

# VIDEO GAMES

**STAR WARS  
ROGUE  
SQUADRON**

**PS**

**Silent Hill  
Small Soldiers  
Tomb Raider III**

Das beste Spiel aller Zeiten!

# Zelda

**Ausführlicher Mega-Test  
Über 50 Zelda-Tips im Heft**

**N64**

Das Warten hat ein Ende!

# Dreamcast auf dem Markt

Die Zukunft ist gesichert

**DC**

**SPECIAL**

- ★ *Metal Gear Solid in deutsch*
- ★ *Special zur Automaten-Messe in Japan*
- ★ *Großer Zubehör-Test zu Weihnachten*



Akuji: The Heartless © 1998 Crystal Dynamics. Published by Eidos Interactive 1999. Alle Rechte vorbehalten.

100% Hamburg



# AKUJI™

THE HEARTLESS

VOM BRUDER VERRATEN ● DIE BRAUT GERAUBT ● DAS HERZ ENTRISSEN

WAS BLEIBT, IST BLINDE WUT

(AB ENDE JANUAR GEHT DIE HÖLLE LOS!)



EIDOS  
INTERACTIVE



# LASSET DIE KORKEN MIT UNS KNALLEN



**H**eureka, es ist vollbracht! Wieder einmal stehen wir an dem Punkt, wo wir sagen können: "Ein weiterer Jahrgang ist komplett, zwölf Ausgaben sind unter Dach und Fach gebracht" (wobei in unseren Köpfen immer von Januar-Ausgabe bis Januar-Ausgabe gerechnet wird, da diese ja noch voll im alten Jahr produziert wird).

Speziell Ende 1998 mischen sich aber unter das triumphale Jahresende-wir-ham's-geschafft-und-kriegen-bald-Weihnachtsgeld-Gefühl noch ein paar andere freudige Emotionen. Zum einen ist da natürlich die Freude darüber, endlich ganz legal den blöden, roten Aufkleber an Nintendos Jumper Pak, samt dem Pak selbst, entfernen zu dürfen, da die Speichererweiterung ja mittlerweile erschienen ist – apropos, wie entsorgt man seinen ausgedienten Jumper eigentlich umweltverträglich? Naja, ist jetzt im Prinzip egal, wir wollten Euch ja nicht mit Recycling-Sorgen langweilen, sondern unsere Gemütslage

kundtun. Der zweite besondere Freu-Grund betrifft die erlesenen Gaben, die uns der Importgott beschert hat: Zelda ist endlich soweit und Segas Dreamcast ebenso – was für ein geniales Fest, liebe Leut'! Außerdem trudeln im Dezember auch immer allerlei hübsche Glückwunschkarten sowie Jahresabschluß-Goodies ein. Da uns niemand nachsagen soll, wir teilen unsere Schätze nicht, und weil das X-Mas-Card-Editorial vor drei Jahren schon mal so gut ankam, haben wir die fünf schönsten Einsendungen herausgepickt, eingescannt und auf dieser Seite abgeladen.

Was bleibt, ist Euch lieben Leserinnen und Lesern zu danken, daß Ihr die Video Games mit Eurer Kaufentscheidung am Kiosk bzw. mit Eurem Abo überhaupt möglich macht. So soll es auch 1999 bleiben!

Alles Gute und 'nen prima Rutsch wünscht

*Euer selbig machendes Video Games Team*





- 36
- 30
- 66
- 62
- 56
- 22



**38** **A BUG'S LIFE (PS):** Nach Toy Story hat Disney inzwischen noch einen weiteren, ausschließlich am Computer animierten Kinofilm produziert. Der dabei betriebene Aufwand kam offensichtlich auch dem PlayStation-Spiel zugute.



**22** **DREAMCAST (SEGA):** Am Freitag, den 27. November war in Japan die Hölle los, einen Tag später dann bei uns in der Redaktion. Ob sich's gelohnt hat, dafür am Wochenende in die Arbeit zu fahren, erfahrt Ihr im Special.



**10** **JAMMA-SHOW:** Die berühmte Automatenmesse dient jedes Jahr gleichzeitig als Impulsgeber für zukünftige Videospieleentwicklungen.



**36** **ROGUE SQUADRON (N64):** Nach Top Gear Overdrive und Turok 2 bereits der dritte N64-Hi-Res-Titel.

## PREVIEW

- A Bug's Life (PS)** \_\_\_\_\_ 38  
Das Spiel zum gleichnamigen Film. Nach "Antz" bereits der zweite Ameisen-Zeichentrick-Streifen dieses Jahr.
- KKND Krossfire (PS)** \_\_\_\_\_ 34  
Interessante australische C&C-Alternative.
- **Metal-Gear-Solid-Release-Vorbereitungen (PS)** \_\_\_\_\_ 16  
Der Blick hinter die Kulissen verrät u.a., daß die deutsche Synchronsprecherin von Sniper Wolf mindestens so hübsch aussieht, wie die Stimme im US-Original klingt. Na, neugierig geworden?
- Ogre Battle 3 (N64)** \_\_\_\_\_ 28  
Echtzeitgesteuertes Strategie-Rollenspiel mit einem rundenbasierten Kampfsystem. Wahrlich rare Kost für Konsolenspieler.
- **Silent Hill (PS)** \_\_\_\_\_ 30  
Horror-Knüller der Oberklasse – Konamis Mannen treten an, Euch das Fürchten von der Pike auf zu lehren.
- South Park (N64)** \_\_\_\_\_ 32  
Das Spiel zur US-Comic-Kultserie.
- **Star Wars: Rogue Squadron (N64)** \_\_\_\_\_ 36  
Der Shadows-of-the-Empire-Nachfolger naht.
- Tiger Woods (PS)** \_\_\_\_\_ 33  
Sportspielkönig EA hat mal wieder 'ne neue Lizenz eingekauft.

## SPECIALS

- Upcoming Dreamcast Games** \_\_\_\_\_ 18  
Vier Spiele gibt's schon, aber wie geht's weiter?
- **Dreamcast Release-Special** \_\_\_\_\_ 22  
Was taugen *Godzilla*, *Pen Pen* und *July* wirklich?
- **Jamma-Show in Japan** \_\_\_\_\_ 10  
Die größte Automatenmesse der Welt ist vorüber. Wir werfen einen kritischen Blick in die Zukunft.
- Pocket-Corner** \_\_\_\_\_ 14  
Der Farb-Gameboy ist zwar erhältlich, aber wo bleiben die bunten Spiele?
- **Großer Zubehör-Vergleichstest** \_\_\_\_\_ 92  
Die neuesten Peripheriegeräte für PS und N64 auf fünf Seiten ausführlich unter die Lupe genommen.



## IMPORTE

R-Type Delta (PS)	27
Star Ocean (PS)	26
Virtua Fighter 3tb (DC)	24



## TIPS + TRICKS

Body Harvest (N64)	46
Buck Bumble (N64)	48
Colony Wars: Vengeance (PS)	47
Extreme G2 (N64)	47
Formel 1 '98 (PS)	46
Glover (N64)	46
Small Soldiers (PS)	48
Spyro (PS)	46
Tenchu (PS)	47
Test Drive 5 (PS)	48
Tomb Raider III (PS)	45
Zelda (N64)	42



56

THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME (N64): Wer's nicht selbst gesehen hat, der glaubt's vermutlich nicht, aber Zelda 64 ist definitiv das genialste Spiel seit Jahren, gar keine Frage!



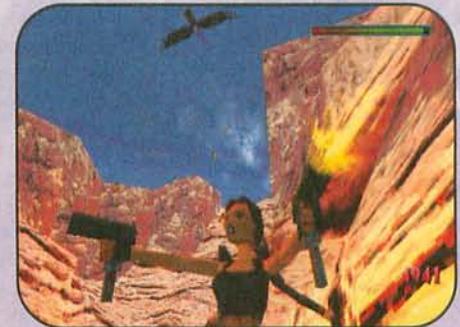
## RUBRIKEN

Editorial	3
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	87
Leserpost	51
News	6
Rat & Tat	54
Szene Chat	41
Tips & Tricks	42
Vorschau	98



70

TOP GEAR OVERDRIVE (N64): Das Sequel kam, sah und siegte. Eine schöne Weihnachtsüberraschung für alle Nintendo-Rennspielfreunde. Erste Sahne!



62

TOMB RAIDER III (PS): Trotz der bescheidenen Steuerung hat auch Teil Numero drei gut eingeschlagen. Vor allem der gewaltige Umfang macht den Kohl fett.

## TESTS

### SONY PLAYSTATION

Actua Golf 3	89	Legend	76
Asteroids	68	Lemmings	83
Brave Fencer Musashi	81	Live Wire	91
Buggy	79	Mr. Domino	90
C3 Racing	60	NBA Live '99	77
Devil Dice	82	Psybadek	78
Hugo	87	San Francisco Rush	88
Invasion	61	● Small Soldiers	66
Kagero Deception	85	● Tomb Raider III	62

### NINTENDO 64

Centre Court Tennis	72	S.C.A.R.S.	74
Glover	86	Top Gear Overdrive	70
Knife Edge	84	WCW vs nWo Revenge	80
Madden NFL '99	71	● Zelda: Ocarina of Time	56



80

WCW vs nWo REVENGE (N64): Die einen kann man mit Wrestling jagen, die anderen freuen sich, daß nach WWF Warzone schon wieder ein Toptitel erschienen ist.

## GERÜCHTE- KÜCHE

Im Internet wird derzeit heftig gemunkelt, daß Sony mit Apple in Verhandlungen steht, um sämtliche PlayStation-CDs auf dem brandneuen G3-Macs lauffähig zu machen. Schon jetzt lassen sich über Emulatoren nahezu alle alten SNES- und MD-Titel komfortabel auf PowerMacs (wie auch PCs) spielen - nur ist dies natürlich illegal. Angedacht ist auch eine Möglichkeit über Steckkarten (wobei dann sogar Nintendo mit ins Boot geholt werden könnte) aber genaueres läßt sich momentan nicht sagen. Vorteilhaft wäre ein solcher Schritt mit Sicherheit für beide Seiten: Die Spielehersteller würden mit einem Schlag einen neuen, zahlungskräftigen Käufermarkt erschließen und Apples Kiste würde um hunderte attraktiver Games reicher.

## Formel 1 '98 Mini-Skandal

Die Probleme rund um Psygnosis' neueste *Formel 1*-Version wollen nicht abreißen: Erst müssen Besitzer von umgebauten PlayStation frustriert feststellen, daß sich das Spiel mit manchen MOD-Chips nicht verträgt und es häufig zu unerklärlichen Abstürzen kommt. Und nun diese Schote: Das im Spielwarenhandel angebotene Bundle, *Formel 1 '98 + Mad-Catz-Lenkrad* zu einem attraktiven Preis, macht wenig Sinn. Ausgerechnet mit jenem Lenkrad "verträgt" sich *F1 '98* näm-



Mist, 'ne Panne! Ohne Mad Catz wäre das nicht passiert...

lich nicht. Das schicke Wheel funktioniert mit der angebotenen Software lediglich im Digitalmodus, und da auch nur ohne Rumble-Funktion - analog Steuern ist leider nicht möglich!

## Tomb-Raider-III-Rekord Playstation

Bereits am ersten Wochenende hat sich das 98er-Sequel in Deutschland über 100.000 Mal verkauft, nur die PlayStation-Version wohlgemerkt - ein absoluter Rekord! Im Vergleich dazu nehmen sich die jeweils 65.000 verkaufte Einheiten in England und Frankreich - bei gleichzeitig deutlich höheren installierten Hardware-Basen - schon gerade-

zu lächerlich aus. Sind die Deutschen Lara-süchtig? Insgesamt lagen die Vorbestellungen des Handels bei über 750.000 Stück (PC- und PS-Versionen zusammengenommen). Laut Eidos lag das Problem zum Marktstart nicht darin, die neue Lara an den Mann zu bringen, sondern sie irgendwie "gerecht zu verteilen". Glückliche Eidosler!

## Zahlenspiele Japan

Als eine der letzten Großtaten dieses Jahres hat unser vielbeschäftigter Tet noch einige fernöstliche Hieroglyphen ausgewertet und ist zu einem überraschenden Schluß gekommen. Trotz *Zelda* teilen sich Segas Dreamcast und Sonys PlayStation mehr oder weniger den Markt. Am ersten Wochenende nach dem DC-Release waren die Durchschnittsverkäufe pro Laden wie folgt:

Pech für die Kunden in Akihabara: In manchen Läden war jede zehnte Dreamcast-Konsole schon bei der Auslieferung defekt. Grund: Der Produktionsdruck, unter dem Sega stand und noch immer steht - die Nachfrage ist längst nicht gedeckt - ließ einige schlechte Chargen durch die Qualitätskontrolle schlüpfen.

Software (verkaufte Einheiten im Schnitt pro Händler)

Zelda	20 (Vorwoche dagegen 104!)
Ridge Racer Type 4	81
Ridge Racer Type 4 + Jog Con	17
Dance Dance Dance	28
Virtua Fighter 3tb	30
Winning Eleven 3	18

Hardware (verkaufte Einheiten im Schnitt pro Händler)

PlayStation	45
Dreamcast	43
Nintendo 64	5
Game Boy Color	20
Neo Geo Pocket	6

Fazit: Japaner sind anders.

## Racing Simulation 2 Playstation/Nintendo 64



Der Nachfolger zu *F1 Racing Simulation* von UBI Soft, diesmal für PlayStation und Nintendo 64, nimmt langsam Gestalt an. Mit allen siebzehn offiziellen Grand-Prix-Strecken, elf konkurrierenden Teams und zweiund-

zwanzig Fahrern erhalten *Formel 1 '98* (PS) und *F1 World GP* (N64) ernsthafte Konkurrenz. Neuerdings kommen auch blaue, gelbe und schwarze Flaggen zum Einsatz. Außerdem könnt Ihr zwischen zwei Reifenmarken wählen. Wie im realen Leben müßt Ihr hier jetzt auch Eure Boxenstop-Strategie vorher planen, Tankfüllungen berechnen und zuvor im Setup die Einstellungen perfekt auf die jeweilige Rennstrecke anpassen.

## PlayStation 2 Sony

Über Wochen hielt sich hartnäckig das Gerücht, Sony würde Ende November zu einer Pressekonferenz laden, um die technischen Details der PlayStation 2, die übrigens jetzt "PlayStation 2.000" heißen soll, bekanntzugeben. Sogar Nikkei Electronics, eine führende japanische Elektronikzeitschrift, hatte unter Berufung auf "informierte Kreise" darüber mehrfach berichtet. Bis jetzt hat Sony zwar noch nichts von sich hören lassen, als gesichert gilt mittlerweile aber die Erkenntnis, daß die PS 2 in Japan nicht vor dem dritten Quartal '99, auf alle Fälle erst nach dem *Dragon Quest VII* (die bestverkaufte Rollenspielerreihe aller Zeiten) auf der PlayStation 1 erschienen ist. Als gesichert gilt außerdem die Erkenntnis, daß Square, Enix, Namco und Konami bereits erste Developer-Kits erhalten haben. Wie auch das Dreamcast wird die PlayStation 2.000 mit einem internen Modem ausgestattet sein. Auf der PlayStation-Webpage wird Sony Music auch Musikstücke zum Download anbieten. Obwohl hinter den Kulissen noch ein Tauziehen zwischen den Bossen der Mutterfirma in Japan und den Chefetagen der US- und Europa-Vertretungen um das CD-Format stattfindet (der Westen sträubt sich noch gegen das von den Japanern favorisierte DVD-Format), kann davon ausgegangen werden, daß sich aufgrund des MPEG2-Encoders, der mit Sicherheit eingebaut sein wird, DVD durchsetzt.

## Zelda-Start N64

Trotz enttäuschender Performance in Japan (der Handel hatte sich weit größere Hardware-Umsätze durch *Zelda*



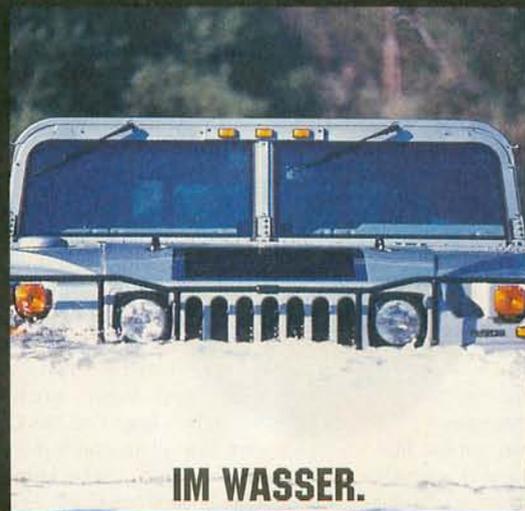
erwartet) schoß der fünfte Teil dennoch in der Hitparade der sich am schnellsten verkaufenden Spiele auf Platz 1 (386.234 Module in den ersten zwei Tagen) und überholte dadurch den bisherigen Rekordhalter *Metal Gear Solid* (316.000 Einheiten in zwei Tagen). Auch interessant: In den USA waren's 1.000.000 in zwölf Tagen!



# DIE SCHNELLSTEN AUTOS DER ERDE



IM SCHLAMM.



IM WASSER.



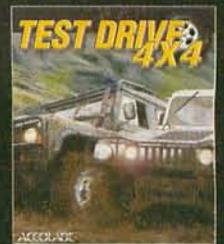
UND IM SCHNEE.

OFF-ROAD-RENNEN, OFF-ROAD-REGELN.



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

**ACCOLADE**



Test Drive 4x4 ist ein eingetragenes Warenzeichen von Accolade, Inc. ©1998 Accolade, Inc. Entwickelt von Accolade, Inc. Unterstützt und mit Kühnheits-Design und eingetragenen Warenzeichen von AM General Corporation. © 1998 AM General Corp. Die Name Land Rover und die Logo sind Warenzeichen von Rover Group Limited und werden unter Lizenz verwendet. © Rover Group Limited 1998. Alle anderen Warenzeichen sind Markenname und Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer und werden unter Lizenz verwendet. Electronic Arts und die Electronic Arts-Logo sind Warenzeichen der jeweiligen eingetragenen Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und PS sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten.

## Iron fist World Tournament Tekken 3



Sony Computer Entertainment Europe (SCEE), Namco und Namco Station™ veranstalten am 27. Januar 1999 in London das "Tekken 3 Iron Fist World Tournament". Bei der weltweit ersten und größten Veranstaltung dieser Art treffen die weltbesten Tekken-3-Spieler aufeinander und haben die Chance, im Turnier der eisernen Faust hohe Preisgelder und wertvolle Sachpreise zu gewinnen. Das Event findet in Englands größter und modernster Namco Spielhalle, der Namco Station™, statt. Zum Turnier werden 220 Teilnehmer aus aller Welt und über 500 Gäste aus Presse, Industrie und Handel erwartet. Zum Finale sind die 20 Länder-Champions eingeladen, die sich in den einzelnen PAL-Territorien im Survival-Modus von Tekken 3 qualifiziert haben. André Diepper, der

Finalteilnehmer für Deutschland, hat sich mit dem Highscore von 137 (!) Rundensiegen in Folge für London qualifiziert. Um möglichst vielen Tekken-Fans die Gelegenheit zur Teilnahme am Iron Fist World Tournament zu geben, gibt es eine weltweite Ausschreibung auf der



Tolles Ambiente für eine WM: Namcos hypermoderne Spielhalle in London.

PlayStation-Website. Alle, die sich bis zum Stichtag 10. Januar 1999 auf der offiziellen Sony-Wettbewerbs-Website [www.playstation-europe.com/tekken3/allcomers](http://www.playstation-europe.com/tekken3/allcomers)



registrieren lassen, haben die Möglichkeit, im Losverfahren eine von 200 "Wild Cards", die zur Teilnahme ebenso berechnen, zu erhalten. Im Unterschied zu den bereits qualifizierten 20 Länder-Champions, den "Experts", sind für alle zugelosten Teilnehmer die Fahrt- und Hotelkosten exklusive. Die zwölf besten Wild-Card-Teilnehmer aus dem 200er-Feld kommen in die Hauptrunde des Iron Fist World Tournaments und haben die Chance, sich im Feld der 32 Endrunden-Spieler im K.O.-System erfolgreich zum Sieg durchzuschlagen. Für den Sieger stehen als attraktive Preise unter anderem ein Tekken-3-Automat (Wert ca. \$ 9.000), \$ 5000 in bar und eine exklusive Paul Phoenix Lederjacke bereit. Versuchen könnt Ihr's ja mal.

## Tenchu International PlayStation



Das soll einer noch behaupten, den Japanern wäre Europa egal. Sony Music Entertainment plant nämlich den Release der europäischen Version von Tenchu in Japan. Neben den zwei Zusatz-Leveln und einem versteckten Spielmodus, beinhaltet Tenchu –

Shinobi Gaisen auch eine Option, mit der Ihr zwischen den vier Sprachen Japanisch, Englisch, Französisch und Italienisch (warum fehlt immer noch Deutsch?!) umschalten dürft. Wer die Euro-Fassung gerne mal auf Japanisch (Achtung: NTSC-Fernseh-Norm!) spielen möchte, kann sich den 25. Februar als Erscheinungsdatum schon mal vormerken.

## Bugs Bunny Lost in Time PlayStation



Es gibt Neuigkeiten aus Kanada: Behavior Interactive, die Macher von Jersey-Devil, werkeln gerade im Auftrag von Infogrames an einem neuen 3D-Plattformers für die

PS. Nach dem Achtungserfolg mit ihrem Spiel rund um ein lila Teufelchen steht nun eine wirklich tödlichere Lizenz an – Looney-Tunes-Produkte



verkaufen sich einfach wesentlich leichter. "Lost in Time" ist Bugs Bunny deswegen, er in der Wüste Neu-Mexikos aus Versehen eine Zeitmaschine in Gang setzt und sich, ein paar Jahrmillionen zurück, umringt von Dinosauriern wiederfindet. 24 Level in fünf verschiedenen Zeitaltern liegen noch zwischen Bugs und der Gegenwart. Vor allem durch die Original-Soundtracks und -Effekte kommt bei dieser Scheibe Stimmung auf.

### BLITZ-MELDUNG

Wie uns IM Artus in letzter Sekunde noch zutrug, wird Metal Gear Solid bei uns auf drei CDs erscheinen, inklusive Silent-Hill-Demo. Blitzmeldung Ende, danke Arti.

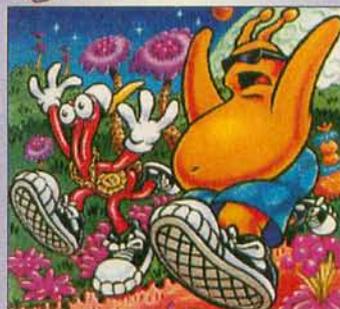
### ...UND DANN WAR DA NOCH

... der Verpackungstext von Sonys Dual-Shock-Pad: "Bedienen Sie das Steuer-Pad unter keinen Umständen so, daß es Kopf, Ellbogen, Gesicht, Magengrube oder Körperstellen berührt, an denen der Knochen

nur durch wenig Gewebe geschützt ist". Das gilt vermutlich auch für sämtliche Lenkräder und Arcade-Boards, also haltet Euch bitte dran.

## TOEJAM & EARL AM LEBEN!

Ja, Ihr habt richtig gelesen, zwei der außergewöhnlichsten und freigesten 16-Bit-Helden kehren in die Welt der Videospiele zurück. GT Interactive hat mit ToeJam and Earl Productions, dem Entwickler der Mega-Drive-Version, Ende November eine Vertriebsvereinbarung getroffen, wonach GTI sowohl die Vermarktung der N64- als auch



Vor fünf Jahren heimsten die beiden Kosmokoniker ToeJam und Earl bereits ihren ersten VG-Classic ein.

einer Dreamcast-Version übernimmt. ToeJam & Earl III wird eng an den ersten Teil angelehnt sein. Die Programmierer haben auf Anfrage inzwischen zugegeben, daß sie beim zweiten Teil zu viele Zugeständnisse an Sega gemacht haben und damals ein Großteil ihrer Ideen opfern mußten. GTI will den Jungs praktisch freie Hand lassen. Supercoolfunky von GT Interactive!!

# TUROK

SEEDS OF EVIL™

## JAG E.D.A.S. BÖSE



Das Grauen kehrt zurück! Du bist TUROK - unsere letzte Chance! TUROK 2; SEEDS OF EVIL revolutioniert die Spielwelt mit über 20 durchschlagenden Waffen, 6 gigantischen Welten und Monster, daß dir das Blut gefriert.



10 von 10

95%

94%

92%

92%

90%

Note 1



TUROK® 2: SEEDS OF EVIL™ © 1998 Acclaim Entertainment. All rights reserved. TUROK® & © GBPC, Inc. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics. All rights reserved. Developed by Iguana Entertainment, an Acclaim Entertainment Studio. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc.™ & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Marketed by Acclaim.

HOCHSPANNUNG ERLEBEN



# Jamma-Show '98

Wie jedes Jahr findet in Tokio mit der Jamma-Show die größte Automatenmesse der Welt statt. Wir pickten uns die interessantesten Neuerscheinungen aus der Masse heraus und präsentieren Euch die zukünftigen Spieleknaller.



Neue Ideen waren in den letzten Jahren immer häufiger Mangelware im Spielautomatenbereich, was letztendlich zu einer kleinen Absatzkrise führte. Viele Hersteller erkannten die Zeichen der Zeit und versuchten mit innovativen Spielkonzepten, den Zockerpalästen wieder frisches Leben einzuhauchen. Daß es nicht immer Prügel-, Renn- oder Ballerspiele sein müssen, hat allen voran Konami auf der Messe eindrucksvoll bewiesen. Fast alle Geräte protzen geradezu mit Ihrer neuesten Hardwaretechnik und ausgefallenen Gehäusedesigns, doch was mittlerweile noch mehr zählt, sind die so niedrig wie möglich gehaltenen Produktionskosten. Einer der Erfolgsfaktoren, den allen voran Sega mit

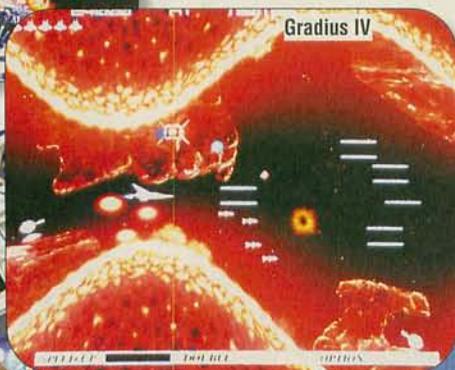
MI-Board vor, während Visco mit seinem Aleck 64 auf die betagte N64-Technologie zurückgreift. Taito hingegen versucht, es mit einer Eigenentwicklung, dem G-Net-Board, seine Produktionskosten zu senken. Alle Boards haben eines gemeinsam, sie verfügen über einfache Systemarchitekturen, die nicht jahrelang studiert werden müssen, um Programmierern das volle Hardwarepotential zu eröffnen, was somit auch viele Third-Party-Hersteller zur Board-Nutzung animiert.

## Capcom

Dezent und bescheiden gab sich der legendäre Prügelspiel-Entwickler. Lediglich ein Spiel war mit *Tech Romancer* auf dem Stand zu finden. Hierbei handelt es sich um ein weiteres Mech-Spektakel, das offensichtlich von der in Japan sehr populären *Macross*-Serie inspiriert wurde. Jeder der zwölf zur Auswahl stehenden Stahlkolosse weist ein anderes Design und Waffenrepertoire auf. Euer Ziel ist es, den Gegenspieler durch geschicktes Taktieren und Agieren in seine Bestandteile zu zerlegen. Dafür stehen durchschlagende Kanonen zur Verfügung, die je nach Wirkungsgrad mehr oder weniger Energieabzug bei dem Feind hervorrufen. Euer Wunschmech verfügt natürlich über vollkommene Bewegungsfreiheit.

## Konami

Nach dem großen Erfolg von *Beat Mania 2nd Remix*, das wir Euch bereits in der PlayStation-Fassung letzte Ausgabe genauer vorstellten, war es nur noch eine Frage der Zeit, bis sich Konami zu einer dritten Episode *Beat Mania 3rd Remix* hinreisen lassen würde. Ohne groß was am Konzept geändert zu haben - einige Spielmodi sind neu hinzugekommen - dürft Ihr wieder in die Haut eines Berufs-DJ schlüpfen, um mit fünf Tasten samt Scratch-Plattenteller diverse Song-Riffs nachzuspielen. In die gleiche Kerbe schlägt *Pop'n Music*, das mit sei-



nem Manga-Style auf ein wesentlich jüngeres Publikum zielt. *Dance Dance Revolution* war der große Gewinner der diesjährigen Jamma-Show. Als indirekte Fortsetzung des *Beat Mania*-Konzepts werden hier lediglich die Rollen getauscht. Der Spieler übernimmt dabei nicht mehr die Figur des DJ, sondern gibt auf der virtuellen Tanzfläche zu heißen Sound-Beats sein Bestes. Gesteuert wird das Spiel mit den vier Trittsensoren, die sich am Automatenboden befinden. Je nachdem, was der jeweilige Song verlangt, gilt es, die angezeigten Tanzschritte im gleichen Rhythmus nachzuhüpfen. Zuvor auserwählte Charaktere folgen dabei jeder Aktion auf dem Bildschirm. Insgesamt neun Musikstücke aus dem Pop und Techno-Bereich stellen Euch in steigenden Schwierigkeitsgraden auf die Probe. Eine PlayStation-Umsetzung (bis jetzt noch ohne





spezielle Kontroller-Einheit) ist bereits angekündigt. Nach zahlreichen Versprechungen hat nun Konami seiner legendären Shoot'em-Up-Serie ein Sequel spendiert. Bei *Gradius IV* düst Ihr mit Eurem Super-High-Tech-Raumer über horizontal scrollende Fantasy-Landschaften hinweg und räumt hordenweise Feindsprites aus dem Weg. Als letzte Neuerscheinung präsentierte Konami das von *House of the Dead*, inspirierte Fadenkreuz-Shoot'em-Up *Evil Knight*. Hier nehmt Ihr per Shootgun und Plastikrevolver den erbarmungslosen Kampf gegen eine Zombietruppe auf. Hinter detaillierten Texture-Mapping-Kulissen zapeln ständig neue Polygon-Untote hervor, die allem Anschein nach schon lange nichts mehr zwischen ihre Beißerchen bekommen haben..

## Namco

Im Gegensatz zu Sega hatte Erzrivale Namco nur wenig revolutionäre Titeles entgegenzusetzen. In *Gunmen Wars* jagen sich mächtige Robo-Gladiatoren auf großflächigen High-Tech-Kampfarenen hinterher. Ihr übernehmt die Kontrolle eines der Mechs und zieht in den erbarmungslosen Baller-Kampf, der mit einem originellen Feature ausgestattet wird. Vor jedem neuen Spiel wird mit der sogenannten NAM-CAM (eine digitale Fotokamera im Automaten-Gehäuse) das Gesicht von jedem Mitspieler abgelichtet und neben seinem Vehikel eingeblendet. Das gleiche Prinzip wird auch in dem Rennspiel *Race On* angewandt. Hinter dem ungewöhnlichen Titel verbirgt sich ein schlichter Fun-Racer, der nichts mit vergangenen

Namco-Racern zu tun hat. Als Fahrzeuge stehen diverse Knuddel-Boliden zur Auswahl, die farbenprächtig in Szene gesetzt wurden. Bis zu acht Automaten lassen sich zwecks Multi-Player-Sessions untereinander vernetzen. Ein wahrer Publikumsmagnet dagegen war das 3D-Beat'em-Up *Fighting Layers*,



dessen Vertriebsrechte, wie bereits bei Ehrgeiz geschehen, Namco übernahm. Ein neues Kampfsystem erlaubt es Euch, in verschiedenen Kategorien Punkte zu sammeln, die später zu Hard-Reversal umgemünzt werden können. Mit dem EDGE-Combo-Feature lassen sich diverse Move-Attacken automatisch kombinieren, oder Ihr teleportiert Euch fluch an einen anderen Ort.

## Sega

Wie bereits im Vorfeld erwähnt, nutzte auch Sega die Gunst der Stunde, um Ihre neuste Low-Cost-Hardware, das

NAOMI-Board, dem Fachpublikum vorzustellen. Bei allen NAOMI-Spielen wird eine zugeschnittene Dreamcast-Hardware verwendet, die zwar ohne CD-ROM-Laufwerk, dafür mit mehr RAM und ROM-Chips ausgestattet ist. Trotz einiger Unterschiede sollten 1:1-Umsetzungen auf das heimische Dreamcast-System kein Problem darstellen. Model 3 bleibt nach wie vor die leistungsfähigste Entwicklungs-Basis von Sega, allerdings befindet sich auch hier ein Model4-Nachfolger in der Pipeline. Als ersten NAOMI-Titel stellte Sega das Horror-Shooter-Sequel *House of the Dead 2* vor. Wie bereits beim Vorgänger, werden hier Zombies gleich reihenweise niedergemetzelt. Im zweiten Teil findet sich der aufgeschlossene Splatter-Fan in grafisch aufwendigeren Arbeitsumgebungen wieder. Die Künstliche Intelligenz der Untoten wurde erheblich gesteigert, was sich in ständig verändernden Bewegungsrichtungen bemerkbar macht. Plötzliche Storywendungen versetzen den Spieler immer in neue gruselige Umgebungen. Mit dem Horror-Adventure *Blood Bullet: The House of the Dead Side Story* präsentiert man das zweite NAOMI-Spiel, das in puncto Blutverschwendung dem Original in nichts nachstehen soll. Der Spieler steuert wahlweise einen von zwei Charakteren durch nächtliche Stadtkulissen, die



von Zombies besetzt sind. Eine kleine Verwandtheit zu *Resident Evil* als Arcade-Spiel ist nicht von der Hand zu weisen. Aber auch Baseball-Freunde schauen nicht in die NAOMI-Röhre und bekommen mit *Dynamite Baseball 98* ihren Lieblingssport auf dem Arcade-Bildschirm geliefert. Sega hat sich erneut





Umgebungen auf den Weg, um überall auftauchende Rabauken das Fürchten zu lehren. Die Feinde sind zahlreich, die Schlagvarianten der Helden ebenfalls. Einige Gegner greifen mit Waffen 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 schweren Panzerfaust-Geschützen heizt Ihr Euren prügelwütigen Angreifern dann zusätzlich ein. Vor dem angestrebten Happy-End warten sechs harte Level, die in mehrere Stationen aufgeteilt sind. Die Reise führt Euch durch verwinkelte Stadtgebiete, Parkanlagen bis hin zu unterirdischen U-Bahnschächten. Als Besonderheit lassen sich vier Automaten linken, was das gleichzeitige Mitprügeln von Kumpanen ermöglicht.



## Taito

Taitos erster Titel, der auf dem G-Net-Board läuft, befaßt sich mit dem heiklen Third-Person-Shooter-Prinzip. Aus verschiedenen Blickwinkeln tobt Ihr bei *Chaos Heat* durch die verwinkelten Gänge eines Wissenschaftslabors und säubert nach bester Scharfschützen-Manier den Bildschirm von bösen Monster-Ausgeburten. *Ray-Crisis*, die Fortsetzung von Taitos legendärer Vertikal-Shooter-Serie, verwöhnt das Spielerauge mit riesigen Endbossen und unzähligen 3D-Effekten. Die Story versetzt Euch diesmal in ein weitverzweigtes Computernetzwerk, im dem Ihr verschiedene Flugpfade einschlagen könnt...

## SNK

Nach dem etwas enttäuschenden *Samurai Spirits* meldet sich die frischgebackene Handheld-Company mit einer leicht aufpolierten *Samurai Spirits 2* in die Spielhallen zurück. Zwei neue Spielfiguren fügen



sich in die dreizehnköpfige Heldenriege ein, jeder verfügt dabei über eine "gute" und eine "böse" Seite. Neue Special-Move-Effekte und vereinfachte Angriffstechniken bereichern die bestehende Haut-Drauf-Palette: So ist es jetzt z.B. jederzeit möglich, den "Angry-Explosion"-Move zu zelebrieren. Neben dem bereits veröffentlichten Neo Geo-Prügler *King of Fighters '98* herrschte ansonsten gähnende Leere am SNK-Stand.



## Andere Hersteller

Nach knapp einem Jahr haben die Jungs von Raizing-Eighting ihr revolutionäres Polygon-Beat'em-Up *Bloody Roar 2* komplett überarbeitet und auf den neuesten Stand der Technik gebracht. Ihr dürft Euch einen von neun bestialischen Kämpfern aussuchen,



jeder mit eigenen Stärken, Schwächen und natürlich bahnbrechenden Combo-Moves ausgestattet. Konsequenterweise haben die Entwickler das Morphing-Feature weiterentwickelt. Der Kampfstil Eures Beast-Counterparts unterscheidet sich jetzt erheblich von dem menschlichen Charakteren, was sich vor allem in aggressiveren Attacken bemerkbar macht. Alle Polygon-Prügelknaben (darunter sechs neue) haben unzählige Schlagtechniken inklusive butterweicher Animationsphasen anzubieten. Eine PlayStation-Konvertierung wird sicher nicht mehr lange auf sich warten lassen, was

die Rechte für eine Star Wars-Neuaufgabe im Arcadebereich gekauft, die grafisch auf dem neuesten Stand der Model3-Technik ist. *Star Wars Trilogy Arcade* orientiert sich an den legendären Filmvorbildern und liefert Euch fast originalgetreue Polygon-Kopien aller darin enthaltenen berühmten Action-Szenen. Aus der Verfolger-Perspektive zischt Ihr mit einem X-Wing über verschiedene Planetenoberflächen hinweg, schlingert Euch durch Canyons und liefert Euch erbarungslose Gefechte mit imperialen Abfangjägern. In weiteren Spielstufen seid Ihr auf dem Eisplaneten Hoot unterwegs, um feindliche Walker zu vernichten. Erstmals darf der Nachwuchspilot den rasenden Falken steuern oder mit dem allseits bekannten Speeder-Bike in ungeahnter Perfektion durch die übervegetierenden Wälder von Endor heizen. Sega's Entwicklerteam AM3 hatte sich nach dem "großen" Erfolg von *Lost World* nicht auf die faule Haut gelegt und zeigte mit *Dirt Devils* ihre neueste Fahr Simulator-Kreation. Es stehen Euch vier heiße Off-Road-Flitzer zur Auswahl, die wahlweise mit einem Automatik- oder Schaltgetriebe ausgestattet sind. Die insgesamt acht Model3-Strecken warten mit vielen grafischen Leckerbissen auf. Spektakuläre Tunnelfahrten fehlen hier ebenso wenig wie gigantische Brückenaufbauten und Canyon-Durchquerungen. Euer Ziel ist es, alle gleichgesinnten Rivalen von der Strecke wegzuschubsen, um eine bessere Platzierung zu erreichen. Etwas nassfeucht geht es bei dem 3D-Action-Shooter *Ocean Hunter* (ebenfalls Model3) vonstatten. In einer malerischen Unterwasserwelt macht Ihr Euch als Harpunenjäger auf die Schwimmlinsen, um gefährlichen Unterwassermonstern wie z.B. Haie den Garaus zu machen. Als gut durchtrainierter Schläger macht Ihr Euch in AM2-Scroll-Prügler *Spikeout*, mit ein paar Dutzend Super Moves und Martial Art-Power bewaffnet, auf die Suche nach einem skrupellosen Gangsterboß. Es stehen Euch vier unterschiedliche Charaktere zur Auswahl. Alleine oder zu viert macht Ihr Euch durch in alle Richtungen scrollende 3D-



 **NINTENDO<sup>64</sup>**  
FEEL EVERYTHING



FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE.

**AUSGELASSENHEIT.** Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit Zelda 64 erleben.

FRUST.

ÜBERMUT.

ANGST.

Das neue The Legend of Zelda - Ocarina of Time von Nintendo stimuliert ganz bestimmte Gefühle. Jedes Mal, wenn Sie es spielen. Nach der ersten Begegnung mit Prinzessin Zelda werden Sie eine Ausgelassenheit erleben, die Sie so schnell nicht vergessen. Doch schon die nächste Herausforderung kann Ihnen unsagbares Kopfzerbrechen bereiten. Das Resultat ist eine Depression, aus deren Tiefe Sie erst herausfinden, wenn Sie weiterspielen.



PLAY  
GAME



VIEW  
GALLERY



Am Freitag den 27. November ist Nintendos kleiner Farb-Game-Boy ziemlich "nackt" auf den Markt geworfen worden (wenn man mal vom bescheidenen Thrill absieht, den das bunte Tetris-Spiel erzeugt). Mittlerweile sieht die Lage aber schon rosiger aus. Wir haben uns die ersten acht Color-Game-Boy-Spiele zur Brust genommen.



## Sylvester und Tweety – Ein Vogel zum Frühstück

Infogrames präsentiert die beiden weltberühmten Warner-Charaktere zum ersten Mal auf dem Game Boy. Eigentlich verwunderlich, daß niemand bisher auf die Idee gekommen ist, die beiden zu verwenden, da laut Umfragen Sylvester besonders gut bei kleinen Jungs ankommt und die Mädels alle auf Tweety abfahren.



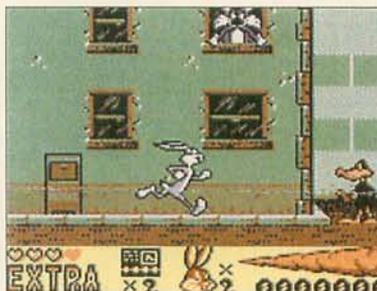
Nette Sequenz, das Spiel taugt aber nichts.

Ziel des Spiels ist es, als Sylvester auf der Suche nach Eurem gefiederten Nachtisch ein Haus zu durchkämmen. Dabei müßt Ihr Gegenstände aufnehmen und verschieben, um neue Räume zu erschließen. Authentische Hindernisse, wie z.B. Bulldoggen oder Omas, gilt es weiträumig zu meiden. Ihr betrachtet das Geschehen dabei aus einer isometrischen Perspektive. In Anbetracht der geringen Farbpalette und des fehlenden Spielwitzes nur bedingt zu empfehlen.



## Bugs Bunny + Lola – Operation Karotten

Seit über 50 Jahren hetzt Bugs Bunny über Bildschirme und Leinwände, da macht sein Erscheinen auf dem Color Game Boy durchaus Sinn. Ein unkompliziertes Jump'n Run voller Rätsel und Überraschungen, bei dem Ihr entweder mit Bugs oder Lola rumhoppeln könnt,



erwartet Euch hier. Gemessen an Wario-land 2 sind natürlich die meisten anderen Plattformspele allenfalls Durchschnitt. Wer sich für eines der beiden Module entscheiden muß, greift lieber beim Hasen und der Häsin zu, die sind zwar auch etwas lahm, aber immerhin noch witzig (was man von Sylvester nicht behaupten kann).

Ihr trefft auch Duffy, Elmer, Marvin und Sam.



## Power Quest

Zwangsläufig stellt sich bei einem Beat'em Up für Nintendos Kleinsten immer die Frage nach dem Sinn von portablen Prügelspielen. Nach anfänglicher Skepsis, müssen wir gestehen, daß uns Power Quest von Sunsoft (vermutlich auch wegen der gestochenen scharfen GBC-



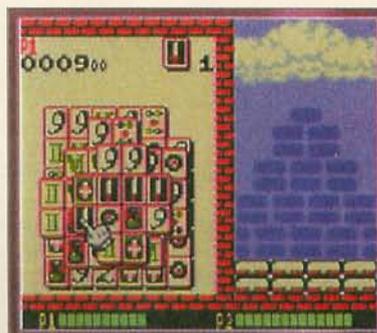
Fünf verschiedene Roboterklassen gibt es.

Optik und den 56 Farben) enorm viel Spaß bereitet hat. Ihr kämpft theoretisch auch nicht "selbst", sondern schickt einen ferngesteuerten Kampfroboter ins Rennen. Wie bei den meisten Rennspiel-Simulationen ebenfalls üblich, könnt Ihr gewonnene Preisgelder in Upgrades stecken und so Euren Blechkameraden für das große Power-Quest-Turnier fit machen. Die Mischung aus Beat'em Up und Adventure-Elementen (es gibt auch einen Story-Modus) ist wirklich gelungen.



## Shanghai Pocket

Der Grund dafür, daß alle erdenklichen Tetris-Varianten, aber noch kein Shanghai für den Game Boy umgesetzt wurden, liegt sicher daran, daß man beim unscharfen LCD-Screen der vorigen GB-Modelle kein einziges Motiv auf den Spielsteinen erkannt hätte (Ihr müßt nämlich einen Stapel Spielsteine abbauen, indem Ihr immer zwei Steine der selben Art findet, wahlweise auch auf Zeit). Nun



könnt Ihr zwar die einzelnen Motive halbwegs voneinander unterscheiden, Voraussetzung sind aber trotzdem optimale Lichtverhältnisse und sehr gute Augen. Dann ist Shanghai Pocket, das sich übrigens auch per Link-Kabel gegeneinander spielen läßt, ziemlich genial. Durch die drei Schwierigkeitsgrade ist für langanhaltenden Knobelspaß gesorgt. Ein echter Süchtigmacher!

Beim Gold-Rush-Modus müßt Ihr einen goldenen Stein finden und freilegen.

## Harvest Moon

Auf dem SNES war die Mischung aus Landwirtschaftssimulation und RPG schon ein Erfolg. Auch in der Mini-Version besteht eure Aufgabe aus dem Bewirtschaften eines Hofes, inklusive dem Kauf von Saatgut und dem Verkauf eurer Erträge auf verschiedenen Märkten. In versteckten Höhlen findet ihr außerdem seltene Pflanzen, die besonders hohe Erlöse versprechen. Durch die im Modul "eingebaute" Uhr spielt Zeit eine wichtige Rolle, da sich andere Dinge weiterentwickeln, während man mit einer Aufgabe beschäftigt ist,



und die Märkte z.B. nachts geschlossen haben. Per Link-Kabel könnt ihr mit einem Freund Handel treiben. Für RPG-Fans, die mal was Neues ausprobieren wollen, durchaus interessant.

## Quest for Camelot

Wer diesen Sommer aus Versehen den Warner-Zeichentrickfilm "Das magische Schwert - Die Legende von Camelot" gesehen hat, der dürfte sich bei der Handlung gleich heimisch fühlen, da sich das Spiel ziemlich exakt am Plot des Movies orientiert. Ihr müßt als Kayley Merlin helfen, acht Pergamentfetzen einzusammeln. Wie bei Links's Awakening führt ihr ein Schwert mit euch und erkundet Ober- und Unterwelten nach Hinweisen und Items. An die Genialität von Zelda kommt Camelot nicht ganz her-



Kayley kann viele Moves, die auch Link kann.

an, für Freunde des Genres aber durchaus eine Überlegung wert.

## Bomberman

Daß Bomberman ein absolut geniales Spielprinzip zugrunde liegt, dürfte sich rumgesprochen haben. Daß die Handheld-Umsetzung fast genauso viel Spaß macht (Ihr könnt sogar zu viert gegeneinander spielen, vorausgesetzt ihr habt einen Super Game Boy, den Adapter und vier Pads) wie die SNES-Variante ist ebenfalls kein Geheimnis. Bleibt nur zu sagen: Holt's euch, falls noch nicht längst geschehen. Wer allerdings schon das Schwarzweiß-Modul, das ja immerhin mit der Super-Game-Boy-Farbpalette ausgestattet ist,

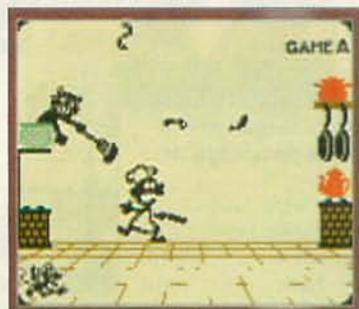


Der Story Mode ist kein Kinderspiel.

besitzt, für den macht die Color-Version eigentlich keinen Sinn mehr.

## Game & Watch Gallery 2

In Japan gab's diese Compilation zwar schon einmal als Schwarzweiß-Spiel zu kaufen, in Europa hatten wir das Vergnügen aber noch nicht. Fünf Geschicklichkeitsspielchen, zwar mit aufgebohrter Grafik und verbessertem Sound, vom Spielprinzip her aber identisch mit Nintendos 15 Jahre alten Game&Watch-Handhelds, bietet das Modul. Bei Parachute müßt ihr ein Boot durch einen ewig langen Fluß paddeln und Fallschirmspringer aufnehmen, damit diese nicht von Haien aufgefressen werden. Bei Helmet müßt ihr herabfallendem Gerümpel ausweichen, bei Chef Pfannkuchen auffangen und in Vermin Maulwürfen

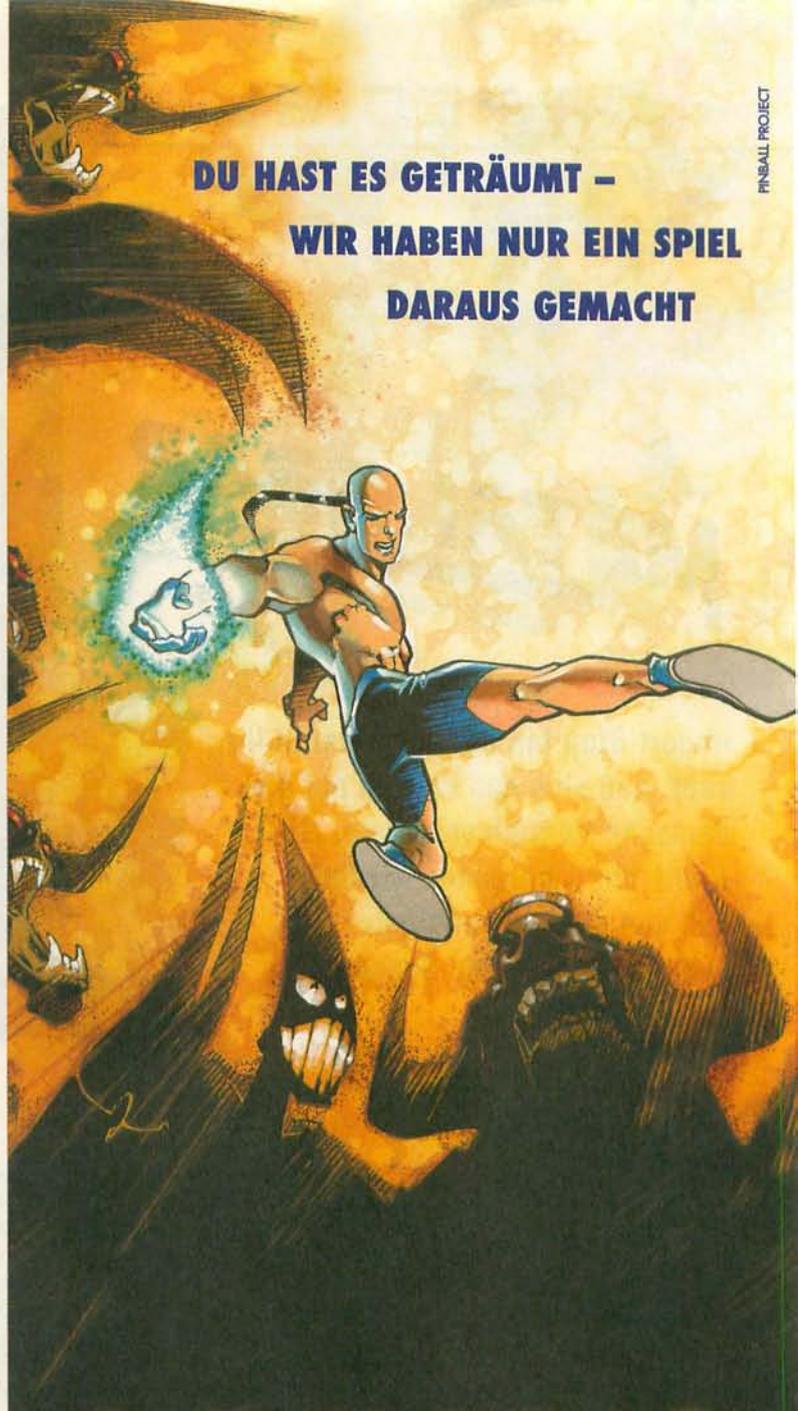


Toadstool und Yoshi helfen euch hier.

in dem Moment auf die Birne hauen, wenn diese aus ihren Löchern herausgucken. Das beste kommt aber zum Schluß: Donkey Kong ist auch mit drauf.

ds

**DU HAST ES GETRÄUMT -  
WIR HABEN NUR EIN SPIEL  
DARAUS GEMACHT**



# DREAMS

**ACTION / ADVENTURE IN ECHTZEIT 3D**



PlayStation

TACTICAL ESPIONAGE ACTION  
**METAL GEAR**  
SOLID  
VOICE RECORDING

Import-Stop hin oder her: Damit Ihr seht, daß sich das Warten auf die deutsche Version von *Metal Gear Solid* lohnt, berichten wir Euch live von den aufwendigen Lokalisierungs- und Synchronisationsarbeiten.

**INFO**

System: PlayStation  
Name: Metal Gear Solid  
Genre: Spionage-Action  
Hersteller: Konami Japan  
Geplanter Erscheinungstermin:  
Japan/USA: erschienen  
Deutschland: März 1999



Das sich nicht zuletzt aufgrund seines exzellenten Gameplays und rigorosen Marketing/Distributor-Maßnahmen in aller Munde befindliche Tactical Espionage Action Game wartet mit einer dichten und ausgefeilten Storyline auf. Im Japano-Import bekommt man davon überhaupt nichts mit, und bei der US-Version reichen englische Grundkenntnisse auch nicht aus, um die teilweise zehn Minuten und mehr dauernden Sprechfunkkontakte zwischen unserem Spion Solid Snake und seinen Helfern (siehe Kasten) vollständig zu verstehen. Grund genug also, dennoch auf die deutsche Version zu warten (besonders ungeduldige bestellen sich den Import via Internet). Die aufwendigen Synchronisationsarbeiten (das Script umfaßt ca. 700 Seiten mit über 100.000 Wörtern – mehr als die meisten Spielfilme) wurden in den Abbey Road Studios in London durchgeführt, in denen sich die berühmtesten Künstler der Welt die Klinke in die Hand geben. Dank reichhaltigem Raumangebot fanden und finden hier ganze klassische Orchester-Ensembles genauso Platz wie die besten Pop-Acts dieses Planeten: Beatles, Spice Girls, Sting, Cliff Richard, Mark Owen und viele mehr nahmen hier schon Songs auf. Die Penthouse Suite stand nun aber 12 Tage und Nächte im Zeichen von Terroristen-Vocals um Sniper Wolf, Revolver Ocelot & Co. Insgesamt 16 Sprecher (davon teilweise



Ex-KGBler und Boß Psycho Mantis läßt seine telekinetischen Kräfte spielen.

Vulcan Raven in seinem Panzer (Boß drei) hat bereits deutsch gelernt - Bravo.

Wir sind gespannt, wie diese Szene ins Deutsche übersetzt werden wird, hehe!



Gib ihm eine Nachricht!



drei gleichzeitig am Mikro) aus den Bereichen Werbung und Schauspiel verliehen hier den Helden und Bösewichten ihre Stimme. Die meisten sind aktive Theater- und Musical-Schauspieler, was als großer Vorteil bei den Aufnahmen zu verzeichnen war. Wirklich berühmte Stimmen wie die von Klaus Danneberg (Schwarzenegger, Stallone) wurden jedoch nicht verpflichtet. In der Begründung heißt die

(benötigten mehrere Wochen im Vorfeld der Sprach-Aufnahmen) auch nicht gerade billig sind. Um bei den Videosequenzen größtmögliche Authentizität zu gewährleisten, wurde per zugeschaltetem Monitor Lippsynchron gesprochen. Wir sind auf jeden Fall gespannt, ob die deutsche Version insbesondere die im amerikanischen sprachlich Klasse untermalten Figuren von



Nicola Tomasoni alias SniperWolf: Wenn die Stimme genauso heiß ist...

emotionslose, tiefe Spion-Stimme von Snake sollte keinen Wiedererkennungswert haben. Außerdem hätte man sonst jeden Charakter mit einer berühmten Stimme besetzen müssen, um keinen Stilbruch zu begehen. Anders ausgedrückt, könnte man natürlich vermuten, der Kostenschuh habe etwas zu stark gedrückt, da zusätzlich jeweils sechs ständig anwesende Techniker/Supervisor und Übersetzer



Hier seht Ihr die Sprecher von Snake, Mei Ling und Campbell in einer Dreier-Szene.

Nastasha Romanenko mit ihrem lieblichen russischen Akzent und die Eigenheiten der chino-amerikanischen Aussprache vom Speicherengel Mei Ling wiederzugeben vermag. rk

### The Voice Cast

	Name der Person	Charakterisierung	Deutscher Sprecher
Solid Snake	Solid Snake	Ehemaliges Mitglied von FOX-Hound und Experte in Spionagefragen Der Held des Spiels	Stephan Grothgar
	Roy Campbell	Ehemaliger Kommandant von Fox-Hound. Obwohl im Ruhestand, wurde er für diese wichtige Mission nochmal rekrutiert	Michael Mellinger
	Kenneth Baker	Präsident einer großen Rüstungsfirma namens Arms Tech. Wird zusammen mit dem DARPA-Chef Donald Anderson von den Terroristen als Geisel gehalten	Peter Zander
	Jim Houseman	Secretary of Defense: Kommandiert diese Anti-Terror-Aktion von seinem AWACS-Flieger aus	Wolf Kähler
	Ninja	Einer der Boßgegner. Benutzt Stealth Camouflage (à la "Predator" im gleichnamigen Arnie-Movie)	Sebastian Michael
Roy Campbell	Revolver Ocelot	Schußwaffenexperte und Sadist. Bewacht persönlich Kenneth Baker	Wolf Kähler
	Psycho Mantis	Boßgegner und ehemaliges Mitglied der KGB Psychic Intelligence. Kann Solid Snakes Gedanken lesen	Stefan Boje
	Liquid Snake	Absoluter Boß der Terroristen. Besitzt das gleiche Gesicht wie Solid Snake	Michael Hülsemann
	Master Miller	FOX-Hounds Survival-Experte. Berät Solid Snake via Codec-Funk	Michael Hülsemann
	Vulcan Raven	Großer Schamane mit starken spirituellen Kräften. Stellt sich Solid Snake in einer Panzerschlacht im Schnee	Werner Kastor
	Kenneth Anderson	D(efense) A(dvanced) R(esearch) P(rojects) A(gency)-Chef und Geisel	Wolf Kähler
	Meryl Silverburgh	Campbells Nichte und ebenfalls undercover unterwegs. Bildet ein Team mit Solid Snake	Britta Gartner
	Sniper Wolf	Superscharfe Heckenschützenlady, die Solid Snake mächtig zu schaffen macht	Nichola Tomasoni
	Naomi Hunter	Medizin-Crack bei FOX-Hound. Berät unseren Spion zusammen mit Campbell	Gertrud Thoma
	Nastasha Romanenko	Russische Militärexpertin mit Spezialität Atomwaffen. Gibt wichtige Tips	Birgit Khan
Mei Ling	Erfinder des Codec-Funks und zuverlässige Speichergehilfin. Immer einen coolen Spruch auf Lager	Nicole Kehrberger	



In diesem Tonstudio haben schon die Beatles, Cliff Richard & Co gewerkelt.

### Fox Hound



Eine Special-Forces-Einheit, die mit der Lösung regionaler Konflikte und Anti-Terror-Maßnahmen beauftragt ist. Arbeitet im Untergrund und wird bei politisch hochbrisanten Operationen eingesetzt, bei der offizielle Militärpräsenz fehlt am Platze wäre. Alle Mitglieder (wie Solid Snake) sind in Überlebensmissionen zu Luft/Wasser/Land geschult und Experten in Spionage. Der erste Kommander war "Big Boss", der für die Bildung einer Elite-Einheit aus Hi-Tech-Soldaten zuständig war und mittlerweile als Überläufer bei den Terroristen vermutet wird. Inzwischen hat Roy Campbell das Kommando übernommen und der Einheit seinen Stempel aufgedrückt.



Dreamcast™

# Upcoming Games

Let's make J-League Soccer Team Club



Dieser Managersimulations-Titel entstand im Original aus einer Kooperation von Sega und Enix. Zwei Saturn-Teile sind bereits erschienen, der dritte folgt nun auf dem Dreamcast. Laut den Entwicklern handelt es sich diesmal um eine komplette Version, in der sie alle ihre Ideen verwirklichen konnten. So konnte bei beiden Vorgängern nur eine bestimmte Anzahl an Feldspielern auf dem Spielfeld dargestellt werden. Dank der hohen Dreamcast-Performance gehört das Problem jetzt der Vergangenheit an.

Der offizielle Deutschlandstart des Dreamcast (September) rückt unaufhaltsam näher. Bis dahin wollen Sega und seine Third Partys eine ganze Latte neuer Spiele fertiggestellt haben. Wir werfen einen genaueren Blick auf die angekündigte Produktpalette.



Das Spiel mit dem ungewöhnlichen luftigen Namen wird von CRI entwickelt, einem neu gegründeten Multi-Media-Label von Sega und CSK. Letztere Firma hat für Sega bereits einige Arcade-Titel auf dem Saturn umgesetzt und zeichnet sich auch für Teile der Dreamcast-Entwicklertools verantwortlich. Nach unzähligen Auftragsarbeiten hat sich CRI entschlossen, seine eigenen Spiele unter dem Sega-Banner zu produzieren. Im Gegensatz zu vielen militärischen

Flugsimulationen handelt es sich bei *Aero Dancing* um ein äußerst friedfertiges Spiel. Ihr seid Mitglied der japanischen Kunstflugstaffel: Blue Impulse, was Euch in die glückliche Lage versetzt, akrobatische Kunststücke am Himmel zu vollführen. Als Fliegeraß erhaltet Ihr die ehrenvolle Aufgabe, Euch hinter das Cockpit eines High-Tech-Vogels zu klemmen. In einem ausführlichen Briefing werdet Ihr über jede nur erdenkliche Einzelheit und Gefahrenquelle des bevorstehenden Kunstflug-Einsatzes aufgeklärt. Jeder Auftrag ist anders: Es gibt angedeutete Kollisionsflüge, Einzelpirouetten und Staffelflüge in großer Höhe, um nur einige wenige Aufgaben zu nennen. Ihr müßt bis an die äußerste Belastbarkeit eines Jet-Piloten gehen, wenn Ihr Euch in den Sturzflug begeben, während Euch die enormen Fliehkräfte in



Black-Out-Gefahr bringen. Es stehen leicht modifizierte Flieger der US-Originale im Hangar zur Auswahl bereit. Die Palette der anwählbaren Flugzeugtypen fängt mit dem bewährten F-15 an und endet mit dem Superflieger RF-4E. Befindet Ihr Euch erst einmal in der Luft, stehen zwei verschiedene Ansichten zur Auswahl, wobei sich die Cockpit-Darstellung als höchst kompliziert heraus-



stellt, da hier unzählige Informationen ablesbar sind. Der interessanteste Aspekt von *Aero Dancing* ist mit Sicherheit der Multi-Player-Modus, bei dem Ihr mit vier Mitspielern gleichzeitig spektakuläre Flug-Kunststücke vollführen könnt. Grafisch präsentiert sich *Aero Dancing* von der Zuckerseite: Das gesamte Terrain besteht komplett aus fotorealistischen Polygonen, wobei in Großstadtmetropolen sogar die Wolkenkratzer plastisch in den Himmel ragen. Dadurch wirkt die Umgebung unglaublich realistisch, was selbst ausgebuffte PC-Simulationsprofs ins Erstaunen versetzt. Besonderes Augenmerk haben die Designer auf das physikalische Flugverhalten sowie den Realismus der 3D-Landschaft gelegt.



Nach *Sega Rally 2* ist mit *Buggy Heat* bereits das zweite Dreamcast-Rennspiel unterwegs. In *Buggy Heat* setzt ihr Euch hinter das Steuer eines schnittigen Strand-Buggys und liefert Euch mit sechs gleichgesinnten Kontrahenten heiße Verfolgungsduelle. Die Fahrzeuge nebst Landschaft bestehen komplett aus texturierten Polygonen. Insgesamt sechs unterschiedliche Rennstrecken laden

# PLAYSTATION PRESENTS CRASH BANDICOOT 3 TIME WARP TOUR



**START: 11.12.98** *VERY SPECIAL GUEST: COCO*  
**470 V. CHR. ROM • 1536 LONDON • 201 V. CHR. CHINA  
XX ATLANTIS • 1916 VERDUN • 2450 V. CHR. ÄGYPTEN**

*GRÖSSTES COMEBACK ALLER ZEITEN • ACTION UND FUN DER SUPERLATIVE • GENIALE 3-D- UND LIGHT-EFFECTS*  
**PLAYSTATION-HOTLINE: 0190/578 578 (1,21 DM/MIN.) • [www.playstation-europe.com](http://www.playstation-europe.com)**



UNIVERSAL  
INTERACTIVE STUDIOS

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

**IT'S NOT A GAME**

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League. and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  
is a trademark of Sony Corporation. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Crash Bandicoot 3: WARPED TM & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc.  
All rights reserved. [www.universalstudios.com](http://www.universalstudios.com). Developed by Naughty Dog Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

CRASH  
TIME



STAR  
470 V.  
XX AT

GRÖSSTES C  
PLAYSTAT



zum fröhlichen Off-Road-Gerangel ein. Wahlweise darf per Hand geschaltet oder ein Automatikgetriebe eingesetzt werden. Neben einem klassischen Championship- und Time Trial-Modus, hat man auch an eine Trainings- und VS-Split-Screen-Option gedacht, die das gleichzeitige Mitmischen eines menschlichen Gegenspielers ermög-



licht. Euer Ziel ist es, abgesteckte Checkpoints innerhalb eines Zeitlimits zu durchfahren. Harte Crashes mit der Streckenbegrenzung oder einem gegnerischen Vehikel kosten wertvolle Zeit und Bonuspunkte. Neben altbekannten Features hat sich CRI auch was wirklich Innovatives einfallen lassen. Jede gefahrene Strecke darf hinterher im Replay-Mode ausgiebig studiert werden. Jetzt kommt's! Dabei wird in die Cockpit-Perspektive umgeschaltet, in der all Eure zuvor getätigten Joypad-Bewegungen wie z.B. lenken, schalten und bremsen anhand eines virtuellen Piloten gezeigt werden.

# GRANDIA II

Unter allen Saturn-Rollenspielen war *Grandia* sicherlich einer der populärsten Genre-Vertreter neben der *Shining-Force*-Serie. An der Saturn-Version entwickelte Game Arts mehr als



cer Takeshi Miyaji wird ein Großteil der altbekannten Charaktere wieder mit von der Partie sein. Wie die komplette Oberflächenlandschaft erscheinen

auch alle Städte und Räume im perfekten 3D-Design - die Ansicht läßt sich dabei jederzeit um 360 Grad rotieren. Bei bevorstehenden Kämpfen wechselt die Perspektive automatisch in eine dynamische 3D-Perspektive. Das Story-Szenario, in dem *Grandia 2* spielt, wird von Game Arts noch geheimgehalten. Sicher ist, daß der Hauptdarsteller kein Teenager mehr ist, sondern mittlerweile stolze 20



Lenze alt ist. Außerdem soll das Dreamcast-Modem unterstützt werden, was es auf einer speziell eingerichteten *Grandia 2*-Homepage den Spielern erlaubt, mit Gleichgesinnten diverse Spieldaten und Erfahrungen auszutauschen.

zwei Jahre lang, was sich bei *Grandia 2* nicht wiederholen sollte. Auf dem Dreamcast konnte diese rekordverdächtige Zeit halbiert werden, nicht zuletzt dank der benutzerfreundlicheren Entwicklungsoberfläche. Laut *Grandia 2*-Produ-



*Resident Evil* zog eine ganze Welle von mehr oder weniger guten Clones nach sich. *Carrier* von Jaleco ist ein weiterer Vertreter nach altbekannter Biohazard-Rezeptur, der sich alle herausragenden Dreamcast-Fähigkeiten zunutze macht. Wie der Titel es schon andeutet, spielt sich die Horror-Geschichte diesmal auf einem Flugzeugträger ab. Ähn-



lich wie beim Film Philadelphia Experiment, passieren nach einem Geheimwaffen-Test an Bord unheimliche Dinge. Dabei verwandelt sich die komplette Crew in blutrünstige Zombies. Ihr schlüpft in die Rolle von Jack oder Jennifer, die aus unerklärlichen Gründen völlig normal geblieben sind. Die gerenderte Umgebung wird *Resident-Evil*-typisch aus diversen Kamerapositionen gezeigt. Bewegt sich Jack z.B. über einen vorbe-



Carrier



Carrier



Carrier



Carrier

stimmten Punkt, wird automatisch umgeblendet. In Sachen grafischer Präsentation und technischer Kompetenz lässt *Carrier* bereits jedes andere Horror-Adventure im Wald stehen. Allerdings werden noch viele Monate ins japanische Land ziehen, bis das Spiel fertig ist.



