

11/99

DM 6,50

S 52,-/str 6,50/lfr 158,-
Lit 9000/Pta 725,-/Dr 1700

VIDEO
GAMES

VIDEO

GAMES



NINTENDO 64
N64

**Rayman
- 2 -**

**Jet Force
Gemini**



PS

**Final
Fantasy
VIII**

Bio Hazard



Dreamcast

DC

**Ready 2 Rumble
Toy Commander**

SPECIAL

HighTech im Edel-Look

PlayStation 2

Walkthrough: Soul Reaver



**Oldie-Special
Teil 5:
DAS COLECO
VISION**



future
VERLAG
Medien mit
Leidenschaft

NOVEMBER 1999
4 391062 306503

DM 6,50

Schon wieder draußen spielen?

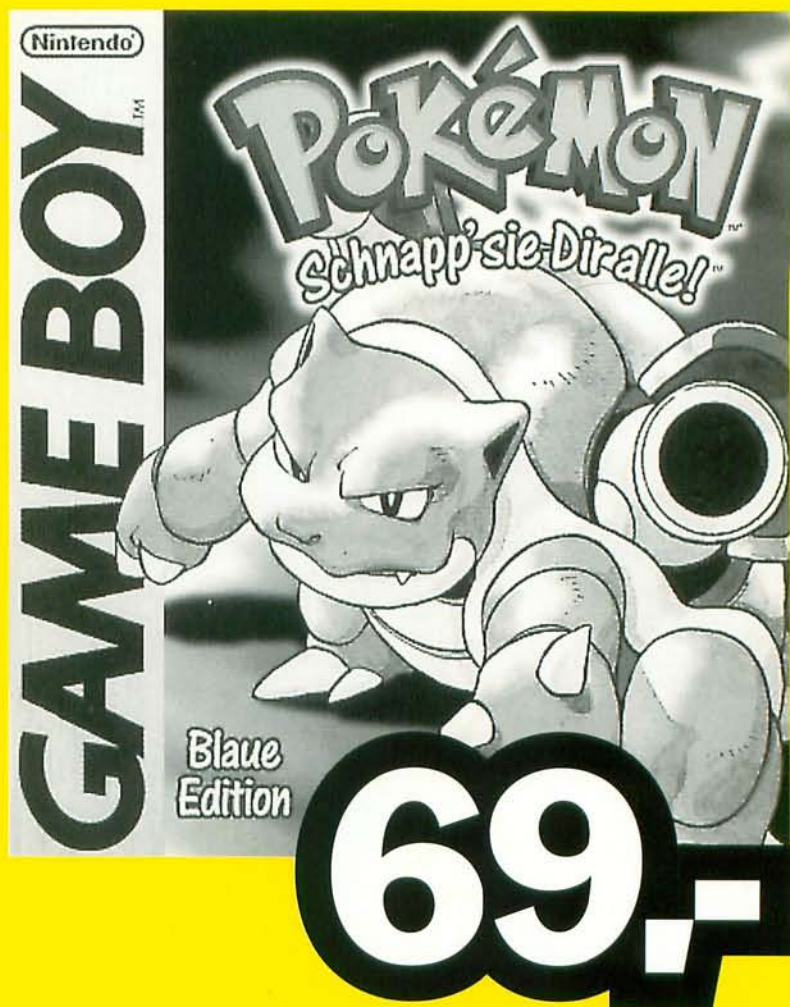
Gut, daß es den Game Boy gibt



Pokemon Spieleberater
Buch



Pokemon Rote Edition
Game Boy Spiel



Pokemon Blaue Edition
Game Boy Spiel

ProMarkt MakroMarkt

Wir sind die Guten.



Gex 3D
Color-Game Boy Spiel



Men in Black
Color-Game Boy Spiel



Pitfall
Color-Game Boy Spiel



Power Set für Color Game Boy
2 Akkus, Netzteil, Ladestation



Licht & Lupe
für Pocket Game Boy
und Color Game Boy

Hier sind die Guten:

ProMärkte:

10365 Berlin-
Lichtenberg (2x)
10719 Berlin-
Charlottenburg
12055 Berlin-Neukölln
12277 Berlin-Mariefelde
12351 Berlin-Gropiusstadt
12619 Berlin-Hellersdorf
13357 Berlin-Wedding
13405 Berlin-Reinickendorf
13597 Berlin-Spandau
16356 Elche

03044 Cottbus
04329 Leipzig
04463 Großpörsna
06128 Halle
06217 Merseburg
06449 Aschersleben
06766 Bobbau/Wolfen
06842 Dessau-Mildensee
06886 Wittenberg
09247 Röhrsdorf
09456 Annaberg-Buchholz
14467 Potsdam
14624 Dallgow

14778 Wust/Brandenburg
15230 Frankfurt/Oder
16225 Eberswalde
17036 Neubrandenburg
17489 Greifswald
28259 Bremen/Huchting
28277 Bremen
38820 Halberstadt
38855 Wernigerode
39104 Magdeburg
39326 Hermsdorf
39576 Stendal

KLICK MICH:
www.promarkt.de

ProMarkt MakroMarkt

Wir sind die Guten.

Ortswechsel

So, nun ist sie endgültig vollzogen, die Trennung von Tisch und Bett. Oder besser gesagt von Schreibtisch und Computer, denn eure VG-Crew ist nun nicht mehr im Münchner Osten zu finden, sondern direkt im Herzen der bayrischen Landeshauptstadt. Der Umzug hat uns schon sehr hart getroffen, schließlich sitzen wir nun quasi um die Ecke an der wohl größten deutschen Vergnügungsmeile, dem Kunspark Ost... Tja, das Leben kann schon grausam sein – all die tollen Kneipen, Spielhallen, Restaurants laden zur gepflegten nächtlichen Redaktionstour ein und wir werden in nächster Zeit davon nur wenig sehen. Denn mit Feuereifer basteln wir weiter an der Neugestaltung unseres Heftes – da bleibt einfach wenig Raum für anderes. Macht aber nix, denn bald werden wir euch das Ergebnis präsentieren können. Jeden Tag erreichen uns Emails, Briefe oder Postkarten von euch, in denen ihr Vorschläge zur Neugestaltung macht – recht so! Hört bloß nicht damit auf! Allerdings schrieben uns auch sehr viele die Befürchtung, wir würden den Preis der VG erhöhen. Laßt uns das Mißverständnis gleich mal ausräumen: Die VG kostet 6,50 Mark und daran wird auch nix geändert! (Okay, es wird der Tag kommen, an dem ihr am Kiosk in Euro lohnen müßt, das haben wir uns aber nicht einfallen lassen, sondern ganz andere...) Alles klar?

Ändern wird sich aber durch unseren Umzug schon jetzt etwas: unsere Adresse! Selbstverständlich haben wir die bereits überall im Heft schon geändert, aber hier noch mal offiziell, damit keiner sagen kann, er hätte es nicht gewußt! Schreibt uns bitte in Zukunft für Gewinnspiele, Leserbriefe, Anregungen, Kritik, Blödeleien und Abo-Anmeldungen (grins) an:

**Future Verlag
Redaktion VIDEO GAMES
Rosenheimer Str. 145h
81671 München**

**Tel.: 089/45068470
Fax: 089/45068489**

Gewappnet für die Winterzeit? Okay, es ist zwar noch Oktober, aber schon diesen Monat war spürbar, daß die Hersteller kräftig auf das Weihnachtsgeschäft hinwirken. Satte 34 Test-Berichte werdet ihr in dieser Ausgabe finden und natürlich noch vieles mehr. Zuviel Stuff für 100 Seiten und so quengelte die Redaktion so lange, bis wir weitere 16 Seiten spendiert bekamen. Nun ist alles drin, was reingehört und wir erwarten schon wieder den nächsten großen Schwung an Spiele-Nachschub. Nachschub gibt's übrigens auch bei den Konsolen – Sony präsentierte nun endlich in Tokio die heißersehnte PlayStation 2. Klar, bis das Wunderdingens zu uns nach Europa kommt, dürfte noch ein gutes Jahr vergehen, spannend ist es aber natürlich trotzdem, was da so auf uns zukommt. Sanka hat schon mal die wichtigsten Infos für euch ab Seite 10 zusammengestellt.

Eure un- äh... umgezogene
VG-Crew



Für alle Fans der Fantastischen Vier im Kasten rechts ein kleiner Service am Rande – die aktuellen Tourdaten der wohl bekanntesten deutschen Rapper. Die ersten Konzerte sind zwar bereits gelaufen, wenn ihr das Magazin in den Händen haltet, aber zumindest für unsere Abonnenten (die unsere Ausgaben ja bekannterweise immer etwas früher bekommen) dürfte es noch relevant sein.

Mfg (grins)
Eure VG-Crew

Konzert-Termine von Fanta 4

06.10.99	Dresden, Eissporthalle
07.10.99	Hof, Freiheitshalle
09.10.99	Göttingen, Lokhalle
10.10.99	Offenbach, Stadthalle
12.10.99	Karlsruhe, Schwarzwaldhalle
13.10.99	Ludwigshafen, Friedrich Eberthalle
14.10.99	Trier, Messehalle
15.10.99	Essen, Grugahalle
16.10.99	Stuttgart, Congress Centrum B (ausverkauft)
18.10.99	Freiburg, Stadthalle
19.10.99	CH-Zürich, Palais X-Tra
21.10.99	München, Zenith
23.10.99	A-Wien, Librohalle
24.10.99	A-Graz, Eishalle Liebenau
25.10.99	Nürnberg/Fürth, Stadthalle
26.10.99	Göppingen, Hohenstaufenhalle
27.10.99	Ravensburg, Oberschwabenhalle



Heinz-Harald hat's auch!

Im Jordan™ Cockpit geht es um hohe Ergonomie und extrem präzise Steuerung. Beim **Offiziellen Jordan Grand Prix™ Lenkrad von Joytech** für Playstation™ und Nintendo 64™ ist es nicht anders. Tritt in die **analogen Formel-1-Pedale** und spür den Asphalt vibrieren – unser starkes **Force Feedback™** macht's möglich!

Wie bei Joytech üblich wird auch das Offizielle Jordan Grand Prix™ Lenkrad während der Herstellung **4-fach qualitätsgeprüft**. Damit uns auch ja keiner gegen die Wand fährt.



Kabel* **
für Extension,
Link, RGB,
Multi Tab*



Gameboy™-Zubehör
Pocket Pouch
Light Magnifier
Battery Pack



Expansion RAM**
Memory Cards***
Jolt Packs**



PlayStation™
Mouse*
2 control buttons



Bio-Grip
Advanced
Joystick*



Controller
Plus 64**



Analogue
Controller Plus*
Dual Force



Arcade Light Gun*
Blaster Light Gun*



Official Jordan™
Grand Prix
Racing Wheel* **



ab Herbst '99:
Die Weltneuheit
AirPad™**

* PSX™
kompatibel

** N64™
kompatibel

PLAYSTATION™/PSX™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD.; NINTENDO 64™/N64™ SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA.

Advanced Game Console Peripherals

JOYTECH

32

90

84

80



SPECIALS

- **Coleco Vision Special** _____ 14
Und weiter geht's mit unseren beliebten Oldie-Specials. Diesmal beleuchtet Ralph die Backgroundstory des urigen Coleco Vision.
- **Curiosities aus Japan** _____ 32
Endlich mal ein "Also Sachen machen diese Japaner" Spezial. Was man als Redakteur von einem Messebesuch in Japan so alles heim-schleppt, könnt ihr auf diesen zwei Seiten nachlesen.
- **Neo Geo Pocket Color** _____ 30
SNKs Kleinster ganz groß: sechs Spiele im Härtestest.
- **PlayStation 2 Special** _____ 10
Auf der diesjährigen TGS wurde das Geheimnis gelüftet. Spürnase Sanka plaudert aus dem Nähkästchen.
- **Pocket Corner** _____ 12
Kurz und knackig: Das neueste aus der Welt des Game Boy plus Auflösung der Biene Maja Verlosung.
- **Shadowman-Verlosung** _____ 68
Coole Preise für heldenhafte Schattenkrieger.
- **Soul Reaver PAL-Walkthrough** _____ 52
Keine Angst vor harten Stellen. In unserem Walkthrough lösen wir alle Geheimnisse des gefallenen Vampirs Raziel.



34

Jil strikes back: Begleitet Ralph auf seiner Reise durch das verwüstete Raccoon-City und macht euch einen ersten Eindruck des bald auch in USA kommenden Horror-Shockers.

44

Crash mal ganz anders: Ansatt sich auf ein viertes Jump'n-Run-Abenteuer vorzubereiten, schwingt er sich hinter's Steuer eines flitzigen Karts und macht mit seinen Freunden die Gegend unsicher.



21

Puzzle- und Geschicklichkeits-Spaß à la Lemmings oder Worms verspricht uns dieses innovative Tüftelspiel aus dem Hause Empire.



PREVIEWS

- Action Man (PS)** _____ 48
Konkurrenz für MGS im Kiddie-Style? Wir werden sehen.
- Armorines: Projekt S.W.A.R.M. (N64)** _____ 24
A Bug's Life ain't easy. Vor allem dann nicht, wenn stahlharte Söldner es sich zum Ziel gemacht haben, die Käfer von ihren Eroberungsplänen abzuhalten.
- Asteroids Hyper 64 (N64)** _____ 50
Ob dieser Klassiker auch noch so viel Spaß macht, wie vor etlichen Jahren? In unserem Preview konnten wir schon mal kurz reinschnuppern.
- Atari Special (PS)** _____ 28
In diesem W.i.P.-Special-Mix lest ihr Interessantes zu den Oldies *Missile Command* und *Q-Bert* sowie der PS-Fassung des N64-Hits *Glover*.
- **Bio Hazard 3: Last Escape (PS)** _____ 34
Ralph mischte sich erneut unter die Zombies in Raccoon City und begleitete Jill Valentine bei ihrer zweiten Mission. Ob die beiden ihr Abenteuer heil überstanden haben, und wenn ja, wie die ersten Eindrücke sind, lest ihr in unserem ausführlichen 4-Seiten-Mega-Preview.
- Crash Team Racing (PS)** _____ 44
Der springfidele Bandicoot geht unter die Rennfahrer – hochkarätige Konkurrenz für *Speed Freaks* naht.
- Gran Turismo 2 (PS)** _____ 18
Größer, schneller, schöner – das ist *GT 2*. Und vor allem: ihr dürft nun endlich auch in Muscle Cars einsteigen.
- International Track & Field 2 (PS)** _____ 20
Kaputte Joypads und Blasen auf den Daumen garantiert. Mit *IT&F 2* könnt ihr schon mal für die nächste Olympiade trainieren.
- Rocket: Robot on Wheels (N64)** _____ 40
Ubi Soft hat da ein ganz heißes Rätsel-Jump'n-Run-Eisen im Feuer. Mehr Infos auf Seite 40.
- sheep (PS)** _____ 21
Anstelle einer hochwertigen K.I. wird uns hier die perfekte K.D. (künstliche Dummheit) vorgestellt. *Sheep* könnte ein Rätselvergnügen Güteklasse 1A werden.
- Space Invaders (PS)** _____ 49
Ihr seid erst glücklich, wenn endlose Alienformationen auf euch niederstürzen? Dann seid ihr bei diesem Shooting-Klassiker an der richtigen Adresse.
- Spiderman (N64)** _____ 26
Der Freeclimber im Rot-Blauen Catsuit sorgt auch auf dem N64 für Recht und Ordnung.
- Spyro2: Gateway to Glimmer (PS)** _____ 38
Gnasty Gnorc wurde ja schon in seine Schranken verwiesen, doch Insomniac gönnt dem putzigen Drachen keine Ruhe.
- Turok Rage Wars (N64)** _____ 42
Q III: A für's N64? Basierend auf einer verbesserten *Turok*-Engine erwartet uns ein First-Person-Shooter der geselligen Art.
- Vigilante 8: Second Offense (PS/N64/DC)** _____ 46
Letz fetz! Die Vigilantes und die Coyotes jagen sich wieder mit allerlei abgedrehten Waffen das Blech weg. Diesmal mischt sogar eine mysteriöse dritte Gruppierung mit.
- Wildwasser Spezial (PS/N64)** _____ 27
Ein höchst spritziges Vergnügen erwartet euch auf Seite 27 mit dem Wildwasserspaß *Wild Waters* (N64) und der Surfboard-Fun-Sim *Pro Extreme Bodyboarding* (PS).

IMPORTE

Hydro Thunder (DC)	72
Jet Moto 3 (PS)	77
Lord of Fist (PS)	75
MK Gold (DC)	77
Pokémon Snap (N64)	76
Ready 2 Rumble Boxing (DC)	70
Toshinden Subaru (PS)	74

TIPS + TRICKS

G-Police 2: Weapons of Justice (PS)	60
Incoming (DC)	62
Micro Machines 64 Turbo (N64)	61
Millenium Soldier: Expendable (DC)	62
Speed Devils (DC)	62
The House of the Dead 2 (DC)	60
Tony Hawk's Skateboarding (PS)	62
Trick Style (DC)	60
WCW Mayhem (N64)	60
wip3out (PS)	61

AUBRIKEN

Editorial	4
Hitparade	78
Impressum	61
Inserentenverzeichnis	65
Leserpost	64
News	8
Szene Chat	68
Vorschau	114

TESTS

SONY PLAYSTATION

Akte X	106
Centipede 3D	112
Formula 1 '99	96
FIFA 2000	94
Final Fantasy VIII	80
Kingsley's Adventure	109
Master of Monsters: Disciples of Gaia	110
MGS Special Missions	79
Mulan	112
NHL 2000	95
No Fear Downhill Mountainbiking	100
Plane Crazy	101
Pong	98
Re-Volt	105
Reel Fishing	101
Shadowman	97
Southpark	97
Star Wars: Episode I	99
The Next Tetris	113
UEFA Striker	105
Worms Armageddon	86

NINTENDO 64

Gex 3	103
Jet Force Gemini	84
Mario Golf	92
Micky's Magical Tetris Challenge	113
Rayman 2: The great Escape	90
The New Tetris	113
WWF Attitude	64

DREAMCAST

Buggy Heat	102
Racing Simulation 2	111
Speed Devils	104
Toy Commander	108
WWF Attitude	112

NEO GEO

King of Fighters '99	88
----------------------	----



94

Verbesserungen im Detail heben auch das 2000er Update weit über die 80er-Hürde.



103

Gex at its best. Auch auf dem N64 glänzt der vorlaute Gecko durch hervorragendes Leveldesign und kniffligen Jump'n-Run-Einlagen.



92

Mario zeigt's den Profi-Golfern. Trotz Kiddie-Charme kann es dieses Golfspiel locker mit der ersten Konkurrenz aufnehmen.



80

Square weiss, wie man die besten RPGs der Welt macht. Auch der achte Teil der Final Fantasy-Saga kann auf der ganzen Länge überzeugen.



104

Einen abgefahrenen Fun-Racer der besonderen Art präsentiert uns Ubi Soft diesen Monat mit *Speed Devils*. Brettet mit 70er-Jahre-Karossen durch effektgespikter Rennkurse.

94

Geht's noch besser? *Worms Armageddon* ist Multiplayer-Fun in Reinstform.



NEWS-
TICKER

Squaresoft wird am 21. 11. in Japan einen *Final Fantasy VIII*-Orchester-Soundtrack veröffentlichen. +++ SNK verschiebt den Release des sehnstchtig erwarteten Adventure-RPGs *Koudelka* vom 28. 10. auf den frühen Dezember +++ Ungewöhnliches Game: Banpresto arbeitet an einer Fallschirmspringer-Sim namens *Aero Dive* +++ LucasArts cancelt *Indiana Jones and the Infernal Machine* für PS +++ Im N64-Hit *Donkey Kong 64* werden einige bekannte NES-Spiele wie z.B. *Jet Pac* enthalten sein +++ Schlechte Nachricht für N64-Strategen: *StarCraft 64* wurde von Winter 1999 auf Frühjahr 2000 verschoben +++ Bandai arbeitet an einem Strategie-Adventure namens *Star Emblem*. Das Spiel basiert auf dem gleichnamigen Sci-Fi-Anime.

Silikon-Träumer und Kriegsaffen DC

Vor einiger Zeit noch unter dem Codenamen *Bloodlines* in der Mache, wurde dieses 3D-Echtzeit-Strategiespiel vom engl. Entwickler Silicon Dreams nun in *Warmonkeys* umgetauft. Drei verfeindete Parteien, darunter eine hochtechnisierte, irdische Elite-Truppe, glitschiges Alien-Ungeziefer (genannt Mantai) und eine abgespacte Truppe von Söldnern –



alias Warmonkeys – beanspruchen allesamt einen einzigen Planeten... denkt euch den Rest. 45 Level mit 60 Missionen verteilt auf mindestens vier Landschaftstypen, für jede Einheit (200 verschiedene) individuell berechnete Sichtlinien im 3D-Gelände, sowie interessante Scharfschützen-Features sind schmackhafte Gewürze in dieser Gourment-Echtzeit-Suppe. Anfang 2000



ziehen Dreamcastler in die Schlacht. Link: www.warmonkeys.com

Segatember in Amiland DC

Selling like hot cakes – wie es überm großen Teich heißt. Vom 09.09. bis zum ehemaligen PAL-Release (23.09.) – also in nur 2 Wochen – hat SEGA in den Staaten knapp 512.000 Dreamcast-Konsolen durchverkauft – ein phänomenales Ergebnis. SEGA rechnete allenfalls mit 400.000 verkauften Einheiten im ersten Monat. Als Software-Verkaufsschlager haben sich dabei *NFL2K*, *Sonic Adventure*, *Soul Calibur*, *Ready 2 Rumble*, sowie *HOTD2*, *Blue Stinger* und *Hydro Thunder* herausgestellt. Sollte der Zuström an neuen Hits (*WWF Attitude*, *Shadowman*, *Bass Fishing*, *NBA2K* usw. stehen in den Startlöchern) bis Weihnachten nicht abreißen, ist Big-"Kringel"-Blue wieder auf dem besten Weg zur Genesung. Verprellte Kunden, die auf www.sega.com DCs zum Launch vorbestellt hatten, wurden übrigens durch eine prompte

Nachlieferung des Geräts zusammen mit dem Spiel *Virtua Fighter 3tb* als Gratis-Versöhnungsgeschenk besänftigt – SEGA Deutschland nimmt Euch ein Beispiel an den US-Kollegen! Apropos neue Spiele: auf Segas US-Homepage können User ein 111 Blöcke großes Football-Game auf ihr Visual Memory downloaden – surft doch am 14.10. mal vorbei und versucht's Euch zu "ziehen".



Daddeln, bis der Daddy bremst (N64)

Erst kürzlich hat die US-Firma Visteon (weltweit 77.000 Angestellte) mit Nintendo of Europe (NOE) einen Deal zu Vermarktung des N64 als Rücksitz-Entertainment-System abgeschlossen. Die kompakte Einheiten, welche entweder in die Kopfstütze oder die Fahrzeugmitteneinheit integriert werden kann, bietet neben dem N64 einen VHS-Videorekorder, Platz für Becher, Tassen und Zubehör (Controller) sowie ein hochauflösendes LCD-Display. In den USA ist das System für umgerechnet 2.900 Mark zu haben. Bei weiterer Verbreitung müßte sich jedoch die Kosten reduzieren. Wird Nintendo jetzt wohl aus Werbezwecken reguläre Taxis damit ausstatten? Wir dürfen gespannt sein und hoffen auf Fotos in der nächsten Ausgabe. Also, Ruhe da vorne auf den billigen Plätzen! Links: <http://www.visteon.com/>

Ich heiße Windows –
ich wurde geupdatet DC

Windows CE Toolkit, eine Ansammlung an "Programmier-Werkzeugen" für des DCs zweite "Betriebssystem-Seele" wird Entwicklern in Kürze in der Version 2.0 vorliegen. So nette Features wie Bump Mapping (Darstellung extrem plastischer Oberflächenstrukturen), VQ Textur Compression (größere Texturen => photorealistischere Grafik), Generalized Modifier Volumes (akkurate Schatten) und Internet Explorer 4.0 HTML Control (High-Score Uploads, E-Commerce-Features) werden dann auch auf kommenden Dreamcast WinCE Spielen (momentan 70 in Arbeit) möglich. Auf diese Technologie zurückgreifende Firmen wie Acclaim, Infogrames, Kalisto, Konami, Majesco und Sega sind bereits sehr zufrieden mit der erhöhten 3-D-Performance, der Stabilität und Zugänglichkeit. Nu gehts sie also auch auf der Konsole los, die Updaterei! :

News-Ticker Teil 2

PS, DC, N64

Rollage Xtreme von Attention To Detail wurde in



Rollage Stage 2 umbenannt +++ Die DC-Erstausslieferungsmenge in Deutschland beträgt nun statt 80.000 Einheiten 98.000 +++ Arcade-Veteranen, macht einen Luftsprung: SNK bastelt fleißig an Teil 3 der erfolgreichen *Metal Slug*-Serie, eine DC-Konvertierung soll mehr als wahrscheinlich sein +++ Activision wird mind. zwei Titel der Lion Head Studios um Stardesigner Peter Molyneux publizieren – darunter der Quasi-Über-Hit *Black & White* (PC, PS2) +++ Ausgabe Numero Uno des deutschen



Shadowman-Magazins ist ab dem 20.10. für 7,90 DM im Handel zu erwerben. Auf der in Essen stattfindenden Messe "Comic Action '99" (Halle 6, Stand 240) könnt ihr übrigens im Comic blättern und die DC-Version antesten +++ Der mit endlosen Awards überschüttete Ego-Shooter *Half-Life* wurde für Dreamcast bestätigt – angeblich soll das Spiel auch die in Kürze erscheinende Mission-Disk enthalten.



128Bit DD PS

Im ersten Quartal 2000 möchte SEGA das (hier als Prototyp) abgebildete 100MB Zip-Drive veröffentlichen. Der Anschluß findet über den Erweiterungssteckplatz statt, an welchem sonst das Modem hängt, dieses wiederum kann mit dem Zip-Drive selber verbunden werden. Eine zusätzliche Stromversorgung soll nicht notwendig sein. Sehr deutlich ist der links unten angebrachte USB-Port zu erkennen, an welchen Digital-Kameras, Drucker, und vieles mehr angeschlossen werden könnten. Dem Download von Spieledemos und anderen Daten stünde dann nichts mehr (bis auf die doch recht geringe Kapazität der Zip-Disketten) im Wege. Beten wir, daß die Medien PC-kompatibel sind und es vielleicht gar



zur 250MB Variante umfunktioniert wird. Bevor wir's vergessen, *Biohazard: Code Veronica* ist angeblich Zip-Drive-kompatibel (etwa mit neuen Monstern, Waffen und Locations zum Runterladen? Abwarten und DC-Spielen) Links: <http://www.iomega.com/>

Konsolen-News aufs

Handy-Display

PS, N64, DC, GBC

Falls ihr über ein D2-Handy verfügt, könnt ihr damit via SMS neueste Videogames-News und Spielbewertungen erfahren. Wie das geht? Ganz einfach: ruft mit eurem D2-Handy (andere Netze bis dato leider nicht unterstützt) folgende Nummer an: 0172 - 22 77 44. Ein computer-gesteuerte Stimme fragt euch nach dem nächsten Schritt: drückt die Taste 1 (Kanal buchen) und gebt anschließend folgende Kanalnummer ein: 9000 51. 58 ein. Die Bestätigung erfolgt jeweils per Druck auf die Raute(#)-Taste. Ob alles funktioniert, sehr ihr, wenn kurze Zeit später eine Bestätigungs-Kurzmitteilung für euch eintrifft. Bei Probleme hilft die D2-Kundenbetreuung (0172 - 12 12) kostenlos rund um die Uhr. In Zusammenarbeit mit "Magic - News" verlosen wir ein funkelnagelneues Nintendo 64. Schickt einfach eine Postkarte oder eine Email an die Redaktion (Adresse siehe Hitparade), das Stichwort lautet "Magic - News". Einsendeschluß: 02.11.99 Mitarbeiter von Magic - News und dem Future Verlag sind von der Verlosung ausgeschlossen, das gleiche gilt für den Rechtsweg.

Seelenkämpfer im zehnten Monat DC



Wie einige vielleicht schon bemerkt haben, wurschtelte der unsiegbare Fehlerteufel letzten Monat in unserem DC-Hoch-Innenteil. Ein großes Sorry unsererseits geht an die Grafik-Gurus von Piggyback, deren Titel *Soul Fighter* (Vertrieb Mindscape) bereits Ende Oktober in den Regalen stehen dürfte, statt, wie von



uns fälschlicherweise behauptet, erst im Frühjahr 2000. Seit unserem Preview wurde vor allem das Combo-System nochmals kräftig aufgebohrt und verspricht jetzt raffinierte Befreiungsschläge - noch perfektere Grafik als die DC-Version sie ohnehin schon bietet, soll von der PS2 auf die Matscheibe gezaubert werden. Let's get ready to soul fight!

Nintendo beschwört einen Wirbelsturm

Nimm Zwei nimmt Einen PS 2, DC

Nach Take Twos 11-Millionen Dollar schweren Übernahme des schottischen Labels DMA-Design (*Lemmings*, *Body Harvest*, *GTA*) sollen die Entwicklungsarbeiten nun auf kommende Spiele der äußerst populären *Grand Theft Auto*-Serie konzentriert werden. Auf den Systemen PC, PS2 und Online (als Java-Spiel???) sollen *GTA3D* und *Grand Theft Auto Online Crime World* entstehen. Doch genug der Zukunftsvisionen, freut euch erstmal auf



GTA 2, welches bereits Ende Oktober alle Möchtegern-Schurken in seinen Bann reißen dürfte. Im nächste Millennium freuen wir uns dann besonders auf DC-Versionen von *GTA 2* (Januar), *Rainbow Six* (Januar), dem Action-Strategie-Mix *Hidden & Dangerous* (Februar) und dem Ego-Shooter *Max Payne* (Juni). Links: <http://www.dma.co.uk/>, <http://www.take2games.com/>, <http://www.maxpayne.com/>



N64



Leider noch nicht offiziell ist die Meldung, dass das namhafte PC-Klick'n Slay-RPG *Diablo II* von Blizzard fürs N64 erscheint. Das erst vor kurzem auf der ECTS vorgestellte *Warcraft III* soll ebenfalls seinen Weg ins Mario-Lager finden (Dolphin) - zusammen mit dem bereits in der fortgeschrittenen Entwicklung befindlichen *StarCraft* (Frühjahr 2000). Ein lobenswerter Schritt beider Parteien. Links: www.blizzard.com/



Die Katze ist aus dem Sack. Noch vor der Tokyo Game Show als Pressemeldung zugänglich und im Internet zu bestaunen, konnte man sich im Messetrubel schließlich (selbst) ein Bild von dem machen, was Sony nun offiziell als PlayStation2 (Schreibweise ohne Leerstelle zwischen PlayStation und 2!!!) bezeichnet. Mit einem Gewicht von 2,1 kg rangiert sie in der Kategorie eines Standard-Notebooks, die Ausmaße (30,1 cm lang, 17,8 cm breit, 7,8 cm hoch) sind Gott sei Dank weit unter dem, was die ominöse schwarze Pyramide damals auf der E3 noch an Gerüchten schürte ("räumt schon mal die Garage aus", "wir müssen die Türen verbreitern", "mein PC Big-Tower sieht dagegen wie ein Strohalm aus", etc. Beim genaueren Hinsehen dann der erste Schock: nur ZWEI Controller-Ports! Nintendo hat's vorgemacht, Sega zog nach, Dolphin wird's gar überbieten... Bei nur

zwei Controller-Ports hat man unserer Meinung nach definitiv am falschen Ende gespart. Gut Ok, viele von Euch werden ihre angestaubten Multi-Taps rauskramen (Original PS1 Sony Hardware ist komplett kompatibel), aber Neukäufer schauen (wenn eventuelle Spiele wie *Speed Freaks 2*, *V-Rally 3*, usw. erscheinen sollten) erst einmal dumm aus der Wäsche. Hauptsächlich funktionell wurde der tausendfach bewährte Controller verbessert. Richtig gelesen, ab dem 4. März 2000 (so zumindest der offizielle Erscheinungstermin; USA + Europa Herbst 2000) werden Japaner und Importfreaks gleichwohl mit sog. "Dual Shock 2" Analog Controllern losdaddeln. Verbessert wurde angeblich der Rüttelkontakt, außerdem werden bis auf die Knöpfe START und SELECT alle Tasten analog abgefragt, was vor allem bei Sportspielen eine noch präzisere Eingabe ermöglichen soll. Es ist jedoch schwer

davon auszugehen, dass Sony im Laufe der PS2 Evolution einen neuen Standard-Controller (siehe PS1) ausbrütet – viele von Euch werden das schnuckelige VMS-Zweitdisplay ab dem 14.10. sicher nicht mehr missen wollen, gelle... Neben dem eben beschriebenen, nun schwarz gefärbten Controller wird jede PS2 mit einer weißen, 8MB Memory Card (250-mal so schnell wie PS1-MC), einer Demo CD, einem AV Multi Kabel und entsprechendem Stromversorgungskabel ausgeliefert. Ein Modem ist, zumindest für den Japan-Release, nicht vorgesehen. Da Sony in Zukunft von schnelleren Schnittstellengeräten ausgeht (Kabelmodem, etc.) und ein Online-Angebot (Sony nennt es "elektronische Verbreitung von digitalen Inhalten") erst 2001 eingeführt werden soll, verzichtet man wohl auch aus Kostengründen vorerst darauf. Was genau letzt-

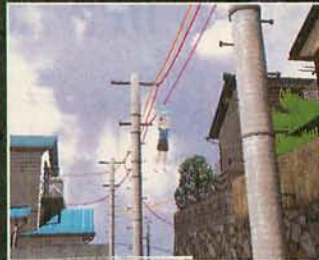
PlayStation®2



endlich übers Internet geboten wird, läßt sich nur wägen abschätzen, im Presstext ist jedoch die Rede von "Daten-intensiven, unterhaltungselektronischen Inhalten", die vom User auf von Sony zur Verfügung gestellte Festplatte heruntergeladen werden. Das Internet flüstert bereits von astronomischen Kapazitäten im 50GB-Bereich für einen Preis um die 100 US\$ – bei einer geplanten Veröffentlichung im Jahre 2001 und dem kaum anhaltenden Preisverfall für Hardware gar nicht mal so unrealistisch (zum Vergleich: 25 GB-Platten gehen z.Z. für knapp 550,- DM über die Ladentische). Genug spekuliert, zurück zu den Fakten – und jetzt bitte festhalten: die PS2 ist definitiv ein vollwertiger DVD-Player! Yep, die Konsole wird zum technisch hochwertigen Heimkino! Sollte es stimmen, daß Dolphin nun doch als reine Spielekonsole vermarktet wird, hätte Sony damit ein extrem verkaufsförderndes Alleinstellungsmerkmal – daß sie über kurz oder lang den Haus-eigenen DVD-Playern das Wasser abgraben, scheint Sony in Kauf zu nehmen – uns soll's nicht stören. Weiterhin ist das Gerät mit seinen fünf Schnittstellen – zwei USB- und ein i.Link Firewire-Port vorne, sowie einem optischen digitalen Ausgang und einem Type III PCMCIA Steckkarte Einschub hinten die bis dato wohl anpassungsfähigste Konsole der Videospielgeschichte (AV Ausgang, Controller und MC-Card-Slots gar nicht mitgerechnet). Und was soll der Wunderkasten kosten? Reden wir nicht um den Brei herum: 39.800 Yen (bei aktuellem Umrechnungskurs ca. 660,- DM). In Anbetracht der Tatsache, daß US- und PAL-Dreamcasts bis dahin hoffentlich eine Preissenkung ähnlich der in Japan erfahren und Nintendo das Konzept eines günstigen, Massenmarkt-tauglichen Dolphin weiterverfolgen wird, sicher kein Schnäppchen – doch über das Wichtigste haben wir bis jetzt außen vor gelassen: die Games! Am bewährten Motto "Software sells Hardware" festhaltend und einer versprochenen Auslieferungsmenge von einer Million (!!!) Geräten zum Launch-Termin in Japan (Dreamcast: 150.000) stehen die Chancen wahrlich nicht schlecht. Hier nun Infos und erste Screenshots der zwölf Launch-Titel, und all dem, was sonst noch gesichtet wurde.

cs

Specs:
 Name: PlayStation2
 Verkaufspreis: 39,800 Yen (Japan);
 Herbst 2000 USA, Europa
 Verfügbar: 04. März 2000
 Mitgeliefertes Zubehör: "Dual Shock 2" Analog Controller
 8MB Memory Card
 PlayStation 2 Demo Disc
 AV Multi Kabel
 Stromversorgungskabel
 Ausmaße: 30,1 (Länge) cm x 17,8 cm (Breite) x
 7,8 cm (Höhe) 12" x 7" x 3"
 Unterstützte Medien: PlayStation2 CD-ROM, DVD-ROM,
 PlayStation CD-ROM
 Unterstützte Formate: Audio CD, DVD-Video
 Schnittstellen: Controller Port (2)
 Memory Card Slot (2)
 AV Multi Kabel Ausgang (1)
 Optischer Digitaler Ausgang (1)
 USB Port (2)
 i.Link (IEEE1394) (1)
 Type III PCMCIA Card Slot (1)
 128 Bit "Emotion Engine"
 Taktfrequenz: 294.912 MHz
 Hauptspeicher: 32MB Direct RDRAM
 Grafikprozessor: "Graphics Synthesizer"
 Taktfrequenz: 147.456 MHz
 Integrierter Cache: 4MB VRAM
 Sound: PU2
 Anzahl der Stimmen: 48 Kanäle plus Software
 Soundspeicher: 2MB
 Input Output Prozessor: I/O Prozessor
 CPU: PlayStation CPU+
 Taktfrequenz: 33.8688 MHz oder
 36.864 MHz (wählbar)
 Input Output Speicher: 2MB
 Laufwerk: CD-ROM (24-fach) und
 DVD-ROM (4-fach)



コンピュータエンタテインメントは、PS2からスタートします。

SONY



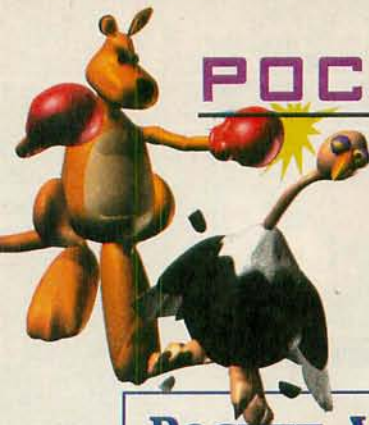
PlayStation

SELECT

ANALOG



POCKET NEWS



Wie ihr seht, ist die GBC-Corner leider auf Grund des Neo-Geo-Specials ein wenig kleiner als üblich ausgefallen. Dafür gibt's nächstes Mal umso mehr neue Games.



POCKET-VERLOSUNG DER AUSGABE 9/99

Wenn auch mit einem Monat Verspätung, können wir euch nun die stolzen Gewinner unserer Pocket-Verlosung präsentieren. Anscheinend haben euch die gestellten Fragen nicht vor allzu viel Kopfzerbrechen gestellt, denn überraschenderweise haben die meisten Einsender die richtigen Antworten gewußt. Diese lauteten übrigens:

- 1) Welche zwei Freunde begleiten Maja durch ihre GB-Abenteuer? Die richtige Antwort hierzu lautete natürlich **Flip und Willi**.
- 2) Wieviel Minuten Zeit habt ihr in "The Prince of Persia" um die Prinzessin zu retten? Tja, ganze **60 Minuten** bleiben euch für die Heldentat.
- 3) Aus welchem Jahr stammt die NES-Ur-Version von Super Mario Bros.? Diese Frage schien als einzige einigen von euch Probleme zu bereiten. Die korrekte Antwort lautet **1985**.

Wir möchten uns an dieser Stelle nochmals bei allen Teilnehmern bedanken und wünschen den Gewinnern viel Spaß mit ihren Games.

Je ein Biene Maja aus dem Hause Acclaim hat gewonnen:

Bernhard Nöhlings aus 47683 Straelen
Marie-Louise Petersen aus 35644 Hohenahr
Maik Burandt aus 12689 Berlin
Jürgen Lehnhäuser aus 68809 Neulußheim
Eugen Krause aus 01594 Heyda

Ein Prince of Persia geht jeweils an:

Gerald Laner aus 6111 Volders / A
Jens Baum aus 63225 Langen
Killian Christ aus 89522 Heidenheim
Andreas Scheuss aus 9524 Zuzwil / CH
Stephan Wehner aus 04442 Zwenkau

Und über eines von zehn Super Mario Bros. können sich folgende Leser freuen:

Wolfgang Kennert aus 12247 Berlin
Alexander Bauernfeind aus 97078 Würzburg
Markus Egger aus 6332 Kirchbühl / A
Bernhard Stenkamp aus 48341 Altenberge
Daniel Schaller aus 97070 Würzburg
Willi Hauke aus 13599 Berlin
Sascha Samadi aus 40882 Ratingen

Stefan Bäumler aus 54492 Zeltlingen-Rachtig
Jens Günther aus 02943 Weißwasser
Uwe Hoppe aus 34119 Kamel



Je einmal ein Space Station Silicon Valley geht an:
Angelika Georg aus 12053 Berlin (eine Karte hätte gelangt. Für das Porto hätten ihr das Spiel auch kaufen können... Hehehe...)

Christian Lindermayer aus 6330 Kufstein / A
Anna Petersen aus 35644 Hohenahr-Erda
Akram Karim aus 12161 Berlin
Uli Arnold aus 65719 Hofheim
Sandra Sternkamp aus 48341 Altenberge
Kilian Christ aus 89522 Heidenheim
Peter Gerbach aus 04442 Zwenkau
Christoph Goeritz aus 12307 Berlin
Patrick Simon aus 80634 München

Crazy Bikers

In diesem äußerst witzigen Fun-Racer aus dem Hause Konami gilt es, verschiedene Strecken, die allesamt mit waghalsigen Stunts und verrückten Hindernissen gespickt sind, innerhalb eines Zeitlimits zu durchfahren. Dieses Zeitlimit ist jedoch nicht als ablaufende Uhr zu verstehen, sondern ergibt sich aus eurem Benzinverbrauch, der je

GBC✓	GB	SGB
Schwierigkeit:	3-7	
Speicheroption:	-	
Linkoption:	ja	
Grafik:	★★★★☆	
Sound:	★★★★☆	
Spielepaß:	★★★★★	

nach Fahrstil variiert. Wem die 16 vorgefertigten Strecken nicht ausreichen, kann mit Hilfe eines Editors bis zu drei eigene Strecken erdenken und auf dem Modul speichern. Für Trainingszwecke steht euch ein Ghost-Driver zur Verfügung.



Mario Golf

Klar, daß es nur eine Frage der Zeit war, bis Mario Golf den Sprung vom großen Bruder N64 zum kleinen GBC schaffte. In vier verschiedenen Mariowelten puttet ihr euch von Loch zu Loch und erspielt bei entsprechender Leistung bis zu drei versteckte Charaktere. Gewillte Kollegen voraus-

GBC✓	GB	SGB
Schwierigkeit:	4-6	
Speicheroption:	-	
Linkoption:	ja	
Grafik:	★★★★☆	
Sound:	★★★★☆	
Spielepaß:	★★★★☆	

gesetzt könnt ihr euch auch im Zweispieler-Modus messen. In Deutschland dürfte es zwar nur für die wenigsten von Interesse sein, aber wenn ihr das Modul mit dem N64 verbindet, kommt ihr in den

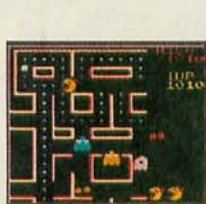
Genuß von vier weiteren Charakteren. Wer nicht gerade eine Abneigung gegen Golf hat, sollte sich dieses niedliche Elitärspielchen mal näher ansehen.



Pac-Man

Cool! Ein Arcade-Automat für die Hosentasche. Genau genommen sogar zwei, denn Namco hat es geschafft, neben dem klassischen Pillenfresser einen witzigen Zweispieler-Modus und einen Tetris-Clo- ne zu integrieren. Dank seiner klassisch übersichtlichen Grafik und des seit Jahren bestens bewährten Spielprinzips bietet sich dieses Game geradezu für den Game-Boy-Color an. Wer bei diesem Hit nicht zugreift ist selber schuld.

GBC✓	GB	SGB
Schwierigkeit:	3-7	
Speicheroption:	-	
Linkoption:	ja	
Grafik:	★★★★☆	
Sound:	★★★★☆	
Spielepaß:	★★★★★	



1	(1)	Super Mario Bros. Deluxe	Nintendo
2	(neu)	F1 World Grand Prix	Nintendo
3	(3)	Tabaluga	Infogrames
4	(7)	Asterix & Obelix	Infogrames
5	(6)	Tetris Deluxe	Nintendo
6	(4)	Conkers's Pocket	Nintendo
7	(neu)	Biene Maja	Acclaim
8	(w.e.)	Game & Watch Gallery 2	Nintendo
9	(8)	Lucky Luke	Infogrames
10	(2)	Hugo 2 1/2	Infogrames



TONY HAWK'S SKATEBOARDING™



Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen, Tony Hawk's Skateboarding ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1999 Activision, Inc. Tony Hawk ist ein Warenzeichen von Tony Hawk. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation-Konsole. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



ACTIVISION



OLDIE-SPECIAL TEIL:5

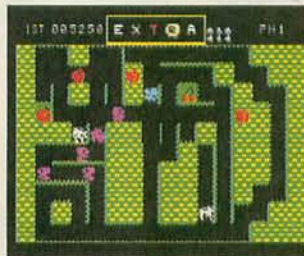
CBS COLECOVISION-SPECIAL

Was war eigentlich in der Videospiele-Szene vor dem Duell NES gegen Master System los? Schon mal was vom großen Crash gehört? Nein? Dann steigt ein mit uns in ein System, das das Potential gehabt hätte, die 80er Jahre zu dominieren!

COLECOVISION



Zaxxon



Mr Do

Wusstet ihr eigentlich, dass es einmal eine Zeit gab, in der bei Sony die Play-Taste des Walkmans das Einzige war, was man mit Spielen assoziierte und die heutigen Big-Player Sega und Nintendo kleine Lizenznehmer für ein gänzlich anderes System waren? Diese sagenumwobene Maschine hieß CBS ColecoVision und machte sich 1982 in den USA auf, den Videospielemarkt von hinten aufzurollen. Dabei waren die Gegner

damals mit Atari und ihrem etablierten Blockbuster Atari 2600 und Mattels Intellivision genauso wenig von einem zu verachtenden Kaliber, wie das heutige Konsolen-Dreigespann. Wie konnte man nun in die Phalanx des seit fünf Jahren etablierten 2600 mit seiner umfassenden Spielepalette einbrechen? Ganz einfach: Man machte den Gegner zum (unfreiwilligen) Verbündeten! Doch erst einmal der Reihe nach. Für den Launch war ein System-Seller vonnöten und

der seinerzeit populärste Spielhallenhit war *Donkey Kong* von Nintendo. In einer Nacht- und Nebel-Aktion wurde man sich in Japan handelseinig, und hatte dabei aber scheinbar die Rechnung ohne den Wirt gemacht, denn der Hol-



Gateway to Aphsa

lywood-Riese Universal Studios fühlte sich auf den Schlips getreten. Ein Plagiat vom King-Kong-Streifen sollte es sein. Was für Normalbürger wie eine hirnrissige Schnapsidee aussieht, war für die Anwälte Grund genug, eine Prozesslawine anzustrengen. Interessanterweise zeigte Coleco (steht übrigens für Connecticut Leather Company – zu deutsch Lederfirma aus Connecticut, witzisch, witzisch!) dabei

wenig Durchhaltevermögen. Schon nach kurzer Zeit war man bereit, pro Modul 3 Dollar an Universal abzdrukken, was wiederum Big N überhaupt nicht einsehen wollte und letztendlich Recht bekam (und seinem Partner damit noch mehr Gewinn bescherte). Durch überzeugende Technik (CPU war der mit 3,58 MHz getaktete 8-Bit-Z80A, der auch später im Master System und als Co-Prozessor im Mega Drive seine Dienste verrichten sollte) und eben diesen unwiderstehlichen Pack-In-Titel überzeugte man die Videospiele-Fans (bzw. deren Eltern – damals war



Subroc

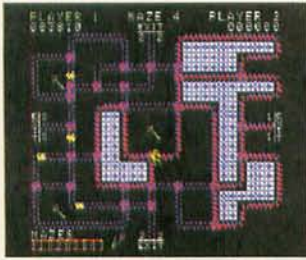
Spielen noch nicht gesellschaftsfähig) mit 175 Dollar deutlich tiefer in die Tasche zu greifen, als beim Atari 2600 (100 Dollar). 32 Sprites gleichzeitig liessen die Atari-Fans mit den Ohren schlackern und so wanderten die erste Million Geräte innerhalb eines Jahres locker über den Ladentisch. Lediglich mit dem Scrolling klappte es beim Coleco Vision nicht so optimal – viele grosse Hits waren deshalb bequem ohne irgendwelche Verschiebungen auf "einem" Screen spielbar. Doch damit nicht genug: Schnell hatte das Coleco Vision den Ruf als reinrassige Arcade-Konsole weg,

Die technischen Daten der drei Big Player im Vergleich

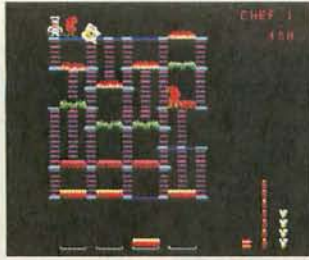
ATARI 2600™

	CBS Coleco Vision	Mattel Intellivision	Atari2600
Verkaufte Einheiten	Ca. 6 Millionen	Ca. 3 Millionen	Über 10 Millionen
Prozessor	Z80 A (8 Bit 3,58 Mhz)	8088 GI (16 Bit, 4 Mhz)	6507 (1,19 Mhz)
ROM-Speicher		7 Kbyte	4Kbyte
(Video-)RAM	16 Kbyte	16 Bit	128 Byte in VLSI
Anzahl Spiele	ca. 160	ca. 125	Über 400
Erstes Spiel	Donkey Kong	Auto Racing	Combat





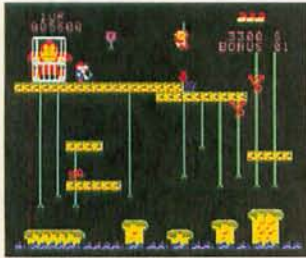
Pepper II



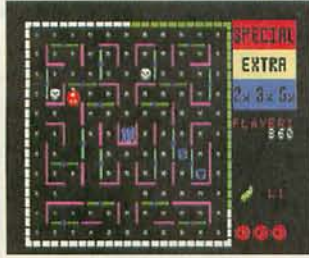
BurgerTime



Donkey Kong



Donkey Kong Jr.

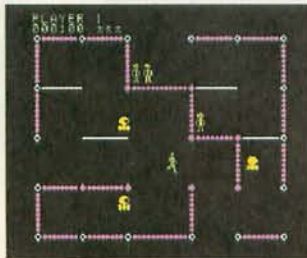


Lady Bug

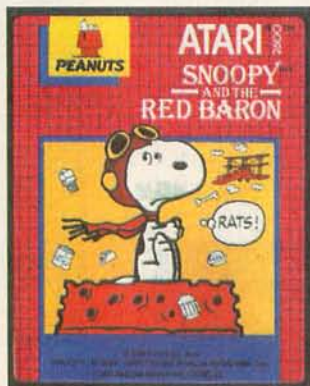


Free image hosting by www.PhotoPoint.com

auf der man die aktuellen Spielhallenhits aller groo- sen Hersteller nahezu 1:1 zocken konnte. Bei den Namen *Lady Bug*, *Zaxxon* (Sega), *Q*bert*, *Venture*, *Mr. Do*, *Choplifter*, *Gorf* oder *Subroc* leuchten auch heute noch die Augen der Videospiel-Veteranen. Doch reichte das schon aus, um den Goliath Atari zu stürzen? Nein, und so griff man zu einer List: Coleco entwickelte einfach den Atari-2600-Adapter, mit dem die gesamte Spielepalette des Konkurrenten plötzlich für das eigene System abspiel- bar (bis auf einige kompatibi- litätsbedingte Ausnahmen, wie fast die gesamte Tigervision- Palette) war! Die Folge war klar: Eine erneute erbitterte Fehde vor Gericht mit dem unverständlichen Ausgang, dass Coleco die Produktion dieses Zubehörs nicht einstellen musste. Cool, dachte man sich, da schieben wir doch gleich noch den Intelli- vision-Adapter nach. Man stelle sich das einmal vor: Sega bringt einen PlayStation-Adapter fürs Dreamcast heraus – Feuer unterm Dach wäre wahrschein- lich gar kein Ausdruck, für das, was dann folgen würde! Wie dem auch sei – damit hatte Coleco gewonnen und verkaufte bis zum grossen Crash anno '84 (siehe Kasten) sage und schreibe sechs Millionen Grundgeräte und bot darüberhinaus noch spektakuläre Peripherie-Geräte an. Einen Trackball (z.B. für die Arcade-Hits *Centipede* und *Slither*) suchte man seitdem vergeblich auf allen bis heute erhältlichen Plattformen,



Frenzy



Snoopy

der Racing Controller von Sega (das konnten sie schon immer, die PS-Freaks) machte *Turbo* & Co. noch reizvoller und die Super Action Controller (eine Art Griff mit obenauf-liegendem Joystick für die linke Hand, siehe Screenshots) waren die besten Steuereinheiten bis zur Erfindung der Joypads. Letztere waren aber auch bitter nötig – schliesslich sind die Standard-Coleco- Controller (konnte man übrigens nach Gebrauch im Inneren der Konsole in einem speziellen Fach ablegen) ein einziges Greuel. Quaderförmig, klobig, unhandlich in der Form eines Handys mit Mini-Joystick am Lautsprecher boten sie aber immerhin (wie später der Jaguar) eine Zahlen-Tastatur, die die Item-Verwaltung in den Anfängen der Adventures wie z.B. bei *Gateway to Apshai* wesentlich erleichterte. Bereits Mitte 1983 bereitete man sich dann mit einem Add-On à la 32X bereits auf die Zukunft vor: Im Mai wurden bereits Anzeigen für das Super

Game Module (eine Art RAM-Erweiterung) aufgegeben, auf der New York Toy Show wurde es auch gezeigt, aber leider kurz vor der Markteinführung aus unerfindlichen Gründen gecancelt. Stattdessen konzentrierte man sich (aus Angst vor der nahenden Homecomputer- Generation?) auf den Add-On-Computer ADAM und schaufelte sich damit praktisch sein eigenes Grab. Das vor Bugs nur so strotz-



Kleine System-Timeline

Damit ihr die Star-Konsole der frühen 80er – das CBS ColecoVision – zeitlich einiger- maßen einordnen könnt, hier eine kleine Timeline mit allen wichtigen Systemen der Videospiel-Pionierzeit.

Jahr	System
1972	Magnavox Odyssey 100
1976	Coleco Telstar Fairchild Channel F
1977	Atari 2600
1978	Magnavox Odyssey 2
1979	Mattel Intellivision
1982	MB Microvision
1982	MB Vectrex
1982	Atari 5200
1982	CBS ColecoVision
1984	Videospiele-CRASH
1985	NES
1986	Sega Master System
1986	Atari 7800
1988	NEC PC-Engine
1989	GameBoy
1989	Atari Lynx



Der Crash von 1984

Was für die Börse der schwarze Freitag, ist für die Videospieleindustrie der grosse Crash von 1984. Das Unheil kam damals nicht schleichend bzw. nach und nach, sondern quasi über Nacht. Plötzlich hörte man in Amerika auf, Videospiele zu kaufen. Warum? Mit der aufkommenden Heimcomputer-Ära (C64 & Co.) erwachte zum einen der Spargedanke bei den Eltern. Anstatt 150 Dollar für ein Videospielsystem auszugeben, kaufte man lieber für 50 Dollar mehr einen Heimcomputer, mit dem der Junge auch noch was Lernen konnte. Ausserdem gab's für läppische fünf Dollar Magazine mit neuen Spielen. Die musste man zwar mühsam eintippen, aber was soll's. Das war aber nur ein Grund. Ende '83 glaubte jede noch so weit von der Unterhaltungsindustrie entfernte Firma, Profit mit Videospielen machen zu können. Hundefutterhersteller kooperierten z.B. mit Softwarefirmen, um den Frass für ihre Köter mit einem hundsmiserablen Spiel zu promoten. Die Qualität war egal – Hauptsache, es war ein Spiel, so dachte man. Falsch gedacht – wenig später hatte die Öffentlichkeit die Nase voll von diesen Schachzügen und stürzte die gesamte Industrie in einen Fall ins Bodenlose.



ende Ding war dabei sogar mit Drucker, Tastatur und einem Wafer-Drive-Massenspeicher ausgestattet. Genützt hat es alles nichts, denn Ende '83/Anfang '84 ging es mit dem gesamten Videospielemarkt rapide bergab, bis im Frühjahr die Produktion im Zuge des grossen Crashes (siehe Kasten) komplett eingestellt wurde. Die letzten Spiele-Neuheiten (*Illusions*, *Spy Hunter*, *Telly Turtle* und *Root Beer Tapper*) und Überreste des einst glorreichen Coleco-Vision-Systems wurden zu dieser Zeit – welch Schande – ohne jegliche Verpackung in einer Mini-Plastiktüte verschachtelt! Die Firma Telegames versuchte sich daraufhin als Leichenfledderer, und kaufte sich die Mehrheit der nunmehr spottbilligen Coleco-Aktien, entwickelte sogar noch ein paar eigene Titel und ein kleineres, ergonomischeres Gehäuse für die Konsole und drängte noch einmal damit auf den Markt. Wie es das Schicksal aber so will, beendete ein Tornado, der die letzten Coleco-Einheiten in einem Lagerhaus zerstörte, das letzte Auf-



bäumen eines grossen Systems, das knapp zwei Jahre lang die Videospielewelt mit faszinierenden State-of-the-Art-Games in Atem gehalten hat. Hätte man ein wenig mehr Durchhaltevermögen bewiesen, hätte das Coleco Vision die Industrie in eine komplett andere Richtung lenken können. So aber kam Nintendo 1985 mit seinem NES auf den leergefegten Markt und verlagerte das Zentrum der Videospielewelt nach Japan anstatt in die USA, wo es bis heute trotz einiger Aufbegehrrversuche (Jaguar, 3DO) geblieben ist. rk

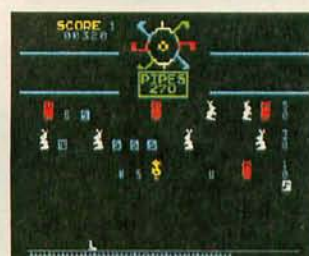
Wie eins auftreiben?

Wie ihr an den Zahlen (sechs Millionen verkaufte Einheiten) ersehen könnt, ist das Coleco nicht gerade eine Seltenheit. Wer also einmal in den Genuss nostalgischen Spielerlebnisses kommen möchte, kann über die gängigen Netz-Auktionen oder Kleinanzeigen versuchen – und das sozusagen zum Spottpreis. Für das komplette System mit einer Handvoll Spiele solltet ihr zwischen 150 und 200 Mark investieren, also etwa den Gegenwert von zwei PlayStation-Oldie-Compilations. Mit dem Coleco habt ihr aber stattdessen ein echtes Stück Videospiele-Geschichte erworben.



Decathlon

Cosmic Avenger



Carnival



SUZUKI
ALSTARE
Extreme racing



SUZUKI ALSTARE
EXTREME RACING
(DREAMCAST)
ART.: 1328002
RELEASE: OKT



RACING SIMULATION
2
(DREAMCAST)
ART.: 1328001
RELEASE: SEPT



SPEED DEVILS
(DREAMCAST)
ART.: 1328003
RELEASE: SEPT/OKT



Dreamcast™

© 1999 CRITERION
SOFTWARE LIMITED.
ALL OTHER TRADE-
MARKS BELONG TO
THEIR RESPECTIVE
HOLDERS.

© ALSTARE 21.8.98
DREAMCAST IS A
REGISTERED TRADE-
MARK OR TRADEMARK
OF SEGA
ENTERPRISE, LTD.

SEGA

www.ubisoft.de

Ubi Soft Entertainment GmbH • Zimmerstraße 19 • D-40215 Düsseldorf

Racing bis das Blut kocht.

SPEED DEVILS,
RACING SIMULATION 2
UND SUZUKI ALSTARE
EXTREME RACING:
DIE DREI UBI SOFT RACING
GAMES FÜR SEGA DREAMCAST

SIND DER
ECHTE WAHNSINN.
GENIALE GRAFIKEN,
TOLLE ANIMATIONEN
UND RASENDE ACTION
BRINGEN ECHTE
GAMER FAST UM DEN
VERSTAND.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Gran Turismo 2

Die Ära der PS geht langsam dem Ende zu und ihr Nachfolger steht schon in den Startlöchern. Dennoch ließ es sich Sony nicht nehmen, noch mal alles aus der Konsole heraus zu kitzeln. Mit *GT2* erwartet euch das wahrscheinlich beste Rennspiel aller Zeiten.



Ein Anblick wie dieser 71er Dodge Charger treibt selbst dem abgebrühtesten Spieleredakteur die Tränen in die Augen.



Fahrvergnügen pur. Mit solchen Autos können sich auch Kleinverdiener identifizieren.



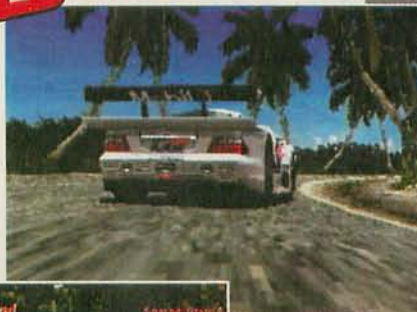
System: PlayStation
Name: Gran Turismo 2
Genre: Rennsimulation
Hersteller: Sony

Geplanter Erscheinungstermin:
Oktober 1999

Jeder, der wie wir den ersten Teil dieser Rennsimulation nacheinander gespielt hat, wird sich natürlich als erstes fragen, was man an solch einem eigentlich perfekten Spiel überhaupt noch verbessern will. Nun, da wären zum einen die berühmten 25% der Leistung, die laut Entwickler Kazunori Yamauchi noch ungenutzt im Inneren der PS lauern. Diese sollen eine noch bessere Grafikperformance als in *GT* erlauben. Und wenn man den ersten Screenshots Glauben schenken darf, scheint die Rechnung aufzugehen. Schöner gezeichnete Fahrzeuge gab es bislang noch auf keiner Konsole zu bewundern. Ein weiterer Punkt, der deutlich verbessert werden soll, ist die Steuerung, mit der sich die Boliden nun noch präziser und realistischer um die Kurse jagen lassen. War es schon beim ersten Teil so, dass man förmlich spüren konnte, wann der Wagen die Haftung zu verlieren drohte, so soll dieses Fahrgefühl in *GT 2* sogar noch getoppt werden. Auch wird jeder der Wagen ein noch typischeres Fahrverhalten an den Tag legen, wobei der Fuhrpark gehörig aufgestockt wurde. Standen euch in *GT* noch ca. 200 verschiedene Boliden zur Wahl, könnt ihr mittlerweile aus über 400 Fahrzeugen wählen. Darunter befinden sich erfreulicherweise deutlich mehr europäische und amerikanische Hersteller. So könnt ihr jetzt im neuen Audi TT, einem Golf IV oder einem VW Beetle ebenso eure Runden drehen wie im 3er BMW oder dem Mercedes SLK. Selbst einen Elchtest am heimischen Bildschirm steht



Auch wenn der Mini aus dem Hause Rover nicht gerade als Rennmaschine bekannt ist, kann man auch mit ihm wunderbar sliden.



Wenn ihr von der Konkurrenz mehr als nur die Auspuffrohre sehen wollt, müsst ihr die Fahrzeuge perfekt beherrschen.



Mr. Bean läßt grüßen. Neben PS-Monstern stehen auch liebevoll gewonnene Klassiker auf der Liste.



