


VIDEO
GAMES

VIDEO


GAMES

+++++ IM HEFT! ++++
AI-RIESENPOSTER
VON SPACE STATION
SILICON VALLEY

Alle Facts!



Dreamcast™



N64

Faszination pur!

Zelda:

The Ocarina of Time

DC

128-Bit-Spielepower

Dreamcast

45 heiße Games am Start

PS

Die Xmas-Verkaufsschlager im Test

Crash Bandicoot 3

Colony Wars Vengeance

TOCA 2... und viele andere

TOP

Weitere Highlights:

- * Tomb Raider 3 (PS)
- * G-Police 2 (PS)
- * Body Harvest (N64)
- * V-Rally '99 (N64)
- * F-Zero X (N64)
- * wipEout 64 (N64)
- * Game Boy Color

**Große Weihnachts-
verlosung**

Dreamcast, PlayStation,
Nintendo 64 +
massig Spiele &
Zubehör



Die besten Taktiken
für diese Schlacht
erlernt man
im Zweikampf



THE UNHOLY WAR

DEMO ENTHALTEN
LEGACY OF KAIN
SOUL REAVER



EIDOS
INTERACTIVE

The Unholy War is a TM Crystal Dynamics 1998. © & published by Eidos Interactive 1998. Alle Rechte vorbehalten.

FUßBALL-CHAOS IN MAILLAND UND SCHALKE

Ruft Gremlin zu einem Event, kann sich der eingeladene Redakteur auf außergewöhnliche Ereignisse gefaßt machen! Ging es letzten Monat noch um das Tauziehen für einen *Body Harvest*-Test (das Magazin, dem er für besondere Berichterstattung exklusiv zugesprochen wurde, hatte statt dem DMA-Game schließlich doch *Turok 2* auf dem Cover – Verwirrung komplett –, luden die Engländer diesmal anlässlich der *actua soccer 3*-Präsentation nach Mailand, wo unter anderem das Match AC Milan gegen AS Rom auf dem Programm stand. Doch bis dahin sollte noch eine Sondersendung Pleiten, Pech und Pannen über die Bühne gehen. Nachdem der Lufthansa-Pilot mit einer Top-Gun-reifen Landung (Reifen geplatzt?) sehr unsanft um ca. 12.30 Uhr am alten Mailänder Flughafen aufsetzte, gab es bei der Gepäckausgabe zum ersten Mal lange Gesichter: Von immerhin drei aufgegebenen Koffern (zehn Journalisten) kam lediglich Ralphs Koffer an, der Rest landete am neuen Airport. Dickes Problem Nummer zwei war, daß die Gremlin-Leute erst um sechs ankamen und vorher niemand einen blassen Schimmer, welches Hotel wo gebucht war! Nach drei Stunden endlosen Wartens und Rumtelefonierens checkten wir dann doch endlich ein – nur um mit Entsetzen festzustellen, daß irgendeine obskure Sekte dort auch Quartier bezogen hat und mit einpeitschenden Rhythmen und Gemeinschaftstänzen Ihr Zusammengehörigkeitsgefühl zur Schau stellte. Das Live-Match im San-Siro-Stadion entschädigte aber vollends für alle (auch die noch kommenden!) Strapazen: Nach einem heißen Duell mit allem, was dazugehört (2 Abseitstore, gehaltener Foul-Elfer, 2 rote Karten, Pfostenschüsse und Lattenkracher) siegte Milan mit Ziege und Bierhoff schließlich mit 3:2. Mit letzteren durfte Ralph sich schließlich im V.I.P.-Bereich ablichten lassen. Der Rückflug war übrigens vom neuen Mailänder Flughafen "Malpensa 2000", der an diesem Tag zum ersten Mal in Betrieb war und in Kombination mit italienischer Organisation nur eine Schlußfolgerung zuließ: Es klappte rein gar nichts! Es wurden nur 388 von 610

anstehenden Maschinen überhaupt auf die Reise geschickt und ca. 10.000 Gepäckstücke vermißt ("Ich will meine drei Koffer jetzt als Handgepäck mitnehmen!"). Wir kamen schließlich doch noch mit vier Stunden Verspätung heil in München an und sind trotz alledem - Pleiten hin, Pannen her - zu *actua soccer 3* (siehe Test in dieser Ausgabe) genauso fair wie zu jedem anderen Spiel wie z.B. *Fifa '99*: Anlässlich des neuen EA-Kickers sollte ein Event



Bierhoff und Biertrinker auf einem Bild vereint - Wieder eine Episode des beliebten Event-Hoppings erfolgreich zu Ende gebracht!



beim Bundesliga-Spiel Schalke gegen Freiburg stattfinden, wo einem u.a. auch die Übergabe der Review-CD versprochen ward. Zuerst wurde aber von EA in Kanada keine Review-Freigabe erteilt, und anschließend fiel auch noch das Spiel aus...



Eure nach wie vor reisehungrige
VIDEO-GAMES-Chaos-Crew



30
18
68
88
72

PREVIEW

- **G-Police 2: Weapons of Justice (PS)** _____ 28
Nicht mehr so schwer und weniger dunkel als sein Vorgänger
- **R4: Ridge Racer Type 4 (PS)** _____ 16
Mit viel Verspätung ereilte uns endlich eine spielbare Version
- **Roadsters '98 (N64)** _____ 34
Automobili-Lamborghini-Nachfolger (mit nicht lizenzierten BMW- und Mercedes-Karosserien)
- **Roll Cage (PS)** _____ 40
Außergewöhnlicher Buggy-Fun-Racer von Psygnosis
- **Superman (N64)** _____ 38
Comic-Action-Adventure inklusive Multiplayer-Modus
- **Tomb Raider 3 (PS)** _____ 36
Lara's back³ und fährt jetzt unter anderem auch Kajak; in Hi Res, wohlgemerkt!
- **Zelda (N64)** _____ 30
Letztes Preview vor dem Testmarathon (diesmal von der US-Version)



30 **ZELDA (N64):** Für manche ist es jetzt schon das beste Spiel auf dem N64, für andere gar das beste Spiel der Welt. Wir durften die US-Version letzten Monat bereits einen Tag lang probierspielen und haben daraufhin gleich eine vierseitige Lobeshymne komponiert.



8 **TOKYO GAME SHOW:** Wolfi ist wieder auf Messe-Mietzenjagd gegangen und hat außer anzüglichen Fotos auch interessante Materialien, die Videospiele betreffend, mitgebracht.

SPECIALS

- **GB Color – Neo Geo Pocket – Wonder Swan** _____ 14
Neuer Handheld-Boom in Japan
- **New Challenge Conference 2** _____ 18
- **Sega-Mega-Präsentation: Die ersten fertigen Dreamcast-Games vorgekostet**
- **Tokyo Game Show** _____ 8
Die neuesten Trends aus der Welthauptstadt der Videospiele
- **Weihnachtsverlosung** _____ 64
Wie jedes Jahr um diese Zeit – eine schöne Bescherung!



IMPORTE

Abala Burn (PS)	57
Beatmania (PS)	63
Bottom of the 9th '99 (PS)	59
Capcom Generations 3 (PS/SAT)	61
Cotton Boomerang(SAT)	58
Densha De Go! (PS)	60
Marvel Super Heroes vs. Street Fighter (SAT)	62
Strikers 1945 II/2 (SAT)	56

TIPS + TRICKS

1080° Snowboarding (N64)	48
Body Harvest (N64)	48
C&C Alarmstufe Rot: Gegenschlag (PS)	48
Chopper Attack (N64)	50
Cruis'n World (N64)	50
Das Fünfte Element (PS)	48
F-1 World Grand Prix (N64)	47
Future Cop L.A.P.D. (PS)	51
Medieval (PS)	47
NHL '99 (PS/N64)	50
Nightmare Creatures (PS)	50
R-Types (PS)	49
Shining Force 3 (SAT)	42
San Francisco Rush (PS)	48
Tekken 3 (PS)	47

AUBRIKEN

Editorial	3
Hitparade	66
Impressum	98
Inserentenverzeichnis	46
Leserpost	52
News	6
Rat & Tat	54
Szene Chat	67
Vorschau	98

TEST



SONY PLAYSTATION

actua Soccer 3	96	Dodgem Arena	87
actua Tennis	97	FIFA '99	94
Apocalypse	74	Libero Grande	83
Blaze & Blade – Eternal Quest	92	R-Types	86
● Colony Wars Vengeance	88	Test Drive 5	89
Cool Boarders 3	82	The Unholy War	93
● Crash Bandicoot 3	68	● TOCA 2	72



NINTENDO 64

● Body Harvest	76	NBA Jam '99	90
Chopper Attack	95	NBA Live '99	80
● F-Zero X	70	NFL Quarterback Club '99	85
Nascar '99	78	● V-Rally '99	81
		● wipEout 64	84



NBA LIVE '99



NBA JAM '99

80, 90

NBA LIVE '99, NBA JAM '99 (N64): Nintendo Sports kommt in Fahrt: Basketball-Fans erwarten zu

Weihnachten gleich zwei hochkarätige Simulationen, die phantastisch aussehen und gehörig Spaß machen!



F-ZERO X, wipEout 64 (N64): extreme G 2 hat letzte Ausgabe bereits satte 86% Spielspaß eingeheimst. Wie dessen Konkurrenten im Vergleich dazu abgeschnitten haben, erfahrt Ihr jetzt.

70



36

TOMB RAIDERS 3 (PS): Auch Laras zweite Rückkehr war bloß eine Frage der Zeit. Vor Weihnachten soll's noch soweit sein...

Fanatec Speedster/Fanatec Rally Zubehör



Endlich ist Schluß mit mittelmäßig verarbeiteten Plastik-Lenkkrädern für Eure PlayStations: Fanatec bietet ab sofort zwei qualitativ superb verarbeitete Wheels an, deren Entwicklung von der VIDEO GAMES und dem Offiziellen PlayStation Magazin unterstützt wurde. Das Modell "Speedster", eine Lenkrad/Pedalkombi, ist im Innern des Gehäuses mit starken Federn ausgestattet, die für zuverlässige Zentrierung und ein realistisches Lenkgefühl sor-



gen. Das schwere Gehäuse ist außerdem mit einer dicken Aluminium-Frontplatte bestückt; der Lenkkranz mit rutschfestem Gummi beschichtet – ein echter Traum! Die gleiche gute Verarbeitungsqualität, nur keine Pedale, bietet die um fünfzig Mark günstigere "Rally"-Version. Fürs Gasgeben und Bremsen sind zwei analoge Hebel an der Unterseite des Lenkkranzes zuständig, die leicht erreichbar sind und eine gefühlvolle Dosierung von Gas und Bremse zulassen. Auf solch ein Zubehörteil haben Rennprofis schon immer gewartet, jetzt ist es da.

Krossfire KKND 2 PS



Eigentlich sind Strategiespiele ja eher was für PC-Besitzer. Bei der Fortsetzung ihres PC-Hits heißen die australischen Beam Software-ler aber auch Konsolisten willkommen. Im Gegensatz zu C&C entscheidet Ihr Euch hier für eine von



drei Armeen, die 15 Missionen zu bestreiten haben. Dual-Shock-, Digital- und Analog-Pad-Support sind ebenso geplant wie ein Split-Screen-Modus (kooperativ oder gegeneinander). Komplett in Deutsch, mit sehr detailliert gestalteten Einheiten, schönen Explosionen und Hintergrundanimationen ausgestattet, könnte KKND 2 zum Überraschungshit Anfang 1999 avancieren.

Southpark N 64



Vier Grundschüler aus einer neuen Comic-Stadt, South Park eben, sind in den USA bereits der völlige Kult. Die beliebte Comic-Serie (bei uns ab Februar auf RTL zu sehen) mit den frechen Dialogen wird von Iguana gerade zu einem Videospiel verarbeitet. Das Spielprinzip geht in Richtung 3D-Shooter. Im Gegensatz zu den einschlägig vorbestraften Vertretern des Genres, bekriegen sich



die vier South-Park-Kids Cartman, Kyle, Stan und Kenny mit so exotischen Waffen wie Furzpüppchen oder Kuhhärschen, was im Vierspielermodus zu wirklich grotesken Duellen ausartet. Ein ausführliches Preview ist schon in der Mache.

BURGER-KING-PROMOTION

Sega startet am 23. November zur Unterstützung von Sonic-R (PC) eine Promo-Aktion auf europäischer Ebene. In jedem Kids Club Menü werden unterschiedliche Figuren der Sonic-Familie enthalten sein – alle in hervorragender Qualität.

Medievil-Kopierschutz gecrackt! PS

Lange hat die Raubkopierszene wahrlich nicht gebraucht, um den erstmals bei Medievil eingesetzten softwareseitigen Kopierschutz von Sony zu umgehen. Illegal kopierte Medievil-CDs hängen sich zwar nach dem dritten Level irgendwann auf. Mit Hilfe eines Patches, der im Internet bereits eine Woche nach Release weite Verbreitung fand, kann dieses "Pro-

blem" jedoch behoben werden. Nun plant Sony eine weltweite Kopierschutzlösung für das nächste Jahr. Dies wird sicher die Schlichthofpiraterie zum Großteil eindämmen, professionelle Fälscher lassen sich bekanntlich von nichts und niemandem abschrecken, für jene Profis ist es lediglich eine Frage der Zeit, ein ewiges Katz- und Mausspiel eben.



MARIO-BUNDLE

Nintendo ballt die Fäuste: Rechtzeitig zum Fest der Liebe lockt die Großstheimer Europazentrale mit einem wahrlich günstigen Angebot. Das N64-Grundgerät inklusive Netzeil,

AV-Kabel, Controller und Mario 64 wird neuerdings für 249,- Mark regelrecht verramscht. Nix wie hin zu den Grabbeltischen, raten Euch da die Sparfüchse von der VG...

**And the best Dichter is...
Spyro-Verlosung
VG 11/98**

Die Resonanz auf unsere Bitte, möglichst pfeifige Drachenreimlein zu ersinnen, war bombastisch. Da nicht jeder gewinnen kann (is halt so bei mehr als zehn Einsendungen), hat unser Literature Department knallhart aussortiert. Die Vollversionen gehen an Winfried Rudrof aus Kümmersbruch für "Als mein grüner Spyro-Drachen/ Hat man auf der Konsole nix zu lachen/ Man läuft wie besessen um sein Leben/ Und springt nur allzuoft daneben/ Diamanten sammeln und Gegner töten/ Und dauernd geht ein Leben flöten/ Aber zum Glück speit man viel Drachenfeuer/ Oder hörnt so diverse Ungeheuer/ Auch segelt man über so manchen Hügel/ Nicht mit den Ohren sondern mit dem Flügel/ Wobei man nie vergessen soll/ 'Ne Wand im Sturzflug kommt nicht so toll/ Denn anstatt sie einzureißen/ Sieht man bald aus wie Mike Tyson/ Ist ein Level dann doch mal zu frustig/ Brät man sich ein Schäflein knusprig/ Und beobachtet Spyro dann von hinten/ Mit den Hörnern gegen eine Mauer sprinten/ Doch nun genug vom Drachenrecken/ Denn soviel Schuppen sind kein Zuckerschlecken/ Und die Moral von der Geschicht/ Das Game ist geil/ Doch ich hab' es nicht!!!" - dem Mann konnte geholfen werden -, sowie an Marcel Neubauer aus Berlin für "Reime bring ich locker vom Hocker, denn ich bin Marcel der PlayStation-Zocker. Morgens fang ich dann mit Spyro an, mit seinem Dauerfeuer gegen wilde Ungeheuer! Gezockt bei Tag und Nacht, kein Auge zugemacht, die Stromrechnung lacht, heut' morgen um halb acht.", an Claus-Ulrich Erichsen aus Achim für "Deckel auf und Spyro rein - Vergnügen kann so einfach sein!", an Sara-Marie Georg aus Berlin für "Kriegstr Du den Kamin nicht an, frag Spyro, ob er helfen kann" und Michael Plaas aus Hamm kriegt auch noch eine für: "Mit Spyro diesem frechen Fratz/ geht man gern auf Drachenhatz/ Schätze sammeln, Gegner killen/ Truhen rammen, Schafe grillen/ Auf Sternenstaub gen Himmel reiten/ und elegant zur Erde gleiten/ Sich von hohen Türmen stürzen/ um so den Weg stark abzukürzen/ Und nicht zuletzt die Drachen retten/ Spyro schafft das - woll'n wir wetten?! An seiner Seite stets zur Stelle/ schützt ihn die goldene Libelle/ (In Englisch heißt sie "Dragonfly"/ wir alle wissen jetzt auch why/ Bei Spyro diesem Knuddeldrachen/ vergeht nur Gnasty Gnorc das Lachen/ So ein keckes Fabelwesen/ ist noch niemals dagewesen/ Mein kleiner lila Lieblingsheld: Spyro aus der Drachenwelt!". Die Promos haben sich folgende Kandidaten erreimt: Friedhold Reiter aus Hof für jenen Schüttelreim: "Spyro - bist mein kleiner Held, ich tauche gern ein in deine Welt, ich brauch kein Haus, ich brauch kein Geld, nur den Drachen, der mir gefällt.", Michel Schulz aus Bochum für die griffige Formel "Den Drachen, den Ihr hier erblickt, der hat die ganze Welt entzückt. Spyro heißt er, paß auf, sonst beißt er!", Oliver Esseling aus Lüdinghausen für "The hot thing from Insomaniac is Spyro the Pyromaniac", Patrick Baader aus Lauchringen für folgenden Tobak: "Wenn ich in Gedanken ausschweif, brutzel ich sie krankenhaureif (Spyro, wenn er an seine Feinde denkt), und last but not least Ursula Böhme aus Freiburg für "Wenn Spyro speit im Spiel mit Spucke, do bleibt bei uns koi Auge drugge" - nein, diese Badenser... Der neunjährige René Menzler aus Ivesheim konnte zwar mit seinem Reim nicht überzeugen, erhält aber für die herzerleiernde Zeichnung rechts immerhin 'nen Trostpreis. That's it, danke fürs Mitmachen und viel Glück bei der Weihnachtsverlosung!



Der Freund des Lichtes sei der Zerstörer der Dunkelheit

(Weisheit der Ninja)

Dämonische Heerscharen verwüsten das Land, und
eine finstere Gestalt greift nach der Weltherrschaft.

Nur Sie, Kurosawa, letzter aller Ninjas, können ihr
Einhalt gebieten. Sie müssen das große Abenteuer
auf sich nehmen und allein in den Kampf ziehen.

Sie werden all Ihren Mut, Ihre Klugheit
und Ihre magischen Kräfte brauchen,
um das Licht über die Dunkelheit
siegen zu lassen.



NINJA

SHADOW OF DARKNESS

CORE



EIDOS
INTERACTIVE

Tokyo Game Show



Vom 9. bis 11. Oktober fand in Makuhari die Herbst-Tokyo-Game-Show statt, eine japanische Fachmesse nur für Video- und Computerspiele.

Drei Tage lange herrschte in den Messehallen reger Andrang, um wenigstens einmal an die spektakulärsten Neuerscheinungen der kommenden Monate selbst Hand anzulegen. Das Angebot war, im Vergleich zur letzten E3 oder ECTS, nicht besonders groß: Alle renommierten Fernost-Hersteller waren zwar präsent, zeigten aber lediglich im Schnitt nur ein bis zwei neue Errungenschaften. Nintendo war, wie immer, nicht mit einer eigenen Ausstellungsfläche vertreten und wird sich frühestens nächstes Jahr auf der hauseigenen Shoshinkai-

Messe zurückmelden. Überhaupt schien bei den meisten japanischen Firmen die Meinung vorzuherrschen, das Nintendo 64 wäre tot. Aber Tote leben ja bekanntlich länger, was auch die Spieleflut in unseren westlichen Breitengraden beweist. **Sony** und **Sega** hatten mit Abstand den größten Stand, die großen PlayStation-Überraschungen fehlten diesmal jedoch völlig. Das Hauptinteresse der über 150.000 Besucher galt, wie erwartet, dem Dreamcast-Debüt. Die Trends aller im Markt etablierten Plattformen sind klar definiert: Sonys Superkonsole steht weiterhin unangefochten an der Support-Spitze aller japanischen Softwarehersteller. Neue Saturn-Produktionen waren nur noch spärlich zu finden, was leider auch in Japan auf ein langsames System-Sterben hindeutet. Taschen-Spiele für unterwegs sind nach wie vor der große Renner. Allein die Masse an Stand-Alone-Pockets und zwei brandneue Handheld-Premieren (Neo Pocket und WonderSwan) deuten auf ein riesiges Käuferpotential hin. Der Game Boy wird weiterhin fleißig bedient, speziell von der Color-Version verspricht sich jeder Spiele-Produzent klingende Kassen.

Tokio-Game-Show Neuheiten

Weil Angel-Simulationen weiterhin ganz groß in Mode sind, hat auch **ASCII** mit *Bass Landing* einen würdigen Vertreter im Programm. Gleichzeitig mit den Release des Spiels wird es einen Angel-Routen-Kontroller geben, der nach jedem "Biss" ein entsprechendes Rumble-Feedback wiedergibt. Zwei weitere, vielversprechende PlayStation-Knaller gab es bei **Artdink** zu sehen. Die strategische Mech-Schlacht *Carnage Heart* wird mit *Zeus: Carnage Heart Second* fortgesetzt, in *Be-Pirates* schippert Ihr mit alten Segelkriegsschiffen über die Weltmeere. Es geht um historische Seeschlachten rund um Amerika und Japan. Als Befehlshaber einer der Kriegsparteien dirigiert Ihr ganze Flottenverbände durch den Pazifik, greift feindliche Battleships an und versucht gleichzeitig, Euren Schiffsbestand zu vergrößern. **Capcom** überraschte mit einer fast fertigen *Street Fighter Alpha 3*-Umsetzung für die PlayStation. Das Haudrauf-Spektakel hinterließ grafisch einen verhältnismäßig ordentlichen Eindruck, war dafür in puncto Animation allen vergleichbaren Saturn-Prüglern



TOCA 2

TOURING CARS™

www.toca2.com

FÜR

DEN

TAPETEN-WECHSEL

KOMMENTATOR:
HANS-JOACHIM STUCK

H.-J. STUCK



DUAL SHOCK™

- 9 NEUE INTERNATIONALE RENNSTRECKEN UND 7 ZUSÄTZLICHE MARKENMEISTERSCHAFTEN
- STRATEGISCHE BOXENSTOPS, KOMPLETTE FAHRZEUGEINSTELLUNGEN UND EIN RÜCKSPIEGEL FÜRS VERFOLGERFELD
- NEUE HI-RES GRAFIK-ENGINE UND WECHSELNDE WETTERVERHÄLTNISSE
- 7 UNTERSCHIEDLICHE RENNMODI + LINK-OPTION FÜR DIE PLAYSTATION

NEUE HI-RES GRAFIK 8 TEAMS MIT 16 BOLIDEN LINK-OPTION - SPLIT SCREEN



Codemasters™

PC
CD
ROM
Win 95 & 98



MESSEBERICHT



Final Fantasy VIII

Noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase befindet sich das Grafik-Adventure *Murder on the Eurasia Express*, in dem

Promotion-Video zu sehen, auf der die noch in der Entwicklung befindlichen Mega-Hit-Spiele *Tales of Destiny 2* und *Ace Combat 3* angepriesen wurden. Von *Soul Calibur* fehlte leider noch jede Spur. Zwei "altbekannte" Spiele fanden wir bei Sony zum Probieren vor. Über *Crash Bandicoot 3* berichten wir im Test ab Seite 68. Das Sequel *IQ Final* dagegen spricht zum zweiten Mal alle Puzzle-Freunde an. Beide Spiele verfügen neuerdings über Pockstation-Unterstützung, auf die wir am Ende der Spielvorstellungen genauer eingehen. Am Sunsoft-Stand gab es mit *Hard Edge* eine fortgeschrittene Fassung des Anime-Adventures im Resi-Stil zu bewundern. Mehr in die Kerbe eines Rollenspiels schlägt *Monster Seed*. Der Spieler erforscht eine riesige Oberwelt und kämpft mit traditionellen Magic/Schlag-Waffen gegen Horden von Monster-Mutanten an. Die Kämpfe werden rundenbasierend ausgetragen, natürlich dürfen eingefangene Vieher auch gezüchtet werden. Der größte Anziehungspunkt am Square-Stand war sicherlich *Final Fantasy VIII*, dessen neue Movie-Sequenzen auf riesigen Monitorwänden zelebriert wurden. Von den spielerischen Feinheiten konnte sich jeder überzeugen, der Lust hatte, eine halbe Stunde Schlange zu stehen. Mit *Chocobo Race* gibt es rasantes Rennspiel-Futter für alle Joypad-Piloten. Ähnlich wie in *Mario-Kart* steuert Ihr kleine Seifenkisten, hinter deren Steuer witzige



Final Fantasy VIII

Ehrgeiz (PS)

der Spieler auf den Spuren eines japanischen Sherlock Holmes wandelt. Von dem heißersehten *Dragon Quest VII* fehlte jede Spur. Bei *Humans Art Truck Battle* kann der Spieler seine eigenen Graffitis kreieren und damit einen individuellen Truck erstellen. Daraus entwickelt sich dann ein

unterlegen. Zudem setzt der Street Fighter-Erfinder große Hoffnungen auf seine Puzzle-"Neuentwicklung" *Tetris featuring Mickey Mouse* für das N64. Weiterhin ohne Release-Datum angekündigt ist die *Dungeon&Dragon: Collection* (mit 4-MB-RAM-Unterstützung!) für den Saturn. Des weiteren wurde die komplette Generations-Serie (1-5) präsentiert. In der letzten Ausgabe werden alle *Street Fighter 2*-Versionen enthalten sein. Bis zum Jahresende sollen dann schließlich alle Konvertierungen in den Ladenregalen stehen. Compile hat mit *Puyo Puyo Sun* ihr überarbeitetes Tüftelspiel für das Dreamcast und den Game Boy vorgestellt. Die Auslandsabteilung von Electronic Arts-Japan hatte als einzig neues PlayStation-Spiel *Theme Aquarium* zu bieten. Alle, die noch nicht die Delphin-Schnauze voll haben, dürfen sich auf ein neues Unterwasserabenteuer mit PDA-Flipper-Nachwuchs zum Heranzüchten freuen. Rollenspielspezialist Enix hat sich die Japanrechte für *Tomb Raider III* ergattert.

Interaktiv-Adventure, durchsetzt mit knackigen Puzzle-Anteilen. Mit *Option: Tuning Car Battle* werden alle Rennspiel-Freaks von Jaleco bedient. Als Fahrzeuge stehen diverse PS-Kutschen zur Auswahl, mit denen Ihr Euch waghalsige Straßenrennen liefert. Bei Konami spielten wir das neue 3D-Adventure *Silent Hill* an. *Bu-Gi* heißt Konamis neuer Beitrag zum Thema 3D-Prügelspiel, bei dem Ihr Euch mit Tekken-Verwandten Charakteren rumschlagen dürft. Für Sportfans ist mit *Winning Eleven '98-'99* ein weiteres Fußballupdate im Anflug. Namco hatte einen der größten Stände, doch absolute



XXXXXXXXXX



XXXXXXXXXX



XXXXXXXXXX



Puyo Puyo Sun (DC)



Hard Edge (PS)



Cybernetic Empire

Figuren sitzen, durch die Landschaftsprärie. Leider nur als kurze Videoausschnitte zu sehen waren *Chocobo's Dungeon 2* und *SaGa Frontier 2*. Die Grafik von *Ehrgeiz* wirkte um einiges detaillierter als beim *Brave Fencer-Demo*, die Kämpfersprites sind ungewöhnlich groß und exzellent animiert. Als zusätzliches Feature kreierten die Entwickler einen Quest-Modus, in dem man Rollenspiel-like auf Erkundungstour gehen darf. Fließende 3D-Zoom-Effekte sowie innovatives Charakterdesign werden diesem Beat'm-Up zum gebühren-

Überraschungen gab's nicht zu sehen. Zu jeder halben Stunde legte ein bekannter DJ heiße Techno-Beats auf, zu dem über ein Dutzend leicht bekleideter Racing-Girls die *R4: Ridge Racer Type 4*-Fahren schwenkten. Zudem war ein



Densha De Go 2 (PS)



Pop'nPop (PS)

Namen gemacht hat. Mit *Cybernetic Empire* hatte man nur ein neues Spiel anzubieten, das es aber durch seine Echtzeitum-

gebung in sich hat. Actionreiche Levels plus ausgeklügeltes Gameplay werden den Run&Shoot-Kracher zum gebührenden Erfolg verhelfen.

PocketStation

Mit Pauken und Trompeten läutete Sony die Markteinführung ihres revolutionären PDAs (Personal Digital Assistant) ein. Den Mittelpunkt des 30g leichten Gerätes bildet ein LCD-Screen (Schwarzweiß) mit einer 128 KB von knapp 2,8 cm. Auf der kleinen Karte können bis zu 4 Megabyte an Daten gespeichert werden. In den PlayStation-MemoryCard-Slot gesteckt, kann der Spieler über das LCD-Display geheime Move-Strategien entwerfen, aber auch für



PlayStation-Spiele mit PDA-Support



- I.Q. Final
- Crash Bandicoot 3
- Final Fantasy VII
- Lunatic Dawn 3
- Street Fighter Zero 3
- Monster Farm 2
- Type 4: Ridge Racer Type 4
- Battcon
- Pocket MuuMuu
- Theme Aquarium

eigenständige Minispiele soll das PDA dank separatem Steuerkreuz und fünf Action-Buttons geeignet sein. In *Crash Bandicoot 3* könnt Ihr z.B. Crash von der CD auf das PDA laden und ihn dort nach Tastendruck tanzen lassen oder andere ver-



rückte Dinge mit ihm anstellen. Bei *Final Fantasy VIII*, *Street Fighter Alpha 3* oder *Ridge Racer 4* besteht die Möglichkeit, auf Befehl einige Charaktere in den PDA-Speicher zu laden, um z.B. deren Fähigkeiten zu steigern.

Zum Datenaustausch mit anderen PDA-Besitzern ist eine Infrarot-Schnittstelle vorhanden. Als Erscheinungstermin hat Sony den 23.12. festgelegt, der Preis liegt bei 3000 Yen (zirka 40 Mark). Für Deutschland und den Rest der Welt steht bis dato noch kein Einführungstermin fest. Sicherlich steckt hinter dem Release-Datum ein marktstrategischer Gedanke, schließlich will man ja den Verkauf des Sonic-VMS etwas stören. Ähnlich wie Sega mit ihrem VMS-Godzilla veröffentlicht Sony zeitgleich ein PocketStation-PDA mit eingebautem Mini-Spiel. *Pocket Dungeon* (siehe Bild unterhalb des PDA-Crash Bandicoot) wird dabei als komplexes 3D-Rollenspiel angepriesen, das den eingebauten 32-Bit-RISC-Mini-CPU ordentlich ins Schwitzen bringen soll.

Game-Boy Color: Coming soon



Bomberman Hero



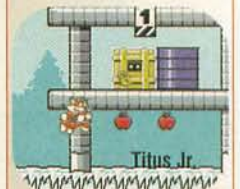
G&W Gallery 2



Harvest Moon



Quest f. Camelot



Titus Jr.



Zelda D/X

PocketStation-Technische Daten

Prozessor-Typ:	ARM7T (32-Bit-RISC-CPU)
Memory:	SRAM 2K bytes, Flüchtliges RAM 128K bytes
Grafik:	32 x 32 dot Schwarzweiß-LCD
Sound:	Mini-Lautsprecher (12 bit PCM)
Knöpfe:	5 Eingabe-Buttons, 1 Reset-Knopf
Schnittstelle:	Infrarot-Bi-directional (IrDA-Standard)
Andere Funktionen:	Uhr, Kalender-Funktion
Maße (Länge, Breite, Höhe):	64 x 42 x 13,5 mm

BREATH OF FIRE

Capcoms langerwarteter Nachfolger der fantastischen Rollenspiel-Saga erscheint bald exklusiv auf der PlayStation in deutscher Sprache.

Breath of Fire 3 führt die Geschichte der Drachennmenschen fort, die sich einst opferten, um die Göttin der Dunkelheit zu vernichten und dem Land Frieden zu bringen. Jahrhunderte später wird das junge Drachenbaby Ryu in einer verlassenen Mine gefunden. Als letzter Überlebender seiner Rasse reift Ryu zu einem mächtigen Krieger heran auf der Suche

nach seiner Vergangenheit und Bestimmung. Es scheint, als ob das Böse zurückgekehrt ist, mächtiger als je zuvor.

Die Breath of Fire-Serie war schon immer berühmt für seine spannende und nie zu lang wirkende Storyline. Kaum ein anderes Rollenspiel schafft es so sehr, den Spieler in seine fantastische Welt gefangen zu nehmen.

- ⑥ Capcom's Rollenspiel-Meisterwerk in deutscher Sprache
- ⑥ über 30 Stunden fesselnde Story mit vielen Überraschungen
- ⑥ rotierbare 3D-Engine zur Interaktion mit der Umgebung
- ⑥ hunderte von Magiesprüchen sorgen für atemberaubende Grafikeffekte
- ⑥ über 20 Drachenv Verwandlungen möglich



CAPCOM®

© CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED

DIE DRACHEN- LEGENDE GEHT WEITER



POCKET CORNER

Tetris D/X

Der Tüftel-Klassiker schlechthin erstrahlt im neuen Color-Outfit. Allerdings ist es bei Tetris weniger Spielspaß-entscheidend, ob die Steine farbig sind oder nicht, was aber dessen hohen Unterhaltungswert nach all den vielen Jahren nicht schmälern sollte.



Lange mußten wir darauf warten, endlich ist er da! Der kleine Mann bekennt Farbe, und fast gleichzeitig ist im Land der aufgehenden Sonne eine wahre Handheld-Hysterie ausgebrochen.

Auf der Tokyo Game Show ließen zwei Hersteller ihre Handheld-Bombe platzen. SNK präsentierte sein NeoGeo-Pocket und Bandai zeigte ihr WonderSwan-Handheld. Will man den Herstellern Glauben schenken, schlummert noch ein unerreichtes Käuferpotential in dem Nintendo-dominierten Marktsegment. Sonys "PocketStation" oder Segas "Visual Memory System" (VMS) in die gleiche Kategorie eines Game Boy oder NeoGeo Pocket zu werfen, halten wir für etwas verwegen, deshalb beschränken wir uns im Vergleich auf ausgewachsene Porties, die mit konventionellen Modulen gefüttert werden.

GameBoy Color

Seit wenigen Tagen ist der Game Boy Color auch in Deutschland erhältlich. Das Gerät geht für 150 Mark über den Ladentisch, die spezielle Software bleibt im normalen Preisgefüge (circa 50 Mark). Zunächst nur in der Gehäusefarbe Lila erhältlich, folgt Anfang nächstes Jahres noch eine durchsichtige Purpur Clear-Variante. GB-Color-Module sind zur besseren Unterscheidung ganz im schicken Schwarz gehalten. Das Gerät benötigt zwei Mignon-Batterien Typ AA, die bis zu knapp zwölf Stunden kunterbunten Spielspaß garantieren. Einen Kontrastregler sucht man bei der Color-Variante vergeblich, an dieser Stelle sitzt neuerdings der Ein/Aus-Schalter. Links oben wurde dafür die Infrarot-Schnittstelle integriert. Alte GB-Spiele sind weiterhin kompatibel und können auf Wunsch durch zwölf Farbpaletten (die bis zu 4-10 Grundtöne enthalten) eincoloriert werden. Das Ganze geschieht während des Einschaltens durch Steuerkreuz- und Tasten-Kombinationen. Umgekehrt sind auch (fast) Color GB-Spiele auf einem der alten S/W-Geräte verwendbar. Derzeit verwenden Color-Spiele vermutlich den 32

Farben-Displaymode, in Zukunft erscheinen aber auch Spiele mit 56 Farben, deren Abwärtskompatibilität fraglich ist. In dunkleren Umgebungen hat man weiterhin seine Mühe und Not, auf dem Screen noch etwas zu erkennen. Eine zuschaltbare Hintergrundbeleuchtung (wie es z.B. die Light-Version bietet) hätte hier Wunder gewirkt. Trotzdem, die gestochen scharfe Darstellung, keinerlei Verwischeffekte und stolze 56 Farben machen den Game Boy Color zum genialsten Portable seit der Erfindung des tragbaren Videospieles. Ein Umstieg lohnt sich!

NeoGeo Pocket

Selbst SNK war dieses Jahr mit von der Partie-Partie und hatte einen imposanten Messestand aufgebaut. Der große bzw. kleine Star war natürlich das NeoGeo-Pocket, das mittlerweile in Japan zum Preis von 7800 Yen (zirka 100 Mark) erhältlich ist. Die Spiele-Palette (zirka 30 Mark pro Modul) reicht von der Miniatur-Ausgabe des Beat'em-Up-Hits *King Of Fighter R1* bis zum Niedlich-Fußballspiel NeoGeo Cup. Als Steuereinheit wählte SNK einen revolutionären 360°-Mini-Joy-

stick, der über leichtgängige Mikroschalter verfügt. Das NG-Pocket ist bereits für den internationalen Markt gerüstet: Gleich nach dem ersten Einschalten wird nach der gewünschten Sprache gefragt: Zur Auswahl stehen "Japanisch" oder "Englisch". Außerdem integriert sind ein Kalender, eine Weltzeituhr und Horoskop-Generator (!). Geschützt unter Plexiglas, präsentierte SNK bereits das gleiche Gerät mit Farbbildschirm und eingefärbten *King of Fighters*. Weder ein Veröffentlichungstermin noch ein finaler Name standen laut dürftiger Produktbeschreibung fest. Die Qualität des Screens und Farbpalette schien vergleichbar mit dem des Game-Boy-Colors zu sein.



WonderSwan

Als letzter Handheld-Neueinsteiger stellte Tamagotchi-Erfinder Bandai sein WonderSwan vor, das im März 1999 zum Preis von 4800 Yen (zirka 65 Mark) erscheinen soll. Von den Abmessungen sogar noch einen Tick kleiner als das



NeoGeo-Pocket, kann das 16-Bit-Gerät mit einer innovativen Besonderheit aufwarten: Mit zwei Steuerkreuzen ausgestattet, ermöglicht es eine horizontale und vertikale Bildschirmnutzung. Eine riesige Palette von namhaften Herstellern hat bereits Spiele-Unterstützung zugesagt. Namco bringt z.B. ein *Tekken-Card-Game*, währenddessen Capcom seine *Pocket Fighters* losläßt. Ob Bandais entschlossener Einstieg in den hart umkämpften Handheld-Markt am Ende eher den sterbenden Schwan imitieren wird, bleibt abzuwarten.

Wario Land 2

Nintendos Game Boy-Maskottchen treibt in seinem zweiten, neu aufgelegten Abenteuer noch um einiges bunter. Wasser ist endlich blau, eine Wiese saftig grün, die Liste ließe sich endlos weiterführen. Die Farbe gibt *Wario Land 2* wirklich einen neuen Kick und macht das Modul zum absoluten Portable-Hit.



Alle aktuellen Handhelds im Vergleich

				
	Game Boy Color	NeoGeo Pocket	WonderSwan	Game Boy Color
CPU	8-Bit	16-Bit	16-Bit	8-Bit
LCD-Typ	Color	S/W ¹	S/W	Color
Auflösung	144x160	160x152	224x144	144x160
Graustufen/Farben	56 Farben	8 Monochrome	8 Monochrome	56 Farben
Link-Kabel	Ja	Ja	Ja	Ja
Infrarot-Schnittstelle	Ja	Nein	Nein	Ja
Batterie-Lebensdauer	ca.20 St.	ca.18 St.	ca.30 St. ²	ca.20 St.
	¹ Color-Version in Vorbereitung	² mit einer AA-Batterie		

DAS LEBEN IST EIN GAME

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

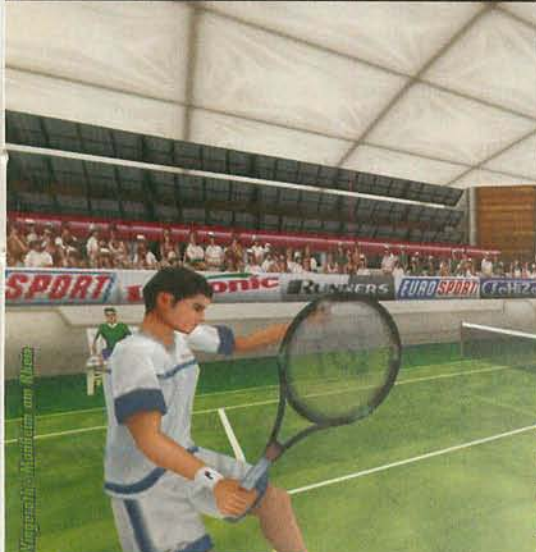
All Star Tennis '99



www.ubisoft.de

Meet the Challenge!

Netz Spannung



Fordern Sie einige der größten Namen im Tennis heraus. Diese vom DTB empfohlene 3D-Tennis-Simulation mit Motion-Capture-Technik bietet die ganze Dramatik eines echten Tennismatches! Noch nie dagewesene Kontrolle über die verschiedensten Schläge ermöglicht knallharte Duelle mit acht lizenzierten Tennisgrößen und vier fiktionalen Spielern auf acht internationalen Plätzen. Das realistische Gameplay bietet unterschiedliche Special Moves für jeden Spieler. Mit der Multiplayer-Option spielen bis zu vier Gegner gleichzeitig. Plus: 3 Spielmodi, Statistiken und Wiederholungen!





MESSEBERICHT



RR4 RIDGE RACER TYPE 4

Namco konnte mit ihrer *Ridge Racer*-Serie im PlayStation-Bereich bereits enorme Erfolge verbuchen. Mittlerweile hat Sony mit seinem legendären *Gran Turismo* allen preisgekrönten Asphaltrennern den Rang abgelaufen. Kein Wunder also, daß die Meßlatte im Rennspiel-Bereich nun um einiges höher liegt. Als erstes wurde bei *Type 4: Ridge Racer* die Anzahl der Autos drastisch erhöht: Über 50 hochgezüchtete Sport-Boliden stehen mit unterschiedlicher Lackierungsoption in der Garage bereit. Der Arcade- und Practice-Modus ist eigentlich nur für eine schnelle Runde zwischendurch gut. Im "Story"-Modus müßt Ihr Euch ein Racing-Team aussuchen und als Karriere-Anfänger so viele Rennen wie möglich gewinnen. Nur wer erfolgreich das Renngeschäft betreibt, darf sich auf neue

Sponsor-Verträge freuen. R4 bietet drei Racing-Perspektiven: den Blick des Fahrers aus der Windschutzscheibe und zwei Kamera-Zooms, die Euer Gefährt von hinten zeigen. Die Grafik der Autos und Strecken wurde mächtig aufpoliert, was mit zusätzlichen Environment Mapping und Light Sourcing den PS-Boliden ein glänzendes Aussehen verleiht. Das Feld der Kontrahenten besteht aus acht Fahrern, die sich gegenseitig die Position streitig machen. Auch an Feintuning-Optionen herrscht kein Mangel: Vor jeden Rennlauf dürfen die Art der Bereifung, die Dämpferjustierung, das Bremsverhältnis oder die Motoreinstellung geändert werden. Außerdem wird mit den Team-Mitgliedern ausführlich Konversation betrieben. Die Schönheit und Realitätsnähe der Wagen zeigt sich wie in *Gran Turismo* besonders deutlich in den atemberaubenden Wiederholungsszenen. Alles in allem steht uns wieder ein grandioses Update ins Haus. NeGcon und Dual Shock-Besitzer freuen sich ebenfalls über eingebauten Support. Im Bundle oder separat erhältlich bietet



RR4 ist grafisch der Überhammer.



Auch Nachtfahrten sind wieder dabei

Namco seinen neuentwickelten JogCon-Racing-Kontroller an. Als weiteres Schmankerl liegt der japanischen Version eine zweite CD bei, auf der sich das erste PlayStation-*Ridge Racer* in überarbeiteter Grafikform und HiRes-Auflösung befindet. Für Videospiel-Historiker und solche die es noch werden wollen, hat Namco zusätzlich eine Datenbank auf die Scheibe gepackt, die detaillierte Informationen über alle bisher erschienenen PlayStation-Spiele samt Zubehör enthält.

ws



INFO

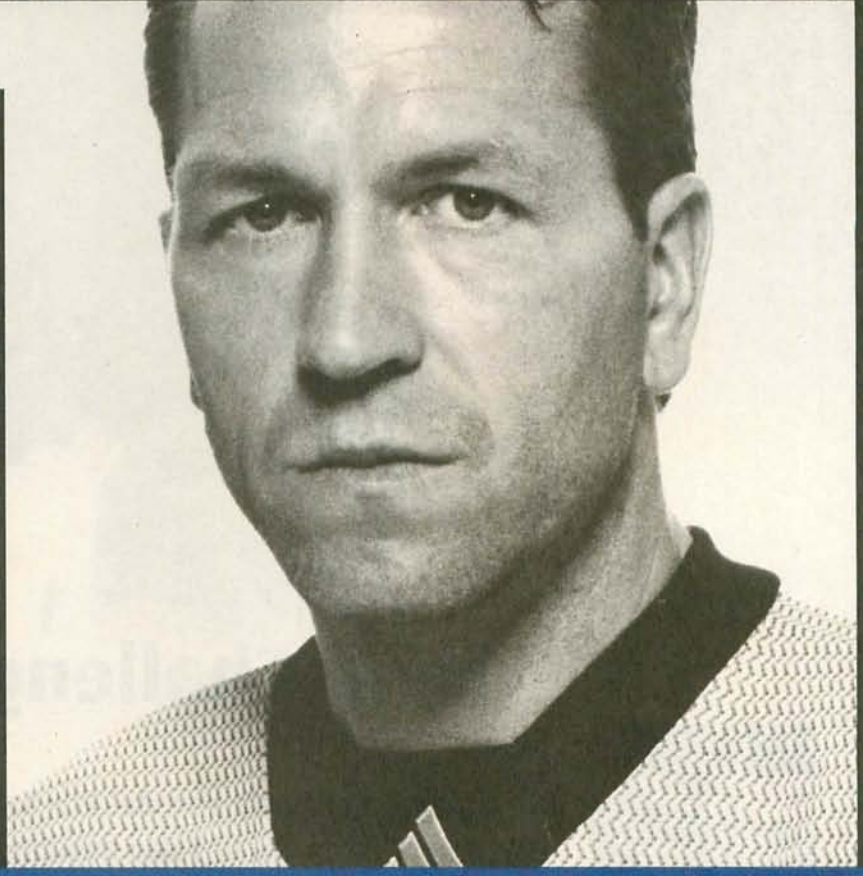
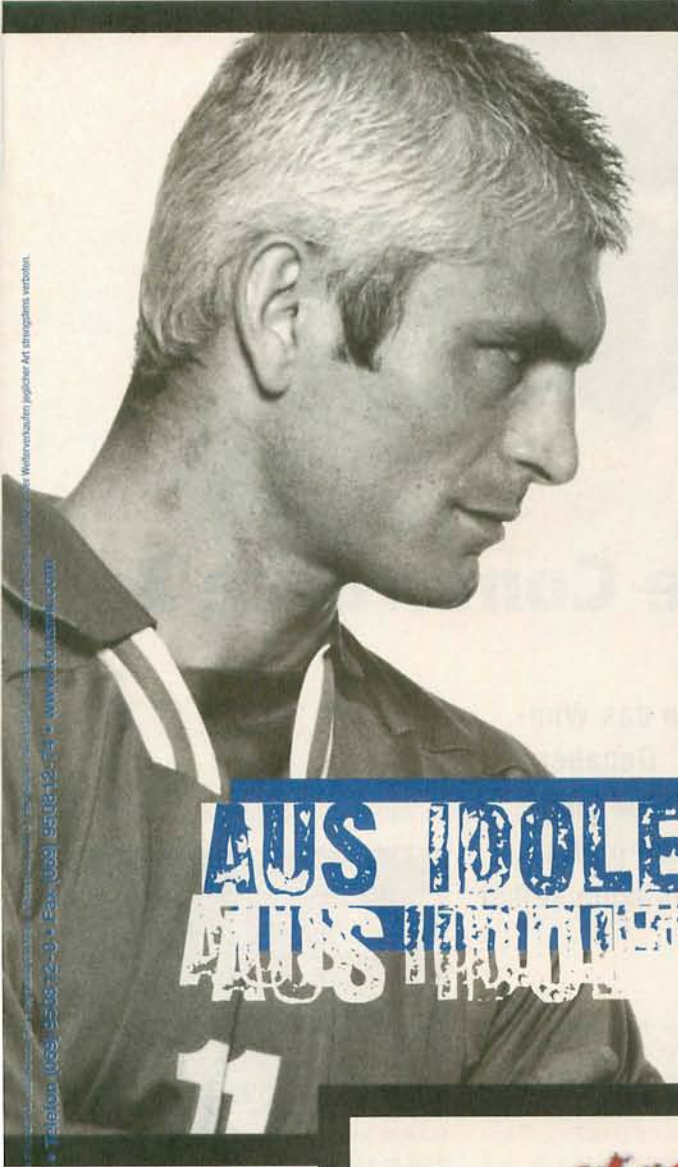
System: PlayStation
Name: R4: Ridge Racer Type 4
Genre: Rennspiel
Hersteller: Namco-Japan

Geplanter Erscheinungstermin:
Japan: 3. Dezember 1998



KONAMI
SPORTS SERIES.

identität



AUS IDOLEN WERDEN GEGNER



DIE NEUE REFERENZKLASSE



MORE THAN JUST A GAME.

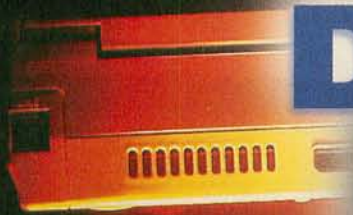


DER EXTRA-KICK

Erstauslieferung der PlayStation-Version inkl. 2-Level-Demo: **METAL GEAR**

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. ©1998 & ©1999 are registered trademarks of Konami Corporation. Konami, the Konami logo and the name of the game are registered trademarks of Konami Corporation. Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt

Dreamcast



New Challenge Conference 2



Segas Dreampassport Software in Aktion.

Die ersten Dreamcasts sind da! Wir haben das Wunderteil bereits vor Ort in Tokio angetestet. Genauer gesagt am 6. Oktober ließ Sega auf ihrer New Challenge Conference 2 die große Spiele-Bombe platzen. Erstmals konnte ein ausgesuchtes Fachpublikum selbst Hand an das Objekt der Begierde legen.

In Japan ist Segas neue High-Tech-Konsole bereits in den Shops, und sie kostet dort 29.800 Yen / Listenpreis (umgerechnet zirka 420 Mark). Wie nach jeder großen Konsolen-Premiere bietet sich in den beiden größten Elektronik-Mekkas von Tokio (Akihabara) und Osaka (Nihonbashi) nach dem ersten Verkaufstag das gleiche Bild der Verwüstung: Tausende von Menschen stellten sich bereits schon etwas tiefer in die Tasche greifen. Eigentlich war der 20. November als offizieller Verkaufstermin in Japan festgelegt. Auf Segas "New Challenge Conference 2", die hauptsächlich für Entwickler, Presse und Handel abgehalten wurde, ließ Sega-Präsident S. Irimajiri als erstes verlautbaren, daß der Termin sieben Tage nach hinten (also auf den 27. November) verschoben wird. "So haben wir uns ent-

schieden", das waren seine abschließenden Worte zu diesem eher unerfreulichen Thema. Über die Ursachen muß nicht groß spekuliert werden: Zum einem haben die Programmierer damit etwas mehr (bitter benötigte!) Zeit für ihre Erstlingswerke, zum anderen kann mehr Hardware produziert werden, deren Ausbeute mit den üblichen Herstellungsproblemen wie z.B. Teilemangel oder hohe Ausfallraten behaftet ist. Nachdem der Boß sich über die angestrebten Vermarktungspläne ausgelassen hatte, wurde er endlich konkreter. Zusammen mit dem Gerät wurden die vier Spiele *Virtua Fighter 3tb*, *July*, *Godzilla Generations* und *Pen! Pen! Triathlon* zu einem Preis von je 5800 Yen (zirka 80 Mark) veröffentlicht. Des weiteren sollen zwei bis drei neue Spiele pro Monat folgen. *Sega Rally 2* wurde wegen angeblicher Probleme im Link-Modus auf den 14. Januar verschoben. Laut Iri-San plant Sega, in den ersten drei Monaten eine Million Dreamcasts zu verkaufen. Für den Verkaufstart am 27.11. standen

schieden", das waren seine abschließenden Worte zu diesem eher unerfreulichen Thema.

Über die Ursachen muß nicht groß spekuliert werden: Zum einem haben die



Erstmals konnte die Öffentlichkeit selbst Hand an das Dreamcast-Joypad legen.



Sega-Oberhaupt Irimajiri (links) und Capcom-Designer Okamoto (kaputter Zocker-Finger) waren am Challenge 2-Day guter Laune.

Programmierer damit etwas mehr (bitter benötigte!) Zeit für ihre Erstlingswerke, zum anderen kann mehr Hardware produziert werden, deren Ausbeute mit den üblichen Herstellungsproblemen wie z.B. Teilemangel oder hohe Ausfallraten behaftet ist. Nachdem der Boß sich über die angestrebten Vermarktungspläne ausgelassen hatte, wurde er endlich konkreter. Zusammen mit dem Gerät wurden die vier Spiele *Virtua Fighter 3tb*, *July*, *Godzilla Generations* und *Pen! Pen! Triathlon* zu einem Preis von je 5800 Yen (zirka 80 Mark) veröffentlicht. Des weiteren sollen zwei bis drei neue Spiele pro Monat folgen. *Sega Rally 2* wurde wegen angeblicher Probleme im Link-Modus auf den 14. Januar verschoben. Laut Iri-San plant Sega, in den ersten drei Monaten eine Million Dreamcasts zu verkaufen. Für den Verkaufstart am 27.11. standen

ca. 150.000 Geräte im Lager bereit, die bereits durch Vorbestellungen Wochen vorher ausverkauft waren. Als nächstes bestieg Capcom-Chef Okamoto, untermalt von orchesterlicher *Ghouls'n'Ghost*-Musik, die Bühne. Dem Publi-

dem Dreamcast erwarten dürfen. Danach folgten einige weitere Ansprachen von hohen Sega-Persönlichkeiten, die Details über den Packungsinhalt und geplante Werbestrategien bekanntgaben.

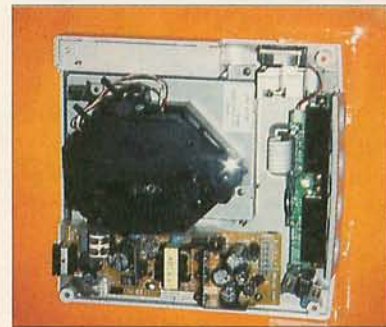
Launch-Details

Im Lieferumfang enthalten sind: Netzteil, Joypad, Modemkabel, eine Dream-Passport-CD (Internet-Software) und ein Stereo AV-Kabel. Zunächst stellen wir erstaunt fest, daß das Gehäuse etwas in die Höhe gewachsen ist, im direkten Vergleich zum bisher gezeigten Prototyp. Außerdem fächelt nun ein Mini-Ventilator kühle Luft ins Gehäuseinnere (gab es da etwa ein unterschätztes Hitze-Problemchen?). Das dazugehörige Joypad liegt trotz seines klobigen Ausse-



Das 33.6 Kb- (Soft)-Modem läßt sich ohne große Mühe vom Dreamcast-Gehäuse entfernen. Dieser Port kann auch für zukünftige Hardware-Erweiterungen genutzt werden.

kum stockte der Atem, und vor den glänzenden Augen der Journalistenschar spielte sich bereits ein dreidimensionales *Ghouls'n'Ghost*-Szenario ab. Schnell wurde indirekt Entwarnung gegeben, mit der euphorischen Ankündigung eines neuen *Resident Evil*-Abenteuers, das in Japan unter dem Titel *Bio Hazard: Code Veronica* sein Debüt feiert. Im Anschluß wurde ein 20-sek.-Video gezeigt, das mit einer phänomenalen Echtzeit-Umgebung und zwei angriffslustigen Zombies aufwartete. Als zweiter Überraschungsgast kam Namco-Director Yasuhiko Osada auf Podest, um sich als offizieller Dreamcast-Entwickler zu outen. Allerdings gab es keinerlei Ankündigungen in bezug auf Spiele-Titel, die wir vom *Ridge Racer*/*Tekken*-Erfinder demnächst auf



High-Tech auf engstem Raum: Die Rechenpower der Chips übertrifft alles Dagewesene.

hens gut in der Hand. Pfiffig sind auch die beiden Slots für die VMS-Speicherkarte und sonstiges Zubehör, wie z.B. das angekündigte Rumble-Pack (Puru Puru Pack), was keine nervigen Umsteckaktionen mehr, wie auf dem N64 zur Folge hat. Die Zubehörpalette reicht ein ganzes

Von einem Glas-Schaukasten geschützt, durfte jeder Messe-Besucher das erste Dreamcast-Zubehör unter Augenschein nehmen. Zu sehen gab es den 6-Button-Arcade-Stick, ein Lenkrad, die Internet-Tastatur und jede Menge VMS-Cards. Sogar ein NeoGeo-Pocket mit Linkskabel hat sich klammerheimlich hinzugesellt.