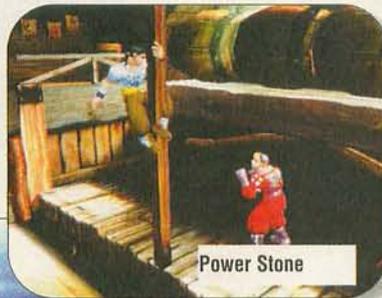
Carrier



Carrier

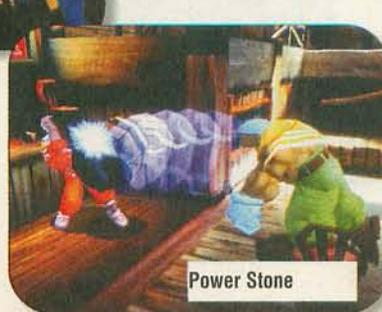
## POWER STONE

Capcoms erster Dreamcast-Titel wird zuerst in der Spielhalle veröffentlicht. Als Hardwarebasis für den Automaten verwendeten die Entwickler Segas NAOMI-Board, das bekanntlicher Weise auf der Dreamcast-Technik basiert. Die Geschichte von *Power Stone* spielt im 19. Jahrhundert, zu jener Zeit wo Technologie noch keinen großen Stellenwert einnahm und Männer richtige Abenteurer waren. Auch in jener Epoche treffen sich mächtige Krieger aus aller Herren Länder, um in einem großangelegten Stadtturnier den wahren Champion herauszufinden. Die Heraus-



Power Stone

forderer verdreschen sich in großflächigen Kampfarenen. Je nach Position der beiden Rivalen ändert die Kamera ihren Standort und zoomt im bewegungsfreien 360-Grad-Radius kräftig rein und raus. Durch vielfältige Kombinationen könnt



Power Stone

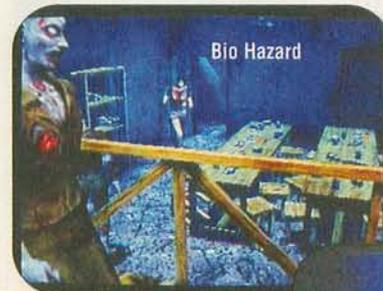


Power Stone

Ihr wie gewöhnlich spektakuläre Special-Moves auslösen. Alle 3D-Kulissen lassen sich in die Kampftaktik einbeziehen. Ihr könnt eine Mauer hochklettern oder Holzkisten besteigen, was uns zusätzliche Angriffsvariationen ermöglicht. Neben normalen Schlagwaffen lassen sich auch Fässer oder herumliegende Kisten aufnehmen, die mit voller Wucht auf Angreifer geschleudert werden. Ob es Unterschiede zwischen der Automatenversion und der Dreamcast-Umsetzung in puncto Charakterbesetzung geben wird, stand noch nicht fest. Grafisch sollte es allerdings keine Abstriche geben.

## BIO HAZARD CODE VERONICA

Viel gibt es über Capcoms angekündigte Dreamcast-Fortsetzung noch nicht zu berichten. Die Story soll angeblich unmittelbar an das PlayStation-Sequel anknüpfen. Diverse Stadtteile müssen besucht werden, unzählige Zombies werden dabei getilgt, reichlich Puzzles gelöst und nebenbei passen wir noch auf unseren schwindenden Ener-



Bio Hazard



Bio Hazard



Bio Hazard

gievorrat auf. Die detaillierten 3D-Umgebungen können sich sehen lassen und zeigen in der noch frühen 20%-Version nur ansatzweise, was an 3D-Potential im Dreamcast steckt.

ws

### Let's make Baseball Team Club



Baseball ist eine der beliebtesten Nationalsportarten in Japan. Ein Grund mehr für Sega, die hauseigene Manager-Serie mit einem Baseball-Pendant zu erweitern. Beim Saturn-Vorgänger wurden wegen Speicher-mangel nur die besten Spielszenen vom CPU wiederholt. Die Dreamcast-Umsetzung erlaubt es dem Spieler, sich jeden einzelnen Spielzug - dem Technikfortschritt sei Dank - aus verschiedenen Kamerablickwinkeln zu betrachten.

# Dreamcast

Endlich ist es soweit – das Dreamcast live in unserer Hütte! Neben dem Blockbuster-Hit und Hauptgericht *Virtua Fighter 3tb* haben wir uns beim Release auch die "Beilagen" ausgiebig zu Gemüte geführt.



In *Pen Pen Triathlon* wird geslidet und geschwommen.



Das wohl abgedrehteste Dreamcast-Game stellt mit Sicherheit *Pen Pen Triathlon* dar. Ihr schnappt Euch eine der sieben witzigen Comic-Fantasy-Figuren und müßt einen abgespaceten Triathlon, bestehend aus Fliegen, Laufen und Schwimmen, in Angriff nehmen. Natürlich wurden die Stages entsprechend knuddelig gestaltet: Ihr hetzt an quietschbunten Puderzucker-Eisbergen und Lakritzstangen-Hindernissen vorbei,



Die Pen-Pen-Grafik wäre ohne Schwierigkeiten auch auf einem N64 realisierbar gewesen.



Quietschbunt und völlig durchgeknallt: PPT mit seinen abgedrehten Teilnehmern.

werdet in einen Flipper katapultiert, schwimmt durch ein Horror-Haus und vieles mehr. Seid Ihr erstmal richtig in Fahrt, lassen sich die "Athleten" auch zu einem Gleitflug bewegen und die Grafik (größtenteils Pop-Up-frei) wird erstmals erstaunlich schnell. Besonders im Multi-Player-Mode macht *Pen Pen Triathlon*



Wenn Ihr beim Trampolinfeld daneben landet, bekommt der Gegner 'nen fetten Vorsprung.

einen Heidenspaß, da Ihr hier auch Schubser einsetzen dürft, um an die Spitze zu kommen. Grafisch hätte man PPT ohne Probleme aber auch auf dem N64 designen können – vom Stil her kann man die Optik gut vergleichen. PPT stellt sicher keinen Megahit dar, aber zum Release ein ganz spaßiges Beiwerk zum System-Seller *Virtua Fighter 3tb*.



entscheidet Euch zunächst für den normalen oder einen Metal-Godzilla und stampft im wüsten Zerstörungswahn durch japanische Großstädte, angefangen von Osaka über Kobe, Nagoya bis nach Tokio. Neben den jeweiligen Sehenswürdigkeiten (z.B. das Riesenrad in Kobe) zertrampelt Ihr auch die fleißig angreifende Nippon-Panzer- und Heli-Geschwader. Euer Aktionsradius ist sehr



*Godzilla Generations* spielt sich auch mit dem Vieh hier sehr zäh.

## INFO

System: Dreamcast  
 Name: Pen Pen Triathlon  
 Genre: Fun-Racer  
 Hersteller: General Entertainment  
**Geplanter Erscheinungstermin:**  
 Japan: Erschienen  
 Deutschland: Herbst 1999



*Godzilla Generations* läßt sich am ehesten als ein Next-Next-Gen-Rampage World Tour beschreiben. Ihr



Die FMVs bei Dreamcast stellen natürlich eine Klasse für sich dar.

beschränkt: Außer mit dem Schwanz zuschlagen und einen Feuerstrahl loslassen könnt Ihr mit dem Ungetüm nicht mehr viel anfangen. Wunden heilt Ihr ganz unorthodox durch simples Brüllen. Auf einer kleinen Übersichtskarte sieht man, wo noch zwei Steine übereinanderstehen, die Ihr zerbröseln dürft. Habt Ihr eine bestimmte prozentuale Zerstörungsrate erreicht, heißt's einfach,

## Project Berkley

Der Verpackung von *Virtua Fighter 3tb* liegt auch eine Demo von *Project Berkley*, dem neuen Game von Yo Suzuki, bei. Es werden atemberaubend schöne FMV-Sequenzen über eine Martial-Arts-Fighterin



gezeigt – das Spiel selbst soll jedoch kein Beat'em Up werden! Die Geräteküche dreht sich um ein neues Genre, genaueres verraten wollte uns Sega aber bis dato nicht. Wir halten Euch in dieser Sache aber auf dem Laufenden.





Pures Zerstören ist bei Godzilla angesagt: Rennt in sämtliche Häuser, killt Panzer mit Laser-Beams und heilt Euch durch simples Brüllen selbst.



Der Mech-Godzilla hält etwas mehr aus.

aus dem jeweiligen Areal rauslaufen und ab in die nächste Stage. Wie unschwer zu erraten ist, verbirgt sich hinter GG nicht gerade der Gameplay-Weiheit letzter Schluß. Bis auf einige sehenswerte Explosionseffekte vermiften wir auch den mit Spannung erwarteten 128-Bit-Grafikschliff. Wer ein Fan des Kinostreifens ist (gibt's so jemand?), wird vielleicht etwas damit anfangen können. rk

**INFO**

- System: Dreamcast
- Name: Godzilla Generations
- Genre: Action
- Hersteller: Sega
- Geplanter Erscheinungstermin:**
- Japan: Erschienen
- Deutschland: Herbst 1999

schiedene Parteien, die offensichtlich unterschiedliche Ziele verfolgen, und klickt Euch durch Unmengen von Text-Passagen und Entscheidungs-Screens. Obwohl wir uns, ohne ein Wort zu verstehen, eine halbe Stunde nach dem Try-and-Error-Prinzip durchgewurschelt haben, bekamen wir keinerlei animierte Bilder zusehen – lediglich Standbilder werden nach



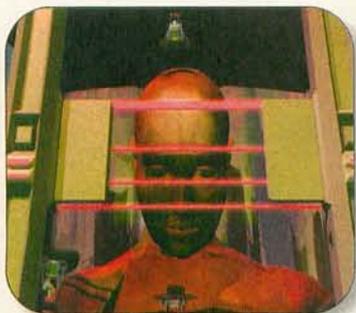
Hübsche Grafik: Über den Gameplay-Geht dieses Japano-Adventures läßt sich noch nicht viel sagen.

Noch nicht anzuviel sagen können wir über das mysteriöse Adventure July, in dem sich alles um die Vorhersagen des mittelalterlichen Sehers Nostadamus dreht: Sämtlicher Text ist in feinstem Japanisch gehalten. Ihr übernehmt das Kommando über zwei ver-

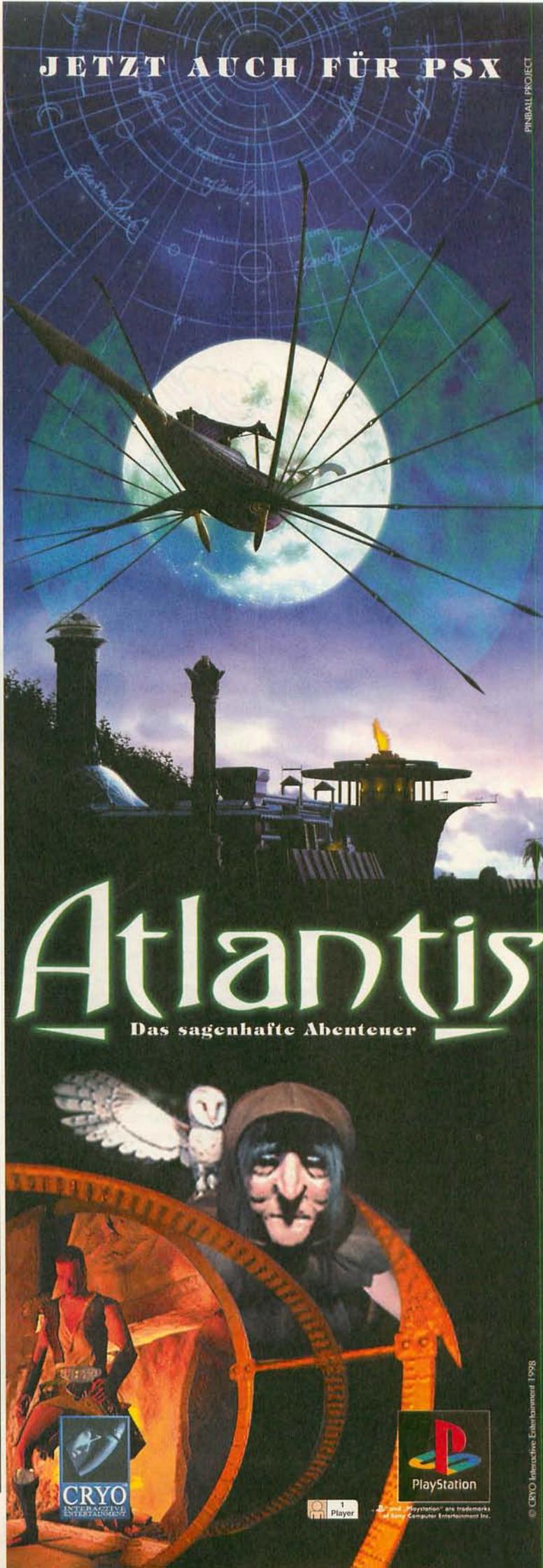
und nach eingeblendet. Das läßt jetzt natürlich keine Rückschlüsse hinsichtlich der Qualität von July zu: Dieses Game solltet Ihr Euch jetzt als Import nur zulegen, wenn Ihr Japanisch an der Uni belegt habt. Wir warten besser auf eine englische Version. rk

**INFO**

- System: Dreamcast
- Name: July
- Genre: Adventure
- Hersteller: General Entertainment
- Geplanter Erscheinungstermin:**
- Japan: Erschienen
- Deutschland: Herbst 1999



In der Folterkammer? Erinnerungen an Metal Gear Solid werden wach!



**Atlantis**  
Das sagenhafte Abenteuer



# Virtua Fighter 3tb™

## INFO

- System: Dreamcast
- Spieltyp: 3D-Beat'em-Up
- Datenträger: CD
- Hersteller: Sega
- Testversion: Gamer's Delight
- Spieler: 1-2
- Speicheroption: VMS-Card  
12 Blöcke
- Features: Arcade Board-Support
- Schwierigkeit: 3-6
- Preis: ca. 150 Mark
- geeignet ab: 16
- Sprachkenntnisse: 



Pünktlich zum Hardware-Debüt präsentiert Sega die Dreamcast-Version seines sensationellen Arcade-Prüglers. Kein Spielhallenautomat hat damals mehr Aufsehen erregt, als der letzte Knaller von AM2. Nach knapp einem Jahr haben die Elite-Jungs von "Big S" ihr revolutionäres Model-3-Spiel überarbeitet und mit neuen Features ausgestattet. Die *tb*-Variante präsentiert Euch zwölf durchgestylte VF-Kämpfer, die im Spiel exakt den Charak-



Ein mitgeliefertes Abspann-Render-Filmchen offenbart die qualitativen Unterschiede zwischen Automaten- und Dreamcast-Version.

terfotos entsprechen, welche Ihr auf dem Player-Select-Screen bewundern dürft. Das Fighter-Team setzt sich aus bekannten Namen zusammen: Die alte Haudegen-Garde Akira, Jacky, Pai, Sarah und Lau sind ebenfalls wieder mit von der Partie, wie auch einige neue Gesichter aus der dritten Generation, so z.B. Sumo-Wuchter Taka-Arashi und Fächer-Koryphäe Aoi Umenokouji. Brandneu ist der *tb*-Modus, in dem Ihr eine Dreiermannschaft aus allen anwählbaren Charak-



Wer aus der Kampfarena fällt, hat wie gewöhnlich eine Runde verlorenen.



Eindrucksvolle Ketten-Specials sind bei VF 3tb die Regel.

In der Wüsten-Stage ist es ziemlich windig, wie man im Hintergrund an den aufgewirbelten Sandwolken sieht.



ren zusammenstellen dürft. Selbstverständlich wurde neben dem Team-Battle-Mode auch ein Normal-Modus sowie eine Trainings-Option nicht vergessen. Völlig unverzeihlich ist hingegen das **Fehlen** eines konsolentypischen **Versus-Modus**, in dem sich zwei menschliche Herausforderer gemeinsam verprügeln dürfen. Der reguläre Challenger-Einstieg in einem der Single-Player-Modes entschärft dieses etwas unerklärliche Manko jedoch wieder. **Nervige Ladezeiten** sind nach dem ersten Power-Up fast **nicht existent**. Innerhalb von wenigen Sekunden wird ein neuer Charakter bzw. eine komplette Stage ins RAM geladen. Alle Hintergründe bestehen durchgehend aus detaillierten Polygon-Kulissen, die eine dramatische Rea-

lismus-Steigerung darstellen. Stimmungsvolle Musikstücke verleihen dem Hit-Prügler seinen letzten Schliff. Mit dem regulären DC-Pad steuert sich VF3 *tb* etwas komplizierter, das separat erhältliche Arcade-Board schafft hier Abhilfe. Wie beim Original kommen je ein Punch-, Kick-, Guard- und Escape-Button des Pads zum Einsatz. Die analogen L- und R-Tasten dienen zum Perspektivenwechsel. Dabei stehen Euch zusätzlich eine



VF 3tb bleibt selbst bei härtesten Treffern seinem Motto treu: No mercy and no blood!



Auch das Wegtreten in die Tiefe ist bei der aktuellen VF-Version jetzt möglich.



Etwas anderer Blickwinkel: Das Kampfgeschehen aus der First-Person-View.



Im Trainings-Mode dürft Ihr neue Move-Combos in Ruhe einstudieren.

First-Person-, Over-Head- und Bird-View zur Auswahl. Über achtzig Special-Moves gilt es einzustudieren, die mit entsprechendem Feingefühl zu anwachsenden Combos und Konterattacken kombinierbar sind. Alle VF-Recken haben über die Jahre hinweg neue Spezialtechniken hinzugelern. Ebenfalls wie beim Vorgänger könnt Ihr Euren Gegner von der Plattform

gen Virtua-Fighter-Automaten zeigen. Thema Klamotten-Animation: In diesem Bereich gibt es leider etwas Anlaß zur Kritik. Die lose hängenden Textilien jedes Kämpfers flattern zwar alleamt superflüssig im Wind, wengleich die Perfektion der superdetaillierten Automaten-Optik nicht erreicht wird. Zum Beweis können Puristen anhand der VF3-Coin-Op-Filmau-



Viertelkreise und vergleichbare Capcom-Spezial-Aktionen werdet Ihr hier nicht finden: Fast Action rules!



Die beeindruckenden Licht- und Transparenz-Effekte bei VF3 tb sorgen für das nötige Next-Generation-Feeling.



Gegen den stahlharten Dural schauen die meisten Gegner in die Röhre.



VF 3tb ist ganz im Stil der Serie auf extrem flinke Joypad-Akrobatik ausgelegt.

werfen. Geschickte Kameraschwenks und Zooms sorgen dabei für die entsprechende Brachial-Dramatik. Die genialen 3D-Effekte sind einfach atemberaubend – man könnte fast meinen, es läuft ein perfekter Computerfilm auf dem Monitor ab. Doch nicht nur von der Optik stellt das Beat'em-Up der neuen Generation alles bisher Dagewesene in den Schatten, auch die Bewegungsanimationen der Fighter sind superflüssig in Szene gesetzt. Atemberaubende Special-Moves und einen ganzen Sack voll Chain-Combos runden den brillanten Gesamteindruck ab. Außerdem darf der Spieler zwischendurch verschiedene History-Filmchen ansehen, die minutenlange MPEG-Ausschnitte von allen bisher-

schnitte selbst einen Vergleich anstellen. Über einigen Prügelarenen liegt ein leichter Nebelschleier, der zwar nicht störend wirkt, aber im direkten Vergleich zum Arcade-Original dennoch auffällt. Das Starentwickler-Team von Sega, AM R&D 2, hatte mit der Dreamcast-Umsetzung nicht viel zu tun. Wie der Abspann es erstmals offenbart, hat sich Softwarepartner Genki um die Konvertierung gekümmert. Ein Gerücht, das im Vorfeld hartnäckig die Runde machte, aber von Sega nie bestätigt oder dementiert wurde. Dabei kommen natürlich Spekulationen auf, was für einen Perfektionismus-Grad Yu Suzuki's Mannen (Schöpfer des Automaten-Code) abgeliefert hätten. ws

### CYBER SHOCK \*\* CONTROLLER

- \* analog/digital Controller für PSX
  - \* mit zuschaltbarer Turbo-Funktion
  - \* Motoren für Vibrationseffekt
  - \* erhöhte Spielkontrolle durch doppelte analoge Steuerung
- DM 59.95 \*

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

DM 79.95 \*

### XPLODER DM 99.95 \*

- \* OHNE WORTE



### XPLODER Pro \*

Funktionsumfang wie XPLODER

- \* LCD Display mit Steuer- und Funktionstasten für Cheatsuche ohne PC Verbindung

DM 149.95 \*

4MB PSX MEMORY CARD ohne Kompression

DM 49.95 \*



### PSX SKART KABEL

- \* mit Audiakabel und Videoeingang
- DM 29.95 \*





### Star Ocean

Der Vorgänger *Star Ocean* erschien Anfang 1996 fürs Super Nintendo und sorgte mit dem einzigartigen 48 MBit-Modul damals für großes Aufsehen. Neben dem innovativen Spielsystem bot dieses Rollenspiel auch digitalisierte Sprachausgabe.

Nur mal so zur Info: In Japan gibt es neben *Final Fantasy VII* auch viele andere coole Rollenspiele für die PlayStation. Doch leider werden sie so gut wie nie für den europäischen Markt lokalisiert. *Star Ocean - The Second Story* gehört ebenfalls zu dieser Sorte von Spielen, die zudem inhaltlich und bezüglich des Spieldesigns zu den Top-Klasse-Kandidaten gezählt werden können. Wer als alter Japano-Zocker *Star Ocean* auf dem Super Nintendo gespielt hat, wird (außer natürlich bei sprachlichen Problemen) kaum Schwierigkeiten haben, das Gameplay einigermaßen in den Griff zu bekommen. Nur diesmal dürft Ihr zu Beginn aus zwei Helden, einem männlichen und einem weiblichen, wählen. Zwar verläuft die grundlegende Story identisch, doch an vielen Stellen werdet Ihr unterschiedliche Spielelemente erleben können, je nachdem wie Eure Wahl ausgefallen ist. Insgesamt existieren zehn Nebencharaktere, die jedoch nicht alle in das Team aufgenommen werden dürfen. Im Menü ist lediglich Platz für maximal acht Kämpfer, die im Spielverlauf zu Euch stoßen. Das interes-

dürft. Insgesamt 46 Einzel-Fähigkeiten sind zu erlernen, die später zu Kombinations- oder Gruppen-Skills zusammengefügt werden können. Beispielsweise entsteht der Gruppen-Skill

プリシス・F・ノイマン	STR	375	こうげき	1525
	CON	142	ぼうぎょ	310
	DEX	277	めいさく	327
	AGL	50	かいり	115
	LUC	163	まじょく	163
	INT	167		
	STM	64		
	GUTS	106		
武器	SD/バンチ			
Armor	プレートメイル			
Shield	ラウンドシールド			
Helmet	アイアンヘルム			
Accessary1	ネオグローブ			
Accessary2	タリスマン			
Accessary3	タリスマン			
ステータス	Star Ocean THE Second Story			

Final Fantasy VII-Kenner werden feststellen, daß hier im Vergleich die Grafik farbenfroher wirkt.

In *Star Ocean - The Second Story* trifft Ihr auf skurile Mitstreiter.

Zaubersprüche machen durch die Rumble-Funktion auf sich aufmerksam.

### INFO

System: PlayStation  
 Spielertyp: Rollenspiel  
 Datenträger: 2 CDs  
 Hersteller: Tri-Ace/Enix  
 Testversion: Archiv  
 Spieler: 1  
 Speicheroption: 1 Block  
 Features: Analog-Pad  
 Schwierigkeit: 7  
 Preis: ca. 150 Mark  
 geeignet ab: frei  
 Sprachkenntnisse:



口笛(くちぶえ)  
指を口の中に入れて息を強く吹いて音を鳴らす技

セリウス  
SP 2

技能	レベル	SP	説明	レベル	SP
根性	10	-	忍耐	9	36
危険感知	10	-	生物学	7	65
精神学	10	-	包丁	8	45
レシビ	10	-	目利き	10	-
口笛	8	15	調教	10	-
キャスト	10	-	科学技術	10	-

Auf der 3D-Map bewegt Ihr Euch frei herum.

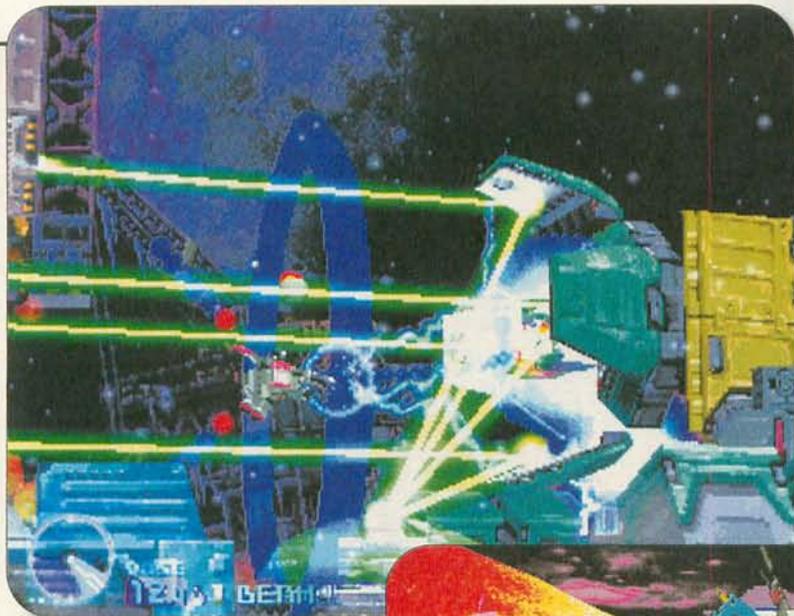
"Blacksmith" aus den Einzel-fähigkeiten "Cast", "Mineralkunde" und "Customize". Bevor die Fähigkeiten im Untermenü erscheinen, müssen sie in Form von Skill-Books (darin sind mehrere Fähigkeiten enthalten) eingekauft werden. Doch nicht nur zum Herstellen von Items, sondern auch während des Kampfes sind diese Einzel-fähigkeiten von Nutzen. Sie steigern bestimmte Status-Werte des jeweiligen Charakters. Für Freaks ist dieses aus-

Das Skill-System ist ein Festessen für Statuswert-Fetischisten.

santeste Merkmal an diesem Spiel ist wohl das Skill-System, das Ihr für jeden Eurer Gefährten individuell gestalten



getütelte System ein gefundenes Fressen. Mehr als 100 Stunden solltet Ihr mindestens für *Star Ocean - The Second Story* einkalkulieren. Es ist auch zugleich eines der schwierigsten Rollenspiele, die zur Zeit auf dem japanischen Markt erhältlich sind. Im Kampf-Modus dürft bzw. solltet Ihr Euch per Viereck- und Richtungstaste mit Eurem Helden flink und geschickt auf dem Schlachtfeld bewegen können. Die Gegner tun es nämlich ebenso. Manche Boßgegner sind sogar mit einem Erfahrungslevel von 120 nicht zu schaffen. Hier nimmt man es sehr genau, gegen welche Zaubersprüche oder Special-Moves Eure Kämpfer resistent sind. Taktisches Zusammenspiel aller beteiligten Team-Mitglieder ist gefragt. Für alle, die *Final Fantasy VII* als etwas zu einfach empfinden, ist *Star Ocean - The Second Story* genau das richtige Spiel. Für einen Nicht-Japaner ist es jedoch ziemlich mühselig, sich durch die zahlreichen Menü-Punkte und die umfangreiche Story durchzukämpfen.



Das klassische Riesenschiff in Level drei aktiviert seine Ionen-Kanone.

Der erste Boß stellt noch keine Probleme dar - keine Delta-Weapon notwendig.

Jetzt wird's eng: Jagt den Anchor-Satelliten in den linken Schweißbrenner!



Seit dem letzten Geniestreich Ende 1993 auf dem Super Nintendo (*R-Type III* mit 90 Prozent Spielspaß) ist es ruhig geworden um die einstige Edel shooter-Schmiede Irem. Die Firma war sogar kurzzeitig aufgelöst worden, doch nun zeigt sie mit einem Next-Gen-Remake ihres einstigen Aushängeschildes, was auf der PlayStation an taktischer Ballerspielkunst in zeitgemäßem Design machbar ist. Genau wie Taito mit *G-Darius* und Technosoft mit *Thunderforce V* beließ man es auch bei *R-Type Delta* beim klassischen 2D-Gameplay, peppte im Gegenzug aber Backgrounds und Gegner im 3D-Look auf. Das Bewaffnungs-/Extrawaffensystem der *R-Type*-Serie – mit der vorderseitig und rückwärtig andockbaren Force-Unit als Schild, dem doppelt aufladbaren Beam-Laser und den beiden Sidekicks schon seinerzeit bahnbrechend und spielspaß-technisch optimal sowie oft kopiert (z.B. in SNKs *Last Resort*), wurde für das 32-Bit-Debüt um einige Varianten bereichert. Erstmals dürft Ihr aus drei Kampf-



schiffen mit unterschiedlichen Satelliten wählen. Der klassische R9 bringt mit seinem blauen reflektierenden Laser und dem roten Bundle-Laser Nostalgie-Flair auf den Screens. Neu sind der R13 mit der Anchor-Force und der Rx mit der Tentacle-Force: Ersterer bildet zwischen dem Mutterschiff und dem abgeschossenen Satelliten eine Art Energie-Barriere (deshalb der Name Anker), an dem kleinere Gegner hängen bleiben. Bei der



Drei-R-Typen stehen Euch zur Verfügung: Die Tentacle-Force ist gewöhnungsbedürftig.

Tentacle-Force dürft Ihr je nach Ausbaustufe (wieder drei Stück) den Streuradius der jeweiligen Bewaffnung selbst bestimmen. Dafür erwies sich bei den beiden Newcomern die mächtigste Waffe im Spiel – die Delta-Force – als nicht so durchschlagend im Vergleich zum

# R-TYPE Δ

R9. Letztere ladet Ihr auf, wenn Euer abgeschossener Satellit mit Feinden in Berührung kommt und deren Energie absaugt. Dieses Extrawaffensystem bietet nun genug Spielraum für allerlei taktische Vorgehensweisen in den sieben knallharten, aber stets fairen sowie horizontal und vertikal scrollenden Leveln. Ein Gameplay-Highlight, das man von der stupiden Masse der Genrevertreter (z.B. die 194X-Serie) eigentlich nicht

kennt. In Kombination mit herrlichen Lichteffekten, grandiosen Explosionsorkanen und einfallsreichen Boßgegnern ergibt das superbe Gameplay einen überirdisch guten Shooter auf 2D-Basis, den sich jeder Ballerspielfreund bedingungslos zulegen muß. Obwohl *R-Type Delta* durchgehend beinhart ist, kann man ihm keine Unfairneß attestieren: Jede Stelle ist mit der richtigen Taktik (Beam-Laser aufladen, Satelliten hinten als Schutzschild andocken, Force in den Feind abschießen etc.) einwandfrei zu meistern. Geht Ihr drauf, ist das allein Eure Schuld. Lediglich die Musik plätschert etwas uninspiriert dahin. In diesem Punkt hat das extrem fetzige *Thun-*

## Alte Bekannte



Eine Menge Feindformationen, Levelstrukturen und Gegner werden alten *R-Type*-Hasen sehr bekannt vorkommen: Die erste Staffel in Level 1 stammt aus *Super-R-Type* (SNES). Stage 3 besteht erneut aus einem einzigen Riesengegner (eine Art fatter Battle-Mech). Außerdem haben die Krebse in Level fünf schon in *R-Type III* versucht, den R9-Raumer als Nachtisch zu verspeisen.

## INFO

System:	PlayStation
Spielertyp:	2D-Shoot-em-Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Irem
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Art Gallery, Dual Shock
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 120 Mark
geeignet ab:	12
Sprachkenntnisse:	



Per Force-Einsatz gibt Boß 2 - eine Biomech-Kreatur - unter Wasser schnell klein bei.

*derforce V* klar die Nase vorn. Zusammen herrschen diese beiden Neo-Shooter nun über die PlayStation-Ballerspielwelt. Jetzt fehlt eigentlich nur noch ein 32-Bit-Remake von Konamis *Gradius*-Serie, das dem Sub-Genre Neo-Shooter-Classics die Krone aufsetzen könnte! rk





## INFO

System: Nintendo 64  
 Name: Ogre Battle 3  
 Genre: Strategie-RPG  
 Hersteller: Quest  
**Gepflichter Erschölungstermin:**  
 Japan: 4. Quartal 1998  
 Deutschland: k.A.

## Die Vorgänger

Die Ogre Battle-Serie kann auf eine ruhmreiche Vergangenheit zurückschauen. Der Erste Teil Ogre Battle erschien im März 1993 fürs Super Nintendo und gilt seitdem für viele ernsthafte Strategiepieler als Referenz-Titel schlechthin. Zwei Jahre später folgte Tactics Ogre, das jedoch mit einem rundenbasierten Kampfsystem aufwartete.

Im Jahre 1993 stellte der damals noch namenlose Software-Hersteller Quest ein Strategie-Rollenspiel vor, das sich von anderen Genrevertretern abgrenzte. Statt eines rundenbasierten Kampfsystems auf Hex-Feldern, kombinierte man erstmals auf einer Konsole (*Dune 2* für den PC war kurz zuvor erschienen) ein echtzeitgesteuertes Strategie-Rollenspiel mit einem rundenbasierten Kampfsystem. Durch das sog. "Chaos-Frame", das in erster Linie ausschlaggebend für den Verlauf der Handlung war, gehörte *Ogre Battle* zu den schwierigsten und komplexesten Strategiespielen der damaligen Zeit. Während die Entwickler beim Nachfolgetitel *Tactics Ogre* auf ein komplett rundenbasiertes Kampfsystem zurückgegriffen hatten, kehrten sie diesmal zu ihren alten Tugenden zurück. *Ogre Battle 3* beinhaltet fast alle Komponenten, die beim ersten Teil für grenzenlosen Spaß gesorgt hatten. So bewegt Ihr Euch auf einer 3D-Gesamtkarte, wo Ihr zu Beginn jeder Stage Eure einzelnen Einheiten in Position bringt. Trefft Ihr auf gegnerische Truppen, schaltet sich der Kampfbildschirm ein. Hierbei kommt es auch darauf an, aus welcher Richtung die jeweiligen Einheiten angreifen. Falls Ihr Glück habt, erwischt Ihr den Feind von hinten und habt dadurch einen strategischen Vorteil. Die Aufstellung der einzelnen Truppen gestaltet sich nämlich ganz ähnlich wie bei *Ogre Battle*. Die Positionen der einzelnen Kämpfer, sprich die Entfernungen zum Geg-

Zwischensequenzen lockern die komplexe Handlung auf.



Der Kampfbildschirm erinnert noch sehr stark an den aus dem ersten Teil.

Bei der Truppenaufstellung müßt Ihr auf die Statuswerte der Kämpfer achten.

Die Kämpfer können je nach Erfahrungslevel auch befördert werden.



ner haben große Auswirkungen auf die Angriffsstärke. Wenn sich die Entfernung verkürzt, bewirkt dies, daß bei Fighter-Klassen die Stärke steigt. Bei Zauberer-Klassen hingegen kann es mitunter dazu führen, daß keine magischen Sprüche mehr angewendet werden können. Auch bezüglich der Aufstellung von Truppenteilen wurden Modifizierungen und Verfeinerungen gemacht. Je nach erteiltem Befehl, können Zauberer beispiels-

weise Kombinations-Magie aussprechen, die die Wirkung der Sprüche vervielfacht. Ebenfalls neu sind die sog. „Rekruten“, die die Grundlage für alle Kämpferklassen bilden. Sie agieren während des Kampfes als Überbringer von Befehlen und sind das bindende Glied zwischen den Kommandanten und den einzelnen Truppenmitgliedern. Natürlich dürfen sie sich auch aktiv am Kampfeschehen beteiligen. Wenn eine gewisse Anzahl von Erfahrungspunkten gesammelt ist, können Sie, je nach individuellen Fähigkeiten, in eine höhere Kämpferklasse befördert werden. Es besteht kein Zweifel, daß *Ogre Battle 3* neben *Zelda* einer der Höhepunkte fürs Nintendo 64 in diesem Jahr sein wird. Leider steht zur Zeit noch kein Release-Termin für Europa fest. tet



# MEDIUM

Your way to flavor.



0,7/9

mg Nikotin • mg Kondensat



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



## SILENT HILL

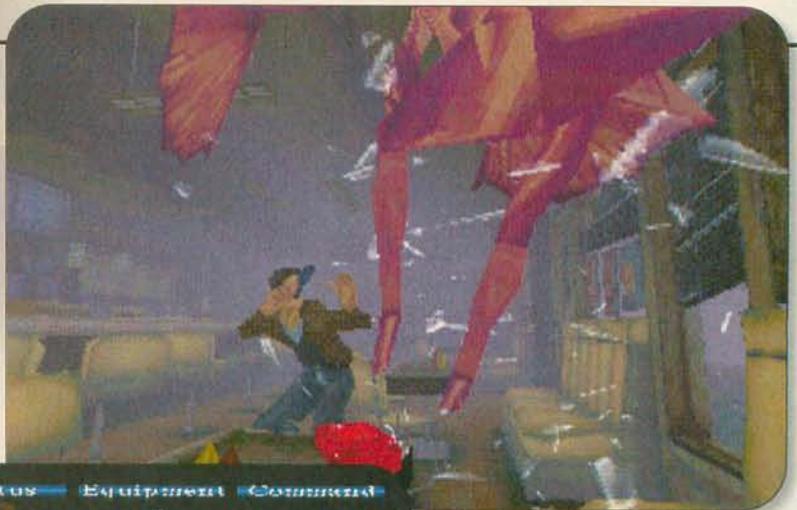
Neben *Metal Gear Solid* hat Konami Japan derzeit ein weiteres ganz heißes Eisen im Feuer, das sich die *Resident Evil*-Reihe des Survival-Horror-Erfinders Capcom zum Vorbild genommen hat. Wir haben den Entwicklern schon mal über die Schulter geschaut.

**INFO**

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



Die Storyline dieses neuen Horror-Thrillers mutet schon von der ersten Spielsekunde extrem mysteriös und gruselig an. Ihr fahrt mit Eurer kleinen Tochter eines Nachts auf einer Landstraße in der amerikanischen Prärie entlang, und müßt urplötzlich einer sich seltsam bewegenden Gestalt auf der Straße ausweichen und baut prompt einen Riesenunfall. Als Ihr wieder aus der Ohnmacht erwacht, ist der Beifahrersitz leer. Immer noch benommen, macht Ihr Euch auf den Weg in die nächste Kleinstadt – *Silent Hill* – und erkennt, daß irgendwas hier nicht stimmt: Die Stadt ist von dickem Nebel durchzogen und wie ausgestorben. Plötzlich erscheint eine schemenhafte kleine Gestalt, die prompt vor Euch flüchtet. Ihr sprintet natürlich sofort hinter der Person her, von der Ihr glaubt, es sei Eure Tochter. Ganz unmerklich verlauft Ihr Euch nach und nach in immer dunkler werdenden Hinterhöfen, erkennt panisch große Blutflecken an den Wänden, wobei die



Das ist das letzte, was wir in der Trial-Version sehen konnten: Etwas sehr Unangenehmes springt durchs Fenster!

Der Inventory-Screen ist klar an Capcoms Mega-Game *Resident Evil* angelehnt.

In der Schule müßt Ihr Eure Lampe weise einsetzen: Lockt nicht die Zombies an!

Musik immer bedrohlicher wird. Die Kameraperspektive paßt sich dabei, im Gegensatz zu *Bio Hazard*, dynamisch dem Geschehen an und beleuchtet Eure Aktionen dem Genre angemessen aus teils sehr skurrilen, aber wirklich stimmungsvollen Perspektiven



(z.B. Wechsel von Frontansicht blitzschnell über Euren Kopf hinweg auf seitlich schräg von hinten oben). Plötzlich entdeckt Ihr im Schein Eures Feuerzeugs eine hautlose Leiche an einem Tor aufgehängt und werdet prompt von einer Meute



In der Stadt *Silent Hill* gehen seltsame Dinge vor sich: Wo ist Eure Tochter?

Zwergen-Zombies angegriffen, die Euch mangels Waffe sofort niedermetzeln. Ihr wacht danach in einem Café wieder auf und unterhaltet Euch mit der Polizistin Cybil Bennett (die einzige menschliche Person im Umkreis), die zwar auch nicht weiß, was hier vor sich geht, aber verspricht Hilfe zu holen. Immerhin gibt Sie Euch aber eine Knarre. Als Ihr dann den Türknauf dreht, springt



Die Duschräume schauen noch ziemlich friedlich aus...



irgendein Wesen durchs geschlossene Fenster und – damit endete unsere Trial-Version! Außerdem war noch ein Level in der schaurig beleuchteten Schule spielbar, das den Hauptunterschied zu *Resident Evil* deutlich machte: Die Backgrounds werden in Echtzeit berechnet, sind damit zwar nicht so photo-realistisch, verleihen dem Schocker aber mehr Dynamik. Alles weitere (u.a. über das exzellente Render-Intro) sollen Euch die Entwickler selbst erzählen. Wir

befragten in den KCET-Büros in Jimbocho Producer Gozo Kitao (GK), Director Keiichiro Toyama (KT), CG-Designer Takayashi Sato (TS) und Sound Director Akira Yamaoka (AY).

Hier eines der Puzzles im typischen RE-Stil: Eine steinerne Hand umklammert etwas. Wie verwenden?



老人の手の彫像がある。



Die Polizistin Cybil Bennett in ihrem Office.



# Interview

**VG:** Haben Sie spezielle Nachforschungen angestellt, um die Stadt *Silent Hill* darzustellen?

**TS:** Auf dem Rückweg von der E3 habe ich einige Photo-Shootings in Chicago gemacht, um die generelle Atmosphäre einer US-Stadt einzufangen. *Silent Hill* soll aber keine Großstadt, sondern eine Art amerikanisches Seebad darstellen.

**VG:** In welchem Entwicklungsstadium befindet sich das Spiel derzeit?

**KT:** Schwer zu sagen, zu wieviel Prozent *Silent Hill* fertiggestellt ist, da wir ein kleines Team sind. Zu Stoßzeiten arbeiten maximal 20 Leute am Projekt, wobei allerdings eine Menge Designer und Assistenten sind, die nur zu Hilfszwecken kurz angeheuert wurden. Wenn ich eine konkrete Zahl nennen müßte, würde ich sagen: 70 Prozent.

**VG:** Woher stammt Ihre Inspiration für dieses Survival-Horror-Game?

**KT:** Das ursprüngliche Konzept stammt von Konami, die unbedingt einen Horror-Titel haben wollten. Wir wurden einfach gefragt und akzeptierten. Nachdem ich in diesem Genre nicht so bewandert bin, stellte ich einige Nachforschungen an, was die Leute an Horrorspielen/-filmen so fasziniert. Heraus kam, daß es in den meisten Fällen an den situationsgebundenen Schockeffekten liegt. Die Herausforderung bei *Silent Hill* bestand nun in der Darstellung einer normalen US-Stadt, verknüpft mit einem stimmungsvollen Horror-Ambiente. Natürlich darf es in einem Spiel, im Gegensatz zum Film, nicht zu dunkel sein. Bei den Filmsequenzen orientierten wir uns an David Cronenberg ("Die Fliege") und David Lynch.

**VG:** Wie umfangreich ist das Spiel? Gibt's Interaktion mit anderen Charakteren wie im bekannten, indizierten Capcom-Sequel?

**TS:** Das Spiel ist noch längst nicht fertig, aber ich schätze, daß man zur Lösung (abhängig vom Geschick des Spielers) ca. sechs bis acht Stunden benötigt. Insgesamt werden Sie sieben Hauptcharakteren im Spiel begegnen, deren Motive nach und nach enthüllt werden. Andere Personen werden jedoch nicht steuerbar sein – es wird eine durchgehende Storyline mit Multi-Ending geboten.



In den Entwickler-Labors bei Konami Japan.

**VG:** An welchen Spielen arbeiteten Sie bis jetzt?

**KT:** Ich habe Hyper Olympics als Charakter- und Motion-Designer mitentwickelt.

**TS:** Ich komme direkt von der Hochschule. Ich habe dort zeitgenössische Kunst studiert und rendere die CG-Movies in *Silent Hill* mit Softimage. Zunächst startete ich hardwaremäßig mit Indy R5000. Nach einer Präsentation waren die Konami-Bosse begeistert genug, um mir eine bessere Maschine zu geben (lacht). Anm. d. Red.: Das CG-Movie zu Beginn ist wirklich beeindruckend – auf Tekken-Niveau!

**AY:** Ich habe u.a. die Musik zu *Winning Eleven*, *Speed King*, *Vandal Hearts*, *Pointer's Point* und *Suikoden* komponiert.

**VG:** Wie lange braucht man eigentlich, um eine Sekunde CG-Material zu rendern?

**TS:** Schwer zu sagen, ich würde mal drei bis vier Stunden veranschlagen – ohne Modellierung. Mit Modellierung ist es viel, viel mehr. Seit meinem Eintritt bei Konami vor drei Jahren arbeitete ich fast Tag und Nacht, zunächst mit kleinen Jobs (in Japan so üblich), seit Ende '96 schließlich allein nur noch an den Rendersequenzen von *Silent Hill*. Insgesamt werden ca. zehn Minuten, im Spiel verteilt, enthalten sein.

**VG:** Warum ist *Silent Hill* besser als *Resident Evil*?

**KT:** Das Capcom-Spiel bot eine Art Hollywood-Horror-Atmosphäre, später sogar mehr Action als Horror. Wir gehen mit *Silent Hill* zurück zu den Wurzeln des Horrors und wollen dem Spieler von Grund auf das Fürchten lehren.

**VG:** Gab/gibt es technische Probleme bei der PlayStation-Programmierung?

**KT:** Das Hauptproblem war der Mangel an Z-Buffer auf der PlayStation. Als wir damit anfangen, mit den Kameraperspektiven herumzuspielen, wurde die Spiel-Atmosphäre empfindlich gestört, was bei einem Normalo-Action-Game nicht so wichtig, hier aber sehr ins Gewicht fällt. Mittlerweile haben wir das aber in den Griff bekommen. Was wir aufgrund der Hardware-Limitation nicht mehr stark verbessern können, ist der stellenweise aufziehende Nebel. Aber das paßt ja gut zum Genre.

**VG:** Der Hauptcharakter Harry Mason besitzt eine Taschenlampe. Wie wird dieses Element im Spiel verwendet?

**KT:** Die Feinde haben Augen und Ohren, obwohl es Zombies sind (lacht). Wenn Sie durch die Gegend laufen und Aufmerksamkeit erregen (etwa mit dem Kegel der Lampe), werden sie dieser Spur nachgehen. Durch Abschalten des Lichts haben Sie die Chance, sich zu verstecken – jedoch nicht immer! *Silent Hill* soll ein richtiges Real-World-Horror-Spiel werden, also auch ohne absurde Waffen wie Raketenwerfer und Flak-Kanone. Dennoch werden Sie einige Waffen im Spiel finden.

**VG:** Wir bedanken uns für das Gespräch.

rk



In der Stadt ist es extrem neblig: Grusel pur!



Like I've been run over by a truck... but I'm all right I guess

Bald seid Ihr wieder auf Euch alleine gestellt.



Ist das Chemie-Labor sicher? Stay Alert!



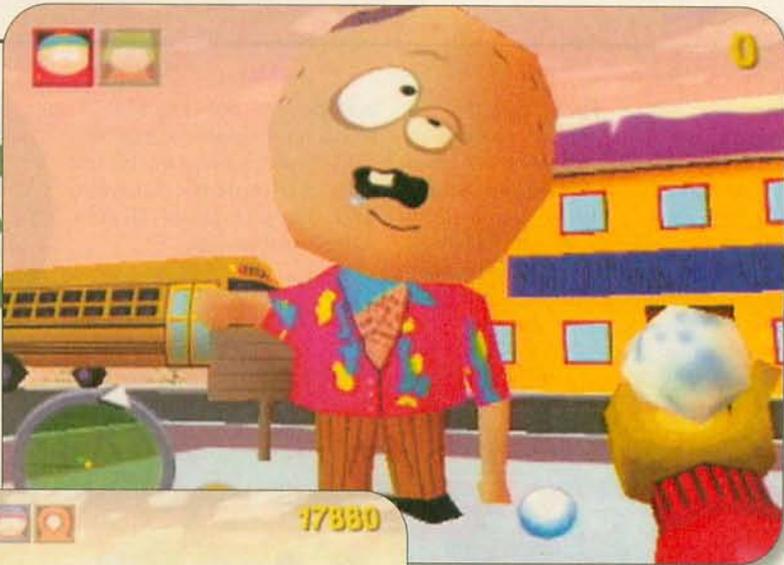
Die Lampe: Eines der wichtigsten Items im Spiel.



**SOUTH PARK**



Ab Anfang diesen Jahres wird die in den USA bereits zu Kultstatus gelangte Zeichentrickserie *South Park* auch im deutschen TV zu sehen sein. Woche für Woche fesseln die von Comedy Central produzierten Abenteuer der Bewohner des Örtchens South Park über 12 Millionen Zuschauer an die Bildschirme.



So sieht z.B. ein typischer Gegner aus.



Die Explosionen sehen schon jetzt sehr spektakulär aus

Auch mit einer Chicken-Gun kann man allerhand kaputt machen



**INFO**  
 System: Nintendo 64  
 Name: South Park  
 Genre: Ego Shooter  
 Hersteller: Iguana/Acclaim  
 Geplanter Erscheinungstermin: Ende Dezember 1998

In Iguanas neuem Ego-Shooter (!?) übernehmt ihr wahlweise die Rolle eines der vier Hauptakteure Stan, Kyle, Eric Kartman oder des ständig unverständlich nuschelnden Kenny. Im Mehrspielermodus stehen Euch nach dem Erspielen im Einzelspielermodus sogar bis zu 20 weitere Charaktere zur Verfügung. Darunter befinden sich dann so ungewöhnliche Figuren wie der Chief

scurril, aber nicht ungefährlich. Mit Hilfe der auf *Turok 2* basierenden Grafikengine steuert Ihr nun Euren kleinen Helden durch die verschiedenen Stages, die alle stark an das Serienvorbild angelehnt sind. So führt Euch Eure

Jagd durch die Straßen South Parks, eine verlassene Fabrikhalle oder auch ein Spielwarengeschäft. In *Southpark* stehen dem Spieler

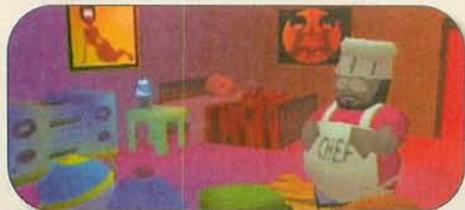
läßt und natürlich die Chicken-Gun, mit der man Gegnern Spiegeleier um die Ohren fliegen läßt. Letztere verfügt sogar über einen Snipermodus.

Wie Ihr seht, ist der Humor in diesem Spiels etwas eigen. Dies zeigt sich auch an den durchwegs sehr gut gemachten Sprachsamples (die allesamt von den Originalsprechern des amerikanischen Fernseh Vorbilds gesprochen wurden) und hoffentlich auch in der deutschen Version erhalten bleiben. Manche der Ausdrücke können jedoch für sensible Ohren

**Bad Language**  
 Berüchtigt sind vor allem die in der Serie vorkommenden Kraftausdrücke und Beschimpfungen, welche besonders im frühen Amerika für Diskussionen sorgten. Vorsorglich wird dort vor jeder Folge diese Warnung eingeblendet:

ALL CHARACTERS AND EVENTS IN THIS SHOW/EVEN THOSE BASED ON REAL PEOPLE-ARE ENTIRELY FICTIONAL. ALL CELEBRITY VOICES ARE IMPERSONATED...POORLY. THE FOLLOWING PROGRAM CONTAINS COARSE LANGUAGE AND DUE TO ITS CONTENT IT SHOULD NOT BE VIEWED BY ANYONE.

Inwiefern dies auch auf das Spiel zutrifft, ist uns noch nicht bekannt. Wer mehr über South Park erfahren möchte sollte mal einen Blick auf die Internetseiten: [www.comedycentral.com/southpark/index.shtml](http://www.comedycentral.com/southpark/index.shtml) und [mrhat.simplenet.com](http://mrhat.simplenet.com) werfen.



Hier gibt der Chief Euch grade Tips für den nächsten Level.

(dessen Synchronstimme wie im Original von dem bekannten Funkmusiker Isak Hayes gesprochen wird) oder das Alien. Alle Spielfiguren und Hintergründe sind sehr schön gezeichnet und übertreffen in ihrer dreidimensionalen Optik sogar die auf zwei Dimensionen beschränkten TV-Vorbilder.

Unter Verwendung der mittlerweile erhältlichen 4 MB Speichererweiterung präsentiert sich das Ganze sogar in HiRes. Leider war in der von uns getesteten 60%-Version die Sicht durch starken Nebel sehr eingeschränkt, doch laut Acclaim wird dieses Manko bis zur endgültigen Version komplett behoben sein und sogar besser als in *Turok 2* aussehen. Nicht nur die spielbaren Charaktere, auch die Gegner entstammen direkt der Serie und sind zum Teil mehr als

eine Vielzahl ungewöhnlicher Waffen zur Verfügung, die in Ihrer tödlichen Wirkung dem *Turok* Waffenarsenal zwar in nichts nachstehen, sich aber dennoch völlig anders präsentieren. Da wären zum Beispiel Schneebälle, die man durch anpinkeln in Ihrer Schußkraft steigern kann, der Cow-Launcher, mit dem man den Gegner mit einer Kuh beschießt die den Unhold dann in Ihrem Verdauungstrakt verschwinden

zum Teil etwas deftig wirken. Das bisher Gesehene macht einen witzigen Eindruck und die Kombination zwischen Ego-Shooter und Cartoon-Aadaption verspricht mal was anderes zu werden.

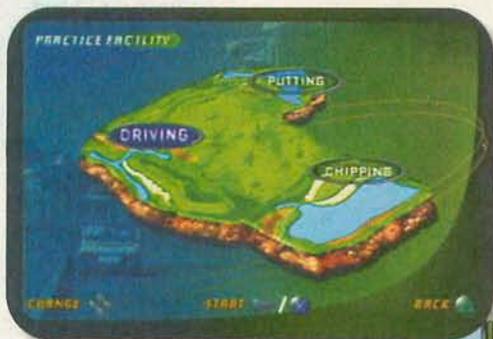


Auch ein Schneeball kann eine tödliche Waffe sein.



von li. nach re. : Kenny, Stan, Eric Cartman und Kyle

ab



sieben populären Mitstreiter auf die Runde geht. Vielmehr dürft Ihr Eure Spikes in das Gras der bekanntesten TPC-Plätze (Tournament Players Course = engl. Turnierplatz der PGA) graben und Eure Schläger über den Fairway von Sawgrass, Scottsdale und noch drei weitere Profiplätze schwingen. Aber damit noch



Das kennt man aus der Praxis: Der Ball bleibt kurz vor dem Loch liegen.

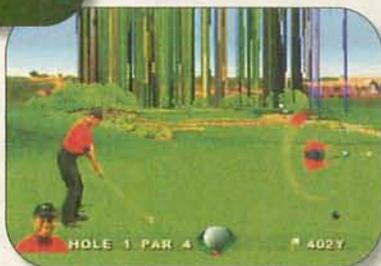
INFO

System: PlayStation  
 Name: Tiger Woods '99  
 Genre: Golfsimulation  
 Hersteller: EA Sports  
 Goplanter Erschließungstermin:  
 Erstes Quartal '99

Auf dem Übungsgelände könnt Ihr Euren Schwung verbessern.

Tiger Woods ist bereits zu Lebzeiten nicht nur bei Golf-Junkies eine Legende. Kein Wunder also, daß auch sein guter Name verwendet wird, um eine neue Golfsimulation aufzuwerten. Und wer könnte es wohl sein, der seinen Namen unter diesen Titel setzt: natürlich Electronic Arts!

Da ein großer Name auch ein entsprechendes Ambiente braucht, sind es nicht irgendwelche Feld-Wald-und-Wiesenplätze, auf denen Ihr wahlweise als Tiger selbst oder auch in der Rolle eines seiner



Das wünschen sich viele: Einmal mit 'nem echten Tiger am Abschlag stehen.

nicht genug, es stehen auch neun verschiedene Spielmodi bereit, um ja keine Langeweile aufkommen zu lassen. Neben Zähl- und Wettspielen, gibt's hier

auch was ganz Besonderes, und zwar die Trainingseinrichtungen. Da gilt es, auf der Driving-Range den Schwung zu verbessern, auf der Chipping-Area das kurze Spiel zu üben und auf dem Putting-Green den verflixten weißen Widerling in seine natürliche Umgebung, das Loch, zu verfrachten. Was die Animationen angeht, so können sich andere renommierte Genre-Verehrer noch eine ganz dicke Scheibe abschneiden. Die Kamera verfolgt den Ball auf seiner Flugbahn derart, daß die Spielsequenz von einer DSF-Übertragung kaum zu unterscheiden ist. Die Grafik hingegen ist ein Wechselbad, wie es größer nicht sein könnte. Teils ist sie brillanter, wie alles auf der PlayStation bisher Gesehene, teils pixeln Bäume derartig auf, daß man sich an C64-Zeiten zurückerinnert. Bleibt abzuwarten, was die fertige Version bringt!



# BEAT 'EM UP INTERACT

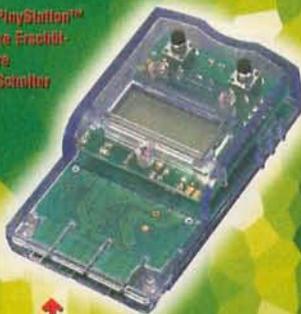
• Multimedia Products • Game Products (für Nintendo, Sega, PlayStation, GameBoy & Amiga) • PC Accessories • Internet

**SV 1133 BARRACUDA 2**

- Dual-Analog-/Dual-Shock-GamePad für Sony PlayStation™
- Zwei eingebaute Motoren für verschiedene starke Erschütterungs-Reaktionen • 14 voll programmierbare Funktionen • Ausbleuer • Achsenentschl.-Schalter

unverbindl. Preisempf.

DM 69,99



**SV 1110 MEGA MEMORY CARD**

- 4MBt physikalischer Speicher
- Durch intelligente Kompression bis zu 24fache Kapazität der original Memory Card
- Bis zu 360 Speicherplätze
- Status-Informationen über LCD-Anzeige

unverbindl. Preisempf.

DM 79,99

**SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK**

- Bequemer Multifunktions-Rucksack
- Geeignet für alle Spielkonsolen • Mehrere Innen- und Außentaschen bieten ausreichend Platz für Zubehör, Spiele, Controller und Software • Gepolsterte Rückenauflage ermöglicht stundenlangen Tragekomfort
- Spritzwasserfestes Material schützt elektronische Komponenten sicher vor Regen und Staub

unverbindl. Preisempf. DM 69,99



**SV 1118 V3 RACING WHEEL PSX**

- Jeder Rennman ein Genie
- Analoge Lenkreaktion • Lenkempfindlichkeit stufenlos einstellbar • Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenksäule in Höhe und Neigung verstellbar • Analoge Fußpedale für Gas und Bremse • Acht Potentiometer und digitales Steuerkreuz
- Dauerfeuer für jede Taste einzeln • Tacten-Umbelegungs-Funktion • Tisch- oder Aufsatzbedienung
- Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverbindl. Preisempf.

DM 139,99



**P 1124 ULTRA RACER PSX**

- Analoges Mini-Lenkrad
- Vier analoge Achsen
- Trigger für Gas und Bremse
- Schwungrad-Ring im Lenkrad für mehr Komfort
- Vier digitale Richtungsstasten
- Zehn Feuerfakten
- Testanmeldefunktion
- LED Status-Indikator

unverbindl. Preisempf.

DM 59,99



Vertrieb nur über den Fachhandel  
 Interact Europe - Kreuzberg 2 - D - 27404 Weertzen  
 Tel. (0 42 87) 12 51-13 - Fax (0 42 87) 12 51-44

www.interact-europe.de

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt. Sony PlayStation ist geschütztes Warenzeichen von Sony.



Die Kämpfe finden in den Ruinen des Dritten Weltkrieges statt.

Wer mit Freunden Krieg spielen will, braucht nur einen zweiten Controller.



Am Anfang war der Dritte Weltkrieg. Was Menschen am besten können, geschah im Jahr 2040: Ein thermonuklearer Schlag fegte fast alles Leben vom Angesicht unserer Welt. Die wenigen Überlebenden teilten sich in zwei Gruppen. Während sich die eine unter der Erde verschanzte, um der Radioaktivität zu entgehen, blieb die andere an der Fallout-frischen Luft. Klar, daß da einige Veränderungen nicht ausblieben. Aber was macht schon ein Mund auf der Höhe der Augen? Da sieht man wenigstens, was man ißt! Beispielsweise Hornissen-Gulasch von drei Meter großen Brummern oder vielleicht Cucaracha-Steak für die ganze Familie? Die Mutanten auf der Oberfläche nannten sich die **Evolved** (engl. = Die Weiterentwickelten) und hatten sich die Geschichte zu einer eigenen Religion von zümenden Göttern umgeschrieben. Für sie gilt seitdem der Rousseau'sche Grundsatz "Zurück zur Natur". Keine künstlichen Gebäude mehr, keine Konsumgüter, keine Fahrzeuge ... lediglich die Techno-Waffen dürfen bleiben – man weiß ja nie, was kommt. In ihren unterirdischen Kammern von der Radioaktivität verschont geblieben, haben sich die "echten" Menschen nach



knapp hundert Jahren zusammengeschlossen, um endlich die Erdoberfläche wieder in Besitz zu nehmen. Sie nennen sich die **Survivor Army** und sind nicht minder schwer bewaffnet. Diese Story zeigt ein brillanter Videoclip, gegen den auch

*Tekken*, *Soulblade* und Konsorten keine Stiche machen. Der prinzipielle Aufbau des Games ist recht identisch mit dem von *Command & Conquer*. Im Einspielermodus gilt es, verschiedene Missionen zu absolvieren. Welcher der beiden Seiten Ihr Euch anschließt, bleibt Euch überlassen. Allerdings sollten sich New-



Mutanten treffen auf die Überlebenden der menschlichen Rasse. Das fängt ja gut an!

bies erst mal an den zerfledderten Mutanten versuchen, da deren Aufgaben um ein Vielfaches leichter zu bewältigen sind. Habt Ihr Euch für eine Seite entschieden, habt Ihr auf einer Landkarte die Wahl zwischen verschiedenen Einsatzgebieten. In die angrenzenden Territorien dürft Ihr erst vordringen, wenn der aktuelle Auftrag mit Bravour erledigt ist. Der Tenor der Missionen ist wie bei



**Endzeitstimmung.** Es geht Gut gegen Böse, gegen sehr Böse. Im *Command & Conquer*-Stil schleicht sich ein weiterer PC-Titel aus dem Genre der Echtzeitstrategie auf die PlayStation. Mit großem Getöse!

jedem Krieg immer gleich: Zerstöre den Gegner, egal wie! Es reicht aber nicht, einfach nur mit ein paar Männlein hinzufahren und den Abzug zu drücken. Statt dessen gilt es, Maschinenparks zu bauen, Infanteristen auszurüsten, Panzer und Dirtbikes zu produzieren und das Basislager zu sichern. Klar, daß Ihr dafür Kohle braucht. Und die bekommt Ihr in flüssiger Form von den Ölförderanlagen, die an den passenden Stellen errichtet werden müssen. Nicht missionenbasiert ist der Zweispielersmodus. Im Gegensatz



KKND 2 ist alleine schon wegen des brillanten Vorspanns kaufenswert.

zu *C&C* wird er ohne Link-Kabel gespielt. Vielmehr reicht die normale Ausrüstung samt einem zweiten Controller – Dual-Shock wird übrigens auch unterstützt –, und schon geht es mit Freunden los. Je nachdem, ob Ihr sie gut leiden könnt oder nicht, kämpft Ihr gemeinsam gegen eine dritte Partei oder laßt die Köpfe in einem "Jeder-gegen-jeden-Match" rollen. Hier haben alle Besitzer eines 16:9-Bildschirms gute Karten, da der Screen vertikal gesplittet wird, so daß links der Ausschnitt von Spieler 1 und rechts der von Spieler 2 zu sehen ist.

**INFO**

System: PlayStation  
 Name: KKND Krossfire  
 Genre: Echtzeitstrategie  
 Hersteller: Infogrames  
 Geplanter Erscheinungstermin: Februar 1999



**Die Vorgeschichte**

Auf dem PC gab es bereits eine Vorgängerversion von *Krush Kill 'n Destroy* (so die offizielle Bezeichnung von *KKND*). Dieser Teil spielt 40 Jahre vor der jetzigen Storyline. Genauso wie in diesem Teil geht es jedoch um die Vorherrschaft auf der Erdoberfläche, das Erbeuten von Erdöl und vor allem die Vernichtung des Gegners. Lediglich die dritte Fraktion der Roboter fehlte.

