe mit mutierten Monstern.

Langsam lüftet sich der Schleier um Squares Weihnachts-Titel Nummer eins. Zuletzt berichteten wir darüber, daß dieser Horror-Schocker eine Mischung zwischen **Final Fantasy VII** und **Resident Evil** ist. **Parasite Eve** erinnert auch technisch insofern an Capcoms Hit-Titel, alsdaß die Hauptheldin grundsätzlich alleine agiert und sie stets Items oder Hinweisen nachjagen muß. Die Kameraperspektive ist

dabei wie in einem Kinofilm je nach Abschnitt unterschiedlich und stets unveränderlich. Von **FFVII** hingegen hat es das Kampfsystem inklusive ATB (Active Time Battle) geerbt, wobei bei Feindkontakt, Energiebalken und diverse Statuswerte eingeblendet werden. **Parasite Eve** könnte man also als eine Art **Final Fantasy** für Erwachsene bezeichnen. Ein Release in Deutschland ist zur Zeit nicht geplant.

## Final Fantasy VII-International PlayStation



Final Fantasy VII bis zum Abwinken

Die internationale Version von **Final Fantasy VII** gibt es nun auch offiziell in Japan zu kaufen. Neben den erweiterten Features, neuen Boßgegnern und zusätzlichen Zwischensequenzen, die erst ab der US-Fassung eingebaut wurden, enthält dieses Rollenspiel der Superlative eine vierte CD, auf der Ihr eine komplette Datenbank mit Infos über die Welt von **Final Fantasy VII**, alle Charaktere, Monster und magische Sprüche findet. Spielstände, die auf dem japanischen Original angelegt wurden, lassen sich hier weiterverwenden. tet

Fahren Sie zur Hölle!

# AUTO DESTRUCT™

Setzen Sie strategisches Know-how und fahrerisches Können im Kampf gegen den höllischen Kult ein.



### Felony 11-79 PSX

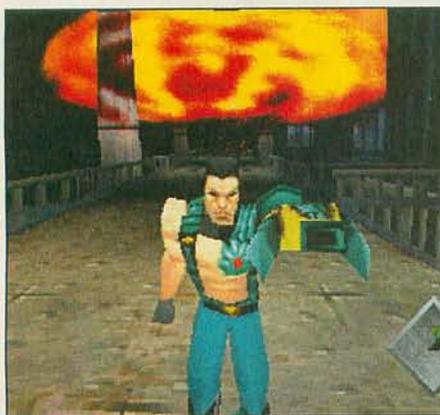


Mit dem PS-starken Polizeiauto durchbrecht Ihr eine Straßensperre.

**K**onami wird **Felony 11-79** (Originaltitel **Runabout**) von Climax in Deutschland vertreiben. Hauptattraktion in diesem abgefahrenen Action-Rennspiel sind – natürlich neben den insgesamt 22 charakteristischen Fahrzeugen – die drei Kurse, die mit zahlreichen Hindernissen und Abkürzungsmöglichkeiten gespickt sind. Wie im richtigen Verkehr existieren Glasscheiben, Telefonzellen, Kiosk-Buden oder andere Verkehrsteilnehmer, die Ihr mit Eurem Gefährt zertrümmern könnt. Eure eigentliche Aufgabe ist es jedoch, innerhalb eines Zeitlimits bestimmte Gegenstände und Schlüssel-Items aufzunehmen und mehr oder weniger sicher ans Ziel zu kommen.

### One PlayStation

**S**pektakuläre 3D-Action verspricht dieser Titel vom englischen Hersteller ASC Games. Ihr schlüpft in die Rolle des John Cain und begegnet in einer futuristischen Welt allerlei Monstergesindel. Dabei steuert ein ungewöhnliches Feature die Kräfte Eures Helden. Anstatt Power Ups durch irgendwelche Items zu erringen, werden seine Kräfte durch seinen Gemütszustand kontrolliert. Je flinker und geschickter Ihr Euch durch die Levels schlägt, desto stärker wird er. Das Gameplay von **One** wird somit auch durch Euer Können stark beeinflusst.



In der Rolle des John Caine säubert Ihr eine futuristische Welt von Monstern.

### NBA Live '98 PlayStation

**E**lectronic Arts trumpft mit ihrer aktuellen Basketball-Simulation für die aktuelle Saison auf. In **NBA Live '98** werden somit sämtliche Spieler der NBA-Profiliga – nicht nur als Daten, sondern auch als getexturte Individuen – vertreten sein. Neue Features sind vor allem an der Steuerung zu erkennen. Erweiterte Paßmöglichkeiten, spezielle Schrittkombinationen bis hin zu Dunk-Shots, wobei Ihr die Richtung nach dem Sprung nachjustieren könnt, sollen das Gameplay realistischer gestalten.



Noch realistischer, noch detaillierter! NBA Live '98 von Electronic Arts

### Grand Tourismo PlayStation



Grand Tourismo, die Rennsimulation für Auto-Freaks.

**S**ony's Vorzeigetitel im Automobil-Sektor trägt den Namen **Grand Tourismo** und dürfte vor allem diejenigen interessieren, die sich gerne mit realistischen Straßenautos befassen. Das Menüsystem ist üppig ausgestattet. Ihr trefft eine Auswahl aus 40 Fahrzeugen, die Ihr Euch mit Preisgeldern kauft und bestreitet Tourenwagenrennen auf 11 Strecken in je vier unterschiedlichen Spielmodi. Die Liebe zum Detail spiegelt sich schon im Auswahlmenü. Jedes Auto wurde originalgetreu nachgebildet – vom Äußerlichen bis hin zum Fahrverhalten.

### Z PlayStation



Echtzeit-Strategie mit niedlichen Robotern

**F**ür den PC existieren mittlerweile mehr als 50 Echtzeit-Strategiespiele. Und so liegt es nahe, daß die erfolgreichsten auch für den Konsolen-Gebrauch konvertiert werden. **Z** von den Bitmap Brothers gehört ebenfalls neben **Red Alert** zu den Höhepunkten dieses Genres. Als Kommandeur einer Roboter-Armee befehligt Ihr verschiedene Truppenteile durch das Schlachtfeld und versucht, die vom Feind besetzten Sektoren einzunehmen. Im Gegensatz zu vielen Vertretern dieser Spielart, erhaltet Ihr nur dann Nachschub, wenn eine entsprechende Fabrik gefunden oder erobert worden ist.

### Power Soccer 2 PSX

**M**it den Daten der kommenden 98'er Saison wartet **Addidas Power Soccer 2** von Psygnosis auf. Mehr als 300 Club-Mannschaften und National-Teams aus der ganzen Welt sind hier vertreten, teilweise auch aus der 2. Liga. Im Spiel könnt Ihr aus drei unterschiedlichen Modi auswählen, darunter auch ein Arcade-Modus mit Special-Move-Funktion oder den Vierspieler-Modus.



Addidas Power Soccer 2 von Psygnosis verspricht feinfühliges Gameplay und eine üppige Auswahl an Club- und Nationalmannschaften.

## 4x4 Off-Road Rally PlayStation

ASC Games kündigt für Januar ein Rennspiel an, in dem Ihr mit Geländeaufzügen durch die Landschaft dösen könnt. **4x4 Off-Road Rally** bietet insgesamt acht Kurse – vom Grand Canyon bis hin zur Wüste von Las Vegas – die Ihr in einem der sechs verfügbaren, und bei Bedarf modifizierbaren Offroad-Fahrzeuge befahren dürft. Neben unterschiedlichen Bodentypen existieren auch verschiedene Witterungsverhältnisse, was dem Spiel einen realistischeren Touch verleihen soll.



Mitten im Grand Canyon düst Ihr mit vollem Tempo durch Passagen und bewundert die Mächte der Natur.

## game.com Handheld



Ideal für unterwegs: Das game.com birgt ein Telefonregister, einen Kalender, einen Taschenrechner und drei Spiele in sich.

Die englische Firma Tiger Electronics bringt in Kürze ihr neues Handheld-System **game.com** heraus. Diese 8-Bit-Konsole mit Multifunktion (Telefonregister, Kalender, Taschenrechner und ein intern eingebautes **Solitaire**-Spiel) erinnert äußerlich an das Game Gear von Sega, besitzt jedoch gleich zwei Modul-Anschlüsse. Als Display dient ein Touch-Screen-tauglicher Schwarzweiß-LCD-Bildschirm mit einer Auflösung von 200 x 160 Dots. Dieser wird bei Bedarf durch den mitgelieferten Touch-Stift bedient. Das Gerät wird zudem mit zwei Spielen (**Batman & Robin** und **Lights Out**) ausgeliefert. Für 1998 wurden zunächst neun weitere Titel angekündigt, darunter auch **Lost World**, **Indy 500**, **Fighters Megamix**, **Sonic Jam** und sogar ein Internet-Modul, das einen direkten Zugang zu einem Internet-Provider sowie die Erstellung und das Versenden bzw. Empfangen von E-Mails ermöglicht. Voraussetzung dafür ist jedoch ein externes Modem, das Ihr an die eingebaute Anschlußbuchse anstöpseln müßt. Der endgültige Preis für Deutschland steht noch nicht fest, in England liegt er zur Zeit bei 79,99 Pfund (ca. 240 Mark) und wird u.a. über Spielzeughändler wie beispielsweise Toys 'R' Us vertrieben. tet

## Monopoly PlayStation



*Monopoly für die PlayStation dürfte nicht nur bei Geburtstags-Feten ein Knüller werden.*

Ein Klassiker unter den Gesellschaftsspielen feiert demnächst sein Debüt auf der schwarzen Silberscheibe. Wie im Original-

men. Wie es sich für ein Gesellschaftsspiel gehört, dürfen bis zu vier Spieler an die Konsole angestöpselt werden.

Brettspiel findet Ihr auch in dieser digitalen Fassung von **Monopoly** das weltberühmte Brett, das die Welt bedeutet, und auf den Ihr Eure Zinnfiguren bewegt. Alle Straßennamen und Felder wurden selbstverständlich unverändert aus dem Original übernommen.

## Theme Hospital PlayStation

Freunde des britischen (schwarzen) Humors können sich schon einmal ein Krankenbett reservieren lassen. Bullfrogs neuester Streich im PC-Simulationsbereich wird als PlayStation-Umsetzung erwartet. In **Theme Hospital** betreibt Ihr buchstäblich ein Krankenhaus, wobei Ihr es durch geschickte Baumaßnahmen und Investitionen zu einem florierenden Unternehmen entwickeln müßt. Daß Ihr Euch durch Anheuern von Ärzten und Krankenschwestern nebenbei auch um die zahlenden Kunden kümmern müßt, versteht sich von selbst.



Der nächste bitte! In **Theme Hospital** müßt Ihr ein komplettes Krankenhaus in Schuß halten.

## KURZMELDUNG

Gunpei Yokoi, der ehemalige Leiter der technischen Abteilung von Nintendo, ist am Samstag den 4. Oktober bei einem Verkehrsunfall ums Leben gekommen. Unter seiner Führung entstanden bedeutende Videospiel-Systeme wie die **Game Watch**, das **Game Boy** oder das **Virtual Boy**. Er war ebenfalls maßgeblich an der Entwicklung des NES beteiligt und galt in japanischen Videospiele-Kreisen als der Begründer der Heim-Videospiele.

EINIGE DINGER SIND  
SIE BESÖ

KOEI

LAGUNA

ES WERT,  
ANDERS ZU SCHÜTZEN.

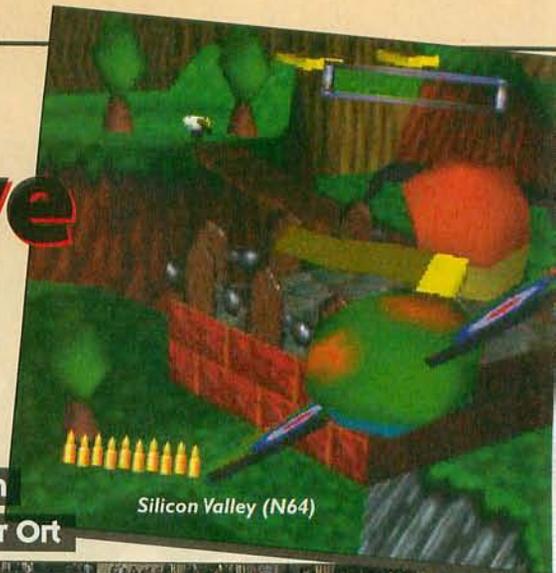
三國無双  
DYNASTY WARRIORS™

Das Beat'em-Up mit dem einzigartigen Verteidigungssystem.

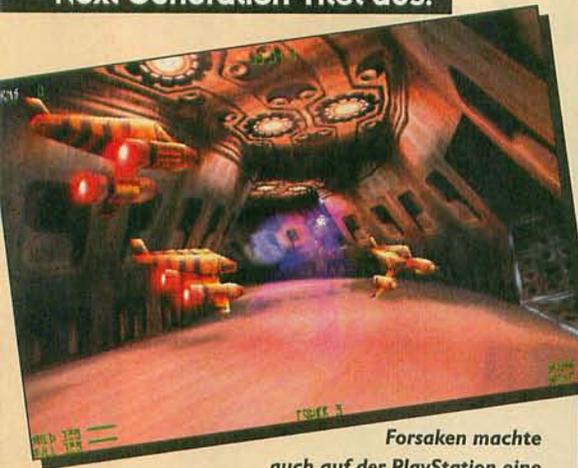


# Herbst-Offensive ECTS '97

Drei Tage lang drehte sich auf der ECTS alles um die potentiellen Weihnachtshits für Spielkonsolen und PC's. Wir waren für Euch vor Ort und spähten die gesamte Palette aller vielversprechenden Next Generation-Titel aus.



Silicon Valley (N64)



Forsaken machte auch auf der PlayStation eine hervorragende Figur



BATMAN & ROBIN (PS)

WORK IN PROGRESS



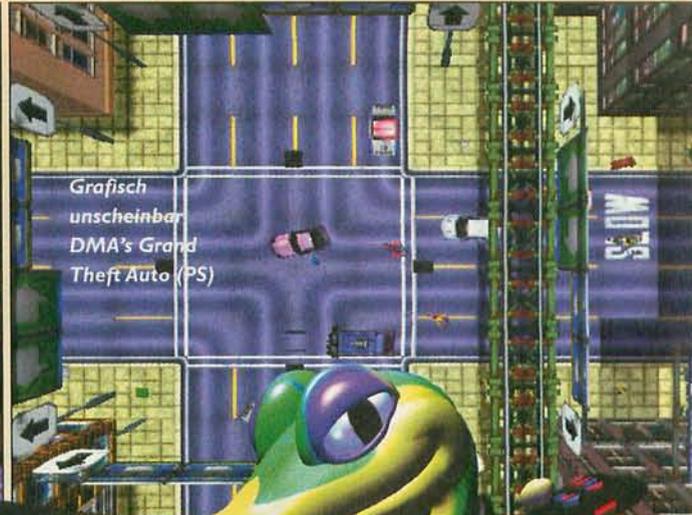
London ist wie jedes Jahr eine Reise wert. In der Olympia-Halle, in unmittelbarer Nähe des Kensington-Parks, trafen sich unzählige Softwarefirmen, Fachjournalisten und Einkäufer aus ganz Europa, um sich die aktuellsten Software-Titel für Konsolen und PCs anzusehen. Revolutionäres in puncto Hardwareneuheiten oder ungeahnte Spiele-Sensationen bekam man diesmal nicht zu sehen, die meisten Firmen hatten wohl Ihr hochexplosives Pulver bereits auf der E3 verschossen. Trotzdem gibt es viel zu berichten: Die neuesten Bilder, den aktuellen Release-Stand und einige Gerüchte haben wir für Euch in diesem Report zusammengetragen. Falls nicht anders angemerkt, sollen alle Spiele noch dieses Jahr für das in Klammern angegebene System erscheinen. Wie wir allerdings alle aus jahrlanger Erfahrung wissen, wird sich der Termin für den einen oder anderen Titel garantiert um einige Monate verschieben.

*Erste Bilder von Acclains N64-Soccer drangen an die Öffentlichkeit*

Die erste Station, die wir gleich nach dem Öffnen der Messeportalen ansteuerten, war der **ACCLAIM**-Stand. Dort sprang uns sofort **Extreme G (N64)** ins Auge. Nach ein paar Probespielchen kann bereits folgendes Resümee gezogen werden: Die Grafik des Sci-fi-Renners ist megastark, das Scrolling phänomenal und der Vier-Spieler-Splitscreen-Modus sorgt für ungeahnte Multi-Player-Duelle. Ein Titel, der definitiv auf den Wunschzettel jedes N64-Besitzer muß. Einen optisch ausgezeichneten Eindruck hinterließ Probes glänzender **Descent**-Verschnitt **Forsaken** für PlayStation und N64. Außerdem arbeiten die fleißigen Jungs an einem Nintendo 64 **Soccer**-Spiel, das Konamis **ISS 64** in allen Belangen überflügeln soll. Zu sehen gab es außerdem noch das Football-Spiel **NFL-Quarterback Club** für das N64. Die beiden Lizenz-Knaller **NHL Breakaway 98** und **NBA Jam 98** werden gerade auf Next-Gen-Outfit getrimmt und sollen noch dieses Jahr für das N64 erscheinen. Weder spielerisch noch grafisch konnte das Catcher-Spektakel **WWF:Warzone** für das Nintendo 64 überzeugen. Die bislang nur mit Müll versorgten Enduro-Fans werden mit **Motocross (PS)** bedacht, das schon jetzt mit seiner flotten 3D-Engine alle Nebenbuhler in den Schatten stellt. Bei dem 3D-Adventure **Spirit Master (PS)** drescht Ihr mit Eurem Heldenpferd auf finstere Gegnerschergen ein und



PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE (PS)



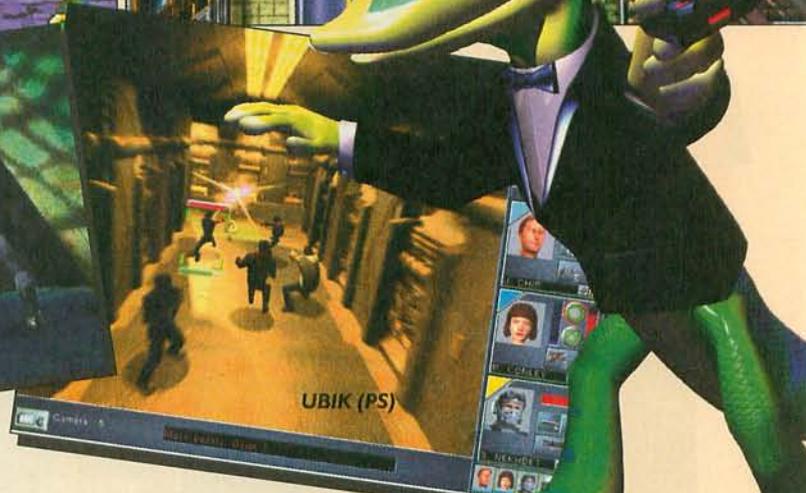
Grafisch  
unscheinbar  
DMA's Grand  
Theft Auto (PS)



DREAMS TO REALITY (PS)



APOCALYPSE  
(PLAYSTATION)



UBIK (PS)

durchforstet nebenbei mystisch anmutende 3D-Landschaften. Nach erfolgter Saturn-Umsetzung darf nun mit **Bust a Move 3** auf der PlayStation losgepuzzelt werden. Von **Turok 2** (N64) gab es nur folgende aufschlußreiche Zeile in Acclairs Hochglanz-Prospekt zu lesen: "Coming late '98".

Der etablierte Konsolen-Spezialist **ACTIVISION** meldet sich mit zwei Titeln an die Weihnachtsfront zurück. Als erstes wird das Jump'n'Run-Remake **Pitfall 3D: Beyond the Jungle** für die Sony-Konsole herauskommen. Pitfall-Harry zeigt sich dabei zunehmend von einer besseren Seite, als der erste Anschein es vermuten ließ. Exklusiv für PlayStation bereitet man den letzten Feinschliff der 3D-Action-Schlacht **Apocalypse** vor. Mit schwer bewaffneten Supersöldnern (Bruce Willis als Sidekick-Partner!) zieht Ihr durch futuristische Großstadt-Szenarien und räumt dabei alles aus dem Weg, was sich im näheren Umkreis bewegt.

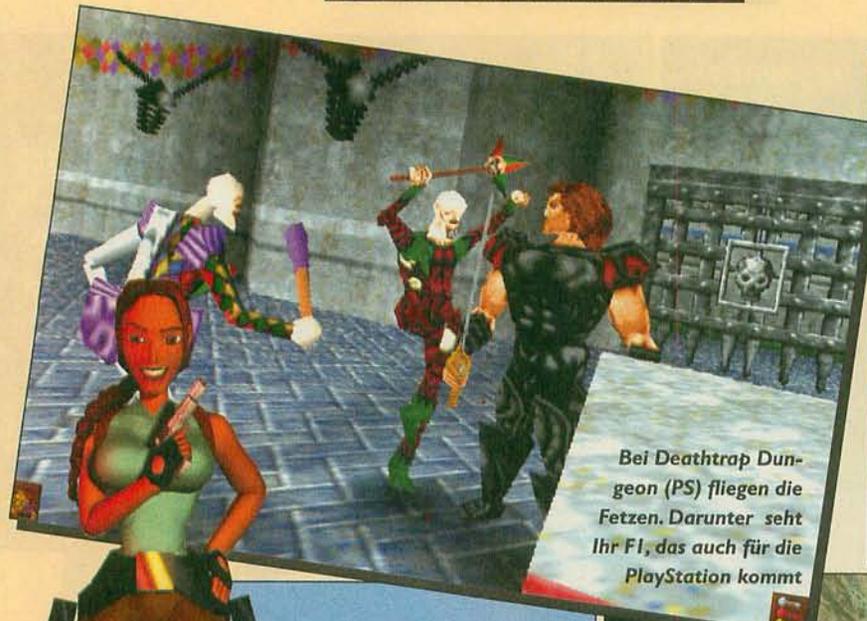
**ASCII ENTERTAINMENT** zeigte in England nochmals das komplette E3-PlayStation-Line-Up in fortgeschrittenen Software-Versionen: Hobbytaucher bekommen dabei mit **Aqua Prophecy** ihr Traumspiel präsentiert. Ohne sich nasse Füße zu holen, darf man hier mit einer mit Schwimmflossen besohlenen Badenixe die Tier- und Pflanzenwelt der tiefgründigen Ozeane erforschen. Rennspiel **Felony 11-79** stellen wir in einer der nächsten Ausgaben genauer vor. Das Horror-Adventure **Clock Tower** verblaßte natürlich im Schatten von **Resi-**

**dent Evil 2**. Zudem hemmt ein Cinema-Scope-Bild den Drang nach mehr räumlicher Übersicht. **Moon** verkörpert ein neues 3D-Rollenspiel, in dem Ihr Euch auf Monsterjagd begeben. Mediengigant **BMG INTERACTIVE** zeigte wie üblich die Highlight-Produkte seiner namhaften Entwicklungspartner. Über Jump'n'Run-Nachfolger **Pandemonium 2** (PS) könnt Ihr bereits in dieser Ausgabe einen ausführlichen Test lesen. **Gex 2: Enter the Gecko** (PS) macht ebenfalls gewaltige Fortschritte, soll aber wegen plötzlichen Personalschwunds nun doch erst nächstes Jahr erscheinen. **Grand Theft Auto** (PS) ist ein witziges missionsbasierendes Abenteuer-Spiel, bei dem Ihr Euch auf die Seite der skrupellosen Gangster-Mafia schlägt. Für die andere Seite arbeitend, seid Ihr nicht länger der brave Sonntagsfahrer, achtet auf rote Ampeln oder Passanten, sondern laßt auf kriminellste Weise „die (blutige) Sau raus“. In **Virtual Music: The Tour** (PS) dürft Ihr Euch via Spezial-Kontroller zu fetzigen Rock- und Schlagzeugklängen jeden Ton vom Leibe zupfen. Von **Space Station Silicon Vally** (N64) werden wir ausführlicher in einer der nächsten Ausgaben berichten. In **Courier Crisis** (PS) schlüpft Ihr in die Rolle eines Großstadt-Fahrradkuriers, der unzählige Zustellungsaufträge rechtzeitig abzuliefern hat. Dabei versteht sich fast von selbst, daß scheinbar endlos viele Fußgänger und Autos ihm das Asphalt-Überleben schwer machen. **CODEMASTERS** suchte sich ein ruhiges Plätzchen in einer Nebenhalle des Messegebäu-

des. In bester Daytona-Manier düst Ihr bei **Touring Car Championship** (PS) auf zahlreichen Rundkursen mit gleichgesinnten Kontrahenten um die Wette.. Bis jetzt nur angekündigt ist ein weiteres Rennspiel **Colin McRae World Rally** (PS), das übrigens nach dem gleichnamigen Rallye-Weltmeister benannt wurde.

Nachdem sich **CRYO INTERACTIVE** bislang hauptsächlich auf PCs konzentrierte, kommen nun langsam alle PlayStation- und Saturn-Besitzer in den Genuß von neuen Spielen. Bei dem Action-Adventure **PAX Corpus** (PS) steuert Ihr eine witzige Cyber-Lady durch zahlreiche 3D-Szenarios, die tonnenweise Rätsel und Action-Aufgaben enthalten. Sehr mystisch und verworren präsentiert sich auch **Dreams to reality** (PS): Mit einer flugtauglichen Flaschengeist-Imitation unternimmt Ihr Ausflüge in eine faszinierende Fantasy-Welt, die Euch ständig mit neuen Grübel-Aufgaben konfrontiert. Ein durchaus interessantes 3D-Action/Strategiespiel stellt **Ubik** (PS) dar, in dem der Spieler als Cyberspace-Söldner durch dunkle Raumstation-Korridore stampft und im Command&Conquer-Manier außerirdische Eindringlinge durchlöchert.

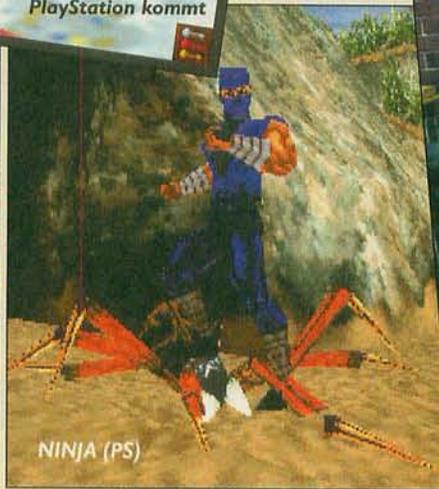
Wo immer man auch am **EIDOS**-Stand hinblickte, warben überaus attraktive Hostessen im knappen Lackleder-Outfit (siehe Beweisfotos) um die Aufmerksamkeit der Fachbesucher. Die größte Attraktion war ohne Zweifel



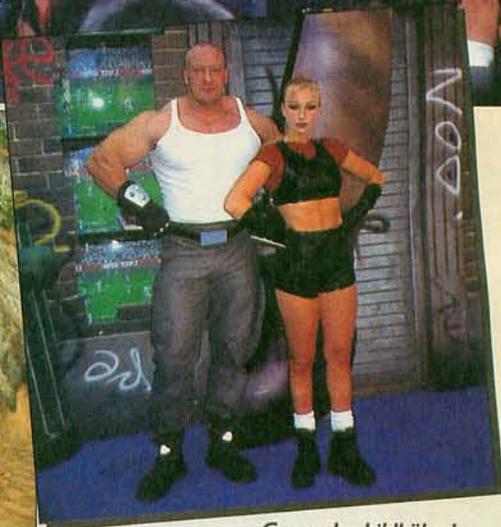
Bei **Deathtrap Dungeon (PS)** fliegen die Fetzen. Darunter sieht Ihr FI, das auch für die PlayStation kommt



Die „echte“ Lara Croft gab diesmal sogar Autogramstunden



**NINJA (PS)**



Gegen das bildhübsche Lara-Model hatten die **Fighting Force-Statisten** nicht die geringste Chance

der Auftritt einer „echten“ Lara Croft, die mit ihrem lasziven Kußmund und hypnotisierenden Blick ganze Heerscharen von Fans ins Land der süßen Träume schickte (verzweifelte Wiederbelebungsversuche waren zwecklos!!). Stunden später, von der grausamen „Ist ja nur noch ein Traum“-Realität ins Messegeschehen zurückgeholt, machten wir uns sofort daran, das heißersehnte Sequel **Tomb Raider 2 (PS)** einem Kurztest zu unterziehen. Zur großen Überraschung rast Lara nun sogar auf einem Schneemobil halsbrecherische Hangstrecken hinab. Zahlreiche Hindernisse (Felsen, Sprungschancen etc...) und tückische Kurven sorgen für grenzenlosen Nervenkitzel. Eine verbesserte Grafik-Engine und zusätzliche Animation der Heldin machen auch den zweiten Teil zu einem unbedingten Kaufartikel. Harte 3D-Prügel-Action nach Streets of Rage-Strickart bietet Euch **Fighting Force (PS)**, über das wir in der vorletzten Ausgabe berichteten. Erstmals gab es eine spielbare Demo des Fantasy-Rollenspiel-Epos **Deathtrap Dungeon(PS)** zu sehen. Mit Söldnersprite und durchschlagender Waffenausstattung geht Ihr, aus der Ego-Perspektive gesehen, auf gnadenlose Monsterjagd. Spielbare PlayStation-Versionen von Action-Adventure **Ninja (PS)** und Rennsimulation **FI (PS)** suchte man indes vergeblich.

Unter dem großen Dach von **ELECTRONIC ARTS** präsentierten auch die Geschäftspartner

Fox Interactive, Accolade und **Bullfrog** ihre neuesten Top-Spiele. Die „göttliche“ 3D-Fortsetzung **Populous 3** ist für die PlayStation bereits in der Entwicklung, war aber wegen seiner instabilen Alpha-Verfassung noch nicht öffentlich ausgestellt. Daß an **Test Drive 4 (PS)** die Destruction Derby-Macher maßgeblich beteiligt waren, läßt sich an dem actionreichen Gameplay unschwer erkennen. Das Spiel enthält 14 Originalkarossen diverser Edelfabrikanten und sechs internationale Strecken, deren Straßenverläufe mit tödlichem Gegenverkehr, übereifrigen Polizisten und lebensmüden Fußgängern vollgestopft sind. Ein weiteres Highlight der PS-Fraktion ist mit dem Antretti-Nachfolger **Nascar 98 (PS, SAT)** unterwegs. Erste Testfahrten bestätigten, daß Grafikpräsentation und Steuerung jetzt schon auf höchstem PlayStation-Niveau angesiedelt sind. In der EA Sports-Abteilung wird weiterhin fleißig an den Updates **NHL '98 (PS)**, **Madden '98**, **NBA Live 98 (PS, SAT)** und **PGA Tour Pro** gewerkelt. In **FIFA 98: Die WM-Qualifikation (N64, PS, SAT, MD, SNES)** treten Ihr gegen 172 Teams aus der ganzen Welt an. Dabei versteht sich von selbst, daß Optik, Spieler-Animation und die Steuerung vollkommen neu gestaltet wurden, um den peinlichen N64-Auftritt schnell in Vergessenheit geraten zu lassen. Fans der Kult-Serie **X-Files** bekommen Ihr eigenes PlayStation-Spiel spendiert. Unbestätigten Gerüchten zufolge ist in ferner Zukunft auch ei-

ne PlayStation-Umsetzung von der neuesten **Wing Commander Prophecy**-Episode geplant. Zu guter Letzt wurde mit **Auto Destruct** ein weiteres Fun/Zerstörungsrennspiel für die PlayStation vorgestellt, das verdammt Ähnlichkeiten mit einem Gamepart der „sterbensharten“ Bruce Willis-Trilogie aufzuweisen hatte. Das abgefahrene Plattformspiel **Skull Monkeys (PS)** aus der Hollywood-Schmiede Dreamworks wird in Europa von EA vertrieben. Von dem 3D-Action-Shooter **Reebot (PS)** gab es vorerst nur Bilder zu sehen. Dafür war die ultimative Krankenhausimulation **Theme Hospital** in einer PlayStation-Variante vorzufinden. Verbesserte Texturen, schönere Explosionen und ein schnelleres Scrolling machen **Nuclear Strike** zum vielversprechendsten Hubschrauber-Actionpektakel des Jahres. Freunde des Motorradrennsports sollten mal einen Blick auf **Moto Racer** werfen, das mit edler 3D-Grafik und vielen Strecken aufwartet. Selbst **ELITE SYSTEMS** konzentriert sich in Zukunft nur noch auf den lukrativen Next-Generation-Markt. Von japanischen Partnerfirmen steht ein namenloser 3D-Shooter (PlayStation) und die Edel-Raserei **KPH (PS)** auf dem Release-Plan.

Flipper-Fans dürfen sich über eine **Pro Pinball – The Web**-Fortsetzung von **EMPIRE INTERACTIVE** freuen. Mit ausgeklügeltem Tisch-Design und fotorealistischen 3D-Per-



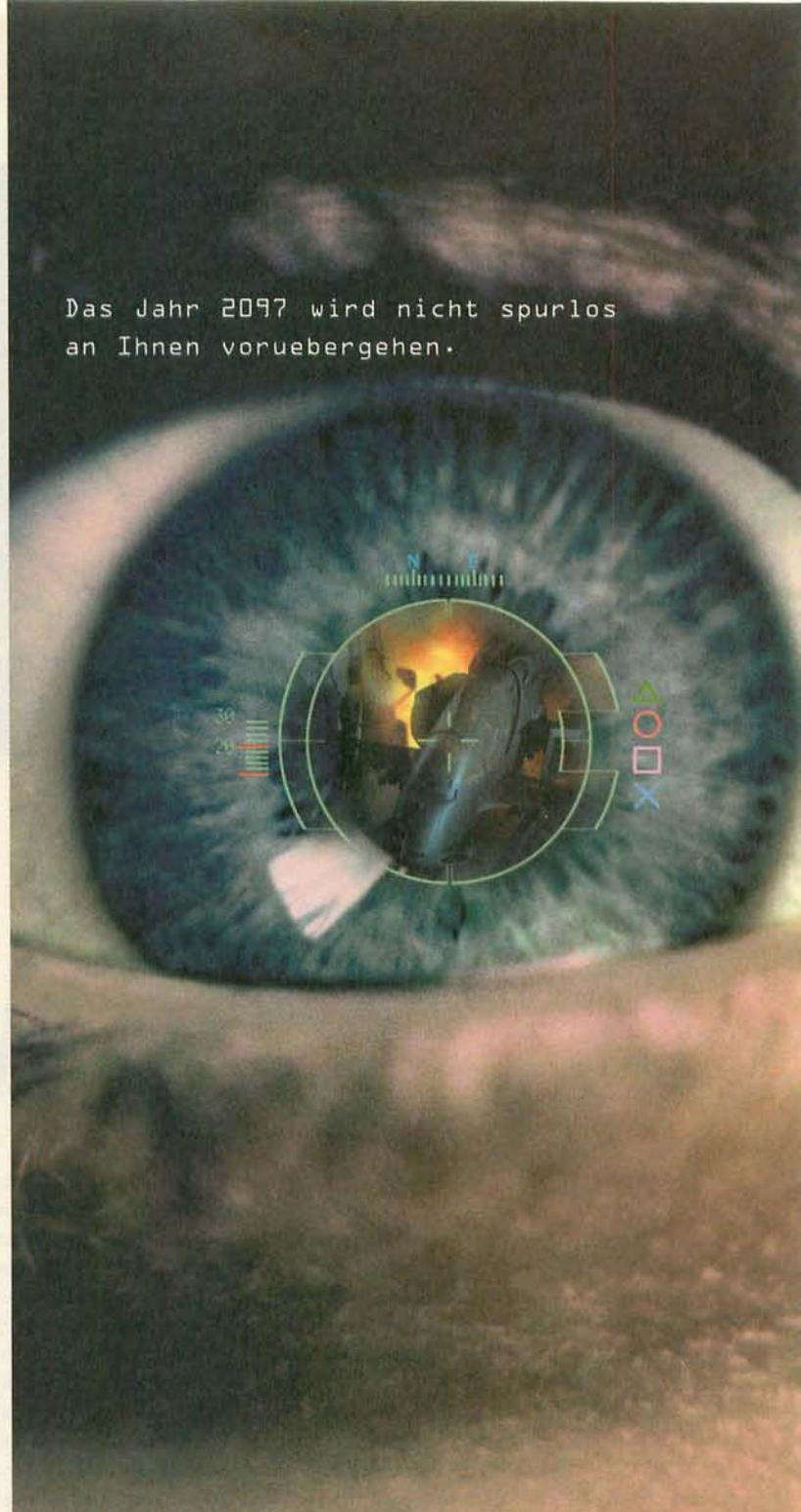
BUGGY (PS)



In Gremlins neuer Judge Dredd-Lizenz (PS) schlüpft der Spieler in die Heldenhaut der original Comic-Charaktere

spektiven zeigt **Pro Pinball – Timeshock**, daß gegenüber dem Vorgänger eine weitere Steigerung möglich ist. Ein Thementisch mit mehreren Plattform-Ebenen werden dem Spieler sein letztes Reaktionsvermögen abverlangen. Daß es unzählige Bonus-Targets, Rampen und eine Multiball-Funktion gibt, versteht sich fast von selbst. Ein physikalisch korrektes Laufverhalten der Silberkugel rundet den vorerst guten Gesamteindruck ab. Stahlkugel-Freunde sollten schon mal das Sparen anfangen.

**GREMLIN INTERACTIVE** machte nicht nur mit der frisch erstandenen **Men in Black-Lizenz (PS)** von sich reden. Als absolute Neuheit steht das Rennspiel **Buggy** für PlayStation und Saturn in den Startlöchern. Insgesamt 16 ferngesteuerte Buggie-Fahrzeuge stehen Euch zur Auswahl. Auch Sportfans gingen am Gremlin-Stand nicht leer aus und konnten die ersten Blicke auf eine ganze Palette von Spielen aus der Actua-Serie werfen: Gerade noch rechtzeitig schnappte sich das englische Softwarehaus für **Actua Ice Hockey (PS)** die offizielle Nagano-Lizenz. Bei **Actua Tennis (PS)** kommen alle Filzballfans voll auf ihre Kosten. Original Turnierschauplätze und akkurat nachgestellte Spielersprites lassen Wimbeldon-Fieber aufkommen. Die Fußballfortsetzung **Actua Soccer 2 (PS)** ist zwar grafisch wieder nicht der Überhammer, offenbarte dafür im spielerischen Bereich seine herausragenden Glanzpunkte. Etwas ausgefallener geht es in **N20: Natural Adrenaline** zur Sache. Sieben abgedrehte Raumschiff-Gleiter, die einer ungewöhnlichen Sportart nachgehen, stehen Euch hier zur Auswahl. In spektakulären Tunnel-Verfolgungsjagden gilt es, die zahlreich auftauchenden Gegner mit allen verfügbaren Waffenmitteln aus der schwindelerregenden Spiralen-Röhre zu werfen. Nachdem der Filmflop **Judge Dredd** etwas in Vergessenheit geraten ist, kaufte Gremlin die erheblich günstigere



Das Jahr 2097 wird nicht spurlos an Ihnen vorbeiziehen.



Sie sind Jeff Slater. Ihre Verteidigung: ein bis an die Zähne bewaffnetes HAVOC Gunship. Ihre Aufgabe: Erfüllen Sie 35 unterschiedliche Missionen. Ihr Ziel: Ueberleben. Der zweite Jupitermond Callisto ist Schauplatz eines der aussergewöhnlichsten Spiele aller



Zeiten. Auf Konsole exklusiv fuer die PlayStation. G-Police. Das ist kein Science-fiction. Das ist Ihre Zukunft.

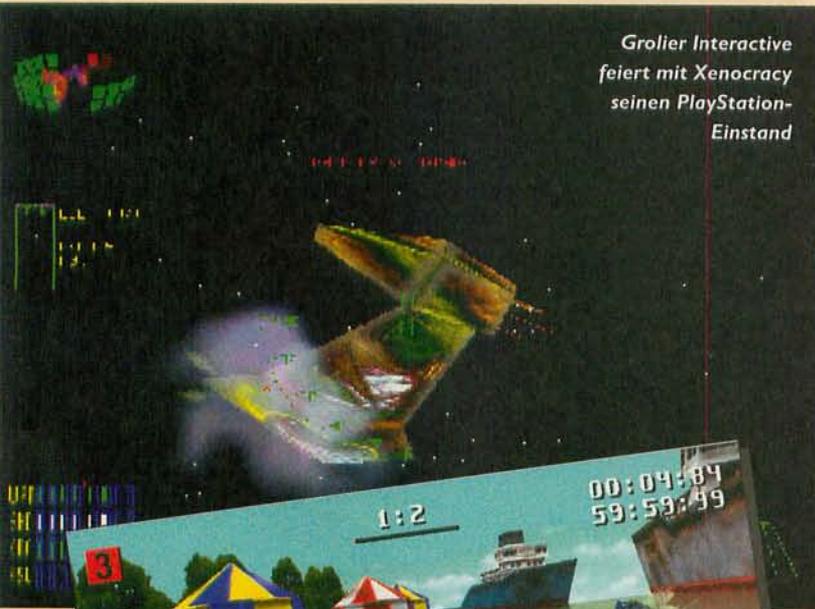


Mehr Infos ueber PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,20 DM pro Min.)  
G-Police is a trademark of Psygnosis Ltd. © 1997 Psygnosis Ltd.  
Psygnosis and the Psygnosis Logo are trademarks of Psygnosis Ltd.  
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

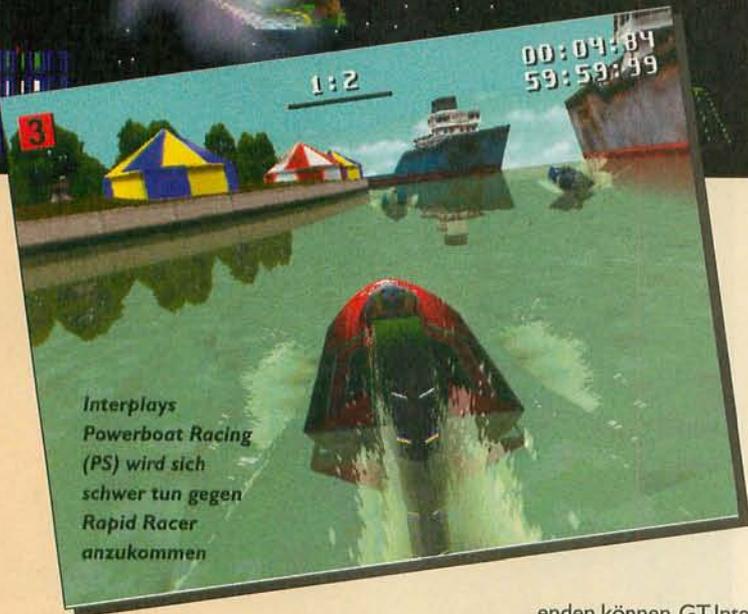


is a trademark of Sony Corporation.

Grolier Interactive feiert mit *Xenocracy* seinen PlayStation-Einstand



Die Animation der Messiah-Charaktere (PS) ist einfach atemberaubend



Interplays *Powerboat Racing* (PS) wird sich schwer tun gegen *Rapid Racer* anzukommen



In *Bug Rider* (PS) darf der Spieler mit *Power-Insekten* durch die *Landschaft* düsen

Comic-Lizenz ein, um aus dem harten Zeichentrickstoff ein noch härteres First-Person-3D-Actionspiel für die PlayStation zu kreieren. Bewaffnet mit dicker Handfeuerwaffe geht Ihr als supercooler Judge Dredd-Polizist auf gnadenlose Gängerjagd.

Der Konsolen-Newcomer **GROLIER INTERACTIVE** zeigte voller Stolz seine ersten PlayStation-Produkte. Bei *Xenocracy* handelt es sich um ein Action-Strategie-Epos, das Euch völlige Bewegungsfreiheit garantiert und leichte Ähnlichkeiten mit dem Klassiker *Starcontrol* aufzuweisen hatte. Von dem Fantasy-Adventure *Perfect Assassin* (PS) waren vorerst nur einige Bilder in der Pressemappe zu finden.

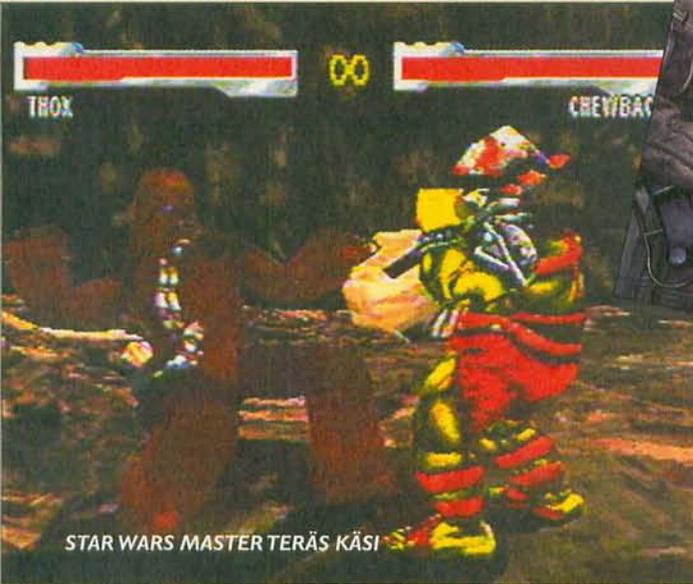
Als Eins-zu-eins-Automatenumsetzung im Presetext gefeiert, durften rennspielbegeisterte **GT INTERACTIVE**-Besucher San Francisco Rush (N64) ausgiebig probespielen. In *Critical Depth* (PS) taucht Ihr mit einem von zwölf verschiedenen U-Boot-Vehikeln durch weitläufige 3D-Gewässer der nahen Zukunft. In den Tiefen des Ozeans lauern bizarre Kreaturen und tückische Manöver auf unser waffenstrotzendes Supergefahr. Bei *Bug Riders* (PS) besteigt Ihr den Rücken einer Riesenmotte und liefert Euch heiße Luftkampfduelle mit gleichgesinnten Widersachern. Sechs unterschiedliche Flugrichtungen erlauben freizügige Ausflüge in die tückische Landschaft, die in halsbrecherischen Shortcuts

enden können. GT-Interactive ist durch den Vertrieb aller Midway-Produkte ebenfalls auf den Knüppeltrichter gekommen und zeigte eine weitere Automatenkonvertierung, die auf den ungewöhnlichen Namen **Mace - The Dark Age** (N64, PS) hört. Männlein und Weiblein zeigen mit ihren mittelalterlich verpackten Muskelkörpern das Beste aus dem Hau-Drauf-Milieu. Alle Fantasy-Kämpfer verfügen über gefährliche Schlagwaffen, die dem Spiel zum gleichen Erfolg verhelfen sollen, wie es dem Konkurrenzprodukt *Soul Blade* beschert war. Inwieweit sich der Titel gegen die starke Konkurrenz behaupten kann, wird sich noch zeigen müssen. Ein weiterer aufbereiteter Spielhallen-Veteran ist mit *Rampage World Tour* (PS) unterwegs. Bis zu drei Spieler gehen auf eine Vernichtungsodyssee der brutalen Art. Euer oberstes Ziel besteht darin, ganze Städte dem Erdboden gleichzumachen und harmlose Passanten als Kraftfutter zu verschlingen. Außerdem für dieses Jahr auf der Ankündigungsliste: Klassikerremake *Joust X* (N64), Action-Adventure *Young Blood* (PS) und der Strategieknaller **Z** (Saturn). Von der Qualität der beiden Brettspielumsetzungen *Monopoly* (PS) und *Risiko* (PS) konnte man sich nun leibhaftig bei Hasbro Interactive überzeugen. Nur *Flottenkommando* (PS) war leider in noch keiner lauffähigen Konsolen-Version vorzufinden. Kurz vor der Fertigstellung stehen außerdem das Action-Spiel *Beast Wars* (PS) und das Kult-Remake *Frog-*

*ger* (PS), über die wir bereits berichteten. Auch **INTERPLAY** demonstrierte Stärke und reservierte eine beachtliche Standfläche der Ausstellungshalle. Erstmals in spielbarer Form gab es die Jump'n'Run-Fortsetzung des Megawurms *Earthworm Jim 3D* (PS, N64) zu sehen. Mit gewohnten Hüpf-Manövern dirigiert Ihr den Helden durch schlichte 3D-Parcours, die mit traditionellen Gemeinheiten und Feindscharen übersät sind. Voller Stolz wurde dem Fachpublikum das Rennspiel *Powerboat Racing* (PS) vorgeführt, das im Grunde nichts anderes als einen grafisch erheblich schlechteren *Rapid Racer*-Verschnitt darstellt. In *Rock'n'Roll Racing 2* (PS) habt Ihr die ehrenvolle Aufgabe zugeteilt bekommen, mit hochgezüchteten Kerosin-Kutschen in bester 3D-Manier durch die ruckelige Zukunftswelt zu gondeln. Nicht besonders beeindruckend war diese Vorstellung, weder vom grafischen noch technischen Aspekt her. Shiny-Entertainment-Gründer und EWJ-Erfinder David Perry war ebenfalls wieder am Interplay-Stand vertreten, um seine neuesten Projekte im engsten Journalistenkreise vorzustellen. Das extravagante PC-Adventure-Spiel *Messiah*, in dem ein pummeliger Render-Baby-Engel die Hauptrolle spielt, ist bereits für die PlayStation in Arbeit. Der Programmierer Michael „Saxs“ Persson (Ex-Scavanger-Angestellter) zeigte sich mehr als zuversichtlich, das komplette Game parallel für beide Systeme rechtzeitig fertig zu haben. Das nächste Shiny-Projekt *Fly By Wire* handelt von ferngesteuerten Minihubschraubern, die mit einem Affenzahn durch eine hochauflösende 3D-Landschaften flitzen und diverse Geschicklichkeits-



HAUPTDARSTELLER:  
MESSIAH



STAR WARS MASTER TERÄS KÄSI

aufgaben im Pilotswings-Stil zu erfüllen haben. Eine PlayStation-Version ist bereits in Arbeit. Shynys-Vorzeige Jump'n'Run **Wild 9** (PS) hinterließ spielerisch einen spaßigen Eindruck, setzte dafür im grafischen Bereich keine neuen Maßstäbe. Die Knetfiguren-Keilerei **Clay Fighter 63 1/3** (N64) zeigte sich weiterhin in einer dürrtigen Versions-Verfassung und konnte selbst den größten Prügelfan nicht überzeugen.

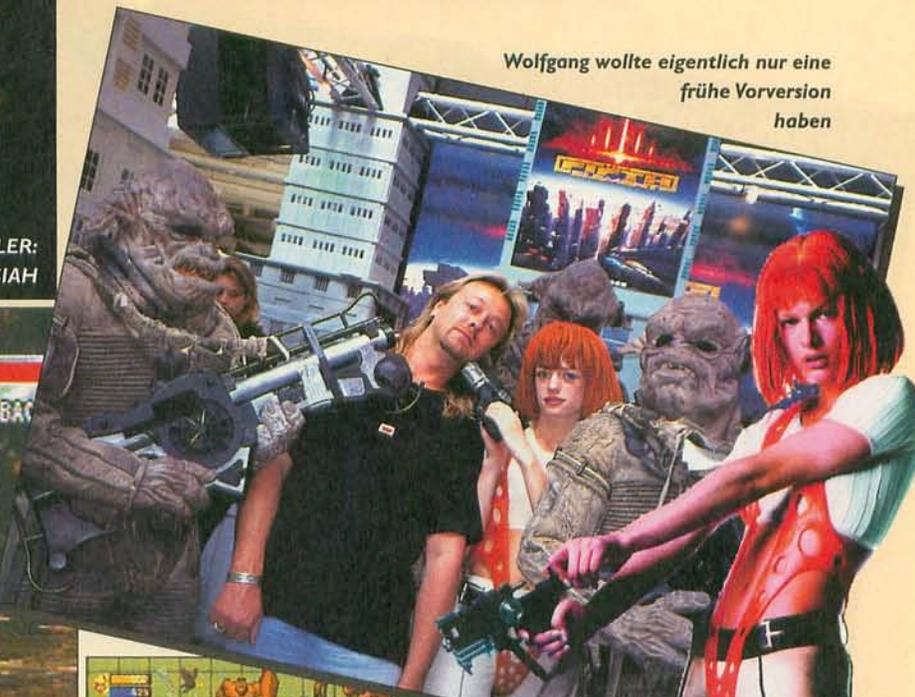
Ausgesprochen erfreuliche News waren am **KALISTO**-Stand zu vernehmen. Das 3D-Gruselabenteuer **Nightmare Creature** (PS) soll rechtzeitig zu Halloween (31. Oktober) in allen Ladenregalen stehen. Luc Bessons Sci-fi-Blockbuster **The Fifth Element** (PS) ist das nächste Projekt, das die Franzosen mit verbesserter Nightmare-Engine bereits in Angriff genommen haben. Aus der First Person-Perspektive steuert Ihr wahlweise „Leeloo“ oder „Korben Dallas“ durch 15 actionreiche 3D-Levels, die alle den Original- Filmschauplätzen nachempfunden sind. Als Feinde begegnen Euch bekannte Bösewichte wie z.B. die Mangalores und Zorgs, mit denen bekanntlich nicht zu spaßen ist.

Der japanische Traditionskonzern **KONAMI** schnappte sich die begehrte Lizenz von den olympischen Winterspielen und präsentierte bereits die ersten spielbaren Resultate von **Nagano 1998** (PlayStation & Nintendo 64). Ab Januar '98 dürft Ihr in über zehn verschiedenen Disziplinen in bester Track&Field-Manier nach dem begehrten Edelmetall trachten. Das Basketball-Update **In the Zone '98** (PS, N64) hinterließ bereits einen sehr guten Eindruck, soll aber erst im Januar '98 erscheinen.

Die verrückteste Spielshow der Zukunft erwartet uns in **Poy Poy** (PS). Mit Steinchen, Bomben und anderen fiesen Wurfaffen gilt es die auftauchenden Gegner aus dem Schlachtfeld zu katapultieren. Was sich von der Spielidee eher ganz nett anhört, sieht grafisch jämmerlich aus. Den E3-Überraschungshit **Metal Gear Solid** (PS) gab es leider wieder nur auf Videotape zu sehen und wurde zur Enttäuschung aller auf Ende 1998 verschoben. Ebenfalls erst für Anfang nächstes Jahr angekündigt ist das 3D-Prügelspiel **G.A.S.P!!** (N64) und Fantasy-Adventure **Other Life Azure Dreams** (PS). **Goemon** für das Nintendo 64 wird übrigens auch nicht in einer deutschen Sprachfassung erscheinen. Importspieler dürfen sich dagegen auf eine englische Modul-Version freuen. Einen recht soliden Eindruck hinterließ die Automatenkonvertierung **Midnight Run** (PS). Für Verfolgungsduelle quer durch Tokyo stehen Euch vier unterschiedliche Sport-Boliden zur Auswahl, die mittels Turbo-Antrieb erst richtig auf Trapp kommen.

Die großen Überraschungen blieben bei **LUCASARTS** wieder aus. Zum unzähligen Male warfen wir einen Blick auf das witzige Cartoon-Abenteuer **Herc's Adventure**. Auch das 3D-Prügelspiel der E3 **Star Wars Masters: Teräs Käsi** (PS) konnte uns nicht länger als fünf Minuten ans Joypad fesseln. Fernab vom Messetrubel trafen wir in einer Suite des Hilton-Hotels auf alle Neuheiten der **MINDSCAPE**-Entwickler. In **Super Sonic Racers 2 XS** (PS) hat sich nicht viel geändert gegenüber dem Erstlingswerk, ledig-

Wolfgang wollte eigentlich nur eine frühe Vorversion haben



HERC'S ADVENTURE (PS)



**The Fifth Element** (PS) setzt auf eine verbesserte Nightmare C. Engine

lich an der Grafik wurde der Feinschliff angesetzt und einige schönere 3D-Effekte sorgen für einen, wenn auch nur, kurzen „Wow-Effekt!“.

Des weiteren waren spielbare Versionen von **World League Basketball** (PS) und **Super Football Champ 2** vorzufinden.

Auf wenig euphorische Begeisterung stieß man bei den Leuten, die der **NINTENDO**-Ausstellungsfläche einen Besuch abstatteten. Sicherlich standen hier auch marktstrategische Gründe im Vordergrund, warum auf unzähligen Demo-Ständen das kürzlich erschienene **Lylat Wars** (Starfox 64) und **Mario Kart 64** liefen. Von **Diddy Kong Racing** war nicht die kleinste Spur zu sehen. Wenigstens wird das famose Agentenabenteuer **Golden Eye** den Engländern wieder etwas vorweihnachtliche Modul-Hoffnung einhauchen.

Daß **OCEAN** und **INFOGRAMES** eine große Firmengemeinschaft gebildet haben, dürfte nun hinlänglich bekannt sein. Koeis mit viel Liebe angepaßte PAL-Version **Dynasty Warriors** (PS) hat zehn brandgefährliche Kämpfer und malerische Hintergrundszenari-



**A new Star is born:**  
Burning Rangers im Einsatz für den Saturn



GRAND TURISMO (PS)

en zu bieten. Im wahrsten Sinne des Wortes: Ein echter Brutalo-Slash-Hammer! Zusätzlich implementierte Kampftechniken sollen den Prügelfanatiker in ein Tekken-ähnliches 3D-Ambiente versetzen. Als nächstes zeigte der Manchester-Riese den N64-Knobelspaß **Wetrrix**. Hierbei handelt es sich um eine ungewöhnliche Puzzlespiel-Fusion, die sich aus einem Hauch Tetris und netten Wasserspielchen zusammensetzt. Die Grafik wirkt eher trist und langweilig, aber dafür paßt der Spielspaß. Nicht allzu viel Neues gibt es über Teufelhüpferchen **Jersy Devil** (PS) zu berichten. Hierbei handelt es sich um ein abgefahrenes Cartoon-Jump'n'Run, das mit verrückten Charakteren und witzigen Slapstick-Paraden aufwartet.

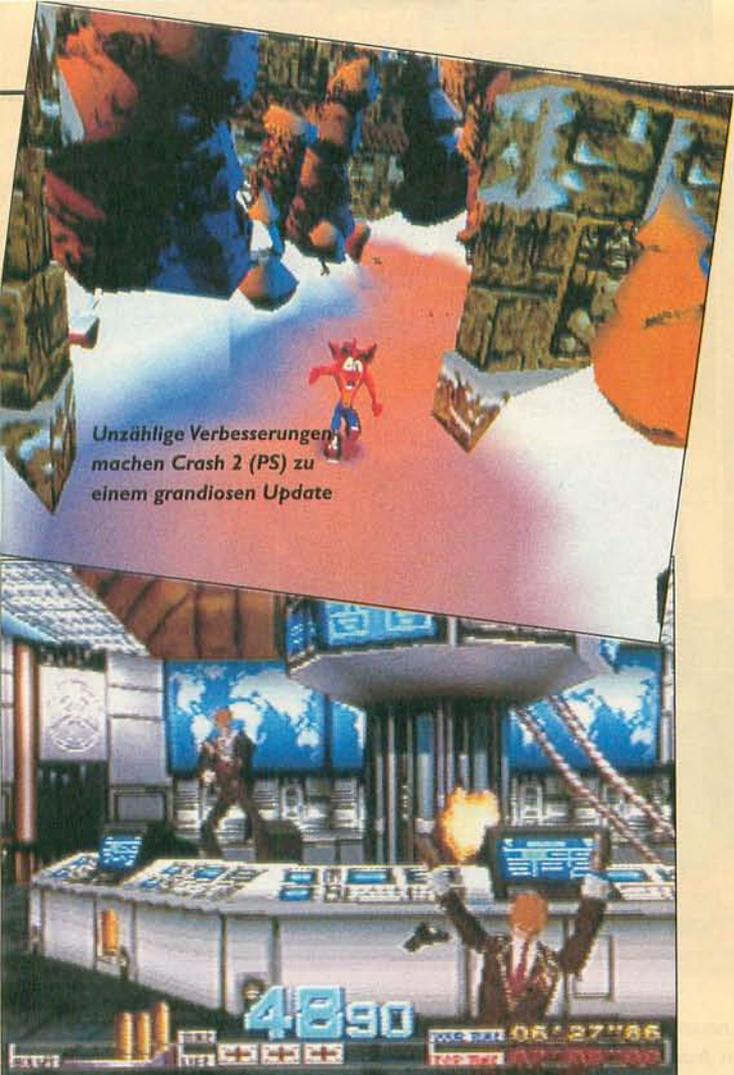
Schon seit geraumer Zeit bastelt **PSYGNOSIS** an einem halben Dutzend vielversprechender PlayStation-Titel. Basierend auf den Roman des Fantasy-Autoren Michael Moorcock versetzt Euch **Elric** (PS) in ein isometrisches Universum voller Fabelwesen. Mit **Power Soccer 2** (PS) kehrt das populäre Sportspiel auf den pixeligen Bildschirmrasen zurück. Natürlich sind solch grundlegende Dinge wie Grafikpräsentation, Motion-Capturing und Spielmechanik komplett überarbeitet worden, damit Ihr die ultimative Simulation vorgesetzt bekommt. Von der Fortsetzung des Strategie/Science-fiction-Epos **Sentinal Returns** (PS), **Newman Haas Racing** (PS) und dem brandneuen 3D-Grafik-Adventure **Respect Inc.** (PS) war auf den Stand leider noch nichts zu sehen.

**SEGA** glänzte, wie schon auf der E3, durch eine kleine aber feine Produktpalette: Völlige Bewegungsfreiheit und alle Stars der Igel-Serie bietet Euch das Marathon-Rennspiel **Sonic R**. Mit rasanter Fußdribbel-Technik jagt Ihr über zahlreiche High-Speed-Parcours hinweg, die mit typischen Sonic-Elementen wie Goldringen, Loopings und Zusatz-Items gespickt sind. Bei

der Arcade-Konvertierung **Sega Touring Car Championship** rast Ihr mit den edelsten Karossen um die Wette. Das legendäre Sonic-Team werkelt an einem neuen Top-Secret-Spiel namens **Burning Rangers**. Nicht der Igelstar selbst, sondern ein neuer Heldencharakter feiert hier sein Saturn-Debüt. Als Grundlage für das feurige 3D-Löschvergnügen wird eine stark verbesserte Nights-Engine verwendet, die jetzt schon durch überzeugende Licht- und Transparenzeffekte glänzt. Snow-Bording per excellence bietet **Steep Slope Sliders**. Der Spieler schnallt sich hier das digitale Fun-Bretter an die Füße und durchquert in rasaner Tal- und Schußfahrt ein verschneites 3D-Alpen-Szenario mit allerhand Tücken. Damit das frostige Vergnügen richtig in Fahrt kommt, haben die Designer verschiedene Strecken konstruiert und den Fahrercharakteren unzählige Trick-Moves beigebracht. Myst-Fanatiker freuen sich auf das Sequel **Riven**, während Rollenspieler mit **Grandia** voll auf Ihre Kosten kommen. Die Ankündigungsliste offenbarte uns außerdem, daß Saturn-Umsetzungen der beiden Sega-Automaten **House of the Dead** (kein BRD-Release) und **Winter Heat** in der Mache sind. Die in letzter Zeit immer häufiger auftauchenden Gerüchte über eine neue 64Bit-Sega-Konsole (Codename=Dural) wurden weder bestätigt noch dementiert. Sicher ist, daß im fernen Nippon-Land ein Nachfolger auf PowerVR-Basis und dem neuen Hitachi-SH-4-CPU entwickelt wird, der allerdings frühestens Ende '98 in Japan sein offizielles Debüt feiern wird. Bei **SCI** herrschte Aufbruch-Stimmung in das neue 32-Bit-Konsolenzeitalter. Neben einer ganzen Latte von PlayStation-Ankündigungen auf dem Papier, war auf dem Stand leider nur eine sehr frühe Version des Fun-Shooters

**Freaky Flyers** zu sehen, die technisch noch jenseits von Gut und Böse war.

**SONY COMPUTER ENTERTAINMENT** protzte mal wieder mit dem größten Stand der Messe, die ganz großen PlayStation-Überraschungen fehlten diesmal jedoch. Neben den allseits bekannten E3-Titeln war keine einzige Neuheit auszumachen. Lediglich ein Tekken 3-Automat deutete ganz dezent auf ein bevorstehendes PlayStation-Debüt hin. In dem Unterwasser-Abenteurer **Treasures of the Deep** taucht Ihr in die Tiefen des Meeres hinab. Als Jack Runyan (Ex-Navy-Seal) müßt Ihr nach versteckten Schätzen suchen und Hai-verseuchte Riffe durchqueren. Mit Hilfe von High-Tech-Waffen und U-Booten erkundet Ihr versunkene Schiffe und bekämpft Meeresungeheuer, um die gefährlichsten Missionen zu überleben. Für Plastik-Knarren-Scharfschützen gab es eine PAL-Version von der Schießbudenballerei **Point Blank** (siehe auch letzte Ausgabe) anzuspüren. Das grafisch ausgezeichnete Schwert- und Degenabenteurer im tiefgründigen Japano-Stil **Bushido Blade** soll bei uns bereits im Dezember erscheinen. Hinter verschlossenen Türen durften einige wenige auserwählte Journalisten, das neueste Bravourstück des Entwicklungsteam von SCEI anspielen. Bei **Gran Turismo** (PS) sind wieder alle verwöhnten Bleifuß-Fetischisten gefragt. Insgesamt stehen Euch über 120 Lizenzkarossen (z.B. Chrysler, Dodge Viper, Chevrolet, Corvette) der beliebtesten Sportwagen zur Auswahl. Im „Gran Turismo“-Modus müßt Ihr Rennen gewinnen, um Geld zu



Unzählige Verbesserungen machen Crash 2 (PS) zu einem grandiosen Update

Plastiknarren-Scharfschützen dürfen sich doch noch auf eine deutsche PAL-Version von Namcos Time Crisis (PS) freuen

verdienen und so Eure Wagen aufzuwerten oder neue Fahrzeuge zu erwerben. Die bestechenden fotorealistische Texturen, feines Rendering und Echtzeit Lichteffekte schaffen eine einzigartige Atmosphäre. **Captain Blasto** ist ein heldenbetontes Action-Ballerspiel, in dem Ihr Aliens auslöscht, Rätsel löst und gigantische Monster nach altbewährter Helden-Manier austrickst. Ihr müßt einen Weg durch acht knifflige Szenarien finden, immer wieder Rätsel lösen und Gegner bekämpfen, um schließlich den bösen Bosc zu finden und seinem ruchlosem Treiben ein Ende zu setzen. Als weiteres spaßiges Actionspiel ist **Steel Reign** anzusehen. In einer großflächigen Polygon-Landschaft dürft Ihr mit einem Super-High-Tech-Panzer losbrettern und ballern, was das Stahlrohr aushält. Auch **NHL Face Off '98** hat es über den großen Teich für ein offizielles Europa-Lease geschafft. Noch etwas länger gedulden müssen sich alle Abenteuerfreunde auf **Baphomets Fluch 2**, das die Geschichte des ersten Teils in perfektionierter 3D-Grafikform weiterführt. Neu von



Zwei Charaktere aus Point Blank

# MAGIC

ENTERTAINMENT

## COMPUTER- & VIDEOSPIELE VERSAND

Bestelltelefon: (0 60 31) 77 18 66, 77 18 67

Mo-Fr: 9.00 bis 19.00, Sa: 10.00 bis 16.00

Fax: (0 60 31) 55 20

Abholung in der Versandzentrale möglich!