Stück weiter. Neben Analog-Lenkrad, Arcade-Stick und Computer-Tastatur sind ein Mikrophone, eine VGA-Box (zum Anschluß an einem Computermonitor) und ein Angel-Kontroller geplant. Auf der Rückseite findet sich neben der Strombuchse ein



Die Ruhe vor dem Sturm: Ein Videospiele-Laden im Elektronik-Mekka Akihabara (Tokio).

Multi-AV-Sammelanschluß, der neben S-Video- und Chinch-Signalen auch ein RGB-Signal anliegen hat. Als zusätzliche Schnittstelle gibt es noch einen Kommunikationsport, der nach dem Windows CE-USB-Standard spezifiziert ist. Als letztes Hardwaregeheimnis offenbarte Sega die Verwendung eines speziellen GD-ROM-Formats (Gigabyte-Disk-Rom), mit dem



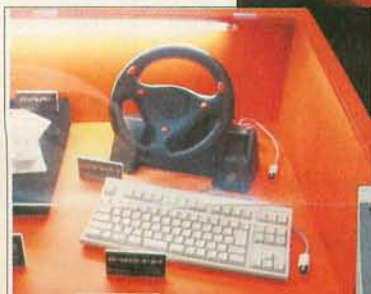
Neben Netzanschluß-Buche und Multi-A/V-Out tummelt sich noch ein USB-Port.

durch das CAV (Constant Angular Velocity)-Komprimierverfahren über 1 Gigabyte auf eine CD passt. Die Start-Up-Prozedur beginnt mit dem Einschaltintrotro (Sega/Dreamcast-Logo plus Musik von Ryuichi Sakamoto), das ca. 5 Sekunden in Anspruch nimmt. Die weiteren Ladezeiten sind je nach Spiel unterschiedlich, liegen aber auf alle Fälle unter den besten PlayStation-Wartezeiten. Einige Entwickler äußerten sich unter vorgehaltener Hand eher skeptisch über das mitgelieferte Modem. Das Problem liegt darin, daß es sich hier um ein sogenanntes "Soft-Modem" handelt, was den Dreamcast-CPU's zusätzliche Rechenleistung abverlangt. Technisch bedingt fehlt den Programmieren somit einiges an Chip-Power, was sich gerade bei grafikintensiven Spielen negativ bemerkbar macht. Schließlich wird als logische Konsequenz von vornherein auf Modem-Support verzichtet - was sicher nicht in der Sache des Hardware-Erfinders liegt. Nichtsdestotrotz hatten wir anschließend die Möglichkeit, die ersten Spiele anzutesten. Auf knapp 100 Dreamcast-Geräten wurden zwölf Spiele vorgestellt. Davon konnte man eher probieren, der Rest wurde als selbstablaufende Demo und einem Video zusammengeschnitten. Von *Project Berkley* (dem sagenumwobenen VF: Rollenspiel) fehlte noch jede Spur. Allerdings verriet uns AM2-Guru Yu Szukuka einige generelle Spielinhalte: "Es wird alles enthalten sein: Verschiedene Länder, Flugzeuge, Autos, VF-Figuren, insgesamt über 300 Charaktere usw...", na ja, wenn das mal nicht aufschlußreich und vielversprechend klingt. Am 20. Dezember wissen wir sicher mehr, denn da wird es erstmals in Tokio der Öffentlichkeit vorgestellt.

Dricas



Bei Dricas handelt es sich nicht etwa um ein neues Waschmittel oder Nutrasweet-Produkt, vielmehr ist das die offizielle - Sega Dreamcast-Webpage: www.dricas.com, auf der sich jeder frischgebackene Gerätebesitzer mit dem Modem einloggen kann. Da zu wird die mitgelieferte Dream Passport-CD benutzt, auf der sich ein Browser (spezieller MS-Explorer) und die benötigte Zugangssoftware befindet. Das aktuelle Angebot umfaßt derzeit Emails senden/empfangen, Kontakt zu anderen DC-Usern aufnehmen, Spiele-News abfragen und Sega Rally 2 im Duell-Link spielen. Der Service ist für registrierte DC-Besitzer momentan noch kostenlos. Gebühren für bestehende und zusätzliche Leistungen werden frühestens nächstes Jahr in Erwägung gezogen.



Virtua Fighter 3tb

Dieses Spiel wird neben *Sega Rally 2* der Hauptgrund sein, sich einen Dreamcast zu kaufen. Gerüchteweise sollte *VF-tb* zunächst nicht als Launch-Titel noch in diesem Jahr erscheinen. Allerdings haben japanische Magazinumfragen ergeben, daß die Spielergemeinde brennend heiß auf das Model 3-Beat'em-Up ist, was Sega schließlich zu einem schnellen Umdenkprozeß bekehrte. Die Abkürzung "tb" steht für einen neuen Team Battle-Modus, in dem Ihr Kämpfergruppen zusammenstellt, die dann gegeneinander antreten. Die

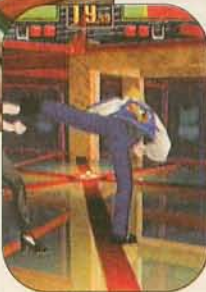


Dreamcast-Version orientiert sich an dem großen Model 3-Vorbild und liefert Euch eine fast originalgetreue Kopie des Münzfressers. Zwölf Kämpfer prügeln sich mit Kicks und Punches durch bezaubernde Landschaftsdetails. Auf der TGS-Version waren vier Charaktere (Akira, Jacky, Kage, Jeffery) anwählbar, die sich perfekt in die farbenfrohen 3D-Arenen einfügten. Ein kleines Stückchen fehlte allerdings noch zur absoluten Arcade-Perfektion, die Chancen auf eine 1:1-Konvertierung stehen unseres Erachtens mehr als gut.

ware mithalten. Doch die Entwickler geben sich zuversichtlich, dank der Terminverschiebung auf Januar, eine identische 1:1-Kopie abzuliefern. Außerdem wird *DC-Sega Rally 2* zusätzlich noch ein paar neue Features bieten, die der Automat nicht



Brandaktuelle *Virtua Fighter-tb*-Screenshots lassen keinen mehr an der brillanten Technik-Qualität der Model 3-Umsetzung zweifeln.



Modus, der mit sieben weiteren Kursen und zehn Autos aufwartet. Mit *Sega Rally 2* setzt Sega die Weiterentwicklung seines erfolgreichen Spielautomaten auf Heimkonsolen fort. Das Dreamcast offeriert die Grafikpower von zwei Power VR 2, die technisch in der Lage sind, aufwendige Spezialeffekte eindrucksvoll zu präsentieren. Gezeigt wurden genialen Replay-Zooms und Fahrperspektiven, vom Schräg-von-hinten-oben-Blick bis zur ebenso harten wie super-coolen Transparenz-Perspektive



Übererraschenderweise gab es von *Sega Rally 2* auf der New Challenge-Konferenz und Tokio Games Show nur ein selbstablaufendes Demo zu bewundern. In der vorgeführten Version konnte das Spiel rein optisch (noch) nicht ganz bis ins letzte Detail mit der Model 3-Hard-



Spielerisch kann die (mittlerweile) überarbeitete *Sega Rally 2*-Version locker mit dem großen Automaten-Vorbild mithalten.



Alle bisher veröffentlichten *Sega Rally 2*-Bilder stammten von der PC-Version. Video Games zeigt Euch die ersten "echten" Dreamcast-Shots. Hier driften wir gerade mit dem Subaru über eine schneebedeckte Winterpiste hinweg.



unmittelbar hinter dem Wagen. Als einziges Spiel verfügt *Sega Rally 2* über eine Multiplayer-Option, bei der Ihr Euch über Modem-Verbindung heiße Internet-Duelle liefern könnt.

BLUESTINGER

Im Jahr 2000 kämpfen viele Menschen auf der anderen Seite des großen Teiches ums nackte Überleben. Ein schweres



Bei *Blue Stinger* geht's mächtig fetzig zur Sache. Für Europa soll das Spiel entschärft werden.

Erdbeben verwüstet fast ganz Mexiko. Als Folge des Bebens entsteht in der Nähe von Yucatan eine kleine Insel, die im Volksmund nun Dinosaurier-Insel genannt wird. Eine Jahr später schicken die ameri-

kanische und mexikanische Regierung Spezialisten los, um die Insel zu erforschen. Doch danach gerät die Insel in Vergessenheit, bis nach 17 Jahren ein grauenhafter Alptraum beginnt. Ihr schlüpft in die Rolle des Forscher Eliot, um das Geheimnis des Eilands zu ergründen. Weg vom 32-Bit-Einheitsbrei, hin zum dynamischen Polygonspiel, hin zum Echtzeit-Rendering - unmerkbar

„...KÖNNTE HIERMIT EINE NEUE REFERENZ FÜR DAS GENRE DER AKTION-ADVENTURES AUF UNS ZUKOMMEN...“

PC GAMES 11/98



TRESPASSER



Die letzte Stufe der Evolution.

Sie finden sich auf einer einsamen Insel vor der Küste Costa Ricas wieder - allein, wie Sie glauben. Doch schon bald bekommen Sie Gesellschaft. Kämpfen Sie um Ihr Leben und entkommen Sie den gnadenlosen Dinosauriern.

DER DIGITALE NACHFOLGER VON VERGESSENE WELT™. FÜR PC CD-ROM.



DREAMWORKS
INTERACTIVE

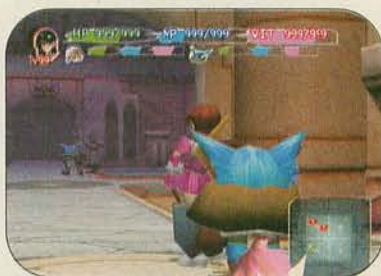
www.trespasser.com

ELECTRONIC ARTS

Polygone sind die Zukunft der Action-Spiele. Schnelle, fließende Bewegungen sind gefragt, ruckelfreie Zooms und Kamerafahrten, ein möglichst realistisches Gefühl für die virtuelle Umgebung. *Blue Stinger* vereint schon jetzt all diese Wunschvisionen, was es in der spielbaren 10-Minuten-Version schon jetzt zu einem meiner Dreamcast-Favoriten macht.



Neben puren Zerstörungsorgien ist in *Climax Blue Stinger* auch strategisches Agenten-Feingefühl gefragt.

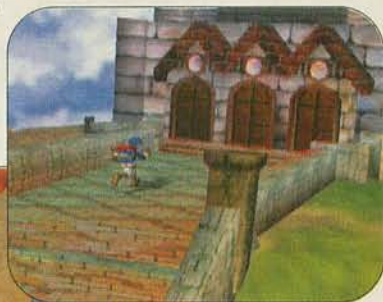


Der Held aus Landers.

Dort können sie dann entsprechend weitergezüchtet oder trainiert werden. Alle hier gezeigten Bilder stammen noch von einer extrem frühen Version (um genau zu sein, sind es gerade mal 50%). Ab frühestens Anfang nächsten Jahres dürft Ihr mit dem Spiel rechnen. Wie schon oben erwähnt wurde, fehlt noch einiges an Features und Optionen, die erst in der Endversion enthalten sein werden.



Nur auf Video gab es die ersten Eindrücke von *Climax Landers* zu sehen. Landers spielt in einer mittelalterlichen Welt mit Schwertern und Hexerei. Eure Aufgabe ist es, grob umrissen, das dunkle Geheimnis zahlreicher Dun-



Hier werden wir gerade Zeuge eines Smalltalks in einer wunderschön dekorierten *Climax Landers*-Wohnung.

gons zu erkunden. Unterwegs müßt Ihr eine kräftige Kämpfergilde zusammenstellen, aus diesem Grund verfügt Ihr auch über eine komplette Monsterzucht-farm. Alle gezüchteten Kreaturen können auf das VMS übertragen werden.



Ist einer der Titel, der direkt von einem PC-Original kommt. Eine ganze Bande von skrupellosen Außerirdischen bedroht den Weltfrieden der Erde. Ihr nehmt wieder auf dem Kommandostuhl Platz und müßt versuchen, alle bedrohten Städte und Orte vor den Heerscharen fliegender Untertassen zu schützen. An Bord feuerspeiender Geschütztürme, Kampfhub-schraubern, Düsenjets, Luftkissenboote und UFOs versucht Ihr, die extraterrestrische Flotte in Sondermüll zu verwandeln. Vor dem Start bekommt Ihr in einem Missi-



Incomig ist schon seit längerem auf dem PC erschienen.

on-Briefing Eure genauen Ziele erklärt, die es nacheinander zu erfüllen gilt. Mit verschiedenen Raketentypen, Spezialbomben und großkalibrigen MGs werden feindliche Objekte dem Erdboden gleichgemacht. Die Unterschiede zur PC-Version (mit Voodoo 2) sind grafisch und spielerisch eher marginal. Was allerdings nicht heißen soll, daß die DC-Variante keine optischen Leckerbissen zu bieten hat.



Das interaktive Grafik-Adventure von Sega feierte ebenfalls zum System-Launch sein Debüt. Ihr schlüpft dabei in die Rolle des Detektivs "Josh",



Der Monat Juli offenbart seine Horror-Tücken.

der den mysteriösen Fall eines verschwundenen Genwissenschaftlers untersuchen soll. Mit Kombinationsgabe, Inventar geht Ihr in Vorgärten, dunklen Gruften und anderen Ländern auf "Monsterjagd". Ähnlich wie im Film "Body Snatchers" nimmt ein außerirdisches Wesen die Gestalt von Menschen



an, was eine Vielzahl von mysteriösen Vorgängen nach sich zieht. Auf vorberechneten Bahnen erforscht Ihr zahlreiche Räume, untersucht sie, nehmt Gegenstände auf oder plaudert mit den Bewohnern.

Der ultimative MixmaSteR



MUSICTM

MUSIC CREATION FOR THE PLAYSTATION

MUSIC ist die erste PlayStation Software, mit der Du eigene Dance-Tracks und Videos produzierst!
Ob Anfänger oder Profi, mit MUSIC liegt die Macht in Deinen Händen:

- 850 fertige Riffs stehen in CD-Qualität zur Verfügung! Ob House, Techno, Trip-Hop oder Drum'n'Bass, Dancefloor ist die Mission!
- 3.000 Einzelinstrumente bieten unendliche Möglichkeiten fette Samples zu produzieren.
- Im Riff-Editor gibst Du Deinen Samples den letzten Kick.
- Design coole Videos – mit über 300 Videosequenzen und zahlreichen 3D- und Kamera-Effekten.
- Der Video-Generator erstellt automatisch passende Videos zu Dance-Tracks oder Audio-CD's.
- Dance-Tracks und Videos einfach auf die MemoryCard abspeichern.

Produziere coole Musik!



Designe Dein Video!



Be a DJ!



© 1998 Jester Interactive and The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") All Rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters. Developed by Jester Interactive. Published by Codemasters.



www.codemasters.com

Codemasters®

Godzilla Generations



Randalieren ist das grundlegende Konzept dieser völlig abgedrehten Filmadaptation der alten Godzilla-Klassiker aus den TOHO-Studios. Bei *Godzilla* kämpft Ihr nicht gegen Monster - sondern lenkt das Monster! Die Tour



Godzilla Generations sieht zwar gut aus, spiel sich aber dafür etwas lahm.



Solch wunderschöne Explosionswolken gab es in noch keinem Videospiel zu bewundern.



führt rund um Japan und hinterläßt in Schutt und Asche gelegte Städte. Zum Abreagieren kann man sich für einen US-Godzilla, Mech-Godzilla oder vier weitere Monstervariationen entscheiden. Zum Niederreißen und Zertrampeln geht die Reise durch dutzende von Standard-Level, Bonusabschnitte, vier Duellschauplätze und diverse Underground-Areale. Die Bewohner der belebten Städte und Siedlungen zeigen wenig Verständnis für das artgerechte Verhalten des Schöbflings. Bürgerwehr, Polizei und Armee wollen dem Ungetüm des Spielers auf die schuppige Pelle rücken. Aber Kugelhagel und Splittergranaten können das monströse Atomvieh nicht beeindruckten: Ein Schwanzschlenker hier, ein Feuerstoß dort, und schon wird aus den widerborstigen Feinden ein Imbiß bzw. Wolkenkratzer stürzen ein wie Kartenhäuser.

Richtig unangenehm wird's erst, wenn kleine Störenfriede mit dickem Waffenarsenal anrücken oder schmalzlockige Rocker an die Front schicken - zwischen Heavy-Metal-Gigs und Laserfeuer überleben nur Godzillas hartnäckigste Erben. Demolieren ohne Grenzen - zerberstende Gebäude und Autos haben aber ihren Performance-Preis, was sich in der Vorversion mit etwas zähen Animationen und leichten Slowdowns bemerkbar machte. Alle fleißigen VMS-Godzilla-Züchter dürfen sich bereits darauf freuen, ihre kleinen DNA-Racker ins große Spiel zu übernehmen.

Geist Force

Das Überleben der Menschheit liegt mal wieder in Eurer Hand. Eine außerirdische Flotte nähert sich der Erde und zerstört dabei alles, was ihnen in den Weg kommt. Ihr sitzt im Cockpit eines High-Tech-Kampfraumers. Dieser kleine Flitzer ist der einzige Schutz vor der endgültigen Vernichtung. Euer Jäger ist mit automatischer Zielvorrichtung ausgestattet und feuert bis zu fünf Lasersalven gleichzeitig ab. Von donnernden Asteroidengürteln mit lebensbedrohlichen Roboterkolonien, Canyon-Durchflügen bis zu riesigen Flotten von Sternenschiffen ist alles dabei, was das Space-Söldnerherz begehrt. Im Gegensatz zu allen vergleichbaren On-Rail-Shootern, die einen durch vorberechneten Kulissen schleusten, wird in *Geist Force* alles Echtzeit generiert. Allerdings konnte die durchaus gelungene Grafikdarstellung (noch) nicht die Qualität der



Geist Force wird von Sega of America entwickelt



damals gezeigten E3-Demo erreichen. Für die Programmierung der zahlreichen Special F/X-Effekte zeichnet sich Netter Digital Entertainment (NDEI) verantwortlich, die bereits den Trickcomputer bei der erfolgreichen TV-Serie "Babylon 5" bedienten.

Sonic Adventure

Das dritte Sega-Spiel zum "Anfassen", war *Sonic Adventure* (siehe auch letzte VG). Sicherlich mögen der



Sonic Adventure ist optisch einer der beeindruckendsten Dreamcast-Titel.

Igel und eine Kameraden keinen zukunftsorientierten Zocker mehr vom Hocker hauen, deshalb haben die Entwickler einen richtigen Adventure-Part kreiert, in dem Segas historisches Kult-Maskottchen erstmals seine Stachelmurmeln richtig anstrengen muß. Viel ist über diesen Spielteil noch nicht bekannt, da auf der Präsentation ausschließlich die schnellen Action-Parts spielbar waren. Grafisch glänzte *Sonic Adventure* mit beeindruckenden 3D-Effekten: Die Umgebung, sowie alle beteiligten Charaktere beste-



Keine Frage, die *Geist Force*-Endgegner stellen in puncto Größe und bizarrer Gestaltung einiges dar.

MEDIUM

Your way to flavor.



0,7/9

mg Nikotin • mg Kondensat



5/98

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)



Orka der Killerwal hat es auf Sonic abgesehen.

chen durch ihr grandios plastisches Aussehen und winzigen Details. Lediglich die Kameraführung bedarf noch einiger verbesserungswürdigen Nachbearbeitung. Sonic Adventure war neben *Blue Stinger* sicher eines der beeindruckendsten Spiele für das Dreamcast.



Jeder einzelne Raum von Evolution wartet mit unzähligen Rätseln und Details auf.

Dreamcast-Zubehör:

Art	Verfügbarkeit	VK-Preis
VMS-Card	sofort	2.500 Yen (ca. 35 Mark)
Keyboard	sofort	4.500 Yen (ca. 65 Mark)
Zusatz-Joyypad	sofort	2.500 Yen (ca. 35 Mark)
Racing Controller	sofort	5.800 Yen (ca. 80 Mark)
Arcade Stick	sofort	5.800 Yen (ca. 80 Mark)
Fishing Controller	1999	k.A.
Puru Puru (Rumble) Pack	1999	k.A.
VGA Box	1999	k.A.
Mikrofon-Einheit	k.A.	k.A.



Traditionelle Rollenspiel-Elemente werden bei *Evolution* mit einer eindrucksvollen 3D-Umgebung kombiniert. In Begleitung einer Unbekannten begeben Sie sich auf die Suche nach seinen verschwundenen Eltern und stößt dabei auf merkwürdige faszinierende Maschine, ein Überbleibsel einer prähistorischen

Zivilisation. Die dynamische Spielwelt reagiert logisch auf Umwelteinflüsse wie Wind und Wetter. Ihr benutzt verschiedene Fortbewegungsmittel wie Flugzeuge, Panzer und andere Vehikel, um an gewisse Orte in Pannamn-Kontinent zu gelangen. Mehr ist von dem Spiel und seiner Handlung leider noch nicht bekannt.

ws

Angekündigte Dreamcast-Titel:

Spielname	Hersteller	Genre	VMS-Play-Support	Verfügbarkeit	Spielname	Hersteller	Genre	VMS-Play-Support	Verfügbarkeit
July	Sega	Adventure	Nein	sofort	Bio Hazard - Code Veronica	Capcom	Horror Adventure	n.b.	Nach Apr 99
Virtua Fighter 3tb	Sega	Beat'em-Up	Nein	sofort	Power Stone	Capcom	3D-Beat'em-Up	n.b.	1999
Godzilla Generations	Sega	Action	Ja	sofort	Hiryu-no Ken Retsuden (Arbeitstitel)	Cluture Brain	Beat'em-Up	n.b.	1999
Pen! Pen! Triathlon	GE	Action	nein	sofort	Crack 2	Sieg	Simulation	n.b.	1999
Sega Rally 2	Sega	Rennspiel	nein	14.Jan 99	Nijjiro Tensi	Japan Corporation	Simulation	n.b.	1999
Blue Stinger	Climax	Action	nein	14.Jan 99	Akihabara Denno-Gumi Pata Pies	Sega	Simulation	n.b.	1999
Geist Force	Sega	Shoot'em-Up	Nein	10.Dez 98	Giant Glam	Sega	Wrestling-Simulation	n.b.	1999
Sonic Adventure	Sega	Action-Adventure	Ja	23.Dez 98	Denno Senki Virtuar on Oratorio Tangram	Sega	Multiplayer-Actionspiel	n.b.	1999
Incoming	Rage Software	Action-Shooting	Nein	23.Dez 98	Project Berkeley (Arbeitstitel)	Sega	Rollenspiel	n.b.	1999
Evolution	Sega	Rollenspiel	n.b.	23.Dez 98	Let's make a Professional Soccer Club!	Sega	Manager-Simulation	n.b.	1999
Seventh Cross	Nihon Denki	Rollenspiel	n.b.	23.Dez 98	Let's make a Professional Baseball Team!	Sega	Manager-Simulation	n.b.	1999
Monaco GP 2	Ubi Soft	F1 Simulation	n.b.	n.b.	Entertainment Golf	Bottom Up	Golf-Simulation	n.b.	1999
Tetris 4D	Sega	Reaktion-/Denkspiel			Gundam	Bandai	TBD	n.b.	1999
Sengoku Turbo	Nihon Genki	Action-RPG	n.b.	Feb 99	Harukaze Sentai V Force 2	Bing Kids	Rollenspiel	n.b.	1999
Climax Landers	Sega	Rollenspiel	Ja	Jan 99	Elemental Gimmick Gear E.G.G	Hudson	Rollenspiel	n.b.	1999
Aerodancing	CSK Sogo Kenkyujo	Flugsimulation	n.b.	Feb 99	Ohzumo	Bottom Up	Sumo-Wrestling	n.b.	1999
Digital Horse Racing (Arbeitstitel)	Shouei Systems	Pferderennsimulation	n.b.	Feb 99	D's Dining Table 2	Warp	Action-RPG	n.b.	1999
Get Bass	Sega	Angelsimulation	n.b.	Feb 99	Shienryu	Warashi	Shoot'em-Up	n.b.	1999
White Illumination	Hudson	Reise-Adventure	n.b.	Feb 99	Dynamit Robo (Arbeitstitel)	Warashi	Action	n.b.	1999
Cool Boarders	UEP Systems	Snowboard-Sim.	n.b.	Mär 99					
Mar Jong (Arbeitstitel)	Kaga Tech/Naxat Soft	Mar Jong Brettspiel	n.b.	Mär 99					
Puyo-Puyon	Compile	Reaktion-/Denkspiel	n.b.	Mär 99					
Great Buggy	CSK Sogo Kenkyujo	Buggy-Rennspiel	n.b.	Mär 99					
Cho Hamaru	Sega	Golfsimulation	n.b.	Mär 99					
The King of Fighters 98: Dream Match	SNK	2D-Beat'em-Up	Neo Geo-Pocket	Nach Apr 99					
Never End	NEC	Fantasy Simulation	n.b.	Apr.99					
Sengoku Turb	NEC	Action-RPG	n.b.	14.Jan 99					
Monster Breed	NEC	Monsterzucht-Simulation	n.b.	Nach Apr 99					



PlayStation Nintendo 64 Dreamcast

Tel: 02352/953350

Tel: 02352/953285

KOSTENLOS



Auf Wunsch packen wir euch einen Keychain (Schlüsselanhänger) zu Eurer Software Bestellung gratis dazu.

SOFTWARE

PlayStation

Thrill Kill	Us	109
Parasite Eve	Us	119
Tales of Destiny	Us	109
Cool Boarders 3	Us	119
Ridge Racer 4 (01.12)	Jp	129

PlayStation

Medieval	Us	109
Resident Evil D-Shock	Us	79
Tenchu	Us	109
Rogue Trip	Us	109
Xeno Gears	Us	109

Dreamcast

Virtua Fighter 3	Jp
Sega Rally 2	Jp
Pen Pen Thriathlon	Jp
Godzilla Generations	Jp
July	Jp

Weitere Titel auf Anfrage Lieferbar !

NUR BEI UNS-MIT ENGLISCHER ANLEITUNG-

Die Ultimate Spielkonsole
Dreamcast™

Incl. Spannungswandler auf 220V
und Englischer Anleitung
+ 3 Spiele Ihrer Wahl



Unverbind. Preisempfehlung
1398,95 DM

Lieferbar ab Ende November

Die DREAMCAST HOTLINE.....Tägliche News.....Ruft uns jetzt an ! ...02352/953284

CARDS

120 Block

Memory Card



Memory Card mit 120 Blocks (8 Seiten à 15 Blocks)
Led Display
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempfehlung
39,95 DM

360 Block

Memory Card



Memory Card mit 360 Blocks (24 Seiten à 15 Blocks)
Led Display
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempfehlung
59,95 DM

1080 Block

Memory Card



Memory Card mit 1080 Blocks (72 Seiten à 15 Blocks)
Led Display
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempfehlung
89,95 DM

Double Shock

Analog Controller



Double Shock Controller
2 Motoren Technik
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben
Transparent Look

Unverbind. Preisempfehlung
39,95 DM

Jolting

Pack



Vibration am Handgelenk
Verstärkt den realistischen Spielespass
Beliebig erweiterbar
Kompatibel zu Digital sowie Standard Analogpads

Unverbind. Preisempfehlung
29,95 DM

Classic

Controller



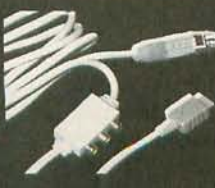
Digitaler Controller im bewährten Classic - Design
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempfehlung
19,95 DM

IPADS

Rgb Kabel

Pro Plus Audio



Rgb Kabel mit zusätzlichem Audio - und Video Ausgang
Exzellente Bild- & Tonqualität

Unverbind. Preisempfehlung
19,95 DM

15 Block

Memory Cards



15 Block Memory Card mit physikalischem Speicher
Erhältlich in 5 verschiedenen Farben

Unverbind. Preisempfehlung
19,95 DM

CONTACT

Sämtliche Produkte sind im gut sortierten Fachhandel erhältlich

Exklusiv Vertrieb durch Sunflex - Schubertstr. 7 - D58762 Altera

Öffnungszeiten: Mo-Fr 11.00 Uhr - 18.00 Uhr

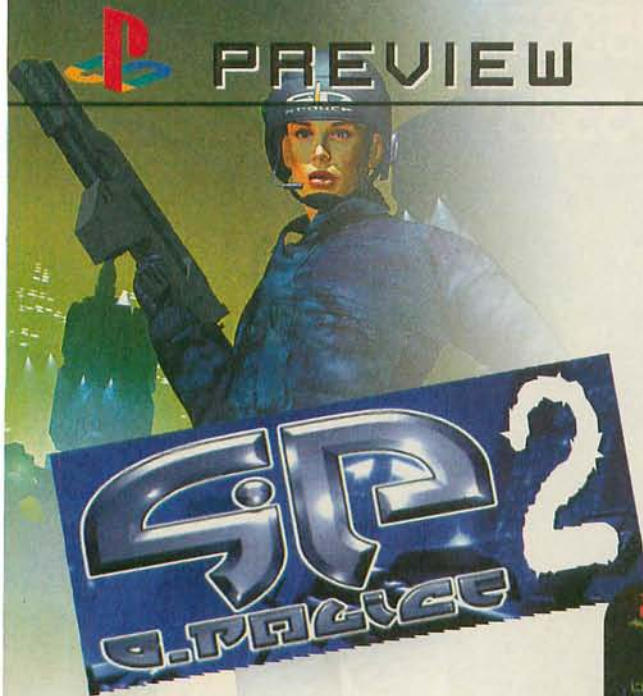
E-Mail: Sunflex@GetMoreSun.com

Fax: 02352/953349
(24Std Bestellfax für Endkunden)

Händler Tel: 02352/953279
Händler Fax: 02352/953280
(Händlernachweis erforderlich)

HTTP:// www.GetMoreSun.com

- Alle Preise in DM inklusive der gesetzlichen MwSt. - Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferungen vorbehalten - Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen - Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenzuschlag
- Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht - Sendungen ins Ausland nur gegen Vorkasse - Import Produkte sind Kasseabhängig - Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen - Porto und Verpackung 9,90 DM zzgl. NN
- Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen die wir Ihnen gerne auf Wunsch zusenden. Verschiedene Logos und Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Hersteller.



INFO

System: PlayStation
Name: G-Police 2: Weapons of Justice
Genre: 3D-Action
Hersteller: Psygnosis
Geplanter Erscheinungstermin: März 1999

Obwohl unsere sehr frühe Alpha-Version noch ständig abstürzte, wollen wir Euch die ersten Eindrücke zum Sequel dieses trotz einiger technischer Mängel sehr erfolgreichen Future-Helicops namens *G(overnment)-Police* nicht vorenthalten. Nach Erfüllung aller Missionen ist Ruhe auf dem quirligen Jupitermond Callisto (rein zufällige Namensähnlichkeiten zu bestehenden Softwarehäusern sind ganz unbeabsichtigter Natur) eingeleitet, doch für wie

diesmal die Kontrolle über fünf verschiedene Luft- und Land-Maschinen übernehmen, die je nach Missionseinsatz zur Verfügung stehen. Diese lassen sich nun mit 25 Waffensystemen (Vorgänger: 14) von der Infrarot-Boden-Luft-Rakete bis zur lasergesteuerten Bombe beladen. Ihr werdet auch wieder von Wing-Männern unterstützt, die fleißig Funkprüche vom Stapel lassen und Euch tatkräftig bei der Bekämpfung der laut Psygnosis mit herausragender künstlicher Intelligenz ausgestatteten Feinde helfen.



Den Radar in der Cockpit-Perspektive hat Psygnosis beibehalten.



Eine kleine Napalm-Bombe in Ehren kann niemand verwehren...

lange? Es gibt bereits erste Anzeichen für Bürgerunruhen, und Verbrechersyndikate gewinnen wieder an Macht. Es handelt sich nur um eine Frage der Zeit, bis wieder Krieg ausbrechen wird, doch die Marines der "G-Police" sind auf der Hut. Im Gegensatz zum Vorgänger könnt Ihr



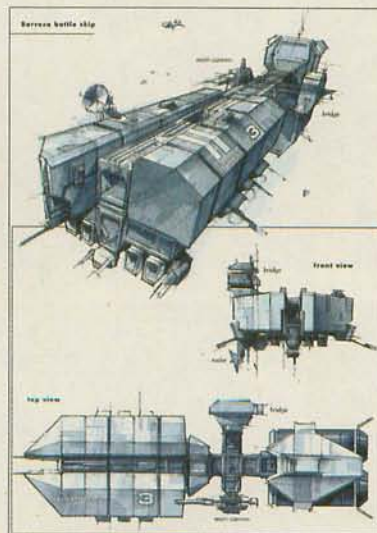
Das Sichtproblem des ersten Teils will man bei GP2 durch Darstellung entfernter Objekte mit Vektorgrafik in den Griff bekommen.

Mehr Waffen und coolere Effekte sollen Euch vom Kauf überzeugen.

Die Steuerung hat man dagegen vereinfacht, um nicht gleich wieder zu frustrieren.



Die Gangster benutzen über 30 verschiedene Fortbewegungsgeräte, arbeiten zusammen, greifen in Teams an und legen sogar Hinterhalte in den Tunnels, die wie im ersten Teil die einzelnen Stadtkuppeln miteinander verbinden. Offensichtlich hat man bei Psygnosis South West Studios in Stroud (England) aus der Kritik am Prequel gelernt und verspricht, in *G-Police: Weapons of Justice* eine bessere Lernkurve einzusetzen und die äußerst komplexe Steuerung etwas zu erleichtern und schneller ansprechen zu lassen. Das Problem mit der geringen Sichtweite des Originals will man dadurch lösen, daß weiter entfernte Objekte nur noch als Vektor-Drahtgitter ohne Texturen zu sehen sein sollen und somit genug Rechenzeit gespart wird, um die/den Nacht/Nebel nicht wieder so gnadenlos weit nach vorne rücken lassen zu müssen. Daß die Analog-Dual-Shock-Controller unterstützt werden, ist bis jetzt so ziemlich das einzige, was definitiv feststeht. Bis zum Release im März gibt es also noch eine Menge zu tun: Lassen wir uns überraschen!



Alle gegnerischen Schiffe/Bauten wurden erstmalig detailliert skizziert.

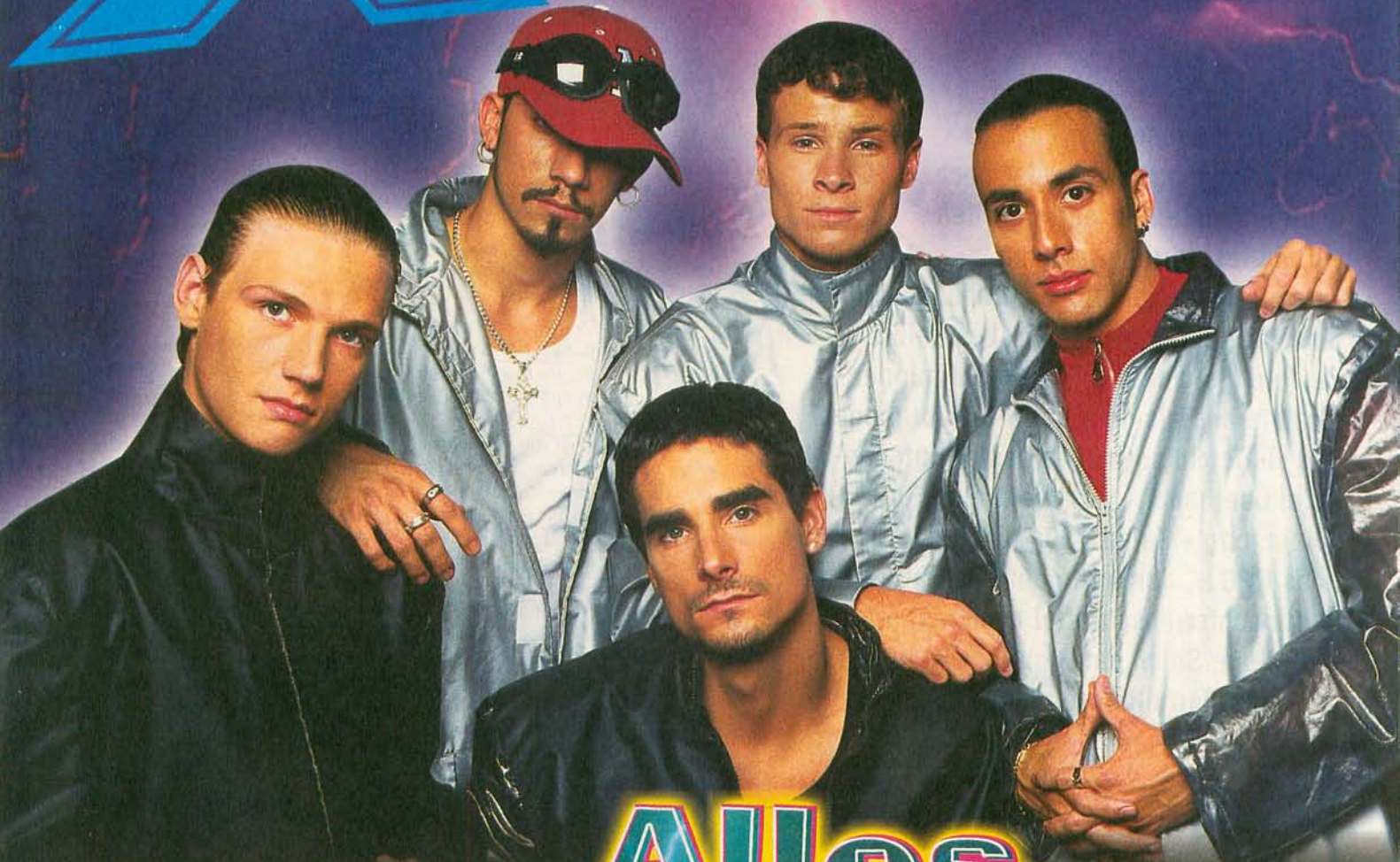
G-Police 1



Das erste *G-Police* erschien im vor gut einem Jahr und wurde in der VG 11/97 mit 76% Spielspaß bewertet. Obwohl die zahlreichen, abwechslungsreichen Missionen (35 an der Zahl, von der Eskortierung der Präsidenten-Limousine über das Einfangen amokfliegender Schiffe mittels Elektroschocks bis hin zur Deaktivierung scharfer Cruise Missiles war alles dabei) des auf zwei CDs ausgelieferten 3D-Law-and-Order-Titels durchaus begeistern konnten, ließen zwei Hauptkritikpunkte keine Classic-Wertung zu: Der kriminell hohe Schwierigkeitsgrad und das durch schwarze Nacht/Nebel-Wände äußerst eingeschränkte Sichtfeld.

POPCORN

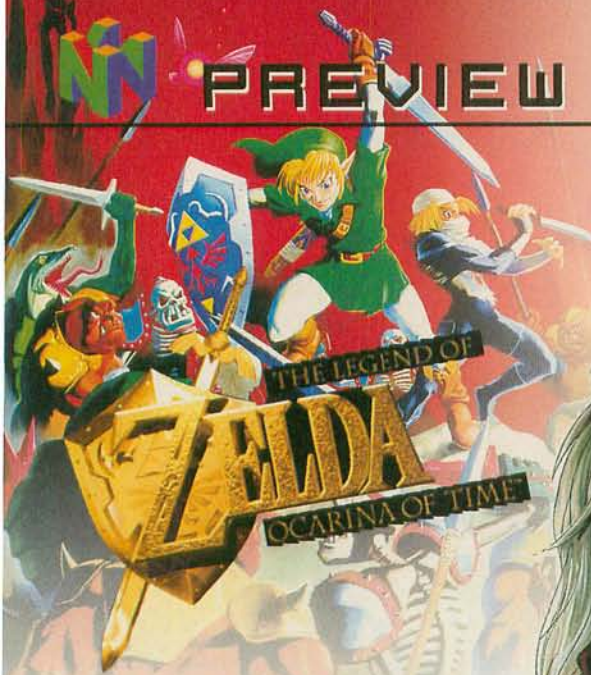
Xtra!



**Alles
über die
dramatische**

**DAVRAND
DU LINDO-KRISE!**

Heft 12/98 ab 4.12. im Handel!



Einen Test können wir Euch in dieser Ausgabe zwar leider noch nicht präsentieren, dafür durften wir die fast fertige englischsprachige Version letzten Monat schon mal einen Tag lang intensiv probespielden. **Zelda 64** ist auf alle Fälle nicht minder faszinierend als dessen 16-Bit-Vorgänger und vielleicht sogar das beste Nintendo-64-Spiel überhaupt. Auch wer keine Rollenspiele mag – Zelda ist ja nicht mal ein richtiges RPG –, der sollte auf alle Fälle seinen Weihnachtswunschzettel noch mal umschreiben: Solch ein Highlight ist selbst für Nintendo-Verhältnisse nicht alltäglich!

INFO

System: Nintendo 64
Name: The Legend of Zelda – Ocarina of Time
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Nintendo
Geplanter Erscheinungstermin: Mitte Dezember 1998

Da Nintendo auf Weisung der japanischen Zentrale bekanntlich keine Beta-Module verschicken darf, andererseits aber auch nicht komplett auf Vorbereitungen verzichten will, bleibt der Pressestelle

nichts anderes übrig, als die versammelte Journalistenmeute in regelmäßigen Abständen einfliegen und unter Aufsicht spielen zu lassen.

So auch diesmal im Fall von *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, wobei man sich aber bei diesem wichtigsten aller wichtigen Titel nicht mit einem schönen Konferenzraum in Großostheim begnügen wollte, sondern ein stilvolles Ambiente vorzog.

Ziel der Reise war Frankfurts Hespenspark, eine Art Mittelalter-Disneyland für US-Rentner auf Europa-Tournee und für Heimatkundler, wobei alle Gebäude im Park authentischer Natur sind, auch wenn sie teilweise aus

anderen Regionen stammen und hier wieder aufgebaut wurden. Die Präsentation fand jedenfalls in einer 270 Jahre alten Scheune statt, die – wo auch immer sie einmal stand – damals gleichzeitig Versammlungshalle und Dorfmittelpunkt war. Nintendo hatte neben einem bißchen *Zelda*-Deko außerdem 30 Monitore, Konsolen und Press Packs aufgeföhrt. Jede Redaktion bekam einen eigenen Tisch zugewiesen. Man kam sich vor wie bei einer Abschlußprüfung im Sprachlabor, nicht zuletzt wegen der unchristlichen Anfangszeit für Redakteure (vor 10:00 Uhr!), und weil alle mit Kopfhörer spielen mußten.

Auf die Plätze, fertig, losgespielt!

Alle Module waren noch jungfräulich und keiner der drei Speicherstände belegt. Somit hatten alle Redakteure die gleichen Chancen, so viel wie möglich



Freilaufende Hühner könnt Ihr einsammeln und wieder wegwerfen. Für was das gut sein soll, haben wir leider nicht rausgefunden..



König Zora ist Herrscher über die freundlichen Wasserwesen. Er braucht Eure Hilfe, da sich seine Tochter verdünnsiert hat.

Aus purem Gold



US-Kids, die ihr Zelda früh genug vorbestellt haben, können sich eventuell glücklich schätzen und ein Exemplar der limitierten Gold-Edition des größten Nintendo-Moduls, das je produziert wurde (32 MB oder 256 Megabit!), ergattern. Bei uns ist so was zwar auch angedacht, bis Redaktionsschluß war jedoch noch nichts entschieden...



Die Goronen leben auf dem Gipfel des Todesberges und ernähren sich von Steinen. Um Felsen in mundgerechte Häppchen zu verwandeln, benötigen sie jedoch die Früchte der "Bomb Flowers".

Diesem feuerspeienden Dodongo müßt Ihr ein paar Bömbchen in den Rachen werfen.



an diesem einen Tag mitzubekommen. Chronologisch gesehen ist *Zelda 64* (so der ursprüngliche Arbeitstitel) das erste Kapitel der umfangreichen *Zelda*-Saga. Im Vorspann wird gezeigt, wie der junge Link nach einem fürchterlichen Alptraum im Dorf der Kokiri erwacht. Die Kokiri sind ein Volk grün gekleideter Fabelwesen, bei denen Link aufwächst. Was ihn von den Kokiri unterscheidet, ist die Tatsache, daß um seinen Kopf keine kleine Fee herumschwirrt, wie bei



allen anderen Bewohnern, weshalb Link in den ersten Dialogen auch kräftig von der Dorfjugend gedizt wird. Link ist schließlich auch Ausländer, ein Hylianer, der von seiner Mutter zur Sicherheit in dieses Dorf gebracht wurde. Dort, so wußte sie, würde er überleben. Denn als kurz nach Links Geburt der große

Hylianische Krieg ausbrach, war bereits der Vater des Jungen von Abtrünnigen im Schloß von Hyrule getötet worden.

Eines Morgens stellt sich jedoch plötzlich Navi ein, fortan Links persönliche Fee und Schutzpatronin, die der Deku-Baum geschickt hat, um Link zu rufen. Sie schwirrt ähnlich wie das Lakita-Wöl-



Die Ocarina



Der Tempel der Zeit ist einer der wichtigsten Orte im Spiel. Noch ist Link aber zu früh dran.



Der Totengräber ist erst abends zu sprechen und gräbt für Euch gegen 'ne kleine Gebühr.



chen in *Mario 64* immer um Euren Helden herum, mit dem Unterschied, daß sich Navi auch per Textbox ins Geschehen einmischt und zu glühen anfängt, wenn irgendwoher Gefahr droht.

Der Deku-Baum befürchtet, daß sich Übles zusammenbraut. Ganondorf, als König der Diebe in Hyrule zu trauriger

Berühmtheit gelangt, will die Macht über das ganze Land gewinnen und hat sich bereits beim hylianischen König mit List und Tücke einschmeicheln können. Doch sein größtes Begehren gilt der mächtigen Dreieinheit aus Weisheit, Mut und Kraft, der **Triforce**. In den Händen eines rechtschaffenen Herrschers würde die Triforce, so

erwähnen es die Sieben Weisen, Glück, Wohlstand und Frieden über Hyrule bringen. Im Besitz eines Bösiars würde dies aber die Unterwerfung des hylianischen Reiches bedeuten. Somit wären die Fronten also klar. Da nur ein Sterblicher in der Lage ist, die Macht des Bösen zu brechen, seid Ihr und keiner der übrigen Kobolde auserwählt worden, um das Land zu retten.

Link hatte in jener Nacht, bevor ihn der Deku-Baum rief, einen Alptraum, dessen Bedeutung sich ihm zu diesem Zeitpunkt noch nicht erschließt: Die junge Prinzessin Zelda flüchtet zusammen mit ihrem Kindermädchen Impa, die als alte Jungfer im NES-Zelda bereits mitspielte, vor Unhold Ganondorf aus dem Schloß von Hyrule. Beide reiten in wildem Galopp in die finstere Nacht; Ganondorf schwört bittere Rache.



Hyrules Fritze fängt frische Fische



Zelda featured eine beträchtliche Anzahl Sub-Games. Ganz links unten am Hylia-See bietet ein Angelvermieter seine Dienste an. Gebt Ihr ihm ein paar Penunsen, dann dürft Ihr auch schon loslegen. Zuvor lobt Euch der Besitzer noch, daß Ihr ein Rumble Pak dabei habt, was speziell an dieser Stelle kein Fehler ist, da man sehr gut merkt, wenn was angebissen hat. Nintendo wollte ursprünglich zur Markteinführung des Rumble Paks eine Fischsimulation veröffentlichen. Da aus diesem Projekt nichts geworden ist, findet Ihr das Überbleibsel davon als Mini-Spielchen hier. Daß sich jemand damit mehr als ein paar Tage beschäftigt hat, merkt Ihr aber sofort, da es wirklich den Anschein einer richtigen Simulation macht, mit Leine auswerfen, leicht wackeln, um Beute anzulocken, vorsichtig anziehen usw. Fangt Ihr einen Fisch, der mindestens 15 cm lang ist, dann gibt's eine Überraschung.



Am Morgen nach seinem Alptraum betraut der Deku-Baum Link zunächst mit der Aufgabe, das **Master-Schwert** aus der **Zitadelle der Zeit** zu holen, mit dem alleine es ihm gelingen wird, Ganondorf zur Raison zu bringen. Als er das Schwert dort aus einem Steinblock herauszieht, erfährt er, daß nun das **Portal zum Heiligen Reich** geöffnet ist, welches ebenso zerstört würde, sobald Ganondorf Macht über die Triforce erlangt. Um Hyrule und das Heilige Reich zu retten, müßt Ihr also den König der Diebe vernichten. Dies ist grob umrissen die Rahmenhandlung. Das Spiel selbst ist natürlich weitaus komplexer, wartet mit unzähligen Wendungen und Nebenschauplätzen auf und macht natürlich am meisten Spaß, wenn man nicht vorher schon jede Überraschung kennt (abgesehen davon haben wir, wie auch alle anderen Fachmagazine, bisher höchstens 10% gesehen). Schwert, Schild, Stöckchen, Nüsse (als Wurfgeschosse) und eine Steinschleuder sind die Ausrüstungsgegenstände, die Ihr relativ schnell im Dorf der Kokiri erhaltet bzw. Euch dort kaufen könnt. Als Zahlungsmittel dienen Kristalle in verschiedenen Farben, die logischerweise unterschiedliche Wertigkeiten besitzen. Später kommen dann noch mehr Waffen, wie z.B. Pfeil und Bogen, Bomben, Bumerang und ein Enterhaken sowie die **Zauberflöte Ocarina**, Links wichtigstes magisches Hilfsmittel, hinzu. Mit der Ocarina kann Link in der Zitadelle der Zeit zwischen zwei Zeitabschnitten seines Lebens (Kind und Jugendlicher) wechseln. Der Vorteil dabei: Als Kind könnt Ihr durch enge Nischen oder Durchgänge kriechen, als Jugendlicher dagegen das Pferd Epona reiten (dauert aber mindestens 14 Stunden



Spielt dem traurigen Daronia doch mal ein Lied auf der Ocarina. Er dankt es Euch.....

Am Anfang des Spiels kann Link nur wenige Sekunden tauchen, später schwimmt er dann richtig unter Wasser, wie Mario.

Eine der coolsten Schwertattacken, die Ihr ausführen könnt, ist der Roundhouse Slash.



Spieldauer, bis es endlich soweit ist). Aber nicht nur das jeweilige Alter von Link spielt eine Rolle, Nacht und Tag sind ebenfalls von Bedeutung. Manche Geschäfte haben z.B. nur offen, wenn es dunkel ist, die Leute die Ihr zu verschiedenen Tageszeiten an den einzelnen Orten trifft, variieren ebenfalls.

Nochmals zurück zu den Waffen, Gegenständen etc. Zwecks deren Handhabung hat sich Nintendo ein sehr benutzerfreundliches System einfallen lassen: Im Pausemenü weist Ihr den unteren drei C-Knopfen ein Objekt zu, das dann im Spiel per Druck auf diese Taste benutzt wird (z.B. die Wurfnüsse auf C-links, die Ocarina auf C-unten, den Stock zum Feuer anzünden auf C-rechts) – Euer Schwert wird sowieso immer per Druck auf die A-Taste



gezückt. So müßt Ihr nicht, wie bei Rollenspielen üblich, für jede Kleinigkeit, die Ihr kurz vorzeigen wollt, in endlosen Menüs rumkramen, sondern habt alle Gegenstände, die Ihr in einem bestimmten Levelabschnitt sowieso braucht, gleich parat. Auch sehr praktisch ist übrigens das **automatische Sprungmanagement**: Wenn Ihr auf eine Kante oder einen Abgrund zulauft, dann springt Link von selbst, einen Jump-Button gibt es nicht.



Der Deku-Baum betraut Euch zu Beginn mit der Aufgabe, Hyrule vor Ganondorf zu retten.



Gevatter Eule ist ein alter Zelda-Bekannter und dient Link vor allem als Transportmittel.

• PlayStation • Sega Saturn • Nintendo 64 • PlayStation • Sega Saturn • Nintendo 64 • PlayStation •

Wenn der Postmann zwölfmal klingelt, könnte es für Dich sein..



Jetzt abonnieren und Lara in Lebensgröße gehört dir!

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. Das lebensgroße Lara-Poster darf ich in jedem Fall behalten.

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

Meine Telefonnummer

Ich erlaube Euch, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

In Deinem Briefkasten herrscht Öde? Null Fun? Absolut tote Hose? Das läßt sich ändern. Denn mit der Video-Games im Abo bekommst Du nicht nur alle vier Wochen Deine Monatsration an Konsolenspaß frei Haus geliefert, sondern sparst dabei auch noch rund 14%! Überzeugt? Dann schick doch gleich die ausgefüllte Karte ab, und der Postmann wird vielleicht schon bald Dein bester Freund.

CV188

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



Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kommt Du innerhalb von 10 Tagen bei Video Games, Abo-Service CSJ, Postf. 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.

Nintendos Star-Designer Shigeru Miyamoto ist so zufrieden, wie noch nie mit einer seiner Schöpfungen. Insgesamt haben 120 Leute – das größte Team, das es je gab – am neuen *Zelda* mitgewirkt.



Der B-Knopf dient dafür als Action-Button, der auch oben rechts im Bildschirm, genau wie die drei unteren gelben C-Knöpfe, dargestellt wird. Die in der jeweiligen Situation mögliche Aktion, wie z.B. mit jemandem reden, schwimmen, hochklettern, an etwas ziehen etc. wird außerdem noch schriftlich angezeigt. Um die gewünschte Aktion auszuführen, drückt Ihr einfach immer nur den B-Knopf – easy, oder? Die meistgestellte Frage nach meiner Rückkehr aus Hessen war – wie könnte es anders sein –: "Na, und, ist ES so gut, wie alle denken?" Die Antwort fällt eindeutig aus: "Ja, dieses *Zelda* ist mehr als nur ein 'normaler' Weihnachtshit, markiert einen Meilenstein der 90er Jahre!" *Ocarina of Time* hat mit Abstand die beste Kameraführung von allen bisher erschienenen N64-Spielen, überragendes Gameplay und bietet superbe Grafik (wenn auch ein klein wenig Nebel nicht geleugnet werden kann, der aber dem Spielspaß keinerlei Abbruch tut). In unserer überschwenglichen Begeisterung haben wir gleich noch **Shigeru Miyamoto**, dem maßgeblichen Schöpfer dieser Software-Perle, ein Blitzinterview aufs Auge gedrückt:

VG: Was ist Ihrer Meinung nach das Geheimnis eines großartigen Spiels, was zeichnet es aus?
SM: Ich denke, daß es dabei vor allem auf die richtige Gewichtung der einzelnen Spielelemente ankommt. Mein Erfolgsrezept ist, daß 70% daraus besteht, daß der Spieler Aufgaben zu erfüllen hat, und die restlichen 30 Prozent Geheimnisse und Rätsel sind, die es zu erforschen bzw. zu lösen gilt. Das kann ein versteckter Eingang sein, der zu einem Labyrinth führt (wie z.B. beim ersten *Zelda*-Spiel), und den man erst entdeckt, wenn man den Baum davor abbrennt. Oder die Suche nach dem Eingang zu einem Palast, wie in *The Legend*



Auf der Lon Lon Farm in der Nähe Hyrules erhält Link als jugendlicher Epona. Das Pferderennen ist eines der vielen Sub-Games.

Navy, Links Fee, ist das flimmernde Etwas, welches in der Mitte vom Bild umherschwirrt. Sie warnt und hilft Euch ständig.

Die Info-Schilder bringen meist nicht so viel.

of *Zelda – A Link to the Past*, wo Link zunächst die Lichtwelt betreten muß, um dann mittels des magischen Spiegels an der richtigen Stelle in der Schattenwelt zu landen.

VG: Worin sehen Sie die größten Unterschiede, wenn Sie *Mario 64* und *Zelda 64* vergleichen?

SM: Bei *Mario* war ich sozusagen der Regisseur des Spiels, diesmal bin ich Produzent. Für *Zelda* gibt es diesmal sogar vier Personen, die in unterschiedlichen Bereichen Regie geführt haben.

VG: Wieviele Ihrer ursprünglichen Ideen haben es bis ins fertige *Zelda*-Spiel geschafft?

SM: Es wäre anmaßend zu behaupten, daß 100% des Game Designs aus meiner Feder entsprungen sind. Wenn wir mal vom Kern des Spiels ausgehen, dann würde ich sagen, daß über 30% von mir sind oder auf meinen Ideen beruhen. Das Spielprinzip ist zu 100% von mir entworfen und was die Rahmenhandlung angeht, da spiegelt sich ungefähr die Hälfte meine Ideen wider.