# Kostenlose Preisliste anfordern!!!



**SONY**  
Playstation



**Nintendo 64**



**Sega**  
Dreamcast



- Grundgerät D.S. Pad 239,00  
fragen Sie nach unseren Bundles  
Jordan Lenkrad 149,95  
Memory Cards ab 19,95  
Scorpion Light Gun 79,95  
Xploder Cheat Modul 89,95  
A Bugs Life 99,95  
Akuji the Heartless 99,95  
Blaze & Blade 99,95  
Box Champions 99,95  
Breath of Fire 3 S.E. 109,95  
Bust a Move 4 79,95  
Cool Boarders 3 99,95



- Grundgerät Mario Pak 239,00  
Controller (6 Farben) 59,95  
4MB Memory Expansion 69,95  
1080° Snowboarding 99,95  
All Star Tennis 119,95  
Extreme G2 129,95  
Fifa Soccer 99 134,95  
F-Zero X 99,95  
Glover 99,95  
Joust X 129,95  
Nascar 99 119,95  
NBA Jam 99 129,95  
NFL Quarterback 99 129,95  
NHL Breakaway 99 129,95  
NHL Hockey 99 124,95



- Grundgerät jp Tagespreis  
Controller 89,95  
VMS Memory Card 79,95  
Arcade Joyboard 199,00



- Blue Stinger 169,95  
Evolution 169,95  
F1-Monaco G.P. 169,95  
Geist Force 169,95  
Godzilla Generations 169,95  
Incoming 169,95  
July (RPG) 169,95  
King of Fighters 98 169,95  
Pen Pen Triathlon 169,95  
Sega Rally 2 169,95



- Crash Bandicoot 3 99,95  
Devil Dice 99,95  
Fifa Soccer 99 99,95  
Global Domination 99,95  
Granstream Saga 99,95  
Mega Man Legends 99,95



- Rogue Squadron 129,95  
Space Station S.V. 109,95  
Superman 129,95  
Top Gear Overdrive 129,95



- Sonic Adventure 169,95  
Virtua Fighter 3tb 169,95

**METAL GEAR SOLID**  
Ab sofort können Sie vorbestellen. Verpassen Sie nicht dieses Highlight!!!  
**DM 99,95**  
Ab März 1999

- Nascar 99 99,95  
NHL Hockey 99 99,95  
Oddworld Abe's Exodus 99,95  
Premier Manager 99 89,95  
Racing Slim 2 99,95  
Soul Blade Platinum 49,95  
Spyro the Dragon 89,95  
Tiger Woods 99,95  
Toca Touring Car 2 99,95  
Tomb Raider 3 99,95  
Tunguska 99,95  
Wild Arms 99,95  
X-Files 99,95



- Turok 2 99,95  
Turok 2 - uncut - 119,95  
Twisted Edge 119,95  
V-Rally 98 C.E. 129,95  
WipeOut 64 129,95  
WCW vs. NWO Revenge 139,95  
Zelda - Ocarina o.Time 119,95  
Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

**Merchandise**  
Original Zelda-Fan-Artikel  
Kapuzen weite 69,95  
T-Shirt weiß/schwarz 29,95  
Baseballcap blau 39,95  
Kaffeeteller weiß 19,95  
Armbanduhr Metall 69,95  
Armbanduhr Kunststoff 49,95  
Rucksack 79,95  
Pillbox 2,95

Poster Final Fantasy 10,00  
verschiedene Motive

Achtung!!! Wir versteigern Ende Januar unsere 1,70m große Lara Croft Statue. Gebote reichen Sie bitte schriftlich ein. Der Rechtsverkauf ist ausgeschlossen!

**GAME BOY COLOR**  
Game Boy Color



- Grundgerät 149,00  
Conkers Pocket Tails 69,95  
Game & Watch Gallery 49,95  
Harvest Moon 69,95  
NBA Jam 99 69,95  
Pocket Bomberman 49,95  
Quest for Camelot 69,95  
Tetris Deluxe 49,95  
Turok II 69,95  
Zelda - Links Awakening 69,95  
Weitere Titel und Zubehör erfragen Sie bitte telefonisch

# ARJAY GAMES

Ebertplatz 2  
50668 Köln  
Montag bis Freitag  
10:00 - 19:00 Uhr  
Fon: 0221-1607111  
Fax: 0221-1607179  
www.arjay-games.de  
info@arjay-games.de



- Sony Playstation
- Nintendo 64
- Sega Dreamcast
- Game Boy Color
- NEO GEO Pocket
- Digital Video Disk
- Merchandise

Bei Ihrer Bestellung akzeptieren wir auch folgende Kreditkarten:  
EUROCARD  
MasterCard  
VISA  
DANKKARTEN



Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

**JUMP N' RUN**

# 0221-1607111

\*Wir versenden versandkostenfrei ab einem Software-Bestellwert von DM 50,- zzgl. DM 5,- NV-Coburg. Ab einer Bestellung von zwei Artikeln (davon 1 mit Software minimum) sparen Sie die NV-Gebühren. Versandkosten für den Versand per Kreditkarte bitten wir schriftlich oder per Telefax einzureichen. Anrechnungsvorgängen werden pauschal mit den entstehenden Lieferkosten in Höhe von DM 20,- berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für elektronische Übermittlungen, Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen übernommen. Der Umkauf von Software wegen Nichtgebrauch ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen und werden hiermit anerkannt. Händleranfragen erwünscht.

Designed by WATCH Promotion



LucasArts läßt die N64-Besitzer nicht im Regen stehen und präsentiert das zweite Star-Wars-Abenteuer auf 64-Bit-Terrain. Joypad-Rebellen dürfen sich auf die heißesten TIE-Fighter-Gefechte des Jahres gefaßt machen!

**INFO**

System: Nintendo 64  
 Name: Rogue Squadron  
 Genre: Action  
 Hersteller: LucasArts/Factor 5  
 Geplanter Erscheinungstermin: US-Version bereits erschienen  
 Pal Januar 1999



Alle Star-Wars-Fans, die sehnsüchtig auf neues Spielefutter warten, werden vor Freude Luftsprünge machen. Luke Skywalker und seine Elitepiloten stürzen sich mit Euch erneut in den Kampf gegen das Galaktische Imperium. Das neueste Star Wars-Abenteuer von LucasArts/Factor 5 versetzt Euch in ein actiongeladenes 3D-Szenario aus Boden-Luft- und Luft-Luft-Kämpfen. *Rogue Squadron* gibt Euch erstmals die Gelegenheit, in den Raumanzug von Luke Skywalker zu steigen, um atemberaubenden Missionen gegen das gefürchtete Imperium anzutreten. Im Hangar stehen die legendären X-Wings, Y-Wings, A-Wings und auch V-Wings bereit. Als Elitepilot der Rebellenfront müßt Ihr über 15 Missionen (plus einige versteckte) absolvieren. Jede Stage ist in verschiedene Aufgabenbereiche aufgeteilt. Das Spektrum der zahlreichen Einsätze reicht vom Angriff auf ganze TIE-Fighter-Schwadronen, die Attacke auf imperiale Walker auf dem Eisplaneten Hoth bis zu spektakulären Anflügen einer Wolkenstadt. Habt Ihr eine Mission erfolgreich absolviert, erhaltet Ihr am

Ende eine Gold-, Silber- oder Bronze-Auszeichnung. Wer besonders gut abschneidet, wird mit neuen Raumschiffen und Bonus-Stages belohnt. Bei den spannenden Einsätzen kommt es vor allem auf eine enge Zusammenarbeit mit den Wingmen der eigenen Staffel an. Je nach Level variiert die Spielumgebung. Aus der 3D-Perspektive zischt Ihr mit dem Wunsch-Fighter über verschiedene Planetenoberflächen hinweg, schlingert Euch durch enge Bergschluchten und liefert Euch erbarmungslose Lasergefechte mit imperialen Abfangjägern. Dabei seht Ihr Euren Fighter wahlweise von hinten oder sitzt direkt im Cockpit. Im Vergleich zu *Shadows of the Empire* werden aufwendigere Lichteffekte und detailliertere Texturen präsentiert. *Rogue Squadron* spielt in der Zeit zwischen den Star-Wars-Filmen *A New Hope* und *The*

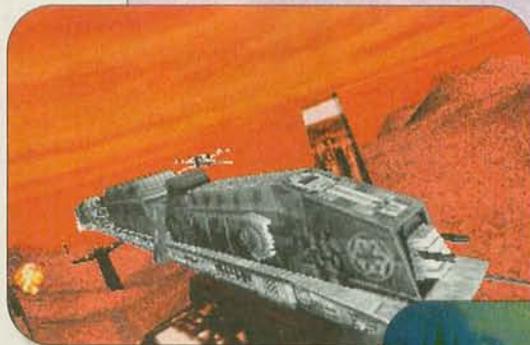
Abwechslung wird großgeschrieben in *Rogue Squadron*: Dogfights wechseln sich ab mit Escort- und Spionage-Missionen.



Zwei Welten treffen aufeinander: Die AT-ATs aus ESB und die Walker aus ROTJ

Der Nebel wird diesmal als Spezialeffekt angepriesen. Was für ein Geniestreich!

In dieser Mission müßt Ihr ein ganzes TIE-Fighter-Schwadron eliminieren.



**Empire Strikes Back.** Ihr findet Euch daher mitten im Konflikt zwischen der Allianz und dem Imperium wieder. Das Hauptaugenmerk richtet sich auf die Piloten, die von Luke Skywalker und Wedge Antilles ausgebildet worden sind.



Frontalangriff auf den AT-AT: Feuer frei!

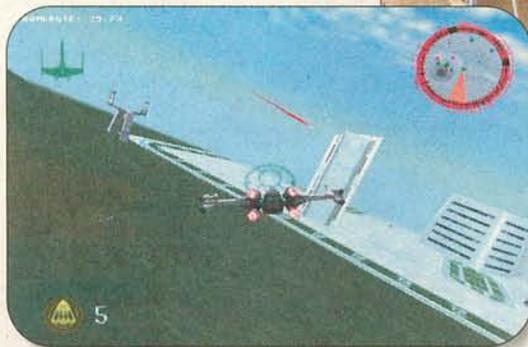




Ihr könnt entweder aus der Cockpit- oder einer Back-Ansicht in die Schlacht ziehen.

Erstmals dürft Ihr für die Rebellen Luke Skywalker in seinen X-Wing begleiten.

Wie bei *Blast Corps* gibt's auch in *Rogue Squadron* Gold-, Silber- und Bronze-Awards.



des Rogue-Schwadrons ist es, die Allianz vor dem mächtigen, kampferprobten Imperium zu schützen und die Kontrolle über die Galaxis nicht zu verlieren.

Das Modul bietet eine Vielzahl von Missionstypen; u.a. Luftkämpfe, Spionage- und Angriffsmis-

sionen sowie Eskort- und Rettungsmis- sionen. Dramatische Zwischensequenzen mit genialer Musikuntermalung führen dabei die Handlung weiter. In einer Mission erhält der Spieler beispielsweise den Auftrag, alliierte Truppen zu befreien, die auf dem Planeten Kessel festgehalten werden.

Kessel ist in der ganzen Galaxis als der brutalste imperiale Gefängnisplanet berüchtigt. Ihr müßt zunächst den Aufenthaltsort der alliierten Einheiten aufspüren, anschließend das Flucht-Shuttle eskortieren und vor imperialen Anschlägen durch AT-ATs, AT-STs und TIE-Fighters beschützen. Die Luftschlachten finden vor



Hier sieht man schon, daß seit dem ersten N64-Star Wars viel mehr Arbeit ins Light-sourcing und die Texturen gesteckt wurde.

Canyons, Wüsten, Wälder, Städte: Alles drin.

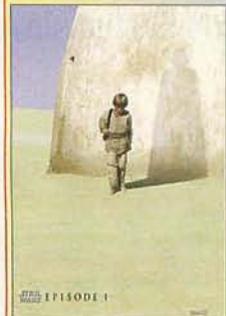
dem Hintergrund beeindruckender Planetenschauplätze statt, wie z.B. Tatooine, dem noch nie zuvor gezeigten Planeten Kessel und dem Mond Calamari. Ihr müßt Eure Flugfertigkeiten über Wasser, Canyons, Wüsten, Wäldern und Vulkanen erproben. *Rogue Squadron* wartet mit einer Reihe abwechslungsreicher Perspektiven auf, die von gerenderten Cockpits und ver-

schiedenen Außenkameras stammen. Unglaubliche Spezialeffekte, wie Nebel, Rauch, Turbinenglut und vieles mehr, erwecken das Star Wars-Universum zu neuem Leben. Auch *Rogue Squadron* verfügt über eine Hi-Res-Option, die einen verdammt schmucken und fließenden Eindruck hinterließ. Um in den Genuß der edleren Optik zu kommen, benötigt man allerdings das 4 MB-Expansion-Pak.

ws



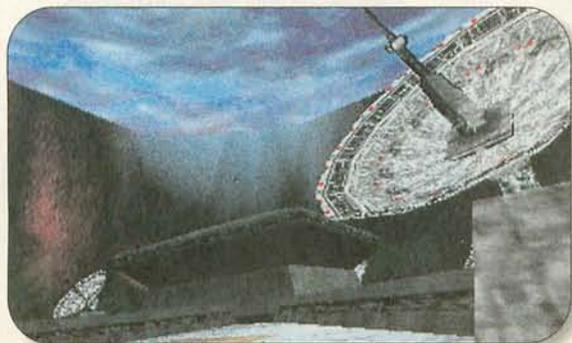
### Star Wars: Episode 1

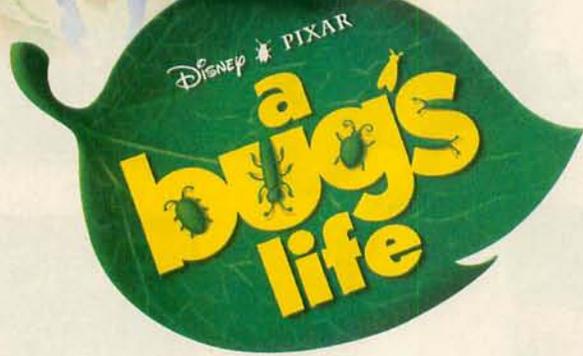


Schneller als ein Buschbrand hat sich die Meldung verbreitet, welchen Titel die neue Star Wars-Episode von George Lucas verpaßt bekam. In den US-Kinos ist bereits der erste Trailer von Star Wars: The Phantom Menace zu sehen. Im Mai 1999 (rechtzeitig zur E3) wird der Film schließlich seine glorreiche US-Premiere feiern.



Die Level-Grafik: Simply Atemberaubend!





**Zeichentrick-Action aus der Sicht einer winzigen Ameise: Bei *A Bug's Life* wird gerannt, geschlagen und geworfen, was das PlayStation-Joypad hergibt.**

**INFO**

**System:** PlayStation  
**Name:** A Bug's Life  
**Genre:** Jump'n Run  
**Hersteller:** Disney Interactive  
**Geplanter Erscheinungstermin:** Februar 1999

Disneys *A Bug's Life* ist der zweite vollständig am Computer animierte Ameisen-Trickfilm, der noch dieses Jahr in unsere Kinos kommt. Als ausführende Produktionsfirma konnten erneut die Pixar Studios verpflichtet werden, deren Erstlingswerk *Toy Story* bereits ein Riesenerfolg war. Die Wunderwelt der Computer-Ameisen hat uns jetzt auch auf der PlayStation erreicht. Disneys neuestes Spiel zum Film ist wieder ein Action-Jump'n'Run der Marke "Niedlich und knuddelig". Euer Ziel ist es, den eigenen Ameisenstaat samt Köni-



**Bilderbuchgrafik vom Feinsten: Na, wo sind den wohl die Leckereien versteckt?**

gin vor bösen Insekteneindringlingen zu schützen. Es läßt sich kaum erahnen welche Gefahren auf Kleinlebewesen warten, die durch Wald- und Wiesen-



**Falls Bug sich in den weilläufigen Wald- und Wiesen-Terrains verläuft, taucht ein kleiner Freund und Helfer auf, der ihn wieder auf den rechten Weg bringt.**

Landschaften kreu- chen und fleuchen. Bewaffnet mit zwei kräftigen Insekten- Armen, stürzt Ihr Euch aufrecht gehend in den klassischen Hel- denkampf mit verschiedenen Plattform- Aktionen, Nahrungssu- che und Bösewichtkampf. Nicht schweißstriefende Polygon-Krea- turen, sondern herzige Trickfigu- ren sind diesmal die Hauptakteu- re. In den über 15 Levels lauern Dutzende von Monstergegnern auf Eure Ameise. Die Aufgaben gestalten sich von Stage zu Stage unterschiedlich: Mal müßt Ihr



dem Weg liegt. Bug ist nicht auf die Fühler gefallen und heizt seinen Widersachern mit Wurfobst, tonnen- schweren Felsbrocken oder anderem Ver- teidigungswerk- zeug ordentlich ein. Bug ist



**Einige Killer-Insekten greifen gerne aus dem Hinterhalt an.**

zudem noch recht sportlich und kann über Abgründe springen, Plattformen erklettern, aber auch ganze Passagen auf seinen schnellen Ameisenhufen durchlaufen. Die gefährliche Reise führt Euch durch reißende Flußgebiete, mystische Waldlandschaften, un-



**Bug erobert als erste Videospiele- Ameise den Luftraum.**

Käfer ausknocken, Spinnen zermatschen oder es mit muskelstrotzenden Grashüpfern aufnehmen. Zu diesem Zweck trifft Ihr unterwegs auf einen ganzen Zoo von angriffs- lustigen Tieren, die Euch ans Heldenleder gehen wollen. Harmlos aussehendes Wurmvieh, wütende Wespen, Käfer und Greifvögel haben es zudem noch auf Euren berühmten Trickfilmstar abgesehen. Nur gut, daß manchmal eine Wurfwaffe auf



# NEU!

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

## Remote Station

Unverbind. Preisempf. 79,95 DM

Schließen Sie Ihr Joypad, Lenkrad oder andere gängige Steuereinheiten an die Remote Station an. Durch die auf Infrarottechnik basierende Sender/Empfänger Einheit, ersparen Sie sich das lästige Durcheinander mit ihren Anschlusskabeln. Denn von nun an können Sie selbst bestimmen an welcher Stelle im Raum Sie am liebsten spielen möchten. Noch dazu können Sie Ihre Konsole mit allen Anschlusskabeln für den Joypadport im Hintergrund lassen.

## 120-1080 Block MEMORY CARDS

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

Unverbind. Preisempf. 39,95 DM  
120 Blocks  
Unverbind. Preisempf. 59,95 DM  
360 Blocks  
Unverbind. Preisempf. 89,95 DM  
1080 Blocks

## 2-4 MEG MEMORY CARDS

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

Unverbind. Preisempf. 29,95 DM  
2 Meg  
Unverbind. Preisempf. 39,95 DM  
4 Meg

## Double Shock Analog Controller

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

Unverbind. Preisempf. 39,95 DM

Diese und viele weitere Produkte aus unserem Sortiment erhalten Sie in unseren SunStores oder im gutsortierten Fachhandel

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex

## SUNSTORES

**GAME SHOP**  
JUSSOW STR. 3  
34125 KASSEL

**GAME COMPANY**  
ACKERSTR. 34  
40233 DÜSSELDORF

**EUROGAMES**  
ALTFRIEDSTR. 1  
44369 DORTMUND

**GAME TOP**  
PLEISER DREIECK 189  
53757 ST. AUGUSTIN

**L.O.C.**  
IN DEN BREITWIESEN 4  
69168 WIESLOCH

**GAME TOWN**  
KAPUZIENER STR. 25 A  
80337 MÜNCHEN

**GAME STREET**  
CHRISTOPH STR. 28  
86956 SCHONGAU

# Bestell Service 02352/953350

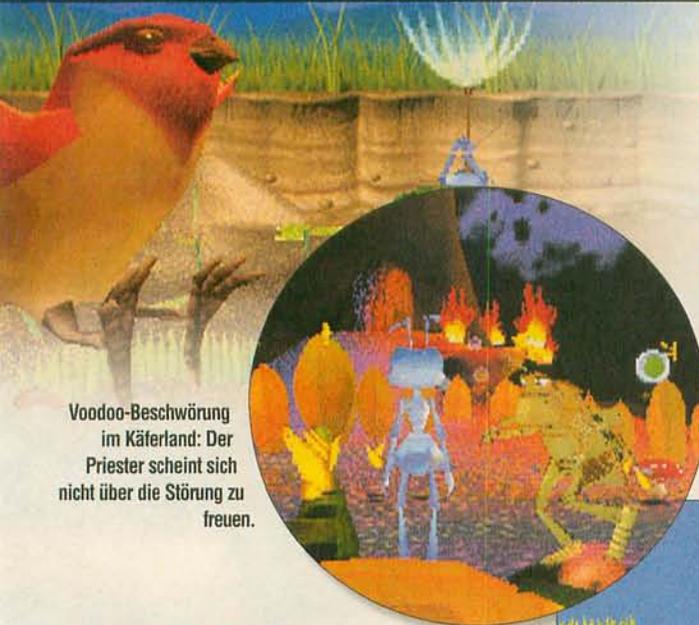
Dreamcast bei uns erhältlich!



Händleranfragen erwünscht: Fax 02352/953280

preise können abweichen - Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten - Porto & Verpackung 9,90 DM

Sie möchten einen Sunstore eröffnen? Rufen Sie uns an 02352/953280



Voodoo-Beschwörung im Käferland: Der Priester scheint sich nicht über die Störung zu freuen.



Achtung, tiefliegender Grashüpfer vorraus! Jetzt heißt es aufgepaßt!

Eine Ameise kann das Mehrfache ihres Körpergewichts stemmen, wie es Bug demonstriert.



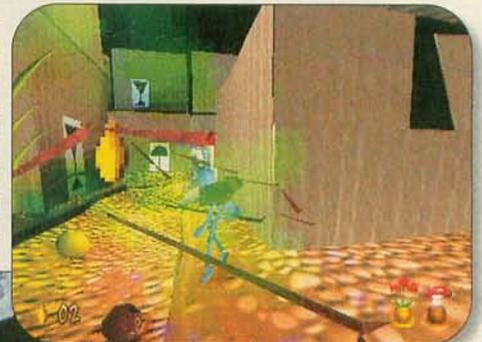
Ja, wo isser denn, der flüchtige Bösewicht?



Detail gingen Travelers Tale frisch ans Werk und stellten Ihr geniales Können erneut unter Beweis. Bugs selbst ist brillant animiert, und auch die gesamten Feindcharaktere stehen ihm in nichts nach. Die Grafik ist liebevoll und detailliert, der Sound schräg und witzig. Neben

terirdische Höhlenwelten und viele weitere Freiluft-Terrains. Versteckte Bonuskammern, Abkürzungen und andere Gags fehlen ebensowenig wie Sprungfedern, Schwebplattformen oder rasante Marathoneinlagen. Neben seinen angeborenen Fähigkeiten – Springen, Rennen und Drehen – hat Bug viele weitere Talente mit auf den Weg bekommen. Die überlebenstechnische Bedeutung der Reflexe ist nicht zu unterschätzen, denn nur durch das Ausreizen einer wirksamen Kampftaktik erhält man Zutritt zum nächsten Abschnitt. Mit seinem coolen Gang macht sich der auserkorene Held auf eine beschwerliche Suche und trifft unterwegs auf manch aussichtslose Situation. Ziel in jedem Levels ist es, so

bei der Orientierung im dreidimensionalen Grasdschungel. Wenn Euer Akteur von einem Feind getroffen wird oder eine Plattform verfehlt, kostet das ein paar wertvolle Blatteinheiten, bzw. bei letzterem Mißgeschick verliert Ihr im ungünstigsten Fall ein ganzes Leben. Alle Level-



Grafisch gibt es in "A Bug's Life" einige nette Lichteffekte zu bewundern.

der reinen Jump'n'Run-Action gilt es auch kleinere Rätsel zu lösen, z.B. müßt Ihr Felsblöcke an die richtige Stelle bringen, um ein Hindernis überqueren zu können oder eine höher liegende Plattform zu erreichen. Das flotte Scrolling in alle mögliche Richtungen, inklusive der 3D-Engine, überzeugt ebenfalls. Alles in allem gefällt uns A Bug's Life schon in der jetzigen Version sehr gut. ws



Leider stehen Ameisen auf den bevorzugten Speiseplan von Vögeln.

Szenarien setzen sich aus Polygon-Elementen zusammen, die geschickt mit einigen Bewegungsspielereien verschmolzen sind. Die schön animierten Heldensprites jagen den einen oder anderen Lacher ins Umfeld. Daß die Entwickler kleine Videosequenzen aus dem A Bug's Life-Film eingebaut haben, war als selbstverständlich anzusehen. Mit viel Liebe zum

Wer kann einem solchen herzhaften Dr. Best-Lächeln widerstehen? Bug auf jeden Fall nicht!

viele Leckereien wie möglich aufzusammeln, die verstreut in der Gegend herumliegen. Damit Ihr auf dem richtigen Weg bleibt, helfen Euch kleine Fliegen



# Gute Marketing-Strategie oder pure Feigheit?



**D**iesmal kommt es zu Weihnachten wahrlich zum Kampf der Giganten: Lara gegen Zelda, *Tomb Raider III* gegen *Ocarina of Time* oder hochstilisiert Sony gegen Nintendo – Sega mit ihrem mäßigen Dreamcast-Start (mit *Virtua Fighter 3tb* nur ein echter Knaller – die ehemals angekündigten *Sega Rally 2* und *Blue Stinger* wurden auf Januar verschoben und andere Arcade-Hits wie *Daytona 2* oder *Scud Race* sind noch nicht mal angekündigt) und den kata-

strophalen Lieferbedingungen (wir haben bei zig Import-Händlern vorbestellt und mußten bis zuletzt bangen, überhaupt rechtzeitig eine Konsole ins Haus zu bekommen!) zunächst noch außen vor gelassen.

Doch zurück zum Thema: Von den beiden genannten Kämpfern für ihre jeweiligen Systeme abgesehen, herrscht ein gewisser Notstand an hochwertigen, vergleichbaren Titeln. Anders ausgedrückt: Die anderen (Third-Party-)Hersteller kneifen vor diesen potentiellen Hits und verschieben, wie Konami mit ihrem bereits fertigen *Castlevania*, den Release ihrer Flaggschiffe einfach ins nächste Jahr. Das ist einerseits verständlich, da sämtliches Marketing-Pulver gegen ein Zelda wohl sinnlos verschossen wäre (die Mehrheit der N64-Zocker wird mindestens einen Monat lang praktisch nicht ansprechbar sein und somit auch nichts anderes zocken, geschweige denn kaufen), der Abwechslung und Vielfalt kommt dies aber mit Sicherheit

nicht zugute. Das Gleiche in grün spielt sich auf der PlayStation ab: Lara ist in aller Munde und weit und breit (vielleicht von *Abe* und *Crash 3* mal abgesehen, deren Gameplay eigentlich mit Miss Crofts Eskapaden nicht vergleichbar ist) kein Konkurrent in Sicht!

Wirft man hier bei den anderen Softwarehäusern nicht vielleicht zu früh die Flinte ins Korn? Fans dieses Helden-Duos mag das überhaupt nicht stören – was aber, wenn einem der jeweilige Charakter unsympathisch ist und man nur eine Konsole besitzt? Das soll's schließlich geben! Dann wird es merklich eng in der Auswahl oder man sattelt auf ein anderes Genre (z.B. Racer oder Shooter) um. Wer will aber schon die absolute Lara-Dominanz, zumal das Spiel ganz nüchtern betrachtet nur ein (wenn auch exzellent gemachter!) Aufuß ist? Es gibt auch ein (Spiele-)Leben neben Lara...  
rk



CE

## Nix für Loser!

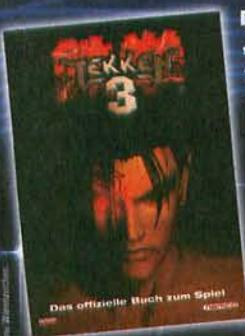
### G4 Controller

Die ergonomischen N64-Joypads mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf Designs. Unverb. Preisempf. 59,95 DM



### Das offizielle „Tekken 3“-Buch

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



**LX4 Lenkrad mit Rumble-Technik**  
Das N64-Lenkrad, bei dem Du Vibrationen und Rüttel effekte spürst. Benötigt keine Batterien! Unverb. Preisempf. 139,95 DM



### PSX Lenkrad MK II

Das beliebte PSX-Lenkrad jetzt mit verbessertem Handling. Unverb. Preisempf. 139,95 DM

### The Glove

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



Jetzt im gut sortierten Fachhandel!

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48



Bekanntlich hat alles ein Ende (außer der Wurst natürlich), und so trug es sich zu, daß jüngst Frischfleisch in der Redaktion eingefallen ward. Ein unverbraucher junger Held namens Axel (mehr dazu übrigens auch im nächsten Editorial) müht sich bereits



redlich, ein guter, neuer T&T-Minister zu sein. Daher erblickt Ihr mein Konterfei an dieser Stelle hiermit zum letzten Mal. Winke, winke, dem Axel alles Gute, und versorgt auch ihn bitte weiterhin genauso reichlich mit Material, wie mich die letzten paar Jahre!

## DES BRÄTSELS LÖSUNG

In dieser Rubrik melden sich diesmal unsere eigenen Experten zu Wort, um Euch auf rechten, mitunter jedoch ziemlich verschlungenen Pfaden durch Links neuestes Adventure zu begleiten...

### NINTENDO 64



An einem Walkthrough für die nächste Ausgabe arbeiten wir gerade, hier schon mal ein buntes Sammelurium an ersten Eindrücken, die sich uns beim ersten Durchmarschieren aufgedrängt haben. Entschuldigt bitte, daß wir teilweise nicht die richtigen Begriffe für die einzelnen Dörfer und Orte verwenden, da uns zum Ausprobieren lediglich die US-Version zur Verfügung stand. Im Grunde müßte aber trotzdem klar sein, was gemeint ist. Im Zweifelsfall findet Ihr den englischen Name dann zusätzlich in Klammern.

#### Gratismilch

Anstatt für teures Geld rotes Lebenselixier zu kaufen, könnt Ihr Euch auch folgender Methode bedienen: Besorgt Euch eine leere Flasche und laßt Euch von



Malon auf der Ranch (funktioniert erst nach der Begegnung mit Zelda) Eponas Lied beibringen. Sind beide Voraussetzungen erfüllt, könnt Ihr ab jetzt immer im Kuhstall hinter der Pferdekoppel umsonst Milch zapfen, indem Ihr der rechten Kuh Eponas Lied vorspielt.

#### Gratiskuh

Wenn Ihr Malons Hinderniskurs auf der Lon Lon Ranch (sie fordert Euch aber erst heraus, nachdem Talon wieder nach Hause zurückgekehrt ist) in unter 50 Sekunden schafft, dann schenkt sie Euch zur Belohnung eine eigene Kuh, die Ihr ab dann jederzeit in Eurem Kokiri-Baumhaus besuchen und ebenfalls nach Gratismilch anpumpen könnt.

#### Schnelles Geld

Der hektische Alte auf dem Markt, bzw. später in Kakariko, der Euch immer drängt, ihm etwas zu verkaufen, hat's eigentlich nur auf Fische, Käfer und magisches blaues Feuer (gibt's in der Zora-Welt umsonst) abgesehen. Käfer (unter Steinen) und Fische (z.B. in Kakariko hinter dem ersten Elixiershop im Loch im Garten) sind sehr schnell zu besorgen. Zeigt ihm einfach Eure Ware per Druck auf den entsprechenden C-Knopf, und schon ist der Deal perfekt. Fische ergeben 100, Käfer 50 und das blaue Feuer sogar 150 Rubine.

#### Durchgedrehte Federviecher

Hühner könnt Ihr zwar mit dem Schwert nicht verletzen, schlägt Ihr aber mehrmals hintereinander auf dasselbe Tier ein, dann wird die gesamte Meute bald sehr böse. Aus allen Himmelsrichtungen stürzen



neue Hühner herbei, die Euch sogar ein Leben kosten können, falls Ihr nicht schnell in der Nähe in ein Gebäude flüchten könnt.

#### Besserer Köder beim Angeln

Ob man zuerst den Sechspfund-Rekord brechen muß, um den neuen Köder mit Bleigewicht bei den Baumstämmen im Wasser zu finden, wissen wir zwar nicht genau, da wir ihn zuvor schon gebrochen hatten. Der Vorteil des neuen Utensils ist jedoch der, daß die Fische viel schneller beißen und die Kamera jetzt weiter unters Wasser fährt. Ihr könnt dadurch



immer sofort einschätzen, ob es sich lohnt, einen Fisch, der angebissen hat, an Land zu ziehen, oder die Leine einfach locker zu lassen, wodurch der Fisch sich von selbst wieder vom Haken verzieht. Durch die "Unterwasserperspektive" sieht man eigentlich immer, ob ein Fisch eher in Richtung zwei bis vier oder sechs bis zehn Pfund tendiert.

#### Die vier Flaschen

Flaschen sind nötig, um Fische, Elixiere, Geister usw. zu transportieren.

Das erste Exemplar gibt's als Belohnung für einen Sieg bei Talons Hühnerfangspiel auf der Lon Lon Ranch (einfach immer wieder probieren).

Nummer zwei schenkt Euch die Frau mit den sieben entflohenen Hühnern in Kakariko (das siebte Huhn ist in einer Kiste versteckt).

Die dritte Flasche findet Ihr im Hylia-See, nachdem Ihr tiefer tauchen könnt. Eine Zora weist Euch darauf hin, daß etwas am Boden des Sees liegt.

Das vierte Gefäß kann nur der jugendliche Link beschaffen, indem Ihr dem Geisterhändler am Eingang zum Marktplatz zehn große Geister verkauft. Diese können in der Hylianischen Steppe eingefangen werden, was aber sehr schwer ist. Für Irrlichter bekommt Ihr nur zehn Rupien und keine Punkte.

#### Der Tauschhandel des kleinen Link

##### 1. Das Ei

Gibt Euch Malon freiwillig vor dem Eingang zum Schloß von Hyrule (oberhalb vom Marktplatz).

## 2. Das Huhn

Einfach auf eine C-Taste legen und warten, bis es schlüpft.

## 3. Der Brief

Benutzt das Huhn, um Talon oben bei der Burg aufzuwecken. Geht dann ins Schloß, schleicht Euch an den Wachen vorbei und sucht nach Zelda. Sie gibt Euch den Brief.

## 4. Die gelbe Maske

Zeigt dem Wachmann am oberen Ausgang von Kakariko Zeldas Brief. Er bittet Euch dann, die Maske zu besorgen.

## 5. Die Totenkopfmaske

Geht zurück zum Wachmann und gebt ihm die gelbe Maske aus dem Maskenladen vom Marktplatz. Geht dann wieder zurück zum Maskenladen und leiht Euch die Totenkopfmaske.

## 6. Die unheimliche Maske

Geht zu den Verlorenen Wäldern, biegt links ab, stellt Euch auf den kleinen Baumstumpf, setzt die Totenkopfmaske auf bzw. spielt vorher noch Sarias Lied, falls nicht bereits erledigt. Danach kauft Euch das Männlein die Maske ab. Geht dann wieder zum Maskenladen und Ihr erhaltet Nachschub.

## 7. Die Hasenmaske

Geht tagsüber nach Kakariko, setzt die unheimliche Maske auf und sprecht mit dem kleinen Jungen auf dem Friedhof. Er kauft sie Euch dann ab. Bezahlst danach wieder den Maskenhändler und leiht Euch die Hasenmaske.

## 8. Die Maske der Wahrheit

Die Hasenmaske werdet Ihr erst los, nachdem Ihr den ersten Teil des Spiels absolviert habt und Link als Jugendlicher den Boß des Waldtempels geschlagen hat. Verwandelt Euch daraufhin wieder in den kleinen Link und haltet in der Hylianischen Steppe Ausschau nach einem Mann, der konfus durch die Gegend läuft. Peilt als Richtung nach Verlassen des Marktplatzes grob den Bereich rechts hinter der Lon Lon Ranch an. Ihr müßt ihm eine ganze Weile hinterherlaufen, bis er müde wird und sich hinsetzt. Erst dann könnt Ihr mit ihm sprechen. Er bezahlt sogar freiwillig mehr als den Richtpreis von 50 Rubinen. Jetzt habt Ihr das volle Vertrauen des Maskenverkäufers und dürft jederzeit jede beliebige Maske ausborgen, inklusive der Maske der Wahrheit. Wenn Ihr sie aufsetzt, könnt Ihr mit den Zeitasagegrabsteinen reden.



## Der Tauschhandel des jugendlichen Link

### 1. Das Ei

Sprecht wieder mit der Hühnerfrau in Kakariko, um ein Ei zum Ausbrüten zu erhalten.



### 2. Das Huhn

Das Ei einfach wieder auf eine der C-Tasten legen und warten, bis es schlüpft.

### 3. Das blaue Huhn

Benutzt Euer Huhn, um Talon im Haus mit den vielen Leuten in Kakariko zu wecken. Dadurch habt Ihr das Mini-Huhn happy gemacht und könnt es wieder zur Hühnerfrau zurückbringen. Im Austausch gibt's jetzt das blaue Huhn.

### 4. Der braune Pilz

Geht mit dem blauen Huhn zu den Verlorenen Wäldern, biegt links ab und weckt den Schlafenden damit. Er gibt Euch einen seltsamen Pilz dafür.

### 5. Das seltsame Elixier

Liefert den Pilz innerhalb des Zeitlimits (ohne Epona wohl kaum zu schaffen) beim sonderbaren Elixierverkäufer ab. Ihr müßt im normalen Elixier-Shop einfach links an der Verkäuferin vorbeigehen, die Leiter

hinunter, die Treppe am gegenüberliegenden Haus hoch und eintreten. Im Tausch für den Pilz dürft Ihr das Elixier an Euch nehmen.

## 6. Die Säge

Lauft in den Verlorenen Wäldern rum, bis Ihr das kleine Mädchen findet, dem Ihr das Elixier dann im Tausch für die Säge andreht.

## 7. Das abgebrochene Schwert

Gebt die Säge einfach dem Zimmermann am Eingang vom Gerudo-Tal (mit Epona über die Schlucht springen), welcher sie dankbar entgegennimmt und Euch mangels Präsenten lediglich ein kaputtes Goronenschwert vermachet.

## 8. Das Rezept

Bringt das Schwert zum Riesengoronen auf dem Todesberg. Dieser hat von der Eruption am Vortag tränende Augen bekommen und braucht Augentropfen.

## 9. Der Glubschaugenfrosch

Tauscht das Rezept beim König der Zoras gegen den Frosch.

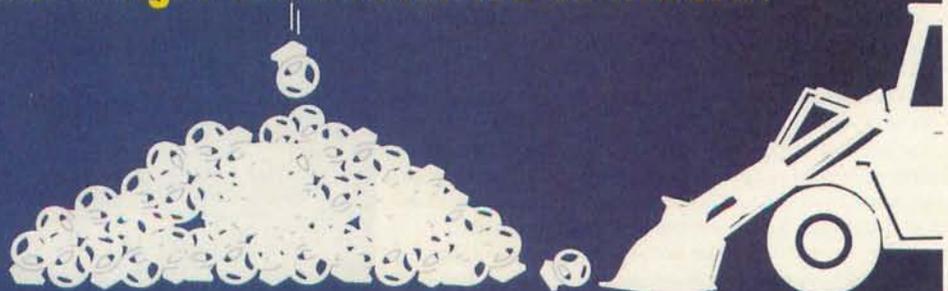


## 10. Die Augentropfen

Bringt dem Professor am Hylia-See den Frosch innerhalb von drei Minuten und nehmt die Augentropfen in Empfang.



**Du bist reich genug  
um Dir ein billiges Lenkrad leisten zu können?**



**„Was bislang an Playstation Lenkrädern auf den Markt gekommen ist,  
würde bei jeder TÜV Prüfung gnadenlos durchfallen...“**

(Das offizielle Playstation Magazin 12/98)



## 11. Der Abholzettel

Stattet dem Riesengoronen auf dem Todesberg einen Besuch ab. Ihr habt vier Minuten Zeit, sonst fangt Ihr wieder beim König der Zoras mit dem Frosch an. Für seine Medizin gibt er Euch dann eben jenen Wisch.

## 12. Das große Goronenschwert

Keht nach drei Tagen mit dem Abholzettel zum Todesberg zurück und tauscht ihn dort beim großen Goronen gegen Links drittes Schwert ein.



## Die Herz-Container

Für vier Herzstücke bekommt Ihr automatisch ein neues Lebensenergie-Herz dazu. Hier sind die Fundorte aller sechsunddreißig Herzteile.

- Im Stall bei der Koppel von Lon Lon Ranch könnt Ihr die Kisten so verschieben, daß ein Durchgang frei wird, hinter dem sich ein Herzteil befindet.
- Pflanzt beim Eingang zu Dodongos Höhle eine magische Bohne. Als jugendlicher Link erreicht Ihr dann das Herz oben im Fels.
- Schmeißt eine Bombe in das abgezaunte Stück Gras direkt am Eingang zum Hylia-See. Im Raum darunter befindet sich ein herzliches Piece.
- Legt eine Bombe bei dem alleinstehenden Baum auf der Lon Lon Ranch. Eine geheime Grotte tut sich daraufhin auf.
- Geht nachts zum Marktplatz. In einem der Häuser in der schmalen Gasse beklagt eine Frau den Verlust ihres Hundes. Bringt Ihr ihn zurück (versteckt sich beim "Bazaar"), zeigt sich Madame erkenntlich...
- Wieder nachts am Marktplatz: Gewinnt einfach nur das Schatztruhenratespiel (sehr viel Glück erforderlich).
- Kehrt, nachdem Ihr dem Kakariko-Wächter Zeldas Brief gezeigt habt, nachts zum Markt zurück und nehmt am Bombchu-Bowling-Spielchen teil. Einmal gibt's als Preis ein Herz.
- Geht in den Verlorenen Wäldern in den ersten Raum links und spielt auf dem kleinen Baumstumpf stehend Sarias Lied.
- Geht in den Verlorenen Wäldern nach rechts, klettert die Leiter zur Lichtung runter und macht beim "Musikwettbewerb" der zwei Gaukler mit. Spielt Ihr alle Lieder richtig nach, dann gibt's 'ne Belohnung.
- Klettert auf den Gipfel vom Todesberg und sprecht die Eule an. Sie befördert Euch zurück nach Kakariko und setzt Euch auf einem Hausdach ab. Springt von da auf das Dach des Hühnergeheges und geht in das Loch auf der Seite vom Haus.
- Geht zur rechten Zeit (genau dann, wenn die Zugbrücke anfängt nach oben zu fahren) auf den Friedhof und laßt den Totengräber für Euch buddeln. Irgendwann ist nach vielen Nietten und grünen Rubinen auch mal ein Herzteil dabei. Wahlweise könnt Ihr Euch auch die Stellen merken, an denen der kleine Junge tagsüber innehält bzw. mit dem Stock we-

delt, wenn er dieselbe Route abläuft.

- In der Goronenstadt müßt Ihr im Erdgeschoß alle Fackeln anzünden, um die große Vase zum Drehen zu bringen. Geht dann ein Stockwerk höher und werft Bomben in die rotierende Vase, um verschiedene Preise und einmal auch ein Herz zu bekommen.
- Am Zora-Fluß sind irgendwo auf halbem Weg ein paar Frösche im Wasser. Spielt ihnen fünf Melodien vor, zückt nochmals die Okarina und laßt Euch danach auf Ihr Mückenfangspielchen ein. Die richtige Tastenfolge hierbei lautet A, C-←, C-→, C-↓, C-↔, C-→, C-↓, A, C-↓, A, C-↓, C-→, C-↔, A.
- Spielt den Fröschen lediglich noch das Sturmlied ("Song of Storms") vor.
- Zieht Euch mit dem Enterhaken aufs Dach von dem Haus, auf dem ein Mann sitzt (den Elixier-Shop durch die Hintertür verlassen und auf die äußerste Kante stellen). Geht auch als kleiner Link mit einem Huhn von den obersten Balken des Rohbaus gegenüber (ist aber sehr schwer).
- Findet 50 goldene Totenkopfspinnenemblem und geht dann zum Spinnenhaus in Kakariko.
- Zieht auf dem Friedhof am vierten Grabstein von rechts in der zweiten Reihe, um den Eingang zu einer Gruft freizulegen. Beseitigt unten die Mumie und



spielt dann das Sonnenlied ("Song of the Sun").

- Zieht Ihr als jugendlicher Link am Grabstein mit den Blumen davor in der linken Reihe, dann könnt Ihr Dampés Gruft betreten. Gewinnt das Rennen gegen ihn und spielt dann das Lied der Zeit ("Song of Time"), damit der blaue Stein verschwindet. Geht den Gang entlang. Ihr kommt oben in der Windmühle wieder raus. Springt auf die drehende Plattform und von da aus zum Herz.
- Schafft Ihr es, beim Rennen gegen den Totengräber eine Zeit von 1:00 oder besser zu schaffen, gibt er Euch zur Belohnung ein Herz.
- Pflanzt auf dem Friedhof als junger Link eine magische Bohne und benutzt die schwebende Plattformpflanze dann als jugendlicher Link, um oben an ein weiteres Herz zu gelangen.
- Todesberg-Krater: Nehmt den Eingang am Gipfel vom Todesberg und lauft einfach nur geradeaus bis zur Kante. Seid Ihr an der Kante langsam genug, dann klettert Link die Lianen runter. Auf halber Höhe ist eine Nische mit einem Herz.
- Pflanzt als kleiner Link am Eingang zum Feuer-tempel eine magische Bohne, kehrt als jugendlicher Link zurück und fährt nach oben.
- Am Eingang vom Zora-Fluß seht Ihr als junger

Link ein Herzteil oben auf einem Pfeiler. Ihr müßt Euch mit den Hühnern von Plattform zu Plattform "hocharbeiten". Einfacher geht's jedoch, wenn Ihr einfach Euren Bumerang benutzt.

- Weiter oberhalb am Zora-Fluß wartet noch ein gut sichtbares Herz auf einem schmalen Vorsprung. Nehmt das Huhn bis zum großen Wasserfall mit und schwebt dann von dort aus rüber (oder Bumerang).
- Zündet beim König der Zoras ein Stock an, spurtet die Treppe runter, entzündet damit die Fackel dort, dann weiter zum Zora-Shop, auch hier die Fackel



anmachen, dann durchs seichte Wasser und die nächste Fackel entzünden und dann noch die beiden hinter dem Wasserfall (erst die rechte, dann die linke). Ihr müßt Euch extrem beeilen. Seid Ihr zu langsam, dann gehen die ersten Fackeln schon wieder aus und Ihr müßt im Treppenaufgang neu beginnen. Bei Erfolg erscheint hinter dem Wasserfall eine Truhe mit einem Herzstück darin.

- Pflanzt als junger Link am Hylia-See eine magische Bohne neben dem Laboratorium, um als Jugendlicher dann aufs Dach zu gelangen.
- Wenn Ihr das zweite "Tauchabzeichen" besitzt, mit dem Ihr auch länger als fünf Sekunden unter Wasser bleiben könnt, in das Wasserbecken vom Laboratorium springen (ohne Eisenstiefel) und danach mit dem verrückten Chemiker reden.
- Im Fischteich vom Hylia-See angeln gehen und den Rekord brechen (ob ein Achtpfünder reicht, wissen wir nicht, ein Zehnpfünder reicht auf alle Fälle).
- Als jugendlicher Link zur Zora-Quelle ("Zora's Fountain") zurückkehren und über die Eisschollen zur Scholle mit dem Herz springen.
- Nachdem Ihr die blaue Zora-Tunika und die Eisen-schuhe habt, einfach bei der Zora-Quelle auf Tauchstation gehen.
- In der großen Eishöhle einfach nach einem eingefrorenen Herz Ausschau halten. Der Raum mit dem Herz geht von dem Raum mit dem großen Eispropeller ab.



Fangt alle zehn großen Geister in der hylianischen Steppe, um an die vierte Glasflasche zu kommen.

- Geht als junger Link mit Huhn zum Gerudo-Tal, schwebt von der Brücke zur Plattform rechts und pflanzt dort eine magische Bohne (bei der Kuh). Benutzt als jugendlicher Link die Schwebepattform, um zum Herz zu gelangen (oder läuft hin).
- Und noch ein Sprung vom Gerudo-Kliff mit Huhn: Geht diesmal ganz nach links und schwebt zu der Plattform auf der gegenüberliegenden Seite mit einer Kiste darauf. Zerstört die Kiste, um an Euer Herzteil zu gelangen.
- Auf dem Dach von Gerudos Fort. Ihr könnt Euch mit dem Vogelscheuchen-Song hochkatapultieren oder direkt mit dem Enterhaken, falls Ihr günstig genug steht.
- Schafft beim Bogenschießen in Gerudos Fort mehr als 1.000 Punkte.
- Pflanz am Eingang zum Geistertempel ("Spirit Temple") als kleiner Link die letzte magische Bohne und kehrt als jugendlicher Link dorthin zurück.

## FLINKE FINGER

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

## SONY PLAYSTATION

### TOMB RAIDER III ADVENTURES OF LARA CROFT

Jürgen Fickel aus hessisch Neuberg war einfach am schnellsten, da gibt es nix, auch wenn sich Dutzende, mittlerweile sogar schon Hunderte Einsender nach ihm quasi die gleiche Mühe gemacht haben. Die neuesten TR-Cheats werden jetzt während des Spiels angewendet und funktionieren an jedem beliebigen Ort. Man benötigt nur die Tasten "R2" und



"L2". Die Eingabe kann beliebig schnell erfolgen, denn Lara muß die Duckbewegungen, die auf "L2" folgen, nicht vollständig ausführen. Vor der Eingabe eines Cheats sollte man kurz eine der Richtungstasten drücken, um den Beginn der Sequenz eindeutig zu markieren. Die ersten vier Cheats funktionieren nur in den richtigen Leveln, jedoch nicht in Laras Anwesen:

#### 1. Level Skip - Sprung ins nächste Level

L2, R2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, R2, R2, L2

Wenn die Eingabe korrekt war, sagt Lara "No", weil sie das momentane Level nicht weiterspielen möchte und zum nächsten gehen will.

#### 2. Alle Waffen, max. Munition, Medi Packs, Fackeln, Speicherkristalle

L2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, R2, L2, R2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2

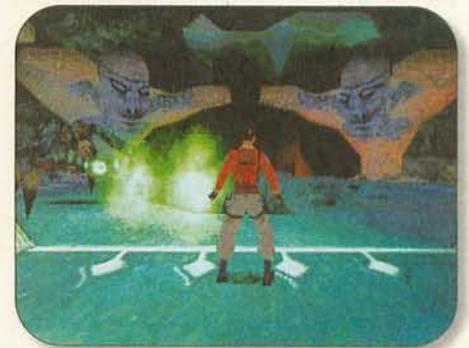


Wenn die Eingabe korrekt war, gibt Lara einen lauten Schrei von sich. Per Druck auf SELECT offenbart sich das ganze Arsenal. Jede Wiederholung des Cheats gibt den Waffen maximale Munition und erhöht die Anzahl der kleinen und großen Medi Packs, Fackeln und Speicherkristalle um jeweils 50.

#### 3. Alle Geheimnisse, Schlüssel und Gegenstände eines Levels inklusive Zugang zum zwanzigsten Level "All Hallows"

L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2, R2, L2, L2

Wenn die Eingabe korrekt war, gibt Lara einen Seufzer der Erleichterung von sich. Mit SELECT und **T** bringt Ihr alle Schlüssel und Gegenstände des jeweiligen Levels zum Vorschein. Außerdem wird die Zahl der gefundenen Geheimnisse dann auf "8" gesetzt, sofern im jeweiligen Level Geheimnisse zu finden waren. Jede Wiederholung des Cheats bringt alle Schlüssel und Gegenstände des Levels noch einmal. Um mit Hilfe des Cheats Zugang zum Bonuslevel zu erhalten, muß der Cheat in verschiedenen Leveln jeweils einmal und insgesamt so oft an-



gewendet werden, daß in der Abschlußstatistik die Zahl der gefundenen Geheimnisse mindestens die Zahl aller möglichen Geheimnisse (59) erreicht. Nach Beendigung des Spiels und abschließendem Speichern kann dann das zwanzigste Level "All Hallows" mit Location London geladen werden. Natürlich dürft Ihr auch alle Geheimnisse auf die herkömmliche Art und Weise erforschen, um Zugang zu erhalten.

#### 4. Volle Gesundheit

R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2

Nach korrekter Eingabe atmet Lara wie beim Auftauchen tief durch, und Eure Energieleiste wird wieder gefüllt.

#### 5. Schlüssel zur Rennstrecke (funktioniert nur in Laras Anwesen)

R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2

Habt Ihr alles richtig gemacht, sagt Lara "No", weil

das sagt die Presse

## Ne Mark teurer aber zwei Mark besser

„...ein echter Traum!

Auf solch ein Zubehörteil haben Rennprofis schon immer gewartet, jetzt ist es da.“

(VIDEOGAMES 12/98)

„eine wahre Materialschlacht...

das Lenkrad selbst ist ein Traum...überragendes Lenkvergnügen zu einem fairen Preis.“

(Das offizielle PlayStation Magazin 12/98)

Massiv und unkaputtbar...

statt windiger, hohler Plastikteile greift Ihr hier in ein massives Lenkrad...“

(Manliac 11/98)



sie den Schlüssel nicht suchen möchte. Mit SELECT kann man den Schlüssel betrachten und anschließend im Garten die Tür zur Rennstrecke öffnen, um ein paar Runden mit dem Quadbike zu drehen. Jede Wiederholung des Cheats bringt den Schlüssel noch einmal.

## 5a. Wie finde ich den Schlüssel zur Rennstrecke ?

Zuerst auf dem Flur im ersten Stock mit dem grauen Schalter die Tür zum Dachboden öffnen. In der Bibliothek gegenüber dem Kaminfeuer das hervorstehende Buch rausziehen (Handlungstaste). Durch den Kamin klettern und durch den nachfolgenden Gang in den Geheimraum laufen. Den grauen Quader im oberliegenden Gang in den nächsten Raum schieben. Siehe da, dieser Raum ist der Dachboden. Jetzt im Geheimraum am braunen Block den Schalter umlegen und mit Volldampf zur offenen Kellertüre laufen (Zeitlimit). Dabei Sprints und Sprünge einsetzen. Eventuell vorher unter dem grauen Quader auf dem Boden des Geheimraums ein paar Fackeln besorgen. Dann im Keller dem Gang bis zum Aquarium folgen (hinter der Kellertüre liegen weitere Fackeln). Den grauen Quader so verschieben, daß man durch die Decke zum Quergang gelangt. Am Ende des Gangs ins Wasser springen und auf der anderen Seite des Aquariums den Schlüssel vom Boden aufnehmen.

## 5b. Wie komme ich auch ohne Schlüssel auf die Rennstrecke ?

Der "Corner Bug", der auch in Tomb Raider 3 nicht ausgemerzt wurde, macht's möglich. Rechts und links neben der Eingangstür zu Laras Haus befinden sich direkt am Gebäude Absätze. Auf dem linken Absatz stehen zwei Bäume, der rechte Absatz ist frei. Geht auf den rechten Absatz mit Blick auf die Mauer



und die beiden Fenster. Dreht Euch um 90° nach links und bewegt Euch so weit wie möglich an die Mauer mit der weißen Mauerecke. Gehe jetzt seitlich nach links in Richtung Absatzkante zur Mauerecke, bis es nicht mehr weitergeht und der linke Fuß etwas in der Luft hängt (R1+←). Dreht Euch jetzt präzise um 55° nach links, so daß der rechte Fuß etwas in der Mauerecke verschwindet. Jetzt erst die Sprungtaste drücken. Nach dem ersten Sprung und der Landung sollte der rechte Fuß von Lara noch weiter im Mauerwerk verschwunden sein. Mit dem zweiten Sprung landet Lara dann direkt eine Etage höher, an einer Stelle, wo sie sonst nie hingekommen wäre. (Falls es mit dem zweiten Sprung nicht klappt, dann den Ausgangswinkel anpassen.) Auf der nächst höheren Etage wiederholt man den Vorgang, um wieder zur nächsten Etage zu gelangen, von wo aus man dann direkt aufs Dach klettern kann. Das Dach überquert man schräg in die rechte Richtung bis das Glasdach des Schwimmbads erscheint. Vom niedrigsten Punkt des Dachs springt Ihr mit Anlauf auf das Glasdach, um von dort auf einfache Weise auf die grüne Hecke und anschließend auf die Rennstrecke zu gelangen.

## 5c. Wie komme ich in Lara's Privatmuseum ?

Im Schwimmbad an der Hinterseite des Sprungturms den grauen Schalter betätigen. Daraufhin öffnet sich im Foyer eine Tür, die einen Hebel zum Öffnen der Museumstüre freigibt. Wird der Hebel betätigt, öffnet sich die Museumstüre, die sich aber nach sehr kurzer Zeit wieder schließt. Der einzige Weg ins Museum zu gelangen, ist folgender: Nach Betätigen des Hebels zuerst die Rolltaste drücken, um zu wenden, dann auf dem Steuerkreuz nach oben drücken, loslaufen und nach dem Wechsel der Kameraperspektive zusätzlich R2, die Sprint-Taste, drücken und festhalten. Kurz bevor die Energie verbraucht ist, die Sprungtaste betätigen, um mit einem Hechtsprung im Museum zu landen.

## 5d. Wie öffne ich die Gartentüre und die Küchentüre zum Außen-Parcours ?

Einfach einmal über die Ziellinie des Außen-Parcours laufen. Der Parcours braucht nicht absolviert zu werden.

## NINTENDO 64

### Body Harvest

Spärlich tröpfeln die Body-Harvest-Cheats hier ein, aber immerhin tröpfeln sie! Nach den drei Cheats aus der letzten Ausgabe haben wir in der Zwischenzeit nochmals drei aufgetrieben. Wie gehabt, müßt Ihr erst einen neuen Spielstand anlegen, den Ihr "ICHEAT" nennt, um im Spiel die untenstehenden Cheats aktivieren zu können, sonst funktioniert's nicht. Habt Ihr Euer File bereits aufgrund der Tips in der letzten Ausgabe so genannt, dann funktionieren die folgenden drei Paßwörter natürlich auch mit diesem Spielstand.

Alle Waffen:

A, →, C-↓, C-→, C-↑, A, ←



Aliens mit dicken Beinen:

←, A, →, ↓



Aliens in Mutanten verwandeln:

C-↓, ↑, Z, Z, C-→, → (wenn gerade Feinde in der Nähe sind); wie sinnvoll auch...



## SONY PLAYSTATION

### Spyro

Auch wenn die meisten Leute hier wahrscheinlich länger benötigen würden, 99 Leben zu verbrauchen,

als Spyro in einem Zug mit den vorhandenen Leben durchzuspielen, so wollen wir Euch den passenden Cheat hierzu dennoch verraten:

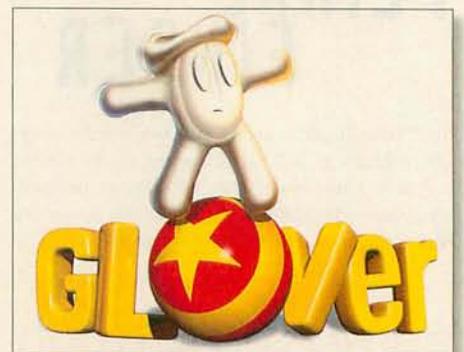
Drückt einfach im "BESTAND"-Menü (Spiel pausieren und den Menüpunkt "BESTAND" wählen) □, □, □, □, □, O, ↑, O, ←, O, →, O.

## SONY PLAYSTATION

### Formel 1 '98

Daniel Blumhardt aus Stuttgart kann bereits mit zwei witzigen Cheat-Paßwörtern aufwarten, die Ihr im Menü "FAHRERNAME ÄNDERN" eingeben müßt: "GO COWS" und "CHEESY POOFS" schalten jeweils einen versteckten Kurs frei.

## NINTENDO 64



Im Internet haben wir für Euch schon mal vier Codes zu Hasbros/Nintendos ungewöhnlichem Jump'n Run aufgespürt. Alle Codes haben übrigens eines gemeinsam: Ihr müßt sie jeweils im Pausenmenü eingeben, und nicht während des laufenden Spiels:



Fischaugenperspektive:

C-→, C-→, C-→, C-→, C-→, C-→, C-→, C-→, C-→



## Feindlicher Ball:

C→, C↓, C↑, C→, C→, C→, C↓, C↓

## Böse Garibs:

C↓, C→, C↓, C↑, C→, C↓, C→, C↑

Als Frosch spielen (versucht, so viele Insekten wie möglich zu essen, um Extraleben zu erhalten):

C↑, C→, C↓, C→, C↑, C→, C→, C↑

## Alle Level

Δ, ↑, X, ↓

## Unverwundbarkeit

↓, ↑, ←, →, Δ, ↑, →, ↓

## Alle Waffen

□, O, ↑, ↓, X, □



## Auswirkung

wipEout-Modus:  
Spiralbild-Modus:  
Vogelperspektive:  
Turbo-Modus:  
Unendlich Laser und Schild:  
Unendlich Waffen:  
Unendlich Nitros:  
Verschwommene Grafik:  
Pixeligere Grafik:  
Wireframe-Modus:  
Tron -Modus:

## Fahrername

2064  
SPIRAL  
SPYEYE  
XXX  
XCHARGE  
MISTAKE  
NITROID  
FLICK  
PIXIE  
LINEAR  
NEUTRON

## SONY PLAYSTATION

### Colony Wars: Vengeance

Andreas Seligmann aus Hatten hält schon alle Cheats für Euch parat: Sie werden wie beim Vorgänger auch als Paßwörter eingegeben. Achtet auf die Groß- und Kleinschreibung.

#### Auswirkung

Unendlich Energie  
Alle Waffen  
Primärewaffe überhitzt nicht  
Unendlich Sekundäre Waffen  
Unendlich Nachbrenner  
Viele Tokens  
Alle Schiffe  
Levelanwahl  
Alle Cheats auf einmal  
Alle Cheats deaktivieren

#### Paßwort

Vampire  
Tornado  
Dark\*Angel  
Chimera  
Avalanche  
Hydra  
Thunderchild  
Demon  
Blizzard  
Stormlord

## NINTENDO 64



Jan Wargalla war mal wieder besonders schnell. Ohne viel Gefasel hier die erste Ladung Cheats:

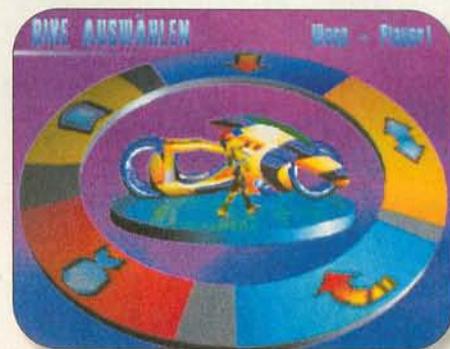
#### Alle Strecken:

Im Optionsmenü als Paßwort 8KLSZKW76ZM7 eingeben.

#### Wasp Bike:

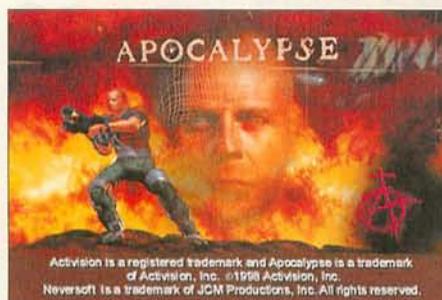
Im Optionsmenü als Paßwort 55HZ1MH3H9H1 eingeben.

Die folgenden Codes werden nicht mehr im Paßwortmenü, sondern als Fahrernamen eingegeben, und zwar erst, wenn Ihr Euer Fahrzeug ausgewählt. Zur Bestätigung hört Ihr jeweils eine Stimme "Extreme!" sagen.

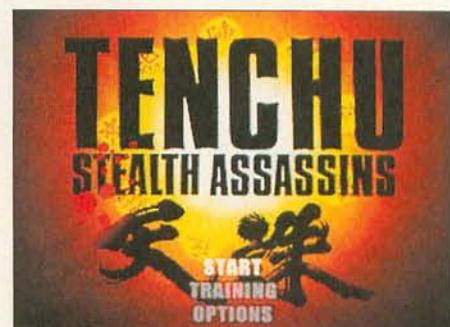


## SONY PLAYSTATION

## SONY PLAYSTATION



Marco Gross, eine treue Lesersele aus Bremen, hat was zu melden: Pausiert das Spiel und gebt bei gedrückt gehaltener L1-Taste zügig folgende Kombinationen ein:



Holger Liebrich aus K'lautern meint, unseren Tips in der Elfer-Ausgabe noch die Krone aufsetzen zu müssen. Na gut, soll er doch:

#### Debug Menü:

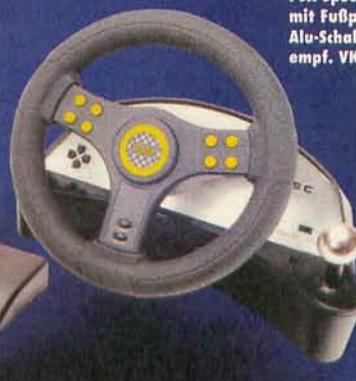
Pausiert das Spiel, haltet L1 und R2 gleichzeitig gedrückt und gebt dabei ↑, Δ, ↓, X, ←, □, →, O ein. Laßt dann L1 und R2 los, gebt nacheinander L1, R1, L2, R2, ein, drückt START und zum Abschluß noch

## Designed for Action

...krass halt



PSX Rallye mit Handpedalen empf. VK 149,95



PSX Speedster mit Fußpedalen und Alu-Schaltknüppel empf. VK 199,95

FANATEC®

ist eine Produktmarke der deutschen Firma Endor Development & Distribution GmbH, Seligenthalerstraße 16a, D-84034 Landshut, Tel 0871-9221-150, Fax 0871-9221-101, E-Mail: info@endor.de, Homepage: www.fanatec.com

L2+R2 gleichzeitig. Außer der Levelanwahl könnt Ihr noch massig Parameter verändern - schaut's Euch einfach mal an.



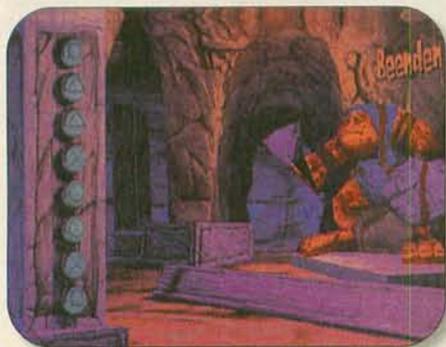
## CODE GEKNACKT

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

## SONY PLAYSTATION

### Small Soldiers

Sascha Nicol aus Berlin nimmt es immer sehr genau mit seinen Paßwörtern, und so bleibt auch diesmal wieder kein möglicher Code ausgelassen:

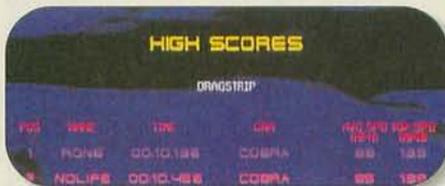


Level	Leicht
Großer Tempel	OXOXΔOX
Schwimmende Festung	OXOXXOX
Geistersumpf	ΔXOXOXOX
Canyon Dorf	XOXXXOX
Unheimliche Höhlen	OXΔXXΔX
Raumschiff	OXOXOXOX
Halle der Patrioten	ΔOXOXΔX
Kriegsfriedhof	XOXOXOX
Nuklearmine	OXOXOXOX
Abschußzentrum	OXOXOXOX
Ulhaden Fier	ΔOXOXΔX
Garrison Prime	XΔOXOXOX
Chip Hazard	OXΔXXXX

## SONY PLAYSTATION



Accolade beschreitet einen eher ungewöhnlichen Weg der Paßworteingabe: Die Cheats werden hier nämlich über die Highscore-Liste eingegeben. Um sich dort



ganz fix eintragen zu können, wählt Ihr einfach das schnellste Auto, fahrt ein Beschleunigungsrennen und schon dürft Ihr den ersten Cheat lancieren. Für alle Spielmodi lautet der Name VRISIX.



Der Super-Arcade-Mode wird mit SPURT aktiviert. Eine Bonus-FMV-Sequenz gibt's mit AUXRAY (danach das Fear-Factory-Video im Hauptmenü anklicken). Alle Strecken beschert Euch NTHREE und MTHREE (Ihr müßt Euch logischerweise zweimal eintragen). Alle Autos erhaltet Ihr durch RONE und NOLIFE (auch wieder zweimal eintragen).



Normal	Schwierig
OXOXOXOX	OXOXOXOX
OXOXOXOX	OXOXOXOX
ΔXOXOXOX	ΔXOXOXOX
XOXXXOX	XOXXXOX
OXΔXXΔX	OXΔXXΔX
OXOXOXOX	OXOXOXOX
ΔOXOXΔX	ΔOXOXΔX
XOXOXOX	XOXOXOX
OXOXOXOX	OXOXOXOX
XΔOXOXOX	XΔOXOXOX
OXΔXXXX	OXΔXXXX

## NINTENDO 64



Daniel Blumhardt aus Stuttgart hätte da zwei interessante, hummeltechnische Tricks anzubieten: Drückt im Hauptmenü (Richtungstasten beziehen sich aufs Steuerkreuz) ←, →, ↑, ↓, haltet dann Z gedrückt und gebt bei gedrückt gehaltener Z-Taste →, →, →, →, ein und laßt Z wieder los. Jetzt könnt Ihr mit C→ und C← alle Waffen anwählen.