Kaiserstraße 65  
61169 Friedberg

SONY PLAYSTATION		SONY PLAYSTATION		SONDERANGEBOTE!!	
Playstation Konsole PAL	DV 289,00	John Madden NFL '98	DA* 84,95	Alone in the Dark 2	DV 44,95
Playstation Konsole „SILVER“	DV 319,00	Kick Off '97	DA* 89,95	Battle Arena Toshinden	DV 44,95
PSX Konsole umgebaut	DV 359,00	Kurashi	DA* 79,95	Bust a Move 2: The Arcade	DA 44,95
PSX Umbau	DV 70,00	Legacy of Kain	DV 84,95	Casper	DV 44,95
PSX Analog Controller	DV 54,95	Machine Hunter	DA 87,95	Chessmaster 3-D	DA 44,95
PSX Analog Joystk. Sony	DV 119,95	Magic the Gathering	DV* 84,95	Contra (Probotector)	DA 69,95
PSX Bag incl. Controller & Memory Card	DV 79,95	Manic Karts	DA* 84,95	Destruction Derby 1	DA 44,95
PSX Control Pad Farbig	DV 34,95	Mass Destruction	DA* 84,95	Disruptor	DV 59,95
PSX Control Pad Sony	DV 39,95	MDK	DV* 89,95	Fade to Black	DA 44,95
PSX Game Buster	DV 79,95	MegaMan 8	DV* 94,95	FIFA Soccer '96	DV 44,95
PSX HF-Adapter Sony	DV 44,95	MegaMan Battle & Chase	DV* 94,95	Iron Man / X.O	DA 44,95
PSX Infrarot Joypad	DV 69,95	Micro Machines V3	DA 94,95	Iron & Blood	DA 44,95
PSX Joypadverlängerung	DV 19,95	Midnight Run	DA* 94,95	Int.Sparst SoccerDeluxe	DA 69,95
PSX Lasergun	DV 99,95	Monster Trucks	DA* 84,95	Lost Vikings 2	DV 69,95
PSX Link Kabel Sony	DV 44,95	Monopoly	DV* 84,95	PGA Tour Golf '96	DA 44,95
PSX Link Kabel	DA 24,95	Moto Racer	DV* 84,95	Rayman	DA 44,95
PSX Mad Catz Lenkrad mit Gas & Bremse	DA 139,95	Motor Mash	DV* 84,95	Revolution X	DA 29,95
PSX Mem. Card 1 Meg	DA 29,95	Nascar Racing '98	DV* 81,95	Ridge Racer	DV 44,95
PSX Mem. Card 24 Meg	DV 79,95	Namco Museum Vol. 5	DA* 79,95	Road Rash	DA 44,95
PSX Mem. Card 48 Meg	DV 99,95	NBA Hangtime	DA* 94,95	Shellshock	DV 61,95
PSX Memory Card Sony	DV 34,95	NBA '98	DV* 84,95	Sukodan	DA 79,95
PSX Mouse Sony	DV 54,95	Need IV Speed 2	DA 84,95	Supersonic Racers	DA 44,95
PSX Multi-Tap Sony	DV 59,95	Nightmare Creatures	DA* 84,95	Tekken 1	DV 44,95
PSX Namco A.Com.Stick	DV 99,95	NFL Quarterback Club '98	DA* 84,95	The Incredible Hulk	DA 44,95
PSX Neocon Pad Sony	DV 79,95	NHL '98	DV* 84,95	True Pinball	DA 44,95
PSX Predator Gun	DA 59,95	NHL Breakaway '98	DA* 84,95	Virtual Golf	DV 44,95
PSX PC Link	DA 79,95	NHL Open Ice	DA* 94,95	WipEout	DV 44,95
PSX RGB Kabel	DV 24,95	NHL Powerplay Hockey '98	DA* 84,95	Worms	DV 44,95
PSX Spec.ASCHIIPad Sony	DV 59,95	Nuclear Strike	DV* 84,95	WWF Wrestlemania	DA 44,95
PSX VRF-1 Lenkrad	DV 139,95				

### SONY PLAYSTATION GAMES

Actua Golf 2	DA 89,95
Adidas Power Soccer '97	DA 94,95
Agent Armstrong	DV* 84,95
Ace Combat 2	DA* 84,95
Arc of Time	DV* 84,95
Auto Destruct	DV* 84,95
Aytron Senna Kart Duell 2	DV* 84,95
Baphomets Fluch 2	DV* 84,95
BAT 3	DA* 84,95
Batman & Robin	DA* 84,95
Battle Arena Toshinden 3	DA* 84,95
Beast Wars	DA* 84,95
Blazing Dragons	DV 84,95
Blitzfuß 2	DV* 79,95
Broken Helix	DA* 84,95
Bug Riders	DA* 77,95
Bust-A-Move 3	DA* 64,95
Bubble Bobble 2	DA* 79,95
Bushido Blade	JP 139,95
Colony Wars	DV* 84,95
Command & Conquer	DV 99,95

### Command & Conquer 2

ca. November	DV* 99,95
Constructor	DV* 84,95
Crash Bandicoot	DA 99,95

### Crash Bandicoot 2

ca. Dezember	DV* 84,95
Croc	DV* 84,95
Curier Crisis	DA* 84,95
Dreams	DV* 89,95

### Discworld 2

Exhumed	DV 84,95
Fantastic Four	DA* 84,95
Final Fantasy 7	US 149,95

### Final Fantasy 7

ca. November	DV* 99,95
Fighting Force	DV* 84,95
FIFA '98 - Die WM Qualifikation	DV* 84,95
Flottenmanöver	DV* 84,95

### Formel 1 '97

Formular Karts	DA* 84,95
Frogger	DV* 84,95
Gax 2	DA* 84,95
G-Palica	DA* 99,95
Grand Theft Auto	DA* 84,95
Heavens Gate	DA* 84,95
Hercules	DV* 84,95
Int. Superstar Soccer Pro	DV 94,95
Jack Nicklaus	DV* 84,95
Joe Slam	DA* 94,95

### Sonderangebote!!

Actua Soccer	DA* 44,95
Air Combat	DV 44,95

### Resident Evil D.C.

ca. November	DV* 84,95
Risiko	DV* 84,95
Rosco Mc Queen	DA* 84,95
Sampras Extreme Tennis	DA 69,95
Shadow Master	DV* 84,95
Sim City 2000	DV 84,95
Soul Blade	DV 99,95
Soviet Strike	DV 84,95
Streetfighter EX Plus Alpha	DA* 84,95
Strike Point	DV 94,95
Super Pang Collection	DA* 94,95
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	DA 69,95
Supersonic Racers 2XS	DV* 84,95
Syndicate Wars	DV 84,95
Swagman	DV 87,95
Tekken 2	DA 99,95
Test Drive 4	DV* 84,95
Tetris Plus	DA* 79,95
Theme Hospital	DV* 84,95
Time Crisis incl. Gun	DA* 149,95
Tomb Raider	DV 84,95
Tomb Raider Lösungsheft	DV 14,80

### Tomb Raider 2

ca. 14. 11.	DV* 97,95
Total NBA '97	DA 79,95
Transport Tycoon	DV* 84,95
Trash It	DA 84,95
Urbik	DV* 87,95
V-Rally	DV 89,95
Vergessene Welt: Jurassic Park	DV 84,95
Virtual Baseball '97	DA 84,95
VMX Racing	DV* 84,95
Warcraft 2	DV 84,95
Warhammer 2: Dark Omen	DV* 84,95
Wing Commander 4	DV 84,95
Wing Over	DA* 84,95
Z	DV* 79,95

### Sonderangebote!!

Actua Soccer	DA* 44,95
Air Combat	DV 44,95

### Oddworld: Abe's Oddysee

Overboard	DV* 84,95
Pandemonium 2	DA* 84,95
Parappa the Rapper	DA* 79,95
Peak Performance	DV* 89,95
Player Manager	DA* 84,95
Populous - 3rd Coming	DV* 84,95
PGA Tour '98	DA* 84,95
Rage Racer (R. R. 3)	DA 89,95
Rapid Racer	DA* 84,95
Rebel Assault 2	DA 99,95
Reboot	DV* 84,95

### NINTENDO 64

N64 Controller Farbig	DV 54,95
N64 Controller Grau	DV 54,95
N64 HF Adapter	DV 44,95
N64 Joypadverlängerung	DV 19,95
N64 Memory Card 1 MEG	DV 39,95
N64 Memory Card 5 MEG	DV 69,95
N64 NTSC-Adapter	DV 39,95
N64 PC Link	DA 79,95
N64 RGB (Scart) - Kabel	DV 29,95
N64 Rumble Pak	DV 39,95

### NINTENDO 64 Games

Blast Corps	DA 109,95
Bombberman 64	DA* 109,95
Clayfighter 63 1/3	DA* 139,95
Dark Ritt	DA* 134,95

### Donkey Kong Racing

ca. November	DV* 109,95
Extrem G	DA* 139,95
Golden Eye 007	US 189,95
Grand Prix F1	DA* 139,95
Hexen 64	DA* 129,95
Int. Superstar Soccer 64	DA 139,95
Lamborghini	DA* 139,95
Lylat Wars (Starfox 64)	DA* 129,95
Mischief Makers	DA* 109,95
Multi Racing Championship	DA* 149,95
NBA Hangtime	DA 129,95
NFL Quarterback Club '98	DA* 139,95
Plotting 64	DV 109,95
Star Fox 64	US 189,95
Star Wars: Shadow of the E.	DV 129,95
Super Mario 64	DV 89,95
Super Mario 64 Spielber.	DV 24,80
Super Mario Kart 64	DV 89,95

### Top Gear Rally

ca. November	DA* 139,95
Turok	DV 139,95
Turok Pal	EV 139,95
Wave Race 64	DV 89,95
Wayne Gretzky's 3D Hock.	DA 129,95

### Warenpreise

Actua Soccer	DA* 44,95
Air Combat	DV 44,95

### Warenpreise

Actua Soccer	DA* 44,95
Air Combat	DV 44,95

### Warenpreise

Actua Soccer	DA* 44,95
Air Combat	DV 44,95

### Warenpreise

Actua Soccer	DA* 44,95
Air Combat	DV 44,95

### Warenpreise

Actua Soccer	DA* 44,95
Air Combat	DV 44,95

### Warenpreise

Actua Soccer	DA* 44,95
Air Combat	DV 44,95

### Warenpreise

Actua Soccer	DA* 44,95
Air Combat	DV 44,95

### Warenpreise

Actua Soccer	DA* 44,95
Air Combat	DV 44,95

### Warenpreise

Actua Soccer	DA* 44,95
Air Combat	DV 44,95

### Wir führen auch PC CD-ROM SPIELE & ZUBEHÖR!

### NINTENDO 64

N64 Controller Farbig	DV 54,95
N64 Controller Grau	DV 54,95
N64 HF Adapter	DV 44,95
N64 Joypadverlängerung	DV 19,95
N64 Memory Card 1 MEG	DV 39,95
N64 Memory Card 5 MEG	DV 69,95
N64 NTSC-Adapter	DV 39,95
N64 PC Link	DA 79,95
N64 RGB (Scart) - Kabel	DV 29,95
N64 Rumble Pak	DV 39,95

### NINTENDO 64 Games

Blast Corps	DA 109,95
Bombberman 64	DA* 109,95
Clayfighter 63 1/3	DA* 139,95
Dark Ritt	DA* 134,95

### Donkey Kong Racing

ca. November	DV* 109,95
Extrem G	DA* 139,95
Golden Eye 007	US 189,95
Grand Prix F1	DA* 139,95
Hexen 64	DA* 129,95
Int. Superstar Soccer 64	DA 139,95
Lamborghini	DA* 139,95
Lylat Wars (Starfox 64)	DA* 129,95
Mischief Makers	DA* 109,95
Multi Racing Championship	DA* 149,95
NBA Hangtime	DA 129,95
NFL Quarterback Club '98	DA* 139,95
Plotting 64	DV 109,95
Star Fox 64	US 189,95
Star Wars: Shadow of the E.	DV 129,95
Super Mario 64	DV 89,95
Super Mario 64 Spielber.	DV 24,80
Super Mario Kart 64	DV 89,95

### Top Gear Rally

ca. November	DA* 139,95
Turok	DV 139,95
Turok Pal	EV 139,95
Wave Race 64	DV 89,95
Wayne Gretzky's 3D Hock.	DA 129,95

### Warenpreise

Actua Soccer	DA* 44,95
Air Combat	DV 44,95

### Warenpreise

Actua Soccer	DA* 44,95
Air Combat	DV 44,95



Marvel  
Super Heroes (PS)

VERSUS (PS)



BEAST (N64)

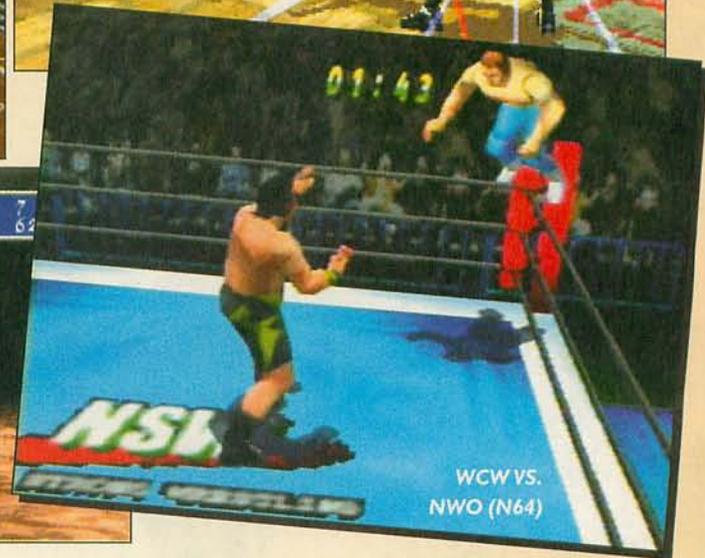


Nicht ganz ernst gemeint: Tennis Arena (PS)

L + R TO SELECT CAMERA



Devils  
Deception (PS)



WCW vs.  
NWO (N64)

Sonys-Lizenz-Einkaufsabteilung ist UEP's **Cool Boarder 2**, dessen Vorgänger gerade mal vor ein paar Monaten hier erschienen ist. Spieltechnisch hat sich nicht viel geändert, Ihr rast abermals mit dem Snowboard durch diverse Winterszenarien und versucht, dabei halbschwerische Kunststückchen zu vollführen. Immerhin erscheint das eisige Rennspektakel in optisch neuem Gewande und verwöhnt das Betrachterauge durch allerfeinstes Texture-Mapping. Auch **SUNSOFT** stellte mit **Chameleon Twist** Ihr erstes N64-Spiel auf der Messe vor. Als kleines frivoles Chamäleon hüpfet und springt Ihr in altgewohnter Mario-Manier durch kunterbunte Plattform-Level hindurch. Insgesamt betrachtet ganz witzig, aber grafisch gibt es keine revolutionären Neuerungen. Mit **Puma Street Soccer** ist ein weiteres PlayStation-Fußballspiel unterwegs, das von einem italienischen Entwicklerteam namens „Pixelstorm“ programmiert wird. Ebenfalls aus dem Pastaland stammt das Puzzlespiel **Syyrah – The Warp Hunter**, das uns im Weltraum mit skurrilen Kristallsymbolen das Gehirn zermartern soll. Ein weiteres 3D-Adventurespiel stellt **The Note** dar, in dem der Spieler als Monstersöldner durch dunkle Hauskorridore wandert und reichlich wilde Kreaturen durchlöchert. In dem Grusel-Adventure **Devil's Deception** begeben Sie sich auf gefährliche Entdeckungsreise und werdet mit zauberhaften Schloss-Schauplätzen verwöhnt. Zudem gab es noch den Racing-Nachfolger **A. Senna Kart Duel 2** zu bewundern. Mit aufgepeppter Grafik und neuen Spielmodi versucht der Japanproduzent sich gegen die große Konkurrenz zu behaupten. Die Fastfood-Wirtschaftssimulation **Burger Burger** (PS) bleibt uns Europäern wohl erspart.

Eine reichliche Auswahl an neuen Spielen hatte **THQ** auf seiner mickrigen Ausstellungsfläche dargeboten. Gleich von Anfang an imponierte uns das Prügspiel **VS. (Versus)** (PS). Fließende Animation, HiRes-Optik und coole designte Charaktere machen das Game schon jetzt zu einer Augenweide. Ein garantierter Beat'em-Up-Spaß von allererster Sahne. Mit **WCS vs. the World** und **WCW Nitro** (PS) sind gleich zwei Wrestling-Games für die PlayStation unterwegs. Die berühmten Stars der unterschiedlichen Vereine führen auf Joystick-Kommando ihre besten Würge- und Schlagkünste vor. Mit satten 96 Megabit Muskelpower steigt Ihr bei dem Nintendo 64-Wrestling-Modul **WCW vs. NWO** in den Ring. Bis zu vier Spieler prügeln in einem speziellen „Tag Team Battle“-Variante aufeinander ein. Als wohl letzter Super Nintendo-Supporter der westlichen Hemisphäre veröffentlicht THQ noch in diesem Jahr ein **NHL '98**-Update. Unmittelbar neben Virgin hatte **TELSTAR STUDIOS** seine Zelte aufgeschlagen. Hinter **Formula Karts – Special Edition** (PS) verbirgt sich ein weiteres Seifenkisten-Rennen, das auf rasantes Tempo setzt und bei dem der Spieler ohne erstklassige Fahrkünste keine Chance hat. Außerdem zu sehen gab es wieder die hinlänglich bekannten PlayStation-Versionen von **Wrecking Crew** und **Joe Blow**. **TITUS** konzentriert sich momentan ausschließlich auf die Fertigstellung ihres ersten N64-Moduls **Lamborghini 64** (N64). Als PAL-Erscheinungstermin ist jetzt Ende November geplant. Für Leute, die sich nach stundenlangen Asphaltorgien etwas entspannen wollten, haben die französischen Entwickler das Denkspiel **Virtual Chess** für das Nintendo 64 in Arbeit. Daß **UBISOFT** sich nicht hinter der Konkur-

renz verstecken muß, zeigte eine kleine aber abwechslungsreiche Software-Palette. Von **Rayman 2** (PS) fehlte mal wieder jegliche Spur. Erstmals gab es eine frühe Version von **Tennis Arena** (PS, SAT) zu sehen, das gegenüber aller Konkurrenzprodukte vollkommen auf Spaßtennis basiert. **Tonic Trouble** (angekündigt für das N64) war vorerst nur in der PC-Variante zu bewundern. Mit den üblichen Hüpfleinlagen durchwandert Ihr zahlreiche Level-Szenarios und räumt dabei dutzendweise Niedlich-Sprites aus dem Weg. **VIRGIN INTERACTIVE** hatte einen nicht unbeachtlichen Messestand (in Latex ausgestatteter Alien-Kokon-Form!) aufgebaut und präsentierte im tiefsten Inneren unter tropischen Predator-Klimabedingungen ihre komplette Softwarepalette des Jahres. Capcoms Gruselschocker-Sequel **Resident Evil 2** hinterließ auf der PlayStation einen hervorragenden Eindruck und war gewiß eines der meist herbeigewünschten Messe-Highlights. Mit **Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot** (PS, SAT) ist die langersehnte Konsolen-Fortsetzung des Echtzeit-Strategie-Hits unterwegs (siehe auch Previews). Nach **Star Gladiator** setzt Virgin weiter auf harte Polygon-Fäuste und präsentierte mit **Beast** (PS) die neueste Beat'em-Up-Entwicklung. Abwechslungsreiche Backgrounds und sauber animierte Polygon-Sprites werden diesem Titel sicherlich zum angemessenen Erfolg verhelfen. Am Rande gab es noch **Tetris Plus** (PS) zu sehen, ein weiterer Aufguß des berühmten Denkspiel-Klassikers mit den herabfallenden Symbolsteinen. Das in allen Belangen verbesserte Sportspiel-Update **NHL Powerplay Hockey '98** (PS) rundet die abwechslungsreiche Spiele-Palette von Virgin ab.

ws

Noch nie war Eishockey so **cool!**

90% Video Games

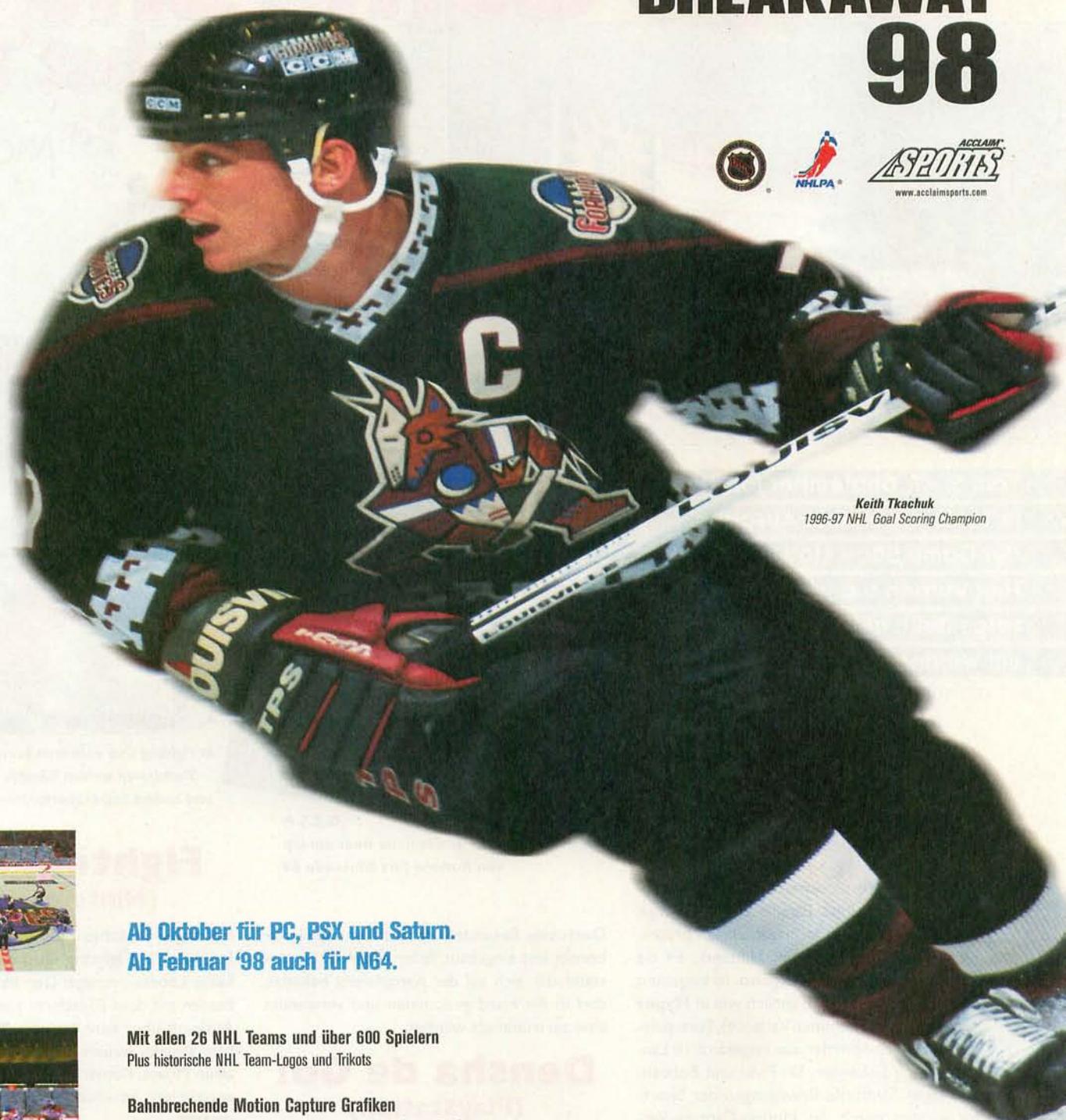
90% Next Level

88% Maniac

# NHL BREAKAWAY™ 98



www.acclaimsports.com



**Keith Tkachuk**  
1996-97 NHL Goal Scoring Champion



Ab Oktober für PC, PSX und Saturn.  
Ab Februar '98 auch für N64.



Mit allen 26 NHL Teams und über 600 Spielern  
Plus historische NHL Team-Logos und Trikots

**Bahnbrechende Motion Capture Grafiken**  
Situationsabhängiges Checking und individuelle Torhüter Spielzüge



**Komplettes Team-Management**  
Eigens kreierte Spieler können entwickelt, verbessert, unter Vertrag genommen  
und verkauft werden

Der Unterschied zwischen Gewinnen und Verlieren liegt im Detail: Penalty killing. Gutes Checking. Perfektes  
Linienspiel. Gute Lauftechnik. Umfahren von Spurrillen im Eis. Lücken in der Abwehr zu Punkten verwerten ...  
Oder glaubst Du es sollte anders sein?



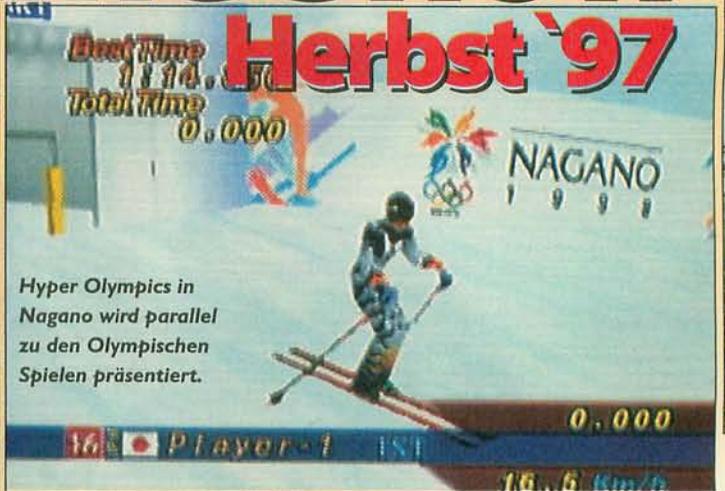
The NHL, Shield is a registered trademark and NHL Breakaway is a trademark of the National Hockey League. All NHL logos and the marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL. All rights reserved. National Hockey League Players Association, NHLPA and NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used, under license, by Acclaim Entertainment, Inc. © NHLPA. Nintendo 64 and the 3-D TV logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1996 Nintendo of America Inc. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. All rights reserved. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. © 1996 Microsoft Corporation. All other trademarks are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. \* © & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

**Acclaim**  
Entertainment GmbH

# Tokyo Game Show



Auf dem Messegelände in Makuhari fand die Herbstausstellung der Tokyo Game Show statt.



Hyper Olympics in Nagano wird parallel zu den Olympischen Spielen präsentiert.

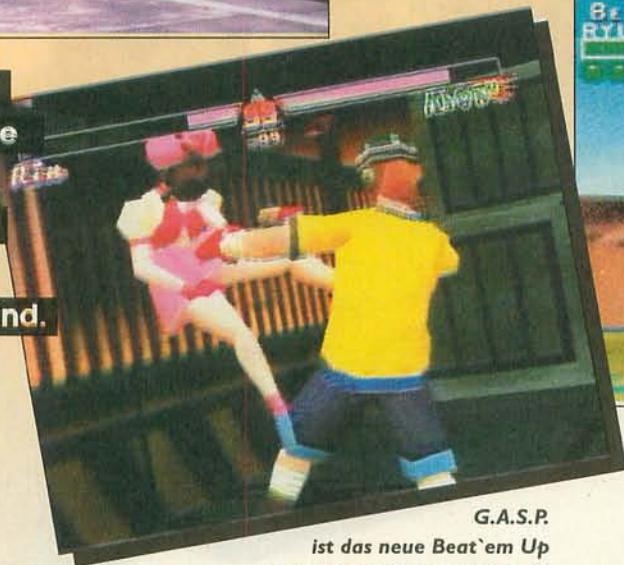
Vom 5. - 7. September fand in Tokio die Herbst-Ausgabe der Game Show statt. Hier wurden u.a. viele Titel vorgestellt, die in Japan um Weihnachten geplant sind.

## Hyper Olympics in Nagano (Nintendo 64)

Einer der interessantesten Titel erscheint Anfang nächsten Jahres. Parallel zu den olympischen Winterspielen in Nagano/Japan präsentiert Konami weltweit fürs Nintendo 64 die **Hyper Olympics in Nagano**. In insgesamt 12 Disziplinen dürft Ihr, ähnlich wie in **Hyper Olympics** (die Sommer-Variante), Eure polygonen Spitzen-Sportler aus insgesamt 16 Ländern durch Eisbahnen, Ski-Piste und Bobbahnen jagen. Sämtliche Bewegungen der Sportler wurden durch das Motion-Capture-Verfahren generiert.

## G.A.S.P. (Nintendo 64)

Ebenfalls ein Spiel, in dem Motion-Capturing Anwendung fand, ist Konamis neuestes Beat'em Up **G.A.S.P.** In diesem 3D-Prüfger konnte man in dieser Messe-Version aus insgesamt vier Charakteren auswählen. Leider war die Analog-Steuerung noch nicht hundertprozentig ansprechbar, so daß feingefühlige Akrobatik-Einlagen nicht möglich waren.



G.A.S.P. ist das neue Beat'em Up von Konami fürs Nintendo 64

Doch eine Besonderheit in diesem Spiel war bereits fest eingebaut: Jeder einzelne Gegenstand, der sich auf der Kampfarena befindet, darf in die Hand genommen und verwendet bzw. zertrümmert werden.

## Densha de Go! (PlayStation)

Das Schöne an japanischen Messen sind jene Überraschungen, mit denen ein europäischer Durchschnitts-Zocker kaum etwas anzufangen weiß. **Densha de Go!** von Taito ist zweifelsohne die abgefahrenste Art, eine Eisenbahnsimulation zu spielen. Genau wie beim gleichnamigen Automaten dürft Ihr Euch in diesem PlayStation-Titel buchstäblich hinter das Steuerelement einer Lokomotive setzen und quer durch Japan reisen. Auf dem Monitor könnt Ihr die Landschaft als detaillierte 3D-Polygongrafik mit den Augen eines Lok-Führers betrachten.



In Fighting Cup existieren keine Lebensbalken. Stattdessen werden Kämpfe durch Fatalities und andere Super-Special-Moves entschieden.

## Fighting Cup (Nintendo 64)

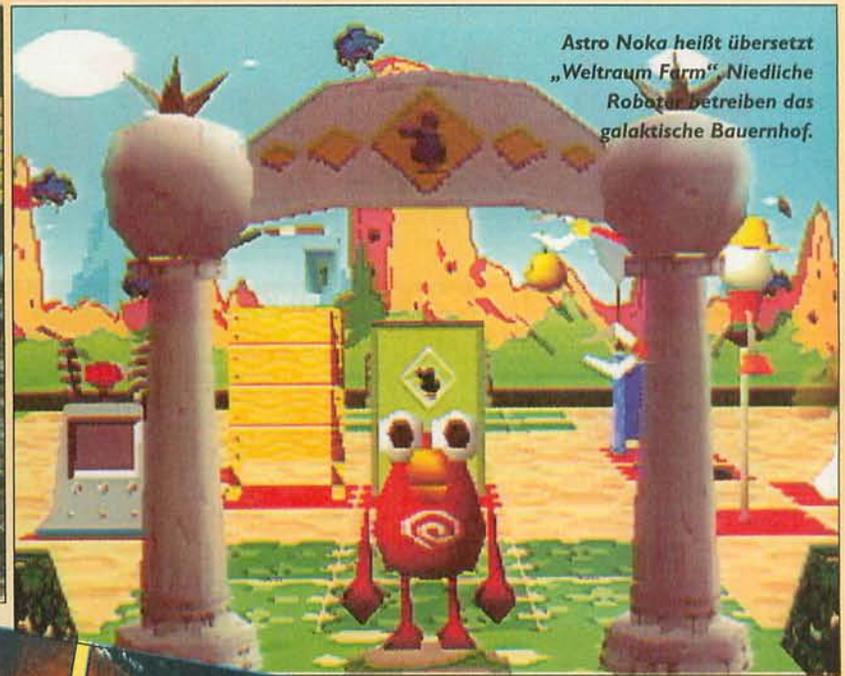
Ein ungewöhnliches Beat'em Up präsentiert Imagineer. In **Fighting Cup** existiert nämlich keine Lebens-Anzeige. Der Balken, der stattdessen auf dem Bildschirm gezeigt wird, gibt Auskunft über Eure Vitalität. Wenn dieser auf Null absinkt, verliert Ihr das Bewußtsein. Spezielle Moves, Konter-Angriffe oder Ring Outs entscheiden letztendlich über Sieg und Niederlage.

## Puyo Puyo 64 (Nintendo 64)

Ein Klassiker erfährt eine Umsetzung fürs Nintendo 64. **Puyo Puyo 64** ist nämlich der Nachfolger des legendären **Doctor Robotniks Mean Bean Machine**. In der Messe-Version waren keine nennenswerten Neuerungen gegenüber den 16-Bit Fassungen zu erkennen. Auch die Zwischensequenzen präsentieren sich im üblichen 2D-Anime-Look, was aber den Spielspaß nicht mindern sollte.



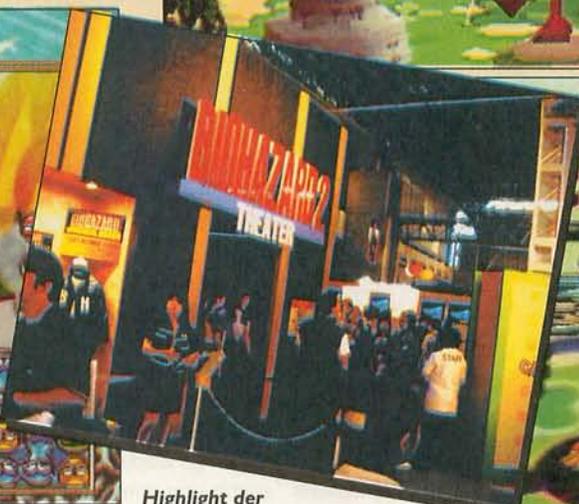
In *Densetsu de Gal* dürft Ihr mit dem dazugehörigen Steuerelement (unten) einen Zug steuern.



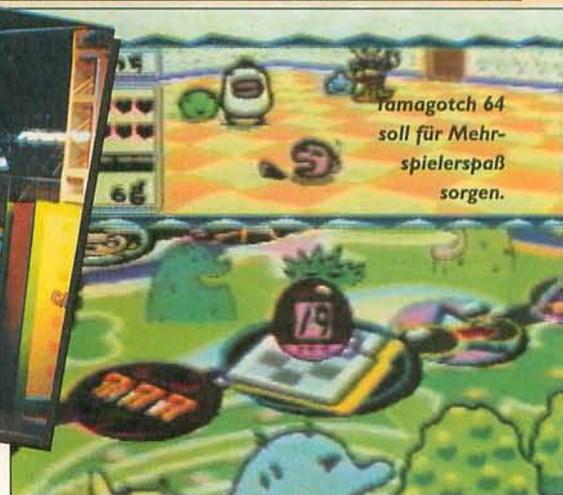
*Astro Noka* heißt übersetzt „Weltraum Farm“. Niedliche Roboter betreiben das galaktische Bauernhof.



*Puyo Puyo 64* unterscheidet sich kaum von seinem Vorgänger.



Highlight der Messe war natürlich eine Demo von *Resident Evil 2* von Capcom.



*Tamagotch 64* soll für Mehrspielerspaß sorgen.

### Astro Noka (PlayStation)

Auch Enix war mit einigen interessanten Titeln für die PlayStation vertreten. *Astro Noka* ist eine Art Bauernhof-Simulation, in der Ihr niedliche Roboter einsetzt, um die nächste Ernte zu sichern. Dabei steht Euch ein kompletter Planet zur Verfügung, den Ihr gegen außerirdische Invasoren verteidigen müßt. Übrigens stammt dieser Titel von den Entwicklern des *Ganbare Morikawa Kun No. 2*, der sich in Japan zu einem ordentlichen Erfolg entwickelt hat.

### Star Ocean 2 (PlayStation)

Das Sequel zum gleichnamigen Super Nintendo Hit-Rollenspiel beinhaltet eine komplett dreidimensionale Welt, in der Ihr wahlweise als männliche oder weibliche Charaktere Euer Abenteuer bestreiten könnt. Dementsprechend existieren auch zwei unterschiedliche Stories, die zeitlich zwei Jahre nach der Super Nintendo-Fassung angesiedelt ist.

### Tamagotch 64 (Nintendo 64)

Das mußte ja kommen. Bandai will noch vor Weihnachten die 64-Bit-Fassung Ihres Millioneners *Tamagotch* auf den Markt bringen. Erstmals wurde eine Multiplayer-Funktion eingebaut, die es erlaubt, bis zu vier menschliche "Gegner" antreten zu lassen. Das Gameplay ändert sich dementsprechend und wurde zu einer Art Brettspiel umkonzipiert.

### Fist of the Hiryu Twin (Nintendo 64)

Culture Brains aktuelle Hit-Serie wird ebenfalls für das 64-bit-System umgesetzt. In *Fist of the Hiryu Twin* sind neben dem eigentlichen Spiel auch eine Super Deformed-Version (mit niedlichen, kopflastigen Kämpfern) enthalten. Im letzteren könnt Ihr durch Items Eure Charaktere zu Superkämpfern weiterentwickeln.



Auch *Kopffüßler* tummeln sich in *Fist of the Hiryu Twin*.



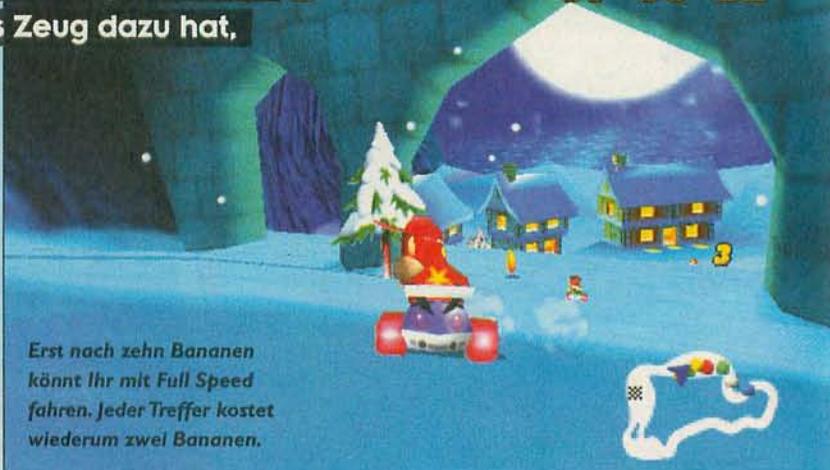
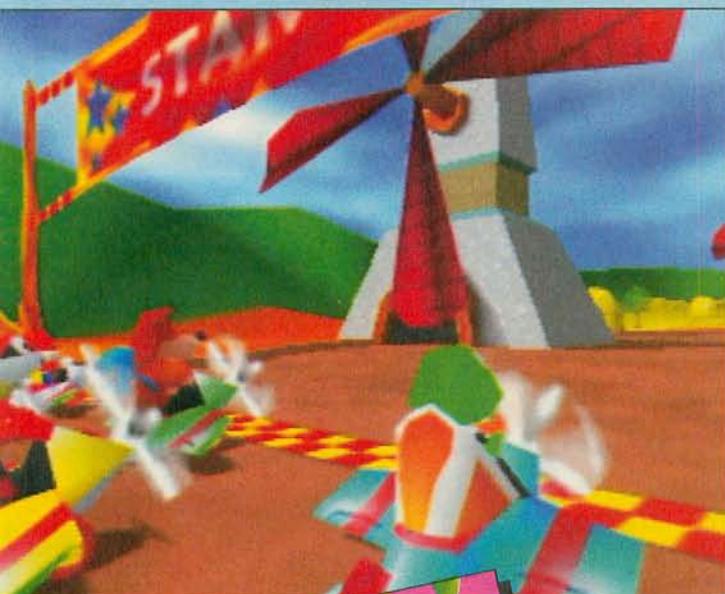
*Star Ocean 2* ist der Nachfolger des Super Nintendo-Titels.

# Diddy Kong RACING

Nach einer Audienz bei den Superhirnen von Rare in England letzten Monat, verdichtet sich unser Anfangsverdacht immer mehr, daß auch Diddy Kong Racing das Zeug dazu hat, ein absoluter Rare-Mega-Knüller zu werden. Gleich erfahrt Ihr weshalb...

7<sup>TH</sup> LAP x6 TIME 01:00:52

Erst nach zehn Bananen könnt Ihr mit Full Speed fahren. Jeder Treffer kostet wiederum zwei Bananen.



Über die meisten Ikonen der Spieleindustrie ist in den vergangenen Jahren so viel geschrieben und berichtet worden, daß inzwischen jeder halbwegs aufgeweckte 14-jährige Zocker mehr Programmierer vom Schlag eines

Miyamoto oder Molyneux aufzählen kann, als hochkarätige deutsche Politiker. Nur von den Pressescheuen Stamper-Brüdern haben vermutlich bisher die wenigsten gehört: Chris und Tim Stamper, die bereits seit Ende der 70er Jahre mit Haut und Haaren den elektronischen Spielen verfallen sind, haben gleich vom Start weg Hits produziert und gehören, zumindest was Europa betrifft, zu den Wegbereitern der hiesigen Programmierkultur. Unter dem Firmenlabel "Ultimate" erschienen

zu Beginn vorwiegend Spiele für Sinclairs Spectrum und das C64 (Underworld, Sabre Wulf, Knight Lore oder Bubbler, um nur einige zu nennen). Als Mitte der achtziger Jahre das NES am Horizont dämmerte, wurde bei "Ultimate" fix eine neue Unterabteilung, Rare genannt, ge-

gründet, die sich mit Nintendos 8-Bit-Kiste auseinandersetzen sollte, so wie jede andere Plattform (Amstrad, Spectrum, etc.) eben auch eine eigene Abteilung hatte. Als Chris und Tim im Zuge des Niedergangs der ersten Hardware-Generation und der Krise in der Spieleindustrie immer mehr Teile von Ultimate an andere Firmen verkaufen mußten, blieb irgendwann quasi nur noch die NES-Entwicklungsabteilung Rare übrig. Ab da begann der kometenhafte Aufstieg von Rare Ltd. Unter dem neuen Dach erschienen bis heute über achtzig Spiele, hauptsächlich für Nintendos Konsolen. Die bekanntesten Titel sind Marble Madness, Snake Rattle 'n Roll, Wizard & Warriors, sowie sämtliche Battletoads-, Donkey Kong- und Killer Instinct-Versionen. Bevor wir uns nun dem eigentlichen Thema, Diddy Kong Racing, widmen, soll eine kleine Anekdote, die beengten Räumlichkeiten in Rares Hauptquartier betreffend, nicht unerwähnt bleiben. Als die Mutterfirma "Ultimate" in den 80ern immer größer wurde und aus allen Nähten platzte, wurde die NES-Entwicklungsabteilung vom Hauptsitz Ashby-de-la-Zouch ins benachbarte Kaff Twycross in ein altes Gutshaus auf einem Bauernhof ausgegliedert, wo Rare heute, zwölf Jahre später, immer noch residiert. Mittlerweile dienen sämtliche Wirtschaftsgebäude und Stallungen in der Umgebung, provisorisch in Büros umgewandelt, zusammen als Behausung, was für Englands renommiertesten Spielehersteller vielleicht doch nicht ganz angemessen ist. Dem Besucher bietet sich so ein recht kurioser Anblick: Kuhställe, an denen zig Überwachungskameras und Warnschilder angebracht sind, mit blank polierten 100.000 Mark-Autos dazwischengeparkt...

Im TT Menü könnt Ihr jederzeit nachschauen, was noch alles fehlt. Im kleinen Bild oben seht Ihr eine „Silver Coin“.





Im Hintergrund ist ein gigantischer Looping zu sehen, den Ihr gleich hochfahren müßt.



## Diddy Kong Racing

Im letzten Heft haben wir Euch ja bereits in die Grundzüge von DKR eingeweiht. Aufgrund des enormen Spielumfangs, der vielen, vielen Secrets und der Tatsache, daß Nintendo/Großstheim keinen direkten Draht zu den Programmieren unterhalten darf, sondern alle Infos bei Nintendo of America erbetteln muß, können wir DKR eigentlich erst nach unserem Besuch bei Rare richtig einordnen. Ein paar Dinge wurden überdies seit der letzten Aus-

gabe verändert: Der grüne Kremling-Alligator heißt im fertigen Spiel nicht mehr Krush, sondern Krunch und der Rennmodus wurde umbenannt in "Track Modus". Was allerdings am schwersten wiegt, ist die Verzögerung beim Euro-Release (grummel). In Japan wird das Game zwar plangemäß am 21. November ausgeliefert (USA 24. 11.), nur bei uns dauert es voraussichtlich bis Mitte Dezember. Hier nochmal ein kurzer Überblick über den Aufbau des Spiels: Zu Beginn befindet Ihr Euch in der "Central Area", ähnlich dem Burghof am Anfang von Mario 64. In der "Central Area" sind mehrere goldene Ballons versteckt (einer davon recht offensichtlich), die Ihr - ohne einen

Gegner zu besiegen - lediglich finden müßt. Habt Ihr den ersten Ballon aufgesammelt, könnt Ihr eine von drei verschiedenen Welten betreten. Hinter jeder dieser Welt-Türen befindet sich wieder eine Art Lobby, von der erneut Türen abgehen, an denen Ballons mit Nummern, ähnlich denen bei Mario 64 hängen. Mit einem goldenen Ballon zu Beginn werdet Ihr somit nur in den Kurs einer Welt hereingelassen, wo eine "I" draufsteht. Ab hier bleibt es Euch überlassen, ob Ihr in der Central Area weiter nach versteckten Ballons sucht, oder auf einem der bereits anwählbaren Kurse gegen sieben andere Computergegner fahrt, wobei Ihr im Falle eines ersten Platzes von Taj

**second to none**  
Computer- und Videospiele

**Tel. 07171- 928892**

Ab 2 Spielen liefern wir Versandkostenfrei !



**SEGA SATURN**



**SONY PLAYSTATION**



**NINTENDO 64**

Albert's Odyssey (us) 115.-  
Broken Helix (us)\* 115.-  
Dark Savior (us) 115.-  
Dragon Force (us) 115.-  
Hercs Adventure (us) 115.-  
Last Bronx (jp) 129.-  
Lost World:JP (us)\* 115.-  
Madden 98 (us) 115.-  
Magic: Gathering (us)\* 115.-  
Manx TT (us) 115.-  
Marvel S. Heroes (us)\* 115.-  
Mechwarrior 2 (us) 115.-  
Megaman X4 (us)\* 115.-  
NHL Breakaway 98 (us)\* 115.-  
Evil Dash (us)\* 115.-  
Sonic Jam (us) 115.-  
Warcraft 2 (us) 115.-  
Bomberman (dv) 85.-  
Bust A Move 3 (dv)\* 85.-  
Fighters Megamix (dv) 95.-  
Discworld 2 (dv) 85.-  
Manx TT (dv) 95.-  
Pandemonium (dv) 85.-  
Resident Evil (dv) 95.-  
Tetris Plus (dv)\* 85.-  
Shining Holy Ark (dv) 85.-

**PSX Multinorm 350,- DM**  
Incl. RGB Kabel

Abe's World (us) 115.-  
Broken Helix (us) 115.-  
Bushido Blade (us)\* 115.-  
Croc (us) 115.-  
Deathtrap Dungeon (us)\* 115.-  
Discworld 2 (us)\* 115.-  
Final Fantasy 7 (us) 129.-  
Golden Nugget (us)\* 115.-  
Hercules (us) 115.-  
Hercs Adventure (us) 115.-  
Lost World:JP (us) 115.-  
Magic:Gathering (us) 115.-  
Marvel S. Heroes (us) 115.-  
NHL Breakaway 98 (us) 115.-  
Nightmare Creat. (us)\* 115.-  
Ogre Battle (us) 115.-  
Raystorm (us) 115.-  
Director's Cut (us) 115.-  
SF2 Collection (us)\* 115.-  
SF Ex + Alpha (jp) 139.-  
Syndicate Wars (us) 115.-  
Time Crises +Gun (jp) 169.-  
Tobal No.2 (jp) 139.-  
War Gods (us) 115.-  
Warcraft 2 (us) 115.-  
Wild Arms (us) 115.-

Abe's World (dv) 85.-  
Agent Armstrong (dv) 85.-  
Buster Bros. Coll. (dv)\* 89.-  
ISS Pro (dv) 95.-  
Fantastic Four (dv) 85.-  
Formel 1 97 (dv) 97.-  
G-Police (dv)\* 99.-  
Lost World (dv) 85.-  
Magic:Gathering (dv)\* 89.-  
Monster Truck (dv)\* 85.-  
Nuclear Strike (dv) 85.-  
Overboard (dv)\* 85.-  
Porsche Challenge (dv) 79.-  
Rage Racer (dv) 95.-  
Rapid Racer (dv)\* 85.-  
Raystorm (dv) 79.-  
Soul Blade (dv) 95.-  
Sport Tycoon (dv) 79.-  
V-Rally (dv) 85.-  
Warcraft 2 (dv) 85.-  
ANALOG CONTROL.(jp) 99.-  
BOOT CHIP PSX 25.-  
GAME BUSTER (dv) 79.-  
GUN + LASER (us) 99.-  
MEMORY CARD 360 PSX 79.-  
RGB KABEL PSX 20.-

Nintendo 64 (dv) 289.-  
Blastcorps (dv) 115.-  
Clayfighter 63 1/3 (dv)\* 129.-  
F1 Pole Position (dv)\* 129.-  
Hexen (dv) 129.-  
Lylat Wars (dv) 129.-  
Multi Racing Champ. (dv)\* 129.-  
NBA Hangtime (dv) 125.-  
Wayne Gretzky Hockey (dv) 125.-  
Mario Kart 64 (dv) 95.-  
Controller bunt 55.-  
Memory Card 1Meg bunt 29.-  
Memory Card 5Meg 79.-  
Joypadverlängerung 19.-  
Adapter dv-jp-us 39.-

**Händlerfax:**  
**07171-928898**

**Spezialhardware**  
aus HK  
hier erhältlich !

IHR WOLLT MEHR ? IHR HABT FRAGEN ? EINFACH ANRUFEN

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

Öffnungszeiten von Mo.-Fr. 10.00 - 19.00 Sa. 10.00 - 14.00

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 9 DM +3 DM NN Gebühr

\*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Ladenpreise können abweichen !

Inh.:Greter/Stubenvoll -2nd2none GbR - Postgasse 9 - 73525 Schwáb. Gmünd FAX:07171-928898

BESUCHT UNSER  
LADENLOKAL

**GAME OVER !**

POSTGASSE 9  
73525 SCHWÄBISCH GMÜND

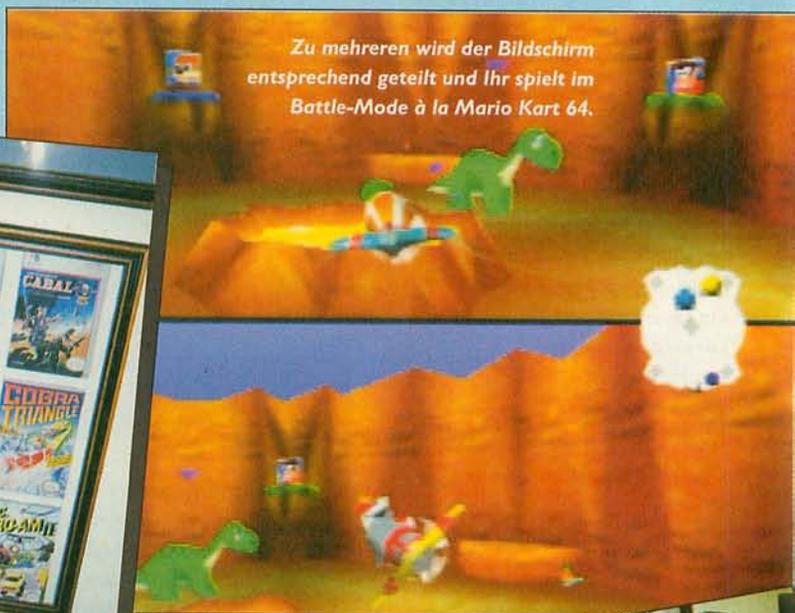


VIP-Service vom feinsten schon am Bahnhof.

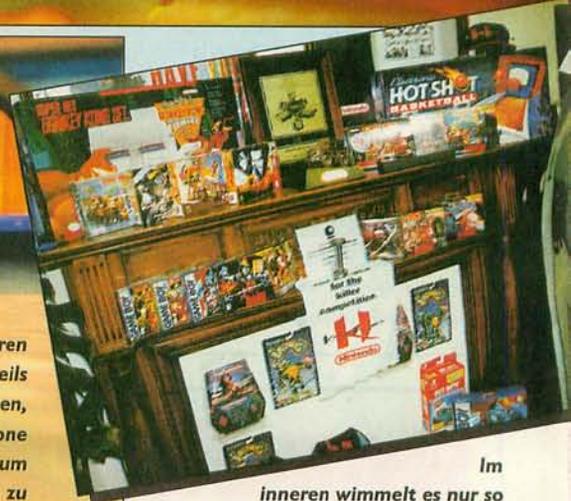
dann einen weiteren goldenen Ballon überreicht bekommt. Nach einer bestimmten Anzahl Ballons dürft Ihr auch die vierte Welt befahren. Habt Ihr in allen Welten alle Tracks als Sieger gemeistert, müßt Ihr jeweils noch den Boß dieser Welt in einem Wettrennen schlagen. Ist dies geschafft, befindet Ihr Euch im Silver-Coin-Rennmodus, d.h. Ihr müßt alle normalen Kurse nochmals bestehen, nur mit dem Unterschied, daß Ihr diesmal Erster werden und acht Münzen mit N64-Logo, die erst jetzt in den Levels auftauchen, einsammeln sollt. Erst wenn diese beiden Bedingungen (erster werden, alle acht N64-Coins) erfüllt sind, gibt es wieder pro Strecke einen goldenen Ballon. Habt Ihr auf diese Art sämtliche „Level“ nochmals abgeklappert, sind die vier Bosse wieder an der Reihe, die jetzt wesentlich schwieriger zu schlagen sind. Dafür erhaltet Ihr im Silver-Coin-Modus nach jedem geschafften Gegner ein Stück von Whizz Pigs Amulett. Habt Ihr alle vier Teile beisammen, öffnet sich die finale Stage, in der Ihr dann gegen einen monströsen Whiz Pig antretet. Fahrt Ihr tatsächlich besser als Whiz, die Sau, und gelingt es Euch, das Monstrum zu überholen, ohne daß es Euch plättet, dann winkt ein Schein-Abspann. Scheinabspann deshalb, weil man nun denken könnte, „es“ ist vorbei, ich habe das Spiel ja in beiden Modi geschafft, und weil sich Whiz Pig dann mit einem Leuchtturm, den er als Rakete mißbraucht, ins All verpißt. Ihr könnt ihm aber in den Weltraum folgen. Dazu müßt Ihr an einer Art Vitrine die Trophy Challenge initiieren. Ihr spielt dann das gesamte Spiel noch einmal im Grand Prix Mode (wie bei Mario Kart) durch und erhaltet bei jeder Strecke eine bestimmte Anzahl Punkte, je nach Platz. Seid Ihr am Ende einer Welt auf Platz 1, gibt's 'nen Goldpokal. Vier Goldpokale = Ticket ins All. Hier wartet noch mal eine handvoll völlig neuer, spaciger Level auf Euch. Aber selbst dann ist noch nicht Schluß. Erfahrt Ihr schließlich bei der Time Trial Challenge alle TT-Amulettstückchen, wartet im All eine weitere Überraschung, aber mehr dazu im Test in der nächsten oder übernächsten Ausgabe (hängt von Nintendo ab).



Auf den Türen steht jeweils geschrieben, wieviele Ballone Ihr benötigt, um eintreten zu dürfen.



Zu mehreren wird der Bildschirm entsprechend geteilt und Ihr spielt im Battle-Mode à la Mario Kart 64.



Im inneren wimmelt es nur so an Trophäen und Preisen.

## Interview

**VG:** Danke für den Blick hinter die Kulissen, aber sollen wir unseren Lesern wirklich noch nicht verraten, was es mit den beiden versteckten Fahrern auf sich hat und was im All noch alles passiert?

**R:** Absolutely no, das ist viel zu früh! Sonst dürft Ihr nie wieder nach Twycross kommen..

**VG:** (schluck) na gut, dann schweigen wir halt... Was hat es eigentlich mit dem Begriff „Real Time Dynamic Animation Technology“ auf sich, den alle Zeitschriften zur Zeit brav aus Euren Presstexten abschreiben? Ist das ein neues Programm, das Ihr entwickelt habt kann man das kaufen, so wie Argonaut auch selbst entwickelte Tools verkauft?

**R:** Da ist vielleicht etwas zu viel Wind drum gemacht worden. Im Prinzip bezeichnet RT-DAT ein ganzes Bundle von Development Tools, die hier zusammenwirken. Die normale, technische Evolution eben. Je mehr man programmiert, desto mehr kann man nach und nach aus einer Konsole auch rausholen. Wenn Ihr Mario Kart mit DKR vergleicht, seht Ihr ja den Unterschied. Im Prinzip könnten auch andere gute Programmierer durch eigene Arbeit

das elbe Ergebnis erreichen. Aber kaufen kann man das bei uns nicht.

**VG:** Wieso habt Ihr RTDAT nicht auch bei Goldeneye eingesetzt, um die Clipping Probleme dort besser in den Griff zu bekommen?

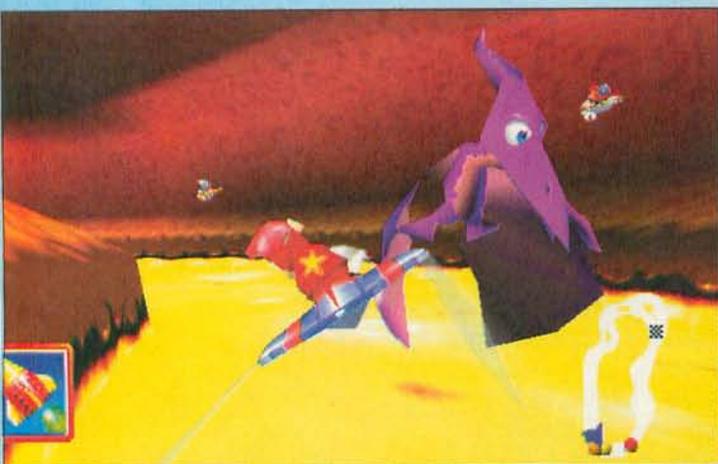
**R:** Goldeneye ist ein 3D-Shooter und basiert auf einer völlig anderen Engine. Außerdem wurde Goldeneye von einem anderen Team programmiert.

**VG:** Aber Ihr seid doch eine Firma, teilt Ihr da neue Erkenntnisse nicht?

**R:** Die einzelnen Teams stehen in einem gesunden Wettbewerb zueinander und arbeiten ziemlich abgeschottet. Jeder möchte, daß sein Spiel am erfolgreichsten ist und das ist auch gut so. Außerdem wäre RTDAT wie gesagt nicht so ohne weiteres auf Goldeneye übertragbar gewesen.

**VG:** Dann ist die Begründung, daß DKR auf der E3 nicht gezeigt wurde, weil Ihr nicht wolltet, daß andere Programmierer RTDAT sehen, ziemlich unsinnig...

**R:** Die Gründe lagen bei Nintendo, aber das möchten wir an dieser Stelle nicht öffentlich diskutieren (Anm. D. Red.: Da Goldeneye nicht offiziell bei uns erscheint, war Nintendo vermutlich in Zugzwang, vor Weihnachten noch einen Mega-Seller auf den deutschen Markt zu



Für jedes der vier Battle-Level müßt Ihr an anderen Stellen erst die richtigen Schlüssel finden.

werfen. Geplant war es eigentlich andersrum, zuerst Banjo und Conker herauszubringen, um die beiden zu etablieren, und später DKR, wo man dann nur noch vier neue Charaktere hätte einführen müssen).

**VG:** Bei der letzten Version, die wir probegespielt haben, waren die Bananen auf der Strecke noch Rare-Münzen. Nun, zwei Wochen später, sind's wieder Bananen. Kann man Objekte so schnell austauschen und wieso habt Ihr die Münzen nicht dringelassen?

**R:** Ja, das Austauschen geht innerhalb eines Tages, das ist kein Problem. Die Münzen waren irgendwie zu Rare-lastig, wir haben schließlich keine Profilneurose, uns war das egal.

**VG:** Wird es Cheats geben?

**R:** Ja, 25 Stück, um genau zu sein. Ihr könnt dann im Adventure Modus auch zu zweit gleichzeitig fahren oder im Mehrspielermodus alle denselben Fahrer nehmen, etc.

**VG:** Was war denn Euer bisher erfolgreichstes Spiel?

**R:** Am allerbesten hat sich das erste Donkey Kong Country SNES verkauft, nämlich weltweit über 9.500.000 mal, so oft wie kein anderes SNES-Spiel!

**VG:** Wow! Naja, dann schau 'mer mal, wie DKR bei den Kids ankommt. Danke für die Zeit und bis bald.

Die Anzeige hier zeigt noch Münzen, statt Bananen.



# Game It!

Titel des Monats  
November:  
**Final Fantasy\***  
**89,95** (ab ca 7.11.)

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

Knallhart kalkuliert  
Unsere  
**TOP 10**

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

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz.
- Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
- Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preis Stand 11.9.97  
\* = noch nicht verfügbar am 11.9.  
N = Neu im Programm P = Preisänderung  
H = Hit, Superhit

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch  
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:  
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372  
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Agent Armstrong	79,95
F1 '97	89,95
Lucky Luke*	89,95
Nightmare Creatures*	79,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Streetfighter EX Plus	79,95
Tomb Raider	77,95
V-Rallye	79,95
WC 4	79,95
Warcraft 2	84,95

### SONY PSX

Abe's Odysee	84,95
Ace Combat 2*	89,95 N
Actua Golf 2	84,95
Actua Soccer	59,95
Actua Tennis 2*	84,95
Agent Armstrong*	79,95
Air Combat Platinum	59,95

Monolith Run*	89,95 N
Monopoly	79,95
Monster Truck*	79,95
Moto Racer*	84,95
Motor Mass*	79,95
Myst	77,95
Nascar 98	69,95 N
Namco Museum 4	77,95
NBA in the Zone 2	84,95
NBA Hangtime	84,95
NBA Jockey '97	84,95
NBA 98*	84,95 N

### Blaze - die neue Zubehörmärke

Avenger Lightgun	59,95 N
Controller in 10 Farben	39,95 N
Infrarot Controller (2 Pads)	69,95 N
VRF1 Lenkrad mit Pedal	139,95
NPro Arcade Stick	69,95 N
RF Adapter Antenne	29,95 N
Lenkrad mit Pedal	99,95
Link Kabel	19,95
Mad Catz Lenkrad	129,95
Memory Card Sony 15 Slot	129,95
Memory Card 15 Slot	129,95
Memory Card 120 Slot	129,95
Memory Card 360 Slot	129,95
Memory Card 720 Slot	129,95
Mouse	49,95
Multi Tap	59,95
neGoon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Tasche	89,95
incl. Memory Card u. Controller	89,95
Predator Lichtpistole	159,95
RGB Kabel	59,95
Verlängerungskabel f. Pads	19,95

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

Alien Trilogy	42,95
Alone in the Dark 2*	89,95 N
Ark of Time	79,95
Atari Arcade Hits*	79,95 N
Auto Destruct	84,95
Ayrton Senna Kart Duel 2*	84,95
Ball Blazer Champions*	84,95
Baphomets Fluch 2*	74,95
Baphomets Fluch 2*	74,95
Battle Arena Toshinden	59,95 N
Battle Arena Toshinden 2*	59,95 N
Battle Arena Toshinden 3*	79,95 P
Best Sport	74,95
Battle Stations	74,95
Blast Chamber	84,95
Bleib 2*	84,95
Blazing Dragons	69,95
Broken Helix	84,95
Bug Riders*	74,95
Bugs*	74,95
Bust a Move 2	42,95
Bust a Move 3	42,95
Castlevania*	79,95 N
Cheats (Visionova)	24,95 N
Cheesy	84,95
Command & Conquer	84,95
C & C 2: Alarmstufe Rot!	94,95
Colony Wars*	79,95 N
Cool Boarders	79,95
Court Crises	79,95
Crash Bandicoot	89,95

[www.gameit.de](http://www.gameit.de)  
alle Links zur Spielwelt

Critical Depth*	72,95 N
Croc	74,95
Crowd City of Angles	74,95
Crypt Killer	74,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	39,95
Devil Deception*	79,95
Disruptor	49,95
Dogdem Arena	79,95
Dungeon Keeper	79,95
Dynasty Warriors*	89,95
Epidemic	69,95 N
Excalibur	74,95
Exhumed	74,95
Explosive Racing	84,95
Extreme Games 2	84,95
Fade to Black	84,95
Fantastic Four	69,95
Fat Fury*	69,95 N
Fifa 96	44,95
Fifa 97	44,95
Fifa 98	44,95
Flighting Force*	69,95 N
Final Fantasy 7*	89,95
Formel 1 '97	89,95
Frogger*	79,95
G-Police*	89,95 P
Grand Theft Auto*	89,95
Hardcore 4x4	79,95 N

### Star Wars Video

Teil 1, 2, 3 je 34,95  
Trilogie  
+ the making of 79,95

Hard Boiled	84,95
Heavens Gate*	79,95 P
Hercules*	79,95
Herk's Adventure*	84,95
Hexen	84,95
Hulk	84,95
Independence Day	84,95
Int. Superstar Soccer Pro	79,95
International Track & Field	39,95 P
John Madden NFL 98	84,95
Kick Off '97	89,95
Konami Open Golf	59,95
Kurushi*	59,95 N
Legacy of Kain	77,95
Little Big Adventure	74,95
Lost Vikings 2	74,95
Lost World: Jurassic Park*	84,95
Lucky Luke	74,95
Machine Hunter*	74,95
Magic the Gathering*	74,95
Marvel Super Heroes*	79,95
Mass Destruction	74,95
MDK	89,95
Mechwarrior 2	84,95
Megaman 3	89,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Micro Machines V3	89,95

### LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!

**64283 Darmstadt:**  
Heliapassage

**Neu!**  
**18.10.97**  
**Heliapassage**

**71032 Böblingen:**  
Poststr. 36 · 07031/231940

**72070 Tübingen:**  
Metzgergasse 1 · 07071/21847

**87435 Kempten:**  
In der Brandstatt 6 · 0831/17762

**88131 Lindau:**  
Kölpingstr. 3 · 08382/1255

**89073 Ulm**  
Frauenstr. 118

**Neueröffnung**  
auf 250 m²!  
**8.11.97**  
**Frauenstr. 118**

### PSX HARDWARE

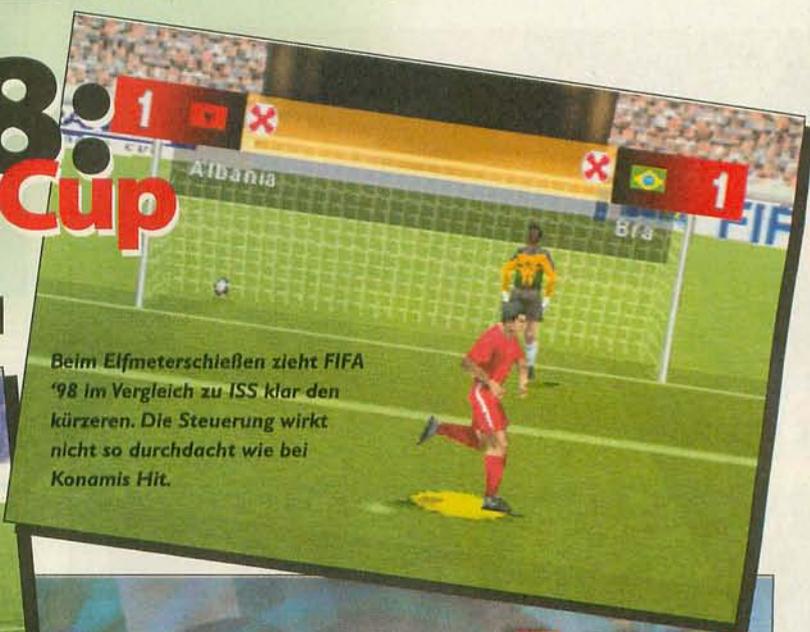
Analog Joystick	109,95
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95
Controller Sony	19,95
Furo-Start Kabel	19,95
Gamebuster Modul	59,95
Gamekiller Modul	49,95

# FIFA '98: Road to World Cup

Als einzige deutsche Videospielezeitschrift durften wir EA Sports in Kanada besuchen, um FIFA '98 für PlayStation und N64 unter die Lupe zu nehmen.



Im Trainingsmode übt Ihr die verschiedensten Standardsituationen.



Beim Elfmeterschießen zieht FIFA '98 im Vergleich zu ISS klar den kürzeren. Die Steuerung wirkt nicht so durchdacht wie bei Konamis Hit.



Die Aufstellungen sind zwar nicht alle auf dem neuesten Stand, sie stimmen aber einigermaßen.

Wenn man die Büros der Entwickler von FIFA '98 zum ersten Mal betritt, wird einem sofort klar, was die Uhr geschlagen hat. Auf jedem Tisch liegen die ISS-Produkte von Konami für PlayStation und N64, der japanische Konkurrent hat EA Sports dieses Jahr kräftig eingeeizt, während sich Electronic Arts mit FIFA 64 mächtig blamierte. Die Devise lautet also eindeutig, besser zu sein als International Superstar Soccer 64 bzw. Pro. Um dieses Ziel zu erreichen, setzt EA modernste Technik ein, wie uns Produzent Marc Aubanel verdeutlichte. Im Motion-Capturing-Studio wurden internationale Fußballstars, darunter auch David Genola und Andreas Möller, in Bewegung aufgenommen und digitalisiert. Diesmal wurde in die Aufnahmen auch der Ball integriert, da bei FIFA '97 oft der Eindruck entstand, die Lederkugel würde nicht zu den Bewegungen des Spielers passen. Um Aktionen aufzunehmen, werden am Körper des Spielers 22 Markierungen an bestimmten Stellen befestigt, die acht Hochgeschwindigkeitskameras erkennen können. Die Kameras registrieren also nicht die Person selbst, sondern nur die Markierungen. Deshalb ist eine exakte Choreographie entscheidend, denn vom Körper verdeckte Marker werden von den Kameras nicht registriert und müssen nachträglich vom Computer ausgeglichen werden. Im mit 240 Bildern pro Sekunde aufgenommenen Film

sieht man nur 22 verschiedenfarbige Bälle, die sich im Raum bewegen. Die Grafiker verbinden diese Punkte durch Linien, später durch Polygone, die dann mit Texturen überzogen werden. So entstehen aus den Motion Captures von Andreas Möller die Bewegungen der Akteure im Spiel. Bei FIFA '98: ROTC stehen Euch 172 Nationalteams zur Auswahl, mit denen Ihr die Qualifikation zur WM '98 bestreiten könnt. Dazu gesellen sich Mannschaften aus elf Ligen, darunter auch die deutsche Bundesliga. Jede Mannschaft tritt mit aktuellen Aufstellungen an, wobei die Transfers des Sommers nur teilweise berücksichtigt wurden. Giovane Elber fehlt z.B. als Mittelstürmer der Bayern, bei denen dafür München noch aufläuft. Alle Teams und Spieler können vielfältig verändert werden: Trikotfarben lassen sich ebenso anpassen wie Haarfarbe, Gesichtszüge oder der Name jedes Akteurs. Mit dieser Option trägt EA den ständigen Änderungen durch Transfers auf dem internationalen Markt Rechnung. Wer also z.B. Elber bei den Münch-



EAs Tonstudio in Vancouver gehört laut eigener Aussage zu den teuersten in Kanada.

nern vermisst, baut ihn sich eben selbst. Seit dem ersten FIFA hat sich die Steuerung im Prinzip nicht verändert, die A-B-C-Kontrolle mit Passen, Schießen, Lob wurde bei jeder neuen Version mitvererbt. Dieses Jahr stand EA vor der schwierigen Aufgabe, die Steuerung an die unterschiedlichen Joypads, N64, PS, PC, anzupassen. Also wurde das bekannte System erweitert, um rund 32 verschiedene Aktionen auf die

ELECTRONIC ARTS™

**MOTO**  
**RACER**



**Heiße Öfen!**

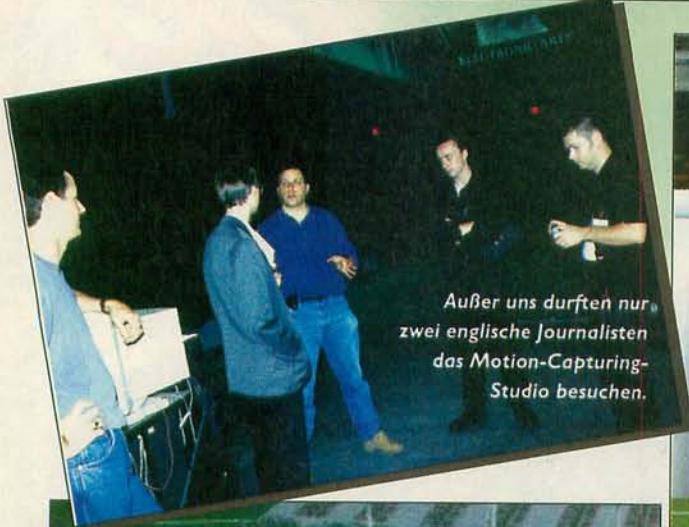


**Jetzt für die PlayStation™**

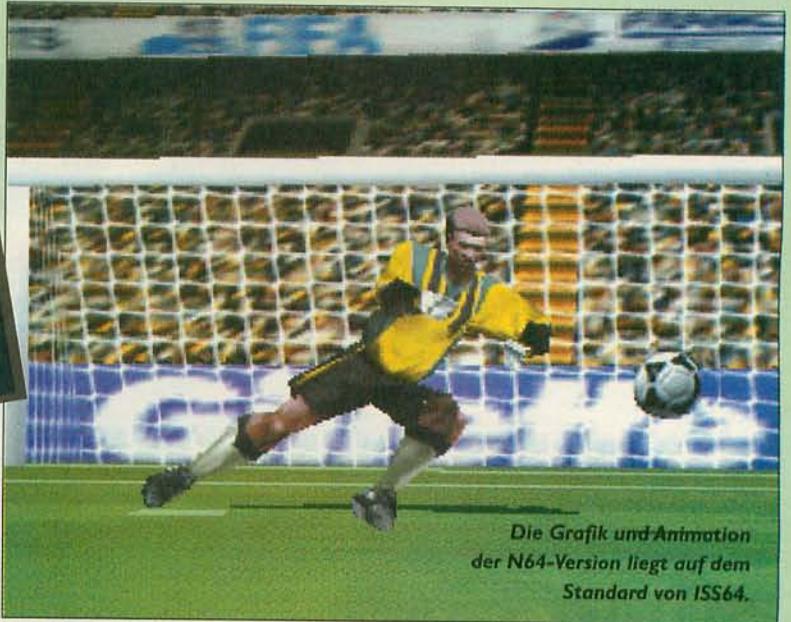


*Zwei Spieler über geteilten Bildschirm • Acht Strecken • Original-Grafik aus dem Spiel*

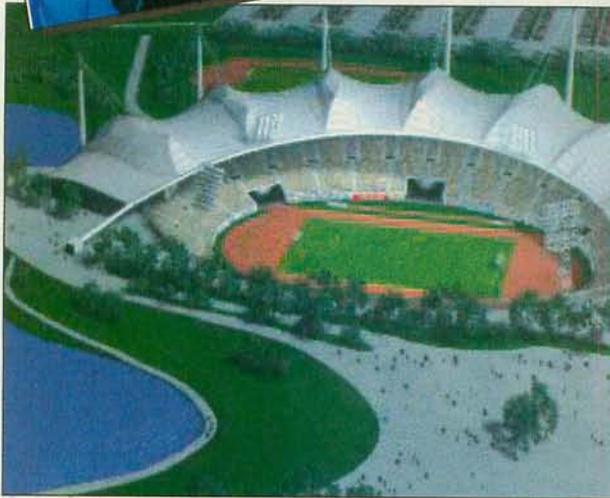
©1997 Electronic Arts. Moto Racer ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Delphine Software ist ein Warenzeichen von Delphine Software International. KTM 360 SX ist ein Warenzeichen und lizenziert von KTM Sportmotorcycle AG. PS und PlayStation sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc.