Wenn *GT2* auch nur annähernd hält, was es verspricht, kann sich auch die gesamte Rallye-Konkurrenz warm anziehen.

dank lizenzierter A-Klasse nichts mehr im Weg. Neben all diesen "normalen Fahrzeugen" wird es besonders die Fans PS-starker Boliden freuen zu hören, dass auch eine große Auswahl amerikanischer Muscle Cars der Neuzeit und der 60er und 70er Jahre integriert wurden. Wer also schon immer mal eine Spritztour in einem Ford Mustang oder einem Dodge Charger drehen wollte, findet hier sein Traumgame. Nur Porsche Fans (hallo Ralph!) müssen leider dank der exklusiv an EA vergebenen Lizenz in die Röhre schauen. Natürlich schreit dieser Fuhrpark geradezu nach herausfordernden Strecken. Und auch in dieser Beziehung wurde das Game merklich aufgebohrt. So stehen euch neben den elf bereits aus dem ersten Part bekannten Kursen 20 neue Rennstrecken offen. Während die alten Strecken ideal dazu geeignet sind, mit den neuen Fahrzeugen an den persönlichen vergangenen Bestzei-



Wer macht nicht schnell Platz, wenn er so ein Ungetüm im Rückspiegel sieht? Diese GT-Version sieht man selten auf der Straße.

ten zu arbeiten, sind die neuen Strecken perfekt auf die neuen Fahrzeuge ausgelegt. Denn da ihr in *GT 2* jetzt in vier verschiedenen Klassen (GT, Rallye!, Hersteller und Sportwagen) antreten könnt, erfordert natürlich jede Meisterschaft eigene Kurse. Gerade die Rallyekurse machen einen tollen Eindruck und scheinen auch in diesem Punkt eine neue Referenz darzustellen. Keine Frage, dass für die Technik-Freaks unter euch wieder die Möglichkeit besteht, jede, aber auch wirklich jede denkbare Einstellung am Wagen vorzunehmen und dass sich diese auch wieder merklich auf das jeweilige Fahrverhalten auswirken. Einziges Manko, wenn man das bei einem Game dieser Qualität überhaupt sagen kann, bleibt das nach wie vor fehlende Schadensmodell, wobei sich nicht feststellen ließ, ob der Grund dafür in den technischen Grenzen der Playstation zu suchen ist, oder ob die Hersteller einfach nicht begeistert von der Idee waren, ihre Babys als verbeulte Schrottkarren zu sehen. Sobald wir eine spielbare Version in Händen halten, werden wir euch in einem ausführlichen Preview alles zur Königin der Rennspiele berichten. ab

**Zieh Dir was
Besseres rein!**

SALES FORCE



**Start.
Game.
NOW!**

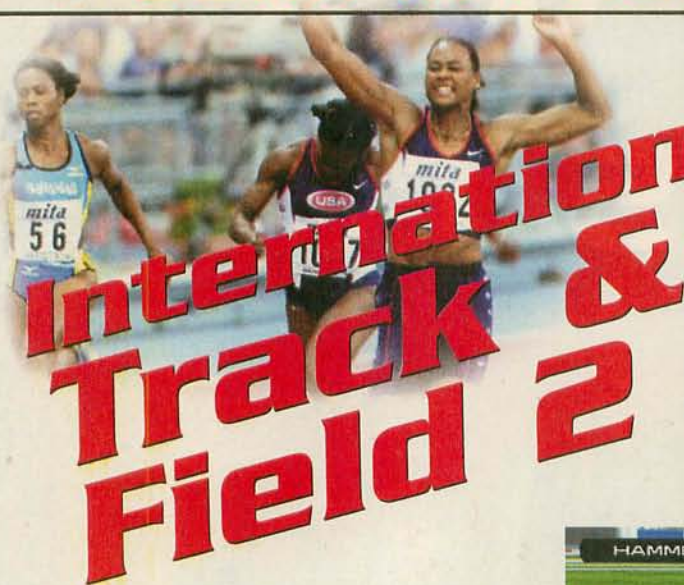


Ab
Oktober.



Auch für PC CD-ROM

© 1999 Hasbro Interactive Inc. Atari ist ein eingetragenes Warenzeichen von
und © 1999 Atari Interactive ein Tochterunternehmen von Hasbro Interactive Inc.



Die Animationen der Athleten haben sich im Vergleich zum Vorgänger wie hier beim Weitsprung klar gesteigert.

Haarige Sache: den exakten Abwurfzeitpunkt beim Hammer zu erwischen!

Wir trommeln die 100 Meter in neuer Weltrekordzeit hinunter – coool!

Dreieinhalb Jahre lang durftet ihr eure Fingerkuppen abkühlen und Geld für zahlreiche verschlissene Joypads sparen – doch jetzt darf wieder (am Pad!) gerubbelt werden: Konamis *Track & Field*-Sequel ist da!

Die Ursprünge

... dieses Joypad-vernich-tenden Genres liegen bei Activisions *Decathlon* (Atari 5200, 10 Disziplinen) und Konamis *Track & Field/Hyper Olympics* (Arcade, sechs Disziplinen), die beide 1983 die Handgelenke der Spieler mit diversen Leichtathletik-Aufgaben (am schlimmsten war der 1500m-Lauf!) malträtierten. Ein Jahr später setzte Konami dann mit *Hyper Sports* (Bogenschießen, Gewichtheben etc.) noch einen drauf.

Eigentlich bedeutet *Track & Field* ja Leichtathletik und beim Vorgänger hielten sich auch bis auf eine Ausnahme (Freistilschwimmen) alle Disziplinen an diese Vorgabe. Der Nachfolger gibt sich in der Wahl der Sportarten da schon etwas freizügiger (siehe Tabelle). Von den elf ursprünglichen schweißtreibenden Angelegenheiten sind nun noch sechs dabei – der Rest ist neu und erweitert die Leichtathletik-Palette um Radfahren, Turmspringen, Kanufahren, Gewichtheben, Bockspringen und das mysteriöse "Match Sprint". Am Spielprinzip hat sich nichts geändert. Durch extrem schnelles, rhythmisch abwechselndes Drücken der Viereck- und O-Tasten baut Ihr Energie bzw. Geschwindigkeit auf, die sich in Zeiten, Weiten und Gewichten niederschlägt. Wir konnten schon mal den 100m-Sprint, Weitsprung, Hammerwurf (aargh! – da braucht man schon 20+ Versuche, bis der erste Gültige zusammenkommt – bis dahin landen die Eisenkugeln auf den Hüten der Zuschauer und im Stahlnetz) und das ausdauernde Radrennen (einziger Unterschied zum 100m-Sprint ist, dass jetzt ca. eine ewig lange Minute mit den Pad-Buttons gekämpft werden muss) antesten und haben bereits jetzt auf der Jagd nach Weltrekorden (alle defaultmäßig authentisch, z.B. 8,95 Meter beim Weitsprung und 9,79 Sek. im Sprint) und Punkten wieder Schwiel an den Händen bzw. ramponierte Feuerzeuge. Apropos Feuerzeuge: Was haben wir gelacht, als uns beim

legendären *Track & Field*-Wettbewerb Bilder mit Joypads zugeschickt wurden, die regelrechte Furchen im Plastik aufwiesen! Das Gameplay blieb also eher unange-tastet – wie sieht's mit der Optik aus? Dank perfektioniertem Motion Capture und viel detaillierten Texturen (Japaner und Amis sehen auch wie solche aus) und Animationen (verschiedene Aufwärm-, Sieger- und Ärgerbewegungen) wirkt das Sequel fast wie eine Live-Übertragung von der WM oder Olympia. Dies wird noch durch sehenswerte Replays vom Rennen bzw. den einzelnen Versuchen untermauert. Um



abwechslungsreich genug designt, steht einer herbstlichen **Multiplayer-Pad-Zerstörungsorgie** (bis zu vier Mitspieler) nicht mehr im Wege. Eine Bestenliste mit Maße für alle Disziplinen muss aber diesmal definitiv rein!!! rk

Die Disziplinen im Vergleich

Int. Track & Field

100 m Sprint
110 m Hürden
Hochsprung
Stabhochsprung
Weitsprung
Dreisprung
Kugelstossen

Diskuswerfen
Speerwerfen
Hammerwerfen
100 m Freistilschwimmen

Int. Track & Field 2

100 m Sprint
Radsprint 1 km
Turmspringen
Stabhochsprung
Weitsprung
Kanufahren
Vault (Bocksprung beim Turnen)
Gewichtheben
Speerwerfen
Hammerwerfen
50 Meter
Freistilschwimmen

TRACK & FIELD 2
INTERNATIONAL

System: PlayStation
Name: International Track & Field 2
Genre: Sport
Hersteller: Konami Tokyo

Geplanter Erscheinungstermin: Herbst '99



Was hat uns Mammi schon damals gepredigt? Erst lechts, dann rinks, dann "platsch" – oder andersrum...?



Auch der Zirkus wird von der dummen Herde nicht verschont. Die Entwickler sind besonders stolz auf ihre Artificial Stupidity (künstliche Dummheit).

Vor vielen, vielen Jahren wurden hochintelligente Außerirdische auf die Erde gesandt, um dort die Gebräuche der dummen Ureinwohner zu studieren. In der Form von Schafen mischten sie sich unbemerkt unter die Menschen und sollten neueste Erkenntnisse an die Heimatwelt schicken. Mit der Zeit wurden die Schafe allerdings von den Menschen domestiziert und hatten bald keine Erinnerungen mehr an ihren ursprünglichen Auftrag (liegt's an der Atmosphäre, dem Gras, dem Umgang mit Menschen?). Na, jedenfalls machen sich die Aliens auf der Heimatwelt ziemliche Sorgen um ihre Späher und schicken prompt ein Rettungsteam Richtung Erde. Um unerkannt zu bleiben und unter der Bevölkerung keine Unruhe zu stiften, entführen die Extraterrestren vier Erdenbewohner und pflanzen ihnen Implantate ein, die sie zu Super-Schäfern machen. In der Rolle eines der vier Hirten (Adam Half Pint, Bo Peep und die Hunde Motley und Shep) sollt ihr nun die Schafe zum Ufo-Landeplatz geleiten, was sich gar nicht so einfach gestaltet, da die Viecher wie die Lemmings weder Tod noch Teufel scheuen und ohne eure massive Hilfe schnurstracks in ihr Verderben laufen würden. Passt ihr nicht auf, werden

sie gebrutzelt, elektrisiert, überfahren und noch vieles mehr – der Todesarten gibt es viele. Besonders witzig: In der Disco-Stage kann es passieren, daß ein Schaf so lange tanzt, bis es überhitzt und wie der Bösewicht in Roger Rabbit hinwegschmilzt – wir freuen uns auf eine Riesenportion schwarzen, britischen Humor. Großen Wert legt Entwickler Minds Eye dabei auf die **unterschiedlichen Charaktereigenschaften der Hirten sowie der Schafe**; die Kombination zwischen Schäfer und Wolltier hat großen Einfluss auf die Lösungswege in den einzelnen Levels. So behält der Privatdetektiv Adam durch seine autoritäre, ruppige Art zwar ganz gut die Oberhand, begibt er sich jedoch einmal zu nahe an die Herde, nimmt diese panisch Reißaus. Bo Peep hingegen darf sich aufgrund ihrer liebevollen Art auch ganz nahe an die Tiere heranwagen, Befehle aus ihrem Mund stoßen aber nur zu oft auf taube Ohren. Auch die Schafe unterscheiden sich in ihrer Einstellung ganz gewaltig: Die Pastorals z.B. sind recht gutmütig und reagieren nur marginal auf etwaige Störungen. Die Long Wools hingegen sind die Schwermetaller unter den Schafen und stehen auf deftige Schlägereien und schön kernig-laute Musik.



Sie reisten durch den unendlichen Welt-raum. Sie haben unzählige Sternensysteme kolonisiert. Sie haben vergessen, warum sie hier sind...



Die Schafe interessieren sich auch für Arcades. Zu langes Spielen ruft allerdings irreversible Schäden hervor.



Seit nunmehr vierzehn Monaten arbeitet Minds Eye schon an sheep.



Don't drink and rescue: Trinkfreudige Schafe solltet ihr schnellstens von der Bar wegzerren.

company profile

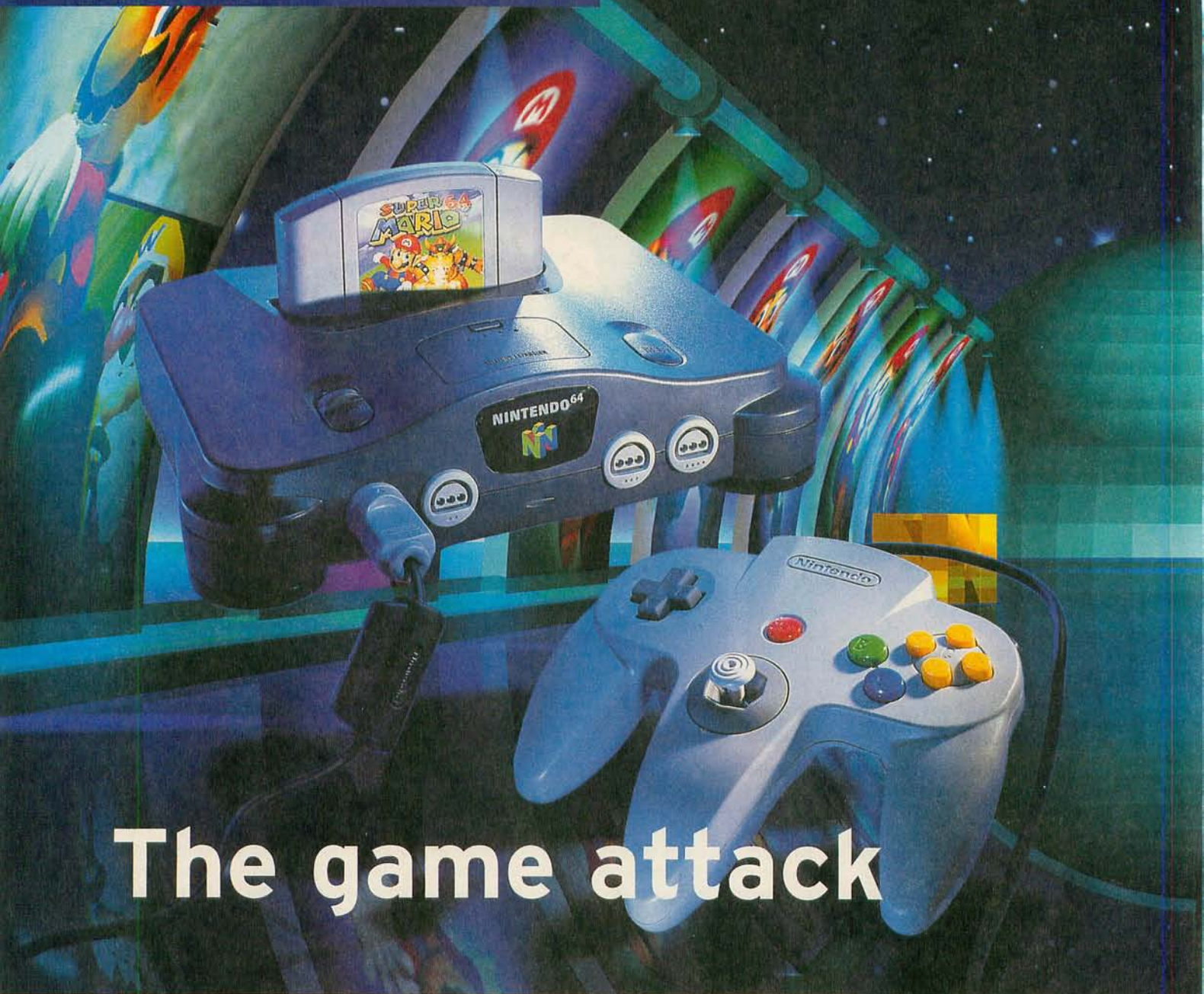
Minds Eye wurde 1995 gegründet und hat seinen Sitz in Buckinghamshire / England. Anfangs arbeiteten die Jungs noch für einige UK-Rundfunkstationen und begannen 1996/97, sich voll auf die Entwicklung von Games zu spezialisieren und fanden in Empire Interactive einen perfekten Partner. Bisher ist Minds Eye für die meisten PlayStation-User noch ziemlich unbekannt (bisher nur PC-only Games wie *Combat Chess*, *Monopoly World Cup France 98* oder *Stratego*), was sich aber mit der Entwicklung von *Sheep* in Zukunft ändern soll. Na, der Einstieg könnte zumindest schon mal mit einem Big Bang starten.


SHEEP

System:	PlayStation
Name:	sheep
Genre:	Flock'em-Up
Hersteller:	Empire

Geplanter Erscheinungstermin:
November

KARSTADT



The game attack

SHADOW MAN

119.⁹⁵
€ 61.33



JET FORCE GEMINI

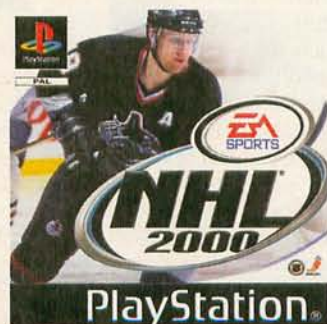
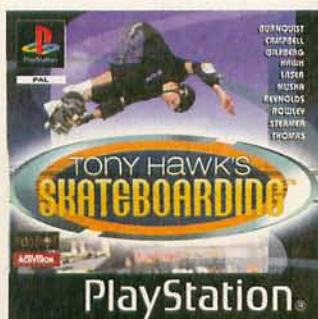
129.⁹⁵
€ 66.44



HOLY MAGIC CENTURY
INTERNATIONAL
SUPERSTAR SOCCER 98

Je **29.⁹⁵**
€ 15.31





TONY HAWK'S SKATEBOARDING
NHL 2000
SHADOW MAN
Je **89.95**
€ 45.99



MUSIC
49.95
€ 25.54

Armorines

Ihr mögt keine Käfer? Na prima. Ihr könnt die kleinen Krabbler nicht ausstehen? Umso besser. Ihr hasst sie? Perfekt! Denn in Acclaims neuem Eo-Shooter *Armorines* ist die Jagdsaison auf die "kleinen" Krabbler eröffnet worden.



Die Jungs scheinen eure Kumpels zum Picknick mitnehmen zu wollen. An sich ja nett, aber als Hauptgang?

Komisch, Flik aus "A Bugs Live" sah irgendwie freundlicher aus...

Vergesst Hot-Dogs! Hot-Bugs sind angesagt. Guten Appetit.



Viele unter euch erinnern sich vielleicht noch an Verhoevens Science-Fiction-Hit "Starship Troopers". Dort müssen sich knallharte Space-Söldner gegen eine Übermacht bössartiger Rieseninsekten zur Wehr setzen.

In einer ähnlich brisanten Situation findet ihr euch in *Armorines* wieder. Basierend auf dem im Acclaim eigenen Label erscheinenden Comic "Armorines: Project S.W.A.R.M." bleibt die Rettung der Erde einmal mehr an euch hängen.

Nachdem eine fremde Rasse es vorgezogen hat, ihren eigenen Heimatplaneten zu Grunde zu richten, machen sie sich auf die Suche nach einem neuen Zuhause. Natürlich fällt ihre Wahl auf unsere alte Mutter Erde (gibt zu denken, dass denen nichts Besseres über den Weg gelaufen ist...). Keine Frage; wir lassen uns unsere gute Erde nicht so einfach von miesen Riesenkäfern wegnehmen und schlagen sofort (und ganz der menschlichen Natur entsprechend) mit geballter Waffengewalt zu. Bedauerlicherweise zeigen sich die Eindringlinge wenig beeindruckt und so bleibt nur der tollkühne Plan, einen bis zwei furchtlose Kämpfer in speziell ausgestatteten Kampfanzügen direkt gegen die Invasoren vorgehen zu lassen. Eben diesen waffenstrotzenden Anzügen verdankt *Armorines* übrigens auch seinen Namen. Denn nur in diesen seid ihr – zumindest für einige Zeit – vor den Angriffen der Space-Bugs sicher.

Eure erste Mission führt euch direkt ins kalte Sibirien, wo die Angreifer das erste Mal gesichtet wurden. Und ab hier sind ebenso gute Nerven wie blitzschnelle Reaktionen gefragt, wenn ihr nicht als Appetit-Häpp-

chen enden wollt. Nachdem ihr euch halbwegs lebend durch die vier Abschnitte gekämpft habt, werdet ihr auch schon in die nächsten der insgesamt fünf Schauplätze verfrachtet. So müsst ihr im südamerikanischen Dschungel, der für mächtiges

Ungeziefer bekannt ist, ebenso antreten wie in der ägyptischen Wüste. Angeblich sollen die Pyramiden ja von Außerirdischen erbaut worden sein – in *Armorines* hausen sie zumindest in unangenehm großen Mengen dort...

Wie es sich für einen Shooter gehört, müsst ihr nicht mit leeren Händen in die Schlacht ziehen. Angefangen bei eurer Standardbewaffnung, die neben einer Nahkampfwaffe und unbegrenzten Projektilen auch über einen handlichen Raketenwerfer verfügt, findet ihr überall in den groß angelegten Levels praktische Extrawummen. Diese reichen von rotierenden und abprallenden Sägeblättern bis hin zu Mega-Lasern, die gleich mehrere Chitin-Krabbler mit einem Schuss kochen. Ebenfalls sehr hilfreich ist ein Tarnanzug, der euch unsichtbar macht und ein Köder mit dem ihr



eine Vielzahl Käfer an einen bestimmten Platz locken könnt, um sie dann genüßlich...na, ihr wisst schon... Insgesamt habt ihr es mit 28 verschiedenen Alienarten zu tun, die wiederum in fünf unterschiedliche Rassen unterteilt sind. So kommt Abwechslung ins Käfer-Kloppen. Technisch macht das Game einen guten Eindruck und weiß insbesondere durch die sehr **detaillierte Texturierung** und Animation der Bugs zu gefallen. Zwar lässt die Framerate stellenweise noch zu wünschen übrig, doch soll dieses Manko laut Acclaim bis zur finalen Version durch den Einsatz eines neuartigen Polygon-Managements behoben werden. Schon jetzt beeindruckt die furchteinflößende KI der Käfer, deren Angriffsformationen unwillkürlich an die Raptoren aus Jurassic Park erinnern. Neben dem Einspieler-Modus wurde besonderen Wert auf Multiplayer-Optionen gelegt. So könnt ihr im Team-Modus zu zweit gegen die Alien-Horden vorgehen oder euch in verschiedenen Deathmatch-Modi mit bis zu vier Kumpels die Projektile um die Ohren schießen. ab

Armorines

System: PlayStation
Name: Armorines
Genre: Ego-Shooter
Hersteller: Acclaim

Geplanter Erscheinungstermin:
Drittes Quartal 1999



KÖRPERFLÜSSIGKEITEN VERLÄNGERN DEN BREMSWEG

CARMAGEDDON

» DEUTSCHE VERSION «

» Wer bremst, verliert. Dann und wann auch wichtige Körperteile. Auf 30 Strecken mit 40 Fahrzeugen lassen sich Totalschäden in Milliardenhöhe basteln. Und das Schönste dabei: Alles ohne Anschnallen und Gurt.

» Den Zündschlüssel gibt es jetzt für Nintendo64, Playstation und Gameboy Color.



Der Minister für Verkehr warnt: Das Spielen dieses Videospiels kann zu aggressivem Verhalten im Straßenverkehr führen.

©1999 SCI (Sales Curve Interactive) Limited. Carmageddon ist ein Warenzeichen von SCI (Sales Curve Interactive). Limited ist eine Firma des SCI Entertainment Group plc. Alle Rechte vorbehalten. Playstation Logo und Playstation sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment. NINTENDO 64, GAME BOY und das NINTENDO Logo sind eingetragte Warenzeichen von Nintendo.

SCI



Spider-Man

Eigentlich ist es eine Schande, dass aus den verwegenen Abenteuern des Fassadenschwingers Peter Parker, alias Spiderman, bislang gerade mal einige Cameos in simplen Capcom-Prügler geschnitzt wurden. Hält man sich das Potential dieses Marvel-Comic-Klassikers vor Augen, ist durchaus mehr drin.



Neben seinem Spinnensinn, der ihn vor drohender Gefahr warnt, verfügt Spiderman auch über eine außergewöhnliche Kraft, die ihm bei der Gangsterjagd sehr zugute kommt.

Die Kämpfe auf den Hausdächern versprechen ein Leckerbissen für Prügelfans zu werden.

In einem vom Verbrechen durchwachsenen Moloch wie N.Y. gibt es für die kleine Spinne mehr als genug zu tun. Gott sei Dank ist unser Superheld nicht auf öffentliche Verkehrsmittel angewiesen.



Einmal im Netz der Spinne, gibt es für die Bösewichter kein Entkommen mehr.



Hier seht ihr eine etwas akrobatischere Art, sich der Unholde zu entledigen. Sieht zumindest sehr spektakulär aus.



System: PlayStation/N64
Name: Spiderman
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Activision

Geplanter Erscheinungstermin:
1. Quartal 2000

Genau dasselbe hat man sich wohl auch im Hause Activision gedacht, und flugs das Programmier-Team Neversoft (*Tony Hawks Skateboarding*, *Apocalypse*) mit der Entwicklung eines würdigen Games beauftragt. Verständlich, denn immerhin verkaufen sich die Comic-Strips um den von einer radioaktiven Spinne gebissenen Physikstudenten Parker seit ihrem erstmaligen Erscheinen im Jahre 1962 mittlerweile 15 Millionen Mal pro Jahr und in 22 verschiedenen Sprachen. Und das in einer Zeit, in der andere Superhelden-Comics deutliche Umsatzeinbußen hinnehmen mussten oder sogar eingestellt wurden. Denn im Gegensatz zu den meisten Hero-Stories hat Spiderman in seinem Privatleben mit allzu menschlichen Problemen zu kämpfen, die ihn umso sympathischer machen. Umso schöner also, dass man darauf verzichtet hat, einen weiteren **Lizenz-Schnellschuss** zu produzieren und mit *Spiderman* versucht, sämtlichen Aspekten des Vorbilds gerecht zu werden.

So zeichnet sich *Spiderman* in seinem Videospiel-Auftritt selbstverständlich ganz besonders durch seine "Spinnen-Fähigkeiten" aus. Das heißt, er ist z.B. im Stande, problemlos senkrechte Wände hochzuklettern und Netze zu verschießen. Gerade die Kombination aus diesen beiden Fähigkeiten ermöglicht der Spielfigur natürlich eine fast uneingeschränkte Bewegungsfreiheit, auch wenn die plötzlichen Perspektivwechsel beim Krabbeln an der Zimmerdecke eine gewisse Eingewöhnungszeit benötigen. Im fertigen Game soll *Spiderman* sich frei

durch ganz New York City bewegen können und größere Distanzen durch das Schwingen von Skyscraper zu Skyscraper zurücklegen. Abgesehen von Kämpfen über den Häuserschluchten wird sich Speedy auch in verlassenen Subwaystationen und Zuchthäusern seiner maskierten Haut erwehren müssen. Doch nicht nur zur Fortbewegung ist das nahezu unzerreißbare Spinnennetz nützlich. Auch die in Massen auftretenden Gegner, die selbstredend allesamt den **Original-Comics** entliehen sind, lassen sich problemlos im wahrsten Sinne des Wortes einwickeln. So trifft ihr auf alte Bekannte



wie den finsternen Doc Octopus, der euch mit seinen vier bionischen Armen in eine tödliche Umarmung nehmen möchte, den höchst gefährlichen Reptilienmenschen Lizard und natürlich Hobgoblin, auch bekannt als "Grüner Kobold" und seit jeher designierten Erzfeind der Spinne.

Und sollte euch die zur Erzeugung des Netzes notwendige Spinnenflüssigkeit ausgehen, könnt ihr euch jederzeit noch durch simple, aber äußerst wirkungsvolle **Schlag- und Trittkombinationen** zur Wehr setzen.

Bereits in der sehr frühen Version macht *Spiderman* einen sehr guten Eindruck und zeugt deutlich vom Engagement der beteiligten Entwickler. Zwar ist die Frame-Rate noch sehr verbesserungswürdig und auch über die KI der Gegner läßt sich bislang noch kein Urteil abgeben, doch allem Anschein nach wird es diesem Game gelingen, als erste adäquate Comicumsetzung in die Videospiel-Annalen einzugehen. Sobald wir eine fortgeschrittenere Version in Händen halten, werden wir euch ausführlich über dieses Superheroen-Epos berichten.

ab

Wild



Und hinab geht's den reißenden Wildbach – coole Wassereffekte!

Gibt's eigentlich Rafting-Fans unter euch? Wer schon mal den unzählbaren Naturgewalten eines Gebirgsflusses mit Paddel und Schwimmweste zu trotzen versuchte, für den ist *Wild Waters* (ehemals *X-Strem 64*) genau das richtige. Wie ihr auf den Screenshots schon erkennen könnt, wird hier zwar nicht geraftet, sondern in einem Ein-Mann-Kajak gepaddelt – das Feeling bleibt jedoch gleich. Die Mannen von Looking Glass versuchen derzeit eine **realistische Wasserphysik** mit glaubwürdigem Strömungsverhalten zu implementieren, das die sechs Charaktere (siehe Artworks) in ihren drei wählbaren gleitenden Untersätzen (unterscheiden sich u.a. in Manövrierfähigkeit und Wasserwiderstand) mög-



lichst rasant zu Tal befördert. Zu simulationalastig soll das Gameplay

jedoch nicht werden – man peilt eher die Arcade-Richtung an. Um für Abwechslung zu sorgen, verspricht man fünf Spielmodi (Arcade, Time Trial, Championship, Meisterschaft und einen 2-Player-Modus) und sechs heiße Kurse mit Top-Grafik und malerischem Verlauf durch **Canyons, Stromschnellen**, blockierende Hindernisse, Walzen und Wasserfälle. Nach einem gewagten Hüpfen über letztere hinweg, landet ihr schon mal mit dem Kopf unter Wasser und müsst euch wieder an die Oberfläche kämpfen, bevor der Luftvorrat (siehe Air-Anzeige am oberen Bildschirmrand) verbraucht ist. Hier schon mal die Titel der Strecken: Devil's Elbow (Ellbogen des Teufels), Paradise, The Dragon, Glacier Peak



Sechs Stages und realistische Strömungsverhältnisse

(Gletscher) und Ancient Valley (altertümliches Tal). Für crisper Optik sorgt das unterstützte Expansion Pak, und das authentische Feeling in den tosenden Fluten soll via Rumble Pak an eure Finger weitergeleitet werden. Was wir bis jetzt von *Wild Waters* zu sehen bekamen, war zumindest eine funktionierende Grafik-Engine mit einem allerdings etwas trägen Gameplay, was sich bis zum Release im Frühling aber hoffentlich noch ändert.



Jetzt aufpassen – sonst strandet ihr bei der nächsten Biegung unfreiwillig.



Wild Waters

System: Nintendo 64
Name: Wild Waters
Genre: Arcade-Kajak-Game
Hersteller: Looking Glass/ Ubi Soft

Geplanter Erscheinungstermin: Frühjahr 2000

Pro Extreme Bodyboarding



Yeah – tosende Brandung, Killerwellen und wir mittendrin. Endlich wieder *Wave-Race*-artige Action – diesmal auf der PlayStation.

Erst vor neun Monaten gegründet, überrascht der Szene-Newcomer Midas Interactive bereits mit einem wahnwitzigen Wellenreiten-Spektakel, für das sogar der neunmalige Weltmeister Mike Stewart als Galleonsfigur verpflichtet werden konnte. Obwohl die unfertige PC-Version unseren San-



Man darf auf das Feeling auf dem Brett gespannt sein – dürfte schwierig werden!

ka auf der ECTS noch nicht vollends überzeugen konnte, lassen einen die ersten Screenshots in Kombination mit vollmundigen Versprechungen wie

Wellenbewegungen in Echtzeit und detaillierte Wasserpartikeleffekte das sprichwörtliche nasse Element im Munde zusammenlaufen. Packt euer Board ein, schlüpft in den Neoprenanzug und stellt euch der **tosenden Brandung** in Hawaii, Australien, Indonesien und Tahiti. Vier Spielmodi (Contest, Arcade, Practice und 2-Player), drei Schwierigkeitsgrade, ein kultiger Surf-Soundtrack und Live-Kommentar von Jay Reale (ESPN) sorgen für Sommer-Feeling in den kalten Wintermonaten. Lediglich die anvisierte Plattform – die alte PlayStation – will nicht so recht ins leckere Gesamtbild passen. Ob sich die Designer da nicht übernommen und die Hardware überschätzt haben? Vielleicht sattelt man ja doch noch auf Dreamcast um ...



So wie auf diesen PC-Shots werden die Wellen bei der PS-Version wohl nicht aussehen.

Wild Waters

System: PlayStation
Name: Pro Extreme Bodyboarding
Genre: Wellenreiten
Hersteller: Midas Interactive

Geplanter Erscheinungstermin: März 2000

ATARI Special

Langsam aber sicher rollt die Atari-Remake-Welle an. Über die Qualitäten von *Pong* und *Centipede* könnt ihr euch bereits im Test-Teil vergewissern, zwei weitere Klassiker stellen wir euch hier kurz vor.

MISSILE COMMAND



Was wir von dieser frühen WIP-Version zu sehen bekamen, schlägt leider in die gleiche Qualitätskerbe wie *Centipede* (siehe Test). Das **extrem simple Spielprinzip**, mit einem beweglichen Fadenkreuz Raketen auf außerirdische Invasoren abzuschießen, fesselt auch in neuem Gewand nur kurzzeitig. Da man zudem nicht weiß, von welcher der Raketenstationen die Trajektorien der Feinde in Angriff genommen werden, ist stets eine gewisse Unwägbarkeit in euren Aktionen. Die aus minimalistischer Pixelgrafik bestehende Originalversion erstrahlt jetzt mit gerenderten Backgrounds, die alle paar Stages wechseln, sofern noch eine eurer Städte überlebt hat. Die neue **Ultimate-Variante** erweitert das Spielfeld nun um **360 Grad**, aber keine echte 3D-Ansicht. Das bedeutet, dass die vor euch liegende Wandtapete mit den L/R-Tasten auf der Suche nach Eindringlingen lediglich nach links und rechts gescrollt werden kann. Hoffnung legen wir noch in die Zweispieler-Modi Kooperativ und "Hot Seat". Vor allem die Optik sollte bis zum Release aber noch um einiges spektakulärer ausfallen.

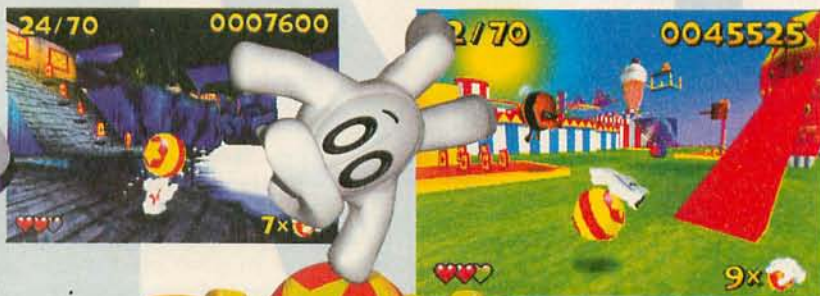
System: PlayStation
Name: Missile Command
Genre: Action
Hersteller: Atari/Hasbro

Geplanter Erscheinungstermin:
November 1999



Atari-Chronologie

- 1972 Gründer Nolan Bushnell tüftelte das Spiel *Pong* aus und stellte seinen ersten Automaten auf.
- 1973 Atari (jap. für "Ich greife an") wird mit \$ 500,- Startkapital gegründet und verkauft bis Ende des Jahres 10.000 *Pong*-Automaten.
- 1974 *Pong* erobert die heimischen Wohnzimmer – das Videospiel-Zeitalter hatte begonnen!
- 1976 Weitere Hits wie *Centipede*, *Battlezone* und *Tank* folgten. Um Geld für neue Entwicklungen zu sichern, veräußerte Bushnell Atari an Warner für 28 Mio \$.
- 1977 Das Atari VCS System (Codename "Stella") erobert den Heimmarkt.
- 1978 400.000 *Space Invaders*-Module waren binnen kürzester Zeit ausverkauft. Warner setzte einen Geschäftsführer aus der Modebranche für Atari ein und der Niedergang nahm seinen Lauf: Binnen kurzer Zeit verließen alle hellen Köpfe wie David Crane (*Pitfall*), Alan Miller und Bob Whitehead Atari und gründeten Activision.
- 1979 *Asteroids* wurde – laut Atari – zum erfolgreichsten Spielautomaten aller Zeiten.
- 1983 Jahr des Videospielcrashes: Atari machte 536 Mio \$ Verlust.
- 1984 - '98 Viel zu späte Markteinführungen (VCS 7800) und schlechtes Marketing (Lynx, Jaguar) ließen Atari-Produkte in der Versenkung verschwinden.
- 1998 Hasbro Interactive sichert sich für geradezu lächerliche \$ 5 Mio sämtliche verbliebenen Rechte an der Trümmerfirma Atari und startet die Revival-Serie auf der PS.



GLOVER

System: PlayStation
Name: Glover
Genre: 3D-Jump'n'Run
Hersteller: Hasbro

Geplanter Erscheinungstermin:
November 1999

Vom N64 (VG-Spielspaß 82 %) auf die PS hüpfte in Kürze der kleine weiße Handschuh mit seinem Gummiball. Laut Hasbro wird die seinerzeit schwierige und komplexe Steuerung komplett überarbeitet und auf das PS-Pad zugeschnitten, so dass bei **30 fps** im HiRes-Modus eine Menge Jump'n'Run- und Tüftelspaß in sechs riesigen Welten (Atlantis, Zirkus, Pirateninsel etc.) aufkommen soll. Näheres im Test voraussichtlich nächste Ausgabe.



Wer kennt ihn nicht, den kleinen orangenen Gnom mit der drolligen Trompetennase, der auf einer Pyramide verzweifelt versuchte, durch simples Hüpfen die **Farbe** der einzelnen Blöcke zu **ändern** und sich dabei vor Gummibällen, der Schlange *Coily* und den Kobolden Slick und Sam in Acht nehmen musste, die ihm andauernd dazwischenfunkten? Auch *Q*bert* wird nun von Hasbro aus der Videospielgruft reaktiviert und auf weitaus komplexere Gebilde als Pyramiden geschickt, in denen er Ausgänge erreichen, Freunden folgen und natürlich immer noch Felder färben muss. Obwohl die Steuerung eigentlich simpler nicht geht, steckt in der Alpha-Version hier noch deutlich der Wurm drin. Scheinbar haben die Programmierer die isometrische Ansicht noch nicht auf die Reihe gekriegt. *Q*bert* reagiert in brenzligen Situationen viel zu langsam, springt mal nach links, wenn ihr nach rechts wollt etc.

System: PlayStation
Name: Q*bert
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Atari/Hasbro

Geplanter Erscheinungstermin:
November 1999

PC
CD
ROM



24 Stunden Vollgas

NIEMER SCHLÄFT - VERLIERT!

24 Stunden und die größte Herausforderung Deines Lebens liegen hinter Dir. Die letzte Runde liegt vor Dir. Du kannst es schaffen. Le Mans pumpst Dich wie ein Adrenalin-Stoß durch ein Round-the-clock-Rennen. Das offizielle Spiel zu "Die 24 Stunden von Le Mans" läßt Dir keine Sekunde Ruhe.



AB NOVEMBER 99
IM HANDEL!



EUTECHNYX



NEO GEO POCKET SPECIAL

Im Gegensatz zu seinem grossen Bruder wird das Neo-Geo-Pocket derzeit verhältnismäßig reichhaltig mit Software – auch von namhaften Third Parties – versorgt. Wir haben sechs neue Spiele unter die Lupe genommen und (Überraschung!) es ist kein einziges Beat'em Up dabei!

+++ News Ticker +++ News Ticker +++ News Ticker +++ News Ticker +++ News Ticker +++ News Ticker +++

+++ neue NG-Pocket-Hardware geplant: Leichter, kleiner und billiger (in Japan ca. 6.800 Yen) als das jetzige Modell, aber mit gleicher Funktionalität +++ Yeees! *Metal Slug Second Mission* ist für März 2000 bestätigt! +++ Ebenfalls im Frühjahr kommt *The King of Fighters: Adventure*, das den Dreamcast-Link (mit *King of Fighters '99*?) unterstützt +++ SNK Japan benutzt ab sofort wiederbeschreibbare Flash-ROM-Module und beugt somit extremen Verlusten bei Ladenhütern (wie etwa *Neo Cherry Master*?) vor +++ Der von SNES, PS und N64 bekannte Fantasy-Hit *Ogre Battle* befindet sich in der Entwicklung für SNKs Kleinsten +++ Als erster Teil der *SNK vs. Capcom*-Serie steht leider das – würg – *Card Battle* an, eine Art Kartenspiel à la *Magic the Gathering* mit RPG-Elementen. Entwickelt wird's von SNK und es wird zwei Versionen geben, je eine für Capcom- und für SNK-Fans. Trotzdem: Wir wollen aber doch lieber die von Capcom entwickelte 2D-Arcade-Version sehen!

+++ News Ticker +++ News Ticker +++ News Ticker +++ News Ticker +++ News Ticker +++ News Ticker +++



Pac Man

Welche Ehre – wenn Superstar Namco sich auf einem System erstmals die Ehre gibt, ist das wahrlich ein Grund zum Feiern (siehe *Soul Calibur* auf DC). Ob allerdings die SNK-Aktien aufgrund dieser puristischen *Pac-Man*-NGP-Umsetzung ebenfalls

rasant in die Höhe schnellen, darf bezweifelt werden. Zwar besitzt der gelbe Pillenfresser, der dieses Jahr seinen **20.Geburtstag** feiert, immer noch einen unwiderstehlichen Charme, ein bisschen mehr hätte es für die Pocket-Version aber schon sein dürfen, Namco! Eure einzige Wahl besteht zwischen Full-Screen (Labyrinth ist ganz zu

sehen) oder einem scrollenden Geister-Parcours. Keine Spur von *Ms. Pacman*, irgendwelchen Bonusspielen oder gar einer Link-Option. Es wird stur den vier Gespenstern Blinky, Inky, Pinky und Clyde ausgewichen, bis die letzte Pille verschluckt ist, und weiter geht's in die nächste Stage. Um nicht mit dem 8-Wege-Microswitch-Mini-Joystick

in Konflikt zu kommen, hat Namco der Packung übrigens einen kleinen Gummi-Ring beigelegt, der in die Stick-Aushöhlung gesteckt wird und somit Diagonalebewegungen unmöglich macht. Fazit: *Pac-Man* ist in dieser Version höchstens etwas für den extrem kurzen Zeitvertreib zwischen zwei Bushaltestellen. Da war Namco einfach faul.



Die Stick-Einlage.

Hersteller:	Namco
Genre:	Geschicklichkeit
Linkfähigkeit:	nein
Speicher:	4MBit
Grafik:	★★★★☆
Sound:	★★★★☆
Spieldauer:	★★★★☆

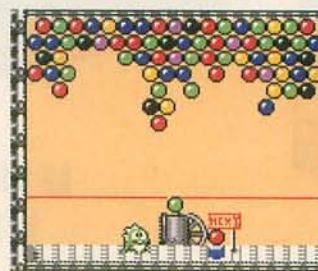


Puzzle Bobble Mini

Auch Taito's Dauerbrenner fasziniert nun unterwegs – nach unseren Erfahrungen übrigens vor allem Mädels, die dem Charme dieses Knuddelspiels einfach nicht widerstehen können, dies nur als kleiner Tip! Das Spielsprinzip sollte euch eigentlich geläufig sein: Mit einer Blasenkanone werden verschiedenfarbige Kügelchen an die Decke geschossen. Kommen drei oder mehr gleiche zusammen, fallen sie (am besten noch

mit einer Kettenreaktion) ab. Dieses simple, aber geniale Konzept reizt immer wieder zu einem Spiel, ob nun gegen den Computer, im Puzzle- oder Survivor-Modus. Hinterhältige **Combo-Strafen** für den menschlichen Gegner sorgen zudem für Würze. Dummerweise sind die zwölf Mini-Kugeln farblich nur bei direkter Sonneneinstrahlung auf den Screen eindeutig zu erkennen, im Schatten werdet ihr euch ziemlich schwer tun (deshalb der

Punktabzug). Besitzer von Schwarzweiß-Pockets brauchen keine Angst zu haben: *MPB* läuft auch



Beim Pocket-PB müsst ihr schon sehr gute Augen haben, um die feinen Konturen der Mini-Bläschen z.B. zwischen Weiss und Grau erkennen zu können – auf Dauer etwas ermüdend!

dort, nur statt Farben eben mit Symbolen (Herz, Stern, Dreieck etc.) in den Blasen. Mit dem Link-Kabel steht spannenden Duellen ebenfalls nichts mehr im Weg. Ein Muss für jede Pocket-Sammlung – vorausgesetzt, ihr habt eine fette Lupe dabei, hehe.

Hersteller:	Taito
Genre:	Geschicklichkeit
Linkfähigkeit:	ja
Speicher:	8MBit
Grafik:	★★★★☆
Sound:	★★★★☆
Spieldauer:	★★★★☆



Neo Turf Masters

Optimales Beschäftigungsfutter auf langen Reisen garantiert der kleine Bruder des gleichnamigen Arcadevorbilds, das derzeit im Internet gebraucht immerhin zwischen 200 und 275 Dollar gehandelt wird. In *Neo Turf Masters* steckt alles, was das Golferherz begehrt und im Rahmen der Genauigkeit des kleinen LCD-Bildschirms machbar ist: Drei 18-Loch-Plätze in Deutschland, USA und Japan, Dutzende Schläger, Windeinflüsse,



Spin-Balken, Was-sergräben, Bunker, hügelige Grüns und ein interessanter Turnier-Modus, in dem jeder Kurs zweimal (Quali und Wettkampf) absolviert werden will. Die Ansprüche dabei sind hoch: Ohne 1. Platz gibt's kein Weiterkommen – da sind einige Birdies, Eagles und Albatrosse gefordert! Schnell ertappt man sich dabei, die Entfernung zum Loch anhand des rechts eingeblendeten Überblick-Bilds abzuschätzen, die Bäume und die Windrichtung in

seine Taktik miteinzubeziehen und nach Einstellung der Schlagstärke und des Effets (Slice oder Hook) gespannt den Flug des Balles zu verfolgen, zumal die Konkurrenz meist stark spielt. Natürlich hat sich SNK den Gag nicht nehmen lassen, einige Boss-Fighter (z.B. Wyler aus *Art of Fighting 3* oder Rugal aus *King of Fighters* mitspielen zu lassen). Via Link-Kabel sind auch spannende Duelle möglich, bei denen ihr den Gegner mit Klatschen, Pfeifen oder Trompeten aus

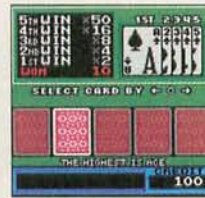
dem Konzept bringen dürft. Perfekt ist es jedoch nicht: Beispielsweise schränkt euch die CPU bei der Schlägerwahl zu sehr ein (bei 30 Yard-Entfernung müsst ihr z.B. manchmal den 100-Yard-Sand-Wedge nehmen) und vereinfacht das Putten durch die exakte Angabe der optimalen Schlagdosierung zu sehr. Dennoch: *Neo Turf Masters* ist klar die beste NG-Pocket-Neuerscheinung und motiviert über einen langen Zeit-

Hersteller:	SNK
Genre:	Golf
Linkfähigkeit:	ja
Speicher:	16MBit
Grafik:	★★★★☆
Sound:	★★★★☆
Spieldauer:	★★★★☆



Neo Cherry Master

Witzig, witzig: Wenn diese unsäglich langweilige Casino-Sim auf sich schon nichts taugt, hatte sie wenigstens einen Lacher auf ihrer Seite: Während blutrüns-



tige *Resident-Evil*-Zombie-Schlächter oder indizierte Light-gun-Shooter ab 18 über die Ladentheke gehen, zieht die Verpackung von *Neo Cherry Master* allen Ernstes ein Sticker "Empfohlen ab 21" mit dem dringenden

Aufruf, das Modul nicht zu echten Glücksspiel-zwecken zu missbrauchen. Wie dem auch sei, geboten wird hier herzlich wenig: Ihr könnt einem einarmigen Bandiden zuschauen und eure virtuelle Kohle auf verschiedene Arten

setzen. Der einzige Unterschied zwischen den Simple und Pro-Spielmodi ist, dass euch das Glück in ersterem unverhältnismäßig hold ist und im Gegensatz zum echten Casino praktisch nie bankrott gehen lässt. Braucht kein Mensch!

Hersteller:	Dyna/SNK
Genre:	Casino-Simulation
Linkfähigkeit:	nein
Speicher:	8MBit
Grafik:	★★★★☆
Sound:	★★★★☆
Spieldauer:	★★★★☆



Crush Roller

Neben *Pac Man* debütiert dieser Tage die Pocket-Variante eines weiteren Klassikers aus der Arcade-Goldgräberzeit: *Crush Roller*. Obwohl durchaus eigenständig, nimmt das Spiel doch einige Anlei-



hen beim erwähnten, gefräßigen gelben Maul: Hier müssen keine Pillen geschluckt, sondern Strassen mittels eines Pinsels bemalt werden, während euch ständig eine Horde Monster verfolgt. Das Spielfeld bleibt auch nicht stets dasselbe, sondern wechselt nach jeder Stage, weist Brücken und Unterführungen auf und kann

zu jeder Screenseite verlassen werden. Ab und zu machen euch die "Irkster" einen Strich durch die Rechnung und trampeln böswillig auf euren gerade colorierten Flächen herum, die daraufhin nochmal abgefahren werden müssen. Ziel ist es natürlich, alles komplett einzufärben und im Notfall Monster auf einer speziellen Strecke niederzuwalzen. Hier hat das ansonsten recht spaßige und kurzweilige Gameplay auch einen nervigen

Haken: Wehrt ihr euch gegen die Feinde, indem ihr sie à la *Pac Man* killt, kommen sie prompt stärker und schneller zurück. Das mag vielleicht im 2-Player-Mode via Link-Kabel ganz witzig sein, nicht jedoch im Solo-Modus, wo man so schon genug in Bedrängnis ist. Trotzdem noch empfehlenswert.

Hersteller:	ADK
Genre:	Geschicklichkeit
Linkfähigkeit:	ja
Speicher:	8MBit
Grafik:	★★★★☆
Sound:	★★★★☆
Spieldauer:	★★★★☆



Neo Geo Cup '98 Plus

Hinter diesem Pocket-Kicker versteckt sich nicht etwa ein Sequel, sondern lediglich die eingefärbte Variante des in der VG 4/99 bereits vorgestellten Schwarzweiß-Brüderchens. Folglich hat sich auch an den damaligen Kritikpunkten lei-



der nichts geändert. Der Bildschirmausschnitt ist noch immer viel zu klein, als dass strategischen Vorgehen möglich wären, vor einem hohen Pass meditiert euer ballführender Spieler garantiert so lange, bis die Kugel weggegrätscht wird, und das Kräfteverhältnis der

Teams stimmt hinten und vorne nicht: Selbst mit zugekauften Turboschuhen übersprintet die koreanische Bauern-Truppe den argentinischen Wunderstürmer noch mit Leichtigkeit. Ki dürft ihr von eurer Truppe ebenfalls nicht erwarten – nach einem Abstoß ins Blaue

bemüht sich niemand um dem Ball. So wird dieser Taschenfußballer schnell zum Ärgernis und das Erspielen der zahlreichen Extras bald mangels Motivation ad acta gelegt.

Hersteller:	SNK
Genre:	Fussball
Linkfähigkeit:	ja
Speicher:	8MBit
Grafik:	★★★★☆
Sound:	★★★★☆
Spieldauer:	★★★★☆

KURIOSITÄTEN AUS NIPPON - ALSO SACHEN MACHEN DIESE JAPANER...

SPECIAL



Limited-Edition-Zippos

Sehr beliebt und dem Sammlertrieb der Japaner entsprechend sind im Videospiel-Mekka auch extrem limitierte Zippos (US-Sturmfeuerzeuge) mit schönen Gravuren aus aktuellen und älteren Top-Sellern wie *Policemans*, für die allerdings ganz tief in die Tasche gegriffen werden muss. Square ist hierauf besonders spezialisiert und bietet derzeit ein auf nur 144 Einheiten begrenztes *Racing Lagoon*-Zippo mit (wir konnten die Nr. 121 ergattern, siehe Photo!) eingraviertem, stilisierten "R" und einigen coolen Rennfahrer-Sprüchen für ca. 140 Mark sowie ein noch edleres *Final Fantasy VIII*-Zippo, das zusammen mit dem legendären Pistolenschwert in einer schweren, gußeisernen Metallfläche steckt (ca. 255 Mark). Na, dann fröhliches Sammeln, Leute!

ALSO SACHEN MACHEN DIESE JAPANER

Nach unseren Erfahrungen mit diversen exotischen Angel-, Tanz- und Gitarren-Controllern haben wir weitere Schnipsel kurioser Blüten der japanischen Videospielkultur gesammelt, die wir euch nun kompakt präsentieren wollen. Fazit: So verrückt wie in Nippon geht's spieletechnisch nirgends zu! Viel Spaß beim Schmökern!

Resident Evil-Konzert

Da sage noch einer, die Videospielewelt in Japan treibe keine Blüten: Anstatt wie üblich die Fangemeinde mit dem Soundtrack auf den kommenden Release eines Top-Titels einzustimmen, organisierte Survival-Horror-Spezialist Capcom anlässlich des Street Day von *Bio Hazard 3 Last Escape Resident Evil 3 Nemesis*, siehe unseren Artikel S. 34 am 22.9. knapp einen Monat vorher (25.8.) in Zusammenarbeit mit Sulepiter ein abendliches Orchester-Konzert (siehe Plakat), um das Ereignis gebührend zu zelebrieren. Die saftigen Preise (zwischen umgerechnet 35 und 55 Mark) trugen übrigens mit zum Grusel-Effekt des Ganzen bei.



Konami-Tumult

Einen bösen Faux Pas leistete sich Konami Japan, als man am 26.8. zu einem Turnier des GB-Spiels *Legend of the Duelist* (eine Million verkaufte Einheiten in der ersten Woche) in die riesige Sportarena Tokio Dome lud, denn die Videospielbegeisterung der Japaner sollte man einfach nicht unterschätzen. Als die Türen um elf Uhr morgens geöffnet wurden, strömten bereits 40.000 (!) Kids mit ihren Eltern aus allen Landesteilen ins Stadion, und weitere 10.000 begehrten draussen noch Einlass, auch weil von Seiten Konamis der Verkauf von streng limitierten Game Cards mit Charakteren aus dem Spiel angekündigt wurde. Aufgrund der ungeheuren Menschenmassen geriet die Situation schon bald außer Kontrolle und Konami entschloss sich um zwei Uhr, das Event komplett abzusagen – ein verhängnisvoller Fehler, der zu einer Massenhysterie führte. Die Katastrophenpolizei musste anrücken und wieder für Ordnung sorgen. Obwohl nur zwei Menschen ins Krankenhaus eingeliefert werden mussten, wird sich Konami aufgrund mangelnder Sicherheitsvorkehrungen vor den Gesetzeshütern verantworten müssen.



Tekken-3-Drink

In Nippon ist die Merchandising-Industrie inzwischen in ganz anderen Sphären angelangt, als das hierzulande der Fall ist. Von unserem Spaceworld-Trip (siehe Messebericht in der letzten VG) brachten wir diese mysteriöse, in einem 120-ml-Arzneimittelfläschchen und mit einem Aufdruck von Leopardenkopf-Wrestler King versehene Flüssigkeit mit. Gerüchten zufolge soll dieses Elixier eben jene Verwandlung bewirken und keiner in der Redaktion traute sich bisher, zu kosten – nun, bis zu jenem Tag, als Cola und O-Saft aus waren und ToX einen Schluck nahm. Fortan sind nachts immer markerschütternde Raubtier-Laute aus seinem nun verschlossenen Büro zu hören... Wie soll das nur enden? Wird er je wieder normal? War er das jemals?



Was passiert wohl, wenn man diesen Drink zu sich nimmt? Bei uns hat's außer ToX noch keiner gewagt...

Spiele-Vorbestellungen

Was bei uns nur alle Jubeljahre einmal vorkommt (letztmals zum Launch des N64), ist im Land von Big N, Sony und Sega Gang und Gäbe. Bei den grossen Softwareketten liegen Zettelchen zum Mitnehmen aus, die den exakten Release-Termin und die Anzahlung für kommende Kracher angeben (z.B. *Bio Hazard 3* 500 Yen oder *King of Fighters '99* 4.000 Yen, siehe Foto), die dann an der Kasse zu entrichten sind. Sind die Vorbestell-Zettel aus, sinken die Chancen praktisch auf Null, am D-Day ein Exemplar erhaschen zu können.

Ridge-Racer-Shirts

In Japan zeigt der Games-Enthusiast (also jeder ...) auch auf der Straße, was bei ihm derzeit angesagt ist. T-Shirts in allen Formen und Varianten und zu vielen Spielen sind relativ kostengünstig (ca. 35 Mark) zu haben. Neben *Resident Evil* und *Final Fantasy* reizen coole *Ridge Racer Type 4*-Shirts zum Kauf: Von den Logos zu allen Teams (z.B. Age, Terrazi und Assoluto, siehe Foto), Strecken (z.B. Shooting Hoops) und dem R4-Emblem selbst ist alles dabei, womit ihr hierzulande vor Kumpeln posen könnt.



Jumping Groove

Namco, eigentlich hauptsächlich bekannt für "seriöse" Games wie *Tekken*, *Ridge Racer*, *Point Blank*, *Ace Combat* & Co. sprint nun auch endgültig auf die verrückte und kuriose Spielewelt auf. Neben diversen Pferderennen und Konami-Plagiaten (*Guitar Jam* ist eine freche Kopie von *Guitar Freaks*), versucht man's jetzt mit einer Art elektronischem Seilhüpfen! Richtig gehört: Beim *Jumping Groove*-Automaten haltet ihr euch an einer Stange fest und hüpf ein- und zweibeinig über blaue Streifen, die von oben nach unten immer schneller durchwandern. Zu lange in der Luft bleiben oder danebenstellen quitiert das schlaue Gerät fix mit einem Game Over. Dieses Spielprinzip dürfte unmöglich für zu Hause umzusetzen sein. Schade eigentlich, denn Exotik-Spiele-Freak Christian hatte schon seine Hüpfen geölt!

ANTIKE SPIELHALLE

Im Tokio Disneyland (VG-Tip: Niemals am Wochenende hingehen, sonst braucht ihr in der Schlange bei den Attraktionen ein Fernglas, um bei Wartezeiten von 80+ Minuten das Ende überhaupt zu sehen!) entdeckten wir unter dem Namen "Penny Arcade" eine nostalgische Spielhalle mit Automaten aus den 60er und 70er Jahren – lange Zeit vor *Pong* und *Space Invaders*. Da durfte z.B. ein Radrennen durch fleissiges Drehen an einer Kurbel (echte Schwerarbeit!) ausgefochten, in vorsintflutlichen Vorläufern der heutigen Lighgun-Shooter auf Tonscheiben geballert (siehe Foto), mittels Druckluft Fussball gespielt werden und vieles mehr – zu ebenfalls nostalgischen Preisen von umgerechnet 10 bis 30 Yen (also ca. 17 bis 50 Pfennig), versteht sich. Ein in der Tat witzige Abwechslung zu den heutigen Hi-Tech-Arcades.

Intelligentes Haustier

Nach Sonys völlig überbeuertem AIBO-Hündchen hat PC-Engine-Erfinder NEC die nächste Überraschung für den verspielten Japaner bereit. Der ca. 8 Kilo schwere und 44 cm große Mini-Robbie R100 beherrscht ca. 300 japanische Sprachsamples, erkennt bis zu zehn Gesichter von Familienmitgliedern, denen er dann auch postwendend Nachrichten zuflüstert, und kann via Infrarot-Strahlen Computer und andere elektrische Geräte bedienen. Wenn sich niemand um ihn kümmert, pennt der kleine Kerl und redet auch schon mal im Schlaf. Marktstart soll ca. 2001 sein – bis dahin sammelt man Meinungen und Vorschläge auf der Web-Page <http://www.incx.nec.co.jp/robot/>



Robot can recognize faces, speak



N64-HORI-PAD

Zur Abwechslung mal keine Freakware oder Sammlergoodies stellen wir euch hier mit dem wirklich gelungenen N64-Pad von Hori vor. Im Gegensatz zu den hiesigen Pad-Anbietern hat man sich dort erstmals Gedanken über das klobige Design gemacht und alle Funktionen in einem kompakten Gehäuse untergebracht. Aus drei Griffen wurden zwei, so dass bei komplexen Spielen wie *Turok 2*, in denen sowohl Analogstick wie auch Steuerkreuz (wird jetzt mit dem rechten Daumen bedient) benutzt werden, kein lästiges Umgreifen mehr nötig ist. Den auf der Rückseite angesiedelten Z-Button findet man hier jetzt als doppelten Shoulder-Button neben L und R. Auch sonst sind Analogsticks und Buttons leichtgängig und optimal zu erreichen und zu bedienen.

Für den Japan-Preis von ca. 35 Mark ein sehr empfehlenswertes Joypad.



Bio Hazard 3 Last Escape

Die Helden aus Raccoon City sind zurück! Erlebt eine weitere Episode der legendären Zombieschlacht – diesmal mit Jill Valentine aus Teil 1 und dem hinterhältigsten Gegner der Serie, dem nahezu unbesiegbaren Nemesis!

The Horror's back in Town! Von der dritten und entscheidenden Schlacht gegen Umbrellas Zombie-Armee kann man in *Bio Hazard 3 Last Escape* (alias *Resident Evil 3 Nemesis*) jedoch nicht sprechen. Dazu sind Capcom's Marketing-Strategen viel zu clever und wollen die Saga schließlich nicht vorschnell zu Ende gehen lassen. Dieses Abenteuer spielt im Zeitraum von 24 Stunden und nach den Ereignissen im indizierten Vorgänger. Es erzählt die verzweifelte Versuche von **Jill Valentine**, der Heldin aus Teil Eins, aus der verseuchten Stadt Raccoon City zu entkommen. Wie ihr auf den Screenshots erkennen könnt, haben die Designer im Gegensatz zu *Dino Crisis* (Echtzeitoptik) den Grafik-Stil der beiden ersten Teile mit vorgerenderten Hintergründen inklusive abruptem Wechsel der Kameraperspektive beibehalten. In puncto Details hat man sich jedoch selbst übertroffen: Jede einzelne Szene ist ein kleines Kunstwerk und zeigt gekonnt den Grad der Zerstörung in der armen Stadt. Zersplitterte Autoscheiben, abgerissene Hydranten, verbeulte Fahrräder, weghängende Neonreklameschilder, allerlei herumliegender Krimskrams, total zerstörte Autowracks und und und – es lohnt sich auf jeden Fall, jede Einstellung erst ein paar Sekunden

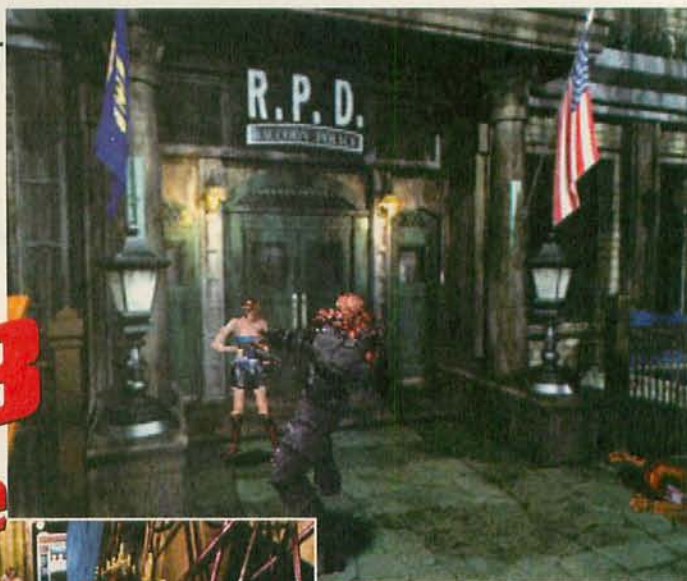
auf sich wirken zu lassen und zu genießen, sofern kein wilder Zombie-Überfall bevorsteht.

Zombie-Fischfutter

Dank ausreichend Munitionsvorrat

(auf "Light" zumindest) besteht aber auch da keine wirkliche Gefahr, selbst wenn die vermoderten Gesellen zu acht eine Barriere niederreißen und auf euch losstürmen. Eine wesentlich größere Bedrohung stellt da schon der **Unhold im Ledermantel** dar, der frapierend an den unbesiegbaren Golem aus dem Vorgänger (Claire musste sich mit ihm herumschlagen, wisst ihr noch?) erinnert. Dieses Biest namens Nemesis ist nämlich nahezu nicht aufzuhalten und verfolgt euch durch das ganze Spiel hin-

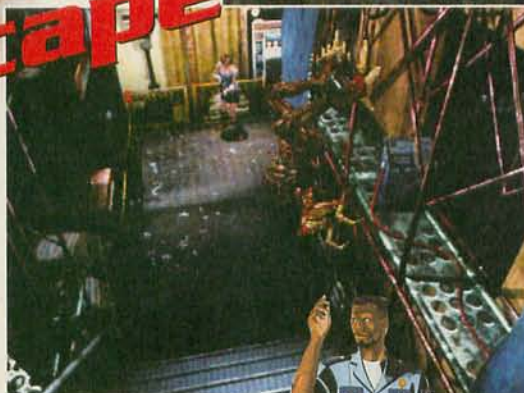
durch. Dummerweise rennt er auch noch wesentlich schneller, hat einen Raketenwerfer und stellt euch selbst durch Türen hinweg nach (Ausnahme: die Save-Rooms). Kurzzeitig aufhalten lässt er sich nur z.B. mit einem kompletten (!) Magazin Magnum-Böllern. Erst wenn er zusammenbricht und lila blutet (da kann doch was nicht stimmen, schwitz!), habt ihr wieder für eine Zeitlang Ruhe. Irgendwie muss dieses Monster etwas gegen euch haben, murmelt es doch andauernd etwas von



Der erste Kontakt mit dem Golem Nemesis findet in sehr vertrautem Ambiente statt – das RPD-Hauptquartier.

Die neue Licker-Mutation bewegt sich auf vier Beinen an der Wand wie eine Spinne.

Freund oder Feind? Umbrella-Söldner Carlos bei einer Unterredung mit Jill.