VG: Was war die größte technische Herausforderung bei der Entwicklung?

SM: Eine der größten Herausforderungen war die Darstellung der realistischen Lichteffekte, Bewegungsabläufe und Oberflächentexturen. Nehmen wir zum Beispiel die Kapuze von Link, die sich



beim Reiten und Laufen bewegt, oder das schimmernde Fell von Links Pferd Epona. Dies alles so authentisch wie möglich zu machen war wirklich eine der größten Herausforderungen! Wir haben extra ein spezielles Studio für Motion Capturing eingerichtet und ein künstliches Pferd aufgebaut. Sogar die Szene, in der Link eine Schatzkiste öffnet, wurde mit Motion Capturing aufgenommen. Außerdem haben wir für die Schwertkämpfe Stunt-Profis engagiert, und zwar Samurai-Schwertkämpfer aus einem Vergnügungspark in der Nähe von Kyoto.

VG: Gab es Dinge, die Sie gerne noch verwirklicht hätten, aber aus Zeitmangel sein lassen mußten?

SM: Normalerweise bin ich unzufrieden, wenn ich die Arbeit an einem meiner Spiele beendet habe, weil ich immer denke, es fehlt etwas. Bei *Zelda* bin ich das erste Mal fast auf der ganzen Linie zufrieden,

VG: Wir danken für das Interview. ds

Schlagen, **boxen,** **beißen,** treten...

Beat' em Up-Spiele sind die härteste Herausforderung für Konsolenzocker. Um da nicht zu Boden zu gehen, müssen Sie Profi sein! Deshalb gibt es jetzt das ultimative Sonderheft für die ganz harten Kämpfer mit allen Infos: Erstmals treten über 50 Beat' em Ups im Test gegeneinander an, noch nie gab es so viele und ausführliche Tips und Cheats zu den besten Games; jeder Tritt, jeder Stoß und jeder Schlag sitzen dann hundertprozentig. Berichte über japanische Importversionen und das Beat' em Up Lexikon vervollständigen Ihr Wissen über die coolen Hau-Drauf-Spiele. Und mit der offiziellen Demo CD, die 's dazu gibt, können Sie sich auch gleich warmkloppen – mit den spielbaren Demos von Highlights wie "Tekken 3" oder "Dead or Alive".



Jetzt zuschlagen!
Ab 11.11. im Handel

Die 57 besten Beat' em Ups treten gegeneinander an – der ultimative Test!

Bestellen Sie jetzt, solange der Vorrat reicht!

Ja, schicken Sie mir bitte das PlayStation Sonderheft Beat' em Up für nur 14,80 DM + 3,- DM Versandkosten! Ich bezahle nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

CSVI 88

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

Schicken Sie den ausgefüllten Coupon einfach an PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, faxen Sie ihn unter 089-200 281 22 oder bestellen Sie per E-Mail unter weka@csj.de

TOMB RAIDER

ADVENTURES OF LARA CROFT III

PlayStation's Queen is back! Atlantis hat sie aufgespürt, einen mystischen Dolch bei der chinesischen Mauer gefunden, und auch im dritten Teil jettet die berühmteste Archäologin der Welt wieder rund um den Globus. Wir haben sie begleitet.

INFO

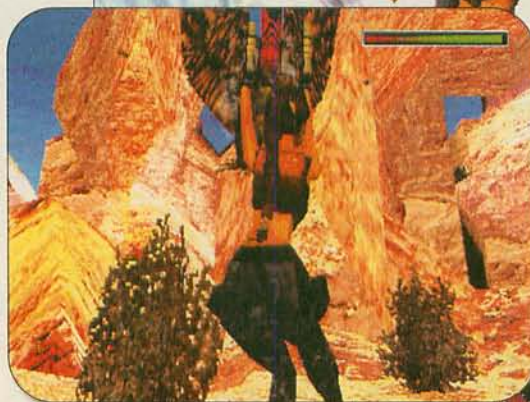
System: PlayStation
Name: Tomb Raider III
Genre: 3D-Action-Adventure
Hersteller: Core/Eidos
Geplanter Erscheinungstermin: 20. November 1998



Nach einem Meteoriteneinschlag auf der Erde machen Gerüchte die Runde, dieses Gestein könnte einen Quantensprung in der Gentechnologie auslösen. Natürlich wurden die Teile in alle Himmelsrichtungen verstreut und locken neben Lara-Schätzchen auch alle Arten von lichtscheuem Gesindel an. Los geht die Suche im indischen Dschungel-Dickicht nahe des Ganges. Nachdem Ihr Kobras (Gift!), wildgewordene Affen, alles verschlingende Sümpfe, unberechenbare Strömungen und die ein oder andere Falle in den überwucherten Tempeln überlebt habt (gespeichert werden darf jetzt an jeder beliebigen Stelle – allerdings nur, wenn Ihr noch mindestens einen funkelnden Speicherkristall übrig habt), geht die Reise weiter in die indonesische Südsee auf eine malerische einsame Insel mit wunderschönen Felsformationen, Wasserfällen, Texturen und Höhlen, die sich dank HiRes-Grafik (512 x 240 Pixel) und der Verwen-



Am Ufer des Ganges in Indien muß Lara einige extrem waghalsige Sprünge über das Flußbett vollführen.



In Arizona holt Miss Croft gerade einen Adler vom Himmel.

Jetzt nicht ins Eismeer fallen, sonst erriert Ihr binnen Sekunden!



dung neuartiger architektonischer Stilelemente (Dreiecke) wohltuend von der quaderdominierten Levelstruktur der beiden Vorgänger abhebt. Dadurch werden z.B. auch Bögen und andere Rundungen möglich, die im weiteren Verlauf des Spiels vor allem in der brütenden Hitze Arizonas zum Einsatz kommen. Dieser strukturelle Ansatz macht die Orientierung in den verwinkelten Stages jedoch keineswegs einfacher: Schon im



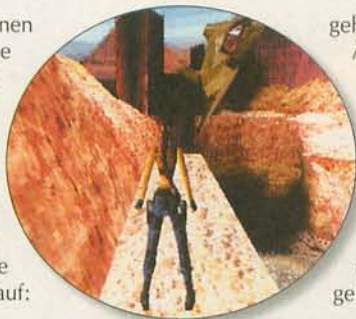
Hier seht Ihr Laras Buggy im Einsatz. Links stehen noch die Debugging-Koordinaten.

allerersten Level werden Greenhorns gehörige Probleme bekommen – nicht, weil sie dauernd in Fallen laufen, sondern weil es sehr schwer zu erkennen ist, wo ein Durchkommen besteht und welche Plattformen sich für eine sichere Landung eignen. Es scheint so, als sei Tomb Raider 3 für diejenigen konzipiert,

die sich vor wenigen Minuten erst durch den finalen Level von zweiten Teil gekämpft haben. Nach einem Abstecher ins gruselige London und in die Area 51 (Aliens?) ist schließlich alles für den Showdown in der Antarktis vorbereitet. Die Archäologie-Atmosphäre ist diesmal wieder viel stärker ausgeprägt als noch beim Vorgänger. Ich selbst habe das Erstlingswerk wie ein Besessener durchgespielt, den Nachfolger aber nach den öden Oper- und Bohrturm-Stages schnell beiseitegelegt und nie wieder angerührt. Die Künstliche Intelligenz der Gegner wurde verbessert. Urwald-Echsen hüpfen Euch auch in die Nähe von Abgründen hinterher, greifen schon mal mit Rudel-Taktik an oder wollen Euch sogar helfen! Ihr solltet also nicht generell auf jedes Lebewesen mit Euren neuen Waffen (Desert Eagle, H&K MP5, Raketenwerfer etc.) das Feuer eröffnen. Manches Äffchen will Euch gar nichts Böses, sondern führt Euch vielleicht zu einem Secret. Grafisch hat sich ebenfalls einiges getan: Dynamische Real-Time-

PREVIEW

Lighting-Effekte können ganze Bereiche abdecken (vormals nur auf PC möglich), Wettereffekte wie Regen, Schnee und Feuchtigkeit wurden implementiert und auch liebevolle Kleinigkeiten fallen auf:



geht's lang, schnell!), Ärger (keine Flares mehr, argh!), sonst nichts. Neben neuen Vehikeln (Buggy, Kajak) hat Lara im Trainingslager auch neue Moves dazu-gelernt: Kriechender-



Ein Kobra-Biß und Ihr seid vergiftet - dann hilft nur noch ein Health-Pack.



Lara schwimmt unter Wasser auf die male-ri-sche Südsee-Insel voller Gefahrenzu.

Laras Kanonen verfügen neben Mündungsfeuer jetzt über realistische Rauchentwicklung und ihre Fußabdrücke sind kurzzeitig im nassen Sand zu sehen. Leider hat man aber auch einen der größten Nerveffekte des Vor-gängers beibehalten:

Die verdammte Dunkelheit in vielen Abschnitten, die man nur mit den lästigen und seltenen Flares bekämpfen kann: Was bringt das? Hektik (wo



weise kann sie nun auch durch enge Spalten schlüpfen, sowie Tarzan-like von Liane zu Liane hangeln (verlangt viel Übung). Offensichtlich wirkt sich zu viel Training aber auf die Oberweite aus - die ist bei der englischen Lady nämlich ziemlich geschrumpft. In puncto Kameraperspektive hat man sich seltsamerweise bei *Medieval* orientiert. Das bedeutet, daß es an manchen Stellen nicht möglich ist, in die Ego-Perspektive umzuschalten, um sich einen Überblick von der komplexen Umgebung zu verschaffen. Erstmals dürft Ihr Lara dafür analog steuern und Rumble-Effekte wahrnehmen. rk

Lara-Movie



Lara Croft und *Tomb Raider*, wohin man schaut: Es gibt inzwischen Comics, Soundmix-CDs, ein neues Lara-Model Nell Mc Andrew (Nachfolgerin von Rhona Mitra und Vanessa Demouy) und sogar Singles ("Getting Naked", "Coming Alive") von und mit der Pistolen-Lady alias Rhona Mitra. Ein Kinofilm ist auch geplant, bei dem die Hauptrolle allerdings noch immer nicht fest-

steht. Beim - Gerüchten zufolge miserablen - bisherigen Drehbuch/Skript von Brent Friedmann auch kein Wunder: Obwohl er vorher schon an Videospiele-Adaptionen gearbeitet hat (als Co-Autor von *MK: Annihilation*), scheint er nicht viel Zeit mit Recherche verbracht zu haben, und dem Charakter Lara Croft wurden ganz andere Eigenschaften und Hintergründe angedichtet. So soll sie z.B. bei einem Flugzeugabsturz im Himalaya beide Elternteile verloren haben und sich öfters dieses Hi-Tech-James-Bond-Style-Krimskrams bedienen - das hat de facto nichts mit der Spielvorlage zu tun. Storymäßig geht es bis jetzt um die verlorene Stadt El Dorado, und dabei u.a. um einen FX--Mix im Stil von *Predator*/Indiana Jones im süd-amerikanischen Dschungel.



Distributed by



G. Darius ゴダライアス



Ein klassiker kehrt zurück

- im Gewand der 90er und

mit genialen, noch nie

dagewesenen Features.

Erstmals kann man

gegnerische Raumschiffe

gefangen nehmen und deren

Waffen erobern. Die

ultimate Hatz durch

Weltraum, Tiersee, Wüste

und Dschungel - allein oder

zu zweit. G. Darius hat

alles, was ein perfekter

Shooter braucht.

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. G. Darius © 1998 Taito Corporation. All Rights Reserved. Licensed to THQ Inc. THQ Inc. and the THQ logo are trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. Konami © is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1998 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verbreiten ist strafbar. Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74 • www.konami.com



ゴダライアス

Der stählerne Held bittet zum größten Videospiel-Duell aller Zeiten: Superman fordert Lex Luthor zum ultimativen 64-Bit-Kampf heraus!

INFO

System: Nintendo 64
Name: Superman
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Titus
Geplanter Erscheinungstermin: Dezember 1998



Superman 60th Anniversary



Superman's erster öffentlicher Comic-Auftritt fand im Jahre 1938 statt. Damals gab es noch kein eigenständiges Superman-Heftchen, vielmehr waren einige Kurzgeschichten in der "Action Comics"-Serie und in Tageszeitungen zu finden.

Stolze 60 Comic-Jahre alt und erfolgreicher als je zuvor: Der stählerne Held meldet sich nach seiner 32-Bit-Abstinenz auf dem N64 zurück. Anstatt sich auf das Hau-drauf-Genre zu versteifen, schlägt Titus in eine ganz andere Kerbe. Der skrupellose Oberbösewicht Lex Luthor schreckt auch vor einer 3D-Comic-Welt nicht zurück und versucht systematisch, die Kontrolle von Metropolis zu übernehmen. Sein tückischer Plan ist es, die ganze Stadt mit einem Krypton-Nebel zu umhüllen, was nicht nur dem Blaumann Schwierigkeiten bereitet, sondern auch die gesamte Bevölkerung über den Polygon-Jordan schicken würde. Als weiteres Druckmittel hat der altbekannte "DC Comic"-Bösewicht Clark Kents angehimelte Lois Lane entführt. In allerbesten Superman-Manier fightet Ihr Euch durch verschiedene City-Szenarien, in denen zwielichtige Gesellen nur darauf warten, Euch eins auszuwichen. Während die Stadt tyrannisiert wird, tauchen plötzlich drei weitere "Super"-Männer auf, die sich auf die Seite von Lex schlagen. Bei diesen drei Schurken handelt es



Spektakuläre U-Bahn-Action in Metropolis.

sich um Brainiac, Parasite und Metallo. Natürlich ist es Eure Aufgabe, die Zivilbevölkerung vor weiteren bösen Zugriffen zu schützen und Eure Herzallerliebste aus den Klauen des Obermufties zu retten. Mit dem Analogstick und sechs Feuerknöpfen wird gelaufen, geflogen und geschlagen, was das stählerne Krypton-Herz hergibt. Natürlich verfügt Super-



Turbulente Lasergefechte stehen bei Superman an der Tagesordnung!

man über seine angeborenen Spezialfähigkeiten. Was wäre das für ein echter Superman ohne den berühmten Hitzestrahl oder seinen alles durchdringenden Röntgenblick? Dazu gesellt sich ein effektvoller SuperBreath, der einen fürchterlichen Wirbelsturm auf potentielle Gegenspieler losläßt. Die Levels scrollen in alle Himmelsrichtungen. Falls eine Mauer bzw. ein Wolkenkratzer den Weg versperrt, hebt Ihr in die Lüfte ab und landet elegant in einer neuen Gegend. Hat man diverse Handlanger ausgeschaltet, erwarten Euch Zwischen- und Endgegner mit teils absonderlichen Kampftaktiken. Unterwegs gibt es zahlreiche Räume zu



Ein Robocop-Mech spielt verrückt.

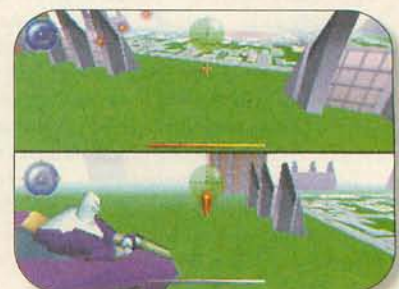
erforschen, die neben diversen Extras auch hilfreiche Items wie z.B. Medikids verbergen. Das echte Highlight von Indoor-Erkundungen stellt allerdings der Röntgenblick-Effekt dar: Kommt Ihr z.B. einer Wand näher, wird diese auf Knopfdruck wie durch Zauberei durchsichtig und Ihr könnt alles sehen was sich im Inneren des benachbarten Raumes befindet. Die Gangsterhatz wird von einer automatischen Kameraführung verfolgt, damit Ihr Euch auch voll und ganz auf das Wesentliche konzentrieren könnt. Als erstes müßt Ihr z.B. einen Krankenwagen via Air-Lift sicher zu einem Hospital transportieren. In weiteren Missionen gilt es, unter Zeitdruck Bomben aufzuspüren, um sie schließlich auf besondere Art und Weise

zu entschärfen. Der Multi-Player-Modus, an dem bis zu vier Spieler teilnehmen dürfen, offenbart ein ganz anderes Ziel. Hier wird jeder Teilnehmer in einen kleinen Raketengleiter gesetzt, dessen oberste Direktive darin besteht, alle anderen Kontrahenten aus dem Pilotensitz zu feuern. Während der Luftkämpfe zeigen

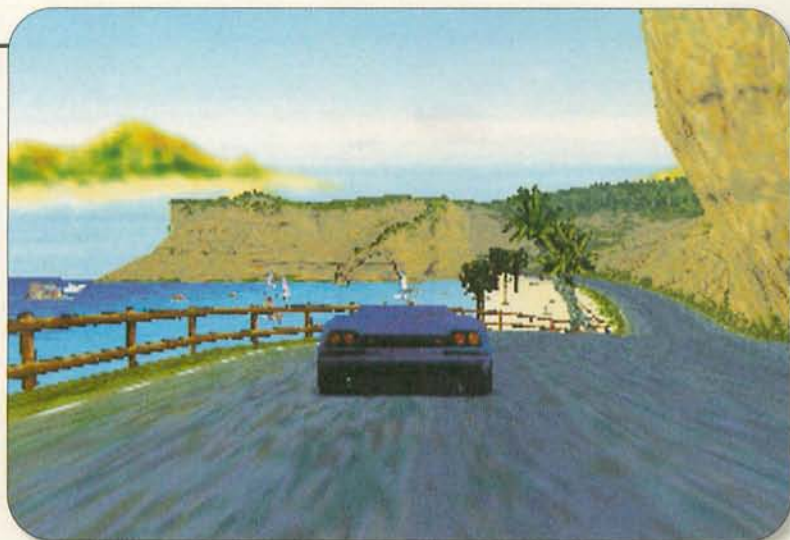


Superman aufgepaßt, dem glüht der Kittel.

Energiebalken die körperliche Verfassung der Beteiligten an, die kontinuierlich nach jedem geglückten Treffer ein Häppchen abnehmen. Ihr kämpft gegen Mutanten und Verbrecher, die Metropolis weiterhin terrorisieren. Mit dem Steuerkreuz und drei Feuerknöpfen wird gelaufen, geflogen und geschlagen. Zusätzlich verfügt Superman über eine stattliche Anzahl an Schlagvarianten und Alltagswaffen. Die Levels scrollen meist von links nach rechts. Des weiteren gibt es Flugsequenzen, in denen Ihr die Gegnerschergen in der Luft unter Beschuß nehmt. Ein Energiebalken zeigt die körperliche Verfassung aller Beteiligten an. ws



2P-Duelle werden im Split-Screen ausgetragen.



Oben ohne und mit Vollgas brettern eine idyllische Küstenstraße entlang.

Nach dem mit Lob und Kritik überschütteten Vorgänger, hat sich Titus dazu entschlossen, ihrem ersten Nintendo-64-Rennspiel eine Generalüberholung zu gönnen. Im Gegensatz zu *Automobili Lamborghini* klemmt Ihr Euch bei *Roadster '98* wahlweise hinter Steuer eines schnittigen Mercedes SLK, BMW

nimmt, Euer fahrerisches Können entscheidet über Sieg und Niederlage. Zum großen PS-Kräfteessen treten neun CPU-Mitfahrer an, die Euch auf den unterschiedlich beschaffenen Mixpisten das Leben schwermachen. Andere Einstellungen wie z.B. Schwierigkeitsgrad, Schaltung oder Steuer-Sensibilität nehmt Ihr über weitere Untermenüs vor. Jedes Fahrzeug ist optional mit Automatik oder Normalgetriebe ausgestattet, wobei sich an letzteres nur fortgeschrittene Spieler heranwagen sollten. Euer Ziel besteht darin, jeden Teilabschnitt in einer Bestzeit zu absolvieren, und natürlich solltet Ihr auch versuchen,



Auch im Winter macht Roadster fahren Spaß.

Z3 oder Spider. Insgesamt stehen Euch acht unterschiedliche Roadster-Karosserien im Fuhrpark zur Auswahl. Zusätzlich existieren noch zwei versteckte Extraflitzer, die Ihr Euch mit guten Plazierungen und harten Rivalenduellen erst bitter erkämpfen müßt. Aus lizenzrechtlichen Gründen hat Titus auf jegliche Herstellernamen der Edelkutschen-Schmieden verzichtet. Trotzdem gleichen die Wagen von der Karosserieform und anderen charakteristischen Merkmalen her den großen Originalen wie ein Ei dem anderen. Egal, ob Ihr Time-Trial-Runden (inklusive Ghost-Car!) dreht, gegen vier Kumpel antretet oder an einem kompletten Rennen teil-

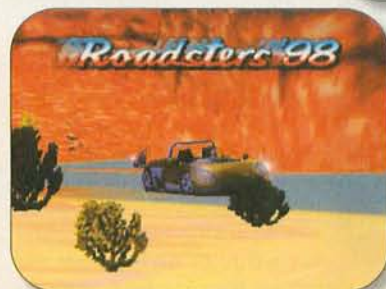


Huiiii...und ab geht die Rost-Schüssel!

als erster über die Ziellinie zu preschen. Das klingt zunächst relativ einfach, doch heftiger Konkurrenzdruck erschwert diese Aufgabe erheblich. Filmreife Sprungeinlagen und zahlreiche Tunnelpassagen fehlen ebenso-



Das TV-Team (LKW) ist auch schon vor Ort.



Der Canyon wartet mit tückischen Kurven auf.



Hier werfen wir einen Blick auf das kurze Intro.

wenig, wie halsbrecherische Berg- und Talfahrten, die mit unterschiedlicher Bodenbeschaffenheit wie Asphalt, Schotter oder Kiesbett aufwarten. Bei den zehn Strecken braust Ihr z.B. über die breiten Highways mitten durch eine Stadt, schlängelt Euch durch ein Canyon-Gebirge oder cruiset an einer langgezogenen Steilküste entlang. Sogar verschiedene Witterungsverhältnisse wie Regen oder Schnee sind in gewissen Zonen vorhanden. Harte Crashes mit der Fahrbahnbegrenzung oder einem gegnerischen Vehikel kosten wertvolle Zeit. Während der Pole Position-Jagd dürft Ihr jederzeit zwischen drei Perspektiven wählen.



Mal sehen was Papis alle Mistkarre hergibt.

Allerdings eignet sich nicht jede Ansicht zum sinnvollen Spielen. Die anderen zwei Außenansichten zeigen nicht nur wesentlich mehr von der wunderschönen Landschaftsszenarie, sondern sorgen auch für einen besseren Überblick. In einer der nächsten Ausgaben werden wir (wenn alles klappt) *Roadsters '98* ausgiebig probefahren und Euch darüber berichten.

INFO

System: Nintendo 64
 Name: Roadsters '98
 Genre: Fun-Rennspiel
 Hersteller: Titus
 Geplanter Erscheinungstermin: Dezember 1998



Rollcage

Am 12. Oktober lud Psygnosis ins noble Renaissance-Hotel in München-Schwabing zur Präsentation eines neuartigen Rennspiels. Wir haben eifrig probegespielt und uns mit den Programmierern von ATD unterhalten.

INFO

System: PlayStation
Name: Rollcage
Genre: Futuristischer Waffen-Racer
Hersteller: Psygnosis
Geplanter Erscheinungstermin: März 1999



Rennspiele mit mit mehr oder weniger Waffeneinsatz haben derzeit auf PlayStation und N64 Hochkonjunktur, man denke beispielsweise nur an Acclairs *Extreme G 2* (Test in VG 11/98: 86% Spielspaß), Ubi Softs *Scars*, Activisions *Vigilante 8* oder die N64-Umsetzung eines großen Namens aus eigenem Hause, der über wirre Umwege jetzt von Konami vertrieben wird: *wipEout 64*. *Rollcage* bietet Euch nun ein witziges Spielelement, das so noch nicht dagewesen ist. Eurem extra-breiten Buggy-Gefährt machen auch die härtesten Bodenwellen und skurrilsten Überschläge (bis zu acht Umdrehungen um die eigene



Zwei Waffensysteme (Icons links unten) könnt Ihr gleichzeitig mit Euch führen.



Tja, so würde *Rollcage* auf dem Dreamcast vielleicht aussehen. Aber mal im Ernst: Die Renderbilder versprechen hier wirklich nicht zuviel: Grafisch macht's einiges her.

Achse sind keine Seltenheit!) nichts aus, da Ihr sowohl in normaler Pose als auch auf dem Kopf stehend weiterbrettern könnt, als sei nichts geschehen! Außerdem könnt Ihr Euer Gefährt auch an der Decke entlangraschen lassen, wobei sich die Kamera nicht still verhält, sondern eifrig mitdreht. Beim schnellen Wechsel hat sie jedoch noch etwas Probleme mitzukommen, doch bis zum Release sind es ja noch mehr als vier Monate. Natürlich macht es neben dem puren Spaß an der Freude auch Sinn, an Wänden und Decken entlangzurasen, da hier oftmals Beschleunigungsfelder angebracht sind. Eure Kontrahenten haltet Ihr mit verschiedenen Waffensystemen wie der Leader-Missile (zielt auf den Führenden) oder Wormhole (schafft ein Energiefeld, das den



den. Bis zu zwei Waffen könnt Ihr gleichzeitig führen und mit den L2/R2-Buttons bequem und vor allen Dingen kontrolliert abfeuern. Es lassen sich auch Gebäude am Wegesrand in Schutt und Asche legen, die Euch beim richtigen Timing während des Zusammensturzes zusätzlichen Schub geben. An Kursen stehen zur Zeit zwölf mit vier verschiedenen Themen (Eiswüste, Mars, Stadtpark und Tokio bei Nacht) zur Verfügung, die versteckte Abkürzungen auf-



Euer Buggy kann sowohl an den Wänden als auch an der Decke fahren.



Im Grand Prix wird nach dem F1-Punktesystem gefahren.

Vordermann aufsaugt und hinter Euch wieder ausspuckt) in Schach. Bei jedem Rennen fahren fünf Gegner mit, die Euch die Punkte (verteilt wie bei der Formel 1) streitig machen wollen. Nur wenn Ihr nach jeweils vier Kursen in Führung liegt, darf die nächste Klasse in Angriff genommen wer-

weisen und auch rückwärts befahren werden dürfen. Solltet Ihr in einem Explosionsgewitter oder bei Looping-Kapriolen mal die Übersicht verloren haben, hilft ein Druck auf den Quickstart-Button, der Euer Vehikel selbständig wieder in Fahrtrichtung aufstellt – kostet allerdings ein wenig mehr Zeit, als wenn Ihr es geschickterweise selbst hinkommt. Mit einem Splitscreen-Modus ist auch für zünftige Zwei-Player-Duelle gesorgt, die wir mit dem Managing Director Chris Gibbs von ATD schon mal antesten konnten. Sollte A(attention) T(o) D(etail) die Schnelligkeit der Kamera noch optimieren und etwas mehr Strecken integrieren können, steht im Frühjahr nächsten Jahres ein witziger Racer auf der Matte.

rk



Nur DM
49⁹⁵*

EXCLUSIVE PLATINUM FEATURES:
 • New Toyota Corolla WRC 98
 • DUAL SHOCK™ compatible

**STAUBIGE PISTEN,
 HARTE GEGNER, RALLY
 BIS ZUM VERLUST DER
 BODENHAFTUNG.**

+ 2 NEUE FEATURES:



**Der neue Rallywagen
 Toyota WRC 1998**



**Dual Shock Controller
 Unterstützung**

**BESTE WERTUNGEN
 FÜR V-RALLY:**



**8/97
 Note 1,8**



**7/97
 90%**



**7/97
 Gold Game**



**7/97
 86%**

MANIAC

**7/97
 86%**

* Unverbindliche Preisempfehlung

JETZT BEI: allkauf

**UND NATÜRLICH
 ÜBERALL WO ES
 VIDEOSPIELE GIBT!**



www.infogrames.de

Wie letzte Ausgabe versprochen, verabschieden wir uns diesmal standesgemäß mit einer SF-III-Komplettlösung von Segas Saturn. Möge dem Dreamcast ein längeres Leben beschieden sein als seinem Vorgänger. Auch Mainstream-User kommen natürlich noch



auf Ihre Kosten, und so rundet eine exklusive Auswahl an kleinen Cheats für die übrigen Systeme unser adventliches Angebot ab. Viel Spaß mal wieder, bis zur Video Games 1/99, die ja bekanntlich auch noch vor Weihnachten erscheint.

DES BRÄTSELS LÖSUNG

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

SEGA SATURN



Christian Giegerich aus Aschaffenburg hat diesen Strategieführer für Segas letztes SAT-Highlight erstellt. Wer also irgendwo hängt oder noch zögert, ob er sich's antun soll, der darf unbesorgt zuschlagen. Wir gehen die Story Stück für Stück durch und erklären Euch, wo Items, die zu versteckten Karten führen, sowie die geheimen Charaktere zu finden sind. Ein paar Tips vorweg: Gegenstände wie Cheerful Bread oder Brain Food ergeben einen Bonus in Sachen Fertigkeiten, wenn man sie bei einem Kämpfer benutzt. Ihr solltet auch (selbst wenn die Charakterzahl im späteren Spiel Eure eigentliche Gruppe sprengt) stets ALLE Eurer Partymitglieder fit halten. Das erleichtert den Endkampf ungemein, denn zum ersten Mal in der SF-Geschichte müssen am Schluß alle Mitstreiter gemeinsam auf den Plan treten.



Die versteckten Battle Maps

In jedem Kapitel befindet sich genau eine Gruft, die sogenannte "Tomb". Hier kann man Dieben wertvolle Gegenstände abluhnen, was jedoch schnell geschehen muß. Um die Tombs betreten zu können, muß man allerdings vorher eine bestimmte Karte gefunden haben. Die Grabstätte sollte baldmöglichst geentert werden. Je schneller Ihr bei den Dieben seid, desto besser.

Um dem Dieb mehrere Gegenstände abluhnen zu können, muß er mehrmals angegriffen werden. Bei jeder Attacke verliert der Widersacher ein Item. In späteren Levels gesellen sich immer mehr Gegner dazu, um dem Dieb Deckung zu geben.



KAPITEL 1: Nightmare in the Floating City of Saraband

Saraband

Nach der Einleitung verläßt Ihr das Gebäude und bekommt so Grace und Masquillin in Eure Party. Eine Stadt sollte übrigens immer von oben bis unten nach nützlichen Gegenständen abgegrast werden. Im Osten der Stadt wartet der erste Kampf.

Kampf 1: Mysteriöse Mönche

Bleibt stets beisammen und "verkeilt" Euch nicht in die Front des Gegners. Dieser Kampf dient hauptsächlich dazu, sich mit dem Kampfsystem vertraut zu machen. Sobald der Anführer des Kampfes, der Beakhead Leader, abgemurkst wurde, ist der Kampf gewonnen. Denkt daran: Der Erfahrene lebt länger. Folglich sammelt Ihr mehr Experience, wenn Ihr Euch erst um die Schergen des Leaders kümmert und dann erst um den Obermotz selbst. Nach dem Kampf solltet Ihr zunächst die neuen Stadtteile abklappen und schließlich beim König Bericht erstatten. Jetzt beginnt die Flucht aus Saraband über die Docks im Süden.

Kampf 2: Saraband Hafen

Hier solltet Ihr schnell zu den beiden Verbündeten in der Mitte des Kampffeldes aufschließen. Habt Ihr sie erreicht, sollten sie sofort angesprochen werden. Heiward wird Euch gleich beitreten. Auch den Zentaurier solltet Ihr beschützen. Zwar reitet er während des Kampfes zurück in die Stadt, doch stellt er eine entscheidende Rolle für das zweite Shining Force III Spiel dar. Stirbt er also hier, könnt Ihr ihn in der Fortsetzung vergessen. Heilt regelmäßig und bekämpft die Fledermäuse vor allem mit dem Bogenschützen. Der Rest ist Schema F. Stiefelt danach in die Stadt zurück, speichert ab und belebt Eure Leute wieder.

Kampf 3: Vor den Toren Sarabands

Kämpft Euch zuerst bis zur nächsten Stadt vor. Mittlerweile dürfte Euch eine imperiale Garde im Nacken sitzen. Lockt Sie in den Wald, dort können Sie sich schlechter vorwärtsbewegen. Dennoch sind alle Kämpfer recht weiträumig aufgeteilt. So kann jeder Feind einzeln angegangen werden.

Balsamo

Rüstet Euch im Waffenladen neu aus und speichert in der Kirche ab. In der Wand zwischen zwei Häusern ist übrigens ein Magic Nectar zu finden. In der städtischen Herberge stiefelt Ihr nach oben, bejaht die Frage und werdet im nachfolgenden Gespräch wieder nach draußen befördert. Bleibt hartnäckig und steigt wieder hinauf. Komischerweise hat der Feind in so kurzer Zeit Fersengeld gegeben. Doch in einem der Zimmer hören wir leises Grummeln. Über einen Geheimgang am Ende des Flurs erreicht Ihr den gefesselten Bernard, der wieder in einem anderen SF3 Teil eine Rolle spielt. Holt Euch das Elixier aus dem Faß. In dem Haus mit dem Ausguck klettert Ihr auf das Dach und sprecht mit Oblite, der der Party beitrifft. Er verrät Euch, wie Ihr Balsamo verlassen könnt. In einem Gebäude in einer Ecke der Stadt hat ein alter Mann schon längere Zeit nur aus Jux einen Geheimgang gegraben (was manche Leute so in ihrer Freizeit tun...). Um die erste Tomb des Spiels (ein Geheimlevel) später betreten zu können, benötigt Ihr die Karte in der Kiste. Über den Brunnen im Hintergarten stolpert Ihr direkt in den vierten Kampf.

Kampf 4: Flucht aus Balsamo

Hier bekommt Ihr es zum ersten Mal mit Kobolden und Würmern zu tun. Knüpft Euch stets zuerst die Worms vor. Solltet Ihr von der Poisonous Bat vergiftet werden, winkt nach ihrem Ableben ein Gegenmittel.

Kampf 5: Über Stock und Stein

Nehmt Euch vor dem Magier in acht. Er beherrscht sowohl Freeze als auch Tornado. Der Archer ist der Obermotz des ersten Kapitels. Außerdem befindet sich hier die erste Tomb. Sobald Ihr vor ihr steht, seht Ihr einen Dieb die Grabstätte betreten. Folgt ihm und bleibt ihm auf den Fersen, bis er alle Kisten geöffnet hat. Jetzt schlagt Ihr nach und nach zu und holt Euch die Schätze.



KAPITEL 2: Cross Continental Railway

Railroad Town

Betretet kurz den Bahnhof. Wollt Ihr ihn wieder verlassen, kommt Euch eine ganze Armee entgegen, die Eurer geplanten Bahnfahrt einen Strich durch die Rechnung macht. Zurück im Hauptquartier besprechen wir die momentane Lage und machen uns an die Erkundung der Stadt. In einer Kiste wartet die Karte zur zweiten Tomb auf Euch. Außerdem sind zwei Klumpen Mythril zu finden. Am Bahnhof warten ein Lucky Cookie (Kiste) und eine Potion (Pflanze) auf ihren Finder. Im Warenhaus, das über die Schienen zu erreichen ist, entbrennt der nächste Kampf.

Kampf 1: Das Warenhaus

Schnellstmöglich solltet Ihr das Mädchen ansteuern und sie ansprechen. Hierzu benutzt Ihr die Submap unter den Kisten; kämpft Euch

zuerst nach Norden, hilft Irene aus der Klemme und geht dann gemeinsam gegen die Ostmacht vor. Die niedrigen Kisten müssen zum Aufstieg verwendet werden. Auf der Karte sind übrigens ein Goddess Rain und eine Potion (jeweils in einem Faß) zu holen. Irene tritt Euch spätestens nach dem Kampf bei. Würden alle Gegner beseitigt, verläßt Ihr die Stadt für den nächsten Kampf.



Kampf 2: Vor der Bahnstadt

Julian, der Held des dritten Szenarios (das Deutschland wohl leider verwehrt bleibt!), tritt der Gruppe bei. Fans erinnern sich an den kleinen Jungen aus Shining Holy Ark, dessen Vater ermordet wurde. Er steht vor Euch. Julian verfügt wie Synbios über den Return/Egress-Zauber und wird nach seiner Beförderung den Bolt Spruch erlernen. Neben der zweiten Tomb erwarten Euch in diesem Kampf einige neue Gegner, wie beispielsweise ein Purple Mage. Trennt Euch bloß nicht, auch wenn manche Situationen dazu verführen.

Kampf 3: Rettung der Refugees

Ihr könnt es Euch aussuchen: Entweder Ihr pfeift auf das Schicksal der Dorfeinwohner und murkst lediglich den Boss des Levels im Westen ab, oder Ihr setzt alles daran, die Einwohner zu retten, was ziemlich happig ist. Letzteres besichert jedem Eurer Helden 50 EXP (für jeden Einwohner 10 EXP) und könnte Einfluß auf Szenario 2 und 3 (japanisch) haben. Ok, hier die umständliche Methode: Dentares muß innerhalb von drei Kampfrunden unbedingt die Weiche erreichen und stellen. Hierbei ist es wichtig, den Hebel immer anzupeilen und Dentares richtig zu plazieren. Die restlichen Recken stürzen in Richtung Schienen, um sie vor dem Zug passieren zu können. Damit die Refugees weiterhin flüchten können, müssen die drei Gegner innerhalb der Schienen schnellstmöglich angegriffen/abgelenkt/beseitigt werden. Schafft es Dentares nicht, die Weiche zu stellen, ist die Rettung unmöglich. Unter den Einwohnern befindet sich ein Mädchen, das etwas schwächer als die anderen ist und nicht so weit laufen kann. Damit Ihr Euren Verfolgern entkommen könnt, solltet Ihr die "Land Effects" ausnutzen und die Widersacher somit abbremsen. Schließlich flüchtet Ihr



in die Reihen Eurer Retter. Ich habe es mit Julian, Synbios, Dentares und Maskurin geschafft, die Schienen vor dem Zug zu überqueren. Die anderen Charaktere kümmern sich um die Gegner auf ihrer Seite. Nach dem Kampf tritt Cybel der Truppe bei.

Im Zug

Holt Euch zuerst den Keksbeutel aus dem Faß im Raum mit dem Priester und die Protect Milk aus der Truhe. Jetzt wendet Ihr den Keksbeutel auf jedes der Hühner an, bis euch eines folgt. Das ist wichtig, damit Euch später ein Geheimcharakter (Pen) beitrifft. Unterhaltet Euch jetzt mit Grace, damit der nächste Kampf beginnt.

Kampf 4: Bahnbrechendes Gemetzel

Hier habt Ihr es mit einem 08/15 Kampf zu tun. Es wartet kein Boss auf Euch, nur Birdmen, Conductor Thieves, Purple Mages und ein Berserker. Nach dem Kampf tritt Elder, die Vogelfrau, der Truppe bei.

Kampf 5: Auf dem Zugdach

Wieder heißt die Devise: dicht beisammen bleiben. Ihr müßt die Lok relativ vollzählig erreichen, wollt Ihr gegen Siraf etwas ausrichten. Dentares sollte die Gruppe leiten, der Held selbst sich eher im Hintergrund halten. Habt Ihr den Obermoltz besiegt, winken zum Dank die Goddess Tears (MP +20). An der Spitze der Lok läßt sich mit etwas Scharfsinn auch ein Klumpen Mythril bergen.



KAPITEL 3:

Target: Guardian Statue of Elbe-seem

Die Geisterstadt

Merkwürdigerweise ist kurz nach Eurer Ankunft Julian verschwunden. Klappert Ihr das verfluchte Dorf

nach ihm ab, so stoßt Ihr auf den in einer Kiste liegenden Brave Apple. Früher oder später betretet Ihr den Friedhof, wo der nächste Kampf entbrennt.

Kampf 1: Rest in Peace

Hier solltet Ihr vor allem die Dorfbewohner schonen. Greift sie keinesfalls an, sondern wartet, bis Khan automatisch seinen Orb auf sie benutzt. Auftauchende Fledermäuse, Magier und Skelette dürfen natürlich abgemurkst werden. Haltet Euch immer etwas zurück und heilt Khan stets, wenn er Lebensenergie benötigt. Nach diesem Kampf tritt der Mönch Khan der Gruppe bei.

Kampf 2: Maniac Mansion

Hier erwartet Euch der Vandal, ein ziemlich kräftiger und hartnäckiger Bursche. Leider zeigt er sich Euch erst, wenn alle anderen Widersacher ausgeschaltet sind. Bis Ihr dem Obermoltz gegenübersteht, solltet Ihr dicht beisammen bleiben, Euch stets heilen, etc. Das kleine Zimmer, daß sich gegen Ende des Kampfes öffnet, muß schnell ge-



Nur DM
49,95*

Pressestimmen die überzeugen:

„Action Knubbelej mit Kult-Qualitäten. Die Lemminge sind tot – lang leben die Würmer!“

„Das macht ja absolut süchtig!“



Nur DM
49,95*

Ein Flipper der Premium-Klasse – nur in der Spielhalle realistischer.

* Unverbindliche Preisempfehlung

INFOGRADES
DEUTSCHLAND



stürmt werden. Plaziert Eure Mitstreiter so, daß Ihr mit den anderen Kämpfern vorbeilaufen und Euch ebenfalls breit machen könnt. Der Succubus neben dem Vandal nervt ungemein. Schaltet den lästigen Gegner also zuerst aus. Zerstört außerdem die Fässer vor der Tür im Erdgeschoß; ist der Kampf vorüber, warten dahinter Bonus-Items auf Euch. Nach dem hitzigen Gefecht durchsucht man geschwind die Räume und findet in einem eine große Maschine vor. Betätigt Ihr den Schalter, kommt Manipul zum Vorschein. Er wird später der Party beitreten - diese Aktion muß jedoch erledigt werden, damit er beitrifft. Verläßt Ihr das Geisterhaus, tritt Noon, der Magier der Party bei, sobald Ihr ihn anspricht. Die Bewohner sind inzwischen in die Stadt zurückgekehrt. Betretet die alte Mühle und setzt das Rad durch den Schalter in Bewegung. Außerdem wartet in der Kiste Magic Nectar auf Euch.

Kampf 3: Franz' Tod

Der nächste Kampf findet statt, sobald Ihr die Stadt verläßt. Lauft Ihr die ersten Schritte, tritt Spiriel auf den Plan. Vergeßt es - Ihr könnt Franz nicht besiegen, bevor sie die Stadt erreicht. Dennoch muß der arrogante Fiesling endlich geplättet werden. Laßt Euch nicht durch das vorgegaukelte Wettrennen zur Stadt verwirren - behaltet die Ruhe. Franz hat sich in dem engen Gebirgspaß im Nordwesten verschanzt. Die Blockade kann nur mit einem konzentrierten Angriff durchbrochen werden. Haltet Synbios dennoch im Hintergrund! Franz' "Dominion Ray" kostet ihn vielleicht das Leben...

Vagabond

Hierbei handelt es sich um eine Nomadenstadt. Später im Spiel werdet Ihr nochmals in Vagabond eintreffen, doch dann bleiben Euch entscheidende Zutat für den Erhalt zweier Geheimcharaktere verwehrt. Die müßten schon jetzt mitgenommen werden. Zuerst müßt Ihr Manipul, den Ihr in der Stadt antreffen werdet, auf jeden Fall ansprechen, damit er Euch später beitrifft. Zweitens braucht Ihr das Pinguin-Ei. Letzteres erhaltet Ihr, wenn Ihr in das Zelt des alten Ehepaars geht, mit ihnen redet und zuerst mit Nein, dann mit Ja antwortet. Sodann wird Euch das Ei für 100 Goldstücke verkauft. Im Hauptquartier benutzt Ihr jetzt das Ei mit der Henne, die anfängt, den Pinguin auszubrüten. Später wird Euch Pen beitreten. Er ist zwar unnützlich im Kampf, doch der Vollständigkeit halber sollte er sich doch in der Gruppe befinden. In etwa ist Pen mit Yoghurt in Shining Force 1 zu vergleichen.

Die Karte zur dritten Tomb, Turbo Boots, Mythril und ein Cheerful Bread sind weitere Schätze in der Stadt. Beim Verlassen von Vagabond tritt Justin noch der Shining Force bei - wird er entsprechend trainiert, entwickelt er sich zu einem einzigartigen Fernkämpfer.

Kampf 4: Helden

Spiriel ist der Boss dieses Kampfes. Sie und ihre Truppen setzen alles daran, die Guardian Statue zu zer-

stören. Diese jedoch wehrt sich mit Händen und Füßen, genauer gesagt, mit einer Bolt 2 Attacke in jeder Runde. Leider hält die Statue nicht lange genug durch, bis Ihr sie erreichen könnt. Das Unverhoffte tritt ein - die Statue wird zerstört und Ihr könnt nur noch Spiriel den Garaus machen. Der White Knight neben ihr sollte dennoch zuerst beseitigt werden. Im Tomb Level des Kampfes lassen sich Goddess Tears und u.a. ein Light of Hope auffinden. Nach dem Gefecht wird Julian von einem alten Widersacher überrascht. Er wird uns erst in Szenario 2 (als Partymember) und 3 (als Anführer) wieder begegnen.

Kampf 5: Donnern am Wasserfall

Verteidigt Euch stets nach allen Seiten, während Ihr Euch weiter und weiter dem Endgegner nähert. Die Bogenschützen sollten vor allem die geflügelten Kreaturen angreifen, da Pfeile und Schüsse gegen sie am wirksamsten sind. Garzel, der Anführer, bekämpft man ganz zum Schluß. Er ist kein besonderes Problem. Tötet erst seine Mitstreiter, um Erfahrung zu gewinnen. In der Kiste ist ein Defense Ring, in einem Fels wartet Mythril auf Euch.

KAPITEL 4: Revolt in the Republic of Aspinia

Hauptstadt

In einem Faß am Rand der Stadt findet Ihr einige Mythril Pieces. Außerdem sollte die Stadt nach Horst abgeklappert werden. Der Gladiator wird Euch beitreten, nachdem Ihr zweimal Ja gesagt habt. Mehrere Mythrilbrocken, Potion und etwas Power Juice (im Keller der Bar) sind weitere Schätze in der Stadt.

Kampf 1: Alte Kamellen

Hier lernt Ihr lediglich neue Gegner und deren Angriffe kennen. Ansonsten ist hier die Standartprozedur (zusammenbleiben, vorrücken, angreifen) am besten. Der Axe Knight stellt einen (recht mickrigen) Boss dar. In der nachfolgenden Stadt, die teilweise zerstört wurde, erwartet die fleißigen Spieler unter uns Pen, der Pinguin, in einer Ecke der Stadt. Außerdem ist Tomb Karte 4: mehr Mythril und etwas Protect Milk zu finden.

Kampf 2: Tomb Raider 4

Der hiesige Boss ist der Mace Knight. Nehmt Euch vor den Green Mages in acht, sie beherrschen den Blaze 3 Spruch. Die Yellow Clerics verfügen im Gegenzug über Aura 1 und Blast 3. Den Boss greift Ihr am besten mit den Zentauriern an. Außerdem wartet in dem Kampf Tomb 4 auf Euch. In ihr findet Ihr in einer verschlossenen Kiste die Heat Axe. Bald steht Ihr vor dem Drachenunterschlupf. Manipul dürfte jetzt auch der Party beitreten.

Kampf 3: Drachenfeuer

In der Kiste wartet ein magischer Dolch, im östlichen Boden versteckt ein Dark Cube auf Euch. Sobald der Drachen getötet wurde (er taucht erst im späteren Kampfverlauf auf), erhält der betreffende Angreifer Goddess Tears, die Euch einige Magiepunkte zurückgeben. Doch der Kampf ist erst beendet, wenn Synbios den Ausgang erreicht.

Kampf 4: Zwischen den Fronten

Da haben wir den Salat: Kaum habt Ihr die Höhle verlassen, findet Ihr Euch auf einem großen Feld wieder, der Feind links und rechts von Euch. Murkst am besten erst die Schwadron ab, in der sich nicht Chandler befindet. Nun nehmt Ihr Euch soviel Zeit, bis jeder Eurer Mitglieder wieder geheilt ist - der Obermütz wird sich nicht vom Fleck bewegen. Mit

neuen Kräften geht es dann auf den Rest der Gegnermannschaft, der nach einigen Zügen auch schon überrannt ist.

Republic Town

Hier wartet ein neues Partymitglied, Frank der Wolf, auf Euch. Er fordert Euch jedoch auf, ihn zu zwingen, Euch beizutreten. Demnach muß er lediglich in das örtliche Hauptquartier der Shining Force hineingeschoben werden. Außerdem lohnt es sich, das Schild am Geysir zu lesen. In der Stadt versteckt, sind sonst nur noch drei Brocken Mythril und ein Elixier. Dann speichert Ihr in der Kirche ab, lauft schließlich hinter den Altar und sprecht dort mit dem Priester. Er wird Euch eine Passage freigeben, über die Ihr das nächste Battle Field erreicht.

Kampf 5: Hinterhalt!

Bringt zuerst Synbios in Sicherheit! Kann er nicht zu seinen Kumpanen aufschließen, müssen diese eben zu ihm kommen. Die stärksten (und schnellsten) Kämpfer Eurer Truppe sollten Synbios auf dem Podium beiseite stehen, damit er nicht allein seinen Vater beschützen muß. Der Rest verteidigt sich in der unteren Halle. Setzt Eure Zauber gezielt ein; bei dem Gemenge solltet Ihr lieber zweimal nachprüfen, ob Ihr nicht doch mehr Gegner als gedacht mit einem Spruch erwischen könnt. Unsere alte Bekannte läßt nach ihrem Ableben einen Schlüssel zurück, der auf jeden Fall eingesteckt wird. Dieser Kampf wird SF1 Spielern bekannt vorkommen - der Kirchenkampf ist gemeint.



KAPITEL 5: Tower Ruins of Lookover

Republic Town

Endlich, endlich ist es soweit: Beim örtlichen Schmied können die Mythrilbrocken zu Spezialwaffen umgeschmiedet werden. Die kleinen Mythrilsplitter hingegen werden zu Ringen oder anderen Schmuckstücken verarbeitet. Die ganzen vorher verschlossenen Gebäude sind auch jetzt geöffnet, was neue Schätze (2x Elixier, 3x Mythril, 1x Running Pimento) zugänglich macht. In der Burg liegt ein Phoenix Sword, ein Elixier und ein Mythrilstück für Euch bereit. Vor der Stadt wartet der nächste Kampf.

Kampf 1: Kleine Gruppen

Greift in diesem Kampf in kleinen, gut zusammengestellten Salven/Gruppen an. Die Heiler laßt Ihr immer hinter einer Gruppe stehen, damit sie diese genesen lassen können. Der Cleric des Levels ist zugleich der Boss - er hat 50 HP und verfügt über Aura 2 sowie Blast 4. Am Ende des Stroms



SOFTWARE-TIPS

warten Myhrilstückchen, in der Kiste ein Punch Glove auf ihren neuen Besitzer.

Observatory Town

Bevor Ihr Euch zum örtlichen Turm aufmacht, solltet Ihr nach einem Elixier (im Brunnen), einen verfluchten Skull Ring, zwei Stückchen Myhril und der fünften Tomb Map suchen. Abspeichern, einkaufen. Das Übliche.

Kampf 2: Aufstieg

Ganz oben wartet die böse Zauberin Basanda auf Euch. Leicht zu übersehen ist hier Tomb 5, das kleine Seitengebäude im Berg. In ihm werdet Ihr, beim Untersuchen der Säulen (links unten), Hagane, den Ninja finden.

Das kann jedoch auch nach dem Kampf getan werden. Es bietet sich außerdem an, während des Aufstiegs die Gruppe kurzzeitig zu teilen. Auf der großen Brücke erwarten Euch u.a. zwei Mönche, die nach ihrem Tod immer wiederkehren. Hier heißt es also: Draufschlagen und weiterrennen. Der Beak Cleric, mit ein Boss des Levels, sollte zuerst angegriffen werden. Der auftauchende



Duke Palsis wird nach dem Kampf Euer neuer Mentor werden. Die Schätze der Tomb: 1x Myhril, 1x Myhril Pieces, 1x Goddess Tears, 1x Fairy Powder, 1x Potion, 1x Power Lance, 1x Water Cane. Im Observatorium selbst muß mehrmals mit Palsis gesprochen werden. In einer Kiste findet sich ein Dark Cube. Stiefelt zuerst in die Stadt zurück und stabilisiert Euch wieder. Erst dann betreten wir die große Brücke, die vom Turm wegführt und stolpern geradewegs in Kampf 3 hinein.

treten wir die große Brücke, die vom Turm wegführt und stolpern geradewegs in Kampf 3 hinein.

Kampf 3: Böses Erwachen

Während dieses Kampfes wird bereits nach einigen Runden mit einem grandiosen Auftritt Murasame auf der Bildfläche erscheinen und Euch zur Seite stehen. Heilt ihn regelmäßig; leider könnt Ihr ihn noch nicht selbst steuern. Dieser Kampf erinnert sehr an den Maschinenkampf aus SF1. Alle drei Runden wird der Golem eine Felsalve auf die Helden donnern. Die Rollfläche ist vier Felder breit, die Kugel nimmt immer nur die beiden linken oder die beiden rechten Felder ein. Reiht Eure Recken an der Passage auf, verteidigt Euch gegen neu ankommende Gegner nach hinten und wartet die nächste Kugel ab. Jetzt ist Schnelligkeit gefragt: Die Helden müssen innerhalb von drei Runden nach vorne stürmen und sich an die Seite des Golems stellen, um die Felskugel nicht abzubekommen. Zudem sollte man sie gleichmäßig auf die linke und rechte Hälfte aufteilen, damit jeweils nur die Hälfte der Gruppe erwischt wird. Erst einmal oben angelangt, wird ausschließlich der Golem angegriffen; schließlich will man dem Spuk ja schnellstmöglich ein Ende machen. Nachdem die Monstermaschine zerstört wurde, erhaltet Ihr als Siegeszeichen ein Cheerful Bread. Außerdem sind in dieser Karte noch ein Myhril, ein Dark Cube (jeweils in der Wand) und ein Rough Blade (in der Kiste) versteckt.

Vagabond

Wieder treffen wir in der Zigeunerstadt ein. Für diejenigen, die vorhin das Ei verpaßt haben, bietet sich leider keine Möglichkeit des Kaufs mehr - die alten Leute haben es bereits weiterverkauft. Sucht die Stadt noch nach einem Quick Chicken (Fels), einem Phoenix Staff (Faß) und Myhril Pieces (Altar) ab. Vor der Stadt geht der Siegeszug der Shining Force weiter.

Kampf 4: An der großen Wand entlang

Der große Wurm, der erst gegen Ende des Kampfes auftaucht, ist der Boss. Nehmt Euch vor dem Magier in acht, er beherrscht Blaze 3. Die giftigen Würmer sollten jedoch zuerst ausgeschaltet werden. Ihr Gift ist sehr (!) schmerzhaft. Versorgt einen getroffenen Helden sofort mit einem Antidote Spell. Der Riesenwurm hat 220 HP und beschert nach seinem Ableben ein Elixier.

PSX Kploder
*DM 99,95

Neu: Inklusives
Programmversion 2.0

Updatefähig
über PC-Link

über 1000
Cheats
vorab
gespeichert

Kompatibel mit
Gamebuster™-Codes



N 64 Hyper Sixty Four
*DM 59,95

Analog-Stick
mit drei
verschiedenen
Aufsätzen

mit analogem
Mini-Lenkrad

in diversen Farben

Original
PSX Scorpion Light Gun
Jetzt nur: *DM 79,95

bekannt als
JamesBond Waffe

Inklusive
GunCon™
AV-Adapter



N64 Jolt Pack
inkl. 1 MB Memory Card
Jetzt nur: *DM 39,95

megastarker
„Rumble“-Effekt

in diversen Farben

PSX Memory
Card 4 MB
*DM 49,95

ohne Kompression

LED Display zeigt
den aktiven
Speicherblock an



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

BLAZE

e-mail: service@blaze.de

KAPITEL 6: Colossus of Aspia

Tokeitown

In der Stadt wartet der letzte Schmied auf Euch. Wieder gibt es einiges an Schätzen zu finden: Neben dem Vogelhaus findet sich Mythril in der Kiste, neben dem Ausgang ein gelber Ring. In der Kiste zwischen zwei Häusern liegt die Tomb Map 6. Im Vogelhaus selbst liegt der Aura Staff. Mythril Pieces stöbern wir im Nachbargebäude des Vogelunterschlupfes auf. Der Brocken Mythril findet sich in der Nähe der Kirche in einem Faß, die Jewel Axe verbirgt sich in einer Truhe hinter einer Häuserreihe. Damit man das Schloß betreten darf, antwortet man einer der Wachen zuerst mit Nein, dann 2x mit Ja. Der nächste Kampf folgt.