Außer uns durften nur zwei englische Journalisten das Motion-Capturing-Studio besuchen.



Die Grafik und Animation der N64-Version liegt auf dem Standard von ISS64.



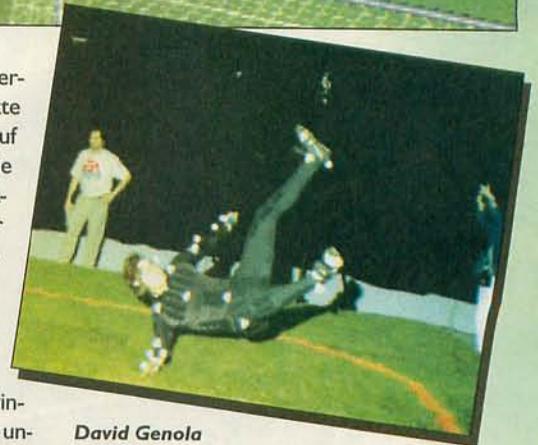
Oben: Das Olympia-Stadion in München wurde sehr schön gezeichnet.



Joypadknöpfe zu verteilen. Die gewünschten Moves werden durch Kombinationen von langem und kurzem gedrückthalten aktiviert. Was sich recht kompliziert anhört, soll laut Marc Aubanel ziemlich einfach umzusetzen sein. Wir hatten leider keine Gelegenheit zu einem ausführlichen Testspiel, da die N64-Vorversion häufig abstürzte. Immerhin ermöglicht das Joypadlayout eine Vielzahl neuer Aktionen, z.B. Pässe in den Lauf und Lobs mit dem Kopf. Im Optionsmenü darf der Spieler die Einflußmöglichkeiten des Computers auf das Spielgeschehen einschränken. Soll die Künstliche Intelligenz den Ball bei Schüssen automatisch in Richtung Tor zielen, oder will ich das selbst machen? Möchte ich bei hohen Bällen selbst bestimmen, ob ich mit dem Kopf oder dem Fuß hingehe? Das Spiel läßt sich extrem auf die individuellen Präferenzen und die persönliche Spielstärke anpassen. Dem Neuling soll durch einfache Steuerung und Computerunterstützung der Einstieg erleichtert werden, trotzdem soll FIFA '98 auch längerfristig eine Herausforderung bieten. Grafisch wurden einige neue Features integriert, so bewegen sich bei den Spielern die Oberkörper und Schultern abhängig von der Position des Balls. Wenn die Lederkugel also am Akteur vorbeirauscht, dreht sich der Kopf und damit auch der Oberkörper automatisch, um der Bewegung des Balls zu folgen.

Die sechzehn Stadien, darunter auch das Münchner Olympiastadion wurden wunderschön gerendert, vor jedem Match fliegt die Kamera

von außen ins Stadion und zeigt die unterschiedlichen Architekturen. Die Soundeffekte berücksichtigen die Position der Spieler auf dem Feld, in der Mitte des Rasens klingen die Anfeuerung leiser als am Rand. Für den deutschen Kommentar engagierte EA Werner Hansch und Wolf-Dieter Poschmann, glücklicherweise lassen sich die beiden Nervensägen auch deaktivieren (wenn das bei TV-Übertragungen nur auch möglich wäre). Jeder Akteur weist bestimmte Eigenschaften vor, darunter Aggressivität, Geschwindigkeit, die sich von Spieler zu Spieler stark unterscheidet und sich auf dem Rasen deutlich bemerkbar macht. Schußkraft und -genauigkeit spielen bei Stürmern eine entscheidende Rolle, ältere Spieler ermüden schneller als jüngere. Laut Marc Aubanel wurden die Unterschiede zwischen den Spielern deutlicher und individueller herausgearbeitet als bei Konamis ISS. Ob sich EAs Anstrengungen bezahlt machen, verraten wir Euch im Test der PS-Version in der nächsten Ausgabe. Das fertige N64-Modul konnte uns EA noch nicht für die VG 12 versprechen.



David Genola beim Fallrückzieher in voller Motion-Capture-Montur.

### INFO

System: \_\_\_\_\_ Playstation, N64  
 Name: \_\_\_\_\_ Fifa '98: Road to Worldcup  
 Genre: \_\_\_\_\_ Fußballsimulation  
 Hersteller: \_\_\_\_\_ EA Sports  
 Geplanter Erscheinungstermin:  
 PlayStation: \_\_\_\_\_ Mitte November 1997  
 N64: \_\_\_\_\_ Mitte Dezember 1997



**KNATTIG**

**KURVIG**



# PANDEMONIUM 2™

AB NOVEMBER. FÜR DICH. DA!



**BMG**  
INTERACTIVE



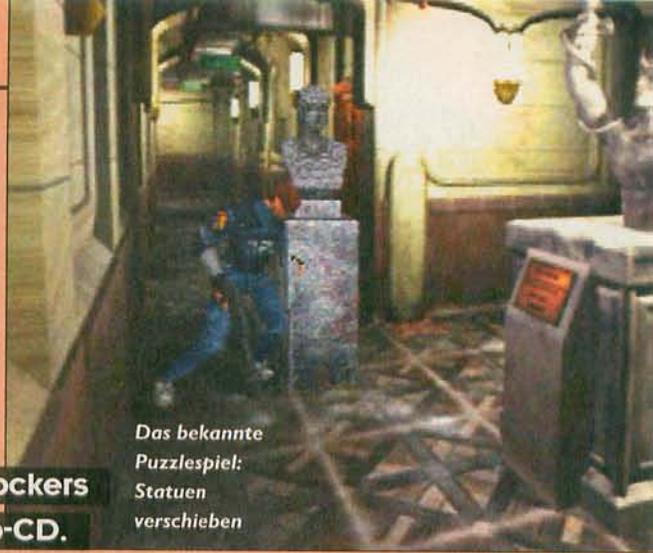
<http://www.bmginteractive.de>

Crystal Dynamics, the BMG logo, the PlayStation logo, the Crystal Dynamics logo and the related characters and trademarks of Crystal Dynamics are the property of Crystal Dynamics. All rights reserved. Manufactured by BMG Interactive. A unit of BMG Entertainment.

# Resident EVIL 2

Der seit langem angekündigte Nachfolger des Horror-Schockers Resident Evil präsentiert sich zunächst in Form einer Demo-CD.

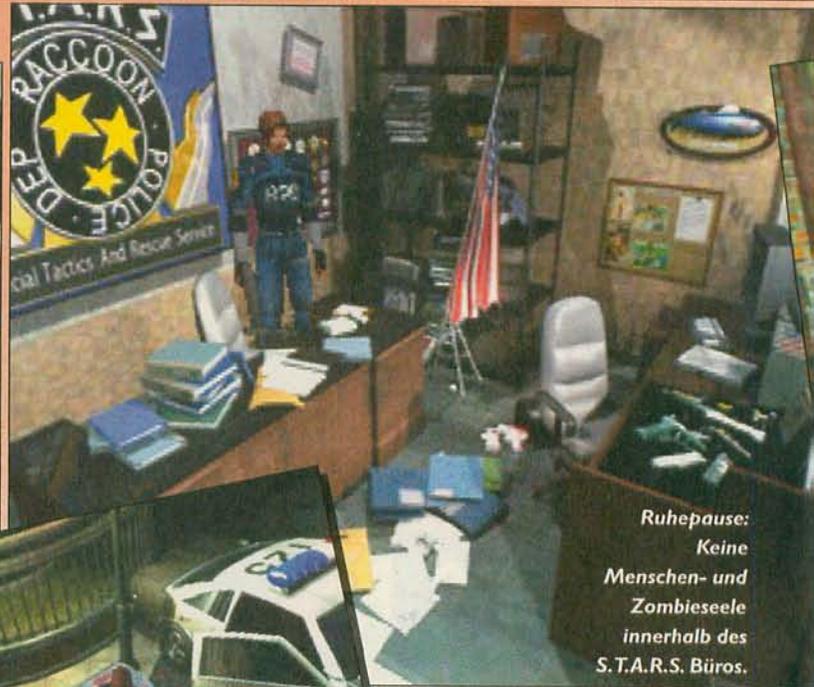
Wir haben kurz hineingeschnuppert.



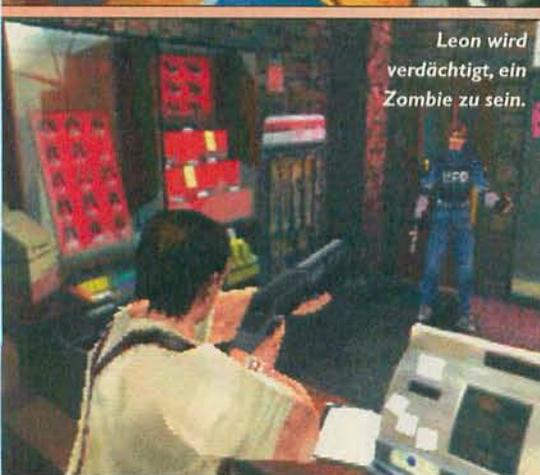
Das bekannte  
Puzzlespiel:  
Statuen  
verschieben



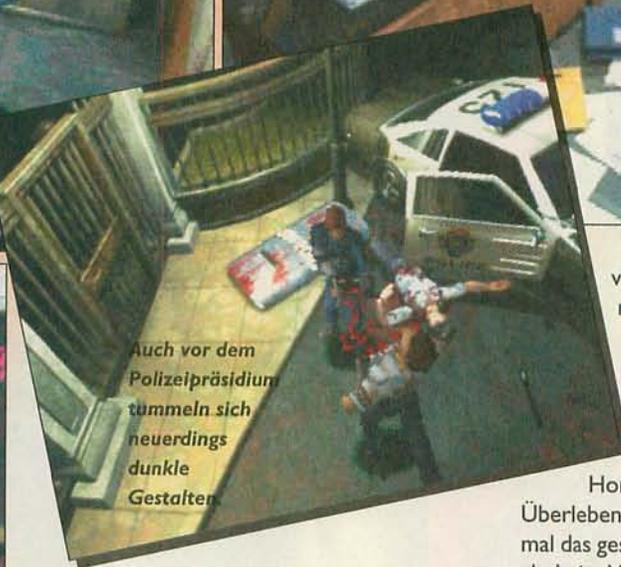
Diese netten Kollegen begrüßen den Neankömmling Leon an seinem neuen Arbeitsplatz.



Ruhepause:  
Keine  
Menschen- und  
Zombieseelen  
innerhalb des  
S.T.A.R.S. Büros.



Leon wird  
verdächtigt, ein  
Zombie zu sein.

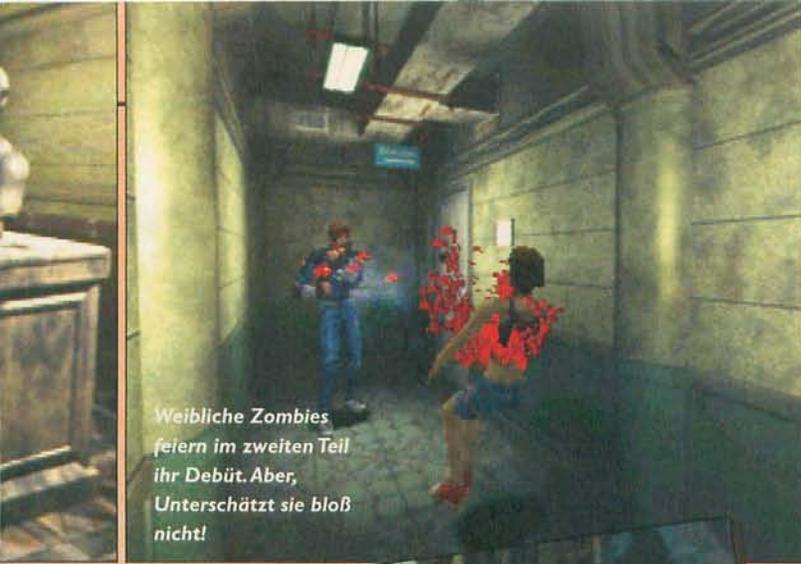


Auch vor dem  
Polizeipräsidium  
tummeln sich  
neuerdings  
dunkle  
Gestalten.

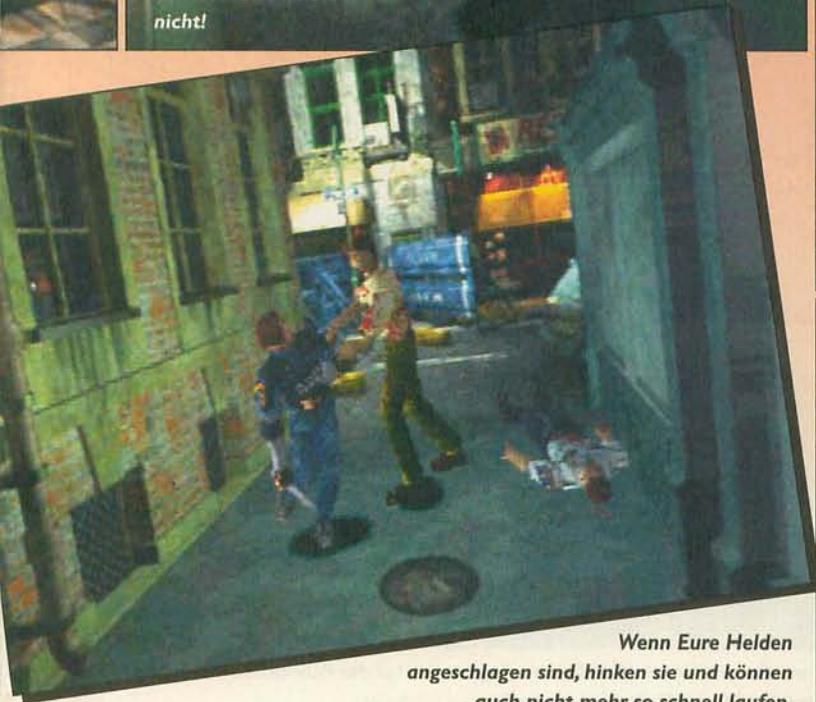
Voraussichtlich im Januar nächsten Jahres erscheint in Japan der heiß ersehnte Nachfolger von Resident Evil. Um Euch einen Vorgeschmack darauf zu geben, hat Capcom in der aktuellen Resident Evil Director's Cut-Version eine spielbare Demo-CD aus dem sich zur Zeit noch in Entwicklung befindlichen zweiten Teil beigelegt, in der Ihr für kurze Zeit in die Rolle des Leon schlüpfen und Jagd auf Zombies machen dürft. Wie die Bilder auf diesen Seiten zeigen, hat sich viel seit der allerersten Vorversion von Resident

Evil 2 (siehe VG 1/97 und 2/97) getan. Ort der Handlung ist das gesamte Stadtgebiet von Raccoon City, das sich nun vollkommen in den Händen von untoten Kreaturen befindet, welche einst die Bevölkerung der Millionenmetropole bildeten. Auch diesmal stehen Euch zwei Helden zur Verfügung, für die Ihr Euch zu Beginn des Spiels entscheiden müßt. Leon Scott Kennedy ist ein frischgebackener Polizist, der gerade nach Raccoon City versetzt worden ist, und den Ihr auch in dem Demo-Spiel selbst steuern könnt. Das weibliche Pendant heißt jetzt Clair Redfield und ist die kleine Schwester von Chris aus dem ersten Teil. Die Polizistin Elza Walker, die bisher als Heldin aufgeführt wurde, haben die Entwickler vorerst einmal von der Besetzungsliste gestrichen. Dafür tummeln sich in den Straßen die

verschiedensten Sorten von blutigen Zombies, darunter uniformierte und sogar auch weibliche. Anders als in Resident Evil reicht die Munition bei weitem nicht aus, um sie alle unschädlich zu machen, denn es sind ganze Horden von Monstern, die Euch das Überleben auf übelste Weise erschweren, zumal das gesamte Areal etwa 50-60% größer ist als beim Vorgänger. Ihr dürft bestimmte Gebäude wie das Waffengeschäft oder das Polizeipräsidium betreten, um dort nach neuen Hinweisen und wichtigen Items oder Waffen zu suchen, oder eine Route zu anderen Stageabschnitten zu nehmen. In der vorliegenden Demo-Version könnt Ihr so bis zum Polizeipräsidium von Raccoon City vorstoßen. Natürlich dürft Ihr jeden einzelnen Raum betreten, vorausgesetzt, er ist frei zugänglich oder Ihr seid im Besitz eines passenden Schlüssels. Auch Räteleinlagen stehen zum Probespielen bereit. Das Bewegen von Gegenständen oder Leitern funktioniert dabei genauso wie beim Vorgänger. Ihr stellt Euch einfach vor den Gegenstand und drückt die Vorwärts-Taste, um diesen anzuschieben. Ebenso verhält es sich mit den übrigen Steuerungselementen, die an ihren ursprünglichen Plätzen geblieben sind.



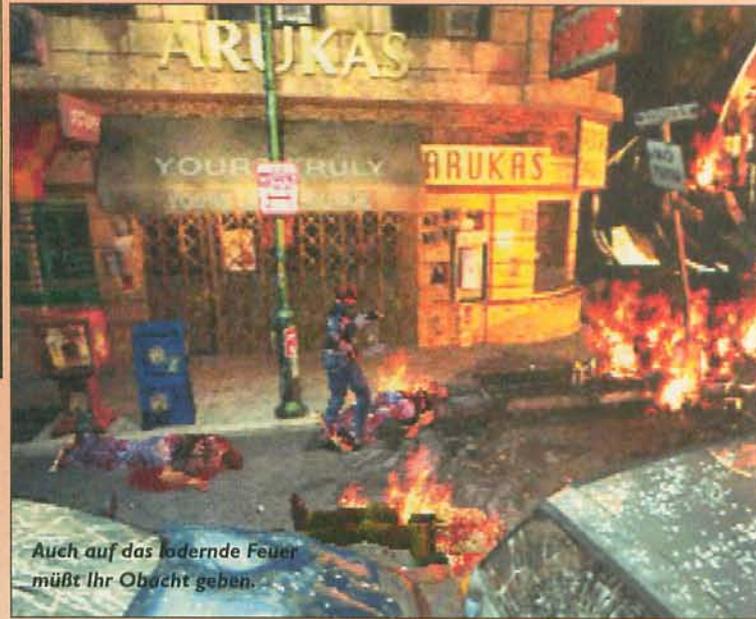
Weibliche Zombies feiern im zweiten Teil ihr Debüt. Aber, Unterschätzt sie bloß nicht!



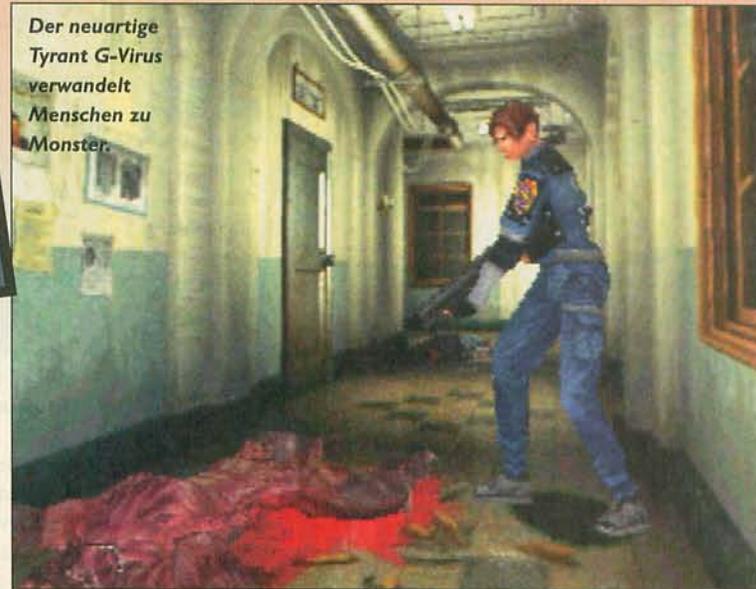
Wenn Eure Helden angeschlagen sind, hinken sie und können auch nicht mehr so schnell laufen.

Auch das Spiel mit den Farbbändern, die Ihr zum Anlegen von Speicherständen benötigt, geht hier - bzw. in der endgültigen Vollversion - munter weiter. Wer den Vorgänger schon einmal gespielt hat, wird auch jetzt kaum Schwierigkeiten haben. Dasselbe gilt auch für Euer Inventar, in das Ihr die aufgesammelten Items packt. Bei Leon sind insgesamt acht freie Slots auszumachen, wieviele es bei Claire sein werden, ist noch ungewiß. Doch jede der Charaktere besitzt nun einen zusätzlichen Item-Slot, der kleinere Gegenstände wie beispielsweise ein Feuerzeug beherbergen kann. Dieser Gegenstand erscheint sodann nicht mehr im Hauptinventar. Wenn Euer Rucksack allzu voll wird, begeben Ihr Euch einfach in einen der Safe-Rooms, wo Ihr die gegenwärtig nicht benötigten Items sicher aufbewahren könnt. Obwohl Euch viele der Features wie beispielsweise die Speicheroption oder die Auswahl zwischen den beiden Haupthelden nicht zur Verfügung stehen, gibt diese Demo-CD einen guten Einblick in das, was Euch in etwa drei bzw. fünf Monaten erwartet. Die Grafik ist um ein vielfaches detaillierter als beim Vorgänger, vor allem Bewegungseffekte wie das Flammenmeer in der Stadt steuern einen erheblichen Teil dazu bei, die bedrohliche Atmosphäre im Spiel zu unterstreichen. Wie umfangreich das Abenteuer sein wird,

könnt Ihr Euch selbst ausmalen: **Resident Evil 2** wird in der Endfassung nämlich auf insgesamt zwei CDs ausgeliefert. tet



Auch auf das lodernde Feuer müßt Ihr Obacht geben.



Der neuartige Tyrant G-Virus verwandelt Menschen zu Monster.

## Resident Evil D.C.

Von **Resident Evil Director's Cut** existieren - abgesehen natürlich von den verschiedenen Sprach-Versionen - zwei unterschiedliche Fassungen. Das japanische Original, das natürlich in jeder Hinsicht ungeschnitten ist. Anders die US-amerikanische Variante. Hier wurden sowohl im Vorspann als auch in den Zwischensequenzen große Teile herausgenommen oder durch anderes Bildmaterial ersetzt - eben genauso, wie es im ersten Teil von **Resident Evil** der Fall war. Wie die deutsche Version letztenendlich aussehen wird, kann man nur vermuten. Virgin Interactive versichert jedoch, daß keinerlei Abstriche gegenüber dem japanischen Original gemacht und daß das Spiel dem Namen **Director's Cut** durchaus gerecht werden wird. Eines steht jedoch fest: Die **Resident Evil 2-Demo-CD** wird zu jeder Fassung von **Resident Evil Director's Cut** mitgeliefert.



## INFO

System: PlayStation  
 Name: Resident Evil 2  
 Genre: Horror Action  
 Hersteller: Capcom/Virgin  
 Geplanter Erscheinungstermin:  
 Japan: Januar 1998  
 Deutschland: April 1998

# SPECIAL

## SHINY ENTERTAINMENT

# SHINY

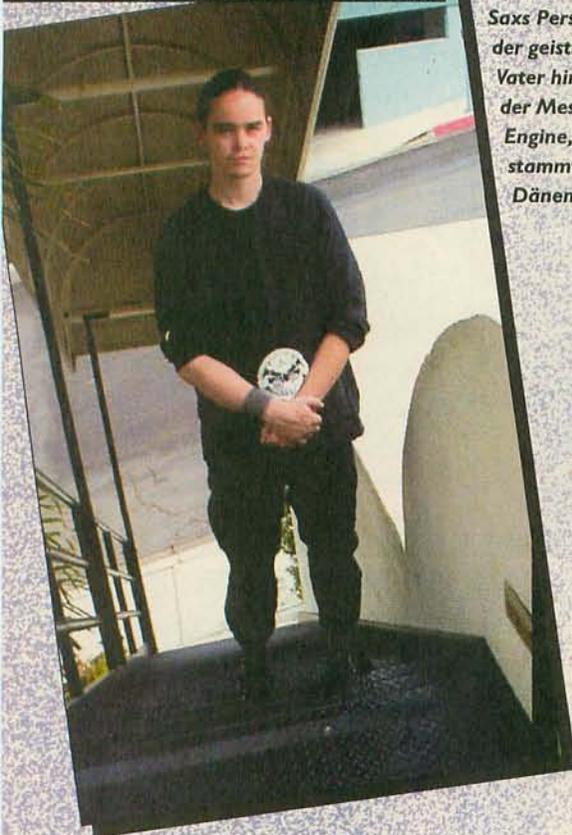
ENTERTAINMENT  
GAMES™

# SHINY

## Entertainment

Wir haben uns bei Shiny Entertainment umgesehen und durften unter anderem als erste Zeitschrift das hochgepreisene 3D-Actionspiel **Messiah** für Playstation bewundern.

Saxs Persson, der geistige Vater hinter der Messiah-Engine, stammt aus Dänemark.



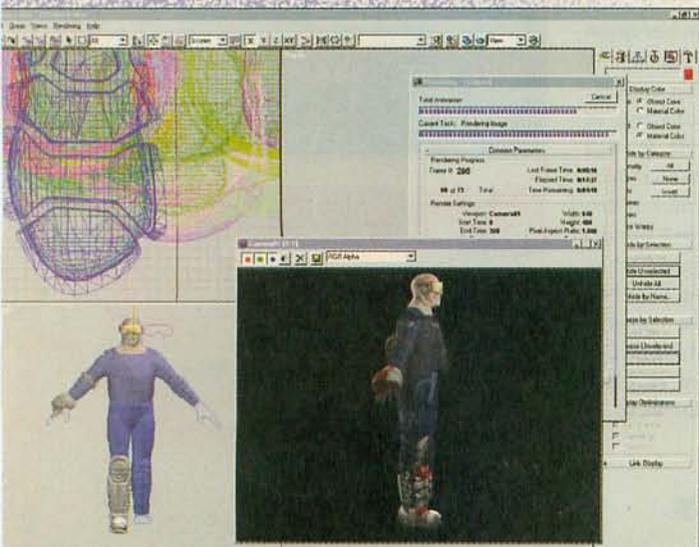
Die Bilder wurden von der Entwicklerstation gezogen, bei der Playstation-Version, die im hochauflösenden Modus läuft, wirken die Farben intensiver.

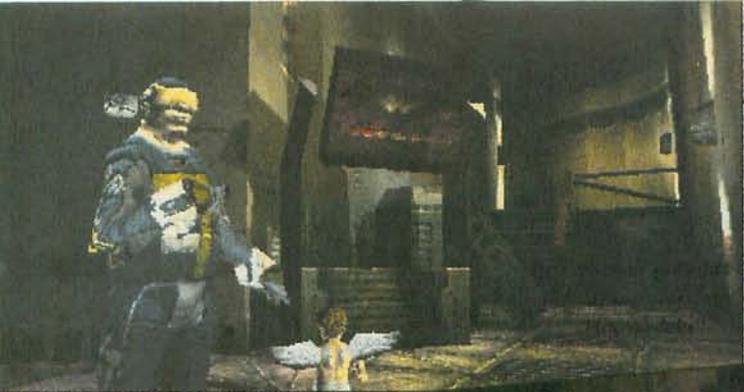
Die Zeiten, als bei Shiny noch eine kleine Mannschaft an einem Spiel pro Jahr arbeitete, sind endgültig vorbei. Momentan werkeln vier Teams an unterschiedlichen Projekten, von denen drei auch für PlayStation-Besitzer interessant sind. An erster Stelle steht natürlich **Messiah**, ein Actiongame mit neuer 3D-Engine, die PC-Magazine weltweit schon zu Begeisterungstürmen hinriß. Eine PlayStation-Umsetzung von **Messiah** galt bei Shiny eigentlich als unmöglich, bis sich der Entwickler der neuen 3D-Routinen, Saxs Persson (Deshalb heißt die neue Technik auch Saxs-Engine), ein Wochenende

lang mit der Sony-Hardware beschäftigte und ein überzeugendes **Messiah**-Demo zum laufen brachte. Inzwischen plant man sogar, die PS-Fassung zuerst zu veröffentlichen, da die Anpassung der PC-Version an die verschiedenen 3D-Beschleuniger-Karten viel Zeit beansprucht. Der große Unterschied zu allen anderen 3D-Spielen liegt

in der unglaublich flüssigen Animation der Charaktere. Die Figuren in **Messiah** bewegen sich absolut lebensnah, dagegen wirken auch die sehr gelungenen Animationen von Lara Croft in **Tomb Raider** ziemlich altbacken. **Fly-by-Wire**, David Perrys Lieblingsprojekt, heißt eine Modellhubschrauber-Simulation, bei der die Physik und Dynamik der kleinen Helikopter absolut realistisch wiedergegeben wird. Im Gegensatz zu **Messiah**, von dem im Prinzip nur einige Level als Grafikdemos, aber ohne jegliches Gameplay, existieren, durften wir bei **Fly-by-Wire** auf PC schon Hand anlegen. Ähnlich wie bei **Pilotwings** fasziniert die zunächst komplizierte und extrem sensible Steuerung des Fluggeräts und läßt einen schon nach wenigen Minuten nicht mehr los. Mit der Zeit bekommt man ein Gefühl für Verschiedenen Einflüsse, die auf den Helikopter einwirken, und ist ständig damit beschäftigt, gegenzulenken und auszugleichen. Obwohl auch bei Interplay, das ja die Shiny-Spiele vertreibt, viel Skepsis herrscht, freuen wir uns schon nach unserem kurzen Probelauf sehr auf **Fly-by-Wire**. Vom Gameplay war noch nicht viel zu sehen, es wird jedoch so sein, daß der Spieler Hinderniskurse absolviert, durch Ringe fliegt und Ziellandungen ausführt. Das Spiel eignet sich vor allem deshalb

Die Figuren bestehen aus mehreren 100.000 Polygonen.





Als kleiner, schwächerer Engel sollt Ihr auf der Erde nach dem Rechten sehen.

Die Figuren im Spiel sehen exakt aus, wie das gerenderte Bild unten, was man auf diesen Screenshots schön erkennt.

Die in mühsamer Arbeit entworfenen hochdetaillierten Modelle werden von der Engine so runtergerechnet, daß die Hardware immer am Maximum arbeitet.



für die PlayStation, da es nur mit zwei Analog-Sticks zu steuern ist, wie sie das neue Analog-Pad vorweist. **Wild Nines**, die unendliche Geschichte, wurde inzwischen mehrmals umkonzipiert und das Entwicklerteam fast komplett ersetzt. Es soll im April 98 erscheinen, wobei wir unsere Zweifel haben, denn wie im folgenden Interview zu lesen, überlegt man bei Shiny, ob die Saxs-Engine nicht auch bei **Wild Nines** einzusetzen wäre. Weitere Verzögerungen sind also durchaus möglich. Weitere Einzelheiten zu den aktuellen Projekten verriet uns David Perry im Interview Vorort in

Laguna Beach, Kalifornien. **VG:** David, erkläre uns doch bitte die Vorteile der neuen Messiah-Engine. **DP:** In den üblichen 3D-Spielen besteht eine Figur aus maximal 600-700 Polygonen, wir setzen unsere Figuren aus über 150.000 Polygonen zusammen. Anstatt also zu versuchen, sparsam mit der Geometrie umzugehen, setzen wir sovielle Polygone ein, wie nötig. Die Saxs-Engine komprimiert die hohe Anzahl von Polygonen in eine spezielle Form, und diese Form charakterisiert die Figuren im Spiel. Dadurch entstehen die extrem flüssigen und realistischen Bewegungen in Messiah. Die Technik ist eigentlich nichts revolutionär Neues, viele Entwickler wissen darüber Bescheid. Diese Methode, Charaktere darzustellen, verlangt allerdings einen erheblichen Mehraufwand an Arbeit, deshalb hat sich bisher noch niemand verwendet. In Messiah verwenden wir neben der Saxs-Engine auch noch Echtzeit-Deformation. Dies bedeutet, daß jede Figur aus Haut, Muskeln und Knochen besteht. Bei der Prostituierten im Spiel dehnt sich die Haut und das Fett in ihrem Hinterteil, wenn sie geht. Setzt sie sich hin, sieht man die Muskeln in ihrem Oberschenkeln, und ihre Strumpfhälter deh-

nen sich. **VG:** Die Figuren werden also nicht als Polygone abgespeichert, aber auf dem Bildschirm als Polygone dargestellt? **DP:** Die Charaktere werden erst in Polygone umgesetzt, wenn sie auf dem Bildschirm sichtbar sind. Die Saxs-Engine erkennt dabei, wieviel Rechenzeit eingesetzt werden kann und nutzt den Prozessor immer zu 100 Prozent aus. Falls der PC oder die PlayStation überfordert scheint, werden automatisch einige Polygone ausgeblendet, was der Spieler allerdings nicht wahrnimmt. Dadurch verhindern wir auch, daß das Spiel zu irgendeinem Zeitpunkt langsamer wird; denn sobald der Prozessor überlastet wird, schreitet die Engine ein. So erreichen wir ein sehr flüssiges Gameplay ohne irgendwelche Aussetzer. **VG:** Und das Ganze funktioniert auch auf der PlayStation? **DP:** Die PlayStation ist leistungsfähiger als viele annehmen. Zunächst wollten wir **Messiah** mit den üblichen Tools und den zur Verfügung gestellten Software-Bibliotheken entwickeln. Saxs ist dann allerdings einen anderen Weg gegangen und hat die Engine in RISC programmiert, unter Umgehung der offiziellen Sony-Empfehlungen. Dadurch



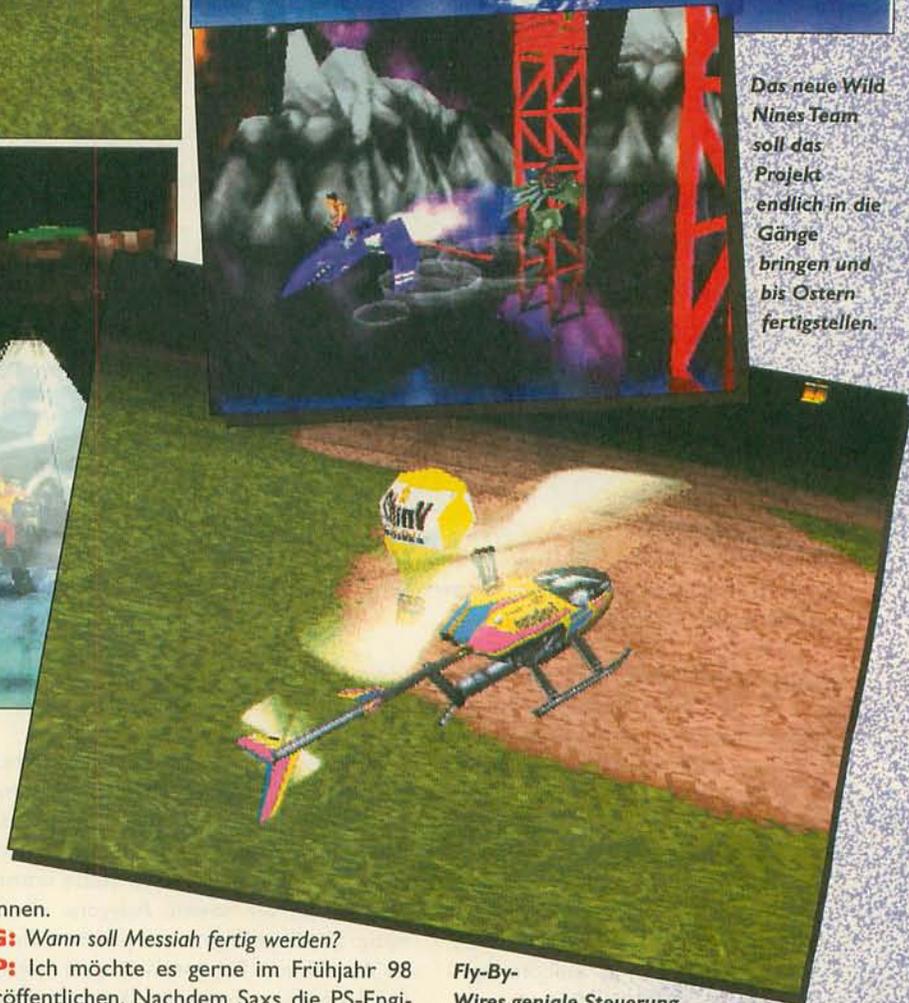
Fly-By-Wire (PS)



Das neue Wild Nines Team soll das Projekt endlich in die Gänge bringen und bis Ostern fertigstellen.



In diesem Level müßt Ihr Lichtschalter aktivieren und so einer Dame in Not helfen.



Fly-By-Wires geniale Steuerung macht süchtig!

konnte er die Frame-Rate mehr als verdoppeln und fast sechsmal soviel Rechenzeit freisetzen. Durch die Saxe-Engine läuft die PlayStation immer am oberen Limit, es hört sich sehr einfach an, ist allerdings sehr schwer umzusetzen.

**VG:** Kannst Du uns kurz die Hintergrundgeschichte von **Messiah** erzählen?

**DP:** Der Spieler wird als Engel auf eine anarchische, gewaltverseuchte, futuristische Erde geschickt, um die Ordnung wiederherzustellen. Eure Figur ist allerdings sehr schwach auf der Brust, nicht besonders fit und kann mit seinen kleinen Flügeln nur kurzzeitig schweben, bevor ihm die Puste ausgeht. Er kann allerdings die Kontrolle über andere Personen übernehmen. Um eine Waffe aufzunehmen, oder eine bestimmte Mission zu erfüllen, oder einen Gegner auszuschalten, übernimmt Ihr also die Kontrolle über unterschiedliche Charaktere im Spiel, die natürlich wiederum über individuelle Fähigkeiten verfügen, die nützlich sein

können.

**VG:** Wann soll **Messiah** fertig werden?

**DP:** Ich möchte es gerne im Frühjahr 98 veröffentlichen. Nachdem Saxe die PS-Engine so schnell auf die Beine gestellt hat, wird PlayStation wohl sogar noch vor der PC-Version erscheinen, da es beim PC so viele unterschiedliche Konfigurationen zu berücksichtigen gibt. Ich würde **Messiah** auch gerne für die neue Sega-Konsole entwickeln, aber im Augenblick fehlen mir die Ressourcen. Mit vier Spielen in der Mache ist Shiny voll ausgelastet. Ich würde auch gerne eine Fußballsimulation mit der Saxe-Engine entwickeln, denn die Grafik wäre besser als alles, was wir jemals gesehen haben; Wir könnten das optisch ultimative Fußballspiel kreieren.

**VG:** Wie steht es um **Wild Nines**, das ja schon mehrmals verschoben wurde?

**DP:** Wir hatten Probleme mit dem Team. Einige Europäer erhielten von den Behörden keine Aufenthaltsgenehmigung, deshalb mußten wir mehr US-Bürger einstellen. Die Grafik-Engine ist zu 85 Prozent fertig, von den zehn geplanten Levels sind sechs optisch ausgearbeitet. Wir ändern die Optik ständig, **Wild Nines** ist unser erstes PlayStation-Projekt, wir lernen immer noch dazu. Gegenwärtig überlegen wir, ob wir gewisse Teile der **Messiah**-Engine auch in **Wild Nines** verwenden können. Solange das Spiel am Ende so aussieht, wie ich es mir vorstelle, stören mich die Verzögerungen nicht. rz

# BRANDHEISS!

Spiele	PSX	SAT
Alien Trilogy (Platinum Edition)	39,99	
Alari Greatest Hits	79,99*	
<b>Atlanta</b>		<b>109,99*</b>
Baphomets Fluch 2	89,99*	
Battle Stations	89,99	
Bleifuß 2	89,99*	
Broken Helix	99,99*	
Bust-a-Move 2 (Platinum Edition)	39,99	
Bust-a-Move 3	59,99	79,99*
Colony Wars	89,99*	
Command & Conquer 2	99,99*	
Constructor	89,99*	
Crash Bandicoot 2	89,99*	
Croc: Legend of the Gobbos	89,99*	89,99*
Destruction Derby 1 (Platinum Ed.)	49,99	
Discworld 2	89,99*	89,99*
Disruptor Special Edition	49,99	
Fade to Black Platinum	49,99	
Fantastic Four	79,99	
FIFA Soccer 96 Platinum	49,99	
<b>FIFA 98 - Die WM-Qualifikation</b>	<b>89,99*</b>	
Formel 1 '97	109,99	
Formula Karts		89,99*
Frogger	89,99*	
Heart of Darkness		109,99*
Hercules	89,99*	
Int. Superstar Soccer PRO	99,99	
Kurushi	79,99*	
Lost World	89,99*	89,99*
Magic the Gathering	79,99*	79,99*
Mass Destruction	89,99	
MDK	89,99*	
Micro Machines V.3	AKTION!	79,99
Monopoly	89,99*	
Monster Trucks	89,99*	
Moto Racer	89,99*	
NBA '98 (EA Sports)	89,99*	
Need for Speed 2	89,99	
NHL '98 (EA Sports)	89,99	
NHL Breakaway '98	77,00*	79,99*
<b>Nightmare Creatures</b>	<b>89,99*</b>	
Overboard	89,99*	
Panzer General 2	89,99	
PaRappa the Rapper	79,99	
Porsche Challenge	85,99	
Rapid Racer	89,99*	
Rayman Platinum	49,99	
Ray Tracer	85,99*	
Rebel Assault 2	99,99	
Resident Evil Director's Cut	89,99*	
Ridge Racer (Platinum Edition)	49,99	
Risiko	89,99*	
Road Rash Platinum	49,99	
Sega Touring Car		109,99*
<b>Streetfighter Ex Plus</b>	<b>89,99*</b>	
Syndicate Wars	89,99	89,99*
Tekken 1 (Platinum Edition)	49,99	
Tetris Plus	79,99*	79,99*
The Note	89,99*	
Toshinden 3	89,99*	
Total Drivin'	89,99*	
Transport Tycoon	89,99	
Virtual Pool	79,99	79,99*
V-Rally	89,99	
WarCraft 2	89,99*	89,99*
Wing Commander 4	89,99	
Wing Over	89,99*	
<b>Worldwide Soccer '98</b>	<b>99,99*</b>	
Worms Platinum	49,99	
Wreckin' Crew	99,99*	
Z	79,99*	

## Grundgeräte

Sony Playstation Silver Edition  
incl. Memory Card und 2 Controllern 333,-

## Zubehör

<b>Analog Control Pad</b>	<b>59,95</b>
Antennenkabel	39,99 59,95
Infrarot-Joypads (2 Stück)	79,99 79,99
Joypad	ab 29,99 39,99
Lenkrad	ab 99,99 129,95
Memory Card	ab 29,99 79,99
Predator Lightgun	69,99 69,99
RGB-Scart-Kabel	29,99 29,99

Sport & Action pur!

**NHL Breakaway '98**  
Sony PSX \*  
**77,-**  
**Fighting Force**  
Sony PSX \*  
**95,99**

**Unser Tip des Monats:**

## Tomb Raider 2

Ab Mitte November ist es endlich so weit! Lara is back! Auf der Jagd um die ganze Welt nach einem magischen Dolch erwarten Sie u.a. neue Gegner, verbesserte Grafiken uvm. Zur gleichen Zeit erhältlich: das offizielle Lösungsbuch, welches in puncto Qualität den legendären Vorgänger noch übertrifft!

Sony PSX \*  
**95,99** (ohne Lösungsbuch) **109,99** (incl. Lösungsbuch)

Antons Herbst-Empfehlungen:

<b>Bust-a-Move 3</b> Sony PSX * <b>59,99</b>	<b>G-Police</b> Sony PSX * <b>109,99</b>
<b>International Track &amp; Field</b> Sony PSX <b>49,99</b>	<b>Final Fantasy VII</b> Sony PSX * <b>109,99</b>



## Nintendo 64

Nintendo 64 incl. Control Pad	299,00
Adapter für Import-Spiele	49,99
Antennenkabel	49,99
Controller Pak (Memory Card)	39,99
Control Pad (diverse Farben)	je 59,99
Rumble Pak	39,99
Blast Corps	119,99
<b>Bomberman 64</b>	<b>119,99*</b>
Clayfighter 63 1/3	139,99*
Dark Ritt	149,99*
Diddy Kong Racing	119,99*
G.A.S.P.	149,99*
Goemon	149,99*
International Superstar Soccer 64	149,99
Lamborghini	149,99*
Lylat Wars (Star Fox 64 incl. Rumble Pak)	139,99
Mischief Makers	119,99*
<b>Multi Racing Championship</b>	<b>139,99*</b>
NBA Hangtime	139,99
Pilot Wings	119,99
Star Wars - Shadows of the Empire	139,99
Super Mario 64	99,99
Super Mario 64 Spieloberater	24,80
Super Mario Kart 64	99,99
Top Gear Rally	159,99*
Turok: Dinosaur Hunter	129,99
Wave Race 64	99,99
Wayne Gretzky's 3D Hockey	139,99
WCW Wrestling	149,99*

## N64

**Neues Futter für N64**  
Wer bremst, verliert!

**Extreme G**  
Nintendo 64 \*  
**139,99**  
**Grand Prix F1**  
Nintendo 64 \*  
**149,99**

## Ankauf

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

**Media Point**

## Unsere Filialen:

<b>Media Point</b> Berlin - Neukölln Jonasstraße 28/29 Tel.: (030) 621 60 21	<b>Media Point</b> Berlin - Friedrichshagen Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	<b>Media Point</b> Berlin - Steglitz Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	<b>Media Point</b> Berlin - Mitte Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	<b>Media Point</b> Hamburg - Harvesteh. Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	<b>Media Point</b> Dortmund Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24	<b>Media Point</b> ??? Demnächst auch in Ihrer Nähe!
<b>Media Point</b> Berlin - Steglitz Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	<b>Media Point</b> Berlin - Spandau Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	<b>Media Point</b> Berlin - Tegel Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	<b>Media Point</b> Bernau Zepemicker Chaussee im "Forum Bernau"	<b>Media Point</b> Bremen Hanseat.hof 9-Lloydhof Tel.: (0261) 16 80 80	<b>Media Point</b> Koblenz Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85	<b>Media Point</b> Haben Sie Interesse an einer Partnerschaft? Tel.: (030) 794 72 10

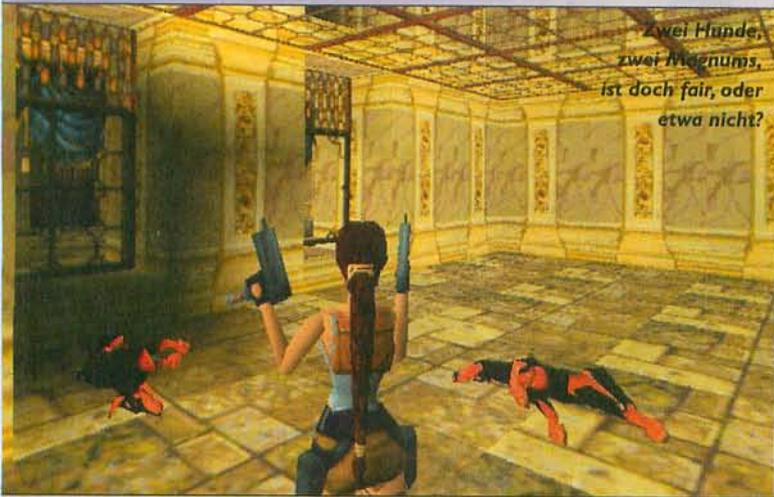
## Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH  
Bismarckstr. 63 - 12169 Berlin  
Telefax (030) 794 72 199  
Telefonische Bestellannahme:  
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr  
**(030) 794 72 111**

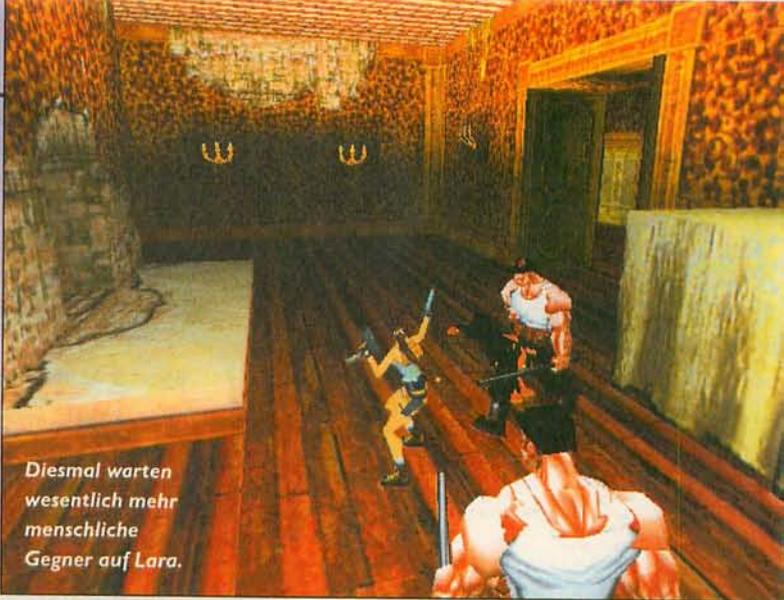
\* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.  
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99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



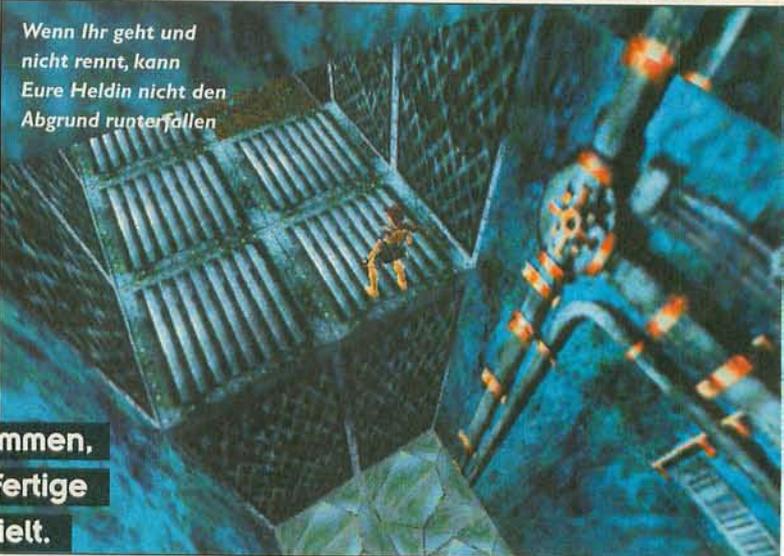
# TOMB RAIDER II



Zwei Hunde, zwei Magnums, ist doch fair, oder etwa nicht?



Diesmal warten wesentlich mehr menschliche Gegner auf Lara.



Wenn Ihr geht und nicht rennt, kann Eure Heldin nicht den Abgrund runterfallen

**Recycling wird nicht nur bei den Stadtwerken großgeschrieben. Auch Core Design läßt nix verkommen, schon gar nicht die lukrative Lara. Wir haben das fertige Sequel vor Ort in Derby/ UK schon mal probegespielt.**

**S**age und schreibe 1,5 Millionen CDs hat Eidos vom ersten Teil dank des superben Marketings und weil's dann nicht mal ein schlechtes Spiel war, bisher an viele junge Männer auf der ganzen Welt gebracht. Damit sich auch der letzte renitente Sega-ner diese Weihnachten zusätzlich zum Saturn eine PS unter die Tanne stellt, hat SCEE mit Core Design einen Exklusiv-Deal abgeschlossen. Vorerst wird die neue Lara somit nur auf der PS und PCs herumtänzeln dürfen. Obwohl die zwei Hauptprogrammierer der Company inzwischen den Rücken gekehrt haben, hat Core TR2 in einer Rekordzeit von nur neun Monaten fertiggestellt. Auf den ersten Blick schaut Madame Croft nicht weltbewegend anders aus, als vorher. Dafür ist das Intro eine Spur verwirrender geraten. Man muß nämlich wissen, daß Lara diesmal auf der Suche nach dem Dolch des Xian ist, einer ollen Machete, die irgendwo in einem Kaiserpalast nahe der Chinesischen Mauer vorsichhinmodert. Über den Dolch ist bekannt, daß derjenige, der ihn dem Drachen tief ins Herz bohrt, dessen Kraft besitzen wird. Ein chinesischer Tyrann soll ihn sein eigen genannt haben, bevor er in die Hände



von tibetanischen Mönchen kam. Inzwischen befindet er sich wie gesagt in einem Palast bei der Chinesischen Mauer; wird aber gleichzeitig auch von einer mysteriösen Sekte namens Fiana Nera verehrt. Weshalb er für Lara so wichtig ist, wird an dieser Stelle nicht verraten werden, damit Ihr auch noch ein wenig Spaß am zweiten Teil habt. Die Struktur des Spiels wurde weitgehend beibehalten. Nach wie vor müßt Ihr Rätsel lösen, Gegenstände suchen und Gegner fertigmachen, wobei Euch diesmal mehr menschliche Widersacher im Weg stehen. Außer neuen Moves (Freeclimbing, Hochspringen ist auch an Mauervorsprüngen möglich und nicht nur an Kanten, Richtungswechsel in der Luft bei Flic-Flacs...) stehen Lara auch sieben neue Waffen, darunter eine Harpune für Unterwasserkämpfe, zur Verfügung. Ferner beweist unsere Heldin im zweiten Teil, daß sie sogar des Autofahrens mächtig ist. Wer künstlerisch etwas auf dem Kasten hat und schon mal ein wenig mit-hypen möchte, darf seiner Kreativität freien Lauf lassen. Eidos

veranstaltet im Verlauf der Hamburger Design-Kreuzzüge einen Ideenwettbewerb, an dem sich alle interessierten Fans unter dem Motto „Lara goes Art“ beteiligen können. Jede beliebige Kunstform, also Bilder, Statuen, Videos, etc. ist erlaubt. Aus allen qualitativ hochwertigen Exponaten soll eine Wanderausstellung zum Thema Lara Croft zusammengestellt werden. Jede „seriöse Einsendung“ wird außerdem mit einem Goodie bedacht. Die besten Werke werden am Schluß mit einer Preisverleihung geehrt. Einsendungen können an Eidos Interactive, Lara goes Art, Leverkusenstr. 54/VI, 22761 Hamburg geschickt werden. Zusätzliche Infos gibt's unter 040-85171534. ds

## Interview

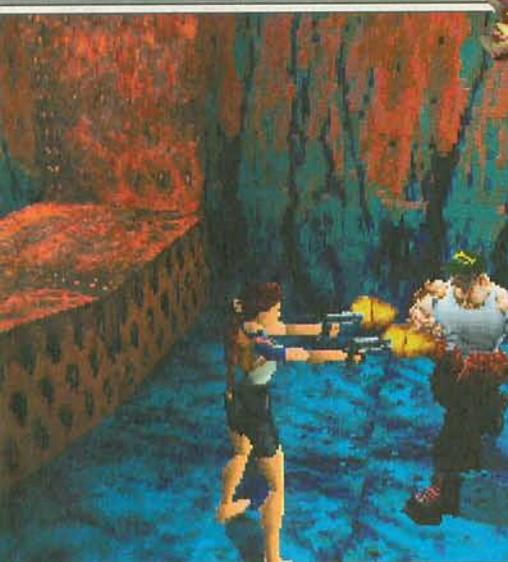
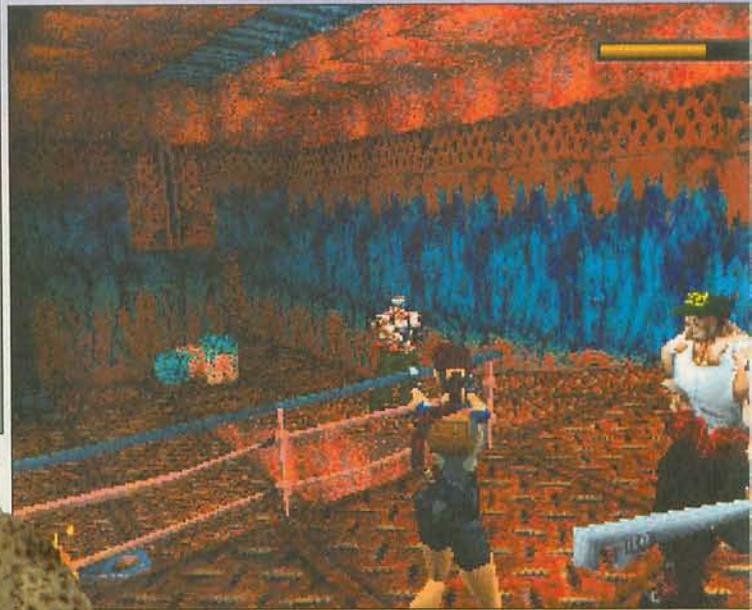
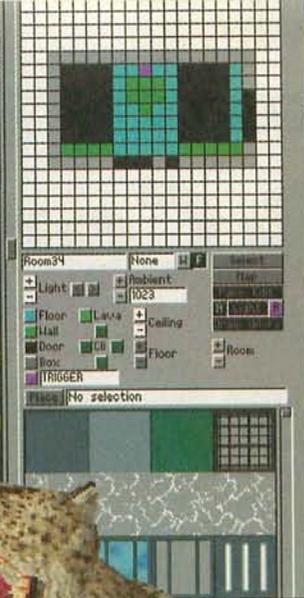
Im Zuge unseres Vorortbesuchs hatten wir Gelegenheit, den tatsächlichen Machern von Cores Dukatenesel ein paar persönliche Fragen zu stellen.

**VG:** Was hat sich seit TR1 bei Euch verändert?

**C:** Nun, wir sind jetzt reich, berühmt und immer noch genau zehn Leute, die seit einem halben Jahr wieder Sieben-Tage-Wochen à zwölf++ Stunden haben.

**VG:** Hattet Ihr ursprünglich mit einem derart durchschlagenden Erfolg von Tomb Raider gerechnet?

**C:** Wir wußten zwar, daß TR ein gutes Game ist, aber als die erste Million verkaufter CDs



Bevor Ihr ins Wasser geht immer gleich die Harpune anwählen.



Zwei der zehntausend Entwickler sind gerade zuhause schlafen, dafür durfte Lara mit Luft schnappen.

erreicht war, hat uns das doch ein wenig umgehauen.

**VG:** Was denkt Ihr über die verrückten Spekulationen hinsichtlich der Nackt-Cheats? Wird diesmal einer eingebaut?

**C:** (Gelächter) Nein, kompletter Schwachsinn!  
**VG:** Für Eure PC-Version gibt es ja mittlerweile einen ge-hackten Nude-Patch, den Freaks ins Internet gestellt haben. Habt Ihr den jemals geladen und ausprobiert?

**C:** Er soll funktionieren, aber wir haben bei uns noch niemand gefunden, der notgeil genug war, es auszuprobieren (erneutes Gelächter).

**VG:** Falls Ihr eine Filmlizenz vergebte, wer sollte Eurer Meinung nach Lara Croft spielen?

**C:** Sandra Bullock wäre schon O.K., aber da tut sich im Moment nichts. Vielleicht nächstes Jahr...

**VG:** Nach dem Ausscheiden von Laras geistigem Schöpfer Toby und Hauptprogrammierer Paul, der ja erklärtermaßen bereits letztes Jahr etwas Neues und keine Fortsetzung machen wollte, habt Ihr das Erscheinungsbild Eurer Heldin verändert. Was hat sich da getan?

**C:** Wir haben Laras Formen einfach mehr unseren Vorstellungen angepaßt, d.h. weniger Brust und weniger eckige Kanten. Lara 1 bestand aus ca. 350 Polygonen, Lara 2 dagegen aus über 500. Außerdem hat sie jetzt einen Zopf, den sie im ersten Teil auch schon in den Zwischensequenzen trug, der aber damals aus Zeitgründen nicht mehr im Wind mitwehte.

**VG:** Im ersten Teil haben wir uns als Spieler öf-

ters etwas verloren gefühlt. Fast kein Sound, lange leere Gänge...

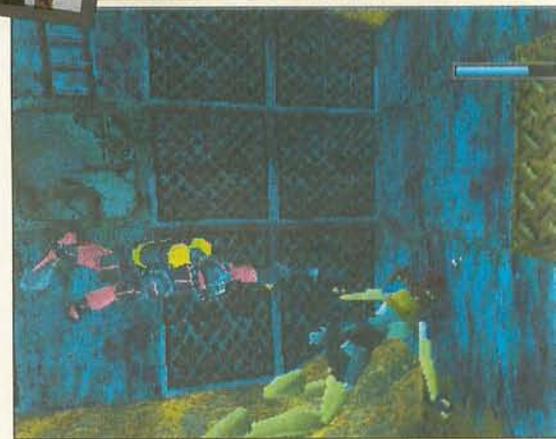
**C:** (müssen lachen und zeigen mit dem Finger auf Nathan, den Music-Man) Ja, das stimmt, da haben wir etwas gezeigt. Eine schmissige Musik, wie in Jump'n Runs wollten wir aber trotzdem nie. Da geht eh jeder nach einer halben Stunde ins Optionsmenü und schaltet sie aus. Wir haben diesmal dafür den Platz auf der CD voll ausgenutzt. Den Großteil davon benötigt der Sound.

**VG:** Was hat TR2, wodurch es sich von anderen Spielen des Genres abhebt, bzw. auf was seid Ihr diesmal besonders stolz?

**C:** Die vielen, vielen Moves von Lara, der um 50% größere Umfang der Level und nicht zuletzt das phantastische Gameplay.

**VG:** Thanx, Leute. Macht bald mal was aus Eurer N64-Lizenz, wozu habt Ihr die denn!

**C:** War uns eine Ehre. Was das N64 angeht: Wir richten unser Hauptaugenmerk momentan eher auf den Saturn 2 und wollen gleich mit einem Spiel präsent sein, wenn's soweit ist, sorry.



Die neuen Flares funktionieren auch unter Wasser und sollten sparsam verwendet werden.

### INFO

System: Playstation  
Name: Tomb Raider 2  
Genre: 3D-Action-Adventure  
Hersteller: Core Design  
Geplanter Erscheinungstermin:

**November 97**

# Command & Conquer 2

## ALARMSTUFE ROT

Wenn von Echtzeit-Strategie die Rede ist, denkt man sofort an einen Titel: Command & Conquer. Nun erscheint auch der zweite Teil dieses Top-Spieles für die PlayStation.



Der Bauhof ist quasi Euer Hauptquartier.



Hier bereiten wir eine großangelegte Invasion auf dem Wasserweg vor.



Eine sowjetische Fallschirmspringer-Einheit landet auf dem Schlachtfeld.



Erzvorkommen bedeuten bares Geld. Fördert sie zu Tage.



Feuertürme werden als erstes ausgeschaltet

Das Sequel von einem der bestverkauften PC-Titel überhaupt erscheint in Kürze für die Playstation. Grund genug, wieder einmal in die Welt der Echtzeit-Strategie abzutauchen um den Bösewichtlingen zu zeigen, wie der virtuelle Hase läuft. Man schreibt das Jahr 1946. Diesmal spielt der sowjetische Diktator Stalin die Rolle des Kontrahenten - in einer Welt, in der Hitler von Albert Einstein höchstpersönlich durch Zeitmanipulation vorzeitig aus der Geschichtsschreibung hinausretuschiert wurde. Nun stehen sich Alliierte und Rotarmisten in Europa gegenüber und der Schlagabtausch kann beginnen. **Command & Conquer 2 - Alarmstufe Rot** wird auf 2 CDs ausgeliefert. Auf CD 1 dürft Ihr in zwölf Durchgängen die Alliierten kommandieren, auf der zweiten Scheibe hingegen werden weitere

zwölf Missionen aus der Sicht der Sowjets gespielt. Ihr dürft, wie auch im ersten Teil, die Wahl zwischen den beiden Parteien treffen. Nach der Missionsbesprechung, die meistens als Videosequenz eingeleitet wird, findet Ihr Euch auf dem Schlachtfeld wieder. Zunächst sind nur die Gebiete sichtbar, auf denen sich Eure Truppenteile unmittelbar befinden. Alles andere bleibt Euch vorerst verschleiert und muß aufgeklärt werden. Ob und wann der Bau einer Basis sinnvoll bzw. überhaupt möglich ist, hängt stets von den Missionsvorgaben ab, doch grundsätzlich seid Ihr in der Lage, im Spielverlauf einen Stützpunkt zu errichten oder einen gegnerischen einzunehmen. Es existieren insgesamt 30 Gebäudetypen und etwa 40 unterschiedliche Truppenteile, darunter auch Flugzeug-, Schiffs- und U-Boot-Einheiten, die bis zum Ende des Spiels gebaut werden können. Übrigens wurden in der deutschen Fassung alle durch Roboter ersetzt - eben genauso wie in der deutschen PC-Fassung. Auch Spezialtruppen und Einzelkämpfer sind diesmal mit von der Partie. Die dafür benötigte Geldmenge

beschafft Ihr Euch auf freiem Gelände, wo Erzvorkommen darauf warten, gefördert zu werden. Für die Steuerung haben sich die Entwickler bei Westwood Studios etwas "neues" einfallen lassen. Die Maus, die Ihr beim Vorgänger so vermißt habt, darf hier endlich eingesetzt werden. Wenn mehrere Einheiten gleichzeitig auf ein Ziel zusteuern sollen, können wie beim PC-Original durch einfaches Aufziehen eines Mauskästchens die gewünschten Objekte zusammengefaßt und aktiviert werden. Falls Ihr die Lust verspürt, Euch mit mehreren Freunden eine strategische Schlacht zu liefern, darf dies im Multiplayer-Modus bewerkstelligt werden. tet

### INFO

System: \_\_\_\_\_ PlayStation  
 Name: \_\_\_\_\_ Command & Conquer 2  
 Genre: \_\_\_\_\_ Echtzeit-Strategie  
 Hersteller: \_\_\_\_\_ Virgin Interactive  
 Geplanter Erscheinungstermin:

**November 1997**

Diese Kämpfer sind härter als Stahl-  
hoffentlich schmelzen sie nicht!

AB OKTOBER FÜR NG4

# CLAY FIGHTER 63 1/3



© 1997 Interplay Productions. All rights reserved. Clay Fighter 63 1/3 and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved. Nintendo, Nintendo 64, 3-D, 'N' are trademarks of Nintendo of America, Inc. All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.  
© Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.

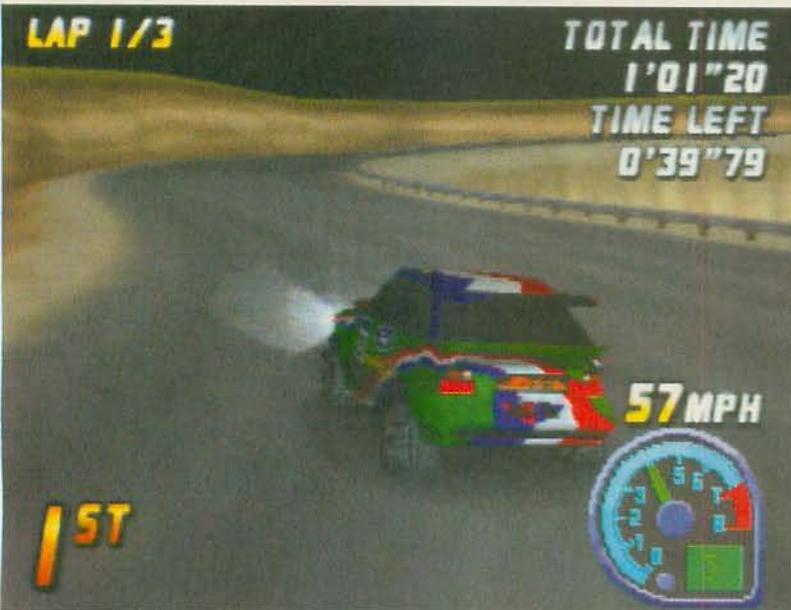


DISTRIBUTED BY  
**Acclaim**  
Entertainment GmbH

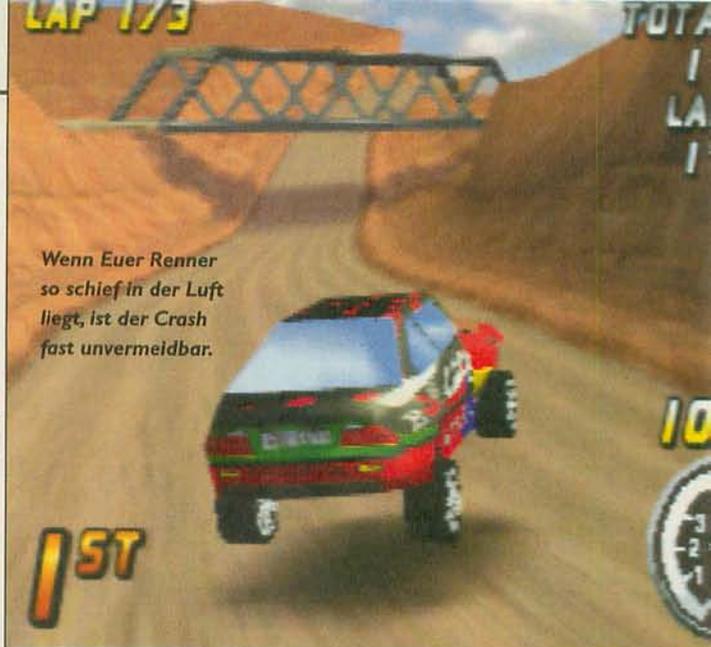


# TOP GEAR RALLY

Wir haben die Entwickler von Top Gear Rally besucht, die uns erklärten, wieso gerade Ihr Produkt besser ist als die Konkurrenz von Ocean und Seta.



Bei den Lichteffekten der Scheinwerfer hätten sich die Entwickler an V-Rally ein Beispiel nehmen sollen.