あなた アンブレラの隊員なの？



System: PlayStation
Name: Bio Hazard 3 Last Escape
Genre: Survival Horror
Hersteller: Capcom

Geplanter Erscheinungstermin:
Frühjahr 2000



Schnell raus aus der Tankstelle, bevor alles in die Luft fliegt, und das Öl nicht vergessen!



Team-Action: Mit Uzi und Assault Rifle heizen Jill und Carlos dem Nemesis-Monster ein.

Munition-Mix

Selbst ist der Mann bzw. Jill: In Raccoon City wird jetzt selbst gemixt, was die Munition angeht. Ihr findet allerorts verschiedene Pflückerchen der Sorten A, B und C (A und B gemixt) und könnt daraus mit der mitgelieferten Pressmaschine Nachschub für eure Knarren herstellen. A ergibt normale Pistolen-Rounds, B Shotgun-Shells und C Granaten. Kombiniert lassen sich natürlich auch Feuer-, Säure- und Eispatronen herstellen. Für die heißbegehrten und durchschlagenden Magnum-Patronen braucht ihr allerdings drei (!) C-Rationen.



Was war das für ein Geräusch? Springt da ein Hund aus dem brennenden Raum?

S.T.A.R.S. (eure ehemalige Elite-Einheit) – für Spannung ist also gesorgt. Aber auch die anderen Gegner sind nicht aus Pappe und von Survival-Horror-Mastermind Shinji Mikami gekonnt in Szene gesetzt. Die hinterhältigen Hunde überfallen euch auch dann, wenn ihr es überhaupt nicht erwartet (springen z.B. unvermittelt aus einer Feuerwand). Auch andere gute alte Bekannte und neue Labor-Kreationen wie die Raben, neue Licker-Mutationen (jetzt irgendwie als Kreuzung zwischen Spinne und Mensch – widerlich), Hunter, Würmer, Spinnen und



Ein typisches *Resi*-Austausch-Puzzle: Nehmt das Buch und tragt es ... Geheimnis, hehe!

Schlangen treiben euch in Panik an den Rand eures Sessels. Thema Gameplay: Das Grundprinzip blieb natürlich unangetastet, so dass alle Fans sich sofort heimisch fühlen werden.

What's New?

Es gibt aber auch eine Handvoll Neuheiten. Erstens dürft ihr nun nicht nur eure Kräuter (wieder die guten alten grünen, roten und blauen), sondern auch die **Munition** für eure zahlreichen Knarren **selbst zusammenmischen** (Details siehe Kasten). Auch das Quick-Time-Decision-System aus *Dino Crisis* wurde integriert: In besonders brenzligen Situationen kann nun zwischen zwei Möglichkeiten gewählt werden, was in der japanischen Version (englische Sprachausgabe, japanische Texte) leider einem Ratespiel gleichkommt. Beispiel: Der Boden unter euch stürzt ein, ihr haltet euch am Rand fest und eine Eisenkiste rutscht auf euch zu – runterfallen lassen oder hochziehen? Oder Nemesis hat Jill wieder einmal lokalisiert – kämpfen oder in die unbekannte Röhre flüchten? Ein paar Moves hat Jill inzwischen ebenfalls gelernt: So sind schnelle 180-Grad-Drehungen und **geschickte Ausweichmanöver** und Schubser mit den L/R-Buttons jetzt kein Problem mehr. Um euch all die Möglichkeiten auch visuell nahelegen, gibt's kleine Tutorial Movies, die euch in die Geheimnisse des Survival Horror einweihen. Wärt ihr z.B. selbst auf die Idee gekommen, auf Fässer oder Gasröhren zu schießen und so die Horden von Untoten mit einem gezielten Schuss aufzuhalten? So ganz auf sich allein gestellt ist das arme Mädel nun aber auch wieder nicht.

Umbrella-Söldner

Nach ein bis zwei Stunden Spielzeit trifft ihr auf den südamerikanischen Söldner Carlos Oliveira von



Auch gegen ganze Heerschaaren von Zombies seid ihr mit der MG locker gefeilt.

UBCS, der euch tatkräftig bei Bosskämpfen zur Seite steht, den ein oder anderen Tip gibt, und der später im Spiel auch gesteuert werden kann. Außerdem werdet ihr noch dem, was von der UBCS-Einheit übrig geblieben ist (zwei mit russischem Akzent sprechende Typen und ein Schwerverletzter),



Gefangen! Entweder ihr steckt das Item wieder an seinen Platz zurück oder ihr kommt hier nicht mehr raus.

Resident Evil Merchandise

Der Kult um die Serie will natürlich ausgenutzt werden. Verschiedene japanische Hersteller bieten allerlei Krimskrams rund um die RPD- (Raccoon Police Department) und UBCS (Umbrella Biohazard Countermeasure Service) an. Von T-Shirts, Jacken, Zippos, Figuren, Gaspistolen und sogar Snowboards, Uhren und Winteroutfit (siehe Bilder) ist alles dabei, was das Fan-Herz begehrt. Interessierte sollten deshalb unbedingt bei <http://www.phantom-tokyo.co.jp/> und <http://www.tomuizu.co.jp/> vorbeisurfen.





Splatter-Comics

Mittlerweile sind die aus dem englischen übersetzten *Resident-Evil-Comics* unter dem Label Gamix auch bei uns erschienen (insgesamt bisher drei Hefte, das letzte erschien am 29.9.). Erzählt werden sowohl die Stories der Spiele als auch frei erfundene (Auswirkung des T-Virus in einem Zoo, Barrys Besuch beim Psychiater, Absturz eines Umbrella-Flugzeugs auf einer Insel etc.). Wer allerdings z.B. den indizierten zweiten Teil nicht kennt, wird durch die arg komprimierte Darstellung auf lediglich 20 Seiten eher verwirrt als unterhalten. Die zeichnerische Qualität geht in Ordnung, die inhaltlich an den Haaren herbeigezogenen Geschichten dagegen nicht. Außerdem sind auch noch diverse Stellen (Einschlag von Feuerlöschern und Tablets in der Zombie-Visage) zensiert und mit schwarzen Balken versehen. Ausgabe 5 enthält zudem Previews zu allen Horror-Spielen, die jedoch niemand braucht, der die VG liest. Fazit: Nur für absolute Freaks, die für mittelmäßige und kurze Ware (42 Seiten Comic) bereit sind, 8 Mark hinzulegen.



Wie kommt man an den Feuerwehrschauch, um den brennenden Zugang zum Umbrella-Munitionsdepot (unten) zu löschen? Da ist das Teil (mitte) – aber es klemmt!



über den Weg laufen. Dass der Kommandant (Wesker, ick hör dir trappsen...) nicht mit offenen Karten spielt, ist schnell offensichtlich. Die genauen Verstrickungen des Plots werden wir euch aber an dieser Stelle natürlich nicht auf die Nase binden. Bis ihr jedoch zum obligatorischen Chemie-Labor-Areal kommt, werdet ihr einige Kilometer in Raccoon City zurückgelegt haben. Nachdem die ersten Zombie-Horden aufs Kreuz gelegt wurden, erwartet euch ein eindrucksvolles Déjà-Vu-Erlebnis: Ihr dürft das in allen Winkeln und Ecken bekannte Polizeirevier aus dem Prequel noch einmal besuchen – allerdings mit deutlich eingeschränktem Bewegungsspielraum – ca. zwei Drittel aller Türen und Gänge sind vernagelt. Das ist, nebenbei bemerkt (und mit der kompletten Story im Hinterkopf), eigentlich äußerst komisch – wer bitteschön räumt



denn die ganzen Barrieren für den Auftritt von Leon und Claire 24 Stunden später wieder frei, hmm?

Verzwickte Puzzles

Zu Beginn wird euer Bewegungsspielraum im Städtchen relativ wenig beschränkt, doch das ändert sich schon bald durch die klassischen, erneut genialen Capcom-Survival-Horror-Puzzles. Was macht ihr wohl, wenn endlich die heißersehnte Kurbel für die verschlossene Garagentür gefunden wurde und bei der Anwendung plötzlich abbricht? Wie zum Teufel kommt man an die Betriebszutaten (zwei verschiedene Öle, Kabel und Zünder für die Bahn zur Flucht aus der Flammenhölle). Was hat es mit den beiden Edelsteinen auf sich? Fragen über Fragen, die in der japanischen Version durch Text-Hieroglyphen nicht unbedingt einfacher werden, aber durch hartnäckiges Probieren durchaus zu lösen sind. Ein Tip für alle Verzweifelter: Probiert doch als Passwort für

das Umbrella-Waffendepot mal das aus, was ihr seht, wenn ihr mit der Fernbedienung den Fernseher an der Zimmerdecke aktiviert. Über das Sound-Rätsel im Glockenturm verraten wir aber noch nichts. Zum Umhertragen von Items stehen euch diesmal auf "Light" zehn Slots und auf "Heavy" deren acht zur Verfügung. Allerdings möchten wir Nemesis zunächst nicht mit nur einem Pistölchen gegenüberstehen!

Bonus-Game

Capcom wäre nicht Capcom, wenn nach dem Durchspielen nicht ein reizvolles Bonus-Spielchen zur Verfügung stünde. In "Mercenaries: Operation Mad Jackal" könnt ihr alle Söldner (Carlos, Mikhail und Nikolai) von UBSC spielen und müsst euch vom Flammen-Inferno rund um die Bahn-Station in zwei Minuten zum Start des Spiels durchkämpfen. Die Besonderheit: Für das Killen von Zombies und Monstern bekommt ihr Zeitboni (z.B. sechs Sekunden für Hunter X, eine Sekunde für eine Krähe oder sogar 10 Sekunden, wenn Nemesis zu Boden geht). Schafft ihr es, gibt's Cash auf die Hand, das ihr in durchschlagende Knarren für das eigentliche Spiel ummünzen dürft. Die MG kostet 2.000 Dollar, die Gatling Gun 3.000, der Raketenwerfer 4.000 und unbegrenzte Munition für alle Schießbeisen 10.000. Die Jagdsaison ist also eröffnet.



Legt ihr auf strategisch in der Stadt platzierte Fässer und Bomben an, lassen sich ganze Rudel von Untoten mit nur einem Schuss bequem auslöschen. Funktioniert allerdings nur bei langsamen Kreaturen.

Das Waffenarsenal

Spielt ihr *BH3* auf "Light" (was zu Beginn jeder halbwegs Vernünftige tun sollte!), werdet ihr gleich mit dicken Knarren überrascht. Jill startet schon mit der Uzi aus Teil Zwei und findet in der ersten Magic Item Box auch alles, was das Herz begehrt: Magnum, Shotgun, Raketenwerfer und die klassische Pistole! Wow, da macht das Zombie-Schlachten gleich doppelt soviel Spaß. Später gesellen sich auch diverse Variationen existierender Waffen, eine Winchester, ein Raketen- sowie ein Minenwerfer zu eurem Arsenal. Als Secret wartet einmal mehr die Gatling Gun. Also kein lästiges Betäuben à la *Dino Crisis* mehr – in *Bio Hazard 3* wird wieder scharf geschossen, hehe! Wahnsinnige dürfen natürlich nach wie vor mit dem Messer auf die Pirsch gehen.



Die Standard-Handgun Shotgun - der Custom Shotgun - Magnum- die Granatwerfer für Assault Rifle
Zombieschreck haut alles um letzte Rettung z.B. Feuer, Säure für Schnellfeuer



Immer auf Nummer sicher gehen: Auch ein scheinbar lebloser Zombie im Abwasserkanal kann schnell zubeißen ...



Dank detaillierter Karten verläuft sich so schnell keiner. Unten: Funkspruch im R.P.D.



Die deutsche Version ...

... wird sich grundlegend von der hier unter die Lupe genommenen japanischen Variante unterscheiden. Alleine schon das eben besprochene Bonus-Game wird so keinesfalls seinen Weg in den PAL-Code finden. Vielleicht wird's ganz weggelassen oder insofern abgewandelt, dass ihr für geschicktes Ausweichen oder Davonlaufen **wertvolle Bonuszeit** bekommt. Auch im eigentlichen Spiel dürfte an einigen Stellen herumgeschnipselt werden, denn Blutfontänen und kopflose Zombies mag die

BPJS bekanntlich gar nicht. Einige Zeit solltet ihr euch auch auf mit Sicherheit noch gedulden – bis zum Frühjahr wird es auf jeden Fall noch dauern. Es lohnt sich aber auf jeden Fall, denn alle *Resident Evil*-Fans kommen an diesem Teil einfach nicht vorbei, obwohl eigentlich nichts bahnbrechend Revolutionäres geboten wird. Wir sind jedenfalls schon mal auf die nächste Episode (*Resident Evil: Code Veronica* auf Dreamcast) gespannt, das ja nun doch erst nächstes Jahr kommen soll.

rk



Ha – endlich bekommen wir die Tür mit der Kurbel auf ...



... oder hätten wir vielleicht doch nicht die rostige nehmen sollen?



Der abgebrochene Stumpf lässt sich mit dem Werkzeug weiterdrehen.

Intros & FMVs

Erneut von absoluter Top-Qualität sind das Intro und die zahlreichen In-Game-Renderfilmchen. Eingestimmt werdet ihr vom verzweiferten Kampf der RPD-Einheiten und des UBSC (Katastrophen-Söldner-Kommando der Gen-Mischer von Umbrella) gegen die Zombie-Übermacht mit Strassensperren, Sperrfeuer und Handgranaten – very cool! Im Spiel selbst wird u.a. der fiese Nemesis vorgestellt, die Detonation der Tankstelle eindrucksvoll beleuchtet und der Zombie-Überfall auf die Umbrella-Apotheke und der Abschuss des Rettungs-Helis aus allen Blickwinkeln gezeigt.



Spyro 2: Gateway to Glimmer

Jetzt, wo Spyro Gnasty Gnorc auf die Bretter geschickt und alle seine Drachenkollegen befreit hat, ist es ruhig geworden im Drachenland. Doch das ist Spyro gar nicht so unrecht, hat er doch endlich mal Zeit, dem tristen Regenwetter in seinem Land zu entfliehen und am Drachenstrand ein wenig zu relaxen.



Spyro 2

System: PlayStation
Name: Spyro 2: Gateway to Glimmer
Genre: 3D Jump'n-Run
Hersteller: Sony

Geplanter Erscheinungstermin:
Oktober

Doch anscheinend will eine höhere Macht dem niedlichen Schuppentier keine Ruhe gönnen. Auf seinem Weg durch das Portal, das normalerweise nach Dragon Shores führen sollte, wird er durch einen dummen Zufall in das ferne Land Avalar gebeamt. Dort angekommen, erfährt er, dass der böse Ripto gar fürchterlich wütet und das Land zerstören will. Nun liegt es an Spyro, dem Bösen Einhalt zu gebieten und für Friede, Freude, Eierkuchen zu sorgen – schon wieder.

Doch Spyro 2: Gateway to Glimmer soll kein simples Sequel darstellen, sondern ein **komplett neues Spielfeld** für den beliebten Hauptcharakter bieten. Natürlich wird alles schöner und besser – die sich nach einigen Spielstunden einstellende Eintönigkeit des ersten Teils wird dank größerer Missionsvielfalt und differenzierterer Levelgrafik hier nicht mehr so schnell auftauchen. Und tatsächlich konnten wir in unserem Testspiel schon einige vielversprechende Änderungen ausmachen. Gleich geblieben ist zum Glück die schon im Prequel sehr gute Steuerung: Nach wie vor versengt Spyro mit seinem Feueratem nahende Gegner oder rennt sie mit seiner Ramm-attacke

in Grund und Boden. Auch das Gleiten mit seinen Stummelflügeln hat das Schuppentier nicht verlernt. Zu Spielbeginn werdet ihr von dem Tiger Hunter in einigen Prüfungen langsam in die Feinheiten der Steuerung eingeführt. Diesmal liegt der Schlüssel zum Erfolg nicht im Zerstören verstreuter Drachenstatuen, sondern im Auffinden von **magischen Talismanen**, die euch am Ende die Kraft verleihen, euch Ripto entgegenzustellen. Bei euren Streifzügen durch die Lande, die ihr vom Zentrum "Summer Forest" aus durch Warp-Portale erreicht, solltet ihr auch immer ein Auge auf die herumliegenden Diamanten haben. Mit einer gewissen Anzahl dieser Edelsteine erstellt ihr nämlich bei einem schlitzohrigen Kaufmann neue Fähigkeiten wie Tauchen oder Klettern. In den einzelnen Levels sind immer eine Haupt- und eine Sekundärmission zu erfüllen, die aus zum Teil happigen Rätseln bestehen werden. So bitten euch z.B. die Mönche

im buddhistisch angehauchten Colossus, einen Yeti zu besiegen, der ihre Abtei in tausend Stücke zu zerstören droht. Als Sekundäraufgabe wollen noch zehn Statuen, in denen sich ein böser Geist aufhält, gefunden und angebrutzelt werden. In den ersten zwei Dritteln des Games wird es ausreichen, sich nur auf die Hauptaufgaben zu beschränken, erst dann ist ein weiteres Vorankommen nur mit schon gelösten **Secondary-Tasks** möglich. Hierfür könnt ihr natürlich jeden bereits besuchten Level noch einmal aufsuchen. Die musikalische Seite betreut (wie auch im Prequel) wieder Steward Copeland, ehemaliger Drummer der Band "The Police". Wir dürfen uns sicher auf einige Ohrwurm-Rhythmen freuen. Die großartige Grafikengine des ersten Teils wurde noch ein wenig getuned und bietet euch wieder feine Texturen, Wassereffekte und eine perfekte Weitsicht. Wie es Gameplay-technisch aussieht, wird erst ein Test zeigen, jedoch hinterließ unser Probespiel einen sehr positiven Eindruck, der uns auf einen weiteren Überflieger aus dem Hause Insomniac hoffen lässt. *cd*



Öfters trefft ihr auf die Fee Zoe, die beim Vorbeilaufen für einen Autosave sorgt.

Den fiesen Enten am Strand müsst ihr erst den Schwimmreifen wegbrennen, bevor ihr sie verletzen könnt.

Nur die Schildkröte kann das Tor öffnen: Kleinere Rätsel lockern das Gameplay auf.



IT'S TIME TO BE IN POLE POSITION.

NEW!

**DRIVE FASTER WITH THE
McLAREN RACING WHEEL.**
for Psx

149,95
uvb. Preisempf.



IT'S TIME TO HAVE MORE CONTROL

POWER WING
-Analoge Sticks, gummiert
-Rumble Power
-5 verschiedene Farben
Lieferbar

49,95 DM
uvb. Preisempf.



DOUBLE SHOCK
-Analoge Sticks, gummiert
-Rumble Power
-5 verschiedene Farben
Lieferbar

39,95 DM
uvb. Preisempf.



Memory Card mit "echten" 8 MBit

NEW!



Dreamcast
Extension Kabel

19,95 DM
uvb. Preisempf.



PlayStation
8 Meg Memory Card

49,95 DM
uvb. Preisempf.

In verschiedenen Größen
und Farben lieferbar.



NEW!

Dreamcast
Rgb Kabel

29,95 DM
uvb. Preisempf.



SUNSTORE

SPRINGE

BULLDOG GAMES
VÖLKSENER STR 46
31832 SPRINGE
Tel: 05041 972010

SUNSTORE

Krefeld

First Class Game Shop
Rheinstr. 28
47799 Krefeld
Tel: 02151 602781

SUNSTORE

DÜSSELDORF

GAME COMPANY
ACKERSTR 34
40233 DÜSSELDORF
Tel: 0211 353120

SUNSTORE

HARSEWINKEL

WP - COM
CLARHOLZER STR 3
33428 HARSEWINKEL
Tel: 05247 407223

SUNSTORE

WIESLOCH

HALL OF FAME
HEIDELBERGERSTR 62
69168 WIESLOCH
Tel: 06222 380 223

SUNSTORE

Krefeld

First Class Game Shop
Niederstr. 103
47829 Krefeld
Tel: 02151 487245

SUNSTORE

MÜNCHEN

GAME TOWN
KAPUZINER STR 25A
80337 MÜNCHEN
Tel: 089 54403481

SUNSTORE

GOTHA

WORLD OF GAMES
ERFURTERSTR 15
99867 GOTHA
Tel: 03621 850300

SUNSTORE

EISENACH

WORLD OF GAMES
MARKSCHEFFELSHOF 8
99817 EISENACH
Tel: 03691 785296

SUNSTORE

Burgau

Elektro Braun
Kapuzinerstr. 20
89331 Burgau
Tel: 08222 410494

SUNFLEX

ORDER HOTLINE : 02371 - 935 70

www.GetMoreSun.com

Get More

Händler Anfragen
erwünscht.
Fax: 02371 - 935 721



Alle Preise können abweichen, Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten, Porto & Verpackung 12,00 zzgl. MwSt., Verwendete Logos & Namen sind eingetragene Warenzeichen ihrer Hersteller

Rocket: Robot on Wheels

Na also – jetzt haben wir den Salat! Da überlässt man als frischgebackener Space-Vergnügungspark-Besitzer nur einen Abend seinem Robot-Helfer die Kontrolle, weil man selber auf die Einweihungsfete gehen will, und schon läuft nach wenigen Minuten alles drunter und drüber, weil dieser doofe Blechtrottel einfach gar nichts checkt!

Aber hallo! So können wir das jetzt aber nicht stehen lassen – der arme Rocket kann doch gar nichts für diese üble Misere. Schuld an allem ist der fiese Biber JoJo (oder was für ein Viech das auch immer sein mag), der nicht so ganz glücklich mit seiner Rolle als zweite Geige ist. Star des Vergnügungsparks ist nämlich Whoopie das Walross, und das macht JoJo ganz schön neidisch. Also hat er beschlossen, in einem unbeobachteten Moment Whoopie zu Walrus-nappen und sich im Park zu verschanzen. Damit das ganze Durcheinander nicht auffällt und Rocket womöglich in seine blechnen Einzelteile zerlegt wird, beschließt er, die Sache auf seine Weise zu regeln und startet eine Befreiungsaktion quer durch die verschiedensten Themengebiete des Vergnügungsviertels. Ihr greift natürlich dem sympathischen Helden hilfreich unter die Dioden und steuert Rocket aus der Third-Person-Perspektive durch die verzwickten Level. Dies gestaltet sich gar nicht mal so einfach, da Rocket weder über Arme noch Beine verfügt – wie der Titel schon vermuten lässt, rollt Robo wie auf einem Einrad auf eben einem Rad dahin. Bemerkbar macht sich diese Beinlosigkeit vor allem auf schrägen Ebenen, bei denen ständiges Gegenlenken nötig ist, damit Rocket nicht nach unten rollt. Hier ist uns die "Fahrphysik" sehr angenehm aufgefallen. Jedoch bewegt sich die Konservendose nicht nur auf ihrem eigenen Profil fort, son-

dern greift gerne mal auch auf andere Vehikel zurück. Ob ihr nun in einem Hot-Dog-Strand-Buggy heiße Verfolgungsjagden mit anderen Buggys initiiert, mit einem Ladekran tonnenschwere Stahlkisten verschiebt oder mit einem Farbmunitron ver-schießenden Hoverbike einen ganzen Level neu einfährt – Rocket ist in dieser Hinsicht nicht wählerisch. Sogar ein süßer Mechano-Schwertfisch lädt zu ausgiebigen Tauchfahrten ein. Somit wäre also der Nachteil der fehlenden Füße bei weitem aufgehoben, aber wie sieht es nun mit der Interaktion mit der Umgebung aus – wo Rocket doch auch über keine Arme verfügt? Nun, dazu benutzt der gewiefte Roboter einfach eine Art **Traktorstrahl**, mithilfe dessen er sich an bestimmten Stellen festhalten oder Feinde und Gegenstände aufheben und transportieren kann. Im weiteren Spielverlauf implementiert der Mechaniker Tinker in Gegenleistung für sogenannte Tinker-Tokens (200 davon sind in jedem Level versteckt) so nette Gimmicks wie Sprungdüsen oder einen Eisstrahler, der Gegner einfriert oder Eischollen auf dem Wasser bildet. Die einzelnen Stages sind extrem knifflig designt und fordern mit schwierigen Sprungpassagen und heftigen Rätseln euer Durchhaltevermögen. Um auch jede der in den Leveln **versteckten Eintrittskarten** (sind nötig, um weitere Levelportale zu öffnen) aufzustöbern, ist schon eine gehörige Portion Grips und vor allem

Erst wenn ihr die sieben in jedem Level versteckten Maschinenteile findet, öffnet sich eine neue Passage (wie hier zu sehen der Mega-Dino).

Ist er nicht süß? Mit diesem Schwertfisch könnt ihr euch auch unter Wasser frei bewegen.

Extremely funny: Mit dem Hoverbike fährt ihr den Level nach Belieben ein.

viel Ausprobieren vonnöten. Uns hat's jedenfalls schon ziemlich begeistert. Lediglich die noch sehr miese Kameraführung, die euch immer wieder vor schwere Probleme stellt und des öfteren millimetergenaue Sprünge zu einem reinen Glücksspiel macht, muss noch überarbeitet werden. Über den Sound können wir euch leider noch nichts berichten, da dieser in der Preview-Version noch nicht integriert war – wir rechnen halt mit einer passenden Vergnügungspark-Musik. Nächste Ausgabe präsentieren wir euch einen genauen Test zu diesem ungewöhnlichen Jump'n-Run. *cd*

Build your own rollercoaster: Mit wenigem Tastendrücken kreiert ihr diese Achterbahn und probiert sie dann auch gleich selbst aus.



System: Nintendo 64
Name: Rocket: Robot on Wheels
Genre: 3D Jump'n-Run
Hersteller: Ubi Soft

Geplanter Erscheinungstermin: November

POWERWARE

VIDEOSPIELE & MEHR

BOOTMASTER

IMPORTE OHNE CHIP & LÖTEN SPIELEN!

Der BOOTMASTER ermöglicht Ihnen das Abspielen von Importen **OHNE** einen Chip einlöten zu müssen. Stecken Sie das Modul einfach in den Erweiterungs SLOT der Playstation und schon kann es losgehen. Weiterhin ist ein komplettes Schummelmodul enthalten. Im Modul sind bereits deutsche Codes vorab gespeichert (z. B. Metal Gear Solid, Tomb Raider 3 usw.). Selbstverständlich ist das komplette Menü in Deutsch.

NUR:

49,99 DM

DAS ORIGINAL

UNSER SERVICE

- + 1 Jahr Garantie auf alle Zubehör-Produkte
- + 7 Tage Rückgaberecht (außer bei Software & Büchern)
- + Bestellungen bis 15 Uhr gehen noch am gleichen Tag mit in die Post
- + Kostenloser Katalog bei jeder Bestellung
- + Persönliche Bestellannahme von 08.30 bis 21.00 Uhr
- Sa. 08.30-14.00 Uhr
- + Vorbestellungen möglich
- Ab 150,00 DM keine Portokosten
- + Porto:
- bei Nachnahme: 9,50 DM (Ausland: 99,00 DM)
- bei Vorkasse: 3,00 DM (Ausland: 10,00 DM)

MOD CHIP

- f. Importe
- alle Spiele laufen
- mit Anleitung

ab 5 Stk. 7,99 DM - Stealth/Ghost
ab 15 Stk. 5,50 DM - Technik
ab 30 Stk. 4,90 DM

10,00 DM

EINBAUPLATINE

- für Modchip
- kein Vorlöten
- Kabel bereits angelötet & abisoliert

5,00 DM

BOOTCHIP

- f. Importe
- alle Spiele laufen
- SMD Technik
- f. alle Modelle
- mit Anleitung

4,99 DM

MEMORY CARDS

1MB 6,99 DM
8MB 24,99 DM
24MB 39,99 DM
72MB 74,99 DM

MIT LCD DISPLAY

OHNE KOMPRIMIERUNG

2MB 19,99 DM
4MB 29,99 DM
8MB 44,99 DM

TRANSPARENT CASE

- verschiedene Farben
- mit Anleitung
- nicht f. SCPH 1002

49,99 DM

X-FLÖDER EX

- neueste Version
- komplett in Deutsch
- finden Sie Codes ohne PC heraus
- BMB Memory
- einfache Bedienung

89,99 DM

PANTHER GUN

39,99 DM

TWIN SHOCK

29,99 DM

STANDARD JOYPAD

9,99 DM

SONY DUAL SHOCK

44,99 DM

RGB KABEL

8,99 DM

RGB+AUDIO

11,99 DM

PADVERL.

DUAL SHOCK TAUGLICH

8,99 DM

PAL BOOSTER

- NTSC zu PAL
- f. Importspiele
- Antennenanschluß
- mit Cinch Ausgang

29,99 DM

JORDAN GP

129,99 DM

PSX GRUNDGERÄTE

PSX STANDARD 239,00 DM
PSX UMGEBAUT 269,00 DM
PSX+BOOTMASTER 269,00 DM
PSX+BOOTMASTER+BM 289,00 DM

PSX SOFTWARE

Bugs Bunny	88,99 DM
Bundesliga 2000	84,99 DM
Castrol Honda Bike	79,99 DM
Crash Bandicoot 3	79,99 DM
Croc 2	84,99 DM
Driver	88,99 DM
Final Fantasy 7	44,99 DM
G-Police 2	79,99 DM
Gran Turismo 2*	89,99 DM
Killer Loop*	84,99 DM
Legacy of Kain 2: Soul Reaver	89,99 DM
Medi Evil	44,99 DM
Mission Impossible*	89,99 DM
Omega Boost	79,99 DM
Ridge Racer Type 4	84,99 DM
Silent Hill	88,99 DM
Syphon Filter	79,99 DM
Tekken 3	39,99 DM
V-Rally 2	82,99 DM
Wipeout 3*	89,99 DM
WWF Attitude	82,99 DM
X-Files*	82,99 DM

LÖSUNGSHEFTE

Je Heft 14,80 DM (Alle in Deutsch)	
Abe's Oddysee	Kings Field
Akuji - The Heartl.	Legacy of Kain
Alien Trilogy	MDK
Alundra	Medi Evil
Alone in t.Dark 1-3	Men in Black
Ark of Time	Nightmare Creat
Atlantis	Pax Corpus
Baphomets Fl. 1+2	Rayman&Gex3D
Batman & Robin	Resident Evil 1
Blaze & Blade	Riven
Breath of Fire 3	Shadowman*
Casper	Suikoden
Chron. o.t. Sword	Syphon Filter
Clock Tower	Tekken 1 & 2 & 3
Diablo	The Note
Discworld 1+2	The Last Report
Excalibur	Tomb Raider 1
Final Fantasy 7	Tomb Raider 2
Gex 3D & Rayman	Tomb Raider 3
Granstream Saga	Turok
Hard Edge	Turok 2
Heart of Darkness	Vandal Hearts
Herc's Adventure	Wild Arms
Guardians Crusade	Warhammer: DO

LÖSUNGSBÜCHER

Abe's Exodus (19,95)	
Com. & Conq. 1+2 (19,95)	
Metal Gear Sol. (19,95)	
Soul Reaver (19,95 DM)	
Tekken 3 (24,80 DM)	
Tomb Raider 1 (19,95)	
Tomb Raider 2 (19,95)	
Tomb Raider 3 (19,95)	
Resident Evil kompl. (19,95)	
Ridge Racer 4 (24,99)	
Warzone 2100 (19,95 DM)	

RESIDENT EVIL ACTION FIGUREN

Je Set: 34,99 DM

DREAMCAST

Grundgerät	494,99 DM
Controller	59,95 DM
Visual Memory	59,95 DM
Start Kabel	49,95 DM
Vibration Pack	49,95 DM
Keyboard	59,95 DM
Arcade Stick	99,95 DM
Lenkrad	129,95 DM
Sonic Adventure	94,99 DM
Sega Rally	109,99 DM
Virtua Fighter 3tb	89,99 DM
Toy Commander	89,99 DM
HOTD2 + Gun	149,99 DM
Get Bass + Angel	179,99 DM
Soul Calibur	89,99 DM
Red Dog	89,99 DM
Virtua Striker 2	89,99 DM
Incoming	109,99 DM
NBA 2000*	84,99 DM
Formula 1*	109,99 DM
Snow Surfers*	94,99 DM

PSX ZUBEHÖR

Maus	GB Deluxe	RF Unit
-> 29,90 DM	-> 99,00 DM	-> 24,99 DM
Lenkrad+R.	X-Ploder	Shockhammer
-> 99,00 DM	-> 79,00 DM	-> 79,99 DM
Blaze Koffer	Cybershock P.	Movie Card
-> 69,00 DM	-> 54,99 DM	-> 99,00 DM
Infrarot Pads	CD-Leerhülle	Game Station
-> 59,00 DM	-> 1,99 DM	-> 49,00 DM

04131 / 200580

Turok Legenden des verlorenen Landes

Gnadenlose Ego-Duelle gegen menschliche Mitspieler waren bisher eine unangefochtene Domäne der PC-Fraktion. Schneller Internetanschluss und fixe 3D-Karte vorausgesetzt. Nun versucht Acclaim mit *Turok Rage Wars*, den Funken auch auf die Konsolen-Gemeinde überspringen zu lassen.



Während in *Turok 2* und dem mittlerweile nicht mehr erhältlichen 007-Spektakel der Multiplayer-Modus eher als Bonus-Beigabe zu verstehen war, geht Acclaim nun einen völlig anderen Weg. Statt auf eine kontinuierliche Story zu bauen, ist das erklärte Ziel, in den verschiedenen Kampfarenen möglichst viele "Frag" (Abschüsse) zu erzielen. Damit das Ganze jedoch nicht langweilig wird, wurde besonderes Augenmerk auf ein ausgewogenes Kräfteverhältnis und fordernde Levelarchitektur gelegt. So könnt ihr jeden der anfangs vier und im fortschreitenden Verlauf des Games 17 Kämpfer nach persönlicher Präferenz mit **martialischen Waffen** ausstatten. Und allein derer gibt es mehr als genug. Neben den bereits aus *Turok 2* bekannten Vernichtungsutensilien stehen euch nun acht völlig neue Waffen zur Verfügung. So könnt ihr z.B. einen Gegner mit einer zuvor ausgelegten Teleporter-Mine in einen vernichtenden Lavasee verfrachten oder mit dem "Inflator" im wahrsten

Sinne des Wortes aufblasen und aufblasen und.....**Boom!** Wie ihr seht, sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt, insbesondere da sich die Waffen z.T. untereinander kombinieren lassen und durch Betätigen des zweiten Trigger-Buttons sekundäre Funktionen wie Mehrfachschüsse preisgeben. Doch nicht nur eigene Vorlieben sollten bei der Waffenwahl entscheidend sein. Je nach Level und Gegnern bieten manche Waffen besondere Vorteile, während andere sich schnell als nutzlos erweisen.

Gut, hört sich ja alles toll an und macht mit ein paar Kumpels bestimmt auch richtig Spaß. Nur was, wenn ihr euch auf der letzten Party mal wieder so richtig daneben benommen habt und euch keiner mehr kennen möchte?

Nun, für diesen Fall hat Acclaim freundlicherweise auch an die aus der Gesellschaft Verstoßenen gedacht, und einige fiese Bots ins Spiel eingebaut. Für alle unter euch, die damit nichts anfangen können, hier eine kurze Erklärung: Bots



Dieser finstere Geselle wird sein Leben gleich zugunsten meines Frag-Kontos aushauchen.

Die Größe der Level ist genau richtig geraten. Man trampelt sich weder permanent auf die Füße, noch rennt man minutenlang völlig alleine herum.

Daran können auch die besten Programmierer nichts ändern. Im 4-Player-Split-screen-Modus ist ein großer Fernseher ein absolutes Muss.



sind mehr oder minder intelligente Mitspieler, die von eurer Konsole gesteuert werden und sowohl als Gegner als auch als Teammitglieder fungieren können. Im Idealfall ist die KI dieser virtuellen Kumpels so gut, dass sich im Eifer des Gefechts keine Unterschiede zu menschlichen Kontrahenten ausmachen lassen. Gerade in diesem Bereich hat sich Acclaim viel vorgenommen und versicherte uns, daß die bislang noch etwas simpel agierenden Bots bis zur finalen

Version mit allen Wassern gewaschen sein sollen.

Ansonsten merkt man dem Game sehr positiv an, dass es auf einer bereits existenten Engine (T2) basiert und den Entwicklern dadurch mehr Zeit für das Gameplay blieb. Aber auch die Grafik-Engine wurde verbessert und soll nun im Single-Player-Modus mit 30 fps und im Multi-Player-Modus immerhin mit konstanten 25 fps laufen. ab



Hier könnt ihr das etwas gewöhnungsbedürftige Waffen-Menü sehen.

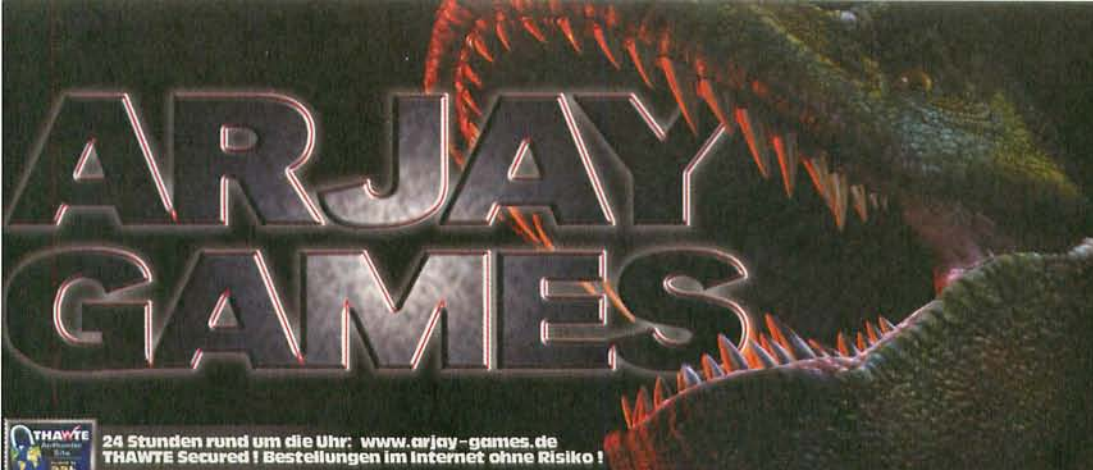


Warhammer gegen Wumme. Wer da wohl den Kürzeren zieht?

TUROK

System: N64
Name: Turok – Legenden des verlorenen Landes
Genre: Ego Shooter
Hersteller: Acclaim

Geplanter Erscheinungstermin: 3. Quartal 1999



Sony Playstation
Nintendo 64
Sega Dreamcast
Game Boy Color
NEO GEO Pocket
DVD Video
Merchandise



24 Stunden rund um die Uhr: www.arjay-games.de
THAWTE Secured! Bestellungen im Internet ohne Risiko!



Sega Dreamcast		Sega Dreamcast		Sony Playstation		Nintendo 64	
Grundgerät PAL inkl Joypad + Modem	499,00	Grundgerät US inkl Joypad + Modem	649,00	Grundgerät Dual Shock	249,00	Grundgerät Donkey Kong Pak + 4MB	299,00
Joypad	59,95	Armada	139,95	Controller Dual Shock	59,95	Memory Card	39,95
Keyboard	59,95	Hydro Thunder	139,95	Fanatec Lenkrad Speedster	189,95	Expansion Pak 4MB	69,95
Rumble Pak	59,95	NFL 2000	139,95	Fanatec Lenkrad Rally	139,95	Rumble Pak	39,95
VMU Memory Card	59,95	NFL Blitz 2000	139,95	Ace Combat 3	129,95	Joypad	59,95
RGB Kabel	49,95	NFL QB Club 2000	139,95	Army Men: Air Attack	129,95	Command & Conquer 64	119,95
Lenkrad	129,95	Rainbow Six	139,95	Bass Landing incl. Angel-Controller	179,95	Donkey Kong 64	139,95
Arcade Joystick	99,95	Ready 2 Rumble	139,95	Black Bass vs Blue Marlin	129,95	Duke Nukem Zero Hour uncut	129,95
Blue Stinger	109,95	Shadowman	139,95	Crash Team Racing	89,95	Gauntlet Legends	129,95
Buggy Heat	89,95	Soul Calibur	139,95	Croc 2	89,95	Hybrid Heaven	119,95
Dynamite Cop 2	89,95	TNN Motor Sport 2	139,95	Dino Crisis	99,95	Jet Force Gemini	119,95
Expandable	89,95	Tokyo Extreme Racer	139,95	Fatal Fury Wild Ambition 3D	129,95	Perfect Dark	129,95
Formula 1	109,95	Trickstyle	139,95	Final Fantasy Anthology	139,95	Rayman 2	129,95
House of the Dead 2 inkl. Gun	149,95			Final Fantasy VIII 26.10.	109,95	Smash Bros.	99,95
Hydro Thunder	99,95	Jap. Software:		Formel 1 99	89,95	StarCraft 64	129,95
Metropolis Street Racer	109,95	Carrier	139,95	Grandia	139,95	World Driver Championship	129,95
NBA 2000	89,95	Death Crimson 2 Lightgun Shooter	139,95	Gran Turismo 2 7.12.	89,95	WWF Attitude	129,95
NBA Showtime	99,95	Giga Wings	139,95	Grand Theft Auto 2	129,95		
Power Stone	109,95	Maken X	139,95	Gungage	99,95		
Racing Simulation 2	89,95	Shen Mue	159,95	Indiana Jones & the Infernal Machine	129,95		
Ready 2 Rumble	109,95	Speed Devils	139,95	Jade Cocoon	89,95		
Red Dog	89,95	Zombie Revenge	139,95	Legend of Kartia	99,95		
Sega Bass Fishing inkl. Angel	189,95			Lunar Silverstar complete	159,95		
Sega Rally 2	109,95			Messiah	129,95		
Shadowman	99,95			Metal Gear Special Missions	49,95		
Snow Surfers	89,95			Mission Impossible November	129,95		
Sonic Adventures	89,95			Need for Speed 5	129,95		
Soul Calibur	109,95			No Fear: Downhill Mountain Bike	129,95		
Speed Devils	109,95			Pac Man World	99,95		
Toy Commander	89,95			R/C Stunt Copter	79,95		
Trickstyle	89,95			Re-Volt	89,95		
Virtua Fighter 3tb	89,95			Resident Evil 3: Last Escape	99,95		
World League Soccer	89,95			Ronin Blade	99,95		
				Shadowman	89,95		
				Soul Reaver	99,95		
				South Park	99,95		
				Speed Freaks	84,95		
				Spyro the Dragon 2	89,95		
				Star Wars: Episode 1	99,95		
				Suikoden 2	99,95		
				Thousand Arms	129,95		
				Tony Hawk's Pro Skater	99,95		
				WCW Mayem	129,95		
				Wip3out	89,95		
				Wu-Tang: Shaolin Style 10.11.	99,95		
				WWF Attitude	99,95		
				X-Files	89,95		

ACHTUNG!
Dreamcast Umbau
 Infos telefonisch unter:
 0221-160 7 111

Spezielle Wünsche oder Fragen ???
schuetz@arjay-games.de

Außerdem alle Neuheiten aus USA und Deutschland auf DVD lieferbar!
 Fordern Sie unsere DVD Preisliste gegen Rückumschlag an!

Zu Neuheiten und 18er Titeln geben wir Ihnen gerne telefonisch Auskunft!

0221-160 7 111
Versandkostenfrei Bestellen*

Ebertplatz 2
50668 Köln
Montag bis Freitag
10:00 - 19:00 Uhr
Samstag
10:00 - 14:00 Uhr
Fax: 0221-160 7 179

Besuchen Sie auch unseren Laden am Ebertplatz 2 in Köln

JUMP & RUN

*Wir versenden frachtfrei ab einem Bestellwert von DM 50,-. Darunter berechnen wir DM 5,- Versandkostenanteil. Bei Nachnahmesendungen erheben wir DM 5,80 Nachnahmegebühren. Auf Wunsch versenden wir auch per United Parcel Service (Berechnung erfolgt nach Gewicht). Im Falle der Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Ware berechnen wir die entstandenen Versandkosten. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Wir übernehmen keine Haftung für Inkompatibilität, 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. Preise in DM. Alle Logos, Screenshots und verwendete Artwork sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen und werden hiermit anerkannt. Wu-Tang: Shaolin-Style ist ein Warenzeichen von Activision.

Crash Team Racing

Es ist wohl Passion für erfolgreiche Jump'n-Run-Helden, sich neben ihrem Haupteinsatzgebiet auch auf anderen Genres auszutoben. Wo Mario nun schon nahezu jedes Genre zumindest einmal besucht hat und auch Donkey Kong einen gelungenen Abstecher ins Fun-Racer-Lager hinter sich hat, ist nun auch die Zeit für Crash gekommen, die ausgetretenen Jump'n-Run-Pfade zu verlassen.



Jetzt wird gefragt: Der Battle-Mode sorgt für Multiplayerfun.



System: PlayStation
Name: Crash Team Racing
Genre: Fun Racer
Hersteller: Sony

Geplanter Erscheinungstermin:
November

Nach nunmehr drei hüpfelastigen Auftritten auf der PlayStation macht Crash einmal Pause vom harten Jump'n-Run-Alltag und klemmt sich mit seinen Kollegen hinters Steuer spritziger Cart-Flitzer. Konkurrenz für *Speed Freaks* oder doch nur ein lauer *Mario Kart-Klon*? Wir tippen doch eher auf ersteres. Schon auf der E3 konnte *Crash Team Racing* begeistern und bestätigt in der nun vorliegenden Preview-Version unsere ersten positiven Eindrücke. Naughty Dog bewies ja schon mit den *Waverace*- und *Biker*-Einlagen in *Crash Warped*, dem dritten Teil der Serie, dass sie ein gutes Händchen für spaßige Rennen haben. Sobald wir die ersten Runden in den Carts gedreht hatten, wurden sofort Erinnerungen an gute alte *Mario Kart* und *Diddy Kong Racing* Tage in uns hervorgerufen. In der Tat erinnert *Crash Team Racing* frappierend an diese zwei Referenztitel. Neben den sich eigentlich selbst erklärenden Spielmodi Time Trial, Arcade, Vs. und Battle, in dem ihr mit bis zu drei Kumpels um die Wette düst, ist es vor allem der Adventure Mode, der für



Habt ihr in einem Kurs gewonnen, ist selbiger noch zweimal mit unterschiedlichen Vorgaben zu befahren.

Grafik und Streckendesign können schon jetzt überzeugen.

Im 2P-Racing-Mode geht es nicht um Frags, sondern um das schnellste Rennen.



lang anhaltenden Single-Player-Spielspaß sorgen soll. Der verrückte Wissenschaftler Nitrous Oxide (was übrigens für Lachgas steht) ist zu dem Schluss gekommen, dass nur schnell sein nicht schnell genug ist. Nun will er die Welt so extrem beschleunigen, bis sie das Ende der Zeit erreicht. Klingt komisch? Na, auch egal – jedenfalls haben Crash und seine Freunde etwas gegen diesen Plan einzuwenden und machen sich auf, die Lachnummer und seine Schergen in einem *Kart-Duell* zu besiegen. Wie bei *DKR* fährt ihr im Adventure-Mode auf einer Art Oberwelt von einem Levelportal zum nächsten, spätere Rennen werden klarerweise erst durch Gewinnen der vorhergehenden freigeschaltet. Auch das eigentliche Renngeschehen gestaltet sich nahezu identisch zu den beiden Referenztiteln. Mit dem Analogstick werden die Rennpiloten gesteuert, je ein Button ist für Gas,

Bremse und Extrawaffeneinsatz reserviert. Extrawaffeneinsatz? Ja klar, was wäre ein Fun-Racer ohne spaßige Items, die beim Gegner für Verwirrung sorgen? So stehen euch neben Homing Missiles oder Ölpfützen auch Turboboost oder Schilde zur Verfügung. Alle Extras erhaltet ihr durch Überfahren der bekannten Holzkisten, die manchmal auch Äpfel enthalten, wodurch euer Kart schneller wird. Mit den L und R-Shoulderbuttons springt das Gefährt kurz in die Luft, um dann einen **gewaltigen Powerslide** hinzulegen. Die Steuerung wurde quasi eins zu eins von den Vorbildern übernommen. Auch die meisten Charaktereigenschaften sind bestens bekannt und bieten mit der wendigen Coco oder dem behäbigen Tiny (das Pendant zu Bowser oder *Donkey Kong*) für jeden Fahrstil etwas. *CTR* mag zwar eine Kopie großer Vorbilder sein, kann jedoch unserer Meinung nach in jedem Punkt (Steuerung, Fun) mithalten und toppt die beiden oben genannten Games in Streckendesign und Grafik. *Speed Freaks*, zieh dich warm an – jetzt kommt die Zeit für Crash.

cd

Nintendo64 Playstation Dreamcast PC-Games

Siggi's Toy-Shop

Groß- und Einzelhandel für Videospiele
Feldstraße 53, 21335 Lüneburg

Unser Service für Sie!!! 7Tage Umtauschrecht - 1Jahr Garantie

Bestellannahme: 7 Tage 9.00 - 23.00

Der Super Chip** 6,66 + RGB-Kabel 14,99

Lösungshefte
je 14,80

Top Secret 1
Cheatbuch
Tips u. Tricks
über 100 Games

utji the Heartless
en Trilogy
one in the Dark & D
ndra
k of Time
antis & Saferacker
phomets Fluch 1 & 2
tman & Robin
at em Up 98
ize&Blade
azing Dragons
eath of Fire 3
oken Helix
sper
stevania
eatbuch PSX
ronicle of the Sword
eck Tower
&C1
&C2 (gegenangrif)
eature Shock
beria 1&2
& Alone in the Dark
us 5. Element
athtrap Dungeon
skworld 1&2
*ke:Time to ****
calibur 2555 a.D.
ede to Blacke
nal Fantasy VII
rsaken
ankenstein
Police
ex 2 & Rayman
eart of Darkness
ere's adventure
mp'n Run 98
wels of Oracle
ing's Field
st Report
egacy of Kain
itle Big Adventur 1&2
.A.X.

Top Secret 2
Cheatbuch
Tips u. Tricks
zu über 100 Games

MDK
Mechwarrior 2
Medi Evil
Men in Black & Dog Day
Mission Impossible N64
Myst
Nightmare Creatures
Oddworld: Abe's Odyssey
One
Pax Corpus & Overblood
Playstation Cheats
Psychic Detective
Rayman & Gex
Rebel Assault 1 & 2
Resident Evil
Resident Evil Directors Cut
Riven (Sequel to Myst)
Shining Wisdow
Spawn
Story of Thor 2
Suikoden
Sydicate Wars
Swagman
Tekken Sammelband
The Note
Time Commando
Tombrailer 1
Tombrailer 2
Tombrailer 3
Top Secret No.1 Cheatbook
Turok (N64)
Turok 2 (N64)
Vandal Hearts
Warcraft 2
Warhammer: Dark Omen
Wing Comander 4
Z
Zelda (N64)
Racing&Fly
Mogel Lexicon
1500Cheats,
Tips und Tricks

** für Jap. und US

Dreamcast

Grundgerät 494,99
Controller 59,95
VisualMemory 59,95
ScartKabel 49,95
VibrationPack 49,95
Keyboard 59,95
ArcadeStick 99,95
Lenkrad 129,95

Aerowings 89,99
BlueStinger 99,99
BuggyHeat 89,99
CoolBoarders 89,99
D2 89,99
DynamitCop 89,99
Metropolis 109,95
MilleniumSoldier 99,99
NBA2000 89,99
Penpen 99,99
RedDog 89,99
SegaRally2 109,99
SonicAdventure 89,99
SoulCalibur 109,99
HOTDincl.Gun 149,99
TokioHighwayChal.89,99
ToyCommander2 89,99
UEFA.Striker 99,99
VirtuaFighter3TB 89,99
VirtuaStriker2 89,99

Action Figuren
Je 33,-
Spawn
Metal Gear
D3D
Resident Evil
Crash Bandicoot
Mario
Movi Maniacs
Tekken
Kiss

Weitere Figuren
auf Anfrage

PSX Hacker/Bootmaster

Multinorm ohne Bootchip.

Nur Unglaubliche 39,99
inkl.Top Secret 1 oder 2

Nur 49,99

Platinum Spiele

44,44

Playstation

Zubehör

1MB Memory Card 8,99
2MB Memory Card 19,99
8MB Memory Card 23,99
CD Leerhülle 1,99
CD Leerhülle Doppelt 2,49
Joypad Standard 14,99
Joypad Verlängerung 8,99
Linkkabel 8,99
RGB Kabel 8,99
RGB Audio Kabel 11,99
Pal Booster 39,00
Panter Gun 39,00
PSX Maus 29,99
RF-Unit 24,99
Xploder 79,00

Pro Cary Case(BLAZE) 69,99

Transparentgehäuse 49,99

Jedes Game 89,99

Box Champions 2000*
Bundesliga Stars 2000
Carmageddon - Fahr zur Hölle*
Dino Crisis*
Diskworld Noir*
Dune 2000*
Ehrgeiz*
FIFA 2000*
Final Fantasy 8*
Formula 1 '99*
Gran Turismo 2*
GTA 2*
Indiana Jones + Turm v. Babel*
Le Mans 24*
Legacy of Kain: Soul Reaver
Lego Racers*
Madden NFL 2000*
Mission Impossible*
NBA Live 2000*
NHL 2000*
Official Formula One Racing*
Point Blank 2
Railroad Tycoon 2*
Rainbow Six*
RC Stunt Copter*
Revolt
Saboteur*
Schlumpfe*
Shadowman*
Speed Freaks
Spyro the Dragon 2*
Streetfighter Ex Plus Alpha*
Suikoden 2*
Vandal Hearts 2*
WCW Mayhem*
Wipeout 3
Wu Tang Clan*
WWF: Attitude
X-Files*
Xena - Warrior Princess*

Bleem! Der Playstation Emulator 89,99

Partnersshops

21035 Hamburg
VideogameWorld
Größter Test & By Shop in HH
Edlith-Stein-Platz 6-8

31675 Bückeburg
Imperium
Lange Str. 78a

19055 Schwerin
Siggi's Toy-Shop
Friedrichstr.13

WWW.GAMEVERSAND.DE

Fon: 0 41 31 - 76 04 62

Händleranfragen unter Fax: 0 41 31 - 73 56 8

Vigilante Second Offense

Bereits der erste Teil dieser Outlaw-Straßenkämpfe setzte sowohl auf der PlayStation wie auch auf dem N64 neue Maßstäbe. Mit der in Bälde für DC, N64 und PS erscheinenden Fortsetzung möchte Aktivision nun an die Erfolge anknüpfen.



Die Level sind jeweils verschiedenen Themen zugeordnet. Hier seht ihr die Docks (PS).

Ob sich die Entwickler da ein wenig von *Star Wars: The Phantom Menace* beeinflussen ließen? Anders lässt sich fast nicht erklären, dass der zweite Teil thematisch noch vor dem ersten angesiedelt ist. Denn laut der Hintergrundgeschichte hat sich die Coyoten-Gang mit Hilfe einer Zeitmaschine in die Vergangenheit verfrachten lassen, um ihren Erzfeinden, den Vigilantes noch vor dem Aufkommen des Konflikts aus dem ersten Teil das Lebenslicht auszublasen. Im eigentlichen Spielverlauf macht sich diese Veränderung jedoch kaum bemerkbar. Denn nach wie vor besteht das Gameplay in erster Linie aus nervenaufreibenden Feuergefechten und waghalsigen Ramm-Manövern. Man merkt dem Game deutlich an, dass

die Entwickler versucht haben, den Flair des erfolgreichen Originals beizubehalten und nur im Detail Veränderungen vornahmen. So wurde die Grafik einer ansehnlichen Verjüngungskur unterzogen und sieht bereits in unserer noch sehr frühen Preview-Version deutlich schärfer und detaillierter aus. Darüber hinaus wurden zusätzliche Effekte wie leuchtende Bremslichter, realistische Abgaswolken, Wassereffekte und Nebel, der nur atmosphärischen Zwecken dient und nicht zur Kaschierung des Grafikaufbaus, implementiert. Auch die Größe der zwölf verschiedenen Level wurde im Gegensatz zum Vorgänger merklich erhöht. In den riesigen, verwinkelten Arealen wimmelt es nun nur so von versteckten Passagen, in denen sich diverse Extras einheimsen lassen. Gerade das Extra-Waffen- und Power-Up-System wurde ebenfalls merklich aufgebohrt. So könnt ihr nun entweder durch das Einsammeln von Extras oder durch das Plündern havarierter Fahrzeuge in verschiedenen Kategorien Punkte einsammeln, die z.B. eure Rüstung oder das Beschleunigungsvermögen aufwerten. Wenn ihr nun in einer der Kategorien 50 Punkte eingesammelt habt, macht sich die



Erwartungsgemäß sieht die DC-Version grafisch am besten aus (DC).

Was ihr seht, könnt ihr kaputt machen. Das gilt für sämtliche Autos ebenso wie für die Gebäude (N64).

Im Mehrspieler-Co-Op-Modus könnt ihr auch mit einem Kumpel gegen die feindlichen Vehikel vorgehen (N64).



Veränderung nicht nur im Fahrverhalten, sondern auch optisch bemerkbar, und ihr erhaltet beispielsweise chromblitzende Auspuffrohre oder eine Radarschüssel. Und solltet ihr es schaffen, über 100 Punkte einzuheimsen, durchlebt euer Fahrzeug eine komplette Transformation. Durch dieses motivierende Feature ist man natürlich ständig bestrebt, sein Fahrzeug weiter zu entwickeln. Zusätzlich zu diesem Extrawaffensystem gibt es in jedem Level ein spezielles Leckerli, mit dessen Hilfe ihr dem Vehikel eine ganz besondere Zusatzfähigkeit zukommen lasst. So verwandelt sich euer Fahrzeug in den Schneelevels in eine Art Snowboard oder erhält in den Sumpfpässen einen Hover-Antrieb, mit dessen Hilfe ihr natürlich einen großen Vorteil gegenüber den Kontrahenten habt. Selbst Wasser stellt mit dem richtigen Extra kein Hindernis mehr dar. Insgesamt stehen euch 17 verschiedene Fahrer mit ihren jeweiligen Automobilen zur Wahl, wobei ihr nach erfolgreichem Durchspielen auch versteckte Charaktere aus dem ersten Teil als Bonus anwählen könnt.

ab



Spektakuläre Extra-Waffen dürfen natürlich nicht fehlen (PS).



System: PS/N64/DC
 Name: Vigilante 2nd Offense
 Genre: Fun-Racer
 Hersteller: Aktivision

Geplanter Erscheinungstermin:
 Drittes Quartal 1999

NEU!
ab 14.10. im Handel

AllesDrin

Dreamcast Das Offizielle Magazin

Eine Konsole. Ein Magazin. Alle Spiele.
Wer nicht liest, verliert.



Das einzige Magazin
mit **GD-ROM!**



future
VERLAG
Medien mit
Leidenschaft

Action Man: Mission Xtreme

Ken und Barbie? GI Joe? Vergesst sie alle! Zumindest wenn es nach Hasbro geht, ist Action Man der neue Held am Spielfigurenhimmel.

In dem gleichnamigen Action-Adventure beließen es die Entwickler nicht dabei, den Helden in handlicher Rucksackgröße zu belassen, sondern konzentrierten sich auf das fleischgewordene Alter-Ego des kompromißlosen Verbrecherjägers. Seine Aufgabe ist ebenso simpel zu umschreiben, wie schwer durchführbar: Es gilt den wahn-sinnigen Dr. X davon abzuhalten, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Es versteht sich von selbst, dass ein Superagent wie Action Man nicht mit leeren Händen in diesen fast aussichtslosen Kampf geschickt wird, und so steht euch ein breit gefächertes Arsenal exotischer Gadgets zur Verfügung, das selbst einem James Bond oder Solid Snake beeindruckend würden. Zu Beginn des Games müsst ihr in einer an GTA erinnernden Sequenz Dr. Xs motorisierte Schergen davon abhalten, in einer verwinkelten Großstadt Giftgasanschläge zu verüben. Zu diesem Zweck stehen euch drei ver-

schiedene Fahrzeuge (Sportwagen, Jeep, Motorrad) inklusive durchschlagender Bewaffnung zur Verfügung, wodurch sichergestellt ist, dass ihr auch jeden noch unerreichbar erscheinenden Punkt auf der Karte vom Bösen säubern könnt. Euren Energiehaushalt könnt ihr während der Hatz jederzeit durch das Einsammeln diverser Extras wieder aufstocken. Habt ihr diesen Level nach einiger Übung gemeistert, folgt eine kurze Zwischensequenz, und ihr findet euch in einer isometrisch dargestellten Wüstenlandschaft wieder.

Via Funk (Codec ?) erfahrt ihr, daß euer nächstes Missionsziel die Zerstörung Professor Gangrenes Wüstenlabor ist. So müsst ihr euch zunächst der zahlreichen Wachen entledigen und dann einen Eingang in das Laboratorium finden. Ab hier nimmt der Rätselanteil deutlich zu, wobei gleichzeitig bemerkbar wird, dass die angestrebte Zielgruppe eher im jüngeren Segment

Metal Gear Rex, ick hör dir trapsen. Ähnlichkeiten mit bekannten Vorbildern sind rein zufällig...

Das Scrolling im Auto-Level ist erfreulicher Weise flüssiger als in GTA. Dafür müsst ihr euch mit deutlich kleineren Maps zufrieden geben.

Hier ein Beispiel für die schwierigen Rätsel. In welcher Reihenfolge muß man die Monolithen betätigen? Kleiner Tipp: Achtet mal auf den Code in der unteren Bildmitte.



Erst durch den Einsatz eines Nachtsichtgerätes erkennt ihr die wichtigen Puzzleteile.



Action Man: Mission Xtreme

System: PlayStation
Name: Action Man: Mission Xtreme
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Hasbro

Geplanter Erscheinungstermin:
1. Quartal 2000



Grafisch gibt es nicht viel auszusetzen. Hier seht ihr das Game aus der zuschaltbaren Third-Person-Perspektive.



zu suchen ist. Denn für jede gestellte Aufgabe erhaltet ihr fast umgehend via Funk einen unmissverständlichen Hinweis auf die entsprechende Lösung. Darüber hinaus lässt sich im Inventory-Menü anhand der Formen der jeweiligen Gegenstände sofort das zum entsprechenden Zeitpunkt Richtige herauspicken. Wem das alles noch nicht genügt, der kann sich auf einer jederzeit einblendbaren Karte alle zu betätigenden Schalter ebenso wie die vorhandenen Eingänge anzeigen lassen. Abgesehen vom recht einfachen Schwierigkeitsgrad macht Action Man jedoch einen recht guten Eindruck und weiß vor allem in grafischer Hinsicht zu überzeugen. Zwar wird man den Eindruck, es mit einer Art MGS für Kinder zu tun zu haben, nicht ganz los, doch sollte die finale Version über einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad, oder zumindest eine Option, um die streckenweise überflüssigen Hilfen auszustellen, verfügen, könnte dieses Agenten-Abenteuer eine spaßige Sache werden.

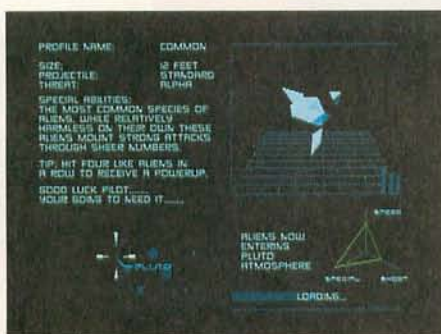
ab

Space Invaders



Da lacht des Jägers Herz: Mit Extrawaffen-Power macht das Alien-Fragging gleich doppelt und dreifach so viel Spaß.

Wenn ihr euch selbst Kenner der Szene nennt, dann habt ihr irgendwann in eurem Leben schon einmal Kontakt mit *Space Invaders* gehabt. In den späten 80ern, Anfang der 90er-Jahre gab es fast keine Arcade, in der dieser 1978 von Taito erfundene Klassiker nicht vertreten gewesen wäre. Z-Axis' Version wird euch nun dieses unbeschreibliche Retro-Feeling auch auf der PlayStation bieten. Ihr steuert am unteren Bildschirmrand eine mobile Kanone nach links und rechts und müsst verhindern, dass die in Formation anfliegenden Alien-Schiffe den Boden erreichen. Die neue Version dieses Oldies bringt nahezu unverändertes Gameplay in natürlich grafisch aufpolierter Form. Ein schmuckes Rendering, nette Explosionseffekte und ein "paar" Farben mehr als das Original – das war's. Oh, nicht zu vergessen sind die **neu dazugekommenen Extrawaffen**: Schießt ihr vier gleichfarbige Schiffe in Reihenfolge ab, steht euch je nach Farbe des Feindes ein durchschlagskräftiger Extraschuss wie z.B. eine Rakete, die in vertikaler Linie alles zerstört oder ein Schuss, der sich nach Feindberührung teilt, zur Verfügung.



Im Missionbriefing erfahrt ihr Details zum bevorstehenden Einsatz.