Kampf 1: Alle für einen

Dantares und Symbios müssen sich solange gegen die Armee im Hof verteidigen, bis der Rest der Shining Force eintrifft. Schlägt mit allen Mitteln um Euch, und heilt Euch lieber zuviel als zuwenig. Auch wenn Dantares ausgeschaltet werden sollte, kann sich Euer Held immer noch wunderbar mit der Bolt Attacke verteidigen. Ihr müßt Euch nur um die frei herumlaufenden Gegner kümmern, der Rest bleibt in Stellung. Sobald die anderen eintreffen, ist das Gefecht kein Problem mehr. Sega wollte wohl nur testen, ob Ihr auch schön Euren Helden trainiert habt...

Tokeitown Castle

Ist Murasame der Gruppe beigetreten, solltet Ihr das Schloß nach leicht zu findenden Schätzen abklappern. Über das Zweitort im Innenhof findet dann Kampf 2 statt.

Kampf 2: Braff

Erinnert Ihr Euch an Braff? Er rückt jetzt mit seiner Armee auf, um Euch den Garaus zu machen. Das Prinzip ähnelt dem Schachkampf aus SF2. Geht sofort auf den Boss. Dieser Kampf ist nur mit etwas Glück zu schaffen. Sehr gut ist, den Held umgehend den stärksten Bolt Spruch sprechen zu lassen, dann seine Magie mittels Goddess Tears wieder aufzufrischen und nochmals zu zaubern. Masquirin feuert in der gleichen Runde ebenfalls einen fetten Zauber, der Rest der Party gibt den Mitstreitern entweder Deckung oder schlägt auf Braff ein, der mit seinem Goldschwert (Phoenix 2!) gleich in die vorderen Reihen stürzt und sehr leicht zu verwunden ist. Geht man den Kampf richtig an, ist er nur halb so wild. Nach der Auseinandersetzung schnappt man sich die Gargoylestatue. Mit ihr stiefeln wir zur Hauptstadt (vorher

abspeichern) und benutzen sie mit der südlichen großen Statue. So landen wir im nächsten Kampf.

Kampf 3: Spiriel

Endlich bekommt Ihr es mit der bösen Zauberin Basanda selbst zu tun. Noch dazu hat sie jedoch Spiriel wieder mitgebracht, die sich hilflos in ihrer Gewalt befindet und sich aus dem ganzen Schlamassel rauskämpfen will. Wie auch immer, tötet sie auf keinen Fall! Schwächt Sie etwas und erledigt dann den Rest mit Khan's Orb. So bleibt Spiriel am Leben (das hat auf einen anderen Shining 3 Teil Auswirkung). Außerdem ist Tomb 6 während des Kampfes zugänglich. Diese beinhaltet unter anderem den wertvollen Death Staff. Letztendlich greift man Basanda an. Deren beiden Leibwächter, die Minotauren, sollten zuerst auf die Brücke gelockt und dann mit mehreren Zaubern fertiggemacht werden. Regelmäßiges Heilen ist hier ein simples Muß. Früher oder später geht Basanda die Magie aus. Jetzt läßt sie sich sehr leicht



niederstrecken. Demnach sollte die Shining Force nach Tokeitown zurückkehren. Sprechet Ihr mit der Königin, wird Euch Fynnding beitreten. Übrigens erhaltet Ihr einen Healing Rain, sobald Ihr mit der Item-Verkäuferin von der anderen Seite aus redet. Ggf. lassen sich für Kampf 5 später noch Rekruten anheuern, solltet Ihr nicht alle Eure Mitglieder trainiert haben. Der optionale Kampf (4) wird mit einem ganz besonderen Stab honoriert. Allerdings muß man die vier aufeinanderfolgenden Ebenen in einem Zug schaffen und darf zwischendurch nicht in die Stadt zurück.

Kampf 4: Der Test des Helden

Ziel in den vier Ebenen ist es, den Gegner an der Spitze des Turms zu erreichen und ihn abzumurksen. Die restlichen Gegner tauchen immer wieder auf. Im ersten Raum ist es ein Succubus, Halle 2 beherbergt ein Strained Bird, Zimmer 3 einen Axe Knight und

die vierte Kammer einen Dragon Mage, der über die heftigsten Zauber des Spiels verfügt. Paßt auf, daß immer nur ein Held angreift, der Rest sollte Sicherheitsabstand wahren. Wenn möglich, wird natürlich geheilt. Als Siegeszeichen darf man sich den Drachenstab aus der Kiste hinter dem Magier klauen. Gebt ihn am besten Masquirin oder Noon. Setzt jetzt Euren Weg durch die Katakomben fort. Bald wird sich Fynnding von Euch trennen und mit dem Rest der Party (der Rest, den Ihr nicht in Eurer Gruppe habt), den Damm angreifen. Ihr selbst müßt die untere Passage des Flusses übernehmen und Euch gleichzeitig um die Dammangreifer kümmern.

Kampf 5: Sturm auf den Damm

Wie schon erwähnt, findet dieser Kampf an zwei Orten statt. Die Symbios Force sollte sich zuerst an das Schloß herankämpfen und sich dann zur anderen Seite hin verschanzen. Achtet darauf, daß alle dicht beisammen bleiben und sich schön vor dem Schloß verschanzen. Selbst nach dem Auftauchen des Golems solltet Ihr Euch nicht großartig umherbewegen. Er muß nicht bekämpft werden, damit der Kampf gewonnen wird. Währenddessen liegt alles an der Fynnding Force. Sollte sie scheitern, ist der Kampf verloren. Überlegt Euch gut, wen Ihr in diese Schwadron steckt; jeder, der hier mitmisch, wird auch im Endkampf fehlen. Dantares eignet sich sehr gut dazu. Ziel ist es, sämtliche Gegner auszuschalten, damit Fynnding das Rauchsignal geben kann. Attackiert auf dem Weg zum Rad auf jeden Fall immer zuerst die Magier. Der Koloß am Schluß wird Euch am meisten Schwierigkeiten bereiten.

Ist das Signal gesetzt, habt Ihr noch ein bis zwei Runden Zeit, Euch an den Rand der Dämme (mit Geländer) zu stellen, damit Ihr vor dem Wasser sicher seid. Der Golem wird daraufhin weggespült und man muß sich mit Arrawnt allein auseinandersetzen.

Kampf 6: Arroganz

Sofort nach Kampf 5 findet Ihr Euch in Kampf 6 wieder. Ihr müßt mit der Party zurechtkommen, die Ihr momentan habt, was nicht einfach ist. Arrawnt ist ein hinterhältiger Gauner, der genau weiß, wann er zuschlagen muß. Ihr solltet in etwa die gleiche Taktik wie bei dem Dragon Mage anwenden. Symbios' große Bolt-Sprüche verletzen die Kleriker im Hintergrund mit. Die blauen Drachen werden Euch nach einigen Runden eingeholt haben, also laßt Euch nicht zu viel Zeit. Somit ist Szenario 1 abgeschlossen, man darf einen COMPLETE-Spielstand in seinem Memory verbuchen und hoffen, daß Sega die beiden anderen Szenarios auch noch übersetzt...

Inserentenverzeichnis

ARJAY Games & Entert.	59	Game it!	55	Sunflex	27
BauConTec Software	75	Gamers Point	73	Take 2 Interactive	Poster
CDG Media	87	Hint Shop	47	The next generation	93
Codemasters	9,23	Hobby Berlin	97	The Video Game Source	77
Compi Corner	83	Infogrames	12/13,41,43	Top-4 Softwareversand	79
Eidos Interactive	2,7	Interact of Europe Jöllenbeck	57	Ubisoft GmbH	15
Electronic Arts	21	Konami	17,37	Vidis Electronic	63
Fire International	45	Kranz Versand	99	WEKA Consumer Medien	33,35,91
Franzis-Buchverlag	77,79	Line Edition	47	Weka Informationsschriften	79
Freak's Shop	49	MVG Medien Verlag	29	Wolfsoft	47
G-Press Dataservice	67	Nintendo of Europe GmbH	100	Beilagen Schweiz:	
Galaxy Mega Play	95	OIT Versand	61	AGE stuff Video Games, Goldau,	
Game Express, Hmbg	97	Philip Morris	25	Game Activity, Luzern	

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

Holger Liebrich aus Kaiserslautern hat sich um die gnadenlose Vereinfachung von Sonys mittelalterlichem 3D-Spaß verdient gemacht:

Trickmenü:

Pausiert das Spiel, haltet L2 gedrückt und gebt ↓, ↑, □, Δ, O, ↓, ↑, □, Δ ein.

Debug Menü:

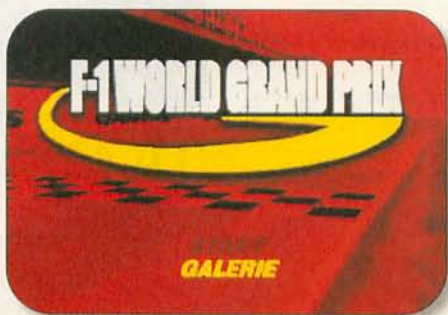
Pausiert das Spiel, haltet L2 gedrückt und gebt Δ, O, Δ, O, O, Δ, ←, O, ↑, ↓, →, O, ←, ←, Δ, →, O, ←, ←, Δ, O, ↓, O, O, → ein. Die Codes funktionieren ohne Probleme wenn man sie fehlerfrei eingibt.



NINTENDO 64

Felix Meier aus CH-Einigen hat unseren Hilferuf in der letzten Ausgabe erhört und brav einen weiteren Cheat-Fahrenamen abgeliefert, der noch dazu sehr nahelegend war: Geht ins Fahrer-menü und ändert den Namen von "Fahrer Williams" einfach in "Fahrer Urlaub" um, um die Hawaii-Bonusstrecke beim "Schaurennen" freizuschalten. Alle übrigen Übersetzungsversuche, "Metall", "Schwefel" oder "Gold" für "Pyrite" funktionieren leider nicht.

Alexander Woeckel aus Oberhausen hat auch noch was rausgefunden: Wenn Ihr bei der Qualifikation die schwarze Flagge gezeigt bekommt, einfach START drücken und im Pausenmenü "Fahrer Computer" wählen, dann werdet Ihr nicht disqualifiziert.



SONY PLAYSTATION

Tekken 3

Wir schenken uns den Abdruck seitenlanger Move-Listen, möchten Euch dafür aber mit zwei Game-Buster-Codes von Alexander Igl bekannt machen:

Unendlich Energie Spieler 1: 800A95E6 008C

Unendlich Energie Spieler 2: 800AAE72 008C

Und dann war da noch Sven Mittrach (gar auch aus Durlach, wie die Bank seines Bruders?), der kürzlich beim Tekkenzocken auf etwas gestoßen ist, das auch eine Erwähnung wert ist:

Hält man, während das Replay nach einem gewonnenen Kampf läuft, entwe-

Dreamcast

899,99DM

mit Controller+Netzwan-dler

NEU: Dreamcast RGB-Umbau mit Kabel&Audio für beste Bildqualität

Virtua Fighter 3	159,99
Sega Rally 2	159,99
Blue Stinger	159,99
Godzilla	169,99
Sonic Adventure	159,99

Nintendo 64

Adapter für "ALLE" Importspele	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
HARDWARE-TUNING REPAIR-SHOP

WOLFSOFT

(02622)83517

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 199,99

* für Importspele: Druckfehler und Änderungen vorbehalten

LINE EDITION



LINE EDITION Medienvertrieb

Postfach 13 23 * 71257 Weil der Stadt

Tel 07033 / 80237

Kompletttlösungen

für viele Video- und Computerspiele

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

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

Kompletttlösungen ab 9,80 DM

(Ausnahmen in Klammern vermerkt)



C&C Sammlung



Baphomets 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

Händleranfragen erwünscht

Distributor für Österreich
Kornfeld OEG
Oberlaaerstr. 16 - 1100 Wien
Tel./Fax.: 033.345700 -1/ -4

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

der die X-, O-, □- oder Δ-Taste gedrückt, so "feiert" der eigene Kämpfer jeweils auf eine andere Art und Weise (besonders cool: bei Bryan Fury die O-Taste).

SONY PLAYSTATION

Das fünfte Element



Hier kommt ein Cheat-Modus von Jan Wargalla für all jene, die den Handlungsverlauf wegen der mittel-mäßigen Grafik lieber abkürzen wollen.

Drückt im Hauptmenü nacheinander lediglich L1, L2, R2, R1, SELECT. Recht simpel, nicht wahr? Als Belohnung winken Level-Select, unendlich Leben, alle Waffen, Gegenstände und FMV Sequenzen.

NINTENDO 64

Body Harvest

Das Modul ist gerade man erst erschienen, und schon sickern die ersten Geheimnisse durch (Jan Wargalla sei Dank bzw. Schuld). Gebt zunächst als Namen ICHEAT ein und anschließend (im Spiel) eine/n der folgenden Tastenkombinationen/Codes



(und zwar anhand des unten angegebenen Richtungsschemas). Mehr Cheats sind schon unterwegs, das muß für den Anfang erst mal reichen:

Stärkere Waffen	SNUFFLE
Surreale Grafik	SURREAL
Alle Waffen	ARSENAL

U(p), N(orth) = OBEN
S(outh), D(own) = UNTEN
E(east), R(ight) = RECHTS
W(est), L(eft) = LINKS
A = A
F(ire) = Z-Trigger

SONY PLAYSTATION

Alarmstufe Rot: Gegenschlag

Nachdem wir Euch in Ausgabe 10/98 schon die erste Hälfte der Cheats verraten haben, gibt's diesmal noch einen Nachschlag. So geht's: Wie beim ersten Teil werden sämtliche Cheats auch hier über die Tool-Leiste am rechten Bildschirmrand aktiviert. Um einen Cheat einzugeben, müßt Ihr also erst mal den Cursor dorthin bewegen, so daß er sich auf einem der vier PlayStation-Tastenzeichen (X, □, O, Δ) befindet. Dann müßt Ihr den Cursor auf dasjenige Feld setzen, mit dem der betreffende Code anfängt und jedesmal zur Bestätigung die E-Taste drücken. Wenn ein Code z.B. □, Δ, X... lautet, dann müßt Ihr diese Tastenfolge nicht auf Eurem Pad drücken, sondern den Cursor in der Tool-Leiste zuerst auf das Quadrat-symbol bewegen, die O-Taste auf dem PlayStation-Pad drücken, dann den Cursor in der Leiste auf das Dreiecksymbol setzen, wieder mit der O-Taste bestätigen, dann auf die X-Taste gehen, mit Druck auf die O-Taste bestätigen, usw.

Mehr Geld
X, X, □, O, O, O

Sofortige Niederlage
O, X, O, □, □, X

Nuklearattacke
O, X, O, O, X, □

Namen für Zivilisten

□, □, O, O, Δ, Δ

Darüber hinaus möchten wir Euch folgende Game-Buster-Codes (wieder von Alex Igl) ans Herz legen:

Unendlich Geld für Soviet Missionen:

8002A798 0DAC

Unendlich Geld für Alliierte Missionen:

8002A3D4 0F74

Unendlich Geld für Geplänkel-Spiele (gilt für beide Gruppen)

8002CD40 263A

Schaltet den Gamebuster erst wieder im Spiel an, um trotz der Codes die Videoclips sehen zu können.

nen (Hippi-Bus, Viper, VW Käfer und McLaren). Einen Pick-Up-Truck bekommt Ihr, indem Ihr im Fahrzeugmenü L1 gedrückt haltet, mit der X-Taste irgendein Auto wählt und die L1-Taste dann bis zum Anfang des Rennens gedrückt haltet.



Um Frisco mit einem Mini Cooper unsicher zu machen, geht Ihr genauso vor, nur mit dem Unterschied, daß jetzt R1 gedrückt werden muß.

Für das Ufo müßt Ihr R1+R2+L1+L2 im Fahrzeugmenü drücken und bis zum Auswahlmenü für Automatik- oder Schaltgetriebe gedrückt halten. Erst nachdem Ihr Euch mit der X-Taste für eine Art zu Schalten entschieden habt, dürft Ihr die vier Tasten wieder loslassen. Haltet jetzt noch die Δ-Taste gedrückt, bis das Rennen beginnt, und Ihr hebt ab.

NINTENDO 64



Christopher John Brettingham-Smith aus Berlin, der Mann mit dem langen Bandwurmmamen ebend, hat die wesentlichen Dinge, die es hier zu kennen gilt, allgemeinverständlich zusammengefaßt.

Kristallfahrer

Um ihn anwählen zu können, müßt Ihr beim Rennen auf dem Profi-Level gewinnen und alle High-Scores beim Zeitfahren und bei den Tricks überbieten. Wählt danach Rob Haywood aus, indem Ihr A+C-← gleichzeitig drückt.



Goldener Kristallfahrer

Ihr müßt mit dem Kristallfahrer nochmal alle sechs Strecken beim Rennen im Profimodus absolvieren. Dann könnt Ihr mit ihm fahren, indem Ihr danach Kensuki Kimachi mit A+C-↑ auswählt.

Pandafahrer

Um ihn anwählen zu können, müßt Ihr beim Rennen auf dem Profi-Level gewinnen und alle High-Scores beim Zeitfahren, Wettbewerb und bei den Tricks überbieten. Wählt danach Rob Haywood aus, indem Ihr A+C-→ gleichzeitig drückt.



SONY PLAYSTATION

San Francisco Rush

Nachdem im Internet zuviel SFR-Unsinn verzapft wird, findet Ihr hier alle Auto-Cheats, die auch wirklich funktionieren:

Drückt im Fahrzeugmenü einfach nur die Kreistaste, um zwischen vier weiteren Karren wählen zu kön-



Pinguin-Snowboard

Um mit diesem coolen Board zu fahren, müßt Ihr zuerst alle 24 Tricks im Trainingsmodus absolvieren. Nachdem man sie geschafft hat, muß man beim Auswählen des ganz linken Boards (egal mit welchem Fahrer) gleichzeitig C-1 drücken. Das Board ist am besten für die Rob Hayward und den Panda geeignet.

Problemlos alle Tricks absolvieren

Führt einige leichte Tricks im Trainingsmodus aus, so daß sie in der Liste rot angezeigt werden. Wenn Ihr jetzt einen Trick ausführen wollt, der zu schwer ist, dann geht folgendermaßen vor. Wählt einen leichten Trick, den Ihr beherrscht, und beginnt diesen. Drückt dann mitten in der Luft schnell zweimal C-→, so daß die Liste wieder auftaucht. Sucht Euch hier einen Trick aus, den Ihr nicht beherrscht (z.B. 1080), und verlaßt die Liste wieder. Wenn man landet, denkt der Computer, daß man den schwierigeren Trick geschafft hat.



Beim Replay scratchen!

Funktioniert allerdings nur beim Halfpipe-Replay. Um dies zu tun, muß man den 3D-Stick in eine beliebige Richtung lenken während das Replay abgespielt wird. Rückwärtssalto mit dem Pandafahrer
In der Luft R+↓ auf dem 3D-Stick drücken - ergibt 100 Punkte.



Vorwärtssalto mit dem Pandafahrer

In der Luft R+↑ auf dem 3D-Stick drücken - ergibt 100 Punkte.

Pandafahrer steht mit nur einem Bein auf seinem Board

In der Luft B+↓ drücken - ergibt 400 Punkte.

Panda-Tweak

R+Analogstick entgegen dem Uhrzeigersinn bewegen - ergibt 300 Punkte.

SONY PLAYSTATION

Da es IREMs Klassiker mit Virgins Hilfe nun doch noch ins Pal-Territorium geschafft hat, präsentieren wir Euch auch sogleich unsere gesammelten Cheats, die übrigens bei allen Versionen gleich funktionieren:



Level Select

Setzt den Cursor im Hauptmenü entweder auf R-Type oder auf R-Type II und drückt schnell zehnmal L2 und dann zehnmal R2. Seid Ihr schnell genug gewesen, und habt Ihr Euch nicht verzählt, ertönt zur Bestätigung ein Gong. Jetzt müßt Ihr nur noch während des Spiels START drücken, und schon könnt Ihr im Cheat-Menü jedes Level, inklusive der Endsequenzen anwählen.

Alle Waffen

Drückt - egal, ob beim ersten oder zweiten Teil - während des Spiels die START-Taste, haltet L2 gedrückt und gebt dabei →, ↑, ←, ↓, ←, ↑, →, gefolgt von Δ, □, X, O oder R1 (für die verschiedenen Waffen) ein.

Turbo-Modus

In den Pausenmodus wechseln und bei gedrückt gehaltener L2-Taste →, ↑, ↓, ←, →, O eingeben.

Zeitlupen-Modus

In den Pausenmodus wechseln und bei gedrückt gehaltener L2-Taste →, ↑, ↓, ←, →, X eingeben.

Zubehör:

Analog Pad & Dauerfeuer & Zeitlupe & Programmierung	49,95
Antennenkabel	29,95
CD Leerhüllen 10er Pack	4,95
Doppel-Leerhüllen 10er Pack	8,95
Dual Force Feedback je 49,95	
<grau, rot, schwarz oder weiß>	

E3 '98 Messe-Video
3 Std. = 29,95
Über 4 Std. = 39,95

Gun Dual "Pistole"	29,95
Gun & Laseraufsatz	69,95
Gun "Sherman"	99,95
Joypad verschiedene Farben/je	19,95
Lenkrod V3	119,95
Memory Card 1MB	19,95

PLAY STATION a
Dual Shock & farbiges Joypad & Darklight Conflict <a>, Grid Run oder Nanotek Warrior
269,-

Berater Resident Evil I & DC	19,80
Schummelmodul X-ploder	89,95
Berater FF <1000 Bilder>	19,80

PSX-Spiele:

5th Element	84,95
Abe's Exodus "Oddworld 2"	84,95
ACM 1918 (Okt.)	79,95
Actua Golf 3 (Okt.)	79,95
Actua Pool (Okt.)	79,95
Actua Soccer 3 (Okt.)	79,95
Actua Tennis	79,95
Adidas Power Soccer Int.	59,95
Armored Core	69,95
Atlantis (Okt.)	84,95
Azure Dreams	89,95
Baby Universe (Okt.)	74,95
Bio Freaks	79,95
Breath of Fire 3 (Nov.)	84,95
Buggy	79,95
Cardinal Syn	69,95
Colin McRae Rally	84,95
C & C 2 Alarmstufe Rot	89,95
C & C 2 Gegenschlag	84,95
Constructor	84,95
Deathtrap Dungeon	69,95
Final Fantasy 7 & dt. 4c Spiele-berater <1000 Bilder>	104,95
Formel 1 '98	89,95
Future Cop - LAPD 2100	84,95
Gran Turismo	79,95
Heart of Darkness	89,95
Hugo	84,95
Int. Superstar Soccer 98	incl.
Metal Gear Solid Demo CD	99,95
John Madden '99	84,95
Jurassic Park 2	69,95
Medieval & CD-Case	89,95
Moto Racer 2	84,95
Mr. Domino	79,95
N2O Adrenalin	79,95
Nascar '99	84,95
NHL Hockey '97	59,95
NHL Hockey '99	84,95
Nightmare Creatures	89,95
<dt. & ungeschnitten>	
Ninja - Shadow of Darkness	89,95
O.D.T. (Okt.)	89,95
Pet in TV	74,95
R-Type Collection	79,95
Riven - Myst 2	89,95
S.C.A.R.S.	84,95
Shadow Gunner	84,95
Shadowmaster	69,95
Spyro The Dragon	79,95
Spyro the Dragon & CD-Case	89,95
Syndicate Wars	69,95
Tekken 3	89,95
Tenchu	89,95
Tomb Raider 2 & Berater	89,95
Tomb Raider 3 (Nov.)	89,95
V 2000	84,95
Victory Boxing 2 (Okt.)	79,95
Wind II & 1-Shot	89,95
Wild Arms (Okt.)	79,95
Wing Commander 4 gebr.	59,95
WWF Warzone	79,95
X-Men vs Streetfighter*	89,95
.....und viele andere !!!	

Sonderangebote:

4-4-2 Soccer	29,95
Actua Ice Hockey <a>	49,95
Agent Armstrong	39,95
Alien Trilogy a-uncut / dt. je	39,95
Auto Destruct	49,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	49,95
Battle Sport	49,95
Bedlam	39,95
Black Dawn	39,95
Blood Omen	49,95
Bust-A-Move 2	39,95
Clock Tower	49,95
Command & Conquer	39,95
Crash	39,95
Crash Bandicoot	39,95
Criticom	39,95
Cross (Okt.)	99,95
Crow, The	44,95
Cyberspeed	39,95
Darklight Conflict <a>	29,95
Darkstalkers	39,95
Dynasty Warriors	29,95
Extreme Snowbreak	49,95
Felony 11-79	44,95
FIFA Soccer '97	44,95
Formel 1	39,95
Formula Karts	39,95
Forsaken	49,95
Frankreich '98	44,95
Gex 3D	49,95
Golden Games 98	39,95
Grand Theft Auto	49,95
Grid Run	29,95
Herc's Adventure <a>	39,95
Herzline & CD-Case (Okt.)	49,95
Int. Superstar Soccer Pro	39,95
Int. Track & Field	44,95
Konami Open Golf	39,95
Lemmings Compilation*	44,95
Little Big Adventure	49,95
Lost Vikings 2	44,95
MAN & Soundtrack	39,95
Mechwarrior	44,95
Megaman X3	49,95
Mickey's Wild Adv. a-uncut*	49,95
Mickey's Wild Adventure	39,95
Micro Machines V3	39,95
Nanotek Warrior	29,95
NBA Live '96	39,95
NHL Powerplay Hockey 98	39,95
Novastorm	39,95
Oddworld: Abe's Oddysee	49,95
Olympic Games	49,95
Pandemonium	39,95
Panzer General 2	39,95
Parodius Dairise	39,95
Perfect Weapon	29,95
Pitball	39,95
Powerboat Racing	39,95
Pro Pinball - Timeshock	49,95
Rapid Racer	49,95
Raven Projekt	39,95
Rayman	39,95
Resident Evil	39,95
Road Rage	49,95
Road Rash	44,95
Robopit	39,95
Rock'n Roll Racing 2	44,95
Skeleton Warriors	39,95
Slam n Jam	39,95
Soviet Strike	39,95
Spice World	49,95
Spot goes to Hollywood	39,95
Star Gladiator	39,95
Strikepoint	49,95
Super Football Champ	29,95
Swagman	39,95
Tekken 2	39,95
Test Drive 4	44,95
Thunderhawk 2	39,95
Thunderhawk 2 <a>	49,95
<ungeschnittene PAL-Version>	
Toca Touring Car	44,95
Tombrador	44,95
Total Drivin	39,95
Tunnel B1	44,95
V-Rally	44,95
Vandal Hearts	49,95
View Point	39,95
Virtual Pool	39,95
Warhammer	39,95
World Cup Golf	39,95
World League Basketball	49,95
Worms	39,95
Wrathin' Crew	49,95
Zero Divide	49,95

NINTENDO 64:

Nintendo 64 & Mario 64 239,95

Joypad "farbig"	je 39,95
Monitory Cards	19,95
Rumble Pak	19,95
1080° Snowboarding	84,95
Aero Gauge	99,95
Banjo & Kazooie	79,95
Bio Freaks	109,95
Bomberman Hero	84,95
Bust-A-Move 2	69,95
Chameleon Twist	49,95
Chopper Attack	119,95
Cyfighter 63 1/3 <a>	49,95
Cruis'n USA / World	je 79,95
Dark Run	109,95
Extreme G	69,95
F1 Pole Position	69,95
F1 World Grand Prix	79,95
FIFA94	49,95
Fighters Destiny	89,95
Forsaken	89,95
GT64	89,95
Hexen	69,95
Iggy's Reckin Balls	89,95
Lamborghini Challenge	89,95
Lylat Wars & Rumble Pak	109,95
Mace - Dark Eye	69,95
Mischief Makers	49,95
Mission Impossible	109,95
Multi Racing Champions	69,95
Mystical Ninja	119,95
Nagano Winter Olympics	119,95
NHL Breakaway	69,95
Olympic Hockey '98	69,95
Rampage World Tour	69,95
San Francisco Rush	69,95
Top Gear Rally	89,95
Turok 2 <Nov.>	99,95
W.Country Club Golf	109,95
WCW vs NWO	109,95
WWF Warzone	119,95

SATURN™

Action Replay	69,95
Antennenkabel	19,95
Joypad "Interact"	49,95
Joypad Innovation	19,95
Joypad-Verlängerung	14,95
Andretti Racing	49,95
Battle Arena Toshinden	29,95
Black Dawn	29,95
Blam Machinehead	19,95
Bug Too 2	49,95
Clockwork Night 2	29,95
Command & Conquer	39,95
Daytona USA	29,95
Daytona USA Champ. E.	49,95
Defcon 5	19,95
Earthworm Jim 2	29,95
FIFA Soccer '97	9,95
Fighting Vipers	29,95
Formula Karts	34,95
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	99,95
Lemmings 3D	39,95
Magic Carpet	29,95
NBA Live '97	9,95
NHL Hockey '97	9,95
Pandemonium	49,95
PGA Tour Golf '97	39,95
Road Rash	29,95
Shining Force 3	84,95
Shining Wisdom	49,95
Skeleton Warriors	9,95
Sonic 3D	79,95
Soviet Strike	19,95
Space Hulk	29,95
Spot goes to Hollywood	29,95
Streetfighter Alpha	19,95
Streetfighter Alpha 2	49,95
Streetfighter The Movie	29,95
Theme Park	19,95
Thunderforce 5 <jap.>	119,95
Thunderhawk 2 a-"uncut"	39,95
Valora Valley Golf	29,95
Victory Goal	29,95
Virtua Fighter Kids	29,95
Virtual Hydlide	24,95
Virtual On	29,95
View Arms	49,95
Worldwide Soccer '97	39,95

An- und Verkauf von Gebrauchtspiele

* geplante
Neuheit / Preis senkung
a = Ausländische
Anleitung

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

Ladenpreise können abweichen!
Game Paradise
Zimmerstr. 15
33062 Bielefeld
Tel.: 0521 - 8218206
Einkaufszentrum
city passage

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

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

NINTENDO 64/ PLAYSTATION



Fast genau wie bei der '98er Version (BIGBIG, BRAINY, FREEEA) aktiviert Ihr auch diesmal wieder EAs mäßig witzige Cheat-Features. Wählt im Optionsmenü "Paßwort" und gebt dort eines oder mehrere der nachfolgenden Paßwörter ein:



- Riesige Spieler: BIGBIG
- Riesige Köpfe: BRAINY
- Stanly-Cup-Gewinnersequenz anschauen: VICTORY
- Höheres Spieltempo: FAST (N64-Version) bzw. SPEEDY (PS-Version)
- Bonus-Teams EA Blades und EA Storm: FREEEA (nur PS-Version)



Andere Trikots
(nur bei manchen Teams): 3RD (nur PS-Version)

Anderer Torjubil:
Nach einem Tor entweder X, O, Δ, □ (PS-Version) oder mehrmals den Z-Trigger (N64-Version) betätigen und dann gedrückt halten.

SONY PLAYSTATION

Nightmare Creatures

Stefan Kriegbaum aus Schwabach war uns mit vier ausgesprochen interessanten Mogeleyen behilflich. Da alle im Cheat-Menü extra aktiviert werden müs-

GALERIE 1



Lukas Geissmann aus CH-Zofingen ärgert sich über die häßlich gerenderten Laras. Hier sein Vorschlag wie sie eigentlich aussehen sollte.

sen, hier erst mal das Paßwort für selbiges:

← ↑ Δ ↓ ○ □ ↓

Im Cheat-Menü könnt Ihr bereits so nützliche Dinge wie z.B. unendlich Continues einstellen. Damit aber noch nicht genug, lassen sich hier noch ein paar weitere Tastenkombinationen hervorzaubern. Die folgenden Tastenkombinationen müssen daher alle im Cheat-Menü eingegeben werden:

Cut Mode (Dauersägeblatt)

L1, R1, L2, R2, Select, und der Cut Mode wird in die Liste eingefügt.

Musikwahl während des Spiels

Mit diesem Code könnt Ihr Euch in jedem Level Euren Lieblings-Track aussuchen (im Pausenmenü auf "Current Track" gehen und nach links/rechts drücken, oder im Startmenü festlegen):

L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, Select.

Kleine Kreaturen

Alle Beteiligten schrumpfen auf ein Drittel ihrer Größe: L2, L2, R1, R1, L1, R2, Select.

Blurry Mode

In diesem Modus ist - wie der Name schon sagt - alles etwas verschwommen:

L1, L2, L2, L1, L2, L2, L1, Select.

NINTENDO 64



Ein paar Shorties von Jan Wargalla:

Flip-Rolle während der Fahrt:

Macht während eines Sprungs einen normalen Flip und drückt dann B, B, A, B, C-1. Hierfür gibt's übrigens 20 Punkte.

Abkürzung in Italien:

Wählt den Cruise-the-World-Modus und geht zur Italienstrecke. Nach dem zweiten oder dritten Checkpoint kommt Ihr auf eine Straße, die von Bäumen gesäumt ist. Kurz bevor die Bäume aufhören, seht Ihr rechts eine Rampe. Benutzt diese!

Abkürzung in Kenya:

Wieder den Cruise-the-World-Modus wählen und die betreffende Strecke aufsuchen. Nach dem dritten Checkpoint spaltet sich die Straße an der ersten Rechtskurve in zwei Teile. Fahrt dort nach rechts. Ihr kommt zu einer Rampe, an der Ihr kurz vor dem Sprung einen Elefanten seht.

NINTENDO 64

Chopper Attack



Sodele, nach dem Alles-Einstellbar-Code für die japanische Version (der doch nicht bei dessen Pal-Pendant funktioniert), kommt hier noch ein kleiner Nachtrag. Haltet im ersten Titelbild (das mit "PRESS START") den Z-Trigger gedrückt und gebt →, ←, ↑, ↓, A, B,



Start ein. Danach erscheint automatisch ein Debug-Menü. Schaltet hier die Levelwahl ein und setzt den Zähler bei "CLEAR MISSION" auf Level 8.

Im Levelwahlmenü gibt es zwar nur sechs Fenster, entscheidet Ihr Euch jedoch für den Expert-Schwierigkeitsgrad, dann gelangt Ihr über das Level-6-Feld zum Mond-Level.



GALERIE 2



Simo Geza aus A-Wien hat die Jury mit seinem Stilleben "Ulknudel & Pad" gehörig erheitert.

DICKES ES EINDE

Wie sagen neunmalklugen Familienmitglieder nur zu oft? "Du wirst Dich schon umschauen, das böse Erwachen kommt noch." Wie recht diese Klugscheißer nur immer wieder haben. Hier kommt's bereits:

Untiere/Unmenschen

Aufmerksamen Lesern wird in den letzten Tips nicht entgangen sein, daß an Stelle des ein oder anderen Pfeils leider nur kleine Buchstaben standen, somit irgendwie der Wurm drin war. Wer das verschuldet hat, ist geklärt (ich war's nicht!!!), der Unmensch hat seine gerechte Strafe bekommen. Die kleinen Ahhs ("a") sollten Pfeile nach oben ("↑") sein, das "E" bei Spice World ein Kreis und die Dreiecke bei Warzone 64 natürlich ein "C".

TGR-Suchbild aus der VG 11/98

Das war nun weißgottlich schwer, richtig, aus Top Gear Rally stammt der Shot! Wenige Leuten nur lagen komplett daneben, und diejenigen, welche Flos Bauerntrick aus der letzten Ausgabe nachahmen wollten und einfach alle Rennspiele, die ihnen einfielen, aufzählten, hatten bei der Vielzahl richtiger Einsendungen natürlich schlechte Karten. Am komplettesten dane-

PLEASE SWITCH THE
POWER OFF ON YOUR
PLAYSTATION

ben lag definitiv Eugen Krause aus Hoyerswerda mit seiner Vermutung, das Bild stamme aus "Bill Clinton's Streetfighter Ex vs. Monica Lewinsky". An der Verlosung hätte er ohnehin nicht teilnehmen können, weil der Humbug, den er uns schicken wollte - seine Frau - im Faxgerät steckengeblieben ist. Dumm gelaufen für Eugen K. Der restliche Schund, der durch diese Aktion über uns hereinbrach, kam allerdings ohne Probleme an. Unter anderem fiel uns eine Tribünenplatzkarte für den großen Preis von Ungarn (leider schon entwertet), eine deutsche Ausgabe der französischen "PlayStation Bible", ein Souvenir vom VEB Kernkraftwerk Bruno Leuschner, eine geschrottete PlayStation-CD, ein Zivi-Dienstplan, Kondome, eine abgelaufene Sega-Saturn-Garantiekarte und dies und das in die Hände. Entsorgt wird der Krempel übrigens bei Nils Klimm zu Köln, Christian Winogrodzki an Dresden und Roland Baumgartner uus dr Schwiiez (8262 Ramsen oder so). Na, die werden vielleicht Augen machen!

Da ja bald ein wichtiges Christfest ansteht, schätze ich, daß wir fürs nächste Ratespiel genug fromme Goodies zum Weiterversenden reinbekommen. Wer meint, den frechen Shot auf dieser Seite irgendeinem Spiel zuordnen zu können, der möge uns seinen Tip schriftlich (WEKA Consumer usw, Redaktion VG, Phat End, Gruberstr. 46a, 85586 Poing), faxlich (08121 - 951 298) oder emelig (dsauer@wekanet.de) demnächst (bzw. bis spätestens 5. 12. 98) zukommen lassen. Der Rechtsweg ist natürlich wie immer ausgeschlossen - wäre eh sinnlos, bei den loosigen Preisen auch noch zu klagen. So harren wir gespannt Eurer Antworten und wünschen viel Spaß beim Raten.

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

Future Cop L.A.P.D.

Nach dem kläglichen Code-Beginn vergangenen Monat (lediglich ein Paßwort!) räumen wir dafür jetzt richtig auf:

Alle Bonus-Waffen: **SYMRGOBRRL**

Alle Mission abgeschlossen und alle Bonus-Waffen: Als Code entweder **DYPYFASRHR** oder **DYSIFASRHY** eingeben.

Und hier noch die versammelten Levelpaßwörter schön der Reihe nach:

Level	Paßwort
1	TAFRGYBLRR
2	CRGRGYBLRY
3	FUMRGYBLRL
4	SICUGYBLLI
5	TAFUGYBLRR
6	CRGUGYBLLY
7	FUMUGYBLRR
8	SIFYGYBISR

Neben dem Bonuswaffenpaßwort existieren außerdem noch diverse "In-Game-Cheats". Pausiert dazu Euer Spiel, setzt den Cursor auf "Sound FX" und gebt □, O, SELECT, X, O, □ für Maschinengewehrmunition oder □, SELECT, O, X für Schutzschild ein. Geht danach jeweils auf "QUIT" und bestätigt mit "YES".

More to come...

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, Kleinvieh könnt Ihr auch faxen.
4. Macht Euch nicht die Mühe, aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir alle). Derartige 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

Nachdem Ihr letztes Mal an dieser Stelle meinen Vertreter Dirk mit seinen gehässigen Sprüchen ertragen mußtet (macht er auch gern bei den Redakteurs-Highlights, wenn die betreffende Person nicht da ist, der Schlingel!), bin ich wieder zurück mit mehr als interessanten Mails zu den brandheißen Themen "Sony-Import-Stop" und dem Forumthema "Größte Videospiele-Enttäuschungen".



Forum 10/98: Videospiele-Enttäuschungen

And the Oscar goes to ... Poing's own VIDEO GAMES! Congratulations und ein riesiges 'WOW' an Euer neues Outfit! Mich überrascht es immer wieder, wie Ihr, nach über einem halben Jahrzehnt voller Informationen, die VG stets besser und besser macht. Besonders gefallen hat mir natürlich die Optik. Diese weichen Formen, diese prallen Rundungen und die riesigen...äh Import-Tests. In Sachen Videospiele gab es in letzter Zeit bei mir zumindest leider nur allzuvielen Enttäuschungen. Angefangen hat es mit dem Release-Termin von *Final Fantasy 8* (Winter '99 schnupfheul), und aufgehört hat es mit Konami. Ich bin immer noch wütend, daß die dem deutschen Normalbürger zwingen wollen, keine Japano- oder US-Fassung von 'Metal Gear Solid' zu spielen. Hier aber sind nun meine drei herbstlichen Enttäuschungen, die mich an den Rand der Weißglut getrieben haben:

1. **MDK (Abspann)**
Als Shiny dieses Game seinerzeit veröffentlicht hatte, war ich sofort Feuer und Flamme und mußte es natürlich haben. Zwei lange Tage saß ich extrem-zockend, halbdurchgeschwitzt, fast ausgehungert in Erwartung eines coolen Abspanns vor dem Bildschirm. Nach einigen zu Bruch gegangenen Joypads schickte ich schließlich gegen vier Uhr morgens Obermörtz Gunter nach drei Versuchen dorthin, wo noch nie jemand hergekommen war. Das Pad aus der Hand gelegt, setzte ich mich breit grinsend ca. zwei Zentimeter vor den Screen und wartete auf den Lohn meiner Mühen. Doch was passierte: Das Bild wurde schwarz...die Beteiligten-Liste scrollte herunter, das war's. Und plötzlich riß ein greller Ur-Schrei die 2000-Seelen-Gemeinde Senden aus dem Schlaf. Seit diesem ungewöhnlichen Vorfall hängt meine MDK-CD festgenagelt an meinem Briefkasten...sorry Shiny!
2. **Resident Evil D.C. – US-Version (Vorspann)**
O-Ton: "What the f&%\$ is this?? What are they trying to do? Are they bull*/&%\$"! me?? 'nuff said!
3. **Pump Action Lightgun (Zubehör)**
Erinnert Ihr Euch noch an den Film "Mars Attacks"? Bei der ersten Bege-

nung mit den Marsianern gab es eine Szene, in der ein Soldat mit vollem heroischen Tatendrang ganz Rambo-like auf die E.T.s zustürmt, seine MG zückt, den Abzug drückt und ihm just in diesem Moment, mit einem ernüchternden Klick das Magazin aus der Waffe fällt. Das Gesicht, das er dann zieht, ist göttlich! Denselben dämlichen Gesichtsausdruck hatte ich auch, als ich einem Endgegner in Guncon-Crisis gegenüberstand und diese Knarre versagte. Das obligatori-



Wild 9: Top-Spiel - enttäuschender Abspann.

sche "Ich ergebe mich" hatte wie im Film auch keinen Zweck mehr!
See ya,
Unser Stammschreiber Tom Karnott, Senden

Hi VG-Gang, interessantes Forum-Thema in der VG 10/98. Ich glaube, dazu fällt mit ein bißchen was ein:

1. **Unwürdige Abspanne**
(a) *Super Probotector* (SNES): Auf "Medium" tapfer im Schweiß des Angesichts durchgekämpft, nur um schließlich am Ende folgenden Einzeiler lesen zu müssen: Für den echten Abspann das Spiel bitte auf "Hard" durchzocken!
(b) *Escape from Monster Manor* (3DO): Nach 12 langen Levels gibt's den gemein erheiternenden Satz "You have got the Talisman, but for how long?" plus Credits, welche sich aber auch einfach aus dem Optionsmenü heraus starten lassen...
(c) *Blazing Star* (Neo Geo): Film-Vorspann (auf Modul!) und opulente Render-Grafik. Wieso geht sich dann für die sechs Charaktere (sechs und nicht vier, wie in der VG 5/98 angegeben! Anm. d. Red.: In der Euro-Version sind es nur vier, die MVS-Fassung in den Arcades hatte sechs) nur ein Einheits-Textabspann aus? Sogar bei den *Aero Fighters*-

Teilen konnte man wenigstens ein paar Bildchen bestaunen.

2. **Gecancelte Titel**
(a) *Starfox 2*, *Comanche* und *FX Fighter* (alle SNES):

Okay, für den ersteren gibt's die N64-Fassung, und mit den beiden anderen soll das Super Nintendo trotz FX-Chips ohnehin überfordert gewesen sein. Ich hätte sie trotzdem gerne mal gesehen...(Anm. d. Red.: *FX Fighter* ist für PC erschienen).

(b) *Prowler* (3DO): Die Screenshots versprochen ein geniales 3D-Roboter-Actionspektakel. Leider war Virgin dann offensichtlich doch eher damit beschäftigt, die PS-Wing-Commander-Versionen in den Sand zu setzen.

Als versöhnlicher Ausklang: Bestes doch noch erschienenes Spiel (Tusch): *Iron Soldier 2* – endlich ein Existenz-Grund fürs Jaguar-CD! Außerdem gebe ich nach erstmaligem Durchspielen von *Parasite Eve* meine Stimme für Aya Brea als nächstes Postermotiv ab – auf daß ihre grünen Augen auch die Mitochondrien der anderen Leser entflammen mögen!

Aldo Prina Ö-Perchtoldsdorf

Tach Leute von der VG! Gecancelte Spiele? Da wäre doch die Sache mit *Thrill Kill*: Was habe ich da gelesen?! Dieses Spiel wird nun doch nicht mehr veröffentlicht? Warum, nur warum? Außerdem habe ich einen Vorbericht über ein Spiel namens *Referee '98* gelesen, in dem man die Gelegenheit bekommen sollte, als Schiri ein Fußballspiel zu pfeifen. Das Game für PS und N64 sollte sogar mit virtueller Pfeife herauskommen, die man an die Konsole anschließen könnte! Da ich ein großer Fußball-Fan bin, habe ich die geradezu perfekte Idee natürlich geglaubt. Als ich später erfuhr, daß es sich hierbei um einen Aprilscherz handelte, sollte mich glatt der Schlag treffen. Mit Endgegnern hatte ich eigentlich noch nie meine Probleme (als angehender Videospielemeister beherrscht man das :-)) Insgesamt denke ich, daß Enttäuschungen zu einem guten Videospieleben einfach dazugehören. Macht weiter so!

Jan Kohlbrecher, Osnabrück

Ja, die größten Enttäuschungen eines Videospieles bzw. Videospiele-redak-



teurs können einige Anekdoten füllen! Angefangen bei den neueren Neo-Geo-Beat'em-Ups (*Real Bout 2*, *King of Fighters '98* & Co.), die man in heißer Erwartung durchzockt, um einen neuen Endgegner zu Gesicht zu bekommen und schließlich doch nur wieder mit den ollen Geese Howard und Rugal plus Standbild-Endsequenzen abgespeist wird, bis zu miesen PAL-Umsetzungen der Capcom-Beat'em-Ups für die PlayStation, die den Spieler mit überflüssigen Ladezeiten und PAL-Balken en masse quälen. In puncto Vor- und Abspann ist Shiny (wie von Tom bei *MDK* beschrieben) ein ganz heißer Kandidat: Der hoch und heilig von David Perry auf der Präsentation versprochene Render-Vorspann bei *Wild 9* wurde einfach unter den Tisch gekehrt, und nach hartem Kampf erwartet den Spieler nach dem Durchzocken lediglich ein ca. fünfsekündiger Mini-FMV-Abspann. Aber nicht nur gecancelte Titel wie ein namentlich unbekannter *Ridge Racer*-Clone auf dem Neo Geo sorgen für Enttäuschungen – auch herbeigesehnte Spiele, die einfach nicht produziert werden, lassen einen verzweifeln. Ich persönlich wünsche mir seit *Super Ghouls'n'Ghosts* auf dem Super NES nichts sehnlicher als eine Next-Gen-Fortsetzung des Klassikers, aber Capcom scheint überhaupt nichts in dieser Richtung unternehmen zu wollen. Bei *Thrill Kill* (in den USA erschienen) hat Jan nun wirklich nichts verpaßt. Dieser *Final Fight*-Clone ist an Brutalität und Geschmacklosigkeit kaum mehr zu übertreffen und würde nach Meinung einiger Product Manager bei einer Veröffentlichung hierzulande der Video-Spiel-Industrie einen irreparablen Schaden zufügen.

Import-Stop

Hallo, Ihr da von der VIDEO GAMES! Hier schreibt Euch ein 17-jähriger Zocker aus Gütersloh, der gemäß Informationen aus dem Internet und nach Konsultieren einiger deutscher Händler schon Panik vor dem geplanten Import-Stop seitens Sony hat. Da jedoch noch nichts Definitives feststeht, ist als Konsument also noch Zeit genug, gegen solche "Ideen" vorzugehen (etwa via Unterschriftenaktionen, wie von den Import-Händlern geplant). Grundsätzlich stellt sich jedoch die Frage: Was will Sony mit einem Import-Stop bewirken? Ich vermute einfach mal, daß sie mit dieser Regelung zumindest eine teilweise Kompensation der in Europa durch Raubkopien entstandenen Schäden in mittlerweile zweistelliger Millionenhöhe anpeilen. Schließlich dürfte es jedem VG-Leser nicht entgangen sein, daß die PS sich immer noch blendend verkauft, die Spiele jedoch nicht mehr gerade reißen den Absatz finden. Hofft man bei SCEE nun, daß das Geld der Freaks

durch solche Aktionen nicht mehr in NTSC-Versionen, sondern in ihre Tasche fließt? Der Verdacht einer Verzweiflungstat erhärtet sich auch dadurch, daß inzwischen gemunkelt wird, der angekündigte Kopierschutz käme gar nicht mehr heraus. Um von den Vermutungen aber wieder zu den Tatsachen zu kommen: Die Filialen Sony Computer



Die absolute Horror-Vision: Nir mehr coole Japano- und US-Importe im Laden um die Ecke kaufen?

Entertainment Europa, Amerika und Japan arbeiten doch unabhängig voneinander und verfügen demzufolge auch über ein eigenes Marketing-Budget, z.B. für Werbung. Deshalb müssen sie auch zusehen, daß die Kosten für Lokalisierung etc. durch einen entsprechenden Verkauf an Software wieder herein kommt, was jedoch durch Graumimporte behindert wird. Obwohl es sich bei den Import-Zockern nur um eine verhältnismäßig dünne Schicht handelt, würde man mit einer solchen Politik, wie sie schon Nintendo vorgemacht hat, gehörigen Kredit vor allem bei den Freaks verdienen, die ja mit für das coole Image der Konsole verantwortlich sind. Völlig weltfremd ist jedoch Sonys Arroganz, mit der man meint, dem Spieler vorschreiben zu können, welche Version eines Spiels er zu zocken habe, oder? Gäbe es nicht so viele gute Gründe, importierte Games zu kaufen (schlechte PAL-Anpassung selbst bei Top-Hits wie z.B. *Tekken 3*, verspätete Releases wie z.B. bei *Rage Racer*, miese Übersetzung wie z.B. bei *Final Fantasy VII* etc.), der Spieler würde doch liebend gerne auf offizielle Titel zurückgreifen. Insgesamt bleibt so nur das Fazit, daß Sony sich mit dieser Schnapsidee nur in die eigene Suppe spuckt: Am Ende bleiben doch nur unzufriedene Kunden und Händler zurück,

denen gar mit Gerichtsbeschlüssen gedroht wird. Statt dessen sollte Sony sich lieber um die "Spielemafia" und einen ordentlichen Kopierschutz für die PS einrichten. Nehmt Euch ein Vorbild an Sega, die Importe tolerieren!

Fabian Schulte, Gmblers@t-online.de

Um gleich mit Deinem Fazit anzufangen. Es ist richtig, daß Sega bis jetzt immer bekannt für ihre "Import-Freundlichkeit" (beim Mega Drive genügte eine kleine Feil-Aktion, beim Saturn ein schnell erhältlicher Universal-Adapter) war – doch beim Dreamcast scheint dies noch sehr ungewiß zu sein. Eine neue Technik bedeutet zugleich auch die Chance, Dinge anders zu machen. So könnte Sega Deutschland zukünftig ebenso Import-Versionen blockieren. Dies alles ist jedoch derzeit nur reine Spekulation. Doch zurück zu Sony: Angesichts zuverlässiger Händler-Informationen, die selbst im Falle eines Mega-Sellers wie *Tekken 3* nur von denen im Vergleich zu PAL-Abverkäufen geradezu



Tekken 3: Ein halbes Jahr vorher in Jp. raus.

lächerlichen Zahlen von insgesamt ca. 2000 bis 3000 verkauften Import-Einheiten sprechen, erscheint die Sony-Import-Stop-Offensive wie eine Farce. Wir geben Dir hier völlig recht, daß man sich besser um die Raubkopierer kümmern sollte, da deren angerichteter Schaden weitaus größer ist. Ein Kopierschutz scheint bereits im Umlauf zu sein, denn es existieren schwarz gebrannte *Medieval*-Golddiscs, die stets im dritten Level abstürzen. Außerdem bestellen sich Freax die gewünschte Ware dann eben via Internet, womit ein Importverbot letztlich nur noch den Händlern schaden würden.

ADRESSE LESERPOST

Für alle Leute, bei denen meinungstechnisch die Kreativität eher beim Internet-Surfen sprudelt, gib'ts 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



WEB-SITE DES MONATS

Mega-Babe und "Busty Archeologist" Lara Croft erfreut sich ja nach wie vor größter Beliebtheit unter (fast) allen (männlichen) Videospielern, obwohl sie auch in ihren neuen Abenteuern weiter zugeknöpft und mit verringerter Oberweite zu bestaunen ist. Wer Lara einmal in anderen Posen von ihren vielen Fans gezeichnet und gerendert erleben möchte, muß unbedingt bei www.terror.com/troll/nuderaider/lara.htm vorbeisurfen! Eidos selbst sieht so etwas naturgemäß gar nicht gerne, aber solche Fan-Sites weisen eine Menge Hits auf. Und sagt nachher nicht, wir hätten Euch nicht gewarnt!

RAT UND TAT

In Sachen PlayStation & N64 scheint bezüglich RGB, Kabeln, Importen & Co. mittlerweile alles klar zu sein. Dafür rückt Segas neues Baby immer mehr in den Mittelpunkt des Interesses. Alle Aussagen darüber sind natürlich nach wie vor rein spekulativ, da das Gerät erst in diesen Tagen erscheint. Außerdem gehen wir noch der Frage nach versteckten Buttons auf Sonys Analogpad nach.



Garantie für Import-Dreamcast?

Hi VG-Jungs! Da mich *Virtua Fighter 3*, *Sega Rally 2* & Co. sehr reizen, überlege ich mir, Segas Dreamcast zu importieren. Was passiert nun eigentlich, wenn die Kiste unvorhergesehenerweise ihren Geist aufgibt? Da gibt es doch eine Garantie – gilt die auch hier in Deutschland? Und wer repariert mir die Maschine im Falle eines Falles? Oder aber muß ich mich bei Defekten direkt an den Importeur wenden?

Reinhard Fankler, Gießen

Die Antwort ist in diesem Fall klar: Sega gibt Dir auf den Dreamcast natürlich eine Garantie (die Reede ist von drei Jahren – also mehr als das deutsche Gesetz vorschreibt), die allerdings nur in Japan gilt! Sega Deutschland dürfte zumindest daran interessiert sein, Marktanteile zurückzugewinnen, weshalb ich schätze, daß sie Dir bei Reparaturfällen behilflich sein werden (gegen Bezahlung, versteht sich, womit wir wieder beim Thema Importe und Marketing-Budgets wären – siehe Leserbrief von Fabian Schulte). Ob Sega Deutsch-



Jetzt endlich in Japan draußen: Segas neue Wundermaschine Dreamcast.

land dazu jedoch bis zum Release der PAL-Version technisch in der Lage sein wird, ist eine andere Frage. Da Händler i.a. selbst von Importeuren keine Garantie bekommen, ist dieser Weg wohl auch eine Sackgasse. Da hilft nur eines: DC im Geschäft ausprobieren und hoffen...im Ernst: Ich besitze selbst vier Import-Konsolen (N64-US, SAT-US, PS-jap, Neo-Geo-US), und denen ist noch nie irgendwas zugestoßen (bei vernünftiger Handhabung!).

Versteckte SNK-Kämpfer

Oh Beat'em-Up-Gott Ralph, ich habe mir aufgrund Deiner (exzellenten!) Tests *King of Fighters '98* und *Real Bout Fatal Fury 2: The Newcomers* zugelegt und habe aus einer Quelle erfahren, daß in diesen beiden Giga-Power-Modulen



King of Fighters '98 hat leider fast keine Secrets zu bieten, da bereits 38 Kämpfer von Beginn an dabei sind.

noch versteckte Kämpfer schlummern. Wie erhält man die? Gibt es bei *KoF '98* vielleicht hidden characters aus den vorgegangenen Teilen wie Ninja Eiji oder Kasumi Todo?

Wolfgang Wolleschak, München

Uns ist weder das eine noch das andere bekannt. Gerüchte sagen lediglich, daß

durch den Einbau eines Multinorm-Chips der Pilot Alfred in RB2, den man in der aufgemotzten PlayStation-Fassung *Real Bout Special: Dominated Mind* (siehe Import-Test in der VG 10/98) von vornherein anwählen kann, zum Vorschein kommt. In *KoF '98* gibt es außer den Alternativ-Versionen der Kämpfer (Orochi-Team) auch nichts Nennenswertes zu berichten. Lediglich Omega Rugal könnt Ihr durch Gedrückthalten des Start-Buttons zusätzlich steuern. Insgesamt sind aber doch über 50 von Beginn an verfügbare Kämpfer schon eine ganze Menge, oder nicht? SNK könnte ja wie die Konkurrenz einfach die Hälfte weglassen und als Secrets anbieten, was unterm Strich aufs gleiche hinausläuft. Dennoch ist es irgendwie schade, daß den Neo-Geo-Machern in puncto Endgegner in letzter Zeit die Ideen ausgehen.