Der Level-Select funktioniert ähnlich: Haltet hierfür gleich zu Beginn Z gedrückt, gebt dabei →, ↓, ↓, →, ein, laßt jetzt den Z-Trigger wieder los und drückt dann noch →, ↑, ↓, ←, →, ↑, →, →. Im folgenden Menü dürft Ihr Euer Startlevel selbst bestimmen.



## DICKES ENDE

Wie sagen neunmalklugen Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon anschauen, das böse Erwachen naht bald." Wie recht diese Nasenzwergel nur immer wieder haben. Hier kömmt's bereits:

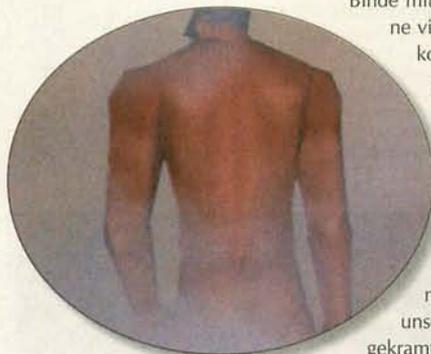
### Ja, ja, Thrill Kill war's...

Wir wollten eigentlich nur die Probe aufs Exempel machen – mehr zum Jux –, und da waren wir doch bass erstaunt, wie viele Leute eigentlich den Startbildschirm eines Spiels kennen, das offiziell noch nicht einmal erschienen ist (und es vermutlich auch nie mehr wird)...

Hier nochmal kurz die Sachlage: In der letzten Ausgabe fragten wir bei unserem exklusiven, ein wenig inside-igen aber dennoch allseits beliebten Dicke-Ende-Dada-Ratespiel, aus welchem Game der Screenshot mit folgender Textzeile stammt: "Please Switch The Power Off On Your PlayStation." Die Antwort auf die Frage steht bereits in der Überschrift, und erscheinen tut der böse Bildschirm, wenn man im Menü davor nicht bestätigt, daß man bereits über 18 Jahre alt ist. Gewußt haben's außer Florian Fleddermann aus Bremen, "Jolle" Winkler aus Hennef und Klaus Diry aus Bad Dürkheim noch erstaunlich viele Leser, gewonnen haben aber nur die drei. Nicht gewußt hat's diesmal unsere Schweiz-Fraktion, bestehend aus Sébastien Perrolaz, dem der putzige Accent auf seinem zweiten Buchstaben ebensowenig geholfen hat, wie Hannes Siegrist sein Capcom-Power-

Stick-Fighter-Adapter fürs NES, den er seinem Antwortbrief einfach unaufgefordert beigelgt hat. Trotzdem danke fürs Mitmachen Ihr beiden, wenigstens geben uns Eure Einsendungen wieder ein bißchen den Glauben an die Menschheit zurück: Es existiert doch tatsächlich noch ein Land in Europa, in dem Raubkopien keine Chance haben und Ehrlichkeit Trumpf ist. Schimpf und Schande auf alle anderen! Preise gibt's zur Strafe keine, und den Gewinnern hetzen wir einfach die Polente auf den Hals.

Obwohl, drei mittelschlimme Ramschpakete in Ehren... Falls wir doch noch ein Auge zudrücken, dann könnten dort unter anderem ein paar Daytona-2-Bilder, einige extrem aussagekräftige Crash-PDA-Screenshots, Weihnachtskarten, ein Capcom-Power-Stick-Fighter-Adapter, eine Camelia



Binde mit zentraler Sicherheitszone, eine vier Wochen alte Schwarzweißkopie von Tets Zigaretten-schachtel und andere tolle Gewinne drin sein - aber das müssen wir uns wie gesagt noch gut überlegen.

Da Ihr ja so gerne Spiele erartet, die es überhaupt nicht gibt, haben wir extra einen Screenshot mit 'nem nackten Mann im Nebel aus unserem Archiv für Euch herausgekratzt. Es geht diesmal auch echt mehr ums Raten und weniger ums Wissen.

Soviel sei noch gesagt: Das Spiel, aus dem der Shot stammt, hat gute Karten, auf der betreffenden Konsole unter den Top Ten 1999 zu landen und wird sicher nicht vor Mitte nächsten Jahres erscheinen. Niemand im Vorteil, niemand im Nachteil, faire Sache das Ganze, oder? Laßt Eurer Phantasie freien Lauf (bitte nur einen Tip abgeben) und schickt die Antworten bis 15. Januar an die WEKA Consumer Mädchen GmbH, Redaktion Video Games, "Phat End", Gruberstr. 46 a in 85586 Poing. Unser Faxgerät hört auf die Nummer 08121 - 95 12 98 und Emails an [dsauer@wekanet.de](mailto:dsauer@wekanet.de) kommen uns natürlich ebenfalls gelegen. Zu gewinnen gibt es den üblichen Schmarrn, der Rechtsweg ist ausgeschlossen und das Jahr 1998 bald hinüber. In diesem Sinne frohe Tage und sorry, daß wir die Auflösung weihnachtsbedingt erst in der VG 03/98 unterbringen können.

## WIE'S LÄUFT

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

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

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

Die Lösungen sind für Play Station PC, Saturn, Mac & Amiga

## Komplettlösungen für viele Video- und Computerspiele

Bestellannahme: Mo. bis Fr. von 10 - 13:30 Uhr und 14 - 18 Uhr

Hint Shop  
Am Hollerbroch 36 / 51503 Rösrath  
Tel. / Fax.: 02205.910-313 / -314

Versandkosten (Inland):  
Nachnahme 9,50 DM / Vorkasse 4 DM  
Versandkosten (Ausland): Vorkasse 12 DM

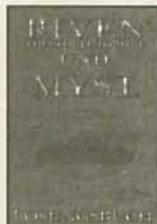
Fordern Sie die Gesamtliste an



C&C Sammlung



Baphomet's Fluch



Riven und Myst



Tomb Raider

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

Distributor für die Schweiz  
AHA CD-ROM Spiele  
Postfach - 3662 Seftigen  
Tel./Fax.: 033.345700 -1/ -4

Händleranfragen erwünscht

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

Komplettlösungen ab 9,80 DM (Ausnahmen in Klammern vermerkt)

Alien Trilogy  
Alone in the Dark 1 - 3  
Alundra (19,80)  
Atlantis - Das sagenhafte Ab.  
Baphomet's Fluch 1&2 (14,80)  
Betrayal in Antara  
Blade Runner  
Casper  
C & C - Sammlung (19,80) -  
- Teil 1 und 2 mit Missionen  
Commandos (19,95)  
Dark Earth  
Deathtrap Dungeon (19,95)  
Diablo  
Discworld 1 und 2 (14,80)  
Dune 2000 (19,95)  
Excalibur 2555 A. D. (14,80)  
Fallout  
Final Fantasy 7 (29,80)  
Hexen  
Jedi Knight  
King's Quest 1-7  
Lands of Lore 2 (14,80)  
Larry 1-7  
Legacy of Kain (14,80)  
Little Big Adventure 1 oder 2  
LucasArts Sammlung (14,80)  
MDK  
Monkey Island 1 bis 3  
Mission: Impossible (19,95)  
Myst und Riven (14,80)  
Oddworld: Abe's Oddysee  
Phantasmagoria 1 und 2  
Resident Evil (14,80 / 19,80)  
Riddle of Master Lu  
Riven und Myst (14,80)  
Simon the Sorcerer 1 und 2  
Stadt der verlorenen Kinder  
Star Trek - Sammelband  
Star Trek - Generations  
Starcraft (19,95)  
Stonekeep  
Suikoden (14,80)  
Timelapse  
Tomb Raider 1 (14,80)  
Tomb Raider 2 (19,95)  
Warcraft 1+2 & Exp. (14,80)  
Warhammer - Gehörnte Ratte  
Wild Arms  
Wing Commander 3 und 4  
X-Files The Game (19,95)  
"Z"  
Zork: Der Großinquisitor  
Game Breaker Sol. 1 (29,80);  
Diablo, MDK, Resident Evil D.C.,  
Abe's Oddysee, C&C 1+2,  
Warcraft 2: Tides o. Darkness,  
Warhammer: g. Ratte, "Z"  
Game Breaker Sol. 2 (29,80);  
Baphomet 1+2, Discworld 1+2,  
Myst, Riven, Stadt d. v. Kinder,  
Legacy of Kain, Suikoden

Ständig  
Neuheiten  
Die Lösungen sind für PC,  
PlayStation, Saturn,  
Mac & Amiga

# JAM!

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

Endlich können Sie  
**Sony® PlayStation™** oder  
**Nintendo™** oder  
**Sega® Dreamcast™**  
auf Ihrem  
**COMPUTERMONITOR** spielen!  
**179,99 DM**

**IDEAL FÜR**  
• HighTech Freaks  
• Leute mit uralten Fernsehern  
• alle, denen ihre Augen lieb sind  
• Abblippen im Büro  
• ungestörtes Zocken im Arbeitszimmer  
• eigentlich jeden Gamer

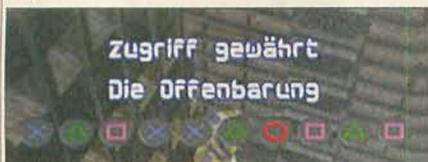
**AIMS ACTIVATED**  
Tel. 030 - 399 918 - 0  
Fax 030 - 399 031 57  
<http://www.infopool.com>

## Tips Data 1998

Wie schon in den vorangegangenen Jahren haben wir für alle Freunde dieser Rubrik auch '98 wieder ein kleines Nachschlagwerk aus dem Ärmel gezaubert, das die Ursprungsorte aller in den Ausgaben 1/98 - 12/98 veröffentlichten Tips umfaßt (indizierte Spiele logischerweise ausgenommen).

Nach dem Spielnamen findet Ihr an erster Stelle die betreffende VG-Ausgabe, in der der Tip steht, dann die jeweilige Seitennummer und zum Schluß die Hardware-Plattform.

Tip zu	Ausgabe:	Seite:	System:
1080° Snowboarding	Dez	48	N 64
1080° Snowboarding (NTSC)	Mai	58	N 64
Abe's Oddysee	Apr	50	PSX
Actua Soccer	Jul	48	PSX
Aero Gauge	Jul	48	N 64
Aerofighter's Assault	Jun	51	N 64
Air Race	Aug	53	PSX
All Star Baseball '99	Sep	54	N 64
Auto Destruct	Mai	62	PSX
Ballblazer Champions	Apr	51	PSX
Banjo-Kazooie	Sep	51	N 64
Banjo-Kazooie	Nov	42	N 64
Banjo-Kazooie	Okt	52	N 64
Baphomets Fluch II	Feb	48	PSX
Beast Wars Transformers	Sep	56	PSX
Blast Radius	Nov	46	PSX
Body Harvest	Dez	48	N 64



Bomberman World	Jul	50	PSX
Bomberman World	Aug	58	PSX
Breath of Fire 3	Okt	56	PSX
Broken Helix	Mär	55	PSX
Bugraiders	Apr	52	PSX
Bust-A-Move 2	Jul	47	N 64
Cardinal Syn	Sep	56	PSX
Castelvania	Jan	57	N 64
Castelvania - Symphony of the Night	Mär	46	PSX
Castelvania - Symphony of the Night	Sep	53	PSX
Chopper Attack	Nov	45	N 64
Chopper Attack	Dez	50	N 64
Clayfighters 63 1/3	Jan	56	N 64
Colin McRae Rally	Sep	55	PSX
Colin McRae Rally	Okt	58	PSX
Colony Wars	Jan	60	PSX
Colony Wars	Feb	56	PSX
Command & Conquer 2	Feb	58	PSX
Command & Conquer 2	Mär	49	PSX
C&C Alarmstufe Rot: Gegenschlag	Okt	60	PSX
C&C Alarmstufe Rot: Gegenschlag	Dez	48	PSX
Courier Crisis	Apr	56	PSX

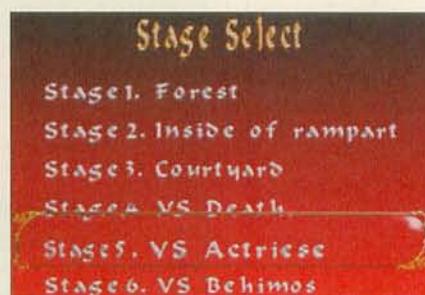


Crash Bandicoot 2	Feb	56	PSX
Crash Bandicoot 2	Mär	55	PSX
Crime Killer	Nov	48	PSX
Croc	Feb	58	PSX
Cruis'n USA	Apr	54	N 64
Cruis'n World	Dez	50	N 64
Cyball Zone	Aug	56	PSX
Dark Rift	Aug	53	N 64
Das Fünfte Element	Dez	48	PSX
Deathtrap Dungeon	Jun	53	PSX
Diablo	Jun	54	PSX
Diddy Kong Racing	Jan	52	N 64
Diddy Kong Racing	Feb	52	N 64
Diddy Kong Racing	Mär	55	N 64
Explosive Racing	Feb	58	PSX
extreme G	Jan	53	N 64
F-1 World Grand Prix	Okt	59	N 64
F-1 World Grand Prix	Okt	42	N 64
F-1 World Grand Prix	Dez	47	N 64

Felony 11-79	Mär	52	PSX
FIFA - Road to the World Cup '98	Mär	54	N 64
FIFA - Road to the World Cup '98	Mär	54	PSX
Fighting Force	Jan	53	PSX
Final Fantasy VII	Feb	53	PSX
Final Fantasy VII	Mär	47	PSX
Formula Karts	Aug	56	PSX
Forsaken	Aug	58	PSX
Forsaken	Sep	56	PSX
Forsaken 64	Jul	45	N 64
Forsaken 64	Sep	54	N 64
Forsaken 64	Okt	59	N 64
Forsaken 64	Nov	42	N 64
Frankreich '98 - Die Weltmeisterschaft	Sep	53	N 64
Frenzy!	Nov	45	PSX
Frogger	Feb	57	PSX
Future Cop L.A.P.D.	Nov	48	PSX
Future Cop L.A.P.D.	Dez	51	PSX
G - Police	Jan	60	PSX
Gex 3D	Mai	60	PSX
Gex 3D	Jun	57	PSX
Ghost in the Shell	Jul	46	PSX
Ghost in the Shell	Nov	44	PSX
Golden Goal '98	Aug	56	PSX
Gran Turismo	Aug	52	PSX
Grand Theft Auto	Mär	51	PSX
Grid Run	Mär	56	PSX
Hexen	Jan	53	N 64
House of the Dead	Aug	55	SAT
Iggy's reekin' balls	Okt	56	N 64
Iggy's reekin' balls	Nov	44	N 64
Iznogud	Jul	50	PSX
Lucky Luke	Jun	60	PSX
Lylat Wars	Feb	54	N 64
Lylat Wars	Sep	54	N 64
Mace: The Dark Age	Feb	53	N 64
Madden NFL 98	Jan	58	PSX/SAT
MDK	Feb	58	PSX
Medieval	Dez	47	PSX
Micro Machines V3	Jun	52	PSX
Mission Impossible	Okt	59	N 64
Motorhead	Jun	57	PSX
Multi Racing Championship	Aug	56	N 64
Mystical Ninja	Sep	48	N 64
N20	Aug	58	PSX
Nascar '98	Apr	51	PSX
NBA Courtside	Jul	46	N 64
NBA Live '98	Mär	50	PSX
Need for Speed 3	Jun	53	PSX
NFL Quarterback Club '98	Feb	53	N 64
NHL '98	Jan	58	PSX
NHL '98	Mär	52	PSX
NHL '98	Jun	54	SAT
NHL '99	Dez	50	PSX / N 64
NHL Breakaway '98	Mai	58	N 64
NHL Breakaway '98	Nov	42	N 64
NHL Breakaway '98	Jun	57	PSX
Nightmare Creatures	Jan	60	PSX
Nightmare Creatures	Dez	50	PSX
Nuclear Strike	Apr	55	PSX
Off Road Challenge	Sep	57	N 64
Olympic Hockey Nagano '98	Mai	59	N 64
ONE	Apr	55	PSX
ONE	Jun	58	PSX



Overboard	Jan	62	PSX
Pandemodium	Jan	59	PSX
Pandemodium 2	Feb	54	PSX
Pandemodium 2	Mär	55	PSX
Panzer Dragoon Saga	Jul	47	SAT
Pax Corpus	Mai	62	PSX
Pitfall 3D	Mai	60	PSX
Pitfall 3D	Jun	59	PSX



Wie Ihr dorthin kommt, dürfen wir Euch erst nächstes, wenn Castelvania auch erschienen ist.

Powerboat Racing	Jun	55	PSX
R-Types	Dez	49	PSX
Rampage World Tour	Okt	58	N 64
Rampage World Tour	Jun	56	SAT
Rascal	Mai	61	PSX
Reboot	Jun	56	PSX
Reboot	Jul	46	PSX
Robotron 64	Aug	57	N 64
Rock & Roll Racing 2	Apr	51	PSX
Rosco McQueen	Jan	62	PSX
S.C.A.R.S.	Nov	46	PSX
Saga Frontier	Jul	44	PSX
Samurai Showdown III	Feb	54	PSX
San Francisco Rush	Feb	54	N 64
San Francisco Rush	Sep	58	N 64
San Francisco Rush	Dez	48	PSX
Sega Touring Car Championship	Jan	56	SAT
Shadow Master	Mai	62	PSX
Shadow Master	Jun	57	PSX
Shining Force II	Dez	42	SAT
Skullmonkeys	Apr	54	PSX
Skullmonkeys	Mai	62	PSX
Snow Racer '98	Jun	60	PSX
Snowboard Kids	Mai	58	N 64
Spawn	Jun	52	PSX
Spice World	Nov	45	PSX



Herrjeh, wie prüde! Vom Spice-Girls-Nackt-Cheat hatten wir uns eigentlich mehr versprochen...

Star Wars: Shadows of the Empire	Jun	50	N 64
Steel Reign	Jun	57	PSX
Steep Slope Sliders	Apr	50	SAT
Street Fighter Ex+Alpha	Apr	53	PSX
Super Pang Collection	Aug	58	PSX
Tekken 3	Jun	56	PSX
Tekken 3	Dez	47	PSX
Tenchu	Nov	44	PSX
Tennis Arena	Jul	46	PSX
Test Drive 4	Jan	58	PSX
Test Drive 4	Mär	51	PSX
Tetris Plus	Apr	53	PSX
Theme Hospital	Jun	58	PSX
Time Crisis	Jan	58	PSX
TOCA Touring Car Championship	Feb	56	PSX
TOCA Touring Car Championship	Mär	52	PSX
Tomb Raider 2	Feb	57	PSX
Tomb Raider 2	Mär	53	PSX
Tomb Raider 2	Apr	52	PSX
Tommi Mäkinen Rally	Sep	55	PSX
Top Gear Rally	Jan	52	N 64
Top Gear Rally	Mär	55	N 64
Total NBA '98	Jun	51	PSX
Treasures of the Deep	Jul	49	PSX
Tunnel B1	Jul	46	PSX
Vigilante 8	Aug	54	PSX
Viper	Sep	57	PSX
VMX Racing	Mär	50	PSX
War Zone	Nov	47	N 64
Wargames	Sep	58	PSX
WCW Nitro	Jul	49	PSX
Wing Over	Jun	54	PSX
wipEout 2097	Mär	51	SAT
World League Soccer '98	Aug	56	PSX
WWF Warzone	Nov	46	PSX
Yoshi's Story	Mai	58	N 64
Z	Mär	52	PSX



Na, was hat der gemütliche Gorone da wohl für Euch gebastelt, was Ihr jetzt eintauschen könnt?



**Das Zubehör-Forumthema ist bei Euch auf wenig Begeisterung gestoßen, weshalb wir auch nur die zwei extremen Meinungen zum besten geben. Gut so, nun haben wir endlich auch mal mehr Platz für andere Themen wie dem Streit LeeLo (aus *Das fünfte Element*) gegen Lara, N64-Vor- und Nachteile sowie einer weiteren Folge unseres Running Gags – diesmal mit den verschiedenen Klassen der Videospieldredakteure.**

## Forum 1/99: Zubehör & Qualität

Ich liebe Zubehör. In Videospielezeitschriften schaue ich mir immer, noch bevor ich die Leserbriefle, die Bilder des neuesten Zubehörs an. Ist bei Euch inzwischen auch das Kabelgewirr vor dem Fernseher größer als dahinter (Anm. d. Red.:ja, siehe Zubehör-Test in dieser Ausgabe!)? Zu 16-Bit-Zeiten war alles noch ganz einfach: Ein Mehrspieleradapter und ein paar Zusatz-Joy pads für *Super Bomberman* auf dem Super Nes, für das Mega Drive ein Zusatzjoypad für Tails in *Sonic 2*. Inzwischen ist aber trotz fast



inflationärer Zunahme an Konsolen das Durcheinander hinter Fernseher und Stereoanlage dank eines Scart-Umschalters einigermaßen geordnet, während ich davor – angesichts der über 40 Controller – in Kabeln fast ersticke. Zu 16-Bit-Zeiten war es auch, als ich mich entschloß, nur noch Originalzubehöerteile oder Zubehör von namhaften Firmen wie Namco oder Konami zu kaufen. Mein Pro-2-Joy pad für das Mega Drive war schlecht verarbeitet, und das Steuerkreuz war so schwammig, daß eine vernünftige Steuerung unmöglich war. Das ASCII-Pad fürs Super Nintendo war zwar gut verarbeitet, aber Ryus Feuerball ging damit einfach nicht so gut von der Hand wie mit dem Originalpad. Die Autofeuerfunktion benutze ich sowieso nie, und welcher Knallkopf sich die unbrauchbare Slow-Motion-Funktion hat einfallen lassen, habe ich mich schon öfters gefragt. Als allerdings die inzwischen indizierte Bruce-Willis-Trilogie erschien, war die einzige Light-Gun, an die ich herankam, der Predator von Logic 3. So mußte ich also notgedrungen dieses Teil kaufen und war anfangs auch damit zufrieden. Als ich mir dann aber später den Hyperblaster von Konami

kaufte, sah ich meine Vorurteile bestätigt. Der Hyperblaster sieht cooler aus, liegt besser in der Hand, ist leichter und zudem treffgenauer. Komischerweise habe ich aber dennoch den Eindruck, daß der Predator am Saturn treffgenauer ist als auf der PS und der Virtua Gun nur wenig nachsteht. Neulich konnte ich aber nicht widerstehen, mir die Real Arcade Lightgun von Joytech mit Fußpedal und Rückschlagfunktion in schickem Silber zuzulegen. Bereit habe ich es nicht, aber die G Con 45 ist doch wesentlich treffgenauer. Und auch das *Resident-Evil*-Pad fand ich so originell, daß ich es mir geschnappt habe.

Ja, Ihr seht schon, ich habe zu jedem Spiel den perfekten Controller. So zocke ich *Soul Blade* oder auch *Tekken* nur mit dem Namco Arcade Stick, *Ridge*, *Rage* oder sonstige Racer nur mit dem NegCon (wobei ich bei *Gran Turismo* wegen des Dual-Shock-Effekts schweren Herzens auf das gleichnamige Pad zurückgriff. Das von Euch in der VG 11/98 vorgestellte JogCon verfügt doch hoffentlich über eine Rumble-Funktion, oder?). Eine Ausnahme machen hier nur die Sega-Rennspiele. Mit dem Arcade-Racer machen sie zwar einen Heidenspaß, meine High-Scores erfahre ich aber regelmäßig mit dem *Nights*-Analog-Pad. Kompliment hier auch an Nintendo: Das Standard-Joy pad des N64 ist für die meisten Spiele schon der perfekte Controller. Schade allerdings, daß es ihn in so ausgefallenen Farben wie im Ausland (England: Gold, siehe VG 10/98 Seite 6 oder USA: Giftgrün transparent, erhältlich bei Toys'R'Us als limitierte Auflage) in Deutschland noch nicht gibt. Ein Problem gab es für mich aber mit dem Saturn-*Bomberman*. Ein Zehnspielermodus – zehn qualitativ hochwertige Joypads kann ich mir nun wirklich nicht leisten. Als Karstadt dann das Astro-Pad von Quickshot für lächerliche DM 2,- veramschte, griff ich dankbar zu (und das, obwohl ich zu C64-Zeiten in meiner Klasse zum Lager der Competition-Profans und erklärten Quickshot-Gegnern gehörte). Für zwanzig Mark zehn Joypads für *Bomberman*-Partys: Geil! Und dafür reichen die Billig-Dinger allemal.



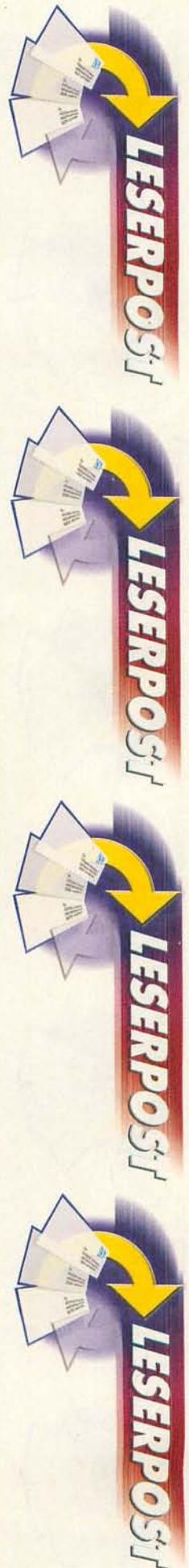
Bei Memory Cards griff ich auch einmal auf ein billiges Produkt von Drittherstellern zurück, doch meine MC von Dataflash "vergaß" einfach den *Extreme G*-Spielstand, die von *Turok* und *Banjo Kazooie* sind zum Glück noch da. Schlimmer traf es mich mit meiner gleichnamigen Memory Card für die PS: Von heute auf morgen alle Spielstände verschwunden – alle acht Seiten komplett leer, obwohl das Ding vorher jahrelang problemlos funktioniert hat. Das war definitiv meine letzte Dataflash-MC! So long, und testet in Zukunft mehr und ausführlicher Zubehör!

Bernd Rau, Leinburg

Hi Leute! Also für mich galt schon immer die Devise: Spiele vor Zubehör! Bevor ich über 100 Mark für irgendwelche Lenkräder, Auto-Fire-Joy pads, Lightguns oder sonstige nutzlose Kapriolen ausgeben, investiere ich meine sauer verdiente Kohle lieber in die neuesten Games, die eh schon teuer genug sind. Lediglich ein Analog- bzw. Dual-Shock-Pad gehört für mich mittlerweile zum guten Konsolenton. Alles andere ist meiner Meinung nach mehr als überflüssig. P.S.: Berichtet weiter fleißig über SNK-Games!

Ludger Holm via e-mail

**So extrem können Meinungen über Zubehör auseinandergehen: Was für den einen für den Spielspaß unerlässlich ist, stellt für den nächsten absolet überflüssigen Krimskrams dar. In einem Punkt stimmen wir mit Ludger aber dennoch überein: Ein Analog-Pad (mit oder ohne Vibrationseffekt) sollte inzwischen jeder PlayStation-Besitzer sein Eigen nennen. Mittlerweile unterstützen nahezu alle Neuerscheinungen u.a. auf dem Rennspielsektor dieses Goodie. Das Problem mit den Multi-Memory-Cards ist uns auch bestens bekannt (und passiert: Tets komplette FFVII-Spielstände sind ebenfalls über Nacht einfach verschwunden). Da so etwas ärgerliches, wie Bernd beschreibt, aber meistens erst nach monatelangem Gebrauch passiert, läßt sich das in unserem Testurteil neuer Cards schwer berücksichtigen. Generell treten Speicherfehler jedoch besonders gerne**



LESERPOST!

LESERPOST!

LESERPOST!

LESERPOST!

bei Karten mit Datenkomprimierung auf, d.h. solchen, die nicht wirklich die zwei-, vier- oder achtfache Speicherkapazität bieten. Hier solltet ihr besonders vorsichtig sein. Wir in der Redaktion sind, insgesamt gesehen auch nicht die größten Zubehör-Fetischisten, und spielen am liebsten mit den jeweiligen Originalpads. Bestimmte Artikel reizen uns aber dann doch ziemlich: So haben Wolfi und ich uns auch die Real Arcade Gun von Joytech zugelegt – die erste Lightgun mit waschechtem Kickback-Effekt.

## Der Videospieldredakteur

Hallo Ralph! Gerne möchte ich den Running Gag weiterführen und hoffe, dies besser zu machen als Florian Beier in der VG 09/98. Ähnlichkeiten mit der VG-Redaktion sind natürlich reiner Zufall 8-) 1. Der Jump'n'Run-Redakteur

Wie sein großes Vorbild trägt auch er eine Kappe, da er sich kein blaues Stacheloupet leisten kann. Er bringt die Musik in die Redaktion, da er absoluter BPM (Beats per Minute)-Fanatiker ist. Das Studieren von Jump'n'Run-Kombinationen aus diversen Spielen versucht er auf gewissen Liebesparaden und Raves sinnvoll einzusetzen und als Tanz anmuten zu lassen. Bei den Übungen hierzu stößt er bei den Kollegen auf pures Unverständnis. Durch seine Liebe zum Genre mag er alles, was rund und knuddelig ist, wie z.B. Affen, Bären, Blumen, runde Brüste usw. Daher besitzt er auch mehr Stofftiere als Take That und die Back Street Boys zusammen.

2. Der Beat'em-Up-Redakteur An sich eine unscheinbare Natur, aber im richtigen Genre untergebracht, da er sich des öfteren mit nervigen Mathematik-Professoren herumschlagen muß. Bekommt meistens die Leserbriefecke aufs Auge gedrückt, da er hier auch verbal richtig austeilen kann. Da er sich bei Test-Sessions oft wegen mangelhafter Review-Versionen geschlagen geben muß, meiden ihn seine Redaktionskollegen - körperliche Übergriffe sind bei Wutausbrüchen die Regel. Ist bei einem Wutanfall zufällig kein anderer Redakteur im Zimmer, wird ohne Kompromisse mit dem Joypad auf die hilflose Konsole eingedroschen. Die Neuanschaffungskosten der Hardware übersteigen die der Therapeutin bei weitem.

3. Der Rollenspielredakteur Stammt vornehmlich aus dem asiatischen Raum, da er die Sprachkenntnisse zwecks Story-Verständnis mitbringen sollte. Ihn trifft man zu jeder Tages- und Nachtzeit in der Redaktion an. Schlaf und Nahrung sind für ihn während der tagelangen Testphasen Fremdwörter, genauso wie die Körper-Hygiene. Durch die mangelnde Körperpflege schleppt er zum Leidwesen seiner Mitredakteure so manchen seltenen Krankheitserreger mit sich herum. Auf Kosten des Verlages chattet er mit seinen japanischen Kumpels im Internet. Dies übersteigt wiederum die Rechnungen des Beat'em-Up-Redakteurs. Nach seinem wohlverdienten Urlaub bekommt der RPG-Redakteur meist den Szene-Chat aufgedrückt. Trotzdem ist er bei seinen Kollegen äußerst beliebt, da er meist mit hübschen Schwestern gesegnet ist.

4. Der Rennspiel-Redakteur Trägt langes, wallendes Haar und hält's mit dem Autofahren genauso wie mit dem Lebensstil: Rasant! Er würde mit seinem hochgezüchteten Manta am liebsten direkt in der Redaktion vor der Konsole parken, da er ein Hassler der normalen Fortbewegung – auch gehen genannt – ist. Die internationale A-Lizenz erfährt er sich im Halbschlaf und würde seine Wohnung jederzeit gegen fünf Garagen eintauschen. Bei den Kollegen ist er sehr beliebt, da sie sich durch ihn die Kosten fürs Pizza-Taxi sparen können – gerne holt er die Naturalien selbst ab, um sich und seinen Schlitten in der Öffentlichkeit präsentieren zu können. Natürlich hat er eine ausgeprägte Vorliebe für den Rallye-Sport und nennt eine Harley sein Eigen, die er ausdauernd auch im Winter Gassi fährt.

5. Der Allround-Redakteur Er ist für die restlichen Genres, Kaffee kochen und Saugen zuständig. Ihm kann man wirklich jeden Artikel aufs Auge drücken. Ist strengen Gehorsam aus Bundeswehrzeiten gewohnt und bleibt wegen seiner Alten liebend gern in der Redaktion - sofern dies der Geruch von Tet, äh dem Rollenspiel-Red zulassen sollte. Durch die große Überforderung ist er bei Abgabeterminen immer der letzte, wenn nicht gar zu spät. Dies wird von seinen Kollegen gerne mit Messebesuchen und den dazugehörigen Artikeln bestraft.

Thomas, Hachenburg

**Wirklich klasse aus unseren Infos recherchiert, Thomas! Wir haben uns natürlich alle sofort erkannt (1=Dirk, 2=Ralph, 3=Tet, 4=Wolfi, 5=Alex) und Tet flugs zum Lüften aus dem Fenster gehängt - na ja, eine Nacht bei minus fünf Grad wird er schon aushalten, der Gute! Alex wehrt sich immer noch vehement gegen kochen und saugen und Wolfi versucht nun, sein Proll-Image loszuwerden, während ich am besten mal wieder neue Joypads kaufen gehe!**

## N64 strikes back!

Tag VG-Crew.Und Grüße an alle VG-Leser, die eine PS besitzen und nur allzu gern das N64 niedermachen. Dieser Brief kommt vielleicht etwas zu spät, aber auf die Leserpost der Ausgabe 09/98 muß ich dennoch meinen Senf abgeben. Da ich (nein keine zehn oder zwölf, ja 17 Jahre alt) absoluter N64-Fanatiker bin, dachte ich, ich muß der Wahnsinns-Kritik an meinem Lieblingskasten gegensteuern. Ich hoffe, ihr drückt ihn, so freundlich wie ihr seid, trotzdem ab, zumal es ja auch mein erster Leserbrief ist. Zuerst wollte ich mal sagen, warum mir meine Konsole so gefällt.

1. Die absolut geile Grafik. Schaut Euch mal *Tomb Raider 1* o. 2 an, und vergleicht es mit dem besten indizierten Spiel, das ich kenne. Na? Alles klar? Ich denke, der Vergleich paßt, da ja alle die Grafik von TR loben. (Kotz,Würg!!!) Okay Punkt 2: Das N64-Analog-Digital-10 Button-Joypad. Liegt super in der Hand und bietet zudem Kombinationsmöglichkeiten. 3D-Shooter Analog-Stick. Beat'em Ups Steuerkreuz. Vergleicht den mal mit der PS-Super-Nintendo-Kopie. Okay, Sony hat auch schon ein Analog-Joypad entwickelt bzw. gut geklaut. Aber der kommt doch bei weitem nicht an das von Nintendo ran.

3. Keine Ladezeiten für die derzeit beste Grafik, die ich kenne!!!

Hier ein ganz spezieller Gruß an Kalle Hofmann. Von wegen über die Matschgrafiken abgelacht. Bei der pixeligen PS-Grafik, die dazu noch Ladezeiten braucht, wäre ich mal schön ruhig. Und hier habe ich auch noch eine kleine Übungsaufgabe für Dich:

(a) Vergleiche *Jurassic-Park* mit *Lifeeforce Tenka*

(b) Nun vergleiche LT mit "Goldauge". Feel very small? Thought so!!

Und zum Thema Spielspaß wird nicht in Bit gemessen. Bei nahezu jedem PS-Spiel (und besonders bei *Gran Turismo*) muß ich sagen: Das wäre richtig geil, wenn die Grafik nur nicht so pixelig wäre. Da hab ich doch lieber noch etwas Geduld und warte auf das vergleichbare N64-Spiel. Hab ich sicher mehr von. So, fertig mit dir, Kalle.

Ich muss Euch aber allen ein bisschen recht geben, Nintendo hat schon einiges falsch gemacht. Fing schon beim Namen. Sollte ursprünglich Ultra 64 heißen.

## ADRESSE LESERPOST

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

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

oder via Email: rkarels@wekanet.de

Na ja, aber damit kann man ja leben. Aber ich versteh nicht, warum jeder Nintendo als kindisch abstuft. Fängt an beim berühmtesten Agenten ihrer Majestät, geht über die coolen, indizierten Shooter von GT Interactive..., und hört bei Spielen wie *Mace TDA* auf. Ich habe noch kein grafisch so gutes und blutigeres Metzgerspiel erlebt (siehe *Al-Rashids Executioner*). Bei der Grafik kann ein *Tekken* (trotz all den hübschen Rendersequenzen) einpacken. Hallo Wolfgang, ich würde sagen 85% hätte es verdient. Ein weiterer Punkt ist, daß bei bisher jedem Spiel, das auf PS und N64 veröffentlicht wurde, die N-Version klar besser ist (z.B. *Forsaken*). Dann kommen noch *Fighting Force*, *WipEout* usw. Daß zu wenig gute Titel herauskommen, stimmt meiner Meinung nach auch nicht gerade. Außerdem müssen sich viele Entwickler noch auf der PS austoben. Gerade letztes las ich, dass Psygnosis ihr letztes Spiel für die PS angekündigt hat. Sie wechseln die PS auf N64 über. Und ich denke, so werden es nach und nach mehr Entwickler machen. Die PS ist ja sozusagen ein Auslaufmodell. Also Ihr alle - völlig unbegreiflich - enttäuschten N-Besitzer: Gebt Nintendo noch ein wenig Zeit. Ich bin sicher, sie werden sie nutzen. Also bis dann.

Jan Schnee, Obernheim

**Und die Schlacht der Konsolen-Fanatiker geht weiter! Welche Argumente die PlayStation- und N64-Fans auch immer bringen, sie können durch ebenso stichhaltige entkräftet werden. Jede dieser Maschinen hat ihre ganz speziellen Vor- und Nachteile, die sie einerseits so liebenswert machen und andererseits einen neidisch zur Konkurrenz schielen lassen. Zu den Argumenten von Jan: Das N64-Pad kann mit Sicherheit den Analog-Innovationsbonus für sich beanspruchen, fällt aber als Beat'em-Up-Pad gnadenlos durch, da für schnelle Combos und Specials die meisten Profis es nur mit der linken Hand festhalten und somit alle Finger der rechten hand zum Jonglieren auf den Buttons frei haben. Dafür sind die Sony-Pads aufgrund ihrer Ergonomie aber weitaus besser geeignet. Zu den 3D-Shootern: Die sind in der Tat eine der N64-Bastionen, an die die PS qualitativ und quantitativ nicht herankommt. Und überhaupt muß jeder selbst wissen, ob ihm detailliertere Texturen mit Polygon-Blitzern oder technisch ausgereifere, aber verwachsene Anti-Aliasing-Flächen mit weniger Abwechslung lieber sind (siehe auch Vergleich Twin-Releases, speziell *Forsaken*). *Mace - The Dark Age* ist auf jeden Fall äußerst mittelmäßig und kommt keinsfalls auch nur in die Nähe eines Classic! Die PS ist momentan auf jeden Fall noch kein**

**Auslaufmodell, wenn sie ihren Zenit auch schon überschritten hat - dann schon eher das N64 in Japan mit seinem derzeitigen Marktanteil von 0,8 Prozent. Psygnosis wird auf jeden Fall als Hofilieferant weiter für Sony entwickeln (siehe Previews in der letzten Ausgabe zu *Roll Cage*, *G-Police 2*).**

## LeeLo vs. Lara

Hi VG! Ich lese Euer cooles Magazin schon seit langer Zeit. Ihr könnt Euch ruhig selbst auf die Schulter klopfen: Top-Optik, Top-Aktuell und Top-Tips. Bisher hat mich eigentlich nur eine Sache gestört - Eure Kritik zu *Das fünf-*



*te Element*. Zur Preview-Version in der VG 8/98 schreibt Ihr, das Spiel hätte bis dato noch kein auffälliges Light-Sourcing. Sind Euch nicht die tollen Licht-Schatten-Effekte in teils rot beleuchteten Räumen aufgefallen? Naja, vielleicht lag's an der frühen Version. Nachdem ich mit Spannung den Test in der VG 10/98 erwartet hatte, mußte ich lächerliche 78 Prozent Spielspaß zur Kenntnis nehmen. In der Begründung hieß es: "Im Idealfall wären Korben und LeeLoo ernstzunehmende Lara- oder Deathtrap-Konkurrenten gewesen. Ganz die Klasse dieser beiden erreicht DFE jedoch leider nicht." Meine Frage: Warum denn nun nicht? Gebt ihm doch zwei Prozent mehr, allein schon aufgrund der mehr als hübschen LeeLoo, die vom Aussehen meiner Meinung nach Lara überlegen ist.

Stefan Ruesch, CH-Amriswil

**Über Geschmack läßt sich bekanntlich streiten - insbesondere hinsichtlich (virtueller) Mädels - über harte Fakten jedoch nicht, und da zieht *Das Fünfte Element* gegenüber allen *Tomb Raider*-Teilen klar den Kürzeren. Die Charaktere bewegen sich viel zu hölzern, die Stages sind nicht mit halbsoviel Liebe und Perfektionismus designt, wie die Lara-Welten, und das LightSourcing, insbesondere vom direkten Konkurrenten TR3, ist gegenüber DFE wie von einem anderen Stern. Überhaupt sind wir zu LeeLoos Abenteuer wertungstechnisch noch sehr gutmütig gewesen und liegen weit über der Konkurrenz. Sorry Stefan, aber einen Classic hat das Spiel - auch mit der süßen LeeLo - nicht verdient.**

# Game It!

0180/522 5300  
0831/57 51 57  
Telefax: 0831 / 57 51 555  
Internet: http://www.gameit.de  
email: info@gameit.com  
T-Online: #Gameit#  
Game It! - D-87488 Betzigau

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

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

Preise Stand 6.11.98  
\* = noch nicht verfügbar am 6.11.  
N = Neu! P = Preisänderung

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

SONY PSX		PSX HARDWARE	
Megaman Legends	79,99	Adapter Gameboy (Power F.)	89,99
Megaman X4	79,99	Controller Sony	29,99
Men in Black	89,99	Controller Shock	49,99
Micro Machines V3	39,99	Controller	19,99
Midway's Arcade	89,99	Controller Infrarot	59,99
Gr. Hit#	89,99	Gamebuster Modul	79,99
Monopoly	79,99	Lenkrad Mad Catz	119,99
Moto Racer 2*	79,99	Link Kabel	19,99
Mr. Domino*	79,99	Memory Cards	
Myst	77,99	Sony 15 Slot	29,99
N20 Adrenalin	79,99	15 Slot	19,99
Nascar 99*	89,99	20 Slot	39,99
NBA Hangtime*	84,99	360 Slot	49,99
NBA in the Zone 98*	84,99	360 Slot	59,99
NBA Live 99*	89,99	Mouse Sony	47,99
Need 4 Speed 3	89,99	Mouse Trap Sony	64,99
Newman Haas Racing	89,99	PS-Link Paket	69,99
NFL Blitz	74,99	Playstation	
NHL Hockey 99	89,99	PC-Link Paket	249,99P
Nightmare Creatures	79,99	Playstation	
Ninja	89,99	Playstation	
AD T*	87,99	Playstation	
Off Road Challenge*	79,99	Playstation	
Overboard	79,99	Playstation	
Pandemonium	42,99	Playstation	
Panzer General 2	49,99	Playstation	
Perihellan	79,99	Playstation	
Pet in TV	79,99	Playstation	
Phat Air Snowball	89,99	Playstation	
Player Manager	84,99	Playstation	
Pitfall 3D Beyond	79,99	Playstation	
Pocket Fighter*	79,99	Playstation	
Point Blank	79,99	Playstation	
Pool Shark*	84,99	Playstation	
Portals Challenge	39,99	Playstation	
Pro 18 Golf*	87,99	Playstation	
Pro Pinball	84,99	Playstation	
Timeshock	84,99	Playstation	
Toy Wars	79,99	Playstation	
Pulse (Depth)*	74,99	Playstation	
Puma Street Soccer*	79,99	Playstation	
Premier Manager 99*	79,99	Playstation	
Pro 18 Golf*	87,99	Playstation	
Rage Racer	84,99	Playstation	
Rayman	39,99	Playstation	
RC Stunt Copter*	79,99	Playstation	
Rebel Assault 2	84,99	Playstation	
Resident Evil	79,99	Playstation	
Directors Cut	79,99	Playstation	
Tell 1 Platinum*	79,99	Playstation	
Red Racer Revolution	79,99	Playstation	
Risiko	79,99	Playstation	
Rival School*	79,99	Playstation	
River	79,99	Playstation	
Road Rash	44,99	Playstation	
Road Rash 3D	84,99	Playstation	
Rogue Trip	84,99	Playstation	
Rushdown*	79,99	Playstation	
C.A.R.S.	84,99	Playstation	
Sentinel 2	77,99	Playstation	
Shadow Gunner	89,99	Playstation	
Small Soldiers*	89,99	Playstation	
Soul Blade	89,99	Playstation	
Soviet Strike	39,99	Playstation	
Spice World	45,99	Playstation	
Spyro the Dragon	79,99	Playstation	
Street	84,99	Playstation	
Street Fighter Coll.	79,99	Playstation	
Street Fighter EX Plus 7.99	79,99	Playstation	
SuperCross 98	89,99	Playstation	
Super Match Soccer*	89,99	Playstation	
Super Pang Coll.*	79,99	Playstation	
Super Pocket Fight.	79,99	Playstation	
Tekken 2 Platinum	39,99	Playstation	
Tekken 3	79,99	Playstation	
Tekken 3 Platinum	79,99	Playstation	
Tennis Arena*	79,99	Playstation	
Test Drive 4	39,99	Playstation	
Test Drive 5	89,99	Playstation	
Test Drive 4 x 4*	89,99	Playstation	
The unholly War*	79,99	Playstation	
Theme Hospital	89,99	Playstation	
Tiger Woods 99*	89,99	Playstation	
TOCA Platinum	42,99	Playstation	
TOCA 2	84,99	Playstation	
Tomb Raider 1	39,99	Playstation	
Tomb Raider 2	89,99	Playstation	
Tomb Raider 3	89,99	Playstation	
Tomb*	79,99	Playstation	
Total NBA 98*	74,99	Playstation	
Treasures of the Deep	79,99	Playstation	
Tunguska*	84,99	Playstation	
Ubik*	84,99	Playstation	
V-Rallye	39,99	Playstation	
V. 2000	79,99	Playstation	
Victory Boxing 2	79,99	Playstation	
Vigilante 8	84,99	Playstation	
Viper	79,99	Playstation	
Virtual Baseball 99	79,99	Playstation	
Vrs*	89,99	Playstation	
War Games	89,99	Playstation	
Warhammer 2 (Dark O)	89,99	Playstation	
Wild 2*	79,99	Playstation	
Wild Arms*	79,99	Playstation	
Wing Over 2*	79,99	Playstation	
WipOut 2097	79,99	Playstation	
World Rallye Malinen	79,99	Playstation	
World League Soccer 98*	84,99	Playstation	
Worlds Platinum	44,99	Playstation	
WWF Warzone	74,99	Playstation	
X-Men vs. Streetfighter	89,99	Playstation	
Youngblood*	79,99	Playstation	
Zero Devide 2*	79,99	Playstation	

# Titel des Monats Dezember (PSX): Tomb Raider 3 89,99

Knallhart kalkuliert  
Unsere  
**PSX TOP 10**

Box Champions*	89,99
Breath of Fire 3*	87,99
C & C 1	39,99
C&C 2 Gegen Schlag	79,99
F1 98	89,99
Final Fantasy 7	89,99
Gran Turismo	89,99
Spyro the Dragon	79,99
Tekken 3	79,99
WWF Warzone	74,99

MISSION IMPOSSIBLE	
Mystical Ninja	139,99
Nascar 99	92,99 P
NBA Courtside	84,99
NBA Jam 99*	99,99
NBA Pro 98	134,99
NBA Live 99	99,99 P
NFL Blitz*	129,99
NHL 99	99,99 P
Off Road	119,99 P
Olympic Hockey 98	99,99
Scars (VR 3000)	109,99
Super Mario	99,99
Star Wars: Rogue	110,99
Starshot*	99,99
Strike Zone	124,99
Snowboard Kids	99,99
Tennis Arena 2	124,99
Tonic Trouble	109,99
Top Gear Rally	129,99
Turok	79,99
Turok 2*	89,99
V-Rallye	99,99
Virtual Chess	114,99
Virtual Pool*	99,99
Waialea Golf*	109,99
Wave Race	84,99
Wayne Gretzky 98	124,99
WWF Warzone	74,99
Yoshis Story	84,99
Zelda*	109,99

N64 KONSOLLE	
N64 Konsole	259,99
Controller grau	49,99
Controller Pak	39,99
Controller bunt	49,99
Gamebuster	79,99
Joypad Mad Catz	57,99

SEGA SATURN	
X-Plorer	69,99
Atlantis	84,99
Memory Card 1MB	29,99
dto. farbige	24,99
Multinorm Adapter	27,99
PlayStation	79,99
RF-Set (Nintendo)	39,99
Requiem	27,99
RGB Kabel	34,99
Rumble Pack (Nint)	32,99
Rumble Pack + 256 K Memory C.	34,99
Verlängerungskabel 1,99	19,99

LADEN	
Ladenpreise können abweichen!	
Händleranfragen willkommen!	
Fragen Sie nach unserem	
Händler-	
Partnerschaftsmo- del!	
12277 Berlin	
JE Computer Märktenfeld	
33727 Leinefelde	
16761 Henningsdorf	
JE Computer	
ECZ, Das Ziel	
21335 Lüneburg	
Heiligengeiststr. 26/27	
04131/735386	
37327 Leinefelde	
Bergstr. 7 - 0551/70536	
36667 Nidda	
Am Wehr 6 - 06043/950915	
66953 Pirmasens	
Bahnstr. 11 - 06331/92341	
71032 Böblingen	
Poststr. 36 - 07031/2319140	
72070 Tübingen	
Metzgergasse 1 - 07071/21847	
76726 Gernersheim	
Marktstr. 22 - 07274/78045	
76829 Landau	
Lindlbauerstr. 34 - 06341/930570	
87435 Kempten	
In der Brandstätt 6 - 0831/17762	
87700 Memmingen	
Maximilianstr. 21 - 08331/487799	
87719 Mindelheim	
Bahnstr. 20 - 08261/739036	
88131 Lindau	
Kolpingstr. 3 - 08382/1255	
89073 Ulm	
Frauenstr. 118 - 0731/9216497	
90762 Fürth	
Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/7418811	
95028 Hof	
Karolinenstr. 35	
95615 Marktredwitz	
Leopoldstr. 7 - 09231/3161	

## WEB-SITE DES MONATS

Interessiert Ihr Euch für Animes? Dann ist diese ausladende Link-Seite auf jeden Fall was für Euch: <http://anipike.com/series2.htm> Tet hat sie zu Tage gefördert, und es werden zig Sites zu allen guten und unmöglichen Mangas/Animes geboten, u.a. natürlich auch zu *Fatal Fury*- und *Street Fighter*-Sites, in denen Ihr z.B. Dutzende von Screenshots zu den Fighting Game Beautys Mai Shiranui und Chun Li (auch viele Fan-Skizzen und gerenderte Sachen) begutachten dürft. Wer sich außerdem für die *Street Fighter*-Movies interessiert, für den dürfte dies die ultimative Liste darstellen. Let's start surfing, dudes!

# RAT UND TAT



**Billig-Pads oder Original-Zubehör? Das ist wie überall auch in der Konsolenszene eine gute Frage. Außerdem untersuchen wir, ob und für wen sich heutzutage noch ein Neo Geo (CD) lohnt und gehen den ewig langen Ladezeiten bei PAL-2D-Beat'em-Ups auf den Grund.**

## Neo-Geo Questionnaire

Hallo VG-Team! Ich möchte Euch erstmal dafür loben, daß Ihr als einzige Zeitschrift immer noch gut und ausführlich über Exoten (insbesondere SNK-Games) und Themen abseits von PS/N64 berichtet. Nun habe ich einige für mich sehr wichtige Fragen:

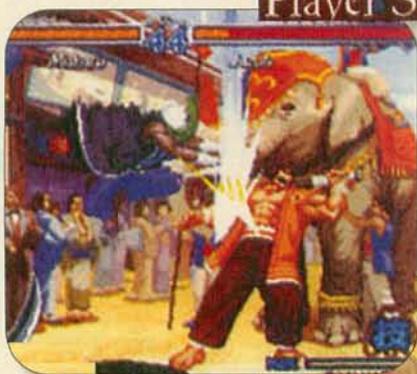
1. Da ich kein Neo Geo Modul/CD besitze, spiele ich mit dem Gedanken, mir ein CD-Gerät zuzulegen. Nun möchte ich Euch fragen, ob sich das überhaupt noch lohnt (wegen Spielernachschub, Ladezeiten etc.).
2. Kann man irgendwo noch das Double-Speed-Neo-Geo-CD kaufen?
3. Stimmt es, daß in Zukunft alle neuen SNK-Spiele für das Dreamcast veröffentlicht werden?
4. Wird SNK weiterhin überhaupt noch 2D-Spiele produzieren? Ich habe gelesen, daß sie jetzt 3D-Spiele machen.

Friedrich Franke



*Last Blade Special* - ein weiteres Neo-Geo-Highlight ist im Anflug.

Für viele Gamer ist 2D-Beat'em-Up-Design noch lange nicht tot.



PAL-Bitmap-Prügelspiele wie *Street Fighter Alpha 2* von Capcom/Virgin haben nervtötend lange Ladezeiten.



1. Kommt darauf an, was Du Dir von der Konsole erwartest. Mit ihm als einziger Maschine wirst Du sicher nicht glücklich werden. Ein Neo Geo Modul/CD ist irgendwie wie ein Ferrari den man neben seinem "Normalo"-Wagen (sprich PlayStation oder N64) in der Garage stehen hat - eben purer Luxus, ein reines Freak-Gerät. Spiele werden sicher nicht mehr in Massen erscheinen und ziemlich eklatante Ladezeiten (vor allem bei Beat'em Ups) mußst Du bei der CD-Version auch in Kauf nehmen.
2. Ich würde es mal beim offiziellen Neo-Geo-Distributor MARO (siehe Anzeige) versuchen.
3. Bis jetzt ist nur *King of Fighters* (ehemals *King of Fighters '98*) offiziell bestätigt. Weitere werden aber ziemlich sicher folgen.
4. Und ob sie das tun werden! Als nächstes in der großen Reihe der Prügelspiele sind *Last Blade Special* (siehe Screenshots) und *Samurai Shodown: Amakusa's Revenge II* angekündigt. Im 3D-Bereich wird derzeit an einem Polygon-Fatal Fury gearbeitet.

## Vibration-Pads

Hi VG-Crew! Wo liegt eigentlich eure "Immer besser werden"-Grenze? Hoffentlich gibt es keine! So, nun aber zum Grund meines Schreibens: Ich war vor

kurzem bei einem Videospieldändler und wollte mir das Dual-Shock-Pad von Sony für DM 59,- kaufen. Da sah ich aber auch den Hyper Duo Shock Controller von Blaze für nur DM 49,-. Lohnt es sich, den Controller zu kaufen und dabei 10 Mark zu sparen, oder handelt es sich dabei nur um eine billige Kopie? Was meint Ihr?

Alexandros Dimitiadis, Ludwigsburg

Hmm, ich habe für unseren letzten Zubehör-Test zwar eine Menge Joypads unter die Lupe genommen, doch der von Dir angesprochene Dual Shock Controller war nicht dabei. Dies ist an sich schon mal ein schlechtes Zeichen, denn wenn die Firmen uns die Hardware nicht von selbst zuschicken, scheint wie bei Spielen irgendwas nicht zu stimmen. Wegen lächerlicher 10 Mark würde ich da an Deiner Stelle kein Risiko eingehen und lieber zum Original greifen. Alternativ ist auch das Gamester Analog Pad (leider ohne Vibration) oder der Dual Jolt Controller (siehe Test in dieser Ausgabe) sehr empfehlenswert.

## Ladezeiten

Hi Leute! Mir brennt schon seit einiger Zeit eine Frage unter den Nägeln. Wieso haben 2D-Beat'em-Ups eigentlich längere Ladezeiten als 3D-Beat'em-Ups? Die Wartezeit bei *Street Fighter Alpha 2* ist einfach tödlich, während man bei *Tekken 3* oder *Soul Blade* höchstens fünf Sekunden pro Kämpfer wartet! Dauert es nicht länger, die aufwendigen Polygone zu laden? Hängt das Warten bei den Bitmap-Prüglern von den aufwendigen Details ab? Ach ja: Da ich erst seit Mitte '96 Stammler bin (schäm): Welche Bewertung haben eigentlich seinerzeit *WipEout 1*, *Tekken 1* und *Tekken 2* bekommen?

Artur Przegodzka, Zeven

Während die Polygonbewegungen in den 3D-Beat'em-Ups in Echtzeit berechnet werden, müssen sämtliche Bitmap-Animationsphasen zeitintensiv einzeln geladen werden, und das bei dem relativ geringen Arbeitsspeicher (u.a. 8 Mbit Video RAM, zum Vergleich: Saturn 12 Mbit) der PlayStation. Letzterer ist auch der Grund, daß z.B. aufwendige Team-Moves im 3D-Bereich bei *Rival Schools* kein Problem darstellen, im 2D-Bereich aber bei *X-Men* vs. *Streetfighter* der Schere zum Opfer fielen. Oftmals wird die Wartezeit durch schlechte PAL-Anpassung/Programmierung noch zusätzlich erhöht, so daß groteske Ladezeiten wie beim von Dir angesprochenen *SF Alpha 2* herauskommen, bei dem sogar simple Titel-Screens schon ewig brauchen. Hier noch Deine fehlenden Spielspaßwertungen: *WipEout 1*: 78 Prozent, *Tekken 1*: 86 Prozent, *Tekken 2*: 91 Prozent.

## FORUMTHEMA

Viele Leute müssen sich ihre Games mangels Alternativen (vor allem bei den doch eher seltenen Import-Händlern) per Post bestellen. Wir wollen nun von Euch wissen, welche Erfahrungen Ihr mit Versandhändlern gemacht habt. Wie steht's mit der Zuverlässigkeit und den Versprechungen? Habt Ihr schon mal via Internet bestellt? Favorisiert Ihr eine Web-Site/Händler? Schon mal eine Sendung abhanden gekommen? Schreibt uns Eure Erfahrungen!

Tel.: 02504 - 9330 - 33  
 Persönliche Bestellannahme  
 Mo.-Fr.: 8.30-20.00 Uhr  
 Sa.: 10.00-16.00 Uhr

# FREAK'S SHOP

Fax: 02504 - 9330 - 99  
 Alfred-Krupp-Str. 24  
 48291 Telgte

## PSX - GAMES:

- 5th Element 84,95
- Abe's Exodus - Oddworld 2 84,95
- ACM 1918 (11) 79,95
- Actua Golf 3 79,95
- Actua Ice Hockey 99\* 79,95
- Actua Pool (11) 79,95
- Actua Soccer 3 (11) 79,95
- Actua Tennis 79,95
- Aironauts (11) 89,95
- All Star Tennis 84,95



Apocalypse 89,95

- Armored Core 69,95
- Asteroids 3D (12) 79,95
- Atlantis (12) 84,95
- B-Movie (11) 84,95
- Batman & Robin 79,95
- Bio Freaks 79,95
- Blade 74,95
- Blaze n Blade 84,95
- Box Champions (12) 84,95
- Breath of Fire 3 (11) 84,95
- Breath of Fire 3 & T-Shirt, Pin & Drachenfigur (11) 109,95
- Buggy 79,95
- Bust-A-Move 3 59,95
- Bust A Move 4 89,95
- Bust A Move 4 (11) 79,95
- Caesars Palace 2 79,95
- Cardinal Syn 69,95
- Centipede (12) 89,95
- Chill 59,95
- Colin McRae Rally 84,95
- Colony Wars 2 84,95
- C & C 2 Alarmstufe Rot 89,95
- C & C Gegenschlag 79,95
- Constructor & Memory Card 89,95
- Cool Boarders 3 (11) 79,95
- Cool Boarders 3\* & CD Case 89,95
- Crash Bandicoot 3 (11) 79,95
- Crash Band. 3 & CD Tray\* 89,95
- Dark Omen - Warhammer 2 79,95
- Deathtrap Dungeon 69,95
- Deer Stalker (12) 79,95
- Diablo 79,95
- Dodg'em Arena (11) 79,95
- Dreams (12) 84,95
- Earthworm Jim 3D (11) 79,95
- Final Fantasy 7 & dt. 4c Spielberater <1000 Bilder> 104,95
- Fluid (Depth, Pulse) 74,95
- FIFA '99 84,95
- Formel 1 '98 & Demo 89,95
- Full Metal Pidgeon (11) 89,95
- Future Cop - LAPD 2100 84,95
- G-Darius 84,95
- Galaxian 3 69,95
- Gran Turismo 79,95
- Hard Edge (11) 89,95
- Heart of Darkness 89,95
- Highway Havoc (11) 89,95



Hugo 84,95

- Int. Superstar Soccer 98 89,95
- Invasion (11) 89,95
- J. McGrath Supercross 79,95
- J. Johnson US Football\* 89,95
- Joe Blow (11) 89,95
- John Madden '99 84,95
- Jurassic Park 2 69,95
- Legend 84,95
- Libero Grande (12) 89,95
- Lifeforce Tenka <a> 59,95
- <englisch & ungeschnitten>
- Lone Soldier "a/uncut" 59,95
- Medieval 79,95
- Mega Man 8 79,95
- Mega Man Battle & Chase 79,95



Mega Man Legends (11) 79,95

- Mega Man X4 (11) 89,95
- Moto Racer 2 84,95
- Music 84,95
- N2O 79,95
- Nascar Racing '99 84,95
- NBA Live '99 (12) 84,95
- Need for Speed 3 84,95
- NHL Hockey '99 84,95
- Nightmare Creatures 89,95
- <dt. & ungeschnitten - rates> Elit-
- Ninja 89,95
- O.D.T. 84,95
- Oddworld 2 - Abe's Exodus 84,95
- Pol in TV 74,95
- Plane Crazy (12) 84,95
- Pocket Fighter (11) 79,95
- Point Blank 74,95
- Pool Shark (12) 84,95
- Pro Pinball - Big Race..\* 84,95
- Payback 84,95
- Puma Street Soccer (11) 84,95
- R-Type Collection 79,95
- RC Stunt Copter (11) 84,95



Rivals School (11) 89,95

- Riven - Myst 2 89,95
- Road Rash 3D 79,95
- Rushdown 84,95
- S.C.A.-R.S. 84,95
- San Francisco Rush 74,95
- Shadow Gunner 79,95
- Shadowmaster 69,95
- Small Soldier 84,95
- Soccer Pro Manager (11) 89,95
- Spyro the Dragon 79,95
- Streak (11) 84,95
- Streetfighter Collection 79,95
- Syndicate Wars 69,95
- Tekken 3 89,95
- Tenchu 89,95
- Test Drive 5 84,95
- Test Drive Off Road 2\* 84,95
- Theme Hospital 84,95
- Tiger Woods 99 (11) 84,95
- Toca Touring Car 2 (11) 89,95
- Tomb Raider 2 79,95
- Tomb Raider 2 & Spielberater & Memory Card 89,95



Tomraider 3 89,95

**Top Titel!**  
 Tomb Raider 3 & farbiges Joypad 99,95

- Ubik (11) 89,95
- UEFA Soccer (11) 89,95
- Unholy War, The & Demo Blood Omen 2 79,95
- Virtual Baseball 97 59,95
- Viva Fußball (11) 84,95
- VMX Racing 69,95
- War Games 84,95
- Wild 9 & Sony T-Shirt 89,95
- Wild Arms (11) 79,95
- WWF Warzone 79,95
- X-Files - The Game (12) 89,95
- X-Men Vs Streetfighter\* 89,95
- Xvious 3D/G\* 69,95
- Zero Divide 2 79,95
- .....und viele andere!!!