System: PlayStation
Name: Space Invaders
Genre: Retro-Shoot'em-Up
Hersteller: Activision

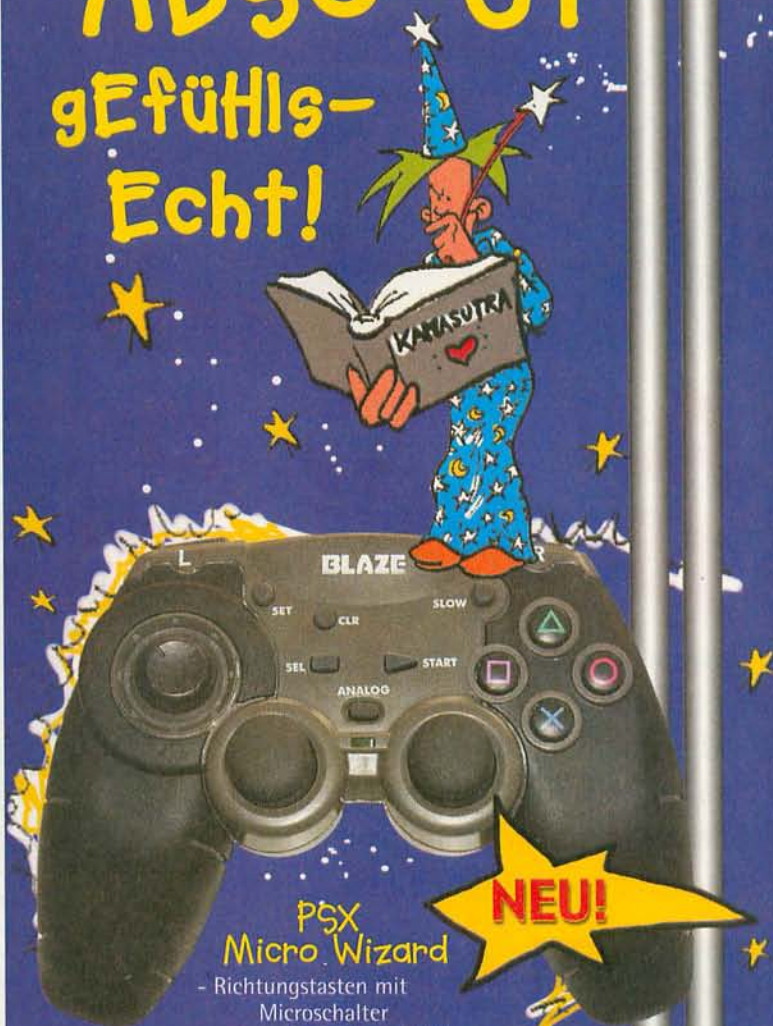
Geplanter Erscheinungstermin:
Oktober 1999

Diesmal habt ihr sogar eine Chance, das Game durchzuspielen, da nach einhundert Levels Schluss ist. Riesige Endgegner, die das Original nicht bot, werden euch das Ballerleben aber sicher ziemlich erschweren. Ob's nun nur was für Oldies ist, oder auch dem jüngeren, technikverwöhnten Publikum etwas fürs Geld bietet, lest ihr in der nächsten Ausgabe. cd

Retro Games

Klar, es gibt tausende bessere Emu-Pages, aber als uns diese Page während unserer Recherchen unterkam, sorgte sie doch für einige Stunden "Arbeitsausfall". Unter <http://arcade.from-the.net/arcade-classic/index.htm> findet ihr fast alle bekannten Retro-Games und könnt diese direkt online zocken; funny idea – finden wir, geht jedoch etwas ins Geld.

ABSOLUT gefühls- Echt!



PSX
Micro Wizard

- Richtungstasten mit Microschalter
- Gummierte Griffe
- mit Rumble Effekt
- Programmierbares Turbo Feuer

NEU!

DM 59.95*
ab September '99



Avenger Pro
Light Gun

- mit Rückschlagfunktion inkl. Netzteil und Fußpedal
- normal, Auto Reload und Auto Fire
- Special Weapon Taste

DM 99.95*

PSX Pro Shock
Arcade Joystick

- mit Rumble Effekt
- Auto Feuer / Slow Motion

DM 79.95*



PSX Pro Carry Case

- Stoßsicherer Koffer für die PlayStation™ Konsole, Software und Zubehör

DM 79.95*



BLAZE

Internet: <http://www.blaze.de>
e-mail: service@blaze.de

Asteroids Hyper 64

Klassische Arcade-Remakes waren bisher bis auf eine Ausnahme (*Robotron 64* – würg!) auf dem N64 nicht vorhanden. Eine mit mächtig Spielspaß aufgepeppte *Asteroids*-Version sorgt deshalb im November endlich für Abhilfe.



Nur die N64-Version bietet einen 4-Player-Modus.



Durch die extrem dunkle Optik sind kleine Brocken nur schwer zu erkennen.



System: Nintendo 64
Name: Asteroids Hyper 64
Genre: Arcade-Action
Hersteller: Activision/Crave

Geplanter Erscheinungstermin:
November 1999

Knapp ein Jahr nach der PS-Version (Test in VG 1/99 mit 71 Prozent Spielspaß) dieses Atari-Remakes aus dem Jahre 1979 (siehe Kasten) nehmen die Asteroiden dank PS-Konvertierungsspezialist Crave (portieren auch *Gex 3D* und *Fighting Force 64*) nun endlich Kurs aufs N64. Die Vektorgrafik des Originals (weiße Gesteinsbrocken auf schwarzem Grund) weicht auch hier einem bunten Getümmel im All: Die Backgrounds bestehen aus gerenderten Milchstraßen-Tapeten mit einigen bewegten Objekten wie rotierender Planeten oder **pulsierende Sonnen und schwarze Löcher**, die auch schon mal ins Spielgeschehen eingreifen, indem heiße Lava-Geschosse versprüht oder euer Schiff angesaugt wird. Vom 2D-Spielprinzip her hat sich nichts geändert: Ihr kontrolliert ein kleines Schiff, das sich in allen Richtungen drehen, mittels Jet-pack bewegen und schießen kann und müsst damit alle Asteroiden (normale, kristalline, explodierende, verfolgende etc.) nach und nach in ihre Einzelteile zerlegen. Dabei ist ein gutes Auge gefragt, denn die dunklen Backgrounds machen



Leider wechselt die Background-Optik nur alle 15 Stages – das muss besser werden!



Leider besteht nur der relativ statische Render-Hintergrund (wenig Animationen) aus diesen leuchtenden Farben.

Die Sonne rechts unten schießt einen gefährlichen Strahlenkranz ab.

Meteoriten-Alarm: Ihr könnt aus allen Seiten des Screens entkommen.



des Erkennen der Kleinteile schwer und ein am linken Screenrand verschwindender Brocken taucht sofort rechts wieder auf. Hilfe bekommt ihr von den zahlreichen dahinschwebenden Items, die euer Schiff kurzzeitig mit Extrawaffen wie Blitzen, Homing Missiles, Streuschüssen u.ä. aufpowern, allerdings nicht in den Hard-Settings. Da die "Feinde" jetzt viel fieser und variantenreicher aufkreuzen, steht euch neben **Hyper Space** (Kamikaze-Aktion, die euch per Zufall irgendwo hinbeamt) auch ein Quick-180-Grad-Dreh und ein zuschaltbares Schutzschild mit begrenztem Energievorrat zur Verfügung. Doch noch ist nicht alles perfekt: Die Background-Grafik ändern sich z.B. nur alle 15 Stages und nach einer Kollision werdet ihr schon mal chancenlos direkt vor einen Asteroiden wieder ins Feld gesetzt. Multiplayertechnisch hat die **N64-Variante jedoch mehr zu bieten als die PS-Version**. Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig entweder kooperieren oder sich in diversen Spielmodi gegenseitig beharken. Es fliegt z.B. Weltall-Müll in unterschiedlichen Farben über den Screen, und der Spieler, der zuerst alle Teile seiner Farbe pulverisiert hat, gewinnt die Runde. Vorsicht also vor wildem Herumballern und ungewollter Schützenhilfe, bei der auch gegnerische Objekte zerstört werden! Übersteht ihr die ersten 15 Level, wird das *Asteroids* freigeschaltet, das auch heute noch seinen Reiz hat.

rk

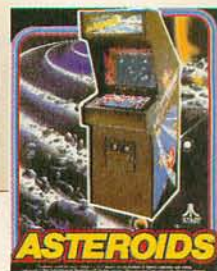


Asteroids

Dieser anno '79 erstmals ausgelieferte, unglaublich puristische und hochgradig kompliziert zu steuernde Atari-Automat (damals rekordverdächtige fünf Buttons – mit der linken Hand wurde via zwei Knöpfen die Drehrichtung bestimmt, die rechte war für Schub, Feuer und Hyper Space zuständig) begeisterte die Arcade-Gänger mit seinem einfachen, aber genialen Spielprinzip (Raumschiff mit simulierter Massenträgheit). Aufgrund der horrenden Nachfrage stellte Atari sogar zwischenzeitlich die Produktion eines anderen Vektorgrafik-Spiels namens *Lunar Lander* ein. Mit über 70.000 verkauften Einheiten wurde schließlich sogar der seinerzeitige Rekordhalter *Space Invaders* übertroffen.



Das spartanische Vektor-Original und der Automat.



HOLT EUCH DEN NEUEN HAMMER!
AB 15. OKTOBER AM KIOSK!



ersch. monatlich 16. Jahrgang A 9115
DM 8,90, FR 8,90, S 67, IT 190, GB 3,000, ESP 1,950, D 2,200

Hard Rock & Metal

NINE INCH NAILS
DIE ANGST VOR DEM ERFOLG

HAMMER

NOVEMBER 1999

CD HEFT-DM 8,90

AGATHODAIMON
WALTARI
KOVENANT
CANNIBAL
CORPSE
BLACKEND
DANZIG
ROYAL HUNT
BAL-SAGOOTH
THUNDERHEAD
LATE NIGHT
ROMEO
SPEED
STAHL

OOMPH!

Kalter Stahl – heißes Blut:
Die Menschmaschine kommt

DREAM THEATER
TÖDLICHE TRÄUME

120
PLATTEN
KRITIKEN

**PLUS: VIRGIN STEELE · IRON MAIDEN · THE KOVENANT · LIVE
GRAVE DIGGER · THERAPY? · CANNIBAL CORPSE · SEVENDUST**

DIE HEISSESTEN EISEN IM METAL-FEUER:

Kovenant ♠ Virgin Steele ♠ Nine Inch Nails ♠ Oomph!
Dream Theater ♠ U.D.O. ♠ Bruce Dickinson ♠ Live
Iron Maiden ♠ Cannibal Corpse ♠ ZZ Top ♠ Vans Warped

LEGACY of KAIN

SOUL REAVER

Es wäre eine Lüge, dieses geradezu epische Game aus dem Hause Eidos als leicht zu bezeichnen. Aber wir haben ja zum Glück so fleißige und hilfreiche Leser wie unseren alten Bekannten Arne Schmidt und seinen Kumpel Markus Schlüter. Diesen beiden Hardcore-Zockern habt ihr nämlich den umfangreichen Walkthrough zu verdanken.



Tür im Osten – leicht durch das Sonnensymbol zu erkennen – und aktiviert den zweiten Teleporter. Verlasst den Raum und speichert euer Spiel. Jetzt öffnet ihr die Tür im

Westen und folgt dem Weg, bis zu einem Turm (sieht aus wie eine große Wendeltreppe). Oben angekommen, legt ihr den Schalter um und überquert die herabgelassene Zugbrücke. Folgt dem Weg, geht am Friedhof vorbei. Ihr findet einen großen Block, den ihr verschiebt, um eine Felsnische zu erreichen. Geht weiter, öffnet eine Tür und lauft die Wendeltreppe hinab. Aktiviert den Teleporter und verlasst den Raum durch den anderen Ausgang. Überquert den See, indem ihr von Säule zu Säule springt. Auf der anderen Seite angekommen, geht ihr solange weiter, bis der Weg zu enden scheint. Die Lösung ist ein Sprung in die Spektralebene. Wie ihr wisst, ändert sich dort die Umgebung. Genauer gesagt sind zwei Pfosten aus der Wand gewachsen. Springt hinauf, wechselt in die materielle Ebene, verschiebt den Block in die dafür vorgesehene Öffnung, um das Gatter zu öffnen. Springt auf den Holzbalken und anschließend auf eine der beiden Plattformen. Durch euer Gewicht zieht sie ihr Pendant nach oben. Unten reißt ihr einen Block



Begriffserklärung:

WECHSELPUNKT = Energiewirbel, mit denen ihr aus der Spektralwelt in die materielle Welt wechselt.

TELEPORTER = Große Warp-Gates, die euch das Vorankommen erleichtern

ENERGIE-PROJEKTIL = Energieschuss

KAPITEL 1: MELCHIAH

Verlasst den Startraum durch einen Gang, bis ihr auf ein Portal trefft. Aktiviert ihr im weiteren Spielverlauf Teleporter, könnt ihr euch von hier aus zu ihnen beamten. Nun folgt ihr den weiteren Anweisungen des Elder und gelangt in einen Raum, in dem zwei Gegner auf euch warten. Versucht sie entweder ins Wasser oder ins Sonnenlicht zu stoßen.

Laut weiter, bis ihr zu einer Burg gelangt. Dort

könnt ihr eure erste Waffe, einen Speer, finden. Schlacht damit die Vampir-Gegner, bis sie das Bewusstsein verlieren und drückt dann Dreieck, um sie aufzuspießen. (Aua...Das tut weh!!) Wartet, bis ihre Seele (der grüne Energieball) ihren Körper verlässt und saugt sie mit dem Kreisknopf auf. Erst dann zieht ihr den Speer aus ihrem Körper. Das mag brutal klingen, aber schließlich sind es Vampire, also kein falsches Mitleid! Eine andere sehr effektive Möglichkeit besteht darin, mit einer Fackel zu kämpfen und die Gegner anschließend zu verbrennen. Auch der Wurf ins Wasser, Feuer oder Sonnenlicht endet tödlich.

Habt ihr die Gegner erledigt, geht ihr weiter, bis ihr eine Weggabelung erreicht. Links findet ihr einen Teleporter; geht ihr nach rechts, kommt ihr zu einem riesigen Wasserfall (Vortex). Überquert die Brücke, dreht euch gen Westen und gleitet bis zum Felsvorsprung hinüber. Etwas später erreicht ihr Raziel's ehemaliges Schloss. Um das Tor zu öffnen, tötet ihr beide Vampire. Im darauffolgenden Raum geht ihr erst in die

aus der Wand, stoßt ihn ganz zu Boden und hievt ihn auf der anderen Seite des Raumes wieder hoch. Schiebt ihn in die Öffnung, um eine Tür zu öffnen. Klettert an die Stelle, wo sich die beiden durch ein Seil miteinander verbundenen Plattformen befinden, wechselt in die Spektralwelt, springt über die nach oben gezogene Plattform auf den nächsten Balken und gleitet in die Öffnung. Da ihr in der Spektralebene kein Gewicht besitzt, wird die Plattform nicht wie erwartet nach unten gezogen.

Es folgt ein weiteres Blockrätsel. Der Trick ist, dass das Symbol auf der euch zugewandten Seite des Blockes mit dem in der Einbuchtung der Wand übereinstimmen muss. Um die aufeinander gestapelten Blöcke zu trennen, schiebt ihr sie in eine Ecke des Raumes, klettert auf die Anhöhe und stoßt den oberen Block



Endgegner 1 / MELCHIAH

Ihr könnt Melchiah nicht mit konventioneller Waffengewalt besiegen. Am Rand der Kampfarena seht ihr vergitterte Räume, in die ihr durch schwer erkennbare Fenster rechts und links von ihnen springen könnt (siehe Screenshot 1). Innen angekommen, zieht und haltet den Hebel. Wartet, bis Melchiah versucht den Raum zu betreten, und lasst das Gitter hinab,



und folgt dem Weg durch ein Doppelportal. Rechts davon klettert ihr nach oben. Erklimmt eine Felshöhle und springt über die Türme auf die andere Seite der Siedlung. Geht weiter bis in

die Kathedrale. Wechselt in die Spektralebene und klettert über die nun gebogenen Säulen nach oben. Aktiviert den Schalter und springt auf die heruntergelassene Plattform. Im nächsten Raum ergänzt ihr das Wandgemälde mit Hilfe der Blöcke. Es ist ganz einfach – ihr müsst die riesigen Steine nur in die richtigen Einbuchtungen wuchten. In der Cutscene wird ein Raum gezeigt. Geht in diesen und legt den Schalter um. Durch den dadurch erzeugten Aufwind in der Mitte des Raumes könnt ihr jetzt nach oben gleiten. Es folgen zwei weitere ähnliche Blockrätsel. Mit Hilfe der Blöcke (die diesmal ein Loch in der Mitte haben) repariert ihr die Rohrleitung, damit durch diese warme Luft strömen kann. Als nächstes schlägt ihr mit dem Soul Reaver gegen die beiden Glocken, um eine Glasscheibe zu zerstören. Aktiviert den Schalter, wechselt schnell in die Spektralebene und durchschreitet das Tor. Folgt dem Weg nach oben bis zu einer Gabelung und geht nach links durch das Gitter. Danach lauft ihr rechts entlang.

Ihr seht drei Luken, die Töne erzeugen, wenn sie geöffnet werden. Genau das tut ihr jetzt, mit der Einschränkung, dass die erste Luke nicht geöffnet werden darf. Verlasst den Raum und geht nun in den zweiten Raum, der dem ersten gleicht, wo ihr diesmal die beiden euch zugewandten Luken öffnet.

Habt ihr das erledigt, werden euch in einer weiteren Sequenz einige schwere Gewichte gezeigt. Geht zu diesen und dreht jedes der Gewichte einmal. Dadurch wird ein weiterer "Ventilator" aktiviert. Lasst euch von der heißen Luft nach oben tragen. Dort angekommen, stoßt ihr zwei Rohre um. Geht den Weg entlang und bewegt zwei weitere Gewichte. Habt ihr dies (und die beiden nervigen Gegner) erledigt, wechselt ihr in die Spektralwelt und erklimmt die obere Ebene. Im darauffolgenden Raum be-

vom unteren herunter. Solltet ihr Probleme haben, die Blöcke in die passende Position zu bringen, bedenkt, dass ihr nicht nur schieben, sondern auch drehen könnt. Weiter geht's.

Öffnet das Holzportal und stoßt den Block nach unten. Nun stapelt ihr beide Blöcke übereinander und verschiebt sie. Klettert hinauf.

Einige Räume weiter benutzt ihr den Fahrstuhl ins Untergeschoss und lauft weiter bis in den Maschinenraum. Neben der Tür betätigt ihr den ersten Schalter, auf der gegenüberliegenden Seite den anderen Schalter. Begeht euch zurück in das darüber liegende Stockwerk und betätigt den Hebel nahe dem Fahrstuhl, um die Plattform eine Stufe hinab zu lassen. Springt hinab, sucht die Nischen nach einem Gang ab. Unten angekommen, schiebt ihr die vier brennenden Blöcke unter die Holzträger. Die Plattform fällt ein weiteres Mal nach unten. Jetzt verschiebt ihr dieselben Blöcke auf die Einbuchtungen der heruntergefallenen Plattform. Der Weg zu Melchiah ist frei.



um ihn aufzuspießen. Nach dem zweiten Mal lockt ihr Melchiah ins Zentrum der Kampfarena und benutzt den Hebel aus der zuvor gezeigten Sequenz, um Melchiah den Rest zu geben. Ihr erhaltet nun die Fähigkeit, in der Spektralebene durch Gitter zu

gehen.

Zwischengegner: Kain

Vom ersten Teleporter aus lauft ihr gen Norden, bis ihr Kains Thronsaal erreicht. Bedenkt, dass in der Spektralebene Gitter keine Hindernisse mehr darstellen. Um Kain zu besiegen, müsst ihr zu ihm rennen und ihn schlagen, bevor er euch treffen kann. Habt ihr ihn besiegt, erhaltet ihr das Soulreaver-Schwert.

KAPITEL 2 : ZEPHON

Zurück beim ersten Dimensionswechsel-Punkt, geht ihr durch das Gitter und aktiviert den Teleporter rechts um die Ecke. Öffnet das Tor mit dem Soul Reaver, geht durch ein weiteres Gitter

wegt ihr den Block, um eine Säule zum Einsturz zu bringen. Schiebt diesen Block weiter, um ein Ventil zu erreichen. Öffnet dieses, steigt weiter nach oben. Werft ein weiteres Rohr um und dreht ein weiteres Rad. Auf dem Rückweg zu dem Raum, in dem ihr die beiden in den Boden eingelassenen Gewichte bewegt habt, dreht ihr ein weiteres Rad. Jetzt ist endlich genügend Warmluft vorhanden, um euch weit nach oben zu tragen. Dort angekommen, aktiviert ihr einen Teleporter. Endlich ist der Weg zu Zephon frei!

Endgegner 2 / ZEPHON

Zephon ist eine weitere Lachnummer. Zerstört die Greifarme, die euch von der Decke des Raumes aus zu greifen versuchen, mit dem Soul Reaver und prügelt danach so oft auf seinen Kör-

per ein, bis er ein Ei legt. Hebt dieses Ei auf und entzündet es an der Fackel des toten Vampirjägers. Dieser liegt dicht neben dem Eingang. (Siehe Screenshot 2) Habt ihr das Ei in Brand gesteckt, werft ihr es sofort auf den Endgegner. Keine Angst, ihr könnt ihn nicht verfehlen. Von der befreiten Seele des verstorbenen Zephon erhält Raziel die Fähigkeit zu klettern. Klasse, gell?

KAPITEL 3: RAHAB

Geht in Kain's Thronsaal. Klettert mit Raziel's neuer Fähigkeit die zweite Säule auf der rechten Seite des Saales nach oben und folgt dem schmalen Weg ins Freie. Die Gegner beseitigt ihr mit Soul Reaver und Fackel. Nach kurzer Zeit gelangt ihr an ein Gitter, das ihr in der Spektralebene durchschreitet. Öffnet die nächste Tür, betretet die Grabkammer, stellt euch genau in die Mitte des Raumes und wechselt in die Spektralebene. Der Boden öffnet sich und ihr fällt nach unten.

Ein Zwischengegner wartet auf euch: Schlacht so schnell es geht auf ihn ein und werft ihn ins Wasser. Dabei solltet ihr darauf achten, schräg

zu werfen, da er sonst auf einem der Felsvorsprünge landet. Ihr erhaltet die Kraft, Energiebälle zu verschießen. In einer der Wände steckt ein Block, den ihr mit Hilfe des Energie-Projektils verschieben könnt. Verschiebt ihn zweimal, und setzt euren Weg durch den neuen Durchgang fort. Folgt dem Weg durchs Wasser und wechselt im nächsten Raum wieder in die materielle Ebene. Überquert den See und klettert die Wand vor euch hinauf. Oben angekommen, seht ihr einige Säulen, mit deren Hilfe ihr auf die andere Seite gelangt. Auf der letzten Säule müsst ihr zuerst den Block nach unten schießen. Verlasst den Raum durch die Tür, biegt rechts ab und durchschreitet das Gitter. Lauft weiter, bis ihr einen Raum erreicht, in dem sich ein kleiner Block in einem Metallkäfig befindet. Bewegt diesen mit Energiebällen nach Norden (also in die entgegengesetzte Richtung der Tür). Geht durch das Gitter, klettert auf den verschobenen Block und springt auf den Vorsprung. Geht weiter bis zum Wechsellpunkt und benutzt ihn. Springt auf das Heck des Schiffes und wechselt in die Spektralwelt. Dadurch wird das Schiff völlig verzogen und erlaubt euch den Weg nach oben! Vergesst nicht den nahe gelegenen Teleporter zu aktivieren.

Das riesige Portal öffnet ihr mit Hilfe des Energie-Projektils. Springt rechts herum über die Säulen bis zu einem Vorsprung. Einer der nächsten Räume ist wieder einmal zur Hälfte mit Wasser gefüllt, aus dem Säulen ragen. Springt bis zur vorletzten Säule und wechselt in die Spektralebene. Dadurch wächst der Pfeiler, auf dem ihr steht in die Höhe. Springt weiter bis auf die andere Seite des Raumes. Geht den langen Gang entlang ins Wasser. Auf der rechten Seite der großen Unterwasser-Halle könnt ihr nach oben klettern. Benutzt den Wechsellpunkt. Klettert weiter nach oben



SOFTWARE-TIPS

und springt über die Dachbalken (in diesem Raum geht es nach dem Endgegner Rahab weiter!) zur anderen Seite des Raumes. Zerschießt die Glasscheibe und begeben euch nach draußen. An der Außenseite springt ihr über die Wasserspeier auf den Turm hinüber. Gleitet in eines der Fenster auf der anderen Seite. Lätet die Glocke mit Hilfe der Kette, wechselt in die Spektralebene und geht die Wendeltreppe hinab. Klettert auf die höchste Säule und wechselt in die materielle Ebene. Are you ready to rumble !?

Endgegner 3 / Rahab

Um Rahab zu besiegen, müsst ihr sämtliche Buntglas-Fenster zerschießen. Ihm selbst könnt ihr direkt keinen Schaden zufügen. Solltet ihr nach unten fallen (und das wird euch sicherlich passieren) könnt ihr über die Pfeiler leicht wieder nach oben klettern. Weicht Rahabs schmerzhaften Geschossen gut aus! Glücklicherweise benutzt er diese nur selten. Habt ihr ihn erledigt, überträgt er euch die Immunität gegenüber Wasser. Ihr werdet also schwimmen können!

KAPITEL 4 : DUMA

Geht in den Raum mit den Dachbalken zurück. Unten im Wasser zerstört ihr mit Hilfe des Energieschusses das Glasfenster. Schwimmt die Wendeltreppe hinab in einen riesigen Raum. Um euch unter Wasser besser orientieren zu können und um leichter voranzukommen, hebt ihr einen Stein auf. Durch sein Gewicht könnt ihr auch in der materiellen Welt auf dem Grund von Seen und wassergefüllten Räumen gehen. Findet eine weitere Wendeltreppe, die euch noch tiefer nach unten führt. Zerstört das Glasfenster, folgt dem Weg bis zur Schmiedeflamme. Führt die Klinge des Soul Reavers in die Flammen. Wann immer ihr wieder an eine Feuerstelle kommt und euer Schwert in die Flammen haltet, wird sich der Soul Reaver in den mächtigen Fire Reaver verwandeln. Um euch den langen Rückweg zu ersparen, speichert ihr und "resetet" die PlayStation.



Der MP3basta für die PlayStation™



- Beste Klangqualität durch Hardware-Decodierung
- Playlist-Editor
- Externer Audio-Ausgang inkl. Anschlußkabel
- Anleitung in Deutsch
- MemoryCard Unterstützung
- Fernbedienung (optional)

MP3-Audio-CD
Inklusive

ID3-Tag

Unterstützung

FILE : FRAGMENT OF TIME I
ARTIST : TRACE CONTROL
ALBUM : ROLAND MC 585 CONT
CHT : THISONE IS GOOD!
YEAR : 1998

149,90 DM
(76,64 EUR)

2 Jahre Garantie

Austauschbare Skins



The Next Generation

Hoffmann & Hoffmann GbR
Crangerstraße 250
45891 Gelsenkirchen
Telefon 02 09 / 77 88 11
Telefax 02 09 / 78 82 86
Internet TNG.TO
www.MP3basta.de

PlayStation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Ladet euer Spiel und beamt euch zum Vortex. Ihr kennt vermutlich das Symbol dieses Areals. Falls ihr euch aber nicht erinnern könnt: Es zeigt zwei angedeutete Klippen mit einem Strudel im Zentrum. Beim Vortex angekommen, springt ihr über diesen hinweg und ins Wasser. Durch eure neue Fähigkeit könnt ihr aus dem Wasser hinaus auf der anderen Seite nach oben springen. (L1+Springen) Geht den Weg entlang, bis ihr ein großes Tal erreicht. Im Osten dieses Tals könnt ihr einen Teleporter aktivieren. Verlasst den Teleporter-Raum, klettert die Säule vor euch empor und gleitet auf die andere Seite hinüber. Ihr kommt in einen Raum, auf dessen Boden mehrere tote Vampire liegen. Nach einigen Gittern, die ihr in der Spektralebene durchschreitet, erreicht ihr eine Halle, deren Zentrum umzäunt ist. Laßt um den Gitterzaun herum, bis ihr einen Wechsellpunkt erreicht. Wechselst auf die materielle Ebene und stellt euch direkt vor das Gitter. Von hier aus könnt ihr den Steinblock in der Mitte des Raumes mit dem Energieschuss verschieben. Ihr müsst den Block mindestens sechsmal treffen, um ihn bis auf die andere Seite zu bringen. In der Spektralwelt dient euch der verschobene Block nun als Absprungplattform. Oben angekommen, wechselt ihr wieder in die materielle Welt. Lasst euch in den Gang vor euch fallen, geht weiter, bis ihr den Speer seht. Rechts in der Ecke steckt ein Steinblock in der Wand. Zieht diesen dreimal zurück. Springt nach oben und gleitet auf die gegenüber liegende Seite. Ihr erreicht einen Saal, in dem sich zwei Wasserbecken befinden. Auf der rechten Seite des Saales ist ein Hebel, mit dessen Hilfe ihr das Wasser ablassen könnt. Tötet die beiden Kreaturen. Jetzt müsst ihr ein langes Rätsel lösen – das "Pool-Rätsel". Um es euch einfacher zu machen, haben wir eine Grafik vorbereitet (Durch eine 3 gekennzeichnet). Dabei ist Pool A der Pool, aus dessen Richtung ihr gekommen seid, Pool B der gegenüberliegende. Nachdem ihr es geschafft habt, erreicht ihr ein Gewölbe mit Röhren. Lasst euch nach unten fallen und dreht ein Gasventil auf. Gegenüber des Ventils ist der Zündhebel. Durch die Explosion wird eine Tür frei gesprengt. Der dahinter liegende Gang führt euch zurück in bekannte Gefilde. Erinnert ihr euch noch an den Block im umgitterten Areal? Genau diesen verschiebt ihr jetzt erneut, diesmal Richtung Wechsellpunkt. Klettert auf ihn hinauf und springt in eine Wandeinbuchtung zu eurer Linken. Werft einen zweiten Block hinunter. Den ersten Block stapelt ihr jetzt auf den zweiten und schiebt den Turm zur gegenüberliegenden Seite. Klettert nach oben. Ihr erreicht einen Schacht. Springt links herum über die Plattformen nach oben. Benutzt den Wechsellpunkt und betätigt den Hebel. Lasst euch nach unten fallen und geht den herabführenden Gang entlang. Biegt rechts ab, zieht den Block aus der Wand und schiebt ihn drei Stufen weg vom Gitter. Klettert auf den Block und springt in den Raum über euch. Klettert auf die niedrigste Säule. Wechselst in die Spektralebene und springt zur Zweiten. Benutzt den Wechsellpunkt und springt zur Dritten. Um auch die vierte Säule zu erreichen, müsst ihr wieder auf die Spektralebene wechseln. Dort angekommen, benutzt ihr ein letztes Mal den Wechsellpunkt und springt in die Öffnung. Gleitet zum Obelisk und stoßt diesen mit Raziels unglaublichen Kräften um. Der neue Weg führt euch zu Duma.

ENDGEGNER 4 : DUMA

Zieht die Speere aus Duma's Körper. Um diesen Endgegner zu besiegen, müsst ihr ihn in den "Heizraum" locken. Das ist der Raum, in dem ihr vor kurzem eine Tür freigesprengt habt. Wenn Duma Schockwellen erzeugt, springt ihr nach oben und gleitet langsam zu Boden. So kann er euch nicht treffen. Laßt Richtung Obelisk, weiter bis zur herabgelassenen Zugbrücke, um den Käfig herum (das eingegitterte Areal, in dem ihr zweimal die Blöcke verschoben habt) auf die gegenüber liegende Seite bis in den Heizraum. Öffnet das Gasventil und zieht den Zündhebel, während sich Duma auf der unteren Ebene befindet... Burn forever!! Vom dahingeschiedenen Duma erhaltet ihr die Fähigkeit, ein Energieband zu erzeugen, indem ihr einen Gegenstand oder einen Gegner in engem Radius umkreist.

KAPITEL 5 : DAS FINALE

Geht zurück in die Schneewüste. Richtung Osten gelangt ihr zum Vortex, im Westen erwartet euch Kain. Nach kurzem Fußmarsch erreicht ihr eine Sonnenuhr. Den "Zeiger" dreht ihr einmal mit dem Energieband, damit er Richtung Tor zeigt. Folgt dem Gang, bis ihr eine Tür erreicht. Biegt rechts ab und aktiviert den vorletzten Teleporter. Folgt weiter dem Weg, bis ihr einen Spalt in einer Wand entdeckt (siehe Screenshot Nummer 4). Sobald ihr in die Spektralwelt wechselt, vergrößert sich der Spalt so sehr, dass ihr hindurch steigen könnt. Auf der anderen Seite benutzt ihr den Wechsellpunkt. Laßt um die Statue herum, um zwei neue Wege freizulegen. Benutzt den rechten Weg, durchschreitet das Gitter und benutzt den Wechsellpunkt. Zieht den Block unter dem grünen Symbol (Block A) aus der Wand und stoßt ihn nach unten. Jetzt zieht ihr den Block unter dem roten Symbol (Block B) ebenfalls aus der Wand und schiebt ihn in die Öffnung unter dem grünen Symbol. Geht zurück zur Statue und dreht sie ein zweites Mal mit dem Energieband. Schiebt Block A auf die andere Seite des Raumes in die Öff-

nung unter dem zweiten grünen Symbol. Schiebt jetzt Block B (auf der anderen Seite) in die Einbuchtung unter dem schwarzen Symbol. Dreht die Statue ein weiteres Mal. Geht durch das Gitter auf der linken Seite. Schiebt Block A in die Öffnung unter dem schwarzen Symbol. Das Haupttor öffnet sich. Hinter dem Haupttor biegt ihr rechts ab, dreht den Pfosten (mit dem Energieband) und ladet eure Magie auf. Geht nach oben und gleitet auf die andere Seite zum Wechsellpunkt. Zurück in der materiellen Ebene, eröffnet sich euch zu eurer Rechten ein neuer Weg. Im nächsten Raum zieht ihr die Steinblöcke vor die Öffnungen, mit Hilfe des Energie-Projektils stoßt ihr sie in die Öffnungen. Im nächsten Raum stehen vier Säulen. Umkreist sie, damit die "Zeiger" Richtung Mitte zeigen. Jetzt geht ihr zurück bis zu der Stelle, an der sich der Wandspalt öffnete. Hier könnt ihr nun das Tor passieren. Zieht das Energieband um die Flamme (einfach die Öllampe umkreisen) und geht den Gang entlang. Die Zeiger der "Wanduhr" stellt ihr auf Punkt 6 Uhr ein. Stürzt euch durch die Öffnung nach unten. Beim "Licht-Rätsel" müsst ihr Sonnenstrahlen mit farbigen Linsen entsprechend den Farbtäfelchen einfärben. (Lila / Rot / Blau) Lila ist eine Kombination aus Rot und Blau. Die Linsen und den Spiegel dreht ihr mit dem Energieband. Ihr erreicht einen Raum, unter dessen Glasboden eine Uhr mit drei Zeigern zu sehen ist. Diese Zeiger dreht ihr mit Hilfe der farbigen Vasen so lange, bis sie auf die Symbole zeigen, die an der Wand mit den jeweiligen Farben hinterlegt sind. Der Zeiger, den ihr mit der roten Vase bewegt, muss also auf das Ebenbild unter dem Glasboden des Symbol zeigen, das auf der Wand auf rotem Grund abgebildet ist. Im darauf folgenden Maschinenraum findet ihr zwei durch Steinblöcke blockierte Zahnräder. Schiebt die Blöcke zur Seite und springt über die ausgefahrene Plattform nach oben. Von hier aus seht ihr eine sich bewegende Plattform. In dem Moment, in dem sie euch am nächsten ist, wechselt ihr in die Spektralebene und springt auf sie. Geht weiter und lasst euch durch einen Schacht nach unten fallen. Dort findet ihr einen Wechsellpunkt. Geht den Weg nach oben und schießt



sämtliche hinter Gittern liegenden Blöcke in den Schacht. Habt ihr das erledigt, geht ihr zurück nach unten und legt die Steine dem Bodenmuster entsprechend nebeneinander. Ein großes Portal öffnet sich. Danach müsst ihr drei Steinzeiger in die richtige Position drehen (Siehe Grafik 5). Benutzt die riesigen pendelnden Plattformen, um drei Schalter zu erreichen. Diese öffnen ein weiteres Portal. Kain erwartet euch: Stand tall and shake the heavens!

DAS FINALE : KAIN

Um Kain zu besiegen, müsst ihr ihn mit dem Soul Reaver schlagen, während er sich auf seine Attacke vorbereitet. Glyphs helfen euch hier nicht! In der Mitte des Kampfplatzes befindet sich ein Energiewirbel, der eure Lebenskraft auflädt. Es gibt kein Patentrezept, Kain zu finden, hier hilft nur das gute alte "try and error" - Prinzip. Ihr seid weit gekommen, Kain schafft ihr auch noch!! Congratulations! Wir hoffen, euch geholfen zu haben.



1. KRAFT-GLYPH

Voraussetzung: Ihr müsst durch Gitter schreiten können.

Verlasst den Teleporter-Raum und springt in den See. Im See haltet ihr euch rechts und folgt dem Gang, bis ihr ein Gitter erreicht. Nachdem ihr durch das Gitter gestiegen seid, geht aus dem Wasser und benutzt den Wechsellpunkt im Altarraum. Stoßt die drei Säulen um und ihr erhaltet den Kraft-Glyph.



2. STEIN-GLYPH

Voraussetzung: Ihr müsst klettern können.

Springt in den See, in dem ihr auch den Kraft-Glyph gefunden habt, nehmt aber den linken Gang, bis ihr einen Wechsellpunkt erreicht. In der materiellen Ebene klettert nach oben bis zu einem großen steinernen Totenschädel. Durch das linke Auge könnt ihr ihn betreten. Nachdem ihr zwei Steinwände nach oben geklettert seid, erreicht ihr einen Holzbalken, auf den ihr springt und anschließend die Spektralebene wechselt. Steigt über die Balken nach oben auf die gegenüber liegende Seite. Benutzt den Wechsellpunkt und springt vom ersten auf den zweiten darüber gelegenen Balken. Steigt die Wendeltreppe empor und springt auf die andere Seite. Ihr gelangt ins Freie. Fliegt zur Fackel hinüber. Ihr erreicht den Altarraum des Stein-Glyph. Rechts vor dem Eingangstor befindet sich über euch eine Felsnische! Dort findet ihr einen von 6 Steinblöcken.

Deutscher
Sportbund

Leben mit Sport ist...



... etwas Neues
kennenlernen



Playstation • Dreamcast
Nintendo 64 • Gameboy
SuperNintendo • Saturn

- Tausch, An- und Verkauf von Spielen, Konsolen & Zubehör
- Dreamcast, dt. nur 479,-DM
- Neuheiten und große Auswahl an Gebrauchtspielen (auch Importe)
- Garantie auf Gebrauchware
- Monatliche Angebote
- Auftragservice für Spiele

SPIRIT

Gerschermann/Schulz GbR
Schloßstraße 20
40477 Düsseldorf
www.spirit-games.de
Fon 0211.48 14 01
Fax 0211.46 70 33
Mo-Fr 10.30 bis 19.00
Sa 11.00 bis 15.00

WOLFsoft GmbH
http://www.wolfsoft.de

VideoGames
tierisch gut!

**HARDWARE
SOFTWARE
SERVICE**
HARDWARE-TUNING
REPAIR-SHOP

© Dreamcast

Grundgerät dt.	489,99
Spiele dt.	ab 89,99
Grundgerät jap.	499,99
RGB-Kabel	49,99
Joypadverlängerungen 2m	24,99
S-Video Kabel	69,99
VMU (MemoryCard)	59,99

US, jap. Spiele lieferbar

Sony Playstation

Millenium-Chip* Tuning 79,99
(Damit läuft alles, auch FF 8, Dino Crisis...)

Gerät+Tuning+RGB-Kabel
ab: 333,33 DM

Activator (Importadapter) 69,99

Nintendo 64

N64 incl. RGB-Umbau	369,99
RGB Umbau&Kabel (maximale Bildqualität)	149,99
Adapter incl. Actionreplay	74,99

wir haben auch sehr viele Spiele für alle Systeme lagernd. Einfach nachfragen.
* für Importspiele! Druckfehler und Änderungen vorbehalten

DVD Player Umbau
ab 199,99DM
für Import Filme (z.B. USA)

Action Figuren

Metal Gear Solid	29,99
Resident Evil	29,99

Sowie viele andere, einfach nachfragen.

Scart-Umschalter

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

2-fach Umschalter	79,99
4-fach Umschalter	119,99
7-fach Umschalter	239,99

Tuning, Anschlußkabel

Bis zu 100% Verbesserung
PSX-RGB+Audio Besser! 39,99
N64 S-VHS+Audio TOP! 39,99
PSX S-Video Kabel 39,99
Sega Saturn 50/60Hz, dt, us, jp 99,99
andere auf Anfrage!!!
Joypadverlängerungen für alle Systeme lieferbar.

(02622) 83517
Wolfsoft, Schulstr. 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622) 83583



Fügt diesen und die verbleibenden fünf in die Lücken in den Wandgemälden des Altarraums ein, und der Stein-Glyph gehört euch.

3. FEUER-GLYPH

Voraussetzungen: Ihr müsst schwimmen und klettern können. Außerdem braucht ihr den Fire-Reaver.

Auf der gegenüberliegenden Seite des Teleporter-Raums öffnet ihr die Tür und springt auf der linken Seite ins Wasser. Schwimmt in den braunen Gang. Durch das grün schimmernde Wasser könnt ihr vier leuchtend rote Rundbanner erkennen. Oben angekommen, öffnet ihr die Türe, dreht im folgenden Raum die Kurbel und wechselt sehr schnell in die Spektralebene. Geht durch das Portal hindurch. Kehrt in die materielle Ebene zurück. Dreht eine zweite Kurbel, um ein Gitter nach oben zu ziehen. Zurück im Startraum, geht ihr den anderen Gang entlang und springt in der Spektralebene über die Säulen auf die gegenüberliegende Seite. Benutzt den Wechsellpunkt und haltet den Soul Reaver ins Feuer. Ihr findet hinter dem Raum, in dem ihr das Gitter hochgezogen habt, eine große Teufels-Statue. Haltet den Fire Reaver in die Schale, die der Teufel in der Hand hält, und ihr bekommt den Feuer-Glyph.



4. SONNENLICHT-GLYPH

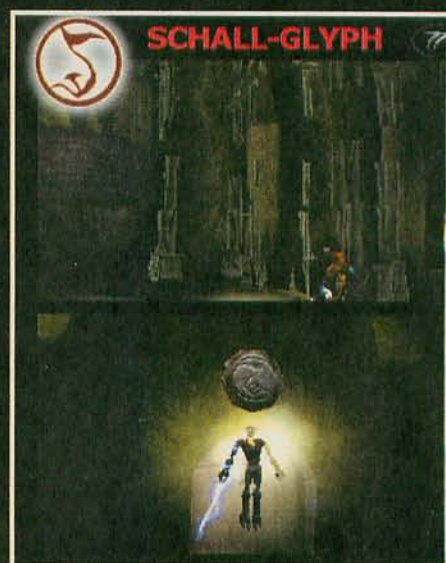
Voraussetzung: Ihr müsst schwimmen können.

Verlasst den Teleporter-Raum. Laßt bis zum Wehrgraben der Burg, wechselt die spektrale Ebene und springt rechts von der Zugbrücke ins "Wasser". Schreitet durch das Gitter und benutzt den Wechsellpunkt.

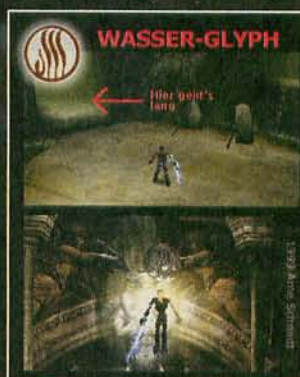
Schwimmt durch den Gang. Klettert bis zur gegenüberliegenden Seite der Glaskuppel hinauf und gleitet zu ihr hinüber. Neben ihr findet ihr einen Weg, der euch auf die andere Seite führt.

Steigt die Felsen hinab. Aus dem Wasser ragen einige sehr große Säulen, über die ihr zur anderen Seite springt. In dem stählernen Raum gleitet ihr ganz nach unten. In der Spektralebene könnt ihr unter den Rädern hindurch gehen. Benutzt den Wechsellpunkt und öffnet die Tür. Hier findest ihr einen Maschinenraum. Mit Hilfe der Steinblöcke, die wieder einmal ein Loch in der Mitte haben, repariert ihr die Rohrleitung. Folgt der "Pipeline" bis zu ihrem Ende und öffnet das Wasserventil. Auf der rechten Seite des Wasserrades lasst ihr euch von der heißen (gelben) Luft nach oben tragen.

Über den Blasebalg gelangt ihr weiter nach oben. Durch eine Tür gelangt ihr in einen Raum, in dem ihr euch links hinten in der Ecke nach unten fallen lasst. Verlasst den Turm. Laßt zurück zur Felswand und betretet den zweiten Raum von unten. Klettert in dem Raum nach oben, stoßt einen Steinblock hinunter und schiebt ihn in die auf dem Screenshot gezeigte Position. Dreht die Kurbel und blockiert schnell das Zahnrad mit dem Block. Verlasst diesen Raum und geht nun in den Raum hinter der unteren Türe (nahe bei den Kolben/Säulen). Vor dem Altar wechselt ihr in dem Moment, in dem ihr den Lichtstrahl seht, in die Spektralebene. Der Sonnenlicht-Glyph gehört euch.



Ganges zerschießt ihr die Glasscheibe und klettert an der Wand empor. Durchschreitet das Gitter, wechselt zurück in die materielle Ebene und nehmt den Metallstab aus der Halterung an der Wand heraus. Werft den Stab in die Wandnische über euch. Kletteret auf der gegenüberliegenden Seite die Wand nach oben, wechselt in die Spektralebene, springt auf die erste Säule und benutzt den Wechsellpunkt. Auf der letzten Säule wechselt ihr wieder in die Spektralebene. Auf der anderen Seite angekommen, hebt ihr den Stab auf (geht natürlich nur in der materiellen Welt). Schlagt den Stab gegen die Glocke. Jetzt besitzt ihr auch den Schall-Glyph.



6. WASSER-GLYPH

Voraussetzungen: Ihr müsst schwimmen und schießen können.

Geht zum Vortex. Springt in die gezeigte Felsöffnung und löst ein Blockrätsel simpelster Sorte: Stapelt die beiden Blöcke übereinander. Dann klettert nach oben und gleitet auf die andere Seite hinüber. In der Menschenstadt öffnet das erste große Portal und springt in einen Wassergraben. Erreicht außerhalb des Wassers eine steinerne Göttin. Recht von dieser geht ihr durch die Tür. Im darauffolgenden Raum zieht ihr den Steinblock aus der Wand, schiebt ihn durch einen anderen Wassergraben und stoßt ihn nach unten. Unten verstopft ihr mit dem Block einen Wasserabfluss. Geht zur Statue zurück, nun gehört euch auch der Wasser-Glyph.

5. SCHALL-GLYPH

Voraussetzungen: Ihr müsst durch Gitter gehen, klettern und schießen können.

Kehrt wieder zur Zugbrücke zurück und schreitet durch das Gitter. Rechts findest ihr einen Wechsellpunkt, folgt ihr dem linken Gang, erreicht ihr ein Portal. Geht zum ersten "Ventilator" der "Silenced Cathedral" (schaut in Kapitel 2 der Komplettlösung nach, falls ihr den Weg nicht wisst) und lasst euch nach unten fallen. Am Ende des

Jetzt testen und sparen!



3x Video Games



frei Haus



zum halben Preis



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



Bitte ausgefüllten Coupon an
Video-Games, Abo-Service CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München schicken,
unter 089/200 281-22 faxen

3X Video Games und Lara lebensgroß für 10 DM!

Ja, schick mir die nächsten drei Ausgaben der Video Games für nur DM 10,-/EUR 5,11 statt DM 19,50/EUR 9,97. Als Geschenk bekomme ich das lebensgroße Lara-Poster dazu! Sollte Ihr nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit ca. 14% Preisvorteil (12 Ausgaben Video Games für nur DM 67,20/EUR 34,36, Studentenabo DM 60,-/EUR 30,69). Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

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

Datum, 1. Unterschrift

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

Datum, 2. Unterschrift

CVI9A

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

Wie ihr bereits in der letzten Ausgabe feststellen konntet, haben wir das Erscheinungsbild der Tips & Tricks ein wenig verändert. So können wir euch auf dem selben Platz noch mehr hilfreiche Software-Tips bieten. Hoffentlich habt ihr Verständnis, dass wir in



den letzten Ausgaben ebenso wie in dieser zugunsten des Inhalts auf eure Galeriebilder verzichten mussten. Dafür können wir euch in dieser Ausgabe eine umfangreiche Komplettlösung zu dem nicht gerade einfachen *Soul Reaver* bieten.

FLINKE FINGER

DREAMCAST
Trick Style



screen L1 + L2 + R1 + R2 + E gedrückt halten. Bei korrekter Eingabe ertönt zur Bestätigung ein Soundsignal.

Bonus-Optionen im Boss Mode
Besiegt alle Gegner im "Boss Mode" mit Auszeichnung, um den "Emperor" freizuschalten und die "Fight All Bosses"-Options auszuwählen.

Napalm-Gun
Tötet die ersten drei Zombies im ersten Level mit einem perfekten Kopfschuss. Nun findet ihr die Napalm-Waffe auf dem Boden.



Um an die im Game versteckten Bonusboards zu gelangen, müsst ihr in folgenden Rennen den Boss-Gegner besiegen.

Combat-Board:
Besiegt den Boss-Gegner auf der UK-Strecke.

Speed-Board:
Besiegt den Boss-Gegner auf der USA-Strecke.

Trick-Board:
Besiegt den Boss-Gegner auf der Japan-Strecke.

Um einen rasanten Quick-Start hinzulegen, solltet ihr während dem Start-Countdown die R-Taste gedrückt halten.

PLAYSTATION



G-Police 2: Weapons Of Justice

Auch wenn der zweite Teil nicht ganz so beinhardt ausgefallen ist wie sein Vorgänger, gibt es sicherlich einige unter euch, denen der folgende Cheat weiterhilft.

Um unendlich Munition zu erhalten, müsst ihr ein neues Spiel beginnen und dann im Waffen-

DREAMCAST
The House Of The Dead 2



Horroshocker und kein Ende. Nachdem dieser Titel nun definitiv auch in Deutschland erscheinen wird, hier nochmal ein Schwung neuer Cheats:

Unendlich Continues
Beendet erfolgreich Trainings und Boss-Modus. Die "Continue"-Option verwandelt sich dann in "Free Play".

Unendlich Supermunition
Beendet den Trainings-Modus mit jeweils fünf roten Sternen. Dann steht euch die Supermunition zur Verfügung, die mit einem Schuss tötet.

Alle Gegenstände
Beendet den Trainings-Modus in allen fünf Schwierigkeitsstufen.

Bonus -Raum
Beendet das Game, ohne dass eine Geisel getötet wurde.

NINTENDO 64
WCW Mayhem



Cheats gehören einfach zu Wrestling-Games. Auch zu diesem Hit haben wir einige:

Alle Hinterzimmer
Gebt "CBCRMS" als Passwort im PPV-Passwort-Bildschirm ein, um alle Backstage-Areas freizuschalten. Um im One-to-One-Modus dort zu kämpfen, müsst ihr nur zum Ausgang rennen. Euer Gegner folgt dann schnell.

In den Match-Optionen unter dem Match-Setup-Menüpunkt, könnt ihr entscheiden, wo ihr kämpfen wollt.

Alle Wrestler
Gebt "PLYHDNGYS" im PPV-Passwort-Screen ein, um alle Bonus-Wrestler freizuschalten.

Mit gleichen Wrestlern kämpfen
Gebt "DPLGNGRS" im PPV-Passwort-Screen ein, um gegen euch selbst zu kämpfen.

Super-Wrestler kreieren
Gebt "MKSPRCWS" im PPV-Passwort-Screen ein, um einen Superfighter zu erhalten.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Jan Binsmaier (jb), v.i.S.d.P.

Redaktion: Axel Boumalic (ab), Ralph Karels (rk),

Sönke Siemens (cs) Christian Daxer (cd)

Redaktionsassistent: Catharina Brieden

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/450684-70, Fax: 089/450684-89

vg@wekanet.de

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 FUTURE VERLAG GMBH herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout, DTP & Bildbearbeitung: Heidi Reitmayr

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Josef Bleier

Titel-Artwork: Sqaesoft/SCED

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/450684-45, Fax: 089/450684-50

Anzeigenpreise: Es gilt die Preislite Nr. 9 vom 1. Januar 1999

verantwortlich für Anzeigen: Stefan Moosleitner

Anzeigenmarketing: Simone Müller (-44), Ilka Krebs(-45)

Anzeigenverwaltung und Disposition:

Bettina Weigl (-48)

Bestell- und Abonnement-Service:

VIDEO GAMES Aboservice CSJ,

Postfach 14 02 20, 80452 München,

Tel.: 0 89/2 09 59-138, Fax: 0 89/2 09 59-122

Einzelheft: DM 6,50

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 67,20, EUR 34,36 (inkl. MwSt., Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 91,20,

EUR 46,63 (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: Jahresabonnementpreis: öS 552,-

Schweiz: Jahresabonnementpreis: sFr. 67,20

Die EU-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt.

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching

Erscheinungsweise: monatlich

Vertriebsleitung: Gabi Rupp

Leitung Herstellung: Brigitte Feigl

Druck: Mohndruck, Graphische Betriebe GmbH,

Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Brigitte Feigl,

Tel.: 089/450684-47, Fax: 089/450684-50

Geschäftsführer: Stefan Moosleitner

Anschrift des Verlages:

Future Verlag GmbH

Rosenheimer Str. 145h, 81671 München

Telefon 089/450684-0, Telefax 089/450684-89

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt.

Die Druckfarben sind schwermmetallfrei.

© 1999 Future Verlag GmbH



Quest For The Best-Mode

Gibt "CHT4DBST" als Passwort im PPV-Passwortscreens ein, um den "Quest For The Best"-Mode freizuschalten.

PLAYSTATION

Wip3out 3



wip3out

In diesem futuristischen High-Speed-Racer gibt es ein paar Tracks, die man nur nach hartem Training zu Gesicht bekommt. Um es euch ein klein wenig einfacher zu machen, haben wir einige nützliche Passwörter und Tips zusammengetragen.

Um über den Prototyp-Track zu heizen, können wir euch jedoch leider nicht helfen, denn ihr müsst dazu mit allen Teams alle Strecken durchfahren. Erst dann erscheint im Hauptmenü der Optionspunkt "Prototyp-Track".

Um alle Strecken freizuschalten, haben wir jedoch einen einfacheren Weg gefunden. Gebt dazu einfach als Namen "WIZZPIG" ein.

In den Genuss der versteckten Bonus-Fahrzeuge kommt ihr nach der Eingabe des Spielernamens "JAZZNAZ".

Die legändere Phantom-Klasse schaltet ihr durch die Eingabe von AVINIT" als Spielernamen frei.



Von Steffen Dorigo haben wir noch folgende interessante Option erfahren. Denn obwohl in der Anleitung kein Wort davon erwähnt wird, gibt es bei Wip3out 3 einen versteckten Link-Modus: Einfach im Optionsmenu Start und Select zugleich drücken, und schon erscheint die neue Option "Link Herstellen". Leider kann

man nur zu viert gegeneinander antreten, da es keine Computergegner gibt, zwei PlayStations und den restlichen Kram braucht man auch noch, aber wenigsten genügt eine CD, da man sie, nachdem eine PlayStation fertig geladen hat, in die andere stecken kann (etwas umständlich).

Wer übrigens mit den Entscheidungen des Autopiloten nicht immer zufrieden ist, kann, während dieser den Gleiter steuert, mit den ← und → Tasten selbst wieder die Kontrolle erlangen.

Solltet ihr merken, dass ihr unvermeidbar in eine Wand zu rasen droht, ist es hilfreich, vor der Kollision den Autopiloten anzuwerfen. Wenn ihr schnell genug wart, sollte der Gleiter keinen Schaden davontragen.



NINTENDO 64

Micro Machines 64 Turbo



So spaßig dieses Game auch sein mag, einfach ist es sicher nicht.

Um euch die Witz-Raserei ein wenig einfacher zu machen, haben wir einige kleine Schummelleien ausfindig gemacht.

So erhaltet ihr nach der Eingabe von "MOGSLIFE" im Charakter-Auswahlmenü im Challenge-Mode neun Leben. Nach der Eingabe des Codes könnt ihr übrigens jeden beliebigen Namen eingeben.

Wenn ihr im Multi-Player-Modus lieber mit Panzern fahren wollt, solltet ihr als Namen "ALLTANKS" eingeben. Die richtige Eingabe wird durch ein Soundsignal bestätigt.

Eure Fahrzeuge in andere Objekte zu verwandeln, ist auch nicht schwer, wenn man den richtigen Code kennt. Hier isser:

Pausiert das Spiel und drückt dann ↓, ↓, ↑, ↑, →, →, ←, ←. Auch hier wird die richtige Eingabe durch einen Sound bestätigt. Nochmalige



DICKES ENDE

Interessante Sache.....

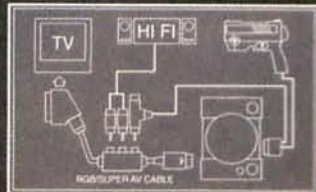
Es gibt irgendwie, um zu denken, daß von seiten einiger Hersteller manchmal so wenig Aufmerksamkeit zu den korrekten Übersetzungen gesetzt wird. Während einige Fehler noch zum Schmunzeln sind, bereits fast bedroht eine Index-Bewertung mit dieser Deutung. Möglicherweise sollten die Hersteller bitten Zeit festsetzt einfach eines netten Kursteilnehmers ihres Vertrauens für Unterstützung oder zur lokalen Institutumdrehung Goethe und zu einem preiswerten Onlineübersetzung Programm, nicht abgehobenen Betrag zu bewerten. zwecks für Sie zu bilden setzt Zeit Abbildung von ihm, wie falsch diese Methode sein kann, wir zurückübersetzte Zeiten dieser Textspaß um durch der Software willen ins Englische und andererseits in Deutsches fest. Nix für Schlechtes. Aber seien Sie dort vermutlich auch einige pictograms half mehr dem zahlenden Kunden. OH- und unsere Artikel auf freies Deutsch des Fehlers auch versuchen weiter keine Furcht, wir, um zu schreiben. Nur die Verstehenhälfte....



Playstation™

RGB/Super AV Cable
2 Metre Cable

RGB/SUPER AV CABLE	RGB/SUPER AV KABEL	CABLE RGB/SUPER AV CABLE
G-CON 45" AV ADAPTOR FOR USE WITH G-CON 45" AND COMPATIBLE GONS	G-CON 45" AV ADAPTOR FÜR VERWENDUNG MIT G-CON 45" UND VEREINBARE PISTOLEN herein	G-CON 45" AV ADAPTEUR A UTILISER AVEC LE G-CON 45" ET LES PISTOLETS COMPATIBLES
RGB GIVES A CLEARER SHARPER PICTURE FOR MORE ACCURATE SHOOTING	RGB GIBT EIN KLARERS SCHÄRFERES BILD FÜR GENAUERE ERSCHEINUNG	RGB CORNE UNE IMAGE PLUS CLAIR ET PLUS PRÉCISE POUR DES TIRS PLUS PRÉCIS
PHONO PLUGS ALLOW EASY CONNECTION TO STEREO AND SURROUND SOUND EQUIPMENT ON NEW MODEL PLAYSTATIONS	PHONO PLUGS ERLAUBT LEICHTE VERBINDUNG ZU STEREO UND UMGIBT GESUNDE AUSTRÜSTUNG AUF NEUEM MODELLHAFTEM PLAYSTATIONS*	PHONO PLUGS PERMET POUR LES NOUVELLES PLAYSTATIONS* UNE CONNECTION FACILE A UNE CHAÎNE HI FI STEREO OU A DES ÉQUIPEMENTS SURROUND
*STEREO PHONO LEADS SOLD SEPARATELY	*STEREO PHONO SPITZENPOSITIONEN VERKAUFEN GETRENNT	*CABLE STEREO VENUS DÉMONTÉ



RGB/SUPER AV KABLE

G-CON 45" AV ADAPTOR herein ADAPTOR FÜR VERWENDUNG MIT G-CON 45" UND VEREINBARE PISTOLEN herein

RGB
Gibt EIN KLARERS SCHÄRFERES BILD FÜR GENAUERE ERSCHEINUNG

PHONO PLUGS
Erlaubt LEICHTE VERBINDUNG ZU STEREO UND umgibt GESUNDE AUSTRÜSTUNG AUF NEUEM MODELLHAFTEM PLAYSTATIONS*

***STEREO PHONO SPITZENPOSITIONEN verkaufte GETRENNT**



...aber nichts im Vergleich ihm:

Der nette junge Mann auf dem Bild hier oben hörte bis vor kurzen noch auf den selbst in England nicht ungewöhnlichen Namen John Stirling. Daran ist ja noch nichts besonderes werdet ihr jetzt denken. Ok, stimmt. Aber die Tatsache das dieser Kerl sich seinen Namen hochhoffiziell in Sony Playstation ändern ließ, dürfte selbst den Sony-Obersten Tränen der Rührung in die Augen getrieben haben. Um euren mit Sicherheit massenhaft folgenden Anfragen zuvor zu kommen, haben wir uns bereits mal umgehört und in Erfahrung gebracht, dass sowohl Sega Dreamcast als auch Nintendo 64 noch nicht vergeben sind. Auch Joystick oder Analog-Pad wären noch zu haben. Was meint ihr wie ihr mit so einem Namen das nächste Mal in Internet-Foren glänzen könnt, ohne auf irgendwelche erfundenen Nick-Namen zurückgreifen zu müssen. (Tamguchi oder Pokémon sind auch toll). Da werden die anderen aber Augen machen. Der beste Namensvorschlag wird von uns übrigens mit einem kleinen Preis belohnt...

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 und auf der Rückseite den Namen (und nicht irgendwelche Tags) vermerken.
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 (089/450684-89). Am einfachsten geht es aber per E-Mail.
4. Macht euch nicht die Mühe, aus Konkurrenzblättern abzuschreiben (die lesen wir alle). Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. Schreibt bitte auch immer dazu, **mit welcher Version eines Spiels** die Tips **ausprobiert** bzw. erspielt worden sind, um unnötige Missverständnisse zu vermeiden.
- Achtung Surfer! Nicht selbst von euch nachgeprüfte Cheats werden gnadenlos aussortiert. Abgesehen davon haben wir im Verlag selbst einen recht flotten Internetzugang.
5. Tips und Lösungshilfen zu Mario 64, FF VII oder zu indizierten Spielen könnt ihr euch schenken. Auch in Sachen Tekken, Toshinden, oder Tomb Raider sind wir bereits bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winkt seit eh und je ein Honorar von mindestens 40 bis maximal 500 Mark!

Unsere Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

oder per Email an: axel.boumalit@future-verlag.de

schreiben. Nur des Verständnisses halber...
hin versuchen, unsere Artikel in fehlerfreiem Deutsch zu hoffen. Ach ja, und keine Angst, wir werden auch weiterhin den Kunden wohl mit ein paar Piktogrammen mehr ge-zurückübersetzt. Nix für ungut. Aber da wäre den Zahlenware ins Englische und dann wieder ins Deutsche kann, haben wir spaßeshalber mal diesen Text per Software zu machen, wie fehlerhaft diese Methode sein zungsprogramm zu Rate ziehen. Um euch mal ein Bild Institut wenden und nicht ein billiges Online-Überset-ens um Mithilfe bitten oder sich an das örtliche Goethe-steller einfach mal einen netten Studenten ihres Vertrau-on schon fast eine Indizierung. Vielleicht sollten die Her-noch zum Schmunzeln sind, droht bei dieser Interpretati-re Übersetzungen gelegt wird. Während manche Fehler-ger Hersteller manchmal so wenig Augenmerk auf korrek-igendwie gibt es schon zu denken, dass von seiten eini-



Heiss geht's her diesen Monat bei den Leserbriefen: Ihr steht wie ein Mann hinter dem Dreamcast, wie unsere Umfrage gezeigt hat, das zukünftige VG-Design wird heiß diskutiert, scheinbar ausgestorbenen Genres wird hinterhergetrauert und Automaten-Kracher sind sehr begehrt! Ausserdem wurde uns eine interessante Theorie unterbreitet.

Forum 9/99: Dreamcast kaufen: Ja oder Nein?

Hallo Ralph, ich lese nun schon so lange euer Magazin, dass auch ich einmal meine Meinung äußern möchte. Besonders, wenn es um das vielmals mit Vorurteilen beworfene Dreamcast geht. Es ist gar nicht so lange her, da blickten sämtliche Redaktionen eher kritisch in die Zukunft des kleinen Träumers. Doch der Wind hat sich gedreht, und es werden immer mehr, die Segas Sprössling in ihr Herz schließen. Trotz allen Miesmachern hat es eine Konsole geschafft, sich auf dem Markt erfolgreich zu etablieren. Zumindest hat es den Anschein. Die Gründe hierfür liegen breit gefächert. 1. Wichtigster Baustein dafür ist die Hardwarestruktur. Leicht zu programmieren und konvertieren (WCE). Ebenfalls entspricht die Hardwareleistung dem aktuellen Standard. 2. Die Werbung: Sega hat von Sony gelernt und treibt Werbekampagnen voran (VIVA, Fernsehen, Fussball etc.). 3. Die Spiele. Nicht nur viele, sondern auch hochwertige Spiele. Exzellente, für den Heimgebrauch erweiterte Automatenumsetzungen. (Naomikompatibilität). Das wohl wichtigste Argument für den Kauf dieser Konsole ist aber ohne Frage der kostenlose Internetzugang. Somit sind auch die 500 Mark relativ günstig, wenn man bedenkt, was man dafür erhält. Wenn es Sega richtig anstellt (mehr Internetunterstützung), wird diese Konsole einen großen Schritt in Richtung Zukunft machen. Und ich werde dabei sein!