L3/R3-Buttons

Letztens habe ich eine seltsame Entdeckung bei meinem Sony-Analogpad



Was viele gar nicht wußten: Das DualShock-Pad hat auch noch L3/R3-Buttons.

gemacht: Wenn man die beiden Analog-Sticks nach unten drückt, hört man ein Klicken – ähnlich wie bei einem der ganz normalen X-, O-, Viereck- oder Dreieck-Buttons. Habe ich mich da jetzt getäuscht, oder hat das Pad damit in der Tat einen elften und zwölften Button? Werden die auch unterstützt? Wenn ja, von welchen Spielen?

Michael Gebhard, Füssen

Yep, die Buttons gibt's wirklich, und sie heißen offiziell L3/R3-Buttons, sozusagen als Fortsetzung der anderen Shoulder-Buttons. Manche Spiele verwenden die Dinger auch, z.B. *Colony Wars* als Rückspiegel, aber auch *Ace Combat 2*, *Medevil* (Umschalter zwischen Lauf- und Geh-Modus), *Formel 1 '97*, *MotoRacer 2* oder *Vigilante 8* (muß erst im Optionsmenü konfiguriert werden) benutzen diese seltsamen, auf den ersten Blick nicht erkennbaren, versteckten Knöpfe. Zum Aktivieren muß man, wie Du schon richtig erkannt hast, die beiden Analog-Sticks nach unten drücken.

FORUMTHEMA

Das Thema Sony-Import-Stop ist zur Zeit in aller Munde. Werden wir in absehbarer Zeit keine PS-NTSC-Games mehr im Laden um die Ecke kaufen können? Soll man dagegen mit einer Unterschriftenaktion vorgehen? Was passiert dann eigentlich mit dem Dreamcast? Wird Sega sich dieser Philosophie anschließen? Lohnt es sich deshalb überhaupt noch, sich einen DC aus Japan zu besorgen? Oder macht Euch das alles nichts aus, weil Ihr Eure Games via Internet bestellt? Schreibt Euch Euren Frust zu diesem Thema von der Seele und dann ab damit zu uns!

STELLENGESUCH

Das offizielle PlayStation Magazin expandiert

Aufgeschlossene Redaktion sucht "Sie" oder "Ihn" zwecks gemeinsamer Gestaltung des täglichen Arbeitslebens.

Bürräume, Konsolen und PCs vorhanden, langfristige Bindung erwünscht.

Umfassende Spieletests, dicker Tips-Teil, aktuelle Previews, exklusive Demo-CD und viele, viele Seiten mit Informationen von Spielern für Spieler – das alles erfordert viel Zeit und Sorgfalt. Deshalb suchen wir ab sofort Verstärkung für unser Redaktionsteam!

Wir suchen

einen Redakteur/ eine Redakteurin

Unsere Traumkandidaten verfügen über umfassende Kenntnisse in Sachen PlayStation, natürlich sowohl bei Spielen als auch bei Hardware. Sie bringen die Fähigkeit mit, präzise und stilsicher, vor allem aber unterhaltsam zu formulieren. Ihr Englisch reicht aus, um im Regen mit schottischen Pressesprechern über die Körbchengröße von Lara Croft zu fachsimpeln. Sie sind hervorragend motiviert und in Stresssituationen belastbar. Unsere Idealkandidaten sind in der Lage, selbständig zu arbeiten und sich gleichzeitig müheles in ein Team einzuordnen. Journalistische Sorgfaltspflicht und ehrliches Informieren der Leser genießen für Sie höchste Priorität.

Ihre Bewerbungsunterlagen sollten einen tabellarischen Lebenslauf, ein Paßbild, Zeugnisse, zwei Probeartikel sowie Angaben über Ihre spielerischen Vorlieben enthalten.

Wir versprechen Ihnen in jedem Fall eine schnelle Bearbeitung Ihrer Bewerbung. Schicken Sie diese an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PlayStation Magazin
z. H. Jan Binsmaier
Gruber Str. 46 a
85586 Poing

Wir freuen uns auf Sie!



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 vorrätig (Das sind die Meisten) und innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Verfügbarkeit versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung generelle Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder speziellen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht. Keine Gewähr für Preisänderung und Schreibfehler.

- Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- Rücksendungen bitte mit uns vorher abprechen
- 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	Megaman Legends	PSX HARDWARE	Mission Impossible
360*	79,99	Adapter Gameboy	89,99
5th Element	79,99	Controller Sony	29,99
Abe's Oddysee	42,99	Sony Dual Shock	49,99
Abe's Oddysee 2*	79,99	Controller Infrat	19,99
ACM 1918*	84,99	Gamebuster Modul	79,99
Actua Golf 3	79,99	Linkrad Mad Catz	119,99
Actua Pool*	79,99	Link Kabel	19,99
Actua Fight Hockey 99	79,99	Memory Cards	
Actua Soccer 3*	79,99	Sony 15 Slot	29,99
Actua Tennis	79,99	1 S Slot	19,99
Air Combat Plat.	39,99	120 Slot	39,99
Alien Trilogie	42,99	360 Slot	49,99
All Star Tennis 99	84,99	720 Slot	59,99
Alundra	89,99	Mouse Sony	49,99
American Football 99*	84,99	Mult Tap Sony	54,99
		neGeon	69,99
		PC-Link Paket	69,99
		Playstation	
		(incl. Dual Sh.)	249,99P
		Playstation	
		Multinorm	319,99
		Peribauch für	
		US+Jap	14,99
		Playstation Tasche Sony	79,99
		incl. Memory Card u. Control-	
		Predator Lichtpistole	59,99
		Protector Gun	27,99
		RGB Kabel	19,99
		Scorpion Gun	69,99
		Space Station	39,99
		Verlängerungskabel	
		für PS2	19,99
		SEGA SATURN	
		X-Florer	69,99
		Atlantis	84,99
		Bombberman	59,99
		Burning Rangers	84,99
		Darius	19,99
		Daytona USA	49,99
		Deep Fear	79,99
		Formular Karts	79,99
		Last Bronx	79,99
		Manx TT	59,99
		Marvel Super Heroes	84,99
		Mass Destruction	39,99
		Megaman X3	69,99
		Mr. Bones	29,99
		Night Action 98	59,99
		Night 3D	59,99
		Panzer Drag. Saga	84,99
		Resident Evil	79,99
		River	29,99
		Scorch	29,99
		SEGA Rally	69,99
		Sega Soccer 98	79,99
		Shining Force III	84,99
		Sonic Jam	69,99
		Sonic R	69,99
		Sonic R. Dead	84,99
		Three Dirty Dwarfs	59,99
		Tomb Raider	69,99
		Virtual Fighter 2	39,99
		Winterheat	79,99
		SATURN HARDWARE	
		Wipeout 2097	59,99
		3D Controlpad*	49,99
		6 Spieler Adapter	19,99
		Antennenkabel	
		mit Bittfilter	49,99
		Trade Racer Lenkrad	84,99
		NINTENDO N64	
		Virtua Gun	32,99
		1080° Snow Board	89,99
		Aero Grange	59,99
		Ball 99	99,99
		All Star Tennis 99	109,99
		Banjo Kazooie	84,99
		Body Harvest*	59,99
		Bomber Man Hero	89,99
		Breakaway 99	99,99
		Buck Bombie*	109,99
		Bust a Move 3*	99,99
		Chameleon Twist	114,99
		Chopper Attack*	129,99
		Clayfighter 63 1/3	84,99
		Cruis'n USA	84,99
		Cruis'n World	84,99
		Diddy Kong Racing	84,99
		Earthworm Jim 3D	104,99
		Extreme 3 2*	99,99
		F1 Pole Position	89,99
		F1 World Grand	89,99
		FIFA 98	89,99
		FIFA 99	109,99
		Forsaken	109,99
		G.A.S.P.	134,99
		Glow	89,99
		Hexen	69,99
		Iggy's Reckling Balls	99,99
		ISS 98	94,99
		John Madden 99*	84,99
		Lamborghini	129,99

Titel des Monats
Dezember (PSX):
Tomb Raider 3
79,99

Knallhart kalkuliert
Unsere

PSX TOP 10

Box Champions*	89,99
Breath of Fire 3*	87,99
C & C 1	39,99
C&C 2 Gengschlag	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	89,99
Mystical Ninja	139,99
Nascar 99	92,99
NBA Courtside	84,99
NBA Jam 99*	99,99
NBA Pro 98	134,99
NBA Live 99	99,99
NFL Blitz*	129,99
NHL 99	99,99
Off Road	119,99
Olympic Hockey 98	99,99
Scars (VR 3000)	124,99
Snowboard Kids	84,99
Star Wars: Rogue	5109,99
Star Wars: Rogue	5109,99
Starshot*	99,99
Strike Zone	124,99
Super Mario	84,99
Tennis Arena 2	124,99
Tonic Trouble	109,99
Top Gear Rally	124,99
Turok	99,99
Turok 2*	89,99
V-Rallye*	99,99
Virtual Chess	114,99
Virtual Pool*	99,99
Waialea Golf*	109,99
Wave Race	84,99
Wave Retsky 98	124,99
WWF: Warzone	99,99
Yoshis Story	84,99
Zelda*	109,99

N64 HARDWARE

N64 Konsole	259,99
Controller grau	59,99
Controller Pak	34,99
Controller bunt	49,99
Gamebuster	79,99
Joypad Mad Catz	57,99
Joypad	
Lenkräder	
4 mit Rumble Effekt	189,99P
4 mit Gear Rally	89,99
Memory Card 1MB	22,99
neto. farbige	24,99
Multinorm Adapter	29,99
Powerflash	29,99
RF-Set (Nintendo)	39,99
RF-Unit	27,99
RF-Kabel	29,99
Rumble Pack (Nint)	32,99
Rumble Pack +	
256 K Memory C.	34,99
Verlängerungskabel	14,99

LÄDEN

Ladenpreise können abweichen!
Handelanfragen willkommen!
Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

12277 Berlin
EKZ Computer Märkte
EKZ Südmeile - 030/72326248

16761 Henningsdorf
EKZ Computer
EKZ „Das Ziel“ - 03302/272706

21335 Lüneburg
Heiligengeiststr. 26/27
041 31 / 735386

37327 Leinefelde
Bergstr. 7 - 0551/70536

63667 Nidda
Am Wehr 6 06043/950915

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 06331/92941

71032 Böblingen
Foystr. 36 07031/2319140

72070 Tübingen
Metzgergasse 1 - 07071/21847

76726 Gernersheim
Marktplatz 22 - 07274/78045

76829 Landau
Lindaustr. 34 - 06341/930570

87435 Kempten
In der Brundstätt 6 - 0831/17762

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/49799

87719 Mindelheim
Bahnhofstr. 20 - 08261/739036

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 - 08382/1255

89073 Ulm
Frauenstr. 118 0731/9216497

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 - 0911/741811

95028 Hof
Karl-Liebknecht-Str. 35

95615 Marktredwitz
Ludwigstr. 7 - 09231/3161



Lust auf mehr?



Wer sich alle Vorgänger im Original zu Gemüte führen will, dem sei Capcoms Generations Vol. 1-Spiel-sammlung ans Herz gelegt. Auf ihr befinden sich alle Teile der populären Shoot'em-Up-Serie.

INFO

- System: Saturn/PlayStation
- Spieltyp: 2D-Shoot'em-Up
- Datenträger: CD
- Hersteller: Psikyo
- Testversion: Gamers Delight 089-34018649
- Spieler: 1-2
- Speicheroption: Internes RAM
- Features: keine
- Schwierigkeit: 3-6
- Preis: ca. 110 Mark
- geeignet ab: 16
- Sprachkenntnisse:



Manch totgegläubtes Genres erfährt (zum Glück) immer wieder mal ein kleines Revival. Der japanische Arcade-Spezialist PSIKYO hat seinen aktuellen Ballerspiel-Automaten, der an die bekannte 194X-Serie anlehnt, auf den Saturn umgesetzt. Für fast jedes System gab es bereits eine Konvertierung der legendären Spielhallen-Vorgänger zu kaufen. *Strikers 1945 II* bleibt den Grundprinzipien seiner Vorgänger treu, als ein reinrassiges Vertikal-Shoot'em-Up, welches konsequent von oben nach unten scrollt. Ihr steuert einen historischen Jagdflieger, der Anfangs über einen dürftigen MG-Schuß verfügt, durch acht verschiedene Kriegsschauplätze hindurch. Natürlich läßt sich Eure Bordkanone im Spielverlauf mit Power-Ups zu einer wirkungsvolleren Waffe aufrüsten. Die Palette der insgesamt sechs angebotenen Super-Flieger reicht von einer P-38 Lighting bis hin zur Focke-Wulf. Bevor Ihr Euch in das Cockpit einer Maschine schwingt, stellt Ihr anhand von Härtegraden (1-7) die Schwierigkeitsstufe ein. Die Gegner verfügen über trickreiche Fluggeschwader und zahlreiche Bodenpanzer. Selbst auf hoher See ist Euer Kampfflieger nicht vor



Mit der fliegenden Mini-Flunder kämpfen wir gegen gigantische Flugzeugfestungen an. Krachige Explosionseffekte unterstreichen das Ambiente.



Altes Thema, neuer Grafikzauber: Mit Striker 1945/2 setzt der japanische Arcade-Spezialist Psikyo die Tradition der vertikal scrollenden Flieger-Shoot'em-Ups fort.

Scharmützeln sicher und wird von gut gepanzerten Battleships attackiert. Euer einziges Ziel ist es, alle feindlichen Fluggeräte, Einrichtungen und Festungen in kleine Stücke zu zerlegen. Am Ende jedes Levels erwartet Euch ein riesiger Endgegner, der mit gewaltiger Feuerkraft aufwartet. Wird es mal zu brenzlich, hilft meist nur noch eine allesrettende Smart-



Die Endgegner sind nicht besonders trickreich, versuchen aber, durch ihre Größe mehr "Schein als Sein" zu signalisieren.

bomb vor dem sicheren Bildschirmtod. Allerdings ist diese Wunderwaffe nur in begrenzter Anzahl einsetzbar. Vor Spielbeginn tobt Ihr Euch im Informationsmenü aus, oder wagt ein Spielchen mit Eurem Kumpel. Als Wunsch könnt Ihr sogar die Größe des Spielfeldformats bestimmen: Neben einem realen 'Arca-

de-Mode', bei dem der Bildschirm (im Querformat) bis zum Rand ausgefüllt wird, gibt es zwei zusätzliche Varianten, die den vertikal aufgestellten Monitor des Spielhallengerätes simulieren. Die Automatenentwickler haben die Saturn-Hardware kräftig gefordert und schinden sie über Dutzende von Levels mit tonnenweise Sprites und imposanten Mittel-, End- und Anfangsgegnern. Alle Shoot'em-Up-Freunde werden mit einer tadellosen Spielhallenumsetzung bedient, die vielleicht thematisch nicht jedermanns Sache ist. Im Endeffekt bleibt ein überdurchschnittliches Ballerspiel übrig, das sowohl grafisch als auch spielerisch auf dem Stand der heutigen 2D-Technik ist.



Nicht nur konventionelles Kriegsgerät hat es in Striker auf uns abgesehen: Ein Spinnen-Mech-Krabbler rüstet zum großem Gegenschlag.

ABALABURN

アバラバーン



Abala Burn wartet mit optisch netten Special Moves auf.

Faustschläge und Kicks anwendet. Insgesamt acht Standard-Charaktere stehen Euch im Arcade-Modus zur Verfügung, die Ihr wahlweise im "1P Game", "VS Human" oder "VS Computer" gegeneinander antreten lassen dürft. Das Arsenal an Moves und Special-Moves kommt hinsichtlich Quantität nicht an das der Tekken-Saga heran, aber es finden sich spektakuläre

Angriffsmethoden, die teilweise von der Street Fighter-Serie abgeguckt worden sind. Um jedoch so einen Special-Move anzuwenden, muß zunächst durch Angriffstreffer ein sog. "Active Gauge"-Balken aufgefüllt werden. Ein bedeutendes Feature, das allerdings nicht neu auf diesem Sektor ist, macht den Titel auch für Action-Adventure-Fans interessant.



Ähnlich wie bei Tobal könnt Ihr im Story-Modus einen Helden Eurer Wahl auf eine Reise schicken, in der Ihr Erfahrungspunkte sammeln dürft. Zwar wird auch hier Japanisch gesprochen, doch auch ein Nicht-Japaner wird kaum Schwierigkeiten haben, die Rätsel zu lösen und weiter zu kommen. Insgesamt acht charakteristischen Welten durchforstet Ihr beispielsweise Dungeons, Wälder und Lava-Höhlen, in denen sich fünf unterschiedliche Sorten von Münzen befinden.

Wenn Ihr sechs von einer Sorte gesammelt habt, lassen sich im Arcade-Modus die entsprechenden Boßgegner als Kämpfer anwählen. Habt Ihr den Story-Modus durchgespielt, könnt Ihr Eure Helden samt Erfahrungswerte und Special-Move-Level als weitere Kämpfer auf die Memory-Karte abspeichern und im Arcade-Modus einsetzen.

INFO

System:	PlayStation
Spieletyp:	Beat 'em Up
Datenträger:	CD
Hersteller:	Tamsoft/Takara
Testversion:	Dynatex
Spieler:	2
Speicheroption:	1 Block
Features:	keine
Schwierigkeit:	4
Preis:	ca. 130 Mark
geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	



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 abgebaute Motoren für verschieden starke Erschütterungs-Reaktionen • 14 voll programmierbare Feuerarten • Autolover • Achsenmanueller Schalter

unverhändl. Preisempf.

DM 69,99



SV 1110 MEGA MEMORY CARD

- 40MBt physikalischer Speicher
- Durch Intellignity Kompression bis zu 24fache Kapazität der original Memory Card
- Bis zu 360 Spielchargen
- Status-Informationen über LCD-Anzeige

unverhändl. Preisempf.

DM 79,99

SV 1251 CONSOLE CARRYING BACKPACK

- Bequemer Multifunktions-Rucksack
- Geeignet für alle Spielkonsolen • Mehrere Innen- und Außentaschen idealerweise ausziehbar
- Platz für Zubehör, Spiel-Kontrollen und Software • Gepolsterte Rückenauflage ermöglicht wundenlangen Trekkingurlaub
- Spritzwasserfestes Material schützt elektronische Komponenten dieser von Regen und Staub

unverhändl. Preisempf. DM 69,99



SV 1118 V3 RACING WHEEL PSX

- Jedes Rennen ein Genieß
- Analoge Lenkreaktion • Lenkwinkel einstellbar • Lenkwinkel bis 300° einstellbar • Lenkstiele in Höhe und Neigung verstellbar • Analoge Fußpedale für Gas und Bremsen • Acht Feuerarten und digitale Steuerung
- Querscheiter für jede Taste einzeln • Tacho- und Drehmoment-Funktion • Fisch- oder Aufstiegsbremse
- Kein zwingender Einsatz der Fußpedale

unverhändl. Preisempf. DM 139,99



P 1124 ULTRA RACER PSX

- Analoges Mini-Lenkrad
- Vier analoge Achsen
- Trigger für Gas und Bremsen
- Schwammstoff-Polster im Lenkrad für mehr Komfort
- Vier digitale Richtungssteuern
- Zahl Feuerarten
- Tachometerablesungsfunktion
- LED Status-Indikatoren

unverhändl. Preisempf.

DM 59,99



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

Vertrieb nur über den Fachhandel
Interact Europe - Kreuzberg 2 - D - 27480 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 61-13 - Fax (0 42 87) 12 51-44

www.interact-europe.de

MIRACAL NIGHT DREAMS COTTON Boomerang

INFO

System: Saturn
 Spieltyp: 2D-Ballerspiel
 Datenträger: CD
 Hersteller: Success
 Testversion: Gamer Delight
 Spieler: 1-2
 Speicheroption: Memory Card
 1 Block
 Features: -
 Schwierigkeit: 3-6
 Preis: ca. 110 Mark
 geeignet ab: 12 Jahre
 Sprachkenntnisse:



ST-V-Board

Das ST-V-Board ist schlicht und einfach erklärt eine Auto-matenplatine, die auf der Systemarchitektur eines Saturns basiert. Lediglich einige Custom-/Memory-Chips und das fehlende CD-ROM unterscheiden die Hardware von der Heimversion. Deshalb sollten (theoretisch) 1:1-Umsetzungen auch kein Problem darstellen.

Wer sich noch an Cotton: 100% auf dem SNES erinnern kann und sich schon damals für das einfache Fly-and-Shoot-Spielprinzip begeistern konnte, wird bei der Saturn-Fortsetzung voll auf seine Kosten kommen. Die Cotton-Serie ist als urwitziges, horizontal scrollendes Ballerspektakel bekannt, welches im Japano-Niedlich-Stil gehalten ist. Auch die aktuelle ST-V-Board-Umsetzung bleibt dem altbewährten Spielprinzip treu. Prätig eingestimmt durch das witzige Anime-Intro, macht Ihr Euch frisch ans Werk. Nach wie vor steuert Ihr eine kleine Hexe, auf einem Besen reitend, quer durch die Landschaftsprärie. Zuerst gilt es aber, drei Wunschcharaktere aus einer Palette von acht Kulleraugen-Püppchen auszuwählen. Vom Spielablauf her hat sich nicht viel geändert. Ihr ballert in bester Shoot'em-Up-Manier auf alles, was sich bewegt und sammelt

dabei jede Menge Extras ein, um das eigene Verteidigungssystem aufzuwerten. Genregerecht lauern allerhand kleine und große Bösewichte, die im Formationsflug anrücken. Erwischt Ihr einen Gegner, tauchen oft als Belohnung wertvolle Kristalle auf. So kommt Ihr zu zusätzlichen Verwandlungsoptionen, Schutzschilden und Extraleben. Ähnlich dem Beat'em-Up-Prinzip, zaubert Ihr



Brust oder Keule? Die abgefahrenen Endgegner sind stellenweise megagigantisch.

Der kleine Taschenkrebs bekommt gleich sein dickes Hexenfett ab.

Zum Glück verfügt unser Flugbesen zeitweise über einen Schutzschild.



Drago ist heute aber mächtig schlecht gelaunt.



Die richtige Angriffstaktik führt zum schnellen Erfolg.



Selbst das Gemüse hat es auf uns abgesehen.



Einige Welten warten mit zauberhafter Grafik auf.

mit halbkreisförmigen Steuerkreuz-Kombinationen verschiedene Schußvariationen aus der Besenkanone. Wird es mal gar zu brenzlich, betätigt Ihr einfach den Helper-Button, was eine der drei zuvor auserwählten Spielfiguren auf den Plan ruft. Mit den L- und R-Buttons darf man um die eigene Achse ballern, um eine bessere Schußposition zu erreichen. Am Ende jedes Levels versperrt ein mächtiger Endgegner den Weg zum nächsten Abschnitt. Habt Ihr eine Mission erfolgreich gemeistert, kommt eine Bonusrunde, in der es punktebringende Goodies hagelt. Als weitere Neuerung gibt es nun einen Zwei-Spieler-Modus, in dem Ihr Euch gleichzeitig durch die verrückten Cotton-Welten kämpfen dürft. Die Oberfuzzies sind raffiniert, doch auch schwere Stellen sind mit Übung schaffbar und die Steuerung stets präzise. Allerdings darf man grafisch keine Wunder erwarten: Cotton ist ein gut inszenierter 2D-Shooter, der auch gut ohne Polygon-Zauber auskommt. Action-Fans, die auf ein unkompliziertes Ballerspielprinzip stehen, sind mit Cotton Boomerang bestens bedient.

ws

INFO

System: PlayStation
Spieletyp: Baseball-Simulation
Datenträger: CD
Hersteller: Konami
Testversion: Dynatex
Spieler: 1-2
Speicherung: 5-13 Blöcke
Features: keine
Schwierigkeit: 7
Preis: ca. 130 Mark
geeignet ab: frei
Sprachkenntnisse: 

BOTTOM OF THE 9TH '99

Konami ist der neueste Vertreter aus der XXL-Sportserie und enthält mehr als 750 aktuelle MLBPA-Spielerdaten, die erstellt wurden, als die Spieleraufstellung der 98er-Saison offiziell feststand. Somit gehört dieser Titel zu den aktuellsten Baseball-Simulationen, was die Spieleindustrie herzugeben vermag. Zu Beginn stehen Euch vier unterschiedliche Modi zur Verfügung, von denen der Szenario-Modus seine Premiere feiert. Insgesamt

20 heikle Spielsituationen, die jedoch nicht von historischer Natur sind, können hier gespielt werden. Eine nette Neuerung für all diejenigen, die spannende Momente lie-

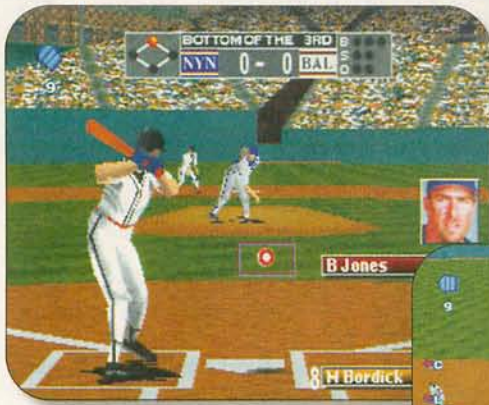
Die Animationen wirken teilweise sehr hölzern.



Es ist empfohlen, die Feldverteidigung auf Automatik zu schalten.

ben. Doch abgesehen davon hat *Bottom of the 9th '99* nur sehr wenig zu bieten – sowohl optisch als auch spielerisch. Die auf Motion-Capturing basierenden Spielermodelle wirken extrem hölzern, und die dazugehörige KI (Künstliche Intelligenz) ist mehr künstlich als intelligent. Was vor allem Neulinge verwundern wird, ist jedoch die Steuerung. Keine leicht zugänglichen Popup-Menüs, wie bei den meisten modernen Baseball-Simulationen, sondern ein Tasten-Kombinations-System, das man sich mühselig aus den Fingern (oder dem Anleitungsbuch, wenn man es griffbereit hat) herausaugen muß. Eine genaue Positionierung z.B. beim Werfen ist dadurch unmöglich, da sich der Cursor bewegt, während man eine Kombination aus Steuer- und Aktions-Tasten ausführt. Dies ist definitiv nicht geeignet, besonderen Spaß am Videospiel aufkommen zu lassen. Glücklicherweise können fast alle Spieleraktionen separat auf Automatik geschaltet werden, wenn man knochenbrecherische Verrenkungsgriffe vermeiden möchte.

Für Sammler, die kein Baseball-Spiel in ihrer Kollektion missen wollen, kann diese Art der Herausforderung reizvoll sein. Doch für alle anderen, die Wert auf temporeiche und vor allem gute Sportbegegnungen legen, heißt es hier klipp und klar: Hände weg! *tet*



Erst vor wenigen Tagen feierten die Amerikaner ihre neuen World-Series-Champions. Gerade passend für eine Runde Baseball, das in den USA so beliebt ist, wie Fußball bei uns in Deutschland. *Bottom of the 9th '99* von



Kostenlose Preisliste anfordern !!

Playstation	SONY
Grundgerät	239,00
fragen Sie nach unseren Bundles	
J2CON Controller	159,95
Jordan Lenkrad	149,95
Memory Cards	ab 19,95
Scorpion Light Gun	79,95
Xploder Cheat Modul	94,95
Apocalypse	99,95
Blaze & Blade	99,95
Box Champions	99,95
Brave Fencer	129,95
Breath of Fire 3	109,95
Colony Wars 2	99,95
Cool Boarders 3	99,95
Crash Bandicoot 3	99,95
Ehrgeiz	139,95
Fifa Soccer 99	99,95
Kensel Sacred Fist	129,95
Nascar 99	99,95
NHL Hockey 99	99,95
Lunar Silver Star limited	139,95
Oddworld Abe's Exodus	99,95
Racing Sim 2	99,95
Ridge Racer 4	139,95
R-Type Delta	139,95
Silent Hill	129,95
Soul Reaver	129,95
Spyro the Dragon	89,95
Sukoden II	129,95
Taifu	129,95
Tales of Destiny	129,95
Toca Touring Car 2	99,95
Tomb Raider 3	99,95
Weitere Titel und Zubehör auf Anfrage!	

NINTENDO 64	NINTENDO 64
Grundgerät Mario Pak	249,00
Controller (6 Farben)	59,95
4MB Memory Expansion	69,95
1080° Snowboarding	99,95
Body Harvest	129,95
Extreme G2	129,95
Fifa Soccer 99	134,95
F-Zero X	99,95
Glover	99,95
Knife Edge	99,95
Nascar 99	119,95
NBA Jam 99	129,95
NFL Quarterback 99	129,95
NHL Breakaway 99	129,95
NHL Hockey 99	124,95
Rogue Squadron	129,95
Space Station S.V.	109,95
Turok 2	99,95
Turok 2 - uncut -	119,95
V-Rally 98 C.E.	129,95
WipeOut 64	149,95
WCW vs. NWO Revenge	149,95
Zelda - Ocarina o. Time	129,95
Weitere Titel und Zubehör auf Anfrage!	

NEO GEO Pocket	NEO GEO Pocket
Grundgerät	145,00
Cup 98	99,95
King of Fighters R1	99,95
Puzzle	89,95
Weitere Titel auf Anfrage!	

Dreamcast	SEGA Dreamcast
Grundgerät jp	888,00
Controller	89,95
VMS Memory Card	79,95
Arcade Joyboard	199,00
Virtua Fighter 3tb	169,95
Sega Rally 2	169,95
Pen Pen Triathlon	169,95
July (RPG)	169,95
Godzilla Generations	169,95
Sonic Adventure	169,95
Blue Stinger	169,95
Geist Force	169,95
Incoming	169,95
F1-Monaco G.P.	169,95
Evolution	169,95
King of Fighters 98	169,95
Bitte erfragen Sie für Dreamcast die jeweiligen Tagespreise. Weitere Titel und Zubehör auf Anfrage!	

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
Weitere Titel auf Anfrage!	

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2
50668 Köln

Tele: 0221-1607111
Fax: 0221-1607179

10:00 - 19:00 Uhr

www.arjay-games.de
info@arjay-games.de

Alle Sendungen werden im Sicherheitskarton verschickt.
*bestellen unter 0221-1607111. Versandkostenfrei!



*Wir versenden versandkostenfrei ab einem Software-Bestellwert von DM 50,- zzgl. DM 3,-, NN-Gebühr. Ab einer Bestellung von zwei Artikeln (davon 1 mal Software minimum) sparen Sie die NN-Gebühr. Darunter berechnen wir DM 10,00 Versandkosten. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten in Höhe von DM 20,- berechnet. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Der Umtausch von Software wegen Nichtgefallen ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Alle Logos sind eingetragene Warenzeichen und werden hiermit anerkannt. Händleranfragen erwünscht.

電車GO!

LETS GO BY TRAIN!

Fortsetzung folgt!

Bereits im Dezember soll der zweite Teil für die PlayStation erscheinen. Obwohl sich grafisch nicht viel getan hat, sind einige interessante Neuerungen enthalten: Erstmals dürft Ihr mit dem Shinkansen (dem japanische ICE-Pedant) durch die wunderschöne Landschaftsszenarie von Japan brettern.

Info

- System: PlayStation
- Spieltyp: Eisenbahn-Simulation
- Datenträger: CD
- Hersteller: Taito
- Testversion: Eigenimport
- Spieler: 1
- Speicheroption: Memory Card 1 Block
- Features: Spezial-Controller-Support
- Schwierigkeit: 3-6
- Preis: ca. 80 Mark (Spiel)
80 Mark (Controller)
- geeignet ab: ab 12 Jahre
- Sprachkenntnisse:



Hand aufs Herz: Wer hatte als Kind nicht einmal den Traum, Lokomotivführer zu werden? Jeder, der damals leidenschaftlich mit seiner Märklin-Eisenbahn gespielt hat, wird dieses Phänomen bestätigen können. Für das Kind im (japanischen) Manne, hat Taito eine Zugführersimulation samt spezieller Steuereinheit veröffentlicht. *Densha De Go!* (Lets go by Train!) ist genauer gesagt eine Automatenkonvertierung, welche nicht zuletzt wegen des authentischen Steuerpults in den Spielhallen für Furore sorgte. Als frischgebackener Lokomotivführer ist es Eure Aufgabe, alle Passagiere pünktlich an ihrem Zielbahnhof abzusetzen. Via

fünfstufigen Fahrtschalter setzt Ihr den Zug in Bewegung, der rechte Hebel dagegen wird ausschließlich als Bremshebel benutzt. Von Anfang bis zum Ende ist Euer Fahrplan festgelegt, bei dem je nach Reiseziel (Kyoto, Osaka oder Tokio-Station) sechs bis neun Haltestationen enthalten sein können. Eure Hauptaufgabe besteht darin, den Fahrplan ohne jegliche Verspätung einzuhalten. Je nach Strecke gilt es, unterwegs verschiede



Unterwegs lauscht Ihr aufmerksam den Anweisungen des Stellwerks.

Der Traum eines jeden Hobby-Lokomotivführers: Taitos Spezial-Controller.

Das wird knapp: Jede Sekunde Verspätung wird mit Minuspunkten geahndet.



dene Lokomotivführer-Aufgaben zu erledigen. Die vier simulierten Zugtypen basieren auf ihren japanischen Vorbildern und sind hierzulande (rein äußerlich) mit unseren S- und U-Bahnen vergleichbar. Bei Bahnübergängen oder Bauarbeiten, die verdächtig nahe am Schienenstrang liegen, ist stets allerhöchste Vorsicht geboten. Meist hilft ein kräftiger Warnton aus



Feierabend! Millionen Japaner warten am Bahnsteig auf ihren Zug - den Ihr steuert.

Bei Densha de Go! steht Euch eine Diesel-Lok und drei E-Züge zur Auswahl.

Verdammt, zu stark gebremst! Den Passagieren purzeln schreiend durch den Zug - chaos pur!



der Tute, um auf Nummer sicher zu gehen (was einem im Glücksfall zusätzliche Bonussekunden einbringt). Auf der Strecke stehen, wie im echten Eisenbahnalltag, des öfteren Signale auf Rot, dementsprechend muß schnurstracks die Geschwindigkeit auf den angezeigten Wert reduziert werden. Meist dauert es nur ein kurzes Stück, bis wieder freie Fahrt gegeben wird. Hinzu kommen verzwickte Bremsmanöver, mit denen Ihr Euren tonnenschweren Zug meteregenau in Bahnhöfen zum Stehen bringen müßt. Wird der Haltepunkt überfahren, kassiert Ihr saftige Minuspunkte, was bei Überziehung das unerwünschte Game Over zur Folge hat. Natürlich stehen auch mehrere Continues zur Verfügung. Allerdings kommen nur die fehlerfreien Jim Knopfs in den Genuß eines FMV-Filmchens. Die Grafik ist zwar ansehbar und für die Zwecke des Spielthemas ausreichend, aber technisch nicht der Renner: Unschöne Pop-Ups und Polygon-Blitzer trüben das etwas andere Fahrvergnügen. Habt Ihr Euch mit dieser Art von Simulation erst einmal angefreundet, genießt Ihr gerne freiwillig die Faszination der banalen Geschicklichkeitstests - beschleunigen und bremsen.

CAPCOM GENERATION

第3集 ここに歴史はじまる

IMPORT



Spartanisch und spielerisch unspektakulär geben sich alle Capcom-Generation 3-Klassiker.

Mini-Raumer fliegt Ihr über eine spärliche Vulkanlandschaft hinweg und ballert Euch per mickriges Lasergeschütz den Weg frei. *Exed Exes* stellt einen weiteren Vertikal-Scroller dar, der als Besonderheit bizarre Roboter-Insekten als Feinde vorzuweisen hatte. *Higemaru* läßt sich am besten als Pengo-Ver-

Und wieder kehren unvergeßliche Veteranen der Spielhallengeschichte auf den heimischen Bildschirm zurück. Auf Capcoms dritter Generations-Ausgabe feiern vier Oldie-Titel aus der hauseigenen Arcade-Bibliothek ihr Comeback: *Vulgus* ist der Urvater aller vertikal scrollenden Ballerspiele und konnte bereits mit einem aufrüstbaren Extrawaffensystem aufwarten. Mit einem

beschreiben. Aus der Draufsicht gezeigt, fetzt Ihr durch idyllische Irgärten und versucht via Verschiebe- bzw. Wurf-Aktionen, Euch bestimmter Gegner zu entledigen. In dem Plattformer *Son Son* schlüpft Ihr in die Rolle eines japanischen 'Prince Charming'-Helden, der durch ein Stockwerklabyrinth hüpf und wertvolle Gegenstände einsammelt. Natürlich haben die Capcom-Entwickler



Das Insekten-Killer-Shoot'em-Up *Exed Exes* gehört noch zu den besseren Klassikern.

wieder jede Menge Hintergrundinformationen, Automaten-Folien und Artworks auf die CD gepackt. Insgesamt erreichte aber keiner der vier Klassiker einen unvergeßlichen Kultstatus unter den Zockern. Wer nicht gerade seinen Lieblingstitel unter den angebotenen Spielen findet, sollte einen großen Bogen um diese recht dürftige Sammlung machen. An dieser Stelle sei noch eine Meldung verkündet, die sicherlich kein Spaß ist: Leider müssen wir auf einen Test der nächsten Generations-Ausgabe (Nr.4) gänzlich verzichten, da sich auf der Compilation zwei (äußerst brutale) Automaten-Klassiker befinden, die seinerzeit auf anderen Systemen indiziert wurden.

INFO

System: PlayStation/Saturn
 Spieletyp: Oldie-Kollektion
 Datenträger: CD
 Hersteller: Capcom
 Testversion: Gamer, Delight, 089-34018649
 Spieler: 1-2
 Speicheroption: internes RAM
 Features: -
 Schwierigkeit: 3-6
 Preis: ca. 100 Mark
 geeignet ab: 6
 Sprachkenntnisse:



Playstation + Dualshock	245,00
Dualshock Pad	65,00
Nintendo 64 + Mario	245,00
Passport Adapter	80,00
Equalizer Gamebuster Deluxe	79,90
All Star Tennis '99 (INB4/PSK)	140/100,00
Apocalypse (PSK)	105,00
Atlantis (PSK)	100,00
Banjo-Kazooie (INB4)	95,00
Bio-Freaks (INB4/PSK)	110/90,00
Brave Fencer JRP	145,00
Breath of Fire III (PSK)	100,00
Buck Bumble (INB4)	125,00
Cardinal Syn (PSK)	90,00
Cool Boarders 3 (PSK)	95,00
C&C: Gegenschlag (PSK)	100,00
Colin McRae Rally (PSK)	100,00
Colony Wars: Vengeance (PSK)	100,00
Constructor inkl. Memo (PSK)	105,00
Crash Bandicoot 3 (PSK)	100,00
Dynam (PSK)	100,00
F-1 World Grand Prix (INB4)	95,00
FIFA Soccer '99 (PSK)	95,00
F-Zero X (INB4)	100,00
Game Buster (INB4)	100,00
Gran Turismo (PSK)	90,00
Heart of Darkness (PSK)	100,00
Hercules (PSK)	50,00
Holy Magic Century (INB4)	135,00
Hugo (PSK)	100,00
International Soccer '98 (INB4/PSK)	100,00
Lunar the Silver Star (PSK)	130,00
MediEvil (PSK)	110,00
Mission Impossible (INB4)	100,00
Motor Racer 2 (PSK)	100,00
Nascar '99 (INB4/PSK)	120/100,00
NBA Jam '99 (INB4)	100,00
NBA Live (PSK)	100,00
Need for Speed 3	100,00
NHL '99 (INB4/PSK)	130/95,00
Ninja Tenchi (PSK)	105,00
O.D.T. (PSK)	95,00
Odd World 2 (PSK)	100,00
Parasite Evr (US)	120,00
Pybadek (PSK)	100,00
Rival School (PSK)	100,00

Kleiner Auszug aus unserem Programm

GAME BOY COLOR 140,00

Dreamcast

Sega Dreamcast 769,90
 incl. Spannungswandler
 RGB-Kabel 60,00
 Memory Card UMS 90,00
 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

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Täglich Neuheiten aus:

F-1 '98 (PSK) 105,00

Sega Frontier (US (PSK))	110,00
1080° Snowboarding (INB4)	100,00
Soukaigi (JRP)	140,00
Spyro the Dragon (PSK)	100,00
Tales of Destiny (US (PSK))	130,00
Tekken 3 (PSK)	100,00
Tomb Raider 3 (PSK)	110,00
Toca Touring Car Teil 2 (PSK)	100,00
Turok 2 (ENG (INB4/PAL))	110,00
Ubik (PSK)	100,00
Virus (PSK)	100,00
WCW vs NWO Revenge (INB4)	130,00
Wild Arms (PSK)	100,00
Wipe Out (INB4)	135,00
WWF: Warzone (INB4/PSK)	110/100,00
Xenogears (PSK)	130,00
Zelda (INB4)	115,00

Alle Sendungen versandkostenfrei!

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

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

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

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

Lieferungsgang: + 3,50 DM Nachnahme; Spiele werden im Sicherheitstorn versichert. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmewertung: 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.

Jetzt auch in Heilbronn • Kilian Strasse 7
 [Kilian Passage] • 74072 Heilbronn • [kein Versand]

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER



Nach der phänomenalen *X-Men vs. Street Fighter*-Konvertierung veröffentlicht Capcom einen weiteren Arcade-Prüfger, der exklusiv auf dem Saturn erscheint. Eines gleich vorweg: Ohne 4 MB-RAM-Card läuft gar nichts. Außerdem benötigt Ihr einen umgebauten Saturn, um in den Genuß von *Marvel vs. Street Fighter* zu kommen.

Zu Beginn dürft Ihr Euch einen von 18 Kämpfern aussuchen, wobei jeder mit eigenen Stärken, Schwächen und natürlich bahnbrechenden Combo-Moves ausgestattet ist. Alle Turnierteilnehmer werden über sechs Feuerknöpfe in den Kampf geführt und verfügen dadurch



Der Hirsch (links) kann's gar nicht fassen: Chun-Li grätscht Incredible Hulk voll in seine Weichteile. Jo, das schmerzt!!!

Der Meister der schwarzen Magie, Blackheart, ist voll in seinem Element.

Ob Euer Kampf von Erfolg gekrönt wird, entscheidet sich durch Euer S-Move-Geschick.



America und Blackheart mit von der Partie. Auch die Street Fighter-Truppe meldet sich trotz fortgeschrittenen Alters und nach endlosen 3D-Einsätzen an die 2D-Prügelfront zurück. Unter den altbekannten Haudrauf-Recken wie z.B. Dan, Gouki, Ryu, Ken, Zangief und Chun-Li. Ein völlig unverbrauchtes Gesicht ist Anti-Held Norimaro (ein japanischer TV-Komiker), der sich heimlich ins Knochenbrecher-Team eingeschlichen hat und einen absonderlichen Kampfstil vorzuweisen hat. In den sogenannten "Magic-Series" koppelt Ihr mehrere Basic-Moves zusam-

bination einen Helfer schnappt und dem Kontrahenten von beiden Seiten ordentlich einheizt. Auch mit der Move-Palette aller Altstars werden alle passionierten Capcom-Kenner sofort zurecht kommen, wobei natürlich auch viele neue Variationen dabei sind. Kombinierbare Universal-Attacken wie Air Lurcher, Dashing- und Offensive-/Defensive-Purposes bringen frischen Wind in das angestaubte Repertoire. Die Backgrounds reichen von düsteren Großstadtkulissen bis hin zu herrlich anzusehenden Naturlandschaften. Habt Ihr schließlich alle Herausforderer geplättet, warten noch zwei Endgegner auf ihre Chance. Während der hektischen Keilerei zeigen zwei Balken Eure Lebensenergie und den Füllstand des Super-Power-Meters an. Muskelprotzende Heldensprites und feudale Spezial-F/X-Einlagen bescheren der Beat'em-Up-Gemeinde einen weiteren potentiellen Spielspaßhit. Wie nicht anders erwartet, werdet Ihr mit exzellent animierten Figuren und Hintergründen verwöhnt. *Marvel vs. SF* stellt ein weiteres Saturn-Juwel im 2D-Prügelspiel-Bereich dar.

INFO

- System: Saturn
- Spieltyp: 2D-Beat'em-Up
- Datenträger: CD
- Hersteller: Capcom
- Testversion: Gamers Delight
- Spieler: 1-2
- Speicheroption: internes RAM
- Features: 4 MB-Card-S.
- Schwierigkeit: 3-6
- Preis: ca. 120 Mark
- geeignet ab: 16
- Sprachkenntnisse:



Mit akrobatischer Flugrolle weichen wir gerade noch rechtzeitig dem Fausthieb von Hulk aus.

über Dutzende von Schlag-Variationen. Aus dem Marvel-Lager sind acht Superhelden angereist: Klettermaxe Spiderman versteht es meisterhaft, seine Kontrahenten in ein klebriges Spinnennetz zu verwickeln, um ihnen in aller Ruhe einen Faustschlag zu verpassen. Wem das zu eintönig erscheint, darf in die giftgrüne Haut von Muskelprotz Hulk schlüpfen, der über steinzeitliche Urgevalten verfügt. Neben dem bekannten Quartett sind noch: Cyclops, Wolverine, Omega Red, Shuma-Gorath, Captain



Landschaftlich wird auch einiges fürs Auge geboten, inklusive Background-Animationen.

men, was zu bahnbrechenden Ketten-Combos führt. Der "Double Attack"-Mode ist ein komplett neues Feature in *Marvel vs. SF*. Hierfür braucht Ihr eine gut gefüllte Super Move-Leiste, die sich nach einer bestimmten Pad/Button-Kom-

beatmania™



Ein professioneller Berufs-DJ hat alle Hände voll zu tun. Rechts sieht Ihr das spezielle Controller-Board von Ascii.

Der gleichnamige Konami-Spielautomat feierte in Japan schon Riesenerfolge und die kürzlich erschienene PlayStation-Konvertierung steht dem großen Vorbild in nichts nach. Die Spielidee ist faszinierend und simpel zugleich: Mit dem Joypad oder einem gesondert erhältlichen DJ-Kontroller darf jeder musikbegeisterte Hobby-DJ bekannte Dance-Tracks internationaler Interpreten nachspielen. *Beatmania* bietet dabei für jeden Geschmack etwas: Die Stilrichtungen reichen von Soul, Rave, Reggae, Break BTS über Drum'n Bass,

Hip-Hop und Techno bis hin zu HardHouse. Eure Aufgabe besteht darin, die fünf Klangknöpfe im richtigen Timing des im linken Fenster gespielten Beats zu drücken, bevor die Symbole auf die rote Linie treffen. Mit der plattentellerähnlichen Scheibe müßt Ihr zusätzlich Eure Scratching-Künste unter Beweis stellen. Je nach Geschick erntet Ihr ein "Bad", "Poor", "Good" oder "Great" als Belohnung. Im linken Groove-Fenster können sich mehr als 500 verschiedene Soundmuster abspielen,

die Euer virtuelles 5-Spur-Mischpult zum Glühen bringen. Steigernde Beat-Stufen bieten den Anreiz hoher Geldprämien, bringen aber auch mehr Enttäuschungen, falls Eure Key-Performance zu schlecht war und Ihr schamlos vom Publikumsbarometer ausgebuht werdet. Außerdem verfügt *Beatmania* über eine Vielzahl lustiger DJ-Charaktere, die Euch zum Scratching-Wettkampf herausfordern. Im Gegeneinander-Mode können sich zwei Spieler auf ein und demselben Bildschirm messen. Beim zusätzlichen Free-style-Mode dürft Ihr kombinieren, was

das Mischpult hergibt. Seine Lieblingsstücke kann man auf Wunsch sogar auf Memory Card abspeichern, um vielleicht später mal Top-DJs Konkurrenz zu machen. Simultan zu den heißen Rhythmen werdet Ihr im gesonderten Videofenster mit wild zappelnden Solotänzern, schrillen Farbmustern und auch psychedelischen Effekten berieselt. *Beatmania* ist ein Beweis dafür, daß die Grenzen der Spieleentwicklung nicht durch Renn-, Prügel- und Action-Spiele besiegelt sind. Durch die Schaffung origineller und innovativer Videospieldesigns, wie Konami es vormacht, erreicht die Bildschirmunterhaltung neue Dimensionen. Ein derart kreatives und innovatives Spielerlebnis suchte man in den letzten PlayStation-Jahren vergeblich. Laut unseren neuesten Informationen plant Konami-Deutschland für nächstes Jahr eine PAL-Veröffentlichung, bei der sich auch Ascii's Spezial-Kontroller im Angebot befinden soll. Was wir nur begrüßen könnten, denn *Beatmania* ist der Partyknüller schlechthin – It's too cool! ws

INFO

System:	PlayStation
Spielertyp:	Musikspiel / DJ-Simulation
Datenträger:	2 x CDs
Hersteller:	Konami
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 3 Blöcke
Features:	Support für speziellen DJ-Kontroller
Schwierigkeit:	3-6
Preis:	ca. 100 Mark
geeignet ab:	12
Sprachkenntnisse:	



Nix für Loser!

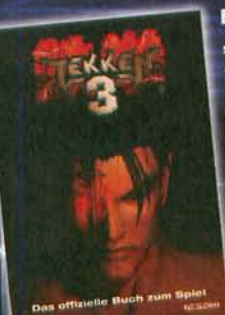
G4 Controller

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



Das N64-Lenkrad mit Rumble-Technik. Rutteleffekte 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

Vidix Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 36-39 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 514 840-48



Es weihnachtet sehr...

Dicke Männer in roten Kitteln. finster dreinblickende Unholde mit Ruten. Glühwein-beseelte Erwachsene und leb-kuchen-kauende Kinder. dazwischen ein paar Rentiere - tja. es ist mal wieder soweit: Weihnachten naht! Natürlich ist es auch wieder Zeit für Geschenke und da wollen wir natürlich in nichts nachstehen. Deshalb haben wir einen Rundruf bei den Herstellern gestartet und haben auch tatsächlich viele Preise für Euch abgesehen. Wir möchten an dieser Stelle bei den genannten Firmen für ihre Spendierfreudigkeit bedanken - schließlich sind ein paar tolle Geschenke für Euch dabei!

Doch ohne Fleiß kein Preis - natürlich müßt Ihr auch ein wenig Action bringen. In Anbetracht der faulen Jahreszeit wollen wir aber nicht, daß Ihr Euch überanstrengt und haben es deshalb relativ leicht gemacht:

Gesucht ist ein Lösungssatz!

Natürlich nicht jeder x-beliebige, sondern genau der, den wir in unserem Weihnachtskalender auf der Titelseite versteckt haben. Öffnet dazu die Türen nacheinander (Kleine Hilfe: Nach der 1 kommt die 2, danach die 3 usw...) und notiert Euch die Buchstaben auf der Türinnenseite. Es wäre schon sinnvoll, die Reihenfolge zu beachten, ansonsten bekommt Ihr einen ziemlichen Buchstaben-Salat! Gemeinerweise haben wir die Leerzeichen rausgelassen - trotzdem dürfte das für unsere Leser wohl kein Problem darstellen.

Schreibt den Lösungssatz (diesmal natürlich MIT Leerzeichen!) auf eine

Postkarte und schickt sie mit Eurer Adresse versehen zu uns in die Redaktion. Hier die Anschrift:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion Video Games
Stichwort: "Weihnachten mit der VG"
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Da wir natürlich davon ausgehen, daß Ihr beim Türchenöffnen niemals schummeln würdet (grins...) und die Post zu den Weihnachtstagen nicht unbedingt die Schnellste ist, können uns also frühestens ab dem 29. Dezember 1998 auf Eure Einsendungen freuen. Allzuviel Zeit lassen wir Euch aber dann nicht, denn:

Der Einsendeschluß ist der 6. Januar 1999!

Mitarbeiter der WEKA-Firmengruppe und deren Angehörige dürfen natürlich nicht mitmachen und sind genauso ausgeschlossen, wie der Rechtsweg. (Welch Überraschung!)

Und hier kommen die Preise:



Sega Deutschland
1x eine Dreamcast-Konsole (eine der ersten deutschen Dreamcast-Konsolen überhaupt!)



Sony Computer Entertainment Deutschland
1x eine PlayStation-Konsole inkl. Dual Shock Controller



Ubi Soft
1x eine N64-Konsole mit Airbrush-Motiv "Buck Bumble"



Nintendo Europe
2x eine N64-Konsole mit jeweils einem Spiel



Codemasters

20 T-Shirts von *TOCA 2*
10 Schlüsselanhänger *TOCA 2*
24 Testversionen von *Music*

Activision
2x ein Spiel *Tenchu*
1x ein Spiel *Vigilante 8*



Hasbro Interactive
5x ein Spiel *Monopoly*
5x ein Spiel *Risiko*
10x ein T-Shirt
10x ein Cap



Fanatec
1x ein Lenkrad Rally



Cryo
5x ein Spiel *Atlantis*
5x ein Spiel *Dreams*



Mitsui & Co Deutschland
2x ein Spiel *Knife Edge*
2x ein Spiel *Top Gear Overdrive*



Take 2 Interactive
5x ein Spiel *Gex 3D*
5x ein Spiel *One*
3x ein Spiel *Space Station Silicon Valley*
1x ein DJ-Bag von Take 2

Infogrames
2x einen Rucksack plus dem Spiel *Rush Down*



Eidos Interactive
2x eine Lara-Croft-Statue
10x ein Lara-Croft-City-Light-Poster (ganz neu!)



Psygnosis
3x ein Spiel *Formel 1 '98*
3x ein Spiel *Colony Wars Vengeance*
3x ein Spiel *Psybadek*
3x ein Spiel *O.D.T.*
3x ein Spiel *Lemmings*

CHARTS

Media Control TOP 10

PLATZ	NEU	SPITZPLATZ	SPITZPLATZ	SPITZPLATZ	SPITZPLATZ	SPITZPLATZ
1	(neu)	F1 World Grand Prix	Nintendo			
2	(3)	Mission Impossible	Infogrames			
3	(2)	Banjo-Kazooie	Nintendo			
4	(4)	International Superstar Soccer '98	Konami			
5	(neu)	1080° Snowboarding	Nintendo			
6	(6)	Mario 64	Nintendo			
7	(7)	Mario Kart 64	Nintendo			
8	(8)	Yoshi's Story	Nintendo			
9	(neu)	Diddy Kong Racing	Nintendo			
10	(neu)	extreme G	Acclaim			
1	(6)	Shining Force 3	Sega			
2	(4)	Earthworm Jim 2	Virgin			
3	(1)	Blazing Dragons	Take 2 Interactive			
4	(neu)	Indiziertes Spiel	Capcom			
5	(neu)	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	EA			
6	(8)	Primal Rage	Time Warner			
7	(neu)	Bust-A-Move 3	Acclaim			
8	(2)	Panzer Dragoon Saga	Sega			
9	(neu)	Sega Rally	Sega			
10	(3)	Maximum Force	GT Interactive			
1	(1)	Tekken 3	Sony			
2	(2)	TOCA Touring Car Championship - Platinum	Codemasters			
3	(3)	Gran Turismo	Sony			
4	(4)	Tomb Raider - Platinum	Eidos			
5	(9)	V-Rally - Platinum	Infogrames			
6	(neu)	Indiziertes Spiel	Virgin			
7	(5)	Colin McRae Rally	Codemasters			
8	(neu)	Command & Conquer 2 - Gegenschlag	EA			
9	(7)	Tekken 2 - Platinum	Sony Computer			
10	(neu)	NHL Hockey '99	EA			

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

Die zehn besten TESTS

1	NFL QBC '99	Nintendo 64	92%
2	TOCA 2	PlayStation	90%
3	F-Zero X	Nintendo 64	90%
4	FIFA '99	PlayStation	87%
5	Crash Bandicoot 3	PlayStation	85%
6	NBA Live '99	Nintendo 64	85%
7	NBA Jam '99	Nintendo 64	84%
8	wipEout 64	Nintendo 64	84%
9	Body Harvest	Nintendo 64	83%

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

VG-LESER Top 10

1	F1 World Grand Prix	Nintendo 64
2	Tekken 3	PlayStation
3	1080° Snowboarding	Nintendo 64
4	Formel 1 '98	PlayStation
5	Medievil	PlayStation
6	Banjo-Kazooie	Nintendo 64
7	ISS '98/ISS Pro '98	Nintendo 64/PlayStation
8	F-Zero X	Nintendo 64
9	Wild Nine	PlayStation
10	Frankreich '98 - Die Fußball WM	PlayStation

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

Hits der REDAKTEURE



spielt zur Zeit Densha De Go!, PlayStation
weil ich schon immer Lokomotivführer werden wollte.

hört zur Zeit Alanis Morissette, Supposed Former
weil es nach drei Jahren auch endlich Zeit für eine neue
Platte wurde.