## Zubehör:

- Analog Pad (inkl. Dauerfeuer, Zeitlupe & Programmierung) 49,95
- Antennenkabel 29,95
- CD Leerhüllen 10er Pack 4,95
- Doppel-Leerhüllen 10er Pack 8,95
- CD Case 14,95
- Dual Force Feedback je 44,95
- grau, rot, schwarz oder weiß
- Dual Shock Controller 49,95

**E3 '98 Messe-Video**  
 3 Wks. = 29,95  
 Post & Btl = 39,95

- Gun "Dual" 29,95
- Gun "Lunar" 39,95
- Gun "Scorpion" 69,95
- Gun & Laseraufsatz 69,95
- Joypad versch. Farben in 14,95
- Joypad mit Turbo & Slow Motion Features 19,95
- Joypadverlängerung Joystick "Asci" 89,95
- Lenkrod mit Pedale 119,95
- Link Kabel 14,95
- Memory Card 1MB je 19,95
- <verschiedene Farben>
- Memory Card 2 MB "Blaze" unkompromiert 39,95
- Memory Card 8 MB 39,95
- Memory Card 32 MB 79,95
- Mouse 39,95
- Play Station 239,95

**Top Einzelangebot!**  
**PlayStation**  
 mit Dual Shock & farbiges Joypad & Memory Card & Nanotek Warrior  
**289,-**

- PSX Tasche & Joypad & Memory Card 49,95
- RGB Kabel 14,95
- RGB Kabel Special 19,95
- <PSX kompatibel / 2m lang / Cinch-Ausgänge für die Stereo-Anlage / Real Arcade Gun, G-Con Unterstützung>
- Xploder Schummeladapter 89,95
- Spielberater Final Fantasy 7 <über 1000 Bilder> 19,80
- Spielberater Resident Evil & Resident Evil D.C. 19,80

## Sonderangebote:

- 4-4-2 Soccer 28,95
- Actua Golf 1 & 2 je 44,95
- Actua Ice Hockey 39,95
- Actua Soccer 2 39,95
- Adidas Power Soccer Int. 46,95
- Argent Armstrong 39,95
- Alien Trilogy 39,95
- Alien Trilogy "a/uncut" 44,95
- Assault Ring <Link> 39,95
- Ayrton Senna Kart Duel 2 49,95
- Battle Sport 39,95
- Battle Stations <a> 49,95
- Bedlam 39,95
- Black Dawn 39,95
- Blood Omen 49,95
- Blam! Machinehead 39,95
- Burning Road <Link> 39,95
- Bust-A-Move 2 39,95



Caesars Palace 44,95

- Casper 39,95
- Circuit Breakers 49,95
- Command & Conquer 39,95
- Contra 39,95
- Crime Killer 39,95
- Critical Depth 49,95
- Critroom 29,95
- Croc 39,95
- Crow, The 44,95
- Cyberspeed 29,95

## Nur solange Vorrat reicht!!!

- Darklight Conflict 49,95
- Darklight Conflict <a> 29,95
- Darkstalkers 39,95
- Dragonheart 39,95
- Dynasty Warriors 29,95
- FIFA Soccer '97 39,95
- Formel 1 39,95
- Formula Karts 39,95
- Forsaken 39,95
- Frankreich '98 44,95
- Gex 3D 49,95
- Goal Storm 39,95
- Golden Goal 98 39,95
- Grand Theft Auto 44,95
- Grid Run 29,95
- Herc's Adventure <a> 39,95
- Hercules & CD-Case 49,95
- Hexen 49,95
- Independence Day 39,95
- Int. Superstar Soccer Pro Johnny Bazoookatone 39,95
- Konami Open Golf 29,95
- Lost Vikings 2 44,95
- MDK & Soundtrack 39,95
- Mechwarrior 44,95
- Megaman X3 49,95
- Mickey's Wild Adventure 39,95
- Mickey's... & CD-Case 49,95
- Micro Machines V3 39,95
- Motor Mash 49,95
- Nanotek Warrior 29,95
- NHL Hockey '97 49,95
- NHL Powerplay Hockey 98 39,95
- Novastorm 39,95
- Olympic Games 49,95
- Overboard 39,95
- Pandemonium 39,95
- Panzer General 2 39,95
- Parodius Deluxe 39,95
- Perfect Weapon 29,95
- Pitball 39,95
- Powerboat Racing 39,95
- Primal Rage 39,95
- Pro Pinball - Timeshock 49,95
- Rapid Racer 49,95
- Raven Project 39,95
- Rayman 39,95
- Resident Evil 39,95
- Resident Evil & Spielberater 44,95
- Road Rage 39,95
- Road Rash 44,95
- Robopit 29,95
- Rock n Roll Racing 2 39,95
- Skeleton Warriors 39,95
- Skull Monkeys 49,95
- Slam n Jam 29,95
- Soul Blade (11) 39,95
- Soviet Strike 39,95
- Spot goes to Hollywood 39,95
- Star Gladiator 39,95
- Star Wars Masters of T.Kan. 49,95
- Strike Point 39,95
- Striker 39,95
- Super Football Champ 49,95
- Super Match Soccer 39,95
- Supersonic Racers <a> 29,95
- Swagman 49,95
- Test Drive 4 44,95
- Thunderhawk 2 29,95
- Thunderhawk 2 <a> 49,95
- <ungeschnittene PAL-Version>
- Toca Touring Car 44,95
- Tomraider 44,95
- Total Drivin 39,95
- Total Eclipse Turbo 39,95
- True Pinball 39,95
- Tunnel B1 39,95
- V-Rally 44,95
- Vandal Hearts 49,95
- View Point 39,95
- Virtual Pool 49,95
- Warhammer 39,95
- W. Gretzky Hockey 98 44,95
- Wing Commander 4 49,95

## N64:

- Joypad "farbig" je 39,95
- Joypadverlängerung 14,95
- Memory Card 19,95
- Nintendo 64 & Mario64 239,95
- Rumble Pak 19,95
- R. P. & Memory Card "1080" Snowboarding 24,95
- 4MB Ram Erweiterung\* 79,95
- Air Boarder 64 119,95
- All Star Baseball 99 99,95
- All Star Tennis '99 (11) 129,95
- Aero Gauge 99,95
- Banjo & Kazooie 79,95
- Big Freaks 119,95
- Blastcorps 79,95
- Body Harvest 99,95
- Bombberman 64 79,95
- Bombberman Hero 84,95
- Buck Bumble (11) 124,95
- Bust-A-Move 2 69,95
- Bust-A-Move 3 (11) 99,95
- Center Court Tennis 109,95
- Chameleon Twist 49,95
- Charlys Blast Chlg. (11) 109,95
- Chopper Attack 119,95
- Clayfighter 63 1/3 <a> 49,95
- Clayfighter 63 1/3 69,95
- Cruis'n USA 79,95
- Dark Rift 69,95
- Diddy Kong Racing 79,95
- Dual Heroes 89,95
- Extreme G 69,95
- Extreme G 2 (11) 99,95
- F1 Pole Position 69,95
- F1 World Grand Prix 79,95
- F-Zero 89,95
- FIFA 64 49,95
- FIFA '98 119,95
- FIFA '99 (11) 129,95
- Fighter's Destiny 89,95
- Frankreich '98 89,95
- G.A.S.P. 129,95
- GT 64 89,95
- Glover 89,95
- Hexen 69,95
- Holy Magic Century 139,95
- Iggy's Reckin Balls 89,95
- Int. Superstar Soccer 64 84,95
- Int. Superstar Soccer '98 89,95
- John Madden 64 69,95
- John Madden '99 109,95
- Knife Edge 89,95
- Lamborghini 64 89,95
- Lylat Wars & Rumble Pak 109,95
- Mace - Dark Eye 69,95
- Mischief Makers 49,95
- Mission Impossible 109,95
- Multi Racing Champion. 69,95
- Mystical Ninja 119,95
- Nagano Winter Olympics 119,95
- Nascar '99 (11) 109,95
- NBA Hangtime 69,95
- NBA Jam '99 (11) 94,95
- NBA Live '99 (11) 109,95
- NBA Pro '98 99,95
- NFL Quarterback '98 69,95
- NFL Quarterback '99 (11) 94,95
- NHL '99 109,95
- NHL Breakaway 69,95
- NHL Breakaway '99 (11) 94,95
- Off Road Challenge 119,95
- Penny Racers (12) 119,95
- Pilotwings 99,95
- Rampage World Tour 89,95
- Racing Simulation 2 (11) 124,95
- Robotron 64 119,95
- S.C.A.R.S. (11) 124,95
- San Francisco Rush 69,95
- Silicon Valley 99,95
- Starshot (11) 109,95
- Star Wars Rogue Sqd.\* 109,95
- Tetrisphere 79,95
- Tonic Trouble (11) 109,95
- Top Gear Overdrive (11) 119,95
- Top Gear Rally 89,95
- Turok dt. / a-"uncut" je 69,95
- Turok 2 (12) 89,95
- Twisted Edge Snowb. (11) 109,95
- V-Rally (11) 99,95
- Virtual Chess 119,95
- Virtual Pool (12) 109,95
- Waialae Country Golf Club 109,95
- W. Gretzky Hockey '98 89,95
- WCW vs NWO Revenge\* 139,95
- Wipeout 64 a.A.
- WWF Warzone 99,95
- Zelda 64 (12) 109,95

## Nur solange Vorrat reicht!!!!

## Saturn:

- Action Replay 69,95
- Antennenkabel 19,95
- Joypad "Interact" 39,95
- Joypad Innovation 19,95
- Joypad-Verlängerung 14,95
- Photo CD 39,95
- Alien Trilogy 29,95
- Andretti Racing 49,95
- Battle Arena Toshinden 29,95
- Black Dawn 29,95
- Blam Machinehead 19,95
- Bubble Bobble 39,95
- Bug Too 2 49,95
- Clockwork Night 2 29,95
- Command & Conquer 39,95
- Darius 2 19,95
- Daytona USA 29,95
- Defcon 5 19,95
- Earthworm Jim 2 29,95
- FIFA Soccer '97 9,95
- Fighting Vipers 29,95
- Formula Karts 34,95
- Gex 39,95
- Ghen War 29,95
- Grid Run 19,95
- Gun Griffon 39,95
- Hi Octane 19,95
- John Madden '97 14,95
- Jurassic Park 2 39,95
- Krazy Ivan 19,95
- Lemmings 3D 39,95
- Magic Carpet 29,95
- Marvel Super Heroes 39,95
- Mass Destruction 29,95
- NBA Action Basketball 29,95
- NBA Live '97 9,95
- NHL Hockey '97 9,95
- Pandemonium 49,95
- Pebble Beach Golf 29,95
- PGA Tour Golf '97 39,95
- Road Rash 29,95
- Sea Bass Fishing 49,95
- Shining Force 3 84,95
- Shining Wisdom 49,95
- Skeleton Warriors 9,95
- Soviet Strike 19,95
- Space Hulk 29,95
- Spot goes to Hollywood 29,95
- Street Racer 29,95
- Streetfighter Alpha 19,95
- Streetfighter Alpha 2 39,95
- Streetfighter The Movie 29,95
- Tempest 2000 39,95
- Theme Park 19,95
- Thunderforce 5 <jap.> 119,95
- Tilt 39,95
- Valora Valley Golf 29,95
- Victory Goal 29,95
- Virtual Fighter Kids 29,95
- Virtual On 29,95
- Virtual On 29,95
- Wing Arms 49,95

## Super Nintendo:

- Asterix & Obelix 49,95
- Donald in Maui Mallard 49,95
- Donkey Kong Country 2 39,95
- <mit deutscher Anleitung>
- Donkey Kong Country 3 49,95
- FIFA Soccer '96 29,95
- Incred. Crash Dummies 19,95
- Lufia & Spielberater 49,95
- Pinocchio 49,95
- Primal Rage 29,95
- Puzzle Bobble 49,95
- Schlümpfe, Die 2 49,95
- Star Trek Deep Space 29,95
- Streetfighter Alpha 2 49,95
- S. Mario All Star <a> 39,95
- Terranigma 49,95
- Tetris 2 49,95
- Tetris Attack 49,95
- Tim in Tibet <a> 39,95
- Timeson 19,95
- Toy Story 49,95
- Weapon Lord 39,95
- Toy Story 49,95
- Weapon Lord 39,95
- Worldmaster Golf 19,95

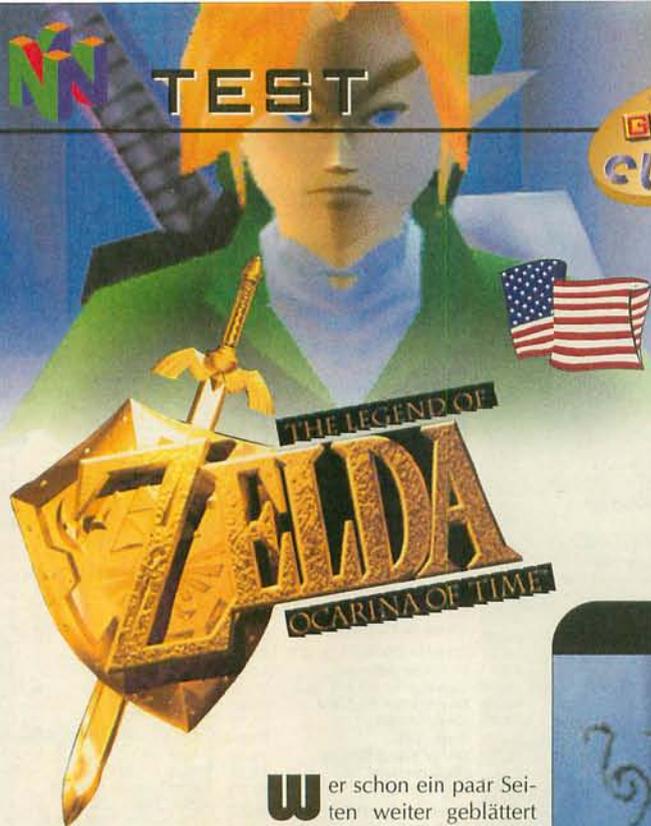
**Wir führen auch:**  
 Game Boy,  
 Mega Drive- und CD,  
 CD Rom,  
 & Manga-Videos

## An- und Verkauf / Verleih von PSX-Spielen:

Franchise-Partner:  
 Game Paradise,  
 Windthorstr. 13,  
 48143 Münster  
 Tel.: 0251 - 5105789

Game Paradise,  
 City-Passage,  
 Zimmerstr. 15,  
 33602 Bielefeld  
 Tel.: 0521 - 5215206

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



Insgesamt 16 (+1) Lieder kann Link erlernen. Acht dienen als "Schlüssel", die zum Teil an den unmöglichsten Stellen im Spiel "Türen" öffnen, acht Lieder sind "Warp-Melodien". Spielt Ihr z.B. die Wassereserenade, dann könnt Ihr Euch, von jedem beliebigen Ort aus, direkt zum Hyliä-See teleportieren.

Nach und nach erfährt Link mehr über seine Herkunft und seine Bestimmung.

Wer schon ein paar Seiten weiter geblättert und unsere Alltime-Rekordwertung bereits erspät hat, bzw. wer schon im Vorfeld der Veröffentlichung dieses umsatzrekordverdächtigen Mega-Blockbusters auch nur ein klein wenig vom (völlig berechtigten) Hype um das brandneue *Zelda* mitbekommen hat, der wird verstehen, daß es in diesem Fall fast unmöglich ist, den ansonsten auf Sachlichkeit bedachten "allgemeinen Testteil" vom eher subjektiven "Meinungskasten" zu trennen. Nintendos fünfter Streich ist definitiv das genialste Stück Software, welches je für irgendeine Videospielekonsole erschaffen wurde und wird vermutlich auch erst wieder von einem Entwicklerteam aus demselben Haus getoppt werden!

Irgendwie schon erstaunlich, welchen Wirbel das Spiel mit dem schätzungsweise achtjährigen Knirps Link in der Hauptrolle bei Hunderttausenden von Menschen verschiedenster Rassen und Klassen rund um den Globus in den letzten Wochen ausgelöst hat...

## Link, der Waldschrat

Strenggenommen ist das epische Meisterwerk des fünfzigköpfigen Entwicklerteams um Shigeru Miyamoto, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, eigentlich gar kein Sequel im üblichen Sinn, sondern ein **Prequel**, da dieses Abenteuer zeitlich vor allen anderen *Zelda*-Handlungen angesiedelt wurde:



Ihr begleitet Link jetzt durch seine Kindheit bzw. Jugend.

Zu Beginn des großen Hylianischen Krieges wird Link von Verwandten aus Furcht vor Sippenhaft ins Dorf der **Kokiri** verfrachtet. Dort wächst der Menschensohn relativ wohlbehütet unter lauter Koboldkindern auf. Die einzige Sache, die ihn von seinen Spielkameraden unterscheidet, ist die, daß er keine glücksbringende Fee besitzt, die um sein Köpflein herumschwirrt, was sich jedoch zu



Die Sheikah waren von jeher Beschützer der Mächtigen Hyrules. Impa, Zeldas Kindermädchen, ist auch eine Sheikah.



Erst nachdem Ihr die drei Triforce-Edelsteine (links) beisammen habt, kann Klein-Link das Masterschwert aus dem Steinblock in der Zitadelle der Zeit ziehen (rechts). Dann schläft seine Seele sieben Jahre, und Ihr spielt als Jugendlicher weiter.





**Fiese Sache:** Nur ein Geist ist echt und kann mit Pfeil und Bogen verwundet werden. Die anderen drei sind Phantomgegner.

Öffnet Ihr eine Schatztruhe, dann kommt Euch ein grüner Lichtschwall entgegen.

Dieser windige Händler spielt eine wichtige Rolle bei Links Tauschgeschäften.



gesamte Spiel über nicht mehr von der Pelle rücken wird. Immer wenn er (Deku) oder sie (Navi) was zu sagen haben, ertönt ein barsches "Hey Listen!", worauf Ihr dann brav den oberen gelben C-Knopf drücken müßt und eine Textnachricht eingeblendet wird. Dies kann der Fall sein, wenn Ihr hilflos

Spielbeginn, sobald Ihr das Pad in die Hand nehmt und Euren Helden aus der Heia werft, schlagartig ändern soll. Als der weise **Deku-Baum**, eine Art Schutzpatron und Heiliger der Kokiri, nämlich große Gefahr für den Frieden im Wald und für das gesamte Hylianische Reich heraufzieht, fällt ihm – da Koblode bekanntlich nichts taugen, wenn es um den Schutz von Königreichen geht – niemand anderer als Link als Retter in der Not ein. Als Kommunikationsmittel mit dem Auserwählten wählt Väterchen Deku seine **Navi**, eine besonders **geschwätzige Fee**, die Euch das

herumirrt und nicht weißt, was als nächstes zu tun ist, oder etwa, wenn Euch ein Feind ans Leder will (was man aber meist sowieso mitbekommt, da die Musik dann sehr dramatische Züge annimmt). Die erste Order von oben lautet auf alle Fälle: "Schwert finden und Schild beschaffen". Habt Ihr dies vollbracht, läßt Euch Mido, der Boß der Kokiri gehen, und Ihr dürft im Innern des voluminösen Deku-Baums eine Art Trainings-Dungeon meistern. Hier werdet Ihr mit allen Basics des Spiels bekannt gemacht. Ihr trefft auf die ersten Feinde, dürft schwimmen gehen, Fackeln entzünden, Spinnen vernichten und auch ein bißchen Euren Grips anstrengen. Ihr werdet außerdem in die Geheimnisse der Menüführung eingeweiht, lernt Dungeon-Karten lesen und erfährt, daß man Feinde auch mit dem Z-Trigger anvisieren und dabei trotzdem weiter um sie herumtänzeln kann, ohne den Blickkontakt zu verlieren. Ist die Riesenspinne **Gohma** (für Zelda-Fans ein Déjà-Vu), Endboß der Deku-Welt, erledigt, beginnt der eigentliche Ernst des Heldenlebens.

## Link, der Weltenbummler

Euer primäres Ziel in der ersten Hälfte des Spiels ist es, drei magische Edelsteine zu ergattern, mit deren Hilfe in der **Zitadelle der Zeit** ein Tor geöffnet wird, hinter dem sich das Master-Schwert befindet, das dort in einem Steinblock steckt. Zieht Ihr es heraus, wird Links Seele für sieben Jahre dornröschenmäßig "eingeschläfert". Danach erwacht Ihr zwar wieder am selben Ort – Link ist dann bereits ein junger Mann –, die Welt um Euch herum

hat sich jedoch komplett verändert, aber dazu später mehr... Die Geschichte mit den drei Edelsteinen mag eben recht einfach geklungen haben. Ist sie aber nicht, da die begehrten Klunker nicht einfach irgendwo in der Landschaft herumliegen, sondern auch noch von anderen



Untote Nervensäge



Personen begehrt werden. Diese Personen wollen erst einmal ausfindig und vor allem willig gemacht werden, damit Sie Euch die Teile überlassen. Intensives Kombinieren, gutes Timing, und das Erscheinen zur rechten (Tages-)Zeit am rechten Ort spielen hierbei eine wichtige Rolle. In der ersten Hälfte des Spiels reist Ihr z.B. zum Schloß von Hyrule, begegnet der kindlichen Prinzessin Zelda, stattet der Lon Lon Ranch einen Besuch ab, verirrt Euch in den Lost Woods, und stattet den friedliebenden

Als Links Seele wieder erwacht, ist nichts so, wie es einmal war: Der Himmel hat sich verdunkelt, die Menschen sind verängstigt, und Hyrule ist voller Feinde. Die düstere Atmosphäre kommt perfekt rüber.





Malon + Talon = Lon Lon



Silberne Schlüssel könnt Ihr für jede beliebige verschlossene Tür benutzen, den Boß-Key nur für eine.

Goronen und Zoras einen Besuch ab. An den meisten Orten befinden sich auch Shops, in denen Ihr ein neues Schwert, Munition für Eure Steinschleuder, Stöcke, Nüsse, Bomben, magische Bohnen, Energie, Kleidung, etc.



Chomp chomp chomp...  
How about some **Magic Beans**?  
They're all the rage!

**Bohnen, die sich lohnen:** Obwohl der Preis nach jeder Transaktion steigt, solltet Ihr hier keinen Geiz an den Tag legen.

**Jetzt kann's losgehen in Richtung Wasser-tempel** – der Zora-König macht's möglich.

**Fangt lieber rosa Feengeister ein (gratis),** anstatt für teure Rubine Energie zu kaufen.



You got a **Blue Shirt**!  
This diving suit is adult size,  
so it won't fit a kid. Wear it,  
and you won't drown underwater.

erwerben könnt. Als Zahlungsmittel dienen sogenannte **Rubine**, die in verschiedenen Wertigkeiten (grün=1, blau=5, rot=10, lila=50, gold=200) erhältlich sind und unterwegs aufgesammelt werden, indem Ihr Grasbüschel mit dem Schwert zerfetzt, Krüge zerdepert, Steinbrocken aufhebt oder gut versteckte Kisten



Red Potion 50 Rupees

Boy Don't buy

Feinden bewacht). Auf der Map könnt Ihr sehen, wo Ihr schon überall gewesen seid, und welche Räume Euch noch fehlen. Mit Hilfe des Kompasses erkennt Ihr zudem, wo noch Schätze versteckt sind und wo sich der nächste Boß aufhält. Andere essentielle Goodies, wie die magischen Armreifen, welche Link befähigen, Bomben hochzuheben oder tiefer zu tauchen, werden Euch ebenfalls nicht einfach hinterhergeworfen. Mal müßt Ihr an exotischen Orten bestimmte Melodien auf der **Okarina**, einer formschönen Lehm-



Did you come here to save me?  
Oh, that's just swell! I'm **Ichiro**  
the carpenter.

**Findet noch drei weitere Handwerker, und Ihr dürft Euch in Gerudos Fort frei bewegen.**

aufspürt. Für besondere Großstaten erhaltet Ihr manchmal aber auch von den Bewohnern Hyrules Bares. Die wirklich wichtigen Gegenstände im Spiel sind aber selbstverständlich nicht einfach im Laden erhältlich, dafür müßt Ihr Euch schon mehr anstrengen. So ist z.B. in allen Dungeons auch immer eine **Karte** und ein **Kompass** aufzuspüren (meist von



Dodongo

## Kleine Zelda-Chronologie



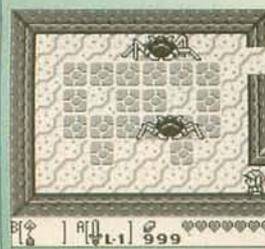
**1986**  
*The Legend of Zelda*, NES  
Über 6,5 Millionen verkaufte Module weltweit  
Gegen Dodongo (siehe links), Gohma und Ganon mußte Link bereits vor zwölf Jahren antreten.



**1987**  
*Zelda II: The Adventure of Link*, NES  
Über 4 Millionen verkaufte Module weltweit  
Der zweite Teil wartete mit grundsätzlichen Neuerungen auf: *Zelda II* ist ein Sidescroller; außerdem kann Link jetzt z.B. springen.



**1992**  
*The Legend of Zelda: A Link to the Past*, Super Nintendo  
Über 4,5 Millionen verkaufte Module weltweit  
Mehr Items, mehr Puzzles, mehr Farben und besserer Sound tragen zum bislang intensivsten Zelda-Erlebnis bei.



**1993 (Game-Boy-Color-Version 1999)**  
*The Legend of Zelda: Link's Awakening*, Game Boy  
Über 3 Millionen verkaufte Module weltweit  
Das erste Mal werden Gebiete außerhalb Hyrules und andere Charaktere mit einbezogen; u.a. muß das Geheimnis um den Windfisch gelüftet werden.



Kokiris

Lunker hin, Lunker her, der Angelverkäufer behauptet trotzdem jedesmal, daß sich noch dickere Fische im Wasser tummeln. Der Satz wird doch wohl nichts mit dem komischen Aal zu tun haben, der manchmal in der Mitte des Sees erscheint...?



Trefft Ihr beim Schießbuden-Sub-Game alle Rubine, winkt ein größerer Köcher.

flöte, runterträllern, dann wieder seltsame Tiererkennungsspielchen gewinnen. Apropos Spielchen: Wie sich das für einen würdigen Zelda-Vertreter gehört, steckt auch dieser Teil voller teilweise absurder Sub-Games bzw. Tauschorgien.

Dazu gehören unter anderem ein Bombchu-Bowling-Spiel, Fisch-, Tauch- und Reitwettbewerbe, sowie der große Ei-gegen-Masken-, bzw. Ei-gegen-Huhn-gegen-blaues-Huhn-gegen-Pilz-und-so-weiter-Tausch: ganz schön happig manchmal, hier immer den passenden Abnehmer der jeweiligen Gegenstände aufzufindig zu machen. Eine weitere Herausforderung sind die 17 Melodien, die Ihr insgesamt auf besagter Okarina spielen könnt, die Verstecke der sechs Feen-Brunnen, bei denen es jeweils eine neue Magie zu erlernen gibt. Doch damit nicht genug! Habt Ihr es erst einmal bis zum jugendlichen Link und zum Master-Schwert gebracht, dann ziehen die Handlung und der Schwierigkeitsgrad noch einmal

richtig an (wobei gesagt werden muß, daß das Spiel keinerlei unfaire Stellen aufweist!). Ab dann wird mit der blauen Ocarina of Time, dem Upgrade der normalen Zauberflöte, weiter Gas gegeben, Link kann sich das Pferd Epona – in einem Sub-Game natürlich – als dauer-

Erst wenn Ihr Euch sechs dieser Medaillons erkämpft habt, ist die Bedrohung Hyrules durch Ganondorf vorbei.

## INFO

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Action-Adventure
Datenträger:	256-Mbit-Modul
Hersteller:	Nintendo
Testversion:	Nintendo
Spieler:	1
Speicheroption:	Modulspeicher, drei Spielstände
Features:	Surround-Sound
geeignet ab:	6
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	95 %
Musik:	90 %
Sound:	98 %



Knecht Ingo ist kurz davor, seinem Gaul Epona Lebewohl sagen zu müssen.

haftes Fortbewegungsmittel unter den Nagel reißen und diverse neue Kleidungs- und Ausrüstungsgegenstände, wie z.B. einen Enterhaken, mehrere magische Pfeil- und Bogen-Sets, sowie einen wuchtigen Hau-den-Lukas-Hammer der Marke "Megaton" dazugewinnen. In den neuen Welten, die Ihr erst in Links Jugendperiode betreten könnt, warten dann natürlich auch noch viele, viele Herzteile und neue Gold Skultullas darauf, entdeckt zu werden. Anstatt um drei Edelsteine, darf sich Teenager Link dann noch um sechs heilige (oder was auch immer) Medaillons von sechs Weisen kümmern. Wem hier langweilig wird, der muß schon sehr viel im Leben durchgemacht haben!

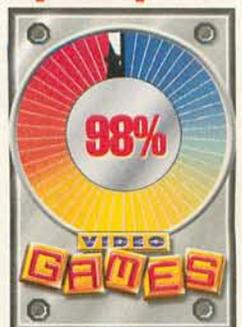
**Meine Meinung:** Der größte Fehler von Zelda 64 ist der, daß es irgendwann einfach zu Ende ist, und man keine Secrets mehr entdecken kann. Was sollen wir nur die nächsten drei Jahre zur Überbrückung bis zum Sequel (falls nicht noch ein Prequel in der Pipeline steckt) spielen, Mister Miyamoto? Was hat er da nur angerichtet?? Wo bleibt die Expansion Disk??? Selten hat ein Spiel bei mir, in der Redaktion und im gesamten Freundeskreis eine solche Sucht ausgelöst (von den NES-Marios, MarioKart, Wario 2 oder einigen Konami-Titeln mal abgesehen) wie das brandneue Zelda-Abenteuer. Wenn eine Legende lebt, dann diese! Man wird die Bilder, die packende Atmosphäre, die Musikstücke, die Gedanken an mögliche Verstecke für noch nicht gefundene Herzcontainer, goldene Spinnen-Embleme oder sonstige Secrets einfach nicht mehr los. Habt Ihr einmal begonnen, bekommt Ihr das facettenreiche Hyrule-Universum für kei-



**HYPER**

ne fünf Minuten mehr aus der Birne. Der komplette Wahnsinn und zugleich großartig, daß es solch geniale Spiele gibt, die ihren "Benutzer" dermaßen in den Bann zu ziehen vermögen. Die Erwartungen waren vor allem durch die mehrfache Korrektur des Release-Termins extrem hochgeschraubt, sind erfreulicherweise aber keineswegs enttäuscht worden: Insgesamt fast eine Stunde an Zwischensequenzen, phantastische Ideen, wie das Brunnenlevel oder die Tauschgeschäfte, super Animationen, klasse Rätsel und 'ne prima Story sind die läppischen 100 Mark Einsatz mehr als wert. Zelda 64 ist ein nahezu perfektes Spiel (bis auf wenige unglückliche Kameraschwenks und einige unpassende Navi-Hinweise, die manchmal noch einlaufen, obwohl die betreffende Situation bereits gemeistert wurde), ein kongenial inszenierter Mix aus Rollenspiel und Adventure, und eine astreine Angelsimulation noch dazu. EIN MUSSKAUF!

## Spielspaß:



# C3

RACING CHAMPIONSHIP  
CAR CONSTRUCTORS

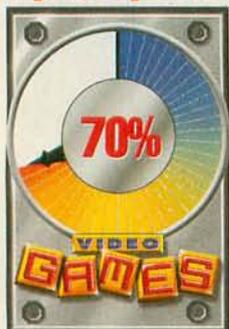


In diesem ansprechenden Menü wählt Ihr von zehn Ländern eine der je drei Strecken aus.

## INFO

System:	PlayStation
Spieltyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Infogrames
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support, Originalautos
geeignet ab:	6
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	80 %
Musik:	75 %
Sound:	60 %

## Spielspaß:



Ausgeschrieben bedeutet der wahrscheinlich abgehackteste Name für ein Rennspiel "Car Constructors Championship". Wie bei Sonys Premium-Racer *Gran Turismo* dürft Ihr auch hier verschiedene 08/15-Serienwagen mehrerer internationaler Autobauer besteigen und 30 Strecken entlangbetreten, wobei der Schwerpunkt auf Offroad-Kursen und weniger auf Asphalt-Parcours liegt. Weder Polizei

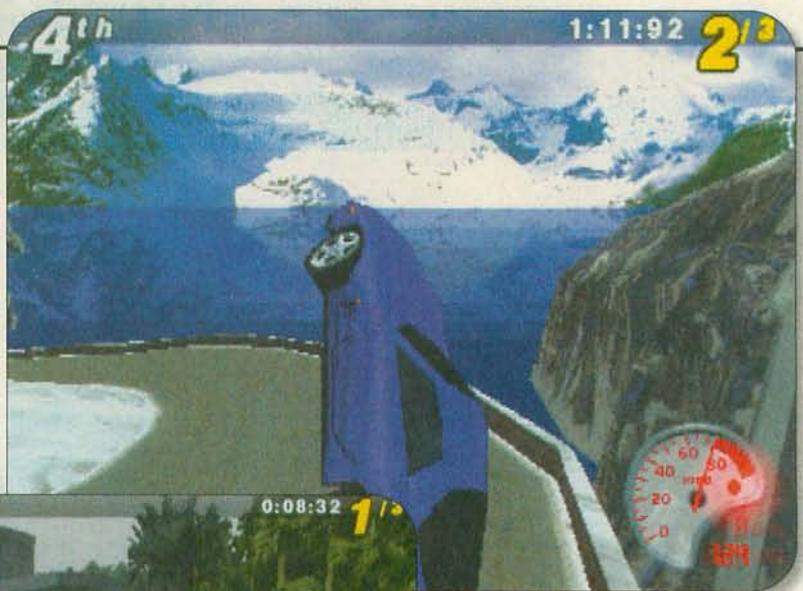


Platz da, ich fahr Mazda! Im Gegensatz zu *Gran-Turismo* sind hier auch einige europäische Marken vertreten.



Vor diesem kleinen "Mißgeschick" hat das Rennen noch richtig Spaß gemacht.

noch Gegenverkehr, lediglich die anderen fünf Fahrer machen Euch bei C3 das Leben als Pistensau schwer. Und das tun sie, egal, ob Ihr Euch für die Meisterschaft in vier Etappen oder für ein Arcade-Rennen entscheidet. Vorbilder aus dem Straßenverkehr sind hier fehl am Platz: Es wird gerempelt und geschubst, was die Karosserien hergeben. Im Championship-Modus beginnt Ihr mit einer ganz billigen Kutsche, und zwar entweder mit dem Nissan Micra oder Renault Clio. Sobald Ihr die erste Etappe



Die Strecken sind schön abwechslungsreich: Neben mit Tempelbauten angeereicherten Dschungelkursen brettet Ihr auch über vereiste Gebirgspässe.

Bei nächtlichen Ausflügen kommen die Lichteffekte besonders gut zur Geltung.



erfolgreich abgeschlossen habt, wird aber ein neuer Wagen bereitgestellt. Selbstverständlich spiegeln sich die Unterschiede der echten Fahrzeuge in Sachen Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit oder Bodenhaftung auch im Spiel wider. Der eben erwähnte Nissan eiert z.B. mehr durch die Gegend, verglichen mit dem BMW Z3, der wie ein Panzer auf



der Straße liegt. Im Arcade-Modus (wird im C3-Menü übrigens selbst mit "K" geschrieben, deshalb...) dürft Ihr sowohl Auto als auch Kurs frei wählen, vorausgesetzt, Ihr habt Euch bei der Meisterschaft schon irgendwelche Zusatzkurse oder -karren erspielt. Sonst habt Ihr auch hier nur die Auswahl zwischen Clio/Micra und Peru/Afrika. Zehn Regionen werden insgesamt gefeatured. Vor allem die Kurse in Afrika, Amerika und Großbritannien protzen allesamt mit sehr abwechslungsreicher und opulenter Grafik. Eines haben alle Kurse jedoch gemein: Der Streckenverlauf ist immer fair und interessant. ds



Man könnte meinen, der Tester hat gar keinen Führerschein "uff Tasche"...

**Meine Meinung:** Infogrames verklausulierter Total-Driving-Nachfolger bietet auf den ersten Blick flotte Grafik und viele schicke Strecken. Hinter der originellen Fassade schlummert allerdings ein eher durchschnittliches Spiel, bei dem vor allem in Sachen Fahrzeugphysik geschlampt wurde. Vor zwei Jahren wären wir sicher noch mehr in Begei-



GUT

sterung ausgebrochen. Bei der riesigen Auswahl an guten PSX-Racern fehlt C3 aber mittlerweile das zündende Verkaufsargument. Gegen *Need for Speed 3*, *Gran Turismo* oder den dritten *Ridge Racer*-Teil (von den reinrassigen Rallye-Spielen ganz zu schweigen) ankämpfen zu müssen, ist wirklich eine verdammt undankbare Aufgabe...

# INVASION



Trotz des langsamen und ruckeligen Aufbaus bleibt einem die Fernsicht verwehrt.

Die Hintergrundgeschichte läßt schon errahnen, daß an innovativen Ideen kräftig gespart wurde. Wieder mal ist die Erde einer außerirdischen Invasion ausgesetzt, und der Spieler muß diese im Alleingang zerschlagen. Um dieses Ziel zu erreichen, steht euch ein futuristischer Gleiter zur Verfügung, der mit den üblichen, aufrüstbaren Waffen wie Laser und Raketen bestückt ist. Auch soweit nichts Neues.

Die Art, wie Invasión dieses Spielprinzip dem Spieler präsentiert, ist zwar auch schon dutzende Male zuvor auf mehr oder weniger ähnliche Weise dagewesen, meist aber besser präsentiert wor-

den. Die nicht besonders einfallreichen Missionsziele bestehen in erster Linie aus dem Zerstören diverser feindlicher Gebäude bzw. Fahrzeuge. Dies gestaltet sich insbesondere durch die unpräzise Steuerung als ebenso schwierig wie auf Dauer unmotivierend. Meist rast man nahezu unkontrolliert durch eine merklich ruckende, in dreidimensionaler Polyongrafik dargestellte Landschaft und versucht, die durch grüne Pfeile markierten Ziele zu treffen. Die Sichtweite reicht gerade mal

einige virtuelle Meter weit, der Rest der Umgebung ist in dichtesten Nebel gepackt. Keine der beiden zur Verfügung stehenden Ansichten (Cockpit oder Verfolgerperspektive) gewährt den nötigen Überblick, insbesondere deshalb, da Hindernisse und Gebäude zum Teil erst relativ kurz vor einem Crash plötzlich sichtbar werden.

Im Zweispielersimultanmodus beschränkt sich einer der Spieler auf das Zielen und Abfeuern der Bordkanone während dem anderen dieselben Möglichkeiten wie im Einspielermodus zur Verfügung stehen. Soundeffekte und musikalische Untermalung sind bestenfalls durchschnittlich und tragen in keiner Weise zu einer Steigerung der Atmosphäre bei; im Gegenteil, der Drum'nBass-Verschnitt der Hintergrundmusik geht sogar gehörig auf die Nerven.

## Info

System:	PlayStation
Spieltyp:	3D Shooter
Datenträger:	CD
Hersteller:	Microids
Testversion:	Microids
Spieler:	1-2 (simultan)
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	keine
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	1-3
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	52 %
Musik:	50 %
Sound:	40 %

## Spielspaß:



**Meine Meinung:** Leider läßt sich Invasión am leichtesten mit dem Prädikat "Überflüssig" bezeichnen. Neue Ideen sucht man ebenso vergeblich wie den Spielspaß oder gar eine Langzeitmotivation. Dieses lieblos designte Produkt hält keinen Vergleich mit den en masse



NA JA

vorhandenen Genrekollegen statt. Grafik und Sound wären bereits vor mehreren Jahren in dieser Form nicht akzeptabel gewesen, heutzutage darf der Spieler zurecht deutlich mehr für sein Geld erwarten. Leider selbst für eingeleistete Fans nicht empfehlenswert.

### Kleiner Auszug aus unserem Programm.

Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad	65,00
Nintendo 64 + Mario	245,00
Passport Adapter (NINT)	80,00
Equalizer Gamebaster Deluxe	79,90
All Star Tennis '99 (NINT/PSK)	140/100,00
Actua Soccer 3 (PSK)	100,00
Apocalypse (PSK)	105,00
Banjo-Kazooie (NINT)	95,00
Bio-Freaks (NINT/PSK)	110/90,00
Blade n' Blade (PSK)	100,00
Box Champions (PSK)	100,00
Brave Fencer (PSK)	130,00
Breath of Fire III (PSK)	100,00
Buck Bumble (NINT)	125,00
CB (PSK)	100,00
Cool Boarders 3 (PSK)	95,00
C&C: Gezeichnet (PSK)	100,00
Colin McRae Rally (PSK)	100,00
Colony Wars: Uppercase (PSK)	100,00
Contractor inkl. Memo (PSK)	105,00
Crash Bandicoot 3 (PSK)	100,00
Dream (PSK)	100,00
F-1 World Grand Prix (NINT)	95,00
F-1 '98 (PSK)	105,00
F1-Racing Simulation 2 (PSK)	100,00
FIFA Soccer '99 (PSK)	95,00
F-Zero X (NINT)	100,00
Game Buster (NINT)	100,00
Gran Turismo (PSK)	90,00
Heart of Darkness (PSK)	100,00
Hercules (PSK)	50,00
Holy Magic Century (NINT)	135,00
Hugo (PSK)	100,00
International Soccer '98 (NINT/PSK)	100,00
Libero Grande (PSK)	100,00
Lunar the Silver Star '98 (PSK)	130,00
Master of Monsters (PSK)	105,00
MediEvil (NINT)	100,00
Mickey's Wild Adventure (PSK)	50,00
Mission Impossible (NINT)	110,00
Motor Racer 2 (PSK)	100,00
Musk (PSK)	100,00
Nascar '99 (NINT/PSK)	120/100,00
NBA Jam '99 (NINT)	100,00
NBA Live (NINT/PSK)	115/100,00
Need for Speed 3 (PSK)	100,00
NHL '99 (NINT/PSK)	115/95,00
Ninja Tenchu (PSK)	105,00

1998  
- ein tolles Jahr!  
Vielen Dank,  
Euer OIT-Team.

Neue Preisliste!  
Kostenlos anfordern.

GAME BOY  
COLOR 150,00



Sega Dreamcast	899,90
incl. Spannungswandler	
RGB-Kabel	60,00
Memory Card VMS	60,00
Pen Pen Triason	140,00
Seven Cross	140,00
Sonic Adventure	140,00
Virtua Fighter 3	140,00
Sega Rally 2	140,00
July	140,00
Blue Stinger	140,00

Alle Sendungen  
versandkostenfrei!

# ORDER IN TIME

## VIDEO & PC GAMES

Täglich Neuheiten aus:



Turok 2 (NINT/PSK) 125,00

O.D.T. (PSK)	95,00
Odd World 2 (PSK)	100,00
Parasite Eve (PSK)	120,00
Pybadek (PSK)	100,00
Rival School (PSK)	100,00
Saga Frontier (PSK)	110,00
1080° Snowboarding (NINT)	100,00
Spyro the Dragon (PSK)	100,00
Tales of Destiny (PSK)	130,00
Tekken 3 (PSK)	100,00
Tomb Raider 3 (PSK)	110,00
Toca Touring Car Teil 2 (PSK)	100,00
UCU vs UFO Revenge (NINT)	130,00
Wild Arms (PSK)	100,00
Wipe Out (NINT)	135,00
Menogears (PSK)	130,00
Zelda (NINT)	115,00

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

Produktangebot auch erhältlich bei G A M E S T O R E  
Rütterscheider Str. 181 • 45131 Essen • Tel 0201-777235  
Kölner Str. 25-40 • 40211 Düsseldorf

Gutschein  
10,-  
DM  
nur im  
Megastore,  
Stuttgart  
einlösen.

Telefon 0711 - 22 29 10-30/50

Theodor-Heuss-Strasse 15 • 70174 Stuttgart (Stadtmittel)  
OIT-Heilbronn • Kilian Str. 7 • (Kilian Passage) • 74072 Heilbronn (kein Versand)

LADEN	Mo-Fr: 10.00-19.30
	Sa: 10.00-16.00
VERSAND	Mo-Fr: 10.00-18.00

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

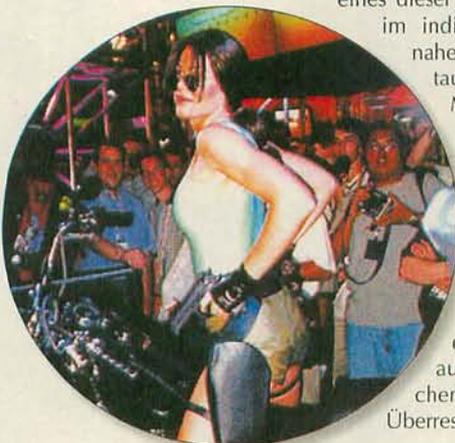
Lieferbedingungen: + 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verpackt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerungen von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht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

# TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

**Tomb Raider**

Wer erinnert sich noch? Im Oktober 1996 erschien das erste Abenteuer von Lara Croft und war für einen Monat exklusiv Saturn-Usern vorbehalten, die dafür aber nie wieder ein *Tomb Raider* zu Gesicht bekommen sollten. Ihr müßt altgriechische und -römische Verliese erforschen, die ägyptischen Pyramiden auskundschaften, verlorene Inka-Städte in den peruanischen Anden entdecken und Euch schließlich auf den Weg nach Atlantis zur finalen Konfrontation machen. Der erste Teil erhielt damals 90 Prozent Spielspaß und hat bis heute nichts von seinem Reiz verloren.

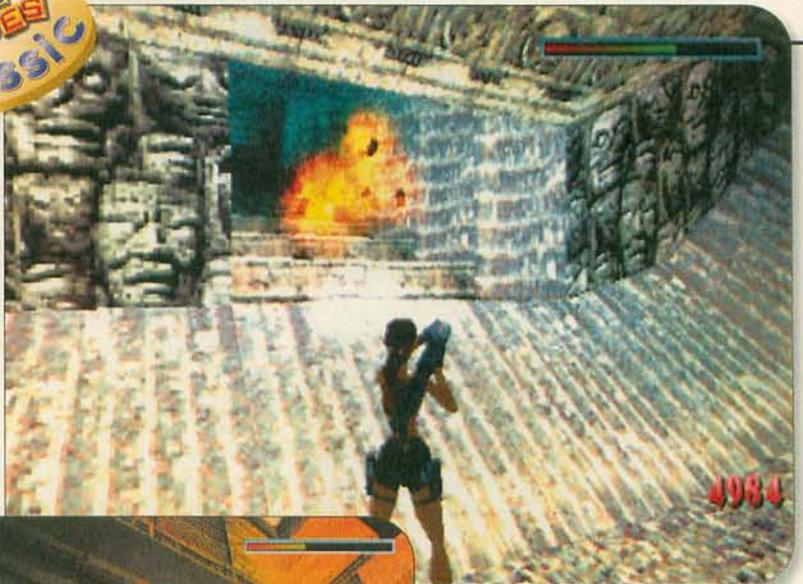


**X**-Mas-Time ist Lara-Time! Alle Jahre wieder beglückt uns die hübscheste Archäologin der Welt pünktlich zu den Weihnachtsfeiertagen mit ihren neuesten Abenteuern. Da das fertige Spiel haarscharf nach Redaktionsschluß der letzten Ausgabe bei uns hereingeschneit ist, hatten wir inzwischen mehr als genügend Zeit, sie auf ihrer Reise durch alle Locations zu begleiten. Im Render-Intro (nicht unbedingt top gelungen) wird Euch die Geschichte eines Meteoriteneinschlags in der Antarktis erzählt, dessen Gesteinsbrocken gerüchteweise

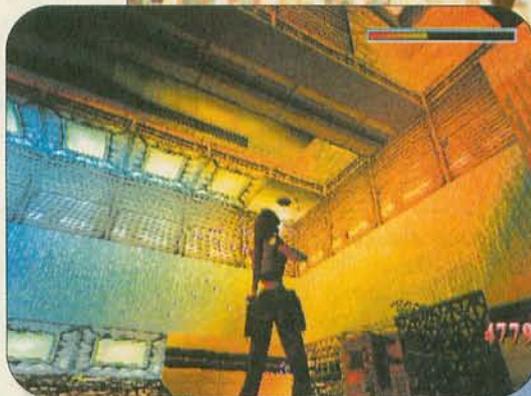


**Diese Stelle ist - wie viele andere auch - eine harte Nuß: Die Sensen sind unerbittlich.**

neue chemische Elemente enthalten sollen und für die Gentechnologie von immensem Wert wären. Verschiedenen gutunterrichteten Quellen zufolge ist eines dieser Artefakte unlängst im indischen Dschungel nahe des Ganges aufgetaucht. Das läßt sich Miss Croft natürlich nicht zweimal sagen und chartert prompt den nächsten Flieger. Wenige Ladesekunden später geleitet Ihr die Lady auch schon durch ein Dickicht aus undurchdringlichem Pflanzenwuchs, Überresten alter Tempel-



**Im Südseetempel warten soviele fiese Fallen auf Euch - da müssen die Wächter einfach per Panzerfaust dran glauben...**



**Das Heiligtum der Area 51: Wie beommt Lara den Zugangs-Code für die Raketen?**

**Mit geschulterter MP seid Ihr hier auf der Suche nach den drei Schlangensteinen.**



anlagen, durch Sümpfe und Strömungen. Wer die ersten beiden Teile durchgespielt hat, wird sich mit der Steuerung und dem Inventory sofort zurechtfinden. In *Tomb Raider 3* werden zwar erstmals Analog-Controller unterstützt, für die millimetergenau zu timenden Sprungkombinationen eignet sich die Digitalsteuerung jedoch nach wie vor besser. Gegenüber der Suche nach dem Dolch von Xian hat sich außerdem lediglich die Belegung des L2-Buttons geändert. Wo vorher das Zünden einer Magnesiumfackel lag, dürft Ihr Lara jetzt zu einem Sprint ansetzen lassen (solange der rechts oben eingeblendete Balken Energie beinhaltet). Wollt Ihr Euch dennoch in den dunklen Ecken der HiRes-Level (512 mal 240 Pixel) umsehen, müßt Ihr jetzt kurz ins Inventory-Menü gehen.

### Hart von Anfang an

Wer nun guten Gewissens denkt, den ersten Level in Ruhe erkunden zu können und langsam ins Spiel hineinzukommen, hat sich geschnitten. Ehe Ihr Euch verseht, seid Ihr schon in der ersten Speergrube gelandet, im Sumpf versunken, werdet von einer Strömung unter Wasser da-

vongerissen oder grübelt bereits nach wenigen Sekunden nach dem passenden Weg fürs Weiterkommen. Apropos Wasser: Das nasse Element solltet Ihr in *Tomb Raider 3* nur betreten, wenn es unbedingt notwendig ist! Angriffslustige Piranhas zerfressen Euch sonst in Sekundenschnelle (hier sieht man dann auch rotes Blut im Gegensatz zu Schußwunden, bei denen blaue Flüssigkeit austritt), Ihr werdet Kaskaden hinuntergewirbelt, erfriert innerhalb von Sekunden im Eiswasser oder kommt einfach nicht mehr an die Oberfläche bzw. das höhergelegene Ufer. Das Leveldesign erweist sich vom ersten Augenblick an als ausgebufft und trickreich: Ihr müßt stets alle Eure Fertigkeiten (z.B. im Sprung festhalten, klettern, hangeln, umsehen, vorsichtig gehen, rutschen und neu: kriechen) geschickt kombinieren, um Boden gutzumachen. Aufgrund der Verwendung von





Das nasse Element solltet Ihr in TR3, sofern möglich, stets meiden: Strömungen & Co.

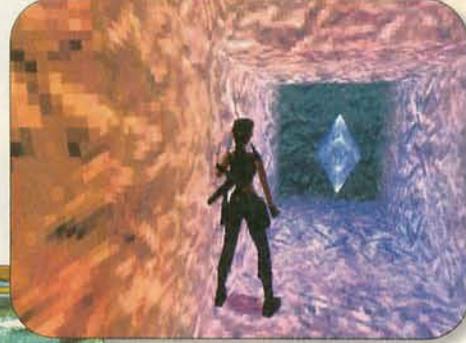
Dreiecken als Stilelement beim Aufbau der Stages erscheint die virtuelle Abenteuerwelt jetzt viel lebensechter, wobei sie dennoch Welten von der Realität entfernt ist: Die Wurzeln eines Baumstamms erscheinen z.B. noch immer als simple Textur auf einer glatten Fläche. Die Folge davon ist jedoch, daß es sehr viel Feingefühl und Intuition benötigt, aus der Ferne zu erkennen, auf welche Vorsprünge man jetzt noch springen kann und auf welche (zu großer Neigungswinkel) nicht mehr. Hier wäre vielleicht ein Zoom-Effekt sehr von Vorteil gewesen. Bei den Special-F/X hat Core Design dies-

mal ordentlich hingelangt: Atmosphärische Nebelschwaden (durchsichtig!) durchziehen die Baumwipfel einer Südseeinsel, feine Sonnenstrahlen durchdringen das dichtbewachsene Blätterdach, lodernde Fackeln tauchen bestimmte Levelbereiche in ein flackerndes Licht, und unter Wasser und in Höhlen verzaubert Euch sehenswertes Lightsourcing. Schon in Level zwei müßt Ihr durch gewagte Tunnelkombinationen tauchen, mit Eurer Luft haushalten und diverse coole Rätsel lösen: Einen in unerreichbar liegender Höhe befindlichen Schalter erreicht Ihr etwa, wenn Ihr durch einen anderen Mechanismus unter Wasser feuerspeiende Statuen aktiviert, deren heißer Atem vormals unsichtbare



Mit zwei Uzis sind auch drei schwerbewaffnete Wachen kein Problem.

Plattformen erkennen läßt. Habt Ihr Euch durch die ersten vier Stages plus den Kali-Höhlen (fieste Labyrinth, mehrstöckige, toll texturierte Bauten, Kobras und angriffslustige Steinskulpturen) gekämpft und das Artefakt eingesackt, dabei jedesmal eine Zwischensequenz mit deutscher Synchronisation in



Die wichtigen Speicherkristalle sind extrem selten und meist sehr gut versteckt.

der Engine des Spiels verfolgt, dann habt Ihr nach einem kurzen Renderfilmchen fortan die freie Wahl, wie es weitergehen soll.

### Freie Level-Wahl

Ein Glücksritter steckt Euch darin zu, daß nach einer Expedition in die Antarktis sämtliche Gesteins-Artefakte von deren Teammitgliedern in alle Welt verschleppt worden sind. Ihr könnt nun je nach Wunsch zuerst in die Südsee, nach



Alle Lebewesen bluten blau, bis auf Lara selbst: Hier in einem Piranha-Schwarm.

London oder ins heiße Arizona aufbrechen. In letzterer Location schießt Ihr mit Eurem reichhaltigen Waffenarsenal (die lieb gewonnenen Pistolen, Uzis, Magnum (Desert Eagle), Pumpgun, Sturmgewehr, Raketenwerfer, Granatwerfer und Harpune) Klapperschlangen und über Euch kreisende Geier über den Haufen, überwindet tiefe Schluchten und schlägt Euch mit Kamikaze-Sprungkapiolen durch bis zur legendären Area 51. Dort bekommt Ihr es u.a. mit schwerbewaffneten Wachen (menschliche Gegner sind insgesamt aber in der Unterzahl), tödlichen Laserbarrieren und einigen gewieften Schalterrätseln zu tun (per MO-Disk die Raketenabschußbasis

### Tomb Raider 2



Im Nachhinein betrachtet, hat der Nachfolger viel vom archäologischen Erkundungs-Reiz des Erstlingswerks verloren, indem die Schauplätze in öde Opernhäuser und Bohrtürme verlegt wurden. Ihr konntet zwar erstmals durch Magnesium-Fackeln Licht ins Dunkel bringen und verschiedene fahrbare Untersätze (Snowbike und Rennboot) besteigen, die vielen menschlichen Gegner zeugten jedoch von einer Abkehr der erfolgreichen Mixtur des Vorgängers. Nicht nur wir ließen uns seinerzeit im Lara-Wahn etwas blenden und vergaben in der VG 12/97 satte 92 Prozent Spielspaß



Ihre neue Kriechfähigkeit setzt Englands Top-Archäologin hier in der Area 51 ein.

### Das Intro

Mit einem verhältnismäßig kleinen Bildschirmausschnitt wird Euch die Geschichte des jahrhundertalten Meteoriteneinschlags in der Antarktis und dessen neuerliche Entdeckung erzählt. Die letzte Expedition forderte schon ein direktes Todesopfer und sämtliche Mitglieder, die ein Teil des fremdartigen Materials in ihre Heimat mitnahmen, wurden von einem Fluch heimgesucht. Genau der richtige Tummelplatz für Miss Croft!



Noch ahnt das Kroko nichts vom Unglück...



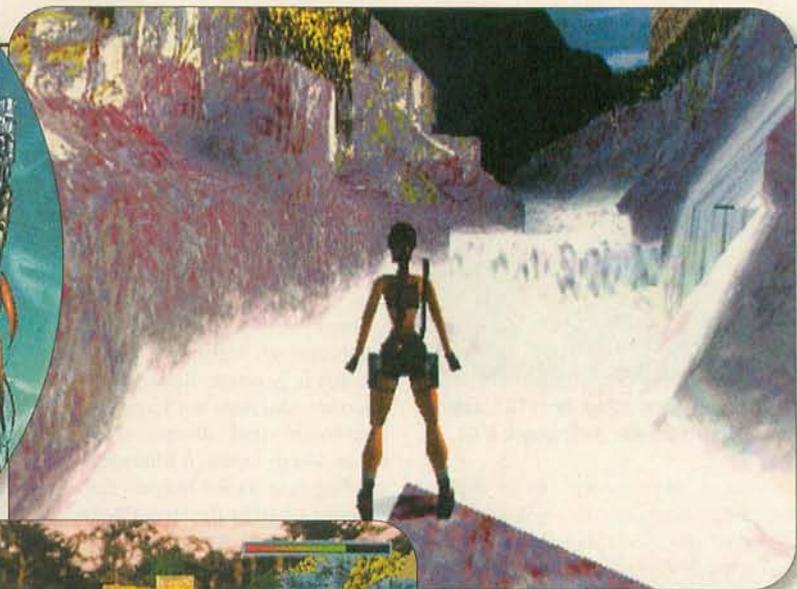
Snowbike-Suche nach der Einschlagstelle.



...das gleich über es hereinbrechen soll.



Gleich wird unvorsichtigerweise gesprengt.



aktivieren & Co.). Auch eine Szene, in der Ihr unbewaffnet aus einem Gefängnis entkommen müßt, ist wie in Teil zwei wieder mit von der Partie. Ganz im Stil des legendären ersten *Tomb Raider* fiel dann wieder der Südsee-Abstecker aus. Ihr werdet gleich mit einem hammerharten Puzzle (eine durch Schlangensteine dreifach gesicherte Tür – das Lost Valley läßt grüßen!) konfrontiert. Steigt Ihr auf einen Aussichtstein, seht Ihr zumindest zwei Stück davon – dran ist man dann jedoch noch lange nicht! Solche kleinen Hinweise sind aber eher die Ausnahme – meist seid Ihr bei den Rätseln völlig auf Euch allein gestellt. Selbst Sequenzen, in denen gezeigt wird, wo welche Tür nach einem Schalter aufgeht, werden im Laufe des Spiels immer seltener. Während Ihr darufhin in luftiger Höhe bei Niagara-ähnlichen Wasserfällen und in Baumkronen herumkraxelt

(und ein ums andere Mal abstürzen werdet!), machen Euch menschenfressende Eingeborene mit ihren Giftpfeilen, wildgewordene Dinos und Geckos sowie Treibsand das Leben schwer. Im den nächsten Abschnitten heißt es u.a., die überlebenden Crewmitglieder eines Flugzeugabsturzes in sicheres

Oh je, und jetzt? Mitten im reißenden Ganges auf einem Felsen gelandet und keine Orientierung, wie's weitergeht!

Hier habt Ihr einen Eskortierungsauftrag: Bringt die Söldner sicher durch die Sümpfe.

Manchmal schaltet die Kamera, wie hier beim Wasserfall, in eine Großaufnahme.

INFO

- System: PlayStation
- Spieltyp: Action-Adventure
- Datenträger: CD
- Hersteller: Core Design
- Testversion: Eidos
- Spieler: 1
- Speicheroption: Memory Card 1 Block
- Features: keine
- geeignet ab: 16
- Schwierigkeit: 9
- Preis: ca. 100 Mark
- Grafik: 92 %
- Musik: -- %
- Sound: 91 %

Spiel Spaß:



**Meine Meinung:** *Tomb Raider 3* birgt erneut genau das richtige Tüftel-Futter für verschneite Wintertage. Die Levels sind allesamt ungeheuer komplex, architektonisch meisterhaft zusammengestellt und mit herrlichem Lightsourcing, stilvollen Soundeffekten (Waffen & Natur) und Puzzles en masse vollgestopft. Bei letzteren liegt jedoch der große Haken des Spiels: Meines Erachtens haben die Designer dort des öfteren den Bogen weit überspannt, da hier keine kontinuierliche Lernkurve implementiert wurde. TR3 startet knallhart und hält dieses Niveau durchgehend. In jeder Stage findet Ihr früher oder später viele Stellen, die durch kurzes Nachdenken einfach nicht lösbar sind und Euch ewig hängen lassen. Dadurch kommt der Spielfluß immer wieder arg ins Stocken. Hätte ich beim Test keinen Levelskip zur Verfügung gehabt - die Goldie-CD wäre mit Sicherheit irgendwann durchs



SUPER

geschlossene Fenster geflogen. So atmosphärisch hochklassig die neuen Abenteuer von Lara sind (Back to the Roots: Das Design orientiert sich wieder mehr am im Vergleich zu TR2 klar besseren ersten Teil), Ihr solltet Euch nach dem Kauf wochenlang nichts anderes vornehmen, viel Frust verkraften können oder gleich einen Walkthrough mitbestellen. Dennoch brennt man aber immer darauf, wie's weitergeht, will den nächsten Level sehen, und das zeichnet *Tomb Raider 3* eben aus. Fehlerfrei ist es davon abgesehen nicht: Items sind schlecht zu erkennen (warum werden sie nicht mehr, wie bei den Vorgängern, beleuchtet?), Soundeffekte fehlen (z.B. bei einer Falle aus rollenden Sensen), und das alte Clipping-Problem konnte ebenfalls nicht vollständig ausgemerzt werden. Trotzdem: Profi-Zocker, dieses Spiel ist genau das Richtige für Euch: Harte Nächte warten!

Terrain zu geleiten, die Mumbasa-Schlucht zu überwinden (Ihr müßt zunächst hinabklettern und gut versteckte Schalter aktivieren), bis Ihr schließlich im Herzen des heiligen Tempels nach dem suchen könnt, weshalb Ihr eigentlich hergekommen seid. Gespeichert werden darf diesmal wieder überall, allerdings nur dann, wenn Ihr noch im Besitz von mindestens einem der extrem selten (wie eigentlich alles andere auch...) zu findenden blauen Kristalle seid. Während Eurer Erkundungstouren sorgen u.a. Buggy-Fahrten durch unwegsames Gelände und Kajak-Eskapaden durch reißende Fluten für Abwechslung. Laßt Ihr Euch auch in London nicht von fiesen Ganoven unterkriegen, kommt es schließlich zum eiskalten Showdown in der Antarktis. Wie gewohnt ist es in den Levels soundtechnisch größtenteils realistisch ruhig, nur die verschiedenen Natureffekte (Rascheln, Plätschern etc.) sind zu hören. Lediglich bei Gefahr (auch nicht immer!) und beim Erreichen bestimmter Areas spendiert man Euch eine der *Tomb Raider*-typischen Jingles in erstklassiger Qualität.

rk

Holt euch den neuen HAMMER!  
Ab 18. Dezember am Kiosk!

New Rock & Metal

# HAMMER

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

Außerdem im  
nächsten Heft:

- Rammstein
  - Sepultura
  - Skunk Anansie
  - Marilyn Manson
  - Type O Negative
  - Metal Church
  - Darkthrone
  - Skyclad ■ Hammerfall
  - Pyogenesis ■ Rush
  - Inchtabokatables
- u.v.a.

# 1998

Der Rückblick  
Die Ereignisse,  
Trends, Gewinner  
und Verlierer

MARILYN MANSON



pic: R. Brenner

RAMMSTEIN



pic: A. Schöwe

BLIND GUARDIAN

IRON MAIDEN



CD  
+ HEFT = DM  
8,90

# SMALL SOLDIERS



Im gleichnamigen Spiel zum Hollywood-Movie (siehe Kasten) übernehmt Ihr die Rolle der guten Gorgoniten-Monster, die von den bösen menschlichen Special-Forces-Figuren ausgerottet werden wollen. Vom Gameplay her handelt es sich bei *Small Soldiers* um einen reinrassigen 3D-Shooter aus der 3rd-Person-Perspektive. Zunächst müßt Ihr Euren Heimatplaneten vor einer Invasion retten (womit wir uns von der filmischen Storyline schon weit entfernt hätten) und im folgenden verschiedene Schlachtfelder vom Großen Tempel, der schwimmenden Festung, dem Geistersumpf über das Canyon-Dorf, die unheimlichen Höhlen bis hin zur nuklearen Bannmeile erobern. Zunächst ballert Ihr nur mit einer am Arm montierten Mini-Kanone auf Eure Widersacher, bald schon findet Ihr jedoch einen blauen Homing-Laser, grüne Reflektor-Strahlen oder andere durchschlagkräftigere Wummen größeren Kalibers. Der Levelaufbau erinnert irgendwie an den indizierten Four-Letter-Ego-Shooter von id Software: Es gibt verschiedenefarbige Tore (grün, rot, blau, gold), die mit den passenden Schlüsseln neue Levelabschnitte öffnen. Die Keys bekommt Ihr von putzigen Chantern (Abe-Einfluß?), die ihrerseits aber erstmal durch passende Items (von Mittelgegnern oder gut versteckt) zur Übergabe überredet werden wollen. Summa Sumarum sind also alle Türen doppelt gesichert. Gegner-



Besteigt die Flak-Kanone und heizt den feindlichen Abfangjägern tüchtig ein!



Smart-Bomb-Waffen wie diese eignen sich hervorragend für die Endgegner.

Durch die grünen Warp-Portale werdet Ihr wild in den Levels herumbeamt.



schen Attacken (gute deutsche Synchronisation: "Achtung - Feindkontakt") weicht Ihr durch Strafing-Methoden aus oder kontert mit dem jederzeit zuschaltbaren Sniper-Modus: Hierbei



zoomt das Bild heran, Ihr blickt Eurem Gorgoniten-Krieger direkt über die Schulter und könnt somit besser zielen. Vor

jeder Mission werden Euch in einem Briefing die einzelnen Aufträge erläutert (z.B. Kumpels eskortieren, Kraftwerke zerstören, feindliche Super-Mechs eliminieren etc.) und Tips gegeben, wie härtere Brocken angegangen werden müssen. Gut gepanzerte Flug-Droiden könnt

## INFO

System:	PlayStation
Spieltyp:	3D-Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Dreamworks Interactive
Testversion:	EA
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Paßwort, Memory Card 1 Block
Features:	Split-Screen, Multiplayer-Modi
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	62 %
Musik:	82 %
Sound:	78 %

## Spielspaß:



**Meine Meinung:** Leider hat man bei Dreamworks den größten Kritikpunkt der Preview-Version nicht ausmerzen können: Die mangelhafte Sicht. Wenn ich z.B. in einer Flak-Kanone sitze und rings herum nur rabenschwarze Dunkelheit vorherrscht, aus der von irgendwoher Schüsse kommen, fühle ich mich sofort an *G-Police* erinnert. Selbst die nächste Plattform erkennt man oft nur, wenn man schon fast mit der Nase dranstößt. Schade eigentlich, denn vom Gameplay her hätte *Small Soldiers* durchaus Classic-Potential: Ein intuitiver Levelaufbau ohne hakelige Stellen (das *Tomb-Raider-3-Syndrom*), witzige Spe-



GUT

cial Weapons, ein kinoreifer Soundtrack und coole Sprüche sorgen für ungehemmten 3D-Shooter-Spaß. Insgesamt gesehen hapert's aber vor allem auf der technischen Seite: Neben dem schwarzen Nebel spielen auch die Lichteffekte und Explosionen im Vergleich zu Laras neuem Abenteuer oder *Genre-Highlights* wie *Apocalypse* und *One* klar in der zweiten Liga. Außerdem hätte ich mir noch gewünscht, daß man sich im Sniper-Mode wie in *Turok 2* bewegen kann. Trotz der langen Mängeliste macht *Small Soldiers* aber dennoch Spaß – Genre-Fans dürfen ruhigen Gewissens einen Blick riskieren.

## Der Film



Man nehme eine Prise *Toy Story*, würze das Ganze mit etwas *Gremlins* und fertig ist *Small Soldiers* von DreamWorks unter der Regie von – Überraschung – Altmeister Joe Dante, dem *Gremlins*-Macher, der in den USA am 10. Juli in die Kinos kam und bei uns am 12. Oktober vom Stapel lief. Das Studio wurde übrigens von keinem geringeren als Steven Spielberg (zusammen mit Jeffrey Katzenberg

und David Geffen) gegründet. Ein kleines Geschäft irgendwo im Prärie-Niemandsland Amerikas erhält eine Lieferung neuen Kriegsspielzeugs in Form von Figuren der Commando-Elite-Soldaten und der Gorgoniten-Monster. Dank implantierter Hi-Tech-Chips entwickeln



die kleinen Krieger bald ein gefährliches Eigenleben und trachten sich gegenseitig nach dem Plastik-Leben. Mit allem, was als Waffe verwendbar scheint (Küchenmesser, Tennisballautomat etc.), legen sie nach und nach den Shop und die komplette Nachbarschaft in Schutt und Asche. Natürlich lassen sich die Einwohner den Zwergenaufstand bald nicht mehr gefallen (witzig: Der Commando-Führer Chip Hazard wird im Original von Tommy Lee Jones gesprochen). Bis zum Showdown sorgen u.a. noch rekrutierte Barbie-Puppen mit Camouflage-Bikinis und Fachsimeleien des Herstellers über "politically correct"es Spielzeug für Lacher.



Ihr z.B. nur ausschalten, wenn Ihr Euch hinter eine dicke Flak-Kanone klemmt und die agilen Angreifer mit gezielten Salven aus der Luft holt (*Metal Slug* läßt grüßen!). Natürlich

schußquote und der Anzahl verbrauchter Leben aufgeführt werden. Wart Ihr besonders erfolgreich, spendieren der Gorgoniten-Ältestenrat für den nächsten Level einige zusätz-



Bei schnellen Gegnern solltet Ihr in den Sniper-Mode umschalten.



Vor Beginn werden alle Missionsziele klar definiert und angezeigt.

gibt's auch einige Spezialwaffen, die es vom Spielwitz faustdick hinter den Ohren haben – nicht

so sehr mit fetten Explosionseffekten. Ihr könnt beispielsweise kleine Helfer (dreibeinige, seltsame Kreaturen oder brachiale Monster) auf den Feind loslassen, die dessen Feuer für eine Zeitlang auf sich lenken und auch selbst angreifen, während Ihr strategisch Eure nächsten Aktionen plant. In jedem Level gibt es auch einige Secrets und Artefakte zu entdecken, die nach getaner Söldner-Arbeit neben der Ab-



liche Smart Bombs und Special Weapons. Auch an einen Multiplayer-Mode hat Dreamworks Interactive gedacht. In einem reinen Death-Match oder Capture-the-Flag-Mode bekriegt Ihr Euch hier in sechs Arenen via horizontal gesplittetem Bildschirm. Gespeichert wird entweder per Passwort (nach jedem geschafften Level) oder auf einem Memory-Card-Block. Musikalisch wird *Small Soldiers* von einem atmosphärisch dichten, orchestralen High-Quality-Soundtrack untermalt.