Fright21 via e-mail

Eure Forumfrage, ob ich mir den Dreamcast zulegen werde oder nicht, kann ich nur mit einem "Ja" beantworten. Ich spiele seit über acht Jahren intensiv, habe sieben Konsolen zu Hause und liebe Sega. Trotz des Reinfalls mit dem 32X und dem viel zu wenig unterstützten Saturn spricht nichts gegen den Kauf des Dreamcast. Ich fiebere den Spielen (*Sega Rally 2*, *VF3 tb*, *House of the Dead*, *Get Bass...*) sehnüchlich entgegen. Bis auf den Erwerb des 32X (habe nur *Virtua Racing Deluxe*) habe ich keine Investition in eine Konsole bereut. Sega bietet mit Abstand die besten Automatenspiele und deren Umsetzungen, und außerdem wird es nach über vier Jahren Zeit für eine neue Ära der Technik im Bereich der Videospiele.

Was nützt die Ankündigung Sonys über eine PS2, wenn ich noch ewig darauf warten muss? Da die Spiele für fast jedes System sowieso 100,—DM kosten, spielt es keine Rolle, wieviele Konsolen man sich kauft, da diese Kosten im Vergleich zu den Spielen zu vernachlässigen sind. Ich gucke, welche Titel ich haben will, und kaufe dann die Konsole, auf der es das Spielchen gibt.

Christian aus Hamburg

Hallo VG-Leute! In meinem ersten Leserbrief muss ich euch ein dickes Lob zukommen lassen. Ich lese euer Magazin erst seit ca. einem Jahr (bitte nicht schlagen) und habe es ab 1/99 im Abo. Besonders euren lässigen Schreibstil finde ich klasse, auch die positive Dreamcast-Berichterstattung und die vielen Importtests sind allererste Sahne. Den dt. Dreamcast werde ich mir auf jeden Fall zulegen, da Sega ein guter Wurf gelungen ist. Die Unterstützung von Seiten der Entwickler (Namco, Capcom) ist ebenfalls positiv. Noch ein Kaufgrund ist für mich die Internet-Funktion, die es erlaubt, zusätzliche Features (z.B. neue Kämpfer oder Strecken) aus dem Netz herunterzuladen. Für alle, die jedoch lieber auf PlayStation 2 oder Projekt Dolphin warten und die neue Sega-Konsole links liegen lassen, sei gesagt, welche Games sie sich entgehen lassen (z.B. *Soul Calibur*, *Power Stone*, *Sonic*). Trotzdem muss ich sagen, dass ich kein Sega-Fanatiker bin, sondern außer dem jap. Dreamcast eine PlayStation und ein N64 besitze. Auch PS2 und Dolphin werde ich mit offenen Armen empfangen. Für mich zählt bei einem Game vor allem der Spielspaß, egal auf welcher Konsole es nun erscheint. So, nun zum Schluss noch ein paar Fragen:

1. Welche Konsolen stehen bei euch privat eigentlich unterm Fernseher?
2. Kauft ihr euch PlayStation 2 oder Projekt Dolphin?

3. Habt ihr, da nun im Future-Verlag, auch etwas mit dem offiziellen Dreamcast-Magazin zu tun?

Thomas via e-mail

Erstmal zum Thema PlayStation-Raubkopien: SCHATTEN DES IMPERIUMS! Vor langer Zeit, in einer weit, weit entfernten Galaxis, als Big N noch für viele der Inbegriff der Videospiele und Sega, auch der ewige Zweite genannt, fleißig über die Teilung des Videospiel-Universums sann, trat eine Macht aus dem Nichts hervor, die die Spieler-Gemeinde in dieser Form bis dato noch nicht gesehen hat. Sony, seinerseits bekannt als weltweiter Musik-Vertrieb, wagte den Schritt



ins scheinbar Ungewisse. Eine bisher nie dagewesene, weltweite Werbekampagne in Sachen Videospielen wurde ins Rollen gebracht und die Message des neuen Unbesiegbaren Kaisers wurde allorts wie auch hierzulande in die heimischen Wohnzimmer gebeamt. Die Zeichen standen gut und die Spieler-Gemeinde frohlockte über das neue Wunderspielzeug. Man hatte fast

das gesamte alteingesessene Videospiel-Publikum auf seine Seite gezogen, als eine schockierende Nachricht durch die Welt ging: Es gibt ein Programm, sagte man sich, das könne PS-Spiele mit Hilfe eines, rein zufällig zur gleichen Zeit auf dem Heim-PC-Markt erschienenen CD-Brenners, kopieren. Das Imperium gab sich empört und beklagte bereits nach einem Jahr starke Verluste an den Verkaufszahlen der Software. Initiativen

gegen Raubkopierer wurden ins Leben gerufen und weltweit fahndeten Späher des Kaisers nach jenen finsternen Gestalten, die dem Imperium derart zusetzen wagten. Sie wurden als Geächtete dargestellt, als Kriminelle ohne Zukunft; Piraten, die ihr überflüssiges Leben der Vernichtung des Kaisers widmeten. Die schockierte Republik jedoch wunderte sich, dass jene Konsole Jahr für Jahr immer vor größeren Festtagen, an denen es Brauch war, einander zu beschenken, fast völlig ausverkauft war. Während das Imperium immer wieder öffentlich Anklage erhob, verheimlichte es die Tatsache, dass der Absatz der Hardware den der Software um einiges überrundet hatte. Daran störte es sich auch nicht, bedenkt man, dass der Wert einer Station fast der dreifache eines Spieles war. Langsam erwachte die Republik, um sich mitten in einer weitgesponnenen Verschwörung wiederzufinden. Wer noch eisen sparte und sehnsüchtig auf den Release eines potentiellen Hit-Titels wartete, musste den Gesprächen der Mitarbeiter am Arbeitsplatz lauschen, die eben dieses Game bereits als Kopie besaßen, ja manchmal sogar schon beendet und wieder weiterverkauft haben. Man wurde auf eine harte Probe gestellt. Just zu diesem Zeitpunkt stellte sich das Imperium gegen seine Zielgruppe der ersten Regierungstage, die FREAKS. Ein weltweites Handelsbargo für Import-Güter sollte das Kopieren einstellen. Eine Nation war geschockt. Der Kaiser selbst ließ sich, nun da sein erstes Kind geschlagen, steif und von Alterserscheinungen geplagt, auf seinen alten Thron nieder und blickte hämisch grinsend auf sein Zweitgeborenes: "Nun, da die Zeit gekommen ist, wirst du meine Macht ausbauen und diese elenden Trottler endgültig zu meine Marionetten machen ...", waren seine Worte und er streichelte stolz über das

Gehäuse der PLAYSTATION 2.

... weiter in EPISODE 2: Die Rückkehr der SEGA-Ritter!

Erstmal aber Glückwunsch zur besten und informativsten Videospielezeitschrift auf dem Markt! Naja, ehrlich gesagt hat sie mir früher anno 1994 besser gefallen, die Puter-Comics und so. Aber ihr seid eben auch erwachsen geworden. Und die Referenz am Zeitschriftenmarkt seid ihr sowieso. So, aber nun zum Thema!! Ich werde mir den Dreamcast auf jeden Fall zulegen, weil:

1. Sega soll endlich wieder vorn am Markt mitmischen!
2. Ich habe lange genug auf ein neues (brauchbares) Sonic gewartet!



TWELVE TALES
CONKER 64

3. Wirklich gute Spiele zum Release (in Shen Mue hab ich auch große Hoffnungen gesetzt, und bin mir sicher, daß mich Sega nicht enttäuschen wird!)

4. SNK-Konvertierungen für das Dreamcast (mein Neo Geo ist zu Bruch gegangen *snief*)
5. Alleine *Street Fighter Alpha 3* ist für mich Grund genug, um mir die Konsole zuzulegen (naja, aber da sprech ich, glaub ich, nur für mich)
6. Onlinespielen mit anderen Zockerprofis! Und das ist sicherlich einer der Hauptgründe! Jetzt kann ich mich endlich mit anderen SF Spielern messen!!!

18Volt via e-mail

Das nenne ich mal eine versierte Leserschaft, die objektiv die Vorzüge von Segas neuem Flaggschiff zu würdigen weiß, ohne in den alten 32X- bzw. Saturn-Misserfolg-Tenor einzustimmen. Die Auswahl der hier gedruckten Meinungen ist nicht etwa getürkt – nein, sämtliche Zuschriften zum Thema ergaben eine Resonanz von DC kaufen Ja/Nein im sensationellen Verhältnis 8:1! Scheint in der Tat ein ruhmreicher Launch vor Sega zu liegen – jetzt nur nicht noch eine Verschiebung riskieren! Zu den Fragen von Thomas: 1. Na ja, die drei aktuellen Top-Player hat jeder, dazu

kommen noch
Neo Geo (Ralph),
Neo Geo CD (Ralph),
Master System (Sanka),
Mega Drive (Christian, Ralph),
Super Nes (Axel, Ralph, Tox) und Saturn (Ralph).

2. Für die Redaktion wird natürlich sofort eins angeschafft. Privat entscheiden wir wahrscheinlich nicht anders als ihr: Sobald es genug kultige System-Seller gibt, muss die Maschine her – allerdings nicht zu den wahnsinnigen Import-Preisen der ersten Woche.
3. Sobald wir endlich nach München umziehen, werden uns die Kollegen des offiziellen DC-Magazins praktisch direkt gegenüberstehen.

DC & N64-LineUp

Hallo VG-Crew. Macht bloß weiter so, denn ihr leistet hervorragende Arbeit! Doch nun zu meinen Fragen:

1. Wann kommen denn nun die N64-Knaller *Donkey Kong 64*, *Jet Force Gemini*, *Perfect Dark*, *Banjo-Tooie* und *Conker 64*?
2. Entwickelt EA für Segas Dreamcast?
3. Werden *Metal Slug 1/2* oder *Shock Troopers 2nd Squad* für Dreamcast oder N64 umgesetzt?
4. Entwickelt Square auf Dreamcast?
5. Was bitte schön sind *Crack 2*, *Harukaze Sentai V Force 2*, *Nijihiro Tenshi*

FORUM- THEMA

Bei unserer Oldie-Special-Rubrik richten wir uns natürlich auch ein wenig nach euren Wünschen. Gebt doch einfach mal zum Besten, welche Konsole und vor allem aus welchen Gründen es heute verdient hätte, bei uns noch einmal in Form einer Mini-Hommage wie bei PC-Engine, Neo Geo, Jaguar, NES und Coleco Vision gewürdigt zu werden! Wir sind gespannt auf eure Meinungen!

WEB-SITE DES MONATS

<http://www.namco.co.jp/home/aa/am/vg/tekken-tt/index.html> heißt eine brandneue Page, die direkt von Namco für alle Fighting-Fans eingerichtet wurde, die von Artworks, Modelisten, Charakterinfos etc. alles über den aktuellen Automaten bzw. die angekündigte PS2-Umsetzung erfahren möchten. Worth surfing by!

Inserentenverzeichnis

Activision Deutschland GmbH	13	ORDER IN TIME	89
Arjay	43	PROMARKT GmbH	2-3
CDG Media	41	Sega Deutschland	116
Cytronix Ohg	103	Siggi's Toy-Shop	45
Dino Verlag	69	Spirit	57
Fire International	49	Sunflex Vertriebs GbRmbH	39
Future Verlag	47, 59, 93	Take 2 Interaktive GmbH	5
Gamestore	67	The Next Generation	55
G-Press Dataservice	115	The Video Games Source	67
HASBRO Interactive	19	UbiSoft	17
Infogrames Videogames	29	Virgin Interaktive	25
Karstadt AG	22-23	Wolfsoft GmbH	57
Meda Attack	99		
MVG Medien	51	Teilbeihfter: Virtual World (Österreich)	

LESERPOST

LESERPOST

LESERPOST

LESERPOST

oder *Take the Bullet* auf dem Dreamcast?

6. Wird sich aufgrund der angesprochenen Hefterweiterung euer Preis erhöhen?

7. Wann kommt *Shen Mue* in Deutschland?

1. *Donkey*: November, *Jet Force*: Ende Oktober, *Perfect Dark*: Leider auf April verschoben, der Rest irgendwann 2000 und bestimmt mit zig Verschiebungen.

2. Bis jetzt bedauerlicherweise nicht – der Sportgigant wartet erst mal ab.

3. Auf N64 niemals, auf DC allerhöchstens gerücheweise der dritte Teil *Metal Slug X*.

4. Sie liebäugeln ...

5. *Take the Bullet* wird ein innovativer Lightgun-Shooter um den Leibwächter des US-Präsidenten von den Schotten Red Lemon, die auch schon *Aironauts* (PS) gemacht haben. Zum ersten Mal soll das D-Pad der DC-Gun für Bewegungen genutzt werden und ein Splitscreen-Mode für vier Ballermänner integriert werden! Vom Rest haben wir noch keine mitteilenswerten Infos.

6. Wir haben doch noch gar nicht angefangen... Grins. Aber nein – der Preis bleibt!

7. Japan: 28. Oktober – bei uns: Irgendwann 2000 ...

Konsolen-Theorie: Die Farbe macht's?

Mahlzeit zusammen! Nachdem ich schon einige Jahre als "Freak-Gelegenheitszocker" der VG-Szene beizuhause, habe ich nach Jahren unermüdlicher Forschung und Arbeit eine kleine Theorie über den Erfolg mancher Konsolen ausgearbeitet: Ist euch eigentlich einmal aufgefallen, dass immer nur weiße (oder generell helle) Konsolen marktführend waren? Nehmen wir doch mal die Konsolen von anno '85 als Beispiel: Nintendo NES -> weiß -> Marktführer. Master System -> schwarz -> Nummer 2. Und so geht's über die Jahre dahin: Super Nintendo (weiß, PlayStation (hellgrau), Game Boy (weiß) sind alles erfolgreiche Konsolen, während Mega Drive (schwarz), Saturn (schwarz), Neo Geo (schwarz), Jaguar (schwarz) und N64 (schwarz) entweder floppten oder es nicht schafften, Marktführer zu werden. Zusätzlich noch: In Japan war der Saturn weiß, dort hatte er seltenerweise einen (für Sega) sehr guten Absatz gefunden. Lasst euch mal die Theorie durch den Kopf gehen!

Doc Ower via e-mail

Hmm – interessanter Ansatz: Das bedeutet also, dass die PS2 (pechschwarz den ersten Prototypen nach) den Bach runtergeht und das Dreamcast (weiß) Marktführer wird ... Vielleicht sollten wir Nintendo vorher informieren, bevor die Farbe für die N(ext) G(eneration) N(intendo) C(onsole) festgelegt wird! So ganz

stimmt's aber doch nicht, denn die frühen schwarzen Atari-Konsolen (z.B. 2600) waren sehr erfolgreich und die weiße Engine in Japan ebenfalls nicht Marktführer.

Time Crisis 2

Hallo VGler! Wann kommt endlich *Time Crisis 2* und kommt es überhaupt noch für die PlayStation oder für den Dreamcast oder für beide und kommt *Point Blank* bald als Platinum?

Markus Bentik, Bremen



Für die PlayStation auf keinen Fall mehr. Die Gerüchteküche brodelt auf jeden Fall: Im Gespräch ist der Release eines völlig neuen dritten Teils namens *Crisis Zone* für DC und/oder PS2, denn rein optisch kann *TC2* nicht mit *House of the Dead 2* mithalten und das gefällt Namco sicher nicht. Offiziell bestätigt ist jedoch leider noch nichts.

VG-Umstrukturierung

Hallo VG-Crew, bis jetzt habe ich mich noch nie dazu entschließen können, einen Leserbrief zu schreiben, aber da ich ja nicht einfach zuschauen kann, wie meine gute alte VG "verkommt", muss auch ich meine Meinung zu den Verbesserungsvorschlägen loswerden. Sicher habt ihr mit dem neuen Verlag die Möglichkeit, euer Heft zu verändern bzw. zu verbessern, dennoch sollte der Leser nicht ein komplett neustrukturisiertes Magazin bekommen. Ich lese die VG schon fast seit der Anfangszeit und das tue ich, weil ihr stets ein "etwas anderes" Magazin herausbringt. In der VG lese ich eben nicht diesen "Einheitsbrei" wie in dem Großteil der restlichen Magazine auf dem deutschen (!) Markt, und das soll auch so bleiben. Orientiert euch also nicht zu sehr an anderen Magazinen. Der vorhandene Inhalt sollte sich meiner Meinung nach nicht ändern, die neuen Ideen sollten ausschließlich auf den (hoffentlich vorhandenen) zusätzlichen Seiten realisiert werden. Trotz meiner zurückhaltenden Einstellung gegenüber Veränderungen an der VG will ich trotzdem etwas vorschlagen: Falls es irgendwie möglich sein sollte, verbessert eure Druckqualität und die des Papiers (die Screenshots sehen darauf kläglich aus!!!). Wie ihr in der letzten Zeitschrift berichtet habt, machen die Engländer geniale Videospieldmagazine (fast so geniale wie ihr ... schleimtropf...). Ich stimme euch da

vollkommen zu, bitte orientiert euch aber nicht nur inhaltlich an diesen. Nehmt euch ein Beispiel an dem "ARCADE"-Magazin (auch von Future), es verbindet guten Inhalt (habt ihr schon!) mit spitzenmäßiger Druckqualität (habt ihr dringend nötig!). Ich kaufe eure Zeitschrift trotzdem nicht wegen der bunten Bildchen, sondern wegen eurer einzigartigen Art, Berichte zu schreiben. Deshalb schaue ich zuversichtlich in die Zukunft mit vielen weiteren Jahren VG. Euer treuer Leser

Marc Gordack

Hi VIDEO-GAMES-Team, hier meine Meinung zur Neugestaltung der Video Games: Das Cover sollte so bleiben, sieht gut aus und ist am Kiosk gut zu erkennen. Auch das Innenleben darf nicht verändert werden, weil es das Übersichtlichste am Markt ist. Keine zu großen Überschriften, weiße Hintergründe und nicht verschachtelte Artikel lassen sich

meiner Meinung nach besser lesen als das Chaos in anderen Blättern. Die Themen der Artikel sind sehr gut, z.B. die Oldie-Specials. Mehr davon, z.B. über die Marktlagen in USA und Japan oder die Automatenzene. Die Importtests sollten gleichberechtigt werden und nicht nur die Zeigerwertung bekommen, die Tests sind genauso wichtig wie die deutschen Erscheinungen. Negativ ist mir bei den letzten Ausgaben aufgefallen, dass immer weniger Versandhändler inserieren. Woran liegt das? Das muss wieder anders werden, die VG war mal eine gute Quelle für Preisvergleiche

Andreas Wenzel via e-mail

Unsere Layouter und Designer werfen derzeit schon fleißig mit Entwürfen um sich und freuen sich natürlich über alle Anregungen, die von euch hereinschneien – eins steht schon mal fest: Die Papierqualität wird definitiv verbessert. Der Rest wird eine Überraschung!

Ausgestorbenes Genre

Hallo Video Game(r)s!! Was ist eigentlich mit den klassischen 2,5D-Side-Scrollern wie *Double Dragon* und *Final Fight* passiert? FF wird zwar immer als Referenz zitiert, allerdings gab es seit Jahren nichts mehr, was auch nur eine gewisse Ähnlichkeit aufweisen konnte. Diese ganzen Pseudo-3D Schlägerspiele wie etwa *Fighting Force* sind zwar nur eine Fortentwicklung dessen, allerdings stören die miesen Kameraeinstellungen (überraschende Angriffe von hinten), die bei diesem Genre auch gar nicht besser zu machen sind, als das altbekannte 2,5D und außerdem muss man neuerdings auch gewissermaßen zielen, da die Schläge eben nicht nur wie bei den Klassikern nach vorn und hinten abzugeben sind. Dadurch ändert sich unweigerlich die ganze Art (Schwerpunkt) des

Games und es hat dann mit einem *Final Fight* nicht mehr viel gemein. Ich habe zwar von einem *Final Fight 2* gehört, das in Japan bald in die Spielhallen kommen soll (oder schon ist), aber die Screenshots sahen auch nach 3D aus. Warum hat denn Capcom (nicht mal in Japan oder USA, wo das Spiel meines Wissens nach ein riesiger Erfolg war) *Final Fight* nicht auf eine der Generation-CDs draufgepackt? Das alte "System One"-Board sollte die PS doch ohne Probleme emulieren können?! Generell sollte mal wieder ein solcher 2,5D-Side-Scroller entwickelt werden. Beat'em Ups im Stil von *Street Fighter*, die gar nicht oder nur bedingt von der dritten Ebene Gebrauch machen, gibt es ja auch noch zur Genüge. Anderes Thema: Wie wäre es denn mit einer eigenen Internet-Seite?! Die ist zwar nicht umsonst, allerdings in der heutigen Zeit meiner Meinung nach Pflicht. Jedes schundige Blatt, das diese Tage publiziert wird, hat seine eigene Homepage, nur das erste führende deutsche Magazin für Videospiele hat noch keine. Wie ich festgestellt habe, habt ihr der VG eine eigene Domain ja immerhin schon registriert! Ich hoffe diesbezüglich aufs Beste & Baldigste!

Philipp via e-mail

Tja, die guten alten *Final Fights*! Nach dem dritten Teil '95 auf dem Super Famicom tat sich nicht mehr viel in dieser Richtung, obwohl es doch einige Versionen des Spiels gibt: *Final Fight* (mit Haggar & Cody), *Final Fight Guy* (mit Haggar & Guy – selten!), *Final Fight CD* (Mega CD, mit allen drei Charakteren), *Mighty Final Fight* (NES) und die Teile zwei und drei. Das von dir angesprochene Sequel ist wahrscheinlich *Final Fight Revenge*, das nichts anderes ist, als ein mittelmäßiges bis schlechtes Polygon-Beat'em-Up auf System-11-Basis à la *Street Fighter EX*. Davon abgesehen gab's in letzter Zeit außer *Legend*, *Soul Fighter* und Segas *Spikeout* (DC-Umsetzung?) in der Tat sehr wenig.

Pistolen & Pedale

Hi VG-Gang! Hab euch ja erst so ca. vor einer Woche geschrieben, aber ich bin immer noch wissensdurstig!

1. Wozu gibt es bei Pistolen ein Pedal?
2. Ich habe gelesen, dass nicht jede Pistole mit jedem Spiel kompatibel ist. Worauf muss ich da aufpassen?

Manuel

1. Um sich zu ducken, wie beim indizierten Namco-Shooter, oder um bequem nachzuladen. Das lässt sich aber auch mit Buttons an der Knarre erledigen und verursacht deutlich weniger Kabelsalat ...
2. Die Namco-Shooter machten früher Probleme (G-Con-Kompatibilität). Alle Pistolen neueren Datums sind jedoch im Allgemeinen mit allen Lightgun-Spielen verträglich – viele sogar systemübergreifend (PS und SAT).

ADRESSE LESERPOST

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

Redaktion VIDEO GAMES
Kennwort: Leserpost
Future Verlag GmbH
Rosenheimer Str. 145h
81671 München/Deutschland
oder via E-Mail: vg@wekanet.de



GAMESTORE

Spieland durch's Leben

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladungspreise können abweichen

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladungspreise können abweichen

Engl. PAL (Uncut)
N64 - 129,90
PS-99,90

ShadowMan N64 komp. dt 109,90
ShadowMan PS komp. dt 99,90

JetForce Gemini dt. N64 114,90

Engl. PAL (Uncut)

DNZeroHour N64 PAL 129,90

Weiter TopHits

WorldDriverCh. N64 119,90
Rayman2 N64 119,90
HybreadHeaven N64 114,90
Daikatana PAL N64 129,90
TonyHawk Sk. PS 99,90
DinoCrisis PS verb.
FinalFantasy 8dt. PS 109,90
Fifa Soccer2000dt. PS 99,90

SEGA DREAMCAST dt 499,--
mitModem (14.10)US(9.09)

VMU Card 59,90
RGB Kabel 49,90
H.of Dead2 inkl. Gun 149,90
Blue Stinger PAL 99,90
Sega Rally 2 dt 109,90
Sonic Adv. dt. 89,90
VirtuaFighter3tb dt. 89,90
Racing Sim 2 dt 99,90
Powerstone dt. 99,90
TrickStyle dt. 99,90

Dreamcast US./JP. Spiele lieferbar !!!
weitere Spiele (N64, PS, Dreamcast) u. Zubehör lieferbar

0201 / 777235

Ladungspreise können abweichen
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten 10,90 DM

Wolf R. Groß, Salzbrücker Str. 36, 21335 Lüneburg
Tel./Fax: (04131)406278
Bestellannahme: Mo.-Sa. von 9.00-21.00 Uhr
<http://www.ATARIhq.de>



Jaguar inkl. Cybermorph	ab 99,90
Jaguar CD Rom inkl. 4 CDs	ab 179,90
Alien vs. Predator	129,90
Atari Karts	99,90
Attack of the Mutant Penguins	69,90
Baldies CD	49,90
Battlemorph CD	59,90
Checkered Flag	29,90
Club Drive	29,90
Defender 2000	79,90
Dragon - The Bruce Lee Story	44,90
Fever Pitch Soccer	69,90
Fight for Life	59,90
Flashback	79,90
Hover Strike CD	59,90
I-War	49,90
Iron Soldier	59,90
Kasumi Ninja	49,90
Missile Command 3D	69,90
Myst CD	59,90
NBA Jam T. E.	89,90
Pinball Fantasies	69,90
Pitfall	69,90
Power Drive Rally	89,90
Rayman	99,90
Ruiner Pinball	49,90
Space Ace CD	59,90
Super Burn Out	59,90
Supercross 3D	59,90
Syndicate	69,90
Tempest 2000	49,90
Theme Park	59,90
Ultra Vortek	69,90
World Tour Racing CD	119,90
Zool 2	49,90



Atari Lynx 2 inkl. Batman Returns ... a. A.	
SokoMania (NEU!)	69,90
Lexis (NEU!)	79,90
Battlewheels	59,90
Battlezone 2000	59,90
Blue Lightning	69,90
Block Out	59,90
California Games	69,90
Chip's Challenge	39,90
Double Dragon	69,90
Dracula - The Undead	49,90
Electrocop	54,90
Gates of Zendocon	39,90
Gauntlet - The Third Encounter	39,90
Jimmy Connors' Tennis	39,90
Klax	39,90
Lemmings	89,90
Ms. Pac Man	39,90
Pac-Land	39,90
Paperboy	39,90
Pinball Jam	39,90
Qix	34,90
Rampart	39,90
Road Blasters	39,90
Robotron 2084	39,90
Shadow of the Beast	39,90
Shanghai	39,90
Slime World	39,90
Steel Talons	39,90
Super Asteroids/Missile Command ..	64,90
Super Off Road	69,90
Toki	39,90
Ultimate Chess Challenge	44,90
Warbirds	69,90
Xybots	34,90

Atari 2600/5200/7800 Systeme & Games a. A.

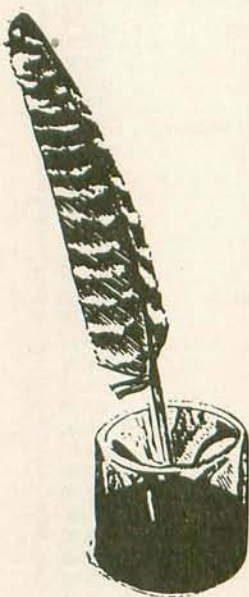
game.com	SEGA	Nintendo
3DO Panas./Goldstar inkl. 2 Spiele ...	ab 199,-	
NEC Turbo Duo/Turbo Express	je 549,-	
NEC Turbo Grafx 16 inkl. Keith Courage	169,-	
Nintendo Virtual Boy & Mario's Tennis	ab 139,-	
Nintendo Super NES (NTSC)	169,-	
Sega 32X (NTSC) inkl. 2 Spiele	ab 129,-	
Sega Game Gear	169,-	
Sega Genesis 2/Genesis 3 (NTSC) ...	je 169,-	
Sega Nomad inkl. Sonic & Knuckles ...	ab 239,-	
Sega Saturn (NTSC) inkl. 2 CDs	ab 249,-	
Tiger game.com (pocket pro)	ab 139,-	

Weitere Systeme (auch Oldies) & Software erhältlich!

Es sind permanent 60 verschiedene Titel für Atari Jaguar ab Lager lieferbar!

Es sind alle (!) verfügbaren Titel für Atari Lynx ab Lager lieferbar!

PlayStation 2



Es ist soweit, Sony hat die Katze aus dem Sack gelassen. Verpackt in formschönem Edel-Schwarz-Gehäuse wurde die PlayStation 2 in Tokio präsentiert – HighTeck inside, selbstverständlich. Der Preis der neuen Wunderkonsole ließ dann aber so manchem den Atem stocken: Umgerechnet ca. 660 deutsche Flocken werden die Japaner auf den Tisch legen müssen, um in den Genuss der nächsten Generation zu kommen. Und wir Europäer? Dazu ließ Sony noch nichts verlautbaren – kein Wunder, denn bis schweizer, österreichische und deutsche Zocker die CDs in das Laufwerk schieben dürfen, werden noch viele Monde vergehen. Die Vergangenheit hat aber gezeigt, dass wir auf den japanischen Preis einer Konsole (nicht nur auf die von Sony!) noch ein stattliches Sümmchen drauflegen müssen. (Gemunkelt wird von einem Preis zwischen 750 und 800 Mark...) Wetten, dass die Zockergemeinde laut aufstöhnen wird? Das



Volks-Spielgerät als PayStation? Die Spieler als Melkkuh für profitgierige Hardware-Hersteller? Nein, keineswegs! Wer die NextGen-Wunderwaffe von Sony mit dem Vorgängermodell oder dem N64 pekuniär in Zusammenhang bringt, verwechselt klar Äpfel mit Birnen. Die Zeiten von 32- bzw. 64 Bit sind dann endgültig vorbei – eine komplett

neue Technologie bringt nicht nur neuen Spaß, sondern kostet auch deutlich mehr Geld. Und dass die PlayStation 2 etwas völlig anderes ist als die mittlerweile in die Jahre gekommene graue Konsole, fällt schon bei der Optik auf: Kein Kinderzimmer-spielzeug, sondern ein modernes Wohnzimmer-Gerät, das neben Stereoanlage und Videorecorder nicht mehr grell ins Auge sticht. Doch entscheidend ist immer noch die Technik: Der Entschluss, das Laufwerk als vollwertigen DVD-Player auszurüsten, mag vielleicht für Sony die beste Entscheidung der letzten Jahre gewesen sein. Schließlich bekommt der Käufer zu einer absoluten Top-Konsole noch ein Abspielgerät der Zukunft mitgeliefert (das allein für sich schon mindestens 500 Märker kostet...). Die PlayStation 2 ist also weder teuer noch billig, sondern schlichtweg preiswert. Wieviele Spieler sich aber letztlich das Edel-Gerät leisten wollen, steht auf einem anderen Blatt...



- 4.) Welchem exotischen Zottelvieh leiht der Synchronsprecher Jaunties im deutschen TV seine Stimme?
- 5.) Wie manifestieren sich neu erworbene Fähigkeiten des Shadowmans an seinem Körper?

Zu gewinnen gibt es folgende Preise:
 1 x lebensgroßen Shadowman-Aufsteller
 5 x Shadowman-Sonnenbrillen
 5 x coole Hologramm Poster
 1 x Shadowman-Figur
 10 x Shadowman-Banner
 5 x Shadowman für das N64
 5 x Shadowman für die PlayStation

Voodoozauber hin und schwarze Magie her, trotz all dieser übersinnlichen Zutaten müssen wir leider wieder darauf hinweisen, daß der Rechtsweg ebenso wie alle Mitarbeiter des Future-Verlages und von Acclaim von der Teilnahme ausgeschlossen sind. Daran ändern leider auch keine mit Nadeln durchlöchernten Puppen der VG-Redakteure etwas. Schickt eure Einsendungen bitte unter dem Stichwort "Voodoo" bis zum 10.11.1999 an den

Future Verlag
 Red.Video Games
 Rosenheimerstr.145 h
 81671 München

VIEL GLÜCK

Direkt aus dem Reich der Dunkelheit erreichten uns diese tollen Preise. Klar, daß da jedem Schattenkrieger das Wasser im Mund zusammenläuft. Um es euch aber nicht allzu leicht zu machen, haben wir uns fünf fiese Fragen ausgedacht, deren korrekte Beantwortung absolute Grundvoraussetzung ist.

- 1.) Was ist Voodoo, und wo hat dieser seinen Ursprung?
- 2.) Wie heißt die exotische Voodoo-Priesterin in Shadowman?
- 3.) Welchen Job übte Mike LeRoï vor seiner Verwandlung in den Shadowman aus?

Neu!

Das VOODOO-abenteuer,
das DIR die seele RAUBT!

SHADOWMAN™

Der offizielle COMIC
zum game!

3 Ausgaben -
Start Oktober '99!

Jeweils 60 Seiten mit
Comic, Poster & Gewinnspiel!

Ausführliche Infos zum
Action-Adventure Game des Jahres!

Spiel Acclaims Action-Adventure
für PlayStation, N 64, PC und Dreamcast!



Heft 1 ab 20. Oktober überall im Handel!

SHADOWMAN™ © 1999 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.

www.shadowman.de

Acclaim

www.acclaim.de

Dino
COMICS
www.dinocomics.de

Ready Rumble Boxing 2

SHORTCUT

- + grandioses Charakter-Design
- + endlich gutes Box-Gameplay
- + Top-Animationen & Schlag-Sounds
- wenig Spielmodi
- wenig Show-Gebärden vor dem Kampf

Einen Tusch, Fanfaren und das Bundesverdienstkreuz in Gold für die Mannen von Midway! Nicht zu fassen, aber die Jungs haben etwas geschafft, was die PlayStation in fünf Jahren nicht zustande gebracht hat und in Fachkreisen eigentlich schon nicht mehr für möglich gehalten wurde: ein fesselndes Boxspiel! Dabei ist die Formel doch so einfach. Weg von der realistischen Seite mit echten Ringhelden, Blutdoping und zu technischem Gameplay und hin zu **kultig animierten Cartoon-Boxern** und einfachem, aber unerhört spaßigem Spieldesign mit einer Handvoll Extras – fertig ist der Party-Hit. Die 16 teilweise zum Brüllen komischen Charaktere sind aber auch echt eine echte Augenweide...

Fantastisches Game-Design ...

Von der Rasta-Bohnenstange Afro Thunder (mein absoluter Lieblingsfighter neben Sweetie Lulu Valentine) über die Brasilien-Schönheit Selene Strike hin zu grimmigen Arabern und Kroaten und massigen Muskel- und Fettbergen jenseits der 200-Kilo-Marke (Tank Trasher und Salua). Ach ja und nicht zu vergessen der im Stil des 19.-Jahrhundert-Kneipen-Schlägers designte Engländer Big Willy Johnson (britischer geht's nicht mehr, buaha!) und der Champion mit den Gorilla-Pranken Nat Daddy. Vor jedem Kampf dürft ihr dem obligatorischen "Let's get ready

to rumble" von Michael Buffer (siehe Kästen) lauschen, bevor die Kontrahenten mit ihren witzigen Pre-Fight-Animationen vorgestellt werden. Im Ring geht's dann gleich knallhart zur Sache. Schenkt dem Gegenüber mit vier Punch-Buttons (für jede Hand Magenschwinger und Jab) tüchtig ein, die in Verbindung mit dem Steuerkreuz auch für Haken, Uppercuts und Rundschläge benutzt werden können (und sollten). Je nach Stärke eures Schlags (blauer Balken) bekommt ihr für saftige Hits zwischen einem und drei (da muss aber schon was Mächtiges eingeschlagen haben!) **R-U-M-B-L-E-Buchstaben** gutgeschrieben. Habt ihr alle gesammelt, darf via Druck auf L/R in den gleichnamigen Mode gewechselt werden, der durch glühende Handschuhe visualisiert wird. Jetzt sind eure Serien nicht nur stärker und schneller, via A+B gleichzeitig lässt euer Schützling auch eine Combo vom Stapel, die sich gewaschen hat und (vom menschlichen) Gegner praktisch nicht zu blocken ist. Vorsicht allerdings: Geht ihr zu Boden oder ertönt der Gong zur nächsten Runde, sind alle gesammelten Buchstaben mit einem Schlag, ääh also mir-nichts-dir-nichts futsch. Und zu Boden gehen werdet ihr reichlich – so gut könnt ihr gar nicht sein, hehe. *Ready 2 Rumble* ist zwar nicht schwer, aber Knockdowns als Salz in der Box-Suppe kommen in einer



Da haben wir den fetten Sumo-Brocken in der Ringecke gestellt – jetzt noch ein paar Schwinger und er geht K.O.

Die Ego-Perspektive eignet sich nur zum Betrachten der blauen Augen, hehe!

Afro Thunder ist zu Boden gegangen – schnell auf die L/R-Tasten einhämmern!



Runde mindestens ca. dreimal vor. Meist gewinnt ihr die Matches dann mit 3:2 Niederschlägen und somit T.K.O. Soweit, so gut – aber warum ist *R2R* jetzt um einiges besser als alle bisherigen Konsolenboxversuche? Der Hund liegt auch hier im Detail begraben. Die In-Fight-Animationen mit gekonnten Ausweichmanövern, sehenswerten Serientreffern, krachenden Soundeffekten und



Alle R-U-M-B-L-E-Buchstaben sind eingesackt: Jetzt gibt's Zunder für den Gegner mit einer fast unblockbaren Super-Combo!



Unter den 16 Boxern befinden sich nur zwei Ladies: Lulu (s.u.) und die brasilianische Eisenfaust Selene Strike, die hier der Afro-Bohnenstange mächtig eins einschmückt. Schade nur, dass dem Spiel der allerletzte Feinschliff fehlt.

witzigen Niederschlägen (Drehen um die eigene Achse, Bauchplatscher, eine Runde Torkeln mit letzten Schlagversuchen etc.) halten gekonnt die Balance zwischen realistischen Aktionen und Comic-Touch, die den Spieler unweigerlich in den Bann zieht. Selbst Leute, die mit Beat'em Ups überhaupt nichts am Hut haben, sollten sich R2R näher ansehen.

... mit fehlendem Feinschliff

Nun aber – leider – zu den Schattenseiten: Wie bei *Hydro Thunder* (siehe Import-Test) werde ich auch hier den Eindruck nicht los, dass das Spiel in der Endphase zum US-DC-Launch einfach fertig werden musste und deshalb an einigen Ecken und Enden das letzte Polishing fehlt: So witzig die kurzen Posen und Sprüche der Boxer vor dem Kampf sind, nach spätestens dreimal klickt man sie einfach weg – warum hat man den Charakteren nicht wenigstens zwei oder drei Pre-Fight-Animationssequenzen spendiert? Ein paar Sprüche während des Kampfes hätten wir auch gewünscht. Special Moves wie ein 360-Grad-Double-Punch sind zwar vorhanden, aber quantitativ nicht besonders zahlreich. Auch ein Zeitproblem? Spielmodi-Fetischisten werden ebenfalls etwas belämmert aus der Wäsche gucken. Nach Druck auf "Start" erscheint da auf dem Screen "Arcade" (1/2 Spieler), "Championship" und "Options". Nicht gerade sehr reichhaltig, wenn man noch bedenkt, dass "Championship" wie ein in Windeseile zusammengeschustertes Notprogramm aussieht. Hier könnt ihr einen Boxer mit absurden **Junk-Minispielchen** (auf einen Punchingball einschlagen, ein Gewicht heben oder eine Dosis Vitamine einwerfen) trainieren und zur WM führen. Lustigerweise bekommt ihr z.B. für einen Sieg in einem Prize Fight 2.000 Dollar, 'ne Runde Gewichtheben kostet aber 5.000 Mäuse und eine Dose Vitamine sogar 10.000 – da werden wir

doch lieber Manfred Nerlinger, hehe. Da ihr zu Beginn außerdem dutzende Male stets gegen die drei gleichen Gesichter antretet, verderbt ihr euch damit durch Übersättigung an einzelnen Charakteren quasi den Spielspass am Arcade-Mode. Also: **Championship-Mode am besten links liegen lassen.** Schade, aber das sind eben die Details, die den Unterschied zwischen einem 80- und einem 90- und-mehr-Prozent-Spiel aus-

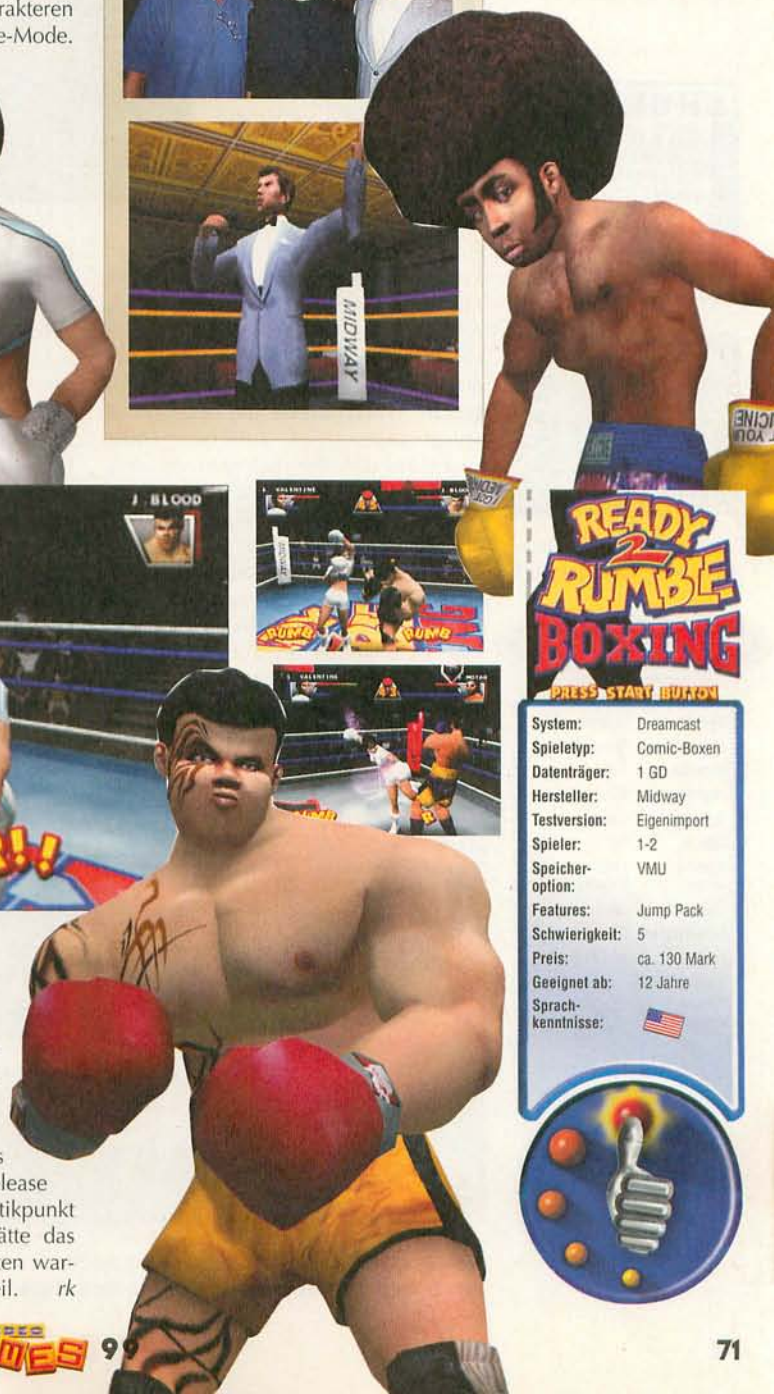


Sweetie Lulu hat sich ihren Sieg schwer mit blauen Augen erkämpft.

machen. Trotz all dieser kleinen und großen Schwachpunkte besitzt R2R eine blendende Box-Engine und macht vor allem zu zweit einen Heiden Spaß. Man kann Konami nur ans Herz legen, dass für den PAL-Release an dem ein oder anderen Kritikpunkt noch gewerkelt wird – das hätte das Spiel wirklich verdient. Ansonsten warten wir eben auf den zweiten Teil. rk

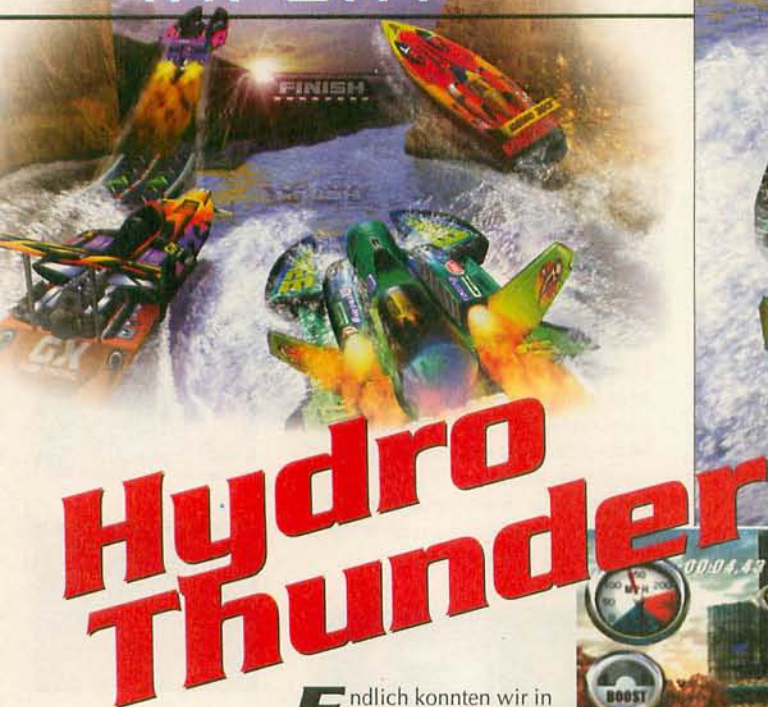
Michael Buffer

Der bekannteste Ring-Ansager der Welt. Unglaublich, aber wahr: Michael Buffer ist mit einer einzigen Zeile berühmt geworden – sein mit langem Atem hingeschmettes "Leeeeeet's get ready to Rumbleeeeeee!", das er auch im Midway-Boxing ständig zum Besten gibt. Hat alle großen deutschen Boxer von "Gentleman" Henry Maske über Dariusz "Tiger" Michalczewski bis zu Axel Schulz angekündigt. Wer von Buffer nicht genug kriegt, kann sich ja mal die '96 unter der Gruppe "K.O.'s feat. Michael Buffer" erscheinene, thrashige Dancefloor-Maxi "Let's get ready to rumble" (was sonst, hehe) reinziehen.



System:	Dreamcast
Spieltyp:	Comic-Boxen
Datenträger:	1 GD
Hersteller:	Midway
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	VMU
Features:	Jump Pack
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 130 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Sprachkenntnisse:	





Im Spiel schauen die Rennboote mit der aufschäumenden Gischt hinter den 1000-PS-Motoren fast so gut aus wie hier.

Selbst auf den Easy-Tracks geht ohne die 9-Sec-Turbos, Shortcuts und Hydro Jumps nix!

Wenn ihr die Kurse mit allen Tricks und Kniffen nicht perfekt beherrscht – No Chance!

SHORTCUT

+ starkes Kursdesign
+ exzellente Wasserphysik
+ motivierende Herausforderung

- schwache Präsentation
- unerklärliche öde Menüführung und Ladezeiten



Kleine Shortcut-Flugeinlage über den Berg gefällig?



System: Dreamcast
Spieltyp: Rennboot-Racer
Datenträger: 1 GD
Hersteller: Eurocom/Midway
Testversion: Eigenimport
Spieler: 1-2
Speicheroption: VMU
8 Blocks
Features: Jump Pack
Schwierigkeit: 7
Preis: ca. 130 Mark
Geeignet ab: 7 Jahre
Sprachkenntnisse:



nutzen müsst, um die Zielvorgabe zu erreichen. Und die ist nicht von Pappe: Platz drei auf den drei Easy-Kursen, Platz zwei auf den mittelschweren und nur Siege auf den harten. Erst dann werden auch die vier Bonusstrecken (also insgesamt 13) freigeschaltet. Unter "sonstige Tricks" fallen dann solche wie exakt getimte

Hydro Jumps (kurz vom Gas, dann Bremse und Turboeinsatz), um die ansonsten unerreichbaren Turbos zu ergattern, mit kurzzeitiger **Turbounverwundbarkeit** mitten durch Hindernisse wie rumgurkende Dschunken oder gegnerische Boote zu donnern oder die lästige Wasserpolizei abzuschütteln. Witzig: Die Bullen in ihrer Sonntagsyacht oder kleine Touri-Schipper packt plötzlich der Ehrgeiz, wenn ihr mit Karacho vorbeizischt – plötzlich sind die genauso schnell und überholen teilweise sogar! Aber wozu gibt's schließlich das gerade erwähnte "Mighty-Hull"-Extra, hehe. Thema Schwierigkeitsgrad: Die drei Easy-Kurse sind geschenkt, doch schon die mittelschweren verlangen euch so ziemlich alles



Wahnsinn: Schaut euch nur die Spiegelung der Titanic auf dem Eismeer an – das nenne ich Next-Gen-Racer-Grafik!



ab. Kalkuliert damit, dass ihr den Mittleren Osten und Lake Powell je mindestens 20 mal fahren müsst, um die Strecken soweit zu kennen, dass ihr alle Kniffe intus habt und zum richtigen Zeitpunkt das Richtige tut, um mit Ach und Krach als Runner-Up durchs Ziel zu fetzen. Von den harten wollen wir erst gar nicht reden – Training, Training, Training! Zum Glück hat das Spiel an sich nicht unter dem Termindruck des US-DC-Launches gelitten – die Präsentation (gibt's überhaupt eine?) und das Menüdesign (öde), das Interface (warum kann man keinen schnellen Restart machen, sondern muss wieder zum Start-Bildschirm?) sowie die **unerklärlichen Ladezeiten** (kommt der Name-Entry-Screen heute noch?) dagegen schon. Fazit: Ein Top-Spiel, sogar eines der besten zum US-Start der neuen Sega-Hardware, das mit vielleicht zwei, drei Wochen mehr abschließender Feinarbeit noch besser dagestanden hätte. Vielleicht investiert Konami für den PAL-Release ja noch etwas! rk

Hol Dir jetzt Video Games im Abo!



alle vier Wochen
bequem frei Haus



der **totale** Konsolen-
durchblick



14 Prozent
gespart



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

Bitte ausgefüllten Coupon an
Video-Games, Abo-Service CSJ,
Postfach 14 02 20,
80452 München schicken,
unter 089/200 281-22 faxen

☐ 12x Video Games für 67,20 DM!

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

Name, Vorname

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 wider-
rufen. Die Frist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung.
Zur Wahrung der Widerrufsfrist genügt die rechtzeitige Absendung des Wider-
rufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

DV19A

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

Toshinden Subaru



Die Moves gehen so langsam vor sich, dass man meint, es wird nachgeladen.

Wie konnte Takara nur so weit sinken und die einst glorreiche *Toshinden*-Serie mit diesem mittlerweile achten Teil (zählt man *Toshinden 2 Plus* dazu) weiter in den Dreck ziehen? Nichts, aber auch wirklich gar nichts an diesem Beat'em Up ist gut (vom ganz netten Database-Mode mal abgesehen, in dem ihr Skizzen, Filme und Artworks zu den Charakteren begutachten könnt): Zunächst einmal wirkt alles unglaublich zäh und nervtötend in die Länge gezogen. Da es so etwas wie einen ganz normalen Arcade-Modus nicht gibt, müsst ihr die dilettantisch inszenierten und mit happigen Ladezeiten versehenen Zwischensequenzen des aufgesetzt wirkenden und von *King of Fighters* abgekupferten Team Story Modus nach jedem Kämpferwechsel über euch ergehen lassen. Geprügelt wird mit dem dünnen Kämpfermaterial (nur neun Stück) übrigens zwei Runden, dann gegen das Boss-Team und schon ist *Toshinden Subaru* (der Zusatz ist der Name einer der neuen Figuren) geschafft. Dabei dürft ihr euch noch nicht einmal ein Team zusammenstellen (es stehen nur drei zur Wahl), geschweige denn die Reihenfolge der Kämpfer selbst bestimmen! Die **Fighting-Engine** selbst wirkt **unglaublich träge** und hat die Rasanz früherer Vertreter gänzlich verloren – man mag es einfach nicht glauben, dass immer noch Tamsoft für dieses Machwerk verantwortlich zeichnet. Sämtliche (Super) Special Moves können durch die R1- und R2-Buttons ausgelöst werden, so dass das Ganze zum

Kinderspiel ausartet. Aufwendige Moves und billige Combo-Verwerter wie Flammenkreisel und Blitzorgien bedürfen animationstechnisch einer derart langen Vorbereitungszeit (offensichtlich muss nachgeladen werden!), dass der **Kämpferverlauf abgehackt und unrund** rüberkommt. Jeder neue Streiter eures Teams wird euch erstmal mit ca. 15 Sekunden Ladezeit vermiest (wieso ging das nur früher alles besser?) und Interaktion zwischen eurer Bande ist – na, wer gibt einen Tip ab? – richtig: Fehlanzeige. Um den Total-Flop komplett zu machen, war man bei Takara offenbar der Meinung, einfarbige Bodenplatten als Kampffläche wären der neueste Stand der Technik und diverse **sinnlose Mini-Games** (Puzzle, Dance, Hockey) würden den Spieler schon von der miserablen Qualität des Hauptprogramms ablenken. Das tun sie leider nicht, und trotz haufenweise Spielmodi (Time Attack, Team Versus, Practice, Survivor) bleibt für *Toshinden Subaru* nur der Weg zur Mülltonne. Tamsoft sollte sich dafür schämen – hoffentlich bleibt uns ein PAL-Release erspart!

rk

Diesen Murks muss man live sehen – wie konnte man dieses Debakel der Serie nur antun? Schande über Tamsoft!

Der Toshinden-Niedergang

Während sich die Konkurrenz (Namco, Sega, Capcom) stets weiterentwickelt, stellt *Toshinden* das seltene Beispiel einer Serie dar, die fast kontinuierlich mit jedem Teil schlechter wird. Hier die Historie vor dem absoluten Tiefpunkt *Toshinden Subaru*.

Toshinden (PS, 11/95, 86 %): Das erste Next-Gen-Beat'em-Up mit kompletter Bewegungsfreiheit – schnell und Spaßig, ein würdiger *Tekken*-Konkurrent.

Toshinden S (SAT, 1/96, 86 %): Grafisch marginal schlechterer SAT-Remix mit einer neuen Kämpferin.

Toshinden 2 (PS, 4/96, 78 %): Neue Lichteffekte, schnelleres Gameplay, aber weniger Flair bedeuten den Abrutsch vom Classic-Niveau.

Toshinden URA (SAT, 11/96 60 %): Miserabelste Optik gepaart mit unverschämten Special-Animationen stoßen SAT-Zocker vor den Kopf.

Toshinden Kids (PS, '97, ohne Wertung): Belanglose Kopfüßer-Variante ohne Tiefgang.

Toshinden 3 (PS, 11/97, 79 %): Ein letztes Zwischenhoch mit 30+ Kämpfern und vielen leichten Combos für Anfänger.



Toshinden 1

SHORTCUT

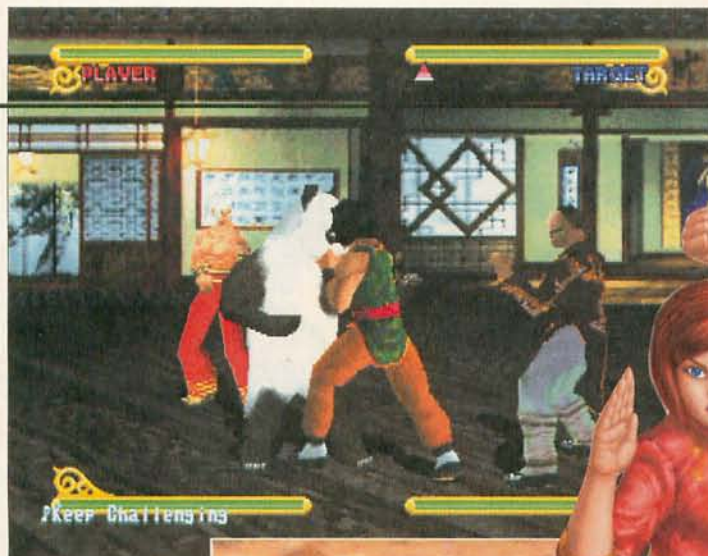
- nervtötende Ladezeiten
- unglaublich träges Gameplay
- Nachladen von Moves unter dem Kampf
- kein richtiger Arcade-Modus
- nur 9 (+4) Kämpfer



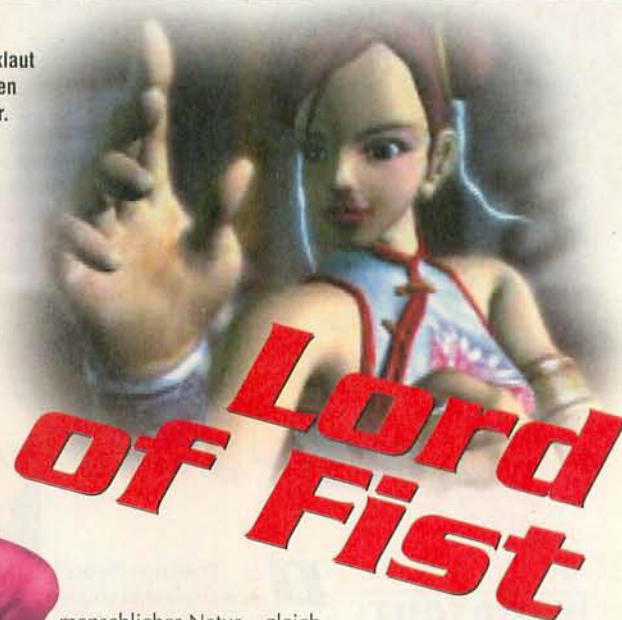
System:	PlayStation
Spielertyp:	3D-Beat'em-Up
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Takara/Tamsoft
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Dual-Shock (kein Analog)
Schwierigkeit:	4
Preis:	ca. 120 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Sprachkenntnisse:	



An sich recht originell: Per Super Special-Move werdet ihr in die Atmosphäre gebeamt und kracht in einer fetten Explosion wieder auf der Kampffläche auf – nicht aber mit DER Engine!



Aus Tekken 3 geklaut
– der Kampf gegen
den Panda-Bär.



Lord of Fist

Chaos pur: Prügelt euch mit sieben anderen Holzmännchen ohne jegliche Taktik ...



Lord of Fist kann die in das neue Beat'em-Up-Prinzip gesetzte Erwartung bei weitem nicht erfüllen.

Was in den USA und bei uns unter dem bekannteren Namen *Shaolin* von THQ vertrieben wird, versetzte die Beat'em-Up-Fangemeinde in Nippon unlängst in Erstaunen. Nicht etwa aufgrund der Güte des Gebotenen – ganz im Gegenteil: *Lord of Fist* präsentiert sich in der fertigen wesentlich übler als in den Preview-Versionen, doch nun der Reihe nach. Solltet ihr euch zunächst am Menüpunkt "New Game" versuchen, wächst schon nach wenigen Minuten der Reiz, die Silberscheibe mit Karacho aus dem Laufwerk zu pfeffern. Das dort ablaufende Beat'em-Up-RPG à la *Tobal* ist derart dilettantisch und fehlerhaft inszeniert, dass man sich an ein Yaroze-Werk erinnert fühlt: Ihr stakst mit einem Martial-Arts-Grünschnabel (Junge oder Mädels mit einem von sechs wählbaren Stilen: Shaolin Kung Fu, Bruce Lees Jeet Kune Do, Tai

Chi Chuan Schattenboxen, Eight Extremities Fist, Hung Gar (?) oder Drunken Boxing) durch eine detailarme Landschaft um drei Holzhütten und labert sinnlos herumstehende Gestalten mit der Absicht zu schlägern an, um Erfahrungspunkte zu bekommen. Witzigerweise sind Charaktere beim Umschalten in die Ego- oder Sky-Perspektive plötzlich nicht mehr sichtbar und ihr bekommt auch keinen Hinweis, mit wievielen Gegnern ihr es im Falle eines Schlagabtausches zu tun bekommt. Aus einem alten Opa werden so plötzlich drei Kung-Fu-Asse, die euch schnell den Garaus bereiten. Nachdem ihr diesem **Langweiler-Modus** den Laufpass gegeben habt und euch dem Versus-Mode zuwendet, keimt in Ansätzen sogar so etwas wie Spielspaß auf: Ihr könnt euch gegen bis zu sieben Gegner – mit zwei Multitaps sogar

menschlicher Natur – gleichzeitig (!) prügeln. Dabei sind allerdings nie mehr als zwei verschiedene Kampfstile gleichzeitig zugegen, auch wenn die unterschiedlichen Kämpfer etwas anderes suggerieren. Zu acht beharken sich sogar nur gleichartige, farbige Holzmännchen (siehe Screenshot).

Gekämpft wird entweder in vorher festgelegten Teams, Stil gegen Stil oder jeder gegen jeden. Dummerweise taugt die zähe Fighting-Engine nicht die Bohne, bei einer Achter-Schlägerei geht die **Framerate in den Keller**, es mangelt chronisch an Moves (es sind ja eh nur sechs Kampfstile und dann auch noch sowas!) und sämtliche Versus-Modi sind eigentlich nur Trainingseinheiten, da stets nach einer Runde abgebrochen wird. Der einzig wirkliche

Arcade-Mode stellt euch gegen drei Angreifer, die euch kombiniert munter fertigmachen und dem Spiel somit das **letzte Fünkchen Spaß rauben**. Wer zufällig zwei Multitaps besitzt und auf eine Runde munteres Gekloppe in heillosem Durcheinander oder Trash-Games im allgemeinen steht, kann ja mal eine Proberunde wagen oder – noch besser – einen Blick auf *Toshinden Subaru* (siehe Import-Test) werfen, hehe. *Lord of Fist* schrammt jedenfalls haarscharf an einer Total-Blamage vorbei. Hoffentlich wird Activisions ähnliches *Wu Tang Shaolin Style* besser!



SHORTCUT

- + Multiplayer-Mode für 8 Leute
- lahme Fighting-Engine dilettantischer RPG-Part nur sechs Kampfstile unfair



SHAOLIN

System:	PlayStation
Spieltyp:	3D-Beat'em-Up mit RPG-Anteil
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Mediaworks
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-8
Speicheroption:	Memory Card
Features:	1 Block Dual-Shock (kein Analog!)
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 120 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Sprachkenntnisse:	



Der Story-Modus ist an Trostlosigkeit nicht mehr zu überbieten. Schaut euch nur mal das Areal auf dem Screenshot in der Mitte an. Außerdem mangelt es an Moves.



Pokémon Snap

SHORTCUT

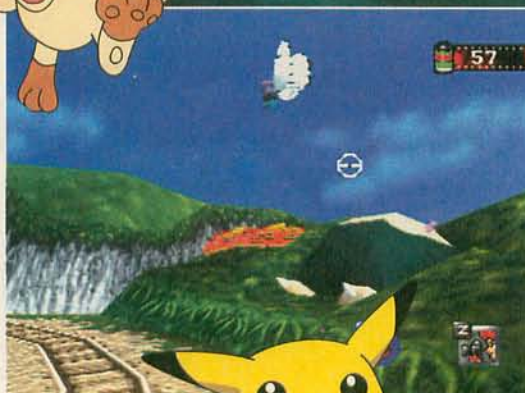
- + witzige Spielidee
- + Motivation (Schnapp' sie dir alle)
- zu leicht
- Duddelsound



System:	Nintendo 64
Spieltyp:	fotografieren
Datenträger:	128 Mbit Modul
Hersteller:	Nintendo
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Pak
Features:	Rumble Pak
Schwierigkeit:	5
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Sprachkenntnisse:	



Das Pokémon-Fieber wütet weiterhin ungebremsst. Nach zahlreichen Gameboy-Versionen (Rot, Blau, Gelb, Silber, Gold), Flippert, einer Zeichentrickserie und Auftritten in der N64-Arena haben wir es mit dem neuesten Produkt zu tun mit einer... **Fotografensimulation?** Nun ja, von einer ersten Simulation zu sprechen, wäre wohl etwas übertrieben; großartige Kameraeinstellungen sind nicht zu machen, auch die Lichtverhältnisse und sonstige Details spielen in *Pokémon Snap* keine Rolle. Ihr werdet vom verschrobenen Professor Oak beauftragt, alle 63 in dem Game vorkommenden Pokémon-Arten aufzuspüren und in einer möglichst spektakulären Position abzulichten. Dazu bewegt ihr euch in einem multifunktionalen Geländefahrzeug fahrend, schwimmend und schwebend automatisch auf vorgegebenen Bahnen auf einer Foto-Safari und könnt euch mit dem Analog-Stick frei um 360° drehen und leicht nach oben und unten schwenken. Die C-links- und C-rechts-Tasten erlauben dabei schnelle 90°-Turns, um auch wirklich kein Motiv aus den Augen zu verlieren. Eure Filmrolle umfasst dabei **sechzig Fotos**, die ihr auch wirklich alle aufbrauchen solltet. Nach einer abgeschlossenen Stage könnt ihr nämlich von jedem fotografierten Pokémon einen Shot auswählen, den ihr dem Professor zeigt. Oak bewertet dann diese Fotos nach Größe des Taschenmonsters und dem Action-Grad (handelt es sich nur um einen normalen Shot oder führt das Monster Aktionen wie kämpfen oder tanzen aus). Bonuspunkte erhaltet ihr, wenn sich das abgebildete Tier in der Mitte des Fotos befindet oder außer ihm noch andere der gleichen Rasse zu sehen sind. Ab einer bestimmten Punktezah



dem Meistern bestimmter Tasks erhaltet ihr vom Professor hilfreiche Gimmicks wie Pokémon Food, Pester Balls (kleine "Granaten"), eine Flöte und die Dash Engine, mit der ihr euch schnell an ein Pokémon heranbewegen könnt. Nur mit Hilfe dieser Items ist es euch möglich, alle Kreaturen aus ihren Verstecken zu locken und zu fotografieren; mehrmaliges Aufsuchen bereits bewältigter Level ist hierbei Pflicht. Nur ein Beispiel, um nicht zu viel zu verraten: Um Zapdos zu erwischen, müsst ihr Pikachu mit Pokémon Food an sein Ei heranlocken, und wenn er nahe genug an dem Ei ist, die Flöte spielen, damit dieser seinen Blitzzauber aufführt. Erst dann bricht die Eischale auf und Zapdos springt heraus. Ihr seht, **viel Problem ist angesagt**, wodurch die Langzeitmotivation auch trotz der relativ geringen Durchspielzeit (in einem durchgezockten Tag ist es zu schaffen) gewährleistet ist. Auch die Suche nach immer spektakuläreren Posen bereits fotografierten Pokémon lockt euch immer wieder an's Pad. Insgesamt stehen euch mit der Zeit sechs reguläre und ein versteckter Level für eure Safari zur Auswahl. Zutritt zum geheimen



Jo! Den Typen haben wir so geärgert, dass er Blitze schleudert. Dieser Schnappschuss bringt einen Haufen Punkte.

Mit der Granate wacht dieses grüne Ding auf, mit der Flöte beginnt es zu tanzen.

Erst wenn der rote Punkt im Sucher aufleuchtet, ist das Pokémon in der Mitte.



Level, in dem sich das gewinnbringendste Pokémon aufhält, erhaltet ihr nur, wenn ihr in jeder frei spielbaren Stage je ein Pokémon-Symbol findet – doch Stop! Zu viel wollen wir doch nicht verraten. Natürlich lassen sich alle Shots auf Memory Pak speichern, in den USA haben die Spieler sogar die Möglichkeit, sich von speziellen, meist in Shopping Malls aufgestellten Automaten die schönsten Fotos als **Sticker ausdrucken** zu lassen. Funny Feature.

Na denn – schnappt sie euch alle! cd



Jet Moto



Auf eine tolle Wasserbewegung wurde kein Wert gelegt. Bleibt eh kaum Zeit zum Bewundern.



Ohne permanenten Einsatz des Nitros seid ihr absolut chancenlos. Leider ist der Einsatz dieses Zusatzes zeitlich begrenzt.



Optisch ist die Eisstrecke eine Augenweide. Leider steckt sie voller fieser Stellen.

Der mittlerweile dritte Teil der Jet-Raserei hat erfreulicherweise im Gegensatz zu den beiden Vorgängern einen deutlichen Fortschritt gemacht. Zwar blieb das eigentliche Gameplay unverändert – noch immer rast ihr mit atemberaubender Geschwindigkeit durch verteuft verwinkelte Kurse – doch in technischer Hinsicht sieht der dritte Teil nun um einiges professioneller aus. Zwar wirkt die Grafik streckenweise immer noch etwas grobpixelig, doch die

extrem hohe Spielgeschwindigkeit und die erfreulich konstante Framerate wiegen dieses Manko ohne weiteres auf. Eine weitere Verbesserung betrifft die sehr gut gelungene Analogsteuerung, bei der ihr mit Hilfe beider Sticks versucht, euer Gefährt um die zehn Kurse zu lenken. Dabei dient der linke Stick zum Lenken, während ihr mit dem rechten Gas gebt und eure Position im Raum ausrichtet. Dies ist insbesondere bei den

teilweise unver-schämt hohen Sprungpassagen auch dringend notwendig, es sei denn, ihr legt auf eine Landung mit der Nase zuerst Wert. Selbst die von vielen anderen Games vernachlässigten L3 und R3 Buttons wurden in Jet Moto 3 mit einer Funktion belegt. So legt ihr durch Druck des linken Analogsticks einen Powerslide hin und betätigt mit dem rechten Pendant den Turbo. Ebenfalls sehr positiv fällt der einstellbare Schwierigkeitsgrad auf, der auch unerfahrenen Spielern eine Chance lässt, mehr als nur die vier von Beginn an wählbaren Level zu begutachten. Der Sound passt sich gut in das Spielgeschehen ein und wartet zu jedem Level mit einer passenden musikalischen Untermalung auf. So könnt ihr z.B. auf der Südamerika-Strecke spanischen Gitarren lauschen. Auch wenn dieses Game manchen vielleicht einen Tick zu hektisch sein mag, und der Verlauf der Kurse nicht immer ganz fair ist, gibt es z.Z. keinen besseren Jet-Racer für die PlayStation. ab

Jet Moto 3

System:	PlayStation
Spieltyp:	Arcade-Racer
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	989 Studios
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Features:	Analog-Steuerung, Rumblefunktion
Schwierigkeit:	6
Preis:	ca. 120 Mark
Geeignet ab:	frei
Sprachkenntnisse:	



Mortal Kombat Gold



Der DC-Ableger der Serie setzt noch immer auf massig Ket-chup-Einsatz, harte Finishers und die alte Fighting-Engine.

Midway scheint voll auf den DC-Zug aufgesprungen zu sein – schließlich ist man gleich mit vier Spielen zum US-Start mit dabei. Bei der neuerlichen Mortal Kombat-Auflage scheint man aber jegliche Anzeichen von Kreativität außen vor gelassen zu haben. Seit dem Next-Gen-Debüt auf der PlayStation hat sich die Serie leider spielerisch nicht weiterentwickelt (wo sonst haben alle Charaktere dieselben Grund-Moves?). O.K. – jetzt sind die 20 alten und neuen blutrünstigen Unholde (Sub-Zero, Liu Kang, Shinnok & Co.) nicht mehr digitalisiert, sondern polygonisiert

verloren) – das 2D-Gameplay blieb jedoch gleich – was aber nicht heißt, dass es unbedingt schlechter geworden ist. Künstler am Pad entlocken der beeindruckend schnellen Fighting-Engine erneut sehenswerte Juggle-Combos und Fatalities, die niemand unter 18 sehen sollte. Erfreulich niedrig sind auch die Ladezeiten, was sich vor allem beim 2-on-2-Battle zeigt: Sobald



Scorpion zeigt sein wahres Gesicht – leider behandelt euch die CPU etwas unfair.

und können via Special Moves auch Waffen zücken (werden allerdings nach einem Treffer wieder

einer der Kontrahenten am Ende ist, zerspringt er in einer roten Fontäne und schon ist der neue Gegner da – ohne merkliches Nachladen! MK Gold ist sicherlich kein Muss-Titel, sondern vor allem für Fighting-Fans gedacht, die dem hohen Brutalitätsfaktor dieses Prüglers etwas abgewinnen können. In höheren Schwierigkeitsgraden werdet ihr aber nur noch mit den Ohren schlackern, was die CPU dort alles mit euch anstellt (ein Tick Unfairness muss schon in Kauf genommen werden!): Finish him, sonst bist du dran! rk



Sub-Zero wins! Bis auf die 3D-Siegeposen blieb MK Gold 2D.

SHORTCUT

- + rasantes Beat'em-Up-Gameplay
- + Waffen als Special Moves
- Optik nicht DC-würdig
- unnötig blutig und brutal
- gleiche Grund-Moves für alle Fighter



System:	Dreamcast
Spieltyp:	2D-Beat'em-Up
Datenträger:	1 GD
Hersteller:	Eurocom/Midway
Testversion:	Eigenimport
Spieler:	1-2
Speicheroption:	VMU
Features:	Jump Pack
Schwierigkeit:	7
Preis:	ca. 130 Mark
Geeignet ab:	18 Jahre
Sprachkenntnisse:	



Hits der REDAKTION

Bei personenbezogenen Lobpreisungen, Beschwerden oder Anregungen könnt ihr auch gleich eine Mail an den verantwortlichen Schreiberling schicken. Falls ihr die ganze Redaktion erreichen wollt, dann bitte an die unten links stehende Adresse weiterleiten — Eure Mails werden so gut es geht beantwortet.



Jan (aka Gecko)

Erst war er in England und dann hatte er noch Besuch von einem Briten. Er nahm dies zum Anlaß, sich erst alle Pubs zeigen zu lassen, und dann die nächtlichen Vorzüge von München zu demonstrieren. Jeden Morgen das gleiche Bild: Dunkle Augen, viele Falten. Alter Sack!

Jan Binsmaier

jan.binsmaier@future-verlag.de

spielt zur Zeit

Ready 2 Rumble
Jaaaaaaa! Endlich! Ein gutes Box-Game! Ich bin glücklich!

hört zur Zeit

Reload, Tom Jones
Witzig, was der alte Sack da gebastelt hat! Dass ich mal Tom Jones höre... Tststs...

Film-Favorit

Der 13. Krieger
Nicht Extraklasse, aber trotzdem sehenswert.



Ralph (aka Bronco)

DAS war echt Hardcore! Zwei Tage vor Redaktionsschluß gibt er seine letzten Artikel ab und ward nicht mehr gesehen! Eigentlich ein kluger Schachzug von ihm, denn so mußten Äxl, Christian und Jan sein Gerümpel zusammenpacken und in unser neues Office karren. Fauler Sack!

Ralph Karels

ralph.karels@future-verlag.de

spielt zur Zeit

Bio Hazard 3 Last Escape
Ich werde diesen verd... Nemesis unter die Erde bringen - noch heute!!!

hört zur Zeit

Wankers on Duty, Da Hool
exzellenter Vorgeschmack auf den GTA-2-Soundtrack

Film-Favorit

Der 13. Krieger
auch wenn Banderas mitspielt - diese brachiale Wikinger-Saga hat's in sich!



Christian (aka ToX)

Hmmm, wird Zeit für einen Dämpfer... Egal, welche Games er und Äxl gegeneinander zockten, ToX gewann immer. Hatte einfach einen guten Monat. Das ist aber kein Grund, verächtlich die Nase zu rümpfen, wenn Äxl eine Revange möchte... Der nächste Monat kommt bestimmt... Arroganter Sack!

Christian Daxer

christian.daxer@future-verlag.de

spielt zur Zeit

Pokémon Snap, Toy Commander, Tripple Triad, Worms Armageddon
So viele ungewöhnliche Games diesen Monat - geil! (und Äxl verliert immer!!)

hört zur Zeit

Solas
Zitat von Micky aus Großostheim: "Wo Solas draufsteht, ist Musik drin". Recht hat er!

Film-Favorit

Lorenzos Öl
Mann, was hab' ich geheult... *schluchz*



Axel (aka Äxl)

Premiere in der VG! Endlich mal war Äxl als erster mit seinen Artikeln fertig! Nun hofft die gesamte Crew, daß dies nicht mehr vorkommt. Warum? Es ist einfach unerträglich, wenn jemand alle fünf Minuten ins Zimmer kommt und plärrt: "Ätsch, ich bin schon fertig und ihr müßt noch arbeiten!" Mieser Sack!

Axel Boumalit

axel.boumalit@future-verlag.de

spielt zur Zeit

The new Tetris
immer noch ein Klassiker.

hört zur Zeit

Alien Sex Fiend, Liquid Head in Tokyo
kennt ihr eh nicht... Grins...

Film-Favorit

Payback
Vergeben? Ja. Vergessen? Niemals!



Sönke (aka Sanka, Schwammerl)

Brachte diesen Monat Jan beinahe um den (Rest-) Verstand. Die beiden waren auf einem Kurz-Trip in England, und Sanka hechelte von einem Spiele-Laden zum nächsten. (Sanka: "Nur mal kurz reinschaun..." Jan: "Schon wieder???" Sanka: "Guck mal, noch einer!" Jan: "ARGLLLLLLLLL!!!" Nerviger Sack!

Sönke Siemens

soenke.siemens@future-verlag.de

spielt zur Zeit

The new Tetris
macht süchtig

hört zur Zeit

Lou Bega, Mambo Nr.5
mein persönlicher Wiesn-Hit

Film-Favorit

Star Wars
Auch dieser Streifen wird in die Geschichte eingehen.

Media Control TOP 10

1	(neu)	Shadowmen	Acclaim
2	(2)	Mario Party	Nintendo
3	(4)	Star Wars Episode 1: The Racer	Nintendo
4	(1)	Command & Conquer	Nintendo
5	(7)	Holy Magic Century	Konami
6	(5)	CThe Legend of Zelda: Ocarina of Time	Nintendo
7	(neu)	WCW vs. NWO Revenge	Konami
8	(neu)	WWF Attitude	Acclaim
9	(3)	F1 World Grand Prix 2	Nintendo
10	(neu)	International Superstar Soccer 98	Konami
1	(1)	Driver	GT Interactive
2	(5)	Bundesliga Stars 2000	EA
3	(neu)	Tekken 3 - Platinum	Sony
4	(neu)	Legacy of Kain: Soul Reaver	Eidos
5	(3)	Gran Turismo - Platinum	Sony
6	(2)	Silent Hill	Konami
7	(neu)	WWF Attitude	Acclaim
8	(10)	Colin Mc Rae Rally - Platinum	Codemasters
9	(neu)	Medieval - Platinum	Sony
10	(6)	Racing Simulation 2	Ubi Soft

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

Unsere Redaktions-Email: vg@future-verlag.de

Die zehn besten TESTS

1	Worms Armageddon (Multi-Player!)	PlayStation 95%
2	NHL 2000	PlayStation 91%
3	Final Fantasy VIII	PlayStation 90%
4	Jet Force Gemini	Nintendo 64 88%
5	Rayman 2	Nintendo 64 85%
6	FIFA 2000	PlayStation 85%
7	Mario Golf	Nintendo 64 85%
8	WWF Attitude	Dreamcast 85%
9	Toy Commander	Dreamcast 84%
10	Formula 1 '99	PlayStation 84%

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	Driver	PlayStation
2	Sonic	Dreamcast
3	Metal Gear Solid	PlayStation
4	The Legend of Zelda - Ocarina of Time	Nintendo 64
5	WWF Attitude	Nintendo 64
6	Soul Calibur	Dreamcast
7	Shadowman	Nintendo 64
8	Tekken 3	PlayStation
9	Resident Evil	PlayStation
10	Tony Hawks Skateboarding	PlayStation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Future Verlag GmbH, VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Rosenheimer Str. 145h, 81671 München, Fax: 089 - 45 06 84 89

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR

SOLID



Der größte Spion aller Zeiten ist zurück – Solid Snake! Zwar hat es nur eine, verglichen mit der japanischen Version, abgespeckte Variante des Agentenabenteuers in die PAL-Gefilde geschafft, doch einen Jubelschrei unter Fans ist die CD allemal wert. Insbesondere weil der in der japanischen Version integrierte Ego-Modus spielerisch nicht gerade das Gelbe vom Ei ist.

Doch der Reihe nach. Jedem, der sich ausgiebig mit dem ersten (und genau genommen auch nach wie vor einzigen Teil) von MGS beschäftigt hat, wird sich sicherlich an die VR-Trainingsmissionen erinnern, in denen man schrittweise mit den verschiedenen Waffensystemen und Steuerungsmodi vertraut gemacht wurde.

Eben diese Trainingsmissionen, die manchen Zockern sogar besser als das eigentliche Abenteuer gefielen, bilden nun dieses Game. Doch während in der Originalversion nur eine Handvoll dieser Level beinhaltet waren, gilt es nun, sich durch über 300(!) dieser Knobelstages zu kämpfen. Was anfangs einem erfahrenen MGS-Guru nur ein müdes Lächeln entlockt, steigert sich im fortschreitenden Spielverlauf zunehmend zu einer wahren Herausforderung.

Die verschiedenen Missionen sind in unterschiedliche Kategorien unterteilt, wobei in manchen nur der korrekte Umgang mit dem hinlänglich bekannten Waffenarsenal (Nikita, Stinger-Raketenwerfer, PSG1 Snipergewehr etc.) gefragt ist. In anderen Missionen hingegen müsst ihr versuchen, unbemerkt von den mit der gewohnt guten KI ausgestatteten Wachen einen Zielpunkt zu erreichen. Schwierigstes Unterfangen sind jedoch die 40 Advance-Mode-Level, in denen ihr sämtliche euch zur Verfügung stehenden Möglichkeiten und Ausrüstungsgegenstände nutzen müsst, um heil den ersehnten Ausgang zu erreichen. Wenn ihr alle Missionen erfolgreich übersteht, könnt ihr euch sogar mit dem mysteriösen Ninja Grey Fox an weiteren Levels die Zähne ausbeißen.

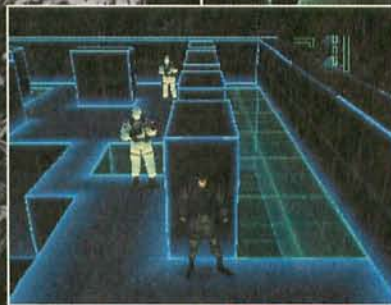
Ein weiterer Bonus, der zwar irgendwie typisch japanisch anmutet, es aber trotzdem in die hiesige Version geschafft hat, wird euch nach dem Erzielen besonders guter Zeiten im Time-Trial-Modus zuteil. Denn nun dürft ihr euch an der reizenden Dr. Naomi Hunter als Hobbyfotograf versuchen. Wie nah ihr dabei an das Objekt eurer Begierde kommt, hängt von den zuvor erreichten Zeiten ab.

Abgesehen von den neuen Modi und der Unmenge verschiedener Level ist zum Glück alles beim alten geblieben. Das heißt, wer einmal die Steuerung Snakes intus hatte, wird sich in Metal Gear Solid: Special Missions sofort zurecht finden. Sowohl die Steuerung als auch die übersichtliche Grafik und die butterweichen Animationen sind identisch geblieben. Also, rein in den Kampfanzug und ab gehts!!!

ab



An sich ist es keine schwere Aufgabe, die Symbole zu zerstören. Doch das Zeitlimit läuft unaufhaltsam mit.



Über die Glasplatten rechts könnt ihr nur einmal laufen. Überlegt euch gut wann. Ein zurück gibt es dann nicht mehr.



Da durch die Höhenunterschiede zum Teil eure Sicht eingeschränkt ist, solltet ihr den Radar stets gut im Auge behalten.

SHORTCUT

- + genial durchdachte Level
- + endlich MGS Nachschub für Fans
- nur zum Teil MGS
- streckenweise mächtig schwer



In den C4-Waffenmissionen müsst ihr symbolisch dargestellte Hindernisse in die Luft jagen, ohne euch selbst zu verletzen.

Metal Gear Solid: Special Missions

System:	PlayStation
Spieletyp:	Action-Adventure
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Konami
Testversion:	Konami
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Schwierigkeit:	7-9
Preis:	ca. 50 Mark
Geeignet ab:	6 Jahre
Grafik:	80%
Musik:	75%
Sound:	79%

82%



SPIELSPASS

Meine Meinung: Was soll man alter MGS-Fan noch groß hinzufügen? Selbstverständlich darf man mit MGS Special Missions keinen Nachfolger erwarten. Doch wer schon mal die Zeit bis zum echten Nachfolger überbrücken und endlich mal wieder in die Haut des Super-Agenten schlüpfen möchte, kommt an diesem Game nicht vorbei. Bis man sämtliche VR-Level



SUPER

geknackt hat, vergeht eine ganze Weile. Und selbst dann motivieren das herausfordernde Design und die manchmal unlösbar scheinenden Aufgaben, die jedoch immer fair sind) durch den Willen, einen noch besseren High-Score aufzustellen. In diesem Game werden die Gehirnzellen auf erfrischend andere Art und Weise auf die Probe gestellt.



FINAL FANTASY VIII



SHORTCUT

- + atemberaubende Renderings
- + G.F.- und Magie-System nahezu perfekt durchdacht
- + Tripple Traid
- + beste Deutsche Übersetzung eines RPGs
- z.T. lasche Soundkulisse
- G.F.-Animationen nicht (!!!) abbrechbar
- Frequenz der Random Encounters nahe an der Schmerzgrenze



Das hat sich ja gelohnt, dass wir dich nach Japan zu Square ziehen lassen haben! Nach der ziemlich miesen deutschen Version von *FF VII* (wer hat die eigentlich verbrochen?), hast du es geschafft, durch nahezu perfekte Übersetzung die Atmosphäre nicht zu zerstören, und auch uns PAL-Rollenspielern eine Story zu eröffnen, die ihresgleichen sucht. Mann, wir sind echt stolz auf dich!



Gestandene Rollenspieler werden sich beim ersten Blick auf den Status-Screen wohl erstaunt die Augen reiben: "Wo sind die MP?" Sorry folks – Zaubersprüche gibt es zwar schon in *FF VIII*, jedoch werden diese nicht erlernt und dann durch Abzug einiger MP eingesetzt, sondern müssen erst mit dem Kommando "Draw" von einem G-Brachten Draw-Points gezogen werden (nicht mehr unendlich oft (so wie wieder voll) zur Verfügung, sondern Zieht ihr übrigens einen Zauber sofort und nur einmal einzusetzen von den Magie-Werten der Figuren bewahren. Natürlich erhaltet ihr die Zuordnung des Gegners verschoben. Endgegnern könnt ihr sogar



Wie im Kasten G.F. erwähnt, könnt ihr (wenn die G.F. die nötige Fähigkeit schon erlernt hat) die Zauber auch mit euren Statuswerten und Waffen koppeln. So macht ihr euch z.B. resistent gegen Gift-Angriffe, erhöht eure eigenen HP oder teilt mit eurer Waffe noch zusätzlichen Feuerschaden aus. Diese zwei Systeme in Kombination eröffnen euch zahllose Kombinationsmöglichkeiten, da ihr ja immer neue Zauber zieht, und laden zu ausgiebigen Probieren ein. Optional könnt ihr noch der CPU die Zuordnung, fokussiert auf Erhöhung der Magie-, Angriffs- und Verteidigungswerte, überlassen.



böse Hexe Edea, die im Hintergrund die Fäden zieht, fällt über benachbarte Länder ein und macht es sich zum Ziel, die Macht an sich zu reißen. Ihr werdet langsam in eine Geschichte von Liebe und Haß, Intrigen und Freundschaft gezogen, die euch so schnell nicht mehr loslassen wird. Die Story wird euch in zahlreichen, exzellent gemachten FMV-Sequenzen und tonnenweise Dialogen so nahe gebracht, dass ihr euch bald komplett in die Welt von *FF VIII* versetzt fühlt und euch so mit den Charakteren identifizieren könnt, wie in kaum einem anderen Rollenspiel. Abhängig ist dies natürlich, wie eigentlich immer, vom eigenen Geschmack: Squalls kalte, unnahbare Art, Xells aufbrausendes, gefühlbetontes Gebabe oder Irvines Macho-Verhalten gefallen sicher nicht jedem. Zudem handelt es sich bei der Story zu einem großen Teil auch um eine Liebesgeschichte vor dem Hintergrund einer drohenden Apokalypse. Für japanische Verhältnisse typisch werdet ihr mit zahlreichen Story-Wendungen konfrontiert, die

manchmal nur mit sehr viel Fantasie nachvollziehbar sind. Aber hey – das ist nun mal ein Fantasy-Game; und ganz so wirr, wie in Teil VII läuft das Ganze nun auch nicht mehr ab. Man merkt dem neuesten Teil der *Final Fantasy*-Saga deutlich an, dass er für eine Vermarktung auf dem ganzen Globus konzipiert und nicht nur für ein japanisches animé-liebendes Publikum geschaffen wurde. Besonders auffällig ist dies bei der grafischen Gestaltung. Wo in den Vorgängern noch kopffüßige Glubschäugler mit fehlenden Texturen über den Screen watschelten, erblicken wir nun realistisch aussehende und wohlproportionierte Charaktere, die mit feinen Animationsphasen ausgestattet wurden. Dasselbe trifft übrigens auch auf die Gegner und Guardian Forces (siehe Kasten) zu: Waren die meisten Polygonmodelle im Vorgänger noch simpel Gouraud-geshadet, freuen wir uns nun über aufwendige, farbenprächtige Texturierung. Auch die Render-Backgrounds, die schon im Prequel für offenen Münder sorgten, wurden noch

G.F. – Die Guardian Forces

Wie in den meisten FF-Teilen (FF II: Call-Magie, FF III: Espers, FF VII: Call-„Substanzen“ „grins – miese Übersetzung“) habt ihr auch im neuesten Sequel die Möglichkeit, mächtige Dämonen und Götter zu eurer Unterstützung herbeizurufen. Indem ihr eine G.F. an die Charaktere koppelt und den Befehl G.F. anwählt, beschwört ihr so eure Verbündeten, die den Gegner mit mächtigen Attacken einheizen. Die Animations-Sequenzen der G.F. sind dabei extrem spektakulär, effektgeladen und rum-

pehn, dass euch beinahe das Pad aus der Hand fällt, können aber leider nicht abgebrochen werden. Was nützt uns der schönste Effekt, wenn er spätestens nach dem fünfzigsten Mal langweilig wird (wir erinnern an den Spruch: Ritter der Runde / FF VII)? Je besser das Verhältnis (steigt mit jeder Benützung) zw. G.F. und Charakter ist, erscheinen diese nach Beschwörung schneller.

Doch die G.F. haben neben ihren physikalischen Attacken noch einen netten „Neben“-

Effekt: Durch in den Kämpfen gewonnene Ability Points (FF III?) lernen diese neue Fähigkeiten, die entweder euch oder ihnen selbst zugute kommen. So steigern sie mit G.F. HP +10, 20 oder 40 % ihre eigenen Energievorrat, erlauben es euch, Zaubersprüche mit eurer Konstitution oder den Waffen zu koppeln (siehe Kasten Draw-System) oder geben euch gar neue Kommandos wie z.B. „Rauben“, das neben der normalen Attacke auch noch den Diebstahl eines Items bewirkt.



einmal kräftig aufpoliert und wirken durch viele kleine Details und Animationen, wie sich bewegendes Wasser oder Lichteffekte und Reflexionen bei weitem nicht mehr so steril. Was uns allerdings von einer sehr hohen Grafikwertung abhält, ist einerseits die Interaktion der Polygoncharaktere mit den Rendergrafiken als auch die Grafik der Oberwelt und der Kampfschauplätze: Zum ersten Punkt wäre zu sagen, dass es nicht sonderlich toll aussieht, wenn ein Charakter eine Leiter hinuntersteigt und dabei mit seinen Füßen grundsätzlich irgendwo zwischen die Sprossen steigt, oder beim Drehen eines Ventils absolut ins Leere greift. Die Kampfschauplätze sind zwar liebevoll gestaltet, nerven aber, wie fast alle Polygongrafiken in *FF VIII*, durch pixelige Darstellung und verzerrte Texturen. Vor allem bei der Oberwelt hat sich Squaresoft nicht viel angetan. Durch die falsche Kame-

raperspektive behaltet ihr selten den Überblick wo ihr gerade seid, zudem fallen arge Pop Ups sehr unangenehm auf. Doch sind dies alles nur vergleichsweise kleine Schwächen, die bis auf einen Abzug bei der Grafikwertung, keinen großen Einfluss auf das unvergleichliche Spielvergnügen haben. Einer der wenigen Schwachpunkte eigentlich aller *Final Fantasy*-Teile, die Soundunterma- lung, kann uns auch nun wieder keine absoluten Höhepunkte bieten. Zwar lauscht ihr ab und zu tollen orchestralen Chorälen, die meist perfekt zur jeweiligen Szene passen, zum Großteil werdet ihr aber mit zwar nicht unangenehmer, aber auch nicht spektakulärer Berieselungsmusik abgespeist. Was uns enorm begeistert hat, ist die deutsche Übersetzung (siehe auch Kasten): Selten wurden PAL-Rollenspieler mit solch atmosphärischen Texten verwöhnt. Vor allem der (seltene) Einsatz der

Umgangssprache mit Wörtern wie „Scheiße“ oder „Geil“ fällt zumindest uns nicht unangenehm auf – das sind nun mal Wörter, die die meisten von uns gebraucht, warum sollte man sie also nicht auch in einem Spiel verwenden? Nur den allgemeinen Umgangston könnte man als „zu locker und lässig“ bezeichnen, vor allem, wenn man bedenkt, dass die SeeDs ja eigentlich eine militärische Einheit sind (vor aaaaallem Seeelpie nervt enooooooooom). Ein wenig zackigerer und autoritärer Tenor wäre vielleicht etwas angebrachter gewesen. Doch sind Diskussionen um solch marginale Fehler nicht mühselig? Findet nicht jeder genaue Beobachter ein kleines Haar in jeder Suppe? Wir finden: Pfeift drauf, zieht euch das geile Teil rein und genießt jede Sekunde, die ihr in der Welt von *Final Fantasy VIII* verbringt. Ihr werdet es nicht bereuen.

cd

Die Kämpfe - Random Encounters

Wie so oft trifft ihr auch hier wieder auf die bekannten Random Encounters, deren Frequenz in *FF VIII* schon nahe an der Schmerzgrenze liegt. Mit einer Ability der G.F. Diablos könnt ihr aber die Konfrontationen auf ein erträgliches Maß senken. Die Kämpfe laufen wie üblich nach dem ATB-System ab, wobei ihr manchmal sogar selbst aktiv in den Kampf eingreifen müsst: Squall kann zwar mit seiner Gunblade ganz nette Schwerthiebe ausführen – aber nur wenn ihr zum rechten Zeitpunkt die R1-Taste betätigt, zieht er am Abzug und jagt dem Gegner zusätzlich noch eine Kugel rein. Auch bei den Desperation Moves (vgl. Limit Brakes aus *FF VII*) sind Aktionen gefordert. Bei Xell sind z.B. innerhalb eines Zeitlimits Beat'em-Up-artige Tastenkombinationen einzugeben (*FF III?*). Nach dem Kampf erhaltet ihr neben den Exp und AP für die G.F. noch zunächst unwichtige Items wie magische Steine, die, wie sich später herausstellen wird, für das Upgraden der Waffen aber von enormer Bedeutung sind. Geld gibt's übrigens keines – das erhaltet ihr regelmäßig abhängig von eurem SeeD-Level. Diesen Level steigert ihr durch das Lösen von Aufgaben oder dem Absolvieren verschiedener SeeD-Tests im Garden-Computer. Aufpassen: Wer lange Zeit nichts tut, sinkt im Level!

Genial: Triple Triad

Zu diesem Kartenspiel kann man nur sagen: Genial Square! Wie gewohnt könnt ihr mit der X-Taste mit fast allen Personen Small-Talk betreiben, drückt ihr jedoch anstelle der X- die Quadrat-Taste, fordert ihr sie zu diesem spaßigen Kartenspiel heraus, das irgendwie die Sammlerleidenschaft aus Pokémon oder dem TCG "Magic the gathering" in uns hervorgerufen hat. Jede Karte verfügt über vier Werte, für jede Seite einen. Nun müßt ihr versuchen, auf einem drei mal drei Feldern großem Feld gegnerische Karten in eure eigene Farbe umzufärben. Dies gelingt, indem ihr eine Karte die auf der entsprechenden Seite einen höheren Wert hat, als die des Gegners neben seiner platziert. Klingt einfach – hat's aber in sich, zumal es einige Spezialregeln gibt, die von Region zu Region unterschiedlich sind, und das Zusammenstellen des eigenen Decks einiges an Taktik erfordert.



Meine Meinung: *Eines gleich vorweg: Ich hasse es, wenn meine Party mehr Personen umfasst, als ich in meine Kampftruppe aufnehmen kann und ich so ständig Charaktere austauschen muß. Mit dem Guardian Force- (ich mochte schon die Espers nicht) und dem Draw-System konnte ich mich ebensowenig anfreunden (Was soll das? Magie ohne MP? Und jeder Charakter kann alle Fähigkeiten und Zaubersprüche "erlernen"...) wie mit der Unmöglichkeit, neue Waffen (sind "nur" upgradeable) bzw. Rüstungen zu erstehen. Trotzdem muß man neidlos eingestehen, daß diese Systeme, ob man sie nun mag oder nicht, nahezu perfekt durchdacht sind und sich der*



SUPER

Spieler durch die recht einfache Handhabung voll auf die (natürlich je nach Geschmack) geniale Story konzentrieren kann. Mit dem salomonischen Urteil von 90 % kann ich aber trotz meiner Kritikpunkte sehr gut leben. Für den deutschen Markt (und hey! Das ist nun mal ein PAL-Test!) stellt Squaresofts neuestes Epos eindeutig die Referenz dar (zählt ruhig noch ein paar Punkte zur Wertung dazu), für alle, die Xenogears, LSSS und Co. kennen, wäre meine persönliche Wertung eines mittelprächtigen Achtzigers eher angemessen. FF VIII ist zweifellos genial – für mich persönlich wird aber, nun auch in nächster Zukunft, FF II nach wie vor den Höhepunkt der Serie darstellen.



System:	PlayStation
Spieltyp:	Rollenspiel
Datenträger:	4 CDs
Hersteller:	Square
Testversion:	Sony Interactive
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1 Block
Features:	4-9
	dt. Menüs, Dual-Shock-Unterstützung, Dolby-Surround
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	83%
Musik:	77%
Sound:	82%

90%

SPIELSPASS

JET FORCE GEMINI

Jet Force Gemini



Trotz grün spritzender Flüssigkeit ist JFG doch eher im Comic-Stil gehalten.

Im Sniper-Modus lassen sich Mizars Schergen bequem erledigen. Die Waffe zu finden ist allerdings nicht ganz so leicht.

SHORTCUT

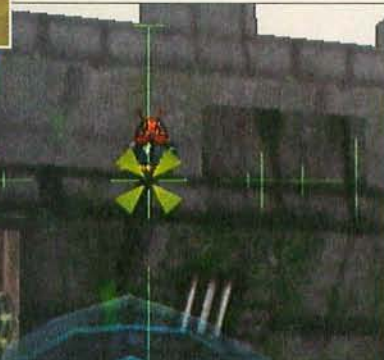
- + coole Waffeneffekte
- + Top-Bossgegnerr-Design
- + massig Multiplayer- und Mini-Games
- + hohe Motivationskurve
- + bequemer Quick Save
- Kameraführung nicht optimal

Jetzt haben die Insektenfieslinge unter ihrem Herrscher Mizar nichts mehr zu lachen – schließlich ist ihnen die intergalaktische Eingreiftruppe der *Jet Force Gemini* mit blei- und laserhaltigem Geschütz gnadenlos auf den Fersen! Obwohl, hmm, eigentlich sind die Jungs bereits stark dezimiert – genau genommen ist nur noch ein Space-Söldner namens Juno übrig, seine Schwester Vela und der Kanonenhund Lupus wurden bereits geschnappt und eingekerkert. Top-Priorität in Rares erstem N64-Spiel nach langer Zeit (endlich!) genießt deshalb die Zusammenführung der drei Helden. Dazu solltet ihr in den ersten Streifzügen durch Goldwood, dem friedlichen Waldplaneten der von der Insektenarmee geknechteten Tribals, die Steuerung unbedingt auf "Expert" stellen – nur so könnt ihr euch in alle Richtungen bewegen und gleichzeitig via manuellen Zielen per Fadenkreuz feindliche Sniper und Abwehrdrohnen relativ gefahrlos mit eurem Waffenarsenal auseinandernehmen. Anfangs steht dazu nur eine Pistole zur Verfügung, die durch einen extrem langsamen Reload-Mechanismus an den Nerven des Spielers zerrt. Später findet ihr in Kisten von MP, Plasma Shotgun, über Multiple Rocket Launcher, verschiedenste Minen und Granaten, Scharfschützengewehr und Flammenwerfer noch insgesamt 13 weitere Knarren, die ihr für die **fünf hammerharten Boss-Auswüchse** der Rare-Hirne auch dringend brauchen werdet. O.K., ist die Truppe erstmal wieder vereint, schlägt sich jeder auf unterschiedlichen Routen durch die zehn Welten des Mizar-Imperiums – Treffpunkt ist der Palast des Tyrannen, wo die geplante finale Schlacht zu schlagen ist.



Auf eigene Faust

Bis dahin ist es jedoch ein steiniger Weg mit vielen Hindernissen, Gags, listigen Gegnern und malerischen Planeten. Je weiter ihr kommt, desto schlauer scheinen z.B. die Ameisensoldaten zu werden. Sie schützen sich vor Schüssen (und manchmal sogar vor Granaten!) mit Schilden, gehen hinter Kisten in Deckung oder greifen auch selbst an, wenn ihr ihnen nur mit einer mickrigen Knarre gegenüber tretet. Viele Areas können nur mit einem der Helden aufgrund dessen Spezialfähigkeiten (Juno ist lavaresistent, Vela kann tauchen und Lupus besitzt Raketenschuhe) aufgesucht und erforscht werden. Witzig: Ballert ihr einen Chitin-Panzer in Fetzen, und grüne Körperflüssigkeit spritzt an Felsen und Wände, findet sich sofort ein Schwarm Fliegen ein, der über dem **Insektenkader** kreist. Ein echter Brüller war dagegen das riesige Maul mit der gigantischen,



Lupus, der Hund mit seinem MG-Rucksack, kann per Jetpack-Antrieb enorm springen.

umherwedelnden Zunge in der vorletzten Stage. Eine Granate und einige komische Zuckungen später fungierte die Zunge unverhofft als Eintrittsteppich ins Innere eines gigantischen Alien. Natürlich kommen auch die Puzzles (vor allem mit Türen) nicht zu kurz – in der kompletten ersten Hälfte des Spiels **dominiert** jedoch klar der nicht übermäßig schwere **Shooter-Part**. Erst nachdem drei (bzw. vier) Endgegner niedergelassen wurden (ein riesiger Hirschkäfer, eine fette Zecke und die zwei unglaublich hartnäckigen Gottesanbeterinnen auf dem Lava-Planeten), spricht *Jet Force Gemini* auch die Hardcore-Zocker an.





Bei allen Endgegner-Duellen, wie hier mit der Kakerlake, kämpft ihr zweidimensional.

Special Boßfight-Design

Die Boss-Fights haben die Designer übrigens unserer Meinung nach gut gelöst: Um sich nicht mit der Kamera herum schlagen zu müssen, agiert ihr hier defaultmäßig auf einer Ebene und könnt euch somit voll auf die einfallsreichen Angriffstaktiken und die entsprechenden Gegenmaßnahmen konzentrieren. Und glaubt uns – ihr werdet alle Hände voll zu tun haben, bis ihr die Riesenviecher Stück für Stück in den Insektenhimmel geschickt habt! Was passiert nun aber nach dem Treffen in Mizar's Palast? Es müssen unter Einsatz aller Charaktere und aller Items (Jetpack, Nachtsichtbrille etc. – an gekennzeichneten Punkten ver-

füßbar) zwölf versteckte Bauteile eines Raumschiffs gefunden werden, mit denen der geflohene Mizar in sein letztes galaktisches Rattenloch verfolgt und im Show-down endgültig pulverisiert werden kann. Thema Multiplayer: Auch hier bietet JFG eine Menge Spaß und ein einzigartiges Feature. Habt ihr erstmal den Roboter Floyd gefunden, läßt sich die Insektenjagd auch im **Co-Op-Modus** angehen: Einer steuert die jeweilige Figur (natürlich mit Knarre), der andere das Fadenkreuz des Blechkameraden – very kultig! Alle Death-Match-Verrückten können sich im gleichnamigen 4-Player-Splitscreen-Modus auf Wunsch die Salven um die Ohren schießen. Obwohl seltsamerweise das Expansion Pak nicht unterstützt wird, erstrahlen die Festungen der Alien-Viecher (schleimige Höhlen, spiegelnde Palastböden mit Schatten in Echtzeit, frostige Eisplaneten, gigantische Raumschiffkomplexe, luftige Schluchten) in pittoresken Farben und erfreuen das N64-Auge



Ein besonders dickes Insekt versperrt den Höhlenausgang – ein Fall für Raketen!

Bonus Games

Findet ihr die gut versteckten Infoschilder, werden die verschiedensten Gags und Multiplayer-Modi freigeschaltet. Ihr könnt dann u.a. als Ameise in der Bug-Disco abtanzen und mit dem DJ über Sound fachsimpeln, ein Spielchen an einem kleinen Top-Down-Racer versuchen, ein "echtes", ziemlich rasantes Rennspiel (bis zu vier Spieler via Splitscreen) im Star-Wars-Pod-Racer-Stil anwählen oder euch im Target-Practice-Modus versuchen: Hier wird eine Kamerafahrt geboten, während der ihr aufklappende Zielscheiben per Fadenkreuz treffen müsst und so eure Genauigkeit verbessern könnt. Der Clou dabei: Für die einzelnen Mini-Games lassen sich wiederum mehr Stages bzw. Strecken auf allen Planeten erspielen. Für die Langzeitmotivation ist also mehr als ausreichend gesorgt!



trotz gelegentlichem (schwachem!) Nebel und Weichzeichnereffekten. Ein Wort noch zu den eineinhalb Schwachpunkten: Die **Kamera** bleibt diesmal nicht ständig hinter euch, sondern muss **manuell justiert** werden, was manchmal etwas zu Durcheinander führt, und die via Game-Engine erzeugten FMV-Sequenzen sind zwar ganz nett, können nicht abgebrochen werden (nerv!). rk



SUPER

Meine Meinung: Typisch Rare! Die englischen N64-Spezialisten verstehen es wieder mal geschickt, den Spieler durch ein hochwertiges Gameplay, einen Sack erspielbarer Boni- und versteckter Minispiele (die bei anderen Firmen für zwei Titel gereicht hätten) gekonnt bei der Stange zu halten. Die drei Charaktere sind sympathisch, die

Firepower beeindruckend, die Waffeneffekte äußerst sehenswert, das Stage-Design abwechslungsreich und die Feinde gerissen und zahlreich. Was will man mehr von einem Space-Shooter? Außer einer besseren Kameraführung fällt uns da nichts ein! Ein Top-Start für das mit Spannung erwartete Rare-Trio (JFG, DK 64 & PD)!



System:	Nintendo 64
Spieltyp:	3D-Adventure-Shooter
Datenträger:	Modul 256 MBit
Hersteller:	Rare
Testversion:	Nintendo
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Modulintern
Schwierigkeit:	6 Slots
Features:	Deutsche Texte, Rumble Pak
Preis:	ca. 120 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Grafik:	86%
Musik:	79%
Sound:	80%

88%

SPIELSPASS



Worms Armageddon

SHORTCUT
 + Unbestritten genialer
 + Multiplayer-Fun
 + auch für Solo-Spieler
 + hochinteressant
 + coole neue Extrawaffen
 - Screen lässt sich nicht
 - mehr zur besseren Über-
 - sicht wegzoomen



Mein Gott, der Krieg ist wieder ausgebrochen! Keine Angst, wir reden hier nicht von einem Menschheits bedrohenden Weltkrieg, sondern von der finalen Schlacht der facina vermis, einfach gesagt, kleine harmlose wirkende Würmer, die sich nach wie vor ohne jeden Grund, aber mit um so mehr Elan bekämpfen. Alle die den ersten Teil der vernichtenden Wurm-Saga noch nicht kennen, können sich wahrscheinlich nicht annähernd vorstellen, wie rücksichtslos diese gliedlosen Kerle aufeinander einschlagen. Wer hingegen den ersten Teil dieses genialen Multi-Player-Games noch in Erinnerung hat, dürfte ungefähr eine wage Ahnung davon haben, was ihn in *Worms Armageddon* erwartet. Der Grund für den ewig währenden Konflikt zwischen den befeindeten Wurm-Gruppen wird uns wohl für immer verborgen bleiben. Ansonsten ist *Worms Armageddon* erfreulicherweise ebenso wie sein Vorgänger ein Top-Game. Es ist dabei völlig egal, ob man den ersten Teil bis zur Selbstaufgabe gezockt hat, oder zum ersten Mal ein Joypad in der Hand hat – der Einstieg fällt jedem leicht. Denn dann kann dieses fiese Game seinen gemeinen Plan vollbringen und den armen, ahnungslosen Zocker in eine gnadenlose Abhängigkeit stürzen.

Neue Waffen, neues Glück

Worms Armageddon beschränkt sich natürlich nicht darauf, eine simple Kopie des ersten Teils zu sein, sondern wartet mit einer ganzen Latte Veränderungen auf, die das Gameplay allesamt positiv beeinflussen. Zunächst fällt einmal das erheblich



Auch während ihr am Ninja-Seil hängt, könnt ihr die verschiedenen Waffen auslösen. So überwindet ihr Hindernisse.

Die Stages sind gewohnt verrückt und überraschen bei jedem neuen Spiel.

Vladimir und Bronco – die Elite unseres Worm-Platoons. Da wächst kein Gras mehr.



umfangreichere Waffenarsenal der Würmer auf. Insgesamt können die kleinen Viecher nun aus über 25 verschiedenen Tötungsvarianten wählen. Darunter sind strategisch einsetzbare Fernwaffen, wie der auf Kommando herbeirufbare Luftangriff, mit dem man aus sicherer Entfernung gegne-

rische Würmer aus der Luft bombardieren kann, brutale Direktwaffen, wie der neue Mörser, der sich nach seinem ersten Auftreten in viele kleine Sprengköpfe zerteilt und natürlich Bekannte aus dem ersten Teil, wie die Dynamit-Stange und die Splittergranate. Nicht, dass all diese Tötungsapparaturen ihre Wirkung verfehlen würden, doch so richtig Freude kommt erst beim Einsatz der leider limitierten Extra-Waffen auf. Und eben bei diesen hat der Entwickler Team 17 seiner ganzen

Meine Meinung: Wundert mich, dass Äxl dem Spiel doch noch ein „SUPER“ gegeben hat – wo er doch immer so frustriert ist, wenn er andauernd verliert... Na egal, jedenfalls kann ich ihm nur zustimmen, ein geniales Multiplayer-Game ist mir noch nicht unter die Finger gekommen. Vor allem die witzigen Animationen der Würmchen und die genialen Extrawaffen (Superschaf, Hei-



SUPER

lige Granate...) sorgen für Lacher am Stück. Die Bomben-Fraktion wird jetzt wahrscheinlich laut aufschreien, denkt aber bitte daran, dass man diese beiden Games eigentlich nicht unter einen Hut packen kann. Wer öfters mal drei Kumpels vor den Screen karren kann, der darf sich diesen Hit-Titel nicht entgehen lassen – durchgezockte Nächte sind garantiert.

Kreativität freien Lauf gelassen. Oder habt ihr es schon einmal in einem Game mit Super-schafen (die sich während des Fluges steuern lassen und auf Knopfdruck explodieren) oder einem Betonesel (der gigantisch groß und saumäßig schwer ist) zu tun gehabt? Ganz zu schweigen von der alten Frau, die sich laut schimpfend auf die gegnerischen Würmer zu bewegt, um dann in einer großen Explosion alles Lebende mit sich ins Verderben zu reißen. Oder aber die heilige Handgranate, die unter dem beängstigenden Klang gregorianischer Choräle eine Schneise der Vernichtung in feindliche Reihen reißt. (Hallo liebe Jugendschützer, wir reden hier von Zeichentrick-Würmern, nicht von Menschen!) Aber nicht nur die Waffen wurden aufgestockt. Auch andere nützliche Gegenstände wurden in das Repertoire der Würmer mit aufgenommen. So habt ihr nun neben dem bereits bekannten Bungee-Seil auch die Option, euch mit einem Fallschirm aus großer Höhe fallen zu lassen, wobei ihr in *Worms Armageddon* während des Flugs, bzw. Schwingens jederzeit zusätzliche Waffen abfeuern könnt.

Neben den bekannten Kämpfen gegen bis zu vier menschliche oder CPU-gesteuerte Wurm-Quartette wurde das Gameplay um einige sehr gelungene Solo-Spiel-Modi erweitert.



Insgesamt wirkt das Game technisch deutlich ausgereifter, ohne aber den Charme des Original zu verlieren.



Hier seht ihr gerade einen CPU-gesteuerten Wurm beim nachdenken. Es ist verblüffend, aber man merkt kaum einen Unterschied zu menschlichen Mitspielern. Ausser den wüsten Beschimpfungen natürlich...



Die kleinen grünen Fäßer explodieren bei Beschuss. Da ließe sich doch was daraus machen...



Ebenfalls neuartig ist die Option, vor dem Zug bestimmen zu können, welcher Wurm dran ist. Dieses Feature läßt sich aber auch abschalten.

che Absolvieren dieser Bonusmissionen erwarten euch neue spielbare Hintergründe. Wem diese allerdings nicht ausreichen, der kann mit Hilfe eines komfortablen Editors eigenen Landschaften und sogar ganze Spiele nach seinem Gutdünken erstellen. Aber auch ohne diese Funktion in Anspruch zu nehmen, könnt ihr sicher sein, daß ihr euch niemals zweimal in ein und demselben Level wiederfindet. Dank eines brillanten Zufallsgenerators gleicht keine Spielkonstellation der anderen. Als musikalische Untermalung erwartet euch eine aufgepoppte Variante des Soundtracks der ersten Scheibe, und eine fast unzählbare Sammlung zynischer Wurmkommentare in feinsten deutscher Sprachausgabe, die für so manches Grinsen bei euch sorgen werden. ab



In dieser Übungsmission müsst ihr in kurzer Zeit möglichst viele Wurmlinge erledigen. Pro Treffer gibts Extra-Zeit.

Snake Worm?

So gibt es verschiedene Übungsmissionen, mit denen ihr den perfekten Umgang mit den verschiedenen Waffensystemen erlernen könnt (Solid Snake in Wurmfassung), und die euch je nach abschließendem Ranking diverse Bonusmissionen eröffnen. Ebenso, wie verschiedene Szenarien, die von euch absolut genaues Vorgehen erfordern. Mal gilt es in diesen, eine Kiste mit Geheimwaffen zu bergen, oder aber einen Politiker in einem N.Y.-Level zu beschützen und dann in Sicherheit zu bringen (Snake Plissken, Escape from N.Y. in Wurmfassung). Für das erfolgrei-

Meine Meinung: Dieses verdammte Spiel kostet mich noch Beziehung und Job. Beziehung, weil ich mich während unzähliger Multiplayer-Fights immer mehr mit meiner Sniper-Freundin in die Haare kriege, und meinen Job, weil ich sämtliche freie Zeit damit verbringe, explodierende Schafe durch die Gegend zu jagen. Ein



SUPER

fesselndes Multi-Player-Spiel gibt es wohl nicht. Nicht so gut ist es vielleicht für Zocker, die es gerne hektisch mögen – in der Ruhe liegt der Wurm! Das heisst ja nicht, dass es langweilig ist. Und selbst als Solo-

Spieler hat man mehr als genug damit zu tun, gegen die verteuflte raffinierten CPU-Würmer anzukämpfen.

Worms Armageddon

System:	PlayStation
Spieltyp:	Action-Strategie
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Hasbro Interactive
Testversion:	Hasbro Interactive
Spieler:	1-4 (abwechselnd)
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1 Block
Features:	dt. Menüs u. Sprachausgabe, Dual-Shock- Unterstützung ca. 100 Mark
Preis:	
Geeignet ab:	frei
Grafik:	74%
Musik:	66%
Sound:	72%

Single Player
82%
Multi Player
95%

SPIELSPASS



Etwas daneben: Der Jurassic-Park-Background als Kampfarena.



Immerhin sieben neue Kämpfer (davon ein Boss und alte Fatal-Fury-Bekannte) gesellen sich diesmal zur Riege.

King of Fighters '99



Wenn die Quelle an Neo-Geo-Neuer-scheinungen auch nahezu am Versiegen ist (derzeit sind nur noch ein neues *Samurai Shodown*-Sequel und im MVS-Bereich *Prehistoric Isle 2*, die Fortsetzung eines Dino-Ballerspiels vor der NG-Ära angekündigt) – auf die *King-of-Fighters*-Recken ist Verlass. Pünktlich wie jedes Jahr gongt auch diesen Herbst die Runde für ein neues Turnier, bereits das sechste insgesamt. Im Vorfeld wurde ja von SNK groß hinausposaunt, dass grundlegende Änderungen am Gameplay ausgeführt werden und somit die Erwartungen geschürt. Nun, geändert hat sich schon einiges, allerdings bewegt sich alles im Rahmen der üblichen kosmetischen

Facelifts, wie sie allen Beat'em Ups anhaften. Am augenfälligsten ist wohl das **Striker-System**. Ihr kämpft jetzt in Vierer-Teams, wobei ein Charakter zu Beginn als Striker auserkoren wird, der dann während der gewohnten 3-on-3-Duelle via B+C als Unterstützung in die Bresche springen kann, vorausgesetzt ihr habt noch mindestens ein S-Icon am unteren Screenrand übrig. Die Auswirkungen der Striker können dabei vom Schaden für den Gegner (K') bis zum Life-Up (Athena) sehr unterschiedlich ausfallen und auch zu Combos genutzt werden. Entscheidet also weise, wer als Auswechselspieler Gewehr bei Fuß auf seinen Einsatz wartet! Unbedingt in eure Kampftaktik ein-



beziehen solltet ihr die neuen **Counter und Armor Modi** (aktivieren via A+B+C bzw. B+C+D), die je nachdem eure Verteidigung bzw. Angriffe ordentlich aufpowern. Echt neue Charaktere gibt's diesmal auch eine Handvoll: Peitschen-Lady Whip hat eine enorme Reichweite, der weißhaarige Punk und Hauptcharakter K' verkörpert den klassischen SNK-Cool-Fighter, Maxima verkörpert den ungehobelten Muskelprotz, Bao ist ein 12-jähriger Rotzlöf-fel und der mysteriöse **Krizalid** der neue **Endgegner** (ist diesmal gar nicht so hartnäckig wie Goenitz, Rugal & Co. – ich habe ihn schon beim zweiten Mal geschafft). Außerdem gesellen sich noch Move-Verwandter von Tae-Kwon-Do As Kim und die China-



Veränderungen und zahlreiche Animationen in den Stages sind ja schön und gut – an den lediglich sechs Schauplätzen hat man sich jedoch trotzdem relativ schnell abgesehen. Ein paar mehr hätten's schon sein dürfen, SNK!



Satte 30 Charaktere stehen diesmal zur Wahl – jeder mit anderen Striker-Qualitäten.



KoF-Comix

SNK-Fans im Allgemeinen und Fighting-Fans im Besonderen sollten sich bei ihrem Import-Händler mal nach den KoF-Comix (eine neue Modewelle?) erkundigen – jetzt neu mit dem 99er-Ensemble. Wer Spaß an guten Zeichnungen (keine Kopffüßer und japanische Glubschaugen!) und den Beziehungen und Intrigen unter den Charakteren hat, die ja sonst im Spiel immer etwas zu kurz kommen, ist hier an der richtigen Adresse.





KoF '99 ist gut – irgendwie fehlt diemal jedoch das letzte Quentchen Flair.

Lady Xiang Fei aus *Real Bout Fatal Fury 2* zum illustren Ensemble dazu, das sich damit auf 30 Figuren (sieben Teams à vier Fighter plus die zwei Kyo-Varianten) und den Boss Krizalid summiert. Ich höre euch schon fragen: Wieviele Stages sind diesmal drin, wie schauen sie aus? Erstmal muss man neidlos anerkennen, dass jede einzelne Arena wieder ein Kunstwerk geworden ist: Ob das Flugfeld mit den flirrenden Luftströmungen aus den Flugzeugmotoren, der englische Landsitz bei schüttemdem Regen, die wunderschön beleuchtete Chinatown-Stage, das Jurassic-

Park-Museum, der Abwasserkanal oder die Boss-Stage (erinnert mit ihren Energiestrahlen irgendwie an *Dino Crisis*) – atmosphärische Augenweide ist garantiert. Außerdem verändern sich die Kampferte mit jeder neuen Runde wirklich entscheidend. In England scheint z.B. zuerst die Sonne und eine Menge Leute vergnügen sich im Park, dann ziehen Wolken und erste Regentropfen auf und die ersten Zivilisten den Rückzug. Runde drei überrascht die Kämpfer schließlich mit einer wahren

Sintflut. Leider sind es aber nicht mehr unterschiedliche Stage-Themen, als die eben aufgezählten geworden. Auch am Rest des Spiels hat man hier und da poliert und versucht, die Gameplay-Feile anzusetzen. Einige Charaktere sind neu gezeichnet worden, anderen hat man Moves geklaut oder abgeschwächt (wie z.B. Mai Shiranuis Spinning Fan Attack oder Benimarus Electro-Palette), um eine bessere Balance zu haben. Thema Sound: Haben die SNK-Komponisten eigentlich seit drei Jahren Urlaub? Seit KoF '97 werden stets fast ausschließlich Remixe der bekannten Themen auf das Modul gepackt. Nicht, dass die Musik schlecht wäre, aber irgendwann hängt einem auch der beste Song zu den Ohren raus. rk



Meine Meinung: Ehrlich gesagt hätte ich mir nach den ganzen Vorschusslorbeeren für King of Fighters '99 ein wenig mehr erwartet. Ein paar kosmetische Korrekturen hier, ein paar neue Kämpfer da, nur Remix-Sounds und viel zu wenig neue Stages (auch wenn sie sich verändern) machen es dem SNK-Fan nicht gerade leicht, tief in den Geldbeutel zu greifen (auch in Japan hat man die Modulpreise



GUT

auf mittlerweile 38.000 Yen erhöht, also ca. 650 Mark). Das Striker-Feature ist zwar nett, kommt aber nur marginal zum Einsatz. Irgendwie haben die Kampfarenen diesmal auch nicht dieses kultige Straßenkämpferflair, das einen immer wieder zu einem Spiel motiviert. Für Sammler ist ein Kauf natürlich Ehrensache, mir gefallen dagegen immer noch King of Fighters '96 und '98 einen Tick besser.



System:	Neo Geo
Spieltyp:	2D-Beat'em-Up
Datenträger:	Modul
Hersteller:	SNK
Testversion:	Maro
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card 1 Block
Schwierigkeit:	5
Features:	keine
Preis:	ca. 650 Mark
Geeignet ab:	16 Jahre
Grafik:	83%
Musik:	78%
Sound:	85%

80%

SPIELSPASS

Passport Adapter (NEO)	80,00
GameMaster Deluxe (NEO/PS2)	95,90
Battle Zone (NEO)	125,00
The Hazard III (NEO)	150,00
Sundevilla Stars 2000 (PS2)	100,00
Carmaquidion (NEO/PS2)	120/100,00
Castlevania 3D (NEO)	125,00
Chocobo Racing (PS2)	100,00
Command & Conquer (NEO)	120,00
Croc 2 (PS2)	100,00
Descent 3 (PS2)	100,00
Dino Crisis (NEO)	100,00
Donkey Kong 64 (NEO)	130,00
Driver (PS2)	100,00
F-1 World Grand Prix II (NEO)	95,00
FLFA 2000 (PS2)	100,00
Fighting Force 2 (NEO/PS2)	125/100,00
Final Fantasy 8 (PS2)	110,00
Formula 1 '99 (PS2)	100,00
Futball Live (PS2)	100,00
G-Police 2 (NEO)	100,00
Grand Theft Auto 2 (PS2)	100,00
Gun Gage (PS2)	100,00
Heil Night (PS2)	100,00
Hybrid Heaven (NEO)	120,00
Jacky Cohen (PS2)	100,00
Legend of Cain - Soul Reaver (PS2)	105,00
Legend of Karta (PS2)	100,00
Legend of Legaia (PS2)	100,00
Lunar, The Silver Star (PS2)	120,00
Marie Gold (NEO)	120,00
Metal Gear 5. Premium Pack (PS2)	80,00
Metal Gear 5. Mission CD (PS2)	50,00
Mission Impossible (PS2)	100,00
Mulan Story (PS2)	100,00
NHL 2000 (PS2)	100,00
No-Fear Mountain Bike (PS2)	100,00
Pursuit Eve (PS2)	100,00
Perfect Dark (PS2)	115,00
Point Blank 2 (PS2)	100,00
Prince of Persia (PS2)	100,00
Railroad Tycoon 2 (PS2)	100,00
Rainbow Six (PS2)	100,00
Rayman 2 (NEO/PS2)	125/100,00
Shadow Madness (PS2)	140,00
Shadow Man (NEO/PS2)	120/100,00
Silent Hill (PS2)	100,00
Soul of Samurai (PS2)	140,00
Star Ocean (PS2)	140,00
Star Wars: Rogue Squadron (NEO)	120,00
Star Wars: Episode I Racer (NEO/PS2)	125/100,00
Super Smash Bros. (NEO)	100,00
Super Smash Bros. (PS2)	100,00
Tekken 3 (PS2)	50,00
Tomorrow never dies (PS2)	100,00
U-Fighter (PS2)	100,00
U-Rally 2 (PS2)	100,00
Wipe Out 3 (PS2)	125/100,00
X-Blade Pro FX (PS2)	95,00

DEUTSCHE PAL-VERSIONEN

Sega Dreamcast (inkl. Modem)	490,00
Arcade Stick	95,00
Controller	65,00
Keyboard	55,00
Lenkrad	125,00
UMU-Card	55,00
Aero Wings	100,00
Billiard Nights	100,00
Blue Stinger	100,00
Cool Boarders (Haupt)	100,00
D2 (Haupt)	100,00
Dynami Cop II (Haupt)	100,00
Expandable	100,00
Formula 1 (Haupt)	110,00
Get Bass inkl. Controller (Haupt)	190,00
House of Dead 2 mit Pistole (Haupt)	170,00
Incoming	100,00
Killer Loop (Haupt)	100,00
Metropolis	110,00
Millennium Soldier	100,00
Monaco G.P. 2	100,00
NBA 2000 (Haupt)	100,00
Plasma Sword	100,00
Power Stone	100,00
Red Dog	100,00
Renaissance Racing	100,00
Sega Rally 2	110,00
Snow Surfers (Haupt)	95,00
Sonic Adventure	100,00
Soul Calibur (Haupt)	110,00
Super Cross 2000	105,00
Speed Devils	100,00
Tokyo Highway Battle	100,00
Top Commander	100,00
Trick Style	100,00
Virtual Fighter 3	100,00

Dreamcast

IMPORT-VERSIONEN

Sega Dreamcast	499,00
Incl. Spannungswandler (Haupt)	90,00
Game Gun	30,00
RGB-Kabel	50,00
Air Force Delta (Haupt)	140,00
Buggy Heat (Haupt)	140,00
Cool Boarders (Haupt)	140,00
Die Hard Arcade 2 (Haupt)	140,00
Elemental Ommick Gear (Haupt)	140,00
Giant Gran Wrestling (Haupt)	140,00
Godzilla (Haupt)	70,00
Gundam Side Story (Haupt)	140,00
J.League Soccer (Haupt)	140,00
Marvel vs. Capcom (Haupt)	100,00
New Japan Wrestling 4 (Haupt)	140,00
Shenmue (Haupt)	140,00
Soul Calibur (Haupt)	140,00
Space Griffon (Haupt)	140,00
Star Gladiator 2 (Haupt)	140,00
Street Fighter Zero 3 (Haupt)	140,00
Virtua Striker (Haupt)	140,00
Zombie Revenge (Haupt)	140,00

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandkostenfrei!



DVD Player,
Pioneer 414,
Multinorm 1.100,00

Alarmstufe Rot	65,00
Bladerunner	65,00
Matrix	75,00
Payback	65,00
Titanic	75,00
Wing Commander	75,00
X-Files	80,00
You've got e-Mail	70,00

Kostenloser Service!

Alle Dreamcast-Consolen werden express innerhalb von 24 Std. ausgeliefert.

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



www.orderintime.com

Besuchen Sie unsere Web-Site • Spiele • Cheats • Lösungen
Händlerfragen jetzt im Internet möglich. Fragen Sie nach Ihrem Passwort

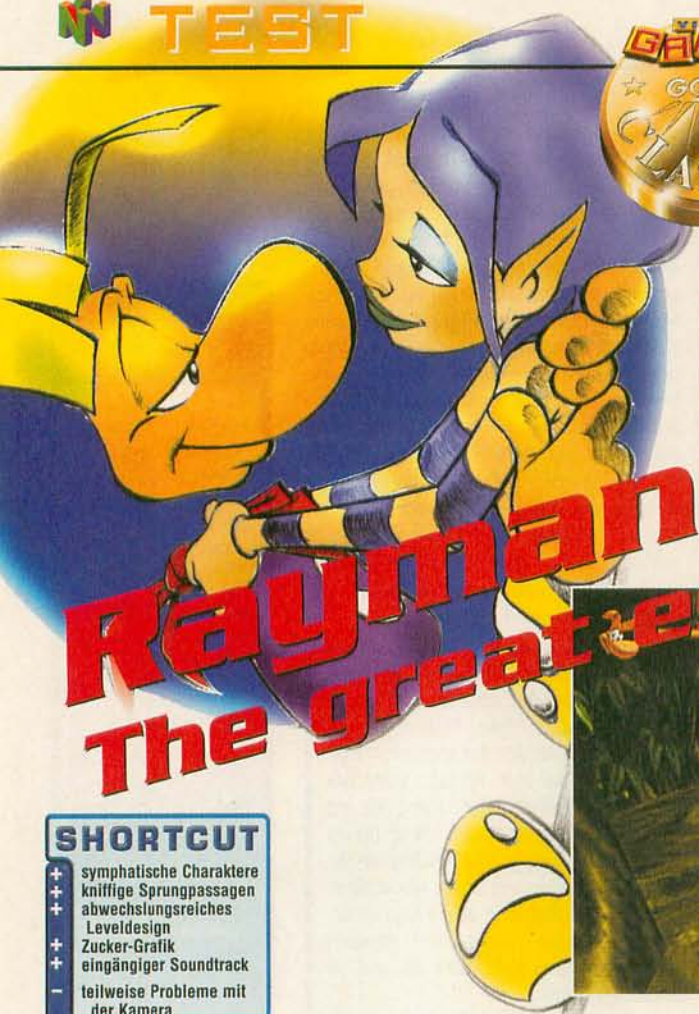
Lieferbedingungen: • 3,50 DM Nachnahme. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. Annahmeverweigerer von uns geliefert Waren berechnen wir die uns entstehenden Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf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

Bestell-Hotline 0180-5778800

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

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

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



SHORTCUT

- + sympathische Charaktere
- + knifflige Sprungpassagen
- + abwechslungsreiches Leveldesign
- + Zucker-Gratik
- + eingängiger Soundtrack
- teilweise Probleme mit der Kamera



Nach unserem kurzen Ausflug in Rayman's Welt in der letzten Ausgabe waren wir schon mächtig gespannt auf die Dinge, die da noch kommen würden. Und nun, tatsächlich nur einen Monat später, können wir euch bereits einen ausführlichen Test präsentieren. Widerliche Space-Robo-Piraten sind auf Rayman's Planeten eingefallen und versklaven jeden, der ihnen in die Finger gerät. Rayman wäre die letzte Hoffnung der verzweifelten Bevölkerung gewesen, doch unglücklicherweise wurde auch er gefangen genommen und fristet nunmehr sein Dasein in einer **finsternen Zelle tief im Gefängnistrakt** der Piratenfestung. Wer soll nun den Übeltätern eins auf den Deckel geben? Wer ist stark genug, sich gegen die Piraten aufzulehnen? Rayman hat schon jegliche Hoffnung aufgegeben, jemals aus dem Kerker zu entfliehen, als plötzlich sein alter Kumpel Globox in seine Zelle geworfen wird. Doch hat sich Globox nicht ein-



Im Intro erhaltet ihr das erste Silber-Lum, mit dessen Kraft ihr in der Lage seid, mit eurer Faust zu schießen.

fach fangen lassen, sondern wurde von der Fee Ly beauftragt, sich in Rayman's Zelle werfen zu lassen, um ihm einen magischen Silber-Lum zu überbringen. Mithilfe dessen Kraft gelingt es den beiden, durch die Kanalisation aus dem Verlies zu fliehen und in die Freiheit zu gelangen. Unglücklicherweise werden die beiden Helden getrennt, und Rayman findet sich alleine im tiefen Dschungel wieder. Um auch seine restlichen Fähigkeiten wieder zu erlangen, beschließt das sympathische Kerlchen, sich auf die Suche nach Ly zu machen, muß aber bald erfahren, dass auch diese von den Piraten gekidnappt wurde. Also macht ihr euch auf den Weg in das Hauptquartier der Bösewichte, um Ly aus den Händen der üblen Schergen zu befreien. Von Ly erfahrt ihr dann, dass auch sie nahezu alle ihrer Kräfte verloren hat. Sie kann euch nur den Tip geben, **Polokus, den Geist der Welt** zu finden und ihm vier magische Masken zu überbringen. Denn nur mit deren Unterstützung kann es gelingen, die Tyrannen dorthin zu schicken, wo sie hingehören.

Rayman to the Rescue!

Doch die Suche nach den vier Masken gestaltet sich nicht einfach, und ihr müsst euch durch zahlreiche unter-



Diese dicken Dinger sind mit der aus zahlreichen Ego-Shootern bekannten Straßing-Technik kein Problem.

Wenn ihr während dem Spiel ein leises Wimmern hört, ist genaues Suchen angesagt. Normalerweise findet ihr dann in der näheren Umgebung diese Käfige.

Ab und an trifft ihr auf diese simplen Schalterrätsel. Für gewöhnlich öffnen sie irgendwelche vorher unpassierbare Türen.



schiedliche Level kämpfen, um am Ende dem finsternen Piraten-Boss entgegenzutreten. Dabei wird Abwechslung groß geschrieben: Anfangs findet ihr euch in **wunderschönen Urwald-Szenarien** wieder, die durch bezaubernde Wasserfälle und Lichteffekte beeindrucken. Weiter geht die Reise durch nahezu undurchdringliche Sumpfgebiete und tiefe bedrohliche Höhlen, bis ihr endlich in der Festung der Piraten angelangt. Auf dem Dach der Erde, in Baumwipfeln in unübersehbarer Höhe, kämpft ihr mit Riesenspinnen und befreit endlich euren Freund Globox. Besonders fordernd ist der Kampf in der Klippe, wo ihr euch über einen klapprigen Steg nach oben kämpfen müsst. Dabei werdet ihr ständig von einem **fliegenden Piratenschiff** verfolgt, das euch mit Kanonenschüssen eindeckt und so weiteres Vorankommen unheimlich erschwert. Nett gemacht sind auch die eingestreuten Sub-Sequenzen. Ob ihr nun gegen Ly laufenderweise ein



In den Unterwasser-Abschnitten lauscht ihr traumhaft-meditativer Sounduntermalung.

Rennen bestreitet, von einer Seeschlange angetrieben Wasserski fährt oder hinter einem Wal taucht und seine Luftblasen für eure eigene Sauerstoffversorgung nutzt – der Jump'n-Run-Alltag wird dadurch angenehm aufgelockert. Vor allem die Lorenfahrt, bei der ihr euch auf einer Art Energieband vorwärts bewegt und um 360° um dieses Band rotieren könnt, weiß zu begeistern. Bei all diesen Aktionen kann auch die Steuerung des quirligen Kerlchens überzeugen. Neben dem üblichen Springen und Schießen mit seiner Faust kann Rayman noch seinen Haarschopf als Rotor missbrauchen und so durch die Lüfte schweben. Tiefe Gewässer werden tauchenderweise überwunden, wobei ihr immer ein Auge auf Raymans Lufvvorrat haben solltet. Bei den z.T. recht kniffligen Sprungpassagen werdet ihr es schnell zu schätzen wissen, dass sich der gliedlose Held beinahe an allem (z.B. Lianen, Spinnennetze, Gitter oder Seile) festkrallen kann, was halt so in der Gegend herumsteht und – hängt. Die Kämpfe mit Gegnern verlaufen eher wie Shoot-outs als wie übliche Jump'n-Run-Duelle: Mittels Z-Taste könnt ihr einen Gegner ins Visier nehmen und gleichzeitig um ihn herumstrafen, ohne ihn aus den Augen zu verlieren.

Magische Lichtwesen

Um überhaupt Zugang zu weiteren Levels zu erhalten, müsst ihr in jeder Runde eine bestimmte Anzahl Lums finden, die entstanden, als der Piratenboss das Herz der Erde zerstörte. Insgesamt tausend dieser magischen Lichtwesen sind auf Rayman's Welt versteckt.



Durch Silber-Lums erhaltet ihr Spezialfähigkeiten, wie hier zu sehen, der akrobatische Akt an den Ringen.



Eine der witzigsten Sequenzen ist diese aufgebohrte Lorenfahrt. Auf dem Energieseil könnt ihr euch um 360° drehen.



Zusätzlich befinden sich noch einige Käfige, in denen Lums oder sogenannte Kleinlinge (winzige abgefreakte Kreaturen) eingesperrt sind – gut versteckt in den Stages. Nur wenn ihr alle Lums findet und alle Käfige zerstört, erhaltet ihr nach einer Runde Zugang zu einem Bonus-Level. Die Grafik kann vor allem mit Expansion Pak Unterstützung durch 1A-Qualität überzeugen, wenn auch einige Level etwas einfallslos designt und fad texturiert sind. Der durchweg angenehme Sound hält sich mit sanften Bongothemen größtenteils im Hin-

tergrund und steigert sich nur in hektischen Sprung-Intermezzi zu einem anspornenden Action-Rhythmus. Auch die Stereoeffekte kommen – vor allem bei den Schusswechseln – sehr gut 'rüber.

Der Schwierigkeitsgrad wurde gegenüber dem Vorgänger wie versprochen etwas nach unten geschraubt, fordert euch aber vor allem bei einigen Endgegnern doch noch ziemlich. Alles in allem kann der sympathische Hauptcharakter (wie auch alle anderen Figuren) gefallen und wird Jump'n-Run Fans nicht enttäuschen. cd



Auf dieser Landkarte bewegt ihr euch von Level zu Level. Früher besuchte Stages könnt ihr selbstverständlich öfters aufsuchen.



GUT

Meine Meinung: Rayman 2: The great escape bietet euch Jump'n-Run-Spaß pur. Knifflige Rätsel werdet ihr weniger vorfinden, dafür erwarten euch fordernde Sprungpassagen und abwechslungsreiches Gameplay. Vor allem die witzigen Animationen des Helden, wenn er z.B. mühsam ein TNT-Faß schleppt oder sich kopfüber an einem Gitter entlanghan-

gelt, haben es mir angetan. Im Gegensatz zum ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten Kingsley finde ich hier sogar die "Brabbel-Sprachausgabe" ziemlich witzig und gelungen. Obwohl sich Rayman auch in der dritten Dimension pudelwohl zu fühlen scheint, fehlt mir allerdings doch ein wenig dieses Cartoon-Flair, das dem ersten Teil anhaftete.



System:	Nintendo 64
Spieltyp:	3D Jump'n-Run
Datenträger:	Modul
Hersteller:	Ubisoft
Testversion:	Ubisoft
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Pak
Schwierigkeit:	6-7
Features:	deutsche Menüs, Expansion Pak
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	82%
Musik:	71%
Sound:	77%

85%

SPIELSPASS



Mario Golf

Nach endlosen, Pad-verschleißenden Mario Partys treffen sich die Maskottchen der Nintendo-Sippe im Herzen der Natur, um auf sage und schreibe sechs Kursen mit je 18 Löchern ein paar entspannte Spiele Golf gegeneinander auszutragen. Neben Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Bowser, Wario und Donkey Kong gesellen sich noch elf weitere, bis dato eher unbekannte Charaktere mit Namen wie Plum, Sonny, Charlie, Baby Mario etc. dazu. Jede Spielfigur hat seine Stärken und Schwächen, Donkey Kong z.B. überzeugt durch seine affenstarke Reichweite (und einen einhändigen Abschlag), drischt dafür nicht ganz präzise geradeaus. Haltet Ihr bei der Charakterauswahl einen der C-Knöpfe gedrückt, kann übrigens das Outfit geändert werden. Beim Angebot der Spielmodi haben sich die erfahrenen Golfprofis von Camelot wirklich ordentlich ins Zeug gelegt. Solospielern werden sieben Spielmodi geboten, zu mehreren könnt ihr euch bei fünf Golfvarianten austoben. Die interessantesten im Single-Player: Ring Shot (Ball durch goldene Ringe schießen und anschließend einlochen) und Speed Golf (18 Löcher innerhalb von 60 Minuten absolvieren). Seid ihr erfolgreich, wird euch die Auswahl weiterer Kurse und Spielfiguren (Get Character Modus) gewährt. Im Multiplayer macht besonders die Spielart Club Slots Laune: per Zufallsprinzip werden pro Spieler drei Schläger festgelegt, mit denen er sich dann "durchschlagen"



Ab durch die Mitte: Ist auch dringend notwendig beim Ring Shot!



Mario beim Putten – mach ihn rein! Hoffentlich war der nicht zu schnell...

Immer voll druff – da staunt der Betrachter und der Golfer freut sich...

SHORTCUT

- + physikalisch akkurat
- + GameBoy Link-Up
- + viele Spielmodi
- sich wiederholendes Mariogedudel



System: Nintendo 64
 Spieltyp: Golfsimulation
 Datenträger: 192-MBit-Modul
 Hersteller: Camelot Software Planning
 Testversion: Nintendo
 Spieler: 1-4
 Speicheroption: Modulspeicher
 Schwierigkeit: 2-8
 Features: Rumble-Pak, Transfer-Pak
 Preis: ca. 120 Mark
 Geeignet ab: frei
 Grafik: 73%
 Musik: 63%
 Sound: 71%



BU
BU

muss. Natürlich hat man auch die obligatorischen Trainingseinheiten nicht vergessen – optimal um sich mit Wind und Wetter vertraut zu machen oder Powerschläge zu perfektionieren. Der Spielbildschirm ist übersichtlich angeordnet. Oben rechts zeigt Geist Boo Windrichtung und -stärke an, unten wird die Lage des Balls auf dem jeweiligen Unterboden veranschaulicht, außerdem ist dort zu erkennen, wie der Ball angeschnitten wird. Links unten dann der von Euch ausgewählte Schläger, darüber weitere Infos zum Spiel (Entfernung vom Loch usw.). Unten in der Bildmit-

te schließlich der sog. Power Meter zum Ausführen der Schläge. Unter Zuhilfenahme der C-Knöpfe schickt ihr die altbekannte Kamerawolke kreuz und quer über den Golfplatz, um die Gegend zu analysieren. Ein Gitternetz hilft dabei, Höhenstufen zu verdeutlichen. Nettes Feature am Rande: Während einer Kopfan-Kopf-Partie kann der Gegenüber durch insgesamt je acht Sprachsamples gelobt oder verspottet werden – ein beherztes "Nice Shot" derweil der Ball gerade im Teich auf Tauchstation geht hat schon manch einen zur Weißglut gebracht.

Meine Meinung: Wer dem putzig anmutenden Mario Golf länger in die Karten schaut, wird ein äußerst realistisches Golfspiel entdecken, was zumindest auf dem N64 seinesgleichen sucht. Die Ballphysik ist vom Feinsten, die Spielmodi abwechslungsreich und witzig, die Grafik zweck-



SUPER

mäßig dafür aber sehr plastisch. Akustisch hat man von Nintendo allerdings schon Spannenderes vernommen – für meinen Geschmack viel zu monoton. Ansonsten verdiente 85% – ach ja noch was, mittels Transfer-Pak ist MG GB-kompatibel – da grinst meine Word-Heftklammer.

Vorsicht Hochspannung!



NEU !!!

**NUR
7,90
JETZT AM KIOSK!**

**Mit 2 CDS
und
Vollversion**

FIFA 2000



SHORTCUT

- + technisch über jeden Zweifel erhaben
- + topaktuelle Spielerdaten
- + sehr flüssiges und forderndes Gameplay
- wenig wirklich neue Innovationen



System:	PlayStation
Spieleart:	Fußball-Sim.
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	EA
Testversion:	EA
Spiele:	1-4
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1 Block
Features:	dt. Menüs, Analogsteuerung, Rumble-Funkt., ca. 100 Mark frei
Preis:	
Geeignet ab:	82%
Grafik:	67%
Musik:	78%
Sound:	

85%

SPIELSPASS

Man möge mir den Zynismus verzeihen, aber es mutet manchmal schon etwas komisch an, wenn man mittlerweile nach den Release-daten der verschiedenen Sport-spiel-Fortsetzungen fast die Uhr stellen kann. Man wird den Eindruck einfach nicht los, als hätten die Hersteller einfach nur einen prima Weg gefunden, Fans jedes Jahr aufs Neue das Geld aus der Tasche zu ziehen. Gut, gerade EA hat es in der Vergangenheit immer wieder geschafft, die Grafik ein bißchen besser aussehen zu lassen und ein paar weitere Features in den Sequels zu verstecken. Passend zur Jahrtausend-wende ist es also mal wieder so weit – eine neue Version des All-Time-Klassikers FIFA schneit in unsere Redaktionsräume. Erwartungsgemäß entspricht bereits die Präsentation dem gewohnt hohen Standard aller EA-Sporttitel und lässt keine Wünsche offen. So bleibt euch freigestellt, ob ihr einfach nur ein Freundschaftsspiel oder aber eines der folgenden Turniere bestreiten möchtet: Pokal, eigener Pokal, eigene Liga. Unter der Option Pokal habt ihr die Wahl, ob ihr einen der beiden europäischen Wettbewerbe Europa-Pokal oder Europameisterschaft bestreiten möchtet, oder aber ob euch der Sinn lieber nach der WM steht. Wem das noch nicht reicht, der hat mit der Option "eigener Pokal" die Möglichkeit, ein eigenes Turnier mitsamt der teilnehmenden Mannschaften zu kreieren. Ebenso lässt sich natürlich auch eine eigene Liga zusammenstellen. Abgesehen von diesen Möglichkeiten erschlägt euch dieses Game



Ja, die Italiener können sich freuen, da ist es eine wahre Freude zuzuschauen.



Bei der WM war Jamaika zwar nur ein sympathischer Aussenseiter, doch wie dieser Treffer zeigt, können sie auch spielen.

Durch die gut platzierte Kamera entgeht euch kein Detail des Spielablaufs.

Die Ecke wird verwandelt... jede Wette.



selbstverständlich EA-typisch wieder mit unzähligen Einstellmöglichkeiten, deren Aufzählung den hier vorhandenen Platz bei weitem sprengen würde. Ein weiteres interessantes Feature ist beispielsweise die farbige Paßanzeige, die euch bereits vor dem Schuss anhand farbiger Markierungen (grün: guter Paß, gelb: Vorsicht, rot: schlechter Paß) zeigt, ob der Kick Aussicht auf Erfolg hat. Im Gegensatz zur Vorgänger-Version ebenfalls aufgeböhrt wurde das IGM-System (IGM: In Game Management), mit dem ihr nun noch mehr Kontrolle über das taktische Vorgehen eurer Jungs habt. Ansonsten ist eigentlich alles beim Alten geblieben. Die grafische Darstellung des Spielgeschehens ist tadellos und auch das Scrolling ist herrlich flüssig. Tatsächlich wurde auch die KI der Gegner und eurer Mitspieler ein wenig erhöht, wobei sich einige sinnlose Aktionen leider nach wie vor nicht vermeiden lassen.



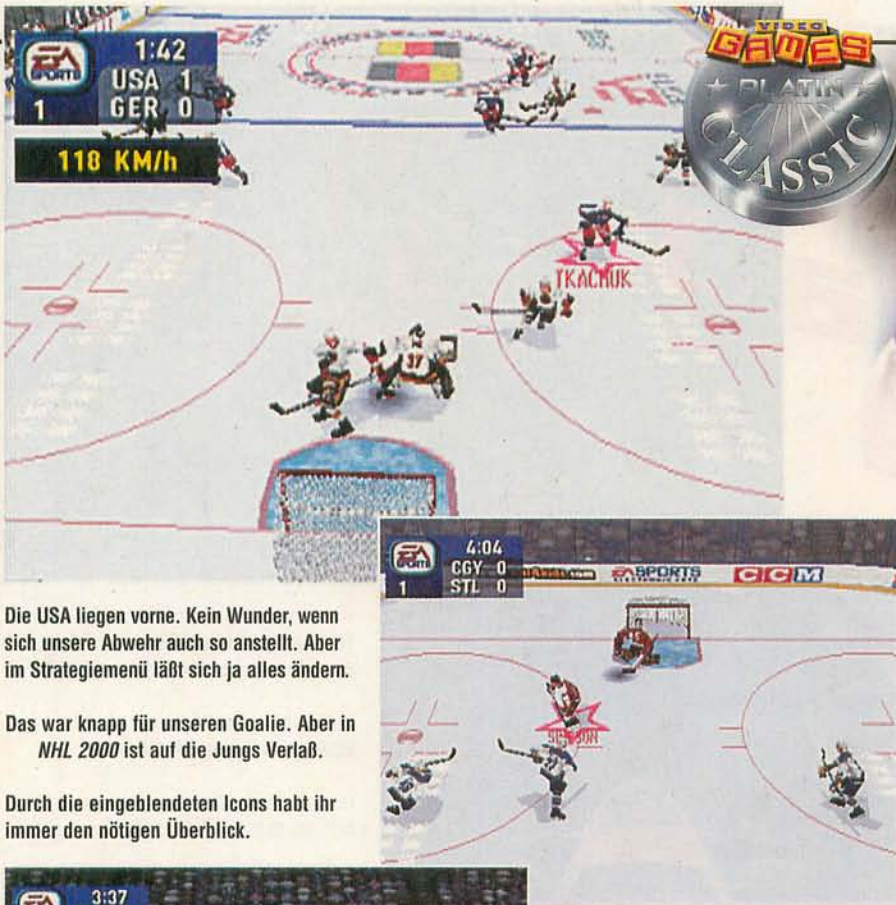
EA-typisch findet man sich in sämtlichen Menüs sofort zurecht.

Meine Meinung: Klar, was außer "Super" war zu erwarten? Unwahrscheinlich, daß EA seinen Referenztitel verschlechtern würde. Dennoch bin ich mir noch nicht sicher, ob die marginalen Verbesserungen, die sich vor allem auf grafische Änderungen beschränken, einen erneuten Kauf rechtfertigen. Klar, wenn ihr eure PS erst seit



SUPER

kurzem habt und nun auf der Suche nach einem Fußballspiel der Extraklasse seid, führt kein Weg daran vorbei. Allen, die jedoch bereits die 98er oder 99er Version besitzen, können sich ihr Geld sparen, es sei denn ihr legt besonderen Wert auf aktualisierte Mannschaftsdaten und unwesentliche Veränderungen im Spielablauf.



Die USA liegen vorne. Kein Wunder, wenn sich unsere Abwehr auch so anstellt. Aber im Strategiemenu lässt sich ja alles ändern.

Das war knapp für unseren Goalie. Aber in NHL 2000 ist auf die Jungs Verlaß.

Durch die eingeblendeten Icons habt ihr immer den nötigen Überblick.



Unglaublich, wie die Zeit vergeht. Sind wir doch glatt zum Millennium mit NHL 2000 bereits beim neunten Teil der erfolgreichen NHL-Serie angelangt? Und natürlich wäre EA nicht EA, wenn die findigen Entwickler nicht auch diesmal ihren beinahe perfekten Vorgänger aus dem vergangenen Jahr wiederum um ein paar sehr attraktive Features erweitert hätten.

Wie nicht anders zu erwarten, beinhaltet NHL 2000 wieder alles, was das Fan-Herz nur begehren kann, selbst an den aktuellsten NHL-Neuzugang, die Atlanta Thrashers wurde gedacht.

Und wie gewohnt stehen euch auch wieder mannigfaltig Spielmodi zur Verfügung, wobei neben dem klassischen Freundschaftsspiel, dem Training und der Möglichkeit, eigene Turniere zu kreieren, dem Saison-Modus eine ganz besondere Veränderung zuteil wurde. In diesem ist es nun möglich, eine komplette Karriere über mehrere Jahre hinweg aufzubauen, wobei naturgemäß zu beachten ist, dass mit zunehmender Erfahrung der Athleten auch der unbarmherzige Zahn der Zeit seinen

immer höheren Tribut fordert. Was kann sich der Self-Made-Manager in puncto Langzeitmotivation mehr wünschen? Auch das Gameplay wurde einigen höchst erfreulichen Neuerungen unterzogen. So litt oben genannter Vorgänger NHL 99 z.B. unter seiner von vielen Fans als zu niedrig eingestuften Spielgeschwindigkeit. Diese war für damalige Verhältnisse der Preis, den die Entwickler für eine höhere Auflösung zahlen mußten.

In der aktuellen Version merkt man davon nun rein gar nichts mehr. Obwohl die Spieler sogar noch feiner und realistischer gezeichnet sind, läuft das Game durchgehend um ca. 10 fps schneller ab. Auch das Scrolling wirkt jetzt einen ganzen Tick flüssiger. Eine

weitere Veränderung sind die sich mittlerweile deutlich bemerkbar machenden Charakterattribute der Spieler.

So behalten gewichtige und sehr große Spieler bei einem Body-Check eher die Oberhand, sind dafür in Dribbel-Duellen schnellen, agilen Athleten deutlich unterlegen. Besonderes Lob verdient EA auch für die fantastische Steuerung, mit deren Hilfe sich die Player blitzschnell und äußerst präzise übers Eis manövrieren lassen. Puristen werden vielleicht die etwas sehr schnelle Beschleunigung der Spieler kritisieren, doch lieber so, als ein Game im Zeitlupentempo. Natürlich gebührt der gesamten Präsentation wieder mal höchstes

Lob: Vom Orgelspiel, über die guten Kommentare (die allerdings manchmal ein wenig hinterherhinken), den Kameraperspektiven und vielem mehr – nearly perfect! Als Intro-Song hat sich EA was einfallen lassen: Es wurde "Push it" von Garbage eingekauft – kultig! ab

Meine Meinung: Vom Intro an zeigt EA der Konkurrenz, wo es langgeht. Man kann über die ständig wiederkehrenden Fortsetzungen denken wie man will – NHL 2000 ist definitiv die beste Eishockeysimulation auf dem Markt und toppt an Professionalität sogar FIFA 2000. Sei es die perfekte Steuerung, die fordernden Spielmodi



SUPER

oder die absolut gelungene Grafik, EA hat hier wirklich ganze Arbeit geleistet. Sicherlich war der Vorgänger bei weitem kein schlechtes Game, und wer damit glücklich ist, wird es auch weiterhin bleiben.

Doch wer bislang noch kein Eishockey-Game besitzt, sollte keine Sekunde zögern und sich dieses Game zulegen.



SHORTCUT

- + Grafik, Sound und Präsentation vom Feinsten
- + grandiose Steuerung
- etwas Ladezeiten



System:	PlayStation
Spieltyp:	Eishockey-Sim.
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Electronic Arts
Testversion:	Electronic Arts
Spieler:	1-4
Speicheroption:	Memory Card 1 Blöcke
Schwierigkeit:	4-9
Features:	dt. Menüs
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	89%
Musik:	81%
Sound:	84%

91%



SPIELSPASS



Formula '99

SHORTCUT

- + 1999 Original-Lizenz
- + Tolle Grafik und Präsentation
- nicht 100%ige KI
- Im 2-Player-Modus nur zwei Fahrzeuge



Formula 1 '99

System:	PlayStation
Spieltyp:	Formula One '99
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	ASCII
Testversion:	apetec
Spieler:	1-4 (abwechselnd)
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	3 Blöcke
Features:	dt. Menüs
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	85%
Musik:	66%
Sound:	81%

84%

SPIELSPASS

Während sich die aktuelle Saison gerade ihrem spannungsgeladenen Finale nähert, erscheint nun der mittlerweile vierte Teil Sonys hauseigener Formel 1-Serie. Es fällt auf, daß darauf verzichtet wurde, das Game mit dem PR-trächtigen Zusatz 2000 zu versehen, und man es bei dem korrekten Namen Formula 1 '99 beließ. Nachdem die Vorgänger weit hinter den Erwartungen der Fans zurückblieben, hat man es sich anscheinend zum Ziel gesetzt, diesmal alles besser zu machen. Deshalb wurde für die aktuelle Version auch nicht mehr das Visual Science-Team verpflichtet, sondern die Jungs vom Studio 33, die bereits mit Newman Haas Racing bereits ihre Kompetenz unter Beweis stellten. Bereits auf den ersten Proberunden fällt die erheblich bessere Grafik-Engine auf, die es mittlerweile problemlos schafft, die Geschwindigkeit der Formel 1 ohne störende Pop-Ups und Slow-Downs auf den Bildschirm zu beamen. Doch wie sieht es mit dem von vielen Fans zwingend erwünschten Realismus des Games aus? Nun, auch in diesem Punkt haben die Entwickler ganze Arbeit geleistet. Je nach gewünschter Einstellung (im Arcade-Modus bleibt ihr von solchen Details verschont) kommt das gesamte Regelwerk des F1-Sports zum Tragen. Angefangen beim Start, wo ihr endlich auch einen Frühstart hinlegen könnt, bis hin zu innerhalb drei Runden zu nehmender Stop & Go-Strafen für Überholen während einer Gelb-Phase oder dem nicht korrekten



Wenn ihr wegen eines Drehers das gesamte Feld von hinten aufrollen müsst, dann hilft nur der skrupellose Weg durch die Mitte.

Selbst im rechenintensiven Monaco kommt es kaum zu Slow-Downs.

In der berühmten Tunnelpassage hören sich die Boliden gleich zweimal so gut an.



Durchfahren einer Schickane zum eigenen Vorteil gibt es kaum einen Aspekt, auf den ihr verzichten müsst. Da sich Spielspaß und Realismus nicht nur an einer akkuraten Umsetzung des Regelwerks messen lassen, sondern gerade in einem Rennspiel stark vom Verhalten der Gegner abhängt, ist natürlich mitunter die KI eurer Mitstreiter entscheidend. Und auch hier wurden merkliche Verbesserungen im Gegensatz zur Vorversion angebracht. Zwar nehmen eure eigenen Teamkollegen immer noch nicht mehr Rücksicht auf euch als alle anderen Fahrer, doch machen sich die Unterschiede zwischen den einzelnen Fahrern und ihrer Platzierung stark bemerkbar. So werdet ihr von einem zu überwindenden Takagi deutlich weniger Widerstand befürchten müssen, als z.B. von einem Schumacher oder Hakkinen, die um wichtige Punkte kämpfen. Ebenso merkt man

den Fahrern eine jeweils persönliche Boxenstrategie nun besser an, und kann seinen eigenen Rennverlauf dadurch besser abstimmen. Kleine Details wie ein wirklich brauchbarer Rückspiegel und unzählige Einstellmöglichkeiten an den Fahrzeugen und Rennbedingungen runden den sehr positiven Eindruck ab. Die Tatsache, daß sich die Kommentatoren doch öfters wiederholen, dürfte nur Puristen stören, denn am angenehmsten fährt sich so ein Rennen sowieso nur mit dem Geräusch des heulenden Motors.



Na sowas. Dieser sympathische junge Mann steckt also hinter dem obskuren Driver One.

Meine Meinung: Na endlich. Das wohl letzte Formel 1-Game für die PS 1 schafft es endlich, all das zu halten, was die Vorgänger versprochen haben. Das Fahrgefühl ist superb umgesetzt und man kann förmlich mitfühlen, wieviel Grip der Wagen noch hat. Auch grafisch gibt es bis auf einige verschmerzbare Slowdowns, die wirklich selten vorkommen, kaum etwas zu bemängeln, und kleine Gags wie



SUPER

im Regen reflektierende Bremslichter machen das Zusehen zu einer wahren Freude. Dass die KI nicht ganz den Originalen entspricht, ist ebenso verschmerzlich wie verständlich, denn warum sollten die Team teure Fahrer in ihre Boliden setzen, wenn eine PS für knapp DM 200,— auch reichen würde... Fakt ist, ein besseres F1-Game für die PS wird es wohl bis zur PS2 nicht mehr geben.

Shadowman



Die Level in der PS-Version sind leider deutlich schlechter texturiert als in der N64-Variante.

Über die faszinierende und fesselnde Hintergrundstory des Schattenkriegers ist mittlerweile genug geschrieben worden. Daran hat sich auch in der PS-Variante nichts geändert. Noch immer wird euch in der Rolle Mike LeRois, der sich in den mächtigen Shadowman verwandeln kann, die undankbare Aufgabe zuteil, die Welt vor der Inkarnation des Bösen – dem Legion – zu retten. Neben vielen zu lösenden Rätseln gilt es, gegen eine Unzahl finsterner Gesellen vorzuge-

Trotz der nicht gerade vorbildlichen Umsetzung macht Shadowman einen Mordsspaß.

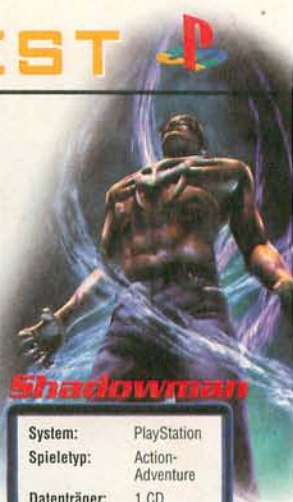
hen und anspruchsvolle Sprungpassagen zu meistern. Auch an der Größe der zu erkundenden Areale, die sich in die reale Welt und das Reich der Toten (das sogenannte Schattenreich) unterteilen, hat sich nicht nichts verändert. Leider ist bis auf die sehr gut gelungene Sprachausgabe die technische Umsetzung nicht so überzeugend gelungen, wie man es sich von Sonys 32-Bitter gewünscht hätte. Sowohl die merklich ungenauere Steuerung mittels Analogpads als auch die grobpixelige Grafik und häufige Slow-Downs tragen nicht gerade zum Spielspaß bei. Empfehlenswert bleibt dieses Voodoo-Spektakel dennoch, auch wenn Zocker, die über verschiedene Konsolen verfügen, die N64-Variante vorziehen sollten.



GUT

Meine Meinung: Es ist wirklich schade, dass die Unterschiede zur N64-Variante so deutlich und störend geworden sind. Leider bleibt neben der tollen Story kaum etwas vom Flair der N64-Version übrig. Sowohl die Steuerung als auch die enttäuschende Grafik wissen nicht zu überzeugen. Es ist traurig, dass es leider nicht zu einer angemessenen

Umsetzung gereicht hat. Man kann eigentlich jedem Fan nur empfehlen, sich an die merklich bessere N64-Version bzw. die gerade in Arbeit befindliche DC-Version zu halten. Auch wenn weder die Atmosphäre noch die fesselnde Story gelitten haben, ist die PS-Umsetzung leider die schlechteste im Trio.



System:	PlayStation
Spieltyp:	Action-Adventure
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Pack 3 Blöcke
Schwierigkeit:	5-8
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	16 Jahre
Grafik:	72%
Musik:	83%
Sound:	80%



Southpark



Seht, da hinten steht Kenny vor einer weißen Wand. Oh, entschuldigt, das ist ja der Versuch, die N64-Version noch zu übertreffen. Beim Nebel hat der Versuch zumindest geklappt.

Klarer Fall, dass es sich Acclaim nicht nehmen ließ, passend zur nächtlichen Ausstrahlung der Fernsehserie die rotzfrechen Bewohner des Städtchens Southpark auch auf der PlayStation ihr Unwesen treiben zu lassen. Während man über die mit relativ viel Mühe und Liebe ins Detail synchronisierte Serie immerhin noch geteilter Meinung sein kann, gibt es bezüglich des Games keinen Zweifel. Das bereits auf dem N64 minimalistische Gameplay wurde beibehalten und um keinerlei Features ergänzt. Noch



Das hat das Pixel-Monster davon. Wer so hässlich aussieht, verdient auch nichts anderes.



Oh man. Man könnte fast glauben, man hätte es mit einem C64-Emulator zu tun. Beachtet mal die einfallsreichen Texturen.

des N64-Southpark wegzurationalisieren: Statt mit vier könnt ihr in der PS-Version nur noch zu zweit im Multi-Player-Modus gegeneinander kämpfen. Da helfen weder die freispielbaren Charaktere noch die witzigen Extrawaffen. Weder die Grafik noch der Sound ist eines PS-Games der letzten Generation auch nur annähernd würdig.



HILFE

Meine Meinung: Auf der Rückseite der Verpackung steht, dass "einzig und allein dieses Spiel groß genug für Cartmans fetten A... ist". Nun, damit könnten die Hersteller Recht haben. Denn genau dorthin sollte dieses miserable Game verschwinden. Man

kann leider gar nicht drastisch genug vor solchen lieblos produzierten Lizenz-Produkten warnen. Lasst einfach die Finger davon. Solltet ihr wirklich Southpark-Fans sein, haltet euch an die TV-Serie oder besorgt euch besser die Original-Videos.



Southpark

System:	PlayStation
Spieltyp:	Ego-Shooter
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Pack (1 Block)
Features:	Analogsteuerung Rumblefunktion
Schwierigkeit:	3
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	18%
Musik:	35%
Sound:	20%



Pong

SHORTCUT

- + Pong ist Kult
- teilweise recht unfair
- schwammige Steuerung
- mieser Sound



Des is da oide Bushnell.



Pong

System:	PlayStation
Spielertyp:	Tennissimulation
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Hasbro
Testversion:	Hasbro
Spieler:	1-2 (gleichzeitig)
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1-6
Features:	dt. Menüs u. Dual-Shock-Unterstützung
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	50%
Musik:	41%
Sound:	42%

55%

SPIELSPASS

Das Unvermeidliche ist eingetroffen! Früher oder später musste Hasbros Retro-Fieber ja auch auf den Klassiker *Pong* übergreifen. Das Spielprinzip bleibt natürlich das gleiche; wie vor nunmehr 27 Jahren spielt ihr entweder gegen einen Kumpel oder die CPU und müsst versuchen, mittels einem Balken, den ihr nach oben und unten steuert, den Ball im Spiel zu halten. Neu ist die schicke Iso-Perspektive und verschiedene Spielmodi. Vor allem hier beweisen Hasbros Designer Ideenvielfalt: Nahezu jedes Spielfeld ist einem anderen Thema gewidmet und wartet mit unterschiedlichen Gimmicks auf. So stellen sich euch z.B. in der Eiswelt *Pinquigne* in den Weg, die – einmal getroffen – Eier legen und so nach einiger Spielzeit

Pong – der Klassiker

Pong war das erste kommerzielle Videospiel der Welt und wurde 1972 von Nolan Bushnell erdacht. Der Testmarkt für seine neueste Erfindung war Andy Capp's Tavern, eine Bar in Sunnyvale, Kalifornien. Aber schon nach zwei Tagen rief der Besitzer der Bar Nolan an, um sich zu beschweren – anscheinend war das Gerät schon nach so kurzer Zeit defekt. Dort angekommen stellte Nolan jedoch fest, dass der Münzschlitz keine weiteren Münzen mehr schlucken konnte, da er schon bis über den Rand mit Quarters gefüllt war. Diese Bestätigung seiner Erfindung war dann wohl auch der Grund für ihn, eine eigene Firma zu gründen: Atari war geboren. Wer uns übrigens sagen kann, wie das allererste Videospiel hieß (war noch ne Ecke vor *Pong*), gewinnt einen tollen Preis aus der Redaktion (verschimmelte Weißbiergläser und so – ihr wisst schon...).



Brrrrr – kalt!!! *grins*



In der Wasser-Stage steuert ihr zwei Paddles, die Steuerung ist, dem Wasser angemessen, noch schwammiger als normal.

Auf dieser sich neigenden Ebene sollt ihr die farbigen Bälle in die Mülleimer bugsieren.

Witzige Ideen sind vorhanden, abwechslungsreicher wird's dadurch aber auch nicht.



für unüberschaubar viele Spielbälle sorgen. Bei der Inka-Tempel-Stage sind in der Mitte des Spielfeldes Rollen angebracht, die sich, habt ihr das richtige Extra aufgesammelt, in Richtung Gegner drehen und es ihm so erschweren, überhaupt bis in eure Spielhälfte vorzudringen. Doch seid vorsichtig – auch der Gegner kann dieses Extra verwenden.

Witzig gemacht ist auch das Fußballfeld, auf dem ihr zwei Balken steuert – sozusagen **Torwart und Stürmer**. Herrscht bei Spielende Einstand, geht es über zum **Elfmeterschießen**. Habt ihr ein Spiel gewonnen, könnt ihr dasselbe noch einmal in insgesamt drei unterschiedlichen Modi, die sich eigentlich nur in der Art der verfügbaren Extras unterscheiden, spielen. Nach ein paar Stages erwartet euch noch eine Art "Obermots-Stage", die ihr lösen müsst, um in neue Regionen vorzudringen. Hier müsst ihr z.B. auf einer nach links und rechts



kippenden Bahn acht farbige Bälle in die passenden am Rand angebrachten Mülleimer bugsieren. Gesteuert wird wahlweise mit Digital-Pad oder Analog-Stick, wobei aber keine der Steuerungsarten optimale Kontrolle bietet. Der Sound bietet euch mieserables Gedudel unterster Schublade und animiert nach wenigen Minuten zum Ausschalten. Dieses Game ist nur für absolute Retro-Gambler – Spieler, die auf Effektfuerwerke, tiefgründiges Gameplay oder mitreißende Story stehen, können mit *Pong* vermutlich nichts anfangen.

cd

Meine Meinung: Tja – was soll ich sagen? Pong ist halt einfach Kult und hat einen festen Platz in der Geschichte der Videospiele. Aber muss man sich deshalb extra dieses Revival kaufen? Ich denke nicht, denn aus der Sicht des modernen Videospieles bietet Pong einfach nichts, das einen Kauf rechtfertigen würde. Die Grafik mag zwar recht



GEHT SO

witzig sein (mehr hätte man ja aus dem Thema eh nicht rausholen können) und die z.T. abgewandelte Spielmechanik zeugt von neuen Ideen, aber im Prinzip steuert ihr halt immer noch nur den Balken von oben nach unten. Für Retro-Gamer durchaus interessant, Technik-Fetischisten können getrost einen großen Bogen drum machen.

Star Wars: Episode I - Die dunkle Bedrohung



Dieses Shootout wird euch durch ein Geschütz erleichtert. Jar Jar darf dabei nicht draufgehen.

Es gibt wohl kein Thema, das so oft in verschiedenste Spiele in unterschiedlichsten Genres portiert wurde, wie Star Wars. So wundert es nicht, dass auch George Lucas' neuester Blockbuster (?) seinen Weg in die PlayStation findet. In der Rolle des jungen Jedi-Ritters Obi-Wan Kenobi (später spielt ihr in kleinen Gastrollen kurz auch andere Charaktere) durchlebt ihr im Prinzip genau die Handlung des Films. Ihr startet zusammen mit eurem Lehrmeister Qui-Gon Jinn auf dem Kampfschiff der Handelsföderation und

müsst versuchen, nach einem Hinterhalt von diesem zu fliehen. Danach findet ihr euch in den Sümpfen von Naboo wieder, wo ihr auf den quirligen Gunganer Jar Jar Binks (mein Favorit) trifft und mit ihm die Unterwasserstadt Otoh Gunga aufsucht. Dort wird Jar Jar gefangen genommen und ihr sollt ihn befreien, ohne auch nur einen der angreifenden Gunganer zu verletzen. Star Wars: El DdB präsentiert sich als simples Action-Adventure mit einigen Sprungeinla-

gen und vielen Auseinandersetzungen mit den Druiden der Handelsföderation. Wie im Film könnt ihr mit eurem Lichtschwert (später findet ihr Schusswaffen und Granaten) feindliche Schüsse abwehren und sie dem Gegner zurückschicken. So verkommen die meisten Kämpfe zu simplen Button-Smashing ohne Strategie und Tiefgang. Sämtliche Multiple-Choice-Dialoge laufen in guter deutscher Sprachausgabe ab, im Hintergrund laufen bekannte Star Wars-Soundsamples. Der Kult hätte ein besseres Game verdient. cd

Meine Meinung: Mit diesem Star Wars-Spiel geht es mir gleich wie beim Film: Hier wird uns ein an sich knapp überdurchschnittliches Adventure geboten, das jedoch durch das typische Star Wars-Feeling doch einige Zeit bei der Stange halten kann. Rein spielerisch werden uns aber keine Innovationen, einige tricky Passa-



GEHT SO

gen und viele unfaire, weil kaum beeinflussbare Kämpfe geboten. Der Soundtrack ist selbstverständlich Kult und für mich über jeden Zweifel erhaben; auch die Synchronsprecher konnten mich überzeugen. Wer nichts mit der Star Wars Thematik anfangen kann, ist mit anderen (hochwertigeren) Action-Adventures besser bedient.

STAR WARS DIE DUNKLE BEDROHUNG

System:	PlayStation
Spieleart:	Action-Adventure
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Lucasarts
Testversion:	Softgold
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1 Block
Features:	deutsche Menüs, Dual-Shock-Unterstützung
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	71%
Musik:	81%
Sound:	74%

66%

SPIELSPASS

MEDIA ATTACK

Nintendo 64

All-Star Baseball 2000	109,90
All-Star Tennis '99	109,90
Beetle Adventure Racing	79,90
Chameleon Twist 2	99,90
Command & Conquer 64	119,90
F-1 World Grand Prix 2	89,90
Flying Dragons	99,90
Goemon 2	119,90
Hyand Heaven	119,90
Lego Racers	119,90
Mario Golf	119,90
NBA Pro '99	119,90
NFL Quarterback Club 2000	109,90
NHL Pro '99	119,90
Premier Manager 64	119,90
Racing Simulation 2	119,90
Re-Volt	119,90
Rayman 2	119,90
Shadow Man	119,90
Shadowgate 64	119,90
Star Wars 1 - Racer	119,90
Vigilante 8	119,90
World Driver Championship	119,90

PlayStation

360	89,90
Aironauts	89,90
Anna Kournikova's Smash Tennis	89,90
Bundesliga Stars 2000	89,90
Castrol Honda Superbikes	89,90
Croc 2	89,90
Das Grab des Pharao	89,90
Driver	89,90
Evil Zone	89,90
Extreme 500	89,90
Football Live!	89,90
G-Police 2	79,90

FINAL FANTASY VII
PlayStation **98,00**

Grand Theft Auto 2	89,90
Gungage	89,90
Hot Wheels Turbo Racing	89,90
Kagero Deception 2	89,90
Live Wire	69,90
Madden Football 2000	89,90
Mission Impossible	99,90
Mulan Story	89,90
NBA Pro '99	89,90
NHL 2000	89,90
Omega Boost	89,90
Player Manager '99	99,90
Point Blank 2	89,90

PlayStation

nur 299,99
PSX-Multinorm-Konsole + Memory Card (15 Blöcke)

R.C. Saint Copter	79,90
Rampage 2	89,90
Rainbow Six	89,90
Re-Volt	89,90
Shadow Man	98,90
Silent Hill	89,90
Sled Storm	89,90
Soul Reaver	98,90
Speed Freaks	89,90
Star Wars (Die dunkle Bedrohung)	89,90
Swing	69,90
Syphon Filter	89,90
Tony Hawk's Skateboarding	69,90
Trap Runner	89,90
Triple Play Baseball 2000	89,90
V-Rally 2	99,90
Versailles	89,90
Virus	89,90
Wip3out	89,90
WWF Attitude	89,90
X-Files	89,90
X-Game Pro Boarder	89,90

Laden	Versand
Offnungszeiten:	Bestell-Hotline:
Montag bis Freitag	Montag bis Freitag
von 10 bis 20 Uhr	von 10 bis 21 Uhr
Samstag	Samstag
von 10 bis 16 Uhr	von 10 bis 16 Uhr

MEDIA ATTACK
Games & Service
Lüderitzstraße 21
13351 Berlin-Wedding

Probleme mit der Konsole?
Wir bauen um/reparieren
rufen Sie uns einfach an

Dreamcast

489,90

AeroWings	89,90
Killer Loop	89,90
Metropolis	109,90
Racing Simulation 2	98,90
Red Dog	89,90
Sega Rally	109,90
Sonic Adventures	109,90
Speed Devils	89,90
Suzuki Allstar Racer	89,90
Tokyo Highway Challenge	89,90
Toy Commander	89,90
Virtua Fighter 3 TB	89,90
Joystick	95,90
Lenkrad (Racing Controller)	119,90
Memory Card	59,90
Rumble Pack	49,90
Standardpad	59,90
Tastatur	59,90

Wir führen sämtliche
deutschen Neuheiten

Bestellungen bis 16 Uhr
werden noch am
gleichen Tag versandt

Wir kaufen Ihre alten
Spiele und Konsolen an!

Wir führen ein umfangreiches Sortiment an Gebrauchtspielen
PlayStation * Nintendo 64 * Saturn
Dreamcast * Super Nintendo
Mega Drive * Game Boy (Color) * PC CD-ROM
Fordern Sie noch heute Ihre kostenlose Preisliste an!
bitte geben Sie Ihr System an

030/450 20 20 8

Alle Preise in DM inklusive Mehrwertsteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Ladenpreise können abweichen. Bei einem Bestellwert von unter DM 200,- berechnen wir eine Versandkostenpauschale von DM 9,80 (zuzüglich einer Post-Nachnahmegebühr von DM 3,-).

No Fear Downhill Mountainbiking

SHORTCUT

- + Interessante neue Ideen
Kondition der Fahrer hat
Einfluß auf den Renn-
verlauf
- Schlechte Grafikfehler
nicht sehr realistisches
Fahrverhalten

01:20.06



System:	PlayStation
Spieletyp:	Mountainbike-Simulation
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Codemasters
Testversion:	Codemasters
Spieler:	1-2 (simultan)
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1 Block
Features:	Analogsteuerung, Rumble-Funktion
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	56%
Musik:	58%
Sound:	65%

71%



SPIELSPASS

Kraft ist nichts ohne Kontrolle. In kaum einer Sportart trifft das mehr zu als im Radsport. Denn was nützen muskelstrotzende Beine, wenn mangels ausreichender Kondition und Körperbeherrschung die Energie gerade mal für eine halbe Renndistanz reichen. Fast ebenso wichtig ist im Zeitalter des Fortschritts das technische Equipment geworden. Mit einem herkömmlichen Fahrrad braucht man sich heutzutage nicht mal mehr zum Einkaufen, geschweige denn auf die Rennstrecke zu wagen. Full-Suspension, Scheibenbremsen und Kunststoffrahmen gehören mittlerweile zur Standardausrüstung der High-Tech-Bikes, die locker den Preis eines Kleinwagens verschlingen können. All diese Aspekte versucht Codemaster in ihrer Mountainbike-Simulation *No Fear Downhill Mountainbiking* zu vereinen. Ein zweifellos gewagtes Unterfangen, insbesondere da sich das komplexe Fahrverhalten von Fahrrädern nur sehr schwer simulieren läßt. Auf insgesamt elf verschiedenen Strecken, die über den gesamten Globus verteilt sind, und natürlich spezielle Eigenheiten vorzuweisen haben, gilt es sich gegen einen Gegner zu behaupten, der wahlweise vom Computer oder einem menschlichen Mitspieler gesteu-



Wenn euch während eines Rennens die Zeit bleibt, könnt ihr Tricks vollführen.

00:30.68

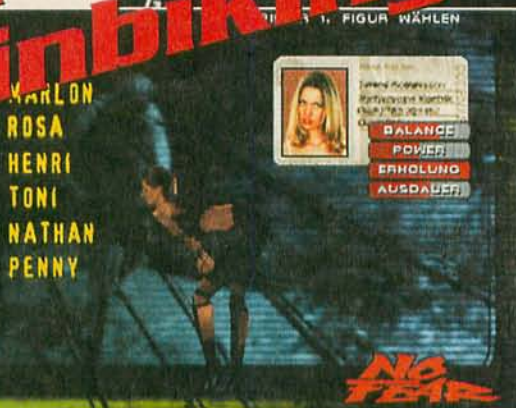
-13.11



Wegen der absolut miesen Framerate im Zwei-Spieler-Modus werdet ihr auf solche Duelle wohl freiwillig verzichten.

Die zur Auswahl stehenden Fahrer/innen unterscheiden sich in ihren Vorzügen.

Neben den naturverbundenen Waldstrecken geht die Hatz auch mitten durch die City.



00:36.81



ert wird. Wenn ihr euch nur für das Single-Race entscheidet, bleibt ein Sieg leider ohne positive Folgen. Im Championship-Modus hingegen werden erfolgreich absolvierte Rennen mit neuen Ausrüstungsteilen belohnt, die sich äußerst positiv auf das Fahrverhalten der Bikes auswirken. Ihr könnt dann z.B. über bessere Bremsen, eine andere Kettenübersetzung oder griffigere Reifen verfügen, und diese nach Bedarf und Untergrund einsetzen. Solltet ihr ein Rennen nicht gewinnen, ist die Meisterschaft allerdings für euch zu Ende. Leider bietet sich nur alle zwei Rennen die Möglichkeit, euren Spielstand zu sichern. Auch wenn die Spielmodi mit mehr als einem menschlichen Biker gefahren werden

können, befinden sich übrigens immer nur zwei Athleten gleichzeitig auf der Strecke. Ebenfalls sehr interessant ist der Time-Trial, in dem ihr für eure gefahrenen Zeiten einen Code erhaltet, mit dem ihr an Competitions des Herstellers teilnehmen könnt. Zur Wahl stehen euch sechs verschiedene Fahrer, die sich in Kraft, Ausdauer, Regenerationszeit und Gleichgewichtssinn unterscheiden. ab

Meine Meinung: Zwar gelang es Codemaster nicht ganz, eine adäquate Umsetzung des Radsports auf die PlayStation zu erreichen, aber durch die Tatsache, dass es sich bei Radsport um eine extrem Körper-, Haltungs- und Gleichgewichtsbetonte Sportart handelt, wäre das wohl auch zuviel verlangt gewesen. Sehr gute Ansätze wie beispielsweise die separat bedienbaren Vorder und Hinterradbremmen und



GUT

die Möglichkeit, den Biker während der Fahrt nach vorne oder hinten zu neigen sorgen aber dennoch für ein neuartiges Renngefühl. Diese Features kombiniert mit den Tuningmöglichkeiten und dem strategischen Aspekt der Wechselwirkung zwischen Ermüdung und Erholung machen *No Fear Downhill Mountain Biking* zu einem interessanten Rennerlebnis für alle, die mal etwas anderes probieren möchten.

Reel Fishing



Grafik und Sound gehen o.k., der Rest ist eher Durchschnitt.

Wenn ihr zwar an einem gemütlichen Angelausflug nichts auszusetzen habt, es jedoch vermeiden wollt, in aller Herrgottsfrühe aufzustehen und abends gefrustet heimzukommen, weil wieder mal keiner anbeißen wollte, könnt ihr das auf der PlayStation nun schon mit einigen Games dieses Genres nachholen. Kann Reel Fishing aber aus der Masse der Angelsimulationen herausragen? Nun, zumindest grafisch wird euch ein Leckerbissen geboten. Die Angelplätze bestehen aus bildschirmgroßen, **photorealistischen Landschaften**, ihr steuert am unteren

Bildschirmrand eine Bitmap-Angel (die sich in diesen Photorealismus absolut nicht einfügen will) nach links oder rechts und bestimmt durch die Dauer des Buttendrucks die Wurfstärke. Befindet sich ein Fisch in der Nähe eures Köders, wird in eine **Unterwasser-Seitenperspektive** umgeschaltet. Die Fische an Land zu holen, gestaltet sich recht schwierig, da diese über einen enormen Kampfgeist verfü-

gen und euch meistens den Köder vom Haken abknabbern oder den Haken ganz wegreißen; Frust ist vorprogrammiert. Im Hintergrund erklingen meditative Töne, die sehr gut zum Geschehen passen, aber doch nicht so beruhigend wirken, dass man nach einigen fischlosen Stunden das Pad nicht doch an die Wand pfeffert. Fun-Fisher können das Geld auch gleich aus dem Fenster werfen, Hardcore-Fishermen spielen Probe.cd

SHORTCUT

- + cooler Sound
- + photorealistische Grafik
- viel zu schwer

Meine Meinung: Bis auf wenige Ausnahmen (Get Bass, Bass Hunter) konnte mich eigentlich noch kein Fishing-Game restlos begeistern. Dies wird sich nun wohl auch mit Reel Fishing in naher Zukunft nicht ändern. Anfangs mag man ja noch begeistert ob der tollen Grafik und dem meditativen Soundtrack sein, nach eini-



NA JA

ger Zeit hat man sich aber doch davon sattgesehen und -gehört und das Gameplay selbst kann dann nicht so ganz über diesen Durchhänger hinweghelfen. Noch nie war es so extrem schwierig, einen kleinen, dummen Fisch zu fangen wie in Reel Fishing. Nur für Leute mit ziemlich großer Ausdauer.

Fenster werfen, Hardcore-Fishermen spielen Probe.cd



System:	PlayStation
Spieltyp:	Angelsimulation
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Natsume
Testversion:	Crave
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	8
Features:	Dual-Shock-Unterstützung
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	71%
Musik:	67%
Sound:	59%

56%

SPIELSPASS

Plane Crazy



Als Standbild vielleicht noch ganz "nett", in Bewegung aber eine mittlere Katastrophe.

Mit dem Versuch, das Fun-Racer-Genre mit dem Abstecher in die Luft in neue Höhen zu befördern, produziert Project Two Interactive eine astreine Bauchlandung. Das Prinzip dieses fast schon kultigen Trash-Games ist dabei ganz einfach: In eurer fliegenden Kiste bestreitet ihr wahlweise eine Meisterschaft oder trainiert erst mal im Einzelrennen und versucht, euren Gegnern mit Raketen und MGs einzuheizen. Denn nur wer als erster die Ziellinie überfliegt, erhält eine saftige Geldprämie, mit der sich das Flugzeug in den Kategorien Beschleunigung, Bremsen

oder Handling upgraden lässt. Beachtenswert bei diesem Überflieger (Ha! Selten so gelacht!) des Racing-Genres ist die technische Perfektion, mit der uns das Rennen präsentiert wird. Dass die PlayStation wunderbare Clipping-Effekte auf den Screen zaubern kann, das wussten wir ja schon lange, aber in einer solchen Perfektion wie in Plane Crazy war dies noch nie zu bewundern. Doch das war noch nicht alles! Auch traumhaft schönes Fogging in Ver-

SHORTCUT

- + mal überlegen - ich sag's euch, wenn's mir einfällt...
- miese Steuerung, Clipping, grausame Grafik, katastrophales Speed-Gefühl - so ziemlich alles halt...

bindung mit extremen Bildaufbau, Stottering, Ruckeling, Blitzing und Uncontrolling wird uns in absoluter Reinstform geboten. Die Flugzeuge auch nur annähernd irgendwie auf der Strecke zu halten, ist ein Ding der Unmöglichkeit. Eckt ihr einmal in einem engen Tunnel an der Wand an, spielt ihr Billiard (von Bande zu Bande) und habt keine Chance, wieder heil aus dem Schlamassel zu kommen. Wer hier zugreift, ist entweder Maso und steht auf solchen Trash oder hat in der Softwareabteilung versehentlich daneben gegriffen. Mein Beileid. cd

Meine Meinung: Was ist denn diesen Monat auf der PlayStation los? Noch nie musste ich euch mein schönes Hilfe-Gesicht zeigen, doch diesen Monat gleich zweimal? Neben dem vermurksten Masters of Monsters ist es nun Plane Crazy, das mir die Tränen der Verzweiflung aus den Augen drückt. Eine so miese, unkontrollierte Steuerung konnte ich bisher noch in keinem Spiel genießen. Gepaart mit der unsäglich schlechten Grafik und dem Mickersound ergibt das ganz klar den Favoriten für die Gurke des Monats (auch wenn's die bei uns gar nicht gibt). Zudem ist das Speed-Gefühl (das sollen 500 km/h sein?) unter aller Sau!



HILFE



System:	PlayStation
Spieltyp:	Fun Flug-Sim
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Projekt 2 Interactive
Testversion:	Projekt 2 Interactive
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	unfair
Features:	Dual-Shock-Unterstützung
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	22%
Musik:	51%
Sound:	35%

27%

SPIELSPASS

Buggy Heat

SHORTCUT

- + originelle Fahrzeuge abwechslungsreiche Strecken
- sehr gewöhnungsbedürftige Steuerung lasche Soundkulisse



System: Dreamcast
Spieltyp: Offroad-Racer
Datenträger: 1 GD Rom
Hersteller: CRI
Testversion: Sega
Spieler: 1-2 (gleichzeitig)
Speicheroption: VM
Schwierigkeit: 7
Features: Rumble Pak
Preis: ca. 100 Mark
Geeignet ab: frei
Grafik: 75%
Musik: 60%
Sound: 70%

69%

SPIELSPASS

Neben *Sega Rallye 2* konnten sich Fans des Offroad-Racing-Genres auf Segas Dreamcast noch nicht großartig austoben. Dies soll sich nun mit *Buggy Heat* ändern, denn auch in diesem Game pfeift ihr auf asphaltierte Straßen und brettert großteils auf unbefestigten Wegen durchs Gelände. Doch könnt ihr euch, neben den namensgebenden Buggies in allen Variationen, auch noch für diverse geländetaugliche Pick Ups entscheiden. Anyway – mit einem Fahrzeug eurer Wahl bestreitet ihr dann eine Meisterschaft, die ihr nacheinander in vier Schwierigkeitsstufen bewältigen müsst. Diese unterscheiden sich dabei in der Anzahl der zu fahrenden Strecken sowie Runden. Natürlich verhalten sich auch die Gegner mit der Zeit immer aggressiver. Apropos Gegner: Während des Tests ist uns angenehm aufgefallen, dass diese sehr wohl auch **gegeneinander kämpfen** (will sagen, sie drängeln und schubsen wie wild) und ab und an durchaus auch verheerende Fahrfehler machen. Zum Streckendesign ist zu sagen, dass es die Jungs von CRI gut hinbekommen haben, sehr abwechslungsreiche und fordernde Tracks zu designen. Ob ihr nun durch die Wüsten Ägyptens, das verschneite Hochland Russlands oder eine japanische Großstadtmetropole rast – Abwechslung ist gegeben. Dabei finden die Rennen auch noch zu immer **unterschiedlichen Tageszeiten** statt und warten, ähnlich wie *Speed Devils*, mit einigen Gimmicks



Vor dem eigentlichen Rennen könnt ihr euch die Strecke in dieser Übersicht einprägen.



Ziemlich spektakulär: Die Ego-Perspektive ist sehr gut gelungen und versetzt euch direkt ins Geschehen.

Die japanische Großstadt ist der einzige durchgehend asphaltierte Kurs in *Buggy Heat*.

Die Replays glänzen durch gute Kameraeinstellungen und saubere Schnitte.



auf, die allerdings nicht so drastisch wie in *Ubi Softs Racer* ausfallen. So überrascht euch im Ägypten-Rennen der zweite Meisterschaft ein plötzlich aufziehender Sandsturm und reduziert eure Sichtweite auf wenige Meter, oder in Frankreich bricht ein starkes Gewitter mit strömenden Regenschauern und genialen Blitzeffekten über euch ein. Mit jeder gewonnenen Meisterschaft könnt ihr übrigens (wie eigentlich fast immer) neue Strecken und Wagen freischalten. Als großer Kritikpunkt zu *Buggy Heat* ist uns die sehr hohe Lernkurve aufgefallen:

Anfangs ist es kaum möglich, die Karren auch nur annähernd kontrolliert durch die Kurse zu bugsieren und innerhalb des Zeitlimits den nächsten Checkpoint zu erreichen. Erst nach sehr vielen Trainingsrunden bekommt ihr ein Gefühl für das Handling



der Karossen, das sich übrigens von **Wagen zu Wagen leider nur wenig unterscheidet**. Habt ihr es satt, nur alleine durch die Gegend zu brettern, lockt noch ein ansehnlicher (kaum Detaileinbußen oder Slowdowns) Zweispieler-Modus für die fröhliche Hatz in geselliger Runde. Ach ja, den Sound hätten wir fast vergessen! Aber gut, da schweigt man auch besser drüber, denn bis auf die durchaus guten Effekte bekommt ihr im musikalischen Bereich nur durchschnittliches Synthie-Gejaule vorgesetzt. cd

Meine Meinung: Ja gut, das sieht ja alles ganz nett aus. Die Grafik geht vollkommen in Ordnung und nervt weder mit Pop Ups oder Slowdowns. Auch das Streckendesign konnte mich, vor allem wegen den



GEHT SO

wechselnden Bedingungen für einige Zeit fesseln. Nur mit der Steuerung, die ja durchaus als realistisch durchgehen kann (sorry, ich weiss es nicht – wahrscheinlich bin ich der einzige Mensch auf der Welt,

selten zuvor fühlte ich mich so ins Fahrgeschehen miteinbezogen. Das Rumble-Feature kommt auch ganz o.k., wobei es aber bei weitem nicht die Qualität eines Tokyo Highway Challenge erreicht.

Gex 3: Deep Cover Gecko



SHORTCUT

- + Gex und seine Durlits witziges Leveldesign
- Slowdowns



Pah! Dieser Tyson-Verschnitt ist doch kein Gegner!

jeder Welt passend in Schale, um bloß nicht zu sehr aufzufallen –

Meine Meinung: Freunde der heiteren Zusammenkunft, sagt was ihr wollt, im Gegensatz zu Ralph finde ich die von 00-Gex zufällig eingestreuten Sprachsample ziemlich kultig. Der Kameraführung kann's egal



SUPER

sein – sie ist weiterhin nicht optimal. Abzüge gibt's außerdem für geringfügige Slowdowns. Wer jedoch auf "in Wandtexturen verstecken Humor", TV total und solide Hüpfmannskost steht, wird's lieben.

GEX 3

System:	Nintendo 64
Spieleart:	3D Jump'n Run
Datenträger:	256-MBit-Modul
Hersteller:	Crystal Dynamics
Testversion:	Crave Entertainment
Spieler:	1 (gleichzeitig) Controller-Pak
Speicheroption:	2-5
Schwierigkeit:	Rumble-Pak ca. 120 Mark
Features:	frei
Preis:	frei
Geeignet ab:	frei
Grafik:	75%
Musik:	73%
Sound:	77%



CYTRONIX



ab 449,-

DREAMCAST Games JP US DT

Aero Dancing	109,-		
Aero Wings		119,-	
Air Force Delta	129,-	119,-	
 ab 109,-			
All Japan Pro Wrest. 2	129,-		SEP
Armada		119,-	
Blue Stinger	119,-		
Buggy Heat	129,-		NOV
Cart Racing Flag to Flag		119,-	
Climax Landers	129,-	119,-	
Cool Boarders	129,-	SEP	
Dancing Blade	149,-		
DC Monoco GP 2	99,-		
Dreamcast Soccer			NOV
Dynamite Cop			NOV
Dynamite Dekka	129,-		
Elem. Gimmick Gear	129,-		99,-
Evolution	129,-	129,-	
Expendable	109,-	99,-	
Flag to Flag		109,-	
Frame Gride	129,-		
Get Bass Fishing	179,-		OKT
Giant Gram	129,-		99,-
Godzilla Generation	129,-		
Hydro Thunder		109,-	
Incoming	129,-		
King of Fighters 99	129,-	119,-	
Marionette Handler	139,-		
Marvel vs Capcom	109,-	119,-	
Metropolis		109,-	99,-
Monaco Grand Prix	109,-	119,-	
Mortal Kombat Gold		119,-	
NBA 2000		119,-	DEZ
NBA Showtime		119,-	
NFL Blitz 2000		119,-	

DREAMCAST Games JP US DT

NFL Quarterback C 2000		119,-	
Penpen Trilcelon	119,-	99,-	
Power Stone	129,-	119,-	
Powerstroke	129,-		
Psychic Force 2012	129,-		
Puyo Puyo 4	129,-		
R2R Boxing		119,-	
Rainbow Six		119,-	
Ready 2 Rumble		119,-	
Red Dog			OKT
Red Line Racing	129,-	129,-	
Resident Evil Code V		DEZ	JAN
Sega Rally 2	129,-		99,-
Shutokou Battle	129,-		
Slave Hero		119,-	
Snow Surfers		DEZ	OKT
Sonic Adventures	79,-	119,-	89,-
 ab 79,-			
Soul Calibur	129,-	109,-	NOV
Soul Fighter		119,-	
Speed Devils		119,-	
Street Fighter Alpha		DEZ	
Street Fighter Zero 3	129,-		
Suzuki Alstar Extreme		119,-	
Tetris 4D	129,-		
Test Drive 6		NOV	
The House of the Dead 2	199,-	119,-	139,-
TNN Motorsports		119,-	
Tokyo Extreme Racing		119,-	
Toy Commander			89,-
Trickstyle		119,-	
Vigilante 82nd Offence		NOV	
Virtua Fighter 3 TB	109,-	129,-	89,-
World Nerverland Plus	129,-		

DREAMCAST Hardware JP US DT

Dreamcast Konsole	449,-	499,-	494,-
Spannungswandler	29,-	29,-	
Sega Controller	69,-	69,-	54,-
Sega Arcade Stick	129,-	129,-	89,-
Sega Keyboard	69,-	69,-	54,-
Sega Race Controller	129,-	129,-	119,-
Sega Gun	94,-		
Sega Visual Memory		59,-	54,-
Sega Vibration Pack	59,-	59,-	54,-
Sega Scart Kabel			44,-
Sega S-VHS Kabel	29,-	29,-	29,-
Sega VGA-Box	159,-	159,-	159,-

Dreamcast-Chip ermöglicht das Abspielen von JP, US und DT Games auf Ihrer Dreamcast 199,-DM

NEOGEO POCKET COLOR Games JP US DT

Baseball Stars		85,-	
Bust a Move		85,-	
Fatal Fury First Contact		89,-	
King of Fighters R-2		89,-	
Metal Slug 1st Mission		89,-	
Samurai Shodown 2		89,-	



ab 179,-

NEOGEO POCKET COLOR Hardware JP US DT

NeoGeo Pocket Color		179,-	
---------------------	--	-------	--

Bestellungen ab 200,-DM sind Versandkostenfrei

Cytronix - die günstige Alternative - Sie erreichen uns unter:
TEL: (0 72 51) 96 21 40 FAX: (0 72 51) 96 21 50 - INTERNET: WWW.CYTRONIX.DE - Weiherer Str.22 - 76698 Ubstadt



Speed Devils



SHORTCUT

- + gutes Streckendesign
- + Arcade-Racing-Fun pur
- + geile Karossen
- + z.T. cooler Soundtrack
- z.T. aber auch ziemlich übler Soundtrack



System:	Dreamcast
Spieleart:	Fun Racer
Datenträger:	1 GD Rom
Hersteller:	Ubi Soft
Testversion:	Ubi Soft
Spieler:	1-2
	(gleichzeitig)
Speicheroption:	VM
Schwierigkeit:	6
Features:	Rumble Pak
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	84%
Musik:	70%
Sound:	71%

77%

SPIELSPASS

Bei Speed Devils, auf dem PC schon seit einiger Zeit bekannt unter dem Titel Speed Busters handelt es sich um einen astreinen Arcade-Racer. Ihr beginnt eure Karriere (sofern ihr den, neben Arcade-, Time Trial- etc. anwählbaren Championship-Mode wählt) als junger unerfahrener Hot Shot der im Auftrag eines Sponsors auf Trophäenjagd geht. Anfangs startet ihr mit einer klappigen Mühle in der untersten Rennklasse und kämpft euch langsam das Siegereck nach oben. Mit der in den Rennen gewonnenen Kohle, die ihr je nach Platzierung, dem Auslösen von Radarfallen (na wie wohl? Top Speed!), etc. erhaltet könnt ihr die Karre geöhörtunen oder, wenn ihr ganz sparsam seid, sogar einen neuen Renner kaufen. Ein Auge solltet ihr während den Rennen immer auf den Zustand eure Boliden haben: Durch das integrierte Schadensmodell fliegen euch nach zu vielen Crashes und engen Kontakten mit der Streckenbegrenzung die Blechteile um die Ohren – und diese Schäden wollen ja auch noch bezahlt werden. Blöd, wenn man dann kein Kleingeld hat... Ab und an besucht euch sogar ein Kontrahent in der Garage und schließt mit euch Wetten ab. Von nun an heißt es nur noch: ihr oder er – die restlichen Fahrer finden kaum noch Beachtung. Vor allem auf das Streckendesign legte Ubi Soft großen Wert und beschert uns abwechslungsreiche und recht lange Rennkurse mit massig Shortcuts und witzigen Details. So trefft ihr auf den Rundkursen in jeder Runde auf neue Animationen und Hindernisse wie einen wütenden T-Rex oder King Kong in Hollywood, Schneekanonen im Wintersportort Aspen, Tornados, über euren Köpfen hinwegziehende Flugstaffeln und vieles mehr. Das Handling der coolen 70er-Jahre Boliden ist arcademäßig unkompliziert und bietet euch Fun-Racing pur:

Mit dem Turboboost beschleunigt ihr in ungeahnte Speed-Regionen, die Handbremse dient zum eleganten Sliden in engen Haarnadelkurven. Großartige Handling-Unterschiede auf wechselndem Untergrund werdet ihr selten ausmachen. Der Soundbereich wird mit z.T. sehr guten Rock-Songs abgedeckt (vor allem Mexiko kommt extrem gut) fällt aber bei einigen Strecken in ein lasches Gedudel ab. Grafisch gibt es recht wenig auszusetzen, nur sehr seltene Pop Ups und kaum merkliche (auch im Two-Player-Mode) Ruckelanfälle fallen dem genauen Beobachter auf. Wer selber spielt, wird von all dem nichts merken.

Meine Meinung: Anfangs hatte ich schon Angst, Speed Devils wäre nur ein liebloser PC-Port, nach einigen Testrunden muß ich jedoch sagen, daß bis auf einige wenige Streckendetails alles beim alten geblieben ist. Speed Devils ist ein motivierender Fun Racer, der den Schwerpunkt nicht unbedingt auf ein überaus realistisches



GUT

Vollgas durch eine mexikanische Kleinstadt: Wenn jetzt doch nur noch eine kleine Perdita auf dem Beifahrersitz wäre...

Player Zwei fährt gerade durch die Requisite von "Der weisse Hai". Mit etwas Glück springt er links aus dem Wasser.

Die Nachtfahrten sind grafisch lecker gemacht. Ohne funktionierenden Scheinwerfer wird's allerdings etwas schwierig.



Handling legt und praktisch ohne große Einarbeitungszeit locker zu spielen ist. Durch den witzigen Championship-Mode ist auch Langzeitmotivation gewährleistet und ihr werdet immer wieder mal auf eine "schnelle" Runde (die dann doch wieder ein paar Stunden dauert) vor den Screen gelockt. Ein rundes Vergnügen.

Re-Volt



Der rote Pfeil kündigt überraschende Richtungsänderungen an, während ihr unten links den Abstand zur Konkurrenz sehen könnt.

SHORTCUT

- + witzige Strecken
- durchschnittliche Grafik
- langsame Framerate



Solche Positionskämpfe kommen viel zu selten vor. Meistens fährt man alleine.

Klare Sache, dass Acclairs RC-Simulation ihren Weg auch auf die Playstation machen würde. Die Unterschiede zur N64-Version halten sich dabei aber in Grenzen. Nach wie vor ist es eure Aufgabe, verschiedene ferngesteuerte Autos, die sich in den hinlänglich bekannten Kategorien **Speed**, **Beschleunigung** und **Gewicht** unterscheiden, durch allerlei abgedrehte Kurse zu steuern. Neben den bereits von Anfang an zugänglichen Strecken, die euch durch einen Hinterhof, ein nächtliches Museum und einen Supermarkt führen, könnt ihr bei genügend fahrerischem Geschick entsprechend mehr

Kurse freischalten. Um dem Ganzen noch etwas mehr spielerischen Tiefgang zu verpassen, wurden die Strecken mit verschiedensten Extrawaffen gespickt, mit deren Hil-

Meine Meinung: Obwohl sich die Unterschiede wie schon bemerkt in Grenzen halten, würde ich persönlich der PS-Version den Vorzug geben. Denn obwohl die Spielgeschwindigkeit geringer ist, läßt sich das Game auf Sonys Konsole einfach



NAJA

besser steuern. So kommt es wenigstens zeitweise zu spannenden Positionskämpfen und Extrawaffenduellen. Von einem Top-Titel ist Re-Volt leider immer noch weit entfernt. Haltet euch besser an das Längen bessere Micro Maschine.

fe ihr euren Kontrahenten eins vor den Latz braten könnt. So muss es halt sein! Merkwürdig ist allerdings, weshalb die Grafik in der PS-Version zwar sauberer und detaillierter als auf dem N64 aussieht, dafür allerdings auch deutlich langsamer abläuft. Ebenso ist die Steuerung der kleinen Vehikel nun um einiges besser nachvollziehbar, dafür kommt durch den mangelnden Speed einfach **kein echtes Rennfeeling** auf, wie man es bei den kleinen Originalen gewohnt ist. Alle anderen Features, wie der komfortable Streckeneditor, wurden beibehalten, nur der Vier-Spieler-Modus musste auf Sonys Konsole einem Zwei-Spieler-Wettkampf weichen. Es ist wirklich schwer zu beurteilen, welche der zwei Versionen nun die bessere, bzw. schlechtere ist, da sich Vor- und Nachteile quasi aufheben. Rennspiele gibt es auf beiden Konsolen jedoch deutlich bessere. *ab*



System:	PlayStation
Spieleart:	Fun-Racer
Datenträger:	CD
Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Spieler:	1-2
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	3-6 (wegen Steuerung)
Features:	Dual-Shock-Unterstützung
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	68%
Musik:	39%
Sound:	34%



UEFA Striker



Vorbildlich: Alle Optionen werden bei Standardsituationen On-Screen gezeigt. Mehr Tricks hätten's aber sein dürfen.

Wer kennt sich da noch aus: FIFA und ISS, Golden Goal und UEFA Champions League, VIVA Soccer und Adidas Power Soccer und jetzt also auch noch **UEFA Striker** – der Fußballfan müsste wahrlich eine dicke Brieftasche haben! Diesmal habt ihr 45 Vereins- und 64 Nationalmannschaften zur Verfügung, die ihr in verschiedenen Wettbewerben auf den Platz schickt. Dummerweise sind jedoch weder die Kader aktuell (bei Bayern spielt z.B. noch der Berliner CL-Doppeltorschütze Ali Daei) noch die Namen der Teams original. Einzige **Spielernamen** entsprechen der Realität. Aber wozu gibt's denn einen

Editor – für sein Geld will man ja schließlich was tun, oder, hehe? Ansonsten ist fast alles drin: Deutsche Kommentare, eine Reihe von Perspektiven, editierbare Rahmenbedingungen, Taktik-Screens und mehr. Gameplaytechnisch beließ man es bei einem eher **unkomplizierten Arcade-Ansatz**, der FIFA-Spezialitäten wie Hackentricks, Schwalben, Körpertäuschungen & Co. keine Bedeutung zumisst. Dafür gibt's

SHORTCUT

- + flüssiges Arcade-Gameplay
- + Original-Spielernamen
- + guter Trainingsmodus
- wiederholungsanfällige Kommentare
- Torwart- & Replay-Probleme



Da rauscht die Kugel im Replay mit Schweiß ins Netz.

Meine Meinung: Recht ordentlich, was Rage da abgeliefert hat. Die Spielstärken der Teams kommen der Realität sehr nahe, das Gameplay ermöglicht Pass-Stafetten und rasante Torraumszenen satt und auch der Trainingsmodus ist ziemlich reizvoll. Leider reagiert der Torwart mitunter sehr dämlich (wirft z.B. in der 90. Minute das Leder zum 1:2 ins eigene Netz), die Kommentare wiederho-



GUT

len sich schon im zweiten Match, die Replay-Funktion streikt an wichtigen Momenten ("Was, das war nie und nimmer ein Stürmerfoul!") und es gibt nur jeweils fünf Stadien und deutsche Teams (Bayern, Lautern, Dortmund, Leverkusen und Bremen) – deshalb strauchelt UEFA Striker knapp an der Classic-Hürde. FIFA weist da doch deutlich mehr Feinschliff auf.



System:	PlayStation
Spieleart:	Fußball
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Rage/Infogrames
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1-8
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	5
Features:	Dual-Shock
Preis:	ca. 90 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	82%
Musik:	-%
Sound:	74%



Akte X- Das Spiel



SHORTCUT

- + mit viel Liebe zum Detail packende Story
- etwas lange Ladezeiten keine Unterstützung der PS-Maus



System: PlayStation
Spieleart: Adventure
Datenträger: 4 CDs
Hersteller: Fox Interactive
Testversion: Sony
Spieler: 1
Speicheroption: Memory Card
Schwierigkeit: 7
Features: dt. Menüs u. Sprachausgabe
Preis: ca. 100 Mark
Geeignet ab: frei
Grafik: 76%
Musik: 69%
Sound: 73%

71%

SPIELSPASS

Lange genug hat es ja gedauert, bis die beiden Kämpfer für die Wahrheit endlich auch auf der PlayStation ihr Stelldichein geben. Den ersten Schock werden hartgesottene Fans bereits kurz nach Einlegen der CD, bzw. nach der ersten Introsequenz erleben. Denn leider ist es euch in diesem Adventure nicht vergönnt, einen der beiden Hauptdarsteller selbst zu steuern. Im Gegenteil, ihr übernehmt die Rolle des in den TV-Folgen nie erschienenen Craig Willmore, einem jungen FBI-Agenten, der von FBI-Chef Skinner den Auftrag bekommt, die beiden verschollenen Querdenker Scully und Mulder nach ihrem mysteriösen Verschwinden wiederzufinden.

Obwohl dieser Plot Fans zurecht unbekannt vorkommen mag, stammt die Story des Games doch aus der Feder Chris Carter's, dem Mastermind und Erfinder der X-Akten. Nachdem ihr euren Auftrag erhalten habt, geht das auf vier CDs verteilte Game auch schon so richtig los. Während euch gut gemachte, aber leider etwas klein geratene Videosequenzen den Handlungsverlauf beschreiben, habt ihr Gelegenheit, mit eurer Umgebung zu agieren. Dies geschieht zum einen durch Gespräche und Befragungen im Multiple-Choice-Verfahren, d.h. ihr habt immer drei oder vier verschiedene Antworten oder Verhaltensmuster zur Auswahl, oder aber durch selbstständiges Durchsuchen der Räume. Zu diesem Zweck steht euch ein Fadenkreuz zur Verfügung, mit dem ihr sowohl zwischen verschiedenen Räumen hin und her gehen, bzw. euch in

diesen umdrehen könnt. Natürlich dürft ihr auch einen genaueren Blick auf die vielen herumliegenden Gegenstände werfen. Sobald ein Item mehr Möglichkeiten bietet, als es auf den ersten Blick scheint, verändert das Fadenkreuz sein Aussehen. Auch wenn viele Gegenstände (wie z.B. der FBI-Computer oder wichtige Beweismittel) zur Lösung des Falles unbedingt notwendig sind, dienen andere nur zum Aufbau einer dichten Atmosphäre oder zur Verwirrung des Spielers. Solltet ihr der Meinung sein, auf etwas Besonderes gestoßen zu sein, könnt ihr jederzeit das FBI-Labor oder den Behördencomputer zu Rate ziehen. Über diesen könnt ihr dann z.B. KFZ-Kennzeichen überprüfen oder Blutproben untersuchen lassen.

Meine Meinung: Wer Akte X mag, wird auch dieses Spiel mögen. Zwar müßt ihr die meiste Zeit ohne die Hauptdarsteller auskommen, doch auch so kommt richtig gutes X-Feeling auf. Manche der Rätsel wirken ein wenig aufgesetzt, und auch die Action-Einlagen stellen keine echte Herausforderung dar. Doch für fesselnde Nächte taugt



GUT

das Game allemal. Insbesondere, da die technische Umsetzung der Sprachausgabe (uns lag leider nur die englische Version vor!) und der Videosequenzen sehr gut gelungen ist. Positiv zu bewerten ist die Möglichkeit, jederzeit zu speichern. Einzige die stellenweise etwas zu langen Ladezeiten hemmen gelegentlich den Spielfluß.



Eines der typischen "Rätsel" in Akte X. Macht mit Hilfe der Videaufzeichnung eine Aufnahme dieses Verdächtigen und...

...jagt diese dann durch euren FBI-Computer, um mehr über ihn zu erfahren.

Mit Hilfe eures Apple-Newton könnt ihr bereits besuchte Locations problemlos wieder erreichen.



Auch wenn ihr fast bis auf das Ende des Games ohne Scully und Mulder zurecht kommen müsst, trifft ihr auf viele alte Bekannte aus der Serie. So haben sowohl der Krebskanidat als auch die Lone Gunmen ihre Auftritte und entschädigen somit für das temporäre Fehlen der Hauptdarsteller. Wichtig für alle Fans, die dem Englischen nicht mächtig sind: Entgegen anderslautenden Testberichten gibt es mittlerweile eine deutsche Version dieses Spiels! Das heißt, die z.T. sehr schwer verständliche englische Sprachausgabe ist kein Hinderungsgrund mehr, ab



Von eurer reizenden Kollegin erhaltet ihr den Face-Maker. Aber nur wenn ihr unbeobachtet seid, sonst ist das Risiko zu groß.

Gut, dass ihr nicht noch einen Feind erledigen müsst, denn langsam wird der Platz in den Toiletten etwas eng.

Der Hauptmann von Köpenick. Kaum habt ihr Uniform und Gesicht des Attachés der Prager Botschaft, kommt ihr auch in zuvor geschlossene Bereiche.



Erst gab es die mittlerweile zum "Kult" erhobene Serie, dann den erfolgreichen Spielfilm mit Tom Cruise in der Rolle des Geheimagenten Ethan Hunt und schließlich die unvermeidliche Umsetzung zum Videospiel. Vor ca. einem Jahr erschien die eher durchschnittliche und gerade in technischer Hinsicht wenig überzeugende N64-Version. Nun ist Ethan wieder da. Die ab Ende Oktober erhältliche PlayStation-Version hält sich zwar inhaltlich stark an die N64-Version, ist aber erfreulicherweise nicht nur simpel portiert worden, sondern wurde mit viel Liebe zum Detail an die Möglichkeiten der PlayStation angepasst. In der Rolle des mit allen Wassern gewaschenen IMF-Agenten (IMF steht für Impossible Mission Force) erfüllt ihr erst gehorsam geheime Regierungsaufträge, müsst euch jedoch im Laufe des Spiels durch das Beschaffen einer Liste mit Tarnnamen eurer Agentenkollegen vom falschen Vorwurf der Doppelspionage reinwaschen. Insgesamt führt euch eure nervenzerreißende Jagd quer über den Globus und durch insgesamt 20 Missionen, die wiederum in fünf Abschnitte



unterteilt sind. Wie es sich für einen richtigen Geheimagenten gehört, seid ihr dabei nicht nur auf euren messerscharfen Verstand angewiesen, sondern könnt auf ein umfangreiches Repertoire an guten Spezialwaffen und Agenten-Schnick-Schnack zurückgreifen. So könnt ihr auf einem

Radar ständig eure nähere Umgebung im Auge behalten und darauf anhand verschiedenfarbiger Punkte sogar Missionsziele und wichtige Personen erkennen. Andere wichtige Gegenstände sind z.B. der aus dem Film bekannte Sprengstoff-Kaugummi und ein Gift verschießendes Blasrohr. Auch wenn ihr selbstverständlich über ein gut sortiertes Waffenarsenal verfügt, ist euer wichtigster Ausrüstungsgegenstand der sogenannte Face-Maker. Mit diesem praktischen Gerät (man stelle sich mal

Meine Meinung: Mission Impossible ist genau das richtige für Nachwuchsenten. Die Story ist packend und die abwechslungsreichen Aufgaben fesseln lange vor den Bildschirm. Wer nicht genau überlegt, welchen Schritt er als nächstes macht, hat kaum eine Chance, auch wenn in manchen Situationen blitzschnelle Reaktionen gefragt sind. Leider sind manche der Aufgabenstellungen



SUPER

vor, man könnte in die Haut von Pams Ehemann schlüpfen ...) könnt ihr das Aussehen jeder beliebigen Person annehmen. Leider ist der Einsatz der Gegenstände zum einen begrenzt und meistens auch nur in den entsprechenden Situationen möglich. Neben dieser materiellen Unterstützung erhaltet ihr von diversen Agenten-Kollegen Schützenhilfe, wobei manche nur über Funk Tips geben, während andere zeitweise sogar selbst steuerbar sind. Während ihr euch durch die sehr großen und zum Teil stark an den Film angelegten Level kämpft, steuert ihr Ethan wahlweise aus einer "direkt von hinten" oder isometrischen Perspektive. Bei Bedarf (z.B. beim Einsatz einer der Waffen) schaltet die Kamera in eine Art Ego-Perspektive, in der ihr ähnlich wie in Syphon Filter transparent werdet. In jedem der Modi macht die Grafik einen sehr sauberen Eindruck und sieht insbesondere durch den geringeren Nebel viel besser als auf dem N64 aus. Leider kommt es an manchen Stellen zu etwas störenden Frame-Absackern, die den Spielfluss manchmal doch sehr stören. Besondere Erwähnung verdient die exzellente Sprachausgabe, die Dank sehr guter Synchronsprecher und einer gesunden Portion Humor viel zur packenden Atmosphäre beiträgt.

etwas zu linear geraten und lassen sich erst nach wiederholtem Ausprobieren lösen und auch die Steuerung erfordert eine gewisse Eingewöhnungszeit, bis man nicht aus Versehen unschuldige Partygäste vermobelt. Ansonsten ist MI ein prima Game für lange Herbstabende. Ach ja, die vorbildlich gelöste Speichermöglichkeit via RAM sollte sich jedes andere Game zum Vorbild nehmen.

Mission Impossible

SHORTCUT

- + rasante Action zwischen bewaffneten Booten
- + realistische Wasserbewegungen
- + witzige Track-Features
- langsamer Bildaufbau (Pop-Ups)



Hier könnt ihr gut erkennen, wie euer Kopf beim Einsatz des Ego-Modus transparent wird.

MISSION: IMPOSSIBLE

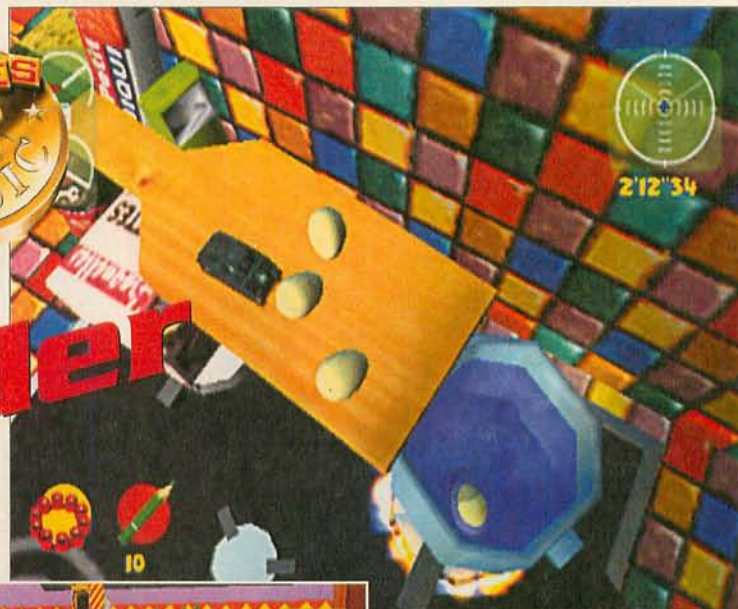
System:	PlayStation
Spieltyp:	Action-Adventure
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Infogrames
Testversion:	Infogrames
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card (1 Block)
Schwierigkeit:	4-8
Features:	Analogsteuerung, Rumblefunktion, RAM-Quicksave
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	12 Jahre
Grafik:	76%
Musik:	77%
Sound:	82%

75%

SPIELSPASS



Toy Commander



SHORTCUT

- + geniale Missionen
- + Grafik deluxe
- Sehr schwer
- Wieder mal die Kamera



System: Dreamcast
Spieltyp: Geschicklichkeit
Datenträger: 1 GD Rom
Hersteller: No Cliché
Testversion: Sega
Spieler: 1-4 (gleichzeitig)
Speicheroption: VM
Schwierigkeit: 6
Features: Rumble Pak
Preis: ca. 100 Mark
Geeignet ab: frei
Grafik: 84%
Musik: 70%
Sound: 71%

84%

SPIELSPASS

Ihr lasst euch die Frühstückseier von der Freundin hartkochen? Ihr ordert dafür extra einen Home-Delivery-Service? Wie? Mutti steht für euch früher auf, um euch die blöden Dinger zuzubereiten? Alles Blödsinn! Wer etwas auf sich hält, bereitet sich seine Eier selber zu – und zwar mit einem Spielzeugpanzer. Was diese Einleitung nun aussagen soll? Nun, so ungefähr sehen eure Aufgaben in *Toy Commander* aus. Nein, ich meine nicht, dass ihr den lieben langen Tag mit Eier kochen verbringt, aber dieser abgedrehte Stil zieht sich durch das ganze Spiel hindurch. Die Hintergrundstory ist dabei ganz simpel: Hugolin, euer einstmals ach so süßer Fluschi-Teddybär fühlt sich in letzter Zeit etwas vernachlässigt und zettelt prompt eine **Rebellion im Kinderzimmer** an. Dabei schließen sich ihm acht weitere Spielzeuge an, besetzen ebenso viele Räume im elterlichen Eigenheim und stiften mächtig Verwirrung. Euch, in der Rolle des kleinen Guthy, ist die Unruhe natürlich ein Dorn im Auge und so macht ihr euch auf, den durchgeknallten Robotern, Zinnsoldaten und Plastikpanzern zu zeigen, wo der Bartel den Most herholt. Um jedoch gegen Hugolin antreten zu können, müsst ihr erst Verbündete suchen. Diese findet ihr in euren acht Rivalen, die jedoch zuerst im Kampf besiegt werden wollen. Dazu sind in den Räumen mindestens vier der angebotenen sechs Aufgabenstellungen in der vom Gegner vorgegebenen Zeit zu meistern und danach der Boss zu besiegen. Und diese Aufgabenstellungen sind es dann,



Millimeterarbeit: Zuerst habt ihr mit dem Flugzeug die Herdplatte (mit DC-Logo) angemacht, nun schiebt ihr mit dem Panzer die Eier in den Topf.

Mit dem Löschhubschrauber ladet ihr zuerst Wasserbomben ein, und löscht damit die Feuerwerkskörper.

In dieser extrem kniffligen Mission müsst ihr erst zwei Feuerwehrmänner finden, damit diese den Brand löschen. Beachtet auch die tollen Größenverhältnisse (rechts im Bild: Stuhl und Pflanze).



die *Toy Commander* zu diesem **überwältigenden Spielwitz** verhelfen. Mittels Spielzeug-Fortbewegungsmitteln wie Panzern, Raupen, Flugzeugen in allen Variationen, Hubschraubern usw., die ihr in manchen Missionen auch wechseln müsst, sind die verrücktesten Tasks zu erledigen. Neben eher langweiligen Missionen wie simple Rennen oder desertierte Soldaten aufzuspüren, sollt ihr z.B. eine Kakerlaken-Mutter vernichten (mit dem Heli durch die Toilettenschüssel in die Kanalisation und dann die Baby-Kakerlaken mit einer Raupe überfahren – extremely funny), den Brand der Spielzeugstadt löschen, eine Art Gummi-Godzilla zerstören oder die Eingangs erwähnten Eier kochen. Mit drei Kumpels locken noch Multi-Player-Games wie "Capture the Flag" oder "Jeder gegen

Jeden". Grafisch wartet *Toy Story* mit sehr sauberen Texturen und kaum Polygonfehlern auf – nur die Kameraführung ist ziemlich leidlich. Genial gelungen sind vor allem auch die realistischen Größenverhältnisse: Ein kleiner Aschenbecher kann schon zu einem unüberwindbaren Problem werden. DC-Tüftler mit einer gehörigen Portion Ausdauer müssen einfach zugreifen! cd



Das Badezimmer ist einer der vielen kulturellen Räume von *Toy Commander*.



SUPER

Meine Meinung: Genial – aus diesem Holz sind die Spiele gemacht, die ich liebe. Anfangs einfach Just-for-Fun zu spielen, wenn es jedoch darum geht die Missionen zu erfüllen, fordernd und motivierend ohne Ende. Bis man erst mal checkt, mit welchem Fahrzeug man beginnt, wann man wech-

seln muß, stirbt man schon mal tausend Tode bzw. kann die vorgegebene Zeit nie einhalten. Na gut, dieses "Try and Error"-Prinzip müßt ihr mögen, ansonsten pfeffert ihr die GD nach wenigen Stunden in die Ecke, denn eines darf nicht unerwähnt bleiben: *Toy Commander* ist höllisch schwer. Egal – kaufen!



Dieses riesige Ungetüm sieht nur schwierig aus – nach wenigen Minuten schickt ihr ihn locker auf die Bretter.

Jetzt wird's happig: Die moosbewachsenen Felsen sind extrem glitschig.

Mit heftigem Einsatz des Block-Buttons stellen die Kämpfe kein Problem dar.



Es war einmal ein gar friedvolles Königreich, in dem alles eitel Sonnenschein war und der König nebst Gemahlin weise und gerecht herrschte. Doch diese Eintracht sollte nicht von allzu langer Dauer sein, denn schon bald warf ein garstiger Zauberer sein Auge auf das Land und wollte es gleich unter seine Fittiche bringen. Zu diesem Zweck stahl Übler Pudding, so der Name des bösen Schlingels, das magische Buch der Königin, und verwandelte mit dessen Hilfe die unschuldigen Untertanen in schreckliche Unholde. Der König konnte diesen Zustand des Chaos nicht dulden und ließ im gesamten Königreich nach furchtlosen Rittersleuten ausrufen, die sich dem

Magier in den Weg stellen sollten. Doch dies war kein leichtes Unterfangen, wurden doch auch sämtliche Helden in sabbernde Monster verwandelt. Die einzige Hoffnung, Übler Pudding zu besiegen liegt nun auf dem kleinen Zauberlehrling Kingsley, der sich sofort aufmacht, das Land wieder zu befreien. Doch leider ist der kleine Fuchs

von sehr schwächlicher Statur und hat auch keinerlei Erfahrung im Umgang mit Schwert und Schild. Deshalb schickt ihn der edle König zuerst auf eine Mission, die mächtige "wahrer Ritter Rüstung" zu finden und selbst zum Ritter zu werden – erst dann kann Kingsley dem Tyrannen entgegenreten. Doch der Weg ist hart und steinig; über das ganze Land sind die Teile der Rüstung verstreut und werden zudem noch von finsternen Gesellen bewacht. Auch die geknechteten Bewohner bekneien den

Meine Meinung: Hoi – das ist ja richtig heftig. Möchte man anfangs wegen der Aufmachung und den knuddeligen Charakteren noch an ein Kiddie-Jump'n-Run denken, wird man nach einigen Spielminuten schnell eines Besseren belehrt. Die Sprungpassagen sind knackig schwer, und die Rätsel erfordern Grips. Was mich allerdings ziemlich stört, sind die Mängel am



GEHT SO

kleinen Fuchs, ihnen in ihrer Not zu helfen. So bitten ihn die Seeleute in der Hafenstadt darum, einen fiesen Piraten zu besiegen, da dieser die Seewege blockiert und den Handel mit anderen Ländern unmöglich macht. Auch die Einwohner des Betteldorfes, die eh schon arm dran sind, werden von einem bösen Drachen, der ihnen das letzte Essen stiehlt, in Angst und Schrecken versetzt. Doch zum Glück gibt es ja Kingsley, der sich gerne der Probleme seiner Mitmenschen annimmt und das Letzte gibt, diese zu lösen. Doch tut er dies wirklich aus reiner Hilfsbereitschaft? Nun, zumindest erhält er von jedem der Bösewichte einen Teil seiner benötigten Rüstung wie Ritterhandschuhe, die ihm unermessliche Stärke verleihen, neue Schwerter und Äxte sowie Pfeil und Bogen für den Kampf aus der Distanz. Muss das Fuchselein doch einmal in den Nahkampf übergehen, ist der mitgeführte Schild, der vielen der Attacken standhält, von großem Vorteil. Neben den fiesen Gegnern wird der Rüde auch noch von verzwickten Jump'n-Run-Passagen und geringer Sichtweite in Schach gehalten; ob er wohl eine Brille braucht? Auch seinen Verstand muss Fuchselein in einigen Rätsleinlagen unter Beweis stellen und z.B. Bodenplatten aktivieren oder auf einer Klaviatur Musik spielen. Apropos Musik: Um Kingsley im Kampf Mut einzuhauchen, führt dieser stets ein Orchester mit sich, das ihn mit wunderschönen mittelalterlichen Weisen verwöhnt.

Gameplay: Die Kamera spielt zuweilen für meinen Geschmack etwas zu verrückt und die Grafik nervt mit argen Pop-Ups und Clippings. Sehr gut gefallen hat mir wiederum die Musik, die mit mittelalterlichen Klängen angenehm anzuhören ist. Dies trifft dann leider aber nicht für die Sounds und die echt nervige gebrabbelte Pseudo-Sprachausgabe zu.



Kingsley's Adventure

SHORTCUT

- + knuddeliger Held
- + cooler Soundtrack
- + sehr fordernd
- z.T. etwas unfair wegen schlechter Kameraführung
- schwache Steuerung
- kaum Fernsicht



System:	PlayStation
Spieltyp:	3D Jump'n-Run
Datenträger:	1 CD
Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Sony
Spieler:	1
Speicheroption:	Memory Card
Schwierigkeit:	1 Block
Features:	dt Menüs, Dual-Shock-Unterstützung, ca. 100 Mark
Preis:	frei
Geeignet ab:	frei
Grafik:	71%
Musik:	79%
Sound:	52%

63%

SPIELSPASS

Master of Monsters: Disciples of Gaia

SHORTCUT

- + Monster generieren und miteinander verschmelzen
- + Level-Up-System für Monster und Meister
- grausame Präsentation
- keine Missionen
- no Story



Aus diesem Menü sucht ihr euch das passende Monster aus, das ihr beschwören wollt.

Master of Monsters

System: PlayStation
Spieletyp: RBS
Datenträger: 1 CD
Hersteller: ASCII
Testversion: Sony
Spieler: 1-4 (abwechselnd)
Speicheroption: Memory Card
Schwierigkeit: 3 Blöcke
Features: deutsche Menüs
Preis: ca. 100 Mark
Geeignet ab: frei
Grafik: 25%
Musik: 36%
Sound: 31%

31%

SPIELSPASS

Wenn die Götter zürnen, bedeutet das für uns Menschen meist nichts Gutes. Wenn Naturgewalten wüten und keinen Stein mehr auf dem anderen lassen, heißt es Kopf einziehen und sich irgendwo verkriechen, wo es sicher ist. Das machte auch Iros, ein 15-jähriger Junge, und überlebte die von der Gottheit Gaia initiierte Katastrophe unbeschadet. Nun will er sich rächen und übt Vergeltung für den Tod seiner Familie und Freunde. Dass aber ein kleiner Junge nur wenig Chancen gegen die übermenschlichen Fähigkeiten eines Gottes hat, ist ihm allerdings bewusst, und so sucht sich Iros Verstärkung in Form eines von sechs ehemaligen Gefolgsleuten Gaia. Die sind nämlich mit dessen unerwarteten Wutausbruch nicht einverstanden und haben sich ebenfalls gegen ihren Meister gewandt.

Wählt nun also zu Spielbeginn euren Favoriten unter den sechs Halbgöttern, die sich in ihrer Kampfstärke bei Tag oder Nacht, die Art der zu beschwörenden Monster sowie den Beziehungen untereinander unterscheiden, und schon geht's ab aufs Kampffeld. Auf einer in Hexfelder eingeteilten Landkarte stehen sich anfangs nur die zwei Feldherren gegenüber, erst durch Herbeirufen von Monstern baut ihr euch mit der Zeit eine schlagkräftige Armee auf. Um jedoch Monster kreieren zu können, muss eure Figur auf einem magischen Zauberturm stehen, der ihr erst die dazu benötigte Kraft verleiht. Auf dem Terrain sind allerdings nicht nur zwei, sondern sehr viele dieser Türme verteilt, die euch, wenn ihr sie mit einer Kreatur besetzt, mit mehr "Führungskraft" versorgen und ihr so immer mehr Monster erschaffen könnt. Erfreulicher Nebeneffekt einer Turmbesetzung: Manchmal findet ihr wertvolle Items wie HP-Refreshing-Drinks, schneidige Schwerter oder Level-Up-Potions in den finsternen Gemäuern. Apropos Level-Up-Potions: Mit jedem Kill einer gegnerischen Einheit erhalten eure Recken Exp, die, sind hundert davon

gesammelt, in einem Level-Aufstieg resultieren. Dadurch werden eure Hitpoints und Angriffswerte eine gehörige Portion nach oben gepusht. Ab einem bestimmten Level könnt ihr entscheiden, ob sich die Figur sogar weiterentwickeln soll. So wird aus einem einfachen Soldaten bald ein Kämpfer und in weiterer Folge ein edler Ritter oder furchtloser Schwerträger. Sind euch die vorgefertigten Kämpfer nicht gut genug, könnt ihr zwei oder mehrere auch in verteilt auftauchenden Klöstern miteinander verschmelzen, wodurch mit etwas Glück noch stärkere Hybriden entstehen. Treffen zwei Einheiten aufeinander, wird in einen speziellen Kampfbildschirm umgeblendet und Gegner beharken sich mit einer von drei möglichen Angriffsvarianten, die sich im z.Zt. sehr beliebten Schere-Stein-Papier-Prinzip ausstechen. Wenn dies alles in der Theorie noch ganz gut klingen mag, hört aber leider in der Praxis (d.h.

Meine Meinung: Furchtbar. Das ist das einzige Wort, das mir nach einigen Spielstunden zu MoM einfällt. Ich bin ja nicht so der Grafik-Fetischist und nehme gerne eine etwas magere Präsentation in Kauf, wenn wenigstens das Gameplay überzeugen könnte. Aber auch in die-



HILFE

sem Punkt herrscht unüberwindbare Tristesse. Da hol ich doch lieber wieder meinen All-Time-Favoriten Warsong aus dem angestaubten MD-Game-Schrank und schwelge in alten Erinnerungen. So einen miesen Vertreter der RBS hat die PS wahrlich nicht verdient.



Die entscheidende Schlacht: Unser Feldherr kämpft mit dem Oberhaupt der Gegner.

Vor dem eigentlichen Kampf wählt ihr die Art eures Angriffes.

Manchmal findet ihr in Türmen magische Gegenstände wie hier den Heil-Zauber.





Im Retro-Modus nehmt ihr Platz in einem alten Rennwagen. Gripp und Steuerung sind unter aller ...

Besonders auf dem engen Monaco-Kurs kommt die schnelle Engine zum Tragen.

Bei nasser Fahrbahn und schlechter Sicht passiert ein Crash schneller, als man denkt.



Kinders, da ist uns doch letzte Ausgabe ein klitzekleiner Fehler unterlaufen. Der Test von *Monaco Grand Prix Racing Simulation 2* (DC-Sonderheft, Seite 13) wurde doch tatsächlich nicht mit der finalen Version gemacht. Dies wollen wir natürlich jetzt nachholen und präsentieren euch an dieser Stelle nochmals einen endgültigen Test der Verkaufsversion – an dieser Stelle nochmal sorry. Das erste, das dem versierten Renn-Fan ins Auge stechen wird, ist die **fehlende Original-Lizenz**, wodurch die Meinungen schon mal auseinandergehen: Geht es euch nur um den Simulationsaspekt eines F1-Rennspiels oder erwartet ihr auch das ganze Drumherum angefangen von den Original-Teams und -Fahrern bis zu Original-Bandenwerbung? Zweiteres werdet ihr nämlich in *Racing Simulation 2* nicht vorfinden, ein erschrecktes "Ups – ein aggressiver Michael Schuhmacher vor mir – da muss ich beim Überholen aufpassen" bleibt somit aus. Könnt ihr damit leben, mit und gegen No-Name-Teams an den Start zu gehen, wird euch aber ein sauber programmiertes Racing-Game vorgesetzt.



Neben dem witzigen Retro-Modus, in dem ihr in alten "Zigarren-Vehikeln" durch die Gegend knattert, und dem Arcade-Mode ist es natürlich die Meisterschaft im Simulations-Modus, die

echte Rennpiloten an den Screen locken wird. Schnell den Namen eures Fahrers und des Teams eingegeben, dann geht's auch schon los ins Training, wo ihr die perfekten Einstellungen (Bremsen, Spoiler etc.) für den jeweiligen Kurs ausprobieren. Im darauffolgenden Qualifying ermittelt ihr noch eure Startposition und schon geht's auf in den Kampf, wo natürlich alle bekannten Regeln gelten. Grafik und Speed-Gefühl (vor allem in der Cockpit-View) lassen nur wenig Wünsche offen, wenn auch der Gesamteindruck etwas

Meine Meinung: So schnell und flüssig die Grafik auch ist, irgendwie bleibt bei mir ein schlechter Nachgeschmack. Das Ganze erinnert mich ein wenig zu sehr an Arztpraxis: Zwar sauber und professionell gemacht, aber zu steril und kalt, als dass man sich rundum wohl fühlt. Es ist einfach zu wenig Leben abseits der Strecke. Überhaupt fin-



GEHT SO

Detailverliebtheit vermissen lässt. Auf der Strecke wird euch neben den Gegnern vor allem die Steuerung das Leben schwer machen. Nur mit sehr viel Übung haltet ihr euren Flitzer auf der Ideallinie – zu indirekt reagiert der Analogstick auf eure Kommandos und die Wagen brechen oft ohne Grund aus. Auch die Bremsen greifen etwas zu langsam, wodurch ihr nicht erst ein paar, sondern knapp hundert Meter vor einer Kurve eine Vollbremsung einleiten müsst – sehr gewöhnungsbedürftig das Ganze. Im Großen und Ganzen hat sich in der nun vorliegenden Version nicht viel geändert, wodurch auch unsere Wertung nicht sonderlich großartig von der der letzten Ausgabe abweicht. Lediglich die gegnerische K.I. scheint uns einen Tick schlechter geworden zu sein, wodurch sich die Abwertung von 79 % auf 77 % erklärt. Für Formel 1-Fans, die keinen großen Wert auf Authentizität legen, sicher kein Fehlgriff, alle anderen sollten sich noch ein wenig gedulden und auf ein sicher bald erscheinendes "offizielles" Racing-Game warten. *cd*

de ich, dass ein F1-Game ohne offizielle Lizenz einfach nur halb so viel Spaß macht: Da gehören einfach ein Hill, ein Ferrari und eine originale Tag-Heuer-Zeitmessung dazu – das ist Flair, das riecht nach echtem Racing. Auch die Steuerung ist mir zu gewöhnungsbedürftig und fordert eine extrem hohe Lernkurve.

Racing Simulation 2



Im Set Up-Menü stimmt ihr den Flitzer nach eurem persönlichen Fahrstil ab.

SHORTCUT

- + schnelle fehlerfreie Grafik
- schwierige Steuerung
- keine Original-Lizenzen
- steriles Fahr- und Grip-Gefühl



Racing Simulation 2

System:	Dreamcast
Spieleart:	Racing-Sim
Datenträger:	1 GD Rom
Hersteller:	Ubi Soft
Testversion:	Ubi Soft
Spieler:	1-2 (gleichz.)
Speicheroption:	VM
Schwierigkeit:	8-9
Features:	Rumble Pak
Preis:	ca. 100 Mark
Geeignet ab:	frei
Grafik:	79%
Musik:	70%
Sound:	75%

77%

SPIELSPASS



Langweilig, öde und immer das Gleiche: Einen Wurm in Stücke ballern.

Centipede

Seit unserem Import-Test in der letzten VG hat sich beim Oldie-Wurm-und-Pilz-Shooter *Centipede* leider ausser deutschen Bildschirmtexten (und einigen wenigen Sprachsamples) nichts mehr getan. Ziel ist es nach wie

vor, entweder im Retro-Mode, wo leider weder Digi-Kreuz noch Analog-Stick den nötigen Speed eines Trackballs auf den Screen zaubern können, oder in der mit schlichter 3D-Grafik aufgepeppten Remake-Version einen Tausendfüßler in seine Einzelzehen äh...-teile zu zerschießen. Trotz drei Perspektiven, den klassischen Spinnen und anderen neuen und alten Bonusviechern ändert sich an eurer

SHORTCUT

+ Oldie-Flair
- PS-Grafik von '95
- Aufreibende Ladezeiten
- Junk-Sound(effekte)

CENTIPEDA



System:	PlayStation	Schwierigkeit:	3
Spieltyp:	Oldie-Remake	Features:	keine
Datenträger:	1 CD	Preis:	ca. 90 Mark
Hersteller:	Hasbro/Atari	Geeignet ab:	frei
Testversion:	Hasbro	Grafik:	47%
Spieler:	1-2	Musik:	44%
Speicheroption:	Memory Card 1 Block	Sound:	38%



In der Perspektive könnt ihr die Gefahr von hinten nicht schnell genug abschätzen.

monotonen Aufgabe nichts, so dass man spätestens in der zweiten von vier Welten die Lust an *Centipede* verliert. Zumal das Spiel wirklich **kinderleicht** ist: Leben verliert man eigentlich nur durch Unachtsamkeit. Sound und Musik fallen in die Kategorie "an einem Tag zusammengehuschert".

rk



Mulan

Nach ihrem Auftritt im Kino und auf Video verfolgt ihr nun auch die Abenteuer der tapferen *Mulan* auf der PS. Doch halt! Eigentlich steht ja nicht *Mulan* selbst, sondern die kleine Eidechse Mushu im Mittelpunkt von Disney Interactive's *Mulan*. Mushu wurde beauftragt, fünf magische Schriftrollen (die die Geschichte der heldenhaften Kriegerin erzählen) zum Kaiser zu bringen, damit dieser die Story

im ganzen Land verbreiten kann. Durch ein Missgeschick **verlor Mushu aber die Schriftrollen** und diese damit ihre Zauberkraft. Ihr müsst nun die Rollen finden und durch Lösen kleiner Rätsel deren Magie zurückgewinnen. Dazu beschafft ihr einer alten Frau Amulette und Ketten, damit sie für *Mulan* einen Glücksbringer anfertigen kann, oder kleidet sie in der Schneiderei neu ein. All dies geschieht in einer netten,



Mulan will in den Krieg ziehen – ihr sollt ihr dabei den Rucksack packen.

von Disney gewohnten Cartoonumgebung (jedoch mit schlechten Animationen) und wird von chinesischen Melodien untermauert; alle Dialoge werden in gut-

er deutscher Sprachausgabe geführt. *Mulan* ist nur für "Kiddies only" im (Vor-)Schulalter geeignet, deshalb verzichten wir bei diesem Adventure/Edutainment-Programm diesmal auf eine Wertung. Seid ihr selbst stolze Eltern und wollt euren Kleinsten langsam an die Welt der Videospiele heranführen, ist *Mulan* sicher ein propädeutisches Mittel.

cd



System:	PlayStation	Features:	Dual-Shock-Unterstützung
Spieltyp:	Adventure	Preis:	ca. 100 Mark
Datenträger:	1 CD	Geeignet ab:	Kiddies only
Hersteller:	Disney Interactive	Grafik:	67%
Testversion:	Sony	Musik:	71%
Spieler:	1	Sound:	66%
Speicheroption:	Memory Card 1 Block		
Schwierigkeit:	4		



WWF Attitude

So – jetzt aber! Schön langsam haben wir dann alle Plattformen durch und alle Wrestling-Fans können wieder, unabhängig vom System, frisch fröhlich aufeinander einprügeln. Die Dreamcast-Version ist hierbei, na das hätten wir uns wohl denken können, die beste unter den drei erhältlichen *WWF Attitudes*. Hier werden alle Vorzüge von PlayStation und Nintendo 64 vereint

und bilden so ein sehr gut mundendes Wrestling-Gericht: Tolle Sprachausgabe und Soundsamples kennen wir von der PS, Pixelfreie Grafik und saubere Animationen kommen vom N64. Leider wurde das Wrestling-Spektakel aber nicht DC-gerecht aufgeböhrt. Nach wie vor müssen wir bei In-Fight-Animationen häßliche



Bis auf höher aufgelöste Texturen hat sich gegenüber den beiden anderen Versionen leider nur sehr wenig geändert.

Polygonverenkungen mitansehen und auch das Publikum wird weiterhin als flache Tapete dargestellt. Dies ändert aber nichts daran, daß *WWF Attitude*

de mit seinen zahlreichen Spielmodi und – ich muss es wieder erwähnen – dem genialen Create-A-Wrestler-Mode immer noch ein top Wrestling-Game darstellt. Rein optisch hat aber das japanische *Giant Gram 2* die Nase vorn. cd



System:	Dreamcast	Schwierigkeit:	6
Spieltyp:	Wrestling	Features:	Rumble Pak
Datenträger:	1 GD Rom	Preis:	ca. 100 Mark
Hersteller:	Acclaim	Geeignet ab:	frei
Testversion:	Acclaim	Grafik:	81%
Spieler:	4 (gleichzeitig)	Musik:	80%
Speicheroption:	VM	Sound:	82%

Magical Tetris Challenge



Über die Sinnhaftigkeit dieser neuen Steinformen lässt sich streiten.

Erster im Bunde der diesmonatlichen Tetris-Flut hat eine offizielle Disney-Lizenz und featurt die vier beliebtesten Charaktere Mickey, Donald, Goofy und Minnie. Entscheidet euch für

einen und erlebt eine recht witzige Story (zumindest fürs jüngere Publikum) rund um einen mysteriösen Stein, den Donald aus einem See gefischt hat. Zwischendurch müsst ihr immer wieder Tetris-Partien z.B. gegen den grummeligen Pete und eine Gang austragen. Wie *The New Tetris* und *TNT* wird per Schatten angezeigt, wohin die Blöcke fallen. Rascher Linienabbau füllt eine Magie-

Leiste, welche – einmal voll – dafür sorgt, dass in kritischen Situationen automatisch Linien bis zu einem gewissen Punkt wieder verschwinden – und schon

habt ihr wieder Platz zum "(Ver-)Bauen". Größtes Manko in der Steinchenwelt der "colorierten Bleistiftstriche": kein 4-Spieler-Modus. Bei der Sounduntermalung hat man völlig daneben gegriffen, die Musik passt partout nicht zum ansonsten netten Zeichentrickflair. Eine Option Highscores zu verewigen haben wir vergeblich gesucht. N64-Puzzler greifen eindeutig zu *The New Tetris*. **CS**

System:	Nintendo 64	Schwierigkeit:	1-6
Spieleart:	Puzzlespiel	Features:	keine
Datenträger:	128-MBit-Modul	Preis:	ca. 100 Mark
Hersteller:	Capcom	Geeignet ab:	frei
Testversion:	Capcom	Grafik:	59%
Spieler:	1-2 gleichzeitig	Musik:	67%
Speicheroption:	keine	Sound:	35%

SHORTCUT

- + putzige Disney-Figuren
- schlapper Clone ohne 4-Spieler-Modus
- Scores werden nicht gespeichert



61%
SPIELSPASS

The New Tetris



Turmbau zu Babel: Mit vier Spielern steigt der Spielspaß in "klassische" Regionen.

Tetris lässt sich am besten mit einer Kakerlake vergleichen: Egal was auch passiert, es/sie ist nicht totzukriegen. *The New Tetris* ist eine weitere 2D-Umsetzung des Klassikers. Fünf kleine, aber feine Features rechtfertigen den Zusatz "The

New". Zum einen lässt sich ein beliebiger, herunterfallender Block per Druck auf die L-Taste zur Seite legen, um dann in Notsituationen (Bsp.: ihr habt ein Hochhaus gebaut, und nur der vermaledeite lange Vierer fehlt zum Tetris-Glück) herzuhalten. Zum anderen wird der Abbau von Reihen, welcher in Kombination mit einem aus 4x4 großen Einfeldblöcken bestehenden, in sich abgeschlossenen Quadrat stattfindet, höher bepunktet (siehe Screenshot).

Als dritte Verbesserung zeigt ein Schatten des aktuellen Steins genau an, wo dieser letztendlich landen wird. Verbesserung Numero Vier: Statt



auf nur einem, werden gleich die kommenden drei Steine angezeigt. Sehr genial: Man kann es zu viert gleichzeitig spielen. Drei Spielmodi (Marathon, Sprint und Ultra), zehn (jedoch etwas monotone) Hintergrundmusiken, Batteriespeicher, eine Handicapfunktion und sieben freizuspieldende Weltwunder dürften über Monate hinweg all die Tetris-Cracks dort draußen bei der Stange halten. Ein zeitloses Spiel mit einem phantastischen 4-Spieler-Modus! **CS**

System:	Nintendo 64	Schwierigkeit:	1-9
Spieleart:	Puzzlespiel	Features:	keine
Datenträger:	96-MBit-Modul	Preis:	ca. 100 Mark
Hersteller:	H2O	Geeignet ab:	frei
Testversion:	Nintendo	Grafik:	50%
Spieler:	1-4 gleichzeitig	Musik:	82%
Speicheroption:	Modulspeicher	Sound:	59%

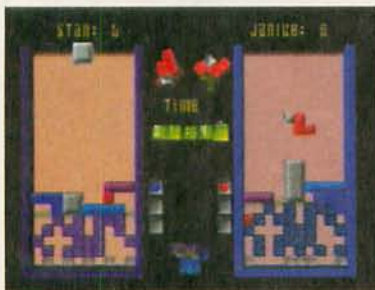
SHORTCUT

- + süchtig machende 4-Spieler-Duelle
- + sinnvolle Detailverbesserungen
- Musik zu oft geloopt



83%
SPIELSPASS

The Next Tetris



Klötzchen, Balken, Quader – wow, gleich dreimal Tetris in einer Ausgabe!

Statt den Klassiker durch irgendwelche neuen, unsinnig geformten Steine zu verschlimmbessern, wurden bei *TNT* die sieben Standard-Steine beibehalten. Mit dem Unterschied, dass jeder Stein nun auch aus unterschiedlich

gefärbten Quadranten zusammengesetzt sein kann. Diese besitzen die Eigenschaft, sich vom Standard-Stein abzuspalten und in eventuell vorhandene Lücken zu fallen. Kettenreaktionen sind die Folge. Sturer Linienabbau ist passier, vielmehr geht es um Beseitigen (unter Zeitdruck) sog. Abfallblöcke – vergleichbar mit der Option High in der GB-Variante. Anfänger üben in 16 Trainingsmissionen. Profi-Steinchen-Eliminatoren

fordern Geübte im 2-Spieler-Modus heraus. Baut ihr hier mehr als zwei Reihen gleichzeitig ab, wird das gegnerische Spielfeld nicht von unten aufgefüllt,

sondern einmal um die X-Achse rotiert, drei Reihen führen zu einer Rotation um die Y-Achse usw. Warum die Entwickler *TNT* keinen 4-Spieler-Modus verpasst haben, ist uns schleierhaft – Abzug! Die ebenfalls vorhandene Classic-Version speichert leider keine Spieler-Profil, Highscores und verzichtet komplett auf Multiplayer-Modi. Hartnäckige Puzzlefans, Sammler und Atari-Lover schlagen trotzdem zu. **CS**

System:	PlayStation	Schwierigkeit:	3-8
Spieleart:	Puzzlespiel	Features:	Dual Shock
Datenträger:	1 CD	Preis:	ca. 90 Mark
Hersteller:	Atari/Blue Planet	Geeignet ab:	frei
Testversion:	Hasbro	Grafik:	31%
Spieler:	1-2	Musik:	58%
Speicheroption:	MC, 2 Blöcke	Sound:	39%

SHORTCUT

- + erneuertes Spielprinzip
- kein 4-Spieler
- öde Musik



70%
SPIELSPASS

ZWEI MAL ROLLENTAUSCH BITTE!

Nächste Ausgabe werden wir euch nach einigen Verzögerungen endlich einen ausführlichen PAL-Test zu Genkis Monsterzucht/RPG-Hybriden präsentieren können.

Import-Freaks hingegen freuen sich auf *Suikoden 2*, dem Nachfolger von Konamis ehemaligen Rollenspiel-Überschlaghit.



DUNE 2000

Echtzeit-Strategie-Nachschub der *Command & Conquer*-Macher. Bis zum nächsten Monat sollte uns hoffentlich etwas Spielbares der Schlacht um den Wüstenplaneten vorliegen. Spice-Sammler also aufgepaßt! Die Würmer sind natürlich auch dabei.



SPYRO II: GATEWAY TO GLIMMER

Jump'n-Run-Knüller rechtzeitig zum Weihnachtsfest. Kann Insomniac mit dem Sequel den schon hervorragenden ersten Teil noch mal toppen?



Gauntlet Legends

Multiplayer-Fun für bis zu vier Mitspieler verspricht uns das Revival des Arcade-Klassikers. Die US-Version werden wir für euch schon mal genauer unter die Lupe nehmen.



RAINBOW SIX

Tom Clansons Spionage-Thriller sorgt für durchzockte Nächte. Taktik wie auch ein schneller Abzugsfinger sind hier vonnöten.



Kaum zu glauben: *Pokémon* und der *Twisted Metal*-Clown als Tattoo-motive. Typen gibt's...



GTA

"Einmal möchte ich ein Böser sein – eine miese Sauuu! Einmal wirklich hundsgemein – für einen Tag genauuu." Nun ja, der zweite Teil von Take 2's Gangster-"Simulation" wird euch wohl länger als einen Tag beanspruchen. Näheres im ausführlichen Preview nächsten Monat.

MP3 Player

ACTIVATED



Mit dem psamp können Sie CD-ROMs mit Musik im MP3-Format abspielen. Durch die enorme Verbreitung der PlayStation kann damit erstmalig MP3 für jeden Verbraucher nutzbar werden. MP3 CDs können an jedem Computer mit CD-Brenner erstellt werden; es passen über 10 Stunden Musik auf eine herkömmliche CD. Die Musiktitel können von herkömmlichen CDs konvertiert werden, oder direkt aus dem Internet geladen werden. Zum Abspielen ist die PlayStation geradezu ideal. Sie kann in die Stereoanlage eingebunden werden und wird zum eigenständigen MP3-CD-Player. Eine Infrarotfernbedienung ist als Zubehör erhältlich.



- Plug and Play - Einstecken und fertig!
- MP3-CD-Roms können sofort abgespielt werden
- Weit über 100 Titel pro CD möglich



- WinAMP-Oberflächen (Skins) können über die Memorycard nachgeladen werden
- Eine Memorycard mit 3 weiteren Oberflächen wird mitgeliefert



- Professionelle Qualität durch Micronas MP3 Decoderchip (Made in Germany)
- Vorbereitet für Infrarotfernbedienung (separat erhältlich)
- Formschönes Gehäuse



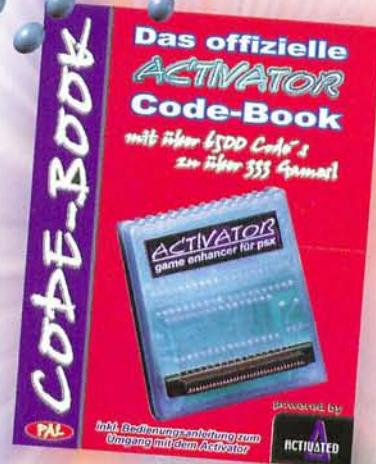
- ID TAG Informationen werden dargestellt - Incl. Titel, Künstler usw.
- Abspielisten können erstellt werden und über Memorycard gesichert werden
- Übersichtliche Oberfläche auf dem Fernseher

unverbindliche Preisempfehlung 149,99 DM

SCHUMMELN BIS DER ARZT KOMMT



EXCLUSIV:
DINO CRISIS + RESIDENT
EVIL 3 KOMPATIBEL!



DER ACTIVATOR IST EIN VOLLWERTIGES SCHUMMELMODUL, MIT DEM ZUSÄTZLICH AUCH IMPORTSPIELE ABGESPIELT WERDEN KÖNNEN. 500 DEUTSCHE CODES SIND BEREITS PROGRAMMIERT, NEUE KÖNNEN ÜBER JOYPAD EINGEGEBEN WERDEN. IM OFFIZIELLEN CHEATHEFT BEFINDEN SICH CA. 6500 CODES FÜR DEN ACTIVATOR. ALS BONUS LEGEN WIR NOCH EIN RGB-KABEL BEI, DAMIT SIE DIE IMPORTSPIELE AUCH IN FARBE BEWUNDERN KÖNNEN.

**ORIGINAL ACTIVATOR
OFFIZIELLES CHEATHEFT
RGB-KABEL**

KOMPLETT IM SET NUR 49,99 DM

ACTIVATOR CHEATHEFT UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG 19,95 DM

KOMPLETTSORTIMENT UNTER WWW.ACTIVATED.DE

BESTELHOTLINE 030 399 918 - 0

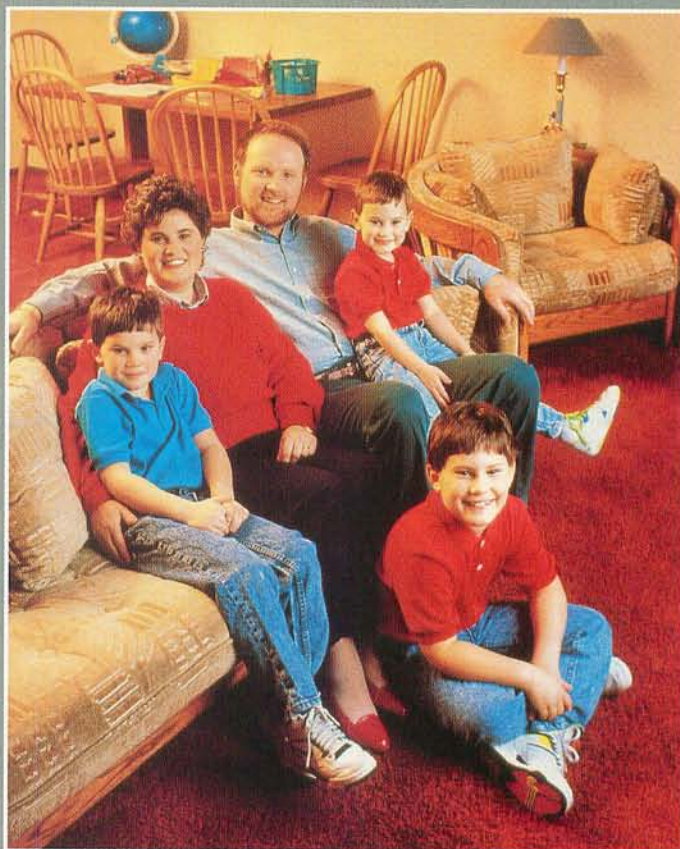
NEU: SUPERCHIPS AB SOFORT DINO CRISIS UND RESIDENT EVIL 3 KOMPATIBEL!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT - VERSANDKOSTENPAUSCHALE 10 DM, BEI NACHNAHME 15 DM - ES GELTEN UNSERE AGBS

Kinder, seid
schön
brav,

sonst gibts

heute Abend
keine Prügel.



*Virtua
Fighter
3tb*



Nur wer artig ist, bekommt Nachschlag: Virtua Fighter 3tb ist da. Exklusiv für Dreamcast.
Mit mehr als 10 Kämpfern, 13 Stages, 700 verschiedenen Moves. Und einer 3-D-Performance, die so echt ist, dass es fast schon weh tut.

Dreamcast inkl. Modem DM 499,- unverb. Preisempfehlung.



Dreamcast™

Bis zu 6 Milliarden Spieler.

www.dreamcast-europe.com