Film-Favorit Titanic, US-Laserdisc
weil man das Schiff nicht oft genug sinken sehen kann.



spielt zur Zeit Metal Gear Solid (US), PlayStation
endlich bekommt man was von der Top-Storyline mit!

hört zur Zeit Scooter, We are the greatest (Maxi)
weil sie immer ein geniales Sample in ihren Trax haben

Film-Favorit Halloween H20
weil Michael Myers besser killt, als Jason aus Friday 13th



spielt zur Zeit NFL Quarterback Club '99, N64
weil es besser als Fernsehen ist

hört zur Zeit Final Fantasy VIII Soundtrack
weil ich das fertige Spiel auf insgesamt
sechs CDs kaum erwarten kann.

Film-Favorit John Glenn Filmarchiv
weil der alte Knabe mit 70 Jahren
noch fast genauso gut in Form ist wie damals.



spielt zur Zeit Colony Wars Vengeance, PlayStation
weil im Weltraum keiner meine Wutausbrüche hören kann.

hört zur Zeit Stefan und Erkan, Die Hart
ey, die sind so krass drauf, ey Mann, ey, da könnt ich misch
nur noch wegpacken vor Lachen die ganze Zeit, ey!

Film-Favorit Lost in Space
weil mich Mutter Erde sowas von anödet



spielt zur Zeit Wario 2, Game-Boy-Color-Version
weil es großartig ist, wieviel Witz und Spieltiefe in solch
einem winzigen Modul stecken

hört zur Zeit Kentolevi, Kaimola (ep)
die Langsamkeit des Nordens trifft auf Wiener Schmäh - wat
'ne interessante Mischung!

Film-Favorit Verrückt nach Mary
unter anderem wegen der praktischen Haarpflegetips...



Das Import-Verbot – aus der Sicht eines Videospiele-Freaks!

man wiederum aufpassen, daß man beide Seiten nicht verärgert und einem Lager mehr Sympathien als dem anderem zeigt. Wenn ich mir die angeblichen Importzahlen (ca. 20.000) eines absoluten Top-Titels so ansehe, dann komme ich ganz schön ins Grübeln: Sollen maximal 5.000 Stück über die Ladentheke gehen, ist es meines Erachtens schon hoch geschätzt. Natürlich ist die ganze Verlustrechnung im Grunde großer Quatsch. Wer sagt, daß Importe einen großen Umsatzeinbruch der offiziell eingeführten Produkte verursachen, sollte sich lieber um das stetig wachsende Raubkopierproblem kümmern – denn hier liegt der wahre Hund begraben! Beinahe möchte man argwöhnen, die Schreier glaubten selber nicht so recht an das, was sie da so hinausposaunen und wollten dadurch vom eigentlichen Hauptproblem ablenken. Bleibt schließ-

lich festzuhalten: Ein echter Konsolenfreak – mit Sammeldrang für ausländische Originale – ist mal wieder der Dumme, um nicht zu sagen, er ist ein ganz armes Schwein gegenüber "ehrlichen" PC-Spielern, denen der ganze Importrummel mehr oder weniger am Allerwertesten vorbeigeht. Alles in allem darf sich der aktive Konsolen-Fanatiker zu einem wirklich exklusiven Kreis zählen: Sie pflegen ein Hobby, das sich mittlerweile auch in Deutschland nicht mehr so einfach hegen und pflegen läßt. Kein Mensch hätte jemals gedacht, daß es soweit kommen würde – aber das allein ist schon traurig genug. Deshalb bricht auch jeder nostalgisch veranlagte Zocker, der diese Zeilen liest, beim Stichwort: "PC-Engine" in Tränen aus, zu jener Zeit, in der noch alles "Importender" war und jeder Release mit Spannung erwartet wurde – schnief.



Alle Jahre wieder starten einige Hersteller einen Präventiv-Schlag gegen den wachsenden Importhandel. Die Meinungen über Sinn und Zweck von Importverboten gehen nicht nur seit der Metal Gear Solid-Eskalation weit auseinander. Einerseits ist es verständlich, daß die sprachlichen Hürden den Spielspaß eines Imports hemmen können und teure Lokalisationen dadurch in Frage stellen. Andererseits gibt es auch unzählige Freaks, die gerne das "unveränderte" Original (in was für einer Landessprache auch immer!) in ihre Sammlung aufnehmen möchten. Diese Diskussion beider Seiten ließe sich wahrlich auf Buchstärke aufpusten. Als Videospielezeitschrift muß

ACTIVATED

1701 / 1772
MEMORYCARDS in AlienEye-Optik!
Verschiedene Farben, 1 MB 25 DM
5 Stück 1 MB je 20 DM
72 MB Mit LCD-Display nur
95 DM

SHOCKGUN mit Rückschlagfunktion und Fusspedal zum Nachladen. GunCon-Stecker
1305
78 DM

Transparentes Rumble/AnalogPad mit starker Vibration
1240
38 DM

Rumble/AnalogPad mit starker Vibration sowie Dauerfeuer & SlowMotion
1206
38 DM

DualShock Pad ohne Analogteil. Starke Vibration
1241
28 DM

5 in 1 JoyPaderweiterung für alle StandardPads
1211
12 DM

DeskTop JoyStick mit Microschaltern und TurboFunktion
1301
34 DM

COBRA LichtPistole GunCon (NAMCO)-kompatibel! Mit TURBO!
1305
58 DM

2 Infrarot-JoyPads mit Super Reichweite, Dauerfeuer und SloMo.
1208
68 DM

Controller mit Dauerfeuer und Slowmotion jetzt zum Sonderpreis
1207
18 DM

Cobrapad mit SloMo & Dauerfeuer, in blau, rot oder gelb
1205
28 DM

RF-Modulator mit Antenneneingang. Schließen Sie Ihre Playstation über den Antenneneingang an.
1500
28 DM

Der PAL-BOOSTER konvertiert das bei Importspielen verwendete NTSC-Signal in PAL (Farbe). Liefert Chinch Audio/Video und Antennensignal
1600
63 DM

N A K I TASCHE
Schwarzes Kunstleder passend für PlayStation oder Nintendo 64
28 DM

1001 12c508/p SUPERCHIP
Ermöglicht das Abspielen von Importspielen auf der PlayStation. Mit Einbaukabeln und Einbauleitung für ALLE Modelle (bis zur SCPH 7002) NUR 4 Lötstellen! BEI UNS EINFACHSTE LÖTSTELLEN! TESTEN SIE!
Stück 15 DM
1101
SUPERCHIP 5 Stück je 780 DM IM SET MIT RGB-KABEL
10 Stück je 5,90 DM K A B E L
25 Stück je 5,56 DM N U R
50 Stück je 4,98 DM
100 Stück je 4,59 DM
Größere Mengen auf Anfrage 2 0 0 D M

1005 Farbbau für alle Modelle! Nur 3 Lotstellen, ohne Löten am Grafikchip! Staffeln a.A. **35 DM**

3001 PlayStation DualShock mit eingebautem Chip **299 DM**

3002 PlayStation DualShock zusätzl. mit Farbbau **333 DM**

1100 RGB-KABEL mit Entstörfilter Super Qualität! **15 DM**

1299 Joypadverlängerung PSX (ohne Shock) **5 DM**

1282 Joypadverlängerung PSX (MIT SHOCK!) **15 DM**

1109 Linkkabel für Playstation 2 Meter **17 DM**

1230 StandardPad NuGen Blau-Transparent **24 DM**

3005 Playstation Ersatzlaufwerk für alle Modelle **98 DM**

1110 RGB-Kabel mit Chinchbuchsen für GunCON **25 DM**

1120 RGB-KABEL mit 2xChinch Audioanschluss **22 DM**

Ladengeschäft: Gpress data service Levetzowstr. 12a 10555 Berlin

Tel. 030-399 918-0
Lagerware geht spätestens am nächsten Tag zur Post. Händleranfragen erwünscht
Tel. 030-399 031-55
Irtrum und Preisänderung vorbehalten

Mehr Infos und Staffelpreise unter Faxabruf oder Internet.
Versandkosten: Vorkasse & Kreditkarte 10 DM, Ausland 15 DM
Nachnahme nach Aufwand 10 bis 15 DM, Ausland 20 DM
Faxabruf 030-399 031-58
Fax 030-399 031-57

www.infopool.com
"Information will frei sein"

1001 12c508/p SUPERCHIP *auch für SCPH-7502

CRASH BANDICOOT WARPED

Crash Bandicoot 1



Vor zwei Jahren wurde der lustige Nager von Sony noch als Geheimwaffe gegen Nintendos "Mario 64" und Segas "Nights" im großen Dreikampf der Konsolengiganten ins Rennen geschickt, als die Marktanteile noch nicht so deutlich abgesteckt waren wie heute. Obwohl allerorts die mangelnde 3D-Bewegungsfreiheit bemängelt wurde, konnte Crash dank des witzigen Cartoon-Ambientes auf Anhieb eine große Fangemeinde erobern. Ihr müßt Euch durch drei riesige Inseln kämpfen und das Hauptquartier des Umweltverschmutzers Dr. Neo Cortex ausfindig machen. Viele Spielelemente dieses Erstlingswerks finden sich auch im vorliegenden dritten Teil wieder. VG-Spielspaß: 82% in der VG 11/96.

Never change a winning team – dies ist der Vorsatz der Entwickler fast aller Sequels und trifft ohne Umschweife auch auf *Crash Bandicoot: Warped*, dem dritten Abenteuer der fuchsig-Beutelratte zu. Natürlich hat Oberfiesling Dr. Neo Cortex auch diesmal wieder seine schmutzigen Finger im Spiel. Nachdem sein Versuch, in *Crash 2* den roten Nager hinterlistig für seine Zwecke zu benutzen, fehlgeschlagen ist, sind die Fronten hier von Anfang an klar abgesteckt. Der böse Zwilling einer heiligen, indianischen Maske (Crash-Fans kennen sie bereits als mitwanderndes Schutzschild aus den beiden ersten Episoden) will endgültig die Erde unterjochen und bildet ein Team mit Cortex und seinen Schergen, um die dazu be-



Crash erweist sich auch als Roter-Baron-Verschnitt zielsicher und flugtauglich. Die Stage-Vielfalt in CB3 ist echt genial.

Die Apfel-Panzerfaust bekommt Ihr erst relativ spät: zum Erreichen aller Kisten.

Die Jet-Ski-Level begeistern mehr als das komplette "Rapid Racer" zusammen.



nötigten Kristalle aus verschiedenen Zeitzonen einzusammeln. Das muß Crash unter allen Umständen verhindern und so hüpfen er und seine Schwester Coco, eine Computer-Spezialistin, u.a. durch mittelalterliche Burgen, orientalische Dächer, steinzeitliche Lava-Wüsten, mit Fallen gespickte Pyramiden



Auch eine kleine "Lylat Wars"-Shooter-Sequenz findet Ihr gegen Ende der vierten Warpzone.



Der zweite Bößgegner will Euch in seiner Kristallhöhle rüsten. Vorsicht vor dem Flammenwerfer!



Bevor Ihr Euch in eine Stage stürzt, dürft Ihr im Warp-Raum erstmal einen Blick riskieren.



In allen Kisten stecken Goodies: Wumpa-Früchte, Extraleben, Schutzschilder und vieles mehr.

und futuristische Laser-Festungen. Die grundlegende Struktur des Spiels hat sich jedoch nicht geändert: In jeder der fünf Warpzones müßt Ihr fünf Levels in beliebiger Reihenfolge bestehen und Euch jeweils mindestens den violetten Kristall unter den Nagel reißen, um schließlich gegen einen Endgegner antreten zu dürfen. Für das Entdecken aller Kisten und Lösen aller Geheimnisse (sehr schwer!) gibt es auch noch andere Bonus-Edelsteine und Ankhs (ägyptisches Lebenszeichen) einzusacken. Das grundlegende 3D-Jump'n'Run-Gameplay hat man bei Naughty Dog auch nicht verändert, d.h. Crash kann sich nach wie vor nur auf vorgegebenen Pfaden bewegen und keine manuellen Kameraschwenks ausführen. Alle bekannten und beliebten Spielelemente wie die Bouncing-Kisten, zwischen denen man wie ein Gummiball hin- und herhüpft, die Extra-Areas (erreichbar durch Schwebepattformen mit Fragezeichen), die TNT- und Nitro-Kisten oder die selbstscrollenden Stages sind nach wie vor mit mehr oder weniger kosmetischen Veränderungen wieder

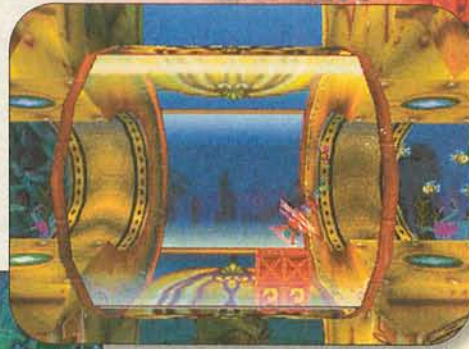
Crash Bandicoot 2



Im Sequel des darauffolgenden Jahres lernte das Fuchs-Look-a-Like erstmals den Gebrauch von Hi-Tech-Geräten wie den Raketenrucksack oder Schlittschuhen und weiteren Reittieren (Eisbär). Trotz der verbesserten Grafik-Engine mit Spiegel-effekten und neuen Animationen konnte der zweite Teil aufgrund zahlreicher Wiederholungen in den Levels und etwas mangelnder Abwechslung nicht mehr restlos überzeugen. Hier wurde seinerzeit das 5-Level-Warpzone-Prinzip eingeführt. VG-Spielspaß: 82% in der VG 12/97.

mit von der Partie. Was hier z.B. Cocos Mini-Reittiger ist, war in Teil eins ein Wildschwein und in Teil zwei ein Baby-Eisbär. Auch die Flucht in den Bildschirm hinein kommt in *Crash 3* abermals zum Einsatz, mit dem Unterschied, daß jetzt vor einem Riesen-Dino in der Urzeit anstatt einer fetten Indiana-Jones-Kugel (Teil eins) bzw. einem wütenden Eisbären (Teil zwei) geflüchtet werden muß. Neu und eine Spielspaß-Granate ungeahnten Ausmaßes sind dagegen die mannigfaltigen Utensilien, mit denen sich unser roter Nager und seine Schwester fortbewegen können und die Abwechslung pur zu den ohnehin schon witzigen Jump'n'Run-Passagen bieten. Ihr könnt auf einem Jet-Ski Platz nehmen und über die

sche Mauer mit zahlreichen Fallen (Reisträger, Fässerwerfer etc.) geschickt entlang sprinten und – neu gegenüber der letzten Preview-Beta-Version – unter Wasser ein James-Bond-Mini-Boot lenken und Euch den Weg mit einigen gezielten Salven freischießen. Auch eine kleine "Lylat



Die Unterwasser-Level beeindrucken mit schönen Lichtspielereien.



Ihr müßt Dr.Cortex erwischen, während sich die beiden Masken neutralisieren.

Wars"-Shooter-Sequenz beim vierten Endgegner fordert Euer Joypad-Geschick. Um auf seiner Jagd nach den saftigen, goldgelben Früchten (100 Stück = ein Leben) nicht unsanft und mit witzigen Animationen begleitet abzunippeln, setzt Ihr wieder die bekannte Crash-Attack-Palette ein: langer Drehkreisel, Rutschattacke, Doppelsprung, Body Slam, Apfel-Panzerfaust (cool: mit Zielkreuz auf Frösche ballern!) und einiges mehr halten Euch die grotesken Feinde (dop-

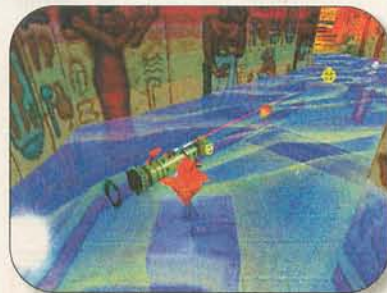
pelköpfige Mutanten, Königskobras, Mumien, Säbelschwinger etc.) vom Hals. Jedesmal, wenn Ihr einen Endgegner besiegt (z.B. römischer Gladiator mit Löwen-Unterstützung oder Monster in Eishöhle mit Flammenwerfer), erhaltet Ihr neben dem Zugang zu einer neuen Warpzone zur Belohnung auch einen neuen Move. Abgespeichert werden kann übrigens jederzeit – wenn Euch ein Level zu schwer ist, könnt Ihr ihn jederzeit per Select verlassen und in einen anderen einsteigen.

Crash Bandicoot 3 läßt auch Dual-Shock-Fans frohlocken: Der Rüttel-effekt wird im Gegensatz



Rechts seht Ihr sämtliche neuen Eigenschaften, die Crash von besieigten Bossen erbeutet hat.

Wellen und Sprungschancen rauschen, mit einem Doppeldecker anno 1920 die Cortex-Luftschiffe unter Beschuß nehmen, auf einer Harley stilecht mit Lederjackette ein kleines Rennen um den Siegestrumpf bestreiten, auf einem freundlichen Dino Platz nehmen und zwischen heißen Lava-Pfützen hin- und hertänzeln, einen Tiger satteln und die chinesi-



Im "Tomb Wader"-Level darf die rote Beutelratte keine nassen Füße bekommen!



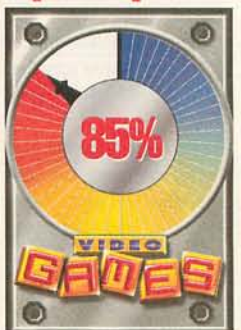
Sattelt Ihr einen James-Bond-U/W-Jet, könnt Ihr die Kisten und Feinde auch zerschleifen.

zu vielen anderen Titeln (Dauervibrator in der Hand?) sehr intelligent eingesetzt. Eine Stage lang tut sich manchmal gar nichts, in anderen (z.B. Biker-Rennen) laufen die Motoren wieder auf Hoch-touren.

INFO

System:	PlayStation
Spieltyp:	3D-Jump'n'Run
Datenträger:	CD
Hersteller:	Naughty Dog/ Universal Interactive Studios
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	84 %
Musik:	78 %
Sound:	75 %

Spielspaß:



Meine Meinung: *Crash 3* ist wieder ein echtes Gute-Laune-Spiel zum relaxten Zocken geworden, das vor allem grafisch ordentlich zugelegt hat und in jedem Szenario mit viel Liebe zum Detail ausgestattet wurde: Die Jet-Ski-3D-Engine



SUPER

die den Verzicht auf völlige 3D-Bewegungsfreiheit verschmerzen können. Auch die Gameplay-Struktur hält den Frust bei ungeübten Zockern in Grenzen. In den ersten sechs bis acht Stages könnt Ihr wieder Extraleben bis zum

Abwinken sammeln (ca. 20 Stück), die Ihr in den späteren Levels dann auch bitter nötig haben werdet. Doch auch ein *Crash 3* ist technisch nicht perfekt und vor Polygonfehlern gefieht: Haie schwimmen am Meersgrund einfach in den Boden hinein oder verschwinden bei Treffern ohne jeglichen Effekt. Außerdem können beim Bike-Rennen schon mal ein paar Ruckler vorkommen. Den Gesamt-Spielspaß beeinträchtigt dies jedoch nur marginal. Habt Ihr die 30 Level geschafft, bleiben immer noch knapp 70 Prozent Geheimnisse für die Langzeitmotivation zu entdecken. Mir persönlich gefällt es besser als die meisten echten 3D-Jump'n'Runs wie z.B. *Spyro*.

F-ZERO X

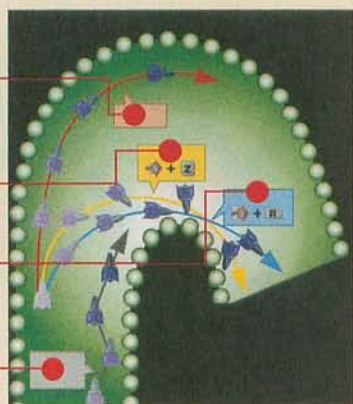


Wahnsinn, 30 verschiedene Fahrzeuge zur Auswahl!



Acht Jahre nach dem schwindelerregenden SNES-F-Zero, drei Monate nach Erscheinen des Sequels in Japan und eine Woche später als für amerikanische Kunden, ist endlich auch bei uns wieder Geschwindigkeitsrausch pur in Gestalt von F-Zero X angesagt. Im Grunde hat sich seit dem Japan-Release außer ein paar vom Japanischen ins Englische übersetzten Menüs nichts mehr geändert. Der Grund für die Verzögerungstaktik liegt – wie auch bei 1080° – wohl eher darin, daß sonst kurz vor Weihnachten nicht genug Hit-Titel bereitgestanden hätten (Zelda und Turok 2 waren ja bekanntlich bis zum Schluß "wackelige Kandidaten" und werden es ohnehin nur ganz knapp und mit einer viel zu geringen Auslieferungsmenge schaffen). Sei's wie's, ist: Jetzt ist das Werk vollbracht! Im Gegensatz zum F-MAX Grand Prix des Vorgängers, dessen Wurzeln noch bei den Formel-1-Rennen des 20. Jahrhunderts lagen, haben sich die technischen Rahmenbedingungen des

Folgende Möglichkeiten habt Ihr, um enge Kurven zu meistern:



Beim Powerslide (blaue Kurve) verliert man an Geschwindigkeit, während Ihr hingegen durch das Driften (gelbe Kurve) keinen Speed-Verlust habt.

Kurve nur mit dem 3D-Stick

in die Kurve hineindriften

per Powerslide um die Kurve rutschen

R und Z abwechselnd kurz antippen, um Eure Verfolger vor einer Kurve auszubremsen.



Eine gute Startposition ist schon die halbe Miete, mit Turbostart geht's richtig ab.

Gleich geht's auf die Pipeline - ein ungewöhnliches Streckenelement!

Hier sieht Ihr das Slot-Machine-Feature bei der Arbeit. Ausgeschiedene Fahrer können so immer noch ein Wörtchen mitreden.



26. Jahrhunderts grundlegend gewandelt. Die Gleiter sind mit Antischwerkraftsystemen und zugkräftigen Plasmamotoren ausgestattet, welche Euer Gefährt ohne Problem in wenigen Sekunden auf Schallgeschwindigkeit beschleunigen können; auch 1.500 km/h sind keine Seltenheit. Miyamoto hat als Chefdesigner viele geniale Ideen, wie z.B. das Slot-Machine-Feature, beige-steuert, während der Hauptprogrammierer von Wave Race 64 mit einigen Gefolgsleuten das Gameplay ausgerichtet und den Rest vom Spiel gestaltet hat.

Wenn Ihr das Modul zum ersten Mal in Euer N 64 reinhaut und den Stromkreislauf schließt, dann stehen im Grand-Prix-Modus drei Cups (Jack, Queen und King) in den üblichen Schwierigkeitsgraden Novice, Standard und Expert mit je sechs Kursen zur Auswahl. Sowohl deren Namen als auch die Begleitmusik sind bewusst an die Tunes aus dem ersten Teil angelehnt. Die Zahl der anfangs zur Verfügung stehenden Boli-

den liegt ebenfalls bei sechs. 24 neue Karren, zwei weitere Cups und einen zusätzlichen Schwierigkeitsgrad gibt es darüber hinaus noch zu entdecken. Die Lernkurve geht allerdings steil nach oben, weshalb jedes dazu verdiente Auto und jeder neue Kurs eine echte Belohnung darstellen. Gefahren wird auf futuristischen, frei schwebenden Strecken, wobei Ihr vor jedem Rennen das Tuning-Set-Up (bessere Beschleunigung oder höhere End-



Der Mehrspielermodus ist zwar hypergenial, statt 30 Fahrern sind's aber nur noch vier.

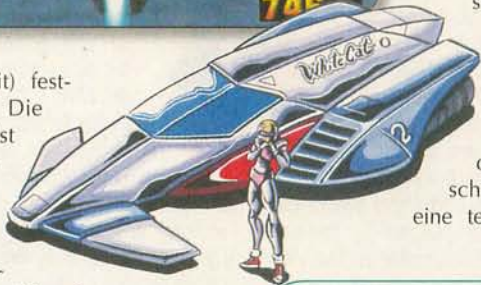


Beim Death Race müßt Ihr versuchen, Eure Gegner von der Bahn zu schubsen oder an der Bande zum Explodieren zu bringen.

Mit Eurem Energievorrat könnt Ihr auch pokern: Wenn Ihr dauernd Turbos zündet (kosten Energie), dann dürft Ihr bei leerer Leiste kein einziges Mal mehr anecken, sonst explodiert Eure Karre (siehe rechts).



geschwindigkeit) festlegen dürft. Die Grundidee ist erneut überaus simpel: Einfach immer nur Gas geben, versuchen möglichst viele Beschleunigungspfeile und Energieaufladefelder zu erwischen, so wenig wie möglich anecken und Erster werden. Beim Time Attack seid Ihr (bzw. Ihr und Euer Geist) sowieso alleine auf der Fahrbahn und



geht auf Jagd nach Bestzeiten, während beim Death Race nur einer von 30 Fahrern gewinnen kann. Hier müßt Ihr auf einem eigens dafür reservierten Zusatzkurs versuchen, durch Spin- und Rempelattacken die anderen 29 stilvoll und schnell von der Piste abzu-
drängen. Der Mehrspielermodus mit zwei, drei oder vier Bildschirmfenstern ist eine technisch bemerk-



kenswerte Leistung, da auch bei vier Teilnehmern keinerlei Slowdowns festzustellen waren (lediglich die Hintergründe sind weniger detailliert); zockt Ihr alleine, sind immer alle 29 restlichen



Solche atemberaubenden Jumps sind bei F-Zero X an der Tagesordnung. Der Hammer!

(CPU-)Fahrer mit von der Partie - auch eine kleine Sensation! Die wahre Überraschung verbirgt sich jedoch hinter dem fünften Cup, der nichts geringeres als ein Streckengenerator ist. Habt Ihr es bis dahin geschafft, dann baut Euch die KI vor jedem Rennen aus bekannten Veratzstücken einen neuen Kurs zusammen - ein geniales Feature!



INFO

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Rennspiel
Datenträger:	128-MBit-Modul
Hersteller:	Nintendo
Testversion:	Nintendo
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Modulspeicher
Features:	30 Fahrzeuge, Streckengenerator
geeignet ab:	6
Schwierigkeit:	3-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	65 %
Musik:	75 %
Sound:	70 %

Meine Meinung: Grafisch gesehen macht auf alle Fälle wipEout 64 mehr her und wer Rennspiele mit Waffeneinsatz "befürwortet", der ist dafür bei extreme G und/oder Psygnosis besser aufgehoben. Die perfekte Steuerung und der größte Speed wird allerdings bei F-Zero X geboten. Auf Standbildern, sprich auf sämtlichen Screenshots, schaut Nintendos Mutter aller futuristischen Racer zugegebenermaßen öde aus, nicht zuletzt wegen der schlappen Hintergründe. Dieser Umstand gepaart mit Nebelschwaden am Horizont, spartanischen Explosionseffekten und hin und wieder auftretenden Pop-Ups sind jedoch der Preis für ein außergewöhnliches Geschwindigkeitsge-



SUPER

fühl, 30 Fahrer auf einmal im Bild und einen Mehrspielermodus, der extrem viel Spaß macht. Sogar bei vier menschlichen Mitspielern bleibt die Framerate konstant, es ruckelt nicht mal ein bißchen! Schade ist lediglich, daß Ihr - obschon der Multiplayer-Aspekt gemeinhin als größter Vorzug gilt - im GP-Mode nicht auch zu zweit antreten dürft. Die sehr hardrockigen Songs der späteren Kurse sind zwar alles andere als mein Geschmack, aufgrund des perfekten Handlings schmerzt dies jedoch nicht zu sehr. Nintendo ist einfach der sicherste Garant für hervorragende Fortsetzungsspiele (wenn's auch in diesem Fall acht Jahre gedauert hat).



Wenig detaillierte Fahrzeuge + spartanische Hintergründe = Überschallgeschwindigkeit

Spielspaß:



VIDEO GAMES classic

TOCA 2

TOURING CARS



Die Grafik von TOCA 2 wurde in allen Details mächtig verbessert. Sogar ein Transparenz-Blick in den Fahrzeug-Innenraum wird nun gewährt.

Neben gewöhnlichen TOCA-Autos stehen auch hochgezüchtete Edel-Sportwagen zur Auswahl.



Bilderbuchwetter und Überlandfahrten im Cabrio sorgen für Fahrspaß.

Der Vorläufer erlangte größte Anerkennung als Rennspielsimulation bei PlayStation-Besitzern. Kein Wunder also, daß eine Fortsetzung eigentlich nur noch eine Frage der Zeit war. Um es gleich auf den Punkt zu bringen, es hat sich seitdem eine ganze Menge getan. Als Spielmodi dürft Ihr Euch zwischen Meisterschaft, Herausforderung, Konstrukteursmeisterschaft, Einzelrennen oder Zeitfahren entscheiden. Neben dem eigentlichen Touring Car-Wettbewerb sind noch sieben weitere

leicht aus einigen DSF-Sportübertragungen geläufig sein. Diese kleinen Seifenkisten ermöglichen Euch relativ hohe Kurvengeschwindigkeiten und liegen wie ein Brett auf der Piste. Mit rund 170 km/h liegt deren Endgeschwindigkeit



Trotz ihres nostalgischen Aussehens haben diese Kisten ordentlich Power unter der Haube.

Fahrzeug-Klassen im Angebot. Als da wären der Jaguar-, Scorpion-, Lister Storm-, TVR- und Superblower-Cup, die Ihr mit ausreichend Punktezahlern freischalten könnt. Gleich von Beginn an steht die Formula-Ford- und Ford-Fiesta-Klasse zur Anwahl bereit. Der Formel-Ford-Rennwagen dürfte Euch viel-

Meine Meinung: Wer schon immer mal geträumt hat, in einem schicken Jaguar, Sportwagen oder GT-Flitzer über rasante Tourenwagenstrecken zu brettern, dem sei TOCA 2 wärmstens ans Herz gelegt. Die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger sind gigantisch, was auch gleichzeitig bedeutet, daß all meine Kritikpunkte (siehe Video Games 12/97) ausgemerzt wurden. TOCA 2 ist neben Gran Turismo eines der aufregendsten Rennspiele in diesem Jahr und bietet nicht nur Touringwagen-Fans den ultimativen Fahrspaß. Der Nachfolger überzeugt durch Realismus, absolute Detailverliebtheit und geniales Gameplay: So entsprechen die Autos in Ausstattung und Fahrverhalten ihren Vorbildern in der British-Touring-Car-Meisterschaft. Das gilt auch für die Aerodynamik, das Fahr- und Bremsverhalten. Um das Fahrgefühl zu steigern, wird kräftig die Dual-Shock-Option eingesetzt. Hiermit werden Vibrationen und Rückstoßeffekte von der Straße übertragen. Wechseln wir zur Geräuschtechnik über und horchen den TOCA-Cars mal ausgiebig ins Sportgetriebe. Und das surrt und schnurrt wie eine Miezekatze -



SUPER

gleichmäßig und kraftvoll zugleich. Der Motorensound ist von seiner Authentizität her eine wahre Wucht. Da ich die Ehre hatte, selbst mal in einem vergleichbaren Boliden mitzufahren, weiß ich wovon ich rede. Vollführt Ihr z.B. einen unfreiwilligen Abflug in die Landschaftsprärie, hämmert aufgewirbeltes Geröll gegen die Blechteile der Karosserie. Exakt den gleichen beängstigenden Ton habe ich noch seit meiner realen Testfahrt im Ohr - einfach phänomenal! Geboten wird außerdem eine umwerfende HiRes-Optik, abwechslungsreiche Kurse, deren Palette von Real-Strecken bis zu kurvigen Bergpisten reicht. Der Spielspaß und der Schwierigkeitsgrad sind immens. Die 3D-Engine überrascht mit spektakulären Losing-Parts-Crashes und intuitiven Fahrvergnügen. Mit seinen unzähligen Verbesserungen, noch mehr Details und Optionen stellt TOCA 2 die neue Referenz seiner Klasse dar. TOCA 2 ist ein Meisterwerk der Rennspielkunst, das in keiner PlayStation-Sammlung fehlen darf. Nicht auszudenken, was die Codemaster-Jungs mit einer Formel-Eins-Lizenz alles anstellen würden.



INFO

- System: PlayStation
- Spieltyp: Rennsimulation
- Datenträger: CD
- Hersteller: Codemasters
- Testversion: Codemasters
- Spieler: 1-2
- Speicheroption: Memory Card 1 Block
- Features: NeGcon, Link-/Analog-/Dual-Shock-Support
- geeignet ab: 6
- Schwierigkeit: 3-6
- Preis: ca. 100 Mark
- Grafik: **89 %**
- Musik: **71 %**
- Sound: **90 %**

Spielspaß:



High-Speed-Action pur, versprechen uns die verschiedenen Fahrzeug-Klassen.

"GUTE FREUNDE WERDEN
DICH HINTERGEBEN UND..."



Die Perspektive in "Apocalypse" wechselt ständig: Hier steckt Ihr gerade einige Söldner in Eurer Stadt in Brand.

Auf den Videoleinwänden laufen während der Action echte Clips ab!

Hier duelliert Ihr Euch mit dem zweiten Endgegner: Das Bild zoomt weit hinaus.



Das kommt auch nicht alle Tage vor: Ein Spiel mit einem echten Superstar in der Hauptrolle ohne einen zugrundeliegenden Kinostreifen! Activision engagierte kurzerhand das Action-Denkmal Bruce Willis für eine bleihaltige Schlacht gegen einen unverbesserlichen Wahnsinnigen, der seine vier apokalyptischen Reiter Tod, Pest, Krieg und Teufel mitsamt deren Gefolge auf die Menschheit losläßt, um sie in einem Inferno untergehen zu sehen. *Apocalypse* spielt

könnt also jederzeit in eine Richtung laufen und gleichzeitig in jede beliebige Richtung feuern. Eine echte 3D-Bewegungsfreiheit bietet man Euch bis auf einige wenige Ausnahmen nicht – der Weg durch die Endzeit-Städte, Abwässerkanäle, Friedhöfe, Waffenfabriken oder Dächer ist eigentlich immer fest vorgegeben. An der Kameraperspektive könnt Ihr genauso wie bei *Crash Bandicoot 3* (siehe Test in dieser Ausgabe) nicht herumdrehen. Bei den kinoreifen Schwenks der Apocalypse-Engine ist dies aber auch gar nicht nötig. Der Blickwinkel ändert sich nämlich ständig: Mal schaut Ihr Bruce direkt von hinten über

die Schulter, mal seht Ihr Euch von der Seite, wie bei den klassischen 16-Bit-Action-Games, und bei waghalsigen Sprungkombinationen zoomt die Kamera so weit hinaus, daß unser Held nur noch wenige Pixel auf dem Screen einnimmt und schon beinahe mit der Lupe gesucht werden muß. Das Leveldesign beein-



INFO

- System: PlayStation
- Spieltyp: 3D-Action
- Datenträger: CD
- Hersteller: Neversoft Entertainment
- Testversion: Activision
- Spieler: 1
- Speicheroption: Memory Card 1 Block
- Features: Dual-Shock-Support in drei Stufen
- geeignet ab: 16
- Schwierigkeit: 5-7
- Preis: ca. 100 Mark
- Grafik: **80 %**
- Musik: **78 %**
- Sound: **83 %**



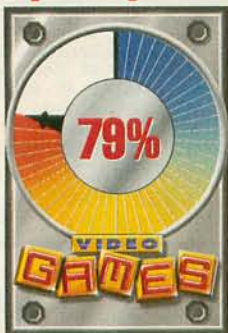
Cooler Lichteffekte in den Abwässerkanälen.



Gevatte Tod macht sich bereit zur Schlacht.

sich nun ganz in der Tradition der 3D-Probotector-Clones *One*, *Assault* oder auch *Future Cop L.A.P.D.* Gesteuert wird unser brachialer Held wahlweise per Analogstick oder digialem Steuerkreuz (empfiehlt sich beim Manövrieren über schmale Grate) und eingeeizt wird dem Alien- und Soldatengesindel mit den vier Action-Buttons à la *Machine Hunter*. Ihr

Spielspaß:



Meine Meinung: *Apocalypse* bietet klar besseres Level-Design und Lichteffekte als *Assault*, verliert jedoch knapp die Explosionswertung und das Gameplay gegen *One*, so daß es spielspaßtechnisch in etwa dazwischen anzusiedeln ist. Ihr erhaltet mit dem neuen Activision-Titel einen typischen Vertreter des Fast-Food-Action-Genres auf der PlayStation, der zwar anfangs durch hübsche Grafik, coole Kameranews, nette Gameplay-Gags (mit einer Hand abseilen und mit der anderen dem Feind einheizen) und flockige Sprüche gut unterhält, aber nicht die Substanz aufweist, um nach dem



GUT

Durchzocken (der Otto-Normal-Spieler braucht ca. zwei bis drei Tage) nochmal zu motivieren. Technisch gesehen, langt es auch nicht für einen Platz auf dem Action-Olymp, denn Polygon-Blitzer und Ruckler kommen ab und an schon vor. Oftmals ist durch eine ungünstige Perspektive in Kombination mit Dunkelheit der weitere Weg auch nicht klar erkennbar, so daß Ihr schonmal hilflos ins Leere springt. Insgesamt ist Apocalypse dennoch ein guter Fire-and-Forget-Shooter, den sich Freunde des unkomplizierten und actionlastigen Gameplays ohne Bedenken zulegen dürfen.

drückt durch Scrolling in alle Himmelsrichtungen und auch in die dritte Dimension (Ihr springt z.B. in einen Krater, immer weiter von oben nach unten von einer Plattform zur nächsten). Die ersten Stages gestalten sich noch relativ einfach, doch ab Level sechs müßt Ihr neben den zahlreichen und mit dicken Explosionseffekten

reichhaltiges Waffen-Arsenal nicht fehlen: Zwischen Flammenwerfer, Granaten, Partikel-Strahler, Laser, Super-Laser, MG und einigem mehr dürft Ihr jederzeit hin- und herschalten, sofern Ihr ein entsprechendes Item aufgegeben habt und die Knarre noch nicht leergeballert ist. Während der Non-Stop-Action unterhalten Euch sowohl die deutschen Kommentare von Bruce ("Brennt gut, was?", "Gehört Blei zu Eurem Speiseplan?") als auch die Parolen der feindlichen Armee, die schon mal sehr deftig ausfallen, weshalb das Spiel eigentlich nichts für Kids ist. Nach ca. jeweils vier extrem langen Leveln mit harten Duellen



Die gegnerischen Robbies are on Fire!

Springt auf das Strahlenportal.

Hier geht's abwärts durch die Strahlenbarrieren.



angereicherten Schußwechseln auch mit immer mehr Geschicklichkeitspassagen (be-wegliche Plattformen über Lava-Seen, wegbröckelnde Stage-Elemente etc.) rechnen, die bei einem Fehler Bruce sofort den Löffel abgeben lassen. Natürlich darf bei einem apokalyptischen Ein-Mann-Feldzug ein

und Jump'n'Run-Kapriolen trifft Ihr auf einen der vier Endgegner, die erst als Sieb bereit sind, die Segel zu streichen. Jede Stage wird übrigens von einem Render-Intro eingeleitet. Apocalypse unterstützt – wie fast alle neuen Games – den Dual Shock Controller: Das Besondere dabei ist nun, daß Ihr die Rüttelstärke in drei Stufen einstellen könnt. Abgespeichert werden darf nach jedem erfolgreich absolvierten Level. Ihr startet in jedem Abschnitt mit mindestens drei Leben, so daß es auch nicht macht, wenn Ihr Euch gerade so mit dem letzten Energiefünkchen über die Ziellinie rettet. rk

Bruce Willis



Action-Rauhbein und Star Dutzender von Box-Office-Hits ("Stirb Langsam" ('88, '90, '95), "Last Boy Scout" ('91), "12 Monkeys" ('95), "Der Schakal" ('97), "Armageddon" ('98), "Pulp Fiction" ('94), "Das fünfte Element" ('97)) wurde 1955 in Idar-Oberstein (Deutschland) geboren und war noch bis vor kurzem mit Schauspielkollegin Demi "Silikon" Moore ("Strip-tease", "G.I. Jane") verheiratet. Nach seinem Golden Globe 1987 für die TV-Serie "Moonlighting" spielte er fast nur noch die Rolle des abgehalfterten Cops und/oder Alkoholikers, was er sehr gut zu beherrschen scheint. Das Multi-Talent spielt außerdem noch in seiner Band "Bruce Willis & The Accelerators", die schon mal bei Parties in der Restaurantkette Planet Hollywood auftritt, die er zusammen mit Kollegen wie Stallone oder Schwarzenegger betreibt. Erst dieses Jahr wurde ihm die Ehre zuteil, einen Stern auf dem berühmten "Walk of Fame" in Hollywood angelegt zu bekommen.

The Accelerators", die schon mal bei Parties in der Restaurantkette Planet Hollywood auftritt, die er zusammen mit Kollegen wie Stallone oder Schwarzenegger betreibt. Erst dieses Jahr wurde ihm die Ehre zuteil, einen Stern auf dem berühmten "Walk of Fame" in Hollywood angelegt zu bekommen.

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
Dual Shock Pad (Sony)	55,90	DM
Twin Shock Pad (analog)	35,99	DM
(extra starke Vibration)		
LightGun	35,99	DM
LightGun + Pointer	69,99	DM
Lenkrad (Top Drive)	139,99	DM
PSX-Maus	29,99	DM
PalBooster	49,99	DM
Playstation	249,99	DM
(inkl. Umbau und Dual Shock)		
Playstation Umbau	35,99	DM
Lasereinheiten	79,99	DM
(für alle Modelle)		

05331-99590

BauConTec
Triftweg 12
38321 Denkte

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



Dieses scorpioneske Mistviech begegnet Euch in Amiland und läßt sich mit dem Panzerwagen ganz gut in Schach halten.



Nach einer abenteuerlichen Entwicklungsgeschichte (siehe auch Interview) hat es DMA Design nun doch noch geschafft, einen der ersten fürs N64 angekündigten Titel nach über drei Jahren Rumwerkerei fertigzustellen. Das Level-design hat davon auf alle Fälle profitiert, technisch gesehen wirkt *Body Harvest* jedoch leicht angestaubt, sprich der langsame Grafikaufbau wird durch massive Nebelbänke kaschiert. Dieser Umstand alleine sagt aber nichts über die eigentliche Qualität des Spiels aus, daher hier die Facts der Reihe nach: Die Handlung spielt sowohl in der Zukunft als auch in



Anno 1916 gab's in Griechenland natürlich auch nur Doppeldecker zum Rumfliegen.

Nichts bleibt einem erspart: Hier ist eine Horde Zombies auf der Suche nach Opfern.

gens, besagten Vorspann auch einmal in Englisch anzuschauen (dazu müßt Ihr lediglich im ersten Menü die Sprache umstellen), da dieser für deutsche Kunden "entschärft" wurde.

Eure Mission führt Euch nach Griechenland im Jahre 1916, als außerirdische Monster die Erde das erste Mal heimsuchten. Der Plan ist, die Störenfriede in der Vergangenheit zu-rückzuschlagen, um dadurch die Zukunft des nächsten Jahrtausends zu sichern. Mit einer Standardwumme ausgestattet, verläßt Adam Alpha Command (Daisy hält die Stellung) und ist von nun an auf sich alleine gestellt. Eure Gegner



greifen immer in Wellen an. Ihr Ziel ist es, mindestens sechs Menschen zu fangen, aus deren DNA sie dann Mutanten produzieren, weshalb man jede Angriffswelle möglichst rasch zurückschlagen sollte – besagte Mutanten sind nämlich richtig zähe Burschen und lassen einem kaum

INFO

System:	Nintendo 64
Spiletyp:	Action
Datenträger:	96-Mbit-Modul
Hersteller:	DMA/Gremlin
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1
Speicheroption:	Modulspeicher (3 Spielstände)
Features:	Rumble-Pak-kompatibel
geeignet ab:	16
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 130 Mark
Grafik:	68 %
Musik:	88 %
Sound:	80 %



Ohne schützendes Auto geht Ihr schnell drauf.

der Vergangenheit. Ausgangspunkt ist die Raumstation Omega im Jahre 2016. Blutrünstige Aliens terrorisieren die Erde seit mehr als hundert Jahren und haben die Menschheit fast ausgerottet. Der klägliche Rest Überlebender verschanzt sich in einem Forschungslabor und bastelt an einem letzten, verzweifelten Plan, um das eigene Überleben zu sichern. Mit Hilfe von Alpha Command, dem Prototypen einer Zeitmaschine, soll das Übel an dessen Wurzel bekämpft werden. Einer Zweimann-Crew, bestehend aus Adam, einem genetisch optimierten Soldaten, und seiner Dispatcherin Daisy, einem häßlichen Punk-Babe (Portrait siehe links auf dieser Seite), gelingt im Vorspann während eines erneuten Alien-Angriffs auf Omega gerade noch die Flucht in die Vergangenheit. Es empfiehlt sich übr-

Meine Meinung: DMAs Mix aus *Shoot'em Up*, *Action-Adventure* und *Rennspiel*, gewürzt mit einer *Prise B-Movie-Flair*, ergibt ein richtig cooles Spiel. Ganz hervorragend ist auch die *Sound-Untermalung* geglückt (was natürlich auf Bildern schwerlich rüberkommt). Bei jeder Angriffswelle verfinstert sich der Himmel und die interaktive Musik wird richtig dramatisch – absolut Weltklasse! Auch sonst herrscht aber, bedingt durch die stetig unheimlichen Klänge, eine spannungsgeladene Atmosphäre vor. *Body Harvests* größter Schwachpunkt ist dagegen offensichtlich: Der dichte First-Generation-Nebel



SUPER

begrenzt nicht nur Euer Sichtfeld gehörig, sondern nervt auf Dauer einfach. Schade ist auch, daß Ihr es den Aliens nicht zu zweit besorgen dürft, aber dann wäre *Body Harvest* dieses Jahrhundert wahrscheinlich nimmermehr fertig geworden... Was ich persönlich noch völlig unverständlich finde, ist die Tatsache, daß Adam nicht springen und schwimmen, sondern nur laufen und schießen kann. Wenn man darüber hinwegsieht, bekommt man für sein Geld aber einen sehenswerten, durchweg originellen und mega-umfangreichen Titel, der nicht zuletzt wegen der genialen Musik ein Prädikat verdient.

Spielspaß:





Zeit zum Nachladen. Die Zeitreise der beiden führt Euch außerdem 1941 nach Indonesien, ins Amerika – darf schließlich in keinem Game fehlen – der 60er Jahre, 30 Jahre später auch nach Sibirien und 2046 schließlich zum Mutterplaneten der Aliens. In jeder Epoche trefft Ihr auf Dutzende Einheimische, die Hinweise und Ausrüstungsgegenstände bereithalten. Die meisten Gebäude können betreten und

komplexen Welten erheblich vereinfacht und für zusätzlichen Spaß sorgt, da man seine Widersacher (oder aus Versehen auch mal 'nen verängstigten Erdling) einfach über den Haufen fahren kann. Jede Welt ist in verschiedene Sektoren aufgeteilt, die durch Energiefelder voneinander getrennt sind. Um die Schutzwälle zu durchbrechen, müssen verschiedene Generatoren der Aliens zerstört werden. Ihr



Bis nach Sibirien ist's ein weiter Weg...



Autos mit Bordkanone sind 'ne Wohltat!

nach Extras bzw. neuen Waffen durchsucht werden. Ähnlich wie bei *GTA* dürft Ihr Euch auch hier sämtlicher Fahrzeuge, die im Spiel vorkommen (Autos, Motorräder, Flugzeuge, Helikopter, Boote, Panzer), bemächtigen, was das Vorankommen in den fünf

könnt aber jederzeit eine Übersichtskarte aufrufen, auf der Ihr seht, wo's langgeht. Praktischerweise lassen sich auf dieser auch Markierungen setzen. Zurück im Spiel seht Ihr dann anhand eines lila Pfeils, wo Euer nächstes Ziel liegt. ds



Anlässlich der sogenannten Body-Harvest-Review-Tour (siehe Editorial letzte Ausgabe) hatten wir Gelegenheit, uns mit dem Lead Programmierer Steve McKeivitt und Lead Artist John White zu unterhalten – natürlich im Gebäude, bei einer nice Cup of Tea.

VG: Ihr wart ja einer der ersten europäischen Entwickler, die ein N64-Development-Kit erhielten. Warum hat *Body Harvest* dennoch so lange gedauert?

DMA: Als wir Nintendo im Februar 1996 eine frühe spielbare Version von *Body Harvest* zeigten, waren deren Japan-Bosse so beeindruckt von unserer Engine, daß wir für sie ein Rollenspiel daraus machen sollten. Wir haben dann 18 Monate auf die Transformation in ein RPG verwendet. Am Schluß hat es ihnen doch nicht gefallen.

VG: Wieviel Geld habt Ihr für diese eineinhalb Jahre von Nintendo erhalten?

DMA: Insgesamt rund eine Million Pfund, wobei die Hälfte aber alleine für Equipment draufgegangen ist. Teil der Abmachung war außerdem, die Arbeit an einem anderen N64-Projekt einzustellen (gemeint ist *Climber* bzw. *Zenith*, ein Lemmingartiges Geschicklichkeitsspiel; Anmerkung der Redaktion), um mehr gute Leute für *Body Harvest* zur Verfügung zu haben. Im Herbst

97 hat Nintendo die Zahlungen eingestellt. Dann haben wir wieder angefangen, einen Science-Fiction-Shooter daraus zu machen, was ja eigentlich DMAs ursprünglicher Plan war – eine mehr als verrückte Geschichte!

VG: Was würdet Ihr anders machen, wenn Ihr nochmals beginnen könntet? Würdet Ihr den Nebel jetzt besser unter Kontrolle bekommen?

DMA: Dann würden wir definitiv keine offene Landschaft mehr wählen, sondern begrenzte Areale, einzelne Räume sozusagen. Es dauerte aber drei Jahre, um dies zu begreifen. Man muß auch sehen, daß *Body Harvest* ein Spiel der ersten Software-Generation ist. Inzwischen hat Nintendo seinen Micro-Code zugänglich gemacht. Das heißt, wir können jetzt direkt "in die Hardware" reinprogrammieren. Das bedeutet für den Spieler mehr Polygone und weniger Nebel.

VG: Wie viele Projekte habt Ihr gerade am laufen?

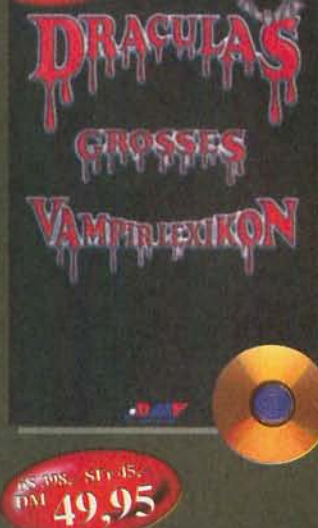
DMA: Wir beschäftigen eigentlich immer sieben Teams. Das *Body-Harvest*-Team hat jetzt zwei Monate Pause, um neue Ideen zu sammeln. Die *Space-Station-Silicon-Valley*-Programmierer arbeiten an einem Dreamcast-Spiel. Dann machen wir noch *Wild Metal Country* (3D-Panzer-Action, N64), *Tanctics* (Strategie mit einem Hauch Humor, PS), *Clan Wars* (nur PC) und natürlich *GTA 2*, letzteres jedoch leider nur für PS und PC, da Nintendo of America seine Zustimmung für eine N64-Umsetzung verweigert hat.

VG: Wir danken für das Gespräch.

Das Interview führte Dirk Sauer

Wir werden Ihnen das Fürchten lehren

Neu!



ISBN 3-7723-8641-5
DMV 49,95

Alles - wirklich alles – was es zum Thema Vampire Wissenswertes gibt, ist auf dieser CD! Deutschlands führender Vampir-Experte Arno Löb hat ein umfassendes Werk zu Vampir-Literatur, -Filmen, -Theaterstücken, -Musicals, -Opern und -Musik zusammengestellt, in dem der Wissensdurstige findet, was er begehrt. Bissige Filmausschnitte, Bilder, Fotos, Musik und Songs schaffen ein multimediales Lexikon, in dem das "Blättern" einfach Spaß macht.

Draculas großes Vampirlexikon

ISBN 3-7723-8641-5

DMV/Franzis-Verlag GmbH
Gruber Straße 46a
85586 Poing
Tel.: 08121/951-444
Fax 08121/951-697
CompuServe 106004, 2214
http://www.franzis.de

ATARI JAGUAR

Jaguar-Konsole inkl. Spiel	ab 99,-
Jag CD Rom inkl. 4 CDs	ab 169,-
Pro Controller	69,-
Alien vs. Predator	119,-
Atari Karts	99,-
Baldies CD	69,-
Battlemorph CD	77,-
Bubsy	49,-
Defender 2000	69,-
Fever Pitch Soccer	77,-
Fight for Life	77,-
Flashback	69,-
Highlander CD	77,-
Hover Strike CD	59,-
Iron Soldier	59,-
Iron Soldier II CD	139,-
Kasumi Ninja	49,-
Missile Command 3D	69,-
Myst CD	77,-
NBA Jam T. E.	89,-
Pinball Fantasies	69,-
Pitfall	69,-
Power Drive Rally	77,-
Raiden	49,-
Rayman	99,-
Ruiner Pinball	59,-
Space Ace CD	69,-
Super Burn Out	66,-
Tempest 2000	49,-
Theme Park	59,-
Towers II	149,-
Ultra Vortek	69,-
World Tour Racing CD	119,-
Zero 5	139,-

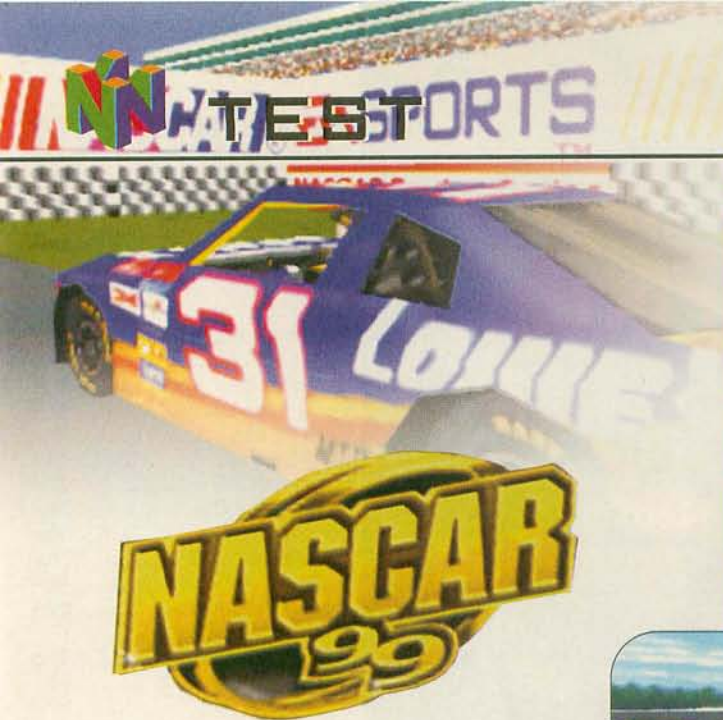
ATARI LYNX

Lynx II-Konsole inkl. Spiel	ab 99,-
S.I.M.I.S (NEU!)	79,-
Awesome Golf	39,-
Battlewheels	59,-
Battlezone 2000	55,-
Block Out	45,-
Checkered Flag	69,-
Chip's Challenge	39,-
Electrocop	49,-
Gates of Zendocon	45,-
Gauntlet - Third Encounter	39,-
Hard Drivin'	39,-
Jimmy Connors' Tennis	45,-
Joust	39,-
Klax	39,-
Lemmings	79,-
Ms. Pac Man	39,-
Paperboy	39,-
Pinball Jam	45,-
Raiden	79,-
Rampage	39,-
Road Blasters	39,-
Robotron 2084	39,-
Shadow of the Beast	45,-
Shanghai	45,-
Slime World	39,-
S. Asteroids/M. Command	59,-
Super Off Road	69,-
Toki	39,-
T-Tris	59,-
Ultimate Chess Challenge	45,-
Xybots	29,-
Warbirds	66,-

andere Konsolen...

Atari 2600 VCS inkl. Spiel	ab 39,-
VIRTUAL BOY inkl. Spiel	169,-
SEGA NOMAD	329,-

The Video Games Source
Wolf R. Groß, Gummastr. 2, 21335 Lüneburg
Tel./Fax: (04131)406278
www.ATARIhq.de



Im Zwei-Spieler-Modus macht ein Rennspiel wie Nascar '99 am meisten Spaß.