# Boot-Chip

(für jap und us)

## ★6,99 DM★

Memorycard 1MB 16,99 DM

Memorycard 2MB 24,99 DM

Memorycard 8MB 29,99 DM

Memorycard 24MB 49,99 DM

RGB Kabel 9,99 DM

RGB Kabel & Audio 17,99 DM

Link Kabel 9,99 DM

Padverlängerung 9,99 DM

Pad (bunt) 16,99 DM

Infrarot Pad 59,99 DM

TwinShock Pad 35,99 DM

Sony DualShock 55,99 DM

LightGun (G-Con komp.) 45,99 DM

LightGun + Pointer 79,99 DM

Scorpion Gun 65,99 DM

Lenkrad 139,99 DM

PSX-Maus 29,99 DM

PalBooster 49,99 DM

X-Ploder 75,99 DM

Playstation 249,99 DM

(inkl. Umbau und Dual Shock)

Playstation Umbau 35,99 DM

## 05331-99590

BauConTec  
Triftweg 12  
38321 Denkte

<http://www.baucontec.de>  
FAX 05331-995928  
Händleranfragen erwünscht!

## ASTEROIDS

### Astro-Fieber

Wer am liebsten nur das Original zocken möchte, sollte sich gleich die *Atari Collection Vol.1* zulegen. Hier wird zu 100 % der Automatencode emuliert – authentischer geht es nicht. Zusätzlich befinden sich noch drei weitere Super-Oldies mit auf der CD.

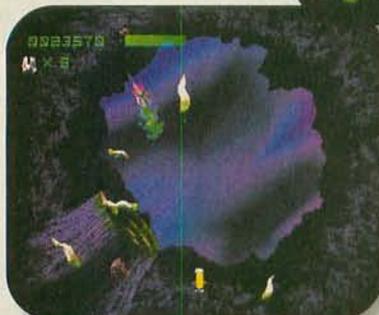
### INFO

System: PlayStation  
 Spieltyp: Arcade-Shooter  
 Datenträger: CD  
 Hersteller: Activision  
 Testversion: Activision  
 Spieler: 1-2  
 Speicheroption: Memory Card 1 Block  
 Features: Dual-Shock-Support  
 geeignet ab: 6  
 Schwierigkeit: 3-6  
 Preis: ca. 80 Mark  
 Grafik: **51 %**  
 Musik: **69 %**  
 Sound: **64 %**

### Spielspaß:



Mit dem aufpolierten Automaten-Klassiker *Asteroids* versetzt Activision die Oldie-Fangemeinde erneut in Aufruhr. Wie beim Original pilgert Ihr mit einem frei manövrierbaren Raumschiff durch den Weltraum und versucht, die aus allen Richtungen heranbrausenden Asteroidenschwärme mit gezielten Laser-Salven zu eliminieren. Dummerweise haben alle schweren Brocken eines gemeinsam: Nach jedem Treffer zerteilen



Paßt auf, daß Ihr nicht vom Gravitationsfeld in das schwarze Loch gesaugt werdet, ...



...denn sonst geht es Euch wie Wolfis Jäger, der hier gerade ein Leben lassen mußte.

sie sich in kleinere Felsbrocken. Im Raumhangar werden Euch drei unterschiedliche Schiffstypen angeboten. Jedes Space-Ship verfügt dabei über unterschiedliche Werte in den vier Kategorien Rotationsgeschwindigkeit, Feuerkraft, Schildstärke und Schubkraft. Mit Punktlaser und Raketen-Booster geht es gleich im ersten Level zur Sache. Dabei sollte die Künstliche Intelligenz eines Steins nicht unterschätzt werden. Die



Hilfe, es hagelt wieder Asteroiden! Der Grafikstandard von *Colony Wars* wird zwar nicht erreicht, spaßig ist's trotzdem.

Der Schwierigkeitsgrad steigt stetig an. Die Boß-Stage erreichen nur Baller-Profis.

In jeder Zone gibt es Extrawaffen zu entdecken, hier z.B. ein Plasmaschwert.



Missionen sind kein Pappentier und nur etwas für erfahrene Joypad-Piloten. Neben den Gesteinsbrocken fordern Euch Ufos, tonnenschwerer Metallschrott und andere Monster-Abartigkeiten zum ultimativen Shooting-Fight heraus. Das Remake ist eine Mischung der Urversion, versetzt mit neuen Features. Es gibt ein Power-Up-System, das Euch neue Waffenarten wie z.B. Streu-Laser oder Plasmawerfer spendiert. Neu ist außerdem, daß Ihr zu zweit gleichzeitig gegen das Alien-Imperium antreten dürft. In jedem Weltraumsektor sind zahlreiche



neue Gegner und unterschiedliche Waffenarten mit von der Partie, die mit unzähligen Farb- und Lichteffekten präsentiert werden. Wer's nostalgisch liebt, versucht sich an der Originalversion aus dem Jahre 1979, die allerdings erst nach einigen Stages freigeschaltet wird. ws

**Meine Meinung:** Wieder einmal drängt sich mir das Gefühl auf, daß es die Remake-Entwickler mit ihren wenigen Änderungen am Originalkonzept zwar gut meinen, aber dennoch in letzter Konsequenz etwas zu nachlässig waren. Fans des knapp zehn Jahre alten Automaten werden sicherlich zufrieden sein, Newbies ödet so was jedoch eher an. Solch ein abgefahrener Feuerschweif-Spektakel gab es dennoch selten in einer Oldie-Neuaufgabe zu sehen. An der Faszination des simplen Shooting-Prinzips hat sich auch im 98er-Asteroids nichts geändert. Wer gute Reaktionen



**GUT**

hat, ballert sich voller Inbrunst durch über 70 hektische, aber höchst spannungsgeladene Level. Die Grafik ist sicherlich nicht das, was viele auf ihrer PlayStation erwarten. Trotzdem macht es einfach einen Heidenspaß, sich die Seele aus dem Leib zu ballern, auch wenn's auf die Dauer zu langweilig erscheinen mag. Simple Unterhaltungskosten eben, die dennoch fesselt! Während der Asteroiden-Scharmützel werden des Spielers Ohren mit gut gelungenen Soundeffekten verwöhnt. Wer ein simples Ballerspiel sucht, der sollte auf jeden Fall ein Probespielchen wagen.



**Im November hat Activision zur Feier der Asteroids-Reinkarnation auf Sonys PlayStation dem Computer- und Videospielemuseum in Berlin einen Original-Automaten aus den Seventies vermacht. Wir waren vor Ort dabei und haben bei dieser Gelegenheit auch mit Steven Pearce (zweiter von rechts), dem Lead Programmer der 3D-Version, ein Pläuschchen gehalten.**

Als in den Atari-Labors das Vektor-Spiel *Asteroids* noch mitten in der Entwicklung steckte, wußte das hochmotivierte Programmiererteam um Ed Logg bereits, daß sie einen großen Wurf landen würden. Als das Spiel 1979 endlich auf den Markt kam, sollte sich zeigen, daß sie Recht hatten. *Asteroids* entwickelte sich innerhalb kürzester Zeit zu einem Meilenstein. Eine perfekte Synergie zwischen Einfachheit und intensivem Spielerlebnis hat dies möglich gemacht.

Die Nachfrage nach dem Gerät war so groß, daß Atari die Produktion seines ersten Vektor-Spiels *Lunar Lander* einfror, um noch mehr *Asteroids*-Automaten herzustellen. Weltweit wurden über 70.000 Einheiten verkauft, eine Anzahl, die sogar den vorherigen Rekordhalter *Space Invaders* auf die Plätze verwies.

*Asteroids* ist im Grunde auch interessanter als das monotone *Space Invaders*; Euer Raumschiff verfügt über eine simulierte Massenträgheit und erlaubt es, in völlig engen Manövern zwischen den Asteroiden umherzufliegen. Soviel zur Geschichte, jetzt wollen wir aber noch ein paar Fragen, die Gegenwart betreffend, an Steven Pearce loswerden.

**VG:** Warum liegt Dir persönlich eigentlich so viel an *Asteroids*?

**SP:** Ich habe schon vor 18 Jahren viel, viel Zeit in Spielhallen verbracht, und Ataris Evergreen gehört nach wie vor zu meinen Lieblingen. Das Gameplay war hervorragend. Außerdem war *Asteroids* das erste Spiel, bei dem man

sich in einer Highscore-Liste eintragen durfte, was die Motivation ungemein förderte.

**VG:** Daß sich grafisch einiges getan hat, ist offensichtlich, wo aber liegen die spielerischen Unterschiede zwischen beiden Versionen?

**SP:** Ich hoffe, daß unser Remake auch von Leuten angenommen wird, die das Original noch kennen. Activision hat peinlich genau darauf geachtet, daß das typische *Asteroids*-Flair und Arcade-Feeling nicht verloren geht. Der Spielverlauf ist im wesentlichen derselbe wie damals, nur mit dem Unterschied, daß wir behutsam einige zeitgemäße Spielelemente wie Power Ups, einen Zweispielmodus sowie mehrere zur Auswahl stehende Schiffe integriert haben.

**VG:** Was muß man eigentlich tun, um die Originalversion freizuschalten? Geht das nur per Cheat?

**SP:** Das auch, der normale Weg ist jedoch der, in der ersten Welt nach einem Symbol mit der Jahreszahl "1979" Ausschau zu halten.

**VG:** Was steht als nächstes an, hat Activision weitere Remake-Pläne?

**SP:** *Space Invaders* wird nächstes Jahr neu aufgelegt. Mich persönlich würde allerdings *Defender* mehr reizen, da es definitiv ein Revival verdient hat.

**VG:** Wir danken vielmals für das Gespräch (Anmerkung d. Redaktion: Steven Pearce, ein mehr als beschäftigter Mann, war extra wegen dem *Asteroids*-Event aus Kalifornien angereist und mußte schon wenige Stunden später nach England weiterfliegen). ds

# JAPAN spirits

## 日本精神

Wir organisieren Euch alle möglichen Goodies direkt aus JAPAN

Copyright © 1998 JEC III

Phone: 07227-98412  
 Fax: 07227-990076  
<http://www.japanspirits.com>

# Jetzt im Internet

Interessante Informationen von A bis Z finden Sie unter:

<http://www.weka-cityline.de>

## ATARI JAGUAR

Jaguar-Konsole inkl. Spiel ab	99,-
Jag CD Rom inkl. 4 CDs ab	169,-
Pro Controller	65,-
Alien vs. Predator	119,-
Atari Karts	95,-
Baldies CD	65,-
Battlemorph CD	69,-
Bubsy	39,-
Defender 2000	65,-
Fever Pitch Soccer	69,-
Fight for Life	69,-
Flashback	69,-
Highlander CD	75,-
Hover Strike CD	49,-
Iron Soldier	55,-
Iron Soldier 2 CD	139,-
Kasumi Ninja	45,-
Missile Command 3D	65,-
Myst CD	69,-
NBA Jam T. E.	85,-
Pinball Fantasies	69,-
Pitfall	59,-
Power Drive Rally	79,-
Raiden	49,-
Rayman	95,-
Ruiner Pinball	59,-
Space Ace CD	65,-
Super Burn Out	59,-
Supercross 3D	59,-
Tempest 2000	49,-
Towers II	149,-
Ultra Vortek	59,-
World Tour Racing CD	119,-
Zero 5	139,-

## ATARI LYNX

Lynx II-Konsole inkl. Spiel ab	99,-
S.I.M.I.S (NEU!)	79,-
A.P.B.	25,-
Battlewheels	49,-
Battlezone 2000	55,-
Block Out	45,-
Chip's Challenge	35,-
Electrocop	49,-
Gates of Zendocon	45,-
Gauntlet - Third Encounter	39,-
Hard Drivin'	39,-
Jimmy Connors' Tennis	39,-
Joust	39,-
Klax	39,-
Lemmings	79,-
Ms. Pac Man	39,-
Paperboy	39,-
Qix	29,-
Pinball Jam	45,-
Rampage	39,-
Road Blasters	39,-
Robotron 2084	39,-
Shadow of the Beast	39,-
Shanghai	45,-
Slime World	39,-
S. Asteroids/M. Command	59,-
Super Skweek	29,-
Super Off Road	69,-
Toki	39,-
T-Tris	59,-
Ultimate Chess Challenge	45,-
Xybots	25,-
Warbirds	69,-

## andere Konsolen...

Atari 2600 VCS	29,-
VIRTUAL BOY inkl. Spiel	179,-
SEGA NOMAD	239,-
The Video Games Source	
W. Groß, Salzbrückerstr. 36, 21335 Lüneburg	
Tel./Fax: (04131)406278	
<a href="http://www.ATARIhq.de">www.ATARIhq.de</a>	

## TOP GEAR Overdrive



HiRes-Optik wie hier gibt's nur via Speichererweiterung (Expansion Pak).

Der Hi-Res-Multiplayer-Mode ist leider nicht mehr ganz so detailliert.

Den Ferrari F50 könnt Ihr Euch erst ca. in der fünften Saison leisten.

### TOP GEAR

Die Top Gear-Familie von Kemco hat ihren Ursprung vor mehr als sechs Jahren auf dem Super Nintendo genommen:

Top Racer alias Top Gear wurde in der VG 6/92 mit 73 % Spielspaß sowie Top Gear 2 in der VG 1/94 mit 75 Prozent Spielspaß bewertet. Der dritte Teil (Top Gear Rally) von Boss Game Studios machte in der VG 12/97 einen Ausflug ins Rally-Sub-Genre und heimste den ersten Classic der Serie ein.

Future-Racer-Fans bekommen mit dem Trio F-Zero X, wipEout 64 und XG 2 zu Weihnachten ja ausreichend Futter für ihr N64 - wie aber schaut's für die Freunde exklusiver, teurer Sportwagen aus? Für die schneite ganz unerwartet noch ein echtes Highlight aus der Top Gear-Familie von Kemco (siehe Kasten) bei uns herein: Top Gear Overdrive. Ihr steigt zunächst in einen VW New Beetle ein (obwohl keine offizielle Lizenzvereinbarung besteht, ist dieser, wie auch alle anderen Karossen, eindeutig identifizierbar) und bestreitet einen Grand Prix mit drei Rennen gegen jeweils elf Konkurrenten. Werdet Ihr mindestens Vierter, gibt's Kohle, die Ihr in das Handling,



ken, daß selbst mit exzellenten Fahrleistungen oft nicht mehr als der fünfte Platz herauspringt – dann wird es höchste Zeit, nach versteckten Abkürzungen in den insgesamt fünf herrlich designten Kursen (vereiste Berge, Canyon-Schluchten, Rallye, Stadt und Südseeinsel) zu suchen.

Außerdem lassen sich zusätzliche Turbos und Cash beim Überfahren von bestimmten Bodenfeldern aufladen. Bei der Farbgestaltung Eures Traumschlittens habt Ihr übrigens die freie Wahl aus 5.768 Farbtönen.

Top Gear Overdrive ist natürlich auch mehrspielertauglich (bis zu vier Mitstreiter gleichzeitig), läßt das Pad rumbeln und unterstützt das Anfang



Dezember erscheinene Memory Extension Pak. Auch ohne dieses Pak könnt Ihr eine höhere Auflösung haben, allerdings mit einem durch dicke Balken eingeschränkten Letterbox-Screen. Das Speichern erledigt das Modul automatisch via Batterie. Musikalisch werden etwas gewöhnungsbedürftige Hard'n'-Heavy-Tracks von Grindstone (im Optionsmenü abschaltbar) geboten. rk

### INFO

System: Nintendo 64  
 Spielertyp: Arcade-Racer  
 Datenträger: Modul  
 Hersteller: Kemco  
 Testversion: Mitsui  
 Spieler: 1-4

Speicheroption: Modulspeicher  
 Features: Rumble Pak, Expansion Pak

geeignet ab: frei  
 Schwierigkeit: 6  
 Preis: ca. 130 Mark  
 Grafik: 86 %  
 Musik: 75 %  
 Sound: 69 %



Ohne Abkürzungen bleibt Euch das Siegiertreppchen später verwehrt.

die Beschleunigung, die Höchstgeschwindigkeit oder Nitros für Euren Bolids investieren könnt. Für genug Bares dürft Ihr Euch im Autohaus auch insgesamt neun weitere Träume auf vier Rädern zulegen: Dodge Viper, Porsche 911 Turbo, Ferrari F50, Hummer und einige Concept Cars warten in der Garage auf Euch. Dafür müßt Ihr aber schon außergewöhnlich gut fahren, denn die Konkurrenz schläft in diesem Spiel ganz und gar nicht, und die Kurse gepaart mit den Wetter- und Tageszeitenbedingungen haben es wirklich in sich. Zunächst lernt Ihr die Strecken bei Tageslicht, Sonnenschein und moderatem Speed kennen, doch in späteren Grand Prix zeigt sich in vereisten Haarnadelkurven-Kombinationen bei Nacht mit 300 km/h im Ferrari, wer ein Top-Fahrer ist. Schnell werdet Ihr auch mer-

**Meine Meinung:** Rage Racer fürs N64! So könnte man TGO kurz und treffend beschreiben. Es gibt zwar wie bei Namcos Vorzeige-Racer nicht übermäßig viele Strecken (fünf) oder Autos (zehn), dafür hat Kemco (bzw. deren Snowblind Studios) das Rennspiel-Feeling exzellent hinbekommen: Die Grafik ist sehr detailliert und flüssig, dabei mit den besseren Bolids (Porsche/Ferrari) auch extrem schnell und läuft mit konstant hoher Framerate. Pop Ups kommen dank geschickter Streckenführung höchst selten vor, und der Nebel hält sich außer in höheren Schwierigkeitsgraden, wo er witterungsbedingt ist, stark in Grenzen. Der absolute Knaller ist aber die Steue-



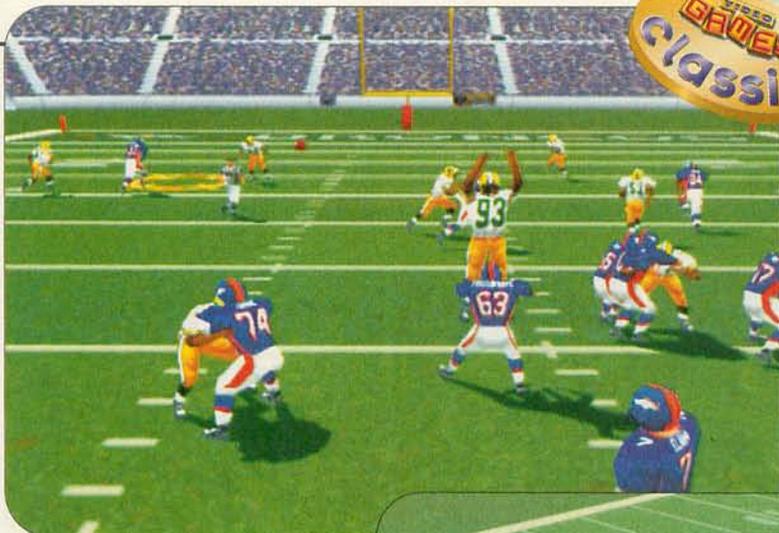
**SUPER**

Die Karren lassen sich derart fein lenken, mit wunderschönen Drifts um die Kurven jagen und mit Karacho über Kuppen schießen, daß jeder Rennspiel-Fan mit der Zunge schnalzen muß – eines der besten Handlings, die ich je bei einem Racer vorgefunden habe. Das Geld-sammel-und-in-bessere-Wagen-investier-Prinzip wurde zwar nicht so pedantisch realitätsnah wie in Gran Turismo implementiert, sondern eher Arcade-puristisch und macht mir persönlich deshalb mehr Spaß. Den einzigen wirklichen Kritikpunkt stellen die zeitraubenden Explosionen Eurer Karren bei(m) Karambolagen/Abflug dar, die mir etwas zu sehr nach dem Zufallsprinzip ablaufen.

### Spielspaß:



VIDEO GAMES classic



# MADDEN NFL 99

Die Ballempfänger lassen sich vom Quarterback einfach anvisieren.

Im Play-Book-Editor dürft Ihr Eure individuellen Spielzüge definieren.

Im herkömmlichen Auswahlmü könnt Ihr alle Spielzüge anwählen.



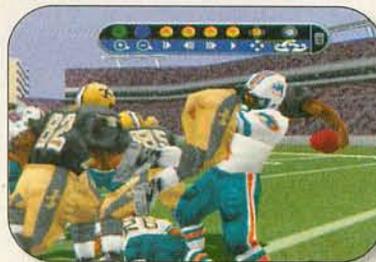
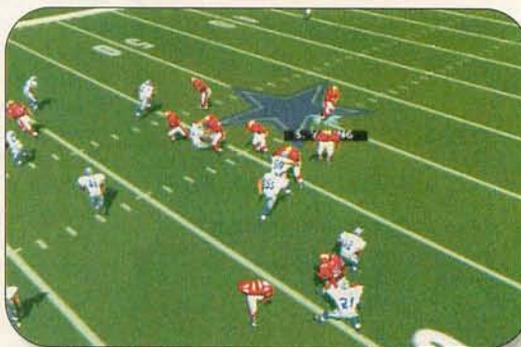
Animationsphasen, die in den EA-Sports-Studios in Kanada neu aufgenommen wurden. Wurf-Tackles, wie man es in echten Football-Spielen zu sehen bekommt, tragen dazu bei, daß das Spielgeschehen nun realitätsgetreuer und hitziger

wirkt. Daß das

Als Electronic Arts letztes Jahr mit *Madden 64* erstmals ohne NFL-Lizenz dastand, waren viele Football-begeisterte Fans mehr als enttäuscht. Damals hatte Acclaim die alleinigen Lizenz-Rechte für Nintendo-64-Umsetzungen. Dieses Jahr kann man wieder erleichtert aufatmen. *Madden NFL 99* beinhaltet mehr als 100 authentische NFL-Mannschaften aus Vergangenheit und Gegenwart, inklusive dazugehörigen Spielerdaten. Was auf den ersten Blick auffällt, sind die spektakulären

Ganze im Hi-Res-Modus abläuft, versteht sich mittlerweile von selbst. Auch spieltechnisch finden sich einige Neuerungen. So dürft Ihr bezüglich Steuerung zwischen traditioneller, Arcade- und One-Button-Steuerung wählen. Die

**Die Diagonal-Perspektive eignet sich nur zum Studium.**



Der Replay-Modus ist ein optischer Augenschmaus. Vor allem die Tackles sind kraftvoll und spektakulär, wie wir es aus NFL-Live-Übertragungen kennen und lieben.

## NFL Quarterback Club '99



In Sachen Gesamtspiel-spaß eine Nasenlänge voraus: *NFL Quarterback Club '99* bietet etwas mehr NFL-Atmosphäre. Die Grafik ist um ein Tick besser, nette Zusatz-Leckereien wie der Team-Editor und die hübschen Cheer-Leaders in der Halbzeitpause sorgen für den nötigen Kick.

## INFO

System:	Nintendo 64
Spieleart:	Football-Simulation
Datenträger:	Modul
Hersteller:	EA Sports
Testversion:	Electronic Arts
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory-Pack
Features:	Rumble-Pack
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	3-5
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	89 %
Musik:	63 %
Sound:	54 %

## Spielspaß:



**Meine Meinung:** Die Animationen sind fabelhaft, das Game-Play vorbildlich. So könnte man *Madden NFL '99* bewerten. Wären da nicht einige Macken bezüglich dem Sound und der generellen Spielatmosphäre. Gegenüber *NFL Quarterback Club '99* büßt dieses Spiel auch einige Punkte in Sachen der Grafik ein. Der Hi-Res-Modus ist zwar gut und schön, die Animations-Phasen der Spieler atemberaubend, doch dafür geht die Frame-Rate gelegentlich böse in die Knie. Das Konkurrenzprodukt aus dem Hause Iguana hat hier deutlich die Nase vorn. Alte *Madden*-Fans werden, man hält



**SUPER**

es nicht für möglich, die markanten Kommentare des Ex-Profi-Footballers schmerzlich vermissen. Gegenüber der PlayStation-Fassung sind sie hier kaum vorhanden. Das hat auch Auswirkungen auf den Gesamtspielspaß, da die Soundkulisse der eines niederbayerischen Winterwaldes gleicht. Es mag sein, daß einige von Euch diese entspannende Stille vorziehen, für mich jedenfalls wirkt sie eher ermüdend. Sehr gut gelungen hingegen ist der neue Franchise-Modus, wo Ihr in der Rolle eines Coachs (Trainers) die Mannschaft durch mehrere Saisons führen müßt.

# Centre Court Tennis



In den Reihen der typisch US-amerikanischen Sportarten ist die hierzulande hinter Fußball und Formel 1 drittbekannteste sportliche Betätigung fast in Vergessenheit geraten. Die Rede ist natürlich vom Tennis, jener Disziplin, in der die Deutschen (außer Steffi Graf) momentan ebenso abloosen wie im Fußball. Während sich PlayStation-Besitzer ihren Favoriten aus gut einem Dutzend mehr oder minder gelungener Tennissimulationen auswählen dürfen, guckten alle 64-Bit-Fans bisher in die Röhre. Hudson Soft hat diesen Mißstand erkannt und bringt mit *Centre Court Tennis* eines der ersten N64-Tennis-Games auf den Markt. Allerdings erwartet Euch keine Hardcore-Simulation, sondern – typisch Hudson –



Zu Beginn stehen von 12 Courts nur die vier Standardplätze England, Frankreich, USA und Australien zur Auswahl.

Spezialgegenstände wie diese Ölfässer können durch Spielen sog. "Mini Games" errungen werden. Qualifiziert Ihr Euch unter den ersten Dreien, müßt Ihr Euren Spieler danach mit dem Item ausstatten.

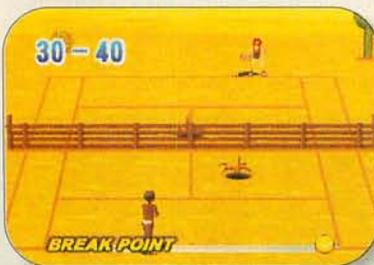


herdreschen. Die Auswahl der Courts hängt dabei mit dem gewählten Spielmodus zusammen: Im Tournament-Modus spielt Ihr auf den vier Grand-Slam-Standardplätzen (England, Frankreich, USA und Australien), bei Freundschaftsspielen kommen zwei weitere (Hochhaus und Straße) hinzu, die restlichen sechs sind für die abgefahrene Challenge-Variante reserviert. In diesem Modus spielt Ihr in der Antarktis, im Wilden Westen, im Inneren eines Vulkans, auf einem Hausdach, auf einem schwebenden sowie einem beweglichen Platz. Als ob das noch nicht ausreichen würde, werden die Courts auch noch von Hindernissen wie beispielsweise Pinguinen, Skorpionen oder Feuerbällen bevölkert. Hier kommen die Items, die Ihr auch in den vier Mini-Spielen gewinnen könnt, zum Einsatz: Ob Nikolausmütze, Badeanzug oder Teufelsflügel – jedes dieser Goodies wirkt sich auf die Leistung Eures

Charakters aus. Die Krönung ist ein komplettes Set, das Euren Spieler zum Super-Crack macht. Weitere Verbesserungen (Aufschläge, Volleys und Grundlinienschläge) eignet Ihr Euch im Trainingslager an. Dies ist angesichts der zahlreichen Schlagvarianten auch bitter nötig. Erschwerend kommt hierbei hinzu, daß die CPU-Gegner recht gewieft sind und Euch des öfteren unmögliche Schläge servieren. Das grafisch nicht besonders ansprechende Spektakel wird Euch aus einer von vier Kameraperspektiven präsentiert, ein Schiedsrichter meldet sich nur sporadisch zu Wort.

## INFO

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Tennis
Datenträger:	64 MBit-Modul
Hersteller:	Hudson
Testversion:	Mitsui
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Pak
Features:	ausbaufähige Charaktere
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	3-8
Preis:	ca. 140 Mark
Grafik:	60 %
Musik:	45 %
Sound:	55 %



Sinnig: Ein Sandplatz mitten in der Wüste!



Auch besiegte Gegner hinterlassen Items.

ein astreiner Arcade-Kracher. Der Spaß beginnt bereits bei der Auswahl der zunächst 16 (acht weitere könnt Ihr noch dazuverdienen) putzigen Polygoncharaktere, die nichts mit realen Vorbildern gemeinsam haben. Bei Nichtgefallen baut Ihr Euch einfach einen eigenen Spieler zusammen. Angenehm hoch ist auch die Anzahl der vorhandenen Courts. Insgesamt dürft Ihr den Filzball auf zwölf (mit unterschiedlichen Belägen wie beispielsweise Gras, Beton, Asche und Sand ausgestatteten) Tennisplätzen hin- und

## Spielspaß:



**Meine Meinung:** Zumindest den Bonus als eines der allerersten Fun-Tennis-Spiele hat sich *Centre Court Tennis* redlich verdient. Mehr springt angesichts der altbackenen, immer ein wenig verwachsen wirkenden Grafik und der unterdurchschnittlichen Musikanthemelung aber nicht raus. Da können auch die vier



**NA JA**

den Spielmodi, die recht witzig animierten Charaktere sowie die uneingeschränkte Multiplayer-Fähigkeit nicht mehr viel rausreißen. Die einzige Sache, welche mich über längere Zeit motiviert hat, war der originelle Challenge-Modus mit seinen vier Mini-Spielchen sowie den diversen Items.



## S.C.A.R.S.



Mittlerweile ist auch die N64-Variante von Ubisofts tierischem Future-Racer in der Redaktion eingetroffen. Große Neuerungen werden der 64-Bit-Fangemeinde jedoch nicht geboten. Die magische Zahl neun gibt noch immer den Ton im Spiel an: In der Zukunft langweilen sich just so viele Supercomputer, die aus diesem Grund ein Rennen mit ihren jeweiligen Vehikel-Kreationen (basierend auf Tieren) planen. Deshalb enthält S.C.A.R.S. (Super Computer Ani-

Fadenkreuzes exakt abfeuern und finden sehr spielerfreundlich recht oft den Weg ins Ziel. Sämtliche Knarren, Turbos & Co. lassen sich auf Wunsch auch bunkern und im Eifer des Gefechts mit den



Manche Strecken bieten mehrere Abzweigungen.

Leider ist das Driftverhalten im Gegensatz zu *Top Gear Overdrive* wenig vorteilhaft.

Die Waffen sind fast alle ferngesteuert und treffsicher.



Flott, flott: Im Mehrspieler-Modus gibt es keinen Geschwindigkeitsverlust.

mal Racing Simulaton) auch genau neun Strecken, neun "Autos" und neun Extra-Waffen. Zu Beginn sind jedoch nur drei Kurse (Aztec, Beach und Rally) sowie fünf Gefährte (Hai, Elephant & Co.) anwählbar - der Rest muß erst mühsam erspielt werden. Und das gestaltet sich nicht einfach: Die Gegner drängen Euch gnadenlos von der Piste ab, jagen Euch Raketen ins Kreuz und stellen fiese Strahlenfallen auf. Letztere könnt Ihr zwar überspringen oder abschießen, beim verwinkelten Verlauf der über Stock und Stein sowie Berg und Tal führenden Strecken übersieht man sie aber gerne mal. Sämtliche Kurse können auch nachts (und später rückwärts) mit Hilfe schöner Scheinwerferkegel befahren werden. Hier lassen sich die zwei großen Stärken von S.C.A.R.S. - das exzellente Lightsourcing und das gut gelungene Kursdesign in Kombination bewundern. Waffen wie den simplen Vorwärts-Laser, die Homing Missile oder die Zeitbombe lassen sich mittels eines

gelben C-Buttons auswählen. Fahrt Ihr im Challenge-Modus gegen einen Gegner und besiegt ihn, läßt sich selbiger fortan auch im Grand-Prix-Mode auswählen. Nach jedem Rennen bekommt Ihr im Ergebnisbildschirm nützliche Tips

wie z.B. das Auslösen der Handbremse durch gleichzeitigen Druck auf Gas und normale Bremse (das hätte man dem Spieler besser vor dem eisigen Ski-Kurs statt hinterher verraten sollen!). Für zünftigen Multiplayer-Fun sorgt der 4-Spieler-Modus, bei dem die Framerate zwar nach wie vor nicht in die Knie geht, allerdings auf Kosten einiger Streckendetails und Pop-Ups. Dafür könnt Ihr im Gegensatz zu *WipEout 64* hier auch weitere CPU-Fahrer zulassen. Soundtechnisch wird solide Durchschnittskost geboten: Von einem zünftigen Motorensound z.B. keine Spur. rk

### INFO

System:	Nintendo 64
Spielertyp:	Fun-Racer
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Vivid Image
Testversion:	Ubisoft
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Controller Pak
Features:	Rumble Pak
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 130 Mark
Grafik:	85 %
Musik:	62 %
Sound:	66 %

### Spielspaß:



**Meine Meinung:** Die wirklich opulente Grafik auch der N64-Version mit ihren malerischen Strecken, hübschen Explosionseffekten bei Waffeneinsatz und Nacht-Lightsourcing kann insgesamt nicht darüber hinwegtäuschen, daß man bei Ubisoft den Hauptkritikpunkt der PS-Version (siehe VG 11/98) auch hier nicht ausmerzen konnte: Es ist nach wie vor nicht möglich, vernünftige Power-Slides hinzulegen, was vor allem bei den Eisstrecken sehr nützlich gewesen wäre. Selbst mit dem Elefanten mit Maximum-Grip schleudert man hier regelrecht aus

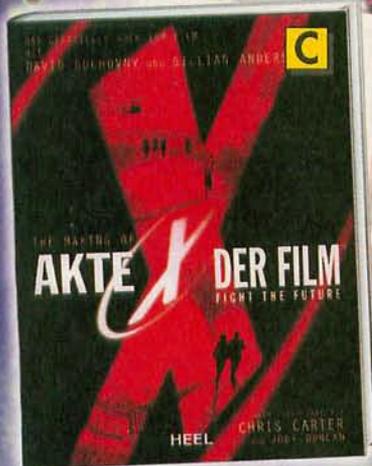
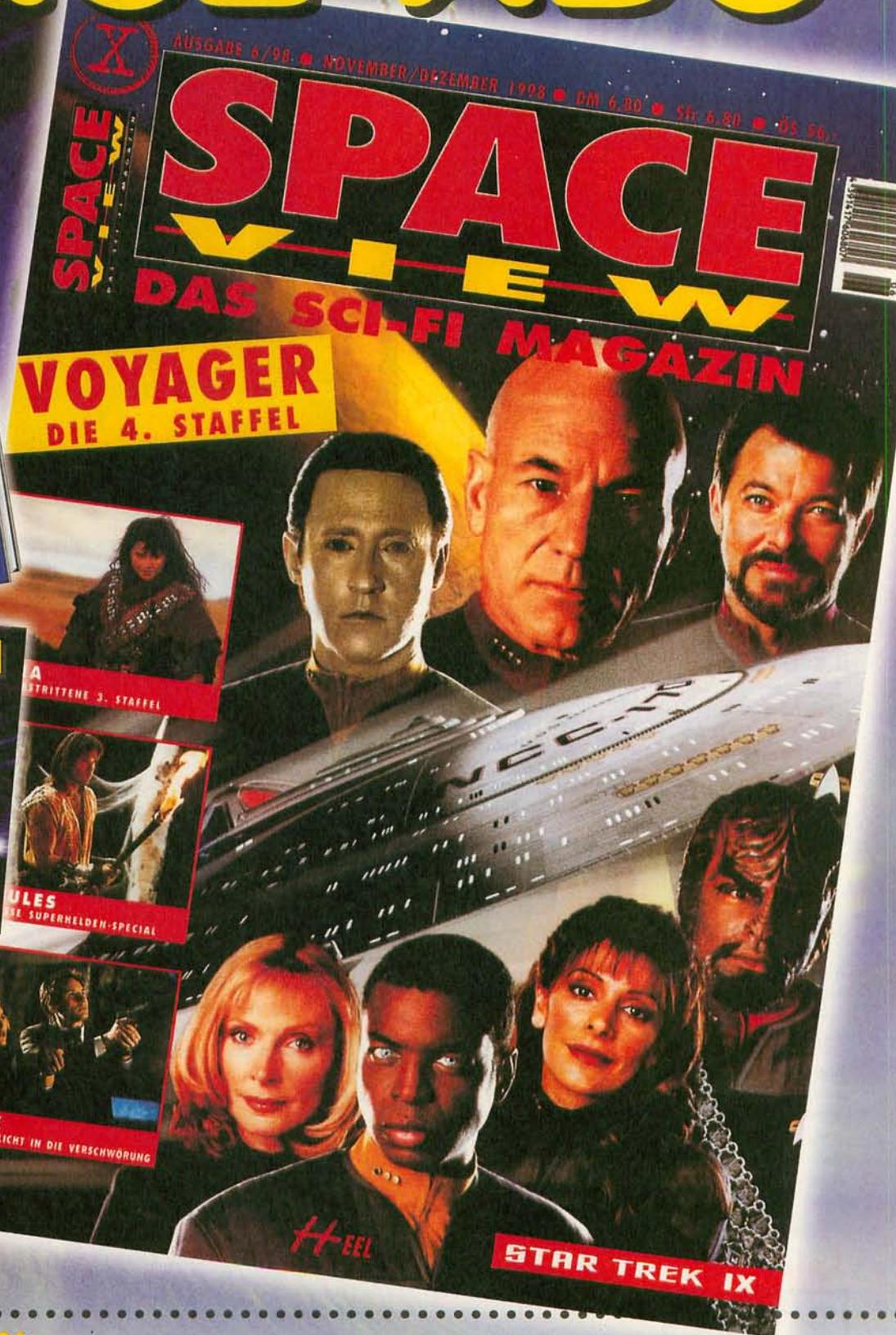
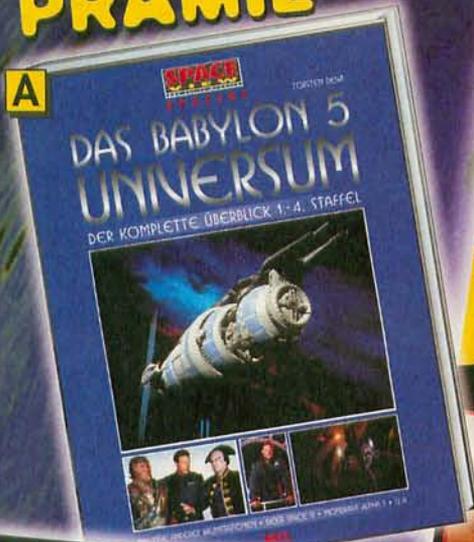


GUT

den Kurven und muß mitansehen, wie der CPU-Hai mit einem lächerlichen Grip-Punkt laut Charakterisierung mühelos auch die härtesten Haarnadelpassagen nimmt. O.K., dafür entschädigen die guten Waffen (leichteres Handling als bei XG 2) und der hervorragende Vier-Spieler-Modus. Immerhin ist dank einiger erspielbarer Kurse und Autos die Motivation recht hoch. Zu einem echten Spitzenspiel fehlt S.C.A.R.S. jedoch noch das gewisse Etwas - vor allem der angesprochene Slide-Lapsus fällt hier negativ ins Gewicht.

# SPACE-VIEW

Bei Abschluß eines Space-View-Abos erhaltet Ihr einen dieser Titel als **PRÄMIE**



## BESTELLCOUPON

**Ja,** ich möchte das Space-View-Abonnement für die Dauer von einem Jahr (6 Ausgaben) zum Preis von DM 40,80 inkl. Versand + ein Science-Fiction-Buch meiner Wahl als Prämie bestellen (bei Auslandsabonnements zzgl. Versand)!

Bitte einsenden oder faxen an:

**SPACE-VIEW** -Leserservice

Gut Pottscheidt • 53639 Königswinter  
Fax: (0 22 23) 92 30-26

Bei Abschluß eines Space-View-Abos gewünschte Prämie bitte ankreuzen: **A B C**

Bankeinzug  Rechnung

Name / Vorname

Bankleitzahl

Kontonummer

Straße / Hausnummer

Geldinstitut

PLZ / Wohnort

Datum / Unterschrift

ViGa

Das Abonnement verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn es nicht 6 Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Die Bestellung kann innerhalb von 10 Tagen beim Space-View-Leserservice, Gut Pottscheidt, 53639 Königswinter, widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung. Dies bestätige ich mit meiner Unterschrift.

Datum / Unterschrift



# TEST



## Golden Axe



**Legend** (auch die SNES-Version von '93) ist klar von Segas Kultautomat inspiriert. Hier steuerte man einen Zwerg, eine Amazone oder einen Krieger, bestieg feuerspeiende Reittiere und hatte eine in mehreren Stufen ausbaubare Magiepalette. Für das Mega Drive erschienen drei Teile dieser Mittelalter-Serie.

## INFO

System:	PlayStation
Spielertyp:	"Final-Fight"-Clone
Datenträger:	CD
Hersteller:	Toka
Testversion:	Funsoft
Spieler:	1-2
Speicheroption:	nein
Features:	keine
geeignet ab:	18
Schwierigkeit:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	74 %
Musik:	55 %
Sound:	52 %

## Spielspaß:



Es war einmal eine mittelalterliche Welt in einer anderen Dimension, in der Capcoms *Final Fight* sehr beliebt war. Deshalb schloß der niederträchtige Bruder des dort ansässigen Königs einen Pakt mit der schwarzen Magie, um den Thron selbst zu erklimmen. Das Resultat: Scharen von Fantasy-Kreaturen ziehen raubend und plündernd durchs Land, und Ihr als treue Leibwächter des Königs sollt dies verhindern. Das Spielprinzip dieses schrollenden Beat'em Ups ist seit den 16-Bit-Zeiten bestens bekannt und schon zigmal durchgekaut: Lauft von links nach rechts und vermöbelt mit Streitäxten, Einhändern, Armbrüsten, Panzerhandschuh-



Auch eine weibliche Leibwache ist steuerbar.

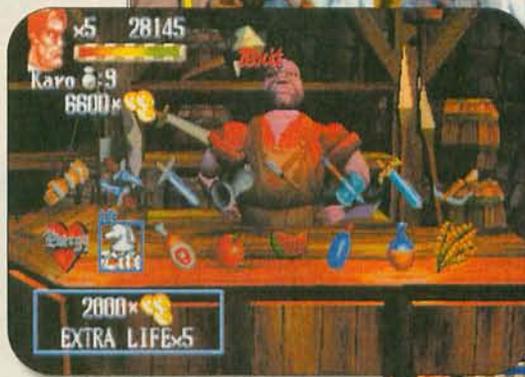
en, Speeren, Dolchen oder auch mit bloßen Händen und Füßen die gut gepanzerte Texture-Polygon-Feindeschar. Jede Klinge besitzt einen begrenzten Lebensbalken, der sich um so schneller abnutzt, wenn vom Feind geblockt wird. Im Laufe der fünf Level mit jeweils drei bis vier Sub-Stages trifft Ihr dabei auf eine erstaunliche Vielfalt an gut designten Kreaturen: Orks, Zombies, Ritter, Riesenspinnen, geflügelte Teufel, Magier, Skelette (wer kennt noch Spinal, den Meister seines Beat'em-Up-Fachs?), Drachen, Saurier, Werwölfe, Schlangenmenschen – alles, was das Fantasy-Herz begehrt, tummelt sich in *Legend*. In späteren Stages findet Ihr auch magische Waffen, die Energiestrahlen verschießen. Ähnlich zum großen Vorbild *Golden Axe* von Sega gibt's auch Magic Potions ein-



Ob Echsen, Werwölfe, Skelette oder Orks: Mit der dicken Streitaxt kriegt Ihr alle klein.

Nach jedem Level dürft Ihr shoppen gehen: Leider ist alles außer Extraleben sinnlos!

Durch Schußwaffen wie der Armbrust oder einiger Magic-Items haltet Ihr Distanz.



zusammeln, die fette Specials versprechen. Seltensamerweise wollten die sich aber partout nicht auslösen lassen (Joypad malträtiert...), was aber nicht weiter ins Gewicht fällt, da *Legend* sowieso recht einfach ist, und man ohne größere Probleme den letzten Endgegner zu Gesicht bekommt.

Bis es soweit ist, müßt Ihr aber vier weitere dicke Brocken aus dem Weg räumen: einen brachialen Barbaren, einen angetrunkenen, wildgewordenen Wikinger, einen Minotaurus sowie einen ausgewachsenen Drachen. Nach jedem siegreichen Boßfight dürft Ihr in einer Bonusrunde mit der Armbrust auf Fässer, Schatzkisten und arme Orks schießen, die Euch bei Treffern Gold und andere Goodies einbringen, welche Ihr post-



wendend im Shop in Waffen, Leben und Essen eintauscht. Die Stages wurden im 32-Bit-Look mit schönen Lichteffekten (leuchtende Mosaik-Fenster in der Kirche der Verdammnis, lodernde Lavatümpel in Stage vier) gestaltet. Eurer Vorankommen wird jeweils durch eine künstliche Flammenbarriere behindert, die sich erst dann auflöst, wenn Ihr alle Gegner umgesäbelt habt. Soundtechnisch wird biederer Durchschnitt geboten. rk

**Meine Meinung:** Carlo Percotti und seine Toka-Mannen (*Burning Road*) können weit Besseres abliefern, als hier mit *Legend* vorliegt. Was sich in der Beschreibung noch nach einem guten Golden Axe-Clone anhört, entpuppt sich in Wahrheit trotz guter Grafik und annehmbarem Lightsourcing mangels Innovation als ziemlicher Langweiler. Euer Schlagrepertoire ist extrem begrenzt, es gibt keine Reittiere, Ihr könnt nicht blocken, Sprünge laufen in Zeitlupe ab und die drei Hauptcharaktere bewegen sich wie auf Stelzen. Es fehlt einfach die



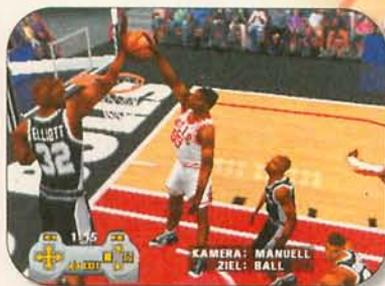
## GEHT SO

Beat'em-Up-Dynamik, die ein *Final Fight* oder eben Segas genanntes Mittelalter-Epos ausmachen. Der Laden am Ende jeden Levels ist ebenfalls eine Farce: Wozu sollt Ihr für teures Geld Waffen einkaufen, die sowieso in Hülle und

Fülle in jedem Level in der Gegend herumliegen? Insgesamt sieht man schon, daß nicht allzuviel in *Legend* hineingesteckt wurde - das Gameplay läßt sehr zu wünschen übrig. Außerdem habt Ihr's in zwei Stunden komplett durch. Für Genre-Fans ein klarer Fall für ein One-Day-Rental - der Rest läßt's bleiben.



gewohnt, erwarten Euch alle offiziellen NBA-Teams, die Ihr in Freundschaftsspielen, einer Saison bzw. Play-Offs sowie dem 3-Punkte-Wettbewerb antreten laßt. Das Icon-Passing, die "On-the-Fly"-aufrufbaren Spielzüge und eine verbesserte Gegner-intelligenz sorgen dabei für wochenlangen Spielspaß. Wer es noch realistischer will, der baut sich ein eigenes Team zusammen, bestückt es mit originalen oder selbst designten Profis und kämpft sich damit bis ins Finale. Trotz der starken Grafik zeigt das Game – im Gegensatz zum Vorgänger – keine Schwächen. Slow-Downs oder gar Ruckler werdet Ihr



**NBA Lives Grafik-Engine ist legendär: Sogar die Trikots verformen sich bei einem Dunk.**

vergeblich suchen. Die einzigen Kritikpunkte sind der etwas unterkühlt wirkende Kommentator, der nahezu jeden Spielzug wortreich untermalt, sowie die Bitmap-Zuschauer, welche bis auf die ersten Reihen vor Ehrfurcht erstarrt sind. Ansonsten ein klasse Spiel. ds

## Info

System:	PlayStation
Spielertyp:	Basketballsimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	EA Sports
Testversion:	EA
Spieler:	1-8
Speicheroption:	Memory Card 1-4 Blöcke
Features:	Spieler- und Teameditor
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	1-8
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	<b>85 %</b>
Musik:	<b>72 %</b>
Sound:	<b>90 %</b>



Bei Freiwürfen schaltet die Kamera in eine TV-mäßige Perspektive um.

Schon komisch, da meldet sich die 99er-PSX-Version von EA's Dauerbrenner NBA Live später als das N64-Pendant zum Test – obwohl es doch nichts zu verheimlichen gibt. Angesichts der neuen bzw. überarbeiteten Features, wie z.B. der Trainings- und Arcade-Modus, mit verschiedenen Gesichtszügen verzierte Spielerköpfe, eine General-Manager-Spielvariante und besseres Gameplay stellt diese das 64-Bit-Vergleichsobjekt klar in den Schatten. Wie

Der PSX-Basketballmarkt ist dermaßen überlaufen, daß sich die Entwickler wirklich den Kopf zermartern müssen, um noch neue Features zu erfinden, die Sinn machen. EA Sports setzt hierbei auf unterschiedliche Gesichtsausdrücke, eine nahezu unbegrenzte Konfigurierbarkeit sowie erstklassiges Game-



**SUPER**

play. Das Ergebnis ist eine Basketballsimulation, die Ihren Namen wirklich verdient. Und das trotz eines Arcade-Modus, der kaum etwas mit dem legendären NBA Jam, der Referenz in Sachen Fun-B-Ball, zu tun hat, sondern eher eine etwas schnellere und weniger regelkonforme Simulation ist.

## Spielspaß:



# ACTIVATED

TEL 030 399 918 - 0  
FAX 030 399 031 57

**1001 SUPERCHIP 12c508/p für ALLE PLAYSTATIONMODELLE !!**  
Ermöglicht das Abspielen von Importspielen + auf der PlayStation. Mit Einbaukabeln und Einbauanleitung für ALLE Modelle (AUCH I) NUR 4 Lötstellen! BEI UNS EINFACHSTE LÖTSTELLEN! TESTEN SIE  
STÜCK 15 DM, AB 5 STÜCK JE 7,80 DM, AB 10 STÜCK JE 5,90 DM, AB 25 STÜCK JE 5,56 DM, AB 50 STÜCK JE 4,98 DM, AB 100 STÜCK JE 4,59 DM, AB 500 STÜCK 4,20 DM, AB 1000 STÜCK 3,50 DM SOFORT UND IMMEN LIEFERBAR

**MEMORYCARDS in AlienEye-Optik! Verschiedene Farben, ausser 1 MB alle mit LCD-Display.**

1 MB	15 Blöcke	25 DM
16 MB	240 Blöcke	38 DM
24 MB	360 Blöcke	55 DM
40 MB	600 Blöcke	75 DM
72 MB	1080 Blöcke	95 DM

**Rumble / AnalogPad mit starker Vibration sowie Dauerfeuer & SlowMotion !!!**

1206 je 38 DM

1240 Transparentes Rumble/ AnalogPad mit starker Vibration

**Horned Owl ShockGun mit Rumblefunktion und Fusspedal! Läuft mit allen Ballerspielen! (+ GunCon)**

G-Con-Kabel mit Pistolenschluß + AudioChinchkabel  
1306 78 DM  
ZUSAMMEN MIT JUDGE DREDD  
1308 nur 133 DM

**COBRA ShockGun Läuft mit allen Ballerspielen! (AUCH GunCon!!!)**

G-Con-Kabel mit Pistolenschluß + AudioChinchkabel  
1305 58 DM  
ZUSAMMEN MIT JUDGE DREDD  
1310 nur 111 DM

**NEUHEIT !!**

**179<sup>99</sup> DM**

**JAM!!** Jetzt können Sie PlayStation/Nintendo64/Dreamcast auf Ihrem Computermonitor spielen !!  
**JAM!!** Lassen Sie sich nicht von der öden Bildqualität Ihres Fernsehers das Spielvergnügen verderben !!  
**JAM!!** bietet Ihnen die bestmögliche Bildqualität !! hat einen eingebauten Kopfhöreranschluss !!  
**JAM!!** hat alles dabei, was Sie brauchen: S-Videokabel für PlayStation, Adapter für Videoeingang + Netzteil.  
**JAM!!** hat Stereo-Chinchgänge, S-Video-Eingang, Adapterkabel auf Chinch-Video, Kopfhörerausgang, VGA und Monitorbuchsen.

**WELTNEUHEIT !!**

**ACTIVATOR**

AKTIVIEREN SIE IHRE PLAYSTATION!  
EINSTECKEN UND LOS GEHTS:

- ENDLICH IMPORTSPELE + OHNE UMBAU SPIELN!
- FUNKTIONIERT MIT JEDER PLAYSTATION!
- UNENDLICH ENERGIE! - NEUESTE CODES EINGEBAUT!
- BOOST-START: STARTET GDS DIREKT ZUM SPIEL!
- DURCHSUCHEN SIE DEN VIDEOSPEICHER MIT EINER PSX!
- ENTHALT LINKSCHNITTSTELLE FÜR PC!
- ZUSÄTZLICHE CODES IN MAGS UND INTERNET VORHANDEN!
- FILE-FUNKTION: ZUGRIFF AUF ALLE PSX AUDIO + VIDEOFILES!
- DELUXE SCHIRMCHEN! 100% KOMPATIBEL ZU ALLEN GAMES!
- KANN NOCH MEHR! INFOS IM INTERNET!

**129<sup>99</sup> DM**

**1005** Farbumbau für alle Modelle! Nur 3 Lötstellen, Staffeln auf Anfrage 35 DM

**3001** PlayStation incl. Chip 200 DM

**3002** Wie 3001 zusätzlich incl. Colorchip 230 DM

**3005** WHITE PlayStation (VideoCD) Japan 650 DM

**3540** SONY DualShock Controller Grau 55 DM

**1100** RGB-Kabel PSX mit Entstörfilter 15 DM

**1101** SET RGB-Kabel PSX mit SuperChip nur 20 DM

**1299** Joypadverlängerung PSX (ohne Shock) 5 DM

**1292** Joypadverlängerung PSX (MIT) 15 DM

**1299** Joypadverlängerung für Nintendo64 15 DM

**1109** Linkkabel für Playstation 2 Meter 17 DM

**1209** Linkkabel für Playstation 7,5 Meter 18 DM

**1309** Linkkabel für Playstation 30 Meter 110 DM

**1230** StandardPad NuGen Blau-Transparent 24 DM

**3005** Playstation Ersatzlaufwerk für alle PSX 30 DM

**1110** RGB-Kabel mit Chinch für GunCON 55 DM

**1120** RGB-KABEL mit Stereo-Audioanschluss 22 DM

**1500** RF-Modulator (Antennenkabel) für PSX 30 DM

**6500** RF-Modulator für Nintendo64 30 DM

**6288** RumblePack für Nintendo64 24 DM

**1680** PAL BOOSTER für Playstation konvertiert das bei Importspielen verwendete NTSC-Signal in PAL (Farbe). Liefert Chinch Audio/Video und Antennensignal 81 DM

**1220** PSX Joypad Grau 10 DM

**1201** PSX SuperPad transparent 10 DM

**1215** in 1 Joypadverlängerung für PSX 12 DM

**1401** ORIGINAL THE GLOVE für PSX 99 DM

**1301** Desktop Joystick mit Microschaltern 34 DM

**1241** Transparenter PSX Shockcontroller 28 DM

**1242** TEKKEN 3 MIT SHOCKCONTROLLER!

**1243** TEKKEN 3 MIT DESKTOP JOYSTICK!  
**NUR 98 DM!**

**1244** TEKKEN 3 MIT SHOCKCONTROLLER!  
**NUR 111 DM!**

**3006** Maus für PlayStation 99 DM

**3007** Maus für PlayStation 99 DM

**1208** Infrarot-Pads mit Empfänger für PSX 65 DM

**1309** SCORPION LIGHT GUN! 99 DM

**5001** Schwarze Tasche für PlayStation von 23 DM

AKTUELLE PREISLISTE IM FAXABRUF ODER INTERNET  
030 399 031 57  
www.infopool.com

# Psybadek

VANS

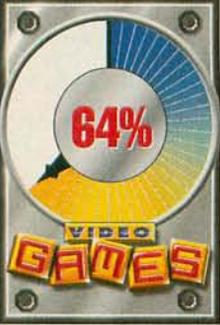
## Das Booklet

Der beste Part von Psybadek ist das extrem funny Booklet - Kostproben: "Das Hoverdek hat so viele Möglichkeiten wie Du im Moment leere Gehirnzellen. Zumindest letzteres können wir mit den folgenden Moves ändern." Bei den Paßwörtern: "Du wirst im Wörterbuch kein einziges Wort finden, das bei diesem Spiel einen Cheat aktiviert. Ich meine, Du kannst Wörter probieren, bis Dir die Finger abfallen, aber es wird nichts bringen!"

## INFO

- System: PlayStation
- Spielertyp: Hoverboard-Action
- Datenträger: CD
- Hersteller: Psygnosis
- Testversion: Psygnosis
- Spieler: 1
- Speicheroption: Memory Card 1 Block
- Features: Witzigstes Booklet ever! - Dual Shock
- geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: 6
- Preis: ca. 100 Mark
- Grafik: **65 %**
- Musik: **82 %**
- Sound: **68 %**

## Spielspaß:



Die Idee, ein No-Sports-Spiel um ein futuristisches Hoverboard herum zu stricken, ist eigentlich nicht neu. Was bei EAs *Reboot* schlussendlich aber in einen Sci-Fi-Shooter mündete, lenkte Psygnosis in *Psybadek* eher in die Richtung "knuddeliges Jump'n'Run". Schnappt Euch eines von zwei Kiddies (Xako oder Mia) und sattelt Euer Hoverdek (laut Anleitung von einigen Atomphysikern in Tokio während einer feuchtfrohlichen Mittagspause erfunden, siehe auch Kasten), um dem bösen Krakken in vier Welten à acht Stages (bzw. Rennstrecken) hinterherzuheizen. Gas geben, Lenken, Umschauen



Der Zirkus-Boß auf seinem rollenden Ball läßt sich relativ easy abservieren.



Das Render-Intro von Psybadek ist ziemlich unterdurchschnittlich ausgefallen.

und Wenden funktionieren wie bei einem normalen Rennspiel bzw. Boarder-Game. Zusätzlich könnt Ihr springen, mit kleinen Eiern schießen (sofern aufgesammelt), Euch ducken (z.B. bei umstürzenden Bäumen in der Dschungel-Stage) und die Stunt-o-Matik mit L1 aktivieren. Springt über eine Rampe und wählt einen von acht Tricks (Feuerwand, Powerblast, Elektro-Sturm & Co.) aus, die Ihr von besiegten Boßgegnern lernt und löst selbige durch nochmaligen Druck



Jeden Boß müßt Ihr vor dem Kampf erstmal in einem Rennen auf einer psychedelisch angehauchten Strecke schlagen.

Kleine Sub-Games wie die Pinguin-Schießbude sorgen für Abwechslung

Zwei Hoverdek-Künstler mit ihren Trick-Moves stehen Euch zur Auswahl.



der Jump-Taste aus, während Ihr noch in der Luft seid. Das Protection-System Eurer Figur hat sich Psygnosis bei Segas Maskottchen *Sonic* abgeschaut: Solange Ihr mindestens einen der überall verstreut liegenden Sterne bei Euch trägt, kann Euch nichts passieren. Bei einem Treffer verliert Ihr jedoch alle – dann heißt's schnell wieder einsammeln! Jeder der zwei Boßgegner pro Welt (Eis, Dschungel, Wüste, Unterwelt) fordert Euch zunächst zu einem Rennen in einem in psychedelischen Farben gehaltenen Kurs auf. Wenn er verliert, kommt es zum Kampf um den Schlüssel zum nächsten Level. Bei den Endgegnern hat man viel Witz bewiesen: Ein alles niederwalzender Zirkusclown,

ein undefinierbares Monsterchen, das Euch ständig einschnaufen will, oder ein dicker, fässerwerfender Affe fordern Euer Jump'n'Run-Talent. Verschiedene Bonus-Areas wie die Pinguin-Schießbude sollen den Spielverlauf auflockern. Abgespeichert werden darf nach jeder erfolgreich absolvierten Stage. Musikalisch werden erstklassige Jazz-Elektro-Drum'n'Bass-Rhythmen geboten.



**Meine Meinung:** *Psybadek hätte ein tolles Spiel werden können, hätten die Designer auf der technischen Seite nicht so geschlumpft: Polygonfehler und -blitzer bevölkern zuhauf die Hoverdek-Arenen, unglückliche Kameraperspektiven versperren stellenweise die komplette Sicht und sogar Bugs sind vorhanden: Springt Ihr in der Eiswelt z.B. auf eine bestimmte Kante einer Eisscholle, verschwindet die Spielfigur plötzlich ohne Erklärung, und Ihr verliert ein Leben. Auch die Steuerung ist etwas hakelig und nicht konsistent gehalten: Warum muß*



## GEHT SO

*man zum Gasgeben nach vorne etwa zusätzlich die X-Taste drücken und beim Rückwärtsfahren nur den Analog-Stick? Die Stärken des Spiels – die starke Soundkulisse, das unkonventionelle Hoverboard-Jump'n'Run-Feeling, die witzige Stunt-o-Matik und das klasse Booklet – geraten angesichts solcher Patzer leider ins Hintertreffen. Trotzdem ist das Spielgefühl noch einigermaßen ordentlich geworden. Jumping-Fans ohne Technik-Spleen mit einem Faible für außergewöhnliche Spielideen dürfen deshalb mit einem Kauf liebäugeln.*

# Buggy



Mit aktiviertem Extra ist das Überholen ein Kinderspiel.

Rennspiele gibt es auf der PlayStation wie Sand am Meer. Dennoch versuchen die Hersteller immer wieder, dem Genre etwas Neues abzugewinnen. In diesem Fall ist es die britische Softwarewarenschmiede Gremlin Interactive, die uns mit *Buggy* einen neuen Funracer präsentiert. Euch stehen jedoch weder PS-strotzende Edelkarossen noch allradbetriebene Geländewagen zur Verfügung. In *Buggy* steuert Ihr kleine, ferngesteuerte Spielzeugbuggys durch verschiedene fantasievolle Strecken. Zu Beginn stehen vier

verschiedene Fahrzeuge zur Wahl, die sich in den Eigenschaften Geschwindigkeit, Beschleunigung, Bodenhaftung und Gewicht unterscheiden.

Habt Ihr Euch für ein Fahrzeug entschieden, müßt Ihr noch zwischen einem der beiden Spielmodi Zeitrennen und Meisterschaft wählen.

Dann geht es alleine oder mit einem Mitspieler via horizontalem Splitscreen auch schon los.

Von schräg hinten betrachtet gilt es, Euren kleinen Flitzer so schnell wie möglich um die Kurven zu dirigieren, und sich nicht von der Konkurrenz ausbremsen zu lassen.

Auf den Strecken findet Ihr verschiedenfarbige Tordurchfahrten, die Euch beim Passieren Power-ups zukommen lassen. Diese reichen vom dreistufigen Tempo-



Quer durch die Wiese und über Stock & Stein; da fühlt sich ein echter Buggy erst richtig wohl.

schub über besseren Grip, bis hin zu einem Hubschrauber der sogar kurzzeitiges Fliegen ermöglicht. Erst nach dem erfolgreichen Meistern eines Parcours stehen zusätzliche Fahrzeuge und weitere Strecken zur Verfügung.

## TEST

### INFO

System:	PlayStation
Spieltyp:	Fun-Racer
Datenträger:	CD
Hersteller:	Gremlin Interactive
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	neGoon
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	1-3
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	<b>65 %</b>
Musik:	<b>56 %</b>
Sound:	<b>67 %</b>

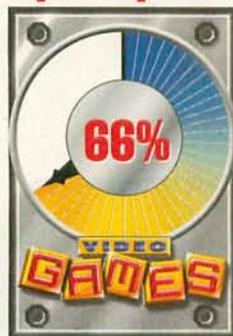
**Meine Meinung:** Leider ist *Buggy* viel zu einfach, um dauerhaft an den Bildschirm zu fesseln. Die Rennen gewinnt man meist bereits beim ersten Durchlauf, ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad hätte hier Wunder gewirkt. Die Strecken sind allesamt etwas kurz geraten und bieten auf Dauer kaum mehr Überraschungen. Gleiches gilt für die



### GEHT SO

nicht gerade sehr aggressiv kämpfenden Gegner, einzig im Zweispielermodus kommt etwas Rennfeeling auf. Doch gerade hier wiederum läßt die Übersicht leider zu wünschen übrig. Die Steuerung geht zwar in Ordnung, aber das alleine reicht nicht aus, um dieses Spiel über das Mittelmaß zu heben. Gerade auf der PlayStation gibt es bessere Racer.

### Spiel Spaß:



# Galaxy Mega Play

Dreamcast  
sofort lieferbar !!!

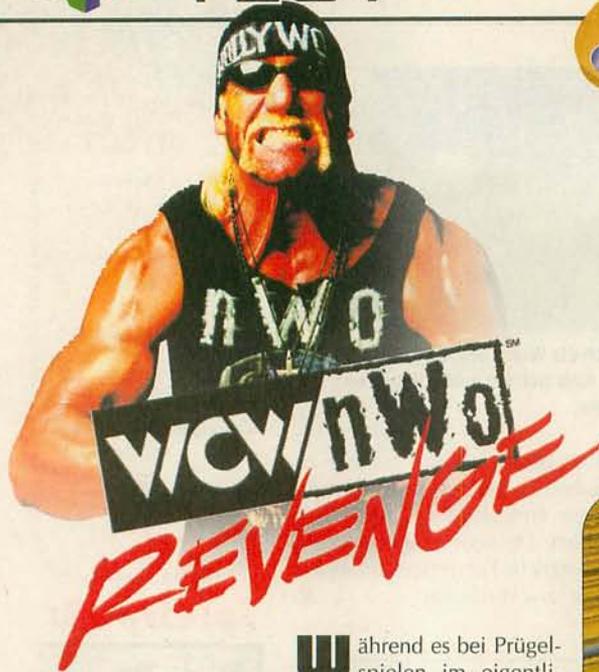
PlayStation  
inkl. Umbau - RGB Kabel  
2. Controller - Mem. Card  
12 Monate Garantie  
nur 299,95

Grundgerät	a.A.
Controller	79,90
VMS Memory Card	69,90
RGB Kabel	39,90
Voltage Converter	29,90
Sega Rally 2	159,00
Pen Pen Triathlon	159,00
Virtua Fighter 3	159,00
Sonic 3D	159,00
Seventh Cross	159,00
D`'s Diner 2	159,00
Godzilla	159,00
July	159,00
Monaco GP - F1 Racing	159,00
Blue Stinger	159,00

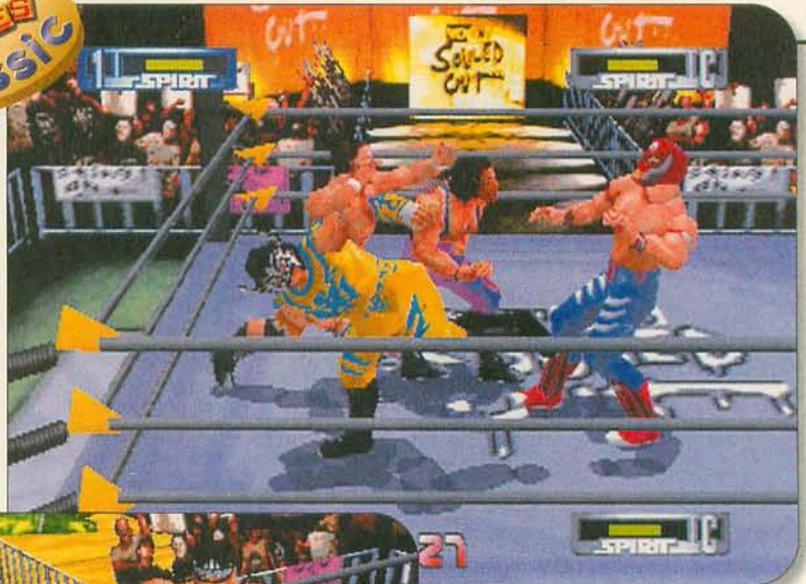
Boot Chip ( Import )	12,95
RGB Kabel	19,95
Ersatzlaufwerk PSX	79,95
Pal Booster	49,95
X - Ploder	99,95
<b>Software Importe</b>	
Ehrgeiz Jp	119,90
Suikoden 2 Jp	119,90
Tekken 3 Jp	49,95
Ridge Racer 4 Jp	109,90
Ridge Racer 4 L.Editi.	179,90
JogCon Controller	89,90

Tel: 02323 45185 Fax 459044

Händleranfragen unter  
02323 - 991056



VIDEO GAMES classic



Besonders im Vierspielermodus macht das Gekloppe mit den über 60 Wrestlern megaviel Spaß. Ob mit- oder gegeneinander, Ihr könnt Euren Aggressionen freien Lauf lassen. Der Suchtfaktor ist enorm!