Im malerischen Redmond / Washington an der Westküste der USA hat sich ganz in der Nähe von Nintendo of America die kleine Softwarefirma Boss Game Studios niedergelassen. Nach dem ersten Produkt, **Spider** für PlayStation, das für BMG entwickelt wurde, wagte man sich gleich mit dem zweiten Projekt in 64-Bit-Gefilde. Colin Gordon, Leiter der Entwicklungsabteilung und Rob Povey, der verantwortliche Produzent für **Top Gear Rally**, weihen uns im exklusiven Interview in die Geheimnisse von Boss Game Studios und ihrem ersten N64-Modul ein.

**VG:** Wie entstand Boss Game Studios?

**Colin:** Die Firma wurde im Sommer 1994 von den Besitzern der Boss Film Studios gegründet, die unter anderem die Spezialeffekte für Air Force One kreierte und die bis dahin mit Videospiele nichts zu tun hatten. Die meisten Entwicklungsfirmen entstehen ja, will sich eine Gruppe von Künstlern selbständig machen, um unabhängig arbeiten zu können, z.B. das MDK-Team, das bei Shiny kündigte, um Planet Moon zu gründen. Der Grund lag in den finanziellen Möglichkeiten in dieser Industrie. Bei Spezialeffekten ist die Bezahlung unabhängig vom Erfolg oder

Mißerfolg des Films, man liefert die "Ware" und erhält einen festen Betrag. Bei Videospiele fallen für jedes verkaufte Exemplar Tantiemen an, bei einem qualitativ hochwertigen Produkt können die Gewinne also entsprechend steigen.

**VG:** Spider wurde erst 1997 veröffentlicht, also fast drei Jahre nachdem die Firma gegründet worden war. Das scheint eine ziemlich lange Zeitspanne zu sein.

**Colin:** Die ersten Konzepte entstanden im Dezember 94, und Spider war ursprünglich für das Nintendo 64 geplant. Erst im März 95 fiel die Entscheidung zugunsten der PlayStation. Im Mai 95 arbeiteten nur zwei Personen an Spider, außerdem wurde die 3D-Engine mehrmals komplett umgeschrieben. Bei diesem Projekt ging es uns allerdings in erster Linie darum, zu lernen. Die wichtigste Erkenntnis war, daß man für das effektive Arbeiten mit 32- und 64-Bit Konsolen die richtigen Werkzeuge braucht, um die zahlreichen Teile eines Spiels schnell entwerfen zu können. Je schneller ein Grafiker seine Monster in Aktion im Spiel sehen kann, umso schneller können Änderungen beschlossen, Fehler erkannt und beseitigt werden. Der gesamte Entwicklungsprozeß hängt entscheidend von der Qualität der Tools ab.

**VG:** Wie entstand die Kooperation mit Kemco und das daraus resultierende Top Gear Rally?

**Colin:** Wir wollten ein Rennspiel für N64 entwickeln und hatten auch schon mit Nintendo darüber gesprochen, und Kemco hatte die gleiche Idee. Nintendo hat die Beziehung in die Wege geleitet, und nach einigen Verhandlungen mit Kemco, deren Büro ja gegenüber unserem liegt, war die Sache beschlossen. Obwohl wir als Firma noch keine Erfolge vorzuweisen hatten, waren die meisten von uns schon bei anderen Softwarefirmen und konnten entsprechende Erfahrung einbringen. Deshalb war Kemco sehr zuversichtlich, daß wir ein hochwertiges Spiel entwickeln könnten.

**VG:** Wann begannen die Arbeiten an Top Gear Rally?

**Rob:** Im August 95 stellten wir die ersten Ideen zusammen, und schon im Dezember hatten wir ein Video fertig, das zeigte, wie Top Gear Rally aussehen sollte. Zu der Zeit wollte Nintendo von jedem Projekt ein Video und Entwicklungsstudien sehen, um das Potential einschätzen zu können. Aus diesem Video, das aus gerenderten Sequenzen bestand, stammten auch die Screenshots, die zu der Zeit veröffentlicht wurden, und die mit dem Spiel nichts zu tun hatten. Ein Jour-

TIME  
54"76  
TIME  
54"76

LAP 1/3

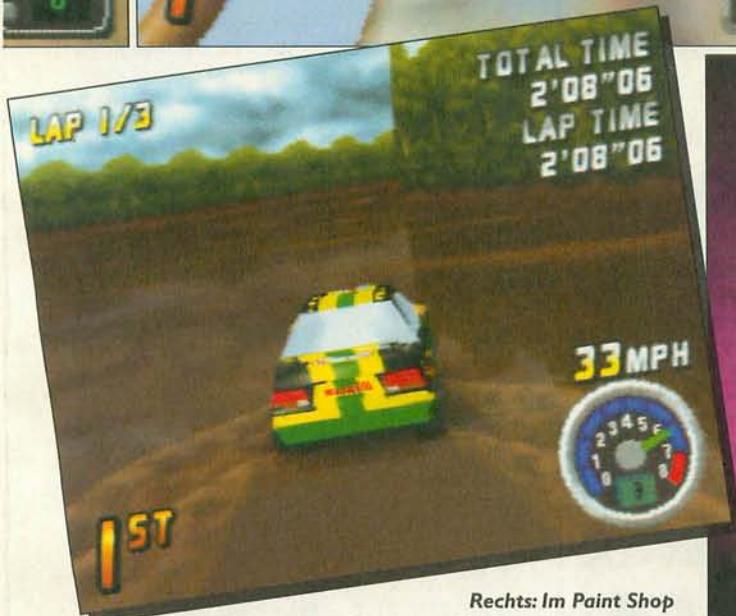
Im Schnee nimmt die Sicht rapide ab.

TOTAL TIME  
0'19"06  
TIME LEFT  
0'10"93

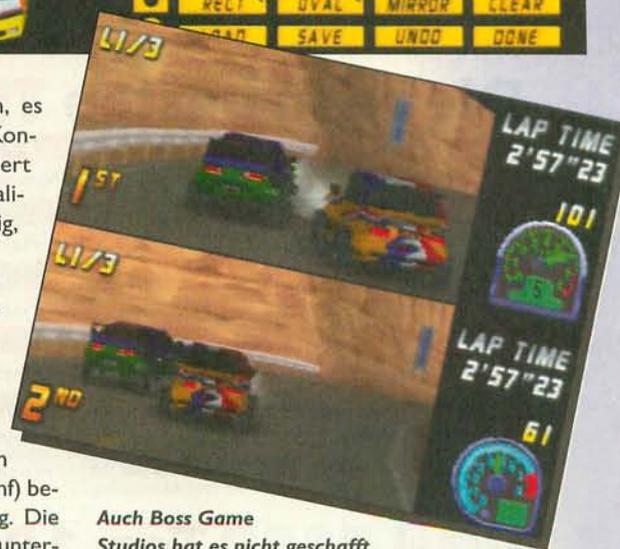
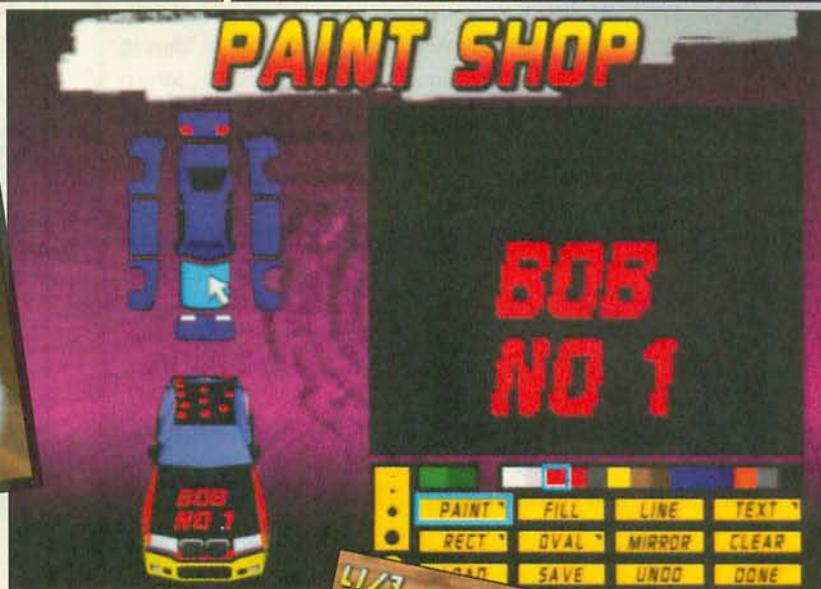
7 MPH

86 MPH

1ST



Rechts: Im Paint Shop könnt Ihr Euer Fahrzeug selbst lackieren.



Auch Boss Game Studios hat es nicht geschafft, im Zwei-Spieler-Modus den vollen Bildschirm auszunutzen.

nalist fotografierte während der E3 1996 das Demo durch eine Fensterscheibe vom Bildschirm ab und druckte die Bilder. Erst im Juni 96, als wir von Nintendo das OK erhielten, begannen die eigentlichen Arbeiten am N64-Spiel.

**VG:** Wie entstanden die ersten Konzepte für Top Gear Rally?

**Rob:** Die erste Vorgabe von Colin lautete: "Wir machen ein Rennspiel, und es muß Weihnachten 97 fertig sein" worauf ich erwiderte: "Unmöglich". Wir entschieden uns für ein Rallye-Spiel, weil wir die Konkurrenz zu Nintendos **Cruis'n USA**, **Mario Kart 64** und **F-Zero 64** vermeiden wollten. Wir haben die beiden wichtigsten Aspekte eines Rennspiels zeitgleich in Angriff genommen, zum einen die grafische Präsentation, Fahrzeuge, Strecken etc. Und auf der anderen Seite die physikalischen Modelle, Fahrverhalten, Wetter, Steuerung. Da uns die N64-Hardware deutlich mehr Rechenpower zur Verfügung stellt als andere Konsolen, wollten wir diese natürlich auch vollnutzen, um ein möglichst realistisches und interessantes Rennerlebnis zu schaffen. Im Januar 97 hatten wir schon eine beeindruckende Grafikingenie laufen, mit der einer Kurse aus dem Spiel komplett spielbar war. Die ersten Versionen

des Spiels waren schwer zu steuern, es dauerte fast zwei Monate, bis wir die Kontrolle über das Fahrzeug optimal kalibriert hatten. Die Steuerung und das physikalische Modell sind so realistisch wie nötig, ohne den Spielspaß zu beeinflussen.

**VG:** Wie ist das Spiel aufgebaut?

**Rob:** Zu Beginn des Spiels stehen nur zwei langsame Fahrzeuge zur Wahl, mit denen drei Strecken zu absolvieren sind. Deshalb wirkt **Top Gear Rally** zunächst auch etwas träge, Erfolge werden jedoch mit schnelleren Rennern und zusätzlichen Strecken (insgesamt fünf) belohnt, und das Spiel ändert sich völlig. Die Steuerung der schnelleren Fahrzeuge unterscheidet sich erheblich von den langsameren Kübeln, und die Kurse werden anspruchsvoller, außerdem spielt in höheren Schwierigkeitsstufen auch das Wetter eine Rolle. Nebel, Schnee und Regen beeinträchtigen die Sichtverhältnisse und verändern das Fahrverhalten vor allem der schnelleren Fahrzeuge.

**VG:** Was kommt nach Top Gear Rally?

**Colin:** Wir arbeiten momentan an **Twisted Edge**, einem Snowboardspiel für N64, das im Frühjahr 97 erscheinen soll, und drei weiteren Projekten, über die wir allerdings noch nichts verraten wollen.

## THIRD SEASON

FALL:

RACE	TYPE	RACE RECORD	LAP RECORD
RACE 1	JUNGLE/FOG	6'48"32	2'13"78
RACE 2	DESERT/FOG	7'40"35	2'29"83
RACE 3	COASTLINE/RAIN	5'11"74	1'39"16
RACE 4	MOUNTAIN/SUNNY	...	...

CARS FOR THIS SEASON:



A SELECT B GO BACK

### I N F O

System: \_\_\_\_\_ Nintendo 64  
 Name: \_\_\_\_\_ Top Gear Really  
 Genre: \_\_\_\_\_ Rennspiel  
 Hersteller: \_\_\_\_\_ Boss Game Studios  
 Geplanter Erscheinungstermin:  
 USA: \_\_\_\_\_ bereits erhältlich  
**Deutschland: Weihnachten '97**

### Media Control TOP 10

SUPER NINTENDO	1 (1)	Super Mario Kart - Classic Line	SNES
	2 (3)	Donkey Kong Country 3	SNES
	3 (-)	König der Löwen	SNES
	4 (4)	Super Mario All Stars - Classic Line	SNES
	5 (2)	Lufia	SNES
	6 (-)	Dschungelbuch	SNES
	7 (8)	FIFA Soccer '97	SNES
	8 (7)	Die Schlümpfe-Reise um die Welt	SNES
	9 (-)	Legend of Zelda	SNES
	10 (6)	Inter. Superstar Soccer Deluxe	SNES
SATURN	1 (neu)	Resident Evil	Saturn
	2 (4)	Manx TT: Superbike	Saturn
	3 (neu)	Warcraft 2	Saturn
	4 (6)	Bomberman	Saturn
	5 (1)	Shining the Holy Ark	Saturn
	6 (8)	Command & Conquer	Saturn
	7 (3)	Tomraider	Saturn
	8 (2)	Dark Savior	Saturn
	9 (5)	Soviet Strike	Saturn
	10 (neu)	Dragon Force	Saturn
PLAYSTATION	1 (neu)	Formel 1 '97	Playstation
	2 (1)	V - Rally	Playstation
	3 (neu)	Warcraft 2	Playstation
	4 (neu)	Vergessene Welt: Jurassic Park	Playstation
	5 (2)	Tomraider	Playstation
	6 (4)	Porsche Challenge	Playstation
	7 (neu)	Oddworld - Abe's Odyssee	Playstation
	8 (3)	Intern. Superstar Soccer Pro	Playstation
	9 (5)	Lifeforce Tenka	Playstation
	10 (6)	Rage Racer	Playstation

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

### Die zehn besten TESTS

1	Final Fantasy VII	Playstation	94%
2	Extreme-g	Nintendo 64	91%
3	Ogre Battle	Playstation	88%
4	Pandemonium 2	Playstation	86%
5	MDK	Playstation	85%
6	NHL '98	Playstation	85%
7	Nuclear Strike	Playstation	84%
8	Baphomet's Fluch 2	Playstation	83%
9	Motoracer	Playstation	83%
10	Air Combat 2	Playstation	82%

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

### VG-LESER Top 10

1	Formel 1 '97	Playstation
2	Blast Corps	Nintendo 64
3	Resident Evil	Playstation
4	Abe's Odyssee	Playstation
5	Mario Kart 64	Nintendo 64
6	Tomraider	PSX/Saturn
7	Intern. Superstar Soccer 64	Nintendo 64
8	Soul Blade	Playstation
9	Lylat Wars	Nintendo 64
10	V-Rally	Playstation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: DMV Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort „Hits“, Dornacher Str. 3d, 85622 Fekldkirchen, Fax: 0 89/9 91 15-4 99

### Hits der REDAKTEURE



**SPIELT ZUR ZEIT** . . . . . Top Gear Rally, N64  
 . . weil ich von Rennspielen nie genug kriege  
**HÖRT ZUR ZEIT** . . . Tarantino Connection  
 . weil der Junge einen guten Geschmack hat  
**FILM-FAVORIT** . . . . . The Game  
 . . . . . weil der Film hyper-spannend ist



**SPIELT ZUR ZEIT** . . . . . den Touristen  
 . . . . . läßt in Mexiko die Sau raus  
**HÖRT ZUR ZEIT** . . . . . die süßen Señoritas,  
 . . . . . die ihm den Kopf verdrehen  
**FILM-FAVORIT** . . . . . One Night Stand  
 . . . . . weil ich wissen wollte, wie das geht



**SPIELT ZUR ZEIT** . Resident Evil 2 Demo, PS  
 . . weil die weiblichen Zombies so sexy sind  
**HÖRT ZUR ZEIT** . . Skull Monkeys, Soundtr.  
 weil die neue Version noch abgefahrener ist  
**FILM-FAVORIT** . . . . . Relict  
 . . . . . das Computermonster ist Wahnsinn



**SPIELT ZUR ZEIT** . . . . . Tomb Raider 2, PS  
 . . . weil es genauso fesselt wie das Original  
**HÖRT ZUR ZEIT** . . Extreme-g, Soundtrack  
 . . . . . völlig geiler Techno-Sound  
**FILM-FAVORIT** . . . . . Shooting Fish  
 . . . die beste englische Komödie seit langem



**SPIELT ZUR ZEIT** . . . . . den Urlauber,  
 . . . . . weil der in der Türkei faulenzet  
**HÖRT ZUR ZEIT** . . . . . das Meer rauschen,  
 . . . . . siehe oben  
**FILM-FAVORIT** . . . . . Die furchtlosen Vier,  
 . . . . . Zeichentrick ist mein Niveau

### KINOHITS des Monats

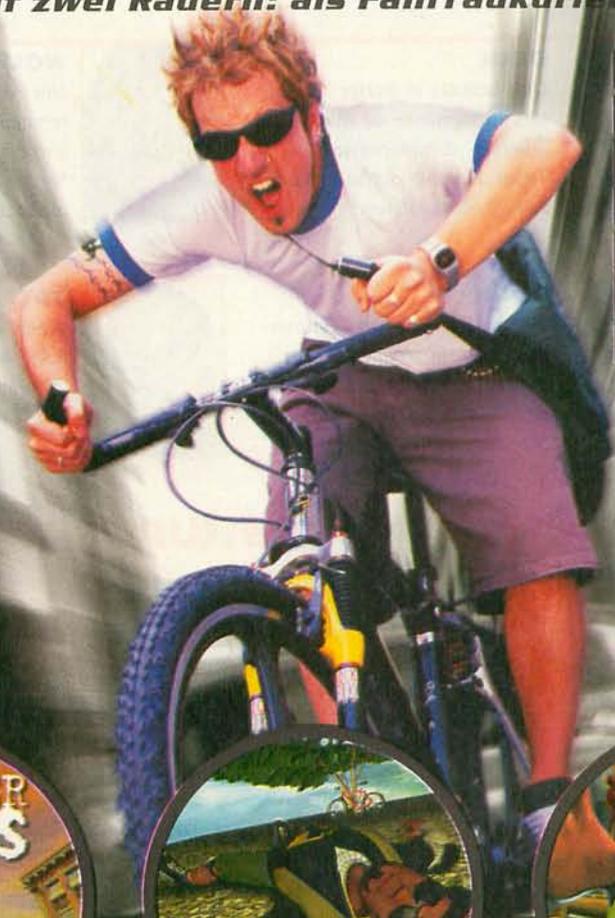
1	Men in Black	mit Will Smith und Tommy Lee Jones
2	Im Körper des Feindes	mit John Travolta
3	Bean	mit Rowan Atkinson
4	Die Apothekerin	mit Katja Riemann
5	Volcano	schon wieder Tommy Lee Jones
6	Die furchtlosen Vier	Zeichentrickfilm
7	Das fünfte Element	mit Bruce Willis
8	One Night Stand	mit Wesley Snipes und Nastassja Kinski
9	Brassed Off	englischer Humor
10	Vergessene Welt	mit Jeff Goldblum

**Die Straße Gehört dir.  
Du mußt sie nur erobern!**

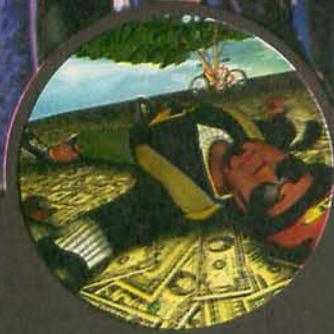
# COURTIER CRISIS

**Dein Bike ist dein einziger Freund!**

**Wahnsinn auf zwei Rädern: als Fahrradkurier durch den Großstadtdschungel.**



Dein Job ist, die Bestellung ans Ziel zu bringen - koste es, was es wolle. Du jagst auf zwei Rädern durch die Straßen Amerikas, das heißt: High-Speed Action ohne Rücksicht auf Verluste. Der Job ist hart! Du bahnst dir deinen Weg durch keifende Omas, streunende Hunde, bullige LKWs, spielende Kinder und nervige Polizisten. Und alle haben es auf dich abgesehen! Da brauchst du Mut, Wendigkeit und Null Skrupel. Bist Du bereit?



**Wer bremst verliert!**

- Action auf echten BMX- und Mountainbikes von GT-Bikes
- Nimm dir dein Lieblingsbike!
- 30 verschiedene Level in 5 US-Städten
- über 160 Objekte und 70 verschiedene Fußgänger
- insgesamt über 250 Aufträge
- Superrealistische Soundeffekte
- Schnelle, realistische 3D-Engine

**BMG**  
INTERACTIVE

NEW LEVEL  
SOFTWARE

EXKLUSIV FÜR  
PlayStation

**GT**  
BICYCLES

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

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



### RALPH

Sonnt sich gerade in Mexiko in Acapulco, hoffentlich haben ihm die Wirbelstürme nicht den Urlaub versaut.



### DIRK

Dirk benutzt in letzter Zeit öfters zwangsweise die Münchner S-Bahn, dummerweise ohne Ticket. Deshalb durfte er kürzlich 60 Mark löhnen.



### ROBERT

Wer eine schöne Drei-Zimmer-Wohnung in München weiß, meldet sich bitte bei Rob. Er sucht nämlich schon seit sechs Monaten.



### WOLFGANG

Um seinen empfindlichen Ohren den perfekten Hörgenuß zu garantieren, läßt er seinen AC-3-Verstärker auch noch auf dts umbauen.



### TET

Wenn wir im Dezember nach Poing umziehen, wird Tet wohl verhungern, dorthin liefert nämlich kein Pizzaservice.

# NEU! Ab jetzt gibt es wieder 5 Wertungsgesichter:



SUPER



GUT



GEHT SO



NAJA



HILFE

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

## DAS KLEINEN GEIGEDRUCKTE

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

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

WERTUNG	
System:	Playstation
Spieltyp:	Strategiespiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Mindscape
Testversion:	Mindscape
Spieler:	1
Features:	Speicheroption
Schwierigkeitsgrad:	8-9
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	58%
Musik:	52%
Soundeffekte:	68%
<b>Spielspaß: 71%</b>	

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

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

Neu ist unsere Altersempfehlung.

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

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





# Von führenden Füchsen empfohlen.

# ORDER IN TIME

## VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!

### PLAYSTATION

Playstation	295,00
Allied General	85,00
Broken Helix	105,00
Bubble Bubble 2	100,00
Darklight Conflict	85,00
Deconstruction Derby 2	105,00
Excalibur	105,00
Exhumed	85,00
FIFA Soccer '97	70,00
Int. Superstar Soccer Pro	100,00
Legacy of Kain	95,00
Legacy of Main Hintbook	30,00
Machine Hunter	100,00
Manic Karts	90,00
Micro Machines U3	79,00
Monster Truck	100,00
NBA In The Zone 2	75,00
NBA Live 97	70,00
Need for Speed 2	95,00
NHL 97	70,00
Overblood	95,00
Pandemonium	95,00
Player Manager	95,00
Rage Racer 2	105,00
Rebel Assault dt.	100,00
Sim City 2000	95,00
Soul Blade	105,00
Saikoden	105,00
Super Panz Collection	105,00
Syndicate Wars	100,00
Tenka	100,00
Tekken 2	115,00
Tobal 1 jap./dt.	40,00/95,00
Tomb Raider	95,00
Tomb Raider Hintbook	30,00
Toshinden 3	90,00
Total NBA 97	90,00
Transport Tycoon	100,00
Twisted Metal 2	95,00
Uandal Hearts kpl. dt.	105,00
wipOut 2097	105,00
Winning Commander U	95,00
Wracking Crew	105,00

### Zubehör

Alps-Pad	90,00
Analog-Pad	65,00
Laser Gun + Pointer	110,00
Farbiertes Original-Pad	80,00
Game Buster	80,00
Konami Gun	65,00
Link Kabel	20,00
RGB-Kabel	20,00
Memory Card 720	90,00
Memory Card 360	80,00
Farbiertes Original Memory Card	40,00

### Neuheiten

Abe's Odyssey	90,00
Ace Combat II	95,00
Butt A-Move 3	80,00
Colony Wars	95,00
Crash Bandicoot	100,00
Croc	95,00
Drathras Dungeon	130,00
Dynasty Warriors II	90,00
Fantastic Four	95,00
FIFA '98	100,00
Fighting Force	30,00
Final Fantasy 7 Hintbook	105,00
Formel 1 97	115,00
G-Police	130,00
Ghost in the Shell us	90,00
Hard Balled	100,00
Hero's Adventure	100,00
Hercules	95,00
John Madden '98	95,00
Jurassic Park: Lost World	140,00
King of Fighters 96 jap	90,00
Kurumi	95,00
Magic - The Gathering	95,00
Mass Destruction	90,00
Marvel Superheroes	98,00
MDK	95,00
Moto Racer	90,00
Nascar '98	89,00
NBA '98	95,00
NHL Breakaway '98	98,00
NHL '98	95,00
Nightmare Creatures	95,00
Nuclear Strike	95,00
Open Battle us	140,00
Overboard	95,00
Pandemonium	95,00
Parappa the Rapper	90,00
Rapid Racer	95,00
Rock 'n Roll Racing 2	95,00
Rosko McQueen	95,00
Street Fighter EX-	150,00
Shadowmaster	95,00
Tetris Plus	85,00
Time Crisis jap	180,00
Total Drivin	95,00
Toshinden 3	95,00

U-Rally	95,00
WarCraft II	90,00
Wild Arms us	130,00
Wild Arms Hintbook	30,00
X-Com 3 Apocalypse	95,00

### Sonderangebote

Actua Soccer	50,00
Air Combat	50,00
Alien Trilogy	50,00
Battle Arena Toshinden	50,00
Butt A-Move 2	50,00
Deconstruction Derby	50,00
Fade To Black	50,00
FIFA 96	50,00
Int. Superstar Soccer Deluxe	75,00
Iron 6 Blood	50,00
PGA 96	50,00
Pro Pinball	50,00
Rayman	50,00
Ridge Racer	50,00
Ridge Racer Revolution	50,00
Road Rash	50,00
Tekken	50,00
Track & Field	50,00
True Pinball	50,00
wipOut	50,00
Worms	50,00

### NINTENDO 64

Nintendo 64 dt.	295,00
3D Control Pad	85,00
Antennenkabel	35,00
Adapter	40,00
Pad Verlängerung	25,00
Memory Card 1 MG	30,00
RGB-Kabel	40,00
Rumble Pak + Memory Card	58,00
Arce Fighters	170,00
Blast Corp.	125,00
Bomberman	170,00
Clay Fighter Extreme	149,00
Didy Kong Racing	125,00
FIFA Soccer 97	95,00
Fl Pole Position	149,00
Extreme G	149,00
Goemon	145,00
Golden Eye	125,00
Int. Superstar Soccer 64	135,00
Lamborghini 64	125,00
Lenkrod Madcatz	150,00
Lylat Wars	140,00
Multi Race Champion	145,00
NBA Hang Time	140,00
Pilotwings 64	125,00
Shadows of The Empire	100,00
Super Mario 64	100,00
Super Mario 64 Spielberater	30,00
Super Mario Kart	95,00
Starfox Hintbook	30,00
Survival Hintbook	30,00
Tetrisphere	95,00
Top Gear	170,00
Turok Dinosaur Hunter	145,00
Turok Hintbook	30,00
Wave Race	100,00
Wayne Gretzky's 3D Hockey	140,00

**280,-**  
Jetzt zum Knallerpreis  
SEGA SATURN

\*\*\*\* Täglich Neuheiten \*\*\*\*

### SATURN

Saturn + Tomb Raider Set	345,00
Alien Trilogy	95,00
Bagi Too	95,00
Exhumed	95,00
FIFA 97	60,00
Hyper	100,00
Fighters Megamax	100,00
Irwin Oracle	95,00
King of Fighters	90,00
Krazy Ivan	95,00
Madden 97	60,00
NBA Jam Extreme	85,00
NBA Live 97	90,00
NHL Powerplay 97	90,00
Pandemonium	95,00
Story of Thor 2	95,00
Super Puzzle Fighter 2	70,00
Tomb Raider	95,00
Tunnel B1	95,00
Sega WW Soccer 98 jap	100,00
Virtua Cop 2	95,00
Warcraft II	90,00
WWF In Your House	65,00

### Sonderangebote

Andretti Racing	80,00
Blazing Dragons dt.	70,00
Lemmings 3D	80,00
Punchy Dragon 2 jap	50,00
NBA Action dt.	80,00
NHL 97	60,00
Nightwarrior	60,00
Road Rash	60,00
Sonic 3D Blast us	70,00
Souljet Strike	60,00
Space Hulk us	50,00
World Series Baseball 2	60,00

### Neuheiten

Atlantis	99,00
Butt A-Move 3	90,00
Discworld 2	105,00
Darklight Conflict	100,00
Dragon Force	100,00
Elevator Action	100,00
Fighting Force	95,00
Formula Karts	95,00
Grandia	99,00
Independence Day	95,00
Jurassic Park: Lost World	90,00
King of Spirits 2 jap	100,00
Last Bronx	95,00
Madden '98	95,00

Manx TT	100,00
Marvel Super Heroes	95,00
Mass Destruction	95,00
NBA Action '98	90,00
Ninja	95,00
NHL Allstar Hockey '98	95,00
Resident Evil	99,00
Saturn Bomberman	95,00
Sega Touring Car	109,00
Shining Of The Holy Ark	95,00
Sonic Jam	95,00
Sonic R	95,00
Steep Slope Sliders	95,00
Terracresta	95,00
Tetris Plus	95,00
Thunder Force U jap	130,00
Torico	95,00
wipOut 2097	100,00
Worldwide Soccer '98	90,00
Z	105,00

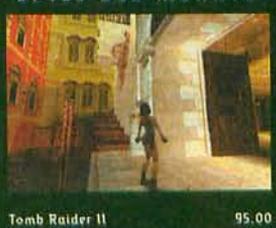
### Zubehör

Backup Memory	105,00
MPEG-Karte	125,00
Adapter für Importier.	40,00
Sechs-Spieler-Adapter	80,00
Joypad	40,00
Infrarot-Pad 2 Stück	120,00

### PC GAMES

Akte Europa	79,00
Antist 2	89,00
Baphomet's Fluch 2	89,00
Butt A-Move 3	75,00
Civilization 2	89,00
Conquist Earth	89,00
Constructor	84,00
Command & Conquer 2 Vernetzungschlüssel	35,00
Dark Earth	85,00
Dark Reign	84,00
Dynasworld	79,00
Domination	85,00
Dungeon Keeper	85,00
Fall Out	79,00
F1 Racing	89,00
FIFA '98	85,00
Fighting Force	75,00
Flight Simulator '98	125,00
Flight Unlimited 2	85,00
Floyd	85,00
Imperialium	84,00
Incalution	79,00
Jedi Knight	95,00
Lands of Lore	85,00
Links LS	89,00
Monkey Island 3	99,00
NBA '98	85,00
NHL '98	85,00
Pacific General	75,00
Red Baron 2	79,00
Resident Evil	85,00
Shadow of the Empire	89,00
Star Trek: Starfleet Academy	85,00
Tomb Raider	70,00
Total Annihilation	85,00
Virtual Pool 2	80,00
WarCraft II exklusiv	105,00
Wet-Sexy	85,00
World Series Baseball 2	60,00
Worldwide Soccer	89,00
X-COM 3 Apocalypse	80,00

### SPIEL DES MONATS



Tomb Raider II 95,00

### TOP HIT



Final Fantasy 7 dt/us 140,00/105,00

### TOP HIT



Resident Evil Directors Cut 90,00

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

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

### VERSAND

Mo - Fr:	10,00 - 18,00
Samstag:	10,00 - 14,00

### GROßHANDEL

nur für Händler!!	
Telefon	0711 - 22 29 10 - 10 0711 - 22 29 10 - 20

Lieferbedingungen: + 3,- DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmefristen 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.



Nach dieser Ausgabe wird es sicher wieder bitterböse Briefe hageln, von wegen "Ihr schreibt die Tips ja bloß ab und gebt gar kein Geld, die gleichen Paßwörter habe ich doch auch eingeschickt", was sich im Fall von Warcraft 2 auch schlecht widerle-

gen läßt, da tatsächlich genau jene Paßwörter im Heft stehen, die eben fast alle der unzähligen Mitmacher eingeschickt haben. Doch sorry, Sportsfreunde, es kann immer nur einer gewinnen, Felix Tille existiert wirklich und aus Pielenhofen stammt weißgott niemand von uns. Habe die Ehre...

## DES RÄTSELS LÖSUNG

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



### SONY PLAYSTATION

#### Wild Arms

Christoph Drolshage aus Arnsberg, sowie Daniel Wichterich aus Erkrath haben sich durch die Beschreibung der Fundorte einiger wichtiger Gegenstände und Runen, sowie durch diverse allgemeine Hinweise nützlich gemacht. Viele der nun folgenden Tips werden allerdings erst relevant, nachdem der letzte Turm ( Ka Dingel ) aufgetaucht ist. Es empfiehlt sich außerdem, bei den meisten Bossen und Golems mindestens Level 50 erreicht zu haben.

#### GOLEMS

**Leviathon:** Im inneren Ozean müßt Ihr mit dem Schiff ungefähr in der Mitte des Meeres fünf bis sechs Kämpfe austragen. Leviathon wird dann irgendwann erscheinen und mit Euch kämpfen.

**Barbados:** Barbados wartet in der Wüste auf Euch, die sich auf der Karte links oben und rechts unten erstreckt (wird von einem Gebirge begrenzt). Geht an den untersten Rand der Wüste und verfährt genau wie bei Leviathon (fünf bis sechs Kämpfe).

**Sado & Lucifer:** In Malduke müßt Ihr in der Mine Area und in der Statue Area auf den runden, gekennzeichneten Punkten auf der Mayagitarre spielen. Die Golems werden sich dann zeigen und auf einen Kampf mit Euch einlassen.

**Berial:** Auch Berial befindet sich in Malduke. Er muß sogar bekämpft werden, damit man weiterkommt. Berial wird gegen Euch antreten, wenn Ihr im Raum mit dem Suchscheinwerfer von ihm erfaßt werdet.

#### RUNEN

**Summit Rune:** Mount Zenom

**Flash Rune:** Noch einmal die Pleasing Gardens besuchen.

**Triton Rune:** Vortex

**Saint Rune:** Saint Centour

**Heaven Rune:** Die Heaven Rune befindet sich auf dem Deserted Island östlich von Arctica.

**Ice Rune:** Die Ice Rune findet Ihr in der Snow Ravine, die sich nördlich von Arctica befindet.

**Star Rune:** Um an die Star Rune zu gelangen, müßt Ihr ein zweites Mal in die (zerstörte) Photosphere gehen.

**Castle Rune:** Die Castle Rune bekommt Ihr, wenn Ihr in der Elws Welt aus Vassims Lab das Secret Tool holt (Kiste hinterm Haus aufbomben). Dieses müßt Ihr dann Tom in Adlehyde geben, der damit die Statue von Zelduke repariert. Wenn Ihr nun vor die Statue geht, wird Euch Zelduke die Rune geben.

**Sword Rune:** Die Sword Rune befindet sich



Schnell das Schwert gezückt und zugeschlagen.



im Ancient Altar, der östlich von Saint Centour liegt. Er wird von einem Gebirge umschlossen (man muß also fliegen können).

**Life Rune:** Die Life Rune erhält Ihr im Forest Prison in der Elws Welt.

**Love, Hope und Courage Rune:** Die drei Runen befinden sich in den drei Statuen, die man aus dem Dead Sanctuary erhält. Wenn man im Laufe der Story die Love und Courage Rune hat, muß man nach Baskar und dort zum Altar gehen. Hier gibt es nun die Hope Rune.

**Chronos Rune:** Die Chronos Rune erhält man, wenn man westlich von Baskar den Steinkreis betritt. Hier muß man das Dispellado (siehe weitere Tips) an den äußeren Steinen in der Reihenfolge: oben-links, unten-links, unten-rechts, oben-rechts, links, unten, rechts, oben betreten. In der Mitte könnt Ihr nun den Platz betreten. Hier befindet sich der Illusion Temple. Der Guardian, der diesen Temple bewohnt, wird Euch dann die Rune geben.

### WEITERE TIPS

**Cheat/Bug:** Um z.B. 255 Secret Signs oder jegliche sonstige Leckerli zu erlangen, darf das gewünschte Item nur einmal vorhanden sein. Dann wird im Kampf mit Rudy und Jack jeweils eine Heal Berry benutzt. Danach vertauscht Ihr mit Cecilia die Position der Heal Berry mit dem gewünschten Item und benutzt die Heal Berry. Schon hat man von jenem Item 255 Stück.

### SONY PLAYSTATION

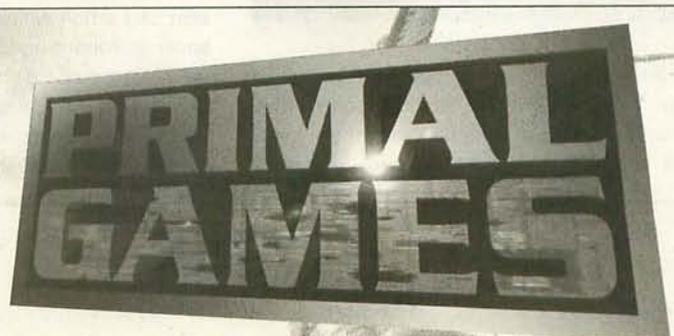
Grundgerät	DT 289,95
RGB-Kabel	DT ab 19,95
PIX Umbau	DT 59,95
Memory Card	DT ab 29,95
Agent Armstrong	DT 89,95
Alarmstufe Rot	DT * 99,95
Baphomets Fluch II	DT i.V.
Bleifuß II	DT * 99,95
Bubble Bobble II	DT 79,95
Broken Helix	DT 99,95
Castlevania X	DT 99,95
Command & Conquer	DT 99,95
Crash Bandicoot II	DT 99,95
Starwars Force	DT 89,95
Distraction Derby II	DT 99,95
Dungeon Keeper	DT * 99,95
FIFA 97	DT 89,95
Fighting Force	DT * 89,95
FIA Formel 1 '97	DT 109,95
Final Fantasy VII	US 139,95
Frogger	DT * 89,95
Heaven's Gate	DT 89,95
Livingston Deathtrap	DT * 89,95
ISS Pro	DT 99,95
Legacy of Kain	DT 79,95
Mechwarrior 2	DT 89,95
Micro Machines V3	DT 99,95
Monster Truck	DT 89,95
Nightmare Creatures	DT * 89,95

Nuclear Strike	DT * 89,95
NBA In The Zone II	DT 99,95
Powerplay Hockey	DT 79,95
Oddworld	DT * 99,95
Overboard	DT * 89,95
Platinum Spiele	DT ab 44,95
Pony Collection	DT 89,95
Porche Challenge	DT 79,95
Rebel Assault II	DT 99,95
Resident Evil D.C.	DT 89,95
Rage Race	DT 99,95
Soul Blade	DT 99,95
Syndicate Wars	DT 89,95
Teen Titans	DT 99,95
Tomb Raider II	DT i.V.
Transport Tycoon	DT 89,95
V-Rally	DT 89,95
Warcraft II	DT 89,95
Wing Commander IV	DT 89,95
Xevius 3D	DT 79,95
Z	DT * 79,95

### NINTENDO 64

Grundgerät	DT 299,00
PAD (auch farbig)	DT 59,95
Blast Corps	DT 119,95
Bomberman 64	DT 119,95
Dark Rift	DT 119,95
Diddys Kong Racing	DT 119,95

G.A.S.P.	DT 149,95
Extreme G	DT 149,95
F1 Grand Prix	DT 149,95
Mario	DT 99,95
Pilotwings	DT 119,95
Shadow of Empire	DT 139,95
Starfox 64	DT 139,95
Tekno Englisch	DT 149,95
Mario Kart	DT 99,95
ISS 64	DT 149,95
Instinct II	DT 149,95
Mischief Maker	DT * 119,95
M.R. Champion Chip	DT i.V.
Lamborghini	DT * 149,95
Top Gear Rally	DT 149,95
WCW Wrestling	DT * 149,95
Wave Race	DT 99,95
Gretzky Hockey	DT 129,95



KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7  
44787 BOCHUM  
NEU!! JETZT AUCH  
SPIELE-VERLEIH  
IN UNSEREM SHOP

Ladenpreise  
können abweichen



Laufend neue coole  
SONY & NINTENDO-Importe!  
Only the best one

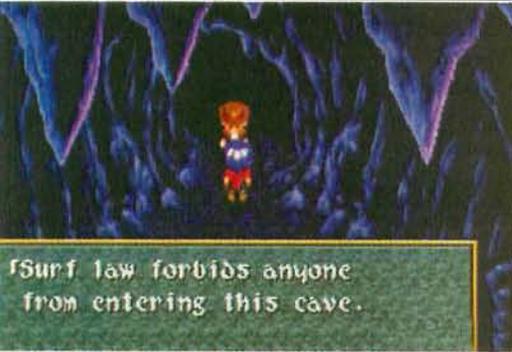
**PHONE: (02 34) 91 60 630 + 91 60 631**

**DEMNÄCHST: PRIMALGAMES IM INTERNET HÄNDLERFAX: 9160632**

Versand per Nachnahme, Porto & Verpackung 10,- DM + NN. Software ab 250,- DM frei, Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal mit DM 20,- \* Bei Drucklegung nicht Verfügbar



Rudy im Glück, die Bomben sind da. Die Gitarre und das Radar sind besser versteckt.



**Adlehyde:** In Adlehyde muß man immer für den Wiederaufbau der Stadt spenden (Rathaus). So kommen nach und nach mehr Leute mit wichtigen Informationen und Gegenständen

den in die Stadt. Ihr erhaltet so zum Beispiel das Dispellado; außerdem bekommt Ihr auch wieder ein Schiff, falls das alte zerstört wurde. Hierfür muß man im Neubaugebiet im Nordosten der Stadt nach Drake suchen. Dieser erzählt, daß er ein neues Schiff gebaut hat. Es befindet sich dann am Anlegeplatz südlich der Stadt.

**Ancient Arena:** In der Arena kann man gegen Shadow antreten, vorausgesetzt man hat an diesem Ort schon einmal vier Kämpfe hintereinander gewonnen und Shadow vor dem Ka Dingel besiegt. Außerdem läßt es sich hier gegen den Illusion King „Angol Moa“ kämpfen. Geht, wenn Ihr im Besitz von fünf Duplicators und dem Boxhandschuh-Tool seid, in die zweite Eta-

ge und zerstört die Scheibe (Spiegel?) mit dem Handschuh. Benutzt dann die fünf Duplicators für die fünf Türen. Nun dürft Ihr gegen Angol Moa antreten. Von ihm erhält man das beste Schwert, das es für Jack gibt.

**Elw Pyramid:** Wenn Ihr später noch einmal die Elws Pyramiden benutzt, kann es passieren, daß Ihr Euch plötzlich in einer fremden Welt wiederfindet. Benutzt im Vorraum wie besessen den Power Glove. Rennt dann mit den Skates aus dem Vorraum zum Teleporter und laßt Euch teleportieren. Nach drei oder vier Versuchen gelangt man schließlich mit etwas Glück zum Abyss (dies ist nur eine Möglichkeit - einen gesicherten Weg scheint es nicht zu geben). Hier könnt Ihr am Ende (von links nach rechts die Schalter Rechts-Rechts-Links-Rechts-Links ziehen) gegen Ragu Ragula, den König aller Monster, antreten. Um ihn zu rufen, müßt Ihr auf den runden, gekennzeichneten Bereich gehen und auf der Gitarre spielen. Da er fast nicht zu schlagen ist, empfiehlt es sich, vorher so lange zu kämpfen, bis man die Kröten, namens Majovan findet. Besteht diese mit Jacks Fast Draw "Trixter". So erhaltet Ihr Frog Badges. Sie schützen vor elementaren Attacken und machen Ragu Ragula zu einer leichten Beute. Da die Kröten nur sehr wenig HPs haben, muß Celicia sie mit ihrem Hi-Freeze "heilen", damit jene nicht sterben. Als Belohnung setzt es hier den Sheriffstern, eines der besten Items im gesamten Spiel.

**Saint Centour:** In Saint Centour müßt Ihr mit dem blinden Mädchen im Südwesten der Stadt reden. Wenn Ihr nun die Stadt wieder verlassen wollt, kommt Euch Zed entgegen, der Euch zu einem Kampf auffordert.

**Die drei südlichen Inseln:** Auf den drei Inseln im Süden bekommt Ihr es nach ein paar Kämpfen mit Geschöpfen zu tun, die Hayakotons heißen. Wenn Ihr sie besiegt, hinterlassen sie 40 000 Erfahrungspunkte und 30 000 Gella. Ab und zu bekommt man von ihnen auch einen Duplicator. Auf dieser Insel empfiehlt es sich, die Helden aufzupowern, indem man beim Kampf die Lucky Card benutzt und so die Experience auf 80 000 verdoppelt. Die Cards gibt es übrigens beim ersten Gegner in der Ancient Arena.

### TOOLS

Tool ..... Fundort ..... Effekt

#### CECILIA

TEAR DROP ..... automatisch ..... öffnet geheime Türen, etc.  
 POCKET WATCH ..... Curan Abbey von Anje ..... Spult die Zeit zurück  
 MAGICWAND ..... Von Capt. Bartholomeow nach der Hochzeit ..... Erlaubt mit Tieren zu sprechen  
 VASE ..... Im Dragon Shrine auf dem Weg nach Outer Ocean ..... Erlischt Feuer

#### RUDY

BOMBEN ..... Vom Mayor in SurfVillage ..... Zerstört Kisten, etc.  
 RADAR ..... Milama Village; mit Cecilias Magic Wand den Hund vor der kleinen Hütte im Osten antippen ..... Ortet Items in der Umgebung  
 SKATES ..... Epitaph Sea ..... Fährt über unbegebares Gelände und schützt vor Angriffen  
 POWER GLOVE ..... Gemini's Corps ..... Boxt Gegenstände

#### JACK

HANPAN ..... automatisch ..... Öffnet weit entfernte Truhen  
 LIGHTER ..... Mountain Pass - westlich von Adlehyde ..... Entzündet Lampen  
 GRAPPLING HOOK ..... Pleasant Garden ..... Indiana Jones...  
 GITARRE ..... Ka Dingel ..... Lockt Gegner an



Sämtliche Cheats müssen im Pausenmenü eingegeben werden. Als Bestätigung leuchtet dann für ein Paar Sekunden die gelbe Schriftzeile unten links im Bild auf.

**Heaven Corridor:** Der Heaven Corridor liegt westlich von Adlehyde. Hier gelangt Ihr nur mit dem Flugzeug hin. Im Turm befindet sich ein alter Mann, der Euch (Cecilia) die Force „Dual Cast“ lehrt. Achtet auf die unsichtbaren Bodenfliesen, die Euch an den Anfang des Turms zurückbringen.

**Temple of Memory:** Gebt einfach den Namen des Erbauers Emiko ein, und das Tor öffnet sich.

## FLINKE FINGER

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

## SONY PLAYSATION

## SEGA SATURN

### Warcraft II

Felix Tille aus Pielenhofen erfreut die strategischen Gemüter unter uns Konsolisten mit sämtlichen Paßwörtern und einigen Cheat Codes zu EAs konvertiertem PC-Strategiehammer. Die regulären Levelpaßwörter werden entweder ganz normal zu Beginn oder unterwegs im Pausemenü eingegeben. Cheats könnt Ihr allerdings nur während des pausierten Spiels im Paßwortmenü eingeben. Vertippt Ihr Euch hierbei nicht, läuft das Game danach automatisch weiter. Außerdem leuchtet dann für kurze Zeit unten links ein gelber Schriftzug mit den Worten „Cheat-Code aktiviert“ auf.

### TIDES OF DARKNESS

Orcs: Menschen  
 Level 2 .....RDTHLL .....MBSHTM  
 Level 3 .....RCSTHS .....HSTHSH  
 Level 4 .....SSLTNH .....TTCKNZ  
 Level 5 .....RCTLBR .....HTLBRD  
 Level 6 .....BDLNDS .....DNLGZ  
 Level 7 .....FLLFST .....GRMBTL  
 Level 8 .....RNSTNT .....TYRHND  
 Level 9 .....RZNGFT .....BTTLTD  
 Level 10 .....DSTRCT .....PRSNRS  
 Level 11 .....DDRSSQ .....BTRYLN  
 Level 12 .....TMBFSR .....BTTLTC  
 Level 13 .....SGFDLR .....SSLTNB  
 Level 14 .....FLLFLR .....GRTprt  
 Abspann/ Übergang: SLYRFT bzw. LLRSJR

### BEYOND THE DARK PORTAL

Orcs .....Menschen  
 Level 2 .....SKLLFG .....BTTLFR  
 Level 3 .....THNDRL .....NCMRNT  
 Level 4 .....RFTWKN .....BYNDTH  
 Level 5 .....DRGNSF .....SHDWSS  
 Level 6 .....NWSTRM .....FLLFGH  
 Level 7 .....SSFZRT .....DTHWNG  
 Level 8 .....SSLTNK .....CSTFBN  
 Level 9 .....DPTMBF .....HRTFVL  
 Level 10 .....LTRC .....BTTLFH  
 Level 11 .....YFDLRN .....DNCFTH  
 Level 12 .....DPDRKP .....BTTRTS

Und hier noch die Cheats (während des Spiels als Paßwörter eingeben):  
 Ganze Karte sichtbar machen = NSCRN (On Screen)  
 10.000 Gold, 5.000 Holz, 5.000 Öl = GLT-TRNG (Glittering Prizes)  
 Unverwundbarkeit (außer gegen Magie), höhere Schlagkraft = TSGDDYTD (It's a good Day to die)  
 Alle Einheiten auf höchster Stufe = DCKMT (Deck me out)  
 Schneller bauen = MKTS (Make it so)  
 5.000 Öl zusätzlich = VLDZ (Valdez; wie pikant, Anm. d. Red.)

# HIGHLIGHTS NINTENDO 64

FUNMAKER N64



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

## MIGHTY MIC

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

# HIGHLIGHTS SONY PSX

## MIGHTY MIC 360

der RIESENSPEICHER



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

**89,-**

**FUNMAKER**  
 original ConverterChip

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



**15,-**

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

### Weiterhin bieten wir an:

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

G.E.C. General Equipment Consulting

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

SUPERKONDITIONEN FÜR WIEDERVERKAUFER



Die Fighter-Cheats funktionieren universal bei allen Versionen, egal ob Saturn oder Playstation, PAL oder NTSC.

Außer Akuma und Dan existieren noch drei weitere Geheimkämpfer.

### SONY PLAYSTATION

#### Machine Hunter

Markus Theisen aus Neuwied kann bereits mit zwei wundervollen Paßwörtern aufwarten, die das Einsenden sämtlicher weiterer Codes überflüssig machen. Durch **???HOST???** wird ein Cheat-Menü inklusive Levelanwahl freigeschaltet. Wem das trotzdem nicht reicht, der warpt sich mit **AMUIIFCIEQ** gleich zum Abspann.

### SEGA SATUAN

### SONY PLAYSTATION

#### Platinum Worms

Wer nicht immer auf die Geschenke des Himmels warten möchte, wehrt sich ab sofort per Cheat-Eingabe auch dauerhaft mit Sheeps oder Banana Bombs gegen seine tierischen Mitstreiter. Geht vor dem Spiel in das Waffen-Optionsmenü und setzt den Cursor irgendwo unten links oder rechts im Bild auf eine freie Fläche. Drückt in diesem Screen jetzt **I G G I G G I G G** (bzw. **C, Z, Z, C, Z, Z, C, Z, Z** bei der SAT-Version). Ihr werdet bereits hier schon eine Veränderung bei den aufgelisteten Waffen feststellen. Im Spiel stehen Euch die Specials dann unbegrenzt zur Verfügung. Sämtliche Hintergründe in Worms lassen sich übrigens auch direkt anwählen. Haltet einfach den Landschaftsgenerator an und gebt eines

Alle Zaubersprüche für Magier und Todesritter = **VRYLTTL** (Very little Effort)  
Schnelle Niederlage = **YPTFLWRM** (You pitiful Worm)

Abspann = **THRCBNL**

PS.: Einige Cheats lassen sich auch durch nochmalige Eingabe wieder deaktivieren

### SONY PLAYSTATION

### SEGA SATUAN

#### Super Puzzle Fighter II Turbo

Patrick Fabri zum Ersten: Die versteckten Gripskämpfer wählt Ihr wie folgt an:

**Akuma:** Im Character-Select den Cursor auf Morrigan bewegen, dann Select (PSX-Version), bzw. Start (SAT-Version) gedrückt halten, währenddessen **,,\_** drücken und abschließend mit irgendeinem Button bestätigen.

**Dan:** Im Character-Select den Cursor auf Morrigan bewegen, dann Select (PSX-Version), bzw. Start (SAT-Version) gedrückt halten, währenddessen **,,\_** drücken und abschließend mit irgendeinem Button bestätigen.

**Devilot:** Im Character-Select den Cursor auf Morrigan bewegen, dann Select (PSX-Version), bzw. Start (SAT-Version) gedrückt halten, währenddessen **,,\_** drücken und mit irgendeinem Button bestätigen, wenn der Timer genau bei der Zahl zehn angekommen ist.

**Anita:** Im Character-Select den Cursor auf Morrigan bewegen, dann Select (PSX-Version), bzw. Start (SAT-Version) gedrückt halten, währenddessen den Cursor auf Donovan bewegen und abschließend mit irgendeinem Button bestätigen.  
**Hsien-Ko's Talisman:** Im Character-Select den Cursor auf Morrigan bewegen, dann Select (PSX-Version), bzw. Start (SAT-Version) gedrückt halten, währenddessen den Cursor auf Hsien-Ko/Lei-Lei bewegen und abschließend mit irgendeinem Button bestätigen.

### NINTENDO 64

#### Blast Corps

Kleiner Tip am Rande von Oliver Zieger aus Oldenburg: Habt Ihr Probleme, Gebäude zu beseitigen, dann stellt Euch parallel an eine Wand heran, so daß Euer Fahrer nicht mehr aussteigen kann, und drückt den Z-Button. Haltet ihn jetzt nur noch gedrückt, bis das Haus einstürzt.

So tentakelig sieht's dann 'gen Ende von **Machine Hunter** aus. Mit dem Paßwort **???HOST???** könnt Ihr Euch in jedes Level beamen, Unverwundbarkeit einstellen und noch vieles mehr.



## GALERIE I



Dennis Reitmüller / Kiel stuft sich als Mächteger-Künstler ein und hat Angst vor Schatten.



Als Platinum-Ausgabe für knappe 50 Märker ist Rayman auf jeden Fall eine Überlegung wert, bessere Jump'n Runs gibts nur wenige.



der folgenden Paßwörter ein: ARCTIC, CANDY, HADES, TROPICS, ALIEN, BEACH, DESERT, MARS, FOREST, DUMPS.

### SONY PLAYSTATION

Platinum

#### Rayman

Gebt als Code SWGW4PIPDQ ein, und Ihr könnt mit 50 Leben ausgestattet in jedes Level

reinspazieren, inklusive Schlußsequenz. Um oben in der Mitte vom Bild zusätzlich einen kleinen Bildschirm einzublenden, in dem Euer Spiel ebenfalls abläuft, müßt Ihr im Pausenmodus R2 gedrückt halten und dabei E, E, ^, E, E, betätigen. Zusätzliche Continues erhält man durch schnödes Drücken dieser Kombination im Continue-Bildschirm: a, \_, ^, ^. Der Trick funktioniert allerdings erst ab einem Zählerstand von zwei oder weniger Continues.



Im Auswahlménú auf Eiji gehen, nach oben drücken und bestätigen.

Call 05621 / 71944 <sup>Händleranfragen erwünscht</sup> Fax 05621 / 5834

**NEU...NEU...ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN + KONSOLEN...NEU...NEU**

LAMBORGHINI 64, Diddy Kong Racing, Madden 64, PLAYSTATION DM 289,-

Duke, Jeopardy!, San Francisco RUSH, Mario, ab 99,-

MK Mythologies, Robotron 64, Aero Fighters ab 99,-

**NINTENDO 64 DM 299,-**

- Humble Pack + M-Card 59,-
- Memory Card DM 28,-
- Multi Adapter DM 39,-
- Joypad, farbig DM 59,-
- Joypadverlängerung DM 19,-
- Game Killer DM 89,-
- Starfoxadapter DM 49,-

# BRAIN STORM

**FINAL FANTASY 7**

Lenkrod + Pedale VR F1 DM 149,-

**TOMB RAIDER 2**

Alle PSX - Spiele lieferbar

- TOP GEAR RALLY
- MIESCHIEF MAKERS
- EXTREME - G
- Mace: The Dark Age
- Clayfighter 63 1/3
- NFL Quarterback Club '98
- FI Pole Position
- GOLDEN EYE
- BOMBERMAN 64

HOME ENTERTAINMENT

**VERSAND - HOTLINE:**  
05621 / 71944

Aktuelle N' 64 Gebrauchtspiele...ab DM 50,-

**Low Budget Sonderangebote**

**Konsolen ab DM 189,-**

**Spiele ab DM 20,-**

**ANKAUF VON GEBRAUCHTSPIELEN**

PSX

SNES

SATURN

MEGA DRIVE

**+ KONSOLEN**

SNES

SATURN

MEGA DRIVE

- Agent Armstrong DM 89
- Bug Riders DM 89
- Croc DM 89
- Curier Crisis DM 89
- Devils Deception DM 89
- FIFA 98 DM 89
- Fighting Force DM 99
- G - POLICE DM 99
- Hercules DM 89

- Megaman DM 89
- Marvel Super Heroes DM 89
- MONSTER TRUCKS DM 89
- NHL 98 DM 99
- Rapid Racer DM 89
- Rastro Mc Queen DM 89
- Streetfighter EX+ DM 99
- JOYPAD, farbig, wie orig. z.B rot, grün, fransp. DM 29

Brainstorm - Home Entertainment Gut Elin 3 34537 Bad Wildungen / Lieferbedingungen: Versandkosten DM10,- / Vorgauskasse oder Nachnahme / Annahmeverweigerung DM 30,- / Irrtümer sowie Preisänderungen vorbehalten / Umtausch nur bei Falschlieferung / Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Versandfirma zu reklamieren / Wir haften nicht für Inkompatibilität / Auf Importprodukte keine Garantie / DRESDNER BANK KASSEL BLZ 52080080 Kto.-Nr. 374478400

## SONY PLAYSTATION

## Platinum Toshinden

Endgegner Gaia anwählen:

Drückt zu Beginn, während die Schriftzüge mit den unterschiedlichen Spielmodi ins Titelbild einlaufen, auf Pad 1 sehr schnell einen Viertelkreis von unten nach links und die Quadrat-Taste (↓, G). Zur Bestätigung der korrekten Cheat-Eingabe sagt eine Stimme aus dem Off "Fight". Außerdem verfärbt sich die Schrift im Auswahlmenü rosa. Jetzt müßt Ihr nur noch im Kämpferauswahlmenü auf Eiji gehen, nach oben drücken und mit G bestätigen.

Endgegner Sho anwählen:

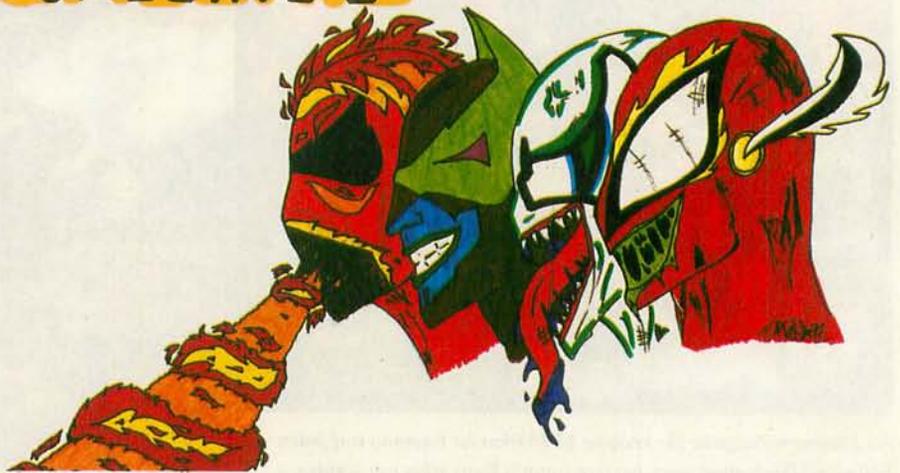
Wollt Ihr beide Bosse auf einmal aktivieren, dann gebt den ersten Code ein, beginnt ein Spiel und brecht dieses gleich wieder ab. Wenn nun die Optionen erneut von links und rechts ins Bild einlaufen, muß man, von rechts beginnend, auf dem zweiten Joypad ganz schnell zwei volle Kreisbewegungen auf dem Steuerkreuz machen und zum Abschluß wieder die Quadrat-Taste drücken (^c\_d^eab^c\_d^eab^, G).

Wart Ihr schnell genug, verfärbt sich die Menüschrift daraufhin hellblau, und die Stimme aus dem Off sagt erneut "Fight". Da Euch für die Eingabe des Sho-Cheats kaum Zeit zur Verfügung steht, solltet Ihr bereits beginnen, wenn der Bildschirm noch schwarz ist. Um letztendlich mit Sho antreten zu dürfen, wählt Ihr Kayin, drückt nach unten und bestätigt mit G.

Falls Ihr es bislang auch immer zu beschwerlich fandet, die Desperation- und Super Moves richtig einzugeben, dann haben wir genau den richtigen Cheat für Euch, mit dem die Moves viel leichter von der Hand gehen.

Als erstes muß man die beiden Boss Codes, wie oben beschrieben aktivieren. Beginnt danach einen neuen Kampf, brecht diesen wieder ab und drückt bei den von beiden Seiten einlaufenden Schriftzügen auf dem ersten Pad einen Viertelkreis unten beginnend, wie beim Gaia-Code, und zum Abschluß X. Diesmal verfärbt sich die Schrift weiß, und eine Stimme sagt hier „Fantastic“. Daraufhin könnt Ihr im Optionsmenü alle vier L- und R-Tasten mit den Specials 1-4 belegen (z.B.A4), was allerdings nur beim Schwierigkeitsgrad Easy und Very Easy funktioniert. Zurück im Hauptmenü beginnt Ihr ein beliebige

## GALERIE



Fabio De Rosa aus Saarbrücken dachte, daß sich die vier Helden in unserer Galerie wohlfühlen würden, recht hat er.

ges Spiel, wobei der Super Move des Kämpfers jetzt durch gleichzeitiges Drücken von Select und allen vier L- und R-Tasten ausgelöst werden kann. Der Desperation Move kann, sobald Euer Energiebalken rot blinkt, einfach durch gleichzeitiges Drücken der vier L- und R-Tasten abgerufen werden.

Aber das ist noch nicht alles! Beginnt, nachdem Ihr die Boß-Codes eingegeben und bereits das erste „Fantastic“ vernommen habt, noch ein Spiel. Brecht dieses wieder ab und gebt beim Einlaufen der Schriftzüge nochmals auf Pad 2 die beiden Kreisbewegungen des Sho-Code ein und drückt dann X. Ihr werdet jetzt wieder ein „Fantastic“ zu hören bekommen, worauf sich die Schrift beim Hauptmenü gelb verfärbt. Nun läßt sich im Optionsmenü der Schwierigkeitsgrad von Normal bis Very Hard einstellen, ohne daß auf die Spezialbelegungen verzichtet werden muß.

## SONY PLAYSTATION

## Formel 1 '97

Das Internet, wie nett, spuckt doch tatsächlich schon erste Codes für Psygnosis' sehnlichst erwarteten Formel-1-Referenznachfolger aus. Da die einzige fertige Version in der Redaktion nur mit einer speziellen Memorycard zusammen funktioniert (siehe Bild) und Wolfi diese nach dem Test entweder formatiert, wegge-

*Tja, dumm gelaufen. Leider ist die Memory Card nicht wieder aufgetaucht.*

spielt oder sonstwo verstaut hat, konnten wir die Cheats noch nicht selber ausprobieren. Sony hat die Richtigkeit der nachfolgenden Codes, die übrigens als Fahrernamen eingegeben werden müssen, jedoch telefonisch bestätigt.

Rennwagen aus den 60-er Jahren im Arcade Modus: "SWINGING SIXTIES"

Rennstrecken ohne Texturen (gäähn):

"VIRTUALLY VIRTUAL"

Speedster Rennen aus der Vogelperspektive:

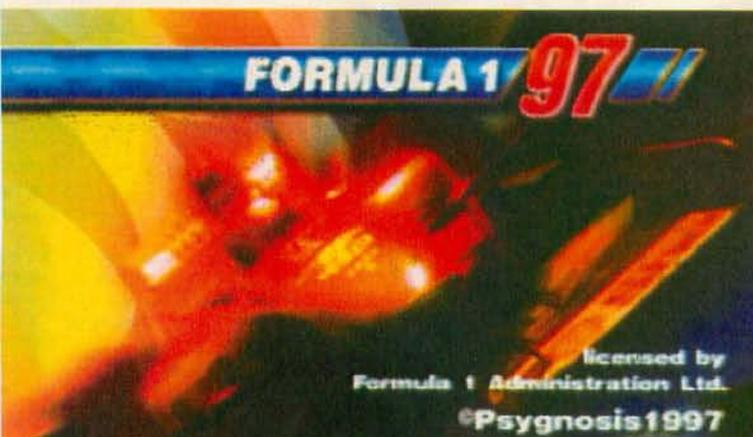
"ZOOM LENSE"

Funk On! Sound FX anstatt Crash-Geräusche: "SWAP SHOP"

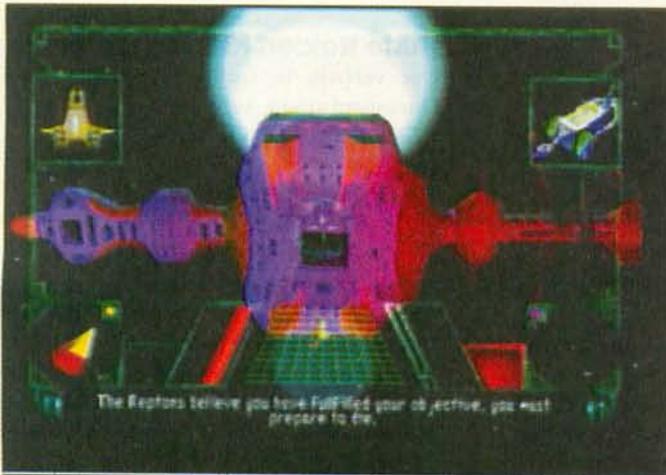
## SEGA SATURN

## Andretti Racing

Der Go Bruins-/ Go Bears-Cheat der PlayStation-Version funktioniert hier ebenfalls. Wählt den Menüpunkt "Begin Career" bei den Optionen aus und gebt als Namen entweder "GO BEARS" oder "GO BRUINS" ein. Die Bears bescheren Euch sechs neue Stock Cars, die Bruins dagegen sechs versteckte F1-Boliden, unter anderem den coolen, schwarzen Andretti Team-Wagen. Jan Wargala hat auch noch drei Namenspaßwörter dazugewürfelt: "PHAT-CARS" macht Eure Autos richtig phat, "WYRED" ist für den Wireframe Modus verantwortlich und "PRESS START" verhilft dem Press Start-Flitzer auf die Piste. Um ins versteckte Extra-Optionsmenü zu gelangen (Besitzer der PS-Version können in VG 1/97 nachlesen, wie's geht), müßt Ihr während des Rennens pausieren, mit dem Cursor auf Race Statistics gehen, R gedrückt halten und zusätzlich noch auf C drücken. Nun könnt Ihr die gedrückten Buttons



PLEASE INSERT YOUR PIRACY PROTECT MEMORY CARD



**Darklight Conflict** ist wunderschön, aber viel zu schwer. Die Paßwörter bzw. unser Cheat bringt Euch überall hin.

wieder loslassen und mit dem Steuerkreuz die Default-Werte für Euren Wagen verändern (Drifteigenschaft, Benzinverbrauch, etc...)

# CODE GEKNACKT

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

## SONY PLAYSTATION SEGA SATURN

### Darklight Conflict

Folgender Funkspruch erteilt uns Mitte September von Dirk Scholz aus Preetz: Reptonischer Feldzug beendet +STOP+ Feind vernichtend geschlagen +STOP+ Rücktransport zur Erde erfolgt +STOP+ genetische Rückverwandlung fast geglückt +STOP+ Reptonierkralle aber gut zum Rücken kratzen +STOP+ hoffe mit den Paßwörtern anderen Sternenkriegern helfen zu können +STOP+

Sat-Usern werden die Paßwörter mit Sicherheit helfen, PSX-Krieger bedienen sich dafür einfach des Levelwahl-Cheats am Schluß.

## Jetzt sparen — wir packen aus :

Weitere Neuheiten und Spiele aus USA auf Anfrage.

Nintendo 64 - Controller	295,-
* AV-Kabel und Scart-Adapter	
Controller verschiedene Farben	59,-
Controller Pak	39,-
Rumble Pak	39,-
Importspiele - Adapter	49,-
Blast Corps	117,-
Wayne Gretzky's 3D Hockey	139,-
Super Mario Kart 64	89,-
Lylat Wars inkl. Rumble Pak	139,-
Blast Corps	117,-
Extreme G*	a.A.
Mischief Makers*	117,-
Bomberman 64*	117,-
Multiracing Championship*	a.A.
Clayfighter 63 1/3*	149,-
F 1 Pole Position*	149,-

\* Bei Drucklegung noch nicht erschienen  
Versand erfolgt per Nachnahme zzgl. DM 7,90 Versandkosten

### fun & run Versand

Martin Schwach  
Mörkestraße 29/2,  
73765 Neuhausen

☎ und Fax

**0 71 58 - 6 53 53**

Tel. Bestellannahme:  
Mo.-Fr. 10-20 Uhr  
Sa. 10-13 Uhr



## Hint Shop Lösungshilfe

Alle Lösungen inkl. Pläne,  
Hotline- und 24 Std. Service.  
Pro Lösung nur 14,80 DM.

Wir führen über 400 Komplettlösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.

Alien Trilogy	Excalibur 2555 A.D.	Resident Evil
Alone in the Dark 1 und 2	Exhumed	Soul Blade
Baphomet's Fluch	Fade to Black	Stadt der verlorenen Kinder
Blazing Dragons	Hexen (in Planung)	Suikoden (in Planung)
Chronicles of the Sword	King's Field	Tekken 2 & Battle A. T. 2
Casper	Legacy of Kain-Blood Omen	Tomb Raider
Command & Conquer	MDK	Warhammer-Gehörnte Ratte
*D*, Evocation, Blown Away	Myst, Lost Eden, Noctropolis	Wing Commander 3 und 4
Discworld 1 und 2	OverBlood	Zork: Nemesis u. v. m.

PC, Macintosh, Amiga  
PlayStation (PSX)  
and Saturn

Versandkosten: Per Nachnahme nur 9 DM/ Per Vorkasse 4 DM

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

Distributor für die Schweiz  
AHA CD-ROM Spiele-Tel/Fax: 033/3457001

Am Hollerbroch 36  
51503 Rösrath  
Tel: 02205.910313  
Fax: 02205.910314



Ständig Neuheiten

Distributor für Österreich

Kornfeld OEG-Tel/Fax: 0222.6897550/51

## D Ü S S E L D O R F

# GAME COMPANY

Nintendo 64

SONY  
Playstation

Ackerstraße 34 · 40233 Düsseldorf  
Fon: 02 11/35 31 20 · Fax: 4 98 26 05

## Nintendo 64

Nintendo 64 dt. Grundgerät	299,99DM
N64 us/jp/deutsche Umrüstung	149,99DM
Adapter für Importspiele	59,99DM
Joypadverlängerung 2m	24,99DM
Spiele zB. Mario Kart ....	ab 99,99DM

### Scart-Umschalter

Der RGB-taugliche Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

4-fach Umschalter	159,99DM
7-fach Umschalter	249,99DM

### Umbau, Tuning

N64 us/jp/deutsche Umrüstung	149,99DM
Playstation dt.jp.us mit Chip	89,99DM
Saturn dt.jp.us 50/60Hz	99,99DM
Super NES dt.jp.us 50/60Hz	99,99DM
Sega SMD dt.jp.us 50/60Hz	75,75DM
Neo Geo, CD dt.jp.us 50/60Hz	99,99DM

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

HARDWARE  
SOFTWARE  
SERVICE  
HARDWARE-TUNING  
REPAIR-SHOP



(02622)83517

### Anschlußkabel

NEU! Sony RGB <b>BESSER!!!</b>	39,99DM
N64 S-VHS Kabel+Hifi <b>Top!!!</b>	59,99DM
Sega Saturn RGB-Kabel + Hifi	49,99DM
SNES RGB-Kabel + Hifi	49,99DM
Neo Geo, CD-Kabel Stereo	49,99DM
Mega Drive 1, 2 RGB Stereo	49,99DM
Hifi Adapter für RGB-Kabel	39,99DM
Jaguar RGB-Kabel+Hifi	39,99DM
Probleme mit dem Anschluß der Konsole an Ihren Monitor ?? Adapterkabel für fast alle Commodore, Philips Monitore u. a. Hersteller	49,99DM

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

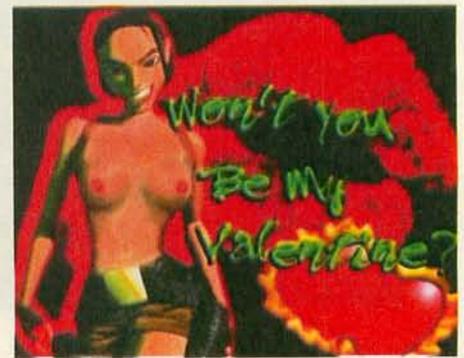
Kampfkapseltraining: BGQJHLWHC  
 Grundlegende Kampftechniken:  
 LWPQPHVWH  
 Primärwaffenttraining: LWPTVLVXH  
 Einführung in die Rak. Techn.: MSDMJWJKP  
 Übungen am schweren Gerät: QJHCQJBWG  
 Höher entw. Waffensysteme: DVTMDLMS  
 Übungen am Traktorstrahl: QJHXQPBTG  
 Gefechtssimulation: XKCLMQVTT  
 Reise zurück z. Kriegstrommel: MSDLTWVWP  
 Pfadfinder: TXKQCKDXV  
 Die Kriegstrommel ruft: PMSVKXVW  
 Schicht unter Tage: PMQGVKLQW  
 Schützt die Forscher: CBDMLWLKG  
 Killerkometen: MLXQWMDGJ  
 Die Geburt des Hyperraums: VBDWCBLCK  
 Vorzeitiges Schichtende: MLXTDJSVJ  
 Überraschungsangriff aus Ovon:  
 DPPGGWVWL  
 Raumpatrouille: TGSWSTXSC  
 Abschied von Iris: JMQVKCKJW  
 Konvoi: VVVVWDTPLS  
 Steine im Weltall: JMPCMKKGW  
 Raumpiraten: SWSTLLTQM  
 Angriff aus dem Hyperraum: TGMGJCLWC  
 Minenarbeit: HSBHMTLPP  
 Freie Handelszone: MLTGWHGHJ  
 Die Raumschiffwerften: TGMMLQLGC  
 Das ovonische Geschenk: HSBGBMXQP  
 Trampelpfad: LDXGBJMTM  
 Und tschüß, Iris II: TGPHTLHC  
 Die Schlacht der Mutterschiffe: MLVSKQSGJ  
 Am Rande der Dunkelheit: QCGKKQVMX  
 Das Bündnis: KJLXDQSG

Erz für den Sieg: KJLWMPQQG  
 Himmelskreuzung: CTTVMXCMD  
 Energisches Eingreifen: CTTSCPPPD  
 Operation Sonnenwind: KJLMBDQXG  
 Abbruch: SWVTVSXPH  
 Heim zu Muttern: PHGMLWCHQ  
 Wiedersehen, Iris III: JMXMHTVCW  
 Der Außenposten: GKJTCQLTT  
 Die Schwestern der dicken Berta: CTS-  
 SXDCGD  
 Und hier die versprochene Levelanwahl der  
 PlayStation-Version:  
 Drückt im Optionsmenü nacheinander die Ta-  
 stenfolge \_ \_ , a, G, ` , , LI, RI, E. Verläßt das Op-  
 tionsmenü dann wieder. Unter dem "EXTRA"-  
 Menüpunkt im Hauptmenü findet Ihr als Unter-  
 menüpunkte "CHEATS" und "MISSION SEL-  
 ECT". Voilà!

**Nude Raider, Klappe die zweite**  
 Der ver(w)irrte Spaßvogel Sascha K. aus  
 Dortmund (siehe auch Dickes Ende in der  
 VG 8/97) hat sich doch tatsächlich erblödet  
 uns noch einmal zu schreiben, diesmal aller-  
 dings in etwas rauherem Ton und an die "Ru-  
 brik: Beschwerde". Er bittet um Überprü-  
 fung, warum er für "seinen Artikel" immer  
 noch "kein Honorar" erhalten hat und hofft  
 nun "endlich Geld zu sehen". Daß sein  
 Übercheat lediglich auf einen Aprilscherz  
 des britischen Periodikums CVG zurückge-  
 geht, soll hierbei aber nur am Rande er-  
 wähnt werden. Sonst verliert der Gute  
 wohlmöglich gar völlig die Lust am Cheats-  
 abschreiben, äh ich meine natürlich heraus-  
 finden.

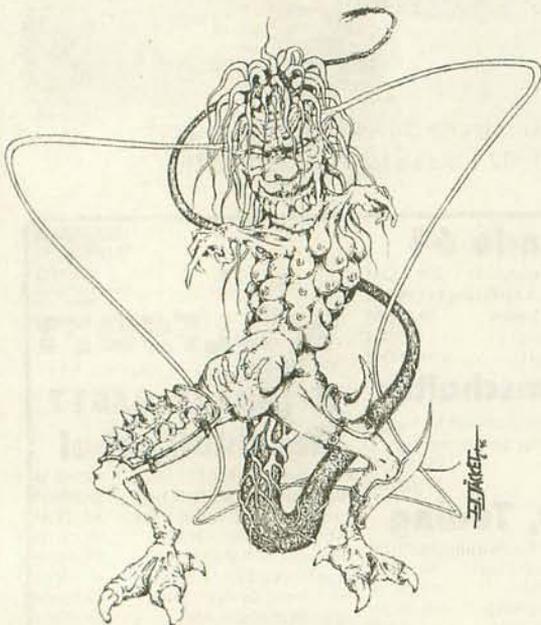
## DICKES ES ENDE

Wie sagen neunmalkluger Familienmitglieder  
 nur zu oft? „Du wirst Dich schon umscha-  
 en, das böse Erwachen kommt noch.“ Wie  
 recht diese Klugscheißer nur immer wieder  
 haben. Hier kommt's bereits:



Laras Fleischbeschau nimmt kein Ende. Wer  
 mehr sehen will, der findet im Internet noch  
 ein paar weitere Goodies, Adressen gibts nur  
 gegen Bestechung!

## GALERIE 4



Ein Neuer, ein Neuer! Jürgen Jäckel aus Bühl hat mit  
 seinem süßen Wesen im Nu die Herzen unserer  
 Assistenzdamen erobert.

## WIE LÄUFT'S?

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

**DMV Verlag**  
**Redaktion VIDEO GAMES**  
**Rubrik: Tips & Tricks**  
**Dornacher Str. 3d**  
**85622 Feldkirchen**

GRADENLOS SCHNELL,  
BIS DASS DIE  
AUGEN SCHWITZEN.



90% MEGA FUN 11/97



91% VIDEO GAMES 10/97



87% MANIAC 11/97



90% N-ZONE 11/97



10/10 FUN GENERATION 11/97

NINTENDO 64



HOCHSPANNUNG LADEN



# LESERPOST

**Unser Aufruf in der VG 9/97 Eure All-Time-Favoriten zu wählen, hat offenbar viele Schreibfaule wieder dazu gebracht, Papier und Bleistift bzw. Computer in die Hand zu nehmen. Herauskristallisiert haben sich zwei absolute Top-Favoriten, aber lest selbst. Außerdem schwelgen wir diesmal mit Intellivision und CBS Colecovision etwas in nostalgischen Zeiten. Gute Artworks finden bei uns auch immer Platz, also fleißig (selbst!) zeichnen, Leute!**

## Forum 6/97 : All Time Top 3

HiVG-Team! Zuerst muß ich sagen, daß Euer Videospiele-Mag das beste von allen ist. Auch das neue Layout, bis auf das Deckblatt, gefällt mir gut. So, genug der Lorbeeren, nun zum Thema. Hier sind meine persönlichen All-Time Top Three: Meine absolute Nummer 1 ist unumstritten *Resident Evil* für die PlayStation. Selbst nach fünfmaligem Durchspielen mit dem Zombieschreckgespann Jill und Chris zieht es mich immer wieder in die Horror-Villa. Das Spiel hat einfach genügend Suchtpotential, um den Spieler stundenlang an den Bildschirm zu fesseln. Die Rätsel sind knifflig und...na ja, ich steh halt (auch) auf Splattergames. Also, ich kann den Release des zweiten Teils kaum mehr erwarten. Den zweiten Platz belegt *Super Mario Bros. 3* für's gute alte NES. Dieses Spiel ist einfach genial! Es gibt so viele versteckte Bonusräume und -level, daß es unmöglich ist, nach einmaligem Durchspielen alles gesehen zu haben. Ein wahrer Meilenstein der Videospiegelgeschichte. Platz drei der ewigen Rangliste belegt das grandiose *Tekken 2*. Dieses Beat'em Up hat einfach alles! Zig Kämpfer (auch wenn einige denselben Kampfstil pflegen) mit vielen geilen Moves machen einfach tierisch Spaß. Zwar hat man sich recht flott alle versteckten Charaktere erspielt, doch dann heißt es erstmal alle Moves zu erlernen, und das sind wirklich eine Menge. Zu zweit macht dieses Game doppelt soviel Spaß. Für mich das beste Beat'em Up im Heimbereich auf diesem Planeten. So, das war's von mir. Macht weiter so!

Oliver Pilz, Saarbrücken

Hallo VIDEO GAMES,

hier meine drei Lieblingsspiele:

1. *Aerobiz Supersonic* (SNES, Koei 1994), weil ich diesen Titel über zwei Jahre suchen mußte. Ich habe sogar Koei angerufen, aber auch die hatten es nicht mehr. Diesen Sommer habe ich es schließlich in einem Gameshop in Toronto, Canada gefunden.

2. *Aerobiz* (SNES, Koei 1992), weil der Vorgänger auch mit nur 22 Städten weit mehr Spaß bereitete als die meisten Next-Gen-Games. Speziell im Vier-Spieler-Modus!

3. (a) *Pro Wrestling* (NES), weil Starman einfach cool ist!

(b) *Sonic Jam* (Saturn), weil Mario, Yoshi und der ganze Rest nichts taugen. Sonic + Knuckles rule!

Hannes Sigrist, CH-Kriens

Hier ist sie also, meine persönliche Medaillensrunde unter den Konsolenspielen:

1. *Resident Evil* (PlayStation). Dieses Spiel hat mich einen ganzen Sommer lang beschäftigt. Die unglaublich beklemmende Gruselatmosphäre, die ständige Angst, die einen mit jedem Schritt begleitet, kombiniert mit genialer Grafik und der ausgereiften Story machen Capcoms Titel für mich zum besten Spiel aller Zeiten.

2. *Samurai Shodown 2* (Neo Geo CD). Im Gegensatz zu den damaligen 16-Bit-Beat'em Ups stellte dieses Spiel eine wahre Revolution dar. Es enthält so viele positive Elemente, daß ich sie nur aufzähle, ohne sie näher zu erklären: Super gezeichnete und animierte Kämpfer (Wan Fu, Sieger), geniale Backgrounds (Earthquake), fantastisches Gameplay, atmosphärische Musik und, nicht zu vergessen, die superben Special Moves und wuchtigen Super Special Moves (Nakororu). Absolut genial!

3. *Tekken 2* (PlayStation). Was mich an diesem Prügelspiel so begeistert hat, ist zum einen die extrem flüssige Animation der Charaktere und zum anderen die Realitätsnähe. Es mag sich vielleicht komisch anhören, aber mir gefällt es, daß die einzelnen Kämpfer jeweils real existierende Kampfsportarten ausführen (Karate, Aikido). Keine Feuerbälle oder ähnliches lassen das Gameplay in den Fantasybereich abgleiten. Alle Moves wurden ungefähr im Bereich des Möglichen angesiedelt.

Peter Bantunek, Kahla

Ich wollte zum Forumthema aus VG 9/97 nur folgendes schreiben: Meine Nummer Eins ist auf jeden Fall *Resident Evil*. Dieses eigentlich neue Genre Horror-Action-Adventure mit der einwandfreien Render-Grafik hat mich voll in seinen Bann geschlagen. Der Sound paßt auch in jeder Situation wie die Faust aufs Auge, wie zum Beispiel beim Zombie-Überfall in der unterirdi-

schen Küche. Bedenkt man dann noch die herrlichen Schockeffekte, als etwa ein schon tot geglaubter Zombie sich noch ins Bein von Jill verbeißt, läßt dieser Hit keine Spiele vor ihm in der Tabelle zu. An zweiter Stelle steht bei mir *Soleil* (Mega-CD), denn es ist irgendwie das genaue Gegenteil zu *Resident Evil*. Vom Gameplay her optimal gelungen, hat es uns unter anderem einen Heidenspaß bereitet, den Waschbären zu suchen. Der einzige Nachteil besteht lediglich darin, daß man es etwas zu schnell durchgespielt hat. Die Bronze-Medaille ist nun meines Erachtens für *Lufia* (SNES) reserviert. Also, wer sich diese Wahnsinns-Rätsel ausgedacht hat, Respekt! Ohne Spieleberater wäre man da fast schon aufgeschmissen. Grafik und Sound nehmen zwar keinen Platz in der absoluten Spitzenkategorie ein, aber das läßt ja bekanntlich keine Rückschlüsse aufs Gameplay zu. Ich stecke nun immer noch in der Ahnenhöhle fest, wo ich jetzt auch gleich wieder Erkundigungen anstellen werde. So long, folks!

Tobias Voß, Dellitzsch

Hallo VG! Ich persönlich zähle mich eigentlich zu den Videospielern der ersten Stunde, obwohl ich mich an die allerersten Spiele kaum noch erinnern kann, da ich damals erst sieben oder acht Jahre alt gewesen bin. Als mein Kumpel 1982 ein Atari VCS 2600 geschenkt bekam, haben wir wie verrückt *Pac Man* gespielt. Vorher hatte ich mich auch schon mit *Pong* vergnügt, das dazugehörige System ist mir aber irgendwie entfallen. Nachdem ich dann im Urlaub auch an so manchem Automaten spielen durfte (*Dig Dug*), bekam ich 1984, also eigentlich recht spät, eine Videospielekonsole geschenkt. Die Maschine nannte sich 'Intellivision', und ich würde heute gerne mal etwas mehr über dieses Ding wissen. Ist es richtig, daß das 'Intellivision' eine Zeitlang der ernsthafteste Konkurrent der Atari-Konsole gewesen ist? In diesem Zusammenhang würde ich mich freuen, wenn es tatsächlich mal ein Special über die Oldies geben würde. Es wäre doch wirklich interessant zu erfahren, was sich vor Nintendo, Sega und Sony auf dem Videospielemarkt so getan hat. Leider kann ich bei meinen Top Three nur aus Spielen von damals und aus der PS-Zeit wählen, da ich zwischendurch nur am Computer spielte. Und aus dieser Zeit könnte ich sogar eine Top 100 aufstellen, man denke nur an solche Juwelen wie *Wizball*, die *Epyx*-Sportspiele und Rollenspiele wie *Bard's Tale* oder *Wasteland*. Nun denn, die Zeiten sind vorbei, und die jüngeren Spieler können einem fast irgendwie leidtun, weil sie das alles nicht mitbekommen haben. Damals haben die Spiele eine ganz andere Faszination auf uns ausgeübt, und jedes war irgendwie etwas Besonderes, auch wenn es verdammt viel Schrott gab. Jetzt aber zu meinen Siegern, obwohl es bestimmt zehnmal so viele Titel gäbe, die diese Plätze einnehmen könnten.

1. *Golf* (Intellivision). Was dieses Spiel mit nur neun Löchern für einen Spielspaß bot, davon

kann sich sogar *Links LS* noch eine Scheibe abschneiden. Zwei-Farben-Grafik, so gut wie keinen Sound außer dem Geräusch beim Schwung des Schlägers und beim Einlochen, und vielleicht sieben Schläger zur Auswahl, aber höllisch gut! 2. *Sea Battle* (Intellivision). Durch das Geräusch des Sonars bereits dem Herzinfarkt nahe, habe ich mir bei diesem Spiel mit meinem Bruder die besten Seeschlachten aller Zeiten geliefert. Was war das für ein Riesenspaß, als ich mit meinem U-Boot seinen Flugzeugträger versenkt habe. Einfach göttlich!

3. *Suikoden* (PS). Halleluja, das erste und bisher einzige richtige Rollenspiel in Japano-Machart, das seinen Weg nach Deutschland gefunden hat, und damit meine ich die PAL-Version und nicht irgendwelche Importe aus Übersee. Das Spiel war das mit Abstand beste PS-Spiel bis dato. Der Kauf der CD hat sich eigentlich allein schon wegen der genialen Musik gelohnt. Bevor ich aufhöre, möchte ich aber noch ein bißchen meinem Ärger über die Politik von Sony etc. Luft machen. Warum dauert es nur so lange, bis ein Spiel von Japan über die USA nach Europa kommt? Zumindest könnten die Spiele in Europa doch zeitgleich mit den amerikanischen veröffentlicht werden. Es kann doch nicht so schwer sein, die CDs auf PAL-Norm umzustellen. Bei manchen Spielen (z.B. *Suikoden*) dauert es Monate, bevor sie aus den Staaten zu uns kommen, und dann ist der Text immer noch in Englisch, d.h. daß lediglich die Anleitung übersetzt und der Titel unserer Fernsehnorm angepaßt wurde. Das ist irgendwie lächerlich, und Sony muß sich nicht noch wundern, wenn sich nach monatelanger Wartezeit nicht der erwünschte Verkaufserfolg einstellt, weil die Spieler das Warten leid waren und auf andere, bereits erhältliche Titel zurückgegriffen haben. Gute Beispiele sind z.B. *Overblood* oder *King's Field*. Als letztere in Japan erschienen, waren sie technisch auf dem neuesten Stand, aber beim extrem verspäteten Release hierzulande längst überholt. In dem Zusammenhang ist es ein Ünding von Sony, zu behaupten, daß es sich nicht lohnen würde, Rollenspiele in Europa zu veröffentlichen, weil der Markt dafür nicht groß genug wäre. Das kann doch nicht im Sinne des Erfinders sein! Da Nintendo für das Super NES auch eine Menge Rollenspiele auf den europäischen Markt gebracht hat, kann der Marktanteil ja gar nicht so schlecht sein, oder? Vielleicht merkt Sony ja mal von alleine, daß sie sich mit ihrer Hinhalte-Politik eigentlich nur ins eigene Fleisch schneiden. Viele Grüße!

Klaus Adolph, Eitelhorn

Hi Ralph, keine großen Worte, hier sind meine All-Time Top Ten, übrigens geniale Idee! (Anm. d. Red.: Eigentlich waren ja nur Top Three zugelassen, wegen der netten Kommentare machen wir aber eine Ausnahme)

1. *Zelda A link to the Past* (SNES), weil *Final Fantasy* erst noch an diesem Zwerg vorbei muß.

2. *Super Mario Kart* (SNES). Was ist *Formel 1*

3. *Super Streetfighter 2* (SNES). Ha-Do-Ken.

4. *Tekken 2* (PS), weil mich die CD-Oberseite antört (hihi).

5. *Resident Evil* (PS), weil Nächte voller Schweiß nicht lügen können.

6. *Mario 64* (N64). Isser nicht süüüß, der Dicke?

7. *Sim City* (SNES), weil der 'Unendlich-Geld-Trick' soviel Spaß macht.

8. *Formel 1*, weil auf Platz zwei schon *Mario Kart* steht.

9. *Tomb Raider* (PS). Ooooooohhhh...ich liebe mein Lara-Poster!!

10. *Star Wing* (SNES), weil Aufgüsse nie das Original überbieten.

Frank Andert, Wuppertal

Hi VG, kaufe & lese Eure Zeitschrift seit fünf Jahren (und keine andere!) und habe auf SNES, MD, PS sowie N64 so ziemlich alles durchgespielt, was sich in den Modulschacht bzw. das CD-Laufwerk traute. Aus diesem Grund ist es echt hart, nur drei der besten herauszusuchen:

1. *XXX* (PS, indiziert). Ich mag Bruce Willis, habe mich letztes Jahr auf seine Pressekonferenz geschmuggelt und ihn gefragt, wie es seiner Ziege äh...Demi geht. Der erste Teil des Spiels ging locker von der Hand, beim zweiten habe ich fast ins Joypad gebissen, mehrmals laut geflucht, ein paar Aspirin genommen, auf entkoffeinierten Kaffee gewechselt und schließlich ohne Pistole (!) durchgespielt. Beim Autorennen durch L.A. in Teil drei war ich dann nicht kleinzukriegen (Achtung: Wortwitz), obwohl ich die CD am liebsten in den Toaster gesteckt hätte: Ich bin die ganze Zeit mit dem Taxi gefahren und habe erst zwei Tage später endlich den Ferrari genommen. Schließlich Simon im Hub-schrauber um die Ecke gebracht (sehr realistisch) und mit einem 3-Sekunden-Abspann belohnt worden (?).

2. *Blam Machinehead* (PS), weil es fast genauso schwer war wie meine Nummer eins. Zudem würde ich die Idee, mit Schlüsseln die Umgebung verändern zu können, als genial bezeichnen. Warum hat es eigentlich nur - Moment - 81 % bekommen? Bitte nicht antworten, ich kenne die 'Geschmacks'-Antwort (Anm. d. Red.: That's it!)

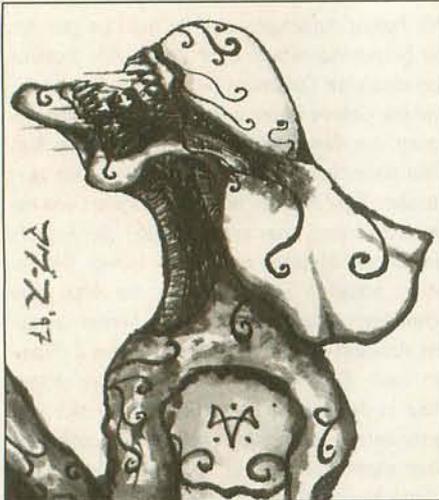
3. *Resident Evil*. Ich bekam fast 'nen Herzinfarkt, als die Wölfe durch die Fenster sprangen und die fetten Spinnen von der Decke fielen. Leider werden Schockeffekte in Spielen noch viel zu selten benutzt. Ein Wunder, daß die BPS nicht zugriffen hat. Witzig, wie der Staat versucht, Geld für Jugendarbeit zu sparen und meint, mit Indizierungen Gewalt verhindern zu können.

4. (Sorry) *Revenge of the Shinobi* (MD): Der Grund, warum ich mir ein Sega Mega Drive und Eure Zeitschrift gekauft habe.

PS.: Mehr Tips, weniger Previews!

Stefan Thomsen, Jübek

Wir hatten aufgerufen, und Ihr habt sie gewählt, die besten Videospiele aller Zeiten. Alle Systeme von absoluten Oldtimern bis zu Next-Gen-Kisten, und alle Genres waren unter Euren Lieblingen vertreten, von denen wir leider nur eine kleine Auswahl abdrucken können. Dabei haben sich zwei absolute Top-Favoriten herauskristallisiert, von denen mindestens einer in zwei Drittel aller Aufzählungen eine Medaille einheimsen konnte. Die Rede ist natürlich von, Ihr werdet es nach dem Schmökern obiger Einsendungen bereits vermuten, *Resident Evil* (Capcom) und *Tekken 2* (Namco), beide für Sonys PlayStation. Für den dritten Platz in der ewigen Bestenliste konnte sich kein bestimmter Titel durch besonders zahlreiche Nennungen qualifizieren, ab hier gehen die Geschmäcker deutlich in die Breite. Interessant waren auch Eure Begründungen für die Entscheidung. Die Bewertungsmaßstäbe reichten hier von den höchsten Schwierigkeitsgraden, größter Seltenheit, über das biblische Alter der Titel bis hin zu einfach witzigen Kommentaren, die natürlich auch zugelassen waren. Erlaubt ist, was gefällt. Zu der Frage von Klaus zum Thema 'Intellivision' nehme ich in einem gesonderten Leserbrief weiter unten Stellung. Das mit der weltweit extrem zeitversetzten Veröffentlichung von Spieletiteln ist auch so eine Sache. Letztendlich kommt es immer darauf an, wie wichtig dem einzelnen Hersteller ein bestimmtes Spiel und ein bestimmter Markt ist. Für Japaner (also den Löwenanteil der Rollenspielproduzenten) galt seit jeher eben die Reihenfolge 1. Japan 2. USA. Dann kommt lange nichts, und irgendwann erscheint noch 3. Europa. Inzwischen holt Europa in punkto Soft- und Hardwareverkäufe aber im Vergleich zu den Staaten gehörig auf und gewinnt somit vielleicht auch an Ansehen bei den Softwarehäusern. Ein positives Beispiel bildet da schon *Final Fantasy 7*: Nur zwei Monate nach dem US-Start wird dieser hochkarätige Hit auch bei uns zu haben sein. Naturgemäß müssen aber vor allem die Rollenspieler am meisten unter der Verzögerung leiden. Hier muß nicht nur eine unüberschaubare Menge Text übersetzt werden (möglicherweise auch noch in mehrere Sprachen: Englisch, Französisch, Deutsch), sondern je nach Titel auch Rätsel und Storyführungen, die auf gesellschaftstypischen (also japanischen) Eigenheiten basieren, für ein besseres Verständnis abgeändert werden. Vom Speicherplatz früher bei Modulen noch ein riesiges Problem (der Übergang von Japanisch auf Englisch ließ den Platzbedarf explodieren), sollte das bei der CD-Technologie heutzutage nicht mehr ins Gewicht fallen. Verzögerungen können natürlich wie im Falle Nintendo auch marketingtechnisch gewollt sein. Man hat das N64 hierzulande viel später als in Japan bzw. USA herausgebracht. Würde man nun alle Titel, die im Laufe der Zeit dort erschienen sind, hier auf einen Schlag veröffentlichen, ginge aufgrund des Überangebots jedem Spiel ein beträchtliches Umsatzpotential durch die Lappen. Aber seien wir froh, daß es uns noch nicht am schlechtesten geht: In Frankreich wird das N64 erst jetzt in den Markt eingeführt...



Hübsche Artworks nehmen wir immer!

### Leser-Artworks

Recht herzlich grüße ich alle Mitglieder der (leider immer kleiner werdenden) VG-Gang. Vor kurzem war ich wieder mal 'zufällig' in Deutschland und habe mir auch schnellstens die neueste Ausgabe der besten Zeitschrift über Videospiele, die VG natürlich, besorgt. Dort fiel mir auf, daß Ihr den Lesern anbietet, ihr künstlerisches Können bei Euch auszustellen. Gedacht, getan, hier ist mein Bildchen. Ich würde mich freuen, wenn Ihr es in einer der nächsten Ausgaben abdruckt. Ich möchte zwar irgendwann einen echten Leserbrief schreiben, nur fällt mir jetzt gerade nix ein...Bleibt so wie Ihr seid!

Michel Sainisch, Goch

Sehr hübsche Tusche-Zeichnung, wirklich. Ist das Motiv selbsterfunden? Und was bedeuten die Schriftzeichen? Tet kann damit nichts anfangen...

### Antiquitäten

Hi Ralph, als ich letzten Samstag unseren allmonatlichen Flohmarkt so durchquerte, war wie immer - nicht viel los. Zu bestaunen gab es Kinderspielzeug der 80er Jahre, verstaubte LPs und Möbel aus Großmutter's Zeiten. Doch dann sah ich auf einem kleinen Stand etwas Interessantes, was irgendwie wie ein Keyboard ohne Tasten aussah. Es war aus Holz und Plastik, schien ein Gehäuse zu haben und an der hinteren Seite so etwas wie eine Art Cartridge. 'Das ist...äh ein Telespiel. Ist schon alt, aber funktionieren tut's noch.', sagte eine in die Wechseljahre gekommene, nette Dame. Als sie mir dann drei Module mit den Aufschriften *Boxing*, *Skiing* und *NCAA Basketball* zeigte, wuchs mein Interesse. Nachdem ich sie auf lächerliche 30 Mark heruntergehandelt hatte, ging ich mit der Uralt-Konsole unterm Arm zusehends nach Hause. 'Intellivision' stand auf dem Gerät und wenn ich dem Aufkleber auf der Rückseite Glauben schenken sollte, dann war das Ding aus dem Jahre 1979. 'Da war ich ja gerade mal geboren', sagte ich mir verblüfft. Ich hatte zunächst Bedenken, es

an meinen Fernseher anzuschließen, doch was blieb mir anderes übrig? Es wird schon nichts passieren. Fast schon zweifelnd schloß ich es an meinen...alten Fernseher aus dem Keller an (sicher ist sicher). Und siehe da, es funktionierte. Classic Games wie *Space Invaders* im Hinterkopf wurde ich allmählich skeptisch, als ich versuchte *NCAA Basketball* mit dieser Mißgeburt von Joypad oder -stick oder -hörer oder was auch immer zu spielen. Doch als ich mich an *Boxing* versuchte, verschwand meine Skepsis, als sich zwei bunte Pixelhaufen zusammenschlugen. Ich hab Euch ein Foto der Konsole mitgeschickt und hätte dazu ein paar Fragen:

1. Kennt Ihr die Konsole?
2. In welchen Zeitraum war sie auf dem Markt?
3. Hat das Ding einen Sammlerwert?

Tom Karnott, Senden

Schöne Grüße an unseren Vieleinsender Tom. Seine Geschichten und Beiträge eignen sich immer vorzüglich zum Schmunzeln und Diskutieren in der *Mail-o-Mania*-Rubrik. Zu Deinen Fragen:

1. Na klar, was denkst Du denn?
2. Die 4-Bit-Konsole *Intellivision* vom Spielzeuggiganten *Mattel* war sozusagen einer der Vorgänger von *NES* und *Master System* und kam nach *Ataris VCS* und vor dem *CBS Colecovision* auf den Markt, hatte aber gegen keinen der beiden Marktführer eine richtige Chance. Sowohl die Konsolenarchitektur als auch die Joypads haben frappierende Ähnlichkeit mit denen des *Colecovision*. Die 'Telefonhörer'-Pads lagen mit ihrem schwer beweglichen Stick und den zwei unglücklich positionierten Fire-Buttons mehr schlecht als recht in der Hand. Die Num-

merntasten wurden so gut wie nie gebraucht, ich erinnere mich lediglich an das *Adventure Gateway to Apshai* (CBS), in dem man damit zwischen Waffen umschaltete und Türen öffnete. Es gab sogar einen Adapter, mit dem man *Intellivision*-Spiele auf dem *Colecovision* spielen konnte. Man stelle sich das heutzutage mal vor! Mit seinerzeit atemberaubendem Zubehör wie Lenkrad mit Gaspedal oder Trackball vergnügte man sich vor über 15 Jahren schon mit *Arcade*-Konvertierungen wie *Mr. Do*, *Gorf* oder *Subroc*, allerdings auch schon zu Preisen von 150 Mark pro Modul. Für das *Colecovision* war sogar mal ein Computer für den *Extension-Port* namens *Adam* geplant, für den schon Vorbestellungen angenommen wurden, der aber nur in den USA kurzzeitig ausgeliefert wurde und sofort in der Versenkung verschwand.

3. Eine Antiquität ist immer das wert, was einem ein anderer dafür bezahlt. Kann gut sein, daß Du einen Sammler findest, der Dir dafür oder für eines der Module, sollten sie selten sein und von ihm gesucht werden, einen dreistelligen Betrag angeboten bekommst.

### All-Time Top Ten Wolfgang

1. *Military Commander-Serie* (MD/SAT)
2. *Sega Rally* (Arcade/SAT)
3. *Goldeneye* (N64)
4. *Resident Evil* (PS)
5. *R-Type 1+2* (PC-Engine)
6. *Ghosts'n'Goblins* (Arcade)
7. *Samurai Shodown* (NeoGeo)
8. *Super Bomberman* (SuperNes)
9. *Scramble* (Arcade)
10. *Phoenix* (Arcade)

# RAT UND TAT

Bei der Verzögerungspolitik seitens Nintendo werden naturgemäß Rufe nach Adaptern, wenn sie auch nicht die optimale Lösung darstellen, immer lauter. Außerdem beraten wir Euch diesmal bezüglich Anschlußmöglichkeiten der PlayStation an Eure Stereoanlage und hinsichtlich des Verfassens von Leserbriefen mit hoher Veröffentlichungswahrscheinlichkeit.

### N64-Adapter

Bei meinem Händler habe ich den neuesten Adapter für das N64 gesehen, mit dem das japanische *Star Fox 64* alias *Lylat Wars* auch auf PAL-Konsolen läuft. Bei diesem Adapter wird nicht wie bei den Vorgängern nur der Sicherheitschip überbrückt, sondern er beinhaltet eine Elektronik, die das Abspielen der Importspele auf dem deutschen N64 ermöglicht. Ich konnte den Adapter leider wie gesagt nur mit *Star Fox* testen. Dieses läuft auf 50 Hz mit PAL-Balken. Wie das ganze bei *Wave Race* (Ton) oder *Mario Kart*

(schnelle Musik) aussieht, konnte ich noch nicht ausprobieren. Der Adapter schaut übrigens genauso aus, wie der erste graue, der auf den Markt kam und hat eine durchsichtige Verpackung, die mit blauer Pappe hinterlegt ist. Wißt Ihr, ob das Ding auch mit anderen Spielen läuft? Würdet Ihr zum Kauf raten?

Rolf Bahrens, Füssen

Mit Adaptern ist das immer so eine Sache und läuft im Prinzip genauso wie seinerzeit das Rennen zwischen Crackern und dem neuesten Kopierschutz.

Diese Zubehörteile können immer nur höchstens alle derzeitigen Import-Spiele zum Laufen bringen. Dann kommt wieder Nintendo oder wer auch immer und entwickelt eine Technik, die neuesten Games auf Konsolen mit anderer Länderkennung lediglich zu einem schwarzen Screen verhilft. Um deinen speziellen Adapter zu testen, müßtest Du ihn schon einschicken. Wir in der Redaktion vertrauen sowieso nur auf umgebaute oder importierte Konsolen. Das bietet zwar eine größere Funktionswahrscheinlichkeit, aber dafür erlischt bei Umbauten Eure Garantie, und diese Entscheidung müßt Ihr selbst vornehmen. Gegen einen einigermaßen billigen Adapter spricht jedoch nicht viel, denn allzuviel verlieren kann man damit nicht.

### Sound per Stereoanlage

Hi VG-Rat & Tat-Team! Da mir der PlayStation-Sound via Fernseher nicht genügt, würde ich sie gerne an meine Stereoanlage anschließen. Könnt Ihr mir verraten, ob das überhaupt möglich ist und wenn ja, was man dafür alles braucht?

Hugo Malbrandt, Lübeck

Natürlich ist das möglich Hugo, es hängt aber davon ab, was für eine Konsole (japanisch, amerikanisch oder deutsch) und was für einen Fernseher Du Dein

Eigen nennst. Möglichkeiten dafür gibt's eine Menge. Am einfachsten funktioniert's vielleicht so: Konsole via RGB an den Fernseher anschließen und von da aus mit einem Kabel (Line) zur Anlage. Bei einer japanischen PlayStation mit S-VHS-Ausgang (fehlt ja in Europa): Einfach über S-VHS-Kabel mit dem Fernseher verbinden und per Cinch-Kabel mit der Anlage. Dann fehlt zwar der zusätzliche Sound vom TV, aber das kann man verschmerzen, oder? Selbiges funktioniert übrigens auch bei deutschen PlayStations mit einem normalen AV/Audio-Video-Kabel. Für das Bild schließe die Konsole über das gelbe Kabel an die Glotze an und mit den rot/weißen-Kabeln an die Anlage. Inzwischen gibt's als ultimative Möglichkeit für bestmögliches Bild und Donnersound auch ein RGB-Kabel mit extra Cinch-Ausgängen zum Anschluß an Eure HiFi-Juwelen. Eine dieser Möglichkeiten sollte nun auch für Dich geeignet sein

### Leserbriefe-Selektion

Was passiert eigentlich mit den Tausenden von Zuschriften, die nicht abgedruckt werden? Werden die auf schriftlichem Wege beantwortet, oder kostet das zuviel Geld?

Lars Staudt, Waldaschaff

Um die Flut an Leserbriefen alle persönlich zu beantworten, müßten wir mindestens zwei weitere

Redakteure für Recherchen und ähnliches einstellen, ganz zu schweigen von der Porto-Flut, die da auf uns zukäme. Ihr könnt aber sicher sein, daß ich jeden einzelnen Brief lese und verarbeite.

## FORUMTHEMA

Hits wie Tekken, Tomb Raider oder Resident Evil haben uns nächtelang vor den Screen gefesselt und verleiten natürlich die Produzenten, gerade in der Vorweihnachtszeit mit \$\$-Zeichen in den Augen, eine Fortsetzung nach der anderen herstellen zu lassen, die ähnlich dem Filmgeschäft (Speed 2 ist einer der schlechtesten Filme, die ich je gesehen habe) nicht immer vor Qualität strotzen muß. Wir wollen nun wissen, ob Ihr Euch Nachfolger von Mega-Hits vorbehalten zulegt, ohne daß der Innovationsfaktor wie beim Vorgänger hohe Sprünge gemacht hat? Reicht es Euch, die gleiche Geschichte/Action in anderer, leicht modifizierter (Grafik-)Verpackung für teures Geld noch einmal vorgesetzt zu bekommen? Oder kauft Ihr Euch nur 'echt' neue Spiele, wie eben Resident Evil I, Abe's Odyssey oder Blast Corps? Schreibt uns!





**PlayStation**



**NINTENDO 64**

Alle Sony Spiele dt 89,-99,-  
us 119,-  
jp 139,-

Alles versandkostenfrei!

05522 / 73477

Händleranfragen unter:  
**05522 / 12200**

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

# GAME-PLANET

Sony \* Sega \* Nintendo

## "Test & Buy Center"

### KOSTENLOS!

Unser Service:

**Playstation**

Sony Playstation	289,95
incl. Umbau u. RGB-Kabel	369,95
Abe's Odyssey (PAL)	88,88
Agent Armstrong (PAL)	79,99
Command & Conquer 2 (PAL)	99,00
Discworld 2 (PAL)	99,00
Final Fantasy 7 (US/PAL)	139/109
F1 '97 (PAL)	109,95 incl. Porto
G-Police (PAL)	104,95
Gex (US)	119,00
Jur. Park-Lost World (PAL)	88,88
NHL Hockey 98 (PAL)	88,88
Nuclear Strike (PAL)	88,88
Pitfall 3D (PAL)*	88,88
Pandemonium 2 (PAL)	79,99
Resident Evil derc. Cut (PAL)	99,99
Tomb Raider 2 (PAL)	99,99
V-Rally (PAL)	88,88

**Nintendo 64**

N-64 (PAL)	298,99
Berberman (PAL)	139,99
Diddy Kong Racing (PAL)	159,99
Golden Eye (US/PAL)	189/139
Extreme G (PAL)	139,00
Multi Racing (US/PAL)	189/149
Lylat Wars-Star Fox (PAL)	139,99
ISS 64 (PAL)	139,99
F1-Pool Position (PAL)	159,00
Mario Kart (PAL)	99,99
Clayfighter (PAL)	139,99
Lamborghini 64 (US/PAL)	a.A.
Hex Hex Bibi Bloxberg	139,99

**02 71 / 89 09 88 -0**

**Siegen-Geisweid**

Ludwig-Kenter-Str.57

**-Cheats & Codes**

**-Übersetzungen**

**-Versand frei ab 3 Spielen**

Mo-Fr: 10-12:00 u. 13-19:00  
Di+Do: 10-12:00 u. 13-18:00  
Sa: 10-14:00

Importe schnell und günstig

Wir führen auch Lösungsbücher

Gebrauchware aller Systeme auf Lager

Es gelten die Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Preisänderungen vorbehalten. Bei vorwegiger Annahme berechnen wir pauschal 50,00DM. Keine Haftung für Druckfehler. Liefer: Jens Hilde.

# Saturn X-Mas News

Nicht viele Saturn-Tests haben wir Euch in dieser Ausgabe vorzustellen. Doch seid beruhigt, das ist nur die Ruhe vor dem großen Weihnachtssturm! Fast alle hier besprochenen Spiele-Highlights werden noch im Dezember rechtzeitig zum großen Fest erhältlich sein!

## Sega Worldwide Soccer '98



Bolz-Fans freuen sich auf ein gelungenes Update

Alle Fußballfreunde, die bisher neidisch auf alle zuletzt erschienenen PlayStation-Rasenspektakel schielten, dürfen nun selbst das Leder treten. Im Dezember, noch rechtzeitig vor der großen Bescherung, wird das 98er-Update von Segas Worldwide Soccer für den Saturn erscheinen. Umfangreichere Optionen und grafisch aufbereitete Menüs sollen das Bolzspiel zum erneuten Verkaufserfolg führen. Bis zu vier Spieler können mit einem entsprechenden Adapter an einem Match teilnehmen. Zur Auswahl stehen

Euch sechs Standard-Spielmodi: Tournament-, Liga-, und ein Championship-Modus in mehreren Spezial-Varianten. Natürlich haben die Entwickler alle bekannten National- und Ligamannschaften mit eingebaut. Sobald Ihr auf dem Rasen steht, gibt es wieder unzählige Features - unter anderem vier verschiedene Sichtpositionen, die angeboten werden. Wir dürfen gespannt sein.

## Fighting Force

Alle vier Undercover-Kämpfer treffen sich auf dem Saturn wieder, um einen erbarungslosen Straßenkampf auszutragen. In der PSX-Version konnte man bereits sehen, daß die Kämpfer atemberaubend flüssig animiert sind und von der Spielbarkeit jeden Final Fight-Anhänger überzeugen können. In die Umsetzung eingebaut sind der Zweispieler- und der Solomodus sowie diverse Schwierigkeitsgrade. Wie in der Original-Version wird mit effektvollen Zooms und Kameraschwenks gearbeitet.



Fighting Force für den Saturn

## NBA Action '98



Auch Segas Basketball-Simulation kann sich sehen lassen

Die NBA-Action-Serie gehört auf dem Saturn zu den besten Sportsimulationen überhaupt. Spielerisch überzeugt die 98er-Version durch jede Menge Einstelloptionen, größere Spielersprites und ein schnelleres Scrolling. Die gut durchdachte Steuerung wurde fast ori-

komplette Saison durchspielen oder direkt ein Single-Match bestreiten. Natürlich gibt's auch wieder eine Zeitlupenfunktion und jede Menge unterschiedliche Super-Dunk-Spielzüge. Basketballfreunde liegen bei NBA Action '98 auf jeden Fall richtig.

## Atlantis

Jetzt gibt es Ärger im Palast: Zwei erzürnte Wachen stürmen das Truppenquartier



Bei dem neuen Fantasy-Adventure Atlantis von Cryo übernehmt Ihr die Rolle eines wackeren Junghelden. Eure Aufgabe besteht darin, vier versteckte Kristalle in einem riesigen Palastareal zu finden, um die sagenumwobene Stadt vor dem Untergang zu retten. Boshafte Regime-Gegner des Königreichs wollen Euch daran hindern und lassen nicht locker, bis Ihr zu anderen Mitteln greift. Ganz auf Euch allein gestellt, zieht Ihr durch die malerischen 3D-Kulissen einer mystischen Stadt, auf der Suche nach der Wahrheit über die geheimnisvollen Vorgängen. Bereits bei der ersten Begegnung mit den Einwohnern kann alles zu Ende sein, hat man nicht die richtige Antwort gewählt. Atlantis wurde sowohl optisch durch vorberechnete Render-Grafik-Elemente als auch soundtechnisch sehr stimmungsvoll in Szene gesetzt. Wenn diese Aussichten neugierig gemacht haben darf sich auf ein spannendes Adventure freuen.

### SEGA Touring Car



Daß Sega sich nicht hinter der gummibereiteten Playstation-Konkurrenz verstecken muß, zeigte die neue Automatenkonvertierung **SEGA Touring Car**. Diese Rennsimulation verblüfft durch rasante, absolut fließende 3D-Strecken, die mit vielen Details gespickt sind. Im Gegensatz zu allen anderen Sega-Racern, besteigt Ihr hier hochgezuchtete Touring Car-Boliden, die hunderte von PS unter der Haube haben. Auf der Jagd nach der Pole-Position rast Ihr über drei abwechslungsreiche Asphaltpisten hin-

weg. Neben altbekannten Spielefeatures wie „Time Trial“, „Championship“ und einem speziellen „Saturn-Mode“ gibt es noch zahlreiche Zusatzoptionen. Vorrangiges Ziel ist das Erlangen des ersten Platzes - egal mit welchen fahrerischen Methoden. Obwohl es sich hier um eine frühe Version handelt, beeindruckt Touring Car durch brillante Grafikpräsentation und eine flotte Scroll-Geschwindigkeit.

### Steep Slope Sliders



Snowboarding mit allen Tricks und Tücken

Auch in **Steep Slope Sliders** begibt sich der Spieler auf ungewohnt rutschiges Terrain. Diesmal haken wir uns auf einem Snowboard ein und durchqueren in rasanter Tal- und Schußfahrt drei verschneite Alpenszenarios.

Wer dazu noch halsbrecherische Kunststücke vollführt, darf sich auf einen saftigen Trickbonus freuen. Auch der technische Aspekt stimmt, das Scrolling ist flüssig, wengleich nicht außergewöhnlich schnell, und selten sind störende Grafikfehler auszumachen. Ein Titel, der sich definitiv nicht vor Sonys **Coolboarders 1+2** zu verstecken braucht.

### Sonic R



Neues Feature: Der 2P-Splitscreen-Mode

Über den neuesten Igel-Streich im Rennspiel-Genre haben wir bereits in den letzten Ausgaben berichtet. Mittlerweile sind die Entwickler ein ganzes Stück weitergekommen

und präsentieren auf unserer Beta-Scheibe eine brandneue Strecke inklusive Splitscreen-Modus, mit dem Ihr gegen einen Kumpel antreten dürft. Die Sonic-Fangemeinde darf gespannt sein!

### Lost World

Gerade rechtzeitig zur Videoveröffentlichung von „Vergessene Welten“ (Lost World: Jurassic Park 2) bringt Sega die Saturn-Interpretation des Dino-Blockbusters auf den Markt. Ihr schlüpf, wie schon bei der PlayStation-Fassung, in die Rolle eines prähistorischen Dickhäuters und laßt im „Vergessenen Land“ sprichwörtlich die Saurier-Schwarte krachen. Neben dem Urgetier haben es nun auch noch menschliche Gegner auf Euch abgesehen. Mit Eurem Dino als Hauptspielfigur dürft Ihr Euch mit geschickter Schwanzwedel-Technik oder herzhaftem Zubeißen der zahlreichen Reptilien-Angreifer erwehren. Ansonsten bleibt das Spielprinzip das gleiche wie auf der PlayStation.



Mit gebührender Vorsicht erkunden wir ein mysteriöses Lost World-Gebäude

### NHL All Star Hockey '98



Ob das Saturn-NHL gegen die mächtige PS-Konkurrenz ankommt, wird sich noch zeigen

Fans der schwarzen Hartgummischeibe dürfen sich ebenfalls auf ein Update freuen, das die beliebte Sportart mit verbesserter Polygon-Grafik präsentiert. Natürlich sind auch diesmal alle NHL-Mannschaften mit ihren aktuellen Spielerdaten vertreten. Zwar liegt uns nur eine Alpha-Vorversion vor, doch man kann bereits jetzt schon erkennen, daß im Spielverlauf einiges verbessert wurde. So sind die Computergegner zum Beispiel merklich stärker geworden und lassen sich nicht mehr so leicht an der Nase herumführen. ws

# BLOODY ROAR

## HYPER BEAST DUEL

Neue Ideen im Beat'em Up-Genre sind Gold wert. Die Entwickler bei Hudson Soft haben sich gameplaytechnisch einiges für ihren ersten Playstationtitel einfallen lassen.



Mensch vs. Monster: In Bloody Roar alias Beast an der Tagesordnung



Bluteffekte wie hier beim In-Fight-Combo sind auch abschaltbar



Hudson Soft, der Bomberman- und Adventure Island-Erfinder mit einem Prügelspiel? Sachen gibt's. Wer so denkt, der hat die VG bis jetzt nicht allzu aufmerksam gelesen, denn die Japaner haben schon Erfahrung mit diesem Genre. Zu Neo Geo-Glanzzeiten versuchte man bereits, die Phalanx der starken SNK-Titel mit dem witzigen 2D-Beat'em Up *Kabuki Klash* im Animé-Stil zu durchbrechen und, wie Tet vor einigen Ausgaben berichtete, werkelt man auch schon seit geraumer Zeit an der N64-Knüppelei *Dual Heroes*. In *Bloody Roar* (Arbeitstitel) für die PlayStation wählt Ihr zu Beginn aus acht recht unscheinbaren Recken und Polygonmädels und duelliert Euch im Stil von *Tobal 2* in umzäunten Arenen a la *Fighting Vipers*. Die Kämpfer bewegen sich sehr geschmeidig, und mit der *Virtua Fighter*-Steuerung lassen sich flüssige Angriffskombinationen realisieren. Doch die eigentlichen Überraschungen des Titels kommen erst nach einiger Kampfzeit zum Vorschein. Habt Ihr einige Treffer eingesteckt, blinkt unter Eurem Lebensbalken irgendwann 'Beast' auf. Jetzt könnt Ihr Euch per Button-Druck in einer Strahlengewitterexplosion in ein Monster mit Superkräften transformieren und habt als Tiger, Werwolf oder Gorilla einen weiteren Attack-Button für noch effektivere und blutigere Combos zur Verfügung. Die Zeit bis zur Zurückverwandlung bestimmt Ihr direkt oder indirekt selbst. Als 'normales' Beast nimmt die Monsterleiste mit jedem eingesteckten Hit ab und bei Null werdet Ihr wieder zum (auch nicht schwächlichen) Menschen. Oder aber Ihr aktiviert zusätzlich den Rave-Modus. Damit nimmt zwar die Be-

ast-Leiste automatisch kontinuierlich ab und somit auch Eure Zeit als Monster, dafür gibt's aber bei Eurer Schlagkraft kein Halten mehr: Noch mehr Specials und Angriffsmöglichkeiten steigern Eure Power bis zum Optimum. Wenn Euer Rivale jetzt menschlich ist, kann er schon mal anfangen zu beten. Auch sonst ist *Bloody Roar* gameplaytechnisch voll auf der Höhe.

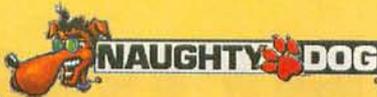
Air-Counters, Multi-Hit-Combos (mein Rekord sind bis dato 17 Hits), Juggles, Shadow Finishers, Wall-Breaker-Moves und mögliche Energy Recovery fordern auch die absoluten Beat'em Up-Profis unter Euch. Combos werden Euch auch nicht geschenkt, Ihr müßt ganz SF-like schon gute Aktionen aufs Parkett legen. Akrobatische In-Fight-Throw-Kombinationen mit rasanten Kamearaschwenken und eiskalte Moves gegen am Boden liegende Gegner runden die reichhaltige Palette Eurer Moves ab. Wahlweise könnt Ihr auch den 'Blood'-Mode aktivieren und etwa als Löwenmensch einem Wolf ganze Stücke herausreißen, alles begleitet von roten Fontänen. Außerdem haben die Designer noch eine knapp 50 Bilder umfassende Art Gallery mit tollen Artworks aller Kämpfer auf die CD gebrannt, inklusive sämtlicher Endsequenzen, die Ihr Euch nach erfolgreichem Durchspielen beliebig oft zu Gemüte führen kommt. Natürlich findet der Fan auch alle klassischen 3D-Beat'em Up-Modi wie Survival, detailliertes Training oder Time Attack. Alles in allem macht *Bloody Roar* grafisch und gameplaytechnisch einen hochkarätigen Eindruck. Scheint so, als ob sich Virgin mit Hudsons PS-Beat'em Up-Debut einen dicken Fisch geangelt hat. rk

Hier schlägt der Tiger dem Werwolf gerade seine mächtigen Pranken ins Fell: Als Monster sind tolle Combos möglich

### INFO

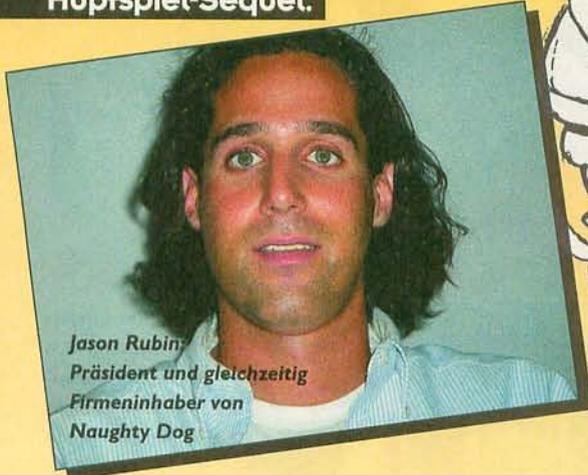
System: PlayStation  
 Name: **Bloody Roar (Arbeitstitel)**  
 Genre: 3-D-Beat'em Up  
 Hersteller: Hudson Soft/Virgin  
 Geplanter Erscheinungstermin:

**November 1997**

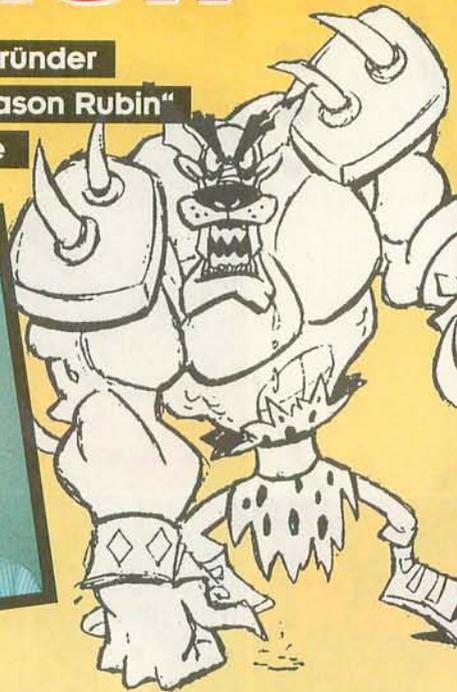


# Das Interview

Wir sprachen mit Naughty Dog-Gründer und Crash Bandicoot-Erfinder „Jason Rubin“ über das mit Spannung erwartete Hüpfspiel-Sequel.



Jason Rubin, Präsident und gleichzeitig Firmeninhaber von Naughty Dog



Grafisch wurde Crash 2 in allen Belangen verbessert



Mal was Neues: Mit Schlittschuhen durch die Arktis

**Video Games:** Seit wann gibt es Naughty Dog eigentlich, und was habt Ihr vorher gemacht?

**Jason Rubin:** Meine Karriere habe ich direkt nach dem College als "Game Design"-Grafiker bei Electronic Arts gestartet. Nach zwei mühsamen Projekten (John Madden und Rings of Power) beschlossen ein Kollege und ich, unsere eigene Softwarefirma (Naughty Dog) zu gründen. Wir bildeten ein kleines Team, mit dem wir zuerst an einem brutalen Prügelspiel (in Deutschland indiziert) für das 3DO arbeiteten. Das Spiel war für damalige Verhältnisse sehr erfolgreich und brachte uns wegen seiner niedrigen Produktionskosten und kurzen Entwicklungszeit (12 Monate) eine Menge Geld und Ruhm ein. Durch diesen kleinen Glücksumstand wurde die gerade neu gegründete Softwareabteilung der Universal-Filmstudios auf uns aufmerksam und machte uns ein verlockendes Angebot. Die einzige Vorgabe war, daß wir ein Jump'n'Run auf einer neuen Plattform für sie entwickeln mußten, das 3D-Geschichte schreiben sollte. Wir willigten mit gemischten Gefühlen ein und sind heute natürlich froh über diese Entscheidung.

**VG:** Hattet Ihr bereits ein Sequel von Crash im Hinterkopf und war das gleiche Team vom ersten Teil daran beteiligt?

**JR:** Nicht direkt. Nach dem immensen Erfolg von Crash 1 haben Universal und Sony uns natürlich gebeten, eine Fortsetzung zu programmieren. Das Stammteam von elf Leuten machte sich sofort daran, die 3D-Routinen zu verbessern und sich neue, witzige Spielideen auszudenken. Vor einigen Monaten erweiterten wir das Team um zwei weitere talentierte Leute, da wir unter enormen Termindruck standen und das Spiel rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft fertig sein mußte.

**VG:** Was macht Crash 2 besser als den erfolgreichen ersten Teil?

**JR:** Natürlich muß eine Fortsetzung besser sein als sein Vorgänger. Zu diesen Zweck haben wir eine Menge „Feedback“-Material von verschiedenen Quellen (Internet, Zeitschriften etc...) gesammelt. Wir analysierten Monatelang was den Spielern am Vorgänger besonders gut gefallen oder extrem genervt hat. Dabei haben das Spiel-Stand-Speicher-System und die fehlenden Rücksetzpunkte am meisten Kritik geerntet. Des weiteren war „Crash“ von seinen Bewegungsaktionen her viel zu monoton geraten. In Crash Bandicoot 2 versuchten wir alles bunter, prunkvoller und besser zu machen: Es gibt mehr Feinde, und Crash selbst verfügt über zehnmal mehr Animationsphasen als im Original. Auch die Anzahl der Polygone im Zusammenspiel mit Echtzeit-Lichteffekten (z.B. Lens-Flares) wurde enorm erhöht. Außerdem kann Crash jetzt mit einem Raketengürtel fliegen, schlittschuhfahren, surfen und noch viele weite-

re verrückte Dinge tun, die ich hier noch nicht verraten möchte.

**VG:** Wieviel Level oder Stages sind für das fertige Spiel geplant?

**JR:** Im Vergleich zum Vorgänger werden knapp doppelt so viele Level enthalten sein. Allerdings sind davon 50 Prozent versteckte Bonuskammern, die nur erfahrene, ausdauernde Spieler finden werden. Crash 2 wurde sowohl für abgebrühte Genrefans als auch für Anfänger konzipiert, die Spaß am Erforschen haben.

**VG:** Besteht die Chance, daß wir ein ähnliches „Crash Bandicoot“ eines Tages auf einer anderen Konsole sehen werden?

**JR:** Nein, ganz sicher nicht, da wir mit Sony einen Exklusiv-Deal für den Charakter und Titel abgeschlossen haben.

**VG:** Habt Ihr irgendwann mal vor, für das Nintendo 64 zu entwickeln?

**JR:** Das ist nicht ausgeschlossen, da wir ansonsten relativ systemunabhängig sind und Universal eine N64-Entwickler-Lizenz in Aussicht hat.

**VG:** Stimmt das Gerücht, daß der Gex 2-Lead-Designer von Crystal Dynamics zu Euch übergelaufen ist und gleich kräftig bei Crash 2 mitgemischt hat?

**JR:** Ja, es war zwar nicht der Chefdesigner, aber ein trotzdem sehr kreativer Mann aus der Gex 2-Abteilung. Das Interview führte Wolfgang Schädle



Oberbösewicht Neo Cortex als SIW-Zeichnung

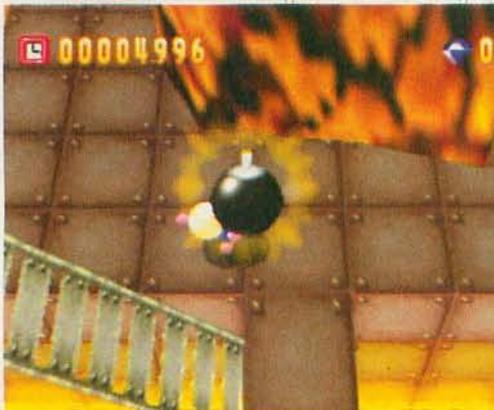


# Bomberman 64



In jedem Level existiert ein Boßgegner, den Ihr ebenfalls nur mit Bomben bekämpft.

Mit B könnt Ihr Bomben aufnehmen, mit A danach aufpumpen.



Bomben gegen Granaten. Auch diese Kanonnen-türme sind nicht immun gegen Angriffe.

Der Multiplayer-Modus: Die Stages sind nun plastisch aufgebaut. Taktisches Vorgehen kommt leider nicht zum Tragen.

Wenn ein Klassiker einen Nachfolger erhält, liegt es in der Natur eines jeden videospielenden Freaks, das Neugeborene genauestens unter die Lupe zu nehmen. **Bomberman 64** ist in jeder Hinsicht ein vollkommen neues Spiel und hat mit den vorangegangenen Versionen nichts mehr gemein. Der Einzspielermodus präsentiert sich nun aus der isometrischen Perspektive und beinhaltet in insgesamt fünf Stages eine Art Kombination aus Action Adventure und Puzzle-Spiel. Durch geschicktes Legen von Bomben - dies ist nämlich Eure einzige Waffe - sprengt Ihr Euch den Weg von Gegnern und Hindernissen frei, die Euch daran hindern, in die nächste Stage zu gelangen. Am Ende eines jeden Levels stellt sich jeweils ein Boßgegner dem Kampf. Von größerem Interesse dürfte der Multiplayer-Modus sein. Hier haben sich in der Vergangenheit stets die wahren Qualitäten von **Bomberman** gezeigt. In der 64 Bit-Version wurde das Ganze, genau wie der Singleplayer-Modus, in die dritte Dimension verfrachtet. Ihr trefft Eure Wahl aus sechs unterschiedlichen Stages, die Ihr maximal zu viert zocken könnt. Auch hier spielt die dritte Dimension eine ausschlaggebende Rolle. Beispielsweise könnt Ihr Bomben von höher gelegenen Ebenen und Brücken hinunterwerfen, um einen Mitspieler,

der sich darunter befindet, auszuschalten. Hat dieser das Zeitliche gesegnet, kann er als Geist durch die Landschaft laufen und andere Spieler durch Störmanöver zu einem vorzeitigen Ausscheiden zwingen.



Die 3D-Polygon-Grafik mit variablerer Perspektive, die vielschichtig aufgebauten Stages und die Möglichkeit, sich seinen eigenen Bomberman auf Speicherkarte sichern zu können... dies alles sind Merkmale, die

ein typisches 64-Bit-Spiel der heutigen Zeit offenbar aufweisen muß, um Beachtung zu finden. Ob das gerade bei diesem Titel der richtige Weg war, ist jedoch eine andere Frage. Während man eifrig diese Erneuerungsprozedur durchführte, scheinen die Entwickler leider außer Acht gelassen zu haben, wofür der Name **Bomberman** in der Vergangenheit gestanden hat, nämlich für übertrroffenen Spielspaß im Multiplayer-Modus. Die strategischen und taktischen Finessen des **Ur-Bomberman** wurden schlichtweg geopfert, um die 3D-Grafik zur Geltung kommen zu lassen. Es existieren keine Mauern mehr, hinter der man sich verstecken und einem Gegenspieler auflauern kann. Die Extras sammelt Ihr mühelos auf,

weil sie über die gesamte Spielfläche ohne irgendetwelches Zutun auftauchen. Dadurch verliert **Bomberman 64** seinen individuellen Charakter und gesellt sich ungewollt zu der Gruppe der **Super Mario 64-Clones**. Schade!

## WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Action-Puzzle
Datenträger:	Modul 64 MBit
Hersteller:	Hudson/Nintendo
Testversion:	Archiv
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Intern & MC
Features:	keines
Schwierigkeitsgrad:	5-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	69%
Musik:	67%
Soundeffekte:	58%

Spielspaß:  
 Single: **77%**  
 Multi: **65%**

# NBA LIVE 98

Die Stimmung im Stadion reißt Sie mit, Sie dribbeln über das Feld. Doch je näher Sie dem Ziel kommen, desto kleiner scheint der Korb zu werden, 3,50 Meter über dem Boden, klein wie ein Nadelöhr, Sie springen, der Dunk gelingt, und die Zuschauer jubeln!

## Jenseits des Vorstellbaren

NBA Live 98 - Meet the Dream Team!

Originalgetreue Paß-Optionen



Detaillierte Spieler-Animationen



[www.nba.com](http://www.nba.com)

[www.easports.com](http://www.easports.com)

Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Windows® 95



# Chameleon Twist



Ein buchstäbliches  
Flammenmeer ver-  
folgt Euren Helden.



Der langarmige Boß  
in der sechsten Welt,  
greift Euch mit  
fiesen Tricks an.



Höhenunterschiede überwindet  
Ihr mit der Zunge, die Ihr als  
Hochsprung-Stab verwendet.



Ihr könnt Euch auch an einem Pfahl festhalten und Euch um  
360 Grad drehen. Das sieht schlimmer aus, als es ist.



Wenn Ihr mehr als 50 Kronen gesammelt  
habt, gelangt Ihr in diese Bonus-Stage, wo Ihr  
auf einem riesigen Billiard-Tisch Kugeln  
anstoßen müßt.

Was wäre, wenn plötzlich ein Chamäleon aufrecht gehen könnte? Auf diese Frage hat wohl Nihon System Supply versucht, eine Antwort zu finden. Was dabei herauskam, trägt den Namen **Chameleon Twist** und ist ein 3D-Jump'n Run, das durch insgesamt sechs Levels führt. Zunächst jedoch wählt Ihr eine der vier verfügbaren Charaktere aus und begeben Euch in eine rundum dreidimensionale Landschaft auf die Suche nach Kronen. Dabei steuert Ihr per Analog-Joy-pad nicht nur die Laufrichtung Eures niedlichen Kopffüßlers, sondern auch die Richtung, in der er seine Zunge ausstrecken soll. Diese kann er zum Angriff auf Gegner oder zum Festklammern an Pfählen benutzen. Zum Auslösen der Zunge betätigt Ihr stets die B-Taste. Wenn Ihr einen Pfahl umklammert habt und anschließend die A- und B-Tasten gleichzeitig gedrückt haltet, könnt Ihr Euch um 360 Grad um den Pfahl drehen. Mit dem Z-Trigger allein hingegen vollführt Ihr auf der ausgestreckten Zunge einen Kopfstand, um Euch selbst auf höher gelegene Ebenen hinaufzubeben. Mit ein wenig Anlauf ist es sogar möglich, sich wie ein Stabhochspringer wegzukatapultieren, um noch mehr Höhe herauszuschinden. Wie Ihr sehen könnt, existieren zahlreiche Möglichkeiten, sich über Hindernisse hinwegzusetzen. Ähnlich verhält es sich bei Kämpfen. Auch hier ist Eure einzige Waffe die Zunge,

mit der Ihr einen oder mehrere Gegner packen und in den Schlund ziehen könnt. Beim nochmaligen Betätigen der B-Taste werden alle verschluckten Monster mit einem Schlag ausgespuckt. So lassen sich auch Feinde "abschießen", die sich in einiger Entfernung befinden.



Ein Kinderspiel, was man auf den ersten Blick meinen könnte, ist Chameleon Twist wahrlich nicht. Die Akrobatik-Einlagen, die an vielen Stellen des Spiels zur Pflicht gehören, fordern viel Geschicklichkeit und

Fingerspitzengefühl. Der Ideenreichtum, vor allem die unterschiedlichen Funktionen, die der Chamäleon-Zunge zugeordnet sind, ist faszinierend. Hier wird auch der Jump'n Run-Experte seine Freude daran haben. Doch wie es das Schicksal so will, werdet Ihr ausgerechnet vom Bildausschnitt daran gehindert, Stages und Passagen, wenn überhaupt, richtig einzuschätzen. In 70% aller Fälle blickt die virtuelle Kamera genau in die falsche Richtung, und läßt sich kaum optimal nachjustieren. Auch wenn man

noch so viele Leben in Reserve hat, können beispielsweise manche Stages in Level fünf gar nicht oder nur per Zufall gemeistert werden. Meines Erachtens ein gravierender Mangel bei einem Spiel, das vom Prinzip her an Super Mario 64 angelehnt ist und in dem präzise Steuerung gefordert ist.

## WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spieletyp:	3D-Jump'n Run
Datenträger:	64 MBit
Hersteller:	NSS/Sunsoft
Testversion:	Laguna
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Intern
Features:	keines
Schwierigkeitsgrad:	8
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	67%
Musik:	72%
Soundeffekte:	64%

Spielspaß: **64%**



PlayStation MANGA G-SHOCK

**ACME**  
the game company

PC CD-ROM NINTENDO 64 PlayStation merchandise



<http://www.acme.netcologne.de>

**0221 - 240 88 00**

**NINTENDO 64**

**PlayStation**

**PlayStation**

**プレイステーション™**

- NINTENDO 64.....299,-
- Controller64 (bunt).....59,90
- Contoller64 + Shaker Pack...89,90**
- Lenkrad64(Mad Catz).....159,90
- Controller Pak (bunt).....29,90
- Shaker Pack (bunt).....39,90
- Shaker Pack mit Memory.....59,90**
- Bomberman 64.....119,90**
- Diddy Kong Racing.....119,90**
- F1 Pole Position.....159,90**
- Lylat Wars Incl. Rumble.....149,90**
- Mario Kart64.....99,90
- NBA Hang Time.....149,90
- Top Gear Rally.....149,90**
- Wayne Gretzky Hockey.....149,90

- PlayStation+RGB-Kabel.....299,-
- PlayStation + 1 x Platinum Software..333,-
- PlayStation + Mem.Card&2Contr.....333,-
- Controller (Sony).....44,90
- Dual Analog/Digital Controller.mit.....79,90
- Dual A/D Contr. o. Vibrationpack.....59,90
- Dual A/D C. Upgrade-Vibration-Kit.....29,90
- Memory Card (bunt).....39,90
- Memory Card Tri-Pack.(3 für 2).....79,80
- Namco Fighting Stick.....99,90
- RGB-Scarf-Kabel.....29,90
- Link-Kabel.....29,90
- Laserpointer-Gun.....129,90
- Umbauchip (jp&us).....39,90
- Multinorm-Umbau.....89,90

- Magic the Gathering.....89,90
- Marvel Super Heroes.....99,90**
- Micromachines V3.....99,90
- Monster Truck.....99,90
- Namco Museum 1-5.....je 89,90
- Nightmare Creatures.....99,90**
- Nuclear Strike.....99,90**
- Ogre Battle (us).....39,90
- Overblood.....99,90
- Overboard.....99,90**
- Parappa the Rappa.....89,90
- Rally Cross.....89,90
- Rapid Racer.....89,90**
- Ray Storm.....89,90
- Ray Tracers.....89,90
- Resident Evil D.C.....99,90**
- Soul Blade.....99,90
- Syndicate Wars.....99,90
- Streetfighter X plus Alpha.....99,90**
- Suikoden.....99,90
- Super Pang Collection.....84,90**
- Tetris Plus.....89,90**
- Total NBA '97.....84,90
- V-Rally.....99,90
- Warcraft II.....99,90
- Wild Arms (us).....119,90
- Wing Commander IV.....99,90
- Xevius 3D/G.....89,90**

- Alundra (Action-RPG).....99,90
- Arc the Lad Monster Game..... 99,90
- Arkanoid Returns.....99,90
- Resident Evil D.C.....119,90
- Boundary Gate (Adventure).....119,90
- Breath of Fire III (RPG).....129,90**
- Chokobo's Mysterious Dungeon129,90**
- Coolboarders 2(Snowboardin')..119,90**
- Dragon Ball Z FB (3D-Fighting)....119,90**
- Final Fantasy Tactics (RPG)....119,90
- Front Mission Alternative.....119,90**
- Front Mission II.....119,90**
- Gamma 2000 (Shooter).....119,90
- Ghost in the Shell (Shooter).....119,90
- Gradus Golden (Shooter).....119,90**
- Grandol (Jump'n shoot Lm.Ed.)149,90**
- Gun Bullet (Game Collection)....119,90
- Langrisser 1&2 (RPG).....119,90
- Metal Slug (Action-Shooter).....119,90
- Monsters Paradise (Board).....119,90
- Moon (RPG).....119,90**
- Ogre Tactics (Sim-RPG).....119,90**
- Police Nauts (Adventure).....79,90**
- Pastell Muse (Puzzle).....99,90**
- Ragunakyl (RPG).....119,90**
- Robo Pit 2 (3D-Fighting).....119,90**
- Rockman X4 (limited Edition)....139,90
- Salamander Deluxe (Shooter)....119,90
- Samurai Spirits (RPG).....129,90
- Sokuban Basic (Puzzle).....89,90**
- Starboarders (Shooter).....119,90**
- Virtua Hero no Ken(3D-Fighting)..119,90**

Controller Pak..3 für 2.....3Stück..59,80

Memory Card..3 für 2.....3Stück..79,80



Wir liefern alle Nintendo 64-(Software oder Hardware)-Bestellungen mit 12, Alle PlayStation-(Hardware oder Software)-Bestellungen mit 20 aktuellen Stickern für Deine Memory-Cards aus.

**Merchandise**

- Hint-Books.....
- Final Fantasy VII.....39,90
- Mario Kart.....29,90
- Tomb Raider.....29,90
- Turok.....29,90
- Artbooks.....
- Macross.....39,90**
- Devil Hunter Yohko.....69,90**
- Ranma 1/2.....39,90**
- RG Veda.....99,90**
- Poster.....ab 5,00
- Battle Arena Toshinden 3.....20,00
- Soulblade DIN A1.....25,00
- Tekken III (51,5x78,5cm).....25,00
- Final Fantasy VII T-Shirt.....49,95
- Final Fantasy Trading Cards (jp).....14,90**

- Abe's Odysee.....99,90
- Ace Combat II.....99,90
- Agent Armstrong.....89,90
- Broken Hellx.....99,90
- Colony Wars.....99,90**
- Command&Conquer II.....109,90**
- Croc.....99,90**
- Crypt Killer+Just Laser-Gun.....199,90
- Dynasty Warriors(Sangoku Mussou)119,90
- Excalibur.....89,90
- Fatal Fury Real Bout.....84,90
- Final Fantasy 7 at (VORBESTELLEN)119,90**
- Final Fantasy 7 us .....139,90
- Formel 1 '97.....109,90**
- Frogger.....99,90**
- G-Police.....109,90**
- Hercules.....99,90**
- International Super Star Soccer Pro..89,90
- Lost World.....99,90**
- M.D.Gelst II.....39,90
- Macross.....39,90
- Moldiver.....39,90**
- Bounty Hunter.....39,90
- Green Legend Ran.....49,90
- of Lodoss War.....49,90
- Gun Smith Cats 2.....29,90
- Streetfighter II TV Box.59,90

**PlayStation PLATINUM**

- Alien Trilogy.....49,90
- Cool Boarders (jp).....59,90
- Destruction Derby.....49,90
- Dragon Ball Z (jp).....59,90
- Exhuned.(jp).....89,90**
- Formula Circus (jp).....49,90
- Hermie Hopperhead (jp).....59,90**
- Overblood (jp).....59,90**
- Ridge Racer Revolution.....49,90**
- Popolocrois(jp).....59,90**
- Tekken.....49,90
- Track & Field.....49,90



Zülpicher Str. 17  
D - 50674 Köln-City  
Tel.: 0221-240 88 00  
Fax: 0221-240 00 81

Internet:  
<http://www.acme.netcologne.de>

Mo-Fr.:11.00-20.00 Uhr  
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

**Bei uns im Laden...**

- \* Softwarerepräsentation
- auf 3 Großbild-Leinwänden
- mit GlasTron-3D-Visier
- auf Demo-Displays
- \* Internet-Terminals

**MANGA**

- Akira.....39,90
- Armitage III.....39,90
- Battle Angel Alita.....29,90
- Bounty Hunter.....39,90**
- Bubblegum Crises.....49,90
- Devil Hunter Yohko.....49,90
- Gun Smith Cats 2.....29,90
- M.D.Gelst II.....39,90
- Macross.....39,90
- Moldiver.....39,90**
- Bounty Hunter.....39,90
- Green Legend Ran.....49,90
- of Lodoss War.....49,90
- Gun Smith Cats 2.....29,90
- Streetfighter II TV Box.59,90

**Finanzierung**

Die Spielspaß-Finanzierung  
Playstation mit 4 Spielen.....ab 24,00\*  
Nintendo64 mit 2 Spielen.....ab 24,00\*  
.....einfach anrufen  
\*Laufzeit 24 Monate

Infos & Preislisten auch per Fax oder frankierten Rückumschlag!

Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.

# Extreme-g



Der Roler-Cheat in seiner steinigen Schönheit.



Die Cockpit-Perspektive ist nur was für abgehärtete Zocker.



Links oben zeigt das Programm Eure Position und den Nitro-Vorrat an.



Im Shoot'em-Up-Mode seht Ihr rechts oben die erzielten Abschüsse.

	TIME	DIFF.
1	Blaze 2:52.31	---
2	<b>BOB 2:52.53</b>	<b>+0.21</b>
3	Strike 3:03.18	+18.86
4	Locus 3:06.28	+13.96
5	Gray 3:07.50	+15.18
6	Rizal 3:19.83	+27.51
7	Phati 3:31.71	+39.40
8	Pulse 3:39.88	+46.76

PASSWORD: 510695 CONTINUE EXIT

Zweiter Platz, nur zwei Zehntel hinter dem Sieger, schade.

Rennspiele gibt's wie Sand am Meer. Um sich von der Masse abzuheben, müssen sich kreative Entwickler also schon etwas Besonderes einfallen lassen. Probe hat schon beim Spielaufbau innovativ gedacht, in dem man des deutschen Mannes liebstes Kind, das Auto, durch Hoverbikes ersetzte. Damit war natürlich auch ein futuristisches Ambiente vorgegeben, denn schwebende Motorräder, die durch die Kölner Altstadt rasen, sind nicht besonders hipp. Außerdem vermied man so den direkten Vergleich mit der Masse der traditionellen Rennspiele. Bis auf Psygnosis' **wipEout** für Playstation steht Acclaim mit **Extreme-g** in diesem Genre ziemlich allein auf weiter Flur. Doch zum potentiellen Hit gehört natürlich auch die gelungene handwerkliche Umsetzung. Acclaims fleißigstes Developmentstudio Probe war für die Fertigstellung zuständig. Wie bei vielen Rennspielen in letzter Zeit wird auch bei **Extreme-g** viel Wert auf langanhaltende Motivation des Joypad-Piloten gelegt. Von den zwölf Strecken (eigent-

lich sind es ja 13, aber mit dem letzten Kurs werden nur die belohnt, die das Modul komplett durchspielen) dürft Ihr zu Beginn nur vier anwählen. Um zu den anderen acht Zutritt zu finden, müßt Ihr den Wettbewerbsmodus, Extreme Contest genannt, erfolgreich absolvieren. Der Aufbau dieses Spielmodus erinnert an **Wave Race**, zum nächsten Rennen darf nur antreten, wer eine Mindestpunktzahl vorweisen kann. Die sechs Erstplatzierten der acht Konkurrenten erhalten von acht für den ersten bis zu einem Punkt für den sechsten Platz, wer einen Rundenrekord aufstellt, darf einen Bonuszähler verbuchen. Drei Meisterschaftsrunden erwarten Euch, die sich in der Anzahl der gefährlichen Rennen unterscheiden. Falls Ihr nach dem letzten Wettbewerb die meisten Punkte eingesammelt habt, belohnt Euch das Programm mit einem Cheat (gebt z.B. Roller oder Fisheye als Name ein) oder einem Zusatzrennen. Damit aber noch nicht

genug, denn um dem Modul wirklich alle Geheimnisse zu entlocken, müßt Ihr Extreme Contest auch in den drei Schwierigkeitsgraden von Novice bis Extreme durchzocken. In den höheren Stufen fahren die Computergegner deutlich aggressiver und setzen die zahlreichen Waffen konsequenter ein. Insgesamt 18 unterschiedliche Extras liegen auf den Strecken verteilt, die meisten davon Angriffswaffen wie Zielsuchraketen, Minen und Laserstrahlen, Ihr könnt aber auch Euer Schild regenerieren und Euch sogar unsichtbar machen. Jedes der acht Bikes (plus zwei Bonusrenner) ist außerdem mit einer Standardbewaffnung ausgerüstet, die allerdings nicht besonders viel ausrichtet. Wer sich zunächst an die recht ungewöhnlichen Streckenlayouts und die wahnwitzige Action gewöhnen möchte, kann im Training ohne Erfolgsdruck die einzelnen Kurse kennenlernen oder im Time Trial auf Rekordjagd gehen. Im Shoot'em-Up-Mode müßt Ihr auf



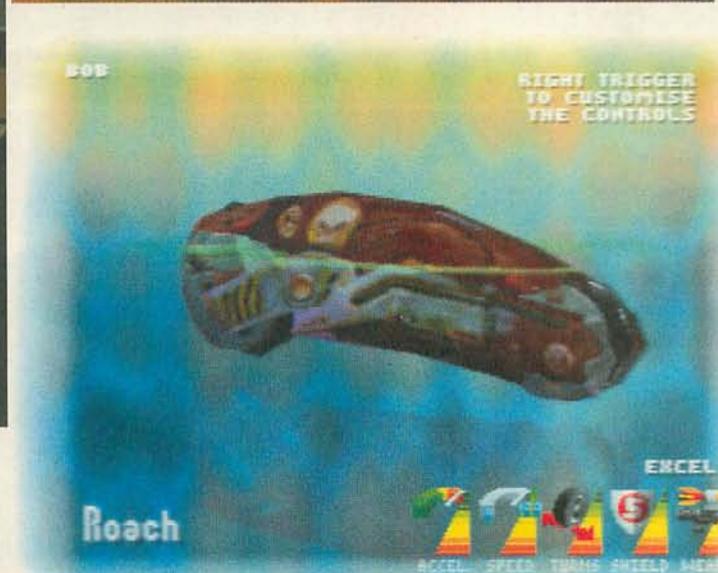
Das Flaggensammeln im Mehrspieler-Modus eignet sich auch als Party-Spaß.

den bekannten Strecken in drei Runden möglichst viele Dronen abbarnen, die ständig vor Euch rumkurven. Auch für die Multiplayer-Option mit bis zu vier Mitspielern haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen. Neben dem üblichen Rennen sammelt Ihr im Flag-Mode möglichst viele Flaggen ein oder knallt Euch in der Battle Arena gegenseitig ab. Beim Cup dürfen sogar bis zu 16 Mitstreiter im K.O.-System gegeneinander antreten. Pazifisten dürfen im Optionsmenü die Waffen auch deaktivieren, was den Rennen allerdings etwas die Würze nimmt. Wer kein Controller Pak besitzt, gibt hier sein Paßwort ein. Auf der Memory Card sichert das Programm auch Bestleistungen für alle Strecken und Spielstände.

rene Geschwindigkeit auch optisch über den Bildschirm an den Spieler. Und wo die N64-Hardware scheinbar bis zum letzten ausgereizt scheint, wird immer noch eins draufgelegt. Ein Druck auf die Turbo-Taste, und es wird sichtbar noch schneller. Als Höhepunkt darf sich der geübte Pilot sogar noch an einem vierten Schwierigkeitsgrad versuchen, der allerdings fast unspielbar scheint, denn hier flimmern die Landschaften nur so an Euch vorbei. Unterstützt wird der optische Wahnsinn durch stampfende Techno-Tracks, die jeden Rave zum Kochen bringen würden. Acclaim will den Soundtrack übrigens auch als CD veröffentlichen, unbedingt besorgen. Aber auch spielerisch kann Extreme-g voll überzeugen, die Steuerung reagiert sensibel auf Eure Befehle, der Streckenaufbau wirkt trotz der Geschwindigkeit nie unfair, wer sich die Kurse im Practice-Mode einprägt, sollte im Rennen kaum Probleme haben. Nur die Lava-Strecke fand ich etwas zu extrem, ständige Ausflüge in die glühende Flüssigkeit lassen sich hier kaum vermeiden. Nach Acclaims ausgezeichneten N64-Debut mit Turok gelang mit Extreme-g sogar noch eine Steigerung. Für mich der Weihnachtshit fürs Nintendo 64.



Im Tunnel ein Nitro zünden, da schlackert die Netzhaut mit den Ohren, so schnell pfeifen die Felswände an Euch vorbei.



Der die erste Saison komplett durchspielt, erhält als Belohnung Roach, das zweitbeste Bike im Stall.

### WERTUNG

System:	Nintendo 64
Spielertyp:	Rennspiel
Datenträger:	Modul, 64 MBit
Hersteller:	Probe
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-4
Speicheroption:	MC 9 Blöcke
Features:	Paßwort, drei Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad:	5-8
Preis:	ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	94%
Musik:	93%
Soundeffekte:	82%

Spielspaß: **91%**



Extreme-g muß man in Bewegung gesehen haben, denn die Screenshots können die unglaubliche Geschwindigkeit dieses Spiels in keinsten Weise wiedergeben. Was sich vor Euren Augen abspielt, ist eine Beschleunigungsorgie, wie es sie noch auf keinem Heimsystem gab. Wie noch kein Rennspiel zuvor vermittelt Extreme-g die laut Tacho gefah-

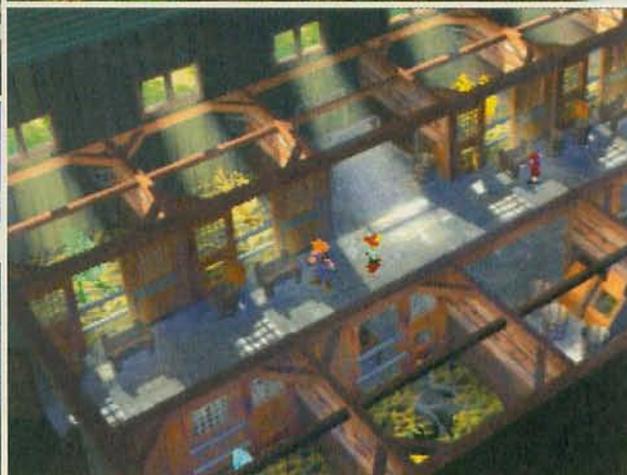
# Final Fantasy VII



Die Stages sind öfters mit Rätseln bespickt. Hier tauchen auch Gegner auf.

Auf dem Luftschiff Highwind seid Ihr vor Feinden sicher. Hier könnt Ihr auch Speichern und Euch ausruhen.

Auch Orte, zu denen man nicht zu Fuß gelangt, könnt Ihr bequem erreichen.



Wenn Ihr ein Chocobo-Pärchen erfolgreich gekoppelt habt, wird ein neues geboren. Es existieren sechs unterschiedliche Chocobo-Rassen, die sich in ihren Fähigkeiten unterscheiden.

Es gibt wohl keine Spiele-Serie, die hierzulande einen so hohen Bekanntheitsgrad errungen hat, ohne daß jemals eine einzige wirkliche Umsetzung (**Mystic Quest** fürs SNES war kein "echtes" **Final Fantasy**) davon in Deutschland erschienen wäre. Nun endlich feiert Squares Vorzeige-Rollenspiel **Final Fantasy VII** das lang ersehnte Debüt in unseren Breitengraden. Nicht nur das. Ab der US-Version wurden zusätzliche Features, neue Boßgegner und Zwischensequenzen nachträglich eingebaut, die natürlich ebenfalls auf der vorliegenden deutschen Fassung zu finden sind. Auch die Häufigkeit der Feindkontakte wurde herabgesetzt, um zu verhindern, daß Rollenspieler-Neulinge vorzeitig ins Joypad beißen. Auf insgesamt drei CDs wird die Geschichte eines Helden erzählt, der zusammen mit einer Handvoll Widerstandskämpfer dem allmächtigen Shinra-Konzern die Strin bietet. Sein Name ist Cloud, sein Beruf: Ex-Shinra-Soldat und Söldner. Eure Haupttruppe besteht aus maximal drei Kämpfern, die Ihr an Save-Points innerhalb geschlossener Stages oder - sofern es die Handlung zuläßt -

auf freiem Feld durch weitere ersetzen könnt. Insgesamt acht Mitstreiter dürften sich Euch bis zur Mitte der ersten CD angeschlossen haben: Das Blumenmädchen Aerith, der Anführer der Avalanche-Widerstandsgruppe Barret, Clouds Jugendfreundin Tifa, ein löwenartiges Tier namens Red XIII, der Ex-Astronaut Cid, die Ninja-Kämpferin Yuffie, das mechanische Katzenwesen Cait Sith und schließlich der Pseudo-Vampir Vincent. Startpunkt Eures Abenteuers ist zunächst die Hauptstadt Midgar, wo Ihr Sabotage-Aktionen an Shinra-Reaktoren durchführt, die die wertvolle Mako-Energie des Planeten aufsaugen. Nach der Flucht aus dem Shinra-Hauptgebäude dürft Ihr Euch erstmals aufs offene Terrain begeben, welches Ihr wahlweise aus der isometrischen oder dreidimensionalen Perspektive betrachten könnt. Hier erst beginnt das eigentliche Spiel. Ihr durchforstet zusammen mit Euren Freunden den Kontinent und besucht Städte, auf den Spuren von Sephiroth, dem totgeglaubten Truppenführer der Shinra-Elitetruppe, der offensichtlich nichts Gutes im Schilde führt. Ihr könnt Sephiroth direkt folgen, oder

Umwege einschlagen, um beispielsweise in Gold Saucer an Schaukämpfen teilzunehmen oder auf der Chocobo-Farm eingefangene Laufvögel zu züchten. Neben Boßgegnern, die sich vornehmlich am Ende von Stages wie Dungeons oder Gebäuden aufhalten, existiert eine Vielzahl - und ich meine wirklich viele! - von Monstern, die zunächst nicht sichtbar sind, Euch die Reise aber erschweren. Nach einem Feindkontakt schaltet der Bildschirm in den Kampf-Modus um, wo sich die drei Truppenmitglieder den Angreifern gegenüberstellen. Nun habt Ihr die Wahl, ob Ihr mit physikalischen oder mit magischen Mitteln erwidern wollt. Items und - falls der Gemütsbalken voll aufgeladen ist - auch Limit-Special-Moves dürfen natürlich eingesetzt werden. Ein anderer Balken zeigt für jeden einzelnen Kämpfer die verbleibende Zeit an, bis dieser in der Lage ist, einen Move auszuführen. Dies nennt sich Active Time Battle - eine Art Echtzeit-Kampfsteuerung, die auch dann aktiv ist, während Ihr im Menü herumstöbert (sofern sie nicht im Optionsmenü ausgeschaltet worden ist). Ihr könnt aber Kämpfe auch meiden.

# METROPOLIS

## VIDEO UND COMPUTERSPIELE

**VERSAND & LADEN: GOETHERING 3 49074 OSNABRÜCK**  
**0541 - 33515 - 11 - 22 - 33**

**PLAYSTATION**  
**GEBRAUCHTE SPIELE** ANKAUF VERKAUF

BAPHOMETS FLUCH	30,00	59,90
BUST A MOVE	20,00	49,90
COMMAND & CONQUER	30,00	59,90
COOL BOARDS	30,00	59,90
CRASH BANDICOOT	40,00	69,90
DESTRUCTION DERBY 2	40,00	69,90
DISRUPTOR	30,00	59,90
FORMEL 1	30,00	59,90
GUNSHIP	20,00	49,90
HEXEN	30,00	59,90
ISS SOCCER	20,00	49,90
KART DUELL	30,00	59,90
KONAMI OPEN GOLF	15,00	39,90
MICRO MACHINES V3	40,00	69,90
NAMCO MUSEUM 4	40,00	69,90
NBA LIVE 97	30,00	59,90
PANDEMONIUM	30,00	59,90
PGA TOUR 97	30,00	59,90
PENNY RACERS	20,00	49,90
PORSCHE CHALLENGE	40,00	69,90
RALLY CROSS	40,00	69,90
RAGE RACER	40,00	69,90
SIM CITY 2000	30,00	59,90
SOUL BLADE	40,00	69,90
STAR GLADIATOR	20,00	49,90
NEED FOR SPEED	40,00	69,90
TEKKEN 2	40,00	69,90
TUNNEL B1	30,00	59,90
TWISTED METAL 2	30,00	59,90
TRASH IT	40,00	69,90
WARHAWK	20,00	49,90
WING COMMANDER 4	40,00	69,90
WIPE OUT 2097	30,00	59,90
WWF IN YOUR HOUSE	20,00	49,90

**PLAYSTATION**  
**NEUE SPIELE** NEU

ABE'S ODYSSEE	99,90
ACE COMBAT 2	99,90
AGEBT ARMSTRONG	99,90
BAPHOMETS FLUCH 2	99,90
BLEIFUSS 2	89,90
BEAST WARS	89,90
BUG RIDERS	89,90
COMMAND & CONQUER 2	109,90
DISC WORLD 2	99,90
FORMEL 1 97	109,90
FINAL FANTASY 7	139,90
G-POLICE	99,90
JURASSIC PARK 2	99,90
NAMCO MUSEUM 5	89,90
NIGHTMARE CREATURES	99,90
NUCLEAR STRIKE	99,90
OVERBOARD	99,90
PERFECT WEAPON	99,90
RAPID RACER	89,90
RAYSTORM	89,90
RAY TRACERS	89,90
REAL BOUT FATAL FURY	99,90
TIGER SHARK	89,90

**PLAYSTATION-ZUBEHÖR**

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

**SUPER NINTENDO**  
**GEBRAUCHTE SPIELE** ANKAUF VERKAUF

ACTRAISER	10,00	29,90
AERO THE ACROBAT	10,00	29,90
ALADDIN	20,00	49,90
BATMAN FOREVER	20,00	49,90
BRAINLORD	20,00	49,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
CHESSMASTER	20,00	49,90
COOL SPOT	10,00	29,90
DEMOLITION MAN	20,00	49,90
DIE SCHLÜMPFE	20,00	49,90
DONKEY KONG 1	30,00	59,90
DRAGON	20,00	49,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	49,90
FLASHBACK	20,00	49,90
FATAL FURY	15,00	39,90
FIFA'96	20,00	49,90
ILLUSION OF TIME	30,00	59,90
INT SUPERST.SOCC.2	40,00	69,90
JURASSIC PARK	15,00	39,90
LAGAN	20,00	49,90
LEMMINGS	20,00	49,90
MARIOKART	20,00	49,90
MARIO WORLD	5,00	19,90
MARIO ALLSTARS	20,00	49,90
NBA JAM	15,00	39,90
PARODIUS	10,00	29,90
RETURN OF JEDI	20,00	49,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90
SECRET OF MANA	30,00	59,90
SUPER GHOULS'H GH.	5,00	19,90
SUPER R TYPE	5,00	19,90
SUPER TURRICAN 2	20,00	49,90
THEME PARK	30,00	59,90
WWF RAW	20,00	49,90

**SEGA SATURN**  
**NEUE SPIELE** NEU

BEDLAM	89,90
BUG TOO	99,90
BATTLE STATION	99,90
CROC	99,90
DISC WORLD 2	99,90
DARKLIGHT CONFLICT	99,90
DRAGON FORCE	99,90
FORMULA KARTS	89,90
INDEPENDENCE DAY	99,90
LAST BRONX	99,90
JOHN MADDEN NFL '98	99,90
MAGAMAN X3	89,90
MANX TT	109,90
PANDEMONIUM	99,90
PERFECT WEAPON	99,90
RESIDENT EVIL	109,90
RETURN FIRE	99,90
SATURN BOMBERMAN	89,90
SOVIET STRIKE	49,90
SONIC JAM	99,90
SHINING THE HOLY ARK	99,90
WARCRAFT 2	99,90
WIPE OUT 2097	89,90

**SEGA SATURN ZUBEHÖR**

SATURN ACTION PACK	449,90
6 PLAYER ADAPTER	69,90
ACTION REPLAY	89,90
BACKUP MEMORY	109,90
COBRA GUN	89,90
CONTROL PAD	49,90
MISSION STICK	149,90
RF UNIT	49,90
RGB KABEL	29,90

**SEGA SATURN**  
**GEBRAUCHTE SPIELE** ANKAUF VERKAUF

BREAK POINT TENNIS	15,00	39,90
BLAM! MACHINEHEAD	30,00	59,90
BUST A MOVE 2	20,00	49,90
CHAOS CONTROL	10,00	19,90
COMMAND & CONQUER	30,00	59,90
DARKSTALKER	20,00	49,90
DAYTONA USA	20,00	49,90
DESTRUCTION DERBY	30,00	59,90
DISC WORLD	15,00	39,90
DRAGON HEART	10,00	19,90
EXHUMED	30,00	59,90
FIGHTERS MEGAMIX	40,00	69,90
F1 CHALLENGE	20,00	49,90
KING OF FIGHTERS '95	20,00	49,90
LOST VIKINGS 2	40,00	69,90
MASS DESTRUCTION	40,00	69,90
MR. BONES	30,00	59,90
NIGHTS + COTROLLER	30,00	59,90
PANZER DRAGON 2	15,00	39,90
PGA 97	30,00	59,90
SHELLSHOCK	20,00	49,90
SIM CITY 2000	20,00	49,90
SEA BASS FISHING	15,00	39,90
SEGA RALLY	20,00	49,90
STORY OF THOR 2	20,00	49,90
THE HORDE	15,00	39,90
THUNDERHAWK 2	20,00	49,90
TORICO	40,00	69,90
TRASH IT	40,00	69,90
TOMB RAIDER	30,00	59,90
VIRTUA COP 2	40,00	69,90
VIRTUA FIGHTER 2	40,00	69,90
VIRTUAL OPEN TENNIS	20,00	49,90
WORMS	20,00	49,90

**MEGA DRIVE GEBRAUCHT** ANKAUF VERKAUF

DONALD IN M.M.	25,00	49,90
DYNAMITE HEADY	10,00	19,90
EARTH WORM JIM 2	20,00	39,90
ETERNAL CHAMPIONS	10,00	19,90
GARFIELD	25,00	49,90
GOLDEN AXE 2	5,00	14,90
IMG TENNIS	5,00	14,90
INT.SUPER STAR SOC.	25,00	49,90
JURASSIC PARK 2	15,00	29,90
MADDEN 96	20,00	39,90

**NINTENDO 64** NEU

NINTENDO 64 DT.	299,90
WARGODS US.	149,90

**NBA HANG TIME** 129,90  
**BLASTCORPS** 129,90  
**PILOTWINGS** 119,90  
**GOLDENEYE US.** 179,90  
**TETRISPHERE US.** 179,90

**NINTENDO 64** ANKAUF VERKAUF

NINTENDO 64	125,00	199,90
ADAPTOR	15,00	29,90
TUROK	50,00	79,90
WAVERRACE	40,00	69,90
MARIOKART	40,00	69,90
CRUISIN USA	40,00	69,90
PILOT WINGS	40,00	69,90
STAR WARS	40,00	69,90

**SUPER NINTENDO** NEU

DONKEY KONG COUNTRY	69,90
MARIO WORLD	69,90
DIE SCHLÜMPFE 1	69,90
KÖNIG DER LÖWEN	69,90
DSCHUNGLEBUCH	69,90
KIRBYS FUNPACK	119,90
DIE SCHLÜMPFE 2	99,90
FIFA 97	129,90

**NEO GEO CD GEBRAUCHT** ANKAUF VERKAUF

NEO GEO CD	140,00	219,90
ART OF FIGHTING 3	40,00	69,90
CROSSED SWORDS 2	20,00	39,90
FATAL FURY 3	25,00	49,90
KABUKI CLASH	25,00	49,90
METAL SLUG	40,00	69,90
SAMURAI SHOWDOWN 3	30,00	59,90
SUPER SIDEKICKS 3	25,00	49,90
WORLD HEROES PERF.	25,00	49,90
WINDJAMMERS	20,00	39,90

### REAL 3 DO, GAMEBOY, PC-CD-ROM, JAGUAR

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

**SONSTIGE INFORMATION**

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 2,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN.  
 ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOKANNE DEN VORRAT REICHT.  
 VERKÄUFLICHE & LADENSPIELZEITEN KÖNNEN VARIEREN.  
 IM FALLE VON ÜBERSCHÜSSIGEN UND GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT HINER ALLES ANKAUFEN. WIR BEHALTEN UNS VOR UMWÄNDLICH VON UNSERER PREISLISTE, EIN GESAMTANGEBOT ZUGEBEN.

**OFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN**

MO.-MI. 10.00 BIS 18.30 UHR  
 DO.-FR. 10.00 BIS 18.30 UHR  
 SA. 10.00 BIS 16.00 UHR  
 PORTO (INLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME : 6,00DM  
 PORTO (AUSLAND VORLAGE) : 15,00DM

**WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN!**

BITTE RUFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN.  
 ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NUR NACH VORHERIGER ABSPRACHE ANGEKAUFT. DANKEN DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNVERWETTERLICH BEHALTEN.  
 ENTSPRECHEND NIEMEN VORGABEN ODERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (GTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN NIEM EINES V-SHECK (ABZÜGL. 2,- DM BEARBEITUNGSGEHÖR).

**BESTELLUNGEN**

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN.  
 METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN.  
 VOR LIEFERUNG RUFEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

**SONDERANGEBOTE**

**SEGA SATURN** NEU

BLACK FIRE (US)	49,90
CHAOS CONTROL	49,90
CYBERIA	49,90
GREN WAR	49,90
NIGHT WARRIOR	49,90
OFF WORLD INTERCEPTOR	49,90
OLYMPIC SOCCER	49,90
RESURRECTION RISE 2	49,90
SKELETON WARRIOR	49,90
STREETFIGHTER ALPHA	49,90
THE HORDE (US)	39,90
WORLD SERIES 9 BALL	39,90

**PLATINUM NEU**

**PLAYSTATION** NEU

AGILE WARRIOR	39,90
AIR COMBAT	49,90
ALIEN TRILOGY	49,90
BUST A MOVE 2	49,90
DESTRUCTION DERBY	49,90
RAYMAN	49,90
ROAD RASH	49,90
TEKKEN	49,90
TRUE PINBALL	49,90
TOSHINDEN	49,90
WIPEOUT	39,90
WORMS	49,90

**NEUE ADRESSE:**  
**GOETHERING 3**  
**49074 OSNABRÜCK**  
**TAMAGOTCHI** DER NEUE HIT AUS JAPAN!  
 DINKIE DINKIE 19,90 DM

**PLAYSTATION SILVER EDITION**  
 Incl. 2 Pads + Memory Card  
**NUR 333,- DM**

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

**VORBESTELLUNGEN**

- VORBESTELLUNGEN BEI METROPOLIS.
- KOSTENLOSER SERVICE FÜR ALLE KUNDEN
- IHRE VORBESTELLUNG ERHALTEN SIE AUTOMATISCH SOBALD VORRÄTIG
- FÜR WEITERE INFORMATIONEN, RUFEN SIE JETZT BEI UNS AN!

**PLAYSTATION MULTI UMBAU**

**99,90 DM**  
  
**Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN Spiele ohne Wechsel-Tricks!**

Vertrieb: Unser Angebot an freibestehenden Ladengeschäften, Internetauftritt sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung des von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten einschließlich mit 40,- DM. Unser Recht auf Erhöhung des Kaufpreises bleibt hiervon unberührt. Eigentumsverhältnisse: Die gelieferten Waren bleiben bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teilerstattungen: Wird bei der Bestellung nicht angegeben, erfolgt die Lieferung als vollständiges Set. Bei Teilerstattungen sind eine Kopie der Rechnung beizugeben. Bestellungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der originalen Verpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben der jeweiligen Hersteller. Bei Importprodukten sind gebrauchte Ware gekennzeichnet. Die Metropolis GmbH keine Garantie. Abdrücke werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets geteilt mit dem Kunden frei. Metropolis-Ware: Ist kein zu tragen. Unrechtmäßig, wenn nicht, werden als angemessenen Aufwand von Metropolis-Ware. Metropolis-Ware: Metropolis GmbH keine Gewährleistung. Gebraucht definiert: Ankauf wurde nicht, nicht, nicht.



Der stärkste Zauberspruch heißt „Ritter der Tafelrunde“ und löscht sogar Boßgegner mit einem Schlag aus.

NAME	CARRIER	HP	MP	LIMIT	WAIT
Tet	<input type="checkbox"/>	6194	6194	569	<input type="checkbox"/>
Vincent	<input type="checkbox"/>	3233	3879	999	<input type="checkbox"/>
Tifa	<input type="checkbox"/>	6109	7565	832	<input type="checkbox"/>

In Städten könnt Ihr einkaufen und Infos einholen. Vierterorts müßt Ihr auch eine Mission erfüllen.

Gegen Ende des Spiels werden die Gegner stärker. Hier einer der altertümlicheren Weapon-Mechs, die die Städte bedrohen.

NAME	CARRIER	HP	MP	LIMIT	WAIT
Knights of Round					
					MP needed 250 749
					4 x

„Sofern du eine Mission im Leben hast, ist es nicht die, dieses Tal zu verteidigen.“

Zwischensequenzen erzählen die Story.

Auf dem Rücken eines Chocobo-Laufvogels oder an Bord des Luftschiffes Highwind überquert Ihr sicher das Land, ohne von irgendwelchen Kreaturen belästigt zu werden. Nach ca. 1.000 solcher Feindbegegnungen befindet Ihr Euch auf der dritten CD und dürft Euch kurz darauf auf ein Showdown mit dem Endgegner freuen, in dem alle verfügbaren Charaktere zum Einsatz kommen - ähnlich wie bei **Final Fantasy VI** (US-Version: **Final Fantasy III**) fürs Super Nintendo. tet



Man kann sich im Leben über viele Dinge ärgern. Doch wenn ein erstklassiges Spiel durch unpassende oder gar schlecht übersetzte Textpassagen sich selbst derart deklariert, dann fehlen einem schon die Worte.

Ich kann verstehen, daß Hersteller darauf erpicht sind, die Sprache in einem Spiel einigermaßen „sauber“ zu halten. Aber in einem Rollenspiel wie Final Fantasy VII, wo doch die Stimmung eine lebenswichtige Rolle spielt, darf man die geschriebene Sprache nicht einfach als Maß aller Dinge nehmen. Dann müßten nämlich Spielfilme ebenfalls in einer solchen Form übersetzt werden. Stellt Euch vor, Rambo würde Sätze wie „meine Probleme mit sich bewegenden Gefähr-

ten“ (gemeint ist natürlich: „mir wird schlecht vom Autofahren“) von sich geben... Daß zudem noch auffallend viele grammatikalische Fehler und völlig unverständliche Sätze enthalten sind, sei nur nebenbei erwähnt. Nichtsdestotrotz gehört Final Fantasy VII zu einem der besten 32 Bit-Rollenspiele, die zur Zeit auf dieser Welt existieren. Das Gameplay bietet sowohl einem Rollenspiel-Einsteiger als auch dem versierten Freak genug Stoff für bis zu 100 Spielstunden. Zahlreiche versteckte Items, Bonus-Spiele und Extra-Levels warten nur darauf, entdeckt zu werden. Die Grafiksequenzen - insbesondere bei Anwendung von magischen Beschwörungssprüchen - gehören zu den Spektakulärsten, was auf einer Konsole bisher geboten wurde. Es macht einfach Spaß zuzusehen, wie beispielsweise die 13 Ritter der Tafelrunde einen Boßgegner in einem einzigen Durchgang zur Strecke bringen. Anhand gravierender Übersetzungstechnischer Mängel in der vorliegenden deutschen Version kann man die Story leider nicht zu den Höhepunkten zählen. Strenggenommen müßte die Spielspaß-Wertung deswegen um 10% niedriger ausfallen. Doch es gibt eine Alternative: Wer eine korrekt übersetzte Fassung spielen möchte, die auch die Stimmung vom japanischen Original ungetrübt wiedergibt, sollte unbedingt auf die US-Version zurückgreifen.



### WERTUNG

System: PlayStation  
 Spieltyp: Rollenspiel  
 Datenträger: 3 CDs  
 Hersteller: Square/Sony CE  
 Testversion: Sony CE  
 Spieler: 1  
 Speicheroption: Intern, 1 Block  
 Features: keines  
 Schwierigkeitsgrad: 7  
 Preis: ca. 100 Mark  
 VG-Altersempfehlung: frei  
 Grafik: 89%  
 Musik: 92%  
 Soundeffekte: 74%

**Spielspaß: 94%**

# MARO

## VIDEOSPIELE

Kooperationspartner gesucht

**Stuttgart**  
**MARO**  
 Königstraße 16  
 70173 Stuttgart  
 Tel: (0711) 22 14 22  
 Fax: (0711) 22 14 25

**Ulm**  
**MARO**  
 Zeitlichstraße 31  
 89073 Ulm  
 Tel: (0731) 6 02 07 55  
 Fax: (0731) 6 02 07 56

**Reutlingen**  
**MARO**  
 Wilhelmstraße 8  
 72764 Reutlingen  
 Tel: (07141) 32 00 14  
 Fax: (07141) 32 00 45

**Herzogenaurach**  
**MARO**  
 Röhrenstraße 24  
 91074 Herzogenaurach  
 Tel: (09152) 3 06 56  
 Fax: (09152) 7 56 19

**Spaichingen**  
**MARO**  
 Obere Wiesen (Grösch)  
 78649 Spaichingen  
 Tel./Fax: (07424) 80 37 63

**München**  
**MARO**  
 Seidlstraße 4  
 80335 München  
 Tel: (089) 54 83 00 36  
 Fax: (089) 54 83 00 36

**Baden-Baden**  
**MARO's Frey Spiel**  
 Bühlstraße 7  
 76530 Baden-Baden  
 Tel: (07221) 3 61 30

**Ludwigsburg**  
**MARO**  
 Tonmedia  
 Seidlstraße 3  
 71638 Ludwigsburg  
 Tel./Fax: (07141) 90 22 42

**Pforzheim**  
**MARO JK Computer**  
 Bahnhofstraße  
 76173 Pforzheim  
 Tel: (07231) 35 48 40  
 Fax: (07231) 35 48 42

**Trier**  
**Mail's Gameshop**  
 Mattemferstraße 40  
 64282 Trier  
 Tel: (06651) 9 91 30 21  
 Fax: (06651) 9 91 30 22

**Multi Media & mehr**  
 38321 Leubach/Messen  
 22089 Hamburg  
 Tel: (040) 44 98  
 Fax: (040) 42 51

**Hamburg**  
**NRG**  
 Wandsbeker Chaussee 28  
 22089 Hamburg  
 Tel./Fax: (040) 25 56 63

**NEO GEO CD**  
 Single Speed **449,90**

JOY-PAD DM 69,90  
 RGB-KABEL DM 39,90

**NEO GEO CD**  
 Single Speed

CYBER LIP	DM 119,90
LAST RESORT	DM 119,90
KARNOV'S REVENGE	DM 89,90
AEROFIGHTERS 3	DM 109,90
GALAXY FIGHT	DM 89,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM 99,90
SAMURAI SHODOWN 4	DM 99,90
GOW GAZZER	DM 139,90
ART OF FIGHTING 3	DM 139,90
BRICKER-IRON CLAD	DM 139,90
KING OF FIGHTERS 94	DM 99,90
KING OF FIGHTERS 95	DM 79,90
KING OF FIGHTERS 96	DM 139,90
KING OF FIGHTERS 97	DM 139,90
QVERTOP	DM 139,90
METAL SLUG	DM 139,90
BUBBLE BOBBLE PUZZ	DM 69,90
SAVAGE REIGN	DM 69,90
VIEW POINT	DM 69,90
FATAL FURY 3	DM 79,90
MUTATION NATION	DM 69,90
ROBO ARMY	DM 69,90
CROSSED SWORD	DM 69,90
PULSTAR	DM 69,90
PULSTAR 2	DM 139,90
NINJA COMBAT	DM 69,90
FF REAL BOUT SPECIAL	DM 139,90
SIDEKICKS-1	DM 99,90
SOCCER BRAWL	DM 119,90
TOP PLAYERS GOLF	DM 99,90
STAKES WINNER	DM 99,90
MAH JONG	DM 99,90

**SONY**  
 Playstation Grundgerät **299,90**

**SONY**  
 Multi Boot PSX **399,90**



PlayStation

WING COMMAND. 4 DT.	DM 99,90
BLOOD OVEN DT.	DM 89,90
EXHUMER DT.	DM 89,90
SUIKOBEN DT.	DM 89,90
SOUL BLADE DT.	DM 89,90
RAGE RAGER DT.	DM 99,90
TENKA DT.	DM 89,90
SPEEDSTER DT.	DM 89,90
OVERBLOOD DT.	DM 89,90
PERFECT WEAPON DT.	DM 89,90
INDEPENDENCE DAY DT.	DM 89,90
VANDAL HEARTS DT.	DM 89,90
PORSCHE CHALL DT.	DM 84,90
NEED FOR SPEED 2 DT.	DM 99,90
ALIEN TRILOGY DT.	DM 39,90
SWAGMAN DT.	DM 89,90
FIFA SOCCER 97 DT.	DM 69,90
JOHN MADDEN 97 DT.	DM 69,90
NHL HOCKEY 97 DT.	DM 69,90
FATAL FURY DT.	DM 99,90
NAMCO MUSEUM 4 DT.	DM 79,90
XEVIOUS 3D DT.	DM 79,90
DISCWORLD 2 DT.	DM 99,90
FORMEL 1 97 DT.	DM 109,90
PARAPPA THE RAP DT.	DM 99,90
RAYSTORM DT.	DM 99,90
RAY TRACER DT.	DM 79,90
TRANS TYCOON DT.	DM 99,90
WARCRAFT 2 DT.	DM 89,90
NIGHTW. GREAT DT.	DM 99,90
OVERBOARD DT.	DM 89,90
RAPID RACER DT.	DM 99,90
ACE COMBAT 2 DT.	DM 99,90
NAMCO MUSEUM DT.	DM 89,90
G-POLICE DT.	DM 109,90
COMM. & CONG 2 DT.	DM 119,90
BLEIFUSS 2 DT.	DM 89,90
APOCALYPSE DT.	DM 89,90
BATMAN & ROBIN DT.	DM 89,90
BUST A MOVE DT.	DM 74,90
CRASH BAND 2 DT.	DM 109,90
MOTO RACER DT.	DM 89,90
Z DT.	DM 89,90
FINAL FANTASY 7 DT.	DM 149,90
RESIDENT DIR. CUT DT.	DM 89,90
TORB RAIDER DT.	DM 89,90
FIGHTING FORCE DT.	DM 149,90

**NEO GEO MODULE**

SAMURAI SHODOWN 3	DM 249,90
KIZUMA ENCOUNTER	DM 599,90
ULTIMATE ELEVEN	DM 599,90
PULSTAR	DM 599,90
NINJA MASTER	DM 599,90
KING OF FIGHTERS 97	DM 599,90
PULSTAR 2	DM 599,90

**Playstation SONDERANGEBOTE**

**14,90**

AIR COMBAT, RIDGE RACER, TEKKEN, DESTRUCTION DERBY, WIPE OUT, BATTLE ARENA, TOSHINDEN, GALAXY FIGHT, TOTAL ECLIPSE, POWER SERVE, TENNIS, KONAMI OPEN GOLF, BUST A MOVE 2, ROAD RASH, FADE TO BLACK, FIFA 98, WORMS, MEGAWARRIOR 2, TRUE PINBALL, DESCENT 2, RIDGE RACER, REVOLUTION, ACTUA SOCCER, CASPER, ROBOTRON X ALLE DT.



**PC-CD**

BAPHOMET'S FLUCH 2	DM 79,90
DOMINION	DM 79,90
JEDI KNIGHT	DM 79,90
VIRTUA FIGHTER 2	DM 79,90
RESIDENT EVIL	DM 79,90

**NINTENDO 64**  
 Grundgerät **299,90**

JOYPAD BUNT	DM 59,90
MARIO 64	DM 89,90
MARIOKART 64	DM 89,90
WAYER RACE	DM 89,90
RILTO WINGS	DM 89,90
TURK K	DM 129,90
SUPERSTAR SOCCER	DM 129,90
FIFA SOCCER	DM 69,90
NBA HANGTIME	DM 129,90
W. GRETZKY HOCKEY	DM 129,90
BLAST COPS	DM 129,90
LYLAT WAR (STARFOX)	DM 149,90
MULTIRACING CHAMP	DM 169,90
MEMORY CARD BUNT	DM 49,90
DIDDI KONG RACING	DM 119,90
BOMBERMAN	DM 119,90
MIESCHIEF MAKER	DM 119,90
DARK RIFT	DM 139,90
TOP GEAR RALLY	DM 139,90
FORMEL 1	DM 129,90
LAMBORGHINI CHALL	DM 139,90



**SUPER NINTENDO**

JOYPAD BUNT	DM 59,90
MARIO 64	DM 99,90
MARIOKART 64	DM 99,90
WAYER RACE	DM 99,90

**SEGA SATURN**  
 Grundgerät **299,90**

UNIVERSAL ADAPTER	DM 34,90
FIGHTERS MEGAMIX DT.	DM 99,90
MANX TT DT.	DM 99,90
BOMBERMAN DT.	DM 99,90
SKY TARGET DT.	DM 99,90
WHIZZ DT.	DM 69,90
GALAXY FIGHT DT.	DM 39,90
SHINING THE HOLY ARK	DM 99,90
THE CROW DT.	DM 79,90
MEGA MAN X 3 DT.	DM 79,90
DRAGON FORCE DT.	DM 99,90

**Versand-Telefon**  
**(0711) 956 11 30**  
**Fax (0711) 55 75 63**  
 König-Karl-Straße 66 70372 Stuttgart  
 Mo. bis Fr. von 10.00 bis 18.30 Uhr

Bestellungen ab 2 Spiele sind versandkostenfrei · An und Verkauf von gebrauchten Spielen · Ratenkauf von NINTENDO 64, NEO GEO, Sega Saturn und SONY Playstation möglich · Spielösungen zu allen gängigen Konsolenspielen lieferbar · US- und Japan-Importe am Lager · Händleranfragen erwünscht!

## MDK



*Gemein: Der gute Knilch weiß noch gar nichts von seinem bevorstehendem Ableben*



*Das zahlreiche Auftreten von immer wiederkehrenden Gegnerschergen macht uns das Rätsellösen nicht gerade leicht*

Die Geschichte von **MDK** spielt sich in einer düsteren Endzeitwelt der fernen Zukunft ab. Mit hochtechnisierten Teleskopen haben Wissenschaftler ein unerklärliches Himmels-Phänomen entdeckt, das sich



*Das Bezwingen einiger besonders hinterlistiger Wachroboter verlangt das Anwenden einiger gewitzter Tricks*



*Gestatten, mein Name ist Kurt: Solch schicke Render-Filmsequenzen gibt es leider nur am Anfang zu bewundern.*

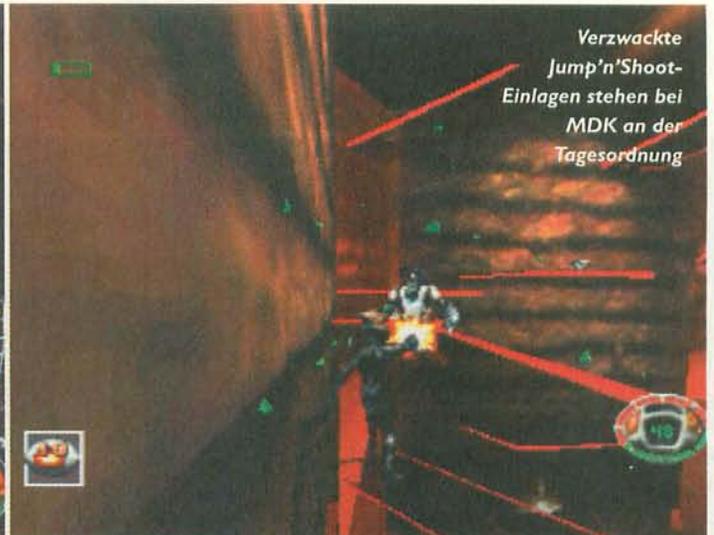
über das ganze Universums erstreckt. Bei genaueren Untersuchungen stellt sich heraus, daß es sich hierbei um riesige Energieströme handelt, die nahe genug an der Erde liegen, daß sie sogar als Stromerzeuger genutzt werden können. Allerdings dienen diese ominösen Sternenbahnen auch als Reiseautobahn für die „Stream Riders“ (absolut mordlustige Alien-Wesen), die nur Zerstörung und Ausbeutung rohstoffreicher Planeten im Kopf haben. Wie die Saat des Grauens fallen sie auf der Erde ein und vernichten alles, was ihnen in den Weg kommt. Üble Aussichten für das Fortbestehen unserer Heimat, aber es gibt noch Hoffnung in der Gestalt des verrückten Erfinders Dr. Hawkins und seines jungen Assistenten Kurt Hectic. Der gute Doc hat einen biogenetischen Superkampfanzug entwickelt, der auf Kurts Leib maßgeschneidert ist. Wagemutig streift er sich die frisch entwickelte Kutte über, der keiner anderen Heldenhülle gleicht und mit unfäßbarer Waffenstärke ausgerüstet ist. Sein

Ziel ist klar: Er zieht durch über 50 gotisch anmutende Polygon-Architekturen, löst kleine Action-Rätsel und bekämpft dabei alles, was sich ihm in den Weg stellt. Nun schlüpft Ihr in die lenkende Rolle von Kurt. Unser Protagonist ist enorm sportlich, kann springen, klettern oder sich mit Fluggeräten fortbewegen. Genregerecht lauern am Boden und in der Luft allerhand kleine und große Bösewichte, die oft in Formationshorden anrücken. Die ungewöhnlichste Komponente in **MDK** ist der Wechsel zwischen offenen „Showdown“-Scharmützeln und Hecken-schützen-Aktionen. Zu seiner Verteidigung trägt Kurt eine ungewöhnliche Waffe mit sich, die in seinem Helm integriert ist. Dabei marschiert Kurt auf Joypad-Kommando vollkommen frei durch das Gelände, was aus einer Verfolger-Persektive dargestellt wird. Äußerste Vorsicht ist geboten, denn an jeder Ecke kann ein Gegner lauern. Schaltet Ihr via Knopfdruck in die Helperspektive, erscheint ein Fadenkreuz, mit dem Ihr in Verbindung

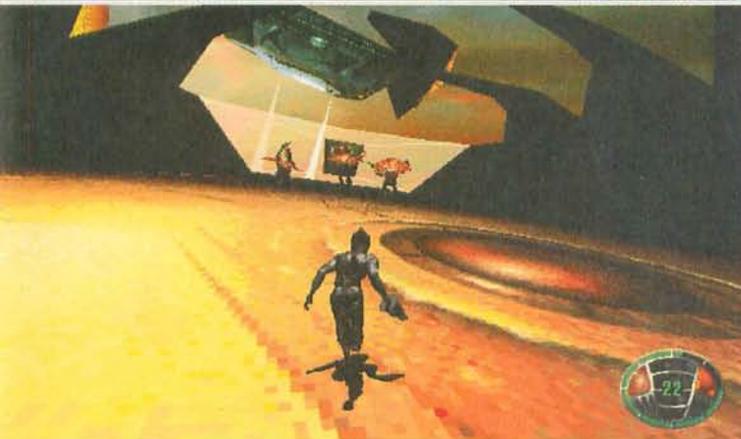
mit einer Zoom-Funktion die Gegend observieren oder einen Gegner direkt anvisieren könnt. Die Gewehr-Helm-Kombination ist dabei nicht das einzig wichtige Element an Kurts Anzug. In dem Rücken seiner Spezialkleidung befindet sich ein Fallschirmmechanismus, der den freien Fall von hohen Rampen oder Plattformebenen auf ein Minimum abbremst. In den unter- und oberirdischen Gängen lauern Monster und Droiden nur darauf, den Schützling des Professors in ein Häufchen Asche zu verwandeln. Auf den Labyrinthbauten harren aber nicht nur Monster: Extrabehälter spenden neue Lebensenergie oder versorgen Euch mit Handgranaten oder Mini-Atombomben, die zum „Wegsprengen“ gewisser Hindernisse sehr nützlich sind. Zum Glück kann unser Weltenretter verschiedene High-Tech-Munition aufnehmen, die er für bestimmte Missionen auch bitter benötigt. Zusätzliche Energie- und Vorratsbehälter helfen dabei, die umfangreichen Level-Szenarien zu bewältigen. ws



Mit dem Fadenkreuz auf den Alien-Dickschädel zielen und das wars. Per L+R-Taster wird die Helm-Munition gewechselt.



Verzwickte Jump'n'Shoot-Einlagen stehen bei MDK an der Tagesordnung



Sogar auf dem recht wackligen Hoover-Surfbrett gibt Kurt sein Bestes



Euer Weg führt durch zahlreiche surreale Plattform-Landschaften, deren bauliche Konstruktion den Alien-Bösewichten als Deckung dient. Folglich ist beim Erforschen eines neuen Szenarios also Finger-spitzengefühl gefragt, denn hinter jeder Ecke kann der Feind lauern.

Kurt hat sich ein Raumschiff geschnappt und bombardiert seine Ziele aus der Luft



Da gratulieren wir aber ganz herzlich: Neversoft ist es letztlich doch noch gelungen ein spielerisch exzellentes PlayStation-MDK aus den Boden zu stampfen. Die surrealen MDK-Welten sind vielleicht nicht jedermanns Sache, charakterisieren aber hervorragend das außergewöhnliche Action-Spielkonzept des Erfinders. Wie auch immer, die Entwickler des PC-Originals (Shiny Entertainment) haben sich in bezug auf die Bewaffnung des Heldenprites etwas völlig außergewöhnliches einfallen lassen. Dank der genialen Zoomfunktion in der Gewehr/Helm-Konstruktion werden Feinde sichtbar, die durch das bloße Auge nicht mehr erkennbar sind. Der Clou dabei: Aus der Deckung könnt Ihr dadurch in bester Scharfschützen-Manier auf Alien-Jagd gehen, ohne kostbare Energieeinheiten aufs Spiel zu setzen. In den ersten Spielzügen reiht sich die Steuerung in die Kategorie „sehr gewöhnungsbedürftig“ ein. Habt Ihr diese in den Griff bekommen, stellt das Ganze kein Problem mehr dar. Insgesamt gibt es sechs riesige Levels mit zusätzlichen Bonus-Stages zu erforschen, die einiges an unterhaltsamen Spielelementen in sich

bergen. Den recht simplen Knobeleyen kommt Ihr ziemlich einfach bei, da die Puzzles nicht rein auf „Schlüssel-Suchaktionen“ basieren, sondern überwiegend durch das Zerstören bestimmter Objekte und mit ein wenig Grips zu lösen sind. Die 3D-Grafik präsentiert sich von der Texturen-Pracht größtenteils recht schlicht und einfach, erfüllt aber trotzdem ihren Zweck zum Spiel. Von allen Seiten stürzen sich monströse Robo-Mutanten auf Euch, aber Ihr wehrt Euch mit den verfügbaren Wummen bestens. Das ist der Stoff, aus dem Action-Spiele sind: Gemeine Roboter, viele Objekte und ein geniales Leveldesign erlauben herrlich verzwickte, aber lösbare Bildschirmballereien. Die Grafik setzt zwar keine PlayStation-Meilensteine, erfüllt aber voll und ganz ihren Zweck. Ein butterweiches Scrolling in alle Richtungen und die geniale Animation der Figuren runden den guten Gesamteindruck mit ab. Auch die Background-Musikstücke passen hervorragend in das **Murder Death Kill**-Abiente. Das einzige, was mich fürchterlich fuchste, ist der deftige Schwierigkeitsgrad, der gerade Anfängern das Bildschirmleben schwer machen dürfte. Sobald Ihr die wichtigsten MDK-Kniffe herausgefunden habt, stellt sich erst das legendäre Suchtpotential ein.



## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Action-Spiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Neversoft/Interplay
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1
Speicheroption:	MC   Block
Features:	Paßwort
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	78%
Musik:	76%
Soundeffekte:	77%

Spielspaß: **85%**

## NHL '98

**SPIELER ANSEHEN**

Geboren: September 4, 1964  
 Geburtsort: Jakobstad, Finland  
 Draft-Jahr: 1982 36. Insgesamt  
 Größe: 187cm Gewicht: 90kg  
 Schießt: Links Position: Rechter Flügel

Jahr/Team	SP	T	V	P
1996 PIT-DET	74	18	24	42
1995 PIT	58	35	35	70
1994 PIT	47	21	23	44
1993 LA-PIT	78	23	35	58
1992 LA	39	25	27	52
1991 LA	49	17	22	39
1990 LA	68	45	44	89
1989 NYR LA	76	32	39	71

Hilfe

**Saison-Statistik**

Zu jedem Spieler gibt's ausführliche Statistiken inklusive persönliche Details zu Körpermaßen und seiner NHL-Karriere.



Treue Fans der NHL-Serie bevorzugen natürlich diese Perspektive, denn sie bietet optimale Übersicht.



Allein gegen fünf, und trotzdem kommt er zum Schuß. Die österreichische Abwehrarbeit zeigt deutliche Schwächen.

Die von Visual Concepts für EA entwickelte 97er Version der populären NHL-Serie war ja ein ziemlicher Reifall. Aus diesem Grunde wurde das 98er Update von EA Sports in Kanada produziert, und das Ergebnis kann sich durchaus sehen lassen. 48 Mannschaften stehen Euch zur Auswahl, alle 26 NHL-Teams, 18 Nationalmannschaften, unter anderem auch Deutschland und Österreich, sowie zwei All-Star-Teams. Bei den Spielmodi gibt es keine Überraschungen, neben den Freundschaftsspielen könnt Ihr natürlich auch eine komplette (82 Matches) oder verkürzte (25 Matches) NHL-Saison austragen. Im umfangreichen Optionsmenü lassen sich zahlreiche Features verändern, Spielzeit, Strafen Schlägereien, Regelanwendung beim Abseits, 2-Linien-Pass und Verletzungen können nach Euren Vorstellungen angepaßt werden. Auf Wunsch wechselt der Computer die Reihen für Euch durch und zeigt nach Toren automatisch eine Wiederholung. Im Taktikmenü

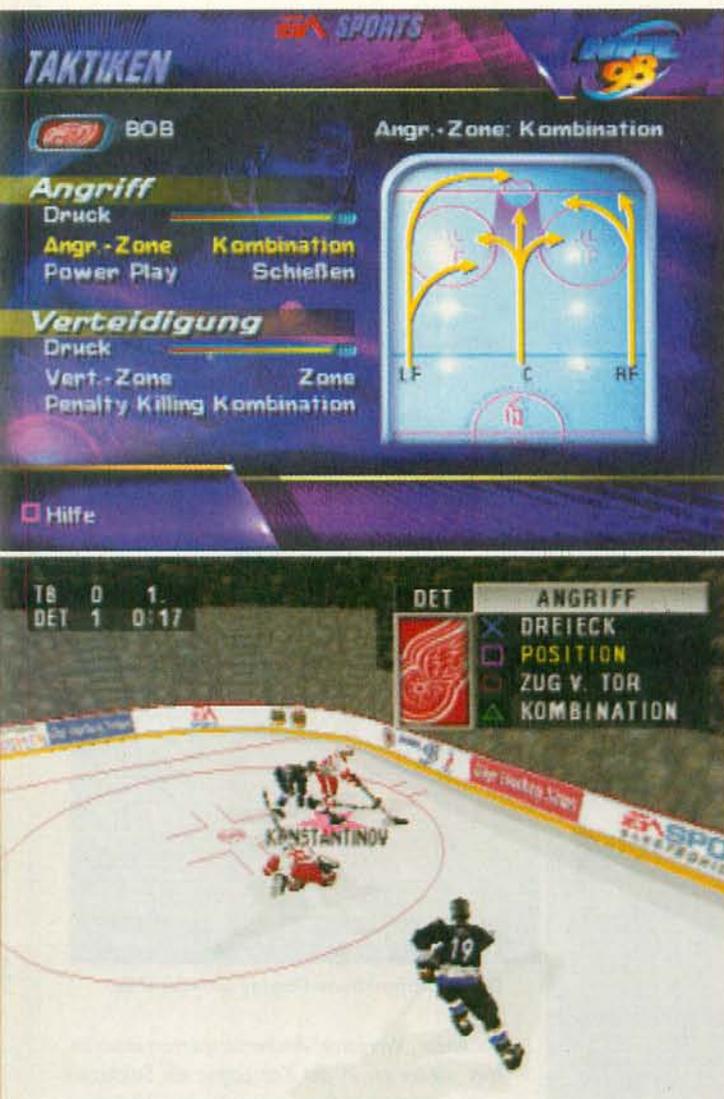
bestimmt Ihr, wie Euer Team in bestimmten Situationen, z.B. in Unterzahl oder beim Powerplay, reagiert. Auf dem Eis ruft Ihr per Druck auf LI oder RI ein Fenster auf, mit dem Ihr ohne Spielunterbrechung die Taktik ändert. Um Eure Auswahl zu verstärken, transferiert Ihr Stars anderer Teams zu Euch oder engagiert freie Spieler (englisch Free Agents). Natürlich dürft Ihr auch Euren persönlichen Crack kreieren und seine individuellen Fähigkeiten beeinflussen. Auf dem Eis mischt erstmals auch der Schiedsrichter mit, der früher nur bei Bullies zu sehen war. Es kann durchaus passieren, daß der Schiri einen Schuß unabsichtlich abfälscht oder Euch abbremst, wenn Ihr frontal auf ihn zu rast. Acht Kamerapositionen garantieren die optimale Perspektive für jeden Geschmack, wir bevorzugen immer noch die traditionelle horizontal scrollende Ansicht. Im Replay-Mode läßt sich die Kamera jetzt beliebig auf dem Eis plazieren, womit Ihr gelungene Aktionen aus jedem Blickwinkel in Zeitlupe be-

staunen könnt. Im Angriff stehen verschiedene Schußvarianten zur Verfügung, auch die beliebten und sehr effektiven One-Timer und sogar Doppelpässe ermöglicht die aktuelle Version. Eure Memory Card sichert Spielstände, Aufstellungen, Statistiken und Eure persönlichen Rekorde. rz



EA hat aus Fehlern gelernt und die 98er Version der NHL-Serie von einem internen Team entwickeln lassen, und das Ergebnis erfreut den treuen NHL-Fan. Optisch kann NHL '98 mit dem brillanten Kon-

kurrenten von Acclaim mithalten, die Animation der Spieler wirkt sehr flüssig und absolut lebensnah. Die künstliche Intelligenz war die große Schwäche des Vorgängers, jetzt steuert der Computer Eure Mitspieler genau so, wie es sein sollte, der Center wartet bei Angriffen z.B. vor dem gegnerischen Tor auf Pässe von den Flanken, die er mit One-Timern hoffentlich ver-



Im rechten oberen Bildschirmrand blendet das Programm die möglichen Offensivtaktiken ein, die Ihr während des Spiels aktiviert.

senkt. Endlich wird bei NHL wieder knallhartes und realistisches Eishockey gespielt, unterstützt durch die einfache und präzise Steuerung. In den höheren Schwierigkeitsstufen haben die Entwickler allerdings etwas übertrieben, der Computer checkt zu schnell, flüssige Spielzüge gelingen nur mit sehr viel Mühe, und Dribblings könnt Ihr fast vergessen. Der nervige Torjubel nach jedem Erfolg läßt sich leider nicht abbrechen. Im Vergleich zu NHL Breakaway '98 fehlt außerdem der interessante Management-Teil, der Acclaim auf den Eishockeythron verhalf. Deshalb reicht NHL '98 auch nicht ganz an den Klassenprimus heran, aber der Nachfolger kommt bestimmt.

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Eishockeysimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	EA Sports
Testversion:	EA
Spieler:	1-8
Speicheroption:	MC, 1-4 Blöcke
Features:	3 Schwierigkeitsgrade
Schwierigkeitsgrad:	4-8
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	87%
Musik:	74%
Soundeffekte:	81%

**Spielspaß: 85%**

# 全員集合

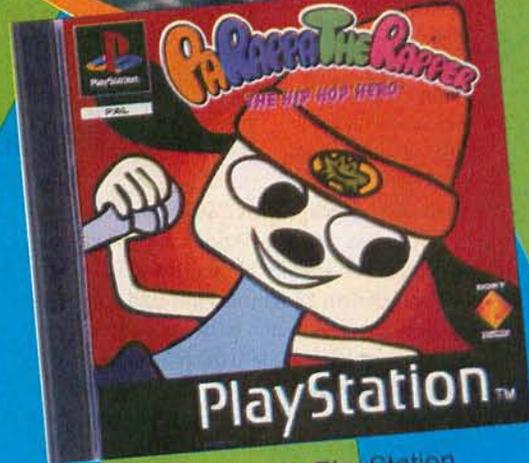


これは  
遊びでは  
ありません。

オリジナル  
サウンドトラック



君もヒーローだ  
△□○×  
プロに習ってラップをマスター！



プレイステーション PlayStation



Ins Deutsche: PARAPPA THE RAPPER, Kultspiel aus Nippon, exklusiv auf PlayStation. Sei ein Held und lerne rappen. Gewinnspiel: selber Rapsong schreiben, rappen und schicken an: SCE, „PARAPPA“, Lyoner Straße 26, 60528 Frankfurt. 1.-5. Preis: PLAYSTATION + PARAPPA; 6.-50. Preis: Original PARAPPA-Mütze. Einsendeschluß: 30.11.97. Rechtsweg: nix da. Mehr über PARAPPA: PlayStation-Powerline: (01 90) 578 578 (1,20 DM pro Minute)

# Nuclear Strike



Erstmals hilft den Strike-Piloten ein HUD-Radar bei der Feindortung



Das Multifunktions-Display unseres Helis

**A**larmstufe Rot: Eine ganze Bande von skrupellosen Waffenhändlern bedroht den Weltfrieden durch ihren Handel mit massenvernichtenden Nuklearbomben. Die geheime

Krisen-Einsatzstaffel, das "Strike.net-Kommando" schreitet sofort in Aktion und schickt seine bewährtesten Söldner in den Kampf. Ihr nehmt wieder auf dem Pilotensitz Platz und müßt versuchen, alle Gefangenen zu befreien, Atombomben zu entschärfen oder absichtlich gelegte Signalfeuer zu löschen. Vor dem Start bekommt Ihr in einem Missions-Briefing Eure genauen Ziele erklärt, die es nacheinander zu erfüllen gilt. Ein Waypoint-Radarschirm und General-Karte helfen Euch bei der Orientierung, falls Ihr mal in die falsche Richtung geflogen seid. Der legendäre „Super Apache“ ist mit allen nur erdenklichen High-Tech-Waffensystemen und der obligatorischen Seilwinde für Nachschub-Container ausgestattet. Mit verschiedenen Raketentypen, Spezialbomben und großkalibrigen MG's werden feindliche Ziele dem Erdboden gleichgemacht. Die Einsatzorte in **Nuclear Strike** sind bunt gemischt, einmal befindet Ihr Euch im Herzen von Nordkorea oder patrouilliert über einer idyllischen Südsee-Insel, in einer anderen Mission dürft Ihr Euch das tiefste Sibirien durchforsten. Als wiederbelebte 16-Bit-Innovation könnt Ihr nun den Kampfhubschrauber verlassen und zu Fuß in ein anderes Fahrzeug umsteigen. Mit einem schwer bewaffneten Luftkissenboot oder zehn Alternativ-Vehikeln

(z.B. Harrier, Panzer, Comanche usw..) durchstöbert Ihr systematisch besetzte Dörfer, Tropenwälder und verwinkelte Industriegebiete. Zum Glück verfügt jedes Kampffahrzeug über ein weitreichendes Radar, das umgehend alle Feindaktivitäten anzeigt. Da heißt es, nicht lange fackeln, denn Angriff ist bekanntlich die beste Verteidigung. ws



Gleich beim Einschalten wird man wieder hervorragend mit einem dramaturgischen Video-Vorspann auf das fünfte Abenteuer der „Strike“-Saga eingestimmt. Die (immer noch etwas ruckelige) Grafik scheint zwar am Anfang dem Vorgänger sehr ähnlich, aber im weiteren Spielverlauf steigert sich die Objekt-Vielfalt zur absoluten Höchstform. Zudem stecken so viele Minidetails im Spiel, die erst nach und nach, glänzlich zum Vorschein kommen. Als hilfreicher Einfall ist der eingebaute „Waypoint-Pfeil“ (im Kompaß integriert) zu bezeichnen. Hiermit behaltet Ihr immer die Übersicht und wißt somit ziemlich präzise, in welchem Abschnitt sich das nächste Ziel befindet. Dadurch spart Ihr Euch eine Menge Ärger bei zeitkritischen „Search & Destroy“-Missionen. Trotzdem, ein sehr intelligenter Levelaufbau und das ausge-

zeichnete „Wargame“-Ambiente spornen einen immer wieder an, in der Kampagne ein Stückchen weiterzukommen. Das ausgeklügelte 3D-System der Entwickler erlaubte es nicht nur, fotorealistische Polygon-Flächen in atemberaubender Geschwindigkeit darzustellen, sondern gestattet zudem ein effektvolles „Light Sourcing“, was an bewegten 3D-Objekten wie z.B. bei Gebäuden oder Panzern sehr schön zur Geltung kommt. Bleibt abschließend zu sagen, daß EA mit **Nuclear Strike** einen in allen Punkten verbesserten Nachfolger präsentiert, der einen wieder nächtelang an den Bildschirm fesselt.

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Action-Spiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	EA
Testversion:	EA
Spieler:	1
Speicheroption:	MC I Block
Features:	Paßwort
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 18
Grafik:	83%
Musik:	74%
Soundeffekte:	74%

Spielspaß: **84%**

# Rapid Racer



Wer auf einer Strecke fünf gelbe Items aufsammelt, darf im Bonuskurs sein Boot auffrisieren.

Sony's neuestes Rennspiel aus europäischer Produktion versetzt Euch ans Steuer eines PS-gewaltigen Rennboots, mit dem Ihr an den Stränden von Miami entlangrast oder den Urgewalten brutaler Wildwasser widersteht. Zu Beginn habt nur drei Flitzer und drei Strecken zur Auswahl, die Ihr einzeln absolvieren müßt. Für jeden Sieg öffnet sich ein weiterer Kurs, sechs Strecken gibt es insgesamt. Wer die ersten sechs Rennen gewinnt, darf sich am Meisterschaftswettbewerb versuchen und die Kurse außerdem im Nachtmodus erleben. Eure Boote könnt Ihr in Bonusrunden auffrisieren, zu denen Ihr zugelassen werdet, wenn Ihr im Rennen fünf gelbe Items aufsammelt. Grüne Icons bedeuten kurzfristigen Turboschub, rote bremsen Euch ab. Die blauen gewähren Euch einen Zeitbonus, denn in jedem Rennen müßt Ihr Checkpoints passieren, und in höheren Schwierigkeitsstufen sind die Zeitlimits sehr knapp bemessen. Im Zweispielermodus teilt sich der Bildschirm wahlweise horizontal oder vertikal, Computergegner können hier auch deaktiviert werden. Es dürfen sogar drei bis fünf menschliche Mitstreiter um die Wette rasen, allerdings nicht gleichzeitig. **Rapid Racer** unterstützt das neue Analog-Pad, mit



Zu zweit jagt Ihr über glühende Lava. Der Bildschirm läßt sich auch vertikal teilen.

dem sich die Boote deutlich besser steuern als mit dem digitalen Controller. Per Memory Card sichert Ihr Rekorde (leider ohne Kürzel), Spielstände und alle in Bonusrunden erfahrenen Aufrüstsätze für Eure Renner. rz



Wenn ich bei **Rapid Racer** nur das Spiel in Verbindung mit dem Analog-Pad beurteilen würde, hätte es eigentlich noch fünf Prozent mehr verdient. Ich muß aber davon ausgehen, daß die Mehrheit der PS-Besitzer

den digitalen Controller benutzt, und da ist die Steuerung leider nur guter Durchschnitt. Speziell in den Wildwasserkursen macht das rasende Naß mit Euch, was es will: Ihr werdet durch die Gegend geschleudert, sanftes Gegenlenken ist kaum möglich. Mit dem Analog-Pad lassen sich die Boote dagegen präziser und gefühlvoller durch die engen und winkligen Kurse



Nach und nach belohnt Euch das Programm mit stärkeren Rennbooten, hier ein Katamaran mit exzellenter Beschleunigung.

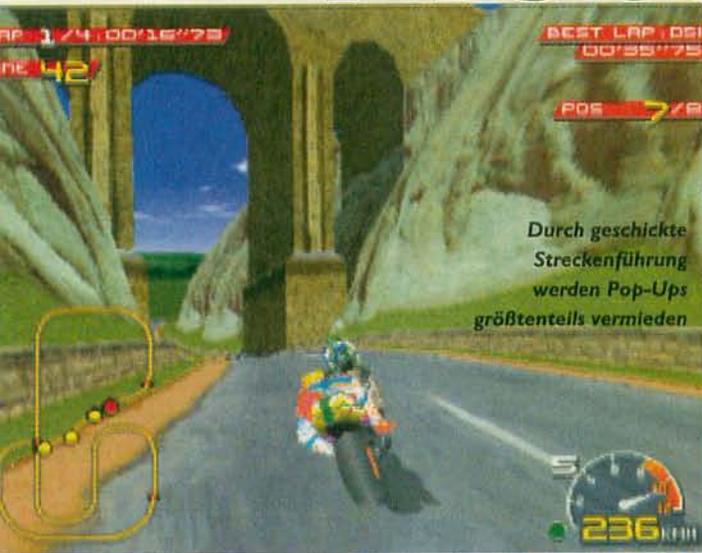
lenken. Grafisch hinterläßt **Rapid Racer** auch dank der hochauflösenden Grafik einen exzellenten Eindruck, die Texturen wirken sehr detailliert, und der berühmte Pop-up-Effekt tritt kaum auf. Wer sich **Rapid Racer** zulegen will, sollte sich gleich ein Analog-Pad dazu besorgen.

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sony
Testversion:	Sony
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC I Block
Features:	3 Schwierigkeitsgrade, Kompatibel zum Analog-Pad
Schwierigkeitsgrad:	4-8
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	85%
Musik:	91%
Soundeffekte:	74%

Spielspaß: **80%**

# Moto Racer



Durch geschickte Streckenführung werden Pop-Ups größtenteils vermieden



Per Super-Jump über die chinesische Mauer. Jetzt nur nicht die Kontrolle verlieren!

Mit 300 Sachen in die finale S-Kurve: Das führende Trio holen wir schon noch ein!



**B**iker-Spiele gibt's im Vergleich zu anderen Rennspielen nur extrem wenige, und sehr gute kann man an einer Hand abzählen.

VMX Racing konntet Ihr von der Steuerung her vergessen, Segas *Manx TT* litt an chronischem Streckenmangel und EA's zwar gute *Road Rash*-Serie war mit unsportlichen Prügeleinlagen verknüpft. Unter den Fittichen von EA stürzte sich Delphin Software (*Fade to Black*) jetzt auf diese Marktlücke und kombinierte den High-Speed-Motorradgeschwindigkeitsrausch mit über 300 km/h mit Querfeldeinrennen auf knatternden Motocross-Bikes. Jeweils fünf Straßenparcours- und Schlammstrecken warten auf die Piloten. Ihr wählt bei jeder Strecke neu aus insgesamt 8+8=16 Feuerstühlen, die sich in den Bereichen Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Handling und Grip unterscheiden. Mit dem Turbo/Stunt-Button laßt Ihr Euren Fahrer auf dem Motorrad Wheelie-Kapriolen zur zusätzlichen Beschleunigung fabrizieren und auf den Cross-Bikes halsbrecherische Stunts bei Sprüngen einleiten, die zwar nichts Zählbares bringen, aber Spaß machen. Im leichtesten Schwierigkeitsgrad umfaßt der Grand Prix acht Strecken, wobei fürs Weiterkommen mindestens der dritte Platz (von acht Teilnehmern) auf jedem Kurs vonnöten ist. Gewinnt Ihr die Tour, können alle Tracks rückwärts gefahren werden (auch im Training und Single Race). Auf Normal/Hard kommen dann noch

zwei mörderische Kurse (Red City, Snow Ride) dazu, und bei einem Sieg kann man als Gag den Asphalt mit coolen Mini-Bikes entlangheizen. Die etwas nervige Musik darf man im Pausenmenü zum Glück zugunsten stärkeren Motorensounds und Sprecherkommentaren ("Cool Stunt!") zurückdrehen. Im 2-Player-Mode dürft Ihr wahlweise mit horizontal oder vertikal gesplittetem Bildschirm antreten. *Moto Racer* unterstützt das NegCon und das neue Sony Analogpad. rk



*Moto Racer* hat die Pole Position bei Rennspielen, basierend auf zweirädrigen PS-Monstern, im Sturm genommen. Das Handling der Bikes ist exzellent, und der Wheelie/Stunt-Button ist eine tolle Idee:

Wenn Ihr da kurz nicht aufpaßt, fliegt Ihr (wie in der Realität) sofort aus der Kurve. Mit dem Allround-Bike kommt Ihr auch nicht weit. Schon im ersten Rennen müßt Ihr z.B. auf eine Maschine mit Höchstwerten in der Endgeschwindigkeit setzen. Trotz sehr schneller Grafik kommt es aufgrund geschickter Kursmodellierung mit Bergkuppen und langgezogenen Kurven kaum zu nervigen Pop-Ups. Außerdem hat man an die Benutzerfreundlichkeit gedacht:



Vor jedem Rennen wählt Ihr das für den jeweiligen Kurs am besten geeignete Bike

Nach jeder erfolgreich absolvierten Strecke im Grand Prix dürft Ihr abspeichern. Einen kleinen Frustrfaktor gibt's aber: Ihr könnt nie einschätzen, welche Fahrfehler zu einem Sturz führen. Manchmal reicht eine kleine Berührung für den extrem zeitraubenden Abflug, und fünf Sekunden später übersteht Ihr eine Kollision bei 310 km/h mit der chinesischen Mauer bis auf den Speedverlust unbeschadet.

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Motorrad-Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	EA
Testversion:	EA
Anzahl der Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save
Features:	Mini-Bike-Mode
Schwierigkeitsgrad:	6
Alterempfehlung:	frei
Preis: ca.	110 Mark
Grafik:	81%
Musik:	64%
Soundeffekte:	79%

Spielspaß: **83%**

**Jenseits des Vorstellbaren**

Erleben Sie prickelnde Stadion-Atmosphäre, wenn begeisterte Zuschauer Sie während der WM-Qualifikationsspiele feiern! Halten Sie dem Druck stand? Frankreich wartet auf Sie. Fußball hautnah ...

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation



16 originalgetreue Stadien



Detailliertes Spieler-Rendering

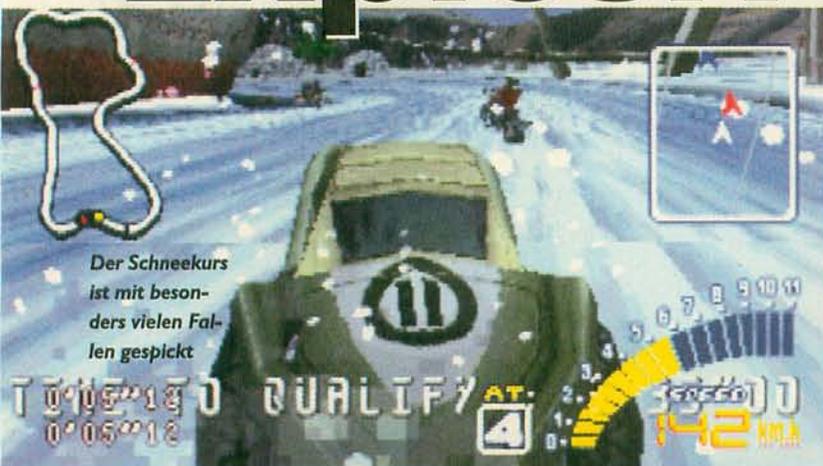


[www.easports.com](http://www.easports.com)

Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Nintendo64™ · Windows® 95



# Explosive Racing



Der Schneekurs ist mit besonders vielen Fallen gespickt



**B**ei Funsofts neuestem Asphaltrenner handelt es sich um den offiziellen Nachfolger zu **Burning Road**, der im Original von dem französischen Entwickler-Team „Toka“ stammt. **Explosive Driving** benutzt eine aufgebohrte **Burning Road**-Engine, die mehr Texture-Mapping, schöneres Light-Sourcing und beeindruckendere Special-FX-Effekte erlaubt. Zuerst ein



Und ab geht's quer über die Chinesische Mauer hinweg



Auch das Wetter macht uns wieder zu schaffen

paar Worte zur spannenden Hintergrundstory, warum wir erneut in einer der tollkühnen Kisten Kopf und Kragen riskieren: Jedes Jahr ruft die „F.A.S.T.“ (Federation Against Speed Tickets) zu einem illegalen Rennen um den Titel des weltbesten Fahrers auf. Versteht sich fast von selbst, daß wir diesem Aufruf nicht widerstehen können und unser PS-Geschick unter Beweis stellen. Insgesamt fünf abwechslungsreiche Rennstrecken haben die Toka-Jungs auf die CD gepackt. Der Ort des Geschehens wechselt ständig, mal mißbrauchen die tollkühnen Fahrer die Chinesische Mauer als Rennstrecke oder brausen ohne Skrupel durch die verschneite Antarktis. Selbst der Wilde Westen oder die Straßen von San Francisco sind vor den verrückten Rennpiloten nicht sicher. Geändert hat sich vom Spielprinzip her nicht viel. Ihr rast nach wie vor mit Eurem heißen Straßenflitzer durch malerische Landschaftsszenarien und versucht gleichzeitig, jeden Level-Abschnitt ohne größere Fahrfehler oder Blech-Blessuren zu bewältigen. Wer den „Checkpoint“ nicht in der vorgegebenen Zeit schafft, muß sich wieder auf die Startlinie begeben. Neben dem „Championship“-Wettbewerb, befindet sich noch ein „Practice“- und „Link“-Modus für heiße Zwei-Spielerduelle im Angebot. Die Strecken warten wie-

der mit vielen grafischen Leckerbissen auf. Spektakuläre Sprungeinlagen in engen Tunnelpassagen fehlen hier ebensowenig wie gigantische Zug-Brückenaufbauten, deren tonnenschwere Holzklappe nur wenige Meter vor unserer Motorhaube auf den Boden herunterknallt. Vier anwählbare Fahrerperspektiven (zwei In-Car und zwei Rear-View) verschaffen Euch im Rennen den notwendigen Streckenüberblick. Mächtig zugelegt hat auch die Anzahl der wählbaren Vehikel. Gefahren wird mit schnittigen Corvettes, Monster Trucks und Jeeps, und für Möchtegern-Rocker stehen sogar drei unterschiedliche Bikes (Harley, Enduro und Racing-Maschine) in der Garage bereit. ws



**Explosive Racing** ist ein gelungenes Action-Rennspiel mit feiner und flotter Grafik sowie kuriosen Einfällen und einer sensiblen Steuerung. Ein weiterer Glücksgriff der Designer sind die detaillierten, ausgefeilten Landschaftspisten im allerbesten Fun-Comic-Stil – mein Liebling ist der Wild West Kurs – sowie der außergewöhnliche und umfangreiche Fuhrpark. Nach einigen Probefahrten greift der Spieler dann gern zu Fisimatenten wie Ausbremsen, gegen die Fahrbahn-

begrenzung Schubsen oder Abdrängen in ein Hindernis. Zeitgemäße Musik und gesampelte FX-Sounds sorgen für eine schweißtreibende Geräuschkulisse. Trotzdem packte mich ein leichtes Frustgefühl, als ich nach wenigen Stunden feststellen mußte, bereits alles Wichtige gesehen zu haben. Hätten sich die Programmierer motivationstechnisch mehr Mühe gegeben und **Explosive Racing** einige versteckte Extras gegönnt (neue Fahrzeuge, Strecken, etc...), gäbe es mein feistes Daumenlächeln. Alle, die sich adrenalinfördernde Autoverfolgungsjagden wünschen, werden an diesem Spiel sicherlich großen Gefallen finden.

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Fun-Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Funsoft/Toka
Testversion:	Softgold
Spieler:	1 (2 mit Link-Nutzung)
Speicheroption:	MC   Block
Features:	Analog Pad-Support
Schwierigkeitsgrad:	4
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	82%
Musik:	79%
Soundeffekte:	79%

**Spielspaß: 78%**

# Heaven's Gate



Üppige  
Lichteffekte wie  
bei diesem Flash-  
Kick gibt's nur  
selten zu  
bewundern

Heaven's Gate noch eine Decke für Juggle-Combos am zurückprallenden Gegner sowie eine Ring Out-Option spendiert. Mit Hilfe der zehn bis 15 Special-Moves pro Charakter, sofern man auch so 'banale' Aktionen wie Fußfeiger hinzuzählt, lassen sich im Regelfall maximal Fünf- bis Sechs-Hit-Combos herausholen. Dolche und Nunchakus als Bewaffnung für zwei der insgesamt acht zur Verfügung stehenden Prügelwilligen mit jeweils zwei verschiedenen Outfits bringen etwas Würze in das Gericht. rk

Man nehme die Tekken-Grafikumgebung, also einen 2D-Schlagabtausch in 3D-Umgebung mit Bitmap-Backgrounds, gebe eine Prise Virtua Fighter-Steuerung hinzu und lasse das Ganze kurz aufkochen. Das Gericht garniere man nun mit fein gewürfelten Tohshinden-Stückchen (Super-Move-Balken), schmecke es mit einer Reihe ansehlicher Schläger-Mädels ab und serviere es mit den klassischen Beat'em Up-Spielmodi (Arcade, Survival, Time Attack sowie Training). Schon ist er fertig, unser Prügel-eintopf. Damit die Ähnlichkeit zu bereits erhältlichen Titeln nicht gar so sehr auffällt, hat man



Technisch kann man bei Heaven's Gate nicht viel bemäkeln. Die Kämpfer wirken gut animiert, wenn auch etwas grobschlächtig texturiert, Eure Kommandos werden relativ fix vom Polygonebenenbild umgesetzt. Wo ran es in diesem Fall mangelt, ist die Masse. Läppi-sche acht Figuren plus ein paar Bosse mehr oder weniger sind für einen 3D-Fighter nicht mehr zeitgemäß. Tohshinden 3 bietet da zum Vergleich etwa

das Dreifache. Auch movetechnisch präsentiert sich Atlus' Spielhallenumsetzung geizig. Was man aus nur zwei Attack-Buttons plus Block alles herausholen kann, hat die Virtua Fighter-Serie eindrucksvoll bewiesen. Das neue Spielelement Raumdecke wird auch nicht in nennenswertem Maße ins Gameplay mit einbezogen. Alle restlichen Zutaten von der Stage-Grafik bis zur begleitenden Dudelmusik lassen sich am besten als 'uninspirierte Japano-Dutzendware' bezeichnen.

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	3D-Beat 'em Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Atlus
Testversion:	Virgin
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save / Block
Features:	5 Spielmodi
Schwierigkeitsgrad:	4-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	64%
Musik:	52%
Soundeffekte:	63%

Spielspaß: **64%**

# 05 21/6 42 34 M.C. Game 05 21/6 42 34

### SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsole	DV	289,95	Herc's Adventure	US	99,95	Pandemonium	DV	89,95	Tohshinden 3 *	DV	89,95
NeGCOn	DV	84,95	Hercules *	DV	89,95	Parappa the Rapper	DV	84,95	Total Driving *	DV	89,95
Abe's Odyssey	DV	89,95	Iron & Blood	DV	49,95	Persona	US	114,95	Total NBA 97	DV	84,95
Actua Golf 2	DV	89,95	Jurassic Park: Lost World	DV	89,95	Pete Sampras Extreme Tennis	DV	59,95	Transport Tycoon	DV	89,95
Actua Tennis	DV	89,95	Legacy of Kain	DV	84,95	PGA Tour Golf 98 *	DV	89,95	Treasure of the Deep	US	114,95
Adidas Power Soccer 97	DV	89,95	Lifeforce: Tenka	DV	89,95	Player Manager	DV	89,95	Twisted Metal 2	DV	89,95
Agent Armstrong *	DV	89,95	Lost Vikings 2	DV	59,95	Porsche Challenge	DV	84,95	Vandal Hearts	DV	94,95
Breath of Fire 3	JP	39,95	Machine Hunter	DV	89,95	Poy Poy *	DV	i.v.	VRally	DV	89,95
Broken Helix *	DV	94,95	Madden 98	DV	89,95	Rage Racer	DV	94,95	Virtual Hirou No Ken	JP	129,95
Bubble Bobble 2	DV	84,95	Magic the Gathering *	DV	89,95	Rally Cross	DV	84,95	Warcraft 2	DV	89,95
Bushido Blade *	DV	i.v.	Mass Destruction	DV	89,95	Rapid Racer *	DV	89,95	Wild Arms	US	99,95
Bust A-Move 2	DV	49,95	Mechwarrior 2	DV	79,95	Ray Storm	DV	84,95	Wing Commander 4	DV	89,95
Bust A-Move 3 *	DV	74,95	Micro Machines V3	DV	94,95	Ray Tracers	DV	84,95	WipEout 2097	DV	94,95
Castlevania *	DV	89,95	Monopoly *	DV	89,95	Rebel Assault 2	DV	89,95	Wracking Crew *	DV	94,95
Command & Conquer	DV	99,95	Monster Truck *	DV	89,95	Resident Evil	DV	89,95	Xevious 3D	DV	84,95
Constructor *	DV	89,95	Moto Racer *	DV	89,95	Return Fire	DV	79,95			
Croc *	DV	89,95	Namco Museum Vol. 3	DV	89,95	Ridge Racer Revolution	DV	49,95	<b>NINTENDO 64:</b>		
Darklight Conflict	DV	74,95	Namco Museum Vol. 4	DV	89,95	Rosco McQueen *	DV	89,95	Blast Corps	DV	119,95
Descent	DV	49,95	Namco Museum Vol. 5 *	DV	84,95	Soul Blade	DV	89,95	Clayfighter 33 1/3 *	DV	149,95
Descent 2	DV	49,95	Nascar 98 *	DV	89,95	Spider	DV	69,95	Dark Rift	US	179,95
Disruptor	DV	59,95	NBA Hangtime *	DV	94,95	Steel Reign	US	114,95	F1 Pole Position 64 *	DV	149,95
Excolibur	DV	89,95	NBA in the Zone 2	DV	89,95	Sireet Fighter EX Plus Alpha	JP	154,95	Goldeneye 007	US	179,95
Exhumed	DV	84,95	NBA Live 98 *	DV	89,95	Suikoden	DV	94,95	Lylat Wars, incl. Rumble	DV	119,95
Fantastic Four	DV	89,95	NCAA Football 98	US	119,95	Super Puzzle Fighter 2 Turbo	DV	74,95	Mario Kart 64	DV	89,95
Fatal Fury Real Bout	DV	84,95	NHL for Speed 2	DV	89,95	Superstar Soccer Pro	DV	59,95	Multi Racing Championship	DV	119,95
Felony 11-79 (Runabout)	US	114,95	NHL 98	DV	89,95	Syndicate Wars	DV	99,95	NBA Hangtime	DV	29,95
FIFA Soccer 98 *	US	89,95	NHL Breakaway 98 *	DV	89,95	Tecmo Stackers	US	109,95	Pilotwings 64	DV	109,95
Fighting Force *	DV	94,95	NHL Open Ice *	DV	94,95	Tekken 2	DV	99,95	Shadows of the Empire	DV	129,95
Final Fantasy 7	US	119,95	NHL Powerplay	DV	89,95	Ten Pin Alley	DV	64,95	Superstar Soccer 64	DV	139,95
Formel 1 '97	DV	99,95	NHL Powerplay 98 *	US	114,95	Test Drive Off Road	DV	89,95	Turok	DV	139,95
Front Mission 2	JP	144,95	Nightmare Creatures	DV	89,95	Tiger Shark	DV	89,95	Wargods *	DV	139,95
Ghost in the Shell	JP	109,95	Nuclear Strike *	DV	89,95	Time Crisis, incl. Gun	JP	179,95	Wave Race	DV	89,95
G-Police *	DV	99,95	Ogre Battle	DV	139,95	Tomb Raider	DV	89,95	Wayne Gretzky Hockey	DV	129,95
Grand Tour Racing 98	US	114,95	Overblood	DV	89,95						
			Overboard *	DV	89,95						

\* = Titel bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Ihr PC- und Videospiegel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld  
Telefon: 05 21/6 42 34, 05 21/6 42 35 Fax: 05 21/6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) · Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-.  
Ab DM 300,- versandkostenfrei (nur bei Software). Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

# Pandemonium 2



Mit einer seltenen Pflanzenart kann Nikki neuerdings sogar durch die Lüfte schweben



Gib Küßchen! In einem wunderschönen Render-Vorspann begutachtet Ihr Nikki in Großaufnahme.

Nach einem langen, entbehrungsreichen Jahr folgt neuer Stoff für alle Jump'n'Run-Süchtigen.

Die Rivalität zwischen zwei ungleichen Spezies der surrealen Pandemonium-Welt spitzt sich im zweiten Teil noch weiter zu: Wieder hat sich eine ganze Monsterschar gegen Hofdame Nikki und Harlekin Fargus verschworen. Als Gegner tretet Ihr gegen alle möglichen Mutationen aus der breitgefächerten Fabelwelt an. Durch einfaches Draufhüpfen verschafft Ihr Euch Platz auf den abwechslungsreichen Hüpf-Parcours. Altbekannte Sprungkissen, Rutschbahnen und Lifts in allen Variationen lassen das quirlige Heldenpaar in ungeahnte Höhen aufsteigen. Überall in den Stages verteilt, liegen Geldstücke und Power-Up's herum, die Ihr natürlich begierig aufsammeln solltet. Euerer Perspektive ist stets durch automatische Kameraschwenks vordefiniert. In den verschiedenen Gebieten des tückischen Fantasy-Landes findet Ihr zahlreiche Item-Kapseln, die hilfreiche Extras-Items enthalten. Für Abwechslung ist gesorgt, zumal die Feinde in unberechenbarer Reihenfolge auftauchen. Nebenbei gilt es, soviele Goldmünzen wie möglich einzusammeln, was Euch nach bestimmter Anzahl eine Bonus-Stage beschert. Auf einer Level-Select-Karte wird jede einzelne Station angezeigt, die mit einem neuen Szenario aufwartet. Habt Ihr eine gewisse An-

zahl von Feind-Schlägen abbekommen, ist der Energievorrat verbraucht

und ein Leben verloren. Am Ende jeder Main-Stage lauert ein anderer, dicker Brummer, der mit einer speziellen Kampftechnik aufwartet. An verschiedenen versteckten Geheimstellen finden sich zusätzliche Extras und Power-Ups, die Ihr natürlich aufsammeln solltet. Am Ende von jeder Stage erhaltet Ihr ein Paßwort, das Euch jederzeit erlaubt, Eure Abenteuerreise an dieser Stelle fortzusetzen. **ws**



Viele können ja die Nase darüber rümpfen, daß **Pandemonium 2** auf den ersten Blick nichts Neues bietet, aber das verflixte Teil macht einfach einen Heidenspaß. Das Sequel spielt sich blendend, wobei sich

die Innovationen gegenüber dem Vorgänger stark in Grenzen halten. Die beiden äußerlich leicht gealterten Jump'n'Run-Helden steuern sich sehr intuitiv und lassen sich in jeder Spielsituation gut kontrollieren. Auch der optische Aspekt verwöhnt das kritische Testerauge, und feinste Musikstücke im perfekten Sound-Effects-Einklang umschmeicheln zusätzlich das verwöhnte Spielerohr. Die Crystal Dynamics-Entwickler schaffen es immer wieder, mit gekonnten Kameraschwenks und

Auf einen fernen Planeten notgelandet, erkundet unser fröhliches Helden-Duett eine bizarre und zugleich faszinierende Zukunftswelt

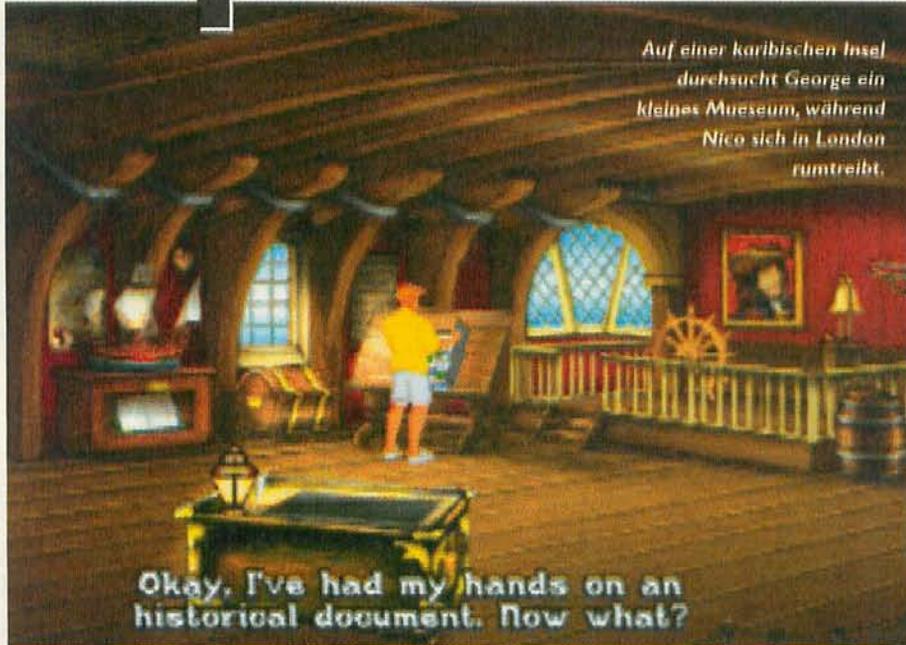
schwindelerregenden 3D-Spielereien das routinierte Spielergemüt zu verblüffen. **Pandemonium 2** ist ein technisch erstklassiges und spielerisch herausragendes Jump'n'Run, das sich jeder Genrefreund ohne Bedenken zulegen kann. Was aber nicht heißen soll, daß die CD nur eingefleischten Fans zu empfehlen wäre.

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spielertyp:	Jump'n'Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	Crystal Dynamics
Testversion:	BMG Interactive
Spieler:	1
Speicheroption:	Paßwort
Features:	keines
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	85%
Musik:	78%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß: **86%**

# Baphomets Fluch 2

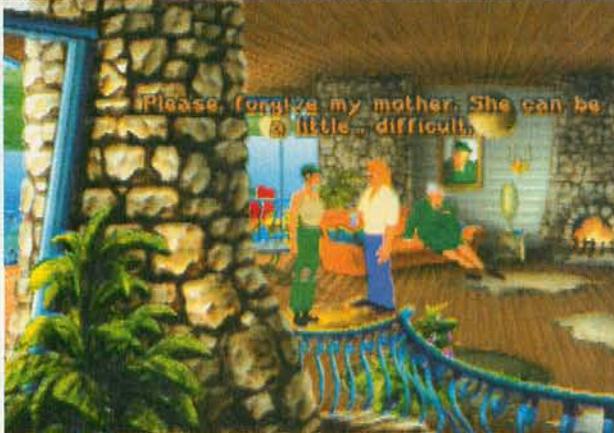


Auf einer karibischen Insel durchsucht George ein kleines Museum, während Nico sich in London rumtreibt.

Okay, I've had my hands on an historical document. Now what?

Leider lag uns zum Test nur die englische Version vor, deshalb können wir die Übersetzung nicht bewerten.

Wie schon beim Vorgänger werden die beiden Helden Nico und George wieder in eine internationale Verbrecherjagd verwickelt, bei der sie sogar den Untergang der Menschheit verhindern sollen. Die interessante und gut recherchierte Geschichte vermischt südamerikanische Maya-Mythologie mit Piratenabenteuern und finsternen Drogenhändlern. In der VG 9/97 hatten wir Euch **Baphomets Fluch 2** ja schon mal vorgestellt und auch die Story beleuchtet, deshalb beschränken wir uns hier auf das Notwendigste: Ihr reist als George oder Nico auf der Suche nach drei uralten Steinen durch die Welt, die dazu dienen, einen mächtigen Maya-Gott zu besiegen, der angeblich in naher Zukunft wiederauferstehen soll. Eure Nachforschungen verschlagen Euch unter anderem von Paris nach Marseille, London, Südamerika, die Karibik und weitere exotische Schauplätze. Im Verlauf des Spiels trennen sich Nico und George, um an verschiedenen Orten nach den Steinen zu suchen. Ihr übernehmt sowohl Nico als auch George, wie sie parallel die Nachforschungen vorantreiben. Wie bei Grafikadventures üblich werden Gespräche und Aktionen über ein einfaches und komfortables Icon-Menü am oberen und unteren Bildschirmrand ausgeführt. Mit dem Cursor lassen sich in der Landschaft bestimmte Ge-

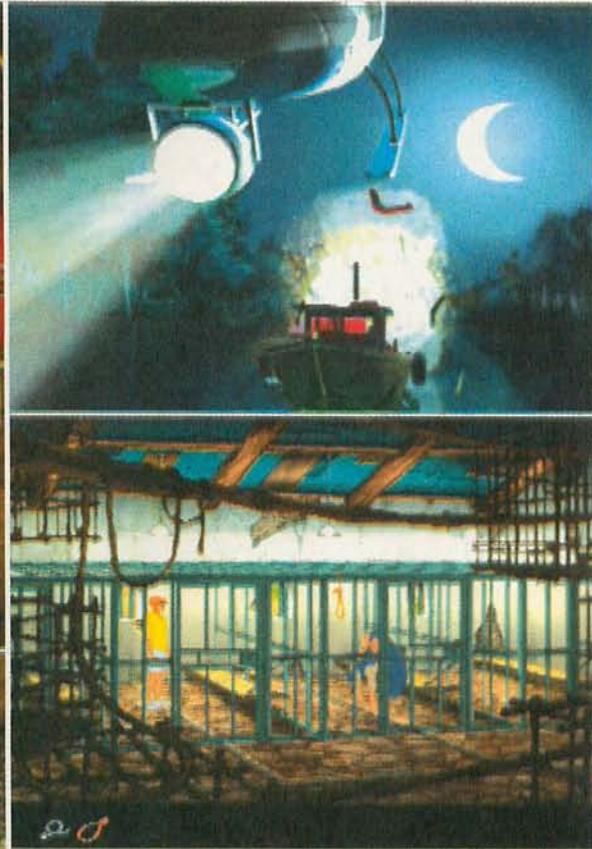


Please, forgive my mother. She can be a little... difficult.

genstände direkt anklicken und so aufnehmen, aktivieren oder untersuchen. Alle Unterhaltungen wurden übrigens deutsch aufgenommen, wer's aber trotzdem gerne schriftlich hätte, kann auch Untertitel einblenden. Eure Fortschritte dürft Ihr jederzeit sichern, pro Spielstand genügt ein MC-Block. rz



Was für ein Unterschied zum Vorgänger! Vor allem technisch präsentiert sich **BF2** endlich auf dem neuesten Stand. Die elenden Lade- und Ruckelorgien des ersten Teils gehören der Vergangenheit an, zwar läßt auch **BF2** recht häufig, wichtige Elemente werden aber oft schon im Hintergrund von der CD überspielt und abgelegt. Optisch überzeugt der Nachfolger durch stimmungsvolle Landschaften, flüssiges Scrolling und perfekte Animation. Die Rätsel wurden meist logisch aufgebaut und sind deshalb ohne extreme Gehirnakrobatik à la *Discworld* zu lösen. In verschiedenen



Der Aufenthalt im südamerikanischen Gefängnis wird mit Hilfe der CIA abgekürzt. Nur mit einem Stück Seil ausgestattet gelingt Euch die Flucht.

Szenen wollten die Entwickler aber doch zuviel des Guten, denn einige Objekte sind nur wenige Pixel groß und nur durch Zufall zu erkennen. Ansonsten bietet **Baphomets Fluch 2 - Die Spiegel der Finsternis** den nötigen Nachschub für bedauernswerte Adventure-Fans, denn Playstation-Neuheiten in diesem Genre kommen wirklich nur tröpfchenweise.

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Revolution
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card   Block
Features:	Maus kompatibel
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	80%
Musik:	72%
Soundeffekte:	61%

Spielspaß: **83%**

# Nightmare Creatures



Die blauen Golems halten 'ne Menge aus, bevor sie umfallen



In Level 14 machen Euch Höllenhunde Feuer unterm Hintern



Mit der Riesenkrake macht Ihr per Kanone kurzen Prozeß



Ignatius hat eine geringere Reichweite als Nadia und ist auch noch langsamer

Markerschütternde Schreie unvorstellbar bizarrer Monsterkreaturen dringen mitten aus dem Herzen des viktorianischen London, und alle Einwohner haben sich schon in ihren Wohnungen verbarrikadiert. Durch einen unglücklichen Zufall hat gerade die gesamte Armee Urlaub, weshalb der letzte Widerstand gegen die Geschöpfe aus Adam Crowleys Zombiewerkstatt vom gottesfürchtigen Ignatius 'Meister des Bo' Blackwood und seiner Assistentin Nadia 'Meiner Klinge hält nichts stand' Curlington zu erwarten ist. Ihr schnappt Euch also eines der beiden Nahkampf-Asse und durchstreift 15 authentische 3D-Schauplätze der Themse-Metropole, die mittels wunderschöner Texturen und eindrucksvoller Lichteffekte sofort richtiges Grusel-Feeling verbreiten. Dazu tragen auch die effektiv in Szene gesetzten Auftritte der Schergen von Crowleys satanischer Bruderschaft bei: Zombies rücken bei strömendem Regen Grabsteine auf dem Friedhof beiseite und klettern heraus, Werwölfe springen hinter Statuen hervor, und hünenhafte Golems prügeln sich ihren Weg direkt durch eine Steinmauer neben Euch. Mit Hilfe vielfältiger Ausweichmöglichkeiten von Vorwärts-/Rückwärtssalti über Sidesteps und 180-Grad-Blocks bis hin zu blitzartigen Drehungen um die eigene Achse im 'Lara Croft'-Stil positioniert Ihr Euren Favoriten dann gekonnt Duell. Angegriffen wird mit nur mit einer Handvoll Slash- bzw. Kickaktionen, welche bei den Monstern aber verheerende Auswirkungen haben. Zombies werden Gliedmaßen abgehackt, fette Spinnen in der Mitte zerteilt und Kraken fein säuberlich sezziert. In den nicht allzu verwinkelten Leveln ver-

steckten die Entwickler auch' allerhand nützliche Items. Mittelalterliche Feuerwaffen helfen Euch schnell aus der Patsche, Bomben und Minen sind bei Monstern gar nicht beliebt, und Feuer- sowie Eisextras fackeln die vielarmigen Geschöpfe ab oder lassen sie schockgefrostet wehrlos Euren Attacken ausgeliefert. rk



Dieser schon als Resident Evil-Nachfolger gehandelte, scrollende Vertreter der 3D-Beat'em Up-Zunft besticht durch exzellente animierte und mit feinen Texturen und Gouraud-Shading veredelte Monsterkreaturen sowie stimmungsvolles Leveldesign. Eure Charaktere bewegen sich, ebenso wie die Gegnerschar, sehr flott. Dies hat zur Folge, daß die Kamera manchmal dem hektischen Geschehen nicht ganz nachkommt und Ihr deshalb einige Augenblicke mit extrem ungünstigen Blickwinkeln zu kämpfen habt, was schon mal einige wichtige Lebenspunkte kosten kann. Dafür werdet Ihr mit einem reichhaltigen Waffen- und Block/Ausweich-System und Splattereffekten im besten B-Movie-Design entschädigt. Warm anziehen solltet Ihr Euch auch

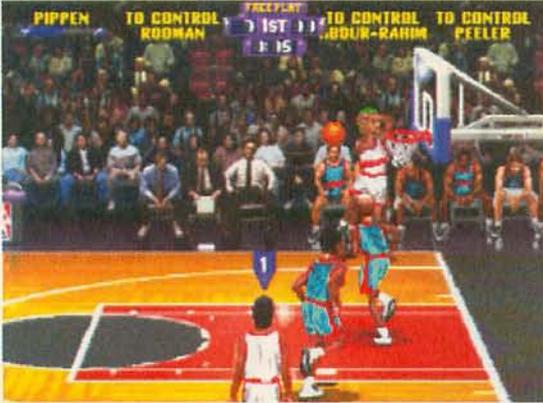
bei den Monsterkämpfen. Alle Kreaturen (mit Ausnahme der Zombies) präsentieren sich äußerst kampfstark, Ihr habt es eigentlich nur mit Endgegnern zu tun. Bis zum finalen Sieg werdet Ihr also schon etws trainieren müssen, vor allem bei den imposanten Boßgegnern vom Schlage einer Hydra. Insgesamt hätte ich mir spielerisch jedoch etwas mehr gewünscht als einen geradlinigen Final Fight-Clone in 3D

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Scrollendes 3D-Beat'em Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Kallisto
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	MC-Save, Passwort
Features:	keines
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	83%
Musik:	69%
Soundeffekte:	72%

Spielspaß: **80%**

# NBA Hangtime



Lauf lassen, Spieler nach persönlichem Geschmack zusammenstellen, und dabei Größe, Gewicht, Hautfarbe und Trikot bestimmen. Für Siege und richtige Antworten im anschließenden Quiz belohnt Euch das Programm mit Bonuspunkten, mit denen Ihr die Fähigkeiten Eures NBA-Cracks verbessert. Auf dem Court wurde die Steuerung bewußt einfach gehalten, Passen, Wurf und Turbo-Taste bestimmen das Spiel, das logischerweise auf Action und weniger auf Realismus getrimmt wurde. Dazu pasen auch die abgefahrenen Dunks und spektakulären Alley Oops, bei denen Ihr Eurem Mitspieler durch einen Paß im richtigen Moment den Korberfolg ermöglicht. rz

Fünf Monate nach dem N64-Modul liegt nun endlich auch die PlayStation-CD zum Test vor. Im Vergleich zur 64-Bit-Version hat sich nicht viel getan, allerdings unterstützt die PS-Fassung keine analoge Steuerung. Ansonsten findet Ihr alle 29 NBA-Teams mit jeweils bis zu fünf aktuellen Spielern im Kader. Bei Freundschaftsspielen dürft Ihr verschiedene Power-Ups aktivieren, die im Tournament-Modus nicht zur Verfügung stehen. Klein-Frankenstein darf seiner Kreativität im Construction-Kit freien



Auch die PS-Version von NBA Hangtime vermittelt Spielspaß pur. Ohne Rücksicht auf nervige Basketball-Regeln darf gedunkt und geschubst werden, die genialen Alley Oops

und Double-Dunks sind natürlich absolut unrealistisch, sehen aber wahnsinnig geil aus. Die digitale Steuerung wirkt deshalb etwas ungenauer als beim N64, weshalb die Spielspaß-Wertung etwas niedriger ausfällt, wofür gibt's denn das neue Analog-Pad?

## WERTUNG

System: PlayStation  
 Spielertyp: Basketballspiel  
 Datenträger: CD  
 Hersteller: Midway  
 Testversion: GT Interactive  
 Spieler: 1-4  
 Speicheroption: MC Card / Block  
 Features: 5 Schwierigkeitsgrade  
 Schwierigkeitsgrad: 3-6  
 Preis: ca. 100Mark  
 VG-Altersempfehlung: frei  
 Grafik: 76%  
 Musik: 78%  
 Soundeffekte: 65%

**Spielspaß: 82%**

**BERLIN**  
**UFO GAMES**  
 Ladenverkauf & Versand  
 Nintendo 64 · Playstation · Saturn · SNES · 3DO  
 GB / GG / MD / MCD etc.  
**Sie wollen JP und Us spielen?**  
**Kein Problem wir bauen Ihre Playstation um.**

Nintendo 64		SNES		Saturn		3DO	
Blast Corps*	109,00	Lifeforce Terminal	89,00	Bombberman	89,00	Death Keep	59,00
Clayfighter*	189,00	Last World - Jurassic Park*	89,00	Daytona 2	89,00	Gex	59,00
Fifa 64	89,00	Magic - The Gathering*	79,00	Fighters Megamix	89,00	Hall	59,00
Goemon*	139,00	Mass Destruction*	79,00	Manx TT	89,00	Out of this World	59,00
Int. Super (DELUXE)	139,00	Mega Man X3	89,00	Shining the Holy Ark	89,00	Road Rash	59,00
Gold	139,00	Monopoly*	89,00	US chrono Trigger	129,00	Syndicate	59,00
Lylat Wars (Star Fox)*	129,00	Monster Trucks*	89,00			Theme Park	59,00
Mario Kart	89,00	Moto Racer*	89,00			Wing Commander 3	59,00
NBA Hang Time*	129,00	NBA in the Zone 2	89,00				
Pilotwings (Ansl. Anlehang)	99,00	Need for Speed 2	89,00				
Star Wars	129,00	NHL Hockey 97	79,00				
Marlo 64	89,00	Odd World*	89,00				
Turok (engl. pal)	138,00	Penzar General 2	79,00				
Wave Race	89,00	Platinum	45,00				
Antennenkabel (Nachbau)	39,00	Rage Racer	89,00				
Memory Card (Nachbau)	39,00	Rebel Assault	89,00				
Memory Card 5 MB	79,00	Resident Evil 2*	79,00				
Joypad + Farbig	53,50	Loomax	79,00				
Grundgerät	299,00	Ridge Racer Revolution	89,00				

**PlayStation**  
 Battle Arena Toshinden 2  
 Carnage Heart  
 Cheesy  
 Crash Bandicoot  
 Destruction Derby 2  
 Discworld 2  
 Dungeon Keeper\*  
 Earthworm  
 Extreme Games 2  
 Formula 1  
 Formula 1 97\*  
 Kings Field  
 Starwinder  
 Legacy of Kain

**Ihr bestellt, wir liefern**  
 Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog  
 Porto und Versand 12,- DM, ab 250,- DM Versandkostenfrei  
 Preisänderungen + Druckfehler + Preistrücker vorbehalten  
 gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

**UFO GAMES · Bundesallee 71 · 12161 Berlin**  
 Nähe Bundesplatz  
 fon + fax · 030 859 36 35

\* Vorauszahlung  
 Auch im Internet im Angebot  
 Händleranfragen erwünscht

**Ladenlokal 45131 Essen**  
 Rüttenscheider Str. 181  
 Tel. 0201 / 777225  
Ladenpreise können abweichen

**Ladenlokal 40211 Düsseldorf**  
 Kölner Str. 25  
 Tel. 0211 / 1649409  
Ladenpreise können abweichen

**GAMESTORE**

**SONY PLAYSTATION**

Sony Playstation dt.	299,-	Nightmare Creature dt.	89,90
Pad	44,90	Supersoccer Pro. dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Tomb Raider 2 dt.	99,90
Negcon dt.	89,90	Wing Com. 4 dt.	89,90
Memorycard	39,90	Rosco McQueen dt.	89,90
Memorycard 360	99,90	Sulkoden dt.	99,90
Link-Kabel	39,90	Fifa Soccer 98 dt.	89,90
RGB-Kabel	39,90	Wild Arms us.	119,90
Gamebuster dt.	89,90	Hercs Adv. us.	119,90
Lankrad + Pedale	149,90	Hercules dt.	verb.
Ace Combat 2 dt.	89,90	Final Fantasy 7 dt.	109,90
Overboard dt.	89,90	NFL Madden 98 dt.	89,90
Rebel Assault dt.	99,90	Comand+Conq. 2 dt.	verb.
Pandemonium 2 dt.	89,90	Micro Mach. 3 dt.	99,90
The Note dt.	89,90	Warcraft 2 dt.	89,90
Croc dt.	verb.	Overblood dt.	89,90
Abe Oddysee dt.	89,90	Tekken 2 dt.	109,90
Agent Armstrong dt.	89,90	Moto Racer dt.	89,90
FORMEL 1-97 dt.	109,90	Z dt.	verb.
Need for Speed 2 dt.	89,90	Syndicate Wars dt.	89,90
Transport Tycoon dt.	89,90	Time Crises+Gun dt.	159,90
Resident E. d. Cut dt.	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
Nuclear Strike dt.	89,90	Fighting Force dt.	99,90
Baphomets Fluch 2 dt.	89,90	Deathtrap Dungeon dt.	99,90
Lost World dt.	89,90	Testdrive 4 dt.	89,90
G-Police dt.	109,90	Monster Trucks dt.	99,90
NHL 98 dt.	89,90	Courier Crises dt.	89,90
NHL Breakaway 98 dt.	89,90	Vandal Hearts dt.	99,90
V-Rally dt.	89,90		
Rapid Racer dt.	89,90		
Colony Wars dt.	89,90		
Crash Bandicoot 2 dt.	89,90		
Tenka dt.	99,90		
Discworld 2 dt.	89,90		
Soulblade dt.	99,90		
Rage Racer dt.	99,90		

**N 64**

N 64 dt.	299,-
Extreme G dt.	149,90
Diddy K. Racing dt.	verb.
Geomon dt.	149,90
Turok engl. Pal	139,90
Superstar Socc. dt.	149,90
Lylat Wars dt.	139,90
Blastcorps 64 dt.	119,90
F1 Pole Position 64 dt.	verb.
Multi Racing Ch. dt.	149,90
Gretzky Hockey dt.	139,90

**Goldeneye PAL-Version ab Oktober lieferbar!!!**  
 Diverse PAL Spiele aus England lieferbar!!!

**E3 Messe - Video**  
 alle Neuheiten 97/98 von der Messe in Atlanta für N64 und Playstation und Saturn  
**6 Stunden!!!**  
 auf 2 Kassetten in **Top Qualität**  
 \*\*\* VHS \*\*\*  
 jetzt bestellen nur **49,90 DM**

**NEU NEU NEU NEU NEU NEU.....**  
**PowerStation**  
 In engl., 132 Seiten Lösungen, Tips, Tricks und Cheats zu aktuellen Playstation Spielen  
 Jetzt testen **17,50 DM**

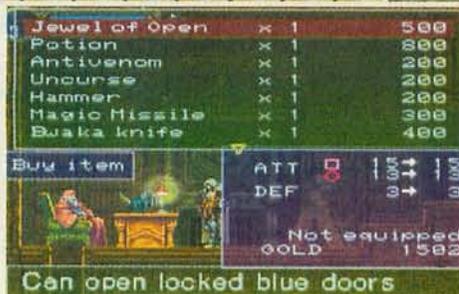
**SEGA SATURN und Spiele lieferbar!!!**

**0201 / 777235**  
 Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236  
 Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

# Castlevania: Symphony of the Night



Ups! Ein grimmiger Obervampir stellt sich unseren wackeren Helden entgegen. Jetzt heißt es aufpaßt, denn nur mit der richtigen Taktik können wir diesen blutrünstigen Gesellen erledigen.



Mit dem Geld investiert Ihr in eine bessere Ausrüstung



Der Einsatz aller gefundenen Extra-Items will wohlüberlegt sein

Mit unser stärksten Klinge braten wir der blutrünstigen Monsterbrut eins über

Wer kennt ihn nicht mehr? Den einstigen Vampirjäger „Simon“ aus Konamis legendärer Blutsauger-Saga. Bei der 32-Bit-Neuaufgabe blieben die Programmierer dem altbewährten Jump'n'Run-Grundprinzip inklusive ihrem 2D-Grafik-Stil (auf den ersten Blick) treu. Erst nach genauerem Betrachten offenbart sich hinter der Action-Kulisse ein kompletter Adventure-Part, der mit rollenspieltypischen Ausrüstungsbildschirmen und einem voll ausgewachsenen Erfahrungspunkte-System aufwartet.

Das „sechste“ Abenteuer entführt Euch wieder in das finstere Reich des bösen Dracula. Ihr startet genau an dem Punkt, an dem der spektakuläre PC-Engine-Showdown stattgefunden hat. Unterwegs im weitläufigen Schloß des Schreckens trifft Ihr auf Heerscharen von bösen Monsterschergen (blutrünstige Wolfshunde, verunstaltete Mutanten und bizarre Schattenkreaturen), die an Eurem kostbaren Lebenssaft zehren wollen. Die allmächtigen Obermotive fehlen auch in dieser Dämonen-Saga nicht. Jede Menge versteckte Extras, Waffengattungen und tonnenweise Goldtaler dürfen unterwegs aufgespürt werden. Um gegen die Widrigkeiten der blutrünstigen Vampirwelt gewappnet zu sein, kann der tapferere Alucard (Simons Nachfolger) eine bessere Ausrüstung kaufen. Schmucke Extras wie Magic-Items, Heiltränke, Rüstungen und bessere Verteidigungswaffen (darunter Schwerter, Morgensterne oder Dolche) helfen enorm, falls es mal zu brenzlich wird. Eure Lebensenergie wird in der Ecke links oben angezeigt. Zudem findet Ihr an diesen Plätzen eine

Super Power-Leiste (für wirkungsvolle Spezialattacken) und ein Fensterchen, das als Extraindikator dient. Ziel ist es, jeden Winkel der Schloßkomplexes zu durchforsten, um letztendlich den fiesen Oberblutsauger aufzuspüren und zu vernichten. Falls unser Held in den riesigen Level-Gemäuern mal die Orientierung verliert, hilft eine Karte weiter, um wieder auf den richtigen Weg zu gelangen.



Alle, die der unzähligen Action- und Ballerspiele schon längst überdrüssig sind, werden hier mit einem erstklassigen Jump'n'Run/Adventure versorgt. Castlevania entfesselt ein Feuerwerk an altbewährtem Spielwitz und grandioser Spielbarkeit. Hübsche Hintergrundgrafiken, liebevoll gezeichnete Minipixel-Sprites und passende Schauer Musik lassen das antiquierte Spielerherz um zehn Takte höher schlagen. Erst nach ausgiebigen Erkundungsgängen offenbart sich der geniale Spielwitz, der in seiner ganzen Komplexität - gepaart mit einem packenden Grusel-Ambiente - alle seine Vorgänger um Längen übertrifft. Der einzige Wehrmutstropfen: Es gibt nicht mal ansatzweise optische Anzeichen, daß wir es hier mit einem 32-Bit-Spiel zu tun haben. Die traditionelle Bitmap-Grafik präsentiert sich ohne nur einen Hauch von billigem 3D-Zauber. Da hatte schon damals das erste Castlevania auf dem Super Nintendo einiges mehr

zu bieten. Die eingebauten Knobelaufgaben sind zwar nicht besonders anspruchsvoll, fesseln einen aber in ihrer schier unermesslichen Anzahl für lange Zeit ans Joypad. Dabei überzeugt Castlevania nicht nur durch die Fülle von aufsammelbaren Objekten, sondern wartet auch mit strategischen Feinheiten auf, die sich erst im Laufe der Spielhandlung offenbaren. Es will wohlüberlegt sein, welche Grundausstattung Ihr Eurem Vampirjäger spendiert, um dadurch den effektivsten Wirkungsgrad bei den Feinden zu erzielen. Einfach mal probieren!

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC I Block
Features:	keines
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	65%
Musik:	82%
Soundeffekte:	67%

Spielspaß: **82%**

# GAMERS POINT

E3 - Video 19,85

E3 - Video 19,85

**PSX**

Heros Adventure 89,85  
Hercules \*

Int. Soccer Pro 89,85  
Int. Track & Field PLAT 44,85  
Jurassic Park - F.W. 89,85  
Kick Off 97 89,85  
Kurushi \*

Legacy of Kain 89,85  
Mace: The Dark Age 89,85  
Machina Hunter 89,85

**Madden NFL Football 98 89,85**

Magie - The Gathering 89,85  
Marvel Super Heroes  
Mass Destruction 69,85

**MDX 89,85**

Midnight Run 89,85  
Monopoly PAL 89,85  
Monsie Truck Rally 89,85  
Motor Racer 89,85  
Motor Mash 89,85  
Nascar Racing 98 89,85  
NBA Hangtime 89,85  
NFL Quarterback Club 98 89,85  
NHL 98 89,85

**NHL Breakaway 98 89,85**

NHL Play Hockey 98 89,85

**Nightmare Creatures 89,85**

Nuclear Strike 89,85  
Odd World - A Oddies 89,85  
Ogre Battle 139,85

Overboard \*

Pandemonium 2 89,85  
Panzer General 2 89,85  
PaRappa The Rapper 89,85  
PGA 98 89,85  
PGA Tour Golf 96 PLAT 44,85

**Pitfall 3D 89,85**

Rage Racer 89,85  
Rally Cross 89,85  
Rapid Racer 89,85  
Rapid Reload 89,85  
Rayman PLAT 44,85  
Raydorm 89,85  
Rebel Assault 2 99,85  
Reboot \*

**Resident Evil D.C. 89,85**

Ridge Racer PLAT 49,85  
Risiko 89,85  
Road Rash PLAT 44,85  
Rock & Roll Racing 89,85  
S. Extreme Tennis PLAT 69,85  
Sement 89,85  
Sim City 2000 89,85  
Soul Blade 89,85  
Street Fighter EX Plus A: 89,85  
Suhoden 89,85  
Super Pang Collection 89,85  
Syndicate Wars 89,85  
Tekken 2 109,85  
Tekken PLAT 49,85

Tennis Plus 89,85  
The Note 89,85

Dragonheart - F&S 89,85

**PSX**

Crisis Incl. Gun \*  
Tobal No. 2 \*

**Tomb Raider 2 99,85**

Tomb Raider 89,85  
**Transport Tycoon 84,85**

Viewpoint 29,85  
Viper 89,85  
V-Rally 94,85  
Warcraft 2 89,85

**Wild Arms 109,85**

Wild Nines \*  
Wing Over 89,85  
Wings of Altham \*  
Wipeout PLAT 49,85  
Wipeout 99,85  
Worms PLAT 44,85

**SAT**

Elevator 119,85  
**Fighting Force 99,85**  
Fighting Vipers 59,85  
Frankenstein 69,85  
Gex 39,85  
Ghen War 59,85  
Heberoke 2 69,85  
Hulk 69,85  
Impact Racing 79,85  
In The Hunt 69,85  
Madden Football NFL 98 84,85  
King of Fighters 95 89,85  
Krazy Ivan 89,85  
**Last Bronx 89,85**

Manx TT Superbike 104,85  
Marvel Super Heroes 89,85  
Mr. Bones 74,85  
Mystery Mansion 59,85  
**NHL Breakaway 98 89,85**  
Pandemonium 79,85  
PGA Tour Golf 97 69,85  
Primal Rage 69,85  
Pro Pinball 69,85  
Puzzle Bobble 3 89,85  
Puzzle Fighter 2 Turbo 69,85

**Resident Evil 104,85**

**Sega Touring Car 89,85**

Shockwave Assault 49,85  
Snowboarding TRIX 94,85  
Space Invaders 119,85  
Space Jam 69,85  
Spot 3 - Spot g. Hollyw. 79,85  
Steamgear Mash 49,85  
Story of Thor 2 89,85  
Street Fighter Coll. 129,85  
Tempest 2000 69,85  
Thunderforce 2 & 3 89,85  
Tilt Pinball 79,85  
Victory Boxing 49,85  
Virtua Fighter 2 99,85  
Virtua Fighter 39,85  
Virtua Fighter Kids 69,85  
Virtua Volleyball 59,85  
Warcraft 2 89,85  
Whizz 69,85  
WipEout 2097 84,85  
W.S. Baseball 2 69,85  
W.W. Soccer 98 94,85  
WWF Wrestling. 49,85

**N64**

Konsole 299,00  
Gamekicker 69,85  
Mem 5M Farbig 79,85  
Mem Card DATEL 49,85  
Mem Card Farbig 34,85  
Mem Card Original 39,85  
Mem Card 256K 29,85  
Rumble Cartridge 34,85  
Multi Game Adaptor 49,85  
Joypad Farbig 54,85  
Joypad Super P64 plus 54,85  
Joypad Super Pad 64 49,85  
Joypad Mako Pad 64 54,85  
Joypad Shark Pad Pro 69,85  
Joypad Verlängerung 24,85  
Joystick Arcade Shark 89,85  
Joystick Flight Force P64 139,85  
RF-UNIT PAL Blaze 39,85  
RGB BOX 79,85  
RGB-Scart BLAZE 39,85  
Lenkrad Mad Catz 139,85  
Lenkrad Per4mer 114,85  
Blast Corps 109,85  
Bomberman 64 89,85  
Clayfighter 63 1/3 139,85  
Dark Rift 139,85

**Diddy Kong Racing 89,85**

**Extreme G 139,85**

FIFA 64 89,85  
**Golden Eye 007 139,85**  
**Grand Prix F1 139,85**  
Human Grand Prix 139,85  
International S.S. Soccer 149,85  
**Lamborghini 64 139,85**

Lylat Wars & Rumble Pack 134,85  
Mace: The Dark Age 139,85

**Mischief Makers 89,85**

Multi Racing Champ. 149,85  
Mythical Ninja 139,85  
NBA Hang Time 129,85  
NFL Quarterback Club 98 139,85  
Pilotwings 64 109,85  
Star Wars-Sh.o.t.Emp. 129,85  
Super Mario 64 89,85  
Super Mario Kart 64 89,85  
Tetrisphere 139,85  
**Top Gear Rally 139,85**

Turok - Dinos. Hu. 149,85  
War Gods PAL 139,85  
Wave Racer 64 89,85  
W. Gretz. Hock. 129,85  
WCW vs. NWO \*

**ACHTUNG! NEU!**  
Fragen Sie nach  
unserem Bonus-System !

**Videospiele & Multimedia, ... wo sonst!**

**ACHTUNG! NEU!**  
Fragen Sie nach  
unserem Bonus-System !

**Versandzentrale**  
LADEN (300qm)  
**KARLSRUHE**  
Kriegsstr. 27 - 29  
76133 Karlsruhe  
Tel: 0721-33944 / 45

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -  
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -  
- \* = Preis bei Drucklegung noch nicht bekannt -  
- ab 3 Spielen Porto frei  
- ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel  
- Fragt nach unseren aktuellsten Games  
- Bestellungen werden am selben Tag versandt  
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM -  
- Umbauten: kein Problem  
- Unfreie Wareneingendungen werden nicht angenommen  
- Ladenpreise können abweichen  
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten  
- Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?  
- Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.  
- Ansprechpartner: Troip, Oliver

**NEU ab 8. November**  
LADEN (200qm)  
**OBERHAUSEN**  
Havensteinstr. 46 - 48  
46045 Oberhausen  
Tel. 0208 - Auskunft

# Battle Arena Toshinden 3



Mit dem Feuerfächer lassen sich leicht hohe Combos erzielen.



Effektetechnisch bleiben bei T3 keine Wünsche offen.



Nach dem K.O. lassen sich durch Nachtreten weitere Treffer erzielen.



Und jetzt mit der Kettensäge zwischen die Beine...

Für viele (Import-)Video-spieler ist die Erinnerung an das erste Toshinden schon mit nostalgischen Gefühlen behaftet. Mit durchsichtigen Polygonen und echten 3D-Ausweichmanövern sowie schnellem Gameplay zeigte uns Tamsoft zu Beginn der PlayStation-Ära, was aus dieser 32-Bit-Maschine alles herauszuholen war. An der etwas mangelnden Spieltiefe störte sich aufgrund der sensationellen optischen Aufmachung seinerzeit niemand. Doch in Zeiten spielerischer Highlights vom Schlage eines Tekken 2 und Virtua Fighter 2 verlor Takara mit wenig verbessertem Gameplay in Toshinden 2 und katastrophalen Entgleisungen à la Toshinden URA (Saturn, 60% Spielspaß) mehr und mehr an prestigeträchtigem Beat'em Up-Boden. Für den dritten Teil entwickelte man deshalb eine komplett neue Fighting-Engine und stopfte die schwarze Scheibe bis zur Hutschnur mit Charakteren voll, die der Auswahl in SNKs King of Fighters-Episoden in nichts nachstehen. Oder habt Ihr schon mal erlebt, in einem Beat'em Up aus 14 Charakteren zu wählen und im Laufe des Turniers gegen weitere 14 (!) vorher nicht anwählbare Haudegen anzutreten? Alle Arenen wurden nun umzäunt und überdacht, um Combos und Juggles noch einfacher zu gestalten. Specials und Super-Specials sind weiterhin auf Tastendruck abrufbar, mit aufgeladenem Powerbalken und/oder blinkendem Lebensbalken sind sogar Mega- und Ultra-Specials möglich, die auch zu Combos gelinkt werden können. Kettensägen, Kanonen, automatische Pistolen oder Wurfsterne reizen zum Ausprobieren. Dabei kommt es schon zu grotesken Duellen wie

Schwert gegen zwei Pistolen. Unmöglich? Nein, Toshinden 3. Als weitere Neuerung kann man das Spiel je nach Lust und Laune mit 30 oder 60 fps (Frames per Second = Bilder pro Sekunde) laufen lassen, wobei 60 fps noch schnellere Duelle bedeuten, allerdings mit deutlich reduzierten Hintergrundaufbauten und -details und mit eingeschränkten Texturen. rk



Man kann gegen Toshinden 3 sagen, was man will: Daß es viel zu leicht sei, denn mit reichhaltigen Super-Moves auf Buttonabruf geratet Ihr eigentlich nie in die Gefahr, zu verlieren. Daß es kampftechnisch nicht anspruchsvoll sei, da sich eigentlich so gut wie alle Aktionen zu Combos linken lassen, sogar nach einem K.O. könnt Ihr Eure Combo durch Tritte auf den am Boden liegenden Verlierer noch locker um fünf bis zehn Treffer erhöhen. Oder, daß es weitestgehend auf Effekthascherei basiert. Das alles trifft zu, beeinträchtigt aber in keinem Maße das, worauf es wirklich ankommt: Den Spielspaß. Es macht einfach Laune, ohne stundenlanges Pauken aller möglichen Move-Kombinationen Multi-Hit-Stafetten vom Stapel zu lassen und sich an bildschirmfüllenden Magie-Explosionen Eures Favoriten zu ergötzen. Bei Toshinden 3 ärgert man sich nicht, wie bei so vielen harten Beat'em Ups. Der

Profi spielt's zur Auflockerung, und für den Anfänger stellt es einen idealen Einstieg ins Genre dar. Daß es im dritten Teil an Liebe zum Detail fehlt, darf man aber nicht behaupten. Kurzum: Toshinden 3 stellt eine sehr leichte, effektgeladene und spaßige Keilerei mit überdurchschnittlich vielen erspielbaren Kämpfern im 'Easy Comboing'-Stil dar, an die jedoch keine Ansprüche in Bezug auf technisch hochwertiges Beat'em-Up-Gameplay gestellt werden dürfen.

### WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Beat'em Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Takara
Testversion:	Sony
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC-Save
Features:	14 erspielbare Charaktere
Schwierigkeitsgrad:	3
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	78%
Musik:	68%
Soundeffekte:	73%
<b>Spielspaß: 79%</b>	



**Videospiele  
ohne Kompromisse**  
Friedrich - Ebert - Str. 101  
34119 Kassel

**ACHTUNG ab 15.10.97 neue Anschrift:**  
**Die Freiheit 14**  
34117 Kassel

Wir führen



NINTENDO 64



PlayStation



SEGA SATURN

**Tel. & Fax: 0561 / 12477**  
An- u. Verkauf  
von gebrauchten Spielen  
und Konsolen



NEO - GEO RESTPOSTEN !

# PSX Boot Chip

komplett mit Einbauanleitung **12,95 DM**

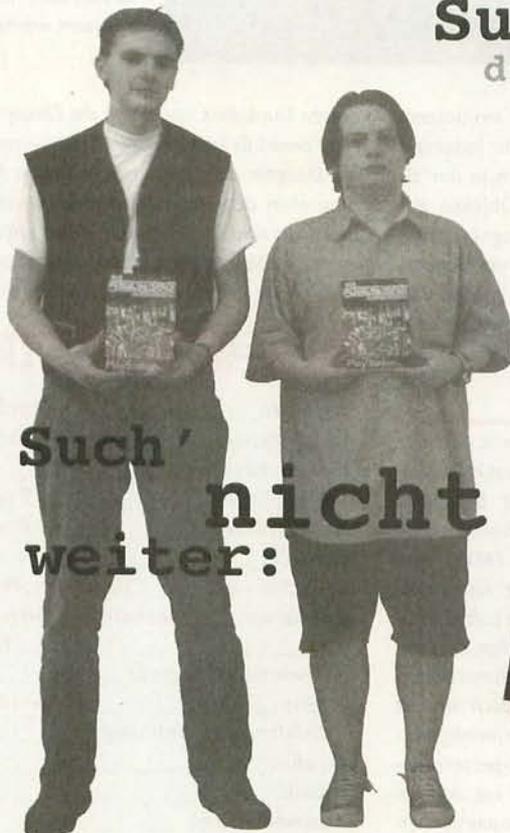
PSX Multin. & RGB & Garantie	329,00
PSX Umbau & RGB & Garantie	49,00
PSX Infrarot Pads 2 Stück	69,00
PSX RGB Kabel	14,95
PSX Pad & Turbo & Dauerf.	19,95
PSX Analog Pad mit vibration orig. Sony	99,90
PSX Memory Card 15 Block v. Dataflash	29,95
PSX Memory Card 120 Block v. Dataflash	59,90
PSX Memory Card 360 Block v. Dataflash	89,95
*****	
Formel 1 '97	99,95
Abe's Oddysee Oddworld	89,95
Resident Evil Directors Cut US Import	109,95
MDK	89,95
NHL Breakaway '98	89,95
Fighting Force	89,95
G - Police	89,95
Nuclear Strike	99,95
Rapid Racer	89,95
Command & Conquer 2	99,95
Moto Racer	89,95
Tomb Raider 2	89,95
Disney's Hercules	89,95
Nightmare Creatures	89,95
Final Fantasy VII - US Import	149,95
Pandemonium 2	89,95

Weitere Titel auf Anfrage !!!

Call: 02323 451885  
**Galaxy Mega Play**  
Bochumerstr. 188 - 44625 Herne

## Suchst Du die Erleuchtung?

YPSOFACTO



Such' nicht weiter:



über **1000**  
Cheats &  
Gamebuster™  
Codes  
für mehr  
als **200**  
PlayStation™  
Spiele!

Jetzt im gutsortierten  
Fach- und Buchhandel  
erhältlich!

ISBN 3-9805885-0-5



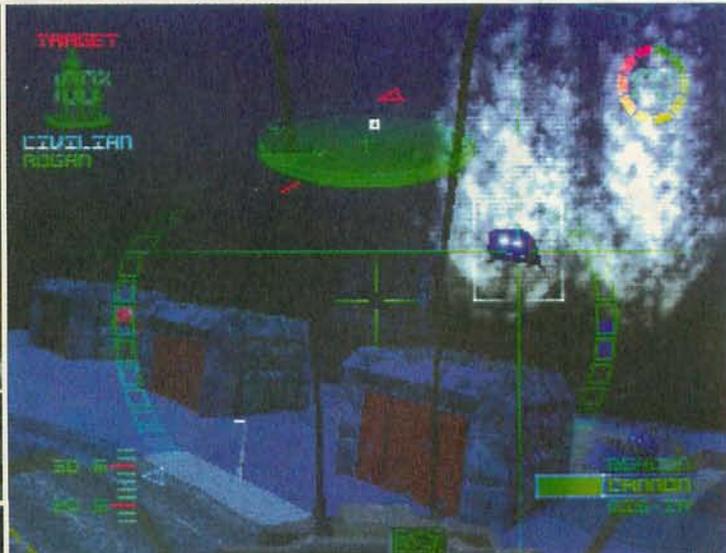
Tel.: 06021-28882  
Fax: 06021-28883  
www.visionova.com

# G-Police



Schnell die Straßensperre in Schutt und Asche legen, der Präsident kommt!

Auf dem Radar in der Mitte seht Ihr Gegner in unmittelbarer Reichweite



Hier habt Ihr einen Verfolgungsauftrag. Beschattet einen Verdächtigen, ohne ihm zu nahe zu kommen

Auf der detaillierten Karte lassen sich alle Feinde, Wingmen und Ziele anzeigen, Bei Bedarf kann auch gezoomt werden



Mit dem aufwendig produzierten G(overnment)-Police entführt uns Psygnosis in ein Blade Runner-Ambiente im Jahre 2097. Ihr steuert als As-Pilot Jeff Slater eine Kreuzung zwischen Helikopter und Kampfjet und sorgt als Mitglied einer unabhängigen Eingreiftruppe auf dem Jupitermond Callisto für Recht und Ordnung. Um für zünftige Dog-Fights bestens gerüstet zu sein, läßt sich Euer Havoc-Gefährt nicht nur per Thrust nach vorne und hinten, sondern auch senkrecht nach oben und unten manövrieren. Insgesamt 35 (!) Missionen, die in verschiedene, mit exzellenten Renderintros versehene Abschnitte aufgeteilt wurden, gilt's zu meistern. Dabei erweist sich strategisches Vorgehen neben ausgezeichneten Reaktionen und guter Koordinationsfähigkeit als Schlüssel zum Erfolg. Die mannigfaltigen Einsätze warten mit vielen Herausforderungen auf. Ihr müßt Präsidentenlimousinen eskortieren, verdächtige Objekte scannen und bei feindlichem Charakter gezielt das Feuer eröffnen, mittels Elektrokanonen amokfliegende Schiffe schockfrosten, Cruise Missiles in der Luft pulverisieren, dicke Zerstörer mürbe bomben oder auch mal nur ein verdächtiges Schiff observieren. Um Euch mit der verzwickten Steuerung vertraut zu machen, integrierte man fünf Trainingsmissionen, in denen der Umgang mit dem futuristischen Antrieb und dem Einsatz der zahlreichen Raketenformen (High Speed, Homing, Streuraketen etc.) gegen fliegende und stehende Ziele eingeübt werden soll. Von den

zahlreichen zur Verfügung stehenden Perspektiven eignet sich die Cockpitaussicht mit dem kreisförmigen Radar am besten. Sollte das nicht ausreichen, könnt Ihr jederzeit in eine zoombare Karte umschalten, in der alle feindlichen und freundlichen Objekte getrennt aufgeführt werden. Bei gegnerischen Treffern ist der selbstregenerierende Schutzschild gefragt. Für die Ohren gibt's in den von einem professionellen Skriptschreiberling entworfenen Missionen sehr eingänglichen Elektro-Sound im Easy-Listening-Stil. rk



Nach den ersten sechs durchgespielten Missionen war ich von G-Police noch hellauf begeistert. Was für ein Spiel! Bombastische storyverknüpfende FMVs, eine umwerfend düstere Endzeit-Atmosphäre, fesselnde Luftschlachten und waghalsige Eskortierungsaufträge, alles untermauert von realistischen Funkkommentaren seitens der Basis oder Eurer Wingmänner. Doch was ist dann bloß in Psygnosis gefahren, den Schwierigkeitsgrad ab Auftrag sieben in absolute Expertenregionen anzuheben? Da kommt's schon vor, daß ein 'Mission failed'-Funkspruch vom Hauptquartier hereinschneit, nachdem Ihr gerade mal ein paar Augenblicke das neue Levelszenario beschnuppert habt. Aufgrund der mangelnden Sichtweite und der

ewigen Dunkelheit lassen sich die Zielobjekte meist nicht derart fix lokalisieren und eliminieren, wie sich die Designer das wohl gedacht haben. Hier sieht man eben den Unterschied zu Nintendo-Hit-Games: Dort wird auch viel vom Spieler verlangt, aber immer im Bereich fair, fordernd und motivierend, jedoch nie die Grenze zu Frust überschreitend.

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	3D-Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1
Speicheroption:	Passwort, MC-Save
Features:	Einstellbare Sichtweite, Training
Schwierigkeitsgrad:	8
Preis:	ca. 100Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	80%
Musik:	78%
Soundeffekte:	83%

Spielspaß: **76%**

# Machine Hunter



Im Körper eines Robbies seid Ihr nahezu unverwundbar

**G**etreu dem Hintergrund 'Mensch besiedelt Mars – Mensch benützt Roboter als Arbeitskräfte – Aliens landen und programmieren Roboter um – Roboter werden böse und ergreifen Macht – Hilfe erwartet' macht Ihr Euch als Maschinenjäger auf die Socken, um 16 Level lang Geiseln zu retten, Reaktoren zu atomisieren, schwere Geschütze auszuschalten und harte Zeitbombenlimits zu schaffen. Das Geschehen wird aus der Vogelperspektive direkt von oben gezeigt, geschossen wird mit den vier Feuer-Buttons in alle Richtungen. Bei den Kameraperspektiven haben die Designer ledig-

lich eine Rotationsoption eingebaut, die aber die Wahrscheinlichkeit, sich zu verlaufen, nur erhöht. Wenn Ihr zu Beginn als einfacher Mensch einen Robbie erlegt, könnt Ihr kurz vor seiner Detonation sozusagen 'mental einsteigen' und die Kontrolle über ihn übernehmen, so daß Ihr während des Spiels durch fortwährendes 'Umsteigen' mit insgesamt neun verschiedenen Blechvehikeln durch die Gegend kurven und dabei die unterschiedlichsten Waffen einsetzen könnt. Die einzelnen Wummen sind mit Items für begrenzte Zeit aufrüstbar, und selbst Special Weapons lassen sich aufladen, sind aber sehr selten. rk



Machine Hunter besitzt drei große Pluspunkte, nämlich die auf fulminanten Lichteffekten basierende Grafik, den kompositorisch hochwertigen Techno-Soundtrack, sowie den Reiz, verschiedene Roboter zu kapern und deren Waffensysteme gegen ihre Kumpane einzusetzen. Leider stehen dem auch genauso viele

Schnitzer gegenüber, so daß die Wertung nicht höher ausfallen konnte. Da die Gitterkarte ziemlich unübersichtlich ist und auch nicht gezoomt werden kann, befällt einen oft der Wunsch, in dem Fall in eine nicht vorhandene Ego-Perspektive umzuschalten, um so die Gegenden besser durchforsten zu können. Außerdem hätte das Kampfsystem etwas durchdachter programmiert werden können. Bei neun von zehn Robbies reicht es, sich einfach darzustellen und sie mit Blei vollzupumpen.

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Top-View-Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Eidos
Testversion:	Eidos
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Passwort
Features:	keine
Schwierigkeitsgrad:	5-7
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 6
Grafik:	78%
Musik:	76%
Soundeffekte:	67%

Spielspaß: 69%

## PC- & Video-Games · Sci-Fi-Fanartikel

# STAR GAMES®

A-5020 Salzburg · Sterneckstraße 57

Versand Hotline: Preisliste anfordern!

# 0662 / 88 76 77

Für Deutschland: 0043/662/887677

ANGEBOT DES MONATS

**SONY PLAYSTATION NUR 269,- DM**

NINTENDO 64 NUR 298,- DM

SEGA SATURN NUR 199,- DM

Sony PlayStation Spiele:	PlayStation Zubehör:
Abe Odyssey 94,90	PlayStation Lenkrad mit P. 149,90
Formel '97 109,90	Memory Card 240 Block 79,90
Int. Super Star Soccer 44,90	PlayStation Controller farbig 39,90
Madden NFL 98 99,90	PSX Light Gun 59,90
Nuclear Strike 99,90	PSX RGB Kabel 29,90

Wir führen auch Import Zeitschriften und Spiele aus USA und Japan! Unser Unternehmen nimmt auch Ihre alten Spiele in Zahlung!  
Wir haben über 500 gebrauchte Spiele im Laden mit Garantie!!! Wir bauen Ihre Geräte auf Wunsch auch um!!!  
Preise für die Geräte nur in Verbindung mit Kauf eines Spielers. Alles unverbindliche Preisempfehlungen. Kein Versand nur Ladenverkauf.

Sie finden uns in:

Game Castle in Altona Bahrenfelder Str. 187 22765 Hamburg Tel.: 0 40/3 90 50 61	und	Game Castle Hamburg-City Spitalerstr./Kurze Mühren 4 20095 Hamburg Tel.: 0 40/33 16 23
--	-----	---

## NEW PSX

DIE GESCHENKIDEE!

Airbrush

EXKLUSIVE MOTIVE  
NACH WUNSCH  
AUF SPIELKONSOLEN!

<p><b>HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!</b></p> <p><b>SONY PLAYSTATION ... 333,00</b> INKL 2 CONTR. + MEMORYCARD</p> <p>ABES ODYSSEE ... 89,95 AIR COMBAT 2 ... 89,95 BAPHOMET'S FLUCH ... 99,95 BROKEN HELIX ... 99,95 CONSTRUCTOR ... 89,95 CRASH BANDICOOT2 ... 99,95 CREATION ... 89,95 DISKWORLD2 ... 89,95 DEATHTRAP DUNGEON ... 89,95 DUNGEON KEEPER ... 89,95 FINAL FANTASY VII ... 109,95 FORMEL 1'97 ... 99,95 FLOTENMANÖVER ... 89,95 G-POLICE ... 99,95 HERCULES ... 89,95 JURASSIC PARK ... 99,95 KURUSHI ... 89,95 MDK ... 99,95 MONSTER TRUCK ... 89,95 NASCAR RACING ... 89,95 NIGHTMARE CREATURES ... 99,95 OVERBOARD! ... 89,95 PARAPPER THE RAPPER ... 89,95 PANDEMONIUM2 ... 89,95 PITFALL 3D ... 89,95 POPULOUS ... 89,95 RASCAL ... 99,95 RAPID RACER ... 99,95 RESIDENT EVIL (UNCUT) ... 89,95 RISIKO ... 89,95 ROSCO MC QUEEN ... 99,95 SHADOW MASTER ... 99,95 TEST DRIVE 4 ... 99,95 TIME CRISIS INKL. GUN ... 159,95 TOSHINDEN3 ... 99,95 WARCRAFT 2 ... 89,95 Z ... 89,95</p>	<p>ZUBEHÖR FÜR PSX</p> <p>MEMORY CARD! ... 29,95 MEMORY CARD 360 ... 99,95 CONTROLLER GAMAX! ... 39,95 RGB KABEL TREELOGIC ... 39,95 FLIGHT STICK ... 119,95 NAMCO FIGHTING STICK ... 99,95 PREDATOR GUN ... 69,95 HYPER GUN ... 69,95 HF ADAPTER ... 49,95</p>
--	---

**ULTRA 64**

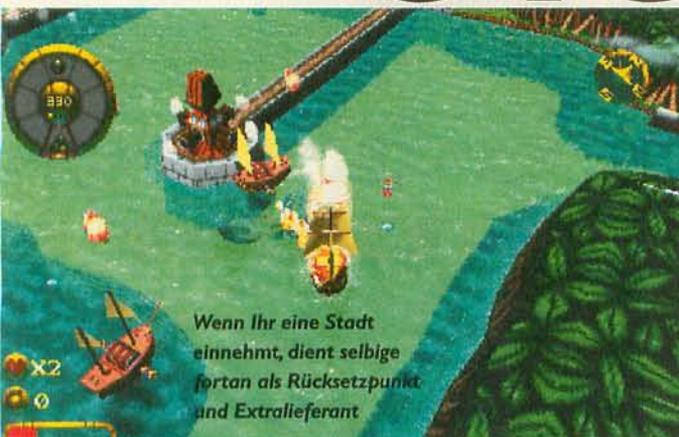
<p>NINTENDO® 64 ... 299,00 BOMBEMANGA ... 139,95 CLAYFIGHTER64 ... 139,95 EXTREME G ... 149,95 FIFA 64 SOCCER ... 129,95 GOLDENEYE (ENGL.) ... 149,95 HEXEN64 ... 139,95 INT SUPER. SOCCER ... 139,95 LYLAT WARS ... 139,95 MARIO KART ... 99,95 MRC ... 149,95 NBA HANGTIME64 ... 129,95 STARFOX64 ... 149,95 W. GRETZKY HOCKEY ... 129,95</p>	<p>CONTROLLER ALLE FARBEN ... 59,95 MEMORY CARD ... 49,95</p>
---	---

1 U64 / PSX / PC  
Dahlmannstrasse 1A  
10629 Berlin  
IS-Bhf. Charlottenbg1  
Tel. (030) 327 01 956  
Fax (030) 324 96 63

2 U64 / PSX / PC / SEGA  
Voigtstrasse 39  
10247 Berlin  
Frankfurter Allee  
Ecke Plaza Center  
Tel. (030) 422 56 506

3 PSX / U64 / Gameboy  
Foto Porst  
Berliner Allee 79  
Berlin-Weißensee  
Tel. (030) 927 99 894

# Overboard



Wenn Ihr eine Stadt einnehmt, dient selbige fortan als Rücksetzpunkt und Extralieferant



In der Industriezone werdet Ihr bevorzugt mit Flammenwerfern angegriffen



Drei verschiedene Perspektiven lassen Euch fast alle Gefahren rechtzeitig erkennen



Mit dem kleinen Drachen werdet Ihr mit drei Leben locker fertig

Die friedlichen, karibischen Städte zittern wieder, denn Ihr seid unter der Totenkopfflagge mit Eurem kolossalen Dreimaster in Psygnosis' *Overboard* auf Beutezug. Auf Eurer Reise durch fünf thematisch verschiedene Welten mit je drei Stages und einem Boß gilt es, überall so viele Schatztruhen wie möglich einzuheimsen. Unterschiedliche Waffenarten helfen Euch, Angriffe aus allen Himmelsrichtungen abzuwehren: Mächtige Breitseiten gegen englische Kriegsschiffe, Wasserbomben gegen explodierende Kugelfische, Raketen (!) gegen Papeien oder Minen gegen Eisberge. Ihr seht schon, *Overboard* nimmt sich selbst des öfteren nicht ganz ernst und wartet mit einigen Slapstick-Einlagen auf. So läßt sich Euer Windjammer etwa per Extra in einen fliegenden Holländer verwandeln, durch unterirdische Tunnels manövrieren sowie durch Befahren heißer Quellen auf waghalsige Sprungkapriolen ein. Sammelt Ihr die verstreute Flaschenpost in den Stages ein, enthüllen sich mehr und mehr dunkle Flecken auf der zuschaltbaren Landkarte bis Ihr schließlich den Ausgang entdeckt. Mittels drei umschaltbaren Perspektiven (isometrisch, Top-View, direkt von hinten) behaltet Ihr auch in kritischen Situationen, in denen Lenkgeschick gefragt ist (Flammenbarrieren, Sensenkreisel etc.), den Überblick. Unterwegs auf den Weltmeeren trifft Ihr auf allerlei witzige Gegebenheiten wie kreisende Wirbelstürme oder lokale

Gewitterwolken, die mit ihren Blitzen geradezu Jagd auf Euch zu machen scheinen. Seinen Namen bekam das Spiel übrigens von einem Gag, nach dem Ihr in Brand geschossen wurdet: Mit lautem Gejammer springen Eure Matrosen über Bord, und Ihr solltet sie wieder einsammeln, bevor sie die Haie oder der Klabautermann holen. Nach jedem dritten Kreuzzug wartet schließlich ein mächtiger Endgegner (Riesengarnele, bewegliche Panzerfestung, Drache und ein Genie aus 1001 Nacht), der nur mit der richtigen Taktik und/oder ausreichend Leben zu schlagen ist. rk



Es macht schon einen Heiden Spaß, als Pirat durch die Gegend zu kurven, feindliche Galeonen zu versenken und bis an die Zähne bewaffnete Städte einzunehmen. Eine Menge verschiedener Waffengattungen und Gegner,

herrlich designtes Wasser und versteckte Levelecken reizen zum Erkunden. *Overboard* erinnert irgendwie an die guten, alten 16-Bit-Action-Zeiten und besitzt seinen ganz eigenen Charme, der ohne bildschirmfüllende Explosionen, schnelle Perspektivenwechsel oder ähnliche 32-Bit-typische Zutaten auskommt. Leider macht Euch in späteren Levels eben gerade das Titelthema des Spiels schwer zu schaffen. Rivalisierenden Flotten, die mit Flammenwerfern

oder Brandbomben ausgerüstet sind, seid Ihr mit Eurem Waffenarsenal einfach nicht gewachsen. Ein Treffer genügt, und Ihr eiert eine halbe Minute lang brennend durch die Gegend, versucht durch Auf sammeln Eurer Matrosen, den Schaden zu begrenzen und werdet im Gegenzug hämisch weiter angegriffen. Im Durchschnitt kosteten mich zwei Begegnungen mit solchen Fieslingen ein Leben. Das mindert zwar etwas den Spielspaß, anschauen solltet Ihr Euch *Overboard* aber trotzdem.

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1-5
Speicheroption:	Passwort, MC-Save
Features:	Multiplayer-Battle-Modus
Schwierigkeitsgrad:	6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	70%
Musik:	74%
Soundeffekte:	72%

Spielspaß: **75%**

# Dynasty Warriors



**A**lt-China in Aufruhr: Ein übler Halunke des benachbarten Königreichs hat sich des wertvollsten Schatzes der „Yun“-Familie – ein antikes Samurai-Schwert – bemächtigt. In dieser Zeit wachsen des Kaisers Sprößlinge heran, die sich wenige Jahre später auf den Weg machen, das kostbare Familiengut wieder zurückzuerobern. Bevor das Polygon-Gekloppe richtig in Schwung kommt, dürft Ihr Euch für einen von zehn bewaffneten Kämpfern entscheiden. Mit spitzen Lanzen, scharfen Schwertern und wuchtigen Stahlkeulen bewaffnet, heizen wir unseren Kontrahenten mächtig ein. Jeder der China-Akrobaten verfügt über ein reichhaltiges Move-Repertoire, das sich ausschließlich auf die mitgeführte Waffenkollektion bezieht. Für Handkantenschläge oder kräftige Fußtritte bleibt unserem Krieger im Eifer des Gefechts keine Zeit mehr. Für Combo- und Counter-Attacks stehen jeweils zwei Buttons zur Verfügung. Don-



Nach viel Mittelmaß endlich mal wieder ein überdurchschnittliches Beat'em-Up für die PlayStation. Auch technisch kann

KOEI's exzellente PAL-Konvertierung überzeugen; die Grafik ist hochauflösend, superschnell und größtenteils frei vom berüchtigten Polygon-Geflack. Alle Spielfiguren beeindruckend durch flüssige Animationen, feinstes Texture-Mapping und ausgefeilte Waffenschlagtechniken. Den Horizont zieren malerische Fernostkulissen, die selbst ohne jegliche 3D-Spielereien ein wunderschönes Prügelambiente herbeizaubern. Wegen der nicht ganz so umfangreichen Move-Palette und der fehlenden „Faust- und Kick“-Kombinationen gefällt mir Dynasty Warriors spielspaßtechnisch nicht ganz so gut wie zum Beispiel Namcos Soul Edge. Wer für seine Konsole noch ein knackiges Beat'em-Up im 3D-Gewand sucht, liegt mit Dynasty Warriors dennoch genau richtig.

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Beat'em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Koei
Testversion:	Laguna
Anzahl der Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC I Block
Features:	keines
Schwierigkeitsgrad:	3-4
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	84%
Musik:	79%
Soundeffekte:	80%

**Spielspaß: 79%**

Singles antreten. ws

Neuheiten aus den USA und Japan bitte telefonisch erfragen!

Neuheiten aus den USA und Japan bitte telefonisch erfragen!



SONY PLAYSTATION	
Grundgerät dt	289.00
Umbau für Importe	89.90
Umbausatz Bastler (US/JP nur über farbig)	45.00
RGB-Kabel	39.90
RGB-Kabel inkl. Audio	49.90
Game Buster dt	89.90
Joypads	ab 44.90
Joypadverlängerung	19.90
Memory Cards	ab 39.90
Abe's Oddysee dt	89.90
Ace Combat II dt	89.90
Agent Armstrong dt	89.90
Apocalypse dt	89.90
Broken Helix dt	99.90
Bust a Move 3 dt	79.90
C & C (Stufe Rot) dt	109.90
Colony Wars dt	89.90
Discworld 2 dt	89.90
Fighting Force dt	99.90
Final Fantasy 7 dt	109.90
Formel 1 '97 dt	109.90
Frogger dt	89.90
G-Police dt	109.90

Heaven's Gate dt	89.90
Hercules dt	89.90
Magic Gathering dt	89.90
MDK dt	99.90
Monster Trucks dt	89.90
NHL-Breakaway dt	89.90
Nightmare Creatures	89.90
Overboard dt	89.90
Pandemonium 2 dt	89.90
Parappa The Rapper	84.90
Rapid Racer dt	89.90
Rosco McQueen dt	89.90
Resident Evil Dir. Cut	89.90
Shadowmaster dt	89.90
Street Fighter Ex+ dt	99.90
Super Puzzle Fighter	74.90
Time Crisis & Gun dt	159.90

Atlantis dt	109.90
C & C (Stufe Rot) dt	109.90
Formula Karts dt	89.90
Marvel Superheroes	89.90
NHL Breakaway	89.90
Sega Touring Car dt	109.90

Dein Versand!

# ARJAY

spielend bestellen:

## 0221-121067

WWW.ARJAY-GAMES.DE

NINTENDO 64	
Grundgerät dt	295.00
Adapter	59.90
Antennenkabel	49.90
S-VHS Kabel	39.90
Jopyads	ab 59.90
Joypadverlängerung	19.90
Lenkrad	139.90
Memory Cards	ab 39.90
Blast Corps	119.90
Bomberman	124.90
Clayfighter 63 1/3	159.90
Diddy Kong Racing	124.90
Extreme G.	159.90
G.A.S.P.	159.90
Lamborghini	159.90
Lylatwars (Starfox)	139.90
Mario dt	*79.90
Mario Kart	89.90
Mischief Makers	124.90
NBA-Hangtime	139.90
NFL-Quarterback '98	159.90
Superstarsoccer	149.90
Top Gear Rally	149.90
Wayne Gretzkys	129.90

GUIDES/MAGAZINES	
Blast Corps	29.90
Dark Rift	34.90
EDGE uk	16.00
Final Fantasy 7 us	34.90
Golden Eye	34.90
Mario Kart 64	34.90

**ALLGEMEINES**

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN-zzgl. DM 9,90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (nur Software) senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

**Neuheiten aus USA & Japan!**

**ARJAY GAMES**  
 Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
 Fon: 0221-121067  
 Fax: 0221-125676  
 UNSER LADENLOKAL

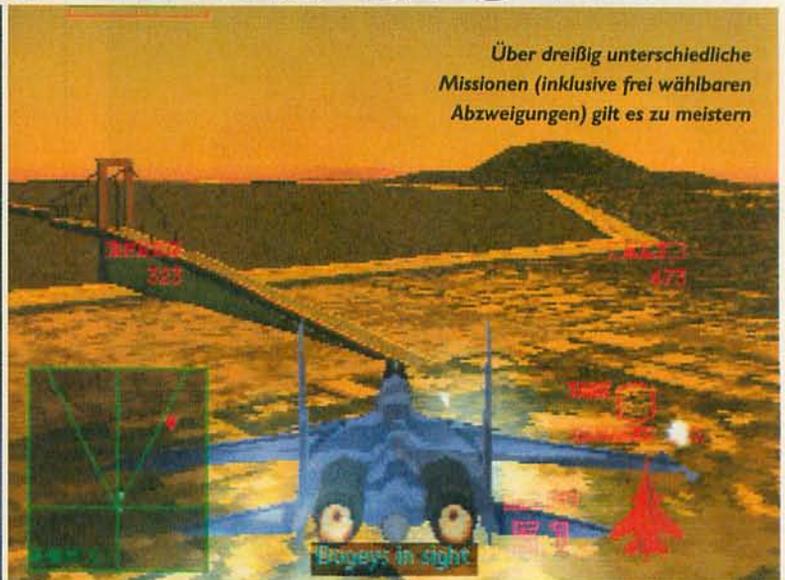


Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen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

# Ace Combat 2



Wer außerordentlich gute Leistungen erzielt, darf sich neue Flieger einkaufen



Über dreißig unterschiedliche Missionen (inklusive frei wählbaren Abzweigungen) gilt es zu meistern

Mit **Ace Combat 2** präsentiert Namco den Nachfolger des erfolgreichen Action-Flugsimulators für die PlayStation. Wie gewöhnlich wird Euch zu Beginn in einer schönen Intro-Sequenz die rasante Vorgeschichte des bevorstehenden Kriseneinsatzes erzählt. Wir befinden uns im Hauptquartier der Vereinten Streitkräfte, deren ruhmreiche Staffel sich mit dem Codenamen „Scarface“ schmückt. Urplötzlich tauchen auf dem Satellitenradar ganze Schwärme von Rebellen einer politischen Terrororganisation auf, die strategisch wichtige Militäreinrichtungen rund um den Erdball einnehmen. Umgehend wird ein Team der besten Kampfpiloten zusammengestellt, um den Rabauken das Handwerk zu legen. Ihr seid nun Mitglied in einem Fliegerteam und erhaltet die ehrenvolle Aufgabe, Euch hinter das Cockpit eines High Tech-Fighters zu klemmen. In einem ausführlichen Briefing werdet Ihr über jede nur erdenkliche Einzelheit und Gefahrenquelle des bevorstehenden Einsatzes aufgeklärt. Jeder Auftrag ist anders: Es gibt Luftkämpfe, Bodenangriffe, Missionen mit Zeitbeschränkung, strategische Angriffe auf Versorgungseinrichtungen und Verfolgungsjagden in großer Höhe, um nur einige wenige zu nennen. Ihr müßt bis an die äußerste Belastbarkeit eines Jet-Piloten gehen, wenn Ihr Euch in Schluchten stürzt, während Euch ein Rudel Raketen verfolgen. Zu Beginn stehen Euch zwei Jäger im Hangar zur Verfügung. Im späteren Spielverlauf könnt Ihr mit dem sauerverdienten Söldnersold acht weitere Jets hinzukaufen. Die Palette der anwählbaren Flugzeugtypen fängt mit dem bewährten US-Jäger-„F-16“ an und endet mit dem Superflieger EF 2000. Alle Jets verfügen über ein typspezifisches Waffenarsenal, das von zielsuchenden Luft/Boden-Missiles bis hin zur normalen MG-Kanone



Wir nehmen eine Raketenbasis ins Visier

reicht. Befindet Ihr Euch erst einmal in der Luft, stehen zwei verschiedene Ansichten zur Auswahl, wobei sich die Cockpit-Darstellung als am zweckmäßigsten erweist, da hier alle wichtigen HUD-Informationen auf einen Blick ablesbar sind. Wer im Besitz des japanischen Analog-Pads (mit eingebauter Rüttelfunktion) ist, darf sich auf prickelndes Feedback im Feuerhagel-Takt freuen. ws



Es ist schon fast unglaublich, was in **Ace Combat 2** an spielerischen und grafischen Leckerbissen geboten wird. Alle Einsatzgebiete werden mit detaillierten Texturen dargestellt, und das in einer atemberaubenden Geschwindigkeit, was selbst einem Mittelklasse-Pentium noch das Fürchten lehrt. Nicht für eine Sekunde gerät das Geschehen ins Stocken und das bei zahlreichen Feind- bzw. Landschafts-Objekten, die sich gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln. Clevere Computer-Gegner, zahlreiche Missionen und eine genial durchdachte Steuerung garantieren langanhaltenden Spielspaß. **Ace Combat 2** erfordert schnelle Reaktionen, aber auch taktisches Vorgehen bei jedem einzelnen Auftrag. Der Schwierigkeitsgrad



Volltreffer! Ein Panzer geht in Flammen auf.

ist im Normal-Mode ebenso heftig wie die explosive Handlung. Auch die Soundeffekte und die rockige Musikantermalung tönen in passender Qualität aus den Lautsprechern. Kurzum bleibt festzuhalten, daß **Ace Combat 2** zur Zeit eines der besten Spiele seines Genres für die PlayStation ist. Hier wird Flieger-Action „par Excellence“ geboten.

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Action-Spiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Namco
Testversion:	Namco
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC I Block
Features:	Sony Analog Joystick, Analog-Pad, NeGcon Controller Unterstützung
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	81%
Musik:	79%
Soundeffekte:	77%

Spielspaß: **83%**

# Hercules



ganz hilflos ausgesetzt. Eure Hauptwaffe ist neben bloßen Fausthieben ein Schwert, mit dem Ihr geschickt alle Angreifer erledigt. Bei hartnäckigeren Gegnern und Hindernissen setzt Ihr am besten den Super-Punch ein. Nebenbei sammelt Ihr Goldstücke ein, die einen gehörigen Bonus-Schub auf Euer Punktekonto verbuchen. Eure Lebensenergie wird in Form eines Energiebalken angezeigt. Wird der Vorrat einmal knapp, könnt Ihr diesen durch das Aufsammeln von kleinen Extra-Items wieder auffrischen. Im einigen Spielabschnitt bestreitet Ihr einen 3D-Hindernisslauf, der mit tödlichen Fallen gespickt ist. ws

**G**anz im Zeichentrick-Stil des Films wandert Ihr mit Hercules durch griechische Landschaftskulissen und versucht mit allen Jump'n'Run-Tricks, den Level-Ausgang zu erreichen. Die ganze Fabel-Tierwelt hat es schon im ersten Abschnitt auf Euch abgesehen. An jeder Ecke lauern die lästigen Widersacher und attackieren, was das Zeug hält. Nebenbei werdet Ihr noch von anderem Getier verfolgt, wie zum Beispiel Geiern oder überdimensionalen Wolfshunden, die Euch nicht ohne weiteres passieren lassen. Zum Glück seid Ihr dem nicht



Mit viel Liebe zum Detail gingen die Disney Interactive-Programmierer frisch ans Werk und stellten Ihr geniales Können erneut unter Beweis. Hercules selbst ist brillant animiert, und auch die gesamten Feindcharaktere stehen dem in nichts nach. Die Grafik ist liebevoll und detailliert, der Sound wie beim Film schräg und witzig. Neben den reinen Jump'n'Run-Aufgaben gilt es auch kleinere Rätsel zu lösen, z.B. müßt Ihr Fels-

blöcke an die richtige Stelle bringen, um ein Hindernis zu überqueren oder eine höher liegende Plattform zu erreichen. Das flotte Scrolling in alle Richtungen, inklusive der 3D-Level, überzeugt ebenfalls. Alles in allem gefällt mir Hercules sehr gut, auch wenn das Spielvergnügen nicht lange währt, da man nach wenigen Stunden alle Stages durchgezockt hat. Trotzdem darf jeder Jump'n'Run-Interessierte bedenkenlos mal einen Blick drauf werfen.

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Jump'n'Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	Disney Interactive
Testversion:	SCEE
Spieler:	1
Speicheroption:	MC I Block
Features:	Paßwort
Schwierigkeitsgrad:	4
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	76%
Musik:	76%
Soundeffekte:	70%

**Spielspaß: 70%**

**WOG**  
WORLD OF GAMES

69115 Heidelberg · Hebelstr. 22  
Tel./Fax: **06221-184134** Inhaber: Michael Trauflein

**UMBAU**  
Alle Spiele ohne vorbooten!

PlayStation SEGA SATURN Call!

**Direktimport aus Europa, USA + Asien!**

Universaladapter für N64 NTSC ↔ PAL

MRC US  
Golden Eye  
Mission Impossible (call)  
Yoshis Island (Hörb. 97)  
Mace: The Dark Age (Ende Sept)  
Clay Fighter 63 1/3 (Ende Sept)  
Sub Zero MK Mythologies (Nov)  
Bomberman (call)  
Top Gear Rally (Ende Sept)

Final Fantasy VII US  
Time Crisis  
Street Fighter X  
The Lost World  
Sub Zero MK Mythologies (ok)  
Tekken 3 (call)  
Resident Evil (Director's Cut)  
Oddworld Abe's Odyssey  
Formula 1 '97 (26.9.)

**Schlag zu! Jetzt!**

Neu: Versandkosten frei! Händleranfragen erwünscht  
Lieferung per Nachnahme. Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am selben Tag versandt.  
Annahmeverweigerern berechnen wir eine Unkostenpauschale von DM 30,-  
Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen!

**GAMEPROFI**  
VIDEOSPIELE & MEHR!

Ständig neue Angebote & Importspiele

64

An- und Verkauf von Gebrauchtspielen & Konsolen

PlayStation  
verschiedene Titel  
für DM 50,- SEGA SATURN

Kein Versand!

X Ertstraße 34 41460 Neuss X Tel. 02131 . 21313 Mo. - Fr. 12.00 - 18.30 H  
Fax 02131 . 21921 Sa. 10.00 - 14.00 H

**DER SUPERCHIP** wie beschrieben **NUR 20 DM**  
+ RGB-KABEL **NUR 30 DM**  
EINBAU bei uns **NUR 50 DM**

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

**NEU:** Jetzt inklusive Anleitung zur Laserjustierung! **NEU:** Nochmals verbesserte ausführliche deutsche Einbauanleitung mit vielen Fotos **NEU FÜR HÄNDLER:** Chip jetzt auch in Verkaufsverpackung lieferbar

**NEUE STAFFEL:** ab 2 CHIPS je 15 DM · ab 5 CHIPS je 12 DM · ab 10 CHIPS je 10 DM · ab 50 CHIPS je 8 DM

**Vermissen Sie etwas?  
Ab ins Internet:** <http://www.infopool.com/psx/>

**NEUE PLAYSTATION MIT SCHON EINGEBAUTEM SUPERCHIP BEI UNS NUR 350 DM**  
RGB-KABEL · DAMIT IMPORTSPIELE IN FARBE SIND · BEI UNS NUR 20 DM

Gpress - Claudiusstrasse 12 - 10557 Berlin Tiergarten - KEIN LADENGEWÄHR!  
TEL. 030 / 399 031 55 FAX 57 Versandkosten: Vorkasse (Scheck/Bar/Kreditkarte(VISA/EURO/DINERS/AMEX)) 5 DM, Nachnahme 15 DM

# Fighting Force



Ungezähmte Frauenpower in Prügel-Action

Bei einigen Move-Kombinationen zieht ein magischer Lichtschweif seine Kreise

Mit der gefundenen Panzerfaust wird gleich mal kräftig aufgeräumt

Angeheizte Situation in der U-Bahn: Da hilft nur noch ein Rundum-Special

**E**in gut durchtrainierter Schlägertrupp macht sich, mit ein paar Dutzend Super Moves und Martial Art-Power bewaffnet, auf die Suche nach einem skrupellosen Gangsterboß. Es stehen Euch vier unterschiedliche Charaktere (jeweils zwei harte Jungs und Mädels) zur Auswahl. Alleine oder zu zweit macht Ihr Euch durch die in alle Richtungen scrollende 3D-Umgebung auf den Weg, um den plötzlich auftauchenden Rabauken das Fürchten zu lehren. Die Feinde sind zahlreich, die Schlagvarianten der Helden ebenfalls. Einige Gegner greifen sogar mit Knüppel und Schießprügel an. Schafft Ihr es, so einen Burschen schnell auf die Matte zu legen, dürft Ihr die Waffe in Euren Besitz nehmen. Mit Messern, Pistolen und schwerem Panzerfaust-Geschütz heizt Ihr den prügelwütigen Angreifern zusätzlich ein. Vor dem angestrebten Happy-End warten 24 Level, die in mehrere Stationen aufgeteilt sind. Die Reise führt Euch durch verwinkelte Stadtgebiete, Parkanlagen bis hin zu unterirdischen U-Bahnschächten. Neben angriffslustigen Gangsterschergen und flinken Lackleder-Tus sis findet man unterwegs verschiedene Behälter, die mit einem gezielten Schlag leicht zu überreden sind, ihren Inhalt preiszugeben. Zertrümmert Ihr zusätzlich herumstehende Autos, Getränkeautomaten oder Computeranlagen wird am Ende ein saftiger Bonus auf dem Punktekonto gutgeschrieben. Weitere Extras, etwas Lebensenergie oder gar

ein Zusatzleben sind die lohnende Beute. Wird Euer Protagonist trotz aller Verteidigungsmaßnahmen getroffen, verliert er ein Häppchen Energie. Passiert dies zu oft, ist ein Leben futsch. Wenn's mal allzu brenzlig wird, empfiehlt sich der Einsatz eines Supermoves. Je nach Entschlossenheit und Stärke des Kontrahenten macht dieser das "Boden-küss-Dich"-Spielchen zwei oder dreimal mit, bis er den Geist aufgibt bzw. freundlich blinkend ins Nirwana verblaßt. Ab und zu greifen auch motorisierte Feinde an, die sich durch gezielte Schläge aus dem Biker-Sattel heben lassen. Am Ende der Spielstufe wartet, wie üblich, ein besonders kräftiger Obermotz-Fuzi. Frische Energie liegt, genau wie das ein oder andere Mordwerkzeug buchstäblich auf der Straße. ws



Alle Achtung! Die Core Design-Entwickler haben sich wahrlich ins Zeug gelegt, um alle erfolgreichen Scroll-Beat'em-Ups (*Final Fight*, *Street of Rage*) in jedem Punkt zu übertreffen. Zwölf abwechslungsreiche Level und eine zeitgemäße 3D-Umgebungen sorgen für solides Prügelvergnügen. Mehrere Punkte störten mich aber ein wenig: Laufen, Springen, Schlagen und Blocken stellen zwar kein Problem dar, dennoch reagieren mir die Akteure einen Tick zu träge auf meine Joypad-Kommandos. Zum einen hat man es lei-

der versäumt, den Schwierigkeitsgrad richtig zu justieren – einige Level sind frustrierend schwer, andere wiederum zu schnell gemeistert. Gewiß, die tolle Polygon-Optik hat ihren Reiz. *Fighting Force* stellt technisch einen genialen *Streets of Rage*-Verschnitt dar, der mit etwas japanophiler Gameplay-Perfektion zum Superhit hätte werden können. Erfreulich gut gelungen sind auch Schlagrepertoire und Spielbarkeit: Konventionelle Faust- und Kick-Attacken lassen sich hervorragend mit eindrucksvollen Spezialmanövern kombinieren.

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	3D-Action-Spiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Core Design
Testversion:	EIDOS
Spieler:	1-2
Speicheroption:	MC I Block
Features:	Continue
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	79%
Musik:	77%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß: **78%**

# Namco Museum Vol.5



**Pac Mania: Noch nie war der gelbe Pillenfresser in einem solch schönen Umfeld zu sehen**

**Dragon Spirit zählt spielerisch auch heute noch zu der Oberklasse aller existierenden Vertikal-Shooter**

Die neueste und letzte Ausgabe von Namcos beispielhafter Museums-Serie enthält sechs weitere Klassiker aus vergangenen Spielhallen-Tagen. **Dragon Spirit** stellt das erste Glanzstück der CD dar. Mit einem Flugdino flattert Ihr über vertikal scrollende Fantasy-Landschaften hinweg und ballert Euch via aufrüstbarem Flammen-Geschütz den Weg frei. **Pac-Mania** war eines der letzten Münzfresser-Spiele, in dem der gelbe Pillenfresser seinen Ur-Instinkten folgte. Hier stürzt sich der Pac Man ein weiteres Mal in verzwickte Labyrinth-Gänge, die diesmal aus einer Iso-Perspektive präsentiert werden. In dem Geschicklichkeitsspiel **Metro Crisis** bekommt Ihr es mit einer außergewöhnlichen Sci-fi-Sportart zu tun. Als kleinwüchsiger Allround-Sportsmann geht Ihr an den Start eines außergewöhnlichen Hindernislaufs. In **Baraduke** gilt es, mit einem mit Laserkanonen bewaffneten Mini-Sprite zahlreiche Gänge von feindlichen Alien-Monstern zu säubern. Bei **Legend of Valkyrie** stürzt Ihr Euch in ein reinrassiges Action-Adventure, das sogar einige Textpassagen aufzuweisen hat. Als weiblicher Heldensprite, durchforstet Ihr hier eine märchenhafte Fantasy-Landschaft und drescht kontinuierlich auf die anrückende Gegnerschar ein. ws



Anfangs konnte ich es kaum glauben, daß längst in Vergessenheit geratene Klassiker wieder eine 32-Bit-Auferstehung feiern. Nach vier Museumsausgaben präsentiert Namco die vorerst letzte und dazu noch beste Kollektion ihrer Spielhallenhits. Zum Thema Suchtpotential: Wer einmal angefangen hat, auf Pillenfressertour zu gehen oder Dragon Spirits-Luft geschnuhpt hat, der läßt von der CD so schnell nicht wieder ab. Eingeschworene 3D-Junkies sollten allerdings Abstand nehmen, da trotz des moderneren Grafikstils keine spektakulären Polygoneffekte geboten werden. Als weiteren Pluspunkt darf man wieder den virtuellen Informationsgehalt nicht vergessen, der einem jedes Detail seines Lieblingsspiels liefert und die fünfte Ausgabe zusätzlich veredelt. Noch eine freudige Nachricht: Namco hat bereits eine Extra-Museums-Ausgabe angekündigt.

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieletyp:	Klassiker -Sammlung
Datenträger:	CD
Hersteller:	Namco
Testversion:	SCEE
Anzahl der Spieler:	1-2
Speicherung:	MC 1 Block
Features:	Highscore-Save
Schwierigkeitsgrad:	4
VG-Altersempfehlung:	frei
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	50%
Musik:	46%
Soundeffekte:	40%

**Spielspaß: 79%**

# SCHNEEWEIß

BESTELLSERVICE FÜR  
COMPUTER & VIDEOGAMES

Jörg Schneeweiß · Beethovenstraße 4  
04838 Eilenburg

Tel.: 0 34 23 / 75 73 32  
Fax.: 0 34 23 / 75 73 33

Öffnungszeiten: Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00

**Neu!** PC-CD Rom - PlayStation  
Nintendo 64 - Lösungsbücher  
Zubehör für alle Systeme

## SONY PLAYSTATION

Sony Playstation	288.- DM
NeGcon	79.- DM
Analog Pad	58.- DM
Memory Card 8 MBit	68.- DM
Memory Card 24 MBit	88.- DM
Memory Card 48 MBit	98.- DM
Agent Armstrong kompl. dt.	88.- DM
Bleifuß 2 (Dez) dt.	78.- DM
Broken Helix e/dt.	102.- DM
Croc dt.	83.- DM
Darklight Conflict kompl. dt.	83.- DM
Discworld 2 kompl. dt.	88.- DM
Formel 1 '98 dt.	99.- DM
G-Police e/dt.	102.- DM
Jurassic Park 2 dt.	84.- DM
Lifeforce Tenka e/dt.	98.- DM
Little Big Adventure dt.	83.- DM
Monster Trucks e/dt.	89.- DM
Moto Racer dt.	83.- DM
NHL Hockey '98 dt.	83.- DM
Nuclear Strike kompl. dt.	83.- DM
Oddworld: Abe's Odysee dt.	83.- DM
PaRappa the Rapper dt.	78.- DM
Perfect Weapon dt.	83.- DM
Porsche Challenge dt.	78.- DM
Rage Racer dt.	98.- DM
Rally Cross dt.	78.- DM
Rapid Racer (Ok!) e/dt.	96.- DM
Resident Evil DC	
+Demo R.E. 2 (Nov) e/dt.	86.- DM
Soul Blade e/dt.	96.- DM
Syndicate Wars kompl. dt.	83.- DM
Tomb Raider dt.	83.- DM
Tomb Raider 2 dt.	85.- DM
V-Rally kompl. dt.	85.- DM
Warcraft 2 dt.	83.- DM

## NINTENDO 64

Nintendo 64 komplett	288.- DM
Controller (versch. Farben)	58.- DM
Memory Modul 1 Meg	38.- DM
Memory Modul 5 Meg	78.- DM
Gamebuster	78.- DM
Blast Corps dt.	108.- DM
Clayfighter 63 1/3 (Ok!) e/dt.	136.- DM
Extreme G (Nov) dt.	136.- DM
FIFA Soccer 64 dt.	89.- DM
Hexen 64 dt.	128.- DM
Int. Superstar Soccer 64 e/dt.	135.- DM
Lylat Wars + Vibration Pack (Star Fox) dt.	128.- DM
Multi Racing Championship dt.	128.- DM
NBA Hangtime dt.	128.- DM
Pilotwings dt.	106.- DM
Shadow of the Empire dt.	128.- DM
Super Mario 64 kompl. dt.	88.- DM
Super Mario Kart 64 kompl. dt.	88.- DM
Turok dt.	129.- DM
Wave Race dt.	88.- DM

## PC-CD ROM

688i Hunter Killer kompl. dt.	75.- DM
Akte Europa dt.	75.- DM
Anstoß 2 dt.	78.- DM
Atlantis dt.	78.- DM
Carnageddon dt.	69.- DM
Comanche 3 dt.	69.- DM
Command & Conquer 2 dt.	82.- DM
Command & Conquer Gegenangriff dt.	29.- DM
Der Industriegigant dt.	69.- DM
Diablo e/dt.	78.- DM
Discworld 2 kompl. dt.	85.- DM
Down in the Dumps dt.	39.- DM
Dungeon Keeper dt.	75.- DM
Earth 2140 dt.	39.- DM
Ecstasia 2 dt.	78.- DM
FIFA '97 dt.	64.- DM
FIFA Soccer Manager dt.	69.- DM
Heroes of Might & Magic 2 dt.	68.- DM
Legacy of Kain dt.	75.- DM
Little Big Adventure 2 dt.	75.- DM
MDK e/dt.	49.- DM
Motor Racer dt.	75.- DM
Need for Speed 2 dt.	74.- DM
Phantasmagoria 2 kompl. dt.	69.- DM
POD dt.	69.- DM
Projekt Paradise dt.	29.- DM
Road Rash dt.	39.- DM
Shadow of the Empire e/dt.	79.- DM
Sherlock Holmes 2 dt.	39.- DM
Theme Hospital dt.	74.- DM
Time Commando dt.	38.- DM
Warcraft 2 dt.	39.- DM

Versandkosten NN DM 6,90,  
ab 3 lieferbaren Softwareartikeln

Versandkostenfrei

Hammerpreise überzeugen Sie sich selbst.  
Inklusive Transportversicherung und  
Sicherheitsverpackung.

Unser kostenloser Produktkatalog kommt Sie mit  
frankierten (3 Dts) und adressiertem Rückumschlag  
zurück, oder liegt auf Wunsch ihrer Bestellung bei.

Bei Nichtannahme Erreichen wir DM 20 Lieferkosten  
Rücksendungen bitte selber mit uns adressieren.  
Druckfehler und  
Preisänderungen vorbehalten

**Neu!**

# CYBER GAMES

PC - CD-ROM

SONY PLAYSTATION

NINTENDO

ZUBEHÖR

Bitte nur  
Händleranfragen

# CYBER GAMES

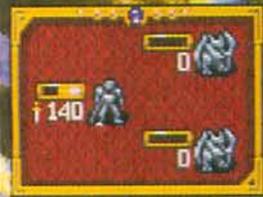
Video & Computerspiele

Friesenstr. 62 - 26789 LEER

Telefon 0491/92806-12

Telefax 0491/92806-18

# Ogre Battle



Nach einem Feindkontakt auf der Gesamtkarte (rechts) schaltet das Spiel in den Kampfmodus. Der Schlagabtausch ist rundenorientiert.



Wenn sich bestimmte Charaktere in Eurer Eingreiftruppe befinden, schalten sich Zwischensequenzen ein.

Im Optionsmenü könnt Ihr jeden einzelnen Kämpfer aufrufen und seine Werte begutachten.

Es gibt Spiele, die es lohnen, immer wieder umgesetzt und gespielt zu werden.

**Ogre Battle** von Quest ist beispielsweise einer dieser Evergreens, der nun auch in der US-amerikanischen Version vorliegt. Erzählt wird hierbei die fünfte Episode aus der gleichnamigen Saga, die als Grundlage für fast jedes Fantasy-Strategiespiel dient. Eure Aufgabe besteht darin, die Mächenschaften des teuflischen Zenobia-Imperiums zu unterbinden und eine Rebellion anzuzetteln, wobei dem Spielsystem eine Mischung aus Echtzeitstrategie und rundenbasiertem Kampfsystem zu Grunde liegt. Natürlich müßt Ihr nicht alleine gegen die dunkle Übermacht antreten. Neben Eurer fünfköpfigen Haupttruppe stehen Euch eine stattliche Anzahl von Mitsreitern zur Verfügung, wenn Ihr das Einführungsszenario erfolgreich gemeistert habt. Jeder dieser Kämpfer besitzt individuelle Charakterklassen mit den dazugehörigen Statuswerten. Die meisten Recken können - mit Ausnahme Eures Haupthelden - nach Erreichen eines bestimmten Erfahrungslevels in höhere Charakterklassen befördert werden. Dabei spielen zwei Statuswerte eine wichtige Rolle. Das Charisma zeigt vornehmlich die Führungsqualitäten, das sog. Alignment, und die persönliche Moral des Betreffenden an. Diese beiden Parameter ergeben sich hauptsächlich aus den

einzelnen Kämpfen, die während eines Szenarios ausgefochten werden. Grundsätzlich gilt - mit einigen Ausnahmen - die Regel: Schlage nie einen Gegner, der schwächer ist als Du! Andernfalls sinken diese beiden Werte gnadenlos in den Keller, was sich auch negativ auf den sog. "Reputation"-meter auswirkt. Dieser Wert zeigt den Gemütszustand der Bevölkerung an und nimmt Einfluß auf den Ausgang des Spieles. Verliert Ihr nämlich die moralische Unterstützung der Einwohner, werden Euch notwendige Items, finanzielle Mittel oder - was am wichtigsten ist - Informationen vorenthalten. tet



Ogre Battle gehört seit der Erstfassung auf dem SNES zu meinen Lieblingsspielen. Hier gewinnt nicht der Stärkere, sondern das Gute. Es gibt bis Heute kein Spiel, das eine vergleichbare Komplexität aufweisen könnte, obwohl dies - ob der schlichten Optik - auf dem ersten Blick nicht ersichtlich ist. Insgesamt existieren nach dem Spiel 13 unterschiedliche Abschlüsse, wobei die Bewertung vom "Ausgezeichneten Herrscher" bis hin zum "Mörderischen Tyrannen" reicht. Da die insgesamt 30 Stages nicht in chronologischer Reihenfol-

ge erscheinen - meistens tauchen auf der Weltkarte mehrere gleichzeitig auf - bleibt es dem Spieler überlassen, welche er anschließend in Angriff nimmt. Logisches Denken, Aufmerksamkeit und viel Geduld ist hier stets gefragt. Es ist und bleibt ein Spiel, das zu den schwierigsten, packendsten und hinterhältigsten dieses Genres zählt.

## WERTUNG

System:	PlayStation
Spieltyp:	Strategiespiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Quest/Atlus
Testversion:	Archiv
Spieler:	1
Speicheroption:	Karte, 1 Block
Features:	keines
Schwierigkeitsgrad:	7
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	51%
Musik:	74%
Soundeffekte:	45%

**Spielspaß: 88%**

# Formula Karts



Die Pressemitteilung preist **Formula Karts** als Kart-Rennspiel mit echter 3D-Grafik an - als ob dies noch irgendjemanden beeindrucken könnte. Die neun Strecken klingen da schon vielversprechender, bei einer durchschnittlichen Rundenzeit von 20 Sekunden verfliegt die Begeisterung allerdings schnell wieder. Vier Spielmodi stehen zur Auswahl: Meisterschaft, Training, Rennen und Arcade. Acht Teams stellen Karts bereit, die sich in Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit und Straßenlage unterscheiden. Die Fahrphysik wurde möglichst realistisch gestaltet, ohne den Spielspaß zu beein-

trächtigen. Die neun Kurse unterscheiden sich in erster Linie durch den Bodenbelag, der das Fahrverhalten beeinflusst, während das Streckenlayout recht einfallslos wirkt. Angeblich analysieren computergesteuerte Konkurrenten Euren Stil und reagieren entsprechend, im Test war davon allerdings nichts zu spüren. Im Arcade-Mode stehen Euch Extras wie Turbo und Super-Bodenhaftung zur Verfügung. Bestleistungen und Spielstände werden automatisch gesichert, pro Kurs merkt sich das Programm immerhin die acht besten Zeiten. rz



GENT SO

Bei Rennspielen kommt es in erster Linie auf die Faszination der Geschwindigkeit und des Duells mit anderen Piloten an, und in beiden Punkten versagt **Formula Karts** kläglich. Eher gemütlich lenkt Ihr Euer Kart um die Kurven, spannende Zweikämpfe entstehen aufgrund mangelnder Beschleunigung und

Endgeschwindigkeit kaum. Was nützen akkurate Fahrphysik und 3D-Landschaften, wenn der Spieler nach dem dritten Rennen einpennt? Die Grafik wirkt ganz ansprechend, kann aber mit Toptiteln wie **Rage Racer** oder **Formel 1'97** nicht mithalten. Bei der riesigen Auswahl an Rennspielen gibt's genügend Alternativen, sogar für den Saturn, der ja inzwischen leider von vielen Softwarefirmen ignoriert wird.

## WERTUNG

System:	Sega Saturn
Spieltyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Sega
Spieler:	1
Speicheroption:	Intern Batterie
Features:	-
Schwierigkeitsgrad:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	68%
Musik:	56%
Soundeffekte:	65%

**Spielspaß: 64%**

# Inserentenverzeichnis

Acclaim Entertainment	23,45,61	Game Planet	65	O.I.T Versand	51
Acme The Game Company	73	Game Profi	105	Primal Games	53
ARJAY Games	103	GameCompany	59	Psygnosis	2
BMG Interactive	33,49	Gamers Point	97	Roby Rob Shop	101
Brainstorm Home Entertainment	57	Gamestore	95	Schneeweiß Bestellservice	107
Cyber Games	107	Grobis Gameshop	65	Second to none	27
Electronic Arts	9,31,71,89	GT Interactive	4-5	Sony Electronic	17,85
fun & run Versand	59	Hint Shop	59	Stargames	101
Funtronixx	99	Laguna Vertrieb	12-13	Theo Kranz Versand	111
GEC	55	M.C. Game	91	Ubisoft GmbH	112
G-Press Dataservice	105	Magic Entertainment	21	UFO Games	95
Galaxy Mega Play	99	Maro GmbH	81	Visio Nova Handelsgesellschaft	99
Game Castle	101	Media Point	41	Wolfsoft	59
Game it!	29	Metropolis	79	World of Games	105

Ausgabe Nr.12/97 erscheint am  
**26. November**

# Nagano 1998

**P**ünktlich zu den olympischen Spielen will Konami im bestem Track-&-Field-Stil mit verschiedenen Wintersportarten die Sportfans begeistern. Wir werfen einen ersten Blick auf das N64-Modul.



# FIFA '98

**N**achdem Konami mit der NISS-Serie den Fußball-Thron erobert hat, will EA mit FIFA '98 zurückschlagen. Ob das neueste Update für Playstation und N64 das Zeug dazu hat, verrät der Test.



# Crash Bandicoot 2

**S**onys munterer Papiertiger geht auch schon in die zweite Runde. Finden Crashes neue Abenteuer mit hochauflösender Grafik und einigen echten 3D-Levels Wolfis Wohlgefallen? Lest den Test.



## AUSSERDEM:

- Im Test: Tomb Raider 2
- Im Test: Resident Evil Dir. Cut
- Im Test: Diddy Kong Racing
- Im Test: Command & Conquer 2
- Im Test: Time Crisis

# IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Michael Schmittner (ms), verantw.  
**Redaktionelle Leitung:** Robert Zengerle (rz), Patricia Beischl (pat)  
**Redaktion:** Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws)  
**Redaktionsassistenten:** Catharina Brieden  
 Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.  
**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müs-

So erreichen Sie die Redaktion:  
 Tel.: 089/99115-0, Fax: 089/99115499  
 über CompuServe (go magna oder 74431.613)  
 Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

sen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.  
**Layout, DTP & Bildbearbeitung:** Maren Hengst  
**Titellayout:** Journalsatz GmbH  
**Fotografie:** Josef Bleier  
**Titel-Artwork:** Acclaim  
**Anzeigenleitung:** Alan Markovic

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:  
 Tel.: 089/99115-305, Fax: 089/99115-222

**Anzeigenmarketing:** Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (315)  
**Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2:** VMS - Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/713004, Fax: 0211/714650  
**Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4:** HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservice, Margaretenstr. 49, 82152 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Regina Beenken (341)  
**International Account Manager:** Emma Karpfinger (089/4613-362, Fax 089/4613-775)  
**Auslandsrepräsentanten:**  
**Großbritannien:** Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402  
**USA:** M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4222, Fax: 001-415-525-4482  
**Holland:** Insight Publicitas, Tel.: 0031-35-5395111, Fax.: 0031-35-5310572  
**Japan:** Accot Corporations, Tel.: 03-3800-3229, Fax: 03-3-3800-3844  
**Korea:** Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789  
**Frankreich:** Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

**Bestell- und Abonnement-Service:**  
 VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm  
 Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244  
**Einzelheft:** DM 5,80  
**Einzelheftbestellung:** Erdem Development, Strobblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg  
 Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55  
**Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben):** DM 61,20  
 (inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)  
**Jahresabonnement Ausland:** DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)  
**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH,  
 Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,  
 Jahresabonnementpreis: 65 480,-  
**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,  
 CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,  
 Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr.7 vom 1. Januar 1997  
**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,  
 Breslauer Str. 5, 85386 Eching  
**Erscheinungsweise:** monatlich  
**Vertriebsleitung:** Benno Gaab  
**Leitung Herstellung:** Klaus Buck  
**Technik:** Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar  
**Druck:** E. Schwend GmbH & Co.KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall  
**Urheberrecht:** Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.  
**Haftung:** Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.  
**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232  
**Geschäftsführer:** Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

**Anschrift des Verlages:**  
 DMV Verlag  
 Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen  
 Telefon 089/99115-0, Telefax 089/99115-199  
 Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.  
 © 1997 DMV Verlag GmbH & Co.KG



## PlayStation

- SONY PLAYSTATION** ..... 289,-  
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,  
SCART-KABEL UND DEMO-CD  
**SONY PLAYSTATION - VALUE PACK, 323,-**  
WIE OBEN, ABER: 2 CONTROLLER +  
MEMORY CARD  
CONTROL PAD ORIG. .... 44,-  
**ANALOG CONTROL PAD ORIGINAL** . 59,-  
ANTENNENKABEL ..... 39,-  
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL . 84,-  
HYPERBLASTER PISTOLE ..... 59,-  
**LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALEN)** .. 119,-  
MOUSE INKL. MOUSEPAD ..... 59,-  
MEMORY CARD 15 BLOCKS ..... 29,-  
**MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG.** . 39,-  
MEMORY CARD 120 BLOCKS ..... 69,-  
MEMORY CARD 720 BLOCKS ..... 109,-  
NAMCO NEGCON PAD ..... 89,-  
**ABE'S ODDYSSEY - ODDWORLD** ..... 89,-  
**ACE COMBAT 2 (NOV)** ..... 89,-  
ACTUA TENNIS ..... 89,-  
**AGENT ARMSTRONG** ..... 84,-  
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS ..... 74,-  
AUTO DESTRUCT (DEZ) ..... 89,-  
AYRTON SENNA KART DUEL 2 (NOV) 84,-  
ARK OF TIME ..... 84,-  
BALLBLAZER CHAMPIONS ..... 89,-  
**BAPHOMET'S FLUCH 2 (NOV)** ..... 89,-  
BROKEN HELIX ..... 99,-  
BUBBLE BOBBLE 2 ..... 79,-  
BUG RIDERS (NOV) ..... 84,-  
BUST A MOVE 3 ..... 59,-  
CART INDY CAR (DEZ) ..... 89,-  
CASTLEVANIA ..... 94,-  
**COLONY WARS (NOV)** ..... 89,-  
**COMMAND & CONQUER 2 (NOV)** .. 99,-  
CONSTRUCTOR (NOV) ..... 89,-  
COOL BOARDERS 2 (JAN) ..... 109,-  
**COURIER CRISIS (NOV)** ..... 89,-  
**CRASH BANDICOOT 2 (DEZ)** ..... 89,-  
**CROC** ..... 89,-  
DEVIL'S DECEPTION ..... 84,-  
**DISCWORLD 2 (NOV)** ..... 89,-  
**DREAMS (NOV)** ..... 89,-  
EXPLOSIVE RACING (NOV) ..... 89,-  
**FIFA SOCCER '98 WM QUALIF(NOV)** . 89,-  
**FIGHTING FORCE** ..... 99,-  
**FINAL FANTASY VII (NOV)** ..... 109,-  
**FORMEL 1 97** ..... 109,-  
FORMULA KARTS ..... 99,-  
FROGGER (NOV) ..... 89,-  
**G-POLICE** ..... 109,-  
**GRAND AUTO THEFT (NOV)** ..... 89,-  
HEAVEN'S GATE ..... 89,-  
HERC'S ADVENTURE (NOV) ..... 89,-  
**HERCULES** ..... 89,-  
JERSEY DEVIL (NOV) ..... 94,-  
KICK OFF '97 ..... 99,-  
KURUSHIL ..... 84,-  
**LUCKY LUKE (NOV)** ..... 94,-  
MADDEN NFL '98 ..... 89,-  
MAGIC THE GATHERING (NOV) ..... 89,-



**TOMB RAIDER 2 (PLAYSTATION) 99,-**

### NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!

SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZÄHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

### SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.



**FINAL FANTASY VII (PLAYSTATION) 109,-**

- MARVEL SUPER HEROES (NOV) ..... 89,-  
**MASS DESTRUCTION** ..... 84,-  
MEGA MAN 8 (NOV) ..... 89,-  
MEGA MAN BATTLE CHASE ..... 89,-  
MDK (NOV) ..... 89,-  
**MICRO MACHINES V3** ..... 79,-  
MIDNIGHT RUN ..... 99,-  
**MONOPOLY** ..... 89,-  
MONSTER TRUCKS ..... 89,-  
MOTO RACER ..... 89,-  
MOTOR MASH (NOV) ..... 89,-  
MUSEUM PIECE VOL. 2-5 JE ..... 79,-  
**MYST 2 - RIVEN** ..... 94,-  
NASCAR '98 ..... 84,-  
NBA LIVE 98 (NOV) ..... 89,-  
NBA HANGTIME ..... 99,-  
**NHL 98** ..... 84,-  
**NHL BREAKAWAY** ..... 84,-  
NHL OPEN ICE ..... 99,-  
NHL POWERPLAY HOCKEY 98(NOV) . 84,-  
**NIGHTMARE CREATURES** ..... 89,-  
NOTE ..... 84,-  
**NUCLEAR STRIKE** ..... 89,-  
OVERBOARD ..... 89,-  
**PANDEMONIUM 2 (NOV)** ..... 84,-  
PARAPPA THE RAPPER ..... 79,-  
PAX CORPUS ..... 94,-  
PGA TOUR '98 ..... 84,-  
POWERSLIDE ..... 89,-  
RAPID RACER ..... 89,-  
**RESIDENT EVIL DIRECT. CUT (NOV)** . 84,-  
**RISIKO (NOV)** ..... 89,-  
ROSCO MCQUEEN ..... 89,-  
ROCK 'N ROLL RACING ..... 89,-  
SHADOW MASTER (DEZ) ..... 89,-  
SIGN OF THE SUN ..... 84,-  
**STREETFIGHTER EX PLUS (NOV)** ..... 89,-  
SUPER FOOTBALL CHAMP. .... 94,-  
SUPER PANG COLLECTION (NOV) . 94,-  
SUPERSONIC RACERS 2XS ..... 94,-  
THEME HOSPITAL (DEZ) ..... 89,-  
**TENNIS ARENA (NOV)** ..... 89,-  
TEST DRIVE 4 (NOV) ..... 89,-  
TETRIS PLUS ..... 79,-  
TIGER SHARK ..... 79,-  
**TIME CRISIS (MIT PISTOLE) (NOV)** . 139,-  
**TOCA TOURING CAR CHAMP.(NOV)** . 99,-  
**TOMB RAIDER 2 (NOV)** ..... 99,-  
TOSHINDEN 3 ..... 85,-  
TOTAL DRIVING ..... 79,-  
TOTAL NBA '97 ..... 79,-  
TRANSPORT TYCOON ..... 89,-  
UEFA CHAMPIONSLEAGUE (NOV) . 79,-  
**V-RALLY** ..... 89,-  
VMX RACING (NOV) ..... 89,-  
**WARCRAFT II** ..... 89,-  
WRECKING CREW ..... 99,-  
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM(DEZ)84,-  
**Z (DEZ)** ..... 79,-



**COMMAND & CONQUER 2 (PLAYSTATION) 99,-**

## Sega Saturn

Bei Sega Artikeln  
Ratenzahlung möglich  
Rufen Sie nach unseren  
Finanzierungsangeboten

- JETZT ZUM  
KNALLERPREIS  
**SEGA SATURN MAXI SET** ..... 299,-  
INKL. RGB-KABEL, BATTERIE, DEMO-CD'S,  
TIPS & TRICKS-BUCH, 1 JAHR GARANTIE  
+ SOVIET STRIKE  
**SEGA SATURN MEGA SET** ..... 333,-  
WIE MAXI SET + STORY OF THOR 2  
CONTROL PAD ORIG. .... 44,-  
**LENKRAD MAD CATZ (MIT PEDALE)** 119,-  
GAME BUSTER SCHUMMELMODUL . 79,-  
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG. .... 94,-  
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT ..... 79,-  
**ATLANTIS - 2 CDS DT. TEXT (NOV)** .. 99,-  
BATTLE SPORT ..... 84,-  
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) ..... 89,-  
**BUST A MOVE 3** ..... 84,-  
**CROC (NOV)** ..... 89,-  
DISCWORLD 2 ..... 84,-  
**DRAGON FORCE** ..... 89,-  
ENEMY ZERO - 4 CD'S (NOV) ..... 109,-  
FIFA '98-WM QUALIFIKATION (DEZ) 89,-  
**FIGHTING FORCE (NOV)** ..... 99,-  
FORMULA KARTS ..... 89,-  
**JURASSIC P. - LOST WORLD(NOV)** .. 89,-  
**LAST BRONX** ..... 89,-  
MADDEN NFL '98 ..... 89,-  
MARVEL SUPER HEROES (NOV) ..... 89,-  
**NASCAR '98 (NOV)** ..... 89,-  
**NBA LIVE '98 (NOV)** ..... 89,-  
NBA ACTION 98 (DEZ) ..... 89,-  
NEED FOR SPEED ..... 89,-  
**NHL '98 (DEZ)** ..... 89,-  
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 (NOV) . 89,-  
**NHL BREAKAWAY HOCKEY** ..... 79,-  
**RESIDENT EVIL** ..... 99,-  
**SEGA TOURING CAR (NOV)** ..... 109,-  
SHINING THE HOLY ARK ..... 89,-  
SONIC JAM ..... 89,-  
**SONIC R - SONIC T.T. (NOV)** ..... 99,-  
TETRIS PLUS ..... 79,-  
TOMB RAIDER ..... 79,-  
**WARCRAFT II** ..... 89,-  
**WORLDWIDE SOCCER '98** ..... 89,-  
**Z (NOV)** ..... 99,-

## Nintendo 64

- NINTENDO 64** ..... 299,-  
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND  
AV-/SCART-KABEL  
CONTROL PAD - ORIG. VERSCH. FARBEN 54,-  
**MADCATZ LENKRAD NEW VERSION** 149,-  
INKL. PEDALEN, MEMORY CARD-EIN-  
SCHUB UND RUMBLE-FUNKTION  
**GAME BUSTER** ..... 109,-  
GAME KILLER - SCHUMMELMODUL . 69,-  
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. . 34,-  
MEMORY CARD 1 MEG ..... 39,-  
MEMORY CARD 5 MEG ..... 79,-  
**BLAST CORPS** ..... 114,-  
**BOMBER MAN 64 (NOV)** ..... 89,-  
**CHAMÄLEON TWIST (NOV)** ..... 134,-  
CLAYFIGHTER 63 1/3 ..... 144,-  
DARK RIFT (NOV) ..... 134,-  
**DIDDY KONG RACING (NOV)** ..... 89,-  
**EXTREME G** ..... 144,-  
FIFA 98 - WM-QUALIFIKATION (DEZ) 134,-  
**F1 POLE POSITION 64** ..... 149,-  
G.A.S.P. (NOV) ..... 149,-  
**GOEMON (NOV)** ..... 149,-  
**HEXEN 64** ..... 144,-  
**INT. SUPERSTAR SOCCER 64** ..... 129,-



AUSGEZEICHNET ZUM  
BESTEN VIDEO- UND COM-  
PUTERSPIEL-SPEZIAL-  
VERSANDHÄNDLER 1996  
AUF DER E3N-MESSE IN  
NÜRNBERG.

- LAMBORGHINI 64** ..... 149,-  
**LYLAT WARS + RUMBLE PAK** ..... 139,-  
MADDEN 64 (DEZ) ..... 144,-  
MARIO KART 64 ..... 89,-  
**MISCHIEF MAKERS (NOV)** ..... 89,-  
**MULTI RACING CHAMPIONSHIP** .. 139,-  
NFL QUARTERBACK CLUB 98 (NOV) 139,-  
**SAN FRANCISCO RUSH (NOV)** ..... 129,-  
SUPER MARIO 64 ..... 89,-  
**TOP GEAR RALLY (NOV)** ..... 139,-  
**TUROK DINOSAUR HUNTER** ..... 129,-  
WCW WRESTLING ..... 139,-

## Tamagotchi®

- BANDAI - ORIGINAL ..... 39,-  
POCKET MAX - DT. (HUND) ..... 39,-  
REXI - DT. (HUND) ..... 29,-

Händleranfragen erwünscht  
Fax: 0931/571602

## TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

### SEGA SATURN

- 3D LEMMINGS ..... 39,-  
ALONE IN THE DARK 2 ..... 29,-  
BAKU BAKU ANIMAL ..... 49,-  
BATTLE STATIONS ..... 69,-  
BLACK DAWN ..... 39,-  
EARTHWORM JIM 2 ..... 39,-  
FIFA SOCCER 97 ..... 49,-  
GHEN WAR ..... 39,-  
GUN GRIFFON ..... 39,-  
KING OF FIGHTERS 95 (INKL. MODUL) 69,-  
NBA LIVE 97 ..... 49,-  
NHL 97 ..... 49,-  
NIGHT WARRIOR ..... 29,-  
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD ..... 79,-  
PANZER DRAGOON 2 ..... 59,-  
PARODIUS DELUXE ..... 29,-  
SKELETON WARRIORS ..... 39,-  
SPOT GOES TO HOLLYWOOD ..... 39,-  
SOVIET STRIKE ..... 49,-  
STORY OF THOR 2 ..... 39,-  
STREETFIGHTER ALPHA ..... 29,-  
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO . 69,-  
SWAGMAN ..... 64,-  
THEME PARK ..... 39,-  
VIRTUA FIGHTER 2 ..... 49,-  
WIPEOUT ..... 29,-

### SONY PLAYSTATION

- ALIEN TRIOLOGY - PLATINUM ..... 49,-  
EXHUMED ..... 59,-  
GREMLIN'S ACTUA SOCCER - PLAT. . 44,-  
INT. TRACK AND FIELD - PLATINUM . 44,-  
KONAMI OPEN GOLF ..... 44,-  
NHL 97 ..... 49,-  
ROAD RASH - PLATINUM ..... 49,-  
SAMPRAS EXTREME TENNIS ..... 54,-  
TEKKEN - PLATINUM ..... 49,-  
WORMS - PLATINUM ..... 44,-

gleich zugreifen, begrenzte Stückzahl!



# F1 POLE 64 POSITION

## Mit 770 PS durchs Wohnzimmer.

Gas geben und ab in die erste Kurve: F1 Pole Position bringt Dir nicht nur alle Grand Prix Strecken mitsamt der Boxengassen auf den Bildschirm, sondern auch ein paar berühmte Fahrer-Kollegen und Teams, die Dir so schnell keine Zehntelsekunde schenken.



Spannung bis zum Abwinken.



Mit 770 PS in die Reifenstapel.



Faktik und Technik auf Tastendruck.



Vertrieb Konami  
069/95 081 222



Laut und in Farbe: Soundedeffekte und Darstellungen.

Fast wie im richtigen Leben: Perfekte Strecken-Simulation.

Deine schärfsten Gegner: Die schnellsten Fahrer der Welt.

Einsteigen und losfahren: 22 verschiedene F1-Boliden.

Unberechenbar: Das Wetter und die Taktik der anderen.