Auch die N64-Version hat einige grafischer Leckerbissen zu bieten.

Die Cockpit-View eignet sich mangels Übersicht weniger zum sinnvollen Spielen.



Beim Gerangel im vorweihnachtlichen Rennspielgeschäft will auch EA kräftig mitverdienen und präsentiert den zahlreichen Fans des beliebten US-Rennsports das erste Nascar-N64-Modul. Der 32-Bit-Vorläufer erlangte größte Anerkennung als Rennspielsimulation bei PlayStation-Besitzern – kein Wunder also, daß die Erwartungen bei der N64-Ver-



sion um einiges höher angesiedelt sind. Nascar '99 basiert auf den Wagen und Fahrern der laufenden Saison. Bevor Ihr in den harten Rennalltag eines Stock Car-Piloten einsteigt, dürft Ihr zuvor vier Werkstatteinstellungen anhand von Balkendiagrammen vornehmen. Wer die persönliche Abstimmung von Getriebeübersetzung, Reifendruck, Heckspoiler und Fahrwerk konfiguriert hat, startet entweder im Schnell- bzw. Einzel-Rennmodus oder nimmt gleich die Strapazen einer realistischen Meisterschaft auf sich. Ihr zwingt Euch



Gegen insgesamt 19 Computer-Konkurrenten tretet Ihr bei Nascar '99 an.



An der Wand entlangschrammen, ist für Nascar-Spiele charakteristisch.



Detailverliebt: Bei durchdrehenden Reifen entsteht eine Rauchwolke.

32-Bit-Nascar



Das erste PlayStation-Nascar '98 sahnte seinerzeit in der VG 12/97satte 87% Spielspaß ab. Auch für Sonys Wunderkonsole ist das 99er-Update bereits fertiggestellt. Leider schaffte es jene Version aus termintechnischen Gründen nicht mehr in diese Ausgabe.

Meine Meinung: Vom Nascar-Thron stößt die N64-Variante den hausinternen PlayStation-Nachfolger sicher nicht. Von der Machart her reiht sich Nascar '99 in die Schlange der Zwitter-Simulationen ein. Wie auf dem N64 bereits hinter Lenkrad Eures Lieblingsboliden und donnert mit knapp 300 Sachen über 18 original Nascar-Strecken hinweg. Es stehen Euch dabei alle 31 Fahrer der aktuellen Saison zur Auswahl. Als kleines Bonbon haben die Entwickler sechs legendäre Fahrerpersönlichkeiten im



GUT

zubauen. Obwohl zahlreiche Spezialeffekte, wie z.B. Rauchwolken, Funkenregen oder fetzige Massenkarambolagen, kurzzeitig für Amüsement sorgen, kann das F/X-Feuerwerk nicht über die schlichte Texturen-Vielfalt hinwegtäuschen. Positiv anzurechnen ist dem Spiel das relativ schnelle PAL-Scrolling (knapp 50fps) und die intuitive Analog-Steuerung. Dazu kommt ein satter Motoren-Sound, der originalgetreu von den Antriebsaggregaten gesampelt wurde und uns eine geniale Geräuschkulisse beschert. Dabei ändern sich der Motorsound je nachdem in welcher Perspektive (innen oder außen) Ihr Euch befindet. Für Hardcore-Nascar-Fans (die nicht im Besitz einer PlayStation sind) ist dieses Modul fast schon ein Muß!



Downs-Kurs. Seid Ihr erst einmal auf dem heißen Asphalt gelandet, ist nach dem fliegenden Start höchste Konzentration gefragt. Jeder Crash oder unkontrollierte Fahrmanöver kosten Euch wertvolle Sekunden und im

im Angebot. Die beiden bekannten US-Sportmoderatoren Benny Parsons und Bob Jenkins versorgen Euch mit schlaun Live-Sprüchen. Des Weiteren ist eine Split-Screen-Option integriert, bei der Ihr Euch mit einem menschlichen Rivalen messen dürft. Im Rennen wird die Streckenübersicht und Eure Position in einer Bildschirmecke eingeblendet. Mit Euch kämpfen 19 weitere Boliden um die begehrte Siegetrophäe. ws

INFO

System: Nintendo 64
 Spieltyp: Rennspiel-simulation
 Datenträger: 96-MBit-Modul
 Hersteller: EA
 Testversion: EA
 Spieler: 1-2
 Speicheroption: Memory Pak
 Features: Rumble Pak/ Analog Lenkrad-Support
 geeignet ab: 12
 Schwierigkeit: 3-6
 Preis: ca. 100 Mark
 Grafik: **70 %**
 Musik: **79 %**
 Sound: **78 %**

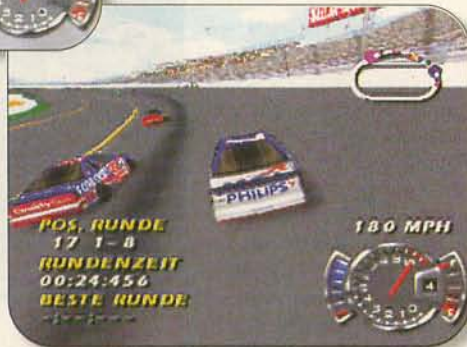
Vier Kameraperspektiven stehen Euch während des Rennens zur Auswahl.

Spiel versteckt, die Ihr Euch allerdings zuerst erkämpfen müßt. Gegenüber dem PlayStation-Vorgänger hat es diesmal auch der berühmte Indianapolis-Speedway aufs Modul geschafft, leider fehlen weiterhin (aus lizenzrechtlichen Gründen?) der legendäre Daytona- und Dover-



Boring: Grafisch geben Nascar-Kurse leider sehr wenig her.

schlimmsten Fall einen Boxenstopp. Die Ausfallmöglichkeiten sind vielfältig: von Schäden am Fahrwerk bis zum explodierenden Motorblock ist alles drin, was den echten PS-Stars das Leben erschwert. Drei zoombare Außenansichten sorgen für den fahrerischen Durchblick. Eine In-Car-Perspektive befindet sich ebenfalls



Auf dem originalgetreuen 'Indianapolis Motorspeedway' geht's gerade heiß her.



Da raucht der Gummi! Aus jugendlichem Leichtsinns drehen wir unfreiwillige Pirouetten.

Spielespaß:

Gut geschummelt ist halb gewonnen.



Gut geschummelt ist halb gewonnen. Hier finden Sie Cheats und Game-buster-Codes (plus Cheats der amerikanischen und japanischen Originalversionen!) zu:

- 2Extreme • Air Combat
- Casper • Bust-A-Move 2
- Dragonheart
- Mechwarrior
- Independence Day
- Perfect Weapon
- Skeleton Warriors
- Worms • Tomb Raider
- Tempest X3 • WWF Wrestlemania...

Über 300 Topspiele hat sich PlayStation-Profi Artur Hoffmann »vorgeknöpft«.

Kurz nachschauen – und Sie wissen, wo's langgeht.

Das PlayStation Schummelbuch

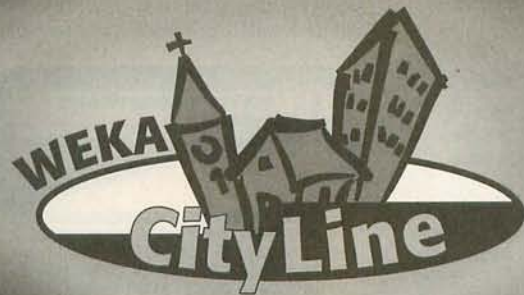
Hoffmann, Artur; 1998; 128 S.

ISBN 3-7723-7644-4 ÖS 182,-/Sfr 23,-/DM **24,95**

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



Franzis



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

Top 4 Comics & Games

!! Sony Playstation – N64 – PC Games – Sega Dream Cast – Comics !!

- die neuesten Games sofort lieferbar !!
- PSX-Umbau mit 6 Monaten Garantie ab DM 89,- (inkl. RGB-Kabel) – keine Kopien!
- Jede Menge Importspiele aus den USA + Japan
- An- und Verkauf von Gebrauchtspielen
- Reparaturen aller Spielkonsolen und Zubehör
- Ihr sucht etwas älteres und findet es nicht? Wir suchen danach!
- Ehrliche Beratung und Blitzversand!!
- Ankauf von Gebrauchtspielen für SNES, MD, MDCD, Gameboy u.v.m.

Versand-Laden Uhlbergstr. 69 · 70794 Filderstadt · Tel.: 0711/77 99 431 · Fax: 0711/77 99 432

DexDrive



Interact bietet in den USA seit kurzem ein interessantes Zubehörteil für PS und N64 an, mit dessen Hilfe Ihr Spielstände einer Memory Card oder eines Memory Paks auslesen und auf der Festplatte Eures PCs speichern könnt. Spielstände, Rekorde, etc. lassen sich von dort wiederum per Email an Freunde verschicken, die diese per eigenem DexDrive dann wieder auf ihre Speicherkarten überspielen können. So funktioniert auch der Zugriff auf die neuesten *NBA Live '99*-Statistiken und -Mannschaftsaufstellungen (<http://www.easports.com/99/nba99>), die Ihr via Internet abrufen und per PC und DexDrive nutzen könnt.

INFO

System: Nintendo 64
Spieltyp: Basketball
Datenträger: 128-MBit-Modul
Hersteller: EA Sports
Testversion: EA
Spieler: 1-4
Speicheroption: Memory Pak (115 Seiten (Playoffs/Saison), 7-12 Seiten für Einstellungen bzw. Roster)
Features: Spieler-/Teams kreieren
geeignet ab: frei
Schwierigkeit: 1-8
Preis: ca. 130 Mark
Grafik: 78 %
Musik: 70 %
Sound: 60 %

Spielspaß:



Nach den anfänglichen N64-Grafik-Gurken *Hangtime* und *In The Zone* konnte wenigstens das von Nintendo selbst in Auftrag gegebene *NBA Courtside* einen Achtungserfolg erzielen; dann kam jedoch lange nichts mehr. Kaum verwunderlich also, daß die alten, kanadischen Hasen von EA Sports bei dieser geringen Konkurrenz irgendwann selbst aktiv werden würden – die *NBA Live*-Reihe ist schließlich eine der bestverkauften Basketballserien überhaupt. Wer eine der vier vorigen *NBA Live*-Versionen kennt, der weiß ja, worauf hier besonders Wert gelegt wurde: Auf den Simulations-Cha-

STATISTIKZENTRALE	
VERGLEICHEN	
AKTUELLE STATISTIKEN	
MIAMI HEAT	LOS ANGELES LAKERS
124/283	2-Punkte-Würfe 112/252
42.3	3-Punkte-Würfe % 44.2
21/37	3-Punkte-Würfe 18/45
78.9	3-Punkte-Würfe % 35.3
55/81	Freiwürfe 72/117

Während der Playoffs oder im Saison-Modus sind derlei Statistiken halbwegs sinnvoll.

rakter kam es EA Sports bislang vor allem an. Dieser Anspruch brachte in der Vergangenheit zwar massenhafte Optionen und Statistiken mit sich, andererseits hatten Gelegenheitsspieler mit der komplexen Steuerung zu kämpfen, da sämtliche Tasten mehrfach mit allen nur denkbaren Aktionen belegt waren. Diesem "Kritikpunkt" wurde jetzt Rechnung getragen. Der Arcade-Modus ähnelt verblüffend den alten 16-Bit-*NBA-Jam*-Spielen, mit Monster Dunks, wenig Regeln, hohem Spieltempo und brennenden Bällen (sowie Körben), wenn Ihr dreimal hintereinander punktet, ohne vom Gegner gestört zu werden. Einschalten, loslegen und Spaß haben, lautet bei *Live '99* die Devise! Im Simulationsmodus dürft Ihr Euch dafür nach wie vor an umfangreichen Statistiken, Taktiken und Untermenüs ergötzen. Alle



Jedes Teammitglied kann direkt angespielt werden. Per Druck auf die L-/R-Taster seht Ihr, wem welcher gelbe C-Knopf entspricht.

Ein Zweispieleraufwärmispielchen, das in keiner guten Simulation mehr fehlen darf.

In bester *NBA-Jam*-Manier heißt es nun auch bei *NBA Live*: "He's on Fireeee!"



29 NBA Teams, von Atlantas Falken bis hin zu Washingtons Ballkünstlern, sind natürlich ebenso vertreten wie die zwei All-Star-Mannschaften mit der *Crème de la Crème* aus Ost und West. Obwohl der Titel andeutet, daß bereits alle Kader auf dem aktuellen Stand sind, beziehen sich sämtliche Statistiken und Aufstellungen auf die abgelaufene Saison 97/98. Erstmals ist es in der Videospielegeschichte jedoch mit Hilfe eines Zubehörteils auch Konsolenbesitzern möglich, die Roster via PC und Internet zu updaten, ein Feature, das bislang nur PC-Usern zur Verfügung stand (näheres siehe Kasten). Die Präsentation mit Dreipunkte-Shootout-Fea-



ture im Saison-Modus, eingeblendeten Statistiken oder Spielständen anderer, zur selben Zeit spielender Mannschaften, ist absolut professionell. Die gute KI baut auf der von *NBA Live '98* auf und läßt die CPU-Mitspieler alles andere als trottelig agieren – definitiv ein großes Plus gegenüber der gesamten Konkurrenz!

Meine Meinung: Obwohl EA wegen erheblicher Probleme bei der N64-Programmierung die '98-er Version glatt übersprungen hat und erst jetzt mit *NBA Live '99* sein erstes Basketballspiel veröffentlicht, bieten die gleichnamigen PS- und PC-Versionen trotzdem einiges mehr an innovativen Features. Verschiedene Gesichtsausdrücke bei den Spielern, die sich der jeweiligen Situation anpassen, Zwischenrufe aus dem Publikum und vom Trainer, ein Trainingsmodus (wenn auch nicht so wichtig), durch die KI ausgelöste, intelligente Spielerwechsel im Saison-Modus, und, und, und – all das sucht Ihr beim N64 vergeb-



SUPER

lich! Dennoch ist auch diese Version sehr gut gelungen, nicht zuletzt wegen des extrem spaßigen und einfachen *NBA-Jam*-...Verzeihung Arcade-Mode, der die Hemmschwelle für Einsteiger oder Neulinge quasi auf "Null" herabsetzt. Die Kritik von eben ist eigentlich auch nicht als Kritik an dem fertigen Produkt, so, wie es jetzt existiert, gemeint, sondern soll aufzeigen, was alles noch technisch möglich gewesen wäre. Besitzer beider Konsolen fahren mit der preisgünstigeren PS-Version deutlich besser, Nintendo-only-People erwerben dennoch das in jeder Hinsicht am besten ausgereifte N64-Basketballspiel.



Realismus pur ist angesagt: Hardcore-Fans werden V-Rally '99 vergöttern, Gelegenheitsspieler jedoch verzweifeln.

Der Zweispielermodus ist genial schnell; leider liegen die CPU-Fahrer meist vorne.

Nintendo-Besitzer, denen Top Gear und Offroad nicht umfangreich genug war, und die schon länger auf eine "seriöse" Simulation dieser wahnwitzigen Rennsportart gewartet haben, könnten hier Ihr Glück finden. PlayStation-Besitzer, die sich von der 99er-Edition eine Weiterentwicklung des grandiosen Rallyespektakels vom Sommer '97 erwarteten, haben leider Pech gehabt. Denn trotz vollmundiger Ankündigungen und Versprechungen ist die N64-Konvertierung nicht mal eine dem Original ebenbürtige 1:1-Umsetzung – geschweige denn ein neues Spiel –, sondern nur ein verspäteter Abklatsch mit zwar realistischerer, dadurch aber leider verschlimmbesserter Steuerung. Damit wäre die Angelegenheit auch schon auf den Punkt gebracht, hier die Details: Wie bei der Platinum-Version habt Ihr die Wahl zwischen elf verschiedenen Rallye-Ausführungen bekannter Serienwagen (beim Original waren's dagegen nur zehn Autos). Sieben davon haben Vorderrad-, vier Allradantrieb (noch schwerer zu



beherrschen). Bis auf den Citroen Xsara (war bei der PS-Version ein Citroen Saxo), den Skoda Octavia (war ein Skoda Felicia) und einem wirklich neuen Hyundai-Modell, hat Infogrames aber alle alten Flitzer nur recycelt. Als "Special Car" steht zwar noch ein doppelter Ford Escort, der schwarz lackierte V-Rally-Escort, zur Auswahl, den zählen wir an dieser Stelle aber nicht. Profis haben überdies noch die Möglichkeit, sich einen Astra und Carisma zu erspielen. Da der Schwierigkeitsgrad aber enorm hoch liegt, müßt Ihr schon wirklich extrem gut sein, um diese Zusatzkarren ohne Cheat jemals zu Gesicht zu bekommen. Auch die Kurse wurden von der PlayStation-Version übernommen (wenn man mal vom veränderten Streckenlayout absieht). Im

Meine Meinung: Bis vor wenigen Wochen hieß die N64-Version noch "V-Rally '98 Championship Edition". Während Infogrames der PS-Platinum-Version ein zusätzliches Auto spendierte und in aller Bescheidenheit einfach die



GUT

"97" vom Cover entfernte, hat man sich Nintendo-technisch kurzfristig umentschieden und nun einfach eine fette, rote "99" über die "98" gepinselt. Das mag ja als Marketinggag noch durchgehen, aber warum in aller Welt hat Eden Studios das tolle 97er Handling nicht einfach beibehalten? In ihrem Rallye-Wahn kanzeln die Entwickler alle guten Steuerungen der Konkurrenz (Top Gear, Colin McRae, TOCA) als unrealistisch ab, übersehen dabei aber, daß diese vor allem Spaß machen. V-Rally '99 bietet im Gegensatz

zu den N64-Konkurrenten offiziell lizenzierte Fahrzeuge, eine Vielzahl abwechslungsreicher, stimmungsvoller Kurse (die Nachfahrten sind geil!), sowie richtig guten Speed sowohl im Ein- als auch im Zweispielermodus (weshalb einige unschöne Pop Ups in Kauf genommen werden müssen), ist aber ohne Ende schwer zu handhaben. Das liegt gar nicht mal so am hohen Realitätsanspruch (zig verschiedene Drift-Varianten auf den unterschiedlichsten Böden, etc.), sondern eher daran, daß die computergesteuerten Gegner alle wie Ari Vatanen fahren, und Ihr bei nur einem Fahrfehler keine Chance mehr zum Aufholen habt. Besser erst im Laden probierspielen und/oder die eigene Frustrationstoleranz neu definieren!



Arcade-Modus (wo Ihr Euch nicht zu oft drehen dürft, da strenge Zeitlimits eingehalten werden müssen) sind's auch hier wieder 18 Strecken; im Meisterschaftsmodus derer 24. Je nachdem für welche Rallye Ihr Euch entscheidet, tretet Ihr entweder in Indonesien, England, Spanien, Kenia, Korsika, Neuseeland, Schweden oder in den französischen Alpen gegen drei andere Fahrer an. Abhängig von der Gegend ändern sich Straßenbelag (Schlamm, Schotter, Asphalt etc.) und Wetter (Schnee, Regen, Sonne, Wolken, Nebel). Dementsprechend soll-



Hier redet sich der Co-Pilot vor lauter "Jetzt rechts", "Jetzt links" den Mund fusselig.



In Indonesien sorgen zirpende Urwaldinsekten für stimmungsvolle Atmosphäre.

tet Ihr das Fahrzeug vor jedem Rennen im Setup-Menü (Federung, Übersetzung, Steuerung) den Gegebenheiten anpassen. Dank einer Batterie im Modul werden Bestzeiten und angefangene Meisterschaften gespeichert. Begeht jedoch nie den Fehler, "GESPEICHERTE DATEN" anzuklicken und die "OK?"-Frage im darauffolgenden Screen mit dem A-Knopf zu bestätigen. Hier hat sich nämlich – zumindest verhielt sich's bei unserem Testmuster so – ein Übersetzungsfehler eingeschlichen: In der englischen Version heißt derselbe Menüpunkt "RESET SAVED DATA". Arghhh!

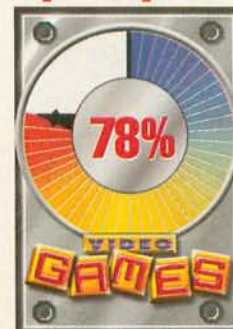


Ari Vatanen, das alte Rallye-Haus, hat Eden Studios bei der N64-Programmierung maßgeblich beraten. Ob's deswegen so extrem schwer geworden ist?

INFO

System:	Nintendo 64
Spielertyp:	Rennspiel
Datenträger:	96-MBit-Modul
Hersteller:	Infogrames/Eden Studios
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Modulspeicher
Features:	Ghost-Fahrer, 24 verschiedene Strecken, Rumble-Pak-kompatibel
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	7-9
Preis:	ca. 120 Mark
Grafik:	85 %
Musik:	—
Sound:	80 %

Spielspaß:



COOLBOARDERS 3



Kaum kündigt sich der Winter an, stehen auch schon die ersten Boarder-Sims wieder auf der Matte. Auf der PlayStation macht Sony dieses Jahr mit einem weiteren Sequel seiner renommierten *Cool Boarders*-Reihe den Anfang, das diesmal von den 989 Studios (Vorgänger: UEP Systems) entwickelt wurde. Auf insgesamt sechs Bergen (davon drei zu Beginn anwählbare) könnt Ihr in ebenso vielen Disziplinen die Bretter anschnallen und ins Tal rasen. Ob Slalom, Abfahrt, Boarder X (Simultan-Rennen mit drei Gegnern), Halfpipe, Big Air oder eine Kombination des Ganzen: An alle erdenklichen Möglichkeiten, per Board einen Wettbewerb auf die Beine zu stellen, wurde hier gedacht. Neu ist nun u.a., daß Ihr Euch ganz im "Road Rash"-Stil vordere Plazierungen auch durch Handgreiflichkeiten (sprich Faustschläge gegen

INFO

- System: PlayStation
- Spieltyp: Snowboard-Spiel
- Datenträger: CD
- Hersteller: 989 Studios
- Testversion: Sony
- Spieler: 1-2
- Speicheroption: Memory Card 1 Block
- Features: Dual-Shock-Support
- geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: ???
- Preis: ca. 100 Mark
- Grafik: **82 %**
- Musik: **76 %**
- Sound: **68 %**



Boards aller Stile gibt's en masse.

überholende Boarder) sichern könnt. Bevor Ihr in die Competitions am Devil's Butt oder Mount Koji einsteigt, solltet Ihr jede Disziplin aber vorher eingehend trainiert und Euch mit der Steuerung vertraut gemacht haben. Im Slalom braucht Ihr vor allem Sharp Turns, bei Boarder X die Hände zur Abwehr und bei den Trick-Disziplinen die Jump-Taste (mit eigener Leiste am rechten unteren Bildschirmrand), sowie die Buttons für Twists, Grabs und Salti. In der Luft lassen sich bei entsprechenden Geschick auch Trick-Combos einleiten, die allerdings nur dann etwas Zählbares aufs Konto bringen,



Das Menü-Design und die Benutzerführung in CB3 sind vorbildlich. Ihr könnt jetzt auch im Getümmel Road-Rash-like die Fäuste einsetzen. Enge Tore im Boarder-Slalom umfährt Ihr gekonnt mit der Sharp-Turn-Taste.

wenn Ihr wieder sicher zum Stehen kommt, anstatt mit der Nase im Schnee zu wühlen. Zur Wahl stehen außerdem massenweise coole Boarder-Typen und -Girlies, die aus einem reichhaltigen Fundus von Alpine-, Freeride- und Freestyle-Brettern wählen können (kann im Mehrkampf nach jeder Disziplin gewechselt werden), die im Normal- oder Goofy-Stil angeschnallt werden dürfen. Eine Charakterisierung hinsichtlich Robustheit, Handling etc. ist aber nicht vorhanden. Auf Wunsch kann auch gegen einen Kumpel im Split-Screen-Modus gezockt werden. Nach jeder Disziplin dürft Ihr den Spielstand

abspeichern. Habt Ihr einige wagemutige Kunststücke vollbracht oder Top-Zeiten eingefahren, läßt sich alles nochmal in einem aufwendigen Replay begutachten, daß das Geschehen aus mehreren Kamerablickwinkeln beleuchtet. Musikalisch werdet Ihr mit Drum'n'Bass- und anderen Synthie-Klängen unterhalten. rk

Meine Meinung: Grafisch zeigt sich "Cool Boarders 3" klar verbessert gegenüber dem im Februar erschienenen und mit reichlich Polygon-Blitzern behafteten Vorgänger. Dennoch mag die verschneite Berglandschaft immer noch nicht so recht überzeugen - immer mit Nintendos 1080 Snowboarding im Hinterkopf: Bäume bestehen aus zwei rechtwinklig geschnittenen Ebenen, aufgewirbelter Schnee ist ziemlich grobpxelig und durch manche Hindernisse kann man einfach hindurchfahren. Das Spielgefühl, das gut gelungene Menü-Design und die extrem variantenreiche Auswahl an Spielmodi und Disziplinen sind dagegen stark und für jeden Boar-



GUT

der-Freak Kaufanreiz genug. Um alle Tricks auf allen 36 Pisten, Halfpipes und Sprungschancen zielsicher zu stehen, bedarf es schon einiger Übung. Dennoch hätte ich mir eine etwas umfangreichere Trickpalette und einen motivierenderen Mehrkampf gewünscht: Ihr rackeret Euch z.B. in der Halfpipe ab und müßt dann mitansehen, wie Ihr in der Punktwertung abgeschlagen hinten liegt. Hier wäre es wesentlich besser gewesen, die Ergebnisse der Konkurrenz vorher statt hinterher einzublenden, damit der Spieler einen Anhaltspunkt hat. Trotzdem ist CB3 allen Wintersportfreax ohne N64 zu empfehlen. Auf der PlayStation ist's schon top.

Spielspaß:



LiberoGrande™



TEST



Unser Starspieler hat gerade Arbeit und stürmt auf den gegnerischen Kasten zu.

Sobald Namco einen Arcade-Prügler auf die PlayStation portiert, werden Fans hellhörig. Wie sieht es aber aus, wenn ein nicht sonderlich erfolgreiches Fußballspiel umgesetzt wird? Bei *Libero Grande* stehen Euch 32 bunt zusammengewürfelte Nationalmannschaften zur Verfügung, die durch einen frei wählbaren Megaspielder verstärkt werden. Obwohl die zunächst 20 Superstars (zehn weitere müssen erspielt werden) fiktive Namen haben,

sind die Ähnlichkeiten zu weltbekannten Fußballern wie Ronaldo, Del Piero oder Bergkamp nicht zu übersehen.

Das Außergewöhnliche daran ist aber die Tatsache, daß Ihr nur diesen einen Spieler aktiv steuert, und das restliche Team von der CPU gelenkt wird. Deshalb beschränkt sich die Steuerung logischerweise nicht nur auf die üblichen Aktionen wie Schießen, Flanken und Passen, sondern beinhaltet auch die Forderung des Bal-



Der alternde Kolumbianer Carlos Valderama, wie er lebt und lebt.

les. Der lobenswerte Trainingsmodus ist nicht nur als Fortbildungsmaßnahme gedacht, sondern stellt vielmehr ein Spiel im Spiel dar. Ob Dribblings, Elfmeter oder Freistöße – in jeder Disziplin gilt es hierbei, eine bestimmte Punktzahl zu erreichen.

Info

System:	PlayStation
Spieltyp:	Arcade-Fußballsimulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Namco
Testversion:	Sony
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	komplett in Englisch, Dual Shock
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	3-9
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	75 %
Musik:	60 %
Sound:	55 %

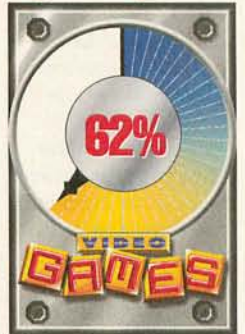
Meine Meinung: Realistischer geht es nicht: Anstatt jeden einzelnen Spieler zu steuern, legt Ihr das Schicksal Eurer Mannschaft in die Fußballschuhe eines einzigen Superstars. Die Ausführung läßt aber stark zu wünschen übrig. Es macht einfach keinen Spaß, andauernd zuzusehen, wie der Gegner



GEHT SO

den eigenen Torwart überwindet, während Ihr im Sturm vergeblich auf Flanken wartet - vom vollkommen unübersichtlichen Split-Screen-Modus ganz zu schweigen. Einziger Lichtblick ist der ultracool Trainingsmodus, der Euch längere Zeit beschäftigen wird, und die unkomplizierte Steuerung.

Spielspaß:



Compi Corner

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	22,99 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

www.compi-corner.de



wipeout 64

Wipeout

Der Name *wipeout* steht seit drei Jahren für futuristische Höchstgeschwindigkeiten und ist einer der wenigen Titeln, die auf allen drei Next-Gen-Konsolen Station gemacht haben. Bisher erschienen zwei PlayStation-Versionen (*wipeout* in VG 10/95: 78% und *wipeout 2097* bzw. *wipeout XL* (USA) in VG 11/96: 87% Spielspaß) und eine Saturn-Konvertierung ("wipeout 2097" in VG 8/97: 85 Spielspaß).

INFO

System:	Nintendo 64
Spieltyp:	Future-Waffen-Rennspiel
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Konami
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Controller Pak Save
Features:	Rumble Pak Support
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 150 Mark
Grafik:	86 %
Musik:	84 %
Sound:	69 %

Spielspaß:

VIDEO GAMES

Manche Spiele gehen schon seltsame Wege: Würde uns *wipeout 64* in der Preview-Version noch von Psygnosis höchstselbst präsentiert, sicherte sich in der Zwischenzeit der Automatenriese Midway USA die Vertriebsrechte, was in Deutschland auf einen Vertrieb durch den Haus-Distributor GT Interactive schließen ließ – doch weit gefehlt: Konami beschert uns letztendlich das N64-Speed-Spektakel. Was hat das Rennspiel mit dem klangvollen Namen im Dreikampf um die N64-Geschwindigkeitskrone (mit *Extreme G 2* und *F-Zero X*) nun zu bieten? Nun, zunächst sechs komplett neu designte und mit sehenswerten Schikanen, Kurvenkombinationen und Berg- und Talfahrten nur so vollgestopfte Tracks und – für viele leidgeprüfte N64-Fans vielleicht ganz wichtig – keinen Nebel! Dafür müßt Ihr zwar mit dem ein- oder anderen Pop-Up der endzeitmäßigen Streckenbauten leben – das ist aber wirklich zu verschmerzen und fällt im Geschwindigkeitsrausch nach einer Viertelstunde überhaupt nicht mehr ins Gewicht. Ihr greift in mehreren, extrem motivierenden Spielmodi nach der Speed-Krone in Form von Bronze-, Silber-



Die Kurse sind schikanenreich, aber stets fair.

ber- und Gold-Medaillen. Entweder Ihr fahrt ein ganz normales Rennen und müßt innerhalb von drei Runden (in den späteren Pro-Klassen Papier und Phantom vier) sage und schreibe mindestens ein Dutzend Gegner (insgesamt 15 Starter) hinter Euch lassen, um die nächste Strecke in Angriff nehmen zu dürfen. Dies ist gleichbedeutend mit einer Bronze-Plakette und erfordert schon ein exzellentes Rennen: Für Silber und Gold müßt Ihr übermenschlich gut und fehlerfrei fahren. Das ist aber immer möglich



Hmmm... Erst Zehnter? Naja, dann geben wir halt einfach nochmal Gas!

Kombiniert beschleunigen Euch die blauen Turbo-Felder auf ein heißes Tempo.

Im Vier-Spieler-Modus müßt Ihr ohne Gegner und Backgrounds auskommen.



(auch wenn es anfangs nicht danach aussieht: "Die Schikane schaffe ich nie ohne anzuecken!") und sorgt für Motivation pur. Alternativ greift Ihr in einem Time-Attack-



Der Auto-Pilot läßt Euch in Kurven nicht im Stich, auch wenn die Zeit abgelaufen ist.

verwandten Modus an, in dem Euch die CPU ganz harte Zeiten für die Medaillen vorgibt, oder in einem reinen Waf-

fen-Rennen: Hier gilt es, innerhalb der Rennzeit eine bestimmte Zahl gegnerischer Anti-Gravity-Gleiter durch Rammern oder Raketen/MG-Salven/Elektroschocks & Co. abschmieren zu lassen. Im Multiplayer-Mode greift Ihr via Split-screens zu zweit, dritt oder zu viert an. Soundtechnisch werdet Ihr ganz im Stil der Serie mit Techno-Trax von Fluke, den Propellerheads und einer Reihe von No-Name-Synthesizer-Virtuosen unterhalten.

Meine Meinung: Da fällt die Wahl wirklich schwer zwischen den drei Platzhirschen "wipeout 64", "extreme G 2" und "F-Zero X"! Während die N64-Adaption des berühmten Psygnosis-Racers speedmäßig mit der Konkurrenz in einer Liga rast, gibt es davon abgesehen doch einige Unterschiede, die für den ein oder anderen den Ausschlag zum Kauf geben könnten: Die durchaus hübschen Endzeit-Strecken bieten deutlich mehr fürs Auge als Nintendos "F-Zero", haben aber von den Effekten weniger zu bieten als "XG2" (Lens Flares, Dynamic Lighting, Local Stage Sounds etc.). Dafür gefällt mir das "wipeout"-Handling noch eine Spur besser: Hier hat man im Ge-



SUPER

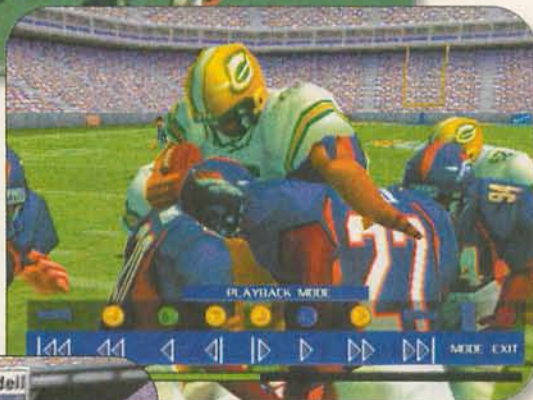
gensatz zum Acclaim-Racer wirklich das Gefühl, mit viel Training eine perfekte Runde hinzukriegen. Den Ausschlag für die geringere Spielspaßwertung hat aber die im Vergleich zur Konkurrenz magere Ausstattung gegeben: Nur sechs Kurse (plus eine Bonusstrecke), vier Gleiter und acht Techno-Trax sind einfach auf die Dauer etwas wenig (etwa im Hinblick auf "F-Zero's 30 Strecken plus Editor), auch wenn durch die gesunde und faire Härte im Spiel für ausreichend Motivation gesorgt ist. Auch im 4P-Mode fällt W64 gegenüber Nintendos Racer ab: Um die Frame-Rate halten zu können, müßt Ihr hier auf sämtliche Backgrounds und Gegner verzichten.



Es macht richtig Spaß, mit dem Analog-Stick durch die gegnerischen Verteidigungslinien zu schlüpfen.

Mittendrin statt nur dabei: Replays vermitteln ein perfektes NFL-Feeling.

Die Poing Teddy Bears mit Tet als Quarterback (hehe).



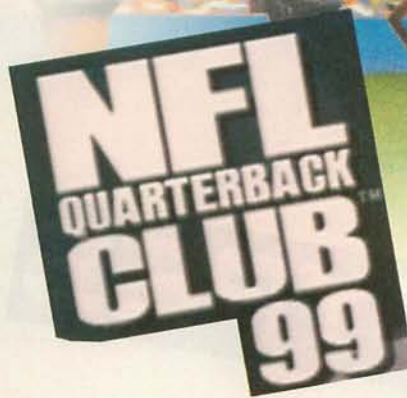
Was der amerikanische Hersteller Iguana vor einem Jahr in Sachen realistische Sportsimulationen auf die Beine stellte, war schon beeindruckend genug. Nun kommt die aktuelle '99er Version von *NFL Quarterback Club* auf den Markt - diesmal mit mehr Mannschaften, mehr Features und verbesserter Grafik. Vor allem letztere haben die Entwickler aus dem sonnigen Austin - man glaubt es kaum - noch realistischer

im Sidestep laufen, Bälle mit einer Hand abfangen oder Kraultbewegungen ausführen, wobei dank der exzellenten Grafikleistung kaum Unterschiede zum realen Spielgeschehen ausgemacht werden können.

Zwar ist es sehr mühsam, sich die zahlreichen Tastenbelegungen zu merken, doch es lohnt sich, da es sich im Spiel auszahlt. Eine nette und nützliche Neuerung ist der Joystick-Paß-Modus, wo Ihr

gestaltet als sie bereits in der '98er-Fassung gewesen ist. Zusätzlich zum Hi-Res-Modus, der stattliche 640 x 480 Pixel auf die Monitoroberfläche zaubert, wurden zahlreiche Motion-Capturing-Moves hinzugefügt, so daß bezüglich Animation ein Quantensprung erreicht werden konnte.

Nun dürfen Eure Feldspieler

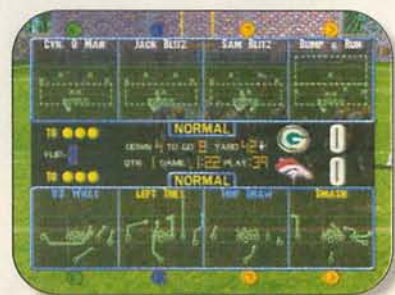


als Quarterback lediglich mit dem Analogstick auf die Receivers zielen müßt. Der Wurf erfolgt sodann per A-Taste. Spontane Scramble-Spielzüge, die von Profi-Quarterbacks von Zeit zu Zeit eingesetzt werden, sind so auf realistische Weise durchführbar. Wer sich bezüglich Steuerung noch unsicher fühlt, kann im Practice-Modus einzelne Spielzüge entweder mit oder ohne Gegner ausprobieren und üben.

Interessanterweise sind neben den 31 NFL-Teams erstmals auch sechs europäische NFL-Teams vertreten, u.a. die Frankfurt Galaxy. Wer auf



Hier dürft Ihr Eure eigene Mannschaft kreieren.



Die Spielzüge sind speziell auf die einzelnen NFL-Teams zugeschnitten.

Geschichtliches steht, kann auf eine riesige Auswahl aus mehr als 60 historischen AFL- und NFL-Mannschaften zurückgreifen. Diese tauchen auch im Simulations-Modus auf, wo Euch in insgesamt 32 Begegnungen die Möglichkeit gegeben wird, Football-Geschichte neu zu schreiben.

Madden NFL '99



Mittlerweile ist Electronic Arts ebenfalls dazu übergegangen, die Grafik im Hi-Res-Modus zu präsentieren. Die NFL-Lizenz wurde wieder eingekauft und die Spieler-Animationen per Motion Capturing neu aufgenommen. In einem Play-Editor können individuelle Spielzüge zentimetergenau modifiziert werden.

INFO

- System: Nintendo 64
- Spieltyp: Fußballsimulation
- Datenträger: 128 MBit
- Hersteller: Iguana
- Testversion: Acclaim
- Spieler: 1-4
- Speicheroption: Memory Card 123 Seiten
- Features: Rumble Pak geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: 5-7
- Preis: ca. 100 Mark
- Grafik: 96 %
- Musik: 63 %
- Sound: 72 %

Spielspaß:



SUPER

Meine Meinung: Es gibt zur Zeit wohl keine andere Football-Simulation, die diesen Titel überflügeln könnte. Noch nie zuvor konnte man sich sowohl optisch als auch spieltechnisch so realistisch auf dem Feld bewegen wie bei *NFL Quarterback Club '99*. Es gibt kaum etwas an der Grafik auszusetzen, die Spieler KI, vor allem bei Verteidigungsspielern, wurde gegenüber dem Vorgänger sichtlich verbessert. Kleinere Reaktionsfehler sind ab und zu bei Line-

Backern in Options-Spielzügen auszumachen. Doch in der Gesamtheit übertrifft die gute Steuerbarkeit, die perfektionierte Grafik und der grenzenlose Spielspaß diese Macken. Für eine Sache, die ich seit *Madden NFL '93* von Electronic Arts schmerzlich vermißt hatte, möchte ich Iguana vom Herzen danken. In *NFL Quarterback Club '99* vollführen endlich wieder nett gekleidete Cheer Leaders ihre Halftime-Shows auf dem Rasen (hehe).

R-TYPES



Das gigantische R-Type-Raumschiff war seinerzeit einer der größten Ballerspiel-Endgegner der Videospiele-Geschichte.

Das geniale Monster-Design der R-Type-Künstler ist bis heute noch unerreicht.

Keinen großen Herzschmerz bereitet uns dieser Alien-Obermotz aus Teil 1.



Einhalt zu gebieten. Erfahrene R-Type-Piloten finden die bewährten Waffenextras in altbekannter Farbkapsel-Verpackung. Acht beinharte Levels, die sich konsequent von rechts nach links an Eurem Raumschiff vorbeischieben, sind zu meistern. Die Kampfschauplätze reichen von Unterwasserlandschaften über klassische Alienszenarien bis hin zum farbenprächtigen Weltraumoutfit. Ebenso abwechslungsreich sind die zahlreichen Gegner und Obermotze. Die Endgegner dürften auch den abgebrühtesten Piloten den Schweiß auf der Stirn zusammenlaufen lassen: Biomechanische Riesenmonster, gigantische Raumschiff-Festungen und fliegende

Dämonen bewachen die Levelausgänge. An Extrawaffen schwirren neben dem Standardschuß, Lenkraketen und Bouncing-Laser herum. Durch längeres Feuerknopfdrücken baut Ihr einen durchschlagenden Beam-Schuß auf. Natürlich fehlt auch der legendäre Kugel-Satellit nicht, der traditionsgemäß abkoppelbar ist und als Schutzschild fungiert.

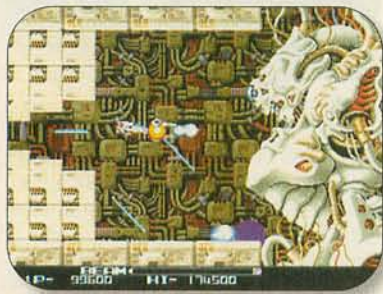
Panik im PAL-Weltraum: Das BYDO-Imperium meldet sich in offizieller Kampfbereitschaft zurück! Auf Irems erster Oldie-Kollektion befinden sich die beiden Automatenklassiker *R-Type I-II*, die bereits vor elf Jahren in den Spielhallen für klingende Münzen sorgten. Als furchtloser Rebelle zieht Ihr mit Eurem R-9-Raumer durch fremde Galaxien, um den schrecklichsten aller Weltraumbestien



Der richtige Schuß an die richtige Stelle, das war bei R-Type oft das Geheimrezept.



In R-Type 2 taucht Ihr einen unterirdischen Seen hinab, in dem es nur so vor Feinden wimmelt.

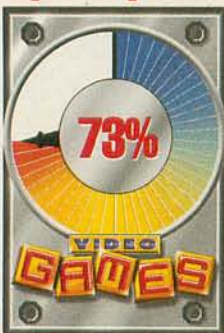


Das "Creature-Design" von R-Type 2 erreichte nicht mehr die Genialität des Vorgängers.

INFO

- System: PlayStation
- Spieltyp: 2D-Shooter
- Datenträger: CD
- Hersteller: Irem/Virgin
- Testversion: Galaxy, (089-7605151)
- Spieler: 1-2
- Speicheroption: Memory Card 1 Block
- Features: Dual-Support
- geeignet ab: 16
- Schwierigkeit: 3-6
- Preis: ca. 100 Mark
- Grafik: **67 %**
- Musik: **75 %**
- Sound: **76 %**

Spielspaß:



Meine Meinung: Oft imitiert, und nie erreicht! Auch nach elf Jahren hat die R-Type-Serie in ihrer Urform noch nichts an ihrer Faszination verloren. Hier stimmt für einen Horizontal-Shooter einfach alles: Gute Spielbarkeit (mit Dual Shock-Support!), unerreichtes Monsterdesign, ein genialer Satelliten-Waffen-Support und abwechslungsreiche Feindformationen fesseln den Spieler bis zum letzten Credit. So viele unterschiedliche Alien-Verweizer in den bizarrsten Organic-Formen hat man nur bei sehr wenigen Spielen gesehen. Atmosphärischer kann



GUT

man einen 2D-Shooter kaum überbringen – wer's nicht glaubt, muß unbedingt ein Probespielchen wagen. Kein so großes Lob hingegen gebührt der PAL-Umsetzung, die mit schwarzen Balken und den üblichen Framerate-Verlusten aufwartet. Leider wurde auch auf das komplette Bonusbeiwerk der Japan-Version verzichtet, die unzählige Making-Of-Informationen und Skizzen enthält. Andererseits sollte die Spielergemeinde froh sein, daß sich überhaupt eine Softwarefirma erbarmt hat, diese Klassiker offiziell zu veröffentlichen.

DODGEM ARENA

"Dodgem Arena" ist mit Multitap- und Linkkabel-Unterstützung für bis zu vier Spieler bestens für Parties geeignet.

Der Erfolg der PlayStation lockt inzwischen auch exotische Programmiererteams aus Ländern, die bis dato nicht unbedingt als Videospiehhochburgen bekannt waren. Nach Schweden (*Kula World*) und Ungarn (*Contra*) flatterte uns nun auch ein recht ausgefallenes Multiplayer-Produkt aus Holland auf den Schreibtisch. *Dodgem Arena* stellt eine Art futuristisches Eishockey mit einigen ziemlich eigenwilligen Regeln dar. Schlüpf in einen von sechs Gleitern und ab geht's in die erste Arena. Ihr müßt Euch zunächst von einer zentralen Ausgabestelle einen Puck besorgen und diesen anschließend in ein bewegliches "Tor" schießen. Das ist insofern leichter gesagt als getan, da die Spielfelder nicht eben sind, die drei Konkurrenten genau dasselbe vorhaben und Euch durch Rempeln und mit Einsatz von Waffengewalt die Hartgummischiebe abjagen wollen. Turbo- und Bremsfelder sorgen bei der Hi-Speed-Jagd für zusätzliche Dynamik. Für einen Treffer innerhalb der zwei Minuten Spielzeit werden Euch 1000 Punkte gutgeschrieben, ein Abschluß bringt ca. 250 Punkte. Nur wer am Ende die meisten Zähler auf dem Konto hat, steigt in die nächste

Runde oder nächste Liga auf. Jedes der acht Spielfelder (Osaka, New York etc.) in drei Klassen wird zunächst mit vier Pucks gleichzeitig gespielt, dann mit drei, zwei, und schließlich kämpfen alle Piloten um einen einzigen. Die Besonderheit an "Dodgem Arena" sind nun die mannigfaltigen Multiplayer-Modi: Ihr könnt Duelle im 2-Player-Splitscreen als Team oder gegeneinander ausfechten, das Linkkabel und/oder Multitap anschließen und eine zünftige 4-Player-



Runde in Teams oder jeder gegen jeden einläuten. Musikalisch wird Future-Sound von Drum'n'Bass bis Soft-Techno made in Holland geboten. rk

INFO

System:	PlayStation
Spieltyp:	futuristische Multi-Player-Action
Datenträger:	CD
Hersteller:	Take 2
Testversion:	Take 2
Spieler:	1-4
Speicheroption:	nein
Features:	8 Multiplayer-Spielmodi, unterstützt Linkkabel und Multitap
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	69 %
Musik:	75 %
Sound:	65 %

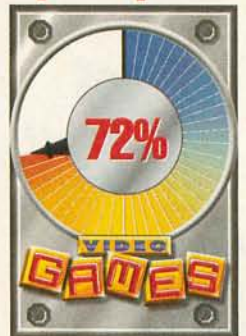
Meine Meinung: Für "Dodgem Arena" gilt eigentlich das gleiche wie für "Bomberman": Alleine sinkt die Motivation ziemlich rasch, dank der Link- und Multitap-Unterstützung eignet es sich aber bestens als das etwas andere Party-Game. Leider hat man beim Design der Arenen nicht allzuviel Kreativität bewiesen: Die ersten drei gleichen sich schon mal wie ein Ei dem anderen und auch grafisch findet Ihr nur die Standard-PlayStation-Lichteffekte. Dafür ist die Engine



GUT

sehr weich und Ruckler und Polygon-Blitzer kommen extrem selten vor. Die Musik ist dagegen gut gelungen und wechselt schon mal in Echtzeit, wenn Ihr über ein Beschleunigungsfeld brettert und den nächsten Abhang hinunterschließt. Einfach ist es in späteren Stages auch nicht gerade: Stellt Euch nur vor, Ihr sollt als Stürmer auf ein Tor balieren, daß sich auf der Grundlinie hin- und herbewegt, während die Verteidiger Euch ungestraft abgrätschen dürfen!

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 Deine PlayStation!

PSX CHEATPOWER 3
Top Aktuell - 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. 80 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 ca. 320 PSX Spielen!

PLAYSTATION CODEPOWER 5
für X-Ploder & Game Buster
Die aktuellste Ausgabe mit den besten & aktuellsten Game Buster & X-Ploder Codes zu allen aktuellen Spielen.

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

LÖSUNGSSHEFTE
IN DEUTSCH - JE 14,80 DM:

Abe's Odyssey
Abe's Exodius*
Alien Trilogy
Alundra
Alone in the Dark 1-3
Ark of Time
Baphomets Fluch 1
Baphomets Fluch 2
Batman & Robin
Blazing Dragons
Breath of Fire 3*
Casper
Chron. o.L. Sword
Clock Tower
Command & Conq. 1
Command & Conq. 2
C & C: Gegenschlag*
Cyberia
D
Das 5. Element*
Deathrap Dungeon
Diablo
Discworld 1
Discworld 2
Excalibur
Final Fantasy 7
G-Police
Gex 3D & Rayman
Heart of Darkness
Herc's Adventure
Kings Field
Legacy of Kain

MDK
Men in Black
Nightmare Creat. One
Pax Corpus
Rayman&Gex3D
Resident Evil 1
Resident Evil DC
Riven
Spawn
Sulkoden
Syndicate Wars
Tekken 1 & 2 & 3
The Note
The Last Report
Tomb Raider 1
Tomb Raider 2
Turok
Vandal Hearts
Wild 9
Wild Arms
Warhammer: Dark Omen
Wing
Commander 384
WWF: Warzone
X-Com: Terror 2

STÄNDIG NEUHEITEN!

DEUTSCHE LÖSUNGSBUCHER
KOMPLETT IN FABER:
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)

PADVERLÄNG. 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

DUAL SHOCK PAD
-Analog Dual Shock Pad
-Super Shock
42 DM

GAME BUSTER
-inkl. Codeheft
-Codes vorab gespeichert
99 DM

PAL BOOSTER
-NTSC zu PAL
Converter
-Antennen anschluß
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:
CDG MEDIA
AUF DEN SANDBERGEN 5
21337 LÜNEBURG
Online-Shops:
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!

BESTELHOTLINE:
TEL. BESTELLANNAHME: MO-FR. 08-21.00 UHR & SA. 08-14.00 UHR
04131 / 850610

FAX:
04131 / 850620
HÄNDLERANFRAGEN WILLKOMMEN!

COLONY WARS VENGEANCE



Nachdem Crash und Lara nun schon in die dritte Runde gehen, hat es *Colony Wars* gerade mal bis zum zweiten Teil geschafft. Was das Gameplay angeht, muß sich *Vengeance* allerdings keinesfalls verstecken. Nachdem die Liga der freien Welten die Erde – und damit die Navy – im Solsystem eingesperrt hat, herrscht erst einmal Frieden. Der konnte nicht lange halten – schließlich ist der Mensch freiheitsliebend und manchmal auch machthungrig. Darum kam es auf dem blauen Planeten zu Bürgerkriegen, die durch das Eingreifen von Kron gestoppt wurden. Er einte die Streitkräfte unter seiner Führung, um der Liga zu zeigen, wo der Hammer hängt.

Von den 38 Missionen, die insgesamt im Spiel vorhanden sind, werdet Ihr in der Rolle des Navy-Piloten Mortens beim ersten Durchspielen mit Sicherheit nicht alle sehen – je nachdem, wie Ihr in den Aufträgen abschneidet, geht das Spiel einen anderen Weg. Ihr begeben Euch in



Eine typische Szene aus CWV: Dogfight mit einem Liga-Piloten.

Ebenfalls eine typische Szene: Eine Mission mit sehr knappem Zeitlimit.

Die Liga setzt auch Superwaffen ein, wie in diesem Fall einen riesigen Spinnen-Mech.



Verfügung, mit denen Ihr die Werte der Schiffe verbessern dürft.

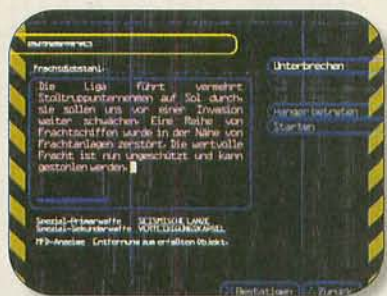
Sobald Ihr Euer Träger-schiff verläßt, geht's tierisch zur Sache. Die gegnerischen Piloten sind nicht gerade schlecht, dafür haben sie anscheinend

das schlechtere Material. Sie sind auch nicht das Problem, wenn es um das Erfüllen der Missionen geht.

Die Tücken liegen im Verlauf selbst – mal ist ein knappes Zeitlimit Euer schlimmster Feind, mal sind es ungenaue Angaben im Missionsbriefing. Davon einmal abgesehen erhaltet Ihr

eine erstklassige Ausbildung zum Piloten für Kampfraumschiffe – und wer alle Missionen ohne Probleme durchzockt, vor dem ziehe ich persönlich den Hut. Denn trotz Waffenvielfalt und feiner Dual-Shock-Steuerung ist CWV ab und an so schwer, daß man ihm schon fast Unfairneß vorwerfen könnte.

af



Glaubt dem Briefing nicht blind – die Realität sieht manchmal ganz anders aus.

ein Missionsbriefing, von dem aus Ihr auch den Hangar betreten könnt. Dort dürft Ihr – je nach Mission – unter fünf Schiffstypen wählen; das sechste Schiff, die Landefähre "Spook", wird Euch bei Bedarf automatisch zugewiesen. Solltet Ihr eine Mission erfolgreich absolviert haben, stehen Euch Energieeinheiten zur



INFO

- System: PlayStation
- Spieltyp: Action
- Datenträger: CD
- Hersteller: Psygnosis
- Testversion: Psygnosis
- Spieler: 1
- Speicheroption: Memory Card
- Features: Nonlinearer Ablauf
- geeignet ab: 16
- Schwierigkeit: 8
- Preis: ca. 100 Mark
- Grafik: **80 %**
- Musik: **50 %**
- Sound: **70 %**

Spielspaß:

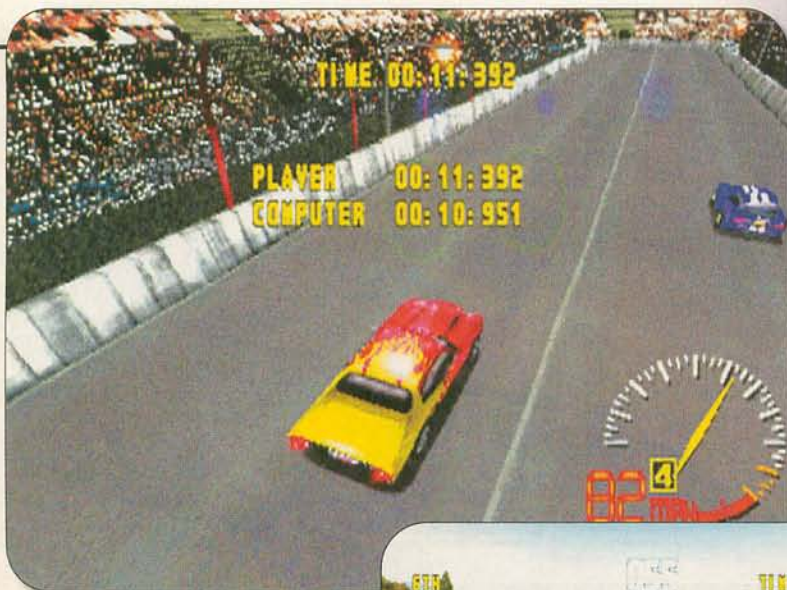


Meine Meinung: Vom zweiten Teil des "besseren Wing Commanders" hatte ich mir mehr erwartet. Grafisch und akustisch ist CWV gut, aber nicht überragend. Macht nix, ein Spiel besteht ja nicht nur daraus. Das Gameplay ist es, was zählt. Meine Meinung ist dabei zweigeteilt. Zum einen macht es mir als altem Veteran der Kilrathi-Kriege Spaß, wieder hinter dem Knüppel einer Hochleistungs-Kampfmaschine zu sitzen. Den Spieler allerdings bei der Stange zu halten, indem man den Schwierigkeitsgrad in neue Höhen schraubt, ist für mich ein



GUT

neuer Ansatz. Zumindest glaube ich nicht, daß er Erfolg bringt - statt dessen werden die meisten Piloten ihren Dual Shock bei einigen Missionen gefrustet in die Ecke feuern. Und das ist nicht nur dahingegagt: Einige Missionen sind mit der mickrigen Bewaffnung, die Euch zum jeweiligen Zeitpunkt zur Verfügung steht, so gut wie nicht zu schaffen. Um Haaresbreite machen Euch wieder eine Rakete zuviel oder ein Zeitlimit einen Strich durch die Rechnung. Ein wenig "spielbarer", und das Game wäre eine sichere Kaufempfehlung.