THQs *World-Tour*-Nachfolger bietet die filmreife Szenen aller bislang erschienenen Wrestling-Simulationen.



**W**ährend es bei Prügelspielen im eigentlichen Sinn auf dem Nintendo eher mau aussieht, geht der Kampf der Titanen, *WWF Warzone* und *WCW vs nWo* bereits in die zweite Runde. Mit ein paar neuen Optionen, detaillierteren Texturen für die Gesichter und fast doppelt so vielen Kämpfern wie beim Vorgänger, wobei dessen mehr als 30 Original-Fighter auch schon einen Rekord darstellten, versucht THQ nun, Acclaim erneut Paroli zu bieten.

Hart, Eric Bischoff, Randy Savage, Lex Luger, Diamond Dallas Page, Rick Steiner oder British Bulldog. In Anbetracht des illustren Lineups ist es auch halbwegs zu verschmerzen, daß Ihr im Gegensatz zu *Warzone* keine eigenen Wrestler (dafür aber eigene Kostüme) kreieren dürft. Auf den ersten Blick hat sich bei der Action im Ring wenig geändert. Die meisten Animationen wurden direkt vom Vorgänger übernommen, allerdings ist die Kollisionsabfrage merklich besser geworden. *Warzone* bietet zwar nach wie vor die größere Move-Vielfalt, dafür ist die Spielgeschwindigkeit bei *Revenge* etwas höher. Eine feine Neuerung ist das

vergrößerte Waffenarsenal. Ihr könnt jetzt in bestimmten Modi sogar Mülltonnen, Stoppschilder, oder Eisenketten verwenden. Die Kameraführung ist uneingeschränkt TV-tauglich: Bei besonders coolen Manövern zoomt sie mitten ins Geschehen, während außerhalb des Rings in die Totale gewechselt wird. ds



Das wird leider gleich höllisch wehtun!

Move	Execution	Hollywood
Striking Move	195	7
Grapple	2250	42
Reversal	0	10
Ground Attack	1100	2
Flying Attack	-70	
Special Move	-40	
Life Bonus	2350	
Time Limit	800	80
Win Bonus	0	
Finishing Move	0	
	6565	137

Nach jedem Match wird eine detaillierte Auswertung mit Punktevergabe vorgenommen.

Bis zu vier Heim-Wrestler dürfen in die abgedrehten Klamotten von über 50 WCW- und NWO-Superstars sowie einem Dutzend weiterer Fantasy-Raufbolde schlüpfen und versuchen, deren Gegner in sechs verschiedenen Arenen auf die Matte zu legen. Mit von der Partie sind so berühmte Haudengen wie Bret



**INFO**

System: Nintendo 64  
 Spieltyp: Wrestling  
 Datenträger: 128 MBit-Modul  
 Hersteller: THQ/Asmik  
 Testversion: Konami  
 Spieler: 1-4  
 Speicheroption: Modulspeicher  
 Features: über 60 Kämpfer, Original-Arenen  
 geeignet ab: 6  
 Schwierigkeit: 3-6  
 Preis: ca. 150 Mark  
 Grafik: 78 %  
 Musik: 60 %  
 Sound: 65 %

**Spielspaß:**

82%

VIDEO GAMES

**Meine Meinung:** Aufgrund der grandiosen Präsentation (langes Intro, tolle Einläufe der Wrestler in den Ring, intelligente Zooms, sofortige Replays nach besonderen Moves) gefällt auch der zweite Teil auf Anhieb. Obwohl die Grafik-Engine langsam an ihre Grenzen stößt, haben die Programmierer bei Asmik nochmals alle Register gezogen und ihren ersten Hit gehörig aufgepeppt. Auch der Hintergrund ist jetzt keine "Tapete" mehr, die Zuschauer bewegen sich sogar. Nur Sprecher-technisch wurde gezeigt – es gibt nämlich gar keinen –, die Wrestler selbst sind ebenfalls stumm wie Fische.



**SUPER**

Der Bauerntrick bzw. -fehler vom ersten Teil, wo man sich aus fast jedem Pin befreien konnte, indem man einfach nur lang genug am Analog-Stick rumgerüttelt hat, funktioniert auch hier wieder, wodurch Multiplayer-Sessions manchmal eine Ewigkeit dauern, weil keiner nachgibt. Wirklich schwer zu sagen, ob man jetzt *Warzone* mit dem etwas ausgeklügelteren Kampfsystem oder dem Spiel mit der zugkräftigeren Lizenz den Zuschlag erteilen soll. Besitzer von *WCW vs nWo World Tour* benötigen den zweiten Teil jedenfalls nicht wirklich, da spielerisch alles beim alten bleibt.



Der Zauberwald beherbergt einige finstere Gesellen.



Dank der englischen Sprache bleibt jetzt kein Rätsel mehr ungelöst.

In dem Action-Adventure *Brave Fencer Musashi* übernehmt Ihr die Rolle eines wackeren Punk-Ninjas, der sein Land aus dem Bann des bösen Zaubers *Wizard of Darkness* befreien muß. Neben dem Schwert stehen dem Helden seine Magie-Fähigkeiten hilfreich zur Seite. Das Fantasy-Land, das Ihr zu durchstreifen habt, wird je nach Spielsituation aus verschiedenen 3D-Perspektiven gezeigt. Die zu Beginn des Abenteuers recht magere Ausrüstung (kleines Schwert, einfache Magie) kann unterwegs in zahlreichen Shops mächtig auf-

poliert werden. Um sich die Taschen mit genügend Münzen zu füllen, müssen unentwegt Monster vernichtet werden, die das nötige Kleingeld hinterlassen. Wichtige Waffen-Power-Ups wie z.B. Gunshots oder Paralyser findet Ihr nicht in Schatzkisten, sondern Ihr anektiert diese kurzerhand bei den Gegnern. Zahlreiche Einwohner

geben Euch wichtige Hinweise oder rücken gar mit kostbaren Extras raus. Am Ende jeder Spielstufe wartet wie

gewöhnlich ein besonders fieser Obermottz, der immer eine bestimmte Schwachstelle besitzt.

## INFO

System:	PlayStation
Spielertyp:	Action-Adventure
Datenträger:	CD
Hersteller:	Squaresoft
Testversion:	Galaxy, München
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock, Analog-Support
geeignet ab:	12
Schwierigkeit:	3-6
Preis:	ca. 120 Mark
Grafik:	75 %
Musik:	73 %
Sound:	71 %

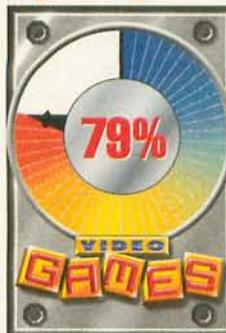
**Meine Meinung:** Allein schon die sehr kindlich klingenden Sprecher der US-Version lieben in mir die schlimmsten Vermutungen aufkeimen. Doch nach der ersten Spielstunde hat man sich daran gewöhnt, und der Spaß stellt sich langsam, aber sicher ein. Die japanische Herkunft von *Brave Fencer Musashi* ist unverkennbar: Präsentiert wird bunte, niedliche Polygon-Grafik, untermalt von wohlklingenden Fernost-Klängen. In den



**GUT**

verschiedenen Leveln kommt dank der immer neuen Gegner und abwechslungsreicher Rätselaufgaben keine Langlewe auf. Action, Abenteuer und Knobel-Taktik vereinen sich bei diesem Square-Produkt zu einem originellen Spielprinzip, das Ihr ohne Bedenken ausprobieren könnt. Allerdings ist es von Vorteil, wenn Ihr ein wenig Englischkenntnisse mitbringt, damit sich die Storyline voll erschließt.

## Spielspaß:



# KNALLERPREISE

**Je Heft 14,80 DM:**

**PSX CHEATPOWER 1**  
Über Tausend Cheats & Tricks zu ca. 150 PlayStation Spielen!

**PSX CHEATPOWER 2**  
Hundert Cheats & Tricks zu ca. 100 PlayStation Spielen!

**PLAYSTATION CHEATPOWER**  
Mit den aktuellsten Cheats und Tips für Game PlayStation!

**PSX CHEATPOWER 3**  
TopAktuell - Die besten und aktuellsten Cheats & Tricks zu ca. 150 PSX Spielen!

**PSX CHEATPOWER 3**  
TopAktuell - Die besten und aktuellsten Cheats & Tricks zu ca. 150 PSX Spielen!

**NINTENDO 64 CHEATPOWER 1**  
Cheats, Tips, Tricks & GB-Codes zu über 35 N64 Spielen!

**NINTENDO 64 CHEATPOWER 2**  
Cheats, Tips, Tricks & GB-Codes zu über 50 N64 Spielen!

**PSX CODEPOWER 1**  
Über Tausend Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 170 PSX Spielen!

**PSX CODEPOWER 2**  
Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 PSX Spielen!

**GAME BUSTER CODEPOWER 3**

**Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 100 PSX Spielen!**

**GAME BUSTER CODEPOWER 3**

**Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu über 320 PSX Spielen!**

**GAME BUSTER CODEPOWER 4**

**Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu über 320 PSX Spielen!**

**GAME BUSTER CODEPOWER 4**

**Die aktuellste Ausgabe: Tausende Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 320 PSX Spielen!**

**GAME BUSTER CODEPOWER 4**

**PLAYSTATION CODEPOWER 5**  
für X-Ploder & Game Buster

Die aktuellste Ausgabe mit den besten & aktuellsten Game Buster & X-Ploder Codes zu allen aktuellen Spielen.

Tomb Raider 3, F1 98, MediEvil, Colony Wars 2 usw.

**PSX CODEPOWER IMPORT SPECIAL**

Hundert Game Buster & X-Ploder Codes zu ca. 150 PlayStation Import Spielen (US- & Jap. Versionen)

**PSX Lösungsheft 1**

Lösungen für: Baphomets Fluch 1, Discworld 1, Myst, Little Big Adventure & Stadt der verlorenen Kinder

**ENGLISCHE LÖSUNGSBUCHER**

JE 35,00 DM

Breath of Fire 3, Crash Bandicoot 2, Gex 3D, Gran Turismo, Metal Gear Solid (Vorbestellen), Mission Impossible, Parasite Eve, Saga Frontier, Tekken 3, WWF Warzone

**LÖSUNGSHEFTE IN DEUTSCH - JE 14,80 DM:**

Abe's Odyssey, MDK, Abe's Exodus, Men in Black, Alien Trilogy, Nightmare Creat, Alundra, One, Ark of Time, Pax Corpus, Baphomets Fluch 1, Resident Evil 1, Baphomets Fluch 2, Resident Evil DC, Batman & Robin, Riven, Blazing Dragons, Spawn, Suikoden, Breath of Fire 3\*, Syndicate Wars, Casper, Chron. o.t. Sword, Tekken 1 & 2 & 3, Clock Tower, The Note, Command & Conq. 1, The Last Report, Command & Conq. 2, Tomb Raider 1, C & C: Gegenschlag\*, Tomb Raider 2, Cyberia, Turok, D, Vandal Hearts, Das 5. Element\*, Wild 9, Deathrap Dungeon, Wild Arms, Diablo, Warhammer: Dark Omen, Discworld 1, Wing, Discworld 2, Commander 3&4, Excalibur, WFF: Warzone, Final Fantasy 7, X-Com: Terror, G-Police, Z, Gex 3D & Rayman, Heart of Darkness, Herc's Adventure, Kings Field, Legacy of Kain

**STÄNDIG NEUHEITEN!**

**DEUTSCHE LÖSUNGSBUCHER**

**KOMPLETT IN FARBE:**

Banjoo & Kazooie (24,80 DM), Deathrap Dungeon (19,95 DM), Final Fantasy 7 (29,80 DM), Mission Impossible (24,80 DM), TEKKEN 3 (24,95 DM), Tomb Raider 1 (19,95 DM), Tomb Raider 2 (19,95 DM), Tomb Raider 3 (19,95-ab Nov.), Yoshi's Story (29,80 DM)

**MEMORY KARTEN**

1MB (15 Blocks) 23 DM

8 MB (120 Blocks) 30 DM

24 MB (360 Blocks) 49 DM

40 MB (600 Blocks) 65 DM

72 MB (1080 Blocks) 85 DM

Verschiedene Farben lieferbar!

Unkomprimierte Karten:

2 MB (30 Blocks) 27 DM

4 MB (60 Blocks) 35 DM

**EQUALIZER 59,- DM**  
- von Dataflash  
- komplett Game Buster kompatibel  
- inkl. Codeheft

**LIGHTGUN 79,- DM**  
(inkl. Fußpedal - Gcon kompatibel)

**INFRAROT PAD 59,- DM**  
(2 Pads - 1 Station)

**RF - UNIT 29,- DM**  
(für Fernseher ohne Scart)

**PÄDVERLÄNG. 19 DM**  
(2 Meter)

**JOYPAD 23,- DM**  
(Viele verschiedene Farben)

**RGB + AUDIO 19 DM**  
(Sound Sound Sound)

**SONY DUAL SHOCK 59,- DM**  
(Original Sony Dual-Shock Pad)

**4 Spieler Adapter 59,- DM**  
(4 Pads an einer PSX)

**Scorpion LightGun 89,- DM**  
(Walter PPK Design)

**BOOTCHIP**

f. Importe

**6,77 DM**

(für SCPH 750x 9,99 DM)

(Seriennummer steht auf der Rückseite Deiner PlayStation!)

Inkl. Deutscher bebildeter Anleitung!

**RGB KABEL = 11,99 DM**

**X-PLODER**

-inkl. Codeheft  
-Codes vorab gespeichert

**99 DM**

**GAME BUSTER**

-inkl. Codeheft  
-Codes vorab gespeichert

**99 DM**

**DUAL SHOCK PAD**

-Analog Dual-Shock Pad  
-Super Shock

**42 DM**

**PAL BOOSTER**

-NTSC zu PAL Converter  
-Antennenanschluß

**45 DM**

PSX Leerhülle 2,50 DM ++ 5 in 1 PlayStick 14,50 DM ++ Laser Einheit 72,00 DM ++ Schlüsselanhänger 5,00 DM ++ Lightgun & Pointer 79,00 DM ++ Lenkrad (Masterdrive mit Gas, Bremse, Kupplung) 149,00 DM ++ Lenkrad mit Rumble Funktion 199,00 DM ++ Panther Lightgun 59,00 DM ++ Lightgun mit Rückschlag 99,00 DM ++ PSX Maus 35,00 DM

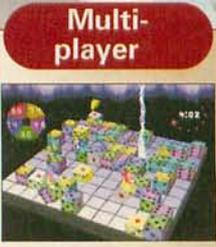
Schriftliche Bestellungen oder Anfragen richten Sie an: **BESTELHOTLINE:** TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR

**CDG MEDIA** FAX: 04131 / 850620

AUF DEN SANDBERGEN 5 21337 LÜNEBURG HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN!

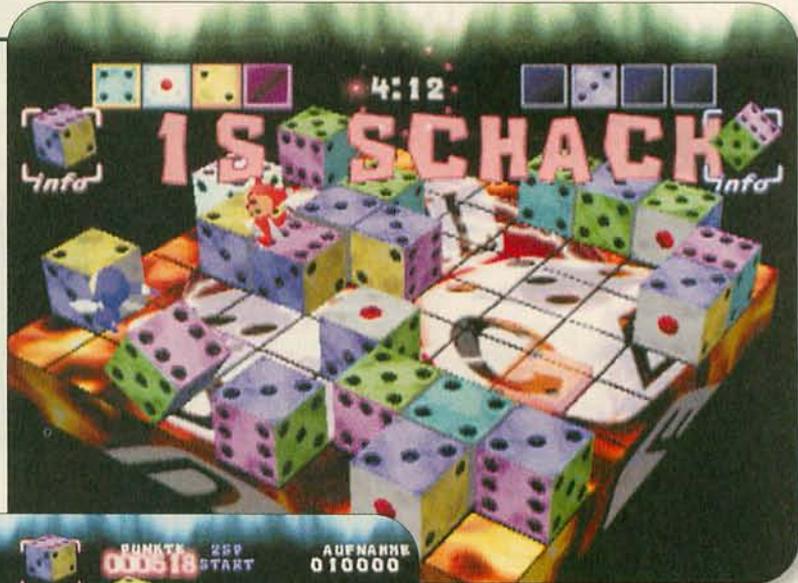
Online-Shops: **04131 / 850610**

www.spieleloesungen.de www.gamecentral.de PORTO: NACHNAHME: 9,50 DM - VORKASSE: 3,00 DM - AUSLAND: BITTE NACHFRAGEN!! - Ab 6 Heften oder DM 150 Auftragswert liefern wir Portofrei!



### Multi-player

Devil Dice beinhaltet auch einen echten 5-Player-Modus via Multitap im Bomberman-Stil, dessen verrückte Regeln für besten Party-Spaß stehen. Jeder startet mit 100 Punkten und versucht wie gehabt Reihen zusammenzurollen, deren Punkte bei Erfolg sämtlichen Gegnern abgezogen werden. Schafft ein anderer es aber, lediglich einen zusätzlichen, passenden Würfel dazuzustellen, klaut er Euch die Reihe! Außerdem könnt Ihr andere Teufel überrollen, Einser-Boni einsacken, und Anti-Combo-Klau-Strategien entwerfen.



Schach im Zweispieler-Mode: Noch eine Reihe und Spieler Eins gewinnt 4:1.

Sechs Sechser zusammenzubringen verlangt schon viel Geschick und Glück!

Die Metallsteine können von Eurem Teufelchen nicht bewegt werden.



zu Würfel bewegen (ohne zu springen - das gibt's nicht) und könnt durchaus auch herunterfallen (z.B. wenn eine isoliert stehende Reihe den Abgang macht). In diesem Fall heißt's Würfel schieben (d.h. nicht mehr rollen) und warten, bis Ihr auf einen neuen in der Nähe "aufsteigen" könnt.

Neben diesem Standard-Modus (sämtliche Regeln werden bildlich und an Beispielen vorbildhaft erklärt) kann man sich auch an einem Puzzle-Mode mit über 150 Aufgaben versuchen: Hier lautet die Devise, alle Würfel mit einer vorgegebenen Kombination und einem Zug-Limit verschwinden zu lassen: z.B. vier verstreute Würfel als Vierer-Kette (nein, kein Fußball!) mit nur sechs Zügen. Im 2-Player-Modus gewinnt derjenige, der zuerst vier **unterschiedliche**



Reihen geschafft hat. Der Clou dabei: Bereits für sich verbuchte Reihen können vom Gegner geklaut werden, wenn er dasselbe schafft! Beispiel: Ihr habt fünf Fünfer und zwei Zweier zusammengebracht und Euer Kontrahent (menschlich oder CPU) noch nichts - also Punktestand 2:0. Schafft das Gegenüber jetzt auch fünf Fünfer, stiehlt er Eure Leistung, und es steht 1:1. Musikalisch wird die verrückte Würfelerei von unaufdringlichen Sounds untermalt.

### INFO

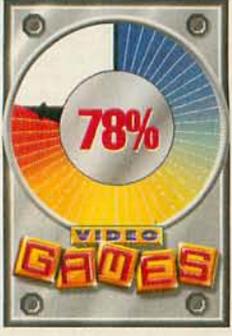
- System: PlayStation
- Spielertyp: Geschicklichkeit/Puzzle
- Datenträger: CD
- Hersteller: Shift
- Testversion: Sony
- Spieler: 1-5 via Multitap
- Speicheroption: Memory Card 1 Block
- Features: Puzzle Mode
- geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: 7
- Preis: ca. 100 Mark
- Grafik: **35 %**
- Musik: **69 %**
- Sound: **45 %**



Die Puzzles mit begrenzter Schrittzahl bereiten wieder einiges Kopferbrechen.

von der sichtbaren Nummer verschwindet die passende Menge aneinandergeleiteter Würfel (also z.B. mindestens drei Dreier, vier Vierer, fünf Fünfer etc.) langsam im Boden, während kontinuierlich neue vom Himmel "herunterregnen". Schafft Ihr es nun, weitere gleichlautende Würfel in die versinkende Reihe einzuschieben, zählt das als Combo und multipliziert Eure bereits eingesackten Punkte. Die Eins hat natürlich auch etwas Besonderes an sich: Den bisherigen Regeln nach müßte ja ein Einser von alleine verschwinden, was natürlich nicht der Fall ist. Einser bekommt Ihr nur vom Spielfeld, wenn Ihr sie in eine verschwindende Reihe anderer Würfel rollt. Passiert dies, lösen sich Bonus-like dafür sämtliche Einser auf dem kompletten Areal in Luft auf - oftmals Eure letzte Rettung. Ihr dürft Euch übrigens von Würfel

### Spielspaß:



### GUT

**Meine Meinung:** Devil Dice ist dank vieler herausfordernder Spielmodi ein grandioser Tüftelspaß für zahlreiche verregnete Tage geworden, dem allerdings ein mehr oder weniger schwerwiegendes Manko anheftet: Ohne Glück läuft überhaupt nichts! Da die Würfel gerollt und nicht geschoben werden (sofern Ihr nicht auf dem Boden rumguckt), müßt Ihr eigentlich ständig die Position sämtlicher Augenzahlen auf allen in der Nähe stehenden Würfeln im Kopf haben und diese Information blitz-

schnell unter Zeitdruck verarbeiten, um zum Erfolg zu kommen: Ein Ding der Unmöglichkeit (als Mathematiker weiß ich, wovon ich rede!). Dennoch hatte ich einen Heidenspaß mit Devil Dice, obwohl mein 42-minütiger Rekord-Kampf gegen den Würfelregen im Solo-Modus ohne viele glückliche Umstände sicher nicht zusammengekommen wäre. Alle Tüftel-Freax müssen's aber auf jeden Fall haben. Habt Ihr jedoch Geometrie in der Schule immer gehabt, laßt besser die Finger davon.

# Lemmings™

& OH NO! MORE LEMMINGS



Spätestens ab dem Level "Trickreich" ist mächtig Hirnschmalz und eine ausgewogene Motorik gefragt.

Es ist an Euch, die stur nach vorne laufenden blaßhäutigen und grünhaarigen Nager daran zu hindern, sich ins Wasser, in Lava, in Abgründe oder in Fallen zu stürzen. Sie können buddeln, hacken, Brücken bauen, klettern und Fallschirmspringen. Doch eines

können sie nicht: Denken! Die hilfsbedürftigen Einfaltspinsel laufen so lange geradeaus, bis sie auf einen Gegenstand treffen, den sie nicht überwinden können. Dann drehen sie um und laufen wieder in die andere Richtung. Ist irgendwo ein Loch, plumpsen sie rein. Ist es zu tief, lösen sie sich unter einem typischen Ich-bin-eine-Tomate-die-aus-dem-dritten-Stock-auf-den-Gehsteig-plumpst-Geräusch auf. Indem Ihr die tumben Hohlköpfe jedoch zwingt, zu graben oder Passagen zu bauen, führt Ihr sie in ihr gelobtes Land, in dem sie Millionen Kilometer geradeaus laufen dürfen, ohne jemals in Gefahr zu geraten. Während die Steuerung mit Sonys Standard-Pad nicht optimal ist, werden natürlich auch analoge Controller und die graue Maus unterstützt. ds

**INFO**

System:	PlayStation
Spieltyp:	Mix aus Puzzle, Strategie und Geschicklichkeit
Datenträger:	CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Psygnosis
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	deutsche Menüs
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	1-9
Preis:	ca. 50 Mark
Grafik:	<b>50 %</b>
Musik:	<b>50 %</b>
Sound:	<b>50 %</b>

Auf dem PC hatten sie ein Suchtpotential, das sie fast unter das Betäubungsmittelgesetz (BtmG) fallen ließ. Auf der PlayStation wollte der Start mit Lemmings 3D zunächst nicht so recht gelingen. Zu hakelig war die Steuerung und zu behäbig die Kameraführung. Jetzt hat man sich bei Psygnosis entschlossen, die Urvariante Lemmings samt deren Fortsetzung Oh No! More Lemmings zu einem Budget-Bundle zu schnüren und dieses der PlayStation-Gemeinde als Re-Release auch noch zugänglich zu machen.

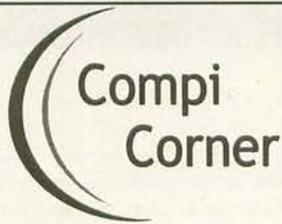
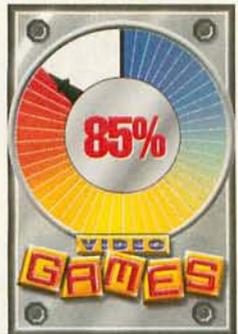
*Meine Meinung: Wer mit den Lemmings noch nie Kontakt hatte, sollte es tunlichst bleiben lassen. Denn seid Ihr erst mal angefixt, ist alles andere nebensächlich. Familie, Schule, Studium, Beruf – das alles zählt nicht mehr, wenn es gilt, die lebenswerten, grünhaarigen Trottel am Selbstmord zu hindern. Und auch wenn Grafik, Musik und Geräusche bei*



**SUPER**

*weitem nicht mehr State of the Art sind, bringt dieser Klassiker doch mehr Spaß als die meisten hypermodernsten, mit Dolby Surround und endlosen Rendersequenzen verzierten Neuentwicklungen. Wer sich also nicht nur immer blenden lassen möchte, sondern wirklich Spaß unterm Tannenbaum sucht, der ist mit Lemmings für'n Fuffi bestens beraten.*

## Spielspaß:



## Alles für ihre PlayStation™

### PSX-Bootchips\*

für US und Japan  
Unglaublich

**4,99 DM**

Für alle PlayStationmodelle,  
mit ausführlicher Einbauanleitung

PlayStationumbauservice nur  
29,00 DM

mit Garantieübernahme  
innerhalb von 24 Std. nach Zusendung  
erhalten Sie Ihre PlayStation  
umgebaut per Express zurück  
mit Garantie!

RGB-Kabel	8,99 DM
RGB-Kabel mit Audioanschluß	11,99 DM
1 MB Memory Card	9,99 DM
8 MB Memory Card	26,99 DM
24 MB Memory Card	59,99 DM
40 MB Memory Card	69,99 DM
PSX-Joystick	14,99 DM
PSX-Joystick Bunt	14,99 DM
Scorpion	65,99 DM
Exploder	89,99 DM
MB PSX-Dualshock	35,99 DM
MB Game-Booster	49,99 DM
RF-Unit	21,99 DM
Pal Booster	29,99 DM
Linkkabel	13,99 DM
Joypadverlängerung	8,99 DM
Steering Wheel für PSX/N64	119,99 DM

Händleranfragen erwünscht

Telefonische Bestellung unter:  
Tel.: 0203 / 44 91 045  
Bestellfax: 0203 / 44 91 046

Lieferung erfolgt ab Lager Moers  
Rheinbergerstraße 17  
47441 Moers

Lieferung nur gegen Nachnahme  
+ Fracht und Verpackung

\* für Japan und US-Importspiele

**Unglaublich I**  
\* Umbauchip+RGB Kabel  
Nur 12,50 DM

**Unglaublich II**  
\* Umbauchip+Memory Card  
1 MB  
Nur 13,50

**Unglaublich III**  
\* Umbauchip+Memory Card  
8 MB  
Nur 29,50 DM

## KNIFE EDGE



Im unendlichen Welt-  
raum ist anscheinend  
immer was los. Ende des 20.  
Jahrhunderts veröffentlich-  
ten die Vereinigten Staaten  
ihre interstellaren For-  
schungspläne. Der Kongreß  
genehmigte ein enorm  
hohes Budget für das neue  
nationale Raumfahrtpro-  
gramm, das eine Kolonisie-  
rung des Mars zum Ziel hat.  
Die ersten Kolonisten arbei-  
ten hart daran, den roten  
Planeten für das menschliche  
Leben vorzubereiten. Ein halbes Jahr-  
hundert verging bis die Atmosphäre saub-  
er wurde und Ozeane entstanden.



Ein Riesenpanzer stellt sich uns in den Weg.



Auch Ägypten bleibt von uns nicht verschont.



Jeder Obermotz hat eine Schwachstelle.

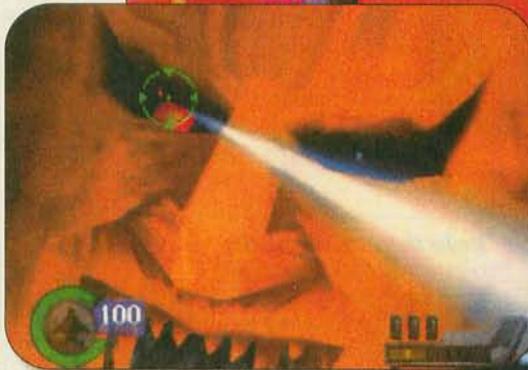
Offensichtlich wurde eine längst aus-  
gestorbene Alien-Rasse auf dem Planeten  
übersehen, die durch die künstlich  
geschaffene Atmosphäre wieder zum  
Leben erwachte. Ihr seid der einzig qua-  
lifizierte Mann auf der kleinen Militä-  
rstation, der dem wilden Alien-Treiben



Harte Alien-Attacken erwarten den gestreßten Nosegunner-Piloten.

Auge in Auge mit einem Boss? Mitnichten, es handelt es sich hier nur um den Level-Eingang.

Explosionsorgie pur: Diesmal streicht ein echter Endgegner die Segel.



Einhalt gebieten kann. Eure Aufträge mit un-  
terschiedlichen Misi-  
sionszielen erhaltet Ihr  
unmittelbar nach dem  
Start von der Einsatz-  
zentrale. Auf dem Plan  
stehen nicht nur plumpe  
Vernichtungsaufträge,  
sondern auch der eine  
oder andere Aufklärungs-  
oder Rettungsflug. Zum Glück ist Euer  
Knife Edge-Prototyp einer der modern-  
sten Nosegunner-Kampfhubschrauber  
und mit einigen kostspieligen Extras  
ausgestattet. So überlaßt Ihr die Steu-  
erung dem integrierten Autopiloten und  
könnt Euch dadurch besser mit dem  
Laserfadenzentrum auf das abzuschie-  
ßende Ziel konzentrieren. Im Multi-Player-  
Mode dürfen sogar bis zu vier Bord-  
schützen Platz nehmen. Unterwegs  
werdet Ihr von zahlreichen Minijägern  
angegriffen, die als Vorhut der dicken  
Alienkreuzer fungieren. Zur Erfüllung  
aller Aufträge stehen Euch zum Glück



mehrere Continues zur Verfügung. An  
Waffen habt Ihr die Wahl zwischen ver-  
schiedenen Raketensystemen, Vulkan-  
Kanonen und weiterem High-Tech-  
Schnickschnack. Am Boden warten  
neben Luftabwehrbatterien auch Panzer  
und andere futuristische Kriegsgeräte auf  
Euch. Vom Fadenkreuz-Zentrierer über  
das Schutzschild bis zur automatischen  
Missile-Zielerfassung ist alles vorhan-  
den, was man als gnadenloser Söldner-  
pilot benötigt. Wird Euer Hubschrauber  
zu oft getroffen, fällt ein Energiesystem  
nach dem anderen aus, was zum siche-  
ren Totalabsturz führt. ws

### INFO

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	3D-Shooter
Datenträger:	64-Mbit-Modul
Hersteller:	Kemco
Testversion:	Mitsui
Spieler:	1-4
Speicher- option:	keine
Features:	keine
geeignet ab:	16
Schwierigkeit:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	41 %
Musik:	31 %
Sound:	45 %

### Spielspaß:



**Meine Meinung:** Der span-  
nende Verpackungstext ließ  
mich auf ein fulminantes  
Action-Spektakel hoffen. Lei-  
der wurde die überschwengliche  
Vorfreude nach einigen  
Flugstunden empfindlich  
getrübt. So ist die 3D-Grafik für  
meinen Geschmack einfach zu banal  
geraten. Von Details keine Spur, bis auf  
die feindliche Kriegsmaschinerie gibt  
sich alles in einem monotonen Texture-  
Brei. Die Automatiksteuerung des  
Kampfhubs ist bei gewünschten Pfadän-  
derungen so daneben, daß der geringste



NA JA

Schlenker ausreicht, um die  
Maschine auf einen falschen  
Kurs zu bringen. Wie man bei  
einem solchen "wackeligen"  
Flugverhalten mit ungelenk-  
ten Raketen oder mit einer  
Bordkanone ein Bodenziel  
treffen soll, ist mir schleierhaft.

Zum Glück gibt es auf dem Nintendo 64  
mit Chopper Attack noch eine bessere  
Alternative im Action-Shooting-Bereich,  
die einiges mehr zu bieten hat als das  
verunglückte Knife Edge. Da tröstet lei-  
der auch kein Vier-Spieler-Gemeinsam-  
Modus darüber hinweg.

# KAGERO™ DECEPTION II



Die wenig humane Millennia erwartet schon die nächsten Gäste.

gierige Eindringlinge durch den Einsatz verschiedener Fallen über den Jordan zu schicken. Jeder Dungeon-Raum ist bereits von Haus aus mit Lavagruben, Speeren und beweglichen Wänden ausgestattet. Die Polygon-Protagonisten werden per automatischer Kameraführung stets ins rechte Rampenlicht gesetzt. In jedem Durchgang müßt Ihr drei Fallen-Arten (Boden, Wand und Decke)



Was züchten wir uns denn heute für 'ne Trap?

positionieren und sie schließlich zum richtigen Zeitpunkt aktivieren. Liegen Eure Opponenten nach erbitterten Todeskämpfen erstmal am Boden, dürft Ihr Euch auf einen Punktesegen freuen, der es Euch ermöglicht, neue und fiesere Fallenmodelle zu entwickeln.

### Info

System: PlayStation  
 Spielertyp: Action/Strategie-Adventure  
 Datenträger: CD  
 Hersteller: Tecmo  
 Testversion: Galaxy, München  
 Spieler: 1  
 Speicheroption: Memory Card 1 Block  
 Features: 4 Plots  
 geeignet ab: 18  
 Schwierigkeit: 3-6  
 Preis: ca. 100 Mark  
 Grafik: **76 %**  
 Musik: **67 %**  
 Sound: **76 %**

Der Kerkerschauplatz von *Kagero* steht einem "echten" Movie-Grusel-schloß in nichts nach: Ihr steht mitten in einem finsternen, mit heimtückischen Fallen gespicktem Gemäuer, das zu makaberem Schabernack einlädt. Dabei schlüpft Ihr in die Rolle der Polygonheldin *Millennia*, um das Geheimnis der tödlichen Katakomben zu bewahren. Sie ist von makelloser Schönheit und unglaublicher Härte. Kein Wunder, wurde sie doch als Kind von herzlosen Time-noiden geraubt. Von Ihnen hat sie frühzeitig alle Tricks und Kniffe eines Fallenstellers erlernt. Ihr habt die Aufgabe, neu-

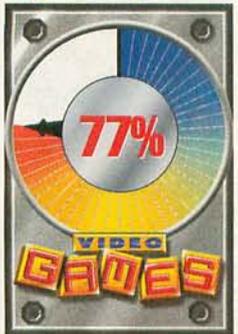
**Meine Meinung:** Mußten wir beim Japan-Import noch vieles erraten, werden mit der US-Version endlich die zahlreichen Menüs verständlich. Gewitzte Combo-Puzzles, unzählige Level und ein abwechslungsreiches Gegner-Reportiere sorgen für langanhaltenden Spielspaß mit kontinuierlichem Spannungsanstieg. Spektakulär sind vor allem



**GUT**

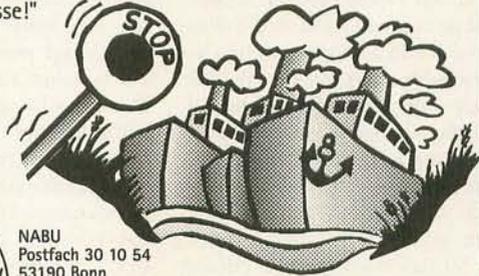
die mannigfaltigen Fallenentwicklungen: Hier haben sich die Japaner einiges einfallen lassen, um Eure Kombinationsgabe zu strapazieren. Das verwendete Baukastensystem wartet mit raffinierten Möglichkeiten auf. Mittelmäßige Grafik und eine packende Atmosphäre verbinden sich mit einer – zugegebenermaßen – makaberen Knobel-Story.

## Spielspaß:



## GEGEN DEN STROM

Für immer größere Schiffe sollen immer mehr Flüsse zu "Wasser-Autobahnen" ausgebaut werden. Zeigen wir den Kanal-Arbeitern in Bonn die rote Karte. Fordern Sie das Info "Rettet unsere Flüsse!" an (für 5 DM in Briefmarken).



NABU  
Postfach 30 10 54  
53190 Bonn

<http://www.mega-star.de>

Schaffhauserstr. 55 79713 Bad Säckingen  
Tel. 07761 / 59953 Fax. 07761 57014



alles online oder was.



Tel.: 062 873 56 40

Schaffhauserstr 49, CH 4332 Stein

<http://www.gamepoint.ch>

# WWW.GAMEEXPRESS.DE

your personal dealer for games, manga, merchandise & imports

fon (040) 89 703 480 fax (040) 89 703 380

## GLOVER



Trotz simpler Grafik macht Newcomer Glover ordentlich Laune. Hier ein Sub-Game.

Wie ein Märchen erzählt das Intro die Geschichte, der Glover seine Heldenrolle verdankt. Links sieht Ihr Euren Gegenspieler.



CROSS-STITCH



DER ZAUBERER

vor Kraft nur so strotzt, oder verleihen Euch die Fähigkeit, an Wänden emporzukriechen. Den Ball selbst müßt Ihr den ganzen Weg mit Euch herumschleppen. Auf einer Ebene ist es ein Leichtes, ihn vor sich herzuschieben. Ist aber eine Treppe im

Weg, heißt es, mit dem Dribbeln anzufangen und so Schritt für Schritt emporzusteigen. Geht Euer Weg erst nach einem Abgrund weiter, müßt Ihr weit ausholen und Euren runden Begleiter hinüberwerfen. Heißt es hingegen, ein Gewässer zu überwinden, hüpf Glover auf den Ball und dirigiert ihn durch seine Fußbewegung – pardon: durch das Wedeln von Zeige- und Mittelfinger. Aber die Bälle sind nicht nur eine Last, die transportiert werden will. Mit Zaubersprüchen aus Eurem (nicht allzu großen) Repertoire verwandelt Ihr ihn wahlweise in einen Kristallball, eine Bowling- oder eine Eisenkugel. So hilft er Euch bei der Beseitigung von Gegnern, oder sogar um ins nächste Level zu gelangen. Eine interessante Alternative zu Mario, Banjo oder Gex. ds

Es war einmal... So beginnt wohl jedes mehr oder weniger bekannte Märchen, bzw. Nintendo-Hüpfspiel. Im Herzen des Landes Crystal Kingdom lebte einmal ein weiser Zauberer. Mit seinen beiden magischen Handschuhen braute er geheimnisvolle Tränke zum Wohle aller. Doch eines Tages war er wohl mit seinen Gedanken nicht so recht bei der Sache, mischte die falschen Ingredienzen, und unter großem Getöse explodierte das Schloß. Der Zauberer erstarrte zu Stein, der eine Handschuh, Grovers böser Counterpart Cross Stitch, fiel in das teuflische Gebräu, und der andere landete wohlbehalten auf dem Rasen des Schlosses. Von dort aus mußte er mit ansehen, wie die sieben magischen Kri-

die sieben Bälle zurück ins Schloß bringt. Einen Helden wie den kleinen weißen Handschuh Glover. Eure Aufgabe ist es daher, das Land zu bereisen und die Bälle wieder einzusammeln. Überall lauern Gefahren. Da gibt es Abgründe, die zu einem tödlichen Sturz führen, auf dem Schwanz tänzelnde Haie, die sich mit aller Wucht auf den armen Helden werfen wollen, oder wild gewordene Käfer und Bullen, die durch das Bild galoppieren und kleine Handschuhe ohne mit der Wimper zu zucken unter ihren Hufen zermalmen. Da das Gameplay mit typischen Mario-Jump'n-Run-Features bestückt ist, darf natürlich auch die obligatorische Jagd nach Goodies nicht fehlen. Am häufigsten entdeckt Ihr Zauberkarten. Habt Ihr 50 davon eingesackt, erhaltet Ihr ein Bonusleben. Zuweilen gibt es auch Flakons, die mit Zaubertränken gefüllt sind. Diese verwandeln Euch in einen Schwarzenegger-Handschuh, der



### INFO

System: Nintendo 64  
 Spieltyp: Puzzle-Jump'n-Run  
 Datenträger: 96-Mbit-Modul  
 Hersteller: Hasbro/Interactive Studios  
 Testversion: Nintendo  
 Spieler: 1  
 Speicheroption: Modulspeicher  
 Features: deutscher Bildschirmtext  
 geeignet ab: frei  
 Schwierigkeit: 1-7  
 Preis: ca. 100 Mark  
 Grafik: 65 %  
 Musik: 75 %  
 Sound: 73 %



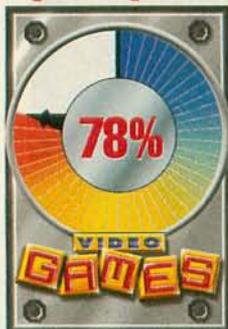
Auf dem Holzweg: Tippelt Glover hier nicht schnell genug, wird er aus dem Level gespült.



Ihr könnt auch alleine rumlatschen, an manchen Stellen geht's aber nur mit Ball weiter.

stalle, die die Energie des gesamten Landes vereinigen, in der gesamten Umgebung versprengt wurden. Sein laienhafter Versuch, diese mit Hilfe von Magie zurückzubringen, hatte nur zur Folge, daß sich die Kristalle in Gummibälle verwandelten. Nun braucht das Land einen Helden, der

### Spielspaß:



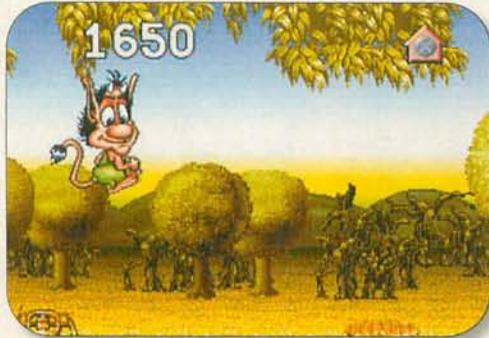
**Meine Meinung:** Für mich ist Glover eine gekonnte Mischung aus Marble Madness, Marioesken 3D-Welten und einer Scheibe Sony. Einerseits ist die Steuerung genauso intuitiv wie beim Klempner-Kollegen Mario. Glover hüpf, rennt, klettert, verschiebt Objekte, und die Kamera hält in feinsten 3D-Manier Schritt. Andererseits erinnert gerade die Zauberkarten-Thematik stark an Sonys Maskottchen. Der Fausthieb im Herunterfallen



**SUPER**

z.B. entspricht fast exakt dem Zerschlagen einer Kiste per Bauchplatscher bei Crash. Was dieses Game jedoch unverwechselbar macht, ist die geniale Trickserei mit den Bällen. Habt Ihr einmal zu dribbeln, zu balancieren und zu jonglieren gelernt, merkt Ihr, wieviel neue Gameplay-Elemente hier gefeatured werden. Obwohl es bei der Grafik (schlappe Texturen, wenig Details, unscharf) ziemlich hapert, hat Glover richtig Klasse.

# HUGO



Hugo bei seinem besten und leider auch einzigen Move. Bei dieser Konkurrenz brauchen sich Crash & Co. wirklich keine Sorgen zu machen.

Adaption mit einer Eintragung in die Highscoreliste begnügen. Ansonsten entspricht das Gameplay ziemlich genau dem TV-Vorbild. Eure Aufgabe besteht darin, Hugos Trollfamilie aus den Fängen der bösen Hexe Hexana zu befreien. Dafür müßt Ihr in je nach gewähltem Modus (Arcade und TV-Modus stehen zur Verfügung) in sieben Leveln diverse Geschicklichkeitstests bestehen, die sich jedoch auf Springen bzw. Ducken oder Ausweichen im richtigen Augenblick beschränken. Im Unterschied zum TV-Modus präsentiert sich der Arcade-Modus als simples Jump'n-Run in dem jedoch auch nicht mehr Aktionsmöglichkeiten oder Features geboten



Der rote Baron würde sich im Grabe umdrehen.

werden. Weder die nicht gerade zeitgemäße Grafik, noch die in den Möglichkeiten äußerst eingeschränkte Steuerung bieten Anreiz dazu, sich mit diesem Game besonders lange zu beschäftigen. Selbst die jüngsten unter den PlayStation-Spielern werden diesem einfachen Geschicklichkeitstest keinen Reiz abgewinnen können.

**INFO**

- System: PlayStation
- Spieletyp: Jump'n Run
- Datenträger: CD
- Hersteller: ITE Media
- Testversion: ITE Media
- Spieler: 1-2 (abwechselnd)
- Speicheroption: Memory Card
- Features: Dolby Surround-Unterstützung
- geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: 1-3
- Preis: ca. 100 Mark
- Grafik: **39 %**
- Musik: **35 %**
- Sound: **45 %**

Seit etlichen Jahren hat der geneigte Spieler in der interaktiven Game-show Hugo die Möglichkeit, sein spielerisches Talent mit Hilfe der Telefonaustattung als Joystickersatz der vor dem heimischen Fernseher versammelten Fangemeinde zu demonstrieren. Während jedoch in der Fernsehshow der erfolgreiche Einsatz mit mehr oder weniger wertvollen Sachpreisen honoriert wird, muß man sich in der PlayStation-

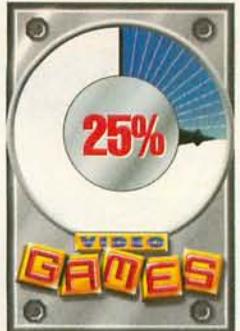
**Meine Meinung:** Es ist schon fast eine Frechheit, ein solch langweiliges und unausgeglichenes Stück Software auf den Markt zu werfen. Wie sich dieses Produkt unerklärlicherweise für den PC so gut verkaufen konnte, wird mir sowieso immer ein Rätsel bleiben. Mir bleibt nur die Warnung an alle Play-



**HILFE**

Station-Zocker, ihr Geld nicht in dieses Spiel zu investieren. Es gibt zuhauf bessere und innovativere Produkte (eigentlich nahezu jedes andere Spiel), und wer wirklich ein Hugo-Fan sein sollte, dem bleibt immer noch die günstigere und interessantere Möglichkeit der Fernsehshow. Finger weg !!!!!

**Spielspaß:**



## Inserentenverzeichnis

Acclaim Entertainment	9	Galaxy Mega Play	79	OIT Versand	61
ARJAY Games & Entert.	35	Game Express	85	Philip Morris	29
BauConTec Software	67	Game it!	53	Sony Electronic	19
CDG Media	81	Gamers Point	73	Sunflex	39
Compi Corner	83	GT Interactive	100	The Video Game Source	69
CRYO	15,23	HEEL Verlag	75	Top-4 Softwareversand	87
Eidos Interactive	2	Hint Shop	49	Vidis Electronic	41
Electronic Arts	7	Interact of Europe Jöllenbeck	33	WEKA Consumer Medien	97
Endor Development & Distr.	43,45,47	Japan Spirits	69	Weka Informationsschriften	69
Fire International	25	Kranz Versand	99	Wolfsoft	87
Franzis-Buchverlag	73,89,91	Mega Star	85		
Freak's Shop	55	MVG Medien Verlag	65	<b>Beilagen Österreich:</b>	
G-Press Dataservice	49,77	Nintendo of Europe GmbH	13	Gameshop Kraschl	

**Dreamcast**  
lieferbar

NEU: Dreamcast RGB-Umbau mit Kabel & Audio für beste Bildqualität

Virtua Fighter 3	159,99
Blue Stinger	159,99
Godzilla	169,99
Sonic Adventure	159,99
Pen Pen	149,99
July	149,99

**Nintendo 64**

Adapter für "ALLE" Importspiele	74,99
RGB-Umbau dt. Top Bild-Qualität	144,44
Gerät + RGB-Umbau + RGB-Kabel	369,99

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

VideoGames tierisch gut!

wolfsoft.de

**HARDWARE SOFTWARE SERVICE**

**WOLFSOFT**

(02622)835 17

**Umbau, Tuning**

PSX Chip-Umbau\* 69,99

Saturn dt./usa./jap. +50/60Hz 99,99

andere Geräte auf Anfrage!!!

**Anschlußkabel**

in Top-Qualität für fast alle Fernseher.

PSX-RGB+Audio Besser! 39,99

N64 S-VHS+Audio TOP! 39,99

4-fach Scart RGB-Umschalter 119,99

7-fach Scart RGB-Umschalter 219,99

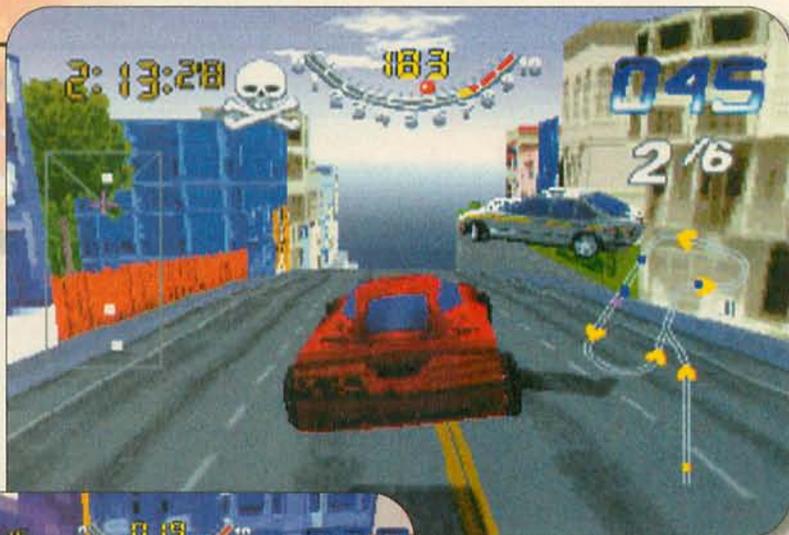
\* für Importspiele/ Druckfehler und Änderungen vorbehalten

**Top4 Softwareversand**

Top4 Softwareversand

Nintendo 64	<ul style="list-style-type: none"> <li>- die neuesten Games sofort lieferbar !!</li> <li>- An- und Verkauf von Gebrauchtspielen</li> <li>- Reparatur aller Spielkonsolen und Zubehör</li> <li>- Wir haben auch ältere Titel im Lager !!</li> </ul>	Sony PlayStation
Gameboy	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ehrliche Beratung und Blitzversand</li> </ul>	Sega DC

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



Beim sogenannten Extrem-Rennen dürft Ihr nirgends anecken, sonst ist das Rennen zu Ende. Sprünge wie diese sind aber erlaubt.

Old Beetle auf Abwegen: Viele Strecken warten plötzlich mit scharfen Kurven auf.

Man kann lediglich erahnen, um welche berühmte Straße es sich hier handeln soll.



Mit exakt einem Jahr Verspätung kommen nach den Nintendo-Usern nun auch PlayStation-Jünger in den fragwürdigen Heimgeuß von Midways einstigem Automaten-Hit. *San Francisco Rush* bietet einfache Rennkost ohne kompliziertes Fahrzeug-Tuning; Ihr folgt entweder ganz normal

1 SPIELER EXPLOSIV-MODUS  
1 SPIELER GEGEN DIE UHR  
2 SPIELER-MODUS  
2 SPIELER VERBINDEN

Peinlicher geht's nimmermehr (siehe oben)!

der Strecke oder sucht nach alternativen Routen, wobei Euch die wilde Jagd dann über Hochhäuser oder durch versteckte Tunnel führt – die Wahrzeichen der nordkalifornischen Metropole immer im Blickfeld. Auf der schwarzen Scheibe

Dadurch verliert Ihr aber höchstens zwei bis drei Sekunden, da man sich nach Unfällen sofort mit einem niegelnelneuen Wagen auf der Rennstrecke wiederfindet. Im Grand-Prix-Mode fahrt Ihr zehn Rennen gegen jeweils drei bis fünf Konkurrenten. Dabei werden die Kurse immer mehrmals befahren; Richtung und Tageszeit ändern sich allerdings. Nach einem abgeschlossenen Race erhaltet Ihr je nach Platzierung mehr oder weniger Punkte – das Ziel ist natürlich, am Schluß des GP an der Tabellenspitze ganz oben zu stehen. Beim Circuit-Mode ist das Prinzip ähnlich, nur mit dem Unterschied, daß Ihr bei jedem Rennen Erster werden müßt. Gelingt dies nicht, folgt die sofortige Disqualifizierung. Des weiteren stehen noch der sogenannte Explosive-Mode und ein Extreme-Game-Modus zur Auswahl. Bei ersterem geht

es darum, die Geschwindigkeit nie unter 60 mph fallen zu lassen, sonst droht das Aus. Beim Extreme-Game solltet Ihr dagegen versuchen, nirgendwo anzuecken, bzw. nicht zu explodieren. Ein 2-Player-Splitcreen ist ebenfalls vorhanden, wobei hier jedoch die Frame-Rate dem einstelligen Bereich gefährlich nahe kommt. Wer dies verhindern möchte, linkt zwei PlayStations und wird gleich wieder enttäuscht, da trotz doppelter Hardware-Power plötzlich keine CPU-Fahrer mehr an den Start gehen. ds

**INFO**

- System: PlayStation
- Spieltyp: Rennspiel
- Datenträger: CD
- Hersteller: Midway/GTI
- Testversion: GT Interactive
- Spieler: 1-2
- Speicheroption: Memory Card 1 Block
- Features: 7 Spielmodi
- geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: 3-5
- Preis: ca. 100 Mark
- Grafik: 50 %
- Musik: 65 %
- Sound: 70 %



In diesem Modus dürft Ihr nie vom Gas gehen.



Völlig lächerlich der obige Warnhinweis.

sind nur fünf Tracks (vier reguläre + ein versteckter) angelegt, die auch rückwärts befahren werden können. Die Steuerung präsentiert sich recht primitiv. Millimetergenaues Driften ist nicht möglich und auch nicht nötig. Bei allzu harten Karambolagen kann es leicht vorkommen, daß Euer Gefährt explodiert.

**Meine Meinung:** *San Francisco Rush* ist eigentlich ein recht witziges Spielhallenspiel, die PlayStation-Umsetzung hat allerdings außer dem Namen, der Kurse und dem "Rush"-Soundsample rein gar nichts mehr mit dem Original gemein. Die Steuerung ist schwammig und mistig, der viele Nebel nervt, die Pop-Ups sind ein Armutszeugnis und die enormen Ladezeiten schlichtweg eine Frechheit. Bei solch einer lieblosen Ausführung sind Pal-Balken fast



**GEHT SO**

schon die logische Konsequenz, Rechtschreibfehler in den Menüs runden das Trauerspiel ab. Während bei der N64-Version noch ein gewisser Nervenkitzel darin bestand, waghalsige Abkürzungen zu nehmen und dabei eventuell umzukippen, entfällt dieser Spaßaspekt hier weitgehendst, da das "Kipp-Feature" scheinbar wegprogrammiert wurde. Aber was rege ich mich eigentlich auf, bei den Dutzenden besseren Rennspielen für die PlayStation...

**Spielspaß:**





# actua GOLF 3



Wie könnte es im irischen Kill Kenny auch anders sein: Sch...wetter!

spanischen Cantabria Golf Course in Spanien).

Egal, ob im Übungsmodus oder bei einer Runde in einem der neun Spielmodi, überall begleiten Euch zwei Reporter, die jeden Schlag kommentieren, kritisieren und Verbesserungsvorschläge machen; alles fast genauso, wie im richtigen Leben. Die Steuerung funktioniert wahlweise über die normalen Tasten des Standard-Pads oder auch mit



actua Golf 3 brilliert nicht durch tolle Grafik, wohl aber durch seinen Variantenreichtum.

den Joysticks des Analog Controllers. Letzterer ist sogar besonders geeignet. Hier simuliert der Stick Euren Schwungbogen: Drückt den Hebel nach unten, und Ihr vollführt einen Rückschwung. Dann mit Gefühl und nicht zu hektisch nach oben, und schon fliegt der Ball in Richtung Loch.

### Info

System:	PlayStation
Spielertyp:	Golfsimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Gremlin
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 4 Blöcke
Features:	Analog- und Dual-Shock-Support
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	2-5
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	65 %
Musik:	- %
Sound:	75 %

Wer Golfenatiker ist und nach einer exakten Umsetzung seiner Lieblingsportart sucht, der sollte mehr als einen Blick auf actua Golf 3 werfen. Gremlins dritter Anlauf macht in punkto Realismus jedem anderen PSX-Vertreter etwas vor. Das beginnt schon bei der flexiblen Wettergestaltung (vom trockenen Frühlingmorgen bis hin zum verregneten, stürmischen Herbsttag) und geht weiter bei der Auswahl der sechs realen Plätze (vom weichen Three Palms Golf Club in Hawaii über die rauen irischen Fairways von Kill Kenny bis hin zum künstlich gepflegten Ambiente des

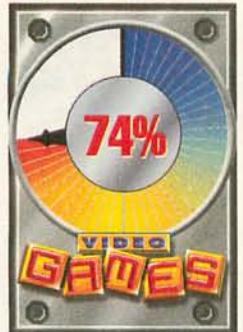
**Meine Meinung:** Von allen Golf-Sims, die je Zutritt zu meiner PSX hatten, ist actua Golf 3 wohl die akkurateste, was "Physical Correctness" angeht. Die Sache mit der Analog-Steuerung ist einerseits gut gemeint, dennoch ist die konventionelle Art auf einer langen



GUT

Bahn entspannter. Während die Grafik zu wünschen übrig läßt, sucht die Auswahl an praxisnahen Funktionen, zahllosen Einstellungen und variantenreichen Plätzen ihresgleichen. Trotzdem kommt auf Dauer lange nicht so viel Spielspaß auf, wie bei EA's PGA-Reihe.

### Spielspaß:



## Das schlagfertige Quartett, das nahezu alle PC-Probleme löst!



Das schlagfertige Quartett, das nahezu alle PC-Probleme löst! Buch und 3 CDs! Das Buch erläutert Ihnen kompetent und präzise vom Betriebssystem bis zur Datensicherheit die Komponenten und Peripherie des PCs.

Auf den CDs finden Sie:

- Über 8.500 Experten-Hinweise zum optimalen Tuning
- Original Windows 95/98 und NT-Treiber für CD-Laufwerke, Drucker, Grafikkarte usw.
- BIOS Up-grades
- Neueste Analyse-, Tune-up- und Benchmark-Tools.

### Hardware Kit

Eggeling T./Frater, H.; 1998; 770 S.

ISBN 3-7723-7743-2

ÖS 723,-/SFr 89,-/DM 99,-



Franzis

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

# Mr. Domino



Im japanischen Supermarkt machen alle Arten von tierischen Special Effects wie diese wildgewordene Kekspackung Jagd auf Euer Domino-Ensemble.



Wir schweben per Fallschirm gen Boden.



Achtung Mr. Domino: Autos im Anmarsch!

Wie verkauft man ein ohne großes Budget zusammengestelltes Spiel mit durchschnittlicher Optik und Akustik? Ganz klar: Wenigstens das Spielprinzip muß außergewöhnlich sein, und das Gameplay muß stimmen. So oder ähnlich war wohl das Konzept bei JVCs *Mr. Domino*. Ihr steuert hier einen Dominostein über einen selbst-scrollenden Rundkurs und legt auf Knopfdruck Eure Kumpels hinter Euch ab – mit dem Ziel, eine ununterbrochene Reihe aufzustellen, die Ihr dann nach einer Runde anstoßen könnt. Die Hauptaufgabe eines jeden Parcours besteht aber darin, alle Spezialeffekte auszulösen und möglichst punktebringend perfekt mit Euren Dominostraßen zu verknüpfen. Dazu legt Ihr

Bodenfallen, einstürzende Brücken, vorbeifahrende Autos und vieles mehr führen meist dazu, daß Ihr kurzzeitig benommen seid und nichts ablegen könnt und somit schon ein Loch in der Kette vorfindet. Außerdem macht Euch ein knackiges Zeitlimit das Leben schwer, das auch noch



Per Headbutt die Reihe fortgesetzt: Vielen Dank, lieber Nachbar!



Nur wenn alle Effekte ausgelöst wurden, kommt Ihr eine Runde weiter.

nirgendwo angezeigt wird. Hier hilft nur der Gang über eines der wenigen Erste-Hilfe-Felder, das Euer Konto wieder etwas auffüllt. Beschleunigungs- und Bremsfelder behindern Euren Dominostein ebenfalls. Wenn Ihr der Mei-

nung seid, ein Level mit wirr herumstehenden Kombinationen hoffnungslos verbockt zu haben, hilft ein Resetfeld, das Euch alle Steine zurückgibt (Ihr habt nur eine begrenzte Menge zur Verfügung) und sämtliche Spezialeffekte zurückstellt. Auf Eurer Domino-Reise kommt Ihr u.a. an Spielcasinos, japanischen Supermärkten, Stadtparks, Wohnungen und Vergnügungsparks vorbei.

Musikalisch und grafisch hat man sich bei *Mr. Domino* jedoch wahrlich nicht übernommen. Manche Effekte sehen aus, wie im Jahr eins nach der Präsentation der PS. Euren Fortschritt speichert Ihr auf einem Block ab. rk

## INFO

System:	PlayStation
Spieltyp:	Geschicklichkeit
Datenträger:	CD
Hersteller:	JVC
Testversion:	Virgin
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	–
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	4
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	59 %
Musik:	51 %
Sound:	53 %



Schaukelnde Tüten und Elektrolitze machen unserem Stein das Leben schwer.

vor dem jeweiligen "Auslösefeld" einen Stein ab und wartet mit dem Anbringen weiterer, bis Eure Figur dorthin spaziert, wo der Effekt seine Wirkung zeigt. Ein Beispiel: Der Dominostein fällt auf einen Knopf, der seinerseits ein Kartenhaus einstürzen läßt, dessen letzte Karte wieder auf die Dominoreihe fällt und so die Kettenreaktion fortsetzt. Alles klar? Je mehr Specials Ihr in Euer Gesamtkunstwerk ohne Unterbrechungen (Combos!) einbringen könnt, desto höher die Punktzahl, mit der Ihr Euch nach Beendigung eines Levels in die High-Score-Liste eintragen könnt. Natürlich machen Euch in den Stages vielerlei Gefahren und Feinde das Leben schwer: Stolpersteine, Elektroschocks, Hindernisse,

**Meine Meinung:** Den einen oder anderen verregneten Nachmittag kann man sich mit *Mr. Domino* schon vertreiben, denn das Aufstellen einer perfekten Dominoreihe mit allen Spezialeffekten und dem anschließenden Betrachten selbiger macht schon kurzfristig Laune. Was hier an Einfällen geboten wird, ist an sich schon witzig (Bewohner schaltet Stereoanlage ein, bekommt Clown-Faust ins Gesicht und fällt auf den nächsten Dominostein oder Raketenfeuerwerk wird abgeschossen und landet wieder in der Reihe), aber grafisch nicht allzu ansprechend untermalt. Auch die Soundpalette fällt in die Kategorie "War da



## GEHT SO

irgendwas?" Selbst kleine Figuren am Spielfeldrand sind schon flach wie ein Blatt Papier und grobpixelig dargestellt. Dank des Multiplikatoreffekts bei Combo-Effekten lohnt es sich dennoch, auf Hi-Score-Jagd zu gehen. Wenn man jedoch alle Specials einige Male gesehen hat, läßt die Motivation doch etwas nach, da sich am einfachen Spielprinzip auch in späteren Stages nichts ändert. Wäre *Mr. Domino* ein Platinum-Titel würde ich ihn durchaus empfehlen, für ein Vollpreisprodukt erwarte ich aber deutlich mehr Gameplay-Inhalt – es gibt nur einen einzigen Spielmodus und keine 2-Player-Competitions.

## Spielspaß:



# LIVE WIRE!

Ihr wahlweise alleine oder gegen einen menschlichen Mitspieler eine amöbenartige Spielfigur über eine isometrisch dargestellte Spielwelt.



Vorsicht, der Zug kostet Euch viel Lebensenergie und damit Zeit.

Erinnert Ihr Euch noch an ein Spiel namens Quix für den Amiga? Damals ging es darum, mit seiner Spielfigur ein Gitternetz entlangzufahren, um durch das Einfärben der Quaderaußenlinien Schritt für Schritt ein Hintergrundbild sichtbar zu machen. Wenn wundert's, daß auch diese Spielidee eine Renaissance auf den aktuellen Konsolen erlebt - und wie es sich gehört, natürlich in den mittlerweile fast obligatorischen drei Dimensionen. In *Live Wire* steuert

Es gibt fünf verschiedene Level, die in Ihrer Thematik vom Geisterhaus bis zur Südseeinsel reichen, und in über 50 Zwischenstages unterteilt sind. Eure Aufgabe besteht nun darin, entlang vorgegebener Linien möglichst viele Felder in Eurer Spielfarbe zu markieren. Verschiedene Gegner, Fallen und auch eventuelle menschliche Gegenspieler versuchen Euch daran zu hindern. Auf den Spielflächen verteilte Extras erleichtern Euch die Aufgabe, und

lassen so manches bereits schon verloren geglaubtes Spiel wieder machbar erscheinen. Doch auch umgekehrt kann ein bereits sicher geglaubtes Spiel kurz vor dem Sieg noch eine überraschende Wendung nehmen, indem man versehentlich das falsche Item aufnimmt oder die Gegenspieler ein Extra verwenden. Die Grafik ist niedlich gezeichnet und läßt sich stufenlos zoomen und drehen, dennoch vermißt man oft den notwendigen Überblick. Die Hintergrundmusik paßt jeweils zur Thematik des Levels und fällt ebenso wie die Soundeffekte nicht weiter unangenehm auf. Als sehr problematisch erweist sich jedoch die Steuerung, die ein gezieltes Manövrieren unmöglich macht und *Live Wire* trotz guter Ansätze zu einem frustrierenden Glücksspiel verkommen läßt. ab

## Info

System:	PlayStation
Spieltyp:	Geschicklichkeit
Datenträger:	CD
Hersteller:	SCI
Testversion:	SCI
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	keine
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	65 %
Musik:	45 %
Sound:	55 %

## Spielspaß:



**Meine Meinung:** *Live Wire* ist ein weiterer Beweis, daß die Konvertierung eines bewährten Spielprinzips in drei Dimensionen, gepaart mit ein paar neuen Extras nicht unbedingt ein Plus an Spielspaß bedeuten muß. Hatte das klassische Vorbild gerade durch das simple, aber tadellos designte Gameplay noch



**GEHT SO**

einen hohen Motivationsfaktor, so ist bei *Live Wire* insbesondere durch die schlechte Steuerung Frust angesagt. Auch der flüssige Zweispielermodus kann nicht mehr viel retten, da auch hier die Steuerung einen wirklich spannenden Zweikampf verhindert. Schade!

# So bekommen Sie jeden Job!

**Neu!**



öS 238,-/SFr 25,-  
**DM 29,95**

**Goldware**  
**Vorstellungsgespräch**

1998  
ISBN 3-7723-8403-X

**Neu!**



öS 238,-/SFr 25,-  
**DM 29,95**

**Goldware**  
**Bewerbungs-Trainer**

1998  
ISBN 3-7723-8954-6

**Neu!**



öS 238,-/SFr 25,-  
**DM 29,95**

**Paperware**  
**Bewerbungstraining**  
**für die Westentasche**

1998  
ISBN 3-7723-8974-0



**Franzis**

# ZUBEHÖR-TEST

Eigentlich wollten wir Euch schon letzte Ausgabe einen großen Zubehör-Test bringen, der wegen Platzmangels leider auf diesmal verschoben werden mußte. Inzwischen sind jedoch noch mehr Produkte in der Redaktion eingetrudelt, die wir Euch auf diesen kompakten vier Seiten nun vorstellen. Neben sehr ausgefallenen Controllern wie dem Air Racer findet Ihr

auch die in Zusammenarbeit mit uns entwickelten Lenkräder (protz!), die die Guillemot-Konkurrenz ausnahmslos alt aussehen lassen – und das ist subjektiv und objektiv eindeutig. Die Qualität der getesteten Produkte befindet sich diesmal übrigens oft im Mittelmaß-Bereich – hoffentlich lest Ihr den Test also noch rechtzeitig vor dem Weihnachtseinkauf!

## PSX Infrarot Set

Keine lästigen Kabel mehr - der Traum eines jeden Videospielers. Doch diesen Luxus muß man sich bei Infrarot-Joy pads wie dem PSX Infrarot Set mit einigen Unannehmlichkeiten erkaufen. Obwohl die Reichweite der beiden im



Lieferumfang enthaltenen Pads ca. zehn Meter ist, genügt schon ein kleiner Schwenker im Eifer des Gefechts und die Verbindung wird kurzzeitig unterbrochen. Wir haben natürlich mit einem Beat'em Up (*Tekken 3*) getestet, um herauszufinden, wie sich das bei einem auf schnellen Reflexen basierenden Match auswirkt: Haltet Ihr die Pads immer schön auf den Empfänger gerichtet spielt es sich hervorragend, hektische Bewegungen werden jedoch nicht geduldet. Die Verarbeitung mit überstehenden Nähten läßt ebenfalls zu wünschen übrig und ohne zwei Mignon-Batterien pro Pad läuft gar nichts. Immerhin sind die Turbo-Aktivierungstasten ergonomisch gut halbrechts über dem Steuerkreuz plaziert. Das rettet jedoch den Gesamteindruck nicht mehr. Dieses Set muß man nicht haben.

### INFO

**Artikel:** Infrarot-Joy pads  
**System:** PlayStation  
**Hersteller:** Speed Link  
**Preis:** ca. 80 Mark  
**Kabellänge:** -  
**Verarbeitung:** Durchschnitt  
**Gesamturteil:** Durchschnitt

## Barracuda 2

Dieses hübsch designte Pad ist - wie der Name schon sagt - eine Weiterentwicklung der extrem klobig und unhandlich ausgefallenen Raubfisch-Steuereinheit von Interact (siehe Test in VG 3/98: Gesamturteil Durchschnitt). Diesmal hat man sich nun eher am Sony-Original orientiert und zusätzlich einige Features eingebaut. Die L/R-Buttons stehen jeweils weiter nach außen weg und sind somit ziemlich griffig (L2/R2 fielen ca. doppelt so groß aus). Das Digitalkreuz wirkt sehr robust, läßt sich leicht bedienen und liegt gut "am Daumen", was man von den beiden Analogsticks (schwergängig,



nicht so gut angeraut wie das Sony-Original) nicht unbedingt behaupten kann. Dafür könnt Ihr sämtliche Feurknöpfe umprogrammieren, mittels eines Switches auf der Rückseite die beiden Stick-Schsen vertauschen (endlich wird sowohl an Links- als auch Rechtshänder gedacht), Autofeuer zuschalten (funktioniert nicht immer einwandfrei: Lara feuert manchmal nicht sofort) und die zwei Motoren aufheulen lassen (wir haben das Dual-Shock-intensive Cross-Rennen in *Crash Bandicoot 3* bei allen

### INFO

**Artikel:** Dual Vibration Analog Pad  
**System:** PlayStation  
**Hersteller:** Interact  
**Preis:** ca. 60 Mark  
**Kabellänge:** 2,40 Meter  
**Verarbeitung:** Gut  
**Gesamturteil:** Gut

## PSX Fighter Pad

Eine Alternative zum alten Veteranen, dem Sony-Digital-Pad, stellt das PSX Fighter Pad von Speed Link dar. Die vier Standard-Buttons sind griffig, das Steuerkreuz ist leichtgängig und das Pad wiegt insgesamt sehr wenig und scheint trotzdem ordentlich verarbeitet zu sein (wir ha-



ben es noch nicht gegen die Wand gedonnert...). Probleme bereiten die vier in blau gehaltenen Shoulder-Buttons, die länger und dünner als beim Original ausfielen und dadurch in der Hektik etwas schlechter aktivierbar sind. Dafür könnt Ihr jedem Button einzeln Dauerfeuer zuordnen, Slow-Motion einschalten (Dauerfeuer der Starttaste) und bei jedem Druck ein LED-Lämpchen aufblinken sehen. Overall: Ziemlich überflüssig, das Original ist klar besser, auch ohne Rapid-Fire-Schnickschnack.

### INFO

**Artikel:** Digital-Joy pad  
**System:** PlayStation  
**Hersteller:** Speed Link  
**Preis:** ca. 30 Mark  
**Kabellänge:** 2,05 Meter  
**Verarbeitung:** Gut  
**Gesamturteil:** Durchschnitt

## Twin Shock Power Pad

Anstelle von Sony würde ich beim Betrachten des Twin Shock Power Pads sofort eine Plagiatsklage einreichen, denn das Design des

Original-Dual Shock-Pads ist absolut identisch! Immerhin könnt Ihr hier dank des durchsichtigen Materials das Innenleben und die beiden Motoren des Geräts genau beobachten. Das werdet Ihr auch tun, denn beim *Crash 3*-Motorrad-Rennen-Test rüttelte der linke Motor



nur halb so heftig wie bei allen anderen Konkurrenten und der rechte rührte sich nahezu gar nicht! Außerdem verhakte sich der L2-Button schon nach kurzer Testzeit in der Verankerung und war erst nach hartnäckiger Bearbeitung (sprich Gewalt) wieder zu Taten bereit. Bei einer derartig miesen Performance gleich zu Beginn könnt Ihr Euch wohl vorstellen, wie das tägliche Zocken mit so einem Pad aussieht! Unsere Empfehlung: Finger weg vom Twin Shock Power Pad.

### INFO

**Artikel:** Dual Shock Pad Clone  
**System:** PlayStation  
**Hersteller:** Twin Shock  
**Preis:** ca. 60 Mark  
**Kabellänge:** 1,90 Meter  
**Verarbeitung:** Durchschnitt  
**Gesamturteil:** Mangelhaft

### Die Sony-Referenz



An die Qualität des Original-Sony-Dual-Shock-Pads kam und kommt bis jetzt kein Third-Party-Anbieter heran - kein Wunder, denn das Joypad-Design macht im Laufe der Entwicklung einer Konsole eine Menge Evolutionsstufen durch, was bei der Konkurrenz zeitlich einfach nicht möglich ist. Das ergonomisch optimale Button-Layout, die kompakten Ausmaße, die leichtgängigen, angehauchten Sticks und die perfekt harmonisierenden Vibrations-Motoren sorgen für uneingeschränktes Gameplay-Vergnügen. Lediglich in punkto Robustheit gibt's einen Grund zum Meckern: Nach nur einem kurzen Knall auf den Fußboden gab der linke Analogstick unseres Redax-Pads kurzerhand den Geist auf. Etwas mehr als einen Wutanfall sollte so ein teures Pad dann doch aushalten!

### Trilogy 64

Offensichtlich hatte Guillemot noch einige Lager voller "Easy 64"-Joypads übrig (siehe Test in der VG 3/98: Gesamturteil Durchschnitt), so daß man es jetzt mit einem Trick (sprich Bundle) versucht. Unter dem Decknamen Trilogy 64 bietet man Euch eben jenes 08/15-Pad in Kombination mit einem in zwei Stufen verstellbaren Rumble-Pak-Clone und einem 1-MB-Controller Pak an. Das Package krankt natürlich weiterhin an seinem Hauptbestandteil, dem Pad: Es liegt



schlecht in der Hand, der Analogstick ist schwergängig und störrisch (der Teller ist viel zu leicht drehbar und läßt einem das Ding oft aus dem Daumen gleiten), die Buttons klobig und das Digi-Kreuz unhandlich - kurzum ein Pad, das man nur im äußersten Notfall in die Hände nimmt. Bei der Kabellänge stoßt Ihr zudem fast schon mit der Nase an der Konsole an. Auch erreicht das Rumble-Pak selbst auf Stufe zwei nicht denselben Vibrationseffekt wie das Original (im goldenen Test). Dieses Bundle könnt Ihr getrost vergessen!

### INFO

**Artikel:** Joypad+Rumble Pak+Controller Pak  
**System:** Nintendo 64  
**Hersteller:** Guillemot  
**Preis:** ca. 50 Mark  
**Kabellänge:** 1,35 Meter  
**Verarbeitung:** Durchschnitt  
**Gesamturteil:** Durchschnitt

### Gamester 64

Manchmal versteht man als Redakteur die Industrie nicht ganz: Wenn schon bekannt ist, daß die Verarbeitungsqualität eines Joypads offen-



sichtlich nicht sonderlich hoch ist bzw. die Ausschußrate über dem Durchschnitt liegt, überprüfe ich doch zumindest das wegzuschickende Testmuster auf seine Richtigkeit. Lange Rede, kurzer Sinn: Beim Gamester-64 fehlte beim Auspacken schon mal der Teller des Analogsticks - eine prima Ausgangsbasis. Immerhin liegt das durchsichtige Pad recht gut in der Hand, und alle Buttons sind gut erreichbar und funktionell. Dafür fielen das Digi-Steuerkreuz extrem schwammig und der Rest vom Analogstick schwergängig (an die Qualität des Nintendo-Originals kommt offenbar einfach kein Third-Party-Hersteller heran) aus. Die Standard-Add-Ons eines Dritthersteller-Pads (Slow-Motion, Auto-Fire) verhalfen hier schlußendlich nicht mehr zum Sprung auf die "Gut"-Ebene.

### INFO

**Artikel:** Joypad  
**System:** Nintendo 64  
**Hersteller:** Gamester  
**Preis:** ca. 60 Mark  
**Kabellänge:** 1,90 Meter  
**Verarbeitung:** Durchschnitt  
**Gesamturteil:** Durchschnitt

### Die N64-Referenz



Auch auf dem N64 führt bis dato kein Weg am offiziellen Controller vorbei, auf den ausnahmslos alle Redakteure schwören (verschwinden deshalb dauernd welche aus dem Spielzimmer?). Einen derart gut am Daumen liegenden Analog-Stick - das Herz des Controllers - hat bis jetzt kein Third-Party-Hersteller auf die Beine gestellt. An diesem Ding gibt es bis auf die etwas klobigen Shoulder-Buttons nahezu nichts auszusetzen. Selbst ungewollte Bruchtests hält er im Gegensatz zum Sony-Gegenstück locker aus - allerdings landete es bis jetzt noch nicht direkt auf dem Stick...

### Air Racer

Ein wirklich revolutionärer Controller wird Euch mit dem Air Racer von Per4Mer angeboten: Erstmals steuert Ihr Eure Boliden/Snowboarder/Kampffjets und andere Flug- bzw. Renn-



geräte nicht mehr durch ein digitales Steuerkreuz/analoges Stick sondern durch simples Schwenken des Air Racers nach links oder rechts - wie bei einem halterlosen Lenkrad! Ähnlich zu einer Wasserwaage realisiert das Gerät Eure Bewegungen und überträgt sie auf den Screen (Optical Motion Technik). Das Ganze funktioniert auch in der Y-Achse (oben-unten) und verhilft Euren Jets zu Manövern mit authentischem Steuerfeeling. Mittels eines kleinen analogen Schalters unterhalb der Button-Anordnung der rechten Hand läßt sich auch der Speed stufenlos kontrollieren. Mit der "Steering Sensitivity"-Funktion läßt sich der Maximalauschlag anpassen und Turbo-Fire ist ebenfalls verfügbar. Der Air Racer kann vom NegCon über den das Dual Shock Pad bis zum normalen Digital-Pad alles simulieren. Optional könnt Ihr Euch auch noch die Per4Mer Pro Pedals zulegen und so die nächste Formel 1-Session mit zünftig mit einem luftigen Lenkrad zelebrieren. Klar ist natürlich, daß Ihr mit dem Air Racer genauso wie mit allen anderen Wheels keine neuen Rekorde einfahren werdet - Spaß macht es aber nach kurzer Eingewöhnungszeit sowohl auf PS wie auch auf N64 allemal. Der Hauptnachteil besteht jedoch darin, daß das freie Halten in der Luft ziemlich schnell auf die Arme geht (Fitneß-Training an der Konsole?) und ermüdet. Freunde des außergewöhnlichen Zubehörs testen aber nicht zuletzt aufgrund der tadellosen Verarbeitung auf jeden Fall an.

### INFO

**Artikel:** Optical 3D Controller  
**System:** PlayStation/N64  
**Hersteller:** Per4Mer  
**Preis:** ca. 100 Mark  
**Kabellänge:** 2.65 Meter  
**Verarbeitung:** Sehr Gut  
**Gesamturteil:** Gut

## Hyper Mouse

Solltet Ihr Euch nach einer Mouse für die PlayStation sehnen und Euch das Design des offiziellen Sony-Nagers nicht gefallen, dann ist die Hyper Mouse von Blaze vielleicht etwas für Euch. Die Verarbeitung mit robustem Kunst-



stoff, griffigen (weil herausragenden) Buttons und guten Microschaltern wirkt edel und läßt einen sofort in Vorfreude bester Performance das *Discworld-Duo* zum Test im CD-Schacht versenken. Leider bekamen wir hier sofort einen Dämpfer, denn der Cursor bewegt sich nur

etwa halb so schnell wie beim Sony-Counterpart über den Screen und erweist sich somit als ziemliche Schnecke. Da hilft auch das mitgelieferte coole, blaue Mousepad und die exzellente Verarbeitung nichts: Dieser Schnarcher-Mouse solltet Ihr gegenüber dem Sony-Gerät nicht den Vorzug geben.

### INFO

**Artikel:** Mouse  
**System:** PlayStation  
**Hersteller:** Claze  
**Preis:** ca. 60 Mark  
**Kabellänge:** 1,6 Meter  
**Verarbeitung:** Sehr Gut  
**Gesamturteil:** Durchschnitt

## 4MB Memory Card



Ständig Ärger mit zu wenig Speicherplatz auf den lediglich 15 Blocks der Standard-1MB-Memory Cards? Dann werft doch mal einen Blick auf die Blaze-MC mit vierfacher Speicherkapazität ohne Datenkompression. Mittels eines Knopfes schaltet Ihr zwischen

vier separaten internen Memory Cards mit insgesamt 60 freien Blocks um, was durch zwei LED-Leuchten angezeigt wird. Wir haben mit der Card beim *Crash Bandicoot 3*-Test wild herumgesaved und - gelöscht, um den Wahrheitsgehalt auf der Packung ("Trouble-free saving") zu überprüfen. Dabei ging zwar kein Spielstand verloren, einige Male wollte die Konsole den gewünschten Stand jedoch nicht auf Anhieb laden (Reading Error). Beim zweiten Versuch klappte es dann aber jedesmal. Dies läßt jedoch insgesamt keine "Sehr Gut"-Wertung zu.

### INFO

**Artikel:** Memory Card  
**System:** PlayStation  
**Hersteller:** Blaze  
**Preis:** ca. 60 Mark  
**Verarbeitung:** Sehr Gut  
**Gesamturteil:** Gut

## Memory Card 2X

Auf der gleichen Technik wie die Blaze-Memory Card basiert die Memory Card 2X von Performance (wa-ren das nicht die Leute mit den mittelmäßigen Joypads, siehe VG 3/98 ?). Ihr habt den doppelten Speicher einer normalen MC (30 Blocks) zur Verfügung, zwischen dem



mittels eines kleinen Buttons umgeschaltet wird. Je nachdem ob, die LED-Anzeige gelb oder grün leuchtet, wißt Ihr, in welchem Sektor Ihr gerade seid. Im Speicher/Lösch-Test erkannte die PS lediglich einmal den Spielstand nicht sofort und wir mußten den Ladevorgang wiederholen. Ansonsten lief alles wie am Schnürchen, weshalb die Double-MC auch zu empfehlen ist.

### INFO

**Artikel:** Memory Card  
**System:** PlayStation  
**Hersteller:** Performance  
**Preis:** ca. 50 Mark  
**Verarbeitung:** Gut  
**Gesamturteil:** Gut

## Memory Card Blue

Nicht viel gibt's über diese blaue Memory Card zu sagen. Es handelt sich um einen simplen Clone der offiziellen Sony-Memory-Card mit 15 zur Verfügung stehenden Blocks. Der Speicherbetrieb im Test verlief ohne nennenswerte Zwischenfälle und alle Freunde blauen Zubehörs können unbesorgt zuschlagen.



### INFO

**Artikel:** Memory Card  
**System:** PlayStation  
**Hersteller:** Speed Link  
**Preis:** ca. 30 Mark  
**Verarbeitung:** Gut  
**Gesamturteil:** Gut

## Memory Card Plus



Wie die Blaze-PS-Memory Card bietet die Memory Card Plus von Interact mit 1 MB die vierfache Speicherkapazität einer gewöhnlichen 256 KB Memory Card. Umgeschaltet zwischen den einzelnen Sektoren wird mittels eines Schalters auf der Rückseite.

Auch hier verliefen unsere Speichersessions ohne nennenswerte Zwischenfälle - der wahre Wert einer Karte zeigt sich jedoch erst nach zig Saves und bei einer umschaltbaren Karte sollte man immer besonders vorsichtig sein, wie einige negative Zwischenfälle in der Vergangenheit (Tet: "Aaaah, meine FF VII-Spielstände sind komplett weg!!!") schmerzlich gezeigt haben. Deshalb gibt's hier erstmal ein vorsichtiges "Gut".

**INFO**

<b>Artikel:</b>	Memory Card
<b>System:</b>	Nintendo 64
<b>Hersteller:</b>	Interact
<b>Preis:</b>	ca. 60 Mark
<b>Verarbeitung:</b>	Gut
<b>Gesamturteil:</b>	Gut

**Game Boy Travel Pak**

Angenommen Ihr habt vor, den Iron Man Triathlon auf Hawaii mit links zu gewinnen und wollt Euch dabei nicht langweilen - genauer gesagt zwischendurch Gameboy-Spielen. Dann ist das



wasserfeste Travel Pak von Interact genau das Richtige. Gameboy (alt und neu) sowie Gameboy Color inklusive einiger Module haben darin locker Platz, und in der robust verarbeiteten Tragetasche ist in einigen Sidebags auch noch genug Platz für das ein oder andere Krimskrums. Getragen wird das Ganze mittels eines Clips um die Hüfte. Durchaus empfehlenswert.

**INFO**

<b>Artikel:</b>	Tragetasche
<b>System:</b>	Game Boy
<b>Hersteller:</b>	Interact
<b>Preis:</b>	ca. 30 Mark
<b>Verarbeitung:</b>	Sehr Gut
<b>Gesamturteil:</b>	Gut

**Race 32/64 Compact**

Die Flut an Lenkrädern auf den Next-Gen-Konsolen nimmt kein Ende. Daß dieser Versuch von Guillemot dabei ein glatter Schuß in den Ofen ist, wird sofort nach dem Auspacken klar, ohne eine einzige Sekunde gespielt zu haben: Da das Lenkrad in den Ausmaßen den Rest des Geräts bei weitem überragt, könnt Ihr das Race 32/64 Compact nur betreiben, wenn



Ihr es an einer Tischplatte befestigt (zwischen die Beine klemmen is nicht!). Da aber nur 1,45 Meter Kabellänge vorhanden ist und kein Tisch so nahe an der Glotze steht, stehen vor dem Spielgenuß erstmal einige aufwendige Umrüumarbeiten an. Nach einer Weile Hot Pursuit in *Need for Speed 3* seid Ihr des Wheels schließlich endgültig überdrüssig: Miese Plastik-Verarbeitung, schlecht bedienbares Steuerkreuz für die Menüs und mittelmäßiges Handling lassen das Guillemot-Produkt trotz relokalisierbarer Buttons schnell in der Ecke verstauben.

**INFO**

<b>Artikel:</b>	Lenkrad
<b>System:</b>	PlayStation
<b>Hersteller:</b>	Guillemot
<b>Preis:</b>	ca. 100 Mark
<b>Kabellänge:</b>	1,45 Meter
<b>Verarbeitung:</b>	Durchschnitt
<b>Gesamturteil:</b>	Durchschnitt

**Race Station Shock 2**

Auch beim großen Bruder des Race 32/64 Compact fällt gleich das unmöglich kurze Kabel (ca. 1,40 Meter) sehr negativ auf (will Guillemot uns anschließend spezielle Gamer-Brillen andrehen?). Diese Lenrad/Pedal-Kombination ist in jeweils drei Stufen höhen- und neigungsverstellbar und - arretierbar. Sie kann sowohl zwischen die Beine geklemmt, als auch



mittels zwei großen Saugnäpfen auf einem Tisch dingfest gemacht werden. Wie beim Dual Shock Pad sind zwei unabhängige Motoren serienmäßig dabei, die jeweils das Rad und die Befestigung vibrieren lassen. Natürlich lassen sich alle Buttons umprogrammieren und auch auf die Pedale legen, was aber jedermal trotz offenkundig simpler Handhabung ein Heiden-Act ist: Plötzlich liegen zwei Funktionen auf ein- und demselben Button (z.B. Ballern und Beschleunigen bei *Vigilante 8*) usw. Mit den Fußpedalen wird analog Gas gegeben und gebremst und mit zwei unter dem Wheel liegenden Microswitch-Buttons hoch- und runtergeschaltet. Obwohl das Lenkverhalten im großen und ganzen O.K. ausfällt, wirkt das billige Plastik-Design sowohl der Pedale als auch des Lenkrads doch ziemlich abstoßend. Es gibt auf jeden Fall bessere Lenkräder (z.B. das Official Jordan Grand Prix Wheel in der VG 9/98 oder das hier getestete Wheel in Zusammenarbeit mit uns). Lenkräder dieser lieblosen Guillemot-08/15-Plastik-Kategorie sind mittlerweile auf keinen Fall mehr empfehlenswert. Gummi und Stahl geben den Ton an!

**INFO**

<b>Artikel:</b>	Lenkrad-Pedal-Kombination
<b>System:</b>	PlayStation
<b>Hersteller:</b>	Guillemot
<b>Preis:</b>	ca. 140 Mark
<b>Kabellänge:</b>	1,40 Meter
<b>Verarbeitung:</b>	Durchschnitt
<b>Gesamturteil:</b>	Durchschnitt

**Race Leader 64**

Den N64-Freunden gönnt man bei Guillemot dagegen (auf den ersten Blick) etwas mehr Luxus. Obwohl der Race Leader 64 im Grunde nichts anderes als eine baugleiche Variante der Race Station Shock 2 ist (das geht auch günstiger in Form eines Two-in-One-Geräts wie beim In-House Race 32/64 Compact, nicht wahr?), wurden hier und da einige Teile besser verar-



beitet: So ist die Kabellänge beispielsweise plötzlich um einen zusätzlichen Meter gewachsen und die Plastik-Bodenplatte gegen ein Metall-Gegenstück ausgetauscht worden. Dafür sind die F1-Gear-Hebel unter dem Lenkrad weitaus schwammiger ausgefallen.

Außerdem befindet sich direkt unter dem Wheel ein Schacht für entweder ein Controller Pak oder das mitgelieferte Rumble Pak, welches baugleich auch in der Trilogy 64 (siehe dort) enthalten ist. Der Rest des Steuerturms ist im selben Plastik-Outfit gehalten und genauso dreifach höhen- und neigungsverstellbar. Beim *Extreme G-Test* hat dann sofort der gelbe Z-Button seinen Geist aufgegeben und ist steckengeblieben.

Lediglich mit Gewaltanwendung konnten wir ihn wieder aus der Verankerung lösen - soviel zum Thema Verarbeitung.

Trotz variablem Lenkrad-Maximalausschlag und Tastenbelegungsmöglichkeit ist auch dieses Guillemot-Lenkrad somit leider beim Test durchgefallen.

Greift lieber zu einem der besseren hier getesteten Wheels - zum gleichen Preis wohlge-merkt.

**INFO**

<b>Artikel:</b>	Lenkrad/Pedal-Kombination
<b>System:</b>	Nintendo 64
<b>Hersteller:</b>	Guillemot
<b>Preis:</b>	ca. 160 Mark
<b>Kabellänge:</b>	2,40 Meter
<b>Verarbeitung:</b>	Durchschnitt
<b>Gesamturteil:</b>	Durchschnitt



## Sun Double Shock Controller

Analog Controller mit Force Feedback boomen derzeit bei den Fremdanbietern. Auch Sun bietet Euch ein solches Pad im coolen goldgelben Transparenz-Look, so daß Ihr den beiden Motoren live bei der Arbeit zuschauen könnt. Dabei werdet Ihr sofort bemerken, daß es sich eigentlich nur um ein One-and-a-half-Shock-System handelt, denn der Mechanismus im rechten Griff ist deutlich unterentwickelt - die Haupt-Vi-

### INFO

Artikel:	Rumble Analog Pad
System:	PlayStation
Hersteller:	Sun
Preis:	ca. 40 Mark
Kabellänge:	1,90 Meter
Verarbeitung:	Sehr Gut
Gesamturteil:	Gut

bration im Spiel kommt vom linken Motor. Design-technisch ist das Sun-Pad dem Sony-Original nahezu 1:1 nachempfunden, lediglich die Buttons sind etwas schwergängiger. Die Verarbeitung macht einen sehr robusten Eindruck, weshalb es dank seines günstigen Preises von 40 Mark durchaus eine Alternative darstellt.

## Remote Station



Ein Infrarot-System der anderen Art wird Euch mit der Remote Station geboten. Im Gegensatz zu allen vergleichbaren Accessoires wird das Infrarot-Signal hier nicht von den Joypads auf einen Sensor vor der Konsole übertragen. Ihr stößt hier die Pads ganz normal in eine Mini-PlayStation (netter Design-Gag!) ein, die durch drei große Saugnäpfe rutschfrei auf dem Untergrund befestigt wird und das Signal auf den Empfänger an der Konsole weiterleitet. Damit ist erstmals volle Bewegungsfreiheit gewährleistet, da die Übertragung stets einwandfrei funk-

### INFO

Artikel:	Infrarot-System
System:	PlayStation
Hersteller:	Unbekannter Taiwanese
Preis:	ca. 80 Mark
Verarbeitung:	Gut
Gesamturteil:	Sehr Gut

tioniert - eine tolle Sache! Beim *Tekken 3-Test* liefen alle Moves perfekt und ohne Verzögerungen wie bei einem normal angeschlossenen Pad ab. Einen kleinen Haken gibt's aber trotzdem: Die Remote Station ist nicht Dual-Shock-kompatibel, wie der Test mit obigem Sun-Pad gezeigt hat.

## Fanatec Speedster Wheel

Last but not least stellen wir natürlich auch das Ergebnis unserer Zusammenarbeit mit dem Zubehörhersteller Fanatec vor: Das Speedster-



Wheel. Ohne jetzt irgendwie selbstbeweihräuchernd klingen zu wollen - dieses Profi-Lenkrad ist eine Klasse für sich. Das werdet Ihr schon nach dem Auspacken merken: Keine billigen Plastikteile, sondern edle Metall- und Kunststoffkomponenten verleihen dem Speedster zu einem massiven Eindruck und beachtlichen Gewicht. Das Lenkrad ist mit einer rutschfesten Gummi-Mischung umgeben und geschaltet wird mit einem stylistisch schönen Aluminium-Schaltknopf (wie im Ferrari F355!). Auch die analogen Pedale heben sich wohltuend vom Design der Fußeinheiten sämtlicher anderer Hersteller ab und bieten wie das Hauptwheel (Rekord: 3,25 Meter) genügend Kabellänge für entspanntes Rasen. Sämtliche Knöpfe sind zentral und gut erreichbar auf den zwei Speichen angeordnet und nicht vor/hinter/unter dem Lenkrad versteckt. Das Zocken mit dieser Fanatec-Kombination sorgt außerdem für ein gutes

### INFO

Artikel:	Lenkrad/Pedal-Kombination
System:	PlayStation
Hersteller:	Fanatec
Preis:	ca. 200 Mark
Kabellänge:	3,25 Meter
Verarbeitung:	Sehr Gut
Gesamturteil:	Sehr Gut

Muskeltraining, denn leicht bewegen läßt sich das Wheel nicht - wie in der Realität eben. Natürlich lassen sich Sensitivität und Ausschlagwinkel separat konfigurieren. Das Einzige, was fehlt ist der Dual-Shock-Effekt. Anson-



sten kauft Ihr Euch damit aber ein absolutes Top-Lenkrad.

## Fanatec Rally Wheel

Beim Fanatec Rally Wheel handelt es sich um eine leicht abgespeckte Light-Version des Speedster-Wheels. Die Fußpedale fehlen und

### INFO

Artikel:	Lenkrad
System:	PlayStation
Hersteller:	Fanatec
Preis:	ca. 150 Mark
Kabellänge:	3,25 Meter
Verarbeitung:	Sehr Gut
Gesamturteil:	Sehr Gut

auch der Aluminium-Schaltknopf wurde wegrationalisiert und fehlt jetzt ganz - entgegen des Packungsbilds, auf dem immerhin noch ein schwarzer Ganghebel aufgemalt ist. Außerdem ist das Lenkrad nun in grünen Farbtönen gehalten (Speedster: Gelb). Sämtliche exzellente Verarbeitungs- und Handling-Eigenschaften gelten natürlich auch für den kleinen Bruder.

## Rumble Force PSX Wheel

Genau das Element, was den beiden Fanatec-Wheels noch zur Perfektion fehlt, bietet das Gamester-Wheel im Überfluß: Den Dual Shock-Effekt. Ihr könnt die Vibrationen mit



zwei Drehreglern (Sensitivität: Wann solls shocken - nur beim Anecken oder schon beim Gasgeben? und Stärke: Sanftes Vibrieren oder Stromstöße?) auf Eure Bedürfnisse anpassen. Design-technisch bemerkt man sofort, daß dieses Wheel eine Weiterentwicklung des in der VG 2/98 getesteten Gamester-Lenkrads ist. Die Buttons sind nach wie vor gut erreichbar, sind aber aufgrund schlechter Beschriftung schwer zuzuordnen. Die Qualität der verwendeten Materialien (Plastik) kann nicht annähernd mit der der Fanatec-Produkte mithalten. Dennoch ist das Lenkverhalten exzellent und konfigurierbar. rk

### INFO

Artikel:	Lenkrad/Pedala-Combo
System:	PlayStation
Hersteller:	Gamester
Preis:	ca. 160 Mark
Kabellänge:	2,05 Meter
Verarbeitung:	Gut
Gesamturteil:	Sehr Gut

Hol Dir jetzt Video Games im Abo!



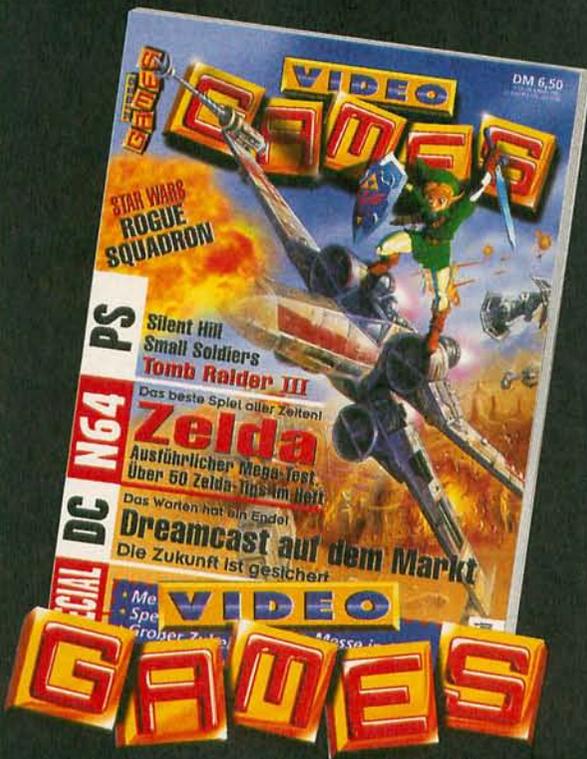
alle vier Wochen  
bequem frei Haus



der totale Konsolen-  
durchblick



14 Prozent  
gespart



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

**12x Video Games für 67,20 DM!**

Ja, ich will Video Games jeden Monat

frei Haus für nur DM 5,60 statt DM 6,50

Einzelverkaufspreis | Jahresabopreis

DM 67,20, Studenten-Abo DM 60,00;

Auslandspreise auf Anfrage bestellen.

Ich kann jederzeit kündigen.

Geld für schon bezahlte, aber noch

nicht gelieferte Ausgaben erhalte

ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

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

Datum, 1. Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

CVI 91

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

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

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

## Die besten Spiele des Jahres 1998

Im Zeitraum von 1. Januar bis 31. Dezember 1998 wurden weit mehr als 200 Spieletitel veröffentlicht. Darunter befinden sich wahre Meisterwerke der Videospielekunst, andererseits sind aber auch Titel darunter, die, mal rein bildlich ausgedrückt, einen Fruchtsaftgehalt eines saudiarabischen Knäckebröts haben. Welches Spiel sollte man als Videospield-Kundiger in seiner Sammlung haben? Um welche Titel macht man am besten einen



großen Bogen? Um das herauszufinden, hat sich das Video-Games-Team zu einer zehnstündigen Marathon-Sitzung zusammengefunden und das gesamte Titelaufgebot des letzten Jahres Revue passieren lassen. In der nächsten Ausgabe möchten wir in einem "Beste Spiele"-Special das Ergebnis bekanntgeben.

### KOSTÜMFEST

Chun-Li ist auch in unseren Breitengraden bestens bekannt als "Königin des Beat'em Ups". Da nun auch der Karneval kurz bevorsteht, stellen wir Euch hier eine japanische Internet-Site vor, wo Euch Schritt für Schritt erklärt wird, welche Materialien



Ihr benötigt, um sich wie die "echte" Chun-Li zu kleiden. Einziger Haken: Ihr benötigt Fremdsprachenkenntnisse und ein japanisches Windows.  
<http://www.chunli.com>

### Tips & Tricks: Link- und Lara-Special

Die beiden Weihnachts-Hits 1998, *The Legend of Zelda - Ocarina of Time* (N64) und *Tomb Raider 3* (PS) werden schon bei einigen Zockern für derbe Kopfschmerzen gesorgt haben. Wo findet Link die Linse der Wahrheit, wo sind die hundert (!) Gold Skultullas versteckt? Wie meistert Lara Croft am besten die Antarktis-Stage? Alle Antworten auf diese und viele andere Fragen findet Ihr in der nächsten Ausgabe.



### SQUARE GOES HOLLYWOOD

In letzter Sekunde prasselte eine Pressemitteilung in unsere Redaktion. Darin gab der japanische Software-Hersteller Square (*Final Fantasy VII*) offiziell bekannt, daß sie in Zusammenarbeit mit dem Hollywood-Drehbuchautor Al Reimer (*Apollo 13*) ihren ersten Kino-Film produzieren werden. Basierend auf der *Final Fantasy*-Rollenspielerreihe, soll *Final Fantasy - The Movie* als SGI-gerenderter Animationsfilm im Jahre 2001 weltweit in die Kinos kommen.



### Perfect Dark

Wenn Rare etwas auf die Beine stellt, dann ist die Wahrscheinlichkeit sehr hoch, daß sich daraus ein Hit-Kandidat entwickelt. Der bereits auf der letzten E3 angekündigte Nachfolger des James-Bond-Titels steht nun in den Startlöchern. Wir zeigen Euch die neuesten Bilder aus *Perfect Dark* fürs Nintendo 64 und geben u.a. einen tiefen Einblick in die verbesserte Grafik-Engine dieses First-Person-Shooters.



## IMPRESSUM

**Chefredakteur:** Michael Schmittner (ms), verantw.  
**Stellv. Chefredakteur:** Jan Binsmaier (jb)  
**Redaktion:** Axel Boumalit (ab), Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schädle (ws)  
**Redaktionsassistent:** Catharina Brieden

**So erreichen Sie die Redaktion:**  
Tel.: 08121/95-1251, Fax: 08121/95-1298  
CompuServe: 74431.613  
Internet: 74431.613@compuserve.com

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

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der WEKA CONSUMER MEDIEN GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Layout, DTP & Bildbearbeitung:** Dorothea Voss

**Titellayout:** Wolfgang Berns

**Fotografie:** Josef Bleier

**Titel-Artwork:** Nintendo of Europe

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

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1998

**Anzeigenleitung:** Alan Markovic, verantwortl. für Anzeigen

**Anzeigenmarketing:** Simone Müller (-1277), Ilse Krebs(-1275)

**Markenartikel-Anzeigen:** Christian Buck (-1106)

**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Kerstin Holtmann (-1470)

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

**Bestell- und Abonnement-Service:**

VIDEO GAMES Aboservice CSJ,  
Postfach 14 02 20, 80452 München,  
Tel.: 0 89/2 09 59-138, Fax: 0 89/2 09 59-122

Einzelheft: DM 6,50

**Jahresabonnement Inland** (12 Ausgaben): DM 67,20

(inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)

**Jahresabonnement Ausland:** DM 91,20

(Luftpost auf Anfrage)

**Österreich:** Jahresabonnementpreis: öS 552,-

**Schweiz:** Jahresabonnementpreis: sFr. 67,20

Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb

GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching

**Erscheinungsweise:** monatlich

**Vertriebsleitung:** Gabi Rupp

**Leitung Herstellung:** Marion Stephan

**Druck:** E. Schwend GmbH & Co.KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

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

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

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

**Geschäftsführer:** Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

**Verlagsleitung, Marketing/Vertrieb:** Helmut Grünfeldt

**Anschrift des Verlages:**

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

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

© 1998 WEKA Consumer Medien GmbH



Ihr Theo Kranz Partner  
im Ruhrgebiet  
(nur Laden, kein Versand!)

**dynaflex**  
44135 Dortmund  
Im Brückcenter

Laden & Versand  
97070 Würzburg  
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM  
BESTEN VIDEO- UND  
COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-  
VERSAHNDLÄNDLER AUF  
DER ENM-MESSE 1997 IN  
NÜRNBERG.

## PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK. 239,-  
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD  
UND ORIG. ANALOG PAD DUAL SHOCK  
CONTROL PAD-VERSCH. FARBEN. 29,95  
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN). 39,95  
CONTR. PAD DUAL SHOCK ORIG. 59,95

Inkl. orig. Sony CD-Case  
solange Vorrat reicht!

**CRASH BANDICOOT 3  
(DEZ) (PSX) 89,95**

CONTROL PAD DUAL SHOCK ..... 39,95  
CONTROLLER-VERLÄNGERUNG ..... 19,95  
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)  
**ORIG. SONY CD-CASE** ..... 29,95  
PLAYSTATION - SCHUTZHÜLLE ..... 9,95  
ORIG. PLAYSTATION T-SHIRT ..... 29,95  
GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL ..... 84,95  
**EQVALIZER - SCHUMMELMODUL** ..... 69,95  
X-PLÖDER - CHEAT-CARTRIDGE ..... 89,95  
**X-PLÖDER PROFESSIONAL (DEZ)** ..... 139,95  
RGB-KABEL (G-CON., AV-ANSCHLUß) 129,95  
LENNKAD JORDAN GP (INKL. PED.) 129,95  
**LENNKAD RUMBLE FORCE WHEEL** ..... 149,95  
JOYSTICK DOMINATOR ..... 69,95  
**PISTOLE SCORPION (G-CON. KOMP.)** ..... 169,95  
PISTOLE ERAZER (G-CON. KOMPAT.) 69,95  
**MEM. CARD 16 BL. ORIG. (VER. FARB.)** ..... 136,95  
**MEMORY CARD 30 BLOCKS (2 IN 1)** ..... 44,95  
MEMORY CARD 120 BLOCKS ..... 44,95  
MEMORY CARD 720 BLOCKS ..... 64,95

Inkl. orig. Sony CD-Case  
solange Vorrat reicht!

**SPYRO THE DRAGON (PSX) 89,95**     **BREATH OF FIRE 3 (PSX) 89,95**

360 ..... 89,95  
5TH ELEMENT ..... 89,95  
**ABE'S EXODUS (ODDWORLD 2)** ..... 89,95  
ACM 1918 (FEB) ..... 89,95  
**ACTUA GOLF 3** ..... 79,95  
ACTUA NHL HOCKEY '99 (JAN) ..... 79,95  
**ACTUA SOCCER 3 (OLIVER BIERHOFF)** ..... 79,95  
**AKUJI THE HEARTLESS (JAN)** ..... 89,95  
ALL STAR TENNIS '99 ..... 89,95  
**ALUNDRER** ..... 89,95  
**APOCALYPSE** ..... 89,95  
ASSAULT ..... 89,95  
**ASTERIX (FEB)** ..... 89,95  
**ASTEROIDS 3D** ..... 84,95  
ATLANTIS (JAN) ..... 89,95  
**AZURE DREAMS** ..... 89,95  
BATMAN UND ROBIN ..... 84,95  
BIG AIR (JAN) ..... 89,95  
**BIG FREAKS** ..... 79,95  
BLAST RADIUS ..... 89,95

rechtzeitig vorbestellen !!!

**GAME BOY COLOR**

GAMEBOY COLOR ..... 139,-  
BUBS BUNNY & LOLI TALKS ..... 59,95  
CONKER'S POCKET ..... 59,95  
GAME & WATCH GALLERY 2 ..... 49,95  
HARVEST MOON ..... 59,95  
NBA JAM '99 ..... 44,95  
POCKET BOMBERMAN ..... 44,95  
QUEST FOR GEMEL OF ..... 59,95  
TETRIS DELUXE ..... 49,95  
TUROK 2 ..... 44,95

**NUTZEN SIE  
UNSEREN BESONDEREN  
VORBESTELL-SERVICE!**  
SIND BEI IHRER BESTELLUNG  
NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR,  
ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE  
ERSTE LIEFERUNG, DIE NACH-  
LIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI!  
BESTELL-ANNAHME BIS 20 UHR.

SIE KÖNNEN AUCH UNSER  
KOSTENLOSES PREIS-  
LISTEN-MAGAZIN MIT  
FRANKIERTEM (3 DM)  
UND ADRESSIERTEM  
RÜCKUMSCHLAG  
ANFORDERN.

**PlayStation**

Inkl. orig. Sony CD-Case  
solange Vorrat reicht!

**HERCULES - PLATINUM (PSX) 49,95**     **MIKEY'S WILD ADVENTURE - PLATINUM (PSX) 49,95**

VERSANDKOSTEN BEI NACHNAHME: POST 6,40 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR. UPS 6,- DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR. BEI VORKASSE (NUR EUROSCHICKS) 4,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWAHR. \*GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEBOTE SOLANGE VORRAT REICHT. HÄNDLERFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602.

# Theo Kranz Versand

Laden  
94032 Passau  
Bahnhofstraße 28  
AUSTRIA EXPRESS  
PORTO ÖSTERREICH  
6,90 DM zzgl. NN  
Bestell-Hotline  
Tel.: 004985173777



**ABE'S EXODUSS  
ODDWORLD 2 (PSX) 89,95**

BLASTO ..... 79,95  
**BLAZE 'N' BLADE (DEZ)** ..... 89,95  
B-MOVIE ..... 89,95  
BOMBERMAN WORLD ..... 79,95  
**BOX CHAMPIONS (DEZ)** ..... 89,95  
**BREATH OF FIRE 3-SPECIAL ED. (DEZ)** ..... 109,95  
**BREATH OF FIRE 3 (DEZ)** ..... 89,95  
BRUNSWICK BOWLING (DEZ) ..... 89,95  
BUST A GROOVE ..... 89,95  
**BUST A MOVE 4 (JAN)** ..... 89,95  
**C3 RACING (DEZ)** ..... 89,95  
CAR COMBAT GAME ..... 89,95

**O.D.T. (PSX) 89,95**     **INT. SUPERSTAR SOCCER '98 (PSX) 89,95 (N64) 99,95**

**WILD ARMS (JAN) (PSX) 79,95**     **PSYBADECK (PSX) 89,95**

CENTPEDE (DEZ) ..... 89,95  
**COLIN MCCRAE RALLY** ..... 89,95  
**COLONY WARS 2: VENGEANCE** ..... 89,95  
COMMAND & CONQUER 2 ..... 89,95  
**COM & CON. 2: GEGENSCHLAG** ..... 89,95  
CONSTRUCTOR ..... 89,95

**SENTINEL RETURNS** ..... 89,95  
SHADOW GUNNER ..... 79,95  
**SMALL SOLDIERS** ..... 89,95  
**SPYRO THE DRAGON (+ CO-CASE)** ..... 89,95  
STREAK (DEZ) ..... 89,95  
**SUPER POCKET FIGHTER** ..... 79,95  
SWING ..... 89,95  
**T'AI FU (DEZ)** ..... 89,95  
**TEKKEN 3** ..... 89,95  
TENCHU ..... 89,95  
TEST DRIVE 4X4 (DEZ) ..... 89,95  
**TEST DRIVE 5** ..... 89,95  
**THE UNHOLY WAR** ..... 79,95  
THEME HOSPITAL ..... 89,95  
TIGER WOODS PGA TOUR '99 (DEZ) ..... 89,95  
**TOCA TOURING CAR 2** ..... 89,95  
TOMB RAIDER 2 ..... 89,95  
**TOMB RAIDER 3** ..... 99,95  
TREASURES OF THE DEEP ..... 84,95  
**TUNGUSKA (FEB)** ..... 79,95  
UBIK (FEB) ..... 99,95  
**VICTORY BOXING 2** ..... 79,95  
VIRUS (JAN) ..... 89,95

**TOMB RAIDER 3 (PSX) 99,95**

**COOL BOARDERS 3** ..... 89,95  
**CRASH BANDICOOT 3 (+ CO-CASE) (DEZ)** ..... 89,95  
CRIME KILLER ..... 79,95  
DEVIL CIDE (JAN) ..... 89,95  
**DIABLO** ..... 89,95  
DODGEM ARENA (DEZ) ..... 84,95

DREAMS (DEZ) ..... 89,95  
**EARTHWORM JIM 3D (JAN)** ..... 89,95  
FIFA '99 ..... 89,95  
FINAL FANTASY VII ..... 99,95  
FORMEL 1 '98 ..... 89,95  
FUTURE COP - LAPD 2100 ..... 89,95  
G. DARIUS ..... 89,95  
**GLOBAL DOMINATION (JAN)** ..... 89,95  
GOLF PRO (DEZ) ..... 94,95  
**GRAN TURISMO** ..... 89,95  
HEART OF DARKNESS ..... 89,95  
**HUGO 1** ..... 89,95  
**INT. SUPERSTAR SOCCER PRO '98** ..... 89,95  
KKND (JAN) ..... 89,95  
LEGEND ..... 89,95  
**LEMMINGS** ..... 44,95  
**LEMON GRANDE (DEZ)** ..... 89,95  
LUCKY LUKE ..... 89,95

**C & C 2: GEGENSCHLAG (PSX) 89,95**     **COLONY WARS 2 (PSX) 89,95**

**HUGO 1 (PSX) 89,95**     **FORMEL 1 '98 (PSX) 99,95**

MADDEN NFL '99 ..... 89,95  
**MASTER OF MONSTERS (FEB)** ..... 89,95  
MEDIEVAL ..... 89,95  
MEGA MAN BATTLE & CHASE ..... 89,95  
**MEGA MAN LEGENDS** ..... 79,95  
MONKEY HAD (FEB) ..... 89,95  
**MOTO RACER 2** ..... 89,95  
MR. DOMINO ..... 79,95  
**MUSIC: MUSIC CREATION** ..... 89,95  
NASCAR '99 ..... 89,95  
**NBA LIVE '99 (DEZ)** ..... 89,95

**PlayStation**

Inkl. orig. Sony CD-Case  
solange Vorrat reicht!

**HERCULES - PLATINUM (PSX) 49,95**     **MIKEY'S WILD ADVENTURE - PLATINUM (PSX) 49,95**

NEED FOR SPEED 3 ..... 89,95  
NFL EXOTIC (JAN) ..... 89,95  
**NHL '99** ..... 89,95  
NINJA - SHADOW OF DARKNESS ..... 89,95  
**O.D.T.** ..... 89,95

**APOCALYPSE (PSX) 89,95**     **AKUJI THE HEARTLESS (JAN) 89,95**

**LEMMINGS (PSX) 44,95**     **BLAZE 'N' BLADE (PSX) 89,95**

PERIHELION ..... 89,95  
**PET IN TV - TAMAGOTCHILIKE** ..... 79,95  
POINT BLANK 79,95 - (MIT GUN) 154,95  
POOL SHARK - ACTUA POOL ..... 89,95  
**PREMIER MANAGER '99 (JAN)** ..... 79,95  
PRO PINBALL - BIG RACE U.S.A. (DEZ) 94,95  
**PSYBADECK** ..... 89,95  
**RIVAL SCHOOL** ..... 79,95  
ROGUE TRIP ..... 89,95  
SAN FRANCISCO RUSH 2 ..... 79,95  
**S.C.A.R.S.** ..... 79,95

**FFA '99 (PSX) 89,95**     **TEKKEN 3 (PSX) 89,95**

**NHL '99 (PSX) 89,95 (N64) 109,95**     **WILD '95 - SPEC. ED. (PSX) 79,95**

**SENTINEL RETURNS** ..... 89,95  
SHADOW GUNNER ..... 79,95  
**SMALL SOLDIERS** ..... 89,95  
**SPYRO THE DRAGON (+ CO-CASE)** ..... 89,95  
STREAK (DEZ) ..... 89,95  
**SUPER POCKET FIGHTER** ..... 79,95  
SWING ..... 89,95  
**T'AI FU (DEZ)** ..... 89,95  
**TEKKEN 3** ..... 89,95  
TENCHU ..... 89,95  
TEST DRIVE 4X4 (DEZ) ..... 89,95  
**TEST DRIVE 5** ..... 89,95  
**THE UNHOLY WAR** ..... 79,95  
THEME HOSPITAL ..... 89,95  
TIGER WOODS PGA TOUR '99 (DEZ) ..... 89,95  
**TOCA TOURING CAR 2** ..... 89,95  
TOMB RAIDER 2 ..... 89,95  
**TOMB RAIDER 3** ..... 99,95  
TREASURES OF THE DEEP ..... 84,95  
**TUNGUSKA (FEB)** ..... 79,95  
UBIK (FEB) ..... 99,95  
**VICTORY BOXING 2** ..... 79,95  
VIRUS (JAN) ..... 89,95

**SENTINEL RETURNS** ..... 89,95  
SHADOW GUNNER ..... 79,95  
**SMALL SOLDIERS** ..... 89,95  
**SPYRO THE DRAGON (+ CO-CASE)** ..... 89,95  
STREAK (DEZ) ..... 89,95  
**SUPER POCKET FIGHTER** ..... 79,95  
SWING ..... 89,95  
**T'AI FU (DEZ)** ..... 89,95  
**TEKKEN 3** ..... 89,95  
TENCHU ..... 89,95  
TEST DRIVE 4X4 (DEZ) ..... 89,95  
**TEST DRIVE 5** ..... 89,95  
**THE UNHOLY WAR** ..... 79,95  
THEME HOSPITAL ..... 89,95  
TIGER WOODS PGA TOUR '99 (DEZ) ..... 89,95  
**TOCA TOURING CAR 2** ..... 89,95  
TOMB RAIDER 2 ..... 89,95  
**TOMB RAIDER 3** ..... 99,95  
TREASURES OF THE DEEP ..... 84,95  
**TUNGUSKA (FEB)** ..... 79,95  
UBIK (FEB) ..... 99,95  
**VICTORY BOXING 2** ..... 79,95  
VIRUS (JAN) ..... 89,95

**GRAN TURISMO (PSX) 89,95**     **HOLY MAGIC CENTURY (N64) 129,95**

**SCARS (PSX) 84,95 (N64) 109,95**     **BOMBERMAN HERO (N64) 89,95**

WARGAMES ..... 89,95  
**WILD ARMS (JAN)** ..... 79,95  
**WILD NINE'S SPECIAL EDITION (SPEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)** ..... 79,95  
WORLD LEAGUE BASKETBALL ..... 89,95  
**WWF WARZONE** ..... 79,95  
**X-MEN VS. STRETFIGHTER** ..... 84,95  
ZERO DEVIDE 2 ..... 79,95

**GRAN TURISMO (PSX) 89,95**     **HOLY MAGIC CENTURY (N64) 129,95**

**SCARS (PSX) 84,95 (N64) 109,95**     **BOMBERMAN HERO (N64) 89,95**

**WARGAMES** ..... 89,95  
**WILD ARMS (JAN)** ..... 79,95  
**WILD NINE'S SPECIAL EDITION (SPEL + ORIG. PSX - T-SHIRT)** ..... 79,95  
WORLD LEAGUE BASKETBALL ..... 89,95  
**WWF WARZONE** ..... 79,95  
**X-MEN VS. STRETFIGHTER** ..... 84,95  
ZERO DEVIDE 2 ..... 79,95

**MARIO KOMPLETT PAK. NINTENDO 64 + SUPER MARIO 64** ..... 244,-

**ANTENNENKABEL** ..... 24,95  
ANTENNENKABEL ORIG. ..... 49,95  
CONTROL PAD - ORIGINAL ..... 54,95  
(GRÜ, GRÜN, GELB, ROT, BLAU, SCHWARZ)  
**EXPANSION PAK (SPEICHER)** ..... 64,95  
CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS ..... 49,95  
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH ..... 14,95  
**LENNKAD RACELADER 64** ..... 109,95  
MEMORY CARD 0,25 MEG-ORIG. ..... 34,95  
MEMORY CARD 1 MEG ..... 39,95  
**MEMORY CARD 8 MEG** ..... 59,95  
RUMBLE PAK ..... 34,95  
RUMBLE PAK JOYTECH ..... 19,95

**BUCK BUMBLE (N64) 99,95**     **BODY HARVEST (N64) 94,95**

**1080° SNOWBOARDING** ..... 89,95  
AIR BOARDER 64 ..... 119,95  
ALL STAR TENNIS '99 (DEZ) ..... 99,95  
**BANJO & KAZOIE** ..... 89,95  
BIG FREAKS ..... 119,95  
**BODY HARVEST** ..... 94,95  
BOMBERMAN 64 ..... 89,95  
**BOMBERMAN MEG** ..... 89,95  
BUCK BUMBLE ..... 99,95  
**BUST A MOVE 3** ..... 59,95  
CENTRE COURT TENNIS ..... 124,95  
CRUISIN' WORLD ..... 89,95  
**DIDDY KONG RACING** ..... 89,95  
DUAL HEROES ..... 129,95  
**EARTHWORM JIM 3D (FEB)** ..... 59,95  
**EXTREME G 2 (DEZ)** ..... 89,95  
**F1 WORLD GRAND PRIX** ..... 89,95  
FRANKREICH '98 - FUßBALL-WM ..... 99,95  
FIGHTER'S DESTINY ..... 129,95  
FORSAKEN ..... 119,95  
**F-ZERO X** ..... 89,95

die erstenbesteller erwartet eine kleine Überraschung

**TUROK 2 (DEZ) (N64) (dt.) 88,88 / (engl.) 99,95**

G.A.S.P. ..... 99,95  
**GEX 64 (GEX 2) (FEB)** ..... 109,95  
GLOVER ..... 89,95  
GEMINI - MYSTICAL NINJA 64 ..... 129,95  
GT 64 CHAMPIONSHIP EDITION ..... 99,95  
**HOLY MAGIC CENTURY** ..... 129,95  
IGGY'S RECKING BALLS ..... 79,95  
INT. SUPERSTAR SOCCER 64 ..... 79,95  
INT. SUPERSTAR SOCCER '98 ..... 89,95  
KNIFE EDGE ..... 89,95  
LYLAT WARS (OHNE RUMBLE-PAK) ..... 89,95  
**MADDEN NFL '99** ..... 89,95  
MARIO KART 64 ..... 89,95  
MISCHIEF MAKERS ..... 89,95  
MISSION IMPOSSIBLE ..... 89,95  
NBA JAM '99 ..... 109,95  
NBA JAM '99 (DEZ) ..... 94,95  
**NBA LIVE '99** ..... 109,95  
NFL BLITZ (DEZ) ..... 109,95  
NFL QUARTERBACK CLUB '99 ..... 94,95  
**NHL '99** ..... 109,95  
**NHL BREAKAWAY HOCKEY '99 (DEZ)** ..... 94,95  
OFFROAD CHALLENGE ..... 129,95  
**RAKUGA KIDS (DEZ)** ..... 129,95  
RAMPAGE WORLD TOUR ..... 129,95  
**SCARS** ..... 109,95  
**SILKON VALLEY - SPACE STATION** ..... 94,95  
STARSHOT (SPACE CIRCUS) ..... 109,95

**ZELDA 64: OCARINA OF TIME (DEZ) (N64) 109,95**

**STAR WARS-ROGUE SQUAD (JAN) 109,95**  
SUPER MARIO 64 ..... 89,95  
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER ..... 24,80  
**TONIC TROUBLE (ED) (MARZ)** ..... 109,95  
**TOP GEAR OVERDRIVE** ..... 109,95  
TOP GEAR RALLY ..... 49,95

**TUROK 2 - DEUTSCH (DEZ)** ..... 88,88  
**TUROK 2 - ENGL. PAL-VERS. (DEZ)** ..... 89,95  
TWISTED EDGE SNOWBOARDING ..... 109,95  
VIRTUAL POOL (DEZ) ..... 109,95  
**V-RALLY (DEZ)** ..... 59,95  
WAIALAE COUNTRY CLTRUE GOLF ..... 119,95

rechtzeitig vorbestellen !!!

**ZELDA 64: OCARINA OF TIME (DEZ) (N64) 109,95**

**STAR WARS-ROGUE SQUAD (JAN) 109,95**  
SUPER MARIO 64 ..... 89,95  
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER ..... 24,80  
**TONIC TROUBLE (ED) (MARZ)** ..... 109,95  
**TOP GEAR OVERDRIVE** ..... 109,95  
TOP GEAR RALLY ..... 49,95

**TUROK 2 - DEUTSCH (DEZ)** ..... 88,88  
**TUROK 2 - ENGL. PAL-VERS. (DEZ)** ..... 89,95  
TWISTED EDGE SNOWBOARDING ..... 109,95  
VIRTUAL POOL (DEZ) ..... 109,95  
**V-RALLY (DEZ)** ..... 59,95  
WAIALAE COUNTRY CLTRUE GOLF ..... 119,95

**F1 WORLD GRAND PRIX (N64) 89,95**     **STAR WARS-ROGUE SQ. (JAN) (N64) 109,95**

**BANJO & KAZOIE (N64) 89,95**     **EXTREME G 2 (N64) 99,95**

WAVERACE 64 ..... 89,95  
WAYNE GRETZKY HOCKEY '98 ..... 129,95  
**WCW VS. WWF: REVENGE** ..... 129,95  
WIPROUT 64 ..... 109,95  
**WWF WARZONE - RAW IS WAR** ..... 99,95  
**YOSHI'S STORY** ..... 89,95  
SPIELEBERATER YOSHI'S STORY ..... 24,80  
**ZELDA: OCARINA OF TIME (DEZ)** ..... 109,95  
SPIELEBERATER ZELDA 64 ..... 24,80

**BUCK BUMBLE (N64) 99,95**     **BODY HARVEST (N64) 94,95**

## Sega Saturn

**SEGA SATURN MEGA ACTION SET 333,-**  
GRÜNDEPAT. 1 THUNDERHAWK 2 + NBA LIVE '98  
SHELLSHOCK + 64 AM MACHINEHEAD

**CONTROL PAD ORIG.** ..... 44,95  
**INFRAROT-PAD 2 STICK ORIG.** ..... 59,95  
**LENNKAD ARCADE RACER** ..... 69,95  
6-PLAYER-ADAPTER ..... 19,95  
**MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.** ..... 39,95  
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS ..... 49,95  
BOMBERMAN (1-10 SPIELER) ..... 64,95  
**BURNING RANGERS** ..... 89,95  
**DEEP FEAR** ..... 89,95  
HOUSE OF DEAD (INKL. GUN) ..... 119,95  
NFL ALLSTAR HOCKEY '98 ..... 79,95  
**PANZER DRAGON 98 - 4 CO'S** ..... 89,95  
RIVEN - MYST 2 ..... 89,95  
SEGA TOURING CAR ..... 89,95  
**SHINING FORCE 3** ..... 89,95  
SONIC JAM ..... 89,95  
STRETFIGHTER COLLECTION ..... 84,95  
**WORLD LEAGUE SOCCER** ..... 89,95

**DREAMCAST KOMMT**

RUFEN SIE BEI  
INTERESSE UNSERE  
DREAMCAST-HOTLINE  
UNTER TEL.  
0931/3545223 AN!

## WEIHNACHTS-SCHNÄPPCHENMARKT

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

**SEGA SATURN**

BLAMI MACHINEHEAD ..... 24,95  
BLAST CHAMBER ..... 24,95  
BLAZING DRAGONS ..... 19,95  
CROC ..... 39,95  
DARIUS 2 ..... 19,95  
HEXEN ..... 29,95  
NASCAR '98 ..... 19,95  
NBA LIVE '98 ..... 24,95  
NHL '98 ..... 39,95  
NHL POWERPLAY ..... 24,95  
NIGHTS+3D ANALOG PAD ..... 79,95  
PARODIUS DELUXE ..... 14,95  
RAMPAGE WORLD TOUR ..... 9,95  
REVOLUTION X ..... 9,95  
SHELLSHOCK ..... 24,95  
STRETFIGHTER 3000 ..... 19,95  
THUNDERHAWK 2 ..... 19,95

**SONY PLAYSTATION**

ACTUA ICE HOCKEY ..... 49,95  
ACTO DESTRUCT ..... 49,95  
CHILL ..... 44,95  
CYBALL ZONE ..... 39,95  
FORSAKEN ..... 49,95  
FRANKRICH '98 ..... 44,95  
SPIDER ..... 39,95  
SUPER MATCH SOCCER ..... 49,95  
TEST DRIVE 4 ..... 44,95  
VIRTUAL POOL '96 ..... 44,95  
WILD NINE'S - SPEC. ED. ..... 79,95  
XENOCRACY ..... 69,95

**PLATINUM-EDITION**

ABE'S ODYSSEY (FEB) ..... 49,95  
ALIEN TRILOGY ..... 44,95  
BUST A MOVE 2 ..... 49,95  
COMMAND & CONQUER ..... 44,95  
CRASH BANDICOOT ..... 49,95  
CROC ..... 39,95  
DESTRUCTION DERBY 2 ..... 49,95  
FORMEL 1 '96 ..... 49,95  
GRAN THEFT AUTO ..... 49,95  
HERCULES (+CO-CASE, SVR) ..... 49,95  
INT. SUPERSTAR SOCC. PRO ..... 49,95  
MICRO MACHINES V3 ..... 49,95  
PANDEMONIUM ..... 49,95  
PORSCHE CHALLENGE ..... 49,95  
RAYMAN ..... 44,95  
RESIDENT EVIL ..... 49,95  
RIDGE RACER REVOLUTION ..... 49,95  
ROAD RASH ..... 44,95  
SOVIET STRIKE ..... 44,95  
TEKKEN 2 ..... 49,95  
TOCA TOURING CAR ..... 44,95  
TOMB RAIDER ..... 49,95  
TRUE PINBALL ..... 44,95  
V-RALLY ..... 49,95  
WIPEOUT 2097 ..... 49,95  
WORMS ..... 44,95

**NINTENDO 64**

BODY HARVEST ..... 94,95  
G.A.S.P. ..... 99,95  
GT 64 CHAMPIONSHIP ED. ..... 99,95  
IGGY'S RECKIN' BALLS ..... 79,95  
MULTI RACING CHAMP ..... 49,95  
NFL QUARTERBACK CLUB '98 ..... 49,95  
NHL BREAKAWAY HOCKEY ..... 49,95  
SPACE STATION ..... 94,95  
TOP GEAR RALLY ..... 49,95  
TUROK DINOSAUR HUNTER ..... 49,95

**SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!**  
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLASST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI!

**Theo KRANZ VERSAND**

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

0931/3545222 oder 0180/5211844  
INTERNET: HTTP://WWW.LOGON.DE/KRANZ

MaxiSingle  
Music Instructor  
feat. Abe

HAST DU WAS IN DEN KNOCHEN?  
WERDEN WIR JA SCHMECK... SEHEN - IN ODDWORLD!

jetzt überall  
zu haben...

# DU DENKST, DU BIST HART?

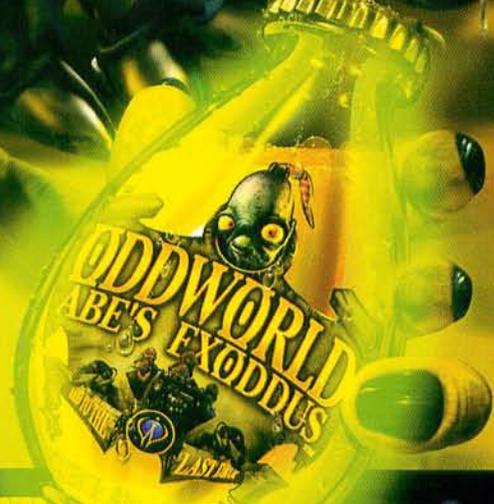
KOMM UND VERSCHAFF' DIR GEWISSHEIT - IN UNSEREN MINEN!!!

### CHANT FOR 2

• Du bist allein? Du willst nette und interessante Kreaturen kennenlernen? Dann Ruf uns doch an: 01806-26 43 91

### ABE'S FANCLUB

• Der Held der Mudokons braucht seine Freunde! Werde Mitbürger von Oddworld und hilf Abe bei seiner gefährlichen Mission. Für neueste Informationen rund um Oddworld und Abe, besuchst ihn im Internet unter: <http://www.oddworld.de>



Günstige Verkehrsanbindung



Eigener Firmenwagen



Gemütliche Kantine



Abwechslungsreiche Firmenausflüge



Dynamische Vorgesetzte



Haustierhaltung erlaubt

Wir haben unser Imperium ausgebaut! Weder Deine neue, erweiterte Spielsprache noch Deine clevere Interaktion wird Dich retten. Keine Chance, wir jagen Dich durch über 900 unterschiedliche Szenarien und durch über eine halbe Stunde kinoreifer Animationsfilme. Unser neues Produkt 'SoulStorm-Brew™' wird alle Verkaufsrekorde brechen - und Dir das Genick. Dich erwarten beinharte Rätsel und knochentrockener Humor. Na denn, Hals- und Beinbruch...

Necrum Burial Grounds / New Management

Oddworld: Abe's Exodius™ & ©1999 Oddworld Inhabitants, Inc. All Rights Reserved. Created by Oddworld Inhabitants, Inc. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT and the GT Games Logo are trademarks and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. All other trademarks are the property of their respective owners.