Im Beschleunigungsrennen könnt Ihr mit den Muscle Cars mal so richtig den Gummi in den Asphalt graben.

Kleine Unfälle wie dieser hier sind bei der schwammigen Steuerung nicht unüblich.

Auf der Paßstraße zeigen wir der Corvette mal, wo der Hammer hängt!



Jede(s) Rennspielserie) hat in puncto verfügbare PS-Monster ihren Schwerpunkt: Während *Gran Turismo* überwiegend auf japanische Boliden setzt und *Need for Speed* gerne die neuesten High-End-Italo-Racer zur Schau stellt, ist die *Test-Drive*-Reihe eher bekannt für Vertreter der sündhaft teuren englischen und US-Sportwagen sowie der klassischen US-Muscle Cars der 60er und 70er Jahre mit brachialen 500-PS-Motoren und einem Killer-Hubraum. So findet Ihr auch im fünften Aufguß wieder 23 Traumwagen von Jaguar, Aston Martin, TVR, Dodge (Viper), Plymouth, Chevro-



Die Strecken sind grafisch größtenteils etwas eintönig gehalten.

let (Corvette) oder Shelby (Cobra), die Ihr in verschiedenen Spielmodi (Einzelrennen, Zeitrennen, Pokalrennen etc.) um die 16 in aller Herren Länder verstreuten Kurse lenken müßt – darunter auch ein München-Track, den aber selbst wir Einheimischen nicht wiedererkennen! Schon nach den ersten Spielminuten merkt der Kenner des Vorgängers jedoch, daß die Engine mit Ihren schwammigen Steuerungseigenschaften kaum verändert

Meine Meinung: Offensichtlich befindet sich die *Test Drive-Reihe* auch im mittlerweile fünften Anlauf noch in der Erprobungsphase: Während die Konkurrenz schon 3rd-Generation-Titel liefert, steckt man hier noch zwischen erster und zweiter Generation. Quantität in Form von massig Strecken und Spielmodi können hier nicht über die Gameplay-Mängel hinwegtäuschen. Durch die schwammige Steuerung schlingert Euer Bolide auf allen Kursen von Hawaii bis Tokio schwer kontrollierbar über die Tracks, während Ihr permanent das Gefühl habt, auf Eis zu fahren. Das langweilige Strecken- und Menüdesign in Verbindung mit bösen Faux Pas wie einem einfarbigen, veilchen-blauen See als Dekoration sorgen auch nicht gerade

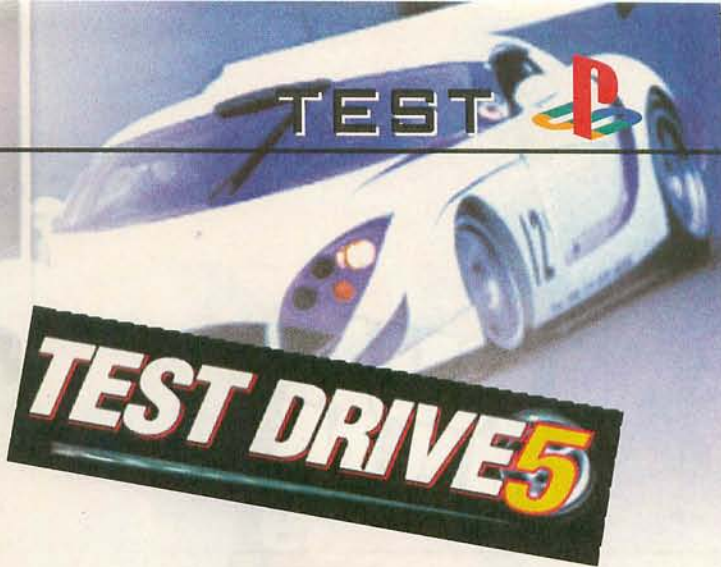


GEHT SO

für langanhaltende Motivation. Außerdem scheinen Euch die gegnerischen Boliden regelrecht zu foppen: Am Anfang werdet Ihr gnadenlos überholt, dann schleicht der Führungspulk mit knapp 60 Sachen dahin, so daß Ihr bei der Aufholjagd mit über 200 garantiert dem ersten ins Heck donnert. Zudem haben alle binnigen Bruchteilen von Sekunden die ca. 150 km/h Unterschied zu Euch wettgemacht, und das Spielchen geht von vorne los. Die einzigen Pluspunkte von TD5 sind die coolen US Muscle Cars der 60er und 70er sowie das Beschleunigungsrennen. Legt Euch lieber *Gran Turismo*, *Need for Speed 3* oder einen der anderen Top-Racer zu, denn TD5 ist ohne jegliches Flair und ziemlich überflüssig.

worden ist. Ein echtes Novum stellt dagegen das Beschleunigungsrennen dar. Hier müßt Ihr versuchen, wie in einem Dragster-Race aus dem Start heraus auf einer Geraden einen Konkurrenten abzuhängen. Die Bestzeiten können dann auf tausendstel Sekunden genau gespeichert werden. Einige Kurse bieten dem Bleifuß-Freak kleine Abzweigungen, um der Konkurrenz vielleicht die entscheidenden Zehntelsekunden abzunehmen. Auf Wunsch könnt Ihr auch als Hommage an *Need for Speed 3* die Polizei bei Eurer illegalen Raserei mitfahren lassen, wobei das Verfolgungs-Feeling wie im erwähnten Titel nicht annähernd aufkommt. Gummi gegeben wird, wie inzwischen genreblich, mit zwei Analogsticks und Dual-Shock-Support. Die Beschleunigungseigenschaften der einzelnen Boliden werden übrigens seltsamerweise in der Kategorie 0 auf 90 km/h angegeben, so daß diese Information für den Technik-Fan zu Vergleichszwecken ziemlich nutzlos ist. Natürlich gibt es auch wieder einige Bonus-Strecken und -Autos zu erfahren - dazu bald mehr im Tips-Teil.

rk



Sound-track

Auch diesmal hat man bei *Test Drive* wieder einige namhafte Bands für den passenden Sound verpflichtet können. Szene-Größen wie Pitchshifter, Fear Factory (Genetic Blueprint, 21st Century Jesus), KFMDM (Megalomaniac, Leid und Elend, Anarchy) oder Junkie XL (Def Beat) steuerten ziemlich deftige Punk-Tracks bei, die aber auch schon mal in die Hard'n'Heavy-Ecke abdriften. Für die Soundeffekte war übrigens, wie bei "Wild 9", Tommy Tallarico zuständig.

INFO

System:	PlayStation
Spieltyp:	Rennspiel
Datenträger:	CD
Hersteller:	Accolade
Testversion:	EA
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock-Support
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	71 %
Musik:	68 %
Sound:	67 %

Spielspaß:



NBA JAM '99



Freiwürfe sind sauschwer einzulochen, da Ihr erst drücken dürft, wenn sich der störrische Ball mitten über dem Netz befindet.

Damit Ihr 'nen Eindruck bekommt, wieviel Wert Acclaim auf den Sim-Charakter legt...

Spaßige Dunks wie dieser Rückwärtssalto sehen im Replay besser aus als im Spiel.



Ursprünglich von Williams/Midway als reinrassiges Arcade-Sportspiel aus der Taufe gehoben, hat Acclaim dem Markennamen *NBA Jam* zu Super-Nintendo- und Mega-Drive-Zeiten den Massenmarkt eröffnet. Man mußte also kein Hellseher sein, um früher oder später auch eine N64-Version am Spielhorizont aufziehen zu sehen. Aufgrund des starken Konkurrenzdrucks seitens EA, Nintendo, Konami und GT Interactive hat Iguana sowohl Erscheinungsbild als auch Spielprinzip komplett umgekrempelt, lediglich der Spielspaß garantierende *Jam*-Name wurde beibehalten. Neu ist, daß jetzt in den drei Hauptmodi

Van Horn von den New Jersey Nets, welcher Iguana übrigens auch als Berater zur Seite stand, aufgenommen. Der selbst auferlegte Realitätsanspruch zieht sich wie ein roter Faden durch das gesamte Game: Auf dem Spielerbasar könnt Ihr keine Lusche aus Toronto mehr gegen einen Shaq tauschen; Verletzungen wirken sich auch auf die Performance Eurer Spieler über einen längeren Zeitraum aus. Und im Create-A-Player-Menü stehen z.B. rund fünfzig verschiedene Kopfformen zur Auswahl. Ihr seht, Acclaim will es wirklich wissen und hat deshalb einen Aufwand betrieben, der dem der



NBA-Live-Programmierer in nichts nachsteht. Als Kommentatoren wurden Kevin Harlan (TNT), Bill Walton (NBC), und als Stadionsprecher Dan Roberts (Utah Jazz) verpflichtet – drei US-Größen, die mit ihren unzähligen Sprüchen ordentlich für Stimmung sorgen. ds



Dieser Korb ist sozusagen gleich im Eimer!

(Exhibition, Season und Playoffs) immer fünf gegen fünf Mitspieler antreten – vorbei die Zeit der guten, alten 2-on-2-Dunk-Action (obwohl gemunkelt wird, daß besagter Originalmodus auf dem Modul versteckt sein soll, direkt anwählen konnten wir ihn jedoch nicht). Wie schon *All Star Baseball '99* und *NFL QBC '99* von Acclaim Sports, ist die Grafik auch hier in Hi-Rez, einfach so, ohne Speicherweiterung. Was außerdem gleich ins Auge sticht, ist die Unmenge authentischer Angriffstaktiken, die Ihr für jedes Team bestimmen könnt, wie z.B. die Pressing-Strategie der Celtics oder der Zangenangriff von den Bulls. Die Motion-Captures wurden zum Großteil mit **Stephon Marbury** von den Minnesota Timberwolves, ein paar auch mit **Keith**

Meine Meinung: Da *NBA Jam* das erste Mal als richtige Simulation wahrgenommen werden will, liegt es nahe, die 99er-Edition mit dem ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten Konkurrenten *NBA Live '99* zu vergleichen. Abgesehen von einigen "Abweichlern", die auch weiterhin Nintendos Kobe Bryant die Stange halten werden, erhitzen sich die übrigen Gemüter in den nächsten Monaten garantiert darüber, ob *Jam* oder *Live* nun die Referenz darstellt. Ein abschließendes Urteil zu fällen, ist nicht wirklich leicht, da Iguanas Außenstelle in Utah wirklich ganz hervorragende Arbeit geleistet hat. Mehr Sprachausgabe und



SUPER

die hochauflösendere Grafik bietet definitiv *NBA Jam '99*. Auch einige spielerische Feinheiten (das Antäuschen z.B. funktioniert prima!) sind hier besser geglückt. Mir persönlich macht im direkten Vergleich dennoch *NBA Live '99* aufgrund des etwas schnelleren Spieltempos und der abgefahreneren Dunks mehr Spaß. Fans sollten unbedingt beide Titel probespielen und für sich selbst entscheiden. Wer leicht verdäuliche Arcade-Kost sucht, der ist kurioserweise diese Saison bei Acclaim eher schlechter aufgehoben - brennende Körbe und "unrealistische" Monster-Dunks versteht neuerdings EA besser in Szene zu setzen.

INFO

- System: Nintendo 64
- Spieltyp: Basketball
- Datenträger: 96-MBit-Modul
- Hersteller: Iguana West/ AcclaimSports
- Testversion: Acclaim
- Spieler: 1-4
- Speicheroption: Memory Pak, 123 Seiten
- Features: Spieler kreieren, Rumble Pak
- geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: 3-8
- Preis: ca. 110 Mark
- Grafik: **84 %**
- Musik: **80 %**
- Sound: **85 %**

Spielspaß:



FÜR NUR DM 6,80 JETZT NEU AM KIOSK!

N64

MAGAZIN



DU BRAUCHST ES!
ALSO HOL'S DIR!
AM KIOSK
FÜR NUR
DM 6,80!



Abgefahren: Tests, Tips und Tricks und Hintergrundberichte aus der Nintendo-Welt - alles, was Du zum Spielen brauchst ist im N64-Magazin.

Echt abgefahren: Nur im N64-Magazin kannst Du als erster die neuesten Spiele abchecken!

Total abgefahren: DM 6,80 - mehr kostet N64 nicht!

Also: Ab zum Kiosk, bevor's Dir jemand vor der Nase wegschnappt!

Blaze & Blade Eternal Quest



Blaze & Blade Busters



In Japan ist eine Zusatz-CD mit dem Titel *Blaze & Blade Busters* erhältlich. Auf dieser Mission-Disc befinden sich zusätzliche Welten, Monster und Items. Aber Vorsicht: Spielstände, die auf der deutschen Version angelegt wurden, lassen sich nicht übertragen!

Hardgesottene Rollenspieler-Freaks denken gerne an alte Super-Nintendo-Zeiten zurück, als noch viele Hersteller ihre ersten Gehversuche machten. Zu jener Zeit experimentierte auch Branchenriesen Square an Spielsystemen, die später weiterentwickelt oder, wenn das Ergebnis nicht zufriedenstellend war, verworfen wurden. Die Multiplayer-Funktion in *Secret of Mana* war eben auch ein solches Experiment, das damals jedoch wenig Beachtung fand. Nun hat sich der japanische Hersteller T&E Soft dieser



Wenn Ihr Zaubersprüche anwenden möchtet, müßt Ihr die entsprechenden Charaktere selbst steuern.

Einige Gegner können teilweise nur mit Fernwaffen bekämpft werden.

Im Auktions-Menü dürft Ihr Gegenstände unter Truppenmitgliedern versteigern.



Auf der Gesamtkarte könnt Ihr Euch die Stages aussuchen.



Gar nicht einmal so einfach: Monster bekämpfen und auf Plattformen springen.

Spielidee angenommen und sie in ihr neuestes Werk implementiert. *Blaze & Blade – Eternal Quest* bietet Platz für maximal vier Spieler, wobei die einzelnen Charaktere separat auf Memory-Card abgespeichert werden. Dadurch ist es u.a. möglich, einen Kämpfer in einem Single-Spiel hochzuzüchten und ihn

später in eine Multiplayer-Truppe einzugliedern. Insgesamt stehen Euch acht Charakterklassen mit jeweils einer männlichen und weiblichen Ausführung zur Verfügung. Nachdem ihr im Menüpunkt "Spiel beginnen" die einzelnen Charakter-Daten von der Memory-Card eingelesen habt, findet Ihr Euch in einem Gasthof wieder, dem Anfangspunkt Eures Abenteuers. Von hier aus gelangt Ihr auf eine Gesamtkarte, in der die einzelnen Welten verzeichnet sind. Jede Welt beinhaltet eine oder mehrere Quests, die sich im Schwierigkeitsgrad unterscheiden. Manche Stages beherbergen Monster, die fast nur mit Magie bekämpft werden können, andere wiederum sind vollgespickt mit Fallen und Rätseln. Die geeignete Ausrüstung, die Ihr nach jeder Tour von einem Sachkun-

digen identifizieren lassen solltet, holt Ihr Euch von Gegnern bzw. sind versteckt in Schatztruhen. Geschäfte gibt es in *Blaze & Blade* nicht. Wenn Ihr Gegenstände untereinander austauschen möchtet, müßt Ihr zunächst das Spiel verlassen und Euch in ein weiteres Untermenü begeben. Hier findet eine Auktion statt, in deren Verlauf jeder Teilnehmer die Items gegen blaue Kristalle, die Eure Gegner nach einem Kampf hinterlassen, eintauschen kann. tet



INFO

System: PlayStation
 Spieltyp: Action-RPG
 Datenträger: CD
 Hersteller: T&E Soft
 Testversion: Softgold
 Spieler: 1-4
 Speicheroption: Memory Card
 3 Blöcke
 Features: -
 geeignet ab: frei
 Schwierigkeit: 4
 Preis: ca. 100 Mark
 Grafik: 68 %
 Musik: 51 %
 Sound: 52 %

Spielspaß:



Meine Meinung: Es besteht kein Zweifel daran, daß *Blaze & Blade* mit diesem von Grund auf neuen Spielprinzip viele Freunde innerhalb der Rollenspiel-Gemeinde finden wird. Vor allem die Multiplayer-Funktion wird sich wohl einen festen Platz bei vierköpfigen Pizzasessions mit Freunden sichern. Andererseits jedoch kann man eklatante Schwächen im Spielsystem nicht wegdiskutieren. Warum eigentlich wurden



SUPER

z.B. den Zaubersprechenden Klassen im Single-Player-Modus nicht die Fähigkeit eingeräumt, Sprüche automatisch anzuwenden, wenn sie als NPCs (Non-Player-Characters) in die Truppe aufgenommen werden? Schließlich zeichnen sich Magier in erster Linie nicht dadurch aus, daß sie mit ihrem Stock auf Gegner einhauen. Daher die Empfehlung: Spielt hauptsächlich im Multiplayer-Modus!

THE UNHOLY WAR



Im Duell-Modus stehen sich die Kontrahenten in einem 3D-Terrain gegenüber.

In einer Welt, fern ab von unserer Zeit, treffen zwei von Grund auf unterschiedliche Rassen aufeinander. Die eine ist ein bunter Haufen aus Ur-Reptilien und Phantasiegeschöpfen und heißen Arcanes. Sie hatten sich nach lang anhaltenden Kämpfen als die Herrscher des Planeten Xsarra emporgemauert. Die andere ist eine Cyborg-Rasse namens Tekno, die ihrerseits von ihrem entfernten Heimatplaneten vertrieben

worden ist, und nun ums Überleben kämpft. Ihr steuert nun wahlweise die Arcanes oder die Teknos durch eine Serie von insgesamt zwölf Missionen, in denen Ihr um die Vorherrschaft auf Xsarra kämpft. In jeder Stage versucht Ihr nach dem altbewährten rundenbasierten Strategie-Prinzip Eure Kämpfer auf einer Hexfeld-Map zum Sieg zu verhelfen. Dabei stehen Euch auf jeder Seite jeweils sieben Charakterklassen zur Verfügung, die sich in ihren Fähigkeiten und Special-Moves unterscheiden. Wenn die Kohle stimmt, dürft Ihr Euch auch während der Missionen einzelne Kämpfer als Verstärkung dazukaufen. Treffen auf der strategischen Karte feindliche



Auf der Gesamtkarte bewegt Ihr die Figuren.

Truppenmitglieder aufeinander, zoomt die Kamera in eine 3D-Arena hinein, wo sich die Kontrahenten in einem Echtzeit-Kampf behaupten müssen. *tet*

INFO

System:	PlayStation
Spieltyp:	Action-Strategie
Datenträger:	CD
Hersteller:	Crystal Dynamics
Testversion:	Eidos Interactive
Spieler:	1-2
Speicheroption:	1 Block
Features:	inkl. spielbare Demo
geeignet ab:	2
Schwierigkeit:	3-5
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	54 %
Musik:	52 %
Sound:	56 %

Meine Meinung: Der Versuch, albewährte Hexfeld-Strategie und 3D-Beat'em Up so ähnlich wie beim C64-Klassiker Archoon zu kombinieren ist hier ein wenig in die Binsen gegangen. Die einzelnen Stage-Maps sind viel zu klein, um irgendwelche strategisch anspruchsvolle Aktionen durchzuführen. In *The Unholy War* liegt der Schwerpunkt zweifelsohne allein bei den Duellen, die mit der Zeit jedoch keinen lang anhalten-



NA JA

den Langzeitspaß garantieren. Jede Kämpferklasse besitzt drei Moves – etwas wenig, wenn man Kämpfe kreativ gestalten möchte. Letztendlich gewinnt immer derjenige, der am schnellsten laufen bzw. höher fliegen kann.

Einen Trostpflaster haben die Entwickler diesem Spiel jedoch gespendet. In einem gesonderten Menü dürft Ihr eine spielbare Demo von *Legacy of Kain – Soul Reaver* anwählen.

SPIELSPAß:



PSX WELTNEUHEIT!

Der TNG S/W Killer Chip: Jetzt ist es möglich durch unseren Spezialumbau alle Importspiele auf jeden Fernseher zu spielen. Speziell Fernseher ohne RGB-Eingang und nicht RGB-fähige Geräte. Im Gegensatz zur Konverterlösung, Super Bildqualität, da die PSX direkt am Grafikchip umgebaut wird! **Fernseher muß nicht 60 Hertz fähig sein!** **89,90**

Wir reparieren jede PSX zu Superpreisen. "Fast jede Reparatur lohnt sich!"

Unsere Spezialität:

Laufwerksreparatur bei Ruckeln und Stottern. Wir rüsten Ihr PSX CD-ROM Laufwerk mit speziellen Metallschienen aus. Danach wird die PSX neu justiert und durchläuft einen 15 Stunden Hitzetest. 6 Monate Garantie! Diese Reparatur kostet nur:

49,90 DM

Dauer Tiefpreis:

PSX Dual Analog Joypad "Single Shock" von Innovation zum Knüllerpreis von:

29,90 DM

Unsere Highlights:

PSX Ersatzlaufwerk aus Metall

für alle Modelle!

(Modell bei der Bestellung bitte angeben!)

89,90 DM

Achtung! Momentan befinden sich gebrauchte Plastiklaufwerke im Umlauf!

SEGA DREAMCAST

Jetzt zum Festpreis inkl. Modem 33.6 K!

749,- DM

JETZT KAUFEN!

Die Dreamcast Demo CD-ROM mit allen Bildern, Movies und Fakten!
10,- DM

RATENZAHLUNG GANZ EASY!

DVD-Umbau für DVD-Player 199,90 DM

The Next Generation **"GET SPEZIALIZED"**

Hoffmann & Hoffmann GbR
Crangerstr. 25D
45891 Gelsenkirchen
<http://tng.to>

Bestellhotline: 0209/778811
(Mo.-Fr. von 11 - 20 Uhr / Sam. von 12 - 16 Uhr)

NEU / Cd-Rohlinge ARITA 80 Minuten/700MB	4,50
NEU / Telejet Tarifmanager von ICO. Telefonieren jetzt billig!	99,99
PSX Grundgerät Multinormversion mit 1 Jahre Garantie auf das Gerät und 5 Jahre Garantie auf den Umbauchip!!!!	299,-

"Selbstverständlich führen wir das komplette PSX Spiele- und Zubehörprogramm!"



Fußball '98 (PS)

Im WM-Jahr haben sich die Softwarefirmen von Psygnosis über Namco, Acclaim, Gremlin, Konami und EA bis hin zu Eidos beileibe nicht lumpen lassen und ein knappes Dutzend Fußball-Games auf der PS veröffentlicht. Wertungstechnisch reichte die Bandbreite von grotesken Entgleisungen (*Super Match Soccer*: 46%) bis hin zu wahren Highlights (*FIFA 98: Die Fußball-WM*: 87%). An die FIFA-Serie kam jedoch selbst Konami mit einem Ableger seines überragenden N64-Titels *ISS* nicht heran.

So dreist wie EA hat bisher noch nicht einmal Capcom versucht, den Fans dasselbe Spiel ein ums andere Mal anzudrehen: Mit *FIFA 99* veröffentlicht man nun schon das dritte *FIFA* innerhalb eines Jahres, und neben aktuellen Datenbanken (die jedoch keineswegs vollständig sind: Bei Bayern fehlt z.B. der Champions-League-Matchwinner gegen Barcelona "Brazzo" Salihamidzic) wurden wieder eine Menge kosmetische Veränderungen/Korrekturen durchgeführt (die Lektüre des Fact Sheet ist immer wieder ein Spaß für sich: Realistische Spielergrößen sollen jetzt z.B. implementiert worden sein. Wenn man jedoch nicht direkt mit der Nase draufgestoßen wird, merkt das

FREUNDSCHAFTSSPIEL

Borussia M'G		Bayern München	
Kamps	TW	TW	Kahn
Asanin	LV	LV	Helmer
Hochstätter	LIV	LIV	Matthäus
Passlack	RIV	RIV	Babbel
Andersson	RV	RV	Lizarazu
Witeczek	LA	LM	Effenberg
Hagner	LZM	LZM	Jeremies
Sopic	RZM	RZM	Scholl
Ivanov	RM	RM	Strunz
Petersson	LMS	LMS	Jancker
Polster	RMS	RMS	Eiber

LADE ...

Im Golden-Goal-Modus wird solange gespielt, bis ein Team die vorher vereinbarte Anzahl Tore erzielt hat.

Die Kader sind ziemlich up to date, obwohl z.B. bei Bayern Salihamidzic – der Schütze des Siegtors in der Champions League gegen Barcelona – nicht mal auf der Ersatzbank zu finden ist.



INFO

- System: PlayStation
- Spieltyp: Fußballspiel
- Datenträger: CD
- Hersteller: EA
- Testversion: EA
- Spieler: 1-8 (via Multitap)
- Speicheroption: Memory Card 1 Block
- Features: Noch mehr Optionen als letztes Mail! – Dual-Shock-Support
- geeignet ab: frei
- Schwierigkeit: 5-8
- Preis: ca. 110 Mark
- Grafik: **88 %**
- Musik: **73 %**
- Sound: **89 %**



Unter 19 der berühmtesten Stadien der Welt könnt Ihr wählen – jedes einzelne authentisch modelliert.

wirklich niemand!), und neue Spielmodi definiert. Ihr könnt jetzt u.a. ein Golden-Goal-Match bestreiten, bei dem solange gespielt wird, bis ein Team eine vorher vereinbarte Anzahl von Toren zusammengebracht hat. Mit einem Quickstart erspart Ihr Euch den Kampf durch die bei *FIFA*-Sequels stetig anwachsende Zahl der Menüs und Optionen (natürlich wieder mal neuer Rekord) und steigt gleich bei einem Freundschaftsspiel zwischen zwei Bundesliga-Klubs ein. Erstmals auf dem Platz, werdet Ihr merken, daß die Spielkontrolle durch immer mehr Möglichkeiten inzwischen alles andere als intuitiv geworden ist. Ihr könnt nun zwar theoretisch solche Gags wie den Ball mit der Brust annehmen oder eine Annah-

me-Finte (Spieler täuschen vor, einen Paß anzunehmen, um den Gegner irrezuleiten) zelebrieren, doch in der Realität werdet Ihr lange Zeit damit beschäftigt sein, den Ball einigermaßen in den eigenen Reihen zu halten, es sei denn, Ihr habt jeden der Vorgänger wochen- und monatelang gespielt. Da fallen einem solche marginalen Verbesserungen wie die "Boundary Logic" (Ballannahme in der Nähe des Auslinien wurde vereinfacht) über weite Strecken erst gar nicht auf. In der Praxis erst Zukunftsmusik, ist die Europäische Traumliga in diesem Spiel dagegen schon Realität: Stellt Euch Eure Wunschliga mit Juve, Bayern, Barca &

Co. aus über 240 Vereinen der besten Länder der Welt zusammen und tragt die Matches in einem der 19 authentisch modellierten, berühmten Stadien aus. In den Menüs werdet Ihr jetzt mit fetzigen Songs unterhalten, und der Dual-Shock-Effekt kommt bei fiesem Grätschen und Tacklings auch zum Tragen. rk

Spielspaß:



Meine Meinung: Keine Frage, dieses *FIFA* ist natürlich wieder das beste seiner Art und die neue Referenz in Sachen Fußball auf der PlayStation, auch wenn das in der Spielbeschreibung vielleicht ein wenig anders geklungen hat. Die nahezu perfekten Animationen (Stürmer straukeln, wenn ihnen der Ball im Vorwärtslaufen weggegrüht wird, Spieler verfolgen die Flugrichtung des Balls bei hohen, weiten Pässen etc.) begeistern, die klasse Kommentare von Poschi und Hansch lassen richtiges Bundesliga-Flair aufkommen, und die *Dream-League* ist ein Fest für jeden Fuß-



SUPER

ball-Fan. Fehlerlos ist jedoch auch "*FIFA 99*" nicht: Bei Spieleransammlungen im Strafraum ruckelt die Engine schon mal, die Kader sind nicht alle vollständig, und der ein oder andere Kommentar geht auch daneben ("Klasse Parade des Torwarts!" - obwohl er die Kugel nur aus der Luft gepflückt hat). Mein Tip: Besitzt Ihr eines der beiden Vorgänger-*FIFA*-Spiele, lohnt die Anschaffung nur für absolute Fanatiker. Auf der PlayStation gibt's so viele Top-Games, da sollte man eigentlich nicht mehrere nur minimal veränderte Versionen desselben Titels kaufen.



wichtige Missionsziele erreichen. So ist es beispielsweise Eure primäre Aufgabe, Kriegsgefangene aus Lastautos und Gebäudekomplexen zu befreien. In einem anderen Level heißt es wiederum, eine Präsidenten-Maschine vor unliebsamen Angreifern zu schützen. Nachschub in Form von Treibstoff-Paketen oder Waffen-Upgrades findet Ihr in Häusern, die Ihr zusammenschießen dürft. Wenn das Hauptmissionsziel erreicht ist, wird Bilanz gezogen.

Bedrohliche Raketenstellungen als Missionsziel.



Mit 'nem Hubschrauber auf dem Mond...

gen. Je nach Anzahl der Abschüsse oder dem Zustand Eurer Maschine hagelt es Dollar, die Ihr zum Kauf von Munition und Bomben für die nächste Mission verpulvern dürft.

Info

System: PlayStation
 Spieltyp: 3D-Shoot'em Up
 Datenträger: 64-MBit-Modul
 Hersteller: Seta
 Testversion: GT Interactive
 Spieler: 1
 Speicheroption: Intern
 Features: Rumble Pak
 geeignet ab: 16
 Schwierigkeit: 7-8
 Preis: ca. 100 Mark
 Grafik: **65 %**
 Musik: **54 %**
 Sound: **73 %**

Getreu dem altbewährten Spielprinzip von *Desert Strike* auf dem Super Nintendo, präsentiert der japanische Hersteller Seta ein Hubschrauber-Shoot'em Up, in dem Ihr als Mitglied einer internationalen Anti-Terror-Truppe den Bösen auf dieser Welt die Leviten lest. Aus insgesamt acht Elite-Piloten wählt Ihr zu Beginn Euren Liebling aus und durchstreift eine dreidimensionale Polygon-Welt, bestehend aus insgesamt sieben (im Expert-Modus acht) Stages. Innerhalb dieser abgegrenzten Kampfgebiete müßt Ihr gegnerische Flug- und Fahrzeuge abschießen und nebenbei

Meine Meinung: Mit vielen Spielen ist es so ähnlich wie in der Landwirtschaft. Je älter die Früchte werden, desto ungenießbarer werden sie. Das Original von Seta wurde seinerzeit angekündigt, als sich das N64 noch in den Startlöchern befand. Kein Wunder, daß Spielsystem und Gameplay etwas unbeholfen wirken. Anstatt es einigermaßen ausgewogen zu konzipieren, wurde auf die Schnelle etwas zusammengeschustert, das sowohl inhaltlich als auch vom



GEHT SO

Schwierigkeitsgrad her gravierende Schwächen aufzeigt. Shoot'em Up-Anfänger können spätestens nach der dritten Stage entnervt das Joypad in die Ecke werfen. Wer auf lieblose Dauer-Ballerei mit strategisch anspruchslosen Missionen steht, kann sich vielleicht ein paar Stunden mit Chopper Attack beschäftigen. Doch bezüglich Langzeitspaß wird er sein blaues Wunder erleben. Nach sieben bzw. acht Stages kommt abrupt der Schlußpunkt.

Spielspaß:



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

Software Importe

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

Händleranfragen unter
 02323 - 991056

Tel: 02323 451885 Fax 459044

actua SOCCER 3



Über 30 originalgetreue Arenen, wie z.B. Münchens Olympiastadion oder das Wembley Stadium werden gefeatured.

Mittlerweile Standard: Teams und Spieler können von Euch selbst kreiert werden.

Als großes Plus erweist sich die FIFA-Lizenz: über 10.000 echte Spielernamen!

Das actua Soccer-Event in Mailand war bekanntlich keine leichte Geburt (siehe Editorial). Wollen wir doch mal sehen, was das Sequel an spielerischen Glanzlichtern zu bieten hat. Als erstes fällt auf, daß Ihr dank offizieller FIFA-Lizenz Eure Teams mit den aktuellen 98er Kadern in die den Vorbildern authentisch nachmodellierten Stadien führen dürft (z.B. spielt der AC Milan auch hier mit unseren Legionären Ziege, Bierhoff und Lehmann). Dafür müßt Ihr Euch mit einem englischen Kommentatoren-Gespann begnügen, deren Sound-Samples sich aber erstaunlich gut ins Spielgeschehen einfügen – sogar die Stimmlage erhöht sich bei hundertprozentigen Chancen. Natürlich kann man auch hier vor Spielbeginn (sämtliche populären Ligen und Nationalmann-

übernommen: Lediglich ein Kurzpaß-, ein Langpaß-, ein Schuß- sowie ein Speed-Button stehen zur Verfügung. Letzterer ist auch nur in der Verteidigung einsetzbar, richtig Zug zum Tor könnt Ihr damit also nicht aufbauen. Mittels eines kleinen Radars am unteren Bildschirmrand soll man wohl einigermaßen die Übersicht behalten. Bevor Ihr nun das Leder dem Torhüter um die Ohren knallt, muß auch erstmal (wie beim Langpaß) ein Power-Balken aufgeladen werden, der sich mit den L-/R-Knopfen zwar speichern läßt – eine gewisse Verzögerung im Angriff entsteht dabei aber unausweichlich. Solltet Ihr von der gegnerischen Elf ständig

überannt werden, hilft vielleicht ein Ausflug ins Trainingscamp. Hier lassen sich Spielzüge einstudieren und fleißig Elfer versenken. Kickt Euer Wunsch-Team in einer der unteren Klassen, editiert Ihr eine Dummy-Mannschaft nach Euren Vorstellungen und laßt Sie anschließend gegen Real Madrid antreten. rk

INFO

System: PlayStation
 Spieletyp: Fußball
 Datenträger: CD
 Hersteller: Gremlin
 Testversion: Acclaim
 Spieler: 1-8
 Speicheroption: Memory Card 1 Block
 Features: offizielle Lizenz
 geeignet ab: frei
 Schwierigkeit: 7
 Preis: ca. 100 Mark
 Grafik: 76 %
 Musik: --
 Sound: 75 %



schaften sind am Start) von der Spieldauer übers Wetter bis hin zur Taktik und dem Schwierigkeitsgrad alles mögliche einstellen. Von letzterem hängt es theoretisch auch ab, wie stark die CPU u.a. Euer Paßspiel oder das Abwehrverhalten unterstützt. In der Praxis birgt dieses Feature jedoch gleich den ersten Dämpfer: Selbst auf Amateur-Level entpuppt sich die Spielkultur in actua Soccer 3 flugs als klassisch englisches Kick and Rush. Dank ausgefeilter Motion-Capture-Animation bewegen sich die Herren Stars extrem realistisch übers Grün. Keine der knapp zehn Kameraperspektiven belichtet das Geschehen aber aus einer nahen Perspektive, so daß Ihr die relativ eckigen Polygon-Birnen Eurer Spieler nur bei Einwüfen und Ecken gleichzeitig zu Gesicht bekommt. Bei der Steuerung hat man sich bei Gremlin ebenfalls nicht

Spielpaß:



Meine Meinung: Schade um die hervorragend gelungenen Motion-Capture Animationen, die mitreißende Soundkulisse und die guten Kommentare während des Spiels – aber actua Soccer 3 kränkt beim Gameplay und Design: Bei Schüssen knapp am Kasten vorbei wird schon weggeblendet, bevor das Leder die Auslinie überhaupt überschritten hat, schießen kann man nur in Blickrichtung, Freistöße und Ecken müssen ohne jede visuelle Referenz ausgeführt werden (wie z.B. die Pfeile in der FIFA-Serie) und die CPU-Pass-Unterstützung ist selbst im Amateur-Modus schlicht und ergreifend



GEHT SO

nicht vorhanden! Nachdem ich in drei Spielen kein einziges Tor zustandegebracht habe (World League Soccer läßt grüßen!), suchte ich mir mit Argentinien die harmlosen Japaner (siehe WM: Ein Tor in drei Spielen) als Gegner heraus. Das Ergebnis: 0:8! Dies ist nur ein Beispiel dafür, daß die Kräfteverhältnisse hinten und vorne nicht stimmen. Wer frustige Spiele liebt und im speziellen gerne die eigene Bude vollbekommt, kann beim dritten Aufguß von Gremlins actua-Reihe ruhig einen Blick riskieren. Alle anderen machen einen Bogen darum und landen bei FIFA '99.



actua TENNIS



Sieht gut aus, ist aber leider unspielbar: die "Behind-da-Pro-Perspektive".

Warum sind Titel aus der actua-Sports-Reihe in Großbritannien nur so beliebt? An der Qualität kann es kaum liegen, da die bisherigen Games allesamt eher durchschnittliche Kost boten. Nun wagen die Engländer einen neuen Versuch und wollen mit actua Tennis endlich auch auf dem europäischen Festland Fuß fassen. Um dieses Ziel zu erreichen, setzt Gremlin auf eine Mischung aus Realismus und Fiktion. Einerseits sind die zehn vorhandenen Tennisarenen frei erfunden, andererseits entsprechen die Namen der 32 Spieler denen tatsächlicher Profis. Falls Euch die Auswahl nicht reicht, baut Ihr einen eigenen Charakter zusammen und kämpft Euch mit jedem Turniersieg (Einzel, Doppel und Mixed) näher an die Weltspitze heran. Sämtliche polygonalen Cracks werden dabei durch Motion Captures animiert. Die vier Schlagvarianten sind einfach auszuführen, die Aufschlagsroutine erinnert stark an Golfspiele: Der erste Druck regelt die Ballgeschwindigkeit, der zwei-



Die Darstellung der Zuschauer mehr als lieblos, dafür tragen die Spieler echte Namen.

te die Genauigkeit. Weitere Optionen, wie z.B. fünf Schwierigkeitsgrade, sechs Kameraperspektiven und eine Replayfunktion runden den Titel ab. Kommentiert wird das Geschehen von Barry Davies, der schon in diversen anderen actua-Titeln zum Einsatz kam. ds

Info

System:	PlayStation
Spieltyp:	Tennis-simulation
Datenträger:	CD
Hersteller:	Gremlin Interactive
Testversion:	Gremlin
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	englischer Text, Analog-Pad
geeignet ab:	frei
Schwierigkeit:	2-7
Preis:	ca. 100 Mark
Grafik:	55 %
Musik:	--
Sound:	60 %

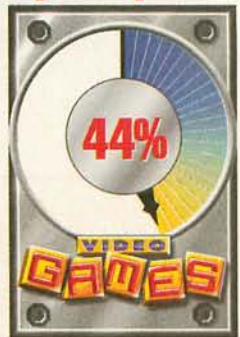
Meine Meinung: Trotz guter Ansätze kann actua Tennis dem betagten Dauerbrenner Sampras Extreme Tennis nicht mal ein klein wenig das Wasser reichen. Gut, die Original-Spielernamen und der Karrieremodus sorgen ein bißchen für Motivation, dies reicht aber angesichts der eklatanten Schwächen in



NA JA

punkto Grafik und Gameplay nicht aus. Die Animationen sind alles andere als realistisch, die Zuschauer einfach lächerlich. Noch nerviger ist aber die Kollisionsabfrage: Unerreichbar erscheinende Bälle werden über das Netz geschlagen, harmlose Lobs rollen hingegen ungehindert vorbei. Was'n Pfuschi!

Spielspaß:



Eine gigantische Bombe

Die Clipart Bombe

Xoom; 1998; 5 CD-ROMs
 ISBN 3-7723-8645-8
 ÖS 398/DM **49,95**

Eine gigantische Bombe, über die man sich freuen kann: **200.001 Cliparts** bringen Abwechslung und Bewegung(!) in Ihre Dokumente oder Homepage. Von technischen Symbolen über Pflanzen und Tiere bis hin zu Geschichte, Religion und Technik: Eine komfortable Suchoberfläche erlaubt schnellen Zugriff. Ein geradezu unerschöpflicher Ideenpool für

- Briefpapier • Schilder • Broschüren
- Klappkarten • peppige Homepages.

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



Franzis?

WWW.GAMEEXPRESS.DE
 your personal dealer for games, manga, merchandise & imports

fon (040) 89 703 480 fax (040) 89 703 380

Dreamcast-Release! Virtua Fighter 3TB, Godzilla Generations und was wir sonst noch in die Finger bekommen im Test!

Da wir auf super Nummer Sicher gehen wollten, hat gleich jeder von uns Segas nächste Hardware-Generation bei unterschiedlichen Händlern bestellt. In der Annahme, daß wohl mindestens eines von fünf Geräten rechtzeitig hier eintreffen wird, sollte eigentlich nichts schiefgehen. In Honkong wird die erste Lieferung bereits am 26. November (oder früher) erwartet, so daß wir damit rechnen, bereits am letzten Novemberwochenende eifrig zu zocken und Bilder machen zu können. Freut Euch mit uns auf die ersten DC-Erfahrungsberichte!



36th Amusement Machine Show in Japan

Wir waren natürlich vor Ort und haben auch auf der diesjährigen JAMMA-Show die neuesten Automaten Spiele und potentielle Umsetzungskandidaten für Dreamcast, PS, Saturn und N64 gesichtet. Außerdem erfahrt Ihr hier alles über Segas Naomi-Pläne, bzw. werdet über Aleck 64- und G-Net-Boards aufgeklärt. Unter anderem gab's *House of the Dead 2*, *Dirt Devils*, *Spikeout*, *Gunmen Wars*, *Samurai Spirits 2*, *Gradius IV* und viele andere kommende Highlights zu bestaunen.



DER LETZTE KALAUER

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 gefälligst dran!

Zelda 64

Ist es jetzt das beste Videospiel aller Zeiten, oder was? Während Ihr diese Zeilen lest, fachsimpeln wir bereits längst über die beste Taktik, wie Dodongo zu schlagen ist, ja haben's wahrscheinlich bereits durchgespielt und längst ein Urteil gefällt. Marios Thron wackelt, soviel ist sicher. Ob der Klempner wirklich ausgespielt hat, erfahrt Ihr spätestens in drei Wochen.



Tomb Raider 3

Schade, am letzten Produktionstag dieser VG schneite uns – leider zu spät, um Lara bis ins letzte Level begleiten zu können – doch glatt noch die Review-Version ins Haus. Und das, obschon die erste spielbare CD gerade zehn Tage zuvor den Brenner bei Eidos verlassen hatte! Ein sicherer Hitkandidat ist auch der dritte Teil, und wer den beiden Vorgängern gewisse Makel bei der Grafik und Steuerung verziehen hat, der wird diesmal noch weniger Grund zum Meckern haben.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Schmittner (ms), verantwortw.
Stellv. Chefredakteur: Jan Binsmaier (jb)
Redaktion: Alex Folkers (af), Tetsuhiko Hara (tet),
Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schädle (ws)
Redaktionsassistentin: 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: Sega Deutschland

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

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1998

Anzeigenleitung: Alan Markovic, verantwortl. für Anzeigen

Anzeigenmarketing: Simone Müller (-1277),

Ilka Krebs(-1275)

Markenartikel-Anzeigen: Christian Buck (-1106)

Anzeigenverwaltung und Disposition:

Kerstin Holtmann (-1470)

International Account Manager: Andrea Rieger

(Tel. 08104/66 8458, 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: Jahresabonnementspreis: öS 552,-

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

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb

GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching

Erscheinungsweise: monatlich

Vertriebsleitung: Gabi Rupp

Leitung Herstellung: Marion Stephan

Druck: E. Schwend GmbH & Co.KG, Schmolterstr. 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 schwermetallfrei.

© 1998 WEKA Consumer Medien GmbH



Ihr Theo Kranz Partner
im Ruhrgebiet
(nur Laden, kein Versand!)

44135 Dortmund
im Brückcenter

Laden & Versand
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

AUSGEZEICHNET ZUM
BESTEN VIDEO- UND
COMPUTERSPIEL-SPEZIAL-
VERSAHNDLER AUF
DER E3M-MESSE 1997 IN
NÜRNBERG.

DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN. ERSCHINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR. *GILT NICHT FÜR AUSLAND. ALLE ANGEREBTE SOLANGE VORRAT REICHT. HANDELFRAGEN ERWÜNSCHT. FAX 0931/571602.

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, RÜTTUMER UND

SIE KÖNNEN AUCH UNSER
KOSTENLOSES PREIS-
LISTEN-MAGAZIN MIT
FRANKIERTEM (3 DM)
UND ADRESSIERTEM
RÜCKUMSCHLAG
ANFORDERN.

HERCULES - PLATINUM (NOV) (PSX) 42,95
MICKEY'S WILD ADVENTURE (NOV) (PSX) 49,95

BANJO & KAZOOIE (NOV) (N64) 89,95
EXTREME G 2 (NOV) (N64) 99,95

BUCK BUMBLE (NOV) (N64) 99,95
F-ZERO X (NOV) (N64) 89,95

THEO KRANZ
VERSAND

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
IHREN. BEIM VERSENDEN VON
3 LIEFERBAREN ARTIKELN
GLEICHZEITIG Sogar
PORTOFREI!

THEO KRANZ
VERSAND

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
IHREN. BEIM VERSENDEN VON
3 LIEFERBAREN ARTIKELN
GLEICHZEITIG Sogar
PORTOFREI!

THEO KRANZ
VERSAND

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
IHREN. BEIM VERSENDEN VON
3 LIEFERBAREN ARTIKELN
GLEICHZEITIG Sogar
PORTOFREI!

THEO KRANZ
VERSAND

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
IHREN. BEIM VERSENDEN VON
3 LIEFERBAREN ARTIKELN
GLEICHZEITIG Sogar
PORTOFREI!

THEO KRANZ
VERSAND

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
IHREN. BEIM VERSENDEN VON
3 LIEFERBAREN ARTIKELN
GLEICHZEITIG Sogar
PORTOFREI!

Theo Kranz Versand

Laden
94032 Passau
Bahnhofstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
PORTO ÖSTERREICH
6,90 DM zzgl. NN
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

PlayStation

SONY PLAYSTATION DUAL SHOCK ... 239,-
DT. VERSION, INKL. KABEL, DEMO-CD
UND ORIG. ANALOG DUAL SHOCK

ANTENNENKABEL ... 39,95
ANTENNENKABEL ORIGINAL ... 49,95
RGB-KABEL (G-CON, AV-ANSCHLÜß) 19,95

inkl. orig. Sony CD-Case
solange Vorrat reicht!

CRASH BANDICOOT 3 (DEZ) (PSX) 89,95

CONTROL PAD - VERSCH. FARBEN ... 29,95
CONTROL PAD ORIG. (VER. FARBEN) 39,95
JOYTECH CONTROL PAD PLUS SE COL. 19,95

CONTROL PAD ANALOG DUAL SHOCK ... 69,95
JOYTECH DUAL SHOCK (VER. FARB.) 54,95
CONTROL PAD VERLÄNGERUNG ... 19,95
(FARBIG, UNTERSTÜTZT RUMBLE-FKT.)

CO-CASE ... 29,95
PLAYSTATION SCHUTZHÜLLE ... 9,95
PLAYSTATION T-SHIRT - ORIGINAL ... 29,95

GAMEBUSTER-SCHUMMELMODUL ... 84,95
EQUALIZER - MODELMODUL ... 69,95
X-PLODDER - CHEAT-CARTRIDGE ... 89,95

X-PLODDER PROFESSIONAL (NOV) 139,95
LENKRAD RUMBLE FORCE WHEEL ... 149,95
LENKRAD JORDAN GP (+PED.) ... 129,95

JOYSTICK DOMINATOR ... 69,95
PISTOLE SCORPION (G-CON-KOMP.) 69,95
PISTOLE ERAZER (G-CON-KOMPAT.) 69,95

PISTOLE NAMCO G-CON 45 ... 79,95
MEMORY CARD 15 BLOCKS ... 29,95
MEM. CARD 15 BL. ORIG. (VER. FARB.) 36,95

MEMORY CARD 30 BLOCKS (4 IN 1) 29,95

inkl. orig. Sony CD-Case
solange Vorrat reicht!

inkl. orig. Sony CD-Case
solange Vorrat reicht!

inkl. orig. Sony CD-Case
solange Vorrat reicht!



FIFA '99 (PSX) (NOV) 89,95

AZURE DREAMS ... 89,95
BATMAN UND ROBIN ... 84,95
BIG AIR (JAN) ... 89,95

BIO FREAKS ... 79,95
BLAST RADIUS ... 89,95
BLAZO (NOV) ... 79,95

BLAZE 'N' BLADE (NOV) ... 89,95
B-MOVIE (NOV) ... 89,95
BOMBERMAN WORLD ... 79,95

BOX CHAMPION (DEZ) ... 89,95
BREATH OF FIRE 3 (NOV) ... 89,95
BREATH OF FIRE 3-SPECIAL EDITION 109,95

BUST A GROOVE (NOV) ... 89,95

ESWAGEN (inkl. Demo-CD Metal Gear Solid, 2 separate Level Solange Vorrat reicht)

O.D.T. (PSX) 89,95
INT. SUPERSTAR SOC '98 (PSX) 89,95 (N64) 99,95

WILD ARMS (NOV) ... 89,95
C3 RACING (DEZ) ... 89,95
CAESAR'S PALACE 2 ... 79,95

CAR COMBAT GAME (NOV) ... 89,95
CENTIPEDE (NOV) ... 89,95

die erstenBesteller erwartet eine kleine Überraschung

TOMB RAIDER 3 (PSX) (NOV) 99,95

COLIN MURRAY RALLY ... 89,95
COLONY WARS: VENGEANCE (NOV) ... 89,95
COMMAND & CONQUER 2 ... 89,95

COM & CONQ. GEGENSCHLAG ... 89,95
CONSTRUCTOR (INKL. MEM. CARD) 89,95
COOL BOARDERS 3 (NOV) ... 89,95

CRASH BANDICOOT 2 ... 89,95
CRASH BANDICOOT 3 (+CD-CASE, DEZ) 89,95
CRIMINAL MINDERS ... 79,95

MOTO RACER 2 ... 89,95
MR. DOMINO ... 79,95
N&O ... 79,95
NASCAR '99 ... 89,95
NBA LIVE '99 (NOV) ... 89,95
NEED FOR SPEED 3 ... 89,95

inkl. orig. Sony CD-Case
solange Vorrat reicht!

APCALYPSE (NOV) ... 89,95
MEDIEVAL (PSX) 89,95

LEMINGS (NOV) (PSX) 44,95
BLAZE 'N' BLADE (NOV) (PSX) 89,95

NFL EXTREME (JAN) ... 89,95
NHL '99 ... 89,95
NINJA - SHADOW OF DARKNESS ... 89,95

O.D.T. ... 89,95
PERIHELION (NOV) ... 89,95
PET IN TV ... 79,95

POINT BLANK ... 79,95 / INKL. GUN 154,95
POOL SHARK (NOV) ... 89,95
PREMIER MANAGER '99 (JAN) ... 79,95
PSYBACEK (NOV) ... 89,95

ODDY: ABE'S EXODUS (NOV) (PSX) 89,95
TEKKEN 3 (PSX) 99,95

inkl. orig. PSX-F-Shell
solange Vorrat reicht!

NHL '99 (PSX) 89,95
WILD 9'S - SPEC. ED. (N64) (NOV) 109,95

R-TYPE ... 79,95
RACING SIMULATION 2 (DEZ) ... 89,95
RAIS ATTACK (NOV) ... 89,95

RIVAL SCHOOL (NOV) ... 79,95
RIVEN - SEQUEL TO MYST ... 84,95
ROAD RASH 3D ... 89,95

ROGUE TRIP (NOV) ... 89,95
RUSHDOWN ... 89,95
SAN FRANCISCO RUSH 2 (NOV) ... 79,95

SCARS ... 84,95
SENTINEL RETURNS ... 89,95
SHADOW GUNNER ... 89,95

SMALL SOLDIERS (NOV) ... 89,95
SPYRO THE DRAGON (+CD-CASE) ... 89,95
STREAK (NOV) ... 89,95

SUPER POCKET FIGHTER ... 79,95
T'AI FU (DEZ) ... 89,95
TEKKEN 3 ... 89,95

Nintendo 64

MARIO PAK KOMPLETT-SET ... 244,-
N 64, DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD,
AV/SCART-KABEL UND SUPER MARIO 64

ANTENNENKABEL ... 39,95
ANTENNENKABEL - ORIGINAL ... 49,95
CONTROL PAD-ORIG. VER. FARBEN ... 54,95

CONTR. PAD JOYTECH 64 PLUS ... 49,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG JOYTECH ... 14,95
LENKRAD TOP GEAR WHEEL ... 139,95
(FÜR PSX, N64, SAT) (INKL. PEDALE)

die erstenBesteller erwartet eine kleine Überraschung

TUROK 2 (DEZ) (N64) (dt.) 88,88 / (engl.) 99,95

GAMEBUSTER ... 99,95
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG. ... 34,95
MEMORY CARD 0.25 MEG JOYTECH 19,95

MEMORY CARD 1 MEG ... 26,95
MEMORY CARD 8 MEG ... 59,95
EXPANSION-PAK - ORIGINAL (NOV) 64,95

RUMBLE PAK - ORIGINAL ... 34,95
RUMBLE PAK - JOYTECH ... 19,99
RUMBLE PAK JOLT (INKL. MEM. 1MEG) 39,95

100% SNOWBOARDING ... 89,95
ALL STAR TENNIS '99 (NOV) ... 99,95
BANJO UND KAZOOIE ... 89,95

BODY FREAKS ... 119,95
BIO HARVEST (NOV) ... 99,95
BOMBERMAN HERO ... 89,95

BUCK BUMBLE (NOV) ... 99,95
BUST A MOVE 3 (DEZ) ... 99,95
DIDDY KONG RACING ... 89,95

EARTHWORM JIM 3D (JAN) ... 99,95
EXTREME G 2 (NOV) ... 99,95
F1 WORLD GRAND PRIX ... 89,95

FIFA '98 - WM-QUALIFIKATION ... 129,95
F-ZERO X (NOV) ... 89,95
G.A.S.P. ... 139,95

GEX 64 (NOV) ... 129,95
GLOVER (NOV) ... 89,95
GOMMON MYSTICAL NINJA ... 129,95

HOLY MAGIC CENTURY (NOV) 129,95

Sega Saturn

SEGA SATURN MEGA ACTION SET ... 333,-
GRUNDGERÄT - THUNDERHAWK 2 + NBA LIVE '98
SHELLSHOCK - BLAM MACHINEHEAD

CONTROL PAD ORIG. ... 44,95
INFRAROT-PAD 2 STICK ORIG. ... 59,95
LENKRAD ARCADE RACER ... 59,95

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
NHL ALLSTAR HOCKEY 98 ... 79,95
PANZER DRAGON SAGA - 4 CO'S ... 89,95

RIVEN - MYST 2 ... 89,95
SEGA TOURING CAR ... 89,95
SHINING FORCE 3 ... 89,95

SONIC JAM ... 89,95
STREETFIGHTER COLLECTION ... 84,95
WORLD LEAGUE SOCCER ... 89,95

DREAMCAST KOMMT

RUFEN SIE BEI
INTERESSE UNSERE
DREAMCAST-HOTLINE
UNTER TEL.
0931/3545223 AN!

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT

SEGA SATURN

BLAM MACHINEHEAD ... 24,95
BLAZING DRAGONS ... 19,95
CRIMEWAVE - TOTAL VERBLEIB 14,95

CROC ... 39,95
DARIUS 2 ... 19,95
NASCAR '98 ... 39,95



ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

ZUSÄTZLICHE BESTELL-HOTLINE 0931 / 57 16 01

 **NINTENDO⁶⁴**
FEEL EVERYTHING



FREUDE.

NIEDERGESCHLAGENHEIT.

FURCHTLOSIGKEIT.

EUPHORIE.

FRUST.

ÜBERMUT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit F1 World Grand Prix erleben.

ANGST.

AUSGELASSENHEIT.

Mit dem neuen F1 World Grand Prix von Nintendo erleben Sie jedes einzelne Gefühl noch intensiver. Sogar die, von denen Sie vorher noch gar nichts wußten. Wenn Sie zum ersten Mal einen F1-Titel geholt haben, erleben Sie eine Euphorie, die Ihr Bewußtsein verändern wird. Seien Sie aber nicht so leichtsinnig, zu glauben, F1 sei einfach. Ein Schubser von hinten oder ein zu langsames Boxenteam und Sie verstehen zum ersten Mal, was es heißt, sich richtig zu ärgern.




FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP