

3DO • ATARI • NINTENDO • SEGA • SINK • SONY

FUN

6

5,80 DM  
Österreich: 48 OS  
Schweiz: 5,80 Sfr  
Luxemburg: 140 LFR

NEU!

# GENERATION

Das Videospiel-Magazin der nächsten Generation



## 43 Spiele im Test

GEWINNSPIEL!

PREISE IM WERT VON

ÜBER **25.000 DM**





# FUN

# GENERATION



## ... a letter from the editor

„{...}“ Als ich das erste Mal auf die Bühne ging, sagte ein Freund zu mir: 'Egal was Du machst, verblüffe Sie...', ich weiß bis heute nicht, wie er es es meinte, doch ich tat es. {...}“ (David Bowie)

Welcome to the Fun Generation

Mit dem Zeitgeist verhält es sich oftmals so, daß erst eine stetig wachsende Anzahl von Pionieren die Anziehungskraft und Faszination einer aufkeimenden Idee und was sich daraus entwickelt, zu schätzen wissen, und so etwas wie Botschafter für eine große Masse darstellen. Beim Videospiele war und ist dies nicht anders, im Augenblick spricht man von der Umbruchphase. Während sich Joypad und Konsole in den USA und vor allem in Japan als feste Kulturbausteine etablierten, kann man nun auch bei uns, begünstigt durch die neuen, leistungsfähigeren Maschinen, die eine ältere Käuferschicht ansprechen, eine Entwicklung aus dem Nischendasein ins strahlende Licht einer breiten Öffentlichkeit beobachten. Große Publikationen, die bisher über dieses Medium nur in Zusammenhang mit Brutalität im Spiel, Epilepsie-Hysterie oder Warnungen vor der Abstumpfung der jungen Konsumenten berichteten, erliegen dem Bann einer neuen Technologie.

Bis heute gab es in Deutschland kein Medium, das dieses Genre so darstellen konnte, wie es sich auf dem Höhepunkt der 16-Bit-Ära und am Anbeginn des 32-Bit- bzw. 64-Bit-Zeitalters präsentiert. Schön, bunt, aber nicht mehr kitschig oder kindisch, aufwendig produziert, dem Auge immer wieder sagen wollend: „Sieh hin und staune!“ Deshalb haben wir FUN GENERATION erschaffen.

Natürlich ist klar, daß nicht jeder voller Freude sein 16-Bit-Gerät einmottet und bereitwillig 600-700 DM für eine neue Konsole investiert. Der Wechsel wird allmählich vollzogen, deshalb spielen Super Nintendo und Mega Drive auch bei uns noch eine große Rolle. Unser Hauptaugenmerk sind die Tests, die Kaufberatung, und damit der Nutzen für den Leser. Dadurch kommt kein relevantes System zu kurz.

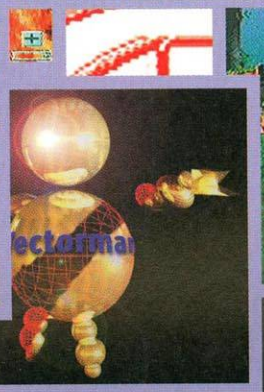
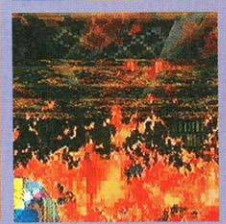
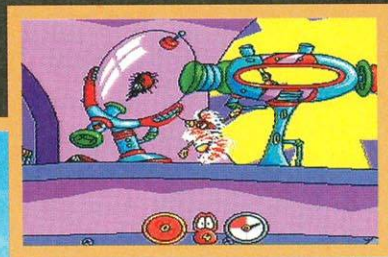
GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

Chefredakteur

This generation is  
ready for the  
Fun Generation

This generation is  
the Fun Generation





## 42-101 SpieleTests

**Donkey Kong Country II** • Killer Instinct • Super Mario World II •  
 Super Bomberman II • Megaman 7 • Chrono Trigger • ISS Deluxe •  
 NBA Give'n Go • Mech Warrior • Speedy Gonzales • WWF Arcade  
 • NHL 96 • **Vectorman** • Micro Machines'96 • Super Skidmarks •  
 Donald Duck • Marsupilami • Lunar 2 • Virtua Fighter • Kolibri •  
**Rayman** • Clockwork Knight II • Steamgear Mash • Myst • Wing  
 Arms • Streetfighter the movie • Theme Park • **WipEout** • NBA  
 Jam T.E. • Philosoma • Destruction Derby • 3D Lemmings • Zeit-  
 geist • Extreme Games • V-Tennis • Space Hulk • Flying Nightmar-  
 es • **Streelfighter II turbo** • Pinball deluxe

## 102-104 Gewinnspiel

• Macht mit bei unserer Leserumfrage und gewinnt Preise im  
 Wert von über **25.000 DM**

## 106-109 First Aid

## 110-113 LifeStyle

• neue CD's • neue Videos

## 114 Next Generation

## 114 Impressum

Die Wechselbeziehung zwischen **Leser** und **Redaktion** ist die Grundessenz eines jeden Magazins, deshalb wollen wir Euch ein paar hoffentlich nützliche Foren schaffen. Auf dieser Seite befinden sich beispielsweise in Zukunft die **Leserbriefe**. Aufgrund des unumgänglichen Umstandes, daß die Weltöffentlichkeit

sich bisher in Unkenntnis über unsere Existenz befand, drucken wir einige „Geburtstags“-Karten ab. Die Leserbriefe können gezielte Fragen über Soft- und Hardware beinhalten, außerdem Anregungen, Kritik und was Euch sonst auf dem Herzen liegt. Inhalte wie **„Ist mein Super Nintendo besessen?“** oder **„Playstation in der Mikrowelle, - sind die Spiele jetzt noch heißer?“** sind nicht gefragt.

Next Generation Videospiel-Konsolen wie die Sony PlayStation haben eine faszinierende neue Dimension des Spielens geschaffen. Folgerichtig bietet ein renommierter Verlag wie Vogel allen Spielfreunden - und solchen die es werden wollen - die erste Ausgabe eines „hitverdächtigen“ Magazins an. Die Präsentation der neuen Fun Generation hat uns schon im Vorfeld Lust auf das Heft 1 gemacht. Das Redaktionsteam des „erfrischend anderen Magazins“, so der eigene Anspruch, überzeugt den Leser auf Anhieb durch innovatives, frisches Layout. Mit der Themenauswahl wird Fun Generation junge und jung gebliebene Next Generation-Konsolenspieler begeistern. Wir wünschen der Redaktion viel Power und Ausdauer. **Sony Computer Entertainment Jürgen Krenz** //

Alles Gute zum Start von Fun Generation. Das innovative Layout und die erfahrenen Redakteure werden sicherlich zum Erfolg des Magazins beitragen. Qualitative Unterhaltungssoftware verdient eine entsprechend anspruchsvolle und kompetente Berichterstattung. Fun Generation ist auf dem richtigen Weg. **Virgin Interactive Entertainment Martin Spieß** //

Fun Generation ist sicherlich ein sehr vielversprechendes und innovatives Konzept für den Videospielmarkt, das von Profis aus der Branche umgesetzt wird. Wir von Acclaim wünschen der Fun Generation viel Erfolg und einen guten Einstieg! **Acclaim Entertainment GmbH Rainer Zipp** // Als wenn es nicht schon genug Papier zu lesen gäbe, aber so wie man(n) und Frau Euch kennt, wird es sicher noch 'n Zacken informativer, lockerer und neutraler als so mancher Titel, der sich zur Zeit schon in den Zeitungsständer zwängt. Daß Ihr trotz der schon vorhandenen Informationsvielfalt in Papierform trotzdem noch den Mut habt, ein neues Magazin auf den Markt zu bringen, läßt hoffen, daß Eure Leser, und davon wünschen wir Euch eine ganze Menge, ein unvorbelastetes und pfiffiges Magazin zu lesen bekommen. Als Hardware-Hersteller und Software-Anbieter im Bereich 3DO-Video-Games sind wir schon sehr gespannt, wie Eure erste Ausgabe ankommen wird. Wir wünschen Euch viel Glück und ein gutes „Händchen“ in einem hart umkämpften Markt. **LG Electronics Deutschland GmbH Goldstar Michael Dick** //

Wir freuen uns, eine neue Zeitschrift auf dem rasant wachsenden Markt begrüßen zu können. Neue Zeitschriften stellen immer eine Belebung für den Markt dar und geben dem Konsumenten die Informationen, die er für die neuen Technologien braucht. Dies gilt besonders für den Bereich Multimedia und hier natürlich ganz besonders für die Unterhaltung, bei der die Software eine besondere Bedeutung hat. Wir wünschen Ihnen alles Gute zum Start. **Panasonic Consumer Electronics Malte Wispler** //

**Fun Generation! Mega Geil! Order In Time wünscht für das Team Fun Generation einen atemberaubenden Start und weiterhin viel Erfolg! Jetzt vor Weihnachten noch eine Super-Zeitschrift herauszubringen, kann für die**

**Videospielbranche nur positiv sein. Toi, Toi, Toi! ORDER IN TIME TOLGA KAYDUL** // Ein professionelles Team, eine starke Konzeption und ein großer Verlag in Hintergrund - das sind gute Voraussetzungen, um eine erfolgreiche Zeitschrift aufzubauen. Mit dem Anspruch, den „Ottornormalspieler“ aktuell und objektiv über neuen Bildschirmspaß zu informieren, habt Ihr Euch eine Menge vorgenommen. Dabei wünschen wir Euch viel Glück&Erfolg und vor allen Dingen viele begeisterte Leser. **Nintendo of Europe Michael Friesl** //

**Schon wieder ein neues Spielmagazin - was bedeutet das für den chronisch gestressten Pressesprecher von Sony Interactive (oder war es Sony Psygnosis?) - nur mehr Arbeit, endlose Reisetrips und noch mehr Ärger mit brutalen, äußerst ungerechten Wertungen für all unsere fantastischen Spiele, die ja immer mehr verdient haben, als sie letztendlich bekommen? Aber diesmal wird alles anders - ich wünsche Götz, Stephan, Martin und all den anderen Fun Generation-Machern, die ich im Laufe des letzten Jahres als kompetente und begeisterte Zeitschriftenmacher kennengelernt habe, alles Gute und den Erfolg, den sie verdienen. Fun Generation wird von echten Kennern (und Genießern) der Videospielszene gemacht - und das erspart mir so manchen Ungemach, weil diese Redakteure wissen, was gut und weniger erfreulich ist, und dabei immer fair bleiben (natürlich gilt diese Aussage bis zum nächsten Verriß eines unserer Spiele...). Noch mal allen Erfolg dieser (Spiele-) Welt an Fun Generation**

**und einen Toast auf die ohnehin bereits tolle Zusammenarbeit. Sony Interactive (Psygnosis) Ingo Zaborowski** // Wir freuen uns, daß der „Blättermarkt“ für den Viseospielbereich durch die Fun Generation als Newcomer belebt wird. Der Vogel Verlag, einer der wichtigsten Player im PC-Zeitschriftenbusiness, wird sicherlich zusammen mit dem jungen, motivierten Redaktionsteam dazu beitragen, daß die Fun Generation sich langfristig als Periodikum etablieren wird. Wir von Sega werden die Redaktion mit vielen Produkten dabei tatkräftig unterstützen. Wir wünschen dem gesamten Team schon jetzt viel Erfolg und möglichst hohe Verkaufszahlen

von Beginn an. **Sega Deutschland Torsten Oppermann** // It's good to see a bright new magazine addressing the 32-bit market, especially in Germany. Everyone else is just the old magazine.

**Core Design Richard Barclay** // Zuerst waren wir skeptisch, als wir von einem neuen Magazin für Videospiele hörten, da es ja schon viele Spiele-Zeitschriften auf dem deutschen Markt gibt. Nachdem uns aber das Konzept vorgestellt wurde, glauben wir schon, daß es der Fun Generation gelingen kann, neuen Wind in die Spiele-Medienlandschaft zu bringen. Der Redaktion, von der uns einige Redakteure seit langem als Spielesfreaks bekannt sind, und dem Verlag, wünscht das Team von Theo Kranz Games ein gutes Gelingen und einen hohen Abverkauf. **Theo Kranz Games Theo Kranz** //

**Leserbriefe** an Vogel Verlag, **Fun Generation**, Beim Grafeneckart 12, 97070 Würzburg



# RAYMAN



**GAMEPRO : 2+**

“Wer meint, dass die Playstation ausser 3-D Fähigkeiten nichts zu bieten hat, der sollte einmal einen Blick auf Ubi Softs neuestes 2-D Jump'n Run werfen und sich über“Rayman” wundern”.

**MANIAC**

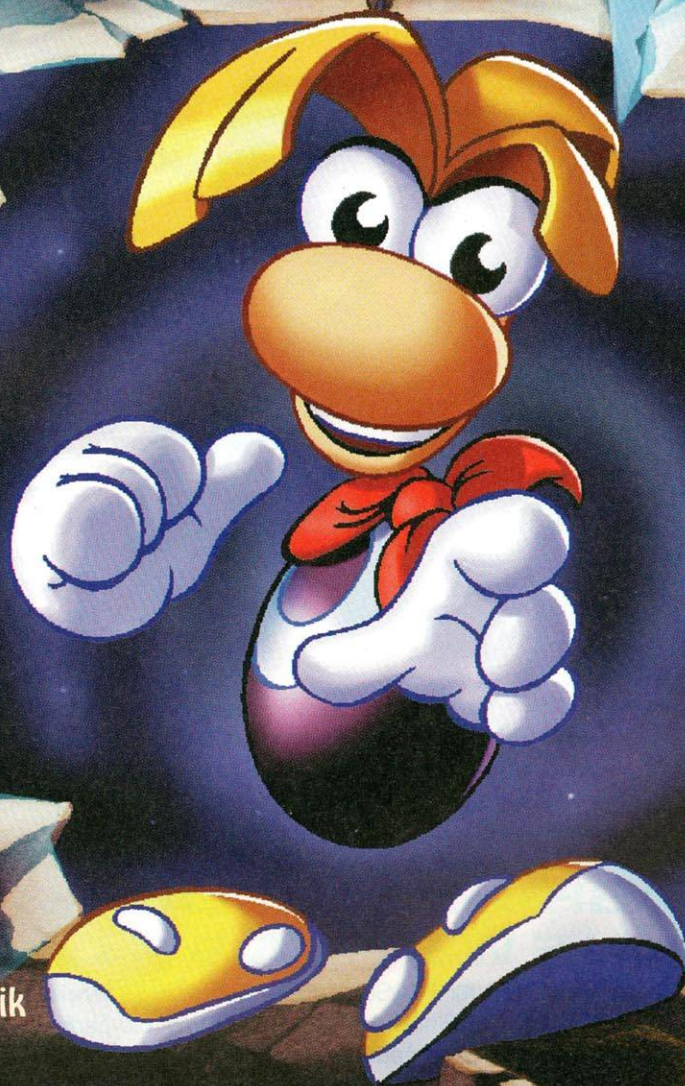
86% Playstation  
85% Jaguar

“Zauberhaftes Jump'n Run mit genialer Graphik und geschickt kombinierte Spielelementen. Gross und voller Gags”.



**VIDÉO GAMES**

“Es wird ein wahres Gag-Feuerwerk abgebrannt. Die Vielfalt an witzigen Ideen und der Abwechslungsreichtum lassen alle Jump'n Run-Hezen höher schlagen. Das Sammelsurium der Endgegnerkämpfe ist das abgefahrenste Sortiment im Hüpf-Genre”.



**MEGA FUN**

87% Playstation  
86% Jaguar

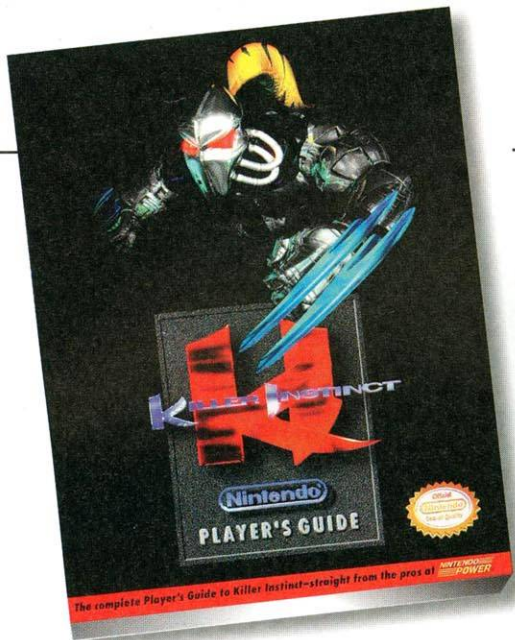


Von KONAMI  
vertrieben









## ■ Killer Instinct Player's Guide

Kennt Ihr das beigelegte Manual schon auswendig? Wenn nicht, kein Problem, hier kommt Info-Nachschub: Die Profis von Nintendo of America haben in Zusammenarbeit mit Rare ein Buch auf die Beine gestellt, das alles, aber auch wirklich alles enthält, was der Killer Instinct-Anfänger braucht, um zum Sensei zu werden. Ob Ultra-, Ultimate- oder „normale“ Killer-Combos, ob Danger- und Humiliation-Moves, ob Post Combo Breakers oder Press/Release-Kombinationen, es gibt nichts, was dem Käufer dieser uneingeschränkt empfehlenswerten „Literatur“ verborgen bleibt.

**Testmuster: Order In Time, Tel. 0711/616485.**

## ■ Nintendo im Jump'n Run-Fieber

Nintendo setzt in diesem Weihnachtsgeschäft auf Jump'n Runs. Neben Yoshi's Island und DKC2 sollen Hergé-/Disney-Lizenzen wie eine Umsetzung des Evergreens Tim und Struppi für Furore sorgen. Donald In Maui Mallard und die Entdeckungsreisen der Holzmarionette Pinocchio samt ihrem treuen Gefährten Jiminy Grille, einem Grashüpfer, sind ebenfalls für Nov./Dez. in der Pipeline.



## ■ Deutschland - das Rollenspiel-Entwicklungsland?



### Nintendo of Europe

„Der Markt für Videospiele ist in Deutschland noch sehr jung. Aber er wächst genauso kräftig wie der in Japan, und mit ihm wachsen die Spiele-Fans und ihre Ansprüche an die Qualität der Software. Beides spricht dafür, daß der Absatz von Rollenspielen in den nächsten Jahren noch stärker zunehmen wird als der von Videospiele insgesamt. (...) Nintendo kann heute auf ein umfangreiches Repertoire von anspruchsvollen Rollenspielen verweisen. (...) Nintendo hat mit seiner Software dem Spiel immer wieder neue Dimensionen erschlossen. Die Erfolge des Marktführers zeigen, daß er dabei immer den richtigen Riecher hatte. Und dieser Riecher sagt: Rollenspiele sind die Videospiele der Zukunft.“

### Jörg Brockmeier, Dynatex

„Die Nachfrage nach Spielen wie Final Fantasy oder Chrono Trigger ist sehr hoch. Ich glaube viele Leute würden es begrüßen, wenn solche Knaller komplett eingedeutscht erscheinen würden. Sega und Nintendo sind zwar auf dem richtigen Weg, aber es werden zu viele tolle Spiele nicht umgesetzt. Ein anderes Problem sind die teilweise sehr unfreiwillig lustigen Übersetzungen. Es wäre schön, wenn das etwas mehr Sorgfalt walten würde. Ich bin der Meinung, daß man lieber auf das ein oder andere Dutzend Jump'n Run verzichten könnte und dafür Games wie Breath Of Fire, Lufia - The Fortress Of Doom, etc. bringen sollte.“

## ■ Für den deutschen Markt angekündigte 16-Bit Rollenspiele

### Super Nintendo

Breath of Fire 2 . . . .Capcom/Square Soft . . . Dezember  
Secret of Evermore . . .Nintendo/Square Soft . .November  
Secret of Mana 2 . . .Nintendo/Square Soft . . . . .1996

### Mega Drive

Phantasy Star IV . . . .Sega . . . . .November



## Primal Rage

PlayStation

Beat'em Up

Eine nahezu 1:1 Konvertierung des Dino-Coin-ops sollte die Entwickler angesichts der PS-X Rechenpower vor keine unlösbare Aufgabe stellen. Alle

Charaktere, Moves und Optionen werden sich in der 32-Bit-Heimversion niederschlagen. Darüber hinaus beabsichtigt Time Warner einige zusätzliche Features miteinzubauen. Im Trainings-Modus wird es dann z.B. möglich sein, gegen einen Gegner nach Wahl anzutreten, wohingegen im Endurance gleich unter vier Figuren ausgewählt wird. Dank Slapstick-Einlagen, spektakulären Finishing Moves und verborgenen Bonus-Level soll das muntere Dino-Gekloppe auch zum langfristigen Publikums-Liebling avancieren. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: November. Umsetzungen für Saturn, 3DO, Jaguar CD und Mega Drive 32X sind ebenfalls geplant.



## Goal Storm

PlayStation

Sports



Mit International Superstar Soccer und dem am 18. November erscheinenden zweiten Teil, der auch für das Mega Drive in Planung ist, hat Konami den Sprung zur Sportspiel-Company endgültig geschafft. Was liegt näher, als die Next Generation-Konsolen, allen voran die PlayStation, auf die gleiche Weise durch adäquate Titel zu unterstützen. Goal Storm ist im wahrsten Sinne des Wortes eine Torflut, denn das Gameplay der japanischen Version, die uns zum Test zur Verfügung stand, ist betont action-orientiert. In der überarbeiteten europäischen Variante hat die japanische J-League natürlich ausgedient, 26 Nationalmannschaften werden zur Auswahl stehen. Weitere Features: Drei Kameraperspektiven mit rasanten Zoomeffekten und Polygonkicker. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: November.



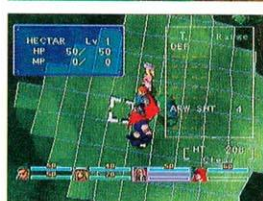
## Virtua Fighter 2

Saturn

Beat'em Up

In Japan genießt die Virtua Fighter-Serie längst Kultstatus und war mit ausschlaggebend für den durchschlagenden Erfolg

des Saturn in Nippon. Das Sequel sorgte bereits in den Spielhallen für Furore: Zehn Kämpfer, darunter zwei (Shun, Lion)erstmals, weitere Moves, detailliertere Polygongrafik und echte 3D-Hintergründe zählen zu den entscheidenden Verbesserungen. Die Saturn-Version wird von AM2 unter Zuhilfenahme von Segas neuen Grafikbibliotheken entwickelt.



## Mystaria

Saturn

Strategie - RPG

Shining Force im 32-Bit Gewand? Es scheint so, denn die von uns sehnsüchtig erwartete europäische Version des Strategiespieles Riglord Saga wurde mit aus Polygonen und Textures aufgebauten Charakteren und Hintergründen aufwendig in Szene gesetzt. Virtua Buttons sorgen für den nötigen Überblick. Mal zoomt die imaginäre Kamera ins Geschehen, mal sieht man die Charaktere aus isometrischer Sicht oder etwa die Landschaft aus der Perspektive eines der Helden. Geländebeschaffenheit und Kampfkraft wirken sich auf Action-Sequenzen aus. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Dezember.

# FORMIEREN. ANGREIFEN. ZERSTÖREN.

Kämpfen Sie im Zweiten Weltkrieg Panzer gegen Panzer in dieser taktischen Simulation. STEEL PANTHERS™ gibt Ihnen das Kommando über einen einzelnen Zug oder ein ganzes Panzerbataillon der Alliierten oder der Achsenmächte. Ort der Handlung ist das kriegszerrissene Europa oder der Pazifikraum zwischen 1939 und 1945. Zusätzlich zu Ihren Panzern erhalten Sie Unterstützung durch Infanterie, Luftwaffe, Kavallerie und Motorräder. Nehmen Sie an einem der acht Feldzüge teil oder wählen Sie zwischen 40 historischen Szenarios und bringen Sie Ihre erfahrenen Truppen durch den ganzen Krieg.

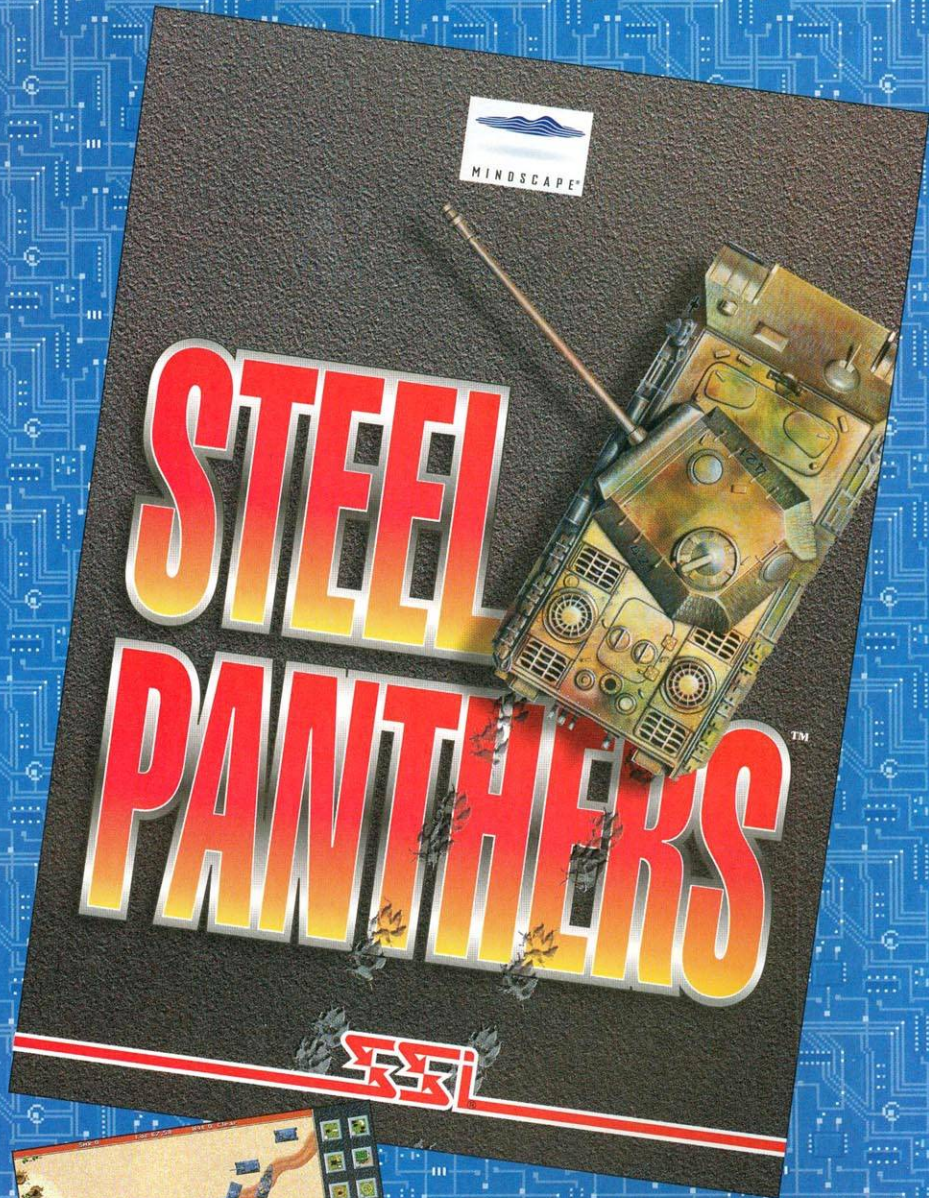
## Leistungsmerkmale, die einschlagen:

- Gary Grigsby, der Schöpfer von Pacific War™, War In Russia™, Panzer Strike™ und Second Front™ hat eine neue Dimension der Kriegsspielsimulation geschaffen.
- Kommandieren Sie beliebig Truppen der Alliierten, der Achsenmächte oder jeder am Krieg beteiligten Nationen.
- Wählen Sie zwischen acht Feldzügen und 40 historischen Szenarios.
- Erstellen Sie eigene Szenarios mit dem Zufallsgenerator oder dem mächtigen Szenario-Editor.
- Authentische Videosequenzen des Zweiten Weltkriegs und über 200 digitalisierte Panzerfotos sowie Stereo-Soundeffekte.
- Umfangreiches Verzeichnis der im Spielverlauf auftauchenden Fachbegriffe.

Erhältlich für PC CD-ROM



IBM® ist ein geschütztes Warenzeichen der International Business Machines Corp.  
STEEL PANTHERS ist ein Warenzeichen von Strategic Simulations, Inc. Entwickelt von Gary Grigsby.  
© 1995 Strategic Simulations, Inc., einer MINDSCAPE-Gesellschaft. Alle Rechte vorbehalten.

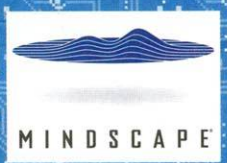


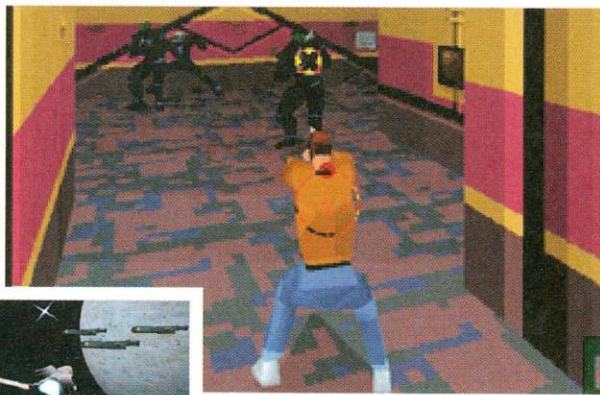
Mindscape International

Zeppelinstraße 312

45740 Mülheim a. d. Ruhr

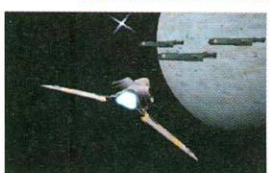
Tel. (02 08) 9 92 41-0



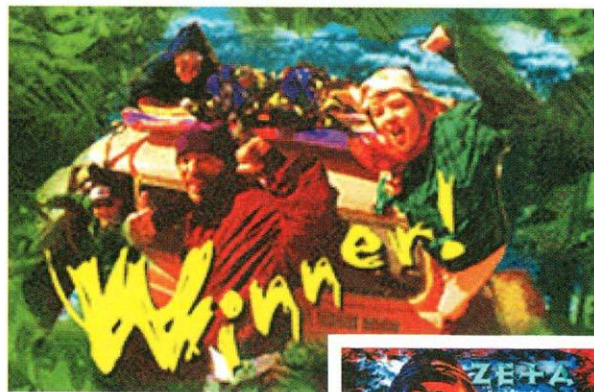


## Fade To Black

PlayStation  
Adventure

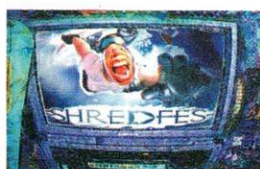


Fade To Black, das offizielle Sequel zu Flashback, wartet mit einer völlig überarbeiteten 3D-Engine auf. Mit gereinigten Charakteren, Texture Mapping-Hintergründen und sechs äußerst verschachtelten Levels schickt sich Delphine an, den Erfolg des ersten Teiles zu überflügeln. Zur Story: Conrad B. Hart wird auf seinem Weg zurück zur Erde von außerirdischen Morphs abgefangen und auf dem Mond gefangen gesetzt. Er entkommt, tut sich mit einem Freund namens John O'Connors zusammen und nimmt Kontakt zur Widerstandsbewegung auf, die sich gegen das neue Regime formiert hat... Geplanter Erscheinungstermin in Europa: September (Screenshots: PC CD-ROM-Version).

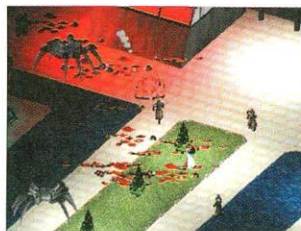


## Shredfest

PlayStation  
Sports

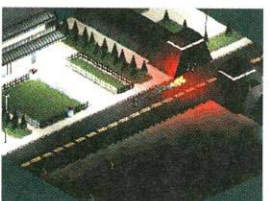


Gerüchte über einen Snowboard-Titel aus dem Hause Electronic Arts kursierten bereits seit längerer Zeit in der Branche. War ursprünglich das 3DO als potentielle Plattform im Gespräch, kristallisierte sich bald Sonys PS-X als endgültige Wahl heraus. Erste Features: Acht Schauplätze, die real Existierenden nachempfunden wurden, ein Snowboard Shop, in dem man sein Equipment aufrüsten kann, sechs Events und ebensoviele Charaktere. Full Motion Video-Sequenzen und ein Rock-Soundtrack sollen die Atmosphäre abrunden. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: März.

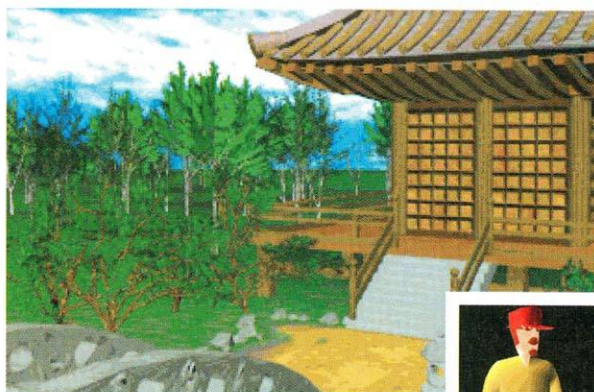


## Syndicate Wars

PlayStation  
Shoot'em Up • Strategie



Nachdem sich der Staub gelegt hatte, machten sich die Überlebenden der Syndikat-Kriege daran, ihrem Leben wieder einen Sinn zu geben. Aber allmählich begann sich Unzufriedenheit breitzumachen, und bald finden sie sich im Konflikt dreier Interessensgruppen wieder. Soweit zur game noir-Szenerie in Syndicate Wars. Neue Licht-/Schatteneffekte sollen die düstere Endzeitvision noch realistischer wirken lassen, während in Sachen Gameplay der Schwerpunkt auf Arcade-Action gelegt wird. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Januar.

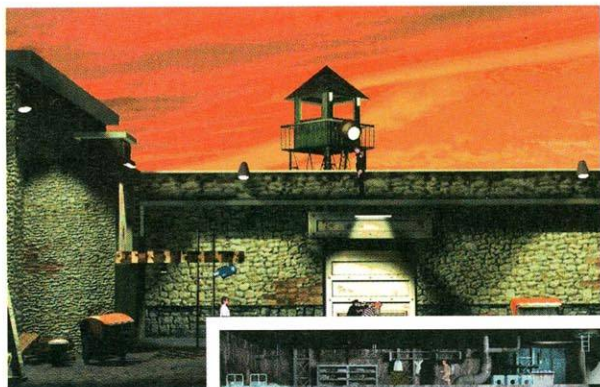


## Time Commando

PlayStation  
Adventure



Time Commando stellt das neueste Projekt der französischen Entwickler Delphine dar, die bereits mit Little Big Adventure für Aufsehen sorgten. Mit einer anwenderfreundlichen Benutzerführung, Render-Grafik sowie 3D-Charakteren gibt sich Time Commando ganz im Stil der Zeit. Das Geschehen spielt sich in verschiedenen Epochen ab, das Waffenarsenal präsentiert sich ähnlich evolutionär. Angefangen bei Speeren und Armbrüsten, über Schwerter, bis hin zu MGs und Raketenwerfern ist alles vertreten. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Februar (Screenshots: PC CD-ROM-Version).



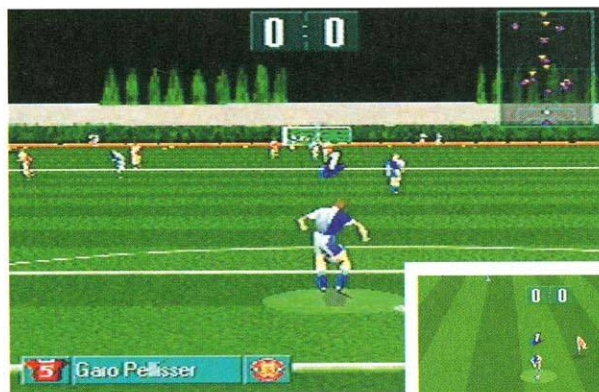
**Parasite**  
PlayStation  
Adventure

Irgendwo in Arkansas... Jack, unser Protagonist, nippt in seiner Stammkneipe gemütlich an einem Bierchen. Irgendwo da draußen... Ein Außerirdischer verliert die Kontrolle über seinen Raumgleiter, betätigt in heller Panik den Schleudersitz und landet schließlich... in Jacks Bierglas (eine Story, die fast Douglas Adams' *Per Anhalter Durch Die Galaxis* entnommen sein könnte). Jack und sein geschwätziger Parasit machen sich nun auf die Suche nach einem Gegengift, natürlich nicht, ohne über obligate Space Invaders zu stolpern. Mit digitalisierter Sprachausgabe, gerenderten bzw. gefilmten Sequenzen sowie einer komplett in 3D modellierten Stadt haben sich die Entwickler einiges vorgenommen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 16. Februar



**Sentient**  
PlayStation  
Adventure

Sentient soll, nach NovaStorm und auch nach Starblade Alpha, die überlegenen JPEG-Fähigkeiten der Sony-Hardware unter Beweis stellen. Wenn da mal nicht der Spielspaß auf der Strecke bleibt? Zur Handlung, soweit bekannt: Eine Sonne, eine Raumstation, eine Seuche, eine Fotografie, eine Bruchlandung, eine Personenverwechslung, ein Mord, eine Auferstehung von den Toten, ... Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 15. März.



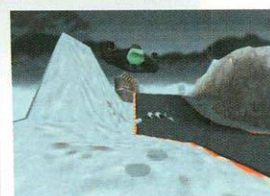
**PowerSports Soccer**  
PlayStation  
Sports

Psygnosis' Beitrag zur Sportspiel-Welt präsentiert sich mit unterschiedlichen Kamerafahrten und per Motion Capture Technology realisierten Animationsphasen. Europäische Teams und variable Einstellmöglichkeiten, was Teamstrategien, Spielercharakteristika und -verhalten betreffen, sollen selbst FIFA-Verwöhnte bei Laune halten. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 9. Februar.



**Hi-Octane**  
PlayStation  
Rennspiel

Die Story von Bullfrogs erstem Rennspiel wurde irgendwann im 21. Jahrhundert angesiedelt. Sich in gepanzerten Fahrzeugen mit einer Endgeschwindigkeit von 200 mph heftige Gefechte mit Gegnern zu liefern, ist zum neuen Volkssport ausgeartet. Das Spielprinzip erinnert mit seinen vier Perspektiven, sechs Vehikeln, verschiedenen Waffensystemen und drei Szenarien an wipEout. Die PlayStation-Version wird sich vom PC-Original insofern unterscheiden, als aus Gründen der besseren Performance ein Split Screen-Modus für zwei Spieler integriert werden konnte. Daneben wurde u.a. eine Clone Racing-Option eingebaut, in der ein Geisterfahrer die zuletzt erreichte Bestzeit nachspielt. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 10. November. Eine Saturn-Umsetzung ist ebenfalls geplant.





## Swagman

Saturn

Shoot'em Up • Denkspiel



## Alien Trilogy

Saturn

3D-Shoot'em Up



... „das etwas andere Action-/Puzzle-Game: Nicht nur, daß die Storyline für den Spieler erst in höheren Leveln offenkundig wird, man steuert zwei Charaktere gleichzeitig! Es versteht sich von selbst, daß Hintergründe wie Figuren mit SGI-Workstations berechnet wurden, und die Handlung mit Zwischensequenzen und Digi-Sprachausgabe vorangetrieben wird. Geplanter Erscheinungstermin: Juni. Eine PlayStation-Version ist ebenfalls geplant.

Für eine Videospiele-Version des Alien-Filmstoffes bietet sich das 3D-Shoot'em Up-Genre geradezu an. Rebellion machte mit AvP einen beachtlichen Anfang, Acclaim schickt sich nun an, mit Motion Capture Technology noch mehr Realitätsnähe und Nervenkitzel im Spieldesign zu verwirklichen. Man schlüpft in die Rolle der vor Waffen strotzenden Ripley, die eine würdige Gegnerin der Aliens darstellen soll. Zusätzlich bekommt man es mit Marines und Sicherheitsoffizieren zu tun. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Januar. Eine PlayStation-Version ist ebenfalls geplant.



## Shellshock

Saturn

Shoot'em Up



Das Battlezone-Remake Shellshock zählt zu den ersten 32-Bit-Titeln von Core Design. In der Rolle und aus der Perspektive des Bordschützen eines M-13 Predator Kampfpanzers rumpelt man durch unwegsames 3D-Terrain. Erste Features: 25 Szenarien, SGI-gerenderte Vehikel, aufrüstbare Waffen, eine fortlaufende Story mit sich entwickelnden Handlungssträngen und Full Motion Videosequenzen, - das alles natürlich komplett in Deutsch. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Dezember. Eine PlayStation-Version ist ebenfalls geplant.



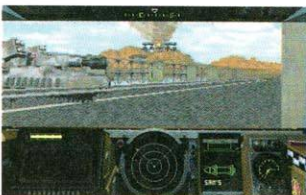
## Blam! Machinehead

Saturn

Shoot'em Up



Blam! Machinehead spielt sich in einem düsteren Cyberspace-Szenario ab. Als Dr. Kimberley Stride durchstreift man in Shoot'em Up-Manier beeindruckende 3D-Welten: Polygon-Gegner wurden mit Texturen überzogen, die Landschaften mit Fraktalen erarbeitet. B-Movie-Zwischensequenzen dürfen bei einem Next Generation-Titel nicht fehlen. Geplanter Erscheinungstermin: März. Eine PlayStation-Version ist ebenfalls geplant.





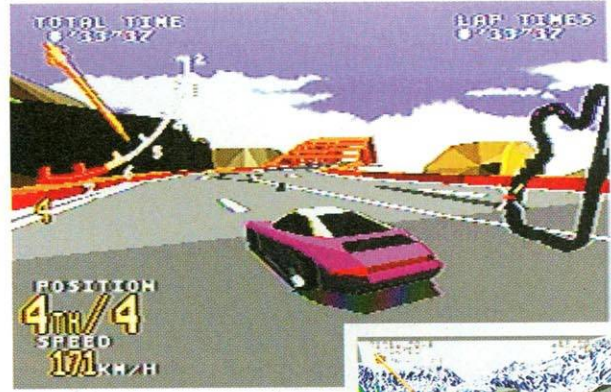
## Hang on GP '95

Saturn  
Rennspiel

Mit dem Hydraulik-Automaten Hang on setzte AM2-Chef Yu Suzuki 1985 Maßstäbe. Zwei Jahre später folgte Super Hang on, das u.a. für Segas 16-Bitter umgesetzt wurde. Ähnlich wie bei Sega Rally finden Segas neue Grafik-Routinen bei Hang on Verwendung. Zwei Perspektiven, fünf Motorbikes, drei Strecken mit jeweils zwei Längen sowie bis zu 30 Motorräder on-screen bei 30 fps zählen zu den ersten Features. Ob Segas Arcade Racer-Lenkrad Unterstützung findet, wie bei Daytona USA, steht noch nicht fest. Geplanter Europa-Release: Dezember (Screenshots: 60% fertige Version).



**D**  
300  
Adventure



## Virtua Racing

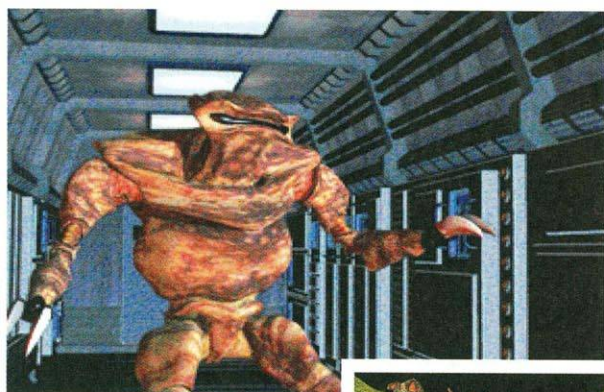
Saturn  
Rennspiel



Ungeachtet der Tatsache, daß Sega Championship Rally ebenfalls kurz vor der Veröffentlichung steht, verleiht Time Warner seiner Virtua Racing-Lizenz gerade den letzten Feinschliff. Die Features des Coin-op Oldies wurden mächtig aufgemotzt. Fünf Fahrzeuge, zehn Strecken und drei Spielmodi soll VR Saturn beinhalten: Neben den bekannten Practice- und Arcade-Modi wurde ein Grand Prix integriert, in dem man eine komplette Rennsaison auf den sieben neuen Tracks gegen 15 andere Teams bestreitet (angefangen mit einem Go-Kart - ein späteres Umsteigen ist natürlich möglich). Abgesehen davon wurden FMV-Sequenzen eingebunden und die Grafik um zeitgemäße Texturen bereichert. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: November.



Auf den ersten Blick scheint D's Dining Table, ein interaktiver Horrorfilm auf zwei CDs, nur für den japanischen Markt gedacht zu sein. Lediglich die Richtungstasten und der A-Button werden zur Steuerung benötigt. Die Entwickler legten im Ggs. dazu sehr viel Wert auf eine dichte Atmosphäre und wagten mit gerenderten FMV-Sequenzen und Adventure-Einlagen einen gefährlichen Spagat zwischen Lust und Frust. Die Handlung nimmt Ausgang in einem Massaker in einer Klinik von LA. Böse Überraschungen wie Zimmer ohne Türen und wage Hinweise geben sich ein munteres Stelldichein, bis der Spieler schließlich entdeckt, wer sich wirklich hinter D(racula) verbirgt. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: November. PlayStation- und Saturn-Versionen sind ebenfalls geplant.



## Shock Wave Assault

3DO

Shoot'em Up



Nach der Add-on CD Operation Jump Gate 2026 mit neuen Missionen arbeitet Electronic Arts nun mit Hochdruck an einem echten Shock Wave-Sequel. Kennzeichnend für das Science Fiction-Epos sind vor allem die photorealistisch anmutenden, mit Texturen übersäten Landschaften, sowie das gerenderte bzw. digitalisierte FMV-Material, welches mit über 50 Minuten Länge den Vorgänger in den Schatten stellt. Sollte EA zudem die butterweiche Steuerung und die tadellose Gegnerintelligenz beibehalten, steht uns ein weiterer 3DO-Topftitel ins Haus. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 10. November. Eine PlayStation-Version ist ebenfalls geplant.



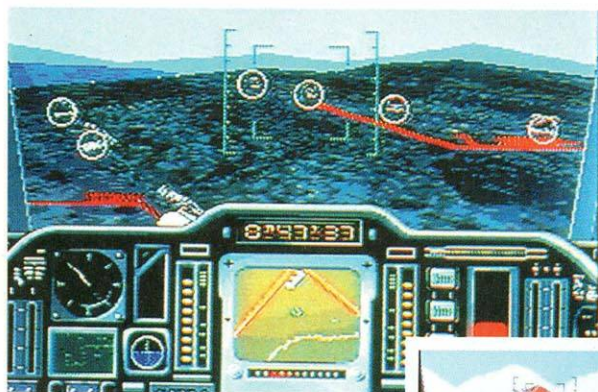
## Power Drive Rally

Jaguar

Rennspiel



Für die Atari-Version hat sich Rage Software kräftig ins Zeug gelegt und einige Details an ihrem Rallyspiel überarbeitet. Die Strecken wurden in 256 Farben gezeichnet, ein Beifahrer warnt diesmal mit Digi-Sprachausgabe vor Gefahrenstellen, Gameplay und FX wurden aufgemöbelt. Die eigentlichen Features blieben dagegen beim alten. Man liefert sich im Cross-Rally ein Duell gegen den Computer, qualifiziert sich im Time Attack oder stellt seine Fähigkeiten im Skill Test unter Beweis. Beeindruckend bei Power Drive Rally ist insbesondere die detaillierte Grafik: Wolken spiegeln sich in Wasserlöchern, Räder hinterlassen Bremspuren, sogar an Kleinigkeiten wie Bremslichter oder Auspuffgase wurde gedacht. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: November.



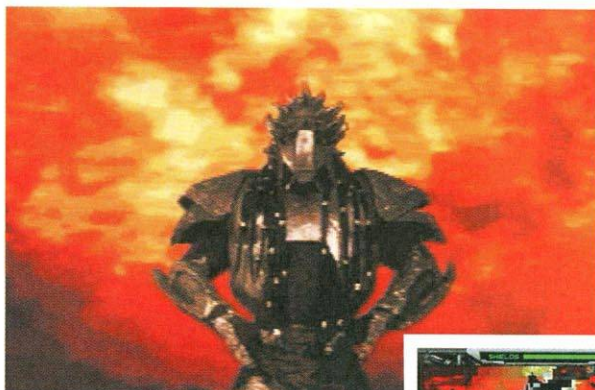
## Scramble Cobra

3DO

Shoot'em Up



... erinnert entfernt an Core Designs Thunderhawk für das Mega CD. Als Pilot eines Kampffubschraubers eröffnet Ihr mit Eurer Bord-MG, Euren Raketen oder Napalmbomben das Feuer auf gegnerische Stellungen, Panzer oder Flugzeuge. Im Laufe einer Mission trifft man auf Nachschubfahrzeuge, die einen mit weiterem Treibstoff und Waffen versorgen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: November.



## T-Mek

Mega Drive 32X

Shoot'em Up

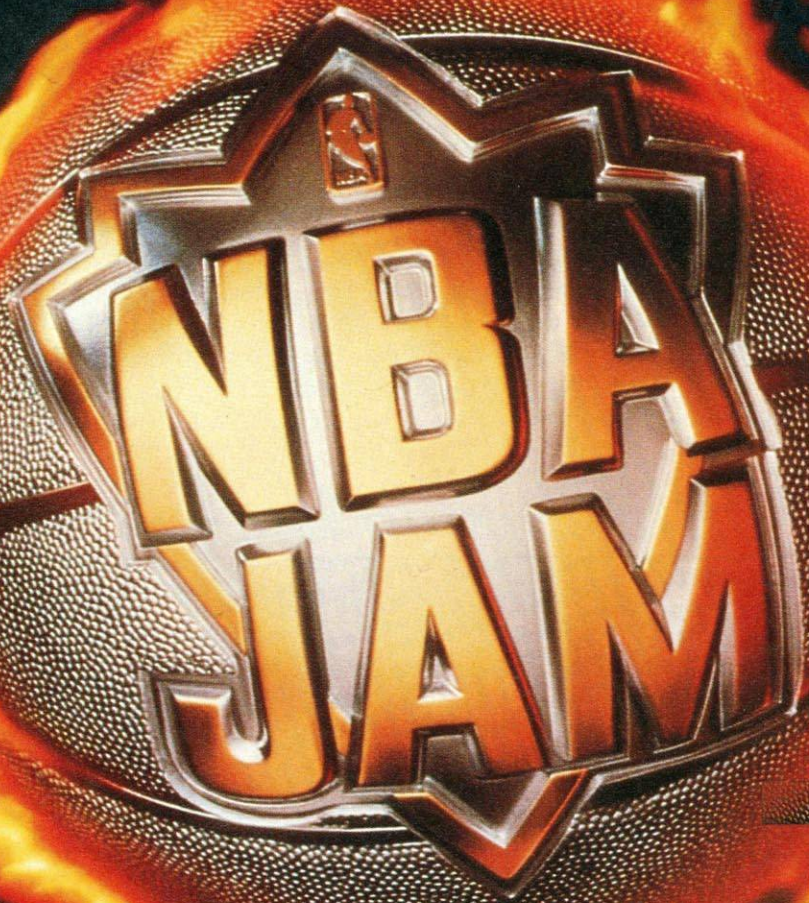


Battle Arena T-Mek: Sechs Mechs, jeder mit individuellen Waffensystemen und Verteidigungsmechanismen ausgerüstet, liefern sich in dieser Umsetzung des gleichnamigen Atari Games-Spielhallenautomaten eine heftige Schlacht. 20 Arenen, darunter zwei verborgene Schauplätze, soll die fertige Version bieten, ebenso wie einen Split-Screen-Modus für zwei Spieler. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: November.





# DAS ERFOLGREICHSTE SPORTSPIEL



**T.E.**  
TOURNAMENT EDITION

Jetzt auch für PC CD-ROM

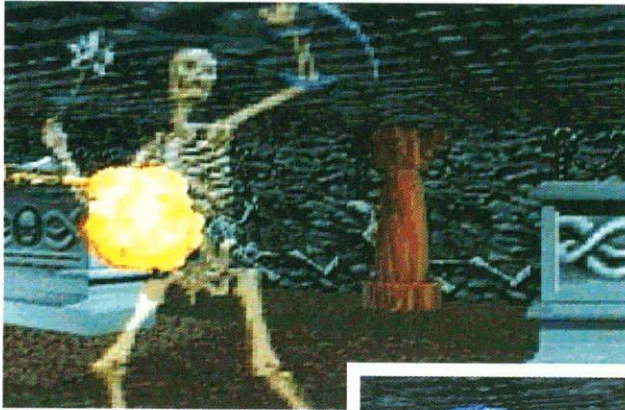
Windows '95 ♦ DOS ♦ Amiga 1200  
PlayStation ♦ Saturn



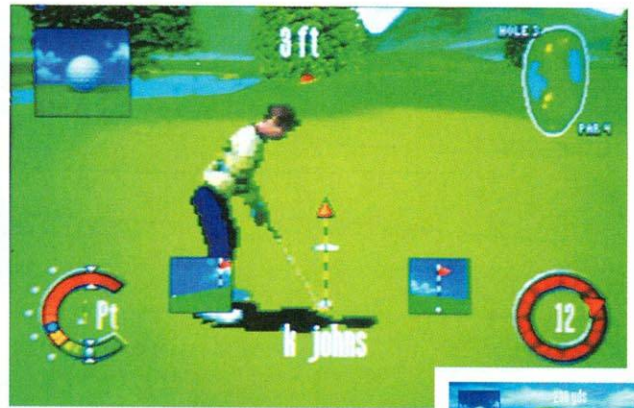
**AKkaim**<sup>®</sup>  
Entertainment GmbH

**MIDWAY**

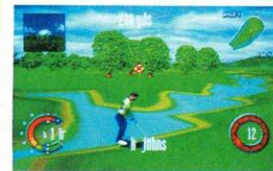
THE NBA AND INDIVIDUAL NBA TEAM IDENTIFICATIONS USED ON OR IN THIS PRODUCT ARE TRADEMARKS, COPYRIGHTED DESIGNS AND OTHER FORMS OF INTELLECTUAL PROPERTY OF NBA PROPERTIES, INC. AND THE RESPECTIVE TEAMS, AND MAY NOT BE USED, IN WHOLE OR IN PART, WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF NBA PROPERTIES, INC. © 1994 NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED. COIN-OPERATED VIDEO GAME SOFTWARE © 1994 HOME VERSION SUB-LICENSED FROM MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY BY AKKAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MIDWAY IS A REGISTERED TRADEMARK OF MIDWAY MANUFACTURING COMPANY.



**DeathKeep**  
3DO  
3D-Shoot'em Up



**Scottish Open Golf**  
Mega Drive 32X  
Sports



Nach Slayer stellt DeathKeep Mindscape's zweiten 3DO-Titel aus der Advanced Dungeons & Dragons-Serie dar. Dementsprechend stehen einem zu Beginn ein kampflustiger Zwerg, ein Elf und eine Hexe als Charaktere zur Wahl. Das eigentliche Spiel wurde dagegen an bekannte id-Titel angelehnt: 3D-Perspektive, Treppen, Rampen, 25 in jeweils acht Stockwerke unterteilte Levels, 27 Monster, Puzzles, Puzzles, Puzzles. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: November.

Core Design konzipierte ihr Golfspiel bewusst unkompliziert, um einen breiten Massenmarkt anzusprechen. Neben den Standard-Modi Practice und Liga stehen u.a. ein Skids Challenge um Preisgelder, eine Derby Scramble-Variante (Teams wechseln sich ab) und Shoot Out zur Auswahl, in dem bis zu zwei Spieler vorzeitig aus der Endrunde ausscheiden. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: November. PlayStation- und Saturn-Versionen sind ebenfalls geplant.



# JETZT AUCH FÜR SATURN UND PLAYSTATION

# ACTION REPLAY™

DAS MOGELMODUL .... NICHT NUR FÜR DEN SPIELE-PROFI

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVEL'S STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.

"SEGA" UND "SATURN" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.

## ACTION REPLAY - 3 MODULE IN EINEM!

\*CHEAT-MODUL \*IMPORT-SPIELE-ADAPTER \*SPIELSTAND-BACKUP

Einfache Wahl aus einer ganzen Reihe von eingebauten Cheats für die neuesten Spiele. Durch die neueste Flashrom-Technologie, kann man weitere Cheats (z.B. für neue Spiele) einfach in die eingebaute Cheatliste hinzufügen.

Der 'SPIELSTAND BACKUP' bietet die Möglichkeit, den ganzen Saturn-Speicher aufzubewahren, um beim nächsten Mal ab dem abgespeicherten Punkt weiterzuspielen!! 4 MEG KAPAZITÄT!! DAS BEDEUTET EINEN 16 MAL !! GRÖßEREN SPEICHERALS DER SATURN SELBST.

ACTION REPLAY bietet die Möglichkeit, 'IMPORTIERTE SPIELE' auf den Saturn einzusetzen. Jetzt kann man sofort die neuesten Spiele auf jedem SATURN spielen.

ACTION REPLAY hat für zusätzliche Erweiterungen eine Hochgeschwindigkeits-Kommunikations-Schnittstelle. Mit dem zusätzlichen "Comm" Paket kann man den Saturn an einem PC anschließen, Cheats selbst herausfinden und weitere Untersuchungen vornehmen.



DM 119,-

DEUTSCHE VERSION!!  
Deutsche Menü-Führung,  
Anleitung und  
Registrierkarte für  
den ACTION-REPLAY-CLUB.

## MEMORY BACKUP

Der 'SPIELSTAND BACKUP' bietet die Möglichkeit, den ganzen Saturn-Speicher aufzubewahren, um beim nächsten Mal ab dem gespeicherten Punkt weiterzuspielen!! 4MEG KAPAZITÄT!! DAS BEDEUTET EINEN 16 MAL !! GRÖßEREN SPEICHER ALS DER SATURN SELBST.



## SPIELE MIT DEM UNIVERSAL-ADAPTER IMPORT-GAMES AUF DEM SATURN.

Die Adapter-Funktion von ACTION REPLAY ist auch als getrenntes Modul erhältlich. Hierdurch ist es möglich, jedes IMPORT-GAME auf jedem Saturn einzusetzen !!



Dieses steckbare Modul ermöglicht den Einsatz von allen möglichen CD's- und Konsolen-Kombinationen. Kein langes Warten mehr auf die richtige Version für Ihre Konsole. Mit diesem Adapter direkt spielen.

**UNIVERSAL ADAPTER**  
DM 69,-

## NEU !!

Jetzt erhältlich



32 MEG Backup Cartridge für SEGA SATURN  
DM 119,-

UNGLAUBLICHE POWER WIE UNENDLICHES LEBEN, ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN, HÄRTER ZUSCHLAGEN, HÖHER SPRINGEN, IN ANDEREN LEVEL'S STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.

Einfach vom Menü aus den Mogel-Cheat für das betreffende Spiel wählen. Siehe die Liste mit Games für Ausgabe 1.

## SO FUNKTIONIERT ACTION REPLAY

- Ridge Racer**  
Fahre alle Strecken vorwärts und rückwärts. Auswahl von ALLEN Rennwagen inklusive des geheimen Black Griffin CAR und unendliche Power.
- Killink The Blood**  
Aktiviere alle Waffen plus unendliche Power.
- Paradius Deluxe**  
256 Leben für Spieler 1 und 2.
- Jumping Flash**  
Wähle jede Welt plus Super-Hochsprung.
- Tekken**  
Wähle alle versteckten 'fighters' (siehe Beispiel).
- Crime Crackers**  
Alle drei Figuren haben zusätzliche Energie, alle Tasten, Waffen und andere Gegenstände. 65536 Super-Bomben!
- Kings Field**  
Alle Waffen sind mit zusätzlicher Power aktiviert.

PLUS ANDERE NEUE ERSCHEINUNGEN

Jedes ACTION REPLAY-Modul enthält Sätze von Cheats für die TOP PLAYSTATION GAMES. Es werden mehrere Versionen von ACTION REPLAY erscheinen.



DM 79,-

Deutsche Anleitung und  
Registrierkarte für den  
ACTION-REPLAY-CLUB.

## GAME SAVE CARTRIDGE



Mit diesem "Game save"-Modul kann man das Spiel ab dem sich im Spiel befindlichen Punkt abspeichern, um es später wieder ab diesem Punkt weiterzuspielen. Spielermöglichkeit für 15 verschiedene Spielstände.

**GAME SAVE MODUL**  
DM 69,-

## BEISPIEL CHEAT! TEKKEN™ by NAMCO™

Erlaubt die Auswahl der versteckten extra Figuren, wie Kunimitsu™, Armor King™, P.Jack™, Kuma™, Heihachi™, Leo™, Wang™, Anna™ and Ganryu™. Bewege den Selektor nach rechts neben Michelle™ und die neuen extra Figuren erscheinen. JEDES MODUL ENTHÄLT 14 WEITERE GLEICHARTIGE, GENIALE CHEATS!

ACTION REPLAY IST KEIN OFFIZIELLES SONY-PRODUCT.

## ACTION REPLAY CLUB

Die von uns gelieferten ACTION REPLAY's werden mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB ausgeliefert, für Tips & Tricks, Computer-Hotline, Angebote, usw. ACHTEN SIE AUF DAS EUROSYSTEMS-GARANTIE-SIEGEL!



## EINFACH PER TELEFON BESTELLEN

02822  
68545

SCHRIFTLICHE BESTELLUNGEN: SIEHE ADRESSE

24-STD.-BESTELLSERVICE  
TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547

24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)  
**DATAFLASH GmbH**  
WASSENBERGSTR. 34  
46446 EMMERICH  
VERSANDKOSTEN DM 10,-, AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-

DISTRIBUTOR FOR EUROPE: EUROSISTEMS BV, EDE, THE NETHERLANDS. FAX: 0031 318 632146

"PLAYSTATION" IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON SONY CORPORATION LTD.

AR playsat 0995

# The Next



## Next Generation rules

Alle vier bis fünf Jahre unterzieht sich die Videospiele-Industrie einem schmerzhaften, reinigenden Erneuerungsprozeß. Die etablierte Hardware ist zwar vielleicht noch nicht ausgereizt, der Markt aber gesättigt, Überproduktionen und Dumpingpreise sind die Folgen. PlayStation, Saturn oder 3DO heißen die momentanen Flaggschiffe der nächsten Generation, da Jaguar und Mega Drive 32X hinter den Erwartungen zurückblieben, der Virtual Boy noch zu neu ist und Nintendos Ultra 64 erst 1996 auf den europäischen Markt kommen soll. FUN GENERATION nimmt die drei marktrelevanten 32-Bit-Konsolen unter die Lupe.

# Generation

PlayStation

Saturn

3DO



# Sony PlayStation



## ■ Mehr als Schall und Rauch?

Sony - die unbekannteste Größe im Videospiele-Business? Es scheint so, wenn man bedenkt, daß Sega, der direkte Konkurrent im CD-Lager, von der Entwicklung der PlayStation völlig überrascht, ihren ersten Titel für den Saturn auf Biegen und Brechen fertigstellte, um ihre 32-Bit-Konsole noch vor Sony auf den japanischen Markt zu bringen. Elf Tage später zog Sony mit der PS-X nach. In Europa wurden unterdessen erste Vorbereitungen für eine breite Einführung auf den hiesigen Märkten getroffen. Während Sony-Tochter Psygnosis an ersten Spielen für den aufkeimenden PlayStation-Markt arbeitete, brachte Sony Electronic Publishing 16-Bit-Software zu Dumpingpreisen unter das Volk. Eine Politik der verbrannten Erde?

## ■ Exzellente Hardware aus der hohlen Hand?

Zugegeben, Sonys Entwickler haben ebenfalls ganze Arbeit geleistet. Keine Next Generation-Konsole kann der PS-X offensichtlich wirklich das Wasser reichen, vor allem im aussichtsreichen 3D-Bereich, oder was ausgereifte Detaillösungen wie Memory Cards oder analoge Controller betrifft. Zudem hat Sony weder weitere Verpflichtungen im 8-/16-Bit-Sektor noch irgendwelche Zuordnungsprobleme. Die PlayStation wurde (vorerst) ausschließlich als Videospiele-System konzipiert. Multimedia-Experimente bleiben außen vor. Das Gehäuse hinterläßt einen sehr futuristischen, wertigen Ein-

druck. Optisches Understatement ist angesagt. Das mitgelieferte Pad mutet auf den ersten

Blick zwar etwas gewagt an, eine gewisse Eingewöhnungsphase vorausgesetzt, läßt sich damit aber einwandfrei spielen.

## ■ Vom Aussterben bedroht?

Über Softwarenachschub braucht sich Sony wohl keine Sorgen zu machen. Keine Next Generation-Konsole genießt eine derartige Akzeptanz bei den Softwarehäusern wie die PlayStation. Namco und Psygnosis zählen mit zu den Vorzeige-Entwicklern, Ridge Racer, Tekken und WipEout mit zu den Vorzeige-Titeln im 3D-Bereich. Daß Sonys Hardware auch bei klassischen Bitmap-orientierten Titeln mithalten kann, demonstrieren eindrucksvoll Seibus Raiden und die in-house Produktion Philosoma, die außerdem noch die überlegenen JPEG-Fähigkeiten der Hardware unter Beweis stellt. Die Softwareauswahl läßt zwar, insgesamt gesehen, noch zu wünschen übrig, die Produktqualität der bereits erhältlichen Titel spricht dagegen eine eindeutige Sprache.

## ■ Peanuts!

Eines muß man der PlayStation lassen: Im Augenblick gibt es nichts Vergleichbares. Daß Sony dennoch längst nicht alle Trümpfe in der Hand hat, zeigen Verkaufszahlen aus Japan. Jeweils 1 Mio. Saturn- und PlayStation-Geräte gingen bis Ende Mai über den Ladentisch. Ein Nintendo-Sprecher dazu lakonisch: „Peanuts!“

**Motor Toon Grand Prix**

**Sony Computer Entertainment**

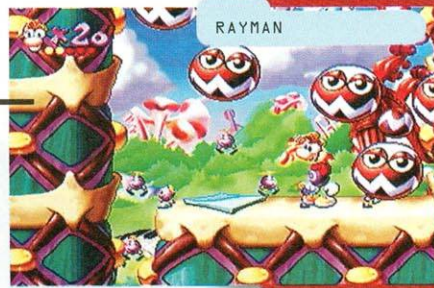
Sonys in-house entwickelte Comic-Raserei lehnt sich zweifelsohne an Nintendos Stunt Race FX an. Die fünf Knuddelkutschen wurden von Susuma Matsushita designed, der aufgrund seiner anerkannt genialen Cover-Artworks für das japanische Videospieldmagazin Famicom Tsushin einen blendenden Ruf genießt. Alle relevanten Rennspiel-Features wurden integriert, doch erst mit Namcos analogem neGcon wird die knallbunte Raserei zum Erlebnis. Millimetergenaues Einlenken eröffnet den Bestzeitenkampf um Tausendstel Sekunden, die über Memory Card festgehalten werden. Motor Toon ist sicherlich stark geschmacksabhängig, Anspielen sei empfohlen.



**Rayman**

**Ubi Soft**

Während Sony auf die dritte Dimension setzte, bediente sich Ubi Soft altbewährter 2D-Tugenden zur Konzipierung ihres Jump'n Runs; und dieser Grundgedanke ist voll aufgegangen: Die souverän animierten Charaktere wurden anmutig in die im Cartoon-Stil gezeichneten Hintergründe eingepaßt, so daß die Grafik wie aus einem Guß wirkt. Drollige Gegner allein machen aber letztlich noch kein gutes Spiel aus. Die Entwickler verstanden es, durchdachte Power Ups und Geheimräume, eine genaue Steuerung und faire Rücksetzpunkte ebenfalls in das Leveldesign miteinfließen zu lassen. Selbst Jump'n Run-Muffel sind hingerissen.



**Ridge Racer**

**Namco**

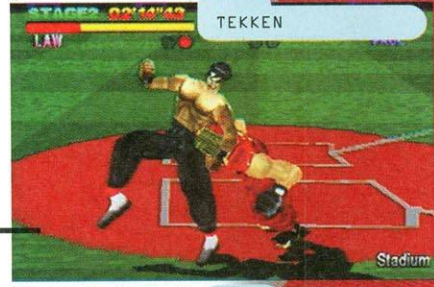
Zur direkten Konkurrenz von Segas Daytona hochstilisiert, heimst sich Ridge Racer in erster Linie für die vortreffliche Präsentation reichlich Pluspunkte ein. Die aufregende 3D-Grafik des Automaten wurde makellos konvertiert, das Scrolling ist trotz der unglaublichen Geschwindigkeit ultraflüssig. Neue Features wie zusätzliche Flitzer und spiegelverkehrt zu fahrende Strecken werten die Konsolenumsetzung im Vergleich zum Coin-op erheblich auf. Einziges Manko der Hochgeschwindigkeitsraserei: Es gibt nur eine einzige Strecke. Trotzdem, für jeden halbwegs ambitionierten Rennspiel-Fan ein absolutes Muß.



**Tekken**

**Namco**

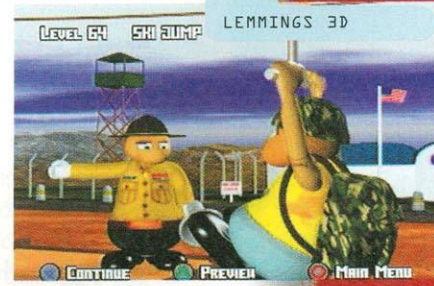
Was Ridge Racer für Daytona, ist Tekken für Segas Virtua Fighter. Namcos erstes Beat'em Up, parallel für Spielhalle und Konsole entwickelt, versuchte nicht nur Segas kultigen 3D-Prügler zu imitieren, sondern mit abgedrehten Schlagvarianten die große Fangemeinde dieses Genres auf eigene Art und Weise zu überzeugen: Spielerisch deutlich actionlastiger, optisch deutlich aufwendiger und als Bonbon ein spektakuläres Intro. Tekken überzeugt und begeistert in jeglicher Hinsicht, wirkt allerdings nicht ganz so realistisch wie die Sega-Konkurrenz.



**Weitere**

**Software-Highlights**

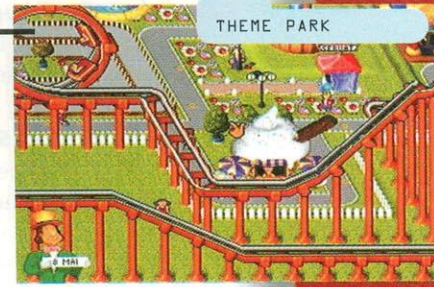
- Destruction Derby .....Psygnosis
- Lemmings 3D .....Psygnosis
- NBA Jam Tournament Edition .....Acclaim/Iguana
- Parodius Deluxe Pack .....Konami
- Theme Park .....Electronic Arts/Bullfrog
- wipEout .....Psygnosis



Die



Toptitel



# Sega Saturn



## ■ Schnelle Reaktionen

Gerüchte um ein 32-Bit-Projekt von Sega kursierten bereits seit Januar '93. Als sich demgegenüber abzeichnete, daß die Entwicklung der PlayStation früher abgeschlossen werden und Sonys Hardware den Saturn vielleicht übertreffen würde, rüstete Sega die technischen Daten kurzerhand auf, lizenzierte ihre Hardware an JVC, Hitachi und Yamaha, und stellte in Windeseile ihren ersten Titel, Virtua Fighter, wenn auch mit einigen Bugs, auf die Beine. Mittlerweile ist eine überarbeitete Version unter dem Titel „Virtua Fighter Remix“ im Handel. Das Ergebnis bestätigte das scheinbar überstürzte Handeln von Sega und JVC. Innerhalb von sechs Wochen wurden 500.000 Geräte an den Mann gebracht. War ursprünglich geplant, erst Ende August in den US- bzw. europäischen Markt einzusteigen, entschloß sich Sega, den Saturn in einer Nacht-und-Nebel-Aktion schon im Mai in den Staaten auszuliefern. Der Europastart wurde ebenfalls vorgezogen: Seit 8. Juli ist der Sega Saturn nun in Deutschland erhältlich, eine Hitachi-Version soll folgen.

## ■ Von klassisch bis Multimedia

Sega konzipierte den Saturn vor allem für klassische Bitmap-orientierte Action. Daß das System auch im 3D-Bereich an die Performance der PlayStation herankommt, zeigt auf beeindruckende Weise Segas Championship Rally, das von Segas Toptruppe AM3 entwickelt wird. Die Hardware-Architektur wurde hingegen, laut Aussage von namhaften Entwicklern, unnötig verkompliziert. Nur die fähigsten Teams kitzeln aus dem Gerät momentan spektakuläre Action heraus. Dem Yamaha Soundboard kann andererseits nichts das Wasser

reichen. Mit optional erhältlichen Photo CD- und Video CD-Cartridges wurde der Saturn eigentlich als Multimedia-Konsole ausgelegt. Das Gerät selbst ist solide verarbeitet. Das japanische Pad, das dem exzellenten MD-Sechs-Button-Controller nachempfunden wurde, hat den Sprung nach Europa leider nicht geschafft. Saturn-Einsteiger müssen mit dem nicht ganz so überzeugenden Euro-Pad Vorlieb nehmen.

## ■ Coin-op als Trumpf-As

Die besten Titel werden im Moment fast ausschließlich von Sega direkt gestellt. Die Menge an Vorankündigungen wird der PS-X gerecht, nur, was bereits erhältliche Toptitel betrifft, so stellt der Saturn noch einen etwas weniger guten Grund für einen augenblicklichen Kauf dar. Segas Chance liegt insbesondere darin, ihre langjährige Spielhallen-Erfahrung nun adäquat im Heimbereich zu verwerten, allen voran mit Virtua Fighter 2 und Sega Rally, die mit Segas neuen Grafik-Bibliotheken entwickelt werden.

## ■ 16-Bit-Erbe?

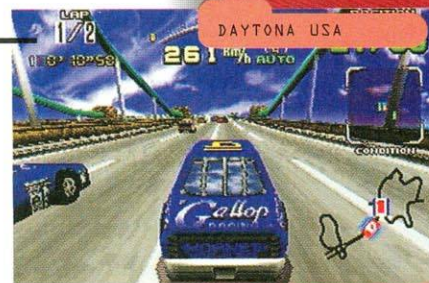
Auch wenn Sega von Sony auf dem sprichwörtlichen „falschen Fuß“ erwischt wurde, just in der Zeit, in der man sich mit dem Saturn allein auf weiter Flur wähnt: Der japanische Videospiele-Gigant kann auf eine jahrelange Erfahrung im Business zurückgreifen, und das sollte auch der Verbraucher zu schätzen wissen. Nur wäre es für Sega besser, diesmal nichts dem Zufall zu überlassen.



## Daytona USA

Sega

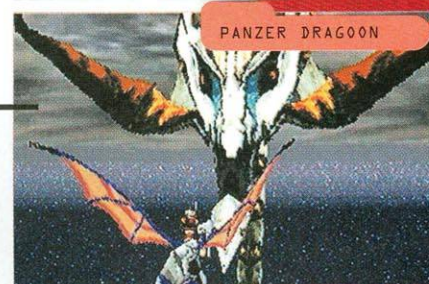
Segas Saturn-Flaggschiff Daytona USA ist zwar nicht ganz so spektakulär aufgemacht wie Namcos Ridge Racer, hat jedoch spielerisch die Nase vorn. Das Handling der NASCAR-Kutschen wurde wesentlich realistischer gelöst: Feinfühliges Driften und erbarmungsloses Runterschalten sind gefragt. Der Bildaufbau im Hintergrund erfolgt zwar etwas blockhaft, allerdings sollte man nicht außer acht lassen, daß Daytona USA über drei, dem Spieler zum Teil extrem viel abverlangende Strecken verfügt und sich bis zu 40 Fahrzeuge auf ein und derselben befinden. Klare Motorengeräusche und hervorragend animierte Wagen runden den insgesamt sehr guten Eindruck ab.



## Panzer Dragoon

Sega

Panzer Dragoon ist eine einzige Augenweide. Bereits das aufsehenerregend gerenderte Fantasy-Intro vermittelt ein eigenes Flair, das sich ohne Unterlaß durch das ganze Spiel zieht. Virtua-Perspektiven und freie Blickwinkel kaschieren geschickt den eigentlich recht vorgegebenen Flug des Drachenreiters und sind taktisch sogar angebracht. Segas Saturn-Shooter ist darüber hinaus beachtlich spielbar und der Schwierigkeitsgrad mehr als angemessen. Fehlende Power Ups fallen hier kaum ins Gewicht. Panzer Dragoon stellt nachhaltig unter Beweis, daß selbst im Shoot'em Up-Genre noch innovative Ideen zu verwirklichen sind.



## Parodius Deluxe Pack

Konami

„We love shooting games“. Da verwundert es kaum, daß Konamis 32-Bit-Einstand einen traditionellen 2D-Shooter darstellt. Beide Coin-ops, Non-Sense Fantasy und Fantastic Journey, wurden nahezu 1:1 konvertiert und als Deluxe Edition auf eine CD gepackt. Ausgezeichnete Spielbarkeit, makellofes Leveldesign, originelle Ideen, effektvolle Gegenspieler, mustergültiges Power Up-System, Bombongrafik: Parodius war und bleibt Kult. Genrefans werden viele alte Bekannte wiederfinden, denn Galaga, Tetris, R-Type, Aeroblaster und die hauseigenen Titel zählen zu den Spielen, die auf die Schippe genommen werden. Eine Glanzleistung ist darüber hinaus der Zwei-Spieler-Modus.



## Virtua Fighter (Remix)

Sega

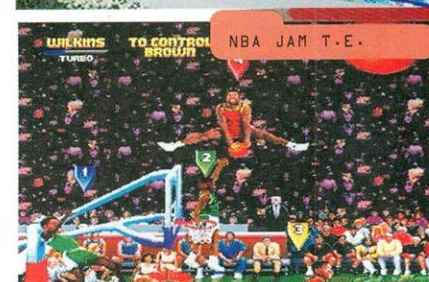
Sega hatte als erstes Saturnspiel die Umsetzung des im Land der aufgehenden Sonne sehr beliebten 3D-Beat'em Ups Virtua Fighter bei AM2 in Auftrag gegeben. Dem fertigen Titel sah man aber die überhastete Entwicklungsphase ziemlich deutlich an: Teilweise flackernde Kämpfer waren auch von weniger kritischen Augen kaum zu übersehen. Dafür stimmte der Spielspaß, der erste Saturn-Hit war geboren. Knapp ein dreiviertel Jahr später wurde die Remix-Version released. Wichtigster Unterschied: Sämtliche Polygone waren mit Textures überzogen und alle technischen Unzulänglichkeiten beseitigt. An der Spielmechanik hat man nichts verändert. Wer also bislang noch nicht im Besitz von Segas genialem Prügelspiel ist, sollte sich unbedingt den Remix sichern.



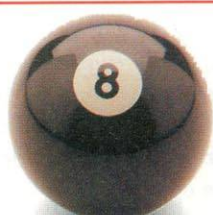
## Weitere

### Software-Highlights

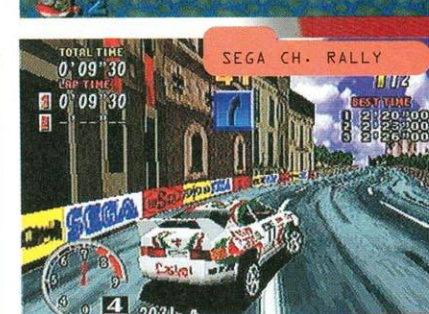
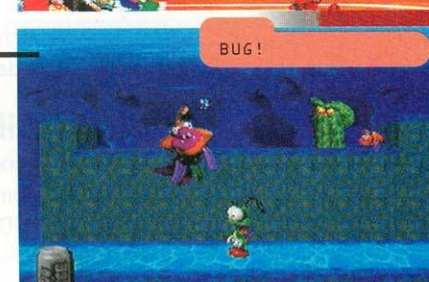
Bug! .....Sega  
 NBA Jam Tournament Edition .....Acclaim/Iguana  
 Rayman .....Ubi Soft  
 Wing Arms .....Sega



Die



Toptitel



# 3DO GoldStar Panasonic



## ■ Playing For REAL

Die Vision der 3DO-Company, einen weltweiten Standard in der Video-spielindustrie zu etablieren, ist bis heute nicht in greifbare Nähe gerückt. Dabei schien alles einen so guten Anfang zu nehmen. Branchengrößen wie Matsushita, MCA, AT&T, Time Warner und Electronic Arts investierten bereitwillig in eine Firma, deren erstes Produkt noch weit von der Serienreife entfernt war. W.M. (Trip) Hawkins, Ex-Director Of Marketing Apple Computers und Mitbegründer von Electronic Arts, schien Garant für ein erfolgversprechendes Konzept zu sein; und der anfängliche Erfolg gab 3DO (3D VideO/Audio) recht. Die ersten Player des Matsushita-Labels Panasonic kamen termingerecht im Oktober '93 in die US-Läden. Die erste 32-Bit-Konsole entpuppte sich aber bald als Schnellschuß. Zu hoch war der Einstiegspreis, zu klein das Softwareangebot, zu mächtig der 16-Bit-Markt, als daß Konsumenten in Scharen übergelaufen wären. Heute, über zwei Jahre nach der US-Markteinführung, stellt sich die Situation schon etwas anders dar.

## ■ Kompatibel für die Zukunft

Die Performance des 3DO M1 läßt sich in etwa mit einem Pentium 75 vergleichen. Daß das interne Double Speed-CD-ROM gerade bei Wing Commander III ungemein schnellere PC-Laufwerke ausbremst, läßt sich mit der auf Spiele optimierten Hardware-Architektur erklären. Die aufwendige Bitmap Grafik-Engine kommt vorzugsweise bei Road Rash oder The Need For Speed zum Tragen. Was die Hardware letztendlich im zukunftsfrächtigen 3D-Bereich zu leisten vermag, wird sich erst zeigen. Zu den viel (und zu recht) gescholtenen Mängeln zählt nach wie vor das mitgelieferte Pad, dessen Daisy-chain-Konzept sicherlich zukunftsweisend ist, dessen Verarbeitung hingegen selbst in der überarbeiteten

Version noch nicht zufriedenstellend ist. Positiv anzumerken ist natürlich die Tatsache, daß sich

Import-Titel ohne Probleme auch auf PAL-Geräten abspielen lassen. Zudem ist für '96 ein abwärtskompatibles 64-Bit-Upgrade (M2) angekündigt, das in Zusammenarbeit mit Matsushita, Motorola und IBM entwickelt wird; eine Produktphilosophie, die bei einigen anderen Herstellern Schule machen sollte.

## ■ Killer Application?

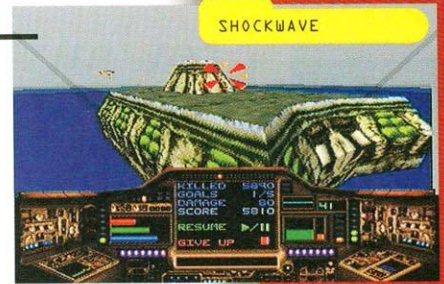
Ohne das vehemente Engagement von Electronic Arts und ihren Labels Origin und Bullfrog wäre 3DO wohl schon im Vorfeld gescheitert. Kaum ein anderer Publisher reizte bisher das Potential der Hardware so konsequent aus wie diese kalifornische Firma. Gemeinhin geht der Softwaretrend in Richtung 1:1 PC-Portierungen, selbst komplett eingedeutschte Titel sind in Arbeit. Eigenentwicklungen sind wegen der 32-Bit-Konkurrenz von Sony und Sega z.Zt. eher rückläufig. Die erhältlichen Titel sprechen zweifellos für sich, mit deutlichen Stärken im Rennspiel-Genre, und ebenso was Shooters, traditionelle Bitmap-Prügler und Sportspiele betrifft. Klassische Jump'n Runs, (Action)RPGs oder Coin-op-Umsetzungen sind auf dem 3DO aber merklich unterrepräsentiert.

## ■ Quo vadis, 3DO?

Sollten Panasonic und LG Electronics ihre 32-Bit-Hardware aggressiv als Videospiele-Konsolen und nicht, wie Philips, als vermeintliche Multimedia-Maschinen vermarkten, wäre es für beide Firmen möglich, zu den CD-Mitbewerbern Sony und Sega aufzuschließen; zumal sich sowohl der Einstiegspreis als auch die erhältliche Software durchaus sehen lassen können.

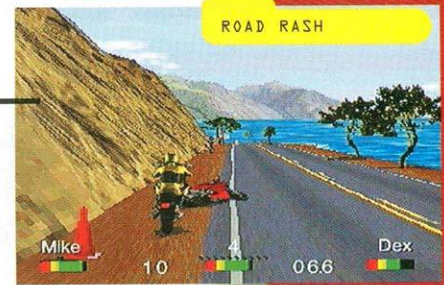
**Shockwave**

Electronic Arts' Shooter zählt bis dato mit zu den spektakulärsten 3DO-Titeln. Gerendertes und digitalisiertes SF-Videomaterial leitet die sich erst in höheren Leveln endgültig herauskristallisierende Handlung ein: Die Streitkräfte der Erde sind niedergeworfen worden. Lediglich die U.S.S. Omaha scheint mit ihrer F-177 Staffel weiterhin Widerstand zu leisten. Frisch aus der Kadettenschule eingetroffen, liefert man sich verheerende Scharmützel mit hochgradig intelligent agierenden Gegnern. Trotz der feinfühligsten Steuerung ist der Schwierigkeitsgrad, der in der Add-on CD weiter gesteigert wird, etwas für ehrgeizige Naturen.



**Road Rash**

Road Rash stellte als erster Titel die beeindruckende Bitmap Grafik-Engine des 3DO unter Beweis. Fünf mit Texturen überzogene Strecken und 600 photorealistische Objekte wurden in das Gamedesign eingebunden. Dessen ungeachtet, ist die Motorradhetzjagd ein ultraflüssiges Hochgeschwindigkeitsvergnügen. Spätestens wenn man auf der Halbinsel ungestüm an anderen Bikern vorbeizieht oder auf dem Stadtkurs unversehens eine Engstelle passiert, verfällt man dem Rausch der Geschwindigkeit. Darüber hinaus bietet Road Rash ein stilvolles Biker-Intro, klare FX und ausdrucksstarke Grunge-Tracks. Daß dieses Spiel nicht bloß optisch ausgereift ist, zeigt das überlegene Gameplay, das bereits in den 16-Bit-Versionen restlos überzeugen konnte.



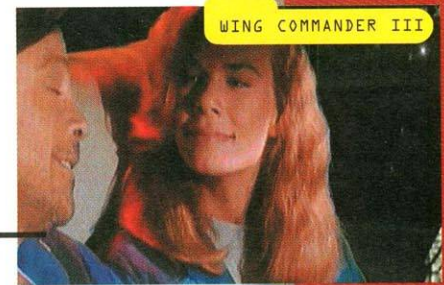
**The Need for Speed**

In Sachen anspruchsvolle Rennsimulationen hat das 3DO momentan die Nase vorn. Während eine edle Aufmachung und Dolby Surround-Unterstützung bei EA-Titeln die Norm sind, haben die Test Drive-Entwickler den zeitraubenden Aufwand betrieben, acht der am meisten begehrten Sportwagen originalgetreu nachzubilden. Gameplay, Ausstattung und FX entsprechen bis ins kleinste Detail ihren „großen“ Vorbildern, da blutet dem eingefleischten Rennspielfan das Herz. Das Streckendesign ist überdies wohl-durchdacht, bis zu sechs Kameraeinstellungen gestalten selbst die Replay-Funktion ansprechend. The Need For Speed ist einer der selten gewordenen Titel, die man sogar nach einem Jahr weiterhin spielt.



**Wing Commander III**

Ein Titel, ein einziger Titel verdient den Namen „Interactive Movie“ zu Recht: Wing Commander III, das mit 3 Mio. US\$ Produktionskosten bisher teuerste Spiel. Origin optimierte die nonlinearen Story- und Action-Anteile, so daß Wing III eher ein Science Fiction-Adventure als einen Shooter darstellt. Die Story mit ihren detailliert durchgezeichneten Charakteren könnte kaum noch mehr Atmosphäre vermitteln, die über drei Stunden Videomaterial sprechen Bände. Man kann nicht umhin, seine Getreuen gleich liebzugewinnen und fühlt sich nach und nach selbst zu seinen Widersachern hingezogen. Wing III entführt den Spieler in eine futuristische Welt, in der er seine Wunschträume ausleben kann.



**Weitere**

- FIFA International Soccer ..... Electronic Arts
- Madden NFL Football ..... Electronic Arts
- Slam'n'Jam 95 ..... Crystal Dynamics
- Super Street Fighter II Turbo ..... Panasonic - Capcom
- Super Wing Commander ..... Electronic Arts - Origin
- Theme Park ..... Electronic Arts - Bullfrog

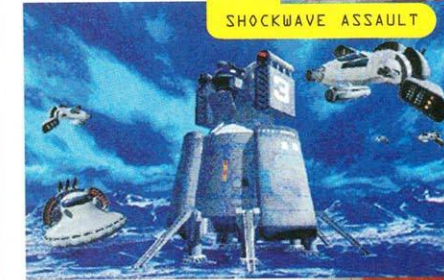
**Software-Highlights**



**Die**



**Toptitel**

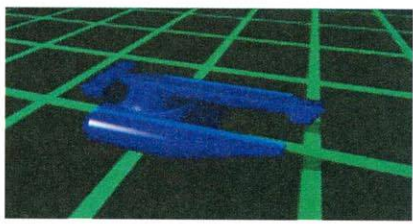
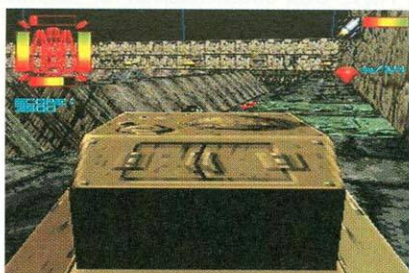


# Assault Rigs

STEPHAN GIRLICH

## INFOS

System: PlayStation  
 Genre: Shoot'em Up  
 Spieler: 1-2 Spieler (Link)  
 Umsetzungen: Nicht geplant  
 Hersteller: SCE  
 Entwickler: Psygnosis  
 Testmuster: Psygnosis  
 Veröffentlichung: 24. November



In der Zukunft werden Sportarten wie Fußball, Synchronschwimmen (?) oder Boxen als barbarisch und unmenschlich verschrien sein.

## ■ Search and destroy

Stattdessen haben dann virtuelle Wettkämpfe Einzug gehalten. Publikumsrenner unter den World Net Championships ist ohne Zweifel Assault Rigs. Hierbei steuern sogenannte Rig Jockeys computergenerierte Panzer durch ebensolche Dungeons und Arenen, mit dem Hauptziel, eine vorgegebene Anzahl von Kristallen einzusammeln. Reichlich Gegner, Aufzüge, Transporttrampen, Energiesperren, versteckte Räume, bewegliche Wände, Selbstschußkanonen und der stetig verzwickter werdende Aufbau der insgesamt 50 Ein-Spieler-Level gestalten die Suche alles andere als einfach. Über Link-Option kann man 20 weitere

Labyrinth zu zweit unsicher machen. Im RIG RUMBLE geht es nur darum, den Gegner häufiger zu zerstören, als selbst zerstört zu werden. Das vorrangige Ziel im GEM WARZ ist es dagegen wieder, möglichst alle verstreute Juwelen innerhalb eines Zeitlimits aufzuspüren. Gelingt dies keinem der beiden Kontrahenten, gewinnt der mit den meisten Steinchen.

## ■ Schöne Aussichten

Assault Rigs scheint qualitativ ähnlich gut wie die in dieser Ausgabe getesteten wipEout und Destruction Derby zu werden. Fünf Perspektiven, Texturen, wohin das Auge sieht, durchdachte Steuerung, Techno-orientierter, also thematisch passender Soundtrack, und als Sahnehäubchen ein knackiges Intro. 3D-Freaks sollten sich diesen futuristischen Shooter zumindest mal vor-merken.

# O.I.T.

## SATURN

SATURN + 2 SPIELE	829.90
ACTION REPLAY	89.90
ALONE IN THE DARK	109.90
BLACK FIRE US	119.90
BUG DT	89.90
CLOCKWORK KNIGHT 2 DT	99.90
DAYTONA USA DT	109.90
DIGITAL PINBALL DT	89.90
F1 FORMULA ONE JAP	129.90
GOLDEN AXE JAP	99.90
HI OCTANE US	119.90
KING OF BOXING	119.90
MYST DT	99.90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	94.90
NHL ALL STARS	109.90
PANZER DRAGON DT	109.90
PARODIUS DT	99.90
RAYMAN US	109.90
ROBOTICA DT	89.90
SHELLSHOCK	119.90
SHINING WISDOM JAP	139.90
SHINOBI DT/JAP	89.90 / 69.90
SIM CITY 2000	119.90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	109.90
STEAM GEAR MASH JAP	99.90
SUPER HANG ON	129.90
THEME PARK DT	89.90
THUNDERHAWK 2	119.90
VIRTUA COP INKL. GUN	159.90
VIRTUA FIGHTER DT	67.90
VIRTUA FIGHTER REMIX DT	62.90
VIRTUA VOLLEYBALL JAP	99.90
VIRTUA RACING	109.90
WING ARMS JAP	99.90
PHANTASTIC PINBALL JAP	99.90
VICTORY GOAL DT	69.90
JOYPAD	49.90
VIRTUA STICK	89.90
LENKRAD	119.90
RGB-KABEL	29.90
CONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	59.90
6-BUTTON-PAD	49.90

## PLAYSTATION

PLAYSTATION	589.90
PLAYSTATION JAP + SPIEL +	
RGB + UMBAU	899.00
CONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	79.90
ACE COMBAT JAP + DT	99.90
ARC THE LAD JAP	99.90
ASSAULT RIGGS US	119.90
BOXERS ROAD JAP	79.90
DARKSTALKERS JAP	139.90
DESTRUCTION DERBY DT	99.90
DRAGON BALL Z JAP	89.90
DISCWORLD DT	99.90
EKSEKTOR JAP	89.90
EXTREME GAMES US	99.90
GUNNERS HEAVEN JAP	79.90
GUNDAM JAP	79.90
FALCATA (STRATEGIESPIEL) JAP	79.90
JUMPING FLASH JAP + DT	79.90
KILEAK THE BLOOD DT	89.90
LOADED US	109.90
METAL JACKET JAP	89.90
NBA JAM T.E. DT	89.90
NOVASTORM	89.90
KRAZY IVAN US	119.90
PHILOSOMA JAP	79.90
RIDGE RACER DT/JAP	99.90 / 89.90
TEKKEN DT	99.90
TOH SHIN DEN DT	89.90
RAIDEN PROJECT JAP	129.90
RAYMAN DT	89.90
SHELLSHOCK DT	99.90
SHOCKWAVE DT	99.90
STARBLADE ALPHA DT	99.90
STREET FIGHTER MOVIE DT	99.90
TOTAL ECLIPSE DT	89.90
ZERO DEVIDE	129.90
MEMORY CARD	49.00
WINNING ELEVEN JAP	79.90
ZEITGEIST	79.90
V-TENNIS	119.90
WIPE OUT	94.90
JOYPAD	54.00
NAMCO JOYPAD	139.90
JOYBOARD	179.90

## 3DO

PANASONIC FZ-10 PAL + 2 SPIELE	679.90
FLIGHTSTICK PRO	149.90
BLADEFORCE	89.90
CREATURE SHOCK	99.90
DUAL ADAPTER FÜR 2 SNES-PADS	49.90
CAPTAIN QUASAR	99.90

## Sonderangebote

Legend Of The M. Ninja (SN,DT)	49.90
FIFA Soccer (SN,DT)	59.90
Stargate (SN,DT)	60.00
Street Racer (SN)	49.90
Syndicate (SN/MD)	49.90
Unirally (SN,DT)	60.00

## Zeitschriften

Super Famicom Fan jap	25.00
Saturn Fan jap	25.00
PSX Fan jap	25.00
Edge	17.00
Game Fan	17.00

## Order In Time GmbH

Laden und Versand in Stuttgart

Silberburgstraße 171

70178 Stuttgart (S-Feuersee)

CHOPPER ASSAULT	99.90
CRASH 'N' BURN	89.90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89.90
FLYING NIGHTMARES	89.90
SLAM 'N' JAM	99.90
GEX	89.90
KILLING IN TIME	99.90
PRIMAL RAGE	99.90
WING COMMANDER 3	94.90
FLASHBACK	89.90
NEED FOR SPEED	89.90
NHL '96	99.90
PANZER GENERAL	89.90
PO'ED	99.90
ROAD RASH	89.90
SPACE HULK	94.90
SYNDICATE	59.90
TRIP D. (TETRIS)	89.90
THEME PARK (KOMPL. DT)	99.90

## JAGUAR

JAGUAR + CYBERMORPH	279.00
JAGUAR CD-ROM	299.90
FIGHT FOR LIVE	119.90
POWER DRIVE	119.90
THEME PARK	129.90
SENSIBLE SOCCER	109.90
SUPER BURN OUT	119.90
ULTRA VORTEX	129.90
RAYMAN	119.90

## SUPER NINTENDO

ACTION REPLAY PRO MARK 3	89.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	119.90
BOMBERMAN 3 DT	109.90
DONKEY KONG COUNTRY 2 DT	129.90
FIFA 96	99.90
MEGA MAN X 2 DT	129.90
SUPER TURRICAN 2 DT	99.90
FRONT MISSION JAP LIMITIERT	149.90
KAWASAKI SUPERBIKES DT	129.90
KILLER INSTINCT	139.90
NHL 96	99.90
NBA LIVE 96	99.90
PRIMAL RAGE DT	109.90
INDIANA JONES DT	49.90
JUSTICE LEAGUE	89.90
ASTERIX & OBELIX DT	129.90
MEGA MAN 7 DT	119.90
THEME PARK	109.90
UNIRALLY DT	89.90
URBAN STRIKE	109.90
WEAPON LORD US	129.90
WRESTLEMANIA DT	119.90
YOSHI ISLAND DT	109.90

## SNES ROLLENSPIELE

ROBOTREK	89.90
BIG SKY TROOPER US	129.90
BRAINLORD	89.90
BREATH OF FIRE US	129.90
BREATH OF FIRE HINTBOOK	49.90
BREATH OF FIRE 2	139.90
LORD OF DARKNESS	89.90
DRAGON VIEW	89.90
EARTHBOUND	129.90
EYE OF THE BEHOLDER	89.90
FINAL FANTASY II US	129.90
FINAL FANTASY III US	139.90
FINAL FANTASY III HINTBOOK	49.90
OGRE BATTLE US	129.90
SECRET OF THE STARS	119.90
KING ARTHUR	129.90
LUFIA	89.90
ROMANCE IV US	129.90
7TH SAGA 2	129.90

SECRET OF EVERM. US/DT	139.90/109.90
WIZARDRY IV	69.90
CRONO TRIGGER US	139.90
CRONE TRIGGER HINTBOOK	49.90
ILLUSION OF TIME DT	109.90

## MEGA DRIVE

ACTION REPLAY PRO MARK 3	79.90
SECHS-BUTTON-PAD	29.90
COMIX ZONE DT	99.90
DUNE 2	57.90
FIFA SOCCER '95	57.90
FIFA SOCCER '96	89.90
J.-LEAGUE SOCCER 2	79.90
LIGHT CRUSADER MIT DT.TEXTEN	114.90
MEGA MAN 7 DT	109.90
MICRO MACHINES 96	99.90
NBA LIVE '96	89.90
NHL '95	57.90
NHL '96 DT	89.90
NHL ALL STARS	119.90
NFL MADDEN '95	57.90
PHANTASY STAR IV US	149.90
PETE SAMPRAS '96	99.90
SHADOWRUN	89.90
STORY OF THOR	119.90
THEME PARK	94.90
VECTORMAN DT	99.90
WAYNE GRETZKY HOCKEY	99.90
WEAPON LORD US	109.90

## MEGA CD

GRUNDGERÄT DT + THUNDERHAWK	329.90
BACKUP RAM	79.90
CDX PRO	69.90
EARTHWORM JIM DT	89.90
ECCO 2 DT	89.90
ETERNAL CHAMPIONS DT	89.90
FATAL FURY SPECIAL DT	89.90
LUNAR ETERNAL BLUE	99.90
LUNAR HINTBOOK	44.90
SAMURAI SHODOWN DT	89.90
SNATCHER DT	89.90
SHINING FORCE DT	89.90
SPACE ADVENTURE DT	99.90
ROAD RASH	89.90
THEME PARK	89.90
THUNDERHAWK	59.90
TOMCAT ALLEY	59.90
DUNGEON EXPLORER DT	99.90

## 32X

32X GRUNDGERÄT DT	289.90
CHAOTIX DT	99.90
GOLF MAGAZINE: 36 GREAT HOLES	79.90
METAL HEAD	109.90
MOTOCROSS CHAMPIONSHIP	79.90
PINOCCHIO DT	109.90
VIRTUA RACING DELUXE	89.90
NBA JAM DT	49.90
STELLAR ASSAULT	99.90
T-MEK	109.90
VIRTUA FIGHTER DT	109.90
WWF RAW	49.90
MOTHERBASE	89.90

## NEO GEO

SUPER SIDEKICKS 3	119.90
SAVAGE REIGN	119.90
PANIC BOMBERMAN	119.90
GALAXY FIGHT	119.90
KING OF FIGHTERS '95	129.90
MR. DO	129.90
FATAL FURY 3	119.90
WORLD HEROES PERFECT	119.90
PULSTAR	119.90

## Versand

Mo - Fr: 10.00 - 19.30  
Sa: 10.00 - 14.00  
Ladenpreise können variieren  
Händler sind willkommen!!!  
Fax: 0711 - 613807

Lieferbedingungen: Porto 8,- DM. Bestellungen ab 300,- DM portofrei. Spiele werden am selben Tag im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. \*\*\* Täglich Neuheiten \*\*\* Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

# FON: 0711 - 616485 ODER 613758

# Krazy Ivan

STEPHAN GIRLICH

## INFOS

System: PlayStation  
 Genre: 3D-Shoot'em Up  
 Spieler: 1-2 Spieler (Link)  
 Umsetzungen: Nicht geplant  
 Hersteller: SCE  
 Entwickler: Psygnosis  
 Testmuster: Psygnosis  
 Veröffentlichung: Januar



Exklusiv stellte uns Psygnosis die am weitesten fortgeschrittene Version von Krazy Ivan zur Verfügung. Schon seit Monaten ein brandheißes Thema, nähert sich die aufregende Produktion langsam aber sicher dem finalen Schliff.

### ■ Suizidale Mission

Die Story verfrachtet uns ins Jahr 2018. Brutale Außerirdische haben sich in Sibirien breitgemacht und die dort lebende Bevölkerung gefangen genommen. Undurchdringbare Kraftfelder sicherten bisher das eisige Territorium. Doch haben russische Wissenschaftler in fiebriger Arbeit einen Weg gefunden, diese Schutzvorrichtung für kurze Zeit aufzuheben. Dadurch ist es dem Militär möglich, Krazy Ivan, einen speziell trainierten Elitesoldaten, ausgerüstet mit einem 40 Fuß hohen und 50t schweren Mechwarrior-Kampfanzug, in

das alienverseuchte Gebiet einzuschleusen. Ivens Aufgaben sind eindeutig: Vernichte alle Feinde und rette die Menschen. Aber, leichter gesagt als getan!

### ■ Ein-Mann-Feldzug

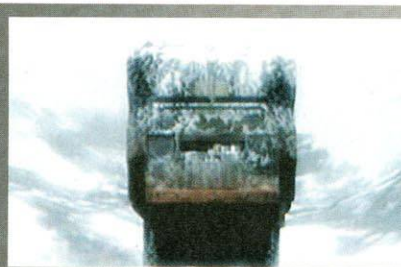
Fünf Missionen müssen bewältigt werden, deren Szenarien Rußland, Naher Osten, Europa, Amerika und Japan umfassen. Aus der First-Person-Perspektive steuert man vorsichtig durch unwirtliches Areal, länderspezifische Texturen stellen den Bezug zum jeweiligen Kampfgebiet her. Zunächst mit drei Waffenarten ausgestattet, kann Ivan seinem gigantischen Mech im Verlaufe des Spiels noch mal dieselbe Anzahl hinzufügen. Ein kleinen Radar warnt Euch frühzeitig vor Gegnern und eröffnet die Möglichkeit, entsprechende Waffen zu aktivieren oder taktische Manöver einzuleiten. Oftmals hinterlas-

sen abgeschossene Gegner nützliche Power Ups oder klitzekleine Menschensprites, die durch einfaches „Überfahren“ gesammelt werden.

### ■ „Über-flüssig“

Ganz egal, welches Entwicklerteam von Psygnosis an einem Titel für die PlayStation arbeitet, die Jungs scheinen die kleine graue Kiste allesamt fest im Griff zu haben. Krazy Ivan lockt mit vortrefflichem Intro und aufwendigem Spieldesign, in spielerischer Hinsicht wären Prognosen allerdings immer noch verfrüht. Technisch dagegen ist Krazy Ivan schon jetzt enorm beeindruckend: Superflüssiges Scrolling, herrlich animierte Gegner und die professionell produzierten Realszenen (Blue Screen, wird im Test ausführlich behandelt) machen Appetit auf mehr. Demnächst in diesem Theater.

INTRO • INTRO • INTRO • INTRO • INTRO





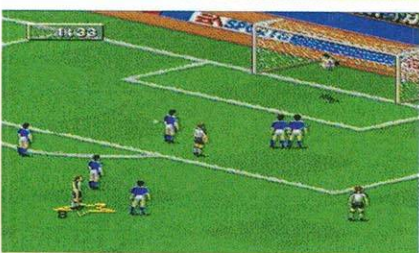
# FIFA Soccer 96

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



## INFOS

System: Mega Drive  
 Genre: Sports  
 Spieler: 1-4 Spieler  
 Umsetzungen: SN, SAT, PSX, 32X  
 Hersteller: Electronic Arts  
 Entwickler: Electronic Arts  
 Testmuster: Electronic Arts  
 Veröffentlichung: November



Lange Zeit galt FIFA Soccer als das beste Fußballspiel für Konsole. Gerade der erste Teil, erschienen für Mega Drive vor knapp zwei Jahren, wird von Fachleuten noch immer als unübertroffen gehandelt. Electronic Arts, die, wenn es um Sequels ging, eigentlich nie darauf gewartet haben, daß sie überhaupt, geschweige denn lange, gebeten werden, präsentieren das Update für 1996. Abgesehen davon, daß die Steuerung unwesentlich verän-

dert wurde, geben zahlreiche neue Animationsphasen Anlaß zur Behauptung: „Hier wurde richtig dran gearbeitet“. Die Spieler haben auch nicht länger Phantasie-Namen, sondern die der realen Vorbilder. Das heißt, jede Bundesliga-Mannschaft und die Liga-Teams aus zehn weiteren Ländern sind, auf dem Stand der letzten Saison, im Spiel enthalten. Als neue und als sehr sinn-

volle Ergänzung begrüßt der FIFA-Fan eine Trainings-Option, mit der Eckbälle, Freistöße und Strafraum-Szenen ohne oder in Anwesenheit Gegner trainiert werden können. FIFA 96 scheint eine sichere Bank zu sein, der erste Eindruck jedenfalls war positiv.

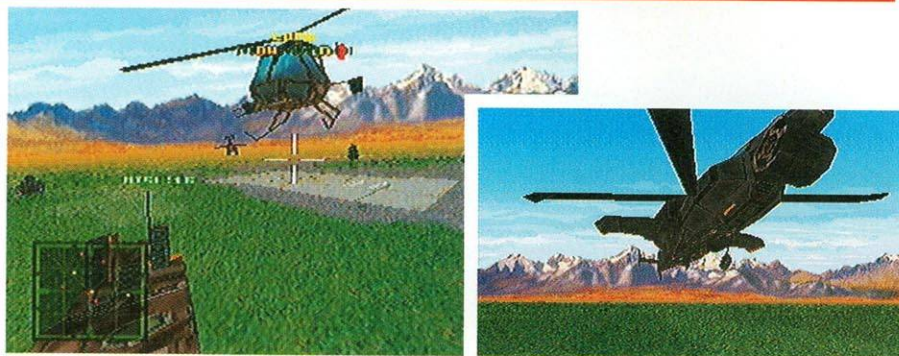






# Thunderhawk 2 Firestorm

PHILIPP NOACK



**INFOS**

System: Saturn  
 Genre: Shoot'em Up  
 Spieler: 1 Spieler  
 Umsetzungen: PlayStation  
 Hersteller: Core Design  
 Entwickler: Core Design  
 Testmuster: CentreGold  
 Veröffentlichung: November

„Im Jahre 1999 wird auf der Erde eine solch hohe Anzahl von Krisenherden zu finden sein, daß die mittlerweile weltweit agierende NATO eine schnelle Hubschrauber-Eingreiftruppe aufgestellt hat - Codename: Firestorm“, liest der inzwischen von derartigen künstlichen Szenarien gelangweilte Videospieldakteur im Presstext zu Thunderhawk 2.

## ■ The eye of the storm

Ganze 70.000 Thunderhawk-CDs konnte Core Design allein in Europa fürs Mega CD absetzen, d.h. acht von zehn Mega CD-Besitzern entschieden sich für das Produkt der englischen Traditions-Softwareschmiede. Wie auch schon beim ersten Teil, hat man es sich zum Ziel gesetzt, die jeweilige Hardware (PC, Saturn, PlayStation) bis zum Erbrechen auszureizen. Die grafische Oberfläche wurde z.B. mit einem „Vir-

tual“ Cockpit (man kann sich dort innerhalb von 180 Grad völlig frei nach links und rechts umsehen) sowie weiteren Perspektiven aufgeböhrt. Sämtliche Fahr- und Flugzeuge wurden ebenso wie der teilweise recht hügelige Untergrund komplett mit fraktalen Texturen überzogen. Insgesamt stehen 37 Missionen zur Verfügung, die Palette reicht von Szenarien im Nahen Osten bis zu Einsätzen im nördlichen Rußland.

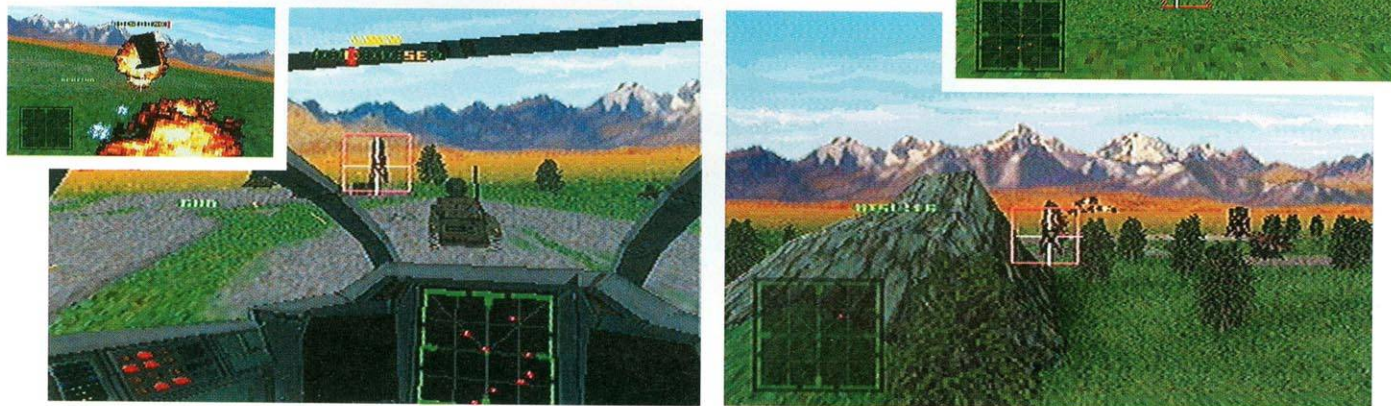
## ■ Kurz angespielt

Die Optik macht Lust auf mehr. Völlig flüssig scrollen unter uns Bäume, Hügel und natürlich auch Panzer und Flugabwehrgeschütze vorbei. Wenn die von unserem Thunderhawk-Hubschrauber gezündete Rakete ihr Ziel findet, fliegen brennende Teile in hohem Bogen durch die Luft. Die offensichtliche Liebe der Programmierer zum

Detail lernt der Spieler schon ab der ersten Mission zu schätzen. Die fertige Version verspricht also für Freunde von gepflegten Action-Simulationen ein potentieller Vorweihnachtshit zu werden.

## ■ Marc Avory, lead programmer Core Design

„In Thunderhawk 2 - Firestorm reizen wir das Potential des PCs und der Next Generation-Konsolen voll aus. Dieses Spiel wird schneller sein als alles, was man je zuvor zu sehen bekommen hat - und schneller als alles, was man auf lange Sicht auf den neuen Formaten zu sehen bekommt.“



# Theo Kranz Games

**Versand & Laden**  
**Juliuspromenade 11/68**  
**97070 Würzburg**

## SUPER NINTENDO

S.N. POWER STATION	189.-
<b>ACTION REPLAY PRO 3</b>	<b>99.-</b>
ASTERIX & OBELIX (DT. T.)	129.-
BATMAN FOREVER	119.-
BIG SKY TROOPER	119.-
<b>SUPER BOMBERMAN 3 (NOV.)</b>	<b>119.-</b>
CASPER	119.-
CUTTHROAT ISLAND	119.-
DEMOLITION MAN	114.-
DIRT RACER	129.-
DONALD IN MAUI MAL. (NOV.)	129.-
<b>DONKEY KONG C. 2 (NOV.)</b>	<b>129.-</b>
EARTHWORM JIM II (DEZ.)	129.-
<b>FIFA SOCCER 96 (NOV.)</b>	<b>99.-</b>
HEBEREKE II	99.-
<b>INT. S. SOCCER DELUXE</b>	<b>129.-</b>
IZZY'S QUEST OLYMP. RINGS	114.-
JOE & MAC 3	99.-
JOHN MADDEN 96 (NOV.)	99.-
KAWASAKI SUPERBIKES	109.-
LOST VIKINGS 2	109.-
MECHWARRIOR 3050	114.-
MEGAMAN VII	109.-
MEGAMAN X2	109.-
MICKY & MINNIE	109.-
NBA GIVE'N GO	124.-
NBA LIVE 96 (NOV.)	99.-
<b>NHL HOCKEY 96 (NOV.)</b>	<b>109.-</b>
PINOCCHIO (NOV./DEZ)	129.-
PORKY'S HAUNTED HOLLIDAYS	114.-
POWER RANGERS THE MOVIE	119.-
PRIMAL RAGE	129.-
REALM	119.-
<b>SECRET OF EVER. (DT. T./NOV.)</b>	<b>109.-</b>
SPAWN (NOV.)	114.-
SPIDERMAN VENOM	114.-
<b>SPOT GOES TO HOLLYWOOD</b>	<b>114.-</b>
STAR TREK THE NEXT GEN.	109.-
SUPER BC KID	99.-
TETRIS 2	114.-
<b>THEME PARK</b>	<b>119.-</b>
TIME COP (NOV.)	114.-
<b>TIM IN TIBET (DT. T/NOV.-DEZ.)</b>	<b>129.-</b>
TOTAL FOOTBALL	129.-
TURBO TOONS	89.-
<b>URBAN STRIKE</b>	<b>129.-</b>
WATERWORLD	109.-
WEAPON LORD (NOV.)	124.-
WORMS (NOV.)	119.-
<b>WWF WRESTLE. ARC. (NOV.)</b>	<b>114.-</b>
WHIZZ	119.-
<b>YOSHI'S ISLAND</b>	<b>109.-</b>

## MEGA DRIVE 32X

MEGA DRIVE 32 X	359.-
-----------------	-------

BLACKHAWK (OKT.)	99.-
<b>FIFA SOCCER 96 (NOV.)</b>	<b>109.-</b>
<b>KOLIBRI</b>	<b>119.-</b>
OUTPOST (OKT.)	109.-
<b>VIRTUA FIGHTER</b>	<b>119.-</b>
WWF WRESTLEMANIA ARC.	119.-

## MEGA DRIVE

MD SONIC PACK (3Spiele)	239.-
MEGA DRIVE SIX PACK	289.-
6-BUTTON CONTROLLER	39.-
<b>ACTION REPLAY PRO 2</b>	<b>89.-</b>
ALIEN SOLDIER	99.-
BATMAN FOREVER	109.-
<b>COMIX ZONE</b>	<b>99.-</b>
DONALD DUCK IN MAUI MALL	109.-
DEMOLITION MAN	99.-
EXO SQUAD	109.-
<b>FIFA SOCCER 96 (NOV.)</b>	<b>89.-</b>
FLINTSTONES - THE MOVIE	104.-
FOREMAN FOR REAL BOXING	109.-
<b>INDIANA JONES (DEZ.)</b>	<b>109.-</b>
IZZY'S QUEST F. OLY. RINGS	114.-
<b>JOHN MADDEN 96 (NOV.)</b>	<b>89.-</b>
JUSTICE LEAGUE	49.-
<b>LIGHT CRUSADER (DT. TEXT)</b>	<b>109.-</b>
MARSUPLAMI	99.-
MICKY & MINNIE	109.-
<b>MICRO MACHINES 96</b>	<b>119.-</b>
NBA LIVE 96 (NOV.)	89.-
<b>NHL HOCKEY 96</b>	<b>99.-</b>
PAC PANIC	69.-
PGA TOUR GOLF 96 (NOV.)	89.-
<b>PHANTASY STAR IV (NOV.)</b>	<b>109.-</b>
POWER RANGERS 2	99.-
PRIMAL RAGE	119.-
SONIC COMPILATION (3 SPIELE)	99.-
SPIDERMAN VENOM	114.-
SPIROU	109.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114.-
STARGATE	69.-
<b>STORY OF THOR</b>	<b>119.-</b>
SUPER SIDMARKS	114.-
<b>THEME PARK</b>	<b>109.-</b>
TINY TOON ADV.	39.-
TOTAL FOOTBALL	119.-
<b>VECTOR MAN</b>	<b>89.-</b>
WEAPON LORD	114.-

<b>WWF WRESTLEM. ARC. (NOV.)</b>	<b>114.-</b>
----------------------------------	--------------

## MEGA CD

MEGA CD MIT 4 SPIELEN	499.-
<b>DUNGEON EXPLORER II</b>	<b>99.-</b>
ECCO THE DOLPHIN 2	69.-
FATAL FURY SPECIAL	84.-
FLYING NIGHTMARES	109.-
SUPER STRIKE TRILOGY	99.-
<b>THEME PARK</b>	<b>99.-</b>

## 3DO

<b>3DO GRUNDGERÄT MIT FIFA SOCCER</b>	<b>644.-</b>
FLYING NIGHTMARES	99.-
WING COMMANDER III	99.-

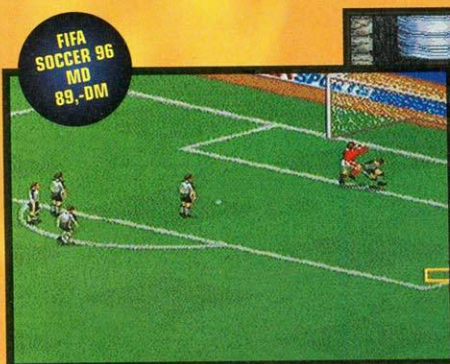
## SEGA SATURN

SEGA SATURN MIT 2 SPIELEN FÜR SAGENHAFT	879.-
SEGA SATURN GRUNDGERÄT (dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scartkabel, Control Pad, Batterie)	729.-
BACKUP RAM	99.-
<b>MPEG-KARTE</b>	<b>329.-</b>
VIDEOFILME AUF ANFRAGE	
JOYPAD (SEGA)	44.-
<b>LENKRAD</b>	<b>119.-</b>
VIRTUA STICK	89.-
ACTION REPLAY SAT.	99.-
ANTENNENKABEL + BILDFILTER	59.-
<b>BUG</b>	<b>99.-</b>
<b>CLOCKWORK KNIGHT II (NOV.)</b>	<b>99.-</b>
CYBERIA	99.-
CYBER SPEEDWAY	99.-
<b>DAYTONA USA</b>	<b>109.-</b>
DIGITAL PINBALL	99.-
<b>FIFA SOCCER 96 (DEZ.)</b>	<b>89.-</b>
HI OCTANE (DEZ.)	99.-
MYST (KPL. DEUTSCH)	99.-
MYSTERY MANSION (D. T.)	119.-
<b>NBA JAM TOURN.</b>	<b>99.-</b>
NHL HOCKEY (SEGA)	94.-
<b>PANZER DRAGON</b>	<b>109.-</b>
PARODIUS DELUXE PACK	89.-
PRIMAL RAGE	89.-
<b>RAYMAN</b>	<b>89.-</b>
ROBOTICA	99.-
<b>SHINOBI X</b>	<b>99.-</b>

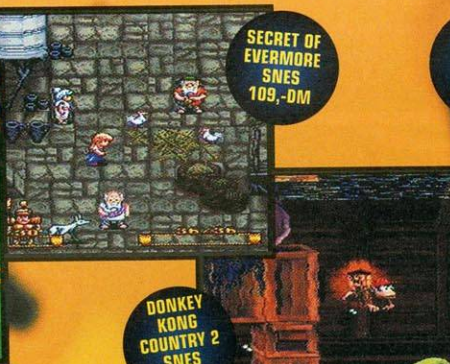
STREET RACER	89.-
<b>THEME PARK (NOV.)</b>	<b>89.-</b>
HANG ON GP '95 (NOV.)	109.-
<b>VIRTUA FIGHTER REMIX</b>	<b>69.-</b>
VIRTUA HYDLIDE	99.-
VIRTUA RACING	99.-

## PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	579.-
<b>ACTION REPLAY V2</b>	<b>69.-</b>
ANTENNENKABEL	49.-
LINK KABEL	49.-
MOUSE	59.-
neGoon CONTROLLER	89.-
CONTROLLER	59.-
<b>MEMORY CARD</b>	<b>49.-</b>
AIR COMBAT	89.-
<b>ASSAULT RIGS</b>	<b>89.-</b>
CYBERSLED	89.-
CYBERIA	99.-
<b>DESTRUCTION DERBY (6.OKT.)</b>	<b>99.-</b>
DISCWORLD	89.-
<b>EXTREME GAMES</b>	<b>89.-</b>
FIFA SOCCER 96 (DEZ.)	89.-
HEBEREKE POPOITTO	99.-
HI OCTANE (DEZ.)	89.-
<b>LEMMINGS 3D</b>	<b>99.-</b>
NBA JAM TOURN.	94.-
NOVASTORM	99.-
PANZER GENERAL	89.-
PARODIUS DELUXE	89.-
PGA TOUR GOLF 96 (NOV.)	89.-
RAIDEN	89.-
RAVEN PROJECT (NOV.)	89.-
<b>RAYMAN</b>	<b>89.-</b>
<b>RIDGE RACER</b>	<b>94.-</b>
ROAD RASH (DEZ.)	89.-
SHOCKWAVE (DEZ.)	89.-
SLAYER	89.-
STARBLADE ALPHA (NOV.)	89.-
<b>STREET II THE MOVIE</b>	<b>94.-</b>
STREET RACER	99.-
<b>STRIKER</b>	<b>99.-</b>
TEKKEN (NOV.)	99.-
THEME PARK (NOV.)	89.-
TOP GUN	89.-
TOSHINDEN	89.-
TWISTED METAL (NOV.)	89.-
VIEWPOINT (DEZ.)	89.-
VIRTUAL SNOOKER NOV.	99.-
WAR HAWK (NOV.)	89.-
WIPEOUT	99.-
WING COMMANDER III (DEZ.)	99.-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	94.-
XCOM TERROR FROM THE DEEP	89.-



**FIFA SOCCER 96 MD 89,-DM**



**SECRET OF EVERMORE SNES 109,-DM**



**TEKKEN PSX 99,-DM**

**DONKEY KONG COUNTRY 2 SNES 129,-DM**

Besuchen Sie auch unser neues Ladengeschäft in 94032 Passau Bahnhofstr. 28 / Donaupassage

**Fon: 0931 / 571601 oder 571606**

fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (3,- DM) und adressierten Rückumschlag an: Versand per NN 8,- DM, bei Vorkasse (nur Eurochecks) 4,- DM, Versand und Laden. Preisirrtümer und Änderungen vorbehalten, UPS 10,- DM, Porto Ausland 18,- DM

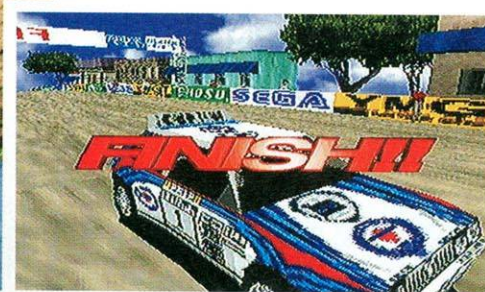
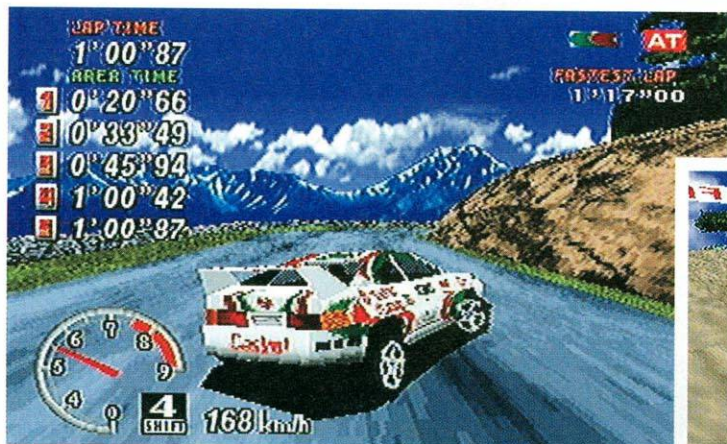


# Sega Rally

PHILIPP NOACK

**INFOS**

System: Saturn  
 Genre: Rennspiel  
 Spieler: 1-2 Spieler  
 Umsetzungen: Nicht geplant  
 Hersteller: Sega  
 Entwickler: AM3  
 Testmuster: Sega  
 Veröffentlichung: Dezember



„Long easy right, baby!“, tönt es aus dem Lautsprecher und ich weiß daraufhin, daß ich die kommende Kurve mit Vollgas im vierten Gang nehmen kann. Wieder höre ich die Stimme des imaginären Beifahrers, diesmal weist er auf eine scharfe Links hin. Mein Lancia Delta kommt quer...

zu 60% fertige Next Generation-Rally angespielt. Bis auf die hohe Auflösung wurde die Grafik absolut 1:1 von der

spektiven und zwei unterschiedliche Spielmodi, Practice und Championship. Daneben wird die Saturn-Version noch exklusiv einen Time Trial- (für den man die Wagen extra frisieren kann) und einen Two-Player-Split-Screen-Mode enthalten.

**„Wir sind der Stolz von Sega R&D und nicht auf ein Palmenlogo angewiesen.“** Mr. Mitzuguchi, Chief Producer AM3, Sega

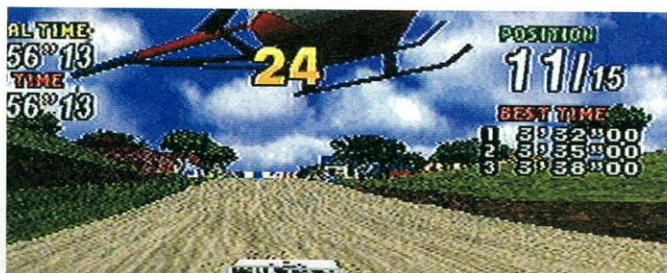
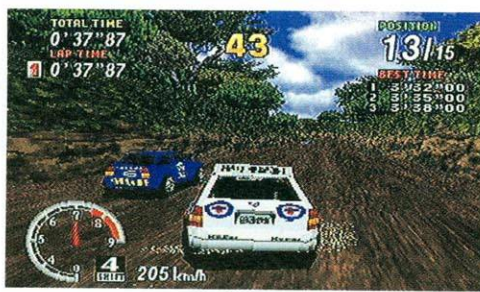
## ■ Saturn-Besitzer, bitte anschnallen!

Keine Pause für Segas Research & Development-Abteilung AM3: Noch während sie mit der Fertigstellung der Arcade-Fassung des Rennspielknüllers Sega Championship Rally beschäftigt war, wurde bereits mit der Arbeit an einer Saturn-Version begonnen. Im Rahmen eines Besuchs bei Sega Deutschland haben wir schon mal die

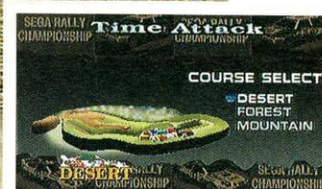
Automatenplatine konvertiert. Der Bildaufbau erfolgt hier mit 30 Frames per second wesentlich frühzeitiger als bei Daytona und das, obwohl man deutlich mehr Details auf und neben der Strecke bewundern kann. Auch die restlichen Features des Arcade-Gerätes sind komplett auf der Saturn-CD wiederzufinden: Zwei verschiedene Rally-Wagen, Lancia Delta und Toyota Celica (wahlweise mit oder ohne Automatikgetriebe), drei verschiedene Strecken (plus ein versteckter Zusatzkurs), zwei Per-

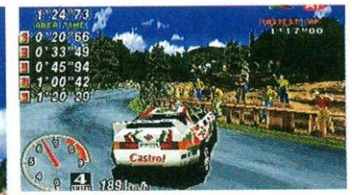
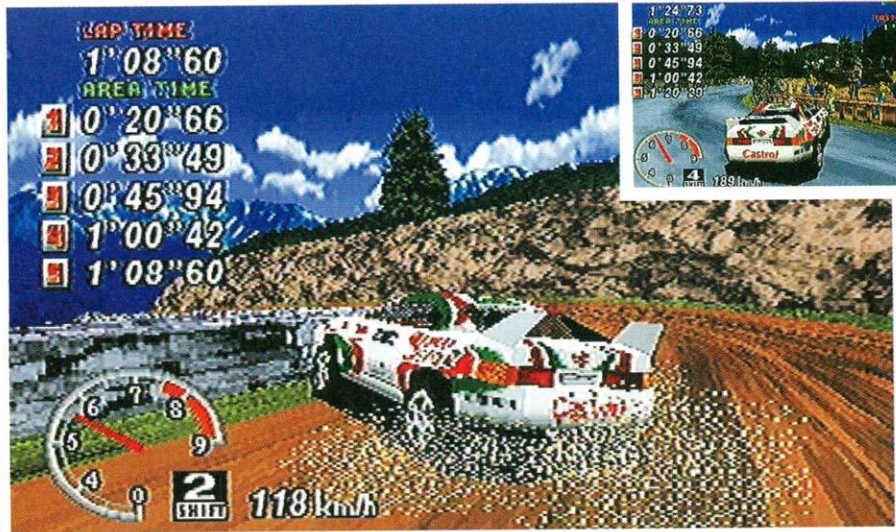
## ■ Der erste Eindruck

...ist phantastisch. Kenner des Originals trauen bei der Flüssigkeit und Detailtreue der Grafik ihren Augen nicht. AM3 beweist damit eindrucksvoll, daß der Saturn zu wesentlich mehr fähig ist, als man nach Daytona USA zu glauben bereit war. Aber auch die Steuerung bietet trotz des digitalen Pads keinerlei Ansatzpunkte zur Kritik, Delta und Celica lassen sich zu jedem Zeitpunkt perfekt beherrschen.

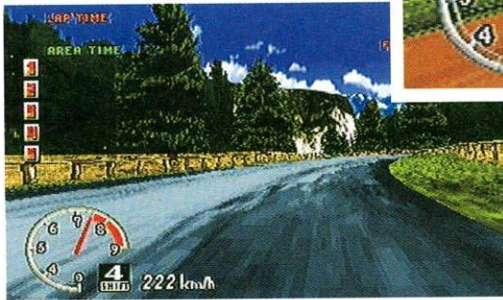


Die Höhepunkte des Desert-Kurses sind der „Buckelpisten“-Abschnitt und die langgestreckte Rechtskurve kurz vor der Zielgeraden. Der Hubschrauber, der rechts im Bild zu sehen ist, wirbelt wie beim Automaten Sand auf.

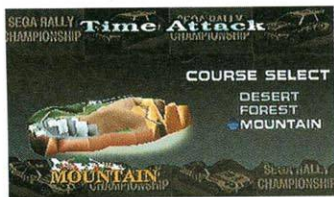




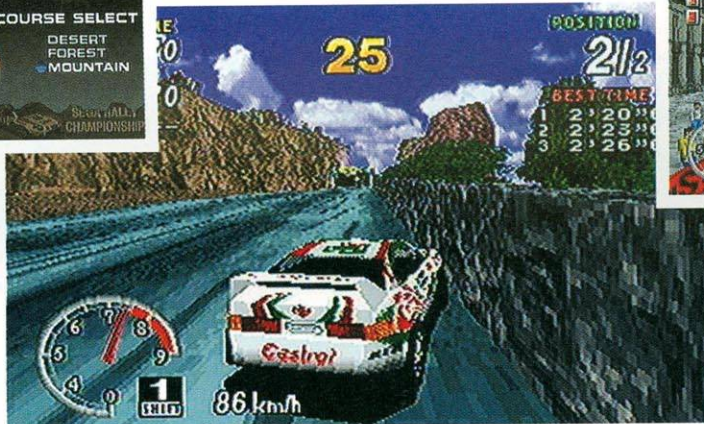
2



Die zweite Strecke beinhaltet einige Kurven, an denen man genau wissen muß, mit wieviel Speed sie zu durchfahren sind. Die Spitzkehre und der Tunnel sind nur zwei dieser für gute Rundenzeiten enorm wichtigen Stellen. Auf dem oberen Bild sieht man außerdem recht deutlich, daß die meisten Kurven wie beim wirklichen Rallye-Fahren komplett quer genommen werden.



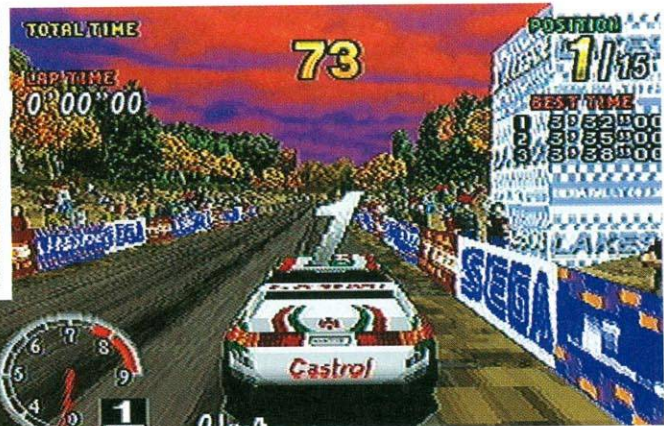
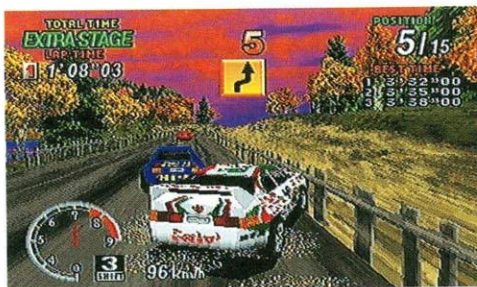
3



Grafisch ist der Mountain-Kurs sicherlich der beeindruckendste. Mit 200 Sachen durch ein altes italienisches Städtchen zu brettern, läßt den Adrenalinspiegel ordentlich steigen. Fahrerisch ist diese Strecke mit Abstand die anspruchsvollste: Enge und unübersichtliche Kurven, wenig Auslaufzonen neben dem Kurs und unerbittliche Gegner fordern viel Können vom Spieler. Wie im oberen Bild zu erkennen sind die Boden- und Seitenflächentexturen deutlich detaillierter als bei Daytona USA. Die Start-Ziel-Gerade rechts-oben ist ein optisches Highlight.



?



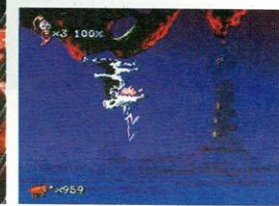
Lake Side nennt sich diese „versteckte“ Strecke, die man erst zu Gesicht bekommt, nachdem man im Championship-Modus als Erster über die Ziellinie gefahren ist.

# Earthworm Jim 2

MARKUS APPEL • GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

## INFOS

System: Super NES  
 Genre: Jump'n Run  
 Spieler: 1 Spieler  
 Umsetzungen: Mega Drive  
 Hersteller: Virgin  
 Entwickler: Shiny Entertainment  
 Testmuster: Virgin  
 Veröffentlichung: Dezember



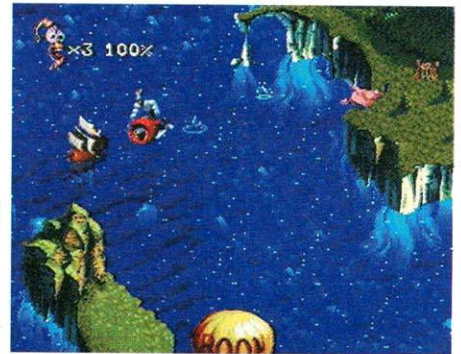
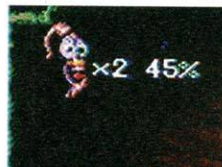
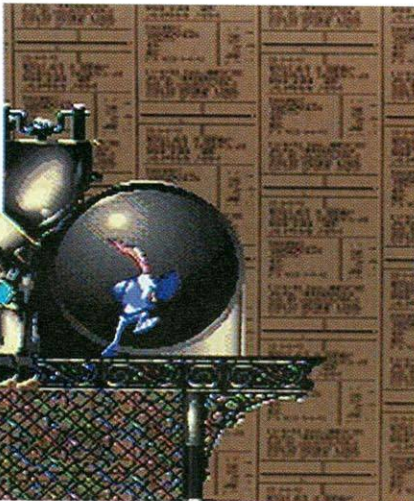
Für viele Jump'n Run-Jünger mit Hang zum etwas abgedrehten Humor war Earthworm Jim eine Offenbarung. Mit Preisen überhäuft, stieg David Perry mit seiner Firma Shiny Entertainment in die Programmierer-Oberliga auf.

### Ich will Kühe

Auf der Suche nach Erleuchtung zieht es Jim auf den Planeten der Monster, leider findet er überraschenderweise nur Monster, toll nicht?! Peter Puppy, der Kläffer aus Teil Eins, hat zwischenzeitlich den Begriff „Kindergeld“ gelernt und 600 Blagen fabriziert. Diese wurden von Psy-Crow, dem

Oberfiesling, geklaut und aus dem dritten Stock eines unansehnlichen Gebäudes geworfen. Jim hält sich deswegen auch mehrere Stages damit auf, die zukünftigen Chappi-Vertilgungsmaschinen aufzufangen. Außerdem erlebt Ihr Jim noch in Form eines Grottenolms, in einem riesigen Termitenbau, Auge in Auge mit dem Papierkram von einer Million Anwälte und natürlich als Kuhretter. Überhaupt scheint man bei Shiny ein besonderes Verhältnis zu den schwarzgescheckten Widerkäuern zu haben, welche Inspiration trieb die Entwickler wohl zu dem Entschluß, nach jedem Level ein Kuhbild einzublenden?

Jim hat auch dazugelernt und ein paar neue Tricks im Rucksack. Wirklich, in seinem Ranzen befindet sich ein grünes Schleimwesen, daß sowohl als Fallschirm als auch zum Hangeln benutzt werden kann. Freut Euch auf diese grafische Augenweide, Jim wird, soviel kann man verraten, seinen Vorgänger toppen, - mehr dazu im Dezember, wenn Earthworm Jim 2 und unser ausführlicher Test herauskommen.



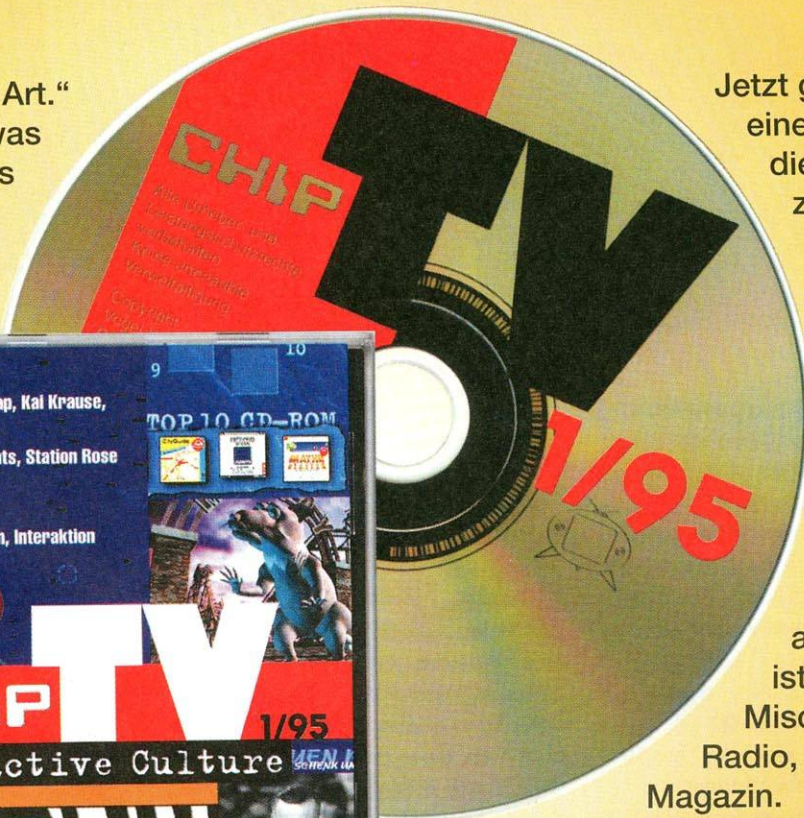
# NEU

# Jetzt gibt es CHIP-TV, die Fun-CD-ROM

Windows 95  
optimiert!

## Diese CD müssen Sie haben!

„The State of the Art.“  
CHIP-TV zeigt, was  
die CD-ROM als  
digitales Medium  
schon heute  
leisten kann.



Jetzt gibt es CHIP-TV,  
eine Fun-CD-ROM,  
die schon heute  
zeigt, wie Fern-  
sehen morgen  
sein wird.

Exklusiv für  
CHIP-TV hat  
ein Kamera-  
team in den  
USA und  
Deutschland  
gedreht - her-  
ausgekommen  
ist eine packende  
Mischung aus TV,  
Radio, Buch und  
Magazin.



### Erleben Sie die Faszination interaktiven Fernsehens schon heute.



#### Systemvoraussetzungen:

- 486er-PC mit 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte und SVGA-Karte, Windows 3.1 oder Windows 95
- Macintosh oder Power-Mac mit 8 MB RAM, Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk, System 7.01

## für nur 49 Mark

#### Unter anderem erwarten Sie:

Über 75 Minuten Video und mehr als 40 Minuten Audiomaterial. Mit dabei: ● Al Bundy und seine schrecklich nette Familie ● Der Blaue Bock mit Heinz Schenk ● Internet Offline mit Einblicken ins WorldWideWeb ● Musik von: Yello, The Residents, Station Rose ● Interaktive Porträts u.v.m.

#### CHIP-TV Faxcoupon 0931/418-2120

Oder einsenden an: CHIP-TV, Leserservice 7311, Vogel Verlag, 97064 Würzburg

**JA**, ich will CHIP-TV. Bitte schicken Sie mir CHIP-TV zum Preis von DM 49,- per Post frei Haus.

#### Ich wünsche folgende Zahlungsweise:

- Durch Überweisung nach Erhalt der Rechnung.
- Durch Bankabbuchung.

Geldinstitut \_\_\_\_\_

Konto-Nr. \_\_\_\_\_ BLZ \_\_\_\_\_

Datum \_\_\_\_\_ Unterschrift \_\_\_\_\_

#### Bitte liefern Sie an:

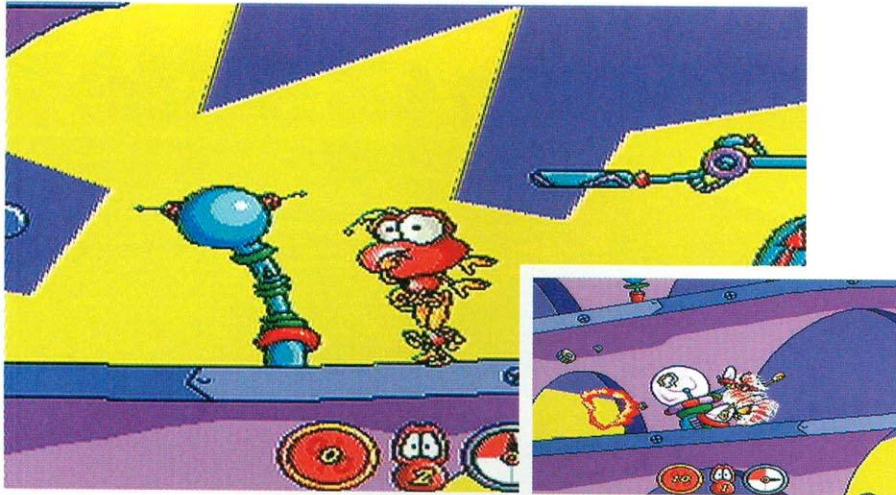
Vorname, Name \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_

# Frantic Flea

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



## INFOS

System: Super NES  
 Genre: Jump'n Run  
 Spieler: 1 Spieler  
 Hersteller: Gametek  
 Entwickler: Haus Teknika  
 Testmuster: Gametek  
 Veröffentlichung: November

Manche Lebensformen umarmen sich den ganzen Tag, faseln irgendwelches Zeug, wie toll alles ist und haben nie Streit, noch nicht einmal über das letzte Stück von Mutters Selbstgebackenem. Andere hingegen wurden von Haus aus so erzogen, daß „Keule“ eine adäquate Kommunikationsform darstellt.

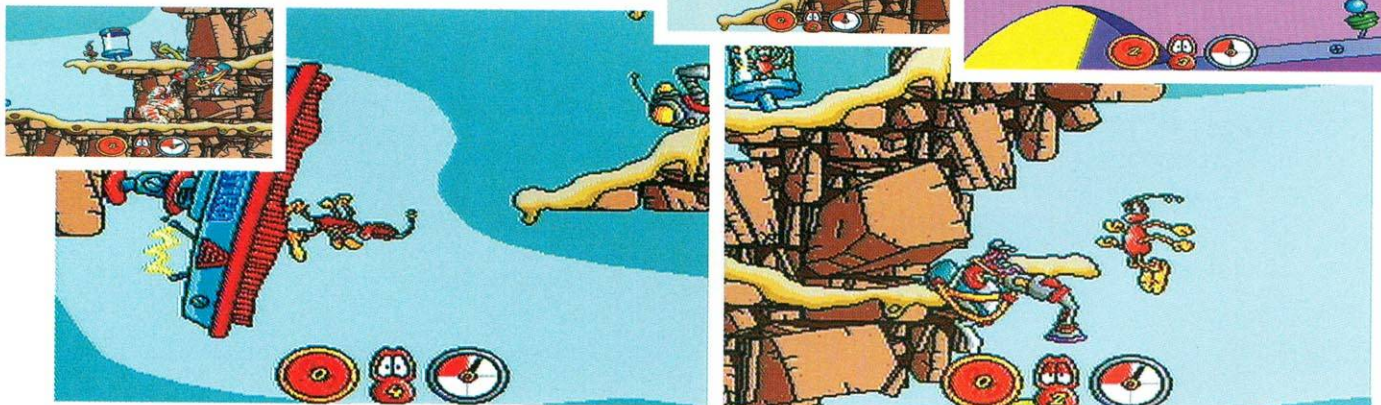
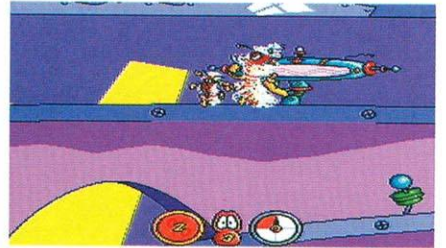
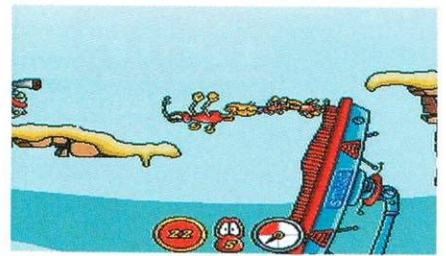
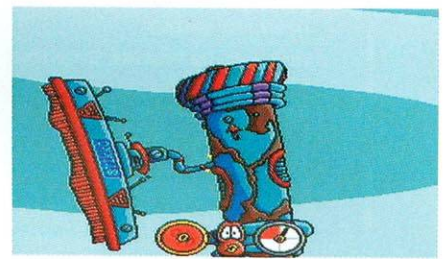
### Flohwelt in Not

Baron von Spitz, einer der typischen einbeinigen „Alle-Lebensformen-mit-mehr-als-einem-Bein-werden-unterdrückt-fragt-nicht-warum-Videospielautoren-müssen-zum-Glück-keine-Hollywood-Drehbücher-schreiben“-Tyrannen, hat sich den friedliebenden Floh-Planeten zum Erobern ausgesucht, da die Gliedmaßen der Flöhe ja immerhin derer sechs sind. Einer der potentiellen

Hundeparasiten schaffte es, sich der Annexion zu entziehen, und da Gehirnmasse Mangelware ist im Lande Floh, zieht Frantic los, dem Unterdrücker die Chitin-Stirn zu bieten.

### Sack Flöhe

Frantics Aufgabe ist es, in 18 Leveln eine bestimmte Anzahl seiner Kumpels zu retten. Waffen kennt er leider nicht, dafür kann er aber eine Spin-Attacke ausführen, einen Bewegungsablauf, der den Gegner ordentlich ins Schleudern bringt. Angelegt als klassisches Hüpf- und Spring-Spiel, bekommt man drei Endboss- und sechs Gegnervariationen gegenübergestellt. Frantic Flea ist im November erhältlich.







## INFOS

System: Super NES  
 Genre: Rollenspiel  
 Spieler: 1 Spieler  
 Hersteller: Nintendo  
 Entwickler: Squaresoft  
 Testmuster: Nintendo  
 Veröffentlichung: November

# Secret of Evermore

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL



Man könnte sagen, daß „gute Rollenspiele auf dem Super Nintendo“ und „Squaresoft“ austauschbare Begriffe sind. Final Fantasy II und III, Secret of Mana, Chrono Trigger, Mystic Quest, Breath of Fire stellen nur einige der Highlights dar, jedes ist für sich ein Meisterwerk. Secret of Evermore, ein 24 MBit umfassendes Rollenspiel, soll im November alles Dagewesene toppen.

## ■ Endlich deutsch!

Der deutsche Rollenspieler, der bisher erst zwei der oben erwähnten Titel offiziell erwerben konnte, bekommt dank des wachsenden hiesigen Rollenspielmarktes seine kühnsten Träume erfüllt, und das sogar in zweifacher Hinsicht. Zum einen wird das deutsche Secret of Evermore direkt nach der japanischen Version veröffentlicht, zum

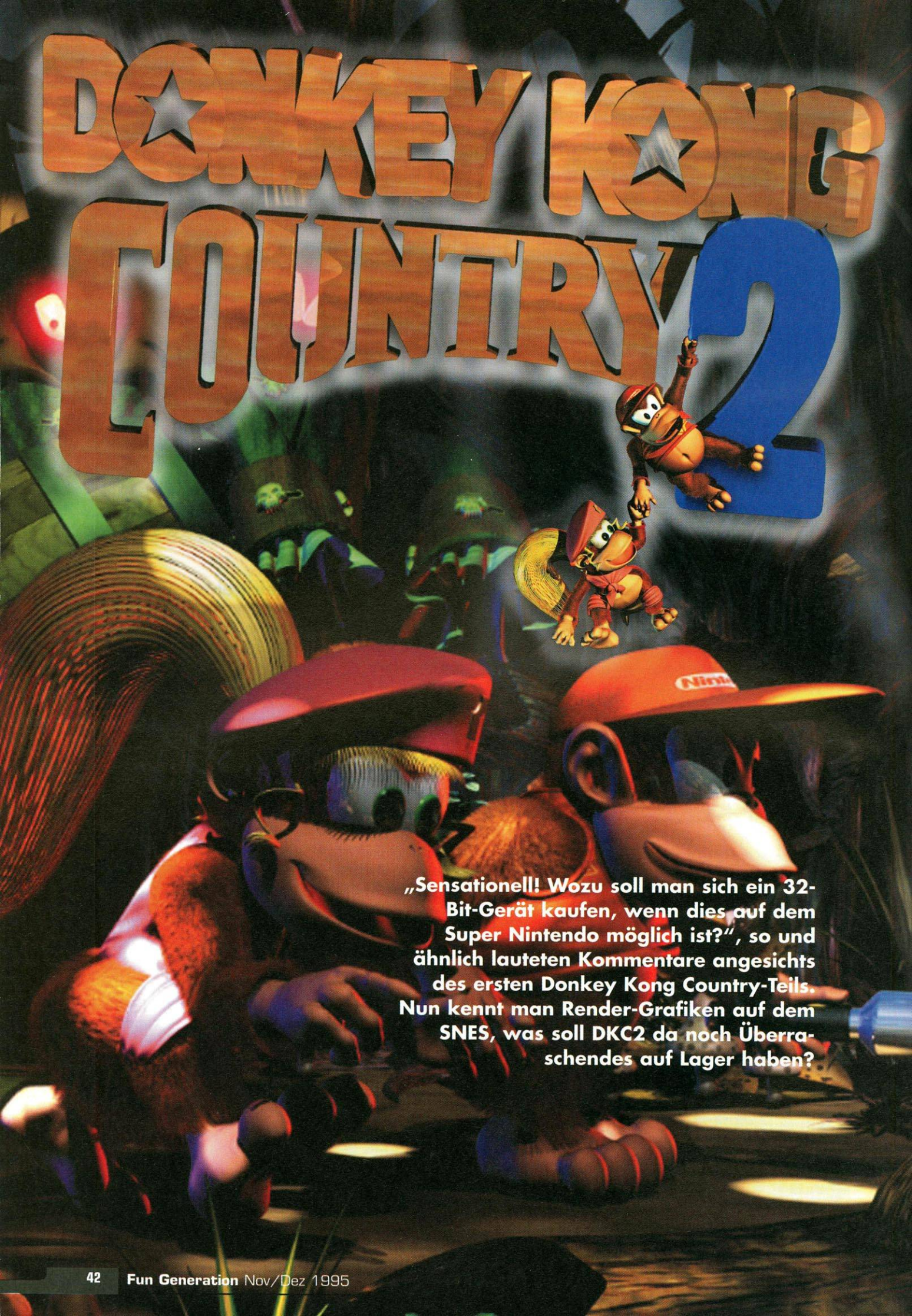
anderen spielen Träume keine unwesentliche Rolle in Squaresofts neuestem Spiel. Mitten in Großostheim, der europäischen Nintendo-Homebase, gerät ein kleiner Junge mit seinem Hund in das Abenteuer seines Lebens. Durch die außer Kontrolle geratene Traummaschine des Dr. Gallenstein verstrahlt es ihn ins Land Evermore. Secret of Mana-Freunde werden sich sofort heimisch fühlen, die Menüführung ist, abgesehen von den Zaubersprüchen, identisch. Die richtige Mischung diverser Zutaten und natürlich das Wissen um das Rezept sind der Schlüssel zur Magie. Im Land Evermore tummeln sich noch andere illustre Gestalten, selbst Opfer ihrer Vorstellungen, die ihre Probleme natürlich von Euch lösen lassen. Sie gesellen sich nach und nach zur Party und bringen ihre Fähigkeiten und Kenntnisse ein.

## ■ Alleingelassen

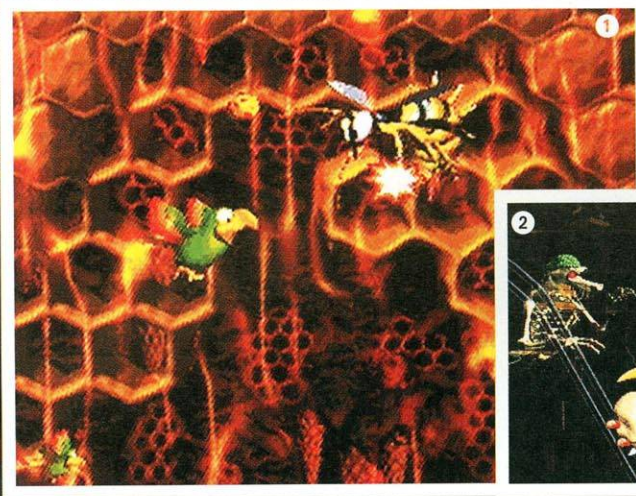
Rollenspielen ist ein gesellschaftliches Ereignis, schade eigentlich, daß man Secret of Evermore nur alleine spielen kann. Grafisch hinterließ die Vorab-Version einen guten Eindruck. Unsere Rollenspiel-Crew zieht sich demnächst mit dem Modul für mehrere Tage (Wochen, Monate) in ein stilles Kämmerlein zurück, um Euch genau zu sagen, ob sich die Reise ins sagenumwobene Land lohnt.



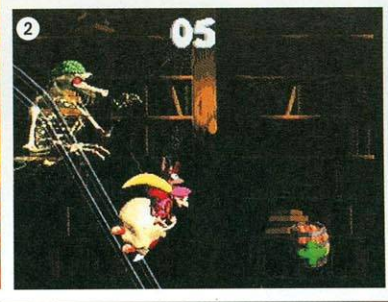
# DONKEY KONG COUNTRY 2

The background of the entire page is a screenshot from the video game Donkey Kong Country 2. It shows a lush, jungle-like environment with green foliage and a large, golden, spiral-shaped structure on the left. In the foreground, two monkeys are visible: one on the left wearing a red cap and glasses, and one on the right wearing a red cap with the word 'Nint' on it. In the upper right, two more monkeys are hanging from a blue '2' that is part of the title. The title 'DONKEY KONG' is in large, brown, 3D block letters with a star cutout in the 'O's, and 'COUNTRY 2' is in similar letters, with the '2' being blue.

„Sensationell! Wozu soll man sich ein 32-Bit-Gerät kaufen, wenn dies auf dem Super Nintendo möglich ist?“, so und ähnlich lauteten Kommentare angesichts des ersten Donkey Kong Country-Teils. Nun kennt man Render-Grafiken auf dem SNES, was soll DKC2 da noch Überraschendes auf Lager haben?



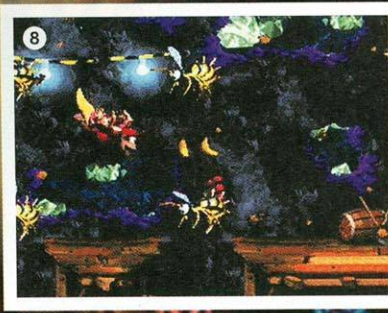
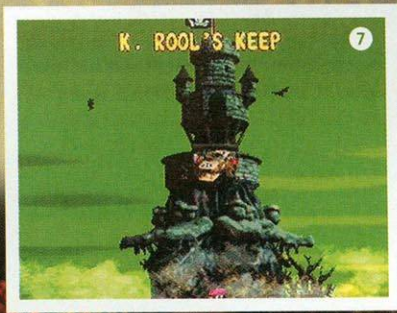
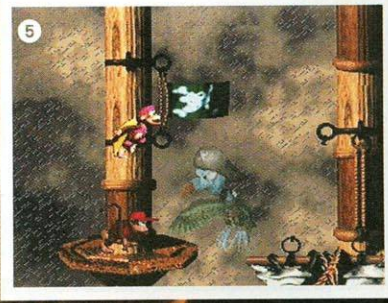
1 4 6 Das Duo in Form eines Papageis, als Spinne oder Schwertfisch  
 2 In fünf Sekunden hat der Geist Euch eingeholt, wenn Ihr das grüne Faß nicht erwischt 3 Eines der vielen Reittiere 5 Der Geist des Geigers 7 Kurz vor K. Rools Aufenthaltsort 8 Exaktes Fliegen im Aufwind durch bewegliche Hindernisse



**Piratengold**

Im ersten Teil stürzte sich Donkey Kong nicht wegen einer geklauten Prinzessin oder einem verwunschenen Königreich, sondern wegen einiger entwendeter Südfrüchte, respektive Bananen, in den Kampf gegen die Kremlinge. Sein Nachwuchs, Diddy Kong, und dessen Freundin Dixie hingegen wandeln auf traditionelleren Pfaden. Jedoch, keine holde Maid, nein, der Oberaffe himself, Donkey Kong, will gerettet werden. Falls die Bananenvorkommen des Landes nicht an Piratenkapitain K.Rool ausgehändigt werden, wird man den entführten Affen nie wieder sehen. Also hat der „Next Generation“-Gedanke bei Nintendo auch „sichtbare“ Spuren hinterlassen, allerdings nur bei den Primaten unter den „Big N“-Protagonisten. Auf dem Piratenschiff, welches den letzten ultimativen Showdown erlebte, knüpft die Story nahtlos wieder an. Das Grundgerüst hat sich nicht verändert, wieder hat der Spieler zwei Leben, wenn Diddy getroffen wird, tritt Dixie an seine Stelle bzw.

umgekehrt, und der Partner verschwindet im nächstbesten Faß. Die meisten Feinde lassen sich durch den klassischen Sprung auf den Kopf erledigen oder durch einen gezielten Faßwurf. Man bekommt auch Gelegenheit, die Reittiere wie Rambi Rhino, Enguarde den Schwertfisch, Squawks den Papagei, Squitter die Spinne und Rattly die Schlange, in die man sich in den höheren Level auch verwandelt, kennenzulernen. Gewöhnungsbedürftig, aber nicht schwierig wurde die Grundsteuerung der beiden Hauptdarsteller angelegt. Dixie kann ihren Pferdeschwanz als Propeller einsetzen und damit Sprünge verlängern, während Diddy mit einem Radschlag Gegner ummähen kann. Klettern, Schwimmen, Springen und das Werfen von Gegenständen befinden sich zusätzlich im Repertoire. Geschicktes Wechseln zwischen den beiden sollte deshalb in die Strategie miteinbezogen werden. Gangplank Alley, das Piratenschiff, ist eher als Trainingszentrum einzustufen, ebenso kann sich der Endgegner, ein eierwerfender

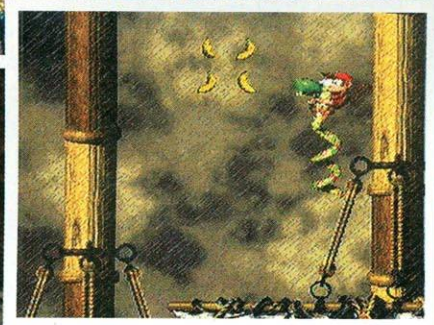
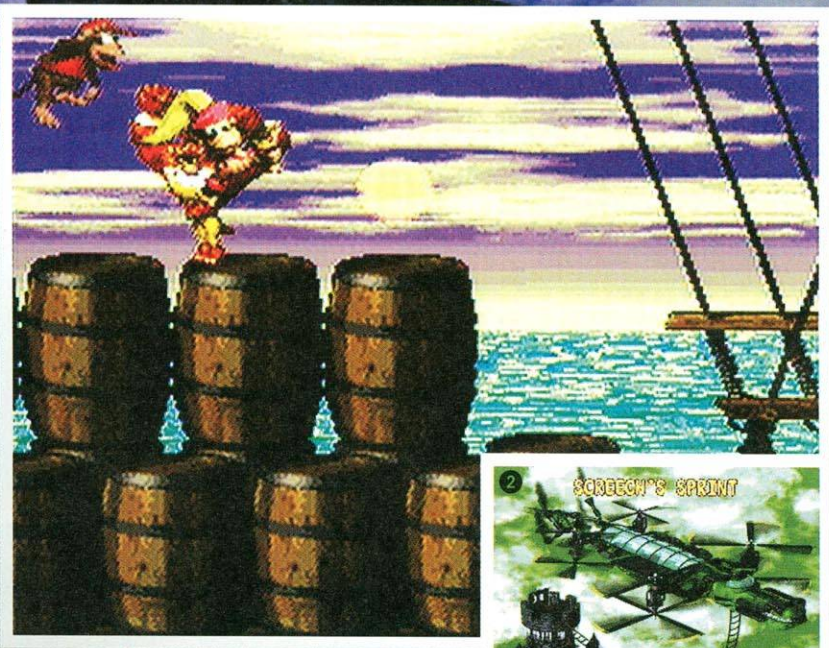
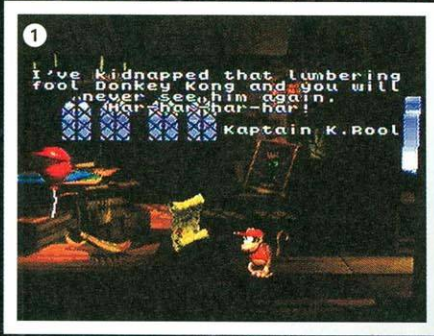


System:	Super NES
Genre:	Jum'n Run
Spieler:	1-2
Level:	100
Besonderheiten:	Batterie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Rare
Testmuster:	Nintendo
Veröffentlichung:	November
Ca. Preis:	119,- DM

infos



- 1 Hier gibt's unendlich Leben
- 2 Die letzte Hürde, das Luftschiff
- 3 An manchen Stellen muß man absteigen
- 4 Dixie spielt ein Gitarrensolo in G-Dur, um den geschafften Level zu feiern

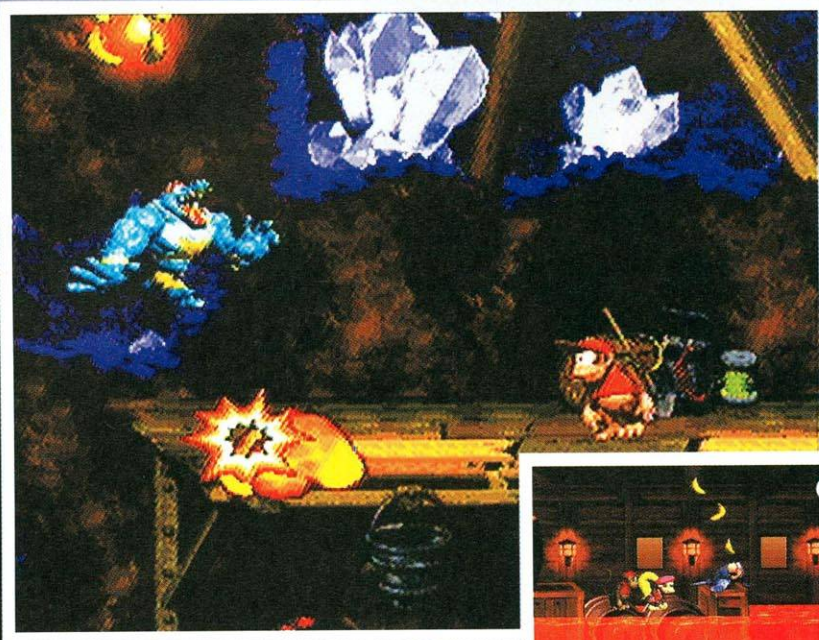


Geier, nicht lange halten (doch sein Geist wird sehr viel später noch gehörigen Ärger machen...). Neueinsteiger können hier die Grundprinzipien erlernen.

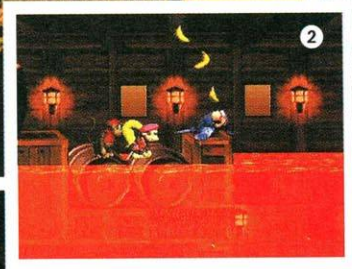
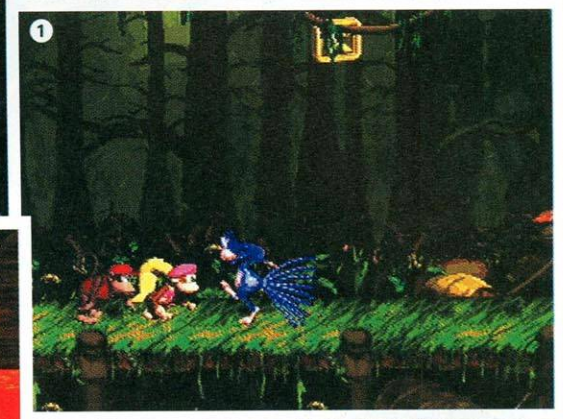
### Grafikzauber

Ähnlich wie der Schwierigkeitsgrad steigern sich auch Hintergrundgrafik und Soundtrack in Galaxien, die noch kein SNES zuvor gesehen oder gehört hat. In Crocodile Cauldron, dem zweiten Themenabschnitt, hört man gar sphärische Chöre á la „Conquest of paradise“ von Vangelis. Die Komponisten haben die Stimmung jedes Abschnittes passend zum grafischen Ambiente eingefangen, eine CD wie bei Killer Instinct wäre nicht verkehrt. Im Krokodil-Kessel stellen sich übrigens die ersten echten Schwierigkeiten ein: Endgegner No.2, ein riesiger Säbel, verfolgt die Helden über mehrere Bildschirmen hinweg, derweil sie sich über einem Lavasee von Haken zu Haken schwingen, um ihm zu entkommen. In Krem Quay befinden sich die ersten Unterwasser-Abschnitte, dort begegnet man Glimmer, einem Leuchtfisch, der mit seinem Scheinwerfer den Weg erhellt. Wirklich abgefahren wird es im Krazy Kremland, einem Vergnügungspark für Kremlinge, den Schergen des K.Rool. Die Minenfahrt in Teil 1 war sicher toll, doch kein Vergleich zur Achterbahn und der Geisterbahn in

dieser Welt. Vor allem in letztgenannter Attraktion treibt ein beeindruckend dargestellter Geist, der hinter der Gondel her ist, den Adrenalinspiegel hoch. Fährt man über grüne Fässer, entfernt er sich ein paar Zentimeter, rote Fässer haben leider den umgekehrten Effekt. Ratten, diverse Kremling-Piraten, Wespen, Libellen, Küchenschaben, Rochen, Piranhas, rotierende Seesterne, Geister-Kremlinge, Stachelschweine oder eine Katze mit neun Schwänzen, - die übrigens irgendwie an das Maskottchen eines anderen namhaften Videospiele-Giganten erinnert -, und viele andere Gegenspieler wurden durch die Bank überzeugend animiert und gezeichnet, Pardon, gerendert. Neu sind übrigens auch einige der, nennen wir sie mal, Service-Stationen. Mrs. Wrinkly ist die Lehrerin einer Affenschule, in der man für Banana-Coins Abspeichern kann oder Tips bekommt. Quiz-Showmaster Swankey stellt Detailfragen über die Level, hier kann man Extra-Leben ergattern. Cranky, der übellaunige Opa-Affe wurde ins Museum gesteckt, dort kann man sinnlose Ratschläge kaufen. Und den riesigen Kremling, der den Weg zu einer geheimen Passage bewacht, sollten Dixie und Diddy ohne 15 Kremkoinen in der Tasche, die es nur in den Bonus-Runden gibt, lieber nicht ansprechen. Funky hat allerdings immer noch sein



1 Die neuschwänzige Katze erinnert vielleicht ungewollt an jemanden 2 Die Robbe macht aus Lava Wasser 3 Im heißen Aufwind gewinnt Ihr an Höhe. 4 Ein besonders übellauniger Endgegner, der öfters eins mit der Kanonenkugel braucht



Flugunternehmen, ein nützlicher Dienst, besonders um zum ersten Level zu fliegen, in dem man unendlich viele Leben organisieren kann.

### Synonym für Gameplay? DKC2

Aus den Features, dem Leveldesign und den Gags, die in DKC2 enthalten sind, hätten andere Entwickler-Teams ohne Zweifel Dutzende von Spielen gemacht. Mal fliegen Dixie und Diddy im Aufwind durch den Level, mal müssen sie im Castle Crush – und das kurz vor der vermeintlichen Befreiung des Affen (kaum haben sie nämlich Donkey Kong gefunden, verzieht sich Kaptain K.Rool auf ein riesiges Luftschiff, das dann den ultimativen Endgegner darstellt) – auf einem nach oben scrollenden Unterboden aufpassen, daß sie nicht an der Decke zerquetscht werden. Man könnte noch seitenweise von den Abenteuern als Spinne, Papagei oder Schlange erzählen, doch ich denke, wer einmal das Joypad in die Hand nimmt, wird nicht mehr davon ablassen, bevor Kaptain K.Rool gestellt wurde. Donkey Kong Country 2 ist nicht eine plumpe Fortsetzung zum Millionen-Seller, es treibt das Gameplay und den Spielwitz auf ein ähnlich hohes Niveau wie die Grafik. Eine klare Steigerung und ein hundertprozentiger Klassiker.



**FUN POINTS**

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 10 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 10 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 9 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●  
**10** on



# KILLER INSTINCT

ANDREAS BINZENHÖFER • PHILIPP NOACK

Während der Videospielemarkt immer mehr in die Klauen der nächsten Generation zu geraten scheint, heißt es für Rare „back to the roots“. Das zunächst für das Ultra 64 geplante Beat'em Up wurde überraschend zum 16-Bit-Zugpferd umfunktioniert.



System:	Super Nes
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	14 +
Umsetzungen:	Super Game Boy
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Rare
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K. A.

Da stellt sich unweigerlich die Frage, ob Killer Instinct nur ein billiger Automatenabklatsch fürs schnelle Geld ist, oder ob uns Rare mit gewohnt hoher Qualität verwöhnt.

## Killer Combos

In naher Zukunft nehmen zehn komplett gerenderte Prügelknaben aus den unterschiedlichsten Gründen am Killer Instinct Tournament teil, veranstaltet von Ultratech, dem größten Waffenhersteller und TV Producer der Zukunft, mit dem Ziel neue Waffen zu erproben. Die Fighter beherrschen nicht nur elementare Grundschläge und bis zu acht Special Moves, sondern auch die Fähigkeit, diese aneinanderzureihen und somit ellenlange Schlagserien, sogenannte Combos, an den Mann zu bringen. Doch das ist anfangs leichter geschrieben als getan. Um einen der je nach Länge anders titulierten Combos zu vollbringen, bedarf es weitaus mehr als stupidem Knöpfchenedrucke: Als

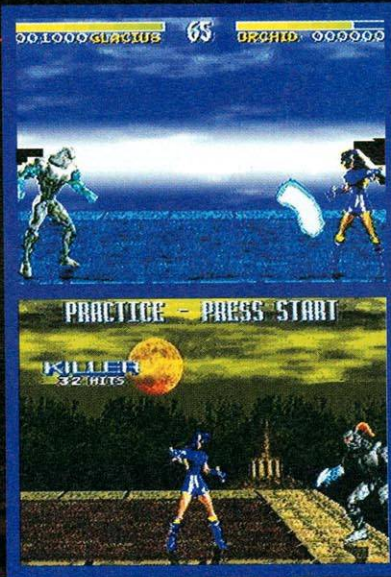


Einstieg in den Combo eignen sich diverse Special Moves oder bestimmte Tastenkombinationen, nach denen ein Connector Button gedrückt werden muß, der dafür sorgt, daß der Combo nicht abgebrochen wird. Mit einem weiteren Special Move läßt sich die begonnene Schlagserie um zwei bis vier Hits verlängern. Das ganze Spielchen wird nun sooft wiederholt, bis man den Combo mit einem End Special





abschließt, oder das Gegenüber aufgrund akuten Atemmangels zusammenbricht. Wählt man ein End Special, das den leidtragenden Fighter in die Luft schleudert, hat man die Gelegenheit, diesem mit einem Air Juggle, der meistens durch einen Feuerball dargestellt wird, einen weiteren Hit zu verpassen. Mit dieser Combotechnik sind bereits Serien mit mehr als 30 Hits möglich, doch nur der sogenannte Ultra Combo, ein End Special, das erst dann möglich ist, wenn die gegnerische Leiste bereits rot blinkt, setzt dem Wahnsinn die Krone auf. Schlagserien mit mehr als 45 Hits verblüffen die Augen der ohnehin schon begeisterten Zuschauer. Und der zweite Spieler? Muß er tatenlos zuschauen, wie sein Liebling über den Bildschirm geklopft wird oder hat er eine Chance sich dem Combo zu entziehen? Er hat Glück, denn es gibt den Combo Breaker: Das ist eine bestimmte Tastenkombination die im Zusammenhang mit dem richtigen Button den Combo stoppt und dem Spieler



zu ungeahnten Kräften verhilft. Nach einem Combo Breaker kann er nämlich die schnelleren und vehementeren Post Combo Breaker Moves ausführen.

### ■ Was gibt's Neues?

„Nur“ mit einem revolutionären Combosystem hat sich Rare allerdings nicht zufrieden gegeben. Neben den Ein- und Zwei-Spieler Modi beinhaltet KI noch das Feature, mit bis zu sieben Freunden ein Turnier zu veranstalten unter dem Motto „Winner stays, Loser goes to the end of the line“. Einzigartig innovativ ist aber erst der Practice Mode, bei dem man stundenlang auf eine Art wehrlosen Dummy einprügelt, um so z.B. schwierige Combos oder Special Moves zu trainieren. Nach einem richtigen Kampf, der nicht mehr in Runden gegliedert, sondern nach dem Verlust der zweiten Energieleiste vorrüber ist, steht es dem Sieger zu,

seinen Ex-Gegner mit einem Danger Move gänzlich kampfunfähig zu machen. Gewinnt man gar im Besitz seiner ersten Leiste, hat man die Möglichkeit seinen Gegner sogar zu erniedrigen, indem man ihn tanzen läßt (Humiliation!).

### ■ Kaufen oder nicht kaufen?

Tanzen vor Freude wird sicherlich auch jeder, der sich KI angeschafft hat. Die eindrucksvoll gestaltete Grafik untermalt mit stark atmosphärischer Musik und die astreine Sprachausgabe machen Killer Instinct zum technisch einwandfreien Produkt. Ebenso überzeugt Rares neuester Geniestreich auch in spielerischer Hinsicht: Alle Moves lassen sich hervorragend ausführen, und mit ein bißchen Übung werden Killer Combos und Combo Breaker rasch zur Routine. Wer sich in irgendeiner Form mit Beat'em Ups anfreunden kann, sollte sich auf jeden Fall ein Modul kaufen.



**FUN POINTS**

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 10 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 9 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 10 von 10

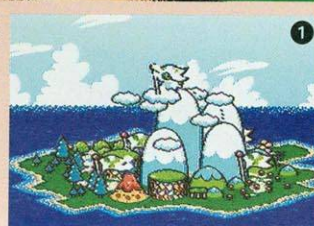
**RATING**  
 ●●●●●●●●●● 10

# Super Mario World 2

## Yoshi's Island

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL

Als die heutige Hardcore-Fangemeinde des Jump'n Run-Inbegriffs Mario wahrscheinlich noch in den Windeln lag, zelebrierte der damals schon gestandene Klempner just seine ersten Gehversuche auf den Bildschirmen der Arcade-Maschinen.



Heute präsentiert Nintendo eine verkehrte Welt: „Back To The Roots“ hat sich der hauseigene Design-Gott Shigeru Miyamoto aufs renommierte Fähnchen geschrieben und verlegt die Handlung des neuesten Sequels in eine Zeit, in der Mario und Luigi eher als „Brabbel und Krabbel“-Helden durchgegangen wären. Die Geschwister sollten nämlich gerade vom Nintendo-gerechten Storch zu ihren Eltern befördert werden, als der zu seiner Zeit schon ganz schön übellaunige Koopa die potentiellen Intimfeinde in seine Gewalt bringen will. Doch Hausmagier Kamek, der später in Super Mario

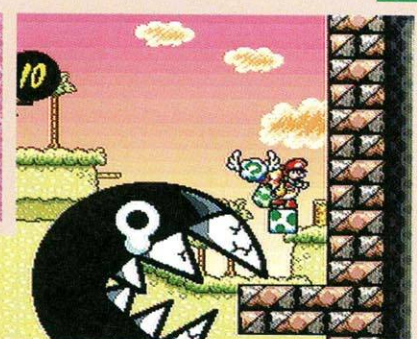
Kart die Rennleitung übernehmen wird, gelingt nur das Kidnapping des grün-gewandeten Handwerker-Nachwuchses, ein Umstand, der natürlich Folgen hat.

### Das beste Jump'n Run aller Zeiten?

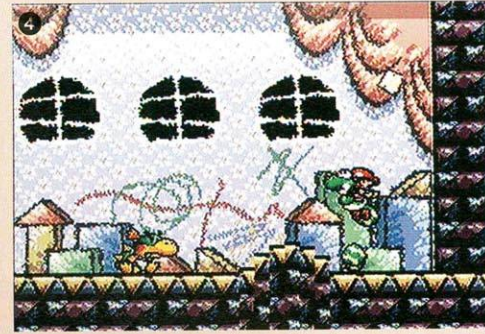
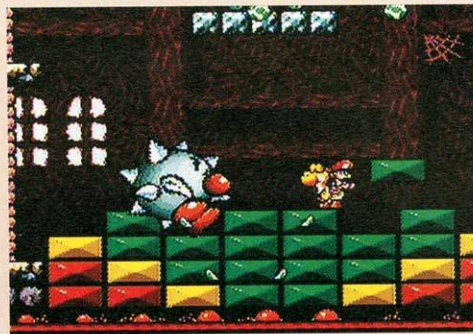
Wer sich schon immer gefragt hat, wie die Freundschaft zwischen Big N's Lieblings-Protagonisten und dem Mini-Dino Yoshi entstand, hier kommt die Antwort: Mario landet bei seinem Sturz aus dem Schnabel des Storches nicht als unansehnliches Bündel auf hartem Boden, sondern wohlbehalten auf dem



System: Super NES  
 Genre: Jump'n Run  
 Spieler: 1  
 Level: 54  
 Besonderheiten: Batterie, FX-Chip  
 Hersteller: Nintendo  
 Entwickler: Nintendo  
 Testmuster: Nintendo  
 Veröffentlichung: Erhältlich  
 Ca. Preis: 99,- DM







Rücken seines zukünftigen Saurier-Kumpels. Dieser überblickt trotz erbsen-großen Gehirns, das seiner Spezies von bösen Zungen nachgesagt wird, die Sachlage sofort und stürzt sich mit Mario in eine schier beispiellose 16-Bit-Orgie, die selbst den überzeugtesten Next Generation-Jünger ins Grübeln bringen kann. Miyamoto trampelt nicht die ohnehin grabentiefen Hüpfspiel-Pfade weiter aus, er definiert das Genre neu! So ziemlich alle Grundprinzipien, die diese Spielkultur hervorbrachte, werden Stück für Stück überdacht und zu einer Einheit verschmolzen, die man als „Neue Bekannte“ oder so ähnlich bezeichnen könnte. Nicht ein Held, nein, die gesamte Yoshi-Sippe steht bereit, um Mario durch die acht Welten zu geleiten. Man geht auch nicht einfach so drauf, nachdem ein Feind die Spielfigur(en) berührt hat, sondern Mario verabschiedet sich, laut „Help!“ brüllend, in einer Luftblase, während die Uhr, welche gleichbedeutend mit Lebensenergie ist, nach unten tickt. Deshalb ist es möglich, unbegrenzt oft getroffen zu werden, wenn man nur jeweils schnell genug seinen Reiter wieder einfangen kann, bevor Koopas Schergen ihn auch noch einkassieren. Zwar erinnert die Steuerung der Mario/Yoshi-Kombination an den ersten Super Mario-Teil, doch in den letzten fünf Jahren hatte man genug Zeit, daran zu feilen. Yoshi

spuckt die Gegner, die er mit seiner ellenlangen Zunge einverleibt nicht sofort aus, sondern trägt diese, praktisch als Ei verpackt, in bis zu sechsfacher Ausfertigung hinter sich her. Um Ziele besser ins Visier nehmen zu können, erscheint vor dem Abschluß erst ein Fadenkreuz, das mit den L-R-Tasten fixiert wird. Wie beim lustigen Kneipenbillard kann man außerdem mit Bandenschüssen entlegener Winkel treffen und so auch an vermeintlich unerreichbare Bonus-Gegenstände kommen.

### Design-Exzess mit FX2

Wer bitte kommt schon auf die Idee, ein Videospiel mit Wachsmal-Stiften zu designen? Während andere sich die Seele aus dem Leib rendern, entdeckte Miyamoto bei seinem Trip zurück zum Ursprung auch dieses Folterinstrument jedes stiftknabbernden Erstklässlers wieder und vollbrachte wahre Wunder. Seien es die mannigfaltigen Hintergrundthematiken in den über fünfzig Leveln oder die gigantischen Endgegner, von dem Gewusel an sonstigen Getier ganz zu schweigen, man kommt aus dem Staunen nicht heraus. Der FX2-Chip wurde innovativ in dieses Jump'n Run integriert, an allen Ecken und Enden zoomen Gegner ins Bild, es wurde gedreht, gemorphet, gedehnt und verbogen, daß mir doch glatt die Superlative ausgehen. Selbst Donkey Kong Country 2 hat hier minimal das nachsehen. Kritikpunkte? An Benutzerfreundlichkeit, Kollisionsabfrage, Fairnis, Komplexität, Abwechslungsreichtum, Grafik oder Preis/Leistungsverhältnis wird selbst der pingeligste Tester wenig aussetzen können, vielleicht hätten ein paar mehr Soundtracks gutgetan. Ansonsten, sensationell!

- 1 Die drehbare Übersichtskarte
- 2 Eines der vielen Bonus-Games
- 3 Mit dem Fadenkreuz zielt Ihr auf die Gegner
- 4 Baby-Bowser vs. Baby-Mario
- 5 Das letzte Gefecht



## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 9 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 10 von 10

**RATINGS**  
 ●●●●●●●●●●  
10



super nes

# Super Bomberman 3

MARTIN WEIDNER • MARKUS APPEL

**Mit schöner Regelmäßigkeit fällt der Erscheinungstermin eines neuen Bomberman-Abenteuers für das SNES jedes Jahr auf den 30. April.**

Dieses Datum gilt lediglich für den japanischen Markt, wohlgemerkt. Hierzulande müssen wir ein weiteres halbes Jahr darauf warten. Doch was macht den Erfolg dieser Serie aus, die mit mittlerweile 21 Versionen auf 12 Formaten selbst die Mega Man-Reihe in den Schatten stellt? Wer einmal zu fünf durch eine Arena gewuselt ist und

seine Mitspieler in die Luft gesprengt hat, weiß weshalb; und damit haben wir im Grunde das Spielprinzip schon erklärt. Natürlich gibt es neun weitere Schauplätze, jede Menge Power Ups und einen Story-Modus, aber alle Features aufzuzählen, würde den Rahmen dieses Testberichtes deutlich sprengen.

Wust unter unseren Joypad-Kabeln hinterläßt oder vielleicht doch an dem einfachen Spielprinzip, daß die Spielmotivation so ungeheuer hoch ist?

## Bomberman rules

Bomberman muß man einfach lieben, insbesondere im Mehr-Spieler-Modus. Schade eigentlich, daß die recht hilfreichen Anzeigen für die Anzahl der Bomben und deren Reichweite fehlen und der Bildschirm nicht mehr scrollt. Schade auch, daß bei weitem nicht mehr so viele Gags verstreut sind wie in SB2, in dem Bomberman noch als lebende Kanonenkugel oder auf Tauchstation unterwegs war. Schade aber vor allem, daß man die Power Ups im Battle Mode nicht einzeln ausschalten kann. Trotzdem, als Party-Game bleibt Bomberman unschlagbar. Nur eine Frage bleibt offen: Was erwartet uns am 30. April '96?



System:	Super Nintendo
Genre:	Wuselspiel
Spieler:	1-5 Spieler
Level:	31+ Level (Story) 10 Level (Battle)
Besonderheiten:	Paßwort, Super Multitap
Hersteller:	Hudson Soft
Entwickler:	Hudson Soft
Testmuster:	Virgin Interactive E.
Veröffentlichung:	November
Ca. Preis:	K.A.



## Viel Feind, viel Ehr'

Beschränken wir uns deshalb auf die Neuerungen im Vergleich zu SB2: Ausgeschiedene Spieler müssen nicht mehr Trübsal blasen, denn sie können nun vom Rand der Arena aus Bomben in das Spielfeld werfen. Neun Figuren lassen sich anwählen, und im dritten Anlauf hält endlich ein, sogar ruckelfreier, Fünf-Spieler-Modus Einzug. Eine Glanzleistung stellen die Reittiere dar, die nicht nur völlig unterschiedliche Eigenschaften besitzen, sondern auch den ersten Treffer davontragen. Der Schauplatz schließt sich bis auf den letzten Stein, was mehr Hektik ins Spiel bringt. Die einzelnen Level sind bis auf den ersten komplett überarbeitet, mit neuen Features wie Drasinenfahrten oder Wippen. Liegt es an dem knuddeligen kleinen Kerl, den man gleich ins Herz schließt, oder aber an dem klobigen Super Multitap-Adapter, der einen



1 In der Lore könnt Ihr Hindernisse und Gegner über den Haufen fahren, und seid außerdem selbst unverwundbar. 2 Mit dem grauen Reittier lassen sich alle zur Verfügung stehenden Bomben gleichzeitig legen.

**FUN POINTS**

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 5 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 5 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

**RATING**  
●●●●●●●●●● 8 von 10



# MEGA MAN 7

JULIAN OSSENT • MARKUS APPEL

**Erzschurke Dr. Wily, bereits aus den anderen sechs Mega Man-Teilen auf dem Nintendo NES hinlänglich bekannt, konstruierte, wie er dies ja schon öfter übensinnig zu tun pflegte, einige skurille Roboter mit seinem Kreuzschraubenzieher, um die Welt zu unterjochen.**

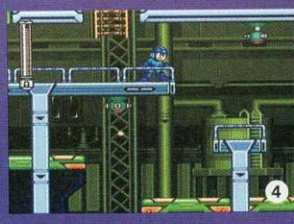
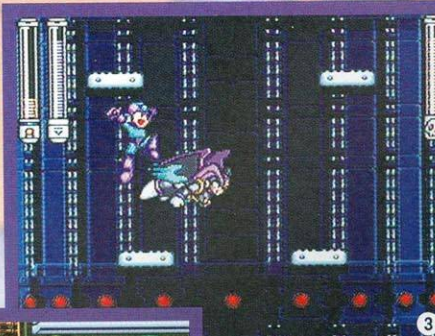
Spielerisch bietet Mega Man 7 nicht viel neues, dafür darf man weiterhin auf die bewährte gute Steuerung zurückgreifen. Wieder gilt es, nach Abschluß jedes Levels einen Endgegner zu besiegen, um sich dessen Waffe anzueignen, die man dann gezielt bei anderen, großkalibrig bestückten Gegnern benutzen kann. So wirkt z.B. die Waffe von Cloud Man elektrisierend auf Metalboy Junk Man. Einziger Nachteil des zusätzlichen Arsenal: Überdurchschnittlicher Energieverbrauch. Mega Mans treuer Roboterhund Rush wurde auch wieder mit einer Dose Pal aus der Hütte gelockt. Seine Eigenschaften helfen dem geplagten Spieler, wichtige Extras zu bekommen. So steht Rush als Jet, Sprungbrett und als Spürhund zur Verfügung; bei letzterer Funktion „buddelt“ er an jeder beliebigen Stelle des Levels nach zusätzlichen Gegenständen. Zudem signalisiert er durch wildes Bellen und Herumspringen nahegelegene Geheimgänge, die sonst nur durch langwieriges Ausprobieren zu entdecken sind. Wem das nicht genügt, der kann vor jedem Level im Shop Waffen, Energieauffüller und andere Items erwerben.

## ■ Schwer wie eh und je

Mega Man bietet zwar wenig Innovatives, dafür ist das Althergebrachte annähernd zur Perfektion gereift. Die exakte Steuerung erleichtert das Plattformgehüpfe ungemein, was beim extrem hohen Schwierigkeitsgrad auch notwendig ist. Zieht sich Mega Man 7 in dieser Sparte hervorragend aus der Affäre, so sind Grafik und Sound zweckmäßig, aber keinesfalls berauschend. Mega Man-Freaks werden außerdem die relativ kurzen Level kritisieren. Wer allerdings ein knackiges und alles in allem durchaus forderndes Jump'n Shoot sucht, kann dieses Spiel bedenkenlos in seine Modulsammlung einreihen.



System:	Super Nes
Genre:	Jump'n Shoot
Spieler:	1
Level:	8 +
Besonderheiten:	Paßwort
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	Laguna, OIT
Veröffentlichung:	November
Ca. Preis:	129,- DM



- 1 Die Endgegner sind für die Waffen unterschiedlich anfällig.
- 2 An einigen Stellen drehen sich die beweglichen Plattformen, so daß Ihr geschickt vorgehen müßt.
- 3 Einige der Obermotze sind wirklich harte Brocken.
- 4 Diverse Waffen können aufgeladen werden, um einen effektiveren Schuß zu erzeugen.
- 5 Die Waffen, die Ihr von den Endgegnern erhaltet, haben einen unterschiedlichen Energieverbrauch.

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●● 6 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●● 5 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●● 8 von 10

---

**RATING**  
 ●●●●●●●●

# 6

von 10





super nos

# CHRONO Trigger

HOLGER GÖßMANN • STEFAN HELLERT



**Wann immer bekannt wird, daß die Firma Square Soft ein neues Rollenspiel auf den Markt bringt, gehen die Uhren der RPG-Fans anders. Spieler aus aller Welt haben deren gut abgestimmten Mix aus Story, Adventure und Action lieben gelernt.**

Als die ohnehin sehr hochgestellten Erwartungen auf das letzte Modul, Final Fantasy III, zudem deutlich übertroffen wurden, warteten alle bereits sehnsüchtig auf das Zeitreise-Abenteuer Chrono Trigger.

wollten Zusammenstoß mit der Königstochter Marle auf einem Jahrmarkt, der gerade in seinem Heimatort veranstaltet wird, entwickelt sich rasch eine Freundschaft. Das Unheil nimmt seinen Lauf, als die neugierige Marle auf eine Erfindung von Cronos Freundin Lucca aufmerksam wird, die Leute teleportieren soll. Bei einem Kurzschluß in der Maschine, bedingt durch die Halskette

bevorstehende Zerstörung der ihnen bekannten Welt heraus. Lavos, ein Wesen aus dem Weltall, das sich im Inneren der Erde eingestiet hat, ist die Wurzel allen Übels, die es zu ziehen gilt. In mehreren Epochen versuchen die beiden, die auch schnell neue Kameraden finden, gegen die Auferstehung des Dämonen zu kämpfen, um schließlich der noch nichts ahnenden Welt ihre Zukunft zurückzugeben.

## ■ Einfach, aber gut

Die Entwickler taten gut daran, Steuerung und Menüführung zu vereinfachen und dem Spieler somit direkteren Einfluß auf das Geschehen an die Hand zu geben. Gerade dies ist es, was an Chrono Trigger positiv überrascht. Weniger erfreulich ist die Tatsache, daß der Handlungsstrang längst nicht so breit gefächert ist wie noch bei Final Fantasy III. Dadurch, daß nur noch wenige Orte zur gleichen Zeit anwählbar sind, wird die Rätseldichte in Chrono Trigger im Vergleich zur direkten Konkurrenz deutlich herabgesetzt. Der eigentliche Kampf präsentiert sich in einem optisch neuen

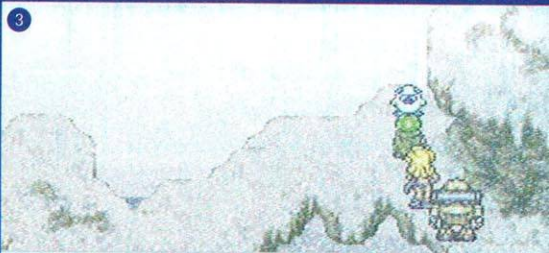


Lavos Spawn	Frog	HP	MP
	Ayla	634:77	←
	Robo	785:76	←
		745:69	←

## ■ Back to the future

In unvergleichlicher Weise schafft Square es immer wieder, den Spieler in einer dichten Storyline gefangenzunehmen. Im vorliegenden Rollenspiel übernimmt der Teenager Crono unfreiwillig die Rolle des Helden. Aus einem unge-

der Prinzessin, öffnet sich ein Loch im Raum-Zeit-Kontinuum, durch welches sie 400 Jahre in die Vergangenheit zurückkatapultiert wird. Crono folgt ihr, und gemeinsam finden sie nach mehreren Zeitsprüngen die Ursache für die



**Be careful!  
It's slippery.  
Fall, and you'll have to start over.**



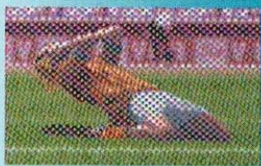


super nas

# International Superstar Soccer Deluxe

STEPHAN GIRLICH • GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

Wie bei allen erfolgreichen Titeln mittlerweile Standard, geht International Superstar Soccer, diesmal mit dem bescheidenen Zusatz „Deluxe“, natürlich auch in die zweite Runde.



**System:** Super Nintendo  
**Genre:** Sports  
**Spieler:** 1-4  
**Besonderheiten:** Paßwort, Super Multitap  
**Umsetzungen:** Mega Drive  
**Hersteller:** Konami  
**Entwickler:** Konami  
**Testmuster:** Konami  
**Veröffentlichung:** 18. Nov. 1995  
**Ga. Preis:** 149,- DM

Glänzte schon das Original mit dem höchsten Realitätsgrad aller Soccer-Simulationen, treibt es das Sequel auf die Spitze. Mit einer wahren Flut an Änderungen und Neuerungen spricht ISS Deluxe zweifelsohne auch Besitzer des ersten Teils an. Auf den ersten Blick scheint anfangs alles wie gewohnt, denn Grafik und Sound blieben nahezu unverändert, hier bestand meiner Meinung nach auch kein Handlungsbedarf.

## ■ Spielerisch anspruchsvoll

So wurden demzufolge die taktischen, als auch die spielerischen Elemente erheblich komplexer und anspruchsvoller gestaltet. Alle neuen Features aufführen zu wollen, ist aufgrund der Masse definitiv nicht möglich, also beschränken wir uns auf die wichtigsten: Insgesamt 36 Nationalteams stehen diesmal, aufgeteilt in sechs internationale Gruppen, zur Wahl, zehn mehr als im ersten Teil. Mit bis zu vier Mitspielern, in allen nur erdenklichen Konstellationen, kämpfen

die Kickersprites in Ligen oder Turnieren um Spitzenplätze, auch Freundschaftsspiele sind möglich. Einsteiger nutzen zunächst die Trainingsoption, um sich die äußerst variable Steuerung regelrecht einzuverleiben. Mit dem bloßen Einsatz von Paß und Schuß ist es bei ISS Deluxe nicht getan: Drei Kopfballarten, Beschleunigen, weiter Paß, kurzer Paß, harter Schuß, flacher Schuß, angeschnittener Freistoß, Eckballvarianten, Grätschen, Tackeln, Bananenflanke, Fallrückzieher, Doppelpass, Körpertauschung, Übersteiger usw., Kenner merken es schon, Konamis Fußballspiel ist keines von der Sorte, dessen spielerisches Potential innerhalb von wenigen Stunden restlos ausgeschöpft ist. Mit jedem Training und jedem Match lernt man besser mit der Steuerung umzugehen, den Gegner geschickter auszuspielen und Chancen eiskalt zu nutzen. Auffällig ist die gestiegene Intelligenz computergesteuerter Gegner. Waren diese im ersten Teil häufig nicht mehr als bewegliche Hindernisse, setzen sie diesmal ab dem



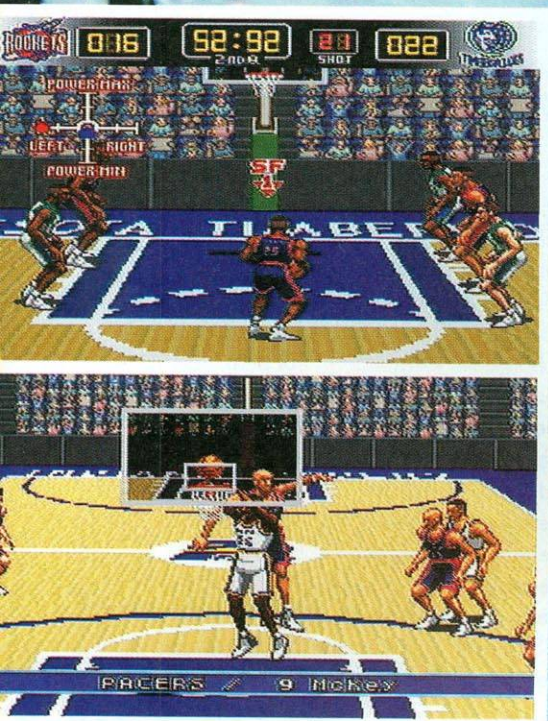
1 Eckbälle sind eine brandgefährliche Angelegenheit und eröffnen gute Kopfball- oder Nachschußchancen. 2 Vor der Ausführung darf der Schütze den Strafraum des Gegners abscrollen, um seine am besten positionierten Spieler optimal anvisieren zu können. 3 Mit etwas Glück landet der Ball dann im Kasten. 4 Rückwärts Attacken von hinten in die Beine des Gegners bergen ein hohes Risiko gelbe oder gar rote Karten zu kassieren. Pfeift der Schiri ein Foul, versucht der Sünder mit unschuldsmimenden Gesten der Bestrafung zu entgehen, meist ohne Erfolg. 5 Fällt ein Treffer, sinkt der Torwart in sich zusammen und vergräbt sich in sein Elend.





# NBA GIVE'N GO

MARTIN WEIDNER • STEPHAN GIRLICH

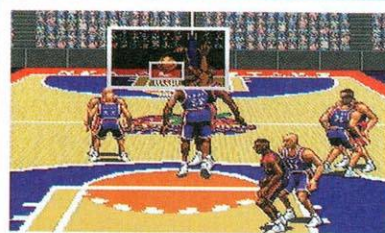


Die Steuerung bei Freiwürfen erfolgt, wie gewohnt, über einen T-Meter (Bild ganz oben).

**Mode 7-Effekte und zoomende Spieler - überladen oder spannungsgeladen? NBA Give'n Go wartet, dank der offiziellen Lizenz, mit den 27 Teams der NBA, dem Player Roster der letzten Saison und einigen All Star-Mannschaften auf.**

Aufmerksame Spieler werden zudem einige bekannte Figuren entdecken, denn ähnlich wie bei NBA Jam wurden die Visagen der Original-Korbleger digitalisiert und übernommen. Im Optionsmenü lassen sich zunächst einige grundlegende Einstellungen verändern. Während im Arcade-Modus Fouls nicht geahndet werden, dementsprechend natürlich keine Freiwürfe möglich sind und Auswechseln ebenfalls nicht zur Diskussion steht, sind in Simulation sämtliche Optionen eingeschaltet. Custom empfiehlt sich insbesondere für Freundschaftsspiele, in denen selbst gleiche Teams möglich sind. Oder man wagt sich an die reguläre Saison, samt Playoffs und Finals versteht sich. Individualisten tauschen darüber hinaus Spieler aus oder kreieren ihr eigenes Dream Team. Bemerkenswert an NBA Give'n Go ist natürlich die Skalierung der sehr großen Spielersprites, die sich relativ flüssig auf dem in Mode 7 dargestellten Parkett bewegen. Sogar die Gesichter sind sehr gut auszumachen. Auf Standardfeatures wie z.B. variable Quarterlängen brauchen wir hier wohl nicht mehr eigens einzugehen, widmen wir uns lieber der Spielbarkeit.

im wirklichen Leben. Electronic Arts' Produkt wirkt einfach durchdacht, angefangen bei erschöpfenden Halbzeit- und Endstatistiken bis hin zu auf den ersten Blick unwichtigen Details wie z.B. unterschiedliche Härtegrade bei offensiver und defensiver Spielweise. Dem hohen Fun Sports-Unterhaltungswert einer NBA Jam Tournament Edition kann Give'n Go allerdings ebenfalls nicht das Wasser reichen. Dazu erreicht der Spielablauf trotz Mode 7 nicht die gleiche Rasanz, und die vor-handenen Dunkings sind einfach zu unspektakulär aufgemacht. Letztendlich läßt sich das Gameplay irgendwo zwischen beiden Titeln ansiedeln. Eine genaue Zielgruppe ist deshalb nicht so einfach zu definieren. Am ehesten dürfen sich wohl Basketballfans angesprochen fühlen, die eine Kompromißlösung zwischen Anspruch und Arcade-Action suchen.



## Das Beste aus beiden Welten?

NBA Give'n Go beinhaltet bei weitem nicht den Simulationscharakter eines NBA Live '95. Dazu ist die Steuerung zu actionbetont ausgelegt, taktische Spielzüge lassen sich kaum aufbauen, und Spieler ermüden nicht wie

System:  
Genre:  
Spieler:  
Besonderheiten:

Hersteller:  
Entwickler:  
Testmuster:  
Veröffentlichung:  
Ca. Preis:

Super Nes  
Sports  
1-4  
Paßwort,  
Multi Tap  
Konami  
Konami  
Konami  
November  
149,- DM

infos

**FUN POINTS**

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 6 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 6 von 10

**RATING**  
●●●●●●●●●●  
**6** von 10



**CHIP** Software Service

**PLUG & PLAY**

**OHNE ENDE**

Die Plug & Play CD - Software zum Freischalten – bietet in der dritten Ausgabe:

- \* **Optimierte Oberfläche** in Geschwindigkeit und Optik mit klaren Strukturen und attraktivem Äußeren
- \* **Schnellinstallationsroutine**
- \* **Freischalt-Software** und hochwertige Programme zum Nulltarif
- \* **Schwerpunkt** zum Thema Kommunikationssoftware mit attraktiven Sonderangeboten
- \* **Begleitheft** mit ausführlichen Beschreibungen
- \* **Top-20** preiswerter Spitzensoftware
- \* **Mit über 80 Programmen** das größte in Deutschland verfügbare Softwareangebot auf CD
- \* **Service rund um die Uhr** für technische Fragen und Bestellungen unter Tel. 0180/5354506

Nr. 3 / 1995 80296

**CHIP** Software Service

**PLUG & PLAY CD**

**10,-** nur Mark

3

Shareware-Programme zur sofortigen Nutzung  
Programme zum Ausprobieren und Freischalten

kompatibel ab 386er-PC  
CD-ROM-Laufwerk,  
4 MB Arbeitsspeicher,  
MS-DOS ab Version 4.0,  
Windows ab Version 3.1

► **Preishammer:** Boeder Delnstaller für 29,95 Mark!  
Juristische Mustertexte, Sprachlabor, PC-Kochbücher

► **PC-Music-Corner:** Rolling Stones, Beatles,  
Michael Jackson, Westernhagen, Police,  
Queen, Techno – je 29,90 Mark!

► **DFÜ-Special:** Bestseller der  
Marktführer Delrina und RVS!

► **Bildbearbeitung:** Alleskönner  
PhotoMagic für nur 99 Mark!



Auf dieser CD zur sofortigen Nutzung:

über 20 heiße Shareware-Spiele  
! Doctor Iris  
us Plus

Für nur **DM 10,-**  
ab 23. August im  
Zeitschriftenhandel!



**BESTELLCOUPON**

Einfach DM 10,- im Briefumschlag (Schein oder Briefmarken) an:  
Vogel Verlag, Leserservice 5373, 97064 Würzburg

Ja, hiermit bestelle ich die PLUG & PLAY CD 03/95 zum Preis von DM 10,- inkl. Versandkosten.

Name, Vorname \_\_\_\_\_

Straße, Nr. \_\_\_\_\_

PLZ, Ort \_\_\_\_\_ Telefon \_\_\_\_\_

Datum/Unterschrift \_\_\_\_\_

Ja, ich möchte auch weiterhin interessante Aktionen kennenlernen und in Kontakt bleiben. Ich bin damit einverstanden, daß Sie bis auf Widerruf meine Daten speichern und Sie gegebenenfalls für Informations- und Werbekampagnen der Vogel Computer Presse einsetzen.

Datum/Unterschrift \_\_\_\_\_



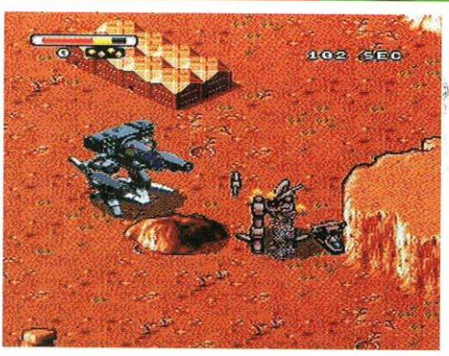
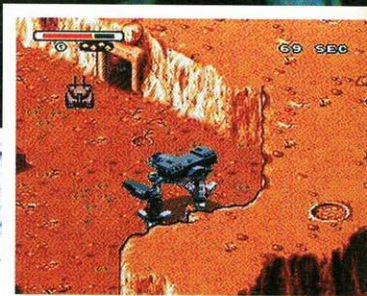
# MECH WARRIOR 3050

Auf einem Kampffeld im Jahre 3050: Ausgestattet mit einem 75 Tonnen schweren Battlemech, dem Heavy Omnimech „Madcat“, nimmt es der Spieler mit einer konventionellen Armee auf.

STEFAN HELLERT • STEPHAN GIRLICH



System: Super NES  
 Genre: Shoot'em up  
 Spieler: 1-2  
 Level: 5  
 Besonderheiten: Paßwort  
 Hersteller: Activision  
 Entwickler: Tiburon  
 Testmuster: Order in Time, Laguna  
 Veröffentlichung: November  
 Ca. Preis: 129,- DM



Die fünf Missionen spielen jeweils auf einem anderen Planeten, immer stellvertretend für ein interstellares Königreich. Ein kurzes Briefing vor jedem Einsatz erläutert die Ziele, dementsprechend rüstet man seinen Blechkumpanen mit drei von neun verschiedenen zur Verfügung stehenden Waffensystemen aus. Alleine oder mit einem Kanonier an Bord stiefelt Ihr nun durch isometrisch dargestellte Eiswelten, Dschungellandschaften oder Wüsten. Per Knopfdruck werden Übersichtskarte

(nur in manchen Leveln), Mission- und Mech Status aufgerufen. Panzer, Hubschrauber, Düsenflieger und natürlich Mechs rücken Euch pausenlos auf den metallischen Pelz, die Zerstörung feindlicher Produktionshallen reduziert deren Nachschub erheblich. Power Ups sind rar; vor allem die überlebensnotwendigen Gun Coolers sollten mit Bedacht, sprich erst kurz bevor es zu spät wäre, aufgesammelt werden. Nach jedem erfolgreichen Einsatz winkt ein Paßwort.

## Brettspiel?

Zwar basiert Mechwarrior 3050 auf dem weltweit bekannten FASA Battle Tech Universum, wird dessen Kultstatus aber nicht im mindesten gerecht.



Ansonsten durchaus solide aufgemacht, nerven demgegenüber aber speziell der harsche Schwierigkeitsgrad und die nur fünf Level umfassende Materialschlacht der gigantischen Blechkameraden. Taktische Elemente wurden vollkommen außen vor gelassen. So bleibt ein im Grunde simples Ballerspiel, das selbst hartgesottene Battletech-Freaks nur kurzzeitig reizen dürfte.

## FUN POINTS

### GRAFIK

6 von 10

### SOUND

6 von 10

### GAMEPLAY

5 von 10

### RATING

4 von 10



# SPEEDY

Los Gatos Banditos

# Gonzales

Looney Tunes-Spiele kann es eigentlich gar nicht genug geben. Im neuesten Abenteuer der schnellsten Maus von Mexico wurden Speedys Kumpel von "El Gato", Kater Sylvester, entführt, der diese dann böseartigerweise über diverse Welten verteilt hat.

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL



System: Super NES  
 Genre: Jump'n Run  
 Spieler: 1  
 Level: 20 +  
 Hersteller: Sunsoft  
 Entwickler: Sunsoft  
 Testmuster: Mitsui  
 Veröffentlichung: Dezember  
 Ca. Preis: 129,- DM



Im Wald, auf der Bounty, im Weltall, auf einer Baustelle, im ewigen Eis oder in Mexico kämpft Ihr, chancenreich dank hervorragender Controller-Abfrage, gegen Waldschrate, bewaffnete Seelöwen, Spacekatzen und sonstiges Getier. Die Endgegner, die leider weniger zahlreich sind, können außerdem durch einfache Taktiken besiegt werden.

## Das klassische Hüpfspiel

Das zielsichere Springen von Plattform zu Plattform ist die Grundessenz des seit Januar angekündigten Titels. Sunsoft tut hauptsächlich der jüngeren Fangemeinde mit diesem Produkt einen großen Gefallen. Es wird auch dem ungeübten Spieler nicht schwerfallen, Erfolgserlebnisse zu haben. Zwar befinden sich diverse unfaire Stellen im Spiel, vor allem wenn man nicht von der Option Gebrauch macht, mittels L-R-Tasten den weiteren Verlauf des Abschnittes zu betrachten, trotzdem ist das Leveldesign durchdacht und optimal auf das Zeitlimit abgestimmt. Grafisch hat man sich kein Bein ausgerissen: Zweckmäßig, so das Prädikat, das

sich auch schon eine Zugladung anderer Module einheimste. Wer mexikanische Volksweisen liebt, hat beim Soundtrack seinen Spaß, ansonsten zuckt die Hand nach weniger als einer Stunde zur Fernbedienung.

## Für Experten bedingt geeignet

Ein versierter Jump'n Run-Spieler wird Speedy Gonzales innerhalb eines Nachmittages komplett durchspielen. Eltern, die für ihren, maximal zwölf Jahre alten Nachwuchs das passende Weihnachtsgeschenk suchen, tätigen sicher keinen Fehlkauf.

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 5 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

---

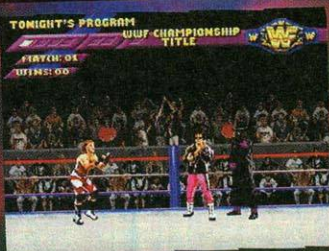
**RATING**  
 ●●●●●●●●●●  
6 von 10





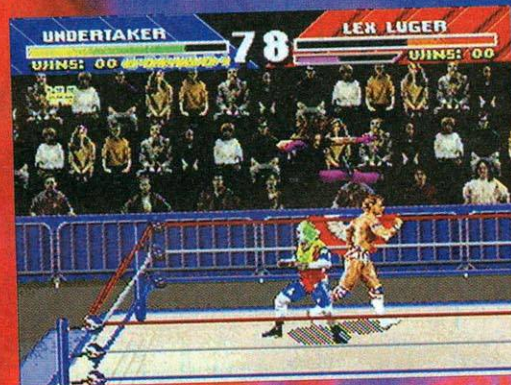
# WRESTLEMANIA

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

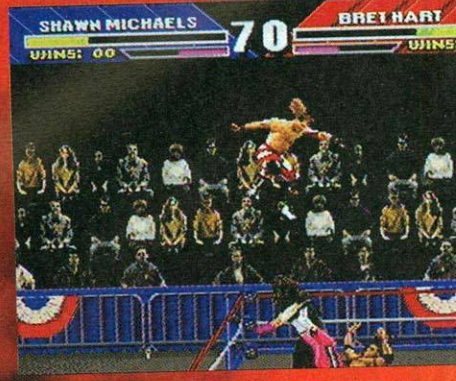
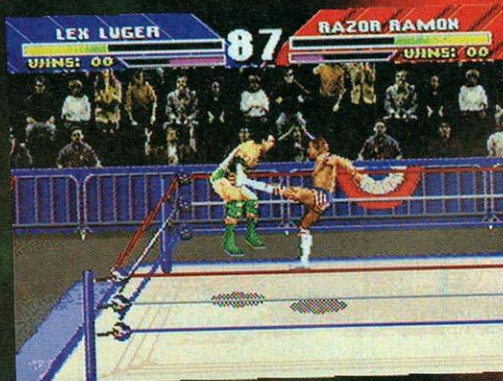


„Es ist doch alles gestellt!“, dieser Spruch war vor kurzer Zeit bei WWF-Fans extrem verpönt. Doch inzwischen proklamieren selbst die zwei Labertaschen des familienfreundlichen Weichspülsenders RTL2, daß die Sportsmänner sich eigentlich ganz lieb haben und sich gar nie wehtun würden oder könnten. Wrestlemania macht's glücklicherweise wieder auf die harte Tour.

Alle Acclaim-WWF-Spiele hatten in ihrer „sequeligen“ Erscheinung eine Gemeinsamkeit: Sie wirkten in der Rückschau wie treppenförmige Updates, die Grundgrafiken waren immer gleich, nur die Aufmachung und die Moves wurden ergänzt. Das neueste Produkt rund um durchtrainierte und schwabbelige Ausnahmeartisten in bunten Karnevalskostümen betritt hingegen eine neue Arena. Acht respektive sechs Wrestler (MD/SNES) bewegen sich in Form von Digi-Sprites flüssigst in und außerhalb des Ringes und haben eine so große Palette an Aktionen im Rucksack, daß man doch glatt beim Zählen mit zehn Fingern noch ein paar Freunde einladen sollte. Neben den klassischen Würfen, Fußscheren, Bodyslams und Luftmanövern packen die Jungs auch gerne mal die grobe Kelle (Baseballschläger, Grabstein, Riesenhammer oder Zaunlatte) aus und



ziehen ihrem Gegenüber einen lustigen Scheitel, daß es nur so spreiselt. Wrestlemania ist nicht nur ein sehr gutes Wrestling-Spiel, sondern auch ein Beat'em Up aller erster Kajüte. Combos und die dazugehörigen Breaker, masig versteckte Extra-Aktionen und Gags lassen die Vorgänger ziemlich alt aussehen. Gameplay war endlich Hauptaugenmerk der Programmierer





gewesen, und es ist schon erstaunlich, welche Aktion-Reaktions-Vielfalt geboten ist. Die Unterschiede zwischen Mega Drive und Super Nintendo sind diesmal nicht nur in Grafik und Sound zu finden. Wie schon angesprochen, befinden sich auf dem Sega-Modul zusätzlich Bam Bam Bigelow und Yokozuna, deren Präsenz eine absolu-

ten, leichte Geschwindigkeitsverluste auf. Dafür liegen Grafik und Sound hier auf einem deutlich höheren Niveau, die „Grunz“-ausgabe des Mega Drive spricht Bände. Etwas Entwicklungshilfe bei den Optionen hätte grundsätzlich nicht geschadet. Weder ist es mehr möglich, unabhängig Ein-

### ■ Noch mal zugreifen?

Wer Super Nintendo und Mega Drive besitzt, sollte, gesetzt den Fall, es wird vorwiegend alleine gezockt, lieber zur MD-Variante greifen. Im Freundeskreis bietet sich aufgrund der weitaus besseren Präsentation die SNES-Fassung an. Wer sich allerdings ein wenig



te Aufwertung darstellt, denn sechs Wrestler sind nicht gerade die Welt. Die Nintendo-Ausgabe weist außerdem, sobald sich drei Kämpfer behar-

zelmatches auszutragen, noch gibt es Tag-Team-, Survivor Series oder Rumble-Modi.

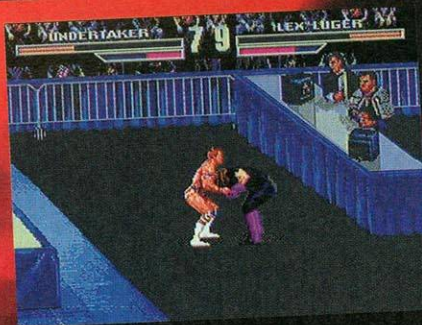
verschaukelt vorkommt angesichts der Tatsache, schon wieder viel Geld für ein WWF-Spiel ausgeben zu müssen, verpaßt mit Abstand den spielbarsten Teil.



Bilder linke Seite: Super Nintendo  
Bilder auf dieser Seite: Mega Drive



**System:** Super NES, Mega Drive  
**Genre:** Sportspiel  
**Spieler:** 1-2  
**Umsetzungen:** Saturn, MD 32X, PlayStation  
**Hersteller:** Acclaim  
**Entwickler:** Sculptured  
**Testmuster:** Acclaim  
**Veröffentlichung:** November  
**Ca. Preis:** 139,- DM



## FUN POINTS

**GRAFIK**  
Mega Drive: 7 von 10  
Super NES: 8 von 10

**SOUND**  
Mega Drive: 7 von 10  
Super NES: 8 von 10

**GAMEPLAY**  
Mega Drive: 9 von 10  
Super NES: 9 von 10

---

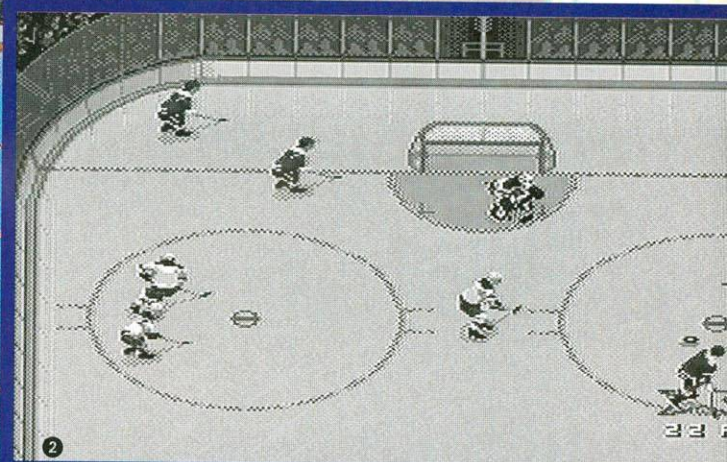
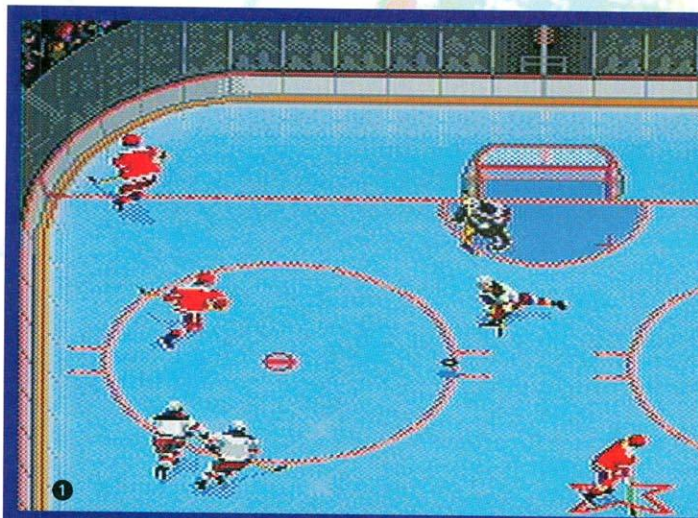
**RATING**  
88  
von 10 Mega Drive von 10 Super NES

*Doppelwertungskästen nur, wenn Einzelwertungen differieren!*

# NHL 96

MARTIN WEIDNER • STEPHAN GIRLICH

**Kaum ein Titel hat derartig viel für die Reputation des Mega Drives getan wie EA Hockey. Die Sega-Konsole kristallisierte sich dadurch als erste Wahl für Sportspiel-Fans heraus. Weitere Module von EA Sports folgten. NBA Live, FIFA Soccer, Madden NFL und PGA Tour setzten die Maßstäbe im Sport-Genre, und jährliche Updates sicherten den Vorsprung der kalifornischen Company gegenüber Sega Sports und Accolade Sports.**

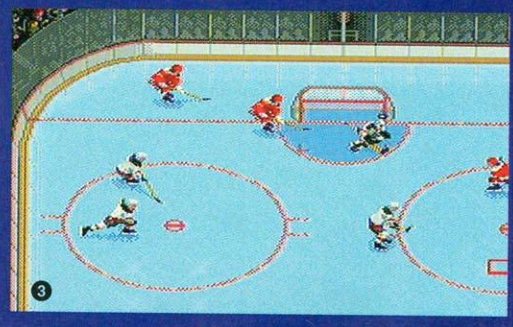


## Faszination NHL

Die '96er NHL-Edition wartet natürlich mit einigen neuen Features auf, dazu später mehr. Zu den bereits bekannten Spielmodi zählen Freundschaftsspiele, ein Shoot-out-Trainingsmodus oder die Möglichkeit, lediglich die Playoffs/Best-Of-7-Playoffs oder gleich eine komplette Saison mit 84 Begegnungen und würdiger Siegerehrung am Saisonende zu spielen. Erschöpfende Einstellungen wie Länge der Drittel, Steuerung des Torhüters, Regelverstöße, Reihenwechsel oder Rangeleien lassen keine Wünsche offen. Neu dagegen sind drei einstellbare Computerspielstärken. Bezeichnend für sämtliche EA Sports-Titel ist natürlich die Fülle an detaillierten Statistiken über Spieler, Mannschaftsaufstellungen, Punkte, Assists, Power Plays, Penalty Killings, Attack Zones, usw.

## Lasches Update oder geschickt eingefädelter Schachzug?

Die drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade zählen im Grunde zu den einzigen wirklichen Neuerungen, was die Optionen betrifft. Andererseits wurde die Steuerung gerade auf dem Super Nintendo deutlich überarbeitet, Spielzüge um Give and go (Abgeben und weiterlaufen), Quick Stop (sofortiges Abstoppen) und Spin-o-Rama (schnelle Drehung auf der Stelle) erweitert. Bei besonders bösaartigen Regelverstößen, d.h. Rangeleien, werden nun Major Penalties mit fünf Minuten Länge vergeben. Spielerfiguren und Torhütern wurden mehr Animationsphasen spendiert, Musik und FX weiter überarbeitet sowie Team- und Player Roster aktualisiert. Zu den für das Gameplay und damit den Fun-Faktor entscheidenden



<b>System:</b>	Super Nintendo, Mega Drive
<b>Genre:</b>	Sports
<b>Spieler:</b>	1-4
<b>Besonderheiten:</b>	Batterie, Multitap, Sega Tap
<b>Umsetzungen:</b>	PlayStation, Saturn, 3DO, 3DO M2
<b>Hersteller:</b>	Electronic Arts
<b>Entwickler:</b>	Tiburon, High Score Productions
<b>Testmuster:</b>	Order In Time, Theo Kranz Versand
<b>Veröffentlichung:</b>	Erhältlich
<b>Ca. Preis:</b>	K. A.

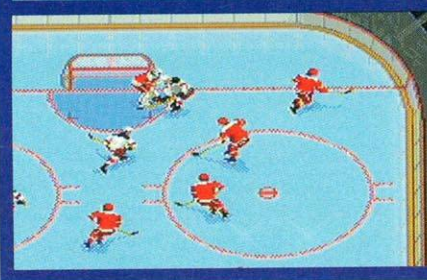
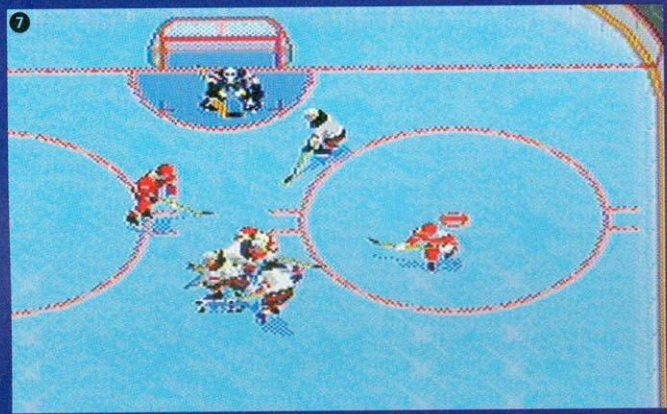
INFO



4 GAME STATS		
DETROIT	ATL	CHICAGO
3	SCORE	1
28	SHOTS	43
10%	SHOOTING PCT	2%
1/3	POWER PLAY	0/3
2:45	PP MINUTES	5:51
4	PP SHOTS	6
0	SH GOALS	0

5 PLAYER STATS						
DETROIT			GOALS			
#	PLAYER	G	A	P	SH	PIM
91	FEDOROV	2	0	2	12	2
22	CICCARELLI	1	0	1	3	2
19	YZERMAN	0	0	0	6	4
55	PHIBEAU	0	0	0	2	0
23	JOHNSON	0	0	0	0	0
33	DRAPER	0	0	0	0	0
26	SHEPPARD	0	0	0	0	0
17	BROWN	0	0	0	0	0
20	LAPINTE	0	0	0	0	0
25	MCCARTY	0	0	0	0	0
13	KOZLOV	0	1	1	3	0
21	ERREY	0	0	0	1	0
11	BURR	0	0	0	0	0

1 2 3 Eine der fast 100%igen Torchancen: An der linken Bande entlang bis kurz vor die Torlinie, Fake Shot, Rückpaß und Slapshot in die rechte Ecke. 4 5 Spielerstatistiken geben u.a. Aufschluß über erzielte Tore (G), gegebene Vorlagen (A), erreichte Punkte (P), Schüsse aufs Tor (SH) und Zeitstrafen in Minuten (PIM). 6 Whooling. 7 Bei besonders bösen Bodychecks wird ein Charging ausgesprochen.



Verbesserungen zählen neben den zusätzlichen Spielzügen vor allem die neuen Defensiv- und Goalie-Strategien der konsolengesteuerten Mannschaften und die höhere Spielgeschwindigkeit im Vergleich zu NHL '95. Unter den Tisch gefallen sind allerdings die All Star-Teams (Super Nintendo/Mega Drive) und der „richtige“ Practice Mode (Mega Drive).

### Perfektes Gameplay

Die Gretchenfrage lautet nun natürlich: „Lohnt sich die '96er Edition, wenn man bereits die ältere Variante hat?“. In der Hauptsache Nintendo-Besitzer wer-

den nach der letztjährigen SNES-Mogelpackung mit einem deutlich überarbeiteten Gameplay verwöhnt. Die Sega-Variante trumft im Gegensatz dazu mit einem rasanteren, realistischeren Spielablauf und absolut flüssigem Scrolling auf, taktische Spielzüge lassen sich hier noch eine Ecke besser aufbauen. Wer Zugriff auf beide Systeme hat, sollte sich trotz der etwas abfallenden Zuschauerkulisse und FX die Mega Drive-Version sichern. Und was erwartet uns bei NHL '97? Bandenwerbung vielleicht, eine zerkratzte Eisfläche oder eine echte 3D-Perspektive wie bei den 32-Bit-Versionen?

## FUN POINTS

### GRAFIK

Mega Drive  
●●●●●●●●●● 7 von 10

Super NES  
●●●●●●●●●● 7 von 10

### SOUND

Mega Drive  
●●●●●●●●●● 7 von 10

Super NES  
●●●●●●●●●● 8 von 10

### GAMEPLAY

Mega Drive  
●●●●●●●●●● 10 von 10

Super NES  
●●●●●●●●●● 8 von 10

## RATING

9
8

von 10 von 10  
Mega Drive Super NES

Doppelwertungskästen nur,  
wenn Einzelwertungen differieren!

# Vectorman

MARTIN WEIDNER • STEPHAN GIRLICH

**Wir schreiben das Jahr 2043: Die Erde wurde wider Erwarten doch zur öffentlichen Müllkippe erklärt. Da eine konventionelle Putzfrau hier überfordert ist, hat man ein paar billige Roboter konstruiert, die feucht durchwischen sollen.**



System:	Mega Drive
Genre:	Jump'n Shoot
Spieler:	1
Level:	17+
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Blue Sky Softw.
Testmuster:	Sega
Veröffentlichung:	Dezember
Ca. Preis:	129,- DM

Leider brennt Raster eine Sicherung durch und er verfällt dem Größenwahn. Er zettelt eine Revolte unter den Blechkumpeln an, und nur Vectorman, der Saubermann vom Dienst, kann ihn aufhalten...

## ■ Klingt bekannt?

Auf den ersten Blick ist man versucht, sich dem trügerischen Schein hinzugeben, Vectorman würde sich einzig durch den verwendeten Grafikstil von alltäglichen Hüpfspielen unterscheiden. Die einzelnen Gliedmaße der Charaktere sind nämlich nicht unmittelbar mit

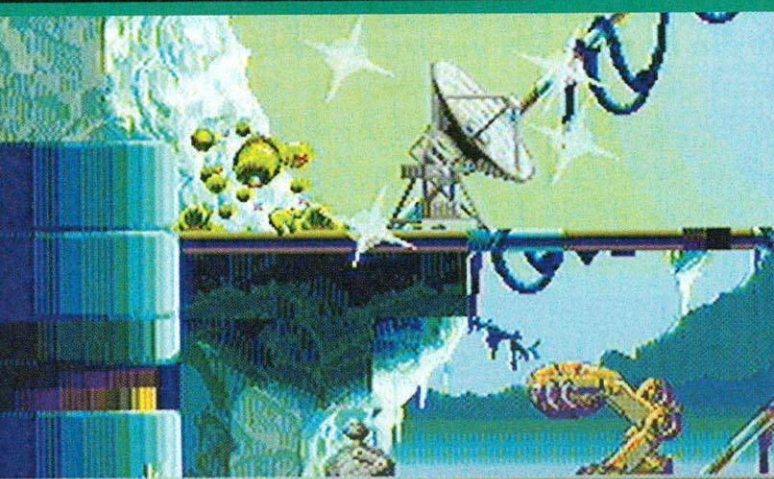


einander verbunden, sondern werden aus frei beweglichen Elementen zusammengewürfelt. Die daraus resultierenden Bewegungsphasen wirken sehr plastisch. Zugegeben, mit Rayman und Ballz liegen bereits zwei Titel mit verwandter Animation vor, Blue Sky betrieb aber auch beim eigentlichen Spiel ähnlich viel Aufwand. Neben traditionell horizontal bzw. vertikal scrol-lenden Runden wurden einige 3D-Abschnitte und Bonuslevel mit eingebunden, die das Geschehen auflockern. Die Auswahl der in Fernsehern verborgenen Utensilien wurde überdies wohl-durchdacht: Punkte füllen Eure Energieleiste wieder auf, Schüsse prallen von Hindernissen ab, gehen durch Wände oder mehrere Gegner hindurch, Timer, 1Ups oder Nucleus Shields befinden sich an schwer zugänglichen Stellen, während so belanglose Dinge wie Bonuspunkte ohne weiteres zu bekommen sind.





Generell hinterläßt das Spieldesign einen beneidenswert durchdachten Eindruck. Die Kollisionsabfrage wurde sehr fair ausgelegt und die unkomplizierte, sich auf zwei Tasten beschränkende Steuerung macht sofort Laune auf mehr. Unentbehrliche Extras wurden wohlplaziert verteilt, riskante Fehlsprünge im Keim erstickt - einfach den Bildschirm etwas nach oben oder unten scrollen lassen.



1 Wer sich auf die Suche nach allen versteckten Extras begeben möchte, sollte zuerst nach einem Timer Ausschau halten. 2 5 Pastellfarbene Wolken, eindrucksvoll in Szene gesetzte Flaggen, rauschende Wasserfälle; technisch ist Vectorman vom Feinsten. 3 4 Wer den Controller (unten im Bild) und danach die Satellitenschüssel zerstört, gelangt in eine skurrile Bonusrunde. 6 Verwandlungskünstler: Als Buggy durchbricht Vectorman sogar Mauern. 7 Erst 'mal 'ne Verschnaufpause einlegen! Vectorman wischt sich den Schweiß von der Stirn. 8 Nicht nur, daß sich der Gegner verbarrikadiert hat und nur getroffen werden kann, wenn eine Lücke in der Mauer entsteht, Wirbelwinde machen einem zusätzlich das Leben schwer.

### Special Effects

Und als ob der ausgeklügelte Levelaufbau noch nicht des Guten genug wäre, integrierte Blue Sky etliche grafische Leckerbissen, wie pastellfarbene Wolken im Hintergrund, animierte Flaggen oder rauschende Wasserfälle, von den originellen 3D-Runden ganz zu schweigen. Zudem beherrscht Vectorman eine Reihe von Verwandlungen. Als lebende Bombe, Bohrer oder Buggy getarnt, verschafft er sich Zugang zu andernfalls unerreichbaren Stellen, als Fisch schwimmt er stilvoll an Feinden vorbei, ein Fallschirm bremst den Flug ab, und als Jet segelt er sorglos durch die Lüfte.

### Fauxpas

In letzter Konsequenz sollte eine Paßwort-Funktion natürlich nicht fehlen. Nur hier hat Blue Sky Pfusch gebaut und nicht einmal an ein Continue gedacht. Vectorman hat jedoch nicht das gleiche Schicksal wie Kid Chameleon verdient, denn das Level-design und die Effekte sind einfach zu brilliant, um nicht gewürdigt zu werden.

**FUN POINTS**

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 9 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

# MICRO

# '96

MARTIN WEIDNER • STEPHAN GIRLICH

# MACHINES

Die einfachsten Spielregeln sind oft die besten. Da verwundert es kaum, daß Micro Machines 2 über 300.000mal über die Ladentheke ging. Zu den Gründen für diesen breiten Erfolg zählte u.a. die beneidenswert schlichte Steuerung: Gas geben, bremsen, hupen, oder den Flitzer nach links und rechts steuern.



System:	Mega Drive
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-8
Level:	27
Besonderheiten:	Batterie, Paßwort, J-Cart
Umsetzung:	PlayStation
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Supersonic Softw.
Testmuster:	Codemasters
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	109,- DM

Ein herausfordernder Challenge-Modus, in dem man sich unter die ersten zwei qualifizieren mußte, um aufzusteigen, und ein Geisterfahrer, der einen im Time Trial zu ständig neuen Bestzeiten anstachelte, sprachen überdies für sich. Letzten Endes ausschlaggebend war indes gewiß die Head To Head-Option: Beide Spieler starteten ihre Boliden in der Mitte des Screens und versuchten, vor dem anderen den Bildschirmrand zu überqueren. Der Gewinner wurde mit einem Bonuspunkt belohnt. Wer acht davon erzielen oder nach drei Runden mehr als sein Gegenüber verbuchen konnte, wurde zum Sieger erklärt. Klingt simpel? Ist es auch; und ab zwei oder mehr Spielern kannte der Spielspaß keine Grenzen mehr.

## '96er Edition

Codemasters setzte in der '96er Edition bewußt auf die Features, die Micro Machines so populär gemacht hatten, und optimierte lediglich einige Funktionen. Strecken-Layout und Szenerien wurden ausgetauscht, die Optionen um zwei Spiel-Modi erweitert, und eine Vorschau auf den nächsten Track integriert. Einziges wirkliches Novum ist das Construction Kit, das einen sehr durchdachten Eindruck hinterlassen konnte. Die Benutzeroberfläche ist auffallend unkompliziert, neue Kurse lassen sich in Windeseile konzipieren, und mit variablen Top Speed-, Grip- und Beschleunigungswerten sowie alternativen Wetterbedingungen sind den Spielmöglichkeiten kaum Grenzen gesetzt. Zudem lassen sich bis zu neun Pisten, einmal kreierte, mittels Batterie sichern bzw. per Paßwort an Freunde weitergeben.

## Wunschzettel

Die weiteren Änderungen, wie z.B. überarbeitete Menüs, sind eher kosmetischer Natur. Einige vertraute Features wurden dagegen anstandslos unter den Teppich gekehrt. Der Mini Micros-Modus wurde auf einen einzigen Parcours reduziert und das Nitro ersatzlos gestrichen. Im Hinblick auf die Tatsache, daß Micro Machines 1 bereits im Juli '93 erschienen ist, wären weitere Neuerungen allemal wünschenswert gewesen: Tuning-Shops, Raketenwerfer,

eine ständig eingeblendete Übersichtskarte des momentanen Kurses, ein Split-Screen-Modus oder eine isometrische Perspektive - wir sind gar nicht so bescheiden.

## Gameplay pur

Wenn auch der Lack etwas abspaltert, das Grundgerüst dasselbe ist, und Grafik und Sound nur in 8-Bit-Qualität sind, so bleibt Micro Machines ungeachtet dessen eines der besten Multi-Player-Games auf dem Mega Drive.



Micro Machines 2

Micro Machines '96

Spieler	1-8	1-8
Strecken	27	27
Streckeneditor, Tracks	Nein, Entfällt	Ja, 9
Bonusrunden	1	1
Szenarien	16	16
Vehikel	17	17
Head To Head-Modus	Ja	Ja
Challenge-Modus	Ja	Ja
League-Modus	Ja	Ja
Time Trial	Nein	Ja
Challenge-Modus	Nein	Ja
Time Trial	Ja	Ja
Single Race-Modus	Ja	Ja
Time Trial	Nein	Ja
Tournament-Modus	Ja	Ja
Tournament-Modus	Ja	Ja
Party-Modus	Ja	Nein
Mini Micros-Modus	1, Nitro	Nein
Power Ups	Nein	Ja
Schnellstart	Nein	Ja
Streckenvorschau	Nein	Ja
Mehr-Spieler-Adapter	Ja, J-Cart	Ja, J-Cart
Speichermöglichkeit	Ja, Batterie	Ja, Batterie, Paßwort

**FUN POINTS**

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 5 von 10

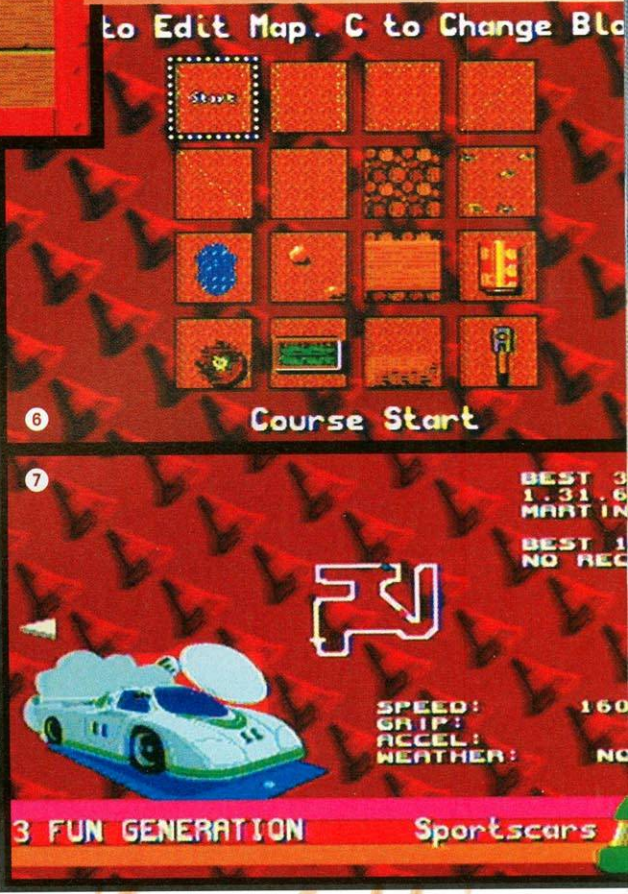
**SOUND**  
●●●●●●●●●● 5 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 8 von 10

**RATING**  
●●●●●●●●●●

**8** von 10

1 Der klassische Head To Head-Modus: Wer mit seinem Fitzer vor dem Gegenüber den Bildschirmrand durchquert, bekommt einen Bonuspunkt gutgeschrieben. 2 Die Mini Micros-Option aus Teil 2 wurde auf einen einzigen Parcours zusammengestrichen. 3 Schikanen, wie Sprungschanzen oder Engstellen, lockern das Spielgeschehen auf. Gutes Timing vorausgesetzt, ist es möglich, die Schreibmaschine hinter sich zu lassen, ohne auf das Typenrad warten zu müssen. 4 Wer im Challenge-Modus dreimal in Folge als Erster durchs Ziel fährt, wird mit einer Bonusrunde belohnt, in der ein Extraleben winkt. 5 6 7 Der Baukasten: Neue Strecken lassen sich zügig erstellen. Eine Probefahrt deckt eventuelle Schwachstellen des Kurses auf. Wetterverhältnisse sowie Top Speed-, Grip- und Beschleunigungswerte Eures Vehikels sind weitgehend variabel.



# SUPER Skidmarks

MARTIN WEIDNER • STEPHAN GIRLICH



System:	Mega Drive
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Level:	48
Besonderheiten:	Paßwort, J-Cart
Umsetzungen:	PlayStation, Jaguar
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Acid Software
Testmuster:	Codemasters
Veröffentlichung:	November
Ca. Preis:	109,- DM

## Seifenkisten auf Buckelpisten? Ein rüder Fahrstil und gefühlvolles Driften sind hier die ersten Spielerpflichten.

Denn nur wer gleich zu Beginn eines Rennens hemmungslos Mitstreiter von der Strecke abdrängt, an Engstellen Massenkarambolagen entfesselt und im Windschatten der Führungsriege fährt, dem wird es gelingen, sich an die Spitze des Pulks zu setzen.

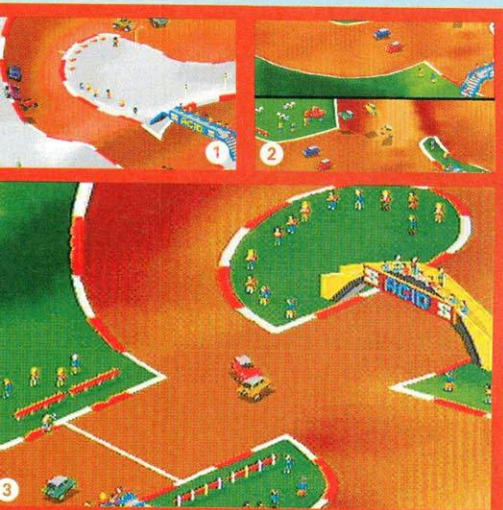
### Qual der Wahl

Der Match-Modus ist wie geschaffen dafür, sich zunächst mit den Charakteristika der Kutschen vertraut zu machen. Schlittern Buggies und Monster Trucks recht gutmütig um Kurven, kommt man bei Formel 1-Boliden anfangs schon böse ins Trudeln. Diese scheinbare Unterlegenheit gleicht deren höhere Endgeschwindigkeit allerdings wieder aus. In der Championship-Liga ist es dagegen nötig, zumindest auf den letzten drei Etappen als Erster die Ziellinie zu überqueren, um sich letztendlich für die Sprinter-Pro League zu qualifizieren. Guardians startet den Acid Grand Prix, Choc Milk bringt Kühe auf Rädern ins Spiel.

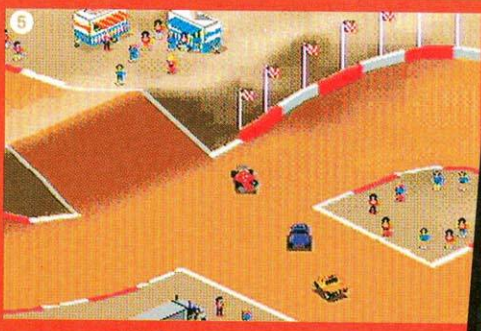
### J-Cart ist Trumpf

Aber erst wenn die J-Cart (Joypad-Cartridge) zum Einsatz kommt, zeigt Super Skidmarks sein eigentliches Potential, insbesondere in der Time Warp-Option: Alle Spieler starten hier

ihre Flitzer in der Mitte des Screens. Wird einer aus dem Bildschirm gedrängt, bekommt er einige Strafsekunden aufgebremst und wird dann ins Geschehen zurückversetzt. Eine simple Idee, aber nach wie vor motivierend, vor allem da das Strecken-Layout sehr übersichtlich in Szene gesetzt wurde. Überdies wurden die einzelnen Kutschen äußerst detailverliebt animiert, sogar an Lichtreflexe in den Frontscheiben wurde gedacht. Eine Speicherfunktion für Bestzeiten werden Solo-Spieler allerdings vermissen, genauso Power Ups oder Extras wie Beschleuniger-Felder. Acid Software beschränkt sich dagegen bewußt auf die Features, die den Fun-Faktor in den Multi-Player-Modi ausmachen, und ab zwei Spielern steht Super Skidmarks auch in direkter Konkurrenz zur Micro Machines-Serie.



1 Die Monster Trucks lassen sich besonders gutmütig um Kurven steuern. 2 In den Split Screen-Modi wird es teilweise etwas schwierig, dem weiteren Streckenverlauf zu folgen. 3 Ein rabiater Fahrstil kann Gegenspieler ziemlich aus dem Konzept bringen. 4 Schikanen, wie Sprungschanzen, lockern das Spielgeschehen auf. 5 Die Formel 1-Boliden haben zwar den niedrigsten Gripwert, aber die höchste Endgeschwindigkeit.



## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 5 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

---

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●  
7 von 10



# DONALD DUCK IN MAUI MALLARD

MARTIN WEIDNER • STEFAN HELLERT



Die Maui-Insulaner sind in heller Aufruhr: Shabuhm Shabuhm ist spurlos verschwunden. Eine alte Legende besagt bekanntlich, daß Voodoo Geister die Insel dem Erdboden gleichmachen würden, wenn ihr Götzenbild nicht vor dem nächsten Vollmond wieder an Ort und Stelle sei.

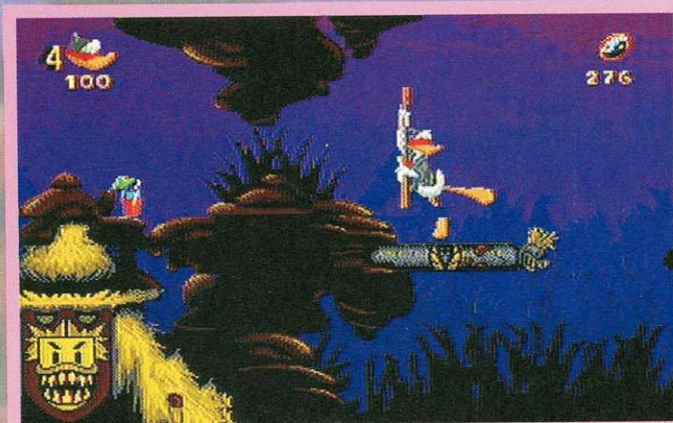
Weshalb gerade der notorisch vom Pech verfolgte Enterich und Mächtegeren-Privatdetektiv Donald dazu auserkoren wird, Shabuhm Shabuhm zu suchen und die Bewohner der Insel ihre Voodoo Geister nicht lieber ein für allemal zum Teufel jagen, sollte man wohl den Stammeshauptling fragen. Aufmerksamen Lesern ist es sicherlich nicht entgangen, daß dies der Stoff ist, aus dem Jump'n Run-Spiele gesponnen werden. Nicht viel anders in Donald In Maui Mallard. Die wohl lizenziertesten Ente der Welt hat seit Quackshot etliche neue Fähigkeiten mit auf den Weg bekommen. Ninja-Donald schwingt sich z.B. gewandt von einem Felsvorsprung zum nächsten oder hangelt sich behende an Mauern empor. Obligatorische Extras frisken Eure Lebens- oder die verschiedenen Waffenenergien wieder auf.

## Gute Ideen in den Sand gesetzt

Donalds Verwandlungskünste sind zwar durchaus einfallsreich und die Level phantasievoll aufgebaut, für die potentielle Zielgruppe der Neun- bis Fünfzehnjährigen ist der Schwierigkeitsgrad allerdings deutlich zu hoch angesetzt. Besonders die indirekte Steuerung und die ungenaue Kollisionsabfrage machen einem zu schaffen. Hintergrundgrafik und Animation, die mit ausschlaggebend für den Kauf eines Disney-Titels sind, lassen sich mit Mickey Mania in keinster Weise vergleichen. Selbst der Oldie Quackshot wird nicht ganz erreicht. Schade eigentlich um die wirklich guten Ansätze.



System:	Mega Drive
Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Level:	10
Besonderheiten:	Paßwort
Umsetzungen:	Super NES
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Disney Interactive
Testmuster:	Sega
Veröffentlichung:	November
Ca. Preis:	K.A.



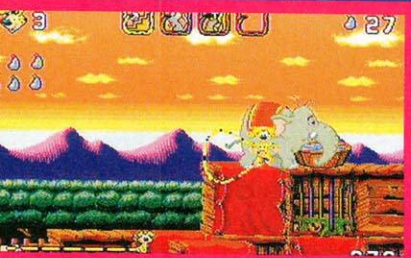
# Marsupilami

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • HOLGER GÖßMANN

Fraquin, einer der angesehensten belgischen Zeichner, erfreut mit seinen Bildbänden ein breites Publikum, ohne den künstlerischen Aspekt in seinen Comics zu vernachlässigen. Für das Videospiele hat man ebenfalls versucht, Anspruch und Massenattraktivität zu vereinen.



System: Mega Drive  
 Genre: Denkspiel  
 Spieler: 1  
 Besonderheiten: Paßwort  
 Umsetzungen: Nicht geplant  
 Hersteller: Sega  
 Entwickler: Sega  
 Testmuster: Sega  
 Veröffentlichung: Erhältlich  
 Ca. Preis: 129,- DM

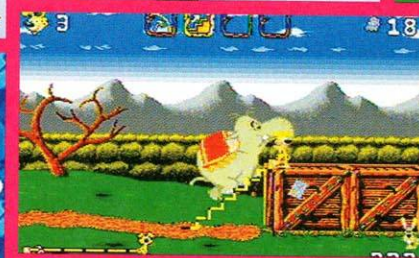


Im Zirkus fristet ein bedauernswertes Elefant sein karges Dasein. Marsupilami, das Affentier mit dem sieben Meter langen Schwanz, befreit ihn und muß seinen Freund nun durch verschiedene Welten nach Hause bringen. Ungewöhnlich, fast innovativ kann man das Ergebnis durchaus nennen, wenn auch Anleihen bei Lemmings oder Humans vorhanden sind. Der Spieler muß in der Rolle der bekannten Comic-Figur diverse Fähigkeiten erlernen und diese dann möglichst geschickt einsetzen, um den Elefanten wie einen der oben erwähnten grünen Nager ins Ziel zu dirigieren. Auf dem zur Treppe verformten Schwanz beispielsweise vermag der Dickhäuter über Hindernisse zu laufen, er kann sich sogar daran hochhangeln und ähnliches. Um einen Level zu bewältigen, bedarf es eines genauen Strategie-Plans, den Ihr, gehetzt von einem völlig deplazierten Zeitlimit, ausarbeitet. Klassische, geradezu billig zu besiegende Endgegner

und diverse Bonusrunden lockern den Knobelspaß auf. In der Anfangsphase werden sich die bestimmt überwiegend jüngeren Käufer allerdings, um bis dahin zu gelangen, extrem die Zähne aufbeißen.

## Der Härtetest für Tüftler

Wenn Ihr Euch stundenlang mit einem Problem beschäftigen könnt und logisches Kombinieren liebt, werdet Ihr eine ausgeprägte Haß-Liebe zu diesem Titel entwickeln. Jump'n Run- oder Action-Freaks sollten deshalb lieber einen Bogen um Marsupilami machen, obwohl dies angesichts der netten Comic-Grafik schwer fallen dürfte.



**FUN POINTS**

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●  
**5** von 10



# Lunar

## Eternal Blue

STEFAN HELLERT • GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

**Der Planet Lunar steht kurz vor seinem Untergang, das jedenfalls glaubt Lucia vom blauen Planeten. Aus diesem Grund sucht sie die Göttin Althena, die auf dem bedrohten Himmelskörper residiert, auf, um mit ihr die Welt zu retten.**

Ein mysteriöses Wesen aus der Vergangenheit erfüllt die alten Sagen mit neuem Leben, doch keiner weiß, ob es Zerstörung oder Rettung mit sich bringt...

### Die vier Helden

Im Zeichen der Göttin Althena streiten vier Helden, die glauben, daß Lucia die potentielle Zerstörerin der Welt sei. Hiro, Euer Held, erkennt die wahren Geschehnisse um das übermenschliche Wesen und hilft Lucia, denn ein Fluch lastet auf dem armen Mädchen. So unfaire könnte man die Story zu diesem komplexen Rollenspiel umreißen. Genretypisch befindet man sich auf der Oberwelt und klappert die unterschiedlichen Schauplätze, also Städte, Dörfer, Dungeons usw. ab. Dort hausen logischerweise auch mißgünstige Monster, Geister, Zombies, eben was der Rollenspieler nach Feierabend gerne um sich hat und machen zunftgemäß nur Ärger. Gekämpft wird rundenweise: Erst wählt man die jeweiligen Aktionen für die Partymitglieder an und sieht dann das Gemetzel auf dem Bildschirm ablaufen. Durch die Gefechte werden

nicht nur Eure Experience-Points und der Geldbeutel aufgestockt; denn Magie-Punkte, die zusätzlich noch vergeben werden, werten ferner die Zaubersprüche auf. Und diese braucht man wiederum zum Abspeichern, d.h., wer oft sichert, wird nicht zu den komplexeren Zaubersprüchen vordringen. Übersichtliche Menüs, zweckmäßige aber abwechslungsreiche Grafik und massig Zwischenspanne in schönster Anime-Qualität erzeugen dichte Atmosphäre, die vom themengebundenen Sound noch unterstrichen wird.

### Allrounder

Ob Ihr nun am Anfang einer Spielerkarriere als Rollenspieler steht oder schon ein größeres Inventar an Monstertrophäen Euer eigen nennt, die Welt Lunar steht Euch offen. Ein moderater Schwierigkeitsgrad und die interessante Story sind die Eckpfeiler eines weiteren Arguments für das Mega CD.



System: Mega CD  
 Genre: RPG  
 Spieler: 1  
 Hersteller: Working Designs  
 Entwickler: Game Arts  
 Testmuster: Order In Time  
 Veröffentlichung: Import  
 Ca. Preis: 109,- DM



1 Hier kann man die Eigenschaften überprüfen 2 Diese Schleimtierhorden scheinen in keinem RPG zu fehlen 3 Die Oberwelt

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

## RATING

●●●●●●●●●●

# 8

von 10

# Virtua Fighter

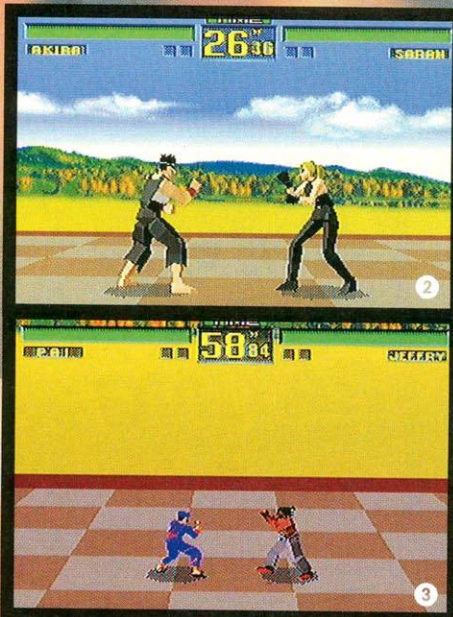
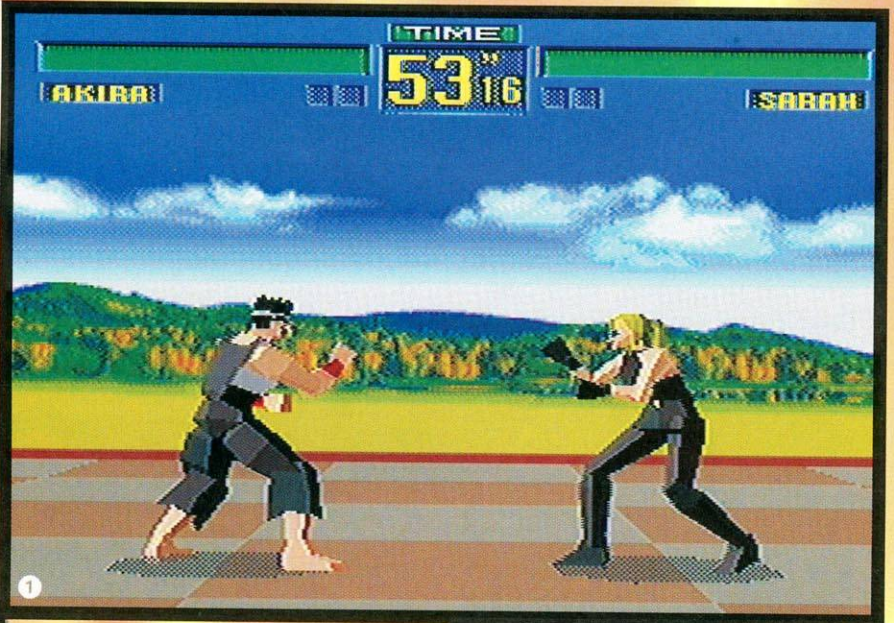
PHILIPP NOACK • ANDREAS BINZENHÖFER

**Dreidimensionale Prügelspiele sind schwer im Kommen. Die Akteure bewegen sich inzwischen so geschmeidig durch die zusätzliche Dimension, daß die Realitätsnähe seit dem Genre-Urvater Virtua Fighter enorm zugenommen hat.**

Daß aber eben dieser Pionier auch heute noch Spaß machen kann, zeigt die vorliegende Mega Drive 32X-Version. AM2s Saturn-Fassung hat in Japan den Verkauf der Hardware mächtig angekurbelt, warum sollte das 32X-Modul dasselbe mit dem bisher eher stiefmütterlich behandelten 32-Bit-Aufsatz nicht ebenfalls zustande bringen?

## The basics

Akira, Lau, Pai, Jacky und Co treten auch in dieser Version wieder geschlossen an, um das jeweilige Gegenüber von der eigenen Kampftechnik mittels schlagkräftiger Argumente zu überzeugen. Sämtliche Special Moves und Combos sind ebenso vorhanden wie



die komplette Palette an Background-Grafiken. Wie bereits auf dem Saturn hat der Spieler auf dem Mega Drive 32X die Wahl zwischen den gängigen Spielmodi Arcade (Ein-Spieler-Modus), VS (Zwei-Spieler-Modus) und Ranking (spezielle Spielvariante zur Einschätzung der eigenen Kampfsportqualitäten).

## What's new?

Völlig neu dagegen ist ein Menüpunkt namens Tournament: Hier können bis zu acht menschliche Spieler gegeneinander nach dem KO-System antre-



System:	Mega Drive 32X
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	8
Besonderheiten:	Six Button Pad
Hersteller:	Sega
Entwickler:	AM2
Testmuster:	Sega
Veröffentlichung:	November
Ca. Preis:	129,- DM

Info





1 2 Das Resultat des im Optionsmenü aktivierbaren Squeeze-Modes kann man in Bild 2 sehen.  
 3 Aus Sicht der Skycam schrumpfen die Fighter ziemlich zusammen. 4 Im Tournament Mode kann es passieren, daß die Computerfighter das Finale unter sich ausmachen. 5 Dem Gewinner des Turniers werden „nützliche“ Tips mit auf den Weg gegeben. 6 Blechkumpel Dural fightet auch auf dem 32X mit einer überlegenen Anzahl von Special Moves. 7 Bei den Winning Poses sieht man die extreme Polygon-Armut am deutlichsten. 8 Up you go, Teddy!  
 9 Akira hat etwas den Durchblick verloren.

ten (fehlende Humanoide werden durch Computerfighter ersetzt). Vor dem Beginn des Turniers läßt sich in dieser Version erstmals die Kleidung der Fighter farbig auf den eigenen Geschmack abstimmen - wer wollte nicht schon immer mal Akira in einem scheußlich violetten Gi sehen? Während man auf dem Saturn einen Cheat eingeben mußte, um die Größe des Spielfeldes zu verändern, hat man diese Möglichkeit nun sinnvollerweise direkt ins Optionsmenü aufgenommen. Im selbigen läßt sich eine von insgesamt fünf Kameraperspektiven einstellen.

**AM2 did it again**  
 Neben Virtua Racing Deluxe und einem indizierten Titel stellt Virtua Fighter das beste Modul dar, das derzeit für Segas 32-Bit-Aufsatz erhältlich ist. Steuerung und Spielmechanik können mit den „großen“ Versionen locker mithalten, und auch die Grafik hat nicht



die erwartet hohe Anzahl von Federn lassen müssen. Natürlich wirken die Kämpfer jetzt noch eine Spur eckiger, aber dafür stimmt die Spielgeschwindigkeit. Einzig beim Sound hat AM2 sehr unterschiedliche Leistungen vollbracht: Im Gegensatz zu der Sprachausgabe und den restlichen FX, die über jeden Zweifel erhaben sind, klingen die Hintergrundstücke wie die zwangsläufig schrägen Kompositionsversuche eines Volltauben.

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

---

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●

# 9

von 10

# Kolibri

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEFAN HELLERT



**Im Guinness Buch der Weltrekorde hat der Kolibri einen Eintrag als der gefiederte Freund, der am schnellsten mit den Flügeln schlagen kann.**

Sicher würde er noch ein paar Rekorde mehr anerkannt bekommen, wenn bekannt wäre, was er in diesem Spiel zu leisten in der Lage ist.

## Das Öko-Ballerspiel

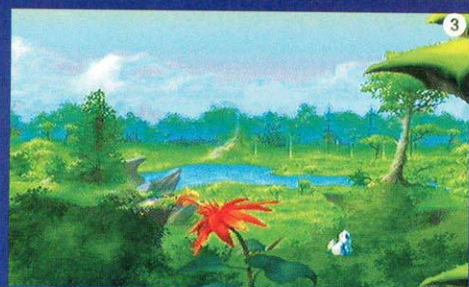
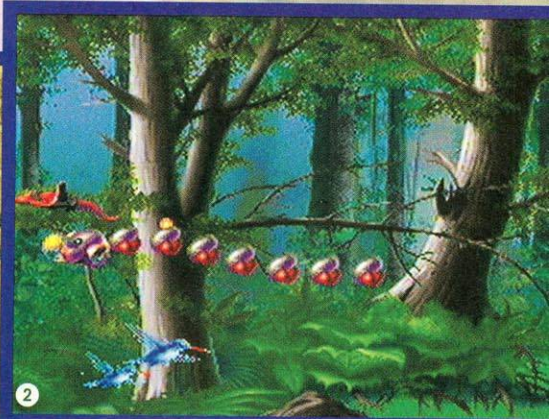
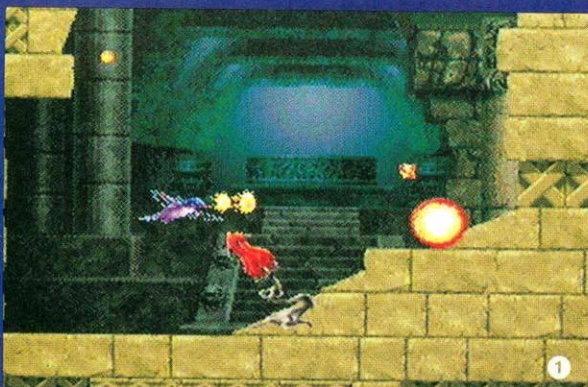
Anscheinend ist auch auf dem unberührtesten Fleckchen Erde die Welt nicht mehr in Ordnung. Die Kolibri-Sippe wird immer dünner, da diverse Insekten alle Blüten besetzt halten, und Kolibris ernähren sich nun mal vorwiegend von Nektar. Ein besonders schräger Vogel entwickelte deshalb die Fähigkeit, mit dem Schnabel Lenk-Laser, Smart-Bombs und anderes schweres Geschütz abzuschießen. Das hektisch mit den Flügeln agierende Federvieh befindet sich auf einer Mission für das Gute. Freiheit für die Schwachen und nieder mit den Unterdrückern.

## Ausflug ins Grüne

Wenn man dieses 32X-Spiel beschreibt, kommt man um schwärmerische Worte für die Grafik nicht herum. Landschaft und Bewohner erinnern eher an die Gemälde eines Impressionisten, denn an Videospiele-Hintergründe. Mit viel Liebe zum Detail und zur Natur wurden herrliche Wälder und Sümpfe, verfallene Maya-Tempel oder saftige Wiesen dargestellt - eben die Orte, die der echte Videospiele-Freak selten zu sehen bekommt. Jedes Lebewesen, und davon gibt's eine beachtliche Vielfalt, bewegt sich extrem natürlich und wirkt überzeugend realistisch. Im Einklang dazu erfreuen beruhigende Melodien das Ohr, welche Stimmung für ein Ballerspiel! In den meisten der achtzehn Abschnitte könnt

*Kolibri*

System: Mega Drive 32X  
 Genre: Shoot 'em Up  
 Spieler: 1  
 Level: 18  
 Besonderheiten: Paßwort  
 Hersteller: Sega  
 Entwickler: Novotrade  
 Testmuster: Sega  
 Veröffentlichung: Dezember  
 Ca. Preis: 129,- DM



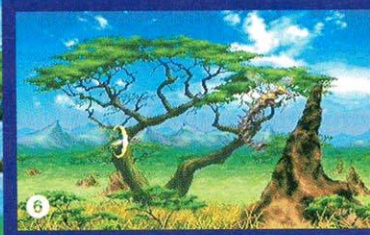


Ihr Euch frei bewegen, diverse horizontal scrollende Abschnitte unterstreichen den klassischen Shoot'em Up - Anspruch. Und Extra-Waffen, die schrittweise auferüstet werden und mit jeder Feindberührung wieder schwinden, sowie Schutzschilder, gehören dann logischerweise ebenfalls ins Gesamtbild des Piepmatzes.

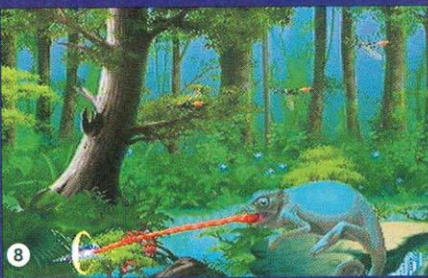
### Besser als Ecco?

Ecco, der Delphin, ebenfalls aus der ungarischen Software-Schmiede Novotrade, heimste in der Fachpresse vor

allem wegen des unkonventionellen Spieldesigns und wegen seines spannenden, jedoch nie langweiligen Spielablaufes, großes Lob ein. Kolibri erzeugt ähnliche „Vibrations“, wird aber zuweilen hektisch und hat deutliche Action-Schwerpunkte. Diverse Rätsel befinden sich zwar auch im Spiel, diese haben aber meist mit Ballern zu tun. Trotzdem, bevor die nächste der ungezählten Invasionen aus dem All abgewehrt wird, sollte man lieber seine Liebe zu kleinen Vögeln mit langen Schnäbeln entdecken.



1 4 Die Schlangen verteidigen den Eingang zur Tempelruine, in der es zur Begegnung mit den Hornissen kommt. 2 Befinden sich sehr viele Gegner auf dem Screen, geht der Prozessor in die Knie. 3 Nur wer an dieser Pflanze nascht, gelangt in die nächste Runde. 5 Der Käfer blockiert den Ausgang so lange, bis man alle Feinde beseitigt hat. 6 Dieses Ungetüm öffnet am Ende des Levels den Eingang zum Termitenbau. 7 Der Skorpion sieht gefährlicher aus als er in Wirklichkeit ist: Er explodiert bereits nach einem Treffer. 8 Heftiges Flügelschlagen hilft einem selbst in dieser Situation nicht weiter. 9 Den Tropfen auszuweichen, entwickelt sich zum Glücksspiel, da diese teilweise sehr schnell herunterfallen.



## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 6 von 10

---

**RATING**  
●●●●●●●●●●

# 6

von 10

## Interview

mit Zoltan Gworfi,  
Producer des 32X-Titels  
Kolibri

**Fun Generation: Ecco und Kolibri, die ja beide von Ihrer Firma sind, haben eine ökologisch positive Botschaft, doch Kolibri ist im Gegensatz zu Ecco ein reines Ballerspiel.**

**Warum konnte man nicht wieder in die bewährte Richtung gehen?**

**Zoltan:** Die Entwickler sind sehr naturverbunden und haben aus Ecco etwas besonderes gemacht. Leider wollte Sega Of America lieber Shooting-Spiele, aber immerhin konnten wir den Charme und den Stil, den Ecco hatte, in das Spiel retten, ohne unbedingt kitschig zu wirken.

**FG: Wie lange gibt es Novotrade schon und welche Titel stammen von dieser Firma?**

**Zoltan:** Nun, Novotrade existiert schon seit fast siebzehn Jahren, man könnte sagen, wir sind alteingesessen. Exosquad für PC, Deep Space Nine für Super Nintendo, oder Sega Pico-Programme wie Micky Maus sind einige unserer Titel.

**FG: Welche neuen Projekte stehen uns von Novotrade ins Haus?**

**Zoltan:** Nun, genaueres darf ich natürlich nicht sagen, doch es werden so ziemlich ausschließlich Ballerspiele sein.

**FG: Macht Ihnen das Spaß, nach Ecco in diese Ecke gedrängt zu werden?**

**Zoltan:** Ehrlich gesagt, nein. Ich würde lieber Edutainment-Projekte verwirklichen. Doch Sega Of America wünscht es so, und diese Spiele machen nun einmal die Umsätze. Aber glücklich bin ich darüber sicher nicht.

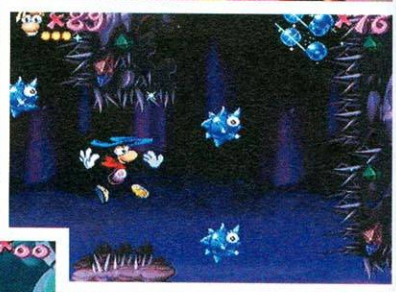
# RAYMAN

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL

Zuckersüß und einträchtig ist die Stimmung in Raymans Land gewesen, bevor böse Mächte diese Beschaulichkeit zerstörten. Rayman muß nun die Dinge ins Lot bringen.



System: Saturn  
 Genre: Jump'n Run  
 Spieler: 1  
 Level: 30 +  
 Umsetzungen: Mega Drive 32X  
 Hersteller: Ubi Soft  
 Entwickler: Ubi Soft  
 Testmuster: Ubi Soft  
 Veröffentlichung: November  
 Ca. Preis: 99,- DM



## Der lernfähige Held

Es ist eine Schande mit den Unterdrückern in Videospielen. Erst zetteln sie einen Aufstand ohne Ende an, um dann ihre Geiseln irgendwo in Käfigen abzustellen. Ist doch logisch, daß man da hinläuft und alle wieder rauslassen will. Dies gestaltet sich in den ersten Abschnitten weniger schwierig, die Härten des Spieles nehmen nach und nach erst in fairem Maße zu. Als Jump'n Run reinsten Wassers hat Rayman ein wirklich ansprechendes Gameplay, so erlernt man denn auch im Laufe des Spieles neue Fähigkeiten wie Schlagen, Hangeln oder Schweben dazu. Erfreulicherweise handelt es sich nicht entgegen möglicher Erwartung um ein ultrahektisches Rumgewusel, dem Spieler bleibt fast immer genug Zeit, seine nächste Aktion gut zu überlegen und sich auf die Angreifer einzustellen. Die hohe Spielkultur findet ihr Pendant in den Grafiken und Animationen im schönsten Zeichentrick-Stil. Rayman beispielsweise ist kein Sprite im herkömmlichen Sinne, sondern aus Einzelgliedmaßen aufgebaut. Der Protagonist

bewegt sich dadurch frei, ohne daß ein mehr an Programmieraufwand nötig war. So etwas in der Art hat man schon bei Ballz oder Vectorman (beide MD) gesehen. Das gesamte Ambiente des Spieles lädt immer wieder zum Staunen ein, zumal diese Fassung - was die Details betrifft - den Vorzug gegenüber der Jaguar- und PlayStation-Version genießt. Auch die Sounds/FX wurden ein bißchen aufgestockt und untermalen dezent die Odyssee. Rayman bietet sich als familienfreundliches Hüpf-Spiel fürs Gemeinschaftserlebnis zu Weihnachten an, denn unfaire Stellen oder ähnliches wird man vergeblich suchen.

## Peaceful brothers

Ist es zu schmalzig, wenn ein Endgegner, nachdem er seiner Niederlage gewahr wurde, sich herzerreißend dem Guten zuwendet, anstatt mit verdrehten Augen im Dreck zu liegen? Schön, daß Ubi Soft auch Gefühl in ihr Spiel legte, dem Ruf der Zunft kann es nur gut tun.

## FUN POINTS

### GRAFIK

●●●●●●●●●● 9 von 10

### SOUND

●●●●●●●●●● 8 von 10

### GAMEPLAY

●●●●●●●●●● 8 von 10

### RATING

●●●●●●●●●●  
**8** von 10



# Die Nummer 1 im neuen Jahr!

imm

Österreich: 48 ÖS Schweiz: 5,80 Sfr Luxemburg: 140 LFR 1996 Januar 5,80 €

## FUN GENERATION

Das Videospiel-Magazin der Next Generation

Als ich das... ging, sagte  
Du machst... heute nie  
loch ic... vie

Videospiele...  
ntblick spricht mit...  
sich Joypad und K...  
eman als feste Kultu...  
auch bei uns, be...  
ungsfähiger...  
ans

...präsentier...  
schig oder kindsch...  
"Auge immer wieder sag...  
nd staune!" Deshalb haben...  
schaffen.

...jeder voller Fre...  
bereitwillig 64...  
ert. Der M...  
spiel...

...kommt...  
G...  
Chefr...

ion  
TE

**ULTRA 64**  
Erste Infos von der  
Shoshinkai

DO • ATARI • NINTENDO • SEGA • SNK • SONY

5,80 €

06

Ausgabe 1/96  
ab dem  
20. Dezember  
im Handel.



saturn

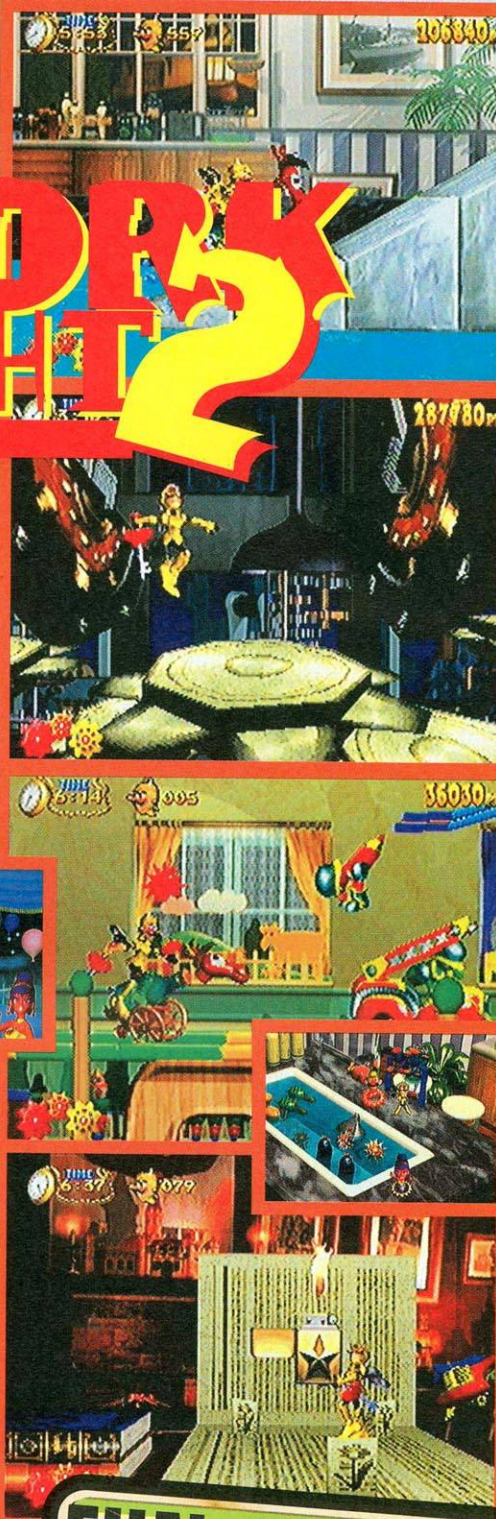
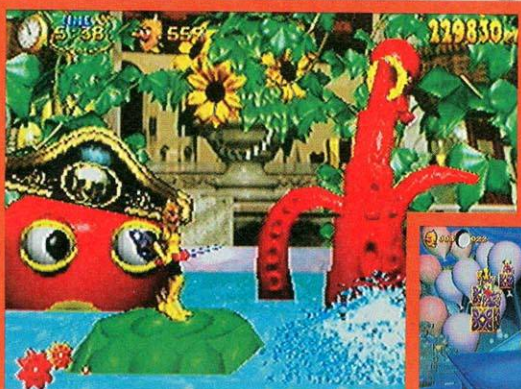
# CLOCKWORK KNIGHT 2

PHILIPP NOACK • STEFAN HELLERT

Held und Prinzessin leben in Frieden und Eintracht. Böser Zauberer, Drache, Tyrann (Zutreffendes bitte ankreuzen!) raubt Prinzessin. Held todunglücklich.



System:	Saturn
Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Level:	12 +
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	November
Ca. Preis:	99,- DM



Held begibt sich auf Rettungsfeldzug. Held besiegt bösen Zauberer, Drachen, Tyrannen (Zutreffendes bitte ankreuzen!). Prinzessin ist befreit. Held und Prinzessin leben in Frieden und Eintracht... Keine Frage, daß natürlich auch die Story zu Clockwork Knight 2 problemlos in dieses Schema paßt, allerdings eben schon in der zweiten Runde. Das Spiel beginnt nämlich mit dem erneuten Raub der Prinzessin - manche trifft das Schicksal doppelt hart. Genauso wenig wie an der Story, wurde etwas am Spielverlauf verändert: Clockwork Knight 2 ist Jump'n Run in Reinkultur.

## ■ Schlechte Nachrichten

Leider hat man unserem wackeren „Uhrwerks-Ritter“ nicht einmal die Rüstung für sein zweites Abenteuer poliert, er wurde grafisch schlichtweg 1:1 aus dem ersten Teil übernommen. Dasselbe gilt für das witzige Extraspielchen - nach jedem komplett absolvierten Raum: Dieselben Symbole (x2, rote und blaue Köpfe, etc.), derselbe Ablauf und haargenau dieselbe Grafik. Etwas mehr Einfallsreichtum hätten wir uns schon gewünscht, liebe Sega-Spieldesigner! Darüber hinaus fehlt leider nach wie

vor ein motivationssteigernder Zwei-Spieler-Modus.

## ■ Gute Nachrichten

Nichtsdestotrotz hat der zweite Clockwork Knight auch jede Menge Verbesserungen zu bieten: Am auffälligsten ist hier sicherlich die stark verbesserte Grafik mit Unmengen von 3D- und Zoomeffekten und einer Reihe von witzigen Endgegnern, die sich teilweise mehrfach verwandeln. Die neu dazugekommenen Level, in denen Pepperouchau auf einem Spielzeugpferd reitet, bringen willkommene Abwechslung ins geradlinige Jump'n Run-Einerlei, genauso wie die jetzt wesentlich entdeckterfreundlicher gestalteten „normalen“ Stages. Überall lassen sich Bonusräume und versteckte Extras finden, sobald man vom vorgezeichneten Weg abweicht. Last but not least sei noch auf den etwas angehobenen Schwierigkeitsgrad, der durchaus positiv einzustufen ist, hingewiesen. Selbst Profis haben Probleme, auf Antrieb den Abspann zu sehen, für den durchschnittlichen Jump'n Run-Spieler wurde die Aufgabe jedoch zugunsten der Langzeitmotivation begrüßenswert schwieriger gestaltet.

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●● 8 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●● 6 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●● 7 von 10

**RATING**  
●●●●●●●● 7 von 10

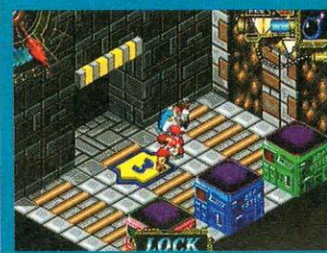




# STEAMGEAR MASH

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEFAN HELLERT

Der beste Freund eines kleinen Jungen aus der Zukunft ist ein Roboter, der, wie alle kleinen Roboter, am liebsten Angeln geht. Der pädophile Klischee-Außerirdische findet Gefallen an dem Knaben und läßt ihn entführen.



System:	Saturn
Genre:	Jump'n Shoot
Spieler:	1
Level:	5 +
Hersteller:	Tamsoft
Entwickler:	Takara
Testmuster:	O.I.T.
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	129,- DM

Klar, daß der brave Roboter da seine Fischerutensilien wegpackt und sich in das Abenteuer stürzt...tolle Story übrigens. In unserem Kulturkreis haben die großäugigen Billig-Zeichentrickfiguren, mit denen wir aus dem Reich der aufgehenden Sonne infiltriert werden, schon einen festen Platz eingenommen. Deswegen wird sich bestimmt auch eine adäquate Masse Saturn-Besitzer dieses Spiel zulegen: Geschmackssache, sicher, denn außerdem ist die Grafik für 32-Bit-Verhältnisse etwas ärmlich geraten. Langweilige Hintergründe, vor allem während der Jump'n Shoot-Sequenzen, die regelmäßig mit ein paar klassischen Shooter-Szenen á la Zaxxon aufgelockert werden. Der Soundtrack ist für mitteleuropäische Ohren ziemlich ungenießbar, das übliche Japano-Gedudel eben. Der Roboter wurde mit zwei Waffensystemen ausgestattet, Button A löst den normalen Schuß aus, den man bei längerem Druck zu einem deftigen Supergeschosß aufladen kann, wohingegen Button C die Extra-Waffen auslöst. Um die höheren Level des Spieles zu sehen, sollte man das vollständige Arsenal besitzen, da bestimmte Blöcke nur mit dem richtigen Gerät aus dem Weg geräumt werden können. Der Roboter

wurde mit einer ziemlich gewöhnungsbedürftigen Steuerung ausgestattet. Über die L-Taste kann man die Ausrichtung des Oberkörpers oder spezielle Aktionen wie Dash-Attack anwählen und über R aktivieren. Sehr benutzerfreundlich sind die Save-Blocks, die sich in jedem Level befinden und natürlich die Warp-Felder in den höheren Abschnitten, durch die man zurück zu den ersten Stages gelangt, beispielsweise um schnell Energie aufzuladen. Traditionellerweise erwartet den Helden pro Spielstufe ein Endgegner, der nach seinem jähen Dahinscheiden ein neues Extra hinterläßt oder den Weg zu einer Shoot'em Up-Passage eröffnet.

## ■ Katzenjammer

Die zwei lustigen Katzen, die den Protagonisten begleiten, reißen es auch nicht raus. Bei Steamgear Mash war grafisch und in Punkto Spieldesign Schmalhans Küchenmeister. Takara sollte sich lieber wieder auf Prügelspiele wie Battle Arena Toshinden konzentrieren.

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 4 von 10

**SOUND**  
 5 von 10

**GAMEPLAY**  
 6 von 10

---

**RATING**  
  
5 von 10



# MYST

JULIAN OSSENT • STEFAN HELLERT

„Das surrealistische Adventure, das Ihre Welt werden wird.“  
Auf den ersten Blick scheint dieser Werbespruch, der die Packung des meistverkauften CD-ROM-Spieles der Welt ziert, durchaus zuzutreffen



**System:** Saturn  
**Genre:** Adventure  
**Spieler:** 1  
**Besonderheiten:** Backup-Booster, Maus, Dt. Texte, Dt. Sprachausg.  
**Umsetzungen:** Jaguar CD, 300  
**Hersteller:** Broderbund  
**Entwickler:** Cyan  
**Testmuster:** Flying Arts  
**Veröffentlichung:** November  
**Ca. Preis:** 109,- DM

Die schön gerenderten Grafiken mit ihren teilweise recht obskur wirkenden Gegensätzen der Marke "Antike trifft Endzeit" können sich auch heutzutage noch sehen lassen, erreichen allerdings nicht mehr ganz den Aha-Effekt wie bei Erscheinen des Titels anno 1993. Denn leider beschränkten sich die Entwickler auf Standbilder, in denen sich sehr selten etwas bewegt, wie z.B. die Flügel einer Windmühle, und richtige Filmsequenzen laufen nur bei einer Handvoll Spielszenen ab. Auch die Hintergrundmusik und die Soundeffekte entsprechen nicht gerade dem Next Generation-Standard.

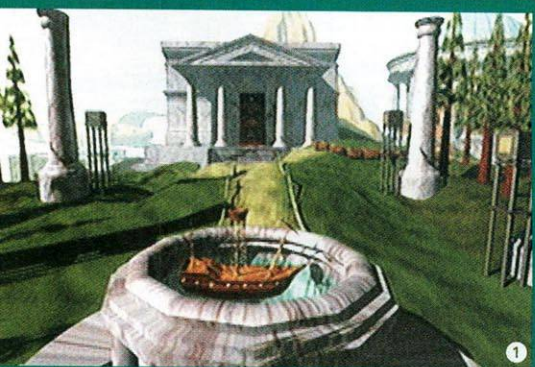
diese auf der Hauptinsel Myst in zwei Bücher einzuheften. Andere Welten erreicht man per Teleport: Zurück zum Ausgangspunkt geht es nur, wenn bereits alle Rätsel der jeweiligen Landschaft gelöst worden sind. Die Puzzles sind rundum der Sparte "schwer bis sehr schwer" zuzurechnen, dies liegt allerdings hauptsächlich an der Beschaffenheit der Aufgaben, die häufig nur durch Ausprobieren zu bezwingen sind.

## Knackige Puzzles

Aufmachung hin oder her, die Rätsel und kniffligen Aufgaben bei Myst sind nicht von schlechten Eltern. Ziel des Spieles ist es, in vier verschiedenen "Welten" Buchseiten zu finden und

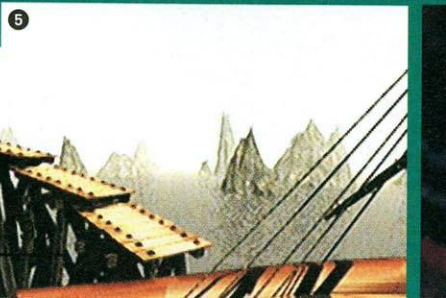
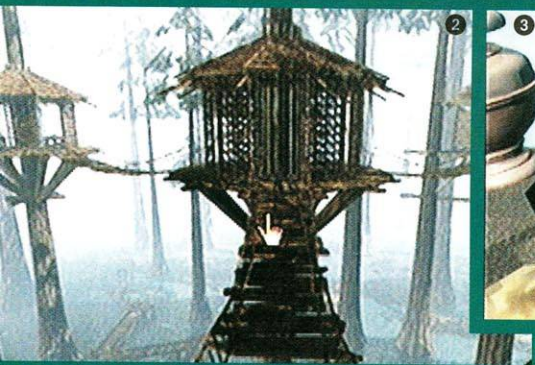
## Mehr Schein als Sein

Was nach dem Durchspielen des Surreal-Adventures bleibt, ist ein öder Nachgeschmack, denn zu einem guten Adventure gehört mehr als gerenderte Grafik. Deshalb bleibt die Wertung auch im unteren Durchschnittsbereich.



Die fünf Welten:

- 1 Hauptinsel 2 Waldebene 3 Dünenlandschaft
- 4 Mechanikwelt 5 Versteinertes Schiff



## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 6 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 3 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 6 von 10

**RATING**  
●●●●●●●●●●  
**4** von 10



# WING ARMS

Seit fast fünfzig Jahren sind Legenden wie die Spitfire, die Zero oder die Me 262 bereits aus den Lüften verschwunden, doch eingefleischte Fans der alten Propeller-Flugzeuge können jetzt auf dem Saturn Geschichte schreiben.

JULIAN OSSENT • STEFAN HELBERT



System:	Saturn
Genre:	Shoot 'em Up
Spieler:	1
Level:	6+
Besonderheiten:	Analog Mission Stick, Dolby Surround
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	November
Ga. Preis:	129,- DM

Da uns zum Test lediglich eine japanische Version vorlag, müssen wir, was die Hintergrundstory angeht, ein wenig rätseln. Ihr schlüpft in die Rolle eines Piloten auf dem Flugzeugträger USS Enterprise. Weshalb man dagegen auf einem amerikanischen Träger sowohl japanische als auch deutsche Maschinen fliegen darf, bleibt wohl das Geheimnis der Programmierer. Anfangs dürft Ihr eines von sieben Flugzeugen auswählen, das Ihr während des Spieles nicht mehr wechseln könnt. Die Blechkisten unterscheiden sich minimal in Ihrer Bewaffnung und im Handling, grundlegende Unterschiede, die sich auf einen Erfolg oder Mißerfolg auswirken, gibt es nicht. Die Missionen erstrecken sich vom simplen Abschießen gegnerischer Formationen über das Bombardieren von befestigten Hafenanlagen bis hin zur Versenkung feindlicher Kriegsschiffe, die Eurem Träger an die Wäsche wollen. Paßwort oder Abspeichern sind nicht möglich, nur hartgesottene Veteranen dürfen alle Level bewundern.

## Unnötige Schnitzer

Grafisch und soundtechnisch scheint Wing Arms auf den ersten Blick in der klaren Oberklasse zu fliegen. In den ersten beiden Level kann vor allem der schnelle Bildaufbau überzeugen. Wer erst einmal hinter einer rauchenden Spitfire sitzt, die wild zick-zackt, um dem tödlichen Treffer aus unseren Maschinengewehr-Schächten zu entkommen, wird vermutlich versuchen,

sich das Öl von der Fliegerbrille zu wischen, so packend gestalten sich die Luftkämpfe. Auch beim Angriff auf Flugzeugträger oder Schlachtschiffe, wie z.B. dem japanischen Giganten Yamato, duckt man sich ungewollt, um herandonnernden Flakgeschossen zu entgehen. Soviel Liebe zum Detail auch in den Objekten stecken mag, der dritte Level bringt jeden Spieler zur Verzweiflung. Was Sega sich hier gedacht hat, vermag man absolut nicht nachzuvollziehen: Nicht nur, daß es nicht sonderlich leicht ist, zwischen hohen Klippen einem Flugzeug hinterherzuziehen, nein, durch eine Kollisionsabfrage, die ihresgleichen sucht, wird es zum wahren Glücksspiel.

## Abgehoben oder abgeschossen?

Bitte nicht falsch verstehen, Wing Arms ist eigentlich ein sehr gutes Spiel mit einer hervorragenden Atmosphäre, trotzdem gibt es zwei entscheidende Punkte, die zur Abwertung führen: Zum einen die miserable dritte Stage und zum anderen die fehlende Paßwortfunktion. Bei einem Titel dieses Kalibers sollte man auch unerfahrenen Joypad-Akrobaten die Lust am Fliegen nicht vermiesen. Ohne diese Mankos wäre Wing Arms ein guter Grund für die Anschaffung eines Saturn, so können Fortgeschrittene und Profis zwar beruhigt zugreifen, aber der letzte Schliff zur Spitze bleibt diesem Action-Spiel leider verwehrt.



1 2 3 Die drei Perspektiven: Das Cockpit empfiehlt sich besonders dafür, Gegner ins Visier zu nehmen, die beiden Außenansichten bieten dagegen deutlich mehr Überblick. 4 Der Flugzeugträger wurde äußerst aufwendig in Szene gesetzt. 5 Um die Wüstenfestung auszuschalten, ist es nicht notwendig, jedes einzelne Geschütz aufs Korn zu nehmen.



## FUN POINTS

**GRAFIK**  
●●●●●●●●●● 6 von 10

**SOUND**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

**GAMEPLAY**  
●●●●●●●●●● 7 von 10

---

## RATING

8 von 10

# Street Fighter

## The Movie

PHILIPP NOACK • STEFAN HELLERT

**Nachdem Hollywood den inzwischen gar nicht mehr so unorthodoxen Weg der Verfilmung eines Videospieles beschritten hatte, wandelt man bei Capcom nun wieder auf den eher geläufigen Pfaden der Versoffung eines Kinostreifens- womit sich der Kreis schließt.**

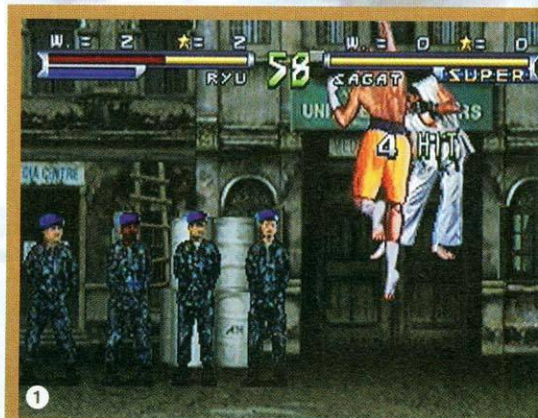
In der acht Jahre alten Street Fighter-Family sind die beiden vorliegenden CDs übrigens die Kinder Nummer 19 und 20 (sämtliche Automaten- und Heimversionen mitgezählt).

### ■ **Altbewährtes im 32-Bit-Gewand?**

Mit gespannter Miene erwartet der treue Street Fighter-Vasall - zu denen ich mich selbst auch zähle - die Dinge, die sich da gleich auf seinem Fernsehschirm abspielen werden, nachdem er den Power-Taster betätigt hat. Das

erste, was das kritische Auge zu Gesicht bekommt, ist eine mittlerweile obligatorisch gewordene Mini-Animation mit dem Capcom-Logo im Mittelpunkt („Next Generation“ bedeutet anscheinend, daß man um sein altes Firmensymbol eine kurze, natürlich gerenderte Animation „spinnt“). Wenige Sekunden später läuft eine qualitativ hochwertige, Trailer-artige Introsequenz ab, die komplett aus Filmszenen zusammengeschnitten und anschließend auf CD gebrannt wurde. Danach zeigt sich uns (endlich) das Titelbild und, einen Knopfdruck später, das Hauptmenü. Wir haben die Wahl zwischen Movie Battle, Street Battle, VS Battle, Trial Battle und einem Menüpunkt namens Back Up (führt zu einem Untermenü, in welchem wir unsere besten Scores und VS Battle-Ergebnisse speichern können). Die Options sind nach dem üblichen Capcom-Muster aufgebaut: Die Stärke der Gegner, das Zeitlimit und die Tastenbelegung lassen sich hier problemlos verändern. Ist alles zu unserer Zufriedenheit modifiziert, können wir uns gleich in den ersten Kampfmodus stürzen: „The Movie Battle“. Wie der Titel unschwer erkennen läßt, schlüpfen wir hierbei in die Haut des Film-Protagonisten Colonel Guile und schlagen uns durch eine an den Hollywood-Streifen angelehnte Story. Sie ist nur insofern beeinflussbar, als daß wir gelegentlich aus zwei möglichen Handlungssträngen einen aussuchen können. Auf diese Weise müssen wir nicht alle 14 Kämpfer besiegen, sondern nur diejenigen von ihnen, die sich in unserem jeweiligen Handlungs-

trang befinden. Neben den Gegnern, die allesamt mit Digibildern und einem kurzen Text angekündigt werden, gilt es auch noch, ein Zeitlimit zu bezwingen: Sind wir nicht in der Lage, Bison und alle ihm vorangegangenen World Warriors innerhalb von 50 Minuten zu überwinden, erscheint der Game Over-Screen. Nachdem wir uns per Knopfdruck für das Movie Battle entschieden haben, erblicken wir die, im Vergleich zu früheren Versionen, maßgeblich veränderte grafische Oberfläche des neuesten Street Fighters: Wie auch schon beim gleichnamigen Auto-



<b>System:</b>	PlayStation Saturn
<b>Genre:</b>	Beat'em Up
<b>Spieler:</b>	1-2
<b>Level:</b>	14
<b>Besonderheiten:</b>	Memory Card, Backup-Booster
<b>Hersteller:</b>	Capcom
<b>Entwickler:</b>	Capcom USA
<b>Testmuster:</b>	Acclaim Flying Arts
<b>Veröffentlichung:</b>	Erhältlich

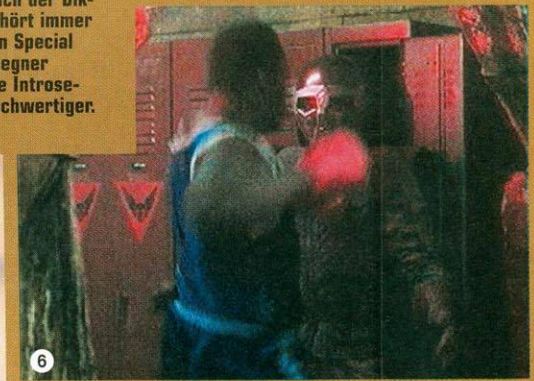


maten wurden sämtliche 14 Fighter ebenso wie alle Hintergrundgrafiken komplett digitalisiert, was unweigerlich den Vergleich mit einem gewissen indizierten Titel provoziert. Anders als bei der Arcade-Fassung wurde bei der Heimversion auf Akuma und Blade verzichtet, dafür ist Guiles AN-Kumpel Sawada nach wie vor mit von der Partie. Die eigentliche Spielmechanik ist haargenau dieselbe wie bei Super SF2 Turbo, d.h. jeder Kämpfer verfügt über eine Super Combo-Attack, und wir erhalten Extrapunkte für ein Recovery, die First Attack, etc. Hinter dem zweiten Menüpunkt, dem Street Battle, verbirgt sich nichts anderes als der herkömmliche Ein-Spieler-Modus aller vorangegangenen Versionen. Ebenfalls ein alter Bekannter ist das VS Battle, das sich auch schlichter, als Two Player Mode (natürlich inklusive Kampfstatistik) bezeichnen ließe. Die vierte und letzte Spielvariante nennt sich Trial Battle. Sie dient dazu, die Qualität des eigenen Kampfstyles auszuloten, indem für jeden Fight nach einem bestimmten System Punkte vergeben werden, anhand derer die Güte bestimmt wird.

### Das Capcom-Dilemma

Street Fighter The Movie ist ein zweischneidiges Schwert: Auf der einen Seite bewegt sich die Spielbarkeit auf gewohnt hohem Capcom-Level und

stellt damit den Grund dafür dar, daß die beiden CDs nicht in die Kategorie „Frechheit“ abrutschen. Auf der anderen Seite geriet die Optik derartig abstoßend, daß man ernsthaft an den grafischen Fähigkeiten des amerikanischen Capcom-Staffs zu zweifeln beginnt. Die Animation als zweiphasig zu bezeichnen, kommt einem unverdienten Kompliment gleich, die Hintergründe als mittelmäßig einzustufen, einer glatten Lüge. Unterschiede zwischen den beiden Versionen müssen mit der Lupe gesucht werden, so daß man ohne weiteres von 1:1 reden kann. Für mich hat Capcom dennoch, auch bei diesem Produkt, das inzwischen dringlichste Problem der hauseigenen Software nicht beseitigen können: Die himmelweite Diskrepanz zwischen der regelrecht abstoßenden optischen Aufmachung und dem zweifelsohne „verdammte“ hohen Niveau, auf dem sich die Spielbarkeit bewegt.



## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 4 von 10

**SOUND**  
 6 von 10

**GAMEPLAY**  
 8 von 10

---

**RATING**  
  
6 von 10

# THEME PARK

MARTIN WEIDNER • STEPHAN GIRLICH

**Strategiespiele wurden bislang sträflich von der Videospiele-Industrie vernachlässigt. Nicht ohne Grund, denn der überwiegende Teil der Konsumentenbesitzer fand sie schlicht und ergreifend zu langweilig, um Mario und Co. in Frage zu stellen.**

Bullfrog scheint sich diesen Mißstand zu Herzen genommen zu haben.

## A Walk In The Park

War es in Sim City eine ganze Stadt, die es als Bürgermeister zu verwalten galt, begnügte man sich hier auf einen Vergnügungspark, was mit Sicherheit keine leichtere Aufgabe darstellt. Die Standortwahl des ambitionierten Projektes wird dem angehenden Manager noch leicht gemacht. Mit dem schmalen Anfangsbudget beschränkt sich das Angebot auf ein Grundstück in der tiefsten britischen Provinz. Auf diesem Acker soll der Grundstein zu einem Disney World-ähnlichen Imperium gelegt werden. Einem Konzern, bei dem jedes Detail, vom Salzgehalt der Fritten bis zu den kulturspezifischen

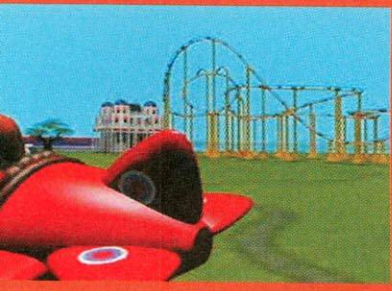
Besonderheiten der Bevölkerung, in der Firmenpolitik beachtet werden muß, um die Kunden bei Laune zu halten. Jede scheinbar noch so unbedeutende Aktion wirkt sich gnadenlos auf den weiteren Spielverlauf aus.

## Der schmale Grat zwischen Lust und Frust

Um mit Theme Park den breiten Massenmarkt anzusprechen, haben die Entwickler einen Spagat vollführen müssen, und der ist ihnen wirklich gelungen. Theme Park ist einsteigerfreundlich und zutiefst komplex zugleich. Ein deutschsprachiger Tutorial Mode läßt Frusterlebnisse erst gar nicht aufkommen, (Quick-)Menüs und Statistiken wurden (fast) allesamt intuitiv gestaltet. Ein Blättern im Handbuch empfiehlt sich erst, wenn man nicht einige der besten Möglichkeiten von Theme Park verpassen will. Aktienmarkt, technische Entwicklungen, Warenbeschaffung, Personal- und Warenverhandlungen - die höheren Weihen erreicht man ausschließlich im Simulations-Level. Die Slapstick-Einlagen und der Cartoon-Grafikstil sprechen außerdem ein großes Zielpublikum an. Die eigentliche



**System:** PlayStation, Saturn  
**Genre:** Strategie  
**Spieler:** 1  
**Level:** 24  
**Besonderheiten:** Memory Card, Backup Booster, Dt. Texte  
**Hersteller:** Electronic Arts  
**Entwickler:** Bullfrog/Krisalis  
**Testmuster:** Electronic Arts  
**Veröffentlichung:** Erhältlich



STATISTIK  
 VERFÜGBARES GELD: 1007725  
 KOSTEN DES PARKS: 100000  
 BELEGUNG: 0  
 CENTRUMSPREIS: 500

RELATIONEN ZU TYP. ZUMSATZ: 7,10%

STADT	✓
ERHÄNDLICH	✓
ABGESCHLOSSEN	✓
LEBTE IM BIC	✓
AKTIVIERBARE	✓
ENTWICKELT	✓
REINIGUNG	✓
1. JAHR	✓
32. JAHR	✓
99. JAHR	✓

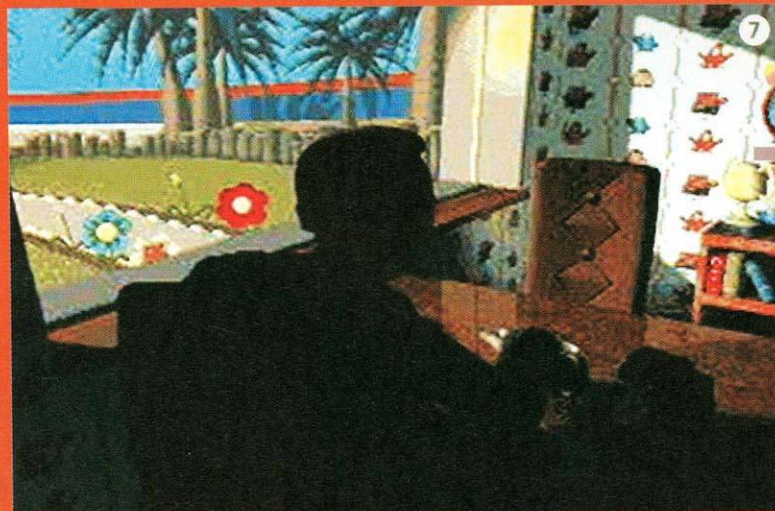
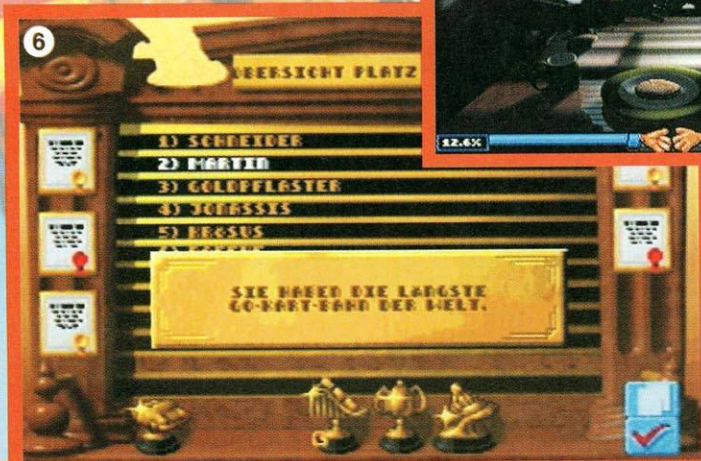
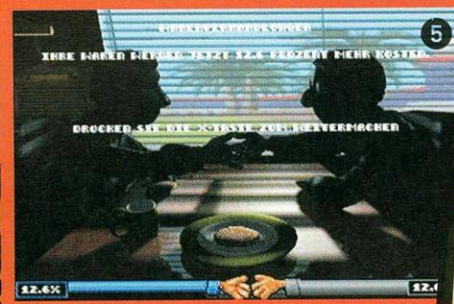
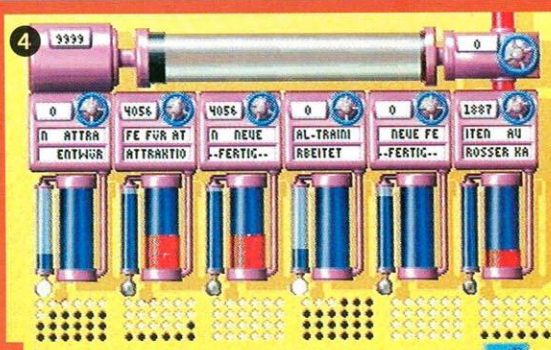
13. MAI



1 Die Wasserbahn zählt zu den Attraktionen, die einen prestigeträchtigen Pokal wert sind. 2 Eintrittspreise sind der Grundpfeiler für Profite, bei Ladengeschäften ist schnell die Grenze des Zumutbaren erreicht. 3 Die Achterbahn läßt sich nach Belieben in der Höhe verändern. Loopings und Schrauben können nachträglich angebaut werden. 4 Zu Beginn empfiehlt es sich, in Entwürfe für neue Attraktionen, Läden und Busse zu investieren. 5 Sollten die Verhandlungen mit Lieferanten scheitern, wird Euer Park nicht mehr beliefert, und die Einkaufspreise steigen um 10%. 6 Am Ende jedes Jahres erscheint diese Übersichtstafel mit allen Pokalen und Zertifikaten, die Eurem Park zuerkannt wurden. 7 Sollte sich Euer Aktienkurs positiv entwickeln, könnt Ihr Euch gemütlich zurücklehnen und die Aussicht genießen.

Faszination liegt jedoch in den Wechselbeziehungen der verschiedenen Aktionen begründet. Theme Park ist für jeden Konsolenbesitzer, der sich ein bißchen für Wirtschaftssimulationen interessiert, uneingeschränkt empfehlenswert, auch weil Bullfrog zumindest diesmal an sämtliche Features der PC CD-ROM-Version (Intro, Zwischensequenzen, Speicherfunktion) gedacht hat. Die Möglichkeit, bei der PlayStation-Version einen Spaziergang durch

den Park zu unternehmen, ist dagegen lediglich als kleiner Bonus zu verstehen. Davon abgesehen sind die Saturn- und PlayStation-Varianten nahezu identisch. Wünschenswerter wären da schon ein Zwei-Spieler-Modus via Link-Kabel oder einige vorgefertigte Szenarien gewesen.



# FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●● 6 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●● 6 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●● 8 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●● 8 von 10

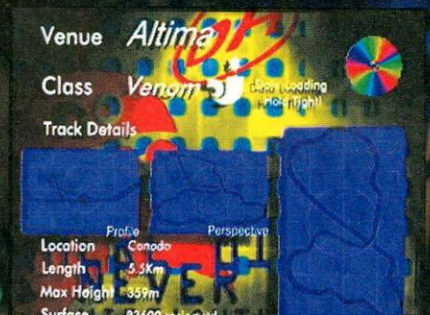
# wipEout

STEPHAN GIRLICH

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

Nach Namcos gelungener Ridge Racer-Konvertierung schickt sich nun die von Sony einverleibte Firma Psygnosis an, mit dem absoluten High Speed-Overkill wipEout die erstaunlichen 3D-Fähigkeiten der PlayStation noch deutlicher unter Beweis zu stellen.

Wir befinden uns Mitte des 21. Jahrhunderts. Schumi (rules!) und Damon ruhen wohl endlich in Frieden, Formel 1-Boliden gibt es höchstens noch in Oldtimer-Museen zu bestaunen. Die wagemutigen Piloten der Zukunft steuern aerodynamische, mit speziellen Antigravitations-Systemen ausgestattete Raumgleiter. Vier verschiedene Typen stehen zur Wahl, die sich natürlich in ihren Attributen erheblich unterscheiden. So erreicht die russische Qirex zwar mit Abstand den höchsten Top Speed, legt jedoch in den Kurven ein äußerst träges Verhalten an den Tag, will heißen, schiebt gewaltig



in Richtung äußere Fahrbahnbegrenzung und ist von daher für Neulinge nicht empfehlenswert. Diese sind mit der europäischen Feisar weitaus besser bedient. Durch die niedrige Höchstgeschwindigkeit und die direkte Steuerung lassen sich die meisten Kurven mit Vollgas nehmen, und auch das Überholen der permanent blockenden Gegner ist mit diesem Typ erheblich unkomplizierter.

### ■ Feinfühliges Steuerung

Grundsätzlich muß man aber sagen, daß bei wipEout einiges an Training von Nöten ist, um die komplexe Steuerung wirklich effektiv einsetzen zu können. Zudem ist es fast zwingend erforderlich, Namcos analoges neGcon sein eigen zu nennen, weil mit dem normalen Pad das volle spielerische Potential definitiv nicht ausgeschöpft werden kann. Bei unseren Tests gehen wir immer von der optimalen Hardware-Konfiguration aus. Beschränkten sich die Lenkmanöver bei bisherigen Rennspielen meist auf leicht beherrschbare Links-/Rechtsmanöver, ist bei wipEout der geschickte Einsatz spezieller Luftbremsen für schnelle Rundenzeiten unerlässlich. Über die L- und R-Tasten bremsst man auf diese Weise den Glei-

ter sanft auf die optimale Geschwindigkeit ab, dabei dreht sich der Flieger leicht um die Längsachse, kippt also förmlich in die Kurve hinein, so daß selbst die haarsträubendsten Schikanen bei exaktem Timing perfekt in der Ideallinie genommen werden können. Um bei den zahlreichen Sprüngen oder heftigen Steigungen bzw. Gefällen zu vermeiden, daß sich die Fliegerspitze mit Vehemenz in den Boden bohrt, läßt sich diese über das Steuerkreuz leicht nach oben oder unten neigen. Das Kapitel Steuerung ist also sprichwörtlich ein Kapitel für sich. Man kann Psygnosis aber nur beglückwünschen, die Hardware auch für ein anspruchsvolles Gameplay zu nutzen, denn nur mit besserer Grafik und besserem Sound wird man die 16-Bit-Konsolen wohl so schnell nicht vom Thron stoßen.

### ■ Designer-Orgie

Doch haben sich die Entwickler auch in allen anderen Punkten mächtig ins Zeug gelegt. Von der Aufmachung her ist wipEout der bislang eindeutig spektakulärste Next Generation-Titel. Drei bekannte englische Technoformationen, namentlich Orbital, The Chemical Brothers und Leftfield, hat sich die britische Company eigens für den Soundtrack



an Land gezogen. Die treibenden Beats (hypnotischer Hardtrance-Techno, ca. 150 bpm) passen zum futuristischen Design wie die berühmte Faust aufs Auge, Sprachausgabe und Geräuschkulisse sind ebenfalls State Of The Art. Für die verschiedenen Logos und Icons ebenso wie für die spacige wipEout-Typo zeichnet sich die in England populäre Werbeagentur Designers Republic verantwortlich. Sony war von deren Entwürfen gar so beeindruckt, daß man sich kurzerhand die Lizenzrechte für Merchandising-Aktionen sicherte. Bravouröse Arbeit muß man auch den Grafikern zugestehen. Die insgesamt 14 Kurse verwöhnen das Spielerauge mit edlen Texturen und gerenderten Fliegern. Auch die Streckenführung ist perfekt ausgetüfelt, zunächst unfair erscheinende Abschnitte verlieren ihren Schrecken mit zunehmender Streckenkenntnis.

## ■ Spielerisch kaum neues

Nur wenig Innovatives gibt es beim Spielaufbau zu vermelden. Man wählt sich einen von vier Fliegertypen, die mit jeweils zwei absolut gleichwertigen Piloten aufwarten. Je nach Können entscheidet man sich für die Venom- (Einsteiger) oder Rapier Class (Profi, doppelte Spielgeschwindigkeit). Die jeweils sechs (bzw. sieben) Strecken sind in beiden Klassen bis auf komplett unter-

schiedliche Texturen absolut identisch. Beim ersten Start in der Formel 3600 Anti-Gravitationsliga ist jedoch, Mario Kart-like, nur die Venom Class anwählbar. Erst wenn der Championship-Modus gewonnen wurde, steigt man in die Rapier Class auf. Aus der Ego-Sicht oder knapp hinter dem Gefährt - beide Perspektiven sind sich in spielerischer Hinsicht ebenbürtig - geht's dann endlich los: Immer mit dem Ziel vor Augen, das Rennen bei insgesamt acht Teilnehmern mindestens als Dritter zu beenden. Das ist gleichbedeutend mit der Qualifikation für den nächsten Lauf. Die ominöse siebte Strecke, mit Namen Firestar, werden indes ohne Cheat nur die wenigsten Zocker zu sehen bekommen, denn auch hier ist ein Durchspielen unbedingt notwendig, und zwar in der Rapier Class, was bei deren höllischem Schwierigkeitsgrad extremes Durchhaltevermögen und perfekte Steuerkünste voraussetzt. So gesehen haben der Time Trial- wie auch der Single Race-Modus ihre Daseinsberechtigung, da sich diese naturgemäß hervorragend zum Trainieren eignen. Hier checkt man auch am besten den Einsatz der fünf Extrawaffen (Missile, Rocket, Shockwave, Mine, Turbo - im Zwei-Spieler-Modus drei zusätzliche), die über verschiedenfarbige Iconfelder eingesammelt werden. Die Bedrohung durch einen Gegner bekommt man durch einen imaginären Sprecher angekündigt, so daß man seine eigenen Waffen, wenn irgend möglich, gezielt gegen diese Angriffe einsetzen kann. Als weitere Hilfe sind auf allen Pisten blaue Beschleunigerpfeile verteilt, bei deren Überfliegen der Gleiter eine kurzfristige Beschleunigung erfährt. Das erweist sich hauptsächlich nach Kollisionen, einem Abschub oder auch für geschickte Überholmanöver als nützlich. Bestzeiten, Rundenrekorde und



**System:** PlayStation  
**Genre:** Rennspiel  
**Spieler:** 1-2 Spieler  
**Level:** 13 Level  
**Besonderheiten:** Memory Card, neGcon Pad, Link-up  
**Hersteller:** SCE  
**Entwickler:** Psygnosis  
**Testmuster:** Psygnosis  
**Veröffentlichung:** Erhältlich  
**Ca. Preis:** 99,- DM

Info



## Interview mit Nick Burcombe, ... Psynosis

**FG:** Auf den ersten Blick scheint wipEout der 16-Bit-Konkurrenz hardwarebedingt vor allem optisch und akustisch überlegen zu sein, doch erweist sich nach kurzer Spieldauer die komplexe Steuerung als das eigentliche i-Tüpfelchen dieser futuristischen Rennsimulation. Wie ist es Euch gelungen, das Flugverhalten derartig realistisch wirkend und nachvollziehbar in Szene zu setzen?

**NICK:** Dafür sind mehrere Punkte ausschlaggebend: Zum einen die Rotation um die Z-Achse (das Drehen der Schiffe), was nicht möglich gewesen wäre, wenn man mit dem Boden in Kontakt kommen würde (z.B. mit Rädern). Der Auftrieb, den die Schiffe bekommen, wenn sie nach einem Sprung landen, ist ein weiterer Punkt. Sie kehren zu einer festgelegten Höhe über der Oberfläche zurück und vermitteln dem Spieler so das Gefühl von der Strecke abgestoßen zu werden. Überhaupt ist man an nichts gebunden, das Gewicht der Crafts und das Gleiten um Kurven mit den Air Brakes ist mit dem Herumgeschleudert werden in Ridge Racer überhaupt nicht vergleichbar. Es ist jedoch interessant, daß jeder, der wipEout bis jetzt gespielt hat, überzeugt ist, daß sich die Gleiter so steuern lassen, wie man es von einem Schiff ohne Schwerkraftverhältnisse in Wirklichkeit erwarten würde.

**FG:** wipEout birgt wie Ridge Racer zahlreiche Geheimnisse, wie bspw. Schnellstarts, eine Zusatzstrecke, usw. Ist es möglich, diese Optionen auch über Cheats auszulösen?

**NICK:** Es gibt eine Joypad-Kombination, um die Rapier Class anzuwählen, ohne die Venom Class erfolgreich beendet zu haben. Diese muß beim ersten Menü, während die Option „One Player“ aufleuchtet, eingegeben werden. Haltet L2, R2, Links, Quadrat und Kreis gedrückt, und betätigt dann die Taste X. Es existiert auch ein Cheat für die versteckte Firestar-Runde.

**FG:** Auf der ersten Strecke haben wir Werbung für einen neuen Psynosis-Titel entdeckt, der den Namen „Tenka“ trägt, aber noch in keiner Release-Liste zu finden ist. Könnt Ihr unseren Lesern schon etwas über dieses Projekt verraten?

**NICK:** Tenka befindet sich in Entwicklung, wird aber momentan noch unter Verschluss gehalten. OK, nur ein kleiner Hinweis: Es wird ein 3D-Actiontitel mit sehr vielen Waffen und verschwenderischer Grafik.

**FG:** Wird das Sequel zu wipEout den geplanten Multi-Tap-Adapter unterstützen, der es ermöglichen soll, bis zu 20 PlayStations miteinander zu vernetzen?

**NICK:** Wir denken natürlich über die Möglichkeit eines Sequels nach und beschäftigen uns bereits mit einigen Spielkonzepten. Offiziell geplant ist wipEout 2 allerdings noch nicht.



individuelle Joypad-Konfigurationen werden über Memory Card ebenso festgehalten wie erreichte Leistungen, also Qualifikation für Rapier Class oder Bonusstrecke.

### Der Über-Flieger

wipEout ist das bislang aufwendigste und motivierendste Konsolen-Rennspiel. Der 16-Bit-Konkurrenz haushoch überlegen, läßt der futuristische Racer selbst Spiele wie Segas Daytona USA oder auch Namcos Ridge Racer hinter sich. Die Gründe hierfür liegen auf der Hand: Die Strecken scrollen ultraflüssig, und das irre hohe Spieltempo in der Rapier Class versetzt den Spieler in einen echten Geschwindigkeitsrausch. Die tolle Aufmachung wird dann auch nur durch das exzellente Gameplay überboten, und das ist ohne Zweifel nach wie vor der wichtigste Aspekt eines Racing-Games. Trotz der zugegebenmaßen nicht ganz einfachen Steuerung gibt es momentan kein Konkurrenzprodukt, das in diesem Punkt wipEout die Spitzenposition streitig machen könnte, wie schon erwähnt, ein NegCon vorausgesetzt. Einzig der knallharte Schwierigkeitsgrad gibt minimalen Anlaß zur Kritik. Weniger versierte Joypad-Künstler werden in der Rapier Class enorme Schwierigkeiten haben, gerade die Greenland-Strecke mit ihren zahlreichen bitterbösen Schikanen strapaziert das Nervenkostüm erheblich. Im Sinne der Langzeitmotivation ist dieser hohe Anspruch sicher nicht verkehrt, denn ohne Fehler schaffbar, d.h. fair, sind alle 14 Strecken. So liegt es letztendlich an jedem selbst, wieviel Spielspaß man wie schnell aus WipEout ziehen kann.

### Zwei-Spieler-Modus (Link-up)

Ein Zwei-Spieler-Modus über Link-Kabel hat gewöhnlich gleichwertige Vor- und Nachteile. Zwei Fernseher, zwei PlayStations und dann auch noch zwei wipEout-CDs, das bekommen leider meist nur die Wenigsten auf die Reihe. Schade eigentlich, denn gerade gegen einen menschlichen Konkurrenten steigt der Spielspaß naturgemäß ins schier Unermeßliche. Bei wipEout auch deshalb, da, wie im Haupttext angesprochen, drei zusätzliche Extras den Schadenfreude-Faktor beträchtlich erhöhen. Dem Gegner das Extra zu stibitzen oder dessen Lenkung umzukehren, sind Optionen, die einen Spielstand in kürzester Zeit umkehren können und einen Zwei-Spieler-Modus erst so richtig interessant gestalten.

extra-info

**FUN POINTS**

**GRAFIK** ●●●●●●●●●● 9 von 10

**SOUND** ●●●●●●●●●● 9 von 10

**GAMEPLAY** ●●●●●●●●●● 10 von 10

**RATING** ●●●●●●●●●●

**10**



# NBA Jam

## TOURNAMENT EDITION

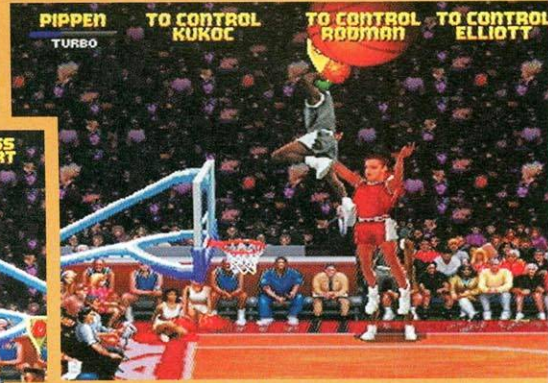
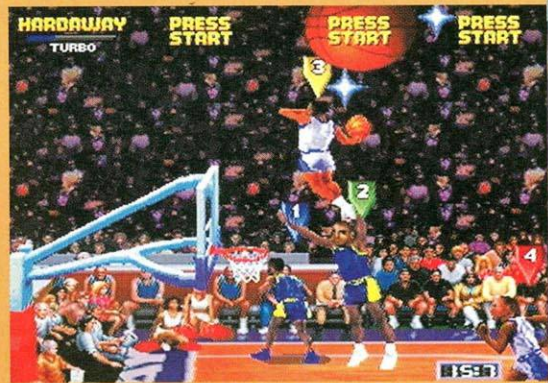
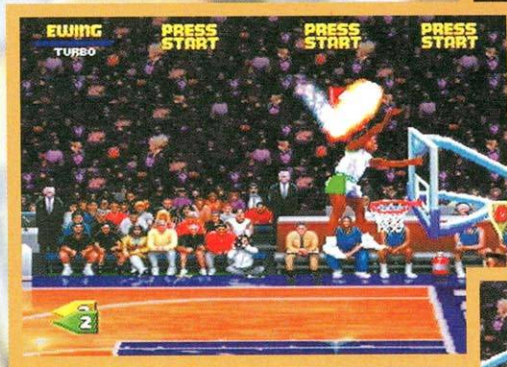
GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARTIN WEIDNER

**Zwei Körbe, vier Spieler und schönen „Dunk“!**  
**NBA Jam TE mit vielen bekannten Stars aus der National Basketball Association gehört in der Spielhalle und auf Konsole zu den Top-Titeln.**

Diese Version bietet, wie das in Zukunft wahrscheinlich PSX-Standard sein wird, eine optisch und akustisch absolut authentische Umsetzung des Coin-Ops.

### ■ NBA für Nichteinge-weihte

Bei NBA Jam TE befinden sich insgesamt vier Spieler auf dem Feld. Zu zweit tretet Ihr im Team oder gegeneinander an. Jedes der 27 NBA-Teams stellt drei Star-Spieler zur Auswahl. Neben Pass und Wurf ist noch ein Turbo in der clever durchdachten Steuerung enthalten, um die langen Kerls auf Touren zu bringen, und besonders um spektakuläre Dunks, darunter Salti, Sprünge bis an die Decke, Schrauben usw. durchzuführen. Was NBA Jam so beliebt macht, ist das absolut einfach zu beherrschende, aber lange Zeit motivierende Spielprinzip. Vor allem, wenn Ihr zu zweit zum Pad greift, sind Spielsessions bis spät in die Nacht vorprogrammiert. Verschiedene Spielmodi lockern die Struktur nochmals auf. So besteht beispielsweise die Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit immens zu steigern. Auch Extras stehen zur Verfügung, die beim Aufsammeln besondere Wurf- oder Abwehrfähigkeiten brin-



gen. Erzielt Ihr einen Korb während Ihr auf einem Bonus-Feld steht, bekommt Ihr zusätzliche Punkte gutgeschrieben. Neueinsteiger sollten auf jeden Fall beachten, in den Viertelpausen auszuwechseln, denn nach maximal zwei Spielabschnitten geht jedem Profi gehörig die Pumpe.

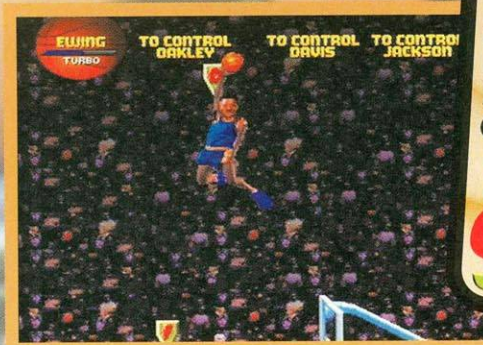
### ■ Die beste Umsetzung?

Der NBA-Fan bekommt für ca. hundert Mark sozusagen seinen eigenen Automaten, da kann man ja nicht meckern. Jedoch was die Präsentation des Spieles angeht, hat man trotz CD auf Sparflamme gekocht. Ein paar sekundenlange Filmschnipsel und ein mittelmäßiger Sound: Das soll's gewesen sein. Nur die Sprachausgabe bewegt sich auf PSX-Niveau. Doch dies sind wirklich minimale Kritikpunkte, unter dem Strich bleibt ein sehr gutes Sportspiel.



System: PlayStation  
 Genre: Fun Sports  
 Spieler: 1-4  
 Besonderheiten: Memory Card, Multi-Tap  
 Umsetzungen: Saturn, Jaguar  
 Hersteller: Acclaim  
 Entwickler: Iguana  
 Testmuster: Dynatex, Acclaim  
 Veröffentlichung: Erhältlich  
 Ca. Preis: 109,- DM

Info



## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●

# 8

von 10

# PHILOSOMA

2# 3# 4# 5# 6# 7# 8# 9# 10# 11# 12# 13# 14# 15# 16# 17# 18# 19# 20# 21# 22# 23# 24# 25# 26# 27# 28# 29# 30# 31# 32# 33# 34# 35# 36# 37# 38# 39# 40# 41# 42# 43# 44# 45# 46# 47# 48# 49# 50# 51# 52# 53# 54# 55# 56# 57# 58# 59# 60# 61# 62# 63# 64# 65# 66# 67# 68# 69# 70# 71# 72# 73# 74# 75# 76# 77# 78# 79# 80# 81# 82# 83# 84# 85# 86# 87# 88# 89# 90# 91# 92# 93# 94# 95# 96# 97# 98# 99# 100#

MARTIN WEIDNER • STEFAN HELLERT

**Philosoma stellte in Japan einen der ersten vorangekündigten Titel für Sonys noch junge PlayStation dar. Demzufolge war die Erwartungshaltung in der Redaktion sehr hoch; und das aufwendig gerenderte Intro stellt bereits die überlegenen JPEG-Fähigkeiten der Sony-Hardware unter Beweis: Ein Trio von futuristischen Raumgleitern, die aus Game Arts' Silpheed entnommen sein könnten, heben, äußerst beeindruckend in Szene gesetzt, von Bord ihres Mutterschiffes ab und dringen in die Atmosphäre eines Planeten ein, der von Aliens eingenommen wurde. Ein klassischer Shooter, sollte man meinen. Daneben getippt.**



Entwickler SCE (Sony Computer Entertainment) distanzierte sich von traditionellen, nur in eine Richtung scrollenden Bildschirmen und integrierte horizontale, vertikale, isometrische und dreidimensionale Ansichten in das Leveldesign, die den Spieler unentwegt und förmlich zur Umorientierung zwingen sollten. Ein völlig neuartiger Kunstgriff wirkt dieser Vermutung entgegen. Die Übergänge zwischen den FMV-Zwischensequenzen und den einzelnen Handlungsabschnitten wurden weitgehend fließend gestaltet, bauen Spannung auf und treiben zugleich die Story voran. Dieser Nervenkitzel, der im digitalisierten Funkverkehr zwischen den drei Piloten geradezu spürbar ist, ent-

läßt sich zuletzt in dem Aufeinandertreffen mit der Alien-Queen.

## ■ Feuertaufe

Eindrucksvolle Spezialeffekte untermauern den langen Flug dorthin: Gegner tauchen aus perspektivisch tiefer gelegenen Schluchten hervor, Schiffe zoomen ein und aus, der Laser hinterläßt sogar eine fluoreszierende Garbe. In der Praxis findet er dessen ungeachtet kaum Verwendung, denn der Einsatz von Vulcan-Frontgeschossen (2D-Level) und A-Breaks (3D-Level) ist für sämtliche Blickwinkel ausreichend. Taktische Elemente stehen bei den vier Waffensystemen hinten an, ganz im Gegensatz zu den mustergültig in mehrere Stufen



aufrüstbaren Power Ups (MRM, SRM, Shield, Power) und den Extras (Tup, Buster Grenade). Von einigen vereinzelt Stellen abgesehen, in denen zu viele Explosionen den Hintergrund verdecken, ist das Leveldesign im übrigen auffallend fair und außerordentlich abwechslungsreich; eine Tatsache, die indes nicht allein auf die vier Perspektiven zurückzuführen ist.

### Nischendasein ?

Philosoma könnte zwar vor allem durch die glänzenden Zwischensequenzen ein neues Zielpublikum erschließen, Shooter-Profis sollten sich aber darüber im Klaren sein, daß durch die optionale Speicherfunktion der Spielspaß etwas geschmälert wird.

## PHILOSOMA

System:	PlayStation
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1 Spieler
Level:	4 Level
Besonderheiten:	Memory Card
Umsetzungen:	Nicht geplant
Hersteller/Entwickler:	Sony Computer Entertainment
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Dezember
Ca. Preis:	99,- DM



1



2

1 2 Die JPEG-Zwischensequenzen stehen rundweg in Einklang zum eigentlichen Geschehen. 3 In den 3D-Abschnitten ist die Flugrichtung vorgegeben, was dem Spieler angesichts der beachtlichen Action nur vereinzelt auffällt. 4 Hintergrund-Details wie aus tiefer gelegenen Schluchten zum Vorschein kommende Schiffe oder Aufbauten (hier im Bild) verleihen Philosoma eine vertikale Dimension. 5 Wer aus der Begegnung mit der Alien-Queen siegreich hervorgeht, kann die Zwischenspanne per Memory Card in Folge betrachten. 6 Der Grafikstil mutet gegen Ende des Spieles klaustrophobisch an und erinnert in weiten Teilen an Werke von H.R. Giger.



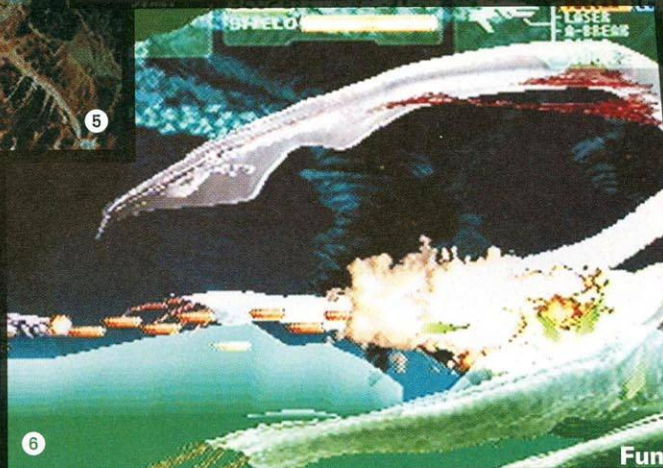
3



4



5



6

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●  
7 von 10

# Destruction Derby

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

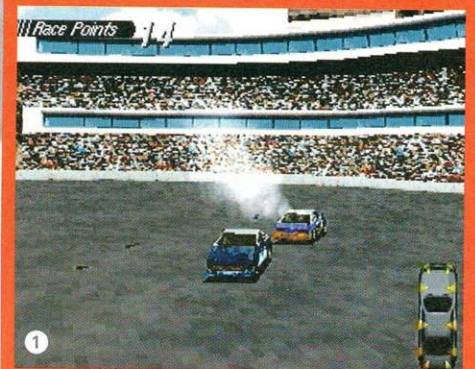
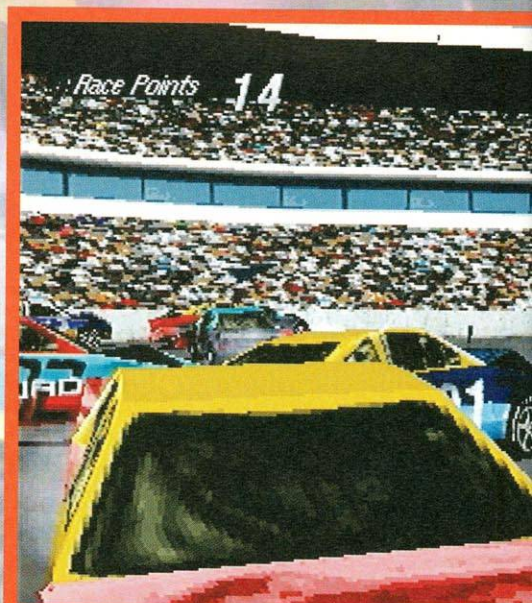
**Die Rennsportbegeisterung in deutschen Landen bewegt sich dank Schumi in die Gefilde gepflegter Ekstase. So manch ein PS-Fan vor dem Fernseher kommt jedoch erst richtig in Wallung, wenn der Hormonspiegel der Fahrer das Gehirn ersüft und ein ordentlicher Unfall gebaut wird. Beim ungefährlichen Videospiele donnern die Autos gegen Banden oder Mitbewerber, ohne deswegen bemerkenswert in Mitleidenschaft gezogen zu werden.**

Ein Mißstand, den die Entwickler dieses PlayStation-Titels voll erkannt haben. Destruction Derby befaßt sich vornehmlich mit Blechschäden in allen Variationen. Die drei zur Auswahl stehenden Fahrzeuge besitzen unterschiedliche Panzerungen und Motorenleistungen. Als Rookie erreicht das Auto die geringste Endgeschwindigkeit, dafür gehört die beste Panzerung zur Grundausstattung. Als Amateur oder Profi wird die Kutsche dann jeweils etwas schneller, aber auch entsprechend dünnhäutig. In einem Feld von zwanzig Teilnehmern steht Ihr im Stockcar-Modus am Start. Bei dieser Variante kommt es darauf an, als Erster ins Ziel zu kommen. Das mag bei den Rundkursen noch recht einfach sein, doch in so einigen Parcours befinden sich diverse Kreuzungen, die natürlich weder mit Ampel noch Vorfahrtsschild geregelt sind. Im Wrecking Race kann ein Rennen siegreich bestritten werden, wenn nur eine Runde gefahren wurde, und danach der nicht mehr so fahrbare Untersatz dampfend an der Bande hängt. Ausschließlich das optimale Drehmoment des Gegners bringt Punkte. Aus diesem Grund solltet Ihr andere Autos bevorzugt mit Vollgas und von der Seite anfahren, damit diese ins Schleudern kommen. Ab einer gepflegten 90°-Wende werden Zähler gutgeschrieben, vollständige Dreher bringen die höchste Punktzahl. Die dritte Vari-

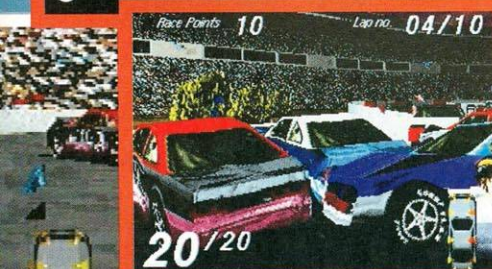
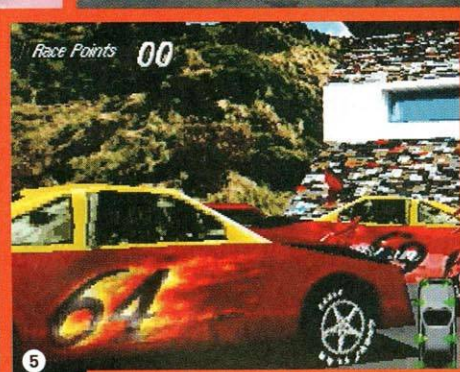
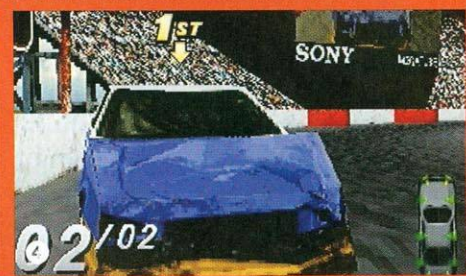
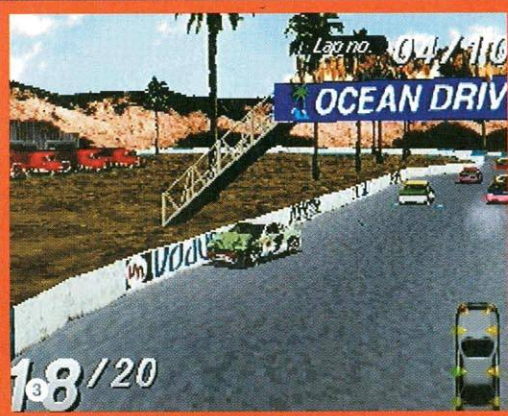
ante nennt sich Destruction Derby. Zwanzig Autos rasen wie wahnsinnig durch eine kreisrunde Arena, genannt Bowl, auch hier gilt das Prinzip: Drehen oder gedreht werden. Das Spektakel ist erst beendet, wenn der letzte Überlebende über seine neunzehn Konkurrenten triumphiert hat. Wem das zu einseitig ist, dem steht noch der Duell-Modus offen. Wie der Name schon erahnen läßt, bekriegen sich hier nur zwei Autos in der Arena und wegen des außergewöhnlich intelligenten Verhaltens der Gegner werden wahre Strategie-Schlachten ausgetragen. Nun zur Krönung, einer kleinen Perversität namens Total Destruction. Ähnlich wie beim Destruction Derby stehen sich wieder zwanzig Autos gegenüber, doch diesmal haben sich alle gegen einen verbündet - gegen Euch. Mit echtem Jagdherden-Verhalten gehen sie zur Sache, blocken Euch ab, drängen Euch in die Bande und fahren Euren Karren zu Klump', bis Ihr um Gnade winselt: Ein Überleben ist nicht möglich.

## ■ Simulationsanspruch

Die Steuerung mit dem analogen neGcon-Pad wurde nicht ermöglicht. Deshalb kombiniert man die Steuerkreuz-Kontrolle mit zwei der oberen Pad-Tasten, die für etwas Drift sorgen. Eine Bremse im herkömmlichen Sinne sucht man ebenfalls vergebens, der Rückwärtsgang übernimmt diese Funkti-



- 1 Der Duell-Modus.
- 2 Solange der Wagen noch unbeschädigt ist, fährt man den Gegnern vorwärts in die Seite, um sie zu drehen.
- 3 Ist die Front schon ziemlich lädiert, sollte man rückwärts weiterfahren.
- 4 Auf dem riesigen Sony-Fernseher wird das Rennen übertragen - ein beeindruckendes Stück Kulisse.
- 5 Aus der Ego-Perspektive sieht man die detaillierten Wagen-Texturen.
- 6/7 Es schadet dem Auto weniger zu treffen, als getroffen zu werden.



## Destruction derby

System: PlayStation  
 Genre: Rennspiel  
 Spieler: 1-2 Spieler  
 Level: 21 Level  
 Besonderheiten: Memory Card, Link-up  
 Umsetzungen: Nicht geplant  
 Hersteller: SCE  
 Entwickler: Psygnosis  
 Testmuster: Psygnosis  
 Veröffentlichung: Erhältlich  
 Ca. Preis: 99,- DM

on. Um eine anspruchsvolle Simulation anzubieten, müssen möglichst viele Faktoren aus dem realen Vorbild übernommen werden, was die große Stärke von Destruction Derby ist. Ein Auto geht nicht einfach kaputt, es siecht dahin. Dadurch eröffnen sich allerlei taktische Variationen. Ein demolierter Kofferraum fällt weniger stark ins Gewicht, während ein Motorblock, der auf die Hälfte der Original-Größe reduziert wurde, Probleme macht. Auch eine zerdrückte Vorderseite kann die Lenkung einseitig behindern. Da solltet Ihr auch die andere Seite zum Abschluß freigeben, um die Steuerung wieder „gerade-zubiegen“. Werden zwei PlayStations über Link-Kabel gekoppelt, bekommt man neue Spielmodi angeboten. Im Team Pairs-Modus treten bis zu vierzig Spieler jeweils in Zweiergruppen nacheinander an. Den Begriff Tag Team kennen wir ja vom Wrestling, unter diesem Namen findet eine Abwandlung der Total Destruction statt: Zwei Teampartner befinden sich in der Bowle, allerdings hat es die Meute immer nur auf einen Fahrer abgesehen. Sobald ein Spieler genug hat, sollte sein Teampartner ihn berühren und schon wird er zum Objekt der allgemeinen Begierde. Seek & Destroy geht noch weiter, jeweils neun Fahrer gehen auf die beiden Spieler los, wird ein Computer-Auto angerempelt, verfolgt es den menschlichen Gegenspieler.

### Prädikat: Innovativ!

Destruction Derby beinhaltet viele der Elemente, die der Soft- und der zugehörigen Hardware die Lebensberechtigung auf lange Sicht garantieren. Alte Pfade werden nicht einfach durch technischen Fortschritt erneut ausgetreten, sondern es wird weitergedacht. Neben wipEout und Ridge Racer das Kaufargument für alle Rennsportfans, eine PlayStation unter dem Weihnachtsbaum zu plazieren.

# FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 9 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10





PlayStation

# 3D LEMMINGS

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • PHILIPP NOACK

Leistungsfähigere Technologien eröffnen die dritte Dimension für Videospiele. Ob Baller-, Adventure-, Renn- oder Prügelspiel, was früher flach auf dem Schirm irrte, besitzt heute Tiefenwirkung, so kann man problemlos alte Ideen recyceln.



System: PlayStation  
 Genre: Denkspiel  
 Spieler: 1  
 Level: 80  
 Besonderheiten: Paßwort, Memory Card  
 Hersteller: SCE  
 Entwickler: Psygnosis  
 Testmuster: Psygnosis  
 Veröffentlichung: Erhältlich  
 Ca. Preis: 99,- DM

Die Lemmings begegnen diesem Umstand, wie man im Vorspann zum neuesten Teil der „Nager ohne Hirn“-Saga mitverfolgen kann, mit einer simplen Problemlösung; wir verraten nichts.

## Durchblick behalten

Wenn man einen Mythos erhalten will, sollte man sehr vorsichtig mit Experimenten sein. Große Fangemeinden beinhalten erfahrungsgemäß einen hohen Prozentsatz Puristen, dabei kann man sich leicht den Ruf ruinieren. Doch die Lemmings-Saga, von der es schon zwei Teile für Konsole gibt, hat den Eintritt in die dritte Dimension gut vermarktet. Lemmings 3D beschränkt sich auf die beliebten Grundeigenschaften wie Graben, Klettern, Blocken oder Bauen, einzige Ergänzung: Das Umleiten nach rechts oder links. Das Spielprinzip hat sich nicht verändert. Eine Schar wirklich bescheuerter Nager läuft durch unwirtliches Territorium. Stößt ein Lemming irgendwo an, kehrt er sofort um und, egal ob sich eine todbringende Schlucht oder ein tiefer See im Weg befindet, der Lemming hält drauf zu,

bis es zu spät ist. Anfangs ergeben sich zwangsläufig Probleme, den Überblick zu behalten. Dafür sorgen die vier frei dirigierbaren Kameras, deren Platzierung jedoch Übungssache ist. Um die Welt aus der Lemming-Perspektive zu sehen, besteht die Möglichkeit, auf „Virtual Lemming“ zu schalten. Lemmings 3D konsumiert man nicht an einem Tag. Ohne den richtigen Schlachtplan und dem sinnvollen Einsetzen der Fähigkeiten, werden immer mehr Lemmings den Daumen in den Mund stecken und blasen, worauf sie mit lautem Knall explodieren. Lernt im Practice-Modus mit ihnen umzugehen, damit kein Lemming umsonst geopfert wird. Belohnt wird man mit tollen Levelgrafiken, darunter Thematiken wie Tetris, Alien, Attack of the 20ft. Woman, Ritter der Tafelrunde oder Full Metal Jacket. Besonders gelungen sind auch die Zwischenspanne, lecker gerenderte Lemming-Stories, die man gesehen haben muß.

## Brauch' ich das?

Fans der Serie brauchen Teil Drei, denn man kann wirklich nicht von

einem billigen Aufguß sprechen. Action-Freunde werden vielleicht nicht die Geduld haben, stundenlang über einem Level zu grübeln. Ein kleines Zugeständnis: Wenn ein Abschnitt nicht vollständig gelöst wird, kann man an diesem Punkt oder früher wieder einsteigen. Wer nun den Zwang verspürt, kleinen, doofen und grünhaarigen Nagern zu helfen, sollte zugreifen.

**FUN POINTS**

**GRAFIK** ●●●●●●●●●● 8 von 10

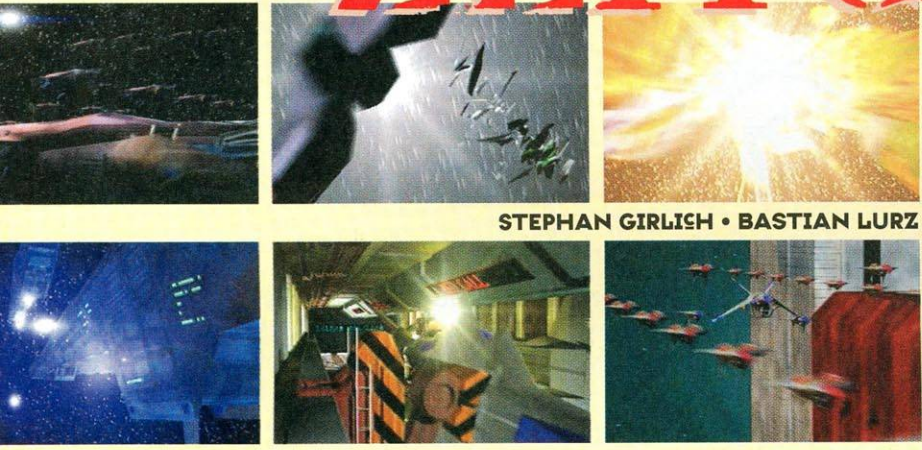
**SOUND** ●●●●●●●●●● 8 von 10

**GAMEPLAY** ●●●●●●●●●● 7 von 10

**RATING** ●●●●●●●●●●

**8** von 10

# ZETTGEIST



STEPHAN GIRLICH • BASTIAN LURZ

Warum dieser 3D-Shooter nun gerade den Titel „Zeitgeist“ erhalten hat, bleibt vorerst das Geheimnis von Taito, denn ein Deutschland-Release ist eher unwahrscheinlich.



System: PlayStation  
 Genre: Shoot'em Up  
 Spieler: 1 Spieler  
 Level: 8+ Level  
 Hersteller: Taito  
 Testmuster: Order In Time  
 Veröffentlichung: Import  
 Ca. Preis: 129,- DM

Trotz japanischer Anleitung bleibt zumindest die Story kein unlösbares Rätsel, verdient sich jedoch keinen Innovationspreis: Die gewaltige Armada Sternzerstörer einer außerirdischen Rasse steuert durch unser Sonnensystem, mit dem einzigen Ziel, skrupellos alle Planeten und ihnen fremde Lebensformen zu vernichten, die Erde ist ernsthaft in Gefahr. Wer hätte es nun gedacht, die gesamte Hoffnung der Menschheit liegt in Euren Händen. Mit einem speziellen Raumgleiter nehmt Ihr den Kampf gegen den weit überlegenen Feind auf, das Chancenverhältnis ist erwartungsgemäß gewohnt fair.

## ■ Gut geklaut ist halb gewonnen?

Eingestimmt durch ein ansehnliches Intro, steuert Ihr aus zwei frei wählbaren 3D-Perspektiven den Flieger durch Asteroidenfelder, Raumstationen und enge Höhlen. Der Bewegungsfreiraum ist ähnlich begrenzt wie bei Nintendos Starwing, überhaupt erinnert Zeitgeist stark an diesen Titel. Mission Briefing und Steuerung sind nahezu identisch, und auch die Levelstrukturen haben die Entwickler zweifelsohne zu kopieren versucht. Bei den Waffen dagegen hieß das Vorbild Panzer Dragoon: Dem Standardschuß steht ein zielsuchender Laser zur Seite, der sich einzig und allein durch seine grüne Farbe unterscheidet.

## ■ Trifft Zeitgeist den Zeitgeist?

Hier ein ganz klares Nein. Zu altbacken ist das Spielprinzip, zu wenig ausgereift die Grafik, zu wenig nachvollziehbar das Verhalten der Gegner, zu hoch der nicht einstellbare Schwierigkeitsgrad und zu nervig die stetig zunehmenden unfairen Stellen. Da zudem keine Möglichkeit zum Zwischenspeichern besteht, sinkt die Motivationskurve ziemlich schnell unauffällig in den Keller; kein Titel für lange Nächte!



Von den zwei Perspektiven empfiehlt sich nur die Außenansicht, da aus der Ego-Darstellung die Ausmaße des Raumgleiters und auch feindliche Objekte im rückwärtigen Raum nur schwer bis gar nicht eingeschätzt werden können.

## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 4 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●

# 6

von 10

# ESPN Extreme Games

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

„Im Zuge der totalen Verblödung unserer Jugend veranstaltete der Sportsender ESPN ein Rennspektakel, das haarsträubender nicht sein könnte.“

zu durchfahren, wird vom Pfosten jäh unterbrochen. Drei verschiedene Farben haben diese gewinnbringenden Hindernisse, grüne Tore bringen Kohle, um neues Equipment zu kaufen, gelbe Saisonpunkte und violette öffnen versteckte Passagen.



**System:** PlayStation  
**Genre:** Fun Sports  
**Spieler:** 1-2  
**Level:** 5  
**Besonderheiten:** Memory Card,  
**Hersteller:** SCE  
**Entwickler:** SCE  
**Testmuster:** O.I.T.  
**Veröffentlichung:** November  
**Ca. Preis:** 99,- DM

1 Abfahrten solltet ihr in der Hocke nehmen  
 2 Nicht erschrecken bei überraschenden Hindernissen  
 3 Zwei-Spieler-Modus mit Split-Screen

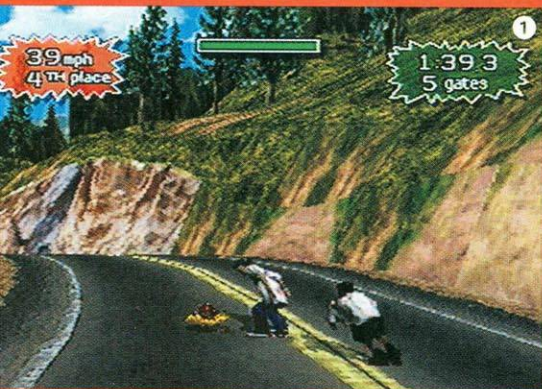
Auf In-Line-Skater, Skateboard, Mountain-Bike oder Street-Luge (Eine Art 'Sitz-Skateboard') brettern die zukünftigen Stützen unserer Wirtschaft mit bis zu 130 km/h durchs Gelände und versuchen dabei auch noch, sich gegenseitig vom Fahrgerät zu stoßen. Unschöne Verletzungen sind da unvermeidbar, aufgebrachte Eltern versuchen...“, so könnte ein Zeitungsbericht aussehen, wenn Extreme Games eine echte Sportart wäre.

## Extrem hart

Bevor man sich auf einen der fünf Kurse stürzt, sollte man sich zuerst mit den Fahreigenschaften der sechzehn zur Auswahl stehenden Fahrer auseinandersetzen. Es gibt Allrounder oder Spezialisten, die u.U. nur auf dem Skateboard brauchbar sind, genauso besitzt jedes Fahrzeug unterschiedliche Grundeigenschaften. Mountain-Bikes z.B sind schnell, aber schlechter lenkbar als ein Skateboard. Vor der Saison wären ein paar Trainingseinheiten nicht schlecht, da die Steuerung zwar einfach ist, man jedoch wissen sollte, wann es angebracht ist, zu beschleunigen oder Schuß zu fahren, bzw. wie sich die Gegner verhalten. Vier Schwierigkeitsgrade, von Easy bis Extreme, werden angeboten, genauso wie ein Zwei-Spieler-Modus mit Split-Screen. Grafisch erinnert das Programm an Road Rash: Man rast durch Städte, alte Pyramiden, Urwälder oder Landstraßen und hat genügend Gelegenheit, sich weh zu tun. Überall liegen Hindernisse in der Bahn, oder der Versuch, ein Tor

## Extrem gut?

Ein Fehlkauf ist Extreme Games auf keinen Fall, möglicherweise wird man aber als Solo-Spieler bald die Motivation verlieren. Das Stoßen und Treten der Konkurrenten und das Steuern der vier Vehikel machen einige Wochen Spaß, doch bei insgesamt nur fünf Strecken kennt man schnell jede Ecke. Trotzdem, leicht überdurchschnittlich.



## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 8 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●

# 7

von 10





# V-Tennis

Obwohl der TV-Trend, jedes popelige Turnier zu übertragen, endlich abebbt, stehen gute Simulationen dieser Sportart noch immer hoch im Kurs. Und was sich die japanische Entwicklercrew Tonkinhouse alles einfallen ließ ist jedenfalls bemerkenswert.

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • BASTIAN LURZ

## Boris-Construction-Kit

Im Edit-Mode steht es jedem frei, seinen eigenen Spieler zu erschaffen, es gibt keine Grenzen. Bizarrr eingefärbte Oberhemden und Shorts sowie „Johnny Controlletti“-Brillen gepaart mit einem Agassi-Kopftuch und allerlei lustige Gesichter würden den Veranstaltern altehrwürdiger Turniere das Wasser in die Augen treiben. Auch was das Ambiente der Plätze angeht, fand man interessante Umgebungen, beispielsweise den ausbrechenden Kilauea-Vulkan, der dumpf grollend düstere Atmosphäre schafft, ebenso wie die Niagara-Fälle im Hintergrund. Außerdem lärmten Flugzeuge beim Grand Slam in N.Y. über den Platz, oder Singvögel jubilieren im japanischen Garten. Die

Spieler bewegen sich als mit Texturen überzogene Polygonen-Ansammlung lebensecht über den Platz, der aus insgesamt 9 Perspektiven betrachten werden kann, allerdings kann man auch eigene editieren. Meiner Meinung nach ist Blickwinkel No.4 der sinnvollste. Herrlich unkompliziert präsentiert sich die Steuerung; die Kombination aus zwei Grundschlägen sowie Stop und Lob verbunden mit Schnitt bzw. dem automatischen Variieren mit diversen Aktionen wie Überkopfball, Becker-Hecht oder Volley hört sich zwar schwierig an, ist aber nach wenigen Matches kein Problem mehr. Die Akteure erinnern mehr als nur entfernt an die Stars des Tennis, - wenn es da mal keine Lizenz-Probleme gibt. Negativ fiel

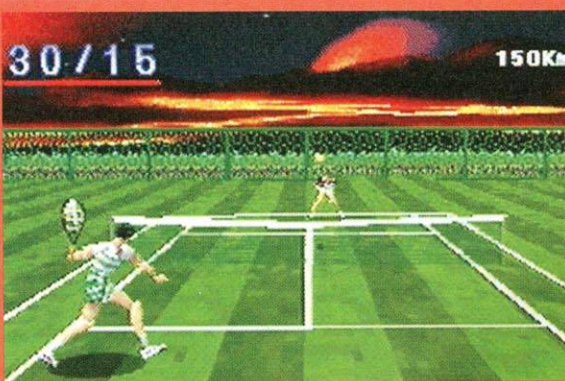
auf, daß man die Härte des Schlages nicht beeinflussen kann, weshalb der Ball oft unnötig ins Aus fliegt, außerdem haben, vor allem im Doppel, die Ballwechsel eher Tischtennis-Charakter.

## Quiet, please!!

Simulations-Fans werden mit V-Tennis Probleme haben, zu wenig realistisch sind die Darstellung und Steuerung, hier ist nach wie vor Jimmy Connors für SNES erste Wahl. Grafisch hat man, für PSX-Verhältnisse, solide gearbeitet, doch die Hintergründe könnten noch besser gezeichnet sein. Die grausame Musik hätte keiner vermisst, dafür aber die seriös-neutrale Stimme des Schiedsrichters. Unterm Strich trotzdem ein brauchbares Sportspiel.



System: PlayStation  
 Genre: Sports  
 Spieler: 1-2 Spieler  
 Besonderheiten: Memory Card  
 Hersteller/Entwickler: Tonkinhouse  
 Testmuster: Flying Arts  
 Veröffentlichung: Import  
 Ca. Preis: K.A.



Insgesamt neun Perspektiven stehen zur Wahl, zusätzliche können über einen Editor selbst bestimmt werden.



## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 7 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●  
6 von 10

# Space Hulk

JULIAN OSSENT • STEPHAN GIRLICH

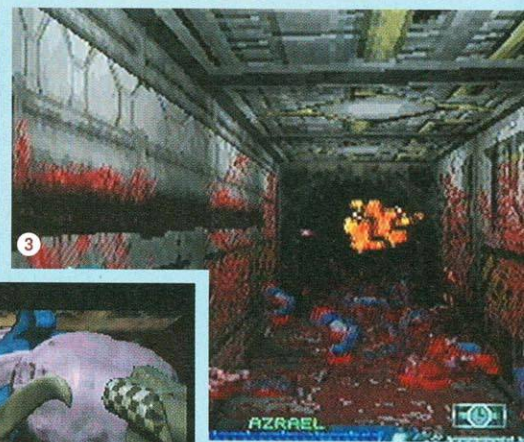
War und ist Space Hulk als Brettspiel ein echter Kult, so ließ der Erfolg der Computerumsetzungen bis jetzt auf sich warten. Die 3DO-Version könnte dies ändern.



System: 3DO  
 Genre: 3D-Shoot'em Up  
 Spieler: 1 Spieler  
 Level: 20+  
 Besonderheiten: Backup-Booster  
 Umsetzungen: PlayStation  
 Hersteller: Electronic Arts  
 Entwickler: Key Game  
 Testmuster: Order In Time  
 Veröffentlichung: Erhältlich  
 Ca. Preis: 109,- DM



1 Während die Übersichtskarte eingeblendet ist, wird der Actionteil für kurze Zeit eingefroren. 2 Sind die Genestealers so nah, ist es meist schon zu spät. 3 Gnadenloses Gemetzel bis zum Abwinken. 4 Das Abfackeln bestimmter Bereiche gehört mit zu den Hauptaufgaben.



## Aliens

Nannte Giger seine allesfressenden Monster Aliens, so heißen die Horrorgeschwister bei Space Hulk Genestealers. Kleiner Überblick der Lage: Die Menschheit hat sich im Universum ausgebreitet und ist dabei auf die Rasse eben jener Genestealers gestoßen. Als ein riesiger Frachter, der Space Hulk, von diesen Monstern infiltriert wird, beschließt die Regierung die Blood Angels, eine intergalaktische Schutzstaffel, an Bord des Raumschiffes zu bringen, um die Aliens daran zu hindern, auf der Erdkolonie namens Delta III zu landen.

## Atmosphäre!

Wer Alien 1-3 liebt, wird sich bei Space Hulk wie zu Hause fühlen: Schleimige Genestealers, die fauchend und röhrend versuchen, unsere Helden in Stahl zu Konserven zu verarbeiten, rostige Raumschiffe und ängstliche Funksprüche der Kollegen schaffen eine phänomenale Atmosphäre. Gesteuert wird aus einer 3D-Perspektive, in den

Trainingsmissionen können alle Blood Angels kommandiert werden, im Campaign-Modus nur einer. Die Missionen sind sehr unterschiedlich, von der Flucht aus einem Raumschiff über die Sicherung oder Zerstörung eines bestimmten Bereichs bis zur Ausrottung eines Genestealer-Nests, ist alles möglich.

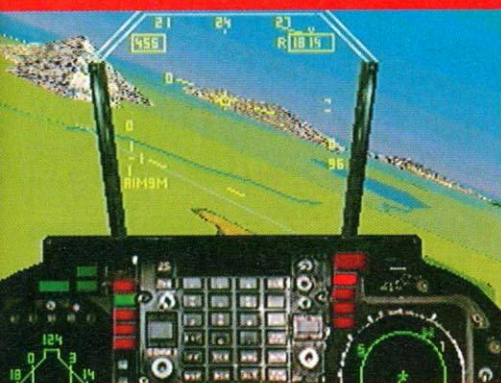
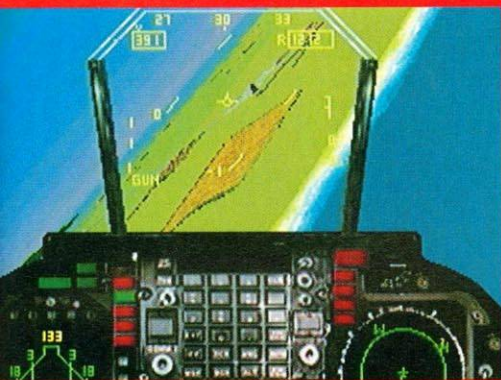
## Brutale Realität

Grafisch präsentiert sich Space Hulk trotz leichten Ruckelns durchaus ansprechend, der Sound untermalt die beklemmende Atmosphäre hervorragend. Wer erstmal einem Genestealer, der sich mit martialischem Geschrei nähert, gegenüberstanden hat und die verschwitzte Hand nach dem Gemetzel vom Joypad nimmt, der weiß, wovon ich rede. Leider stören zwei Schönheitsflecken das Gesamtbild: Der Schwierigkeitsgrad des Campaign-Modus ist zu hoch, und die Steuerung ist etwas zu schwammig. Jeder 3D- und Alienfan sollte aber zugreifen, sofern er kein zu sanftes Gemüt hat, denn Space Hulk ist ein echter Action-Leckerbissen.



# Flying Nightmares

JULIAN OSSENT • STEPHAN GIRLICH



Die Grafiken sind eher schlicht, doch wirkt sich dieser Umstand positiv auf die Spielgeschwindigkeit aus, da hier keinerlei Einbußen hingenommen werden müssen.



System:	3DO
Genre:	Flugsimulation
Spieler:	1
Level:	20+
Besonderheiten:	Backup-Booster
Hersteller:	Studio 3DO
Entwickler:	Domark
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	109,- DM

**Beherrschen auf Konsole bislang stark actionorientierte Flugsimulationen das Geschehen, rollt endlich ein ernsthafter Genre-Vertreter auf die 3DO-Landebahn.**

## ■ Einsteigerfreundlich

Mittelpunkt des Spiels ist der AV8B-Harrier, ein Senkrechtstarter, der inzwischen zu den wohl bekanntesten Jets der Welt gezählt werden darf. Zu Anfang muß man sich entscheiden, ob man lieber erst ein paar Trainingsflüge absolvieren möchte - von Start und Landung bis zum Luft-Boden-Angriff kann hier alles ausführlichst geübt werden - oder direkt in die Campaign einsteigt, in der zahlreiche Einsätze abgeschlossen werden müssen, um den Konflikt im jeweiligen Krisenherd erfolgreich zu beenden. Hat man sich für eine der beiden Optionen entschieden, wird der Jagdbomber noch bewaffnet und betankt, ehe man sich auf dem schwankenden Deck eines Flugzeugträgers wiederfindet.

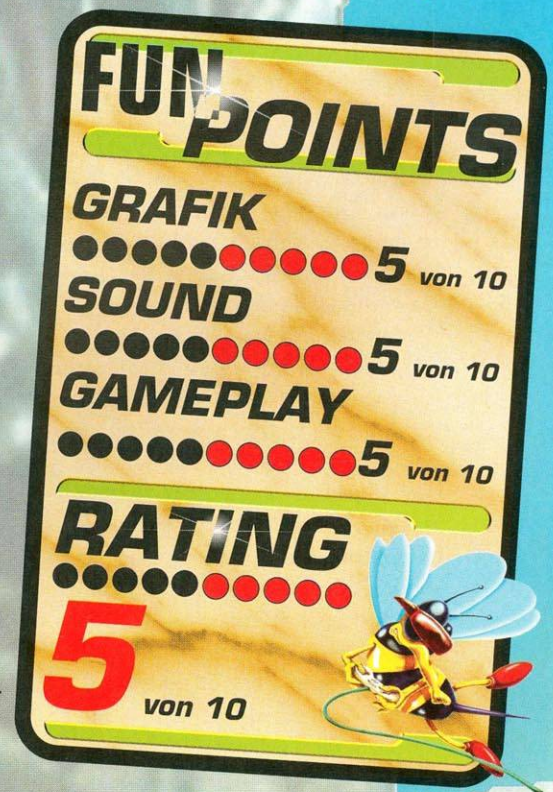
## ■ Technik simpel - Steuerung kompliziert

Grafisch ist Flying Nightmares sicherlich nicht unbedingt das Schönste, aber alle Objekte sind als das zu erkennen, das sie darstellen sollen, allerdings etwas eckig und klobig, was sich jedoch positiv auf die Spielgeschwindigkeit auswirkt. Auch vom Sound her wird wenig Spektakuläres geboten, aber ein Düsenflugzeug klingt nunmal nicht wie Mozarts Kleine Nachtmusik. Doch bei der Steuerung erlebt Otto-Normal-Spieler eine böse Überraschung, denn ohne Analog-Stick wie dem CH Flightstick erweist sich die Kontrolle als viel zu direkt, ruck-zuck trudelt der Harrier wie eine geworfene Banane durch den texturelosen Himmel. Leider trägt auch die Belegung des Joypads/-sticks nicht gerade zur besseren

Übersicht bei, der Schleudersitz muß zum Beispiel mit einer Kombination betätigt werden, die eher an ein Prüfgelspiel erinnert, denn an eine Flugsimulation.

## ■ Flugtest absolviert

Sieht man jedoch über diese lösbaren Probleme hinweg (her mit dem Flightstick), präsentiert sich Flying Nightmares als passabler erster Gehversuch im Flugsimulationsbereich. Die Missionen sind fair aufgebaut und mit der richtigen Taktik auch zu schaffen, Frusterlebnisse dürften ausbleiben. Wer schon lange auf eine Simuaton für sein 3DO wartet, kann hier zuschlagen.



# Street Fighter II Super Turbo

PHILIPP NOACK • MARTIN WEIDNER



**System:** 3DO  
**Genre:** Beat'em Up  
**Spieler:** 1-2 Spieler  
**Level:** 18  
**Besonderheiten:** QSound  
**Hersteller:** Panasonic  
**Entwickler:** Capcom Japan  
**Testmuster:** Fun Generation  
**Veröffentlichung:** Dezember  
**Ca. Preis:** 109,- DM



Fünf Uhr morgens, eine einsame Hütte irgendwo in den nebelverhangenen Bergen Japans. Im Inneren liegt eine uns wohlbekannte Person auf einem harten, unbequemen Holzbett.



① Einmal aufgefüllt, erlaubt der Super-Combobalken den Einsatz von Super-Combos. ② Neben den 16 World Warriors wurde der geheimnisumwitterte Akuma ins Spiel integriert.

Genau im Moment des Erwachens schießt Ryu wieder dieser eine Gedanke durch den Kopf, der nun schon seit beinahe acht Jahren sein Denken und Handeln bestimmt: Werde ich beim Street Fighter Tournament ein zweites Mal bestehen können? Er steht mit entschlossener Miene auf und verläßt die Hütte, um seinem allmorgentlichen Dragon Punch-Training nachzugehen...

## The Art of Street Fighting

Damit keine Aktualitätsmißverständnisse aufkommen: Bereits im April des Jahres 1994 kam die SSF II Turbo-Platine in die Spielhallen, ein knappes halbes Jahr später erschien in den Staaten die vorliegende 3DO-Version für den Heimmarkt. Die wesentlichen Unterschiede dieser Variante zu allen vorangegangenen seien hier nochmals kurz erwähnt, auf daß sich diejenigen, die sich im Street Fighter-Versionen-Dschungel verfranzt haben, wieder zurechtfinden mögen. Erstmals gab es hier einen Super Combo-Balken, der, sobald gänzlich aufgefüllt, eine Super Combo Attack ermöglichte. Die Bonusrunden waren komplett herausgenommen und jedem der 16 Fighter zusätzliche Moves spendiert worden, wodurch vor allem die Zwillingskämpfer Ryu und

Ken deutlicher denn je auseinanderrückten, was ihre Kampftechnik anbelangte. Auch wurde für diese Version das uralte Gerücht um einen versteckten und haushoch überlegenen World Warrior namens Sheng Long in der Gestalt des mysteriösen Akuma auf der Platine bzw. CD verwicklicht.

## Faszination Zweikampfspiel

Aus heutiger Sicht hat der 3DO-Street Fighter genau zwei Mankos, von denen sich eines relativ einfach beheben läßt. Zum einen ist die Steuerung mittels der Original-Pads schlichtweg eine Unverschämtheit, - Ihr solltet Euch also unbedingt einen Adapter für das Super Nintendo-Pad besorgen. Zum anderen kann die Grafik, gemessen an einem Virtua Fighter Remix (Saturn), Tekken (PlayStation) oder auch Killer Instinct (Super Nintendo), verständlicherweise nicht mehr mit dem heute erreichten Standard mithalten. Auf der langfristig gesehen wichtigeren Spielspaß-Seite erreicht SSF II Turbo die volle Punktzahl, denn die Spielbarkeit bewegt sich, mit dem richtigen Pad oder Stick, auf einem noch höheren Level als beim aktuellen Street Fighter The Movie.



## FUN POINTS

**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 10 von 10

---

**RATING**  
 ●●●●●●●●●● 9 von 10





# Pinball Deluxe

MARTIN WEIDNER • STEPHAN GIRLICH

**Die Flipper-Company kann es nicht lassen: Vor Pinball Mania mit vier neuen Tischen erscheint zunächst eine Compilation mit sieben bereits bekannten Levels.**

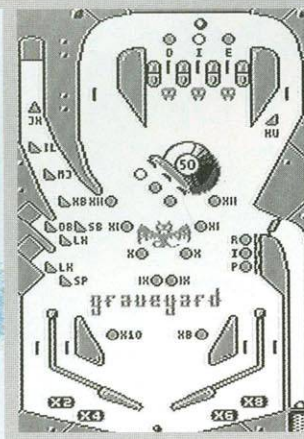
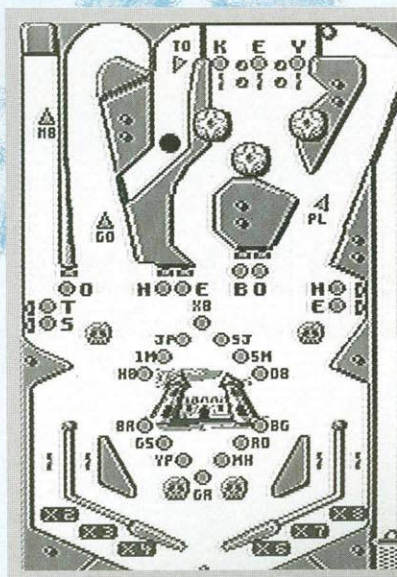
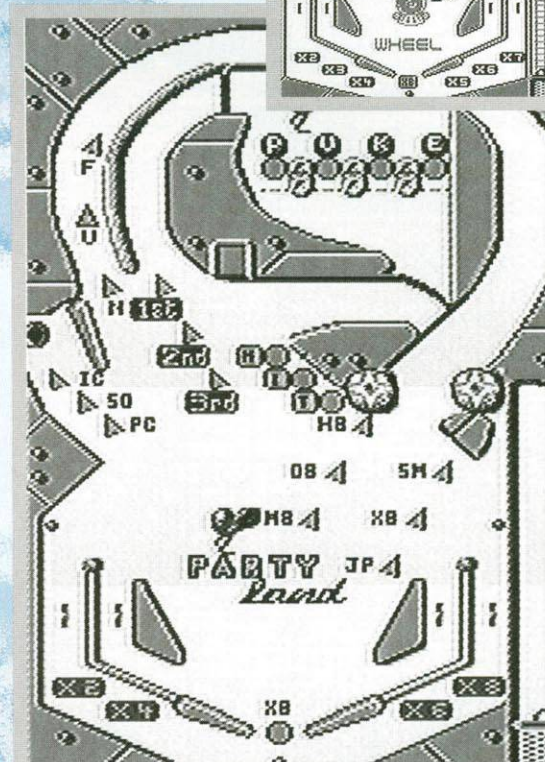
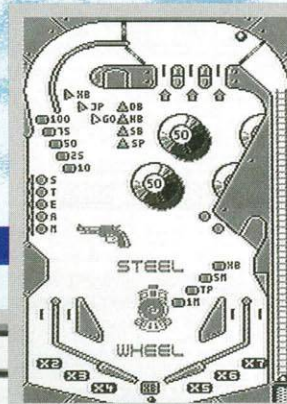
## Lukrative Zweitvermarktung?

Das Pinball Deluxe Pack vereint die Tische von Pinball Dreams (Ignition, Steel Wheel, Graveyard) und Pinball Fantasies (Party Land, Speed Devils, Billion Dollar Gameshow, Stones'n'Bones) auf einem Kombimodul. Rampen, Tunnel, Bumpers, Targets, Kugelfallen, Beschleuniger, Multiplikatoren, eine Tilt-Funktion, an alle grundlegenden Features wurde gedacht.

## Hochkarätige Konkurrenz

Zugegeben, die Flipper reagieren auch recht präzise und drei der sieben Tische sind durchaus wohlüberlegt aufgebaut, die Spielbarkeit eines Pinball Revenge Of The Gator wird allerdings nicht annähernd erreicht. Dafür wirkt der Kugellauf teilweise etwas zu unrealistisch, Bonusrunden wurden nicht mit eingebunden, High Scores lassen sich nicht abspeichern und was einen Zwei-Spieler-Simultan-Modus betrifft, hat die Deluxe Edition gegenüber dem bereits fünf Jahre alten Alligator-Flipper

von Rareware ebenfalls das Nachsehen. Die großmündig angekündigten sieben Tische unterscheiden sich darüber hinaus zum Teil lediglich durch einige anderweitig platzierte Details wie Bumpers oder Targets. Trotzdem landet Pinball Deluxe hinter Revenge Of The Gator und dem drolligen Kirby's Pinball Land von HAL noch auf einem akzeptablen dritten Platz, zumal das Preis-/Leistungsverhältnis recht gut ist.



## FUN POINTS


**GRAFIK**  
 ●●●●●●●●●● 5 von 10

**SOUND**  
 ●●●●●●●●●● 5 von 10

**GAMEPLAY**  
 ●●●●●●●●●● 6 von 10

---

**RATING**  
 ●●●●●●●●●●  
6 von 10





System:	Game Boy
Genre:	Flipper
Spieler:	1
Level:	7
Hersteller:	Gametek
Entwickler:	21st Century SpiderSoft
Testmuster:	Gametek
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	59,- DM

# Leserun

6x NBA JAM (PSX)  
6x NBA JAM (SAT)

ACCLAIM

3x Streetfighter II Video, 1x Plastic Little Video, 20x Streetfighter Poster, 5x Streetfighter Shirts

ACOG

2x Gex (3DO)  
2x Slam'n Jam (3DO)  
10 Mützen

BMG

5x Shellshock-Paket (Saturn, PSX) inkl. T-Shirt, Portmonaie, Block, Hundemarke

CENTREGOLD

10x NHL '96 (Mega Drive)  
10x NHL '96 (Super NES)

ELECTRONIC ARTS

3x ISS Soccer, 10x Castelvania Soundtrack, 10x T-Shirt, 10x Konami Bauchtasche

KONAMI

Je 5x für Super NES: Asterix, Fifa Soccer, NHL'95, Flintstones, Jordan Adv., Madden 95

LAGUNA

1x Fatal Fury Special  
1x Super Sidekicks (beide: NeoGeo-CD)

M&B

10x CyberSpeed (PSX)  
5x Bubsy 2 (Super NES)

MINDSCAPE

Hebereke Popoon, Puzzle Bobble, ACME Anim. Factory, Magic Boy, Zero - the Kamikaze (Super NES)

MITSUI

a5x Super Mario World 2 (Super NES)

NINTENDO

20x WipEout (PSX)  
10x Destruction Derby (PSX)  
1x PlayStation

PSYGNOSIS

15x Bug (Saturn)

SEGA

100x Daim in der Tüte

SUCHARD

2x Battle Arena Toshinden (PSX)  
5x Shirts  
2x PlayStation

SONY

5x Rayman (Saturn, PSX, Atari)

UBI-SOFT

6x Earthworm Jim 2 (Super NES, Mega Drive)

VIRGIN



# Frage mitmachen & gewinnen

Das Videospiel-Gewinnspiel schlecht-hin, und nicht dabei? Das wäre allerdings wirklich eine Schande, denn bei FUN GENERATION ist schon einen Monat vor Weihnachten Bescherung! Also, ran an den Fragebogen, ausgefüllt und an uns geschickt. Alles weitere auf der nächsten Seite:



**Wir wollen sie wissen... Eure Meinung!**

Eure Meinung und Eure Interessen sind uns wichtig und teuer, deshalb wollen wir zwar, daß Ihr diesen unglaublich langen und komplizierten Fragebogen ausfüllt, dafür gibt es derartig viel zu gewinnen, daß es eine Schande wäre, es nicht zu tun. Beantwortet bitte unsere Fragen und schickt Eure Antwort an nebenstehende Adresse.

Vogel Verlag  
**FUN GENERATION Leserumfrage**  
 7051/Beate Oehmann  
 97064 Würzburg

Ihr könnt natürlich auch faxen:

0931 / 572570

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, mehrfache Einsendungen werden nur einmal bearbeitet. Mitarbeiter des Vogel Verlags und der sponsorenden Firmen sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 30.11.1995

Welche Rubriken haben Dir in der FUN GENERATION besonders gut gefallen bzw. haben Dich besonders interessiert? Du kannst jede Rubrik in Schulnoten von 1 bis 6 bewerten.

- Editorial
- Backstage
- Previews
- Testberichte
- First aid
- Next Generation-Special
- Lifestyle/Anime
- Lifestyle/Videofilme
- Lifestyle/Musik CDs
- Next Generation
- Comic

Außerdem ist es für uns sehr wichtig zu erfahren, welche Rubriken in der FUN GENERATION auf Dich einen direkten Einfluß als Kaufhilfe für ein bestimmtes System oder Software bzw. Zubehör hatten?

- Backstage
- Previews
- Testberichte
- First aid
- Next Generation-Special
- Lifestyle/Anime
- Lifestyle/Videofilme
- Lifestyle/Musik CDs
- Next generation

Wie findest Du die optische Gestaltung der FUN GENERATION (in Schulnoten von 1 bis 6)?

Wie findest Du die Gewichtung der einzelnen Systeme in der FUN GENERATION?

- Optimal
- Zu viel...
- Zu wenig...

Gibt es auch Themen, die Du vermißt hast?

- Leserbriefe
- Lesercharts
- Kleinanzeigen
- Spielhallenautomaten
- Messeberichte
- Interviews mit Entwicklern
- Nein
- andere, nämlich

Wieviele Leute haben diese Ausgabe der FUN GENERATION gelesen?

Würdest Du Dir wünschen, daß die FUN GENERATION regelmäßig erscheint?

- Ja, wöchentlich
- Ja, monatlich
- Ja, alle sechs Wochen
- Nein

Welche Videospiele-Systeme besitzt Du selbst? Hast Du die Möglichkeit, bei Freunden damit zu spielen? Welche Konsolen planst Du in nächster Zeit zu kaufen?

- besitze ich*
- bei Freunden*
- will ich kaufen*
- Ultra 64
  - PlayStation
  - Saturn
  - 3DO
  - 3DO M2
  - Jaguar
  - Jaguar CD
  - Super Nintendo
  - Mega Drive
  - Mega CD
  - Mega Drive 32X
  - Neo Geo CD
  - Virtual Boy
  - Game Boy
  - Game Gear

Besitzt Du einen PC?

- Ja
- 386
- 486
- Pentium
- CD-ROM
- Nein

Wenn ja, spielst Du auch auf dem PC?

- Ja
- Nein

Wie bist Du auf die FUN GENERATION gestoßen?

- Werbung
- Mundpropaganda
- Zeitschriftenhandel
- Bahnhofsbuchhandel
- Supermarkt

Welche anderen Zeitschriften aus dem Computer- und Videospielektor liest Du regelmäßig?

- Video Games
- Mega Fun
- Man!ac
- Game Pro
- Total
- Fun Vision
- Gamers
- Sega Magazin
- PC Player
- PC Games
- Power Play
- Chip
- Win

Du bist...?

- männlich
- weiblich

Wie alt bist Du?

- bis 14 Jahre
- 15 bis 24 Jahre
- 25 Jahre und älter

Wie lautet die erste Ziffer Deiner Postleitzahl?

Wieviel Zeit verwendest Du in der Woche für Videospiele?

- bis 1 Stunde
- 1 Stunde bis 5 Stunden
- über 5 Stunden
- Tag und Nacht

Wieviele Spiele besitzt Du?

- bis 5 Spiele
- 5 bis 10 Spiele
- 10 bis 20 Spiele
- über 20 Spiele
- eine Schubkarre voll

Welche Tätigkeit übst Du aus?

- Grundschule
- Hauptschule
- Realschule
- Gymnasium
- Zivil-/Wehrdienst
- Lehre
- Studium
- Berufstätig

Wie hoch ist Dein Nettoeinkommen/Taschengeld im Monat?

- bis 50 DM
- 50 DM bis 100 DM
- 100 DM bis 500 DM
- 500 DM bis 1000 DM
- 1.000 DM bis 2.000 DM
- 2.000 DM bis 3.000 DM
- 3.000 DM bis 4.000 DM
- über 4.000 DM

Wieviel gibst Du davon monatlich für Videospiele aus?

- bis 50 DM
- 50 DM bis 100 DM
- 100 DM bis 150 DM
- 150 DM bis 200 DM
- 200 DM bis 250 DM
- über 250 DM



Höchsten Komfort im Mehrplatzbereich verspricht die "Turbo Datenbank für Windows". Das seit Jahresbeginn in der Einplatz- und ab Jahresmitte als Netzwerkversion verfügbare Datenbankprogramm gilt als Insidertip, nachdem die DOS-Version bereits mit mehr als 40.000 Stück verbreitet ist.

★ **Lebende Tabellen und Formulare**

Jede Änderung eines Datensatzes ist in Sekundenschnelle auf den anderen Bildschirmen sichtbar.

★ **Vollautomatische Datei- und Satzsperrn**

zuschaltbarer Transaktionsschutz mit Rollback-Option

★ **Extremer Datenschutz**  
durch Verschlüsselung und Paßwörter. Keine Chance für Hacker; die Daten fließen codiert über das Netz

★ **Vielschichtige Berechtigungskontrollen**  
bis auf Feldebene d.h. einzelne

Felder können vor Veränderungen geschützt und sogar komplett versteckt werden.

★ **Geringe Belastung der Netzwerkressourcen**

bei hohem Datendurchsatz durch intelligentes Speicher-Management

★ **Transparente Userverwaltung**

die Vorgaben der anderen Anwender sind beliebig einblendbar

★ **Schutz vor Blockaden**

ein raffinierter Watchdog-Mechanismus hebt Sperren nach kurzer Zeit auf

★ **Erweiterter Usermodus,**

durch Administrator-Paßwort wasserdichte Windows-Anwendungen

★ **Problemloses Zusammenspiel**

mit der DOS-Version der Turbo Datenbank. Alle Features und Funktionen einer modernen Windows-Datenbank, wie volle Relationalität, Bild- und Klangunterstützung, Makroprogrammierung und vieles mehr

Die Mehrplatzversion der Turbo Datenbank für Windows kostet nur DM 599,-. Die Lizenz schließt die Installation auf einem Server und den Einsatz des Programms auf allen an diesen Server angeschlossenen Arbeitsplätzen ein.

# Turbo Datenbank für Windows

Mehrplatzversion  
2 HD-Disketten, eine Benutzer-,  
ein Referenz- und ein Netzwerkhandbuch

## DM 599,-



**Faxcoupon: 09 31 / 4 18 - 21 20**

oder Telefon: 09 31 / 4 18 - 22 83

**Ja**, bitte schicken Sie mir bitte folgenden Titel zum genannten Preis zzgl. Versandkostenanteil (Inland DM 4,50, Ausland DM 8,-)

Menge	Titel	Best.Nr.	Preis DM
<input type="checkbox"/>	<b>TDB für Windows 1.0 Mehrplatz</b>	<b>1333</b>	<b>599,-</b>
<input type="checkbox"/>	<b>TDB für Windows 1.0 Einplatz</b>	<b>1332</b>	<b>199,-</b>

Vogel Computer Presse, 97064 Würzburg

Name, Vorname

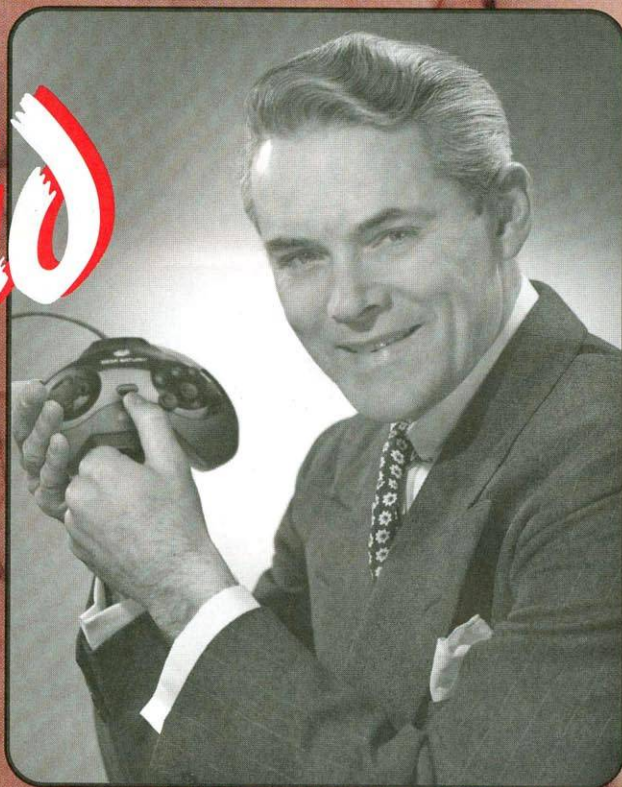
Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

4692

# Onkel Holgers First Aid



Diese Seiten beinhalten in Zukunft immer die neuesten Cheats für alle Systeme. Ihr könnt natürlich auch Eure eigenen Cheats an die Redaktion senden und damit anderen Lesern helfen. Die Tips und Tricks für diese Ausgabe sind unter freundlicher Mit-hilfe von Sony, Laguna, Codemasters und Dynatex entstanden. Unser besonderer Dank gilt hier Jörg Brockmeier, der mit seinem stetigen Cheat-Nach-schub eine große Hilfe für uns war.

## Cybersled

PlayStation

**Andere Fahrzeuge**  
Drückt im Titelbild ▲, ◀, ▼, ▶, ▲, △, ▲, ▶, ▼, ◀, ▲, ●. Wenn nun eine Explosion zu hören ist, kann man alle Sleds anwählen.

## Theme Park

PlayStation

Gebt als „Nickname“ BOVINE ein, startet in der tiefsten englischen Provinz und drückt während des laufenden Spieles die Tasten ■, X und ● gleichzeitig. Eine Bestätigung erfolgt, und man verfügt nun über zusätzliche 50.000 Credits. (Dieser Cheat läßt sich beliebig oft wiederholen.)

## WipEout

PlayStation

Den **Blitzstart** führt Ihr folgendermaßen aus: Haltet den Motor möglichst exakt in dem Drehzahlbereich, der die letzten zwei Kästen auf der Anzeige freiläßt.  
**Firestar Track** Im Menü „One Player/Two Player/Options“ haltet Ihr R1, L1, ▶, Start, ■, ● und drückt dann X. Nun ist der Firestar Track im Time Trail enthalten.  
**Rapier Class** Im Menü „One Player/Two Player/Options“ haltet Ihr R2, L2, ◀, Start, Select und drückt dann X.

## NovaStorm

PlayStation

**Levelanwahl**  
Es gibt zwei Möglichkeiten in das Levelauswahl-Menü zu kommen: ① Ihr spielt Novastorm einmal ganz durch, bis ein Abspann kommt. Den unterbrecht Ihr mit dem START-Knopf und wählt anschließend „Quit“. Im Start-Bildschirm wird dann das Novastorm-Logo gezeigt und darunter, welches die Levelanwahl darstellt. ② Ihr verschafft Euch den Zugang zur High Score-Liste. Dort tragt Ihr als Namen TWIRLY ein, mit einem Leerzeichen am Schluß, und erhaltet ebenfalls das Levelmenü.

## BUG

Saturn

**Endlos Credits - Levelanwahl:** Nachdem man den ersten Level geschafft hat, läßt man den sonst heißgeliebten Käfer absichtlich in den Tod springen. Wenn im Continue-Bildschirm die Meldung „Press Start“ erscheint, drückt ▶ und betätigt dann die START-Taste. Wenn der „Start/Options“-Bildschirm erscheint, die Prozedur wiederholen. Ein anderer Cheat ist im „Start/Options“-Menü versteckt. Die Tastenkombination B, A, B, Y, ▼, ▶, A, L, ▼ bringt Bug zu einem kurzen Freudenschrei. Danach startet man das Spiel ganz normal. Während des Games hält man die L-Taste und drückt ▲ und wird in den nächsten Level katapultiert.

## Mickey & Minnie

Super NES

**Paßwörter**

Level 2 Jungle:	Pluto	Donald	Mickey	Goofy
Level 3 House:	Goofy	Donald	Mickey	Minnie
Level 4 Caves:	Donald	Goofy	Pluto	Goofy
Level 5 Plains:	Minnie	Mickey	Donald	Goofy
Level 6 Castle:	Mickey	Goofy	Donald	Minnie



## Super Skidmarks

MegaDrive

Paßwörter

SPRINTER Pro League  
 GUARDIAN Acid Grand Prix  
 CHOCMILK Bovine Warrior  
 SPACEMAN Zero Gravity

Zusätzliche Cheats können während der Namenseingabe aktiviert werden.

SAVAGE gibt einem Extra *Power*  
 KRAZED läßt Euch immer ein *Formel 1 Auto* steuern  
 MOOMOO eingeben, und man startet ständig als *Kuh auf Rädern*  
 SHADOW läßt den Flitzer verschwinden und man lenkt nur den *Schatten*

## Panzer Dragoon

Saturn

Alle Cheats

Panzer Dragoon ist sicherlich einer der besten und schwersten Saturn-Titel. Gottseidank gibt es für den 3D-Shooter genug Cheats, die dem Drachen das Leben erleichtern.

Unverwundbarkeit: . . . . . L, L, R, R, ▲, ▼, ◀, ▶

Wizard Mode: . . . . . L, R, L, R, ▲, ▼, ▲, ▼, ◀, ▶

Rolling Mode: . . . ▲, ▶, ▼, ◀, ▲, ▶, ▼, ◀, ▲, ▶, ▼, ◀, ▲

Harrier Mode: . . . . . ▲, X, ▶, X, ▼, X, ◀, X, ▲, Y, Z

Levelanwahl: . . . . . ▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, X, Y, Z

Episode 0: . . . ▲, ▲, ▲, ▼, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, ◀, ▶, L, R

Abspann: ▲, ▲, ▼, ▲, ◀, ◀, ▶, ◀, ▼, ▼, ▲, ▼, ▶, ▶, ◀, ▶

Neue Waffen: . . . . . ▲, X, ▶, Y, ▼, Z, ◀, Y, ▲, X

Während des Ladens haltet Ihr nun eine Kombination der Tasten: B, C, Y, Z

## Mega Man 7

Super NES

Paßwörter

Mit folgendem Cheat besitzt Mega Man alle Waffen:

7 8 5 3

5 8 5 6

2 2 4 5

7 5 1 5

Eine kleine Mega Man *Fighter-Einlage*:

1 4 1 5

5 5 8 5

7 8 2 3

6 2 5 1

Nun haltet Ihr die L- und R-Tasten gedrückt und betätigt den START-Button

Die *Special Moves*

Mega Man

Arrow Slash:

▼, ▼-▶, ▶, Y

Leg Breaker: ▼, ▼, B

Warp (Verteidigung): ▲, ▲

Booster Kick:▶, ▼, ▼-▶, Y

Sonic Crusher:

Im Sprung ▶, ▶, Y

Warp (Verteidigung): ▲, ▲

## Super Turrican 2

Super NES

Die folgenden Tastenkombinationen werden alle im Pause-Modus eingegeben:

Der *Levelskip* (Sprung in den nächsten Abschnitt) wird mit, R, L, X, B, Y, A, ◀, ▼, ▲, ▶ aktiviert.

Um die *Smart Bombs* wieder aufzufüllen, drückt X, A, L, R, B, Y, ◀, ▶.

Um Eure *Wheel-Energie* wieder zu füllen, drückt ▲, ▼, ▶, ▼, ◀, B.

## I.S.S. Soccer Deluxe

Super NES

*Hund als Schiedsrichter - andere Steuerung*

Konami hat auch in diesem Cartridge nicht auf die Verwendung des Konami-Cheats verzichtet. Wenn die Aufforderung „Press Start“ erscheint, gebt auf dem zweiten Pad ▲, ▲, ▼, ▼, ◀, ▶, ◀, ▶, B, A ein. Im Zwei-Spieler-Modus werden nun Hunde die Partie leiten und die Funktion der Linienrichter übernehmen, außerdem fällt die Turbotaste weg, was die Partien wesentlich spannender macht.

Cheat-Mail an: Vogel Verlag • FUN GENERATION  
 Beim Grafeneckart 12 • 97070 Würzburg

# Killer Instinct

Super NES

### Mit Eyedol spielen

1. Im Character - Select - Screen Cinder mit dem Start-Button auswählen.
2. Unmittelbar danach das Steuerkreuz nach rechts gedrückt halten.
3. Im Bildschirm mit dem VS-Zeichen, bei gehaltenem Steuerkreuz, die folgende Tastenkombination eingeben:  
QP, QK, FP, MK, MP, FK
4. Der Announcer sollte jetzt, vorausgesetzt man hat alles korrekt ausgeführt, „Eyedol“ sagen.

### Stage- und Music-Select im Zwei-Spieler-Modus

Wenn man im Zwei-Spieler-Modus bei der Fighter-Anwahl eine bestimmte Tastenkombination drückt, kann man die Hintergrundgrafik und den Sound selbst bestimmen. Der Spieler, der dabei als erster seinen Kämpfer selektiert, bestimmt die Stage, der der als zweiter wählt, die Musik:

Stage bzw. Musik dieses Stages ....Kombination

Ice Temple .....	▲+QP
Skull Chamber .....	▲+MP
Ice Statue.....	▲+FP
Castle Rooftop .....	▲+QK
City Rooftop .....	▲+MK
Desert Rooftop .....	▲+FK
Desert Bridge.....	▼+QP
Palace Interior .....	▼+MP
Lava Bridge .....	▼+FP
City Street.....	▼+QK
Sky Platform .....	▼+MK
Industrial Complex.....	▼+FK

### Turbo-Mode

### Eyedols Special Moves:

Club Swing:	◀, ▶, FP
Head Charge:	◀, ▶, QP
Fireball:	▼, ▼-▶, ▶, anypunch
Foot Stomp:	◀+MP
Foot Stomp+Fireball=	3 Fireballs
Foot Stomp+Head Charge=	Superfast Head Charge

Im Zwei-Spieler-Modus ist es ebenfalls möglich einen Turbo-Mode zu aktivieren: Unmittelbar nachdem beide Spieler mittels Start-Button ihren Fighter angewählt haben, müssen beide (!) jeweils das Steuerkreuz nach rechts und gleichzeitig ALLE Punch-Buttons gedrückt halten. Hat man alles richtig gemacht, ertönt ein Punch-Soundeffekt. Get ready to rumble...

Legende: Q=Quick, M=Medium, F=Fierce, P=Punch, K=Kick



## MEGABOINK

tel. 0941- 99 83 76

Fax. 0941- 94 93 25



### NEO GEO CD

Crossed Sword	79.-
Street Hoop	99.-
Super Sidekicks 3	129.-
World Heroes Perf.	129.-
King of Fight '95	139.-
Aerofighters 3	139.-
Pulstar	139.-

- 300 -

### SUPER NES

Claymates	29.-
Pink Panther	29.-
Roadrunner	49.-
Shaq Fu	49.-
Daffy Duck	49.-
Cool Spot	49.-
Battle Cars, Aero ...	49.-

### SEGA SATURN

Wing Arms, Golden Axe,	
Steamgear Mash, Shinobi	
NHL Allstars Hockey, BUG,	
Daytona ... Sega Rally	
Import US/JP + dt. Games	

### MEGA DRIVE

Sonic, El Viento	29.-
Double Dragon	29.-
Jurassic Park	29.-
Mickey Mania	49.-
Turtles - Tourn F.	49.-
NHL '95	49.-

dt. Star Wars 1,2,3 je	79.-
dt. Castlevania X	119.-
dt. Demolition Man	99.-
dt. NHL '96	129.-
dt. Yoshi's Island	129.-
dt. Earthworm Jim 2	a.A.
dt. Donkey Kong 2	a.A.

MEGABOINK \* Prüfeninger Weg 9 \* 93080 Pentling

Schnell - Versand / Laden ( Mo, Mi, Fr : 14.00 - 18.30 )

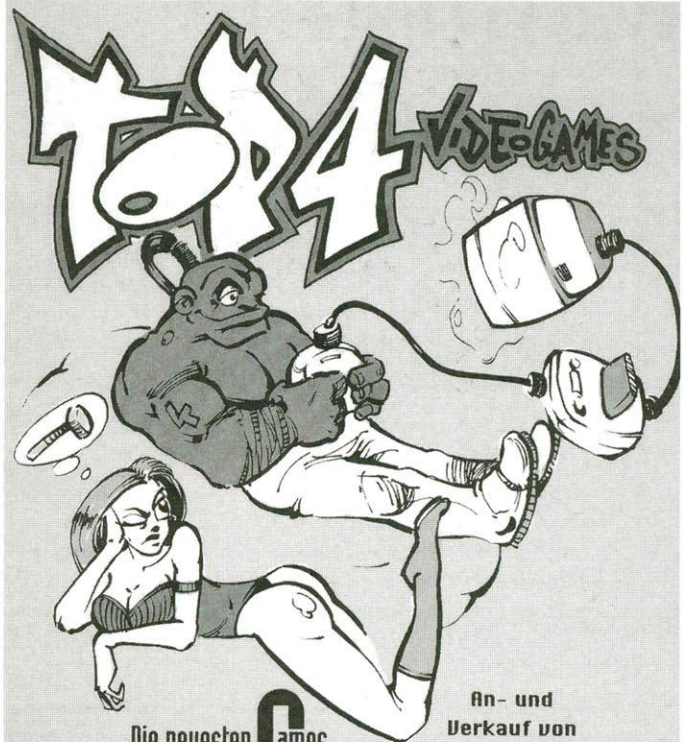
Preislisten / Info - Material kostenlos anfordern !!!!

## Twilight Garden

debut CD

# WHITE

to order - call: 09341 / 13131



Die neuesten Games

An- und Verkauf von  
Gebrauchtspielen und  
Geräten

Hackstr. 30  
70190 Stuttgart  
Tel.: 0711-2624209

.....  
Versand und Laden



# Lemmings 3D

PlayStation

FUN		TRICKY		TAXING		MAYHEM	
02	.....BLIMBING	21	.....KAMACITE	41	.....CABOCEER	61	.....CHORIAMB
03	.....FANAGALO	22	.....GUMMOSIS	42	.....GEROPIGA	62	.....CARGANEY
04	.....DRICKSIE	23	.....PRODNOSE	43	.....BONTEBOK	63	.....KAOLIANG
05	.....KURTOSIS	24	.....NGULTRUM	44	.....EMPYREAL	64	.....MAROCAIN
06	.....GREGATIM	25	.....COTTABUS	45	.....LANGLAUF	65	.....OBTEMPER
07	.....WALLAROO	26	.....BEDAGGLE	46	.....NANNYGAI	66	.....TASTEVIN
08	.....AVENTAIL	27	.....EPICALYX	47	.....SARATOGA	67	.....VELLOZIA
09	.....GAZOGENE	28	.....HOMALOID	48	.....QUINTAIN	68	.....BORACHIO
10	.....JINGBANG	29	.....LALLYGAG	49	.....MUSQUASH	69	.....JACKAROO
11	.....DIALLAGE	30	.....BILABIAL	50	.....ZOMBORUK	70	.....COOLAMON
12	.....BUNODONT	31	.....CACOFOGO	51	.....SKILLING	71	.....BANAUSIC
13	.....NAINSOOK	32	.....METAVURT	52	.....WOBEGONE	72	.....FABURDEN
14	.....YAKIMONA	33	.....SLOWBURN	53	.....BINDIEYE	73	.....RECKLING
15	.....FUMITORY	34	.....PELLUCID	54	.....FRAXINUS	74	.....MIRLITON
16	.....CINGULUM	35	.....MAKIMONO	55	.....LINDWORM	75	.....OPAPANAX
17	.....BESLAVER	36	.....KHUSKHUS	56	.....CURLICUE	76	.....BIMBASHI
18	.....ANABLEPS	37	.....DISPLODE	57	.....HANEPOOR	77	.....CAATINGA
19	.....QUINCUNX	38	.....RACAHOUT	58	.....IDEMQUOD	78	.....PENSTOCK
20	.....TARLATAN	39	.....ORGULOUS	59	.....BLANDISH	79	.....SPRINGAL
		40	.....DUNCEDOM	60	.....MALAGASY	80	.....BABIRUSA

Cheat-Mail an: Vogel Verlag • FUN GENERATION  
Beim Grafeneckart 12 • 97070 Würzburg

Telefon 02 31 / 80 20 84 + 9 80 20 68  
Luerwaldstraße 4 · 44339 Dortmund

*Flying Arts*

**PlayStation Hardware**

Grundgerät dt	599,- DM
mit Spiel nach Wahl	679,- DM
Grundgerät us, 220 V	699,- DM
mit Spiel nach Wahl	799,- DM
Grundgerät jp, 220 V	699,- DM
mit Spiel nach Wahl	799,- DM
RGB-Umbau für Import	49,- DM
Adapter f. dt, us + jp Spiele	a.A.
Sony-RGB-Kabel	79,- DM
Memory Card	45,- DM
neGcon dt/jp	99,-/109,- DM
Joy-Pad	55,- DM
ASCII-Pad	69,- DM
ASCII-Stick	109,- DM

**Saturn Hardware**

Saturn dt mit Virtua Fighter und Clockwork Knight	899,- DM
Saturn jp, RGB, 220 V	699,- DM
mit Spiel nach Wahl	799,- DM
Universal-Adapter	69,- DM
Action Replay	99,- DM

**Nintendo Hardware**

Action Replay 3, SNES	99,- DM
ULTRA 64, ab Anfang Dezember	

**PlayStation Software**

Toh Shin Den dt/us	79,-/109,- DM
NBA Jam dt/us	109,-/119,- DM
Wipe Out dt	99,- DM
Ridge Racer dt/us	99,-/109,- DM
Rayman dt/us	99,-/119,- DM
WWF Wrestlemania dt	109,- DM
UFO dt/us	109,-/119,- DM
Destruction Derby dt	99,- DM
Discworld dt	99,- DM
Tekken dt/jp	109,-/139,- DM
Twisted Metal dt	99,- DM
War Hawk dt	99,- DM
Krazy Ivan dt	99,- DM
Striker 96 dt	119,- DM
Goal Storm dt	99,- DM
PGA 96 dt/us	109,-/119,- DM
Road Rash dt	109,- DM
Viewpoint dt	109,- DM
Wing Commander 3 dt	109,- DM
Panzer General dt	119,- DM
Hi-Octane dt	109,- DM
Fifa Soccer 96 dt	109,- DM
Ridge Racer 2 jp	149,- DM
Namco Museum Vol.1 jp	149,- DM

**Saturn Software**

Fifa Soccer 96 dt	109,- DM
NBA Jam T.E. dt	109,- DM
NHL Hockey 96 dt	109,- DM
Virtua Cop, incl. Gun jp	179,- DM
Virtua Fighter 2 jp	129,- DM
SEGA Rally jp	129,- DM
Darius Gaiden jp	129,- DM
Raiden Trilogy jp	139,- DM
X-Men jp	119,- DM
Virtual Open Tennis jp	129,- DM
Gun Bird jp	129,- DM
F1 Live Information jp	129,- DM
Hang On G.P. jp	129,- DM
In the Hunt jp	139,- DM
Hatrick Hero 95	129,- DM

**SNES Software**

Secret of Evermore dt	119,- DM
Secret of Evermore us	139,- DM
Donkey Kong 2 dt	129,- DM
Superstar Soccer Deluxe	129,- DM
Yoshi's Island dt/us	119,-/139,- DM

**Mega Drive Software**

Lunar 2 us	109,- DM
Vectorman dt/us	109,-/109,- DM

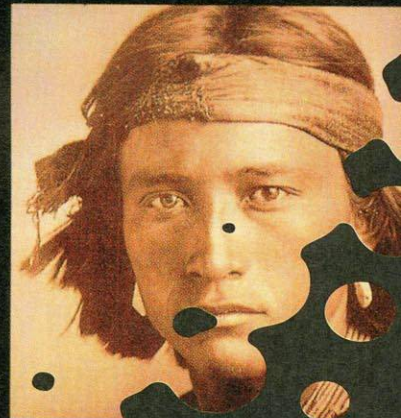
## Die Ärzte



## Planet punk

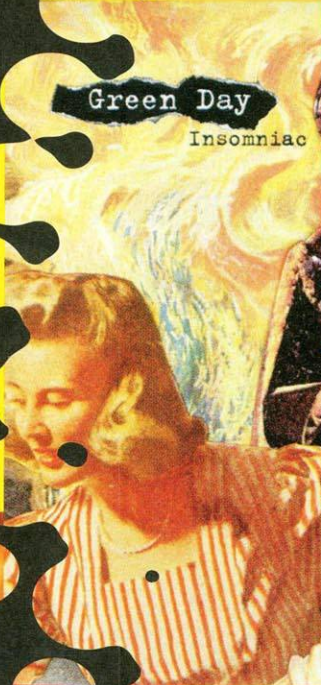


## INDIAN



## SAPERE

Green Day  
Insomniac



## JUNGLE VIBES 2

### Die Ärzte Planet Punk

(Metronome)

Die zweite Longplay-Veröffentlichung nach der Wiedervereinigung spiegelt den Zustand eines Phänomens wieder, wie die deutsche Musikkultur kein weiteres zu bieten hat. Farin, Bela und Rod haben nicht nur ein originelles Punk-Album produziert, ohne sich selbst zu kopieren, sie spielen auch mit Stilelementen wie siebziger Jahre „Shaft“-Soundtrack-Sounds (Rod Loves You), Steel-Drum-Sounds (Mein Freund Michael) oder Ska (Schunder-Song).

Planet Punk ist weitaus ausgereifter als Die Bestie in Menschengestalt und kann beim heimischen Videospiele gerade bei Sport- und Rennspielen gut als Hintergrund-Sound mißbraucht werden, obwohl es eine Schande wäre, den Medizinern aus Berlin weniger als zumindest ein offenes Ohr zu schenken. Ideale „Happy-Go-Lucky“-Soundtracks, verwegene Texte, jeweils um Haaresbreite an der BPJS vorbei, alles im umweltverträglichen Klappcover. Wer braucht da noch ein paar alte, speckige Hosen?(Götz)

### Green Day Insomniac

(WEA)

Man stelle sich vor, auf der ganzen Welt hocken in jedem zweiten Keller, Loch, Unterführung, Abstellkammer usw. drei bis vier illustre Gestalten, die mit ihren drei Akkorden aus Peter Burschs Gitarren-Schule Teil 1 (bis Seite 42, weil dann Bier drübergekippt ist) laute Musik machen und mit bunten Haaren zornige Miemen verziehen, wenn sie das Klingeln nicht mehr aus den Ohren bekommen. Green Day gehört zu diesem exklusiven Clan musikalischer

Schmalbrust-Athleten, mit dem Unterschied, daß ihre letzte Veröffentlichung „Dookie“ mehrere Millionen mal über den Ladentisch ging. Ähnlich wie Nirvana oder die Ramones trafen sie in ihrer Minimalität nicht neben die Schüssel so wie jeder halbwegs authentische Anarcho-Rocker, sondern den Zeitgeist einer ganzen Generation. Ihr aktuelles Album kann man deshalb mit einfachen Worten beschreiben: 14 Songs auf knapp etwas mehr als eine halbe Stunde verteilt, inklusive einiger netter Selbstkopien, sind für den Fan Pflicht, Neueinsteiger sollten lieber den Bestseller kaufen. Green Day klingen etwas uninspiriert, vielleicht weil Billie Joe einen Anschluß von seiner Mama kassierte, weil er beim Woodstock II die Hosen runterließ. Punk-sein ist in der breiten Öffentlichkeit eben weniger spaßig als sich im Verborgenen eine Palette Hansa-Pils einzufußeln und einen Welthit nachzurülpfen. (Götz)

## **Indians** **Sacred Spirit -** **Die Gesänge der Indianer** (Virgin)

Die uralten Pfade sind zerstört, das Land verloren. Mit Gleichgültigkeit, in der sich ein Funken Resignation verliert, blicken mich Augen an, Augen, die Gott gesehen haben, in der Gestalt der großen Feder, des grauen Riesen oder der blauen Seele. Im Hall des Adlerschreis stimmt die hypnotisch-brüchige, doch trotzdem starke und gelassene Stimme des alten Mannes ein Lied an, er hält Zwiesprache mit den Elementen, sein Blick wendet sich nach Innen, er sieht das Land, das Land. Öffne deine Seele, Fremder und nimm das Geschenk an von Menschen, die du geringschätzt. Streife nur für ein paar Klänge und verstehe nur ein wenig, dann weißt du, was du verloren hast. Sacred Spirit in

eine konventionelle Plattenkritik einzubinden, erübrigt sich, denn wo Schönheit und Schmerz ein Stell-dich-ein haben, bedarf es keiner Worte. (Götz)

## **the gold experience** (Warner Bros.)

Nach längeren Querelen mit seiner Plattenfirma Warner setzte sich der Typ, der früher Prince hieß, gegen die Plattenbrüder durch, nicht zuletzt weil seine als „Bullshit!“ deklarierte „Experience“-Reihe mit „most beautiful girl in the world“ einen lustigen No. 1 - Hit abwarf, und sich die oben genannte Burschenschaft nicht die Aussicht auf ein paar Freßbranzeringe mehr nehmen lassen wollten. Die goldige Erfahrung, die der Hörer mit dem neuen Album macht, ist eine für „Symbol“s Verhältnisse sehr hörenerfreundliche. Die besten Elemente aus seiner Experimentier-Phase, sehr rotzig und rund produziert, - Reife ist eben kein Attribut, das der Ausnahmemusiker als Bürde empfinden müßte. Erst scheucht er ein Rudel hysterische Sittenwächter auf den Plan, wenn er „P(ussy) Control“ intoniert, und hofft so vielleicht, daß nur die „Gläubigen“ die Ruhe haben, den Rest dieser CD zu hören. Wer beim Zocken ein paar „positive vibrations“ braucht oder gerade in kerzenbeleuchteter Zweisamkeit mit einer Flasche Rotwein herzförmige Augen bekommt, dem kann der „Sexy MF“ den Endorphinspiegel in interessante Höhen steigern. (Götz)

## **Red Hot Chili** **Peppers** **one hot minute** (Warner Bros.)

Die Band mit den schönsten Tattoos der Welt (made by Henk Schiffmacher/Amsterdam), stellt nach diversen internen Schwierigkeiten (Bassist Flea hatte die Schlafkrankheit, Gitarrist flog raus) wieder ein Werk in die Regale, welches da wohl nicht lange rumlungern muß. Die Wegbereiter des Funk/Metal-X-Over befinden sich

nach Blood Sugar Sex Magic wieder in der Form ihres Lebens. „My Friends“ erfreut das Gehör als leicht melancholische Mid-Tempo-Ballade, deren Refrain sofort zum unqualifizierten Mitsummen einlädt. Freunde halblegalen Rauchtensilien können beim „Coffee Shop“ abfreaken, während der Titelsong gut verdauliche Metal-Riffs mit sich schleppt. Rick Rubin, der das Album produzierte, hat in letzter Zeit selbst aus den abgesagtesten Formationen und Künstlern noch halbwegs eigenständige Produktionen herausgewurstet; ihm gebürt eine tiefe Verbeugung. Die ideale Platte, um zwischen zwei Levels mit verklärtem Blick aufzuspringen, unter lautem „Yippie“ im Zimmer herumzutanzten, um sich dann verschämt umzuschauen, zur Konsole zurückzuschleichen, wobei sich der Blick jedoch langsam wieder verklärt, die Beine zucken und so weiter und so fort. (Götz)

## **V.A.** **Jungle Vibes 2** (Selector - EFA)

Passend zum Release von „Donkey Kong Country 2“ präsentiert uns EFA eine CD mit der gleichen Zahl hinter dem Titel und dem thematisch gleichen Inhalt - „Jungle“. Aber was haben die beiden sonst noch gemeinsam? Erster gravierender Unterschied ist, daß DK2 100 Level hat und sich die „Jungle Vibes“ mit nur (?) 14 zufriedengeben. Dennoch sind die einzelnen Stages ähnlich ansprechend anspruchsvoll aufgebaut. Beim Marsch durch den musikalischen Jungle gibt es keine Hindernisse, die man nicht überwinden könnte. Bei beiden Medien ist der massive Einsatz von Computertechnologie optimal gelungen, der Unterhaltungswert phänomenal und die Ausnutzung der Hardware das totale Oberbrett. Absolutes Plus bei den „Jungle Vibes“: Man ist nicht nur auf zwei Spieler begrenzt. Also, holt Euch Freunde ran, aktiviert Eure Gerätschaften, begeben Euch in den Jungle-Dschungel - kurz: zockt und hört. (KAI)

# Street Fighter The Animated Movie

Philipp Noack

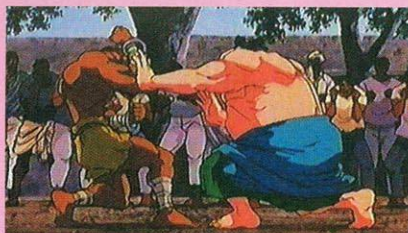


**Dunkle Gewitterwolken ziehen am nächtlichen Himmel über den Bergen von Thailand auf. Die ersten Blitze zucken in der Ferne. Die Silhouetten zweier einsamer Kämpfer heben sich in den kurzen Augenblicken grellsten Lichtes von der landschaftlichen Kulisse ab: Ryu vs Sagat...**

## ■ Bison auf dem Weg zur Weltherrschaft

Dieses legendäre Gefecht zweier Street Fighter-Champions bildet den Auftakt zu einer 100-minütigen, tadellos gezeichneten Tour de Force für alle Kampfsportsinne. Zur Story: M. Bison, der geniale Kopf des abgrundtief bösen Verbrechersyndikats Shadowloo, ist fest entschlossen, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Zu diesem Zweck hat er von

seinen Wissenschaftlern eine Reihe von Cyborgs kreieren lassen, die darauf spezialisiert wurden, die gesamte Erdkugel nach erstklassigen Street Fightern abzusuchen und sämtliche kämpferspezifischen Daten blitzschnell an das Shadowloo-Headquarter in Thailand zu übermitteln. Durch eine gewaltsame Gehirnwäsche werden aus den Elitekriegerern rasch willenlose, extrem gefährliche Shadowloo-Untertanen.



Ganz oben auf Bisons Wunschliste steht Ryu, der allen anderen Street Fightern mit Ausnahme von Ken deutlich überlegen ist. Da der finstere Diktator den einen jedoch nicht finden kann, wird kurzerhand der andere einem gewaltsamen „Umdenkprozeß“ unterzogen. Der ultimative Kampf zwischen Ryu und Ken scheint unvermeidbar. In letzter Sekunde gelingt es aber, Bisons Psychozauber von Ken zu nehmen, und im großen Finale sieht sich der herrschsüchtige Anführer von Shadowloo gleich mit beiden konfrontiert. Neben dieser Haupt- gibt es noch jede Menge kleinerer Nebenhandlungen, in denen der geneigte Zuschauer z.B. eine hypnotisierte Cammy, einen eingebildeten

Fei Long, einen warmherzigen Honda, einen sehr selbstbewußten Guile und eine duschende (!) Chun Li zu Gesicht bekommt.

## ■ Besser als die Hollywood-Variante!

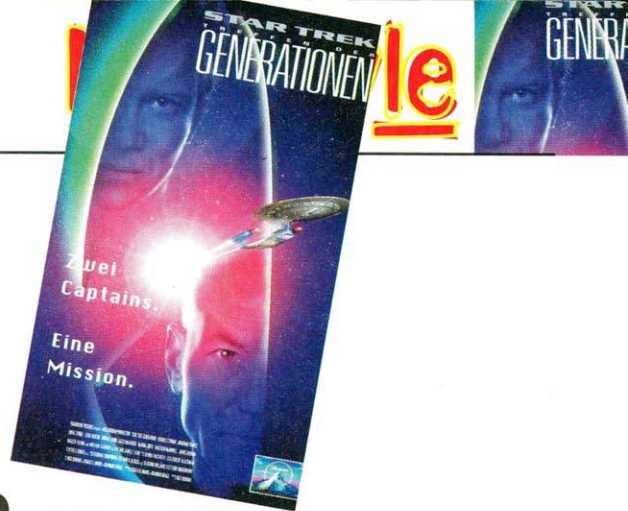
Da jubiliert das Herz des echten Street Fighter-Anhängers: Wie es sich gehört, steht Ryu und nicht Guile im Mittelpunkt des Geschehens. Alle



World Warriors haben die inzwischen liebgewonnenen stark überzeichneten Körpermerkmale: In einem Realfilm ist es schlicht nicht machbar, daß Sagat drei Köpfe größer und zwei Mann breiter ist als alle anderen, im Anime schon. Was bei den Männern die riesigen Muskelberge, das sind bei den beiden Frauen die perfekten weiblichen Rundungen. Weiterer Pluspunkt dieses gezeichneten Kultfilms: Der Zuschauer bekommt das zu sehen, was er von einem Street Fighter-Movie erwartet: Viele, gut choreografierte Kampfsequenzen und keine kleingeistigen Dialoge zwischen Van Damme und Minoque. **Testmuster: ACOG, Tel.: 02626/1320, Ca. Preis: 39,- DM**



# STAR TREK Treffen der Generationen



Götz Schmiedehausen

In der heimischen  
Glutze begann der  
große Erfolg der Star  
Trek-Reihe, die Ende  
der Sechziger nur drei  
Jahre produziert  
wurde.

Erst 1979 kam wieder neues Leben ins Raumschiff Enterprise, als nämlich der erste Kinofilm mit den sichtlich gereiften Stars in die Lichtspielhäuser kam. In den Achtzigern dann, begann ein Massenkult ohne Grenzen, und eine neue Crew etablierte sich als „Next Generation“ beim Publikum. Inzwischen sind Picard und Co. auch aufs Breitwand-Format umgestiegen und mit großem Aufwand zelebrierte man den offiziellen Generationswechsel. Kirk verschlägt es als rüstigen Rentner in den Nexus, ein Energiefeld, in dem Zeit und Raum keine Bedeutung haben. Achtzig Jahre später stößt Picard auf den Wissenschaftler Soltan, der beses-

sen ist von dieser, durchs All ziehenden Erscheinung. Unendliche Zufriedenheit und Glück erwarten ihn dort, und dafür ist er bereit, sogar eine ganze Galaxie zu vernichten. Die zwei Star Trek-Captains stoßen unter haarsträubenden Umständen aufeinander und versuchen gemeinsam, die Welt zu retten. Gigantischer Trickaufwand und unkonventionelle Kameraführung zeichnen dieses Spektakel aus, das dieser Tage in den heimischen Videotheken zu finden sein wird. Fans, die den Film noch nicht kennen, werden überrascht sein von dem kompromißlosen Erzählstil, der erheblichen Einfluß auf zukünftige Folgen haben wird. **Testmuster CIC**

## A.B. GAMES

Andreas Bender

Fon: 04521/4873 \* Fax: 04521/1025

Ankauf & Verkauf • Mo-Fr 12-20 Uhr • Sa+So 12-18 Uhr

### SATURN

Saturn + 2 Spiele	879,-
Action Replay	99,-
Adapter us/dt/jp	59,-
Lenkrad	dt. 129,-
Sontrol Pad	dt. 39,-
Antennenkabel	39,-
Demo CD	jp. 59,-
Adv. Military Commander + dt. Kurzanleitung	179,-
Astal	jp. 99,-
Bug	dt. 99,-
Casper	dt. 99,-
Clockwork Knight I	dt. 99,-
Clockwork Knight II	dt. 99,-
Cyber Speedway	dt. 99,-
Digital Pinball	dt. 99,-
The Duell	jp. 139,-
Fifa Soccer'96	dt. 99,-
Fighter Pro Wrestling	jp. 129,-
Formula One	jp. 139,-
King of the Racing	jp. 139,-
Layer Section	jp. 129,-
Mystery Mansion	dt. 139,-
NHL'96	dt. 99,-
NHL All Star Hockey	us. 139,-
Panzer Dragon	dt. 109,-
Parodius	dt. 99,-
Primal Rage	dt. 99,-

Pebble Beach Golf	dt. 99,-
Rayman	dt. 99,-
Robotica	dt. 99,-
Romance IV	us. 149,-
Riglord Saga	jp. 149,-
Race Drivin	jp. 99,-
Sega Rally	jp. 149,-
Shanghai	us. 99,-
Shinobi	dt. 99,-
Shining Wisdom	jp. 149,-
Sim City 2000	us. 139,-
Slayer	dt. 99,-
Steam Gear Mash	jp. 139,-
Street Racer	dt. 99,-
Sui-Ko-Enbu	jp. 139,-
Theme Park	dt. 99,-
Thunderstorm/	
Road Blaster	jp. 139,-
Toeshinden	jp. 149,-
Twin Bee deluxe	jp. 129,-
Virtua Cop+Pistole	jp. 179,-
Virtua Fighter	jp. 159,-
Virtua Fighter Remix	dt. 64,95
Virtua Hang On	jp. 139,-
Virtua Hydlide	dt. 99,-
Virtua Racing	dt. 99,-
Virtua Open(Tennis)	jp. 139,-
Wing Arms	jp. 139,-
X-Men	jp. 139,-

### SONY

Sony+Demo CD	dt. 569,-
RGB-Kabel	29,-
Antennenkabel	dt. 59,-
A-Train	dt. 109,-
Air Combat	dt. 99,-
Alien Trilogy	dt. 99,-
Assault Rigs	dt. 99,-
Casper	dt. 99,-
Cybersled	dt. 99,-
Cyberia	dt. 99,-
Destruction Derby	dt. 99,-
Disc World	dt. 99,-
Extreme Sports	dt. 99,-
Fifa Soccer'96	dt. 99,-
Hebereke Popoitto	dt. 99,-
Jumping Flash	dt. 99,-
Kileak the Blood	dt. 99,-
Konami Soccer	dt. 99,-
Krazy Ivan	dt. 99,-
Lemmings 3D	dt. 99,-
NBA Jam T.E.	dt. 99,-
NFL Quarterdeck	dt. 99,-
NHL'96	dt. 99,-
Nova Storm	dt. 99,-
Panzer General	dt. 99,-
Parodius deluxe	dt. 99,-
PGA Tour Golf'96	dt. 99,-
Philosoma	dt. 99,-

Primal Rage	dt. 99,-
Street Racer	dt. 99,-
Raiden	dt. 99,-
Rapid Reload	dt. 99,-
Rayman	dt. 99,-
Revolution X	dt. 89,-
Ridge Racer	dt. 99,-
Road Rash	dt. 99,-
Rock'n'Roll Racing II	dt. 99,-
ShockWave	dt. 99,-
Sim City 2000	dt. 99,-
Starblade Alpha	dt. 99,-
Street Fighter-Movie	dt. 99,-
Tekken	dt. 99,-
Tekken II	jp. i.V.
Theme Park	dt. 99,-
Toshinden	dt. 89,-
Twisted Metal	dt. 99,-
Viewpoint	dt. 99,-
War Hawk	dt. 99,-
Waterworld	dt. 99,-
WipEout	dt. 109,-
WWF Arcade	dt. 99,-
Japanisch & US Spiele auf Anfrage	

### SNES

Action Replay III	99,-
Chrono Trigger	us. 149,-
Donkey Kong C. II	dt. 129,-
Fifa Soccer'96	dt. 119,-
Final Fantasy III	us. 149,-
Killer Instinct	dt/us 149,-
NHL'96	dt. 119,-
Secret of Evermore	dt. 129,-
Sim City 2000	us. 139,-
Super Mario World II	dt. 109,95
Weapon Lord	us. 139,-
andere Spiele auf Anfrage	

### NEO GEO CD

King Fighter's 95	us. 139,-
Pulstar	us. 139,-
andere Spiele auf Anfrage	

### JAGUAR

Rayman	dt. 119,-
andere Spiele auf Anfrage	

### 3DO

3DO-Goldstar plus	
Fifa Soccer	dt. 649,-
Killing in Time	us. 99,-
Space Hulk	dt. 99,-
andere Spiele auf Anfrage	

### MEGA DRIVE

Phantasy Star 4	dt. 139,-
Vectorman	dt. 119,-
andere Spiele auf Anfrage	

Händler

Willkommen!

A.B. Games • Meinsdorfer Weg 30 • 23701 Eutin

Unseren 56-seitigen Katalog bekommen Sie gegen 5,- DM in Briefmarken.

# Ultra 64

Wir sind für Euch auf der

# Shoshinkai

Tokio

...am 20.12.95

to be continued...

Fun Generation

1/96

## I M P R E S S U M

### Fun Generation

Redaktionsbüro  
Schmiedehausen, Girlich &  
Neugebauer  
Beim Grafeneckart 12  
97070 Würzburg

Fax: 0931 / 572570

**Chefredakteur:**  
Götz Schmiedehausen

**stellv. Chefredakteur:**  
Martin Weidner

**Chef vom Dienst:**  
Stephan Girlich

**Art Director:**  
Kai Neugebauer

**Layout:**  
Stephan Girlich,  
Kai Neugebauer

**Textkorrektur:**  
Rabea Lehr

**Freie Mitarbeiter:**  
Markus Appel, Andreas  
Binzenhöfer, Michael Endres,  
Holger Gößmann, Stefan  
Hellert, Rabea Lehr, Bastian  
Lurz, Philipp Noack, Wolfgang  
Müller, Julian Ossent

**Titel:** Michael Endres, Kai Neu-  
gebauer, Psygnosis, Virgin

**Geschäftsführer**  
**Vogel Computer Presse:**  
Dr. Andreas Kaiser

**Verlagsleiter:**  
Dr. Michael Müßig  
Tel: (0931) 418-2765

**Anzeigenleiter:**  
Wolfgang Hartmann  
Tel: (0931) 572559

**Vertriebsleiter:**  
Axel Herbschleb  
Tel: (0931) 418-2198

**Herstellung:**  
Wolfgang Mais

**Nachdruck:** © 1995 by Vogel  
Verlag und Druck GmbH & Co.  
KG, Nachdruck nur mit schriftli-  
cher Genehmigung der Redakti-  
on erlaubt.

**Verlag:** Vogel Verlag und Druck  
GmbH & Co. KG, Postfach  
6740, D-97064 Würzburg,  
Tel: (0931) 418-0, Telex: 17-  
9318154 W Wzbg, Telefax  
(0931) 4182100

### Anzeigenservice:

Franz Fenn,  
Tel: (0931) 418-2350

**Anzeigenpreise:** Anzeigenliste  
Nr. 1 vom 1.9.1995

**Vertrieb Handelsauflage:** Inland  
(Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuch-  
handlung): Vereinigte Motor-Verlage  
GmbH & Co. KG, Leuschnerstr. 1,  
70612 Stuttgart, Tel: (0711) 1 82-  
01, Telex 7 21 593. Ausland: Deut-  
scher Pressevertrieb Buch, Hansa  
GmbH, Postfach 10 16 06, 20010  
Hamburg, Tel: (040) 2 37 11-0, Telex  
2 162 401

**Bezugsmöglichkeiten:** Bestellungen  
nehmen der Verlag und alle Buch-  
handlungen im In- und Ausland ent-  
gegen. Abbestellungen sind jederzeit  
möglich. Sollte die Zeitschrift aus  
Gründen, die nicht vom Verlag zu ver-  
treten sind, nicht geliefert werden  
können, besteht kein Anspruch auf  
Nachlieferung oder Erstattung vor-  
ausbezahlter Bezugsgelder.

**Druck:** Vogel Verlag und Druck  
GmbH und Co. KG, 97064 Würz-  
burg

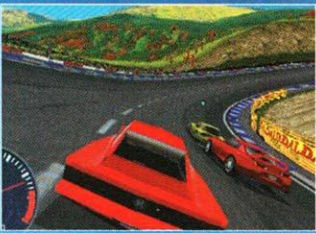
Für eingesandte Manuskripte wird  
keine Haftung übernommen. Für die  
mit Namen oder Signatur des Ver-  
fassers gekennzeichneten Beiträge  
übernimmt die Redaktion lediglich die  
presserechtliche Verantwortung. Die  
in dieser Zeitschrift veröffentlichten  
Beiträge sind urheberrechtlich  
geschützt. Übersetzung, Nachdruck,  
Vervielfältigung sowie Speicherung in  
Datenverarbeitungsanlagen nur mit  
ausdrücklicher Genehmigung des  
Verlages. Jede im Bereich eines  
Unternehmens hergestellte oder  
benutzte Kopie dient gewerblichen  
Zwecken gem. § 54 (2) UrhG und  
verpflichtet zur Gebührenzahlung an  
die VG Wort, Abteilung Wissen-  
schaft, Goethestr. 49, 80336 Mün-  
chen, von der die Zahlungsmodalitä-  
ten zu erfragen sind. Die Redaktion  
FUN GENERATION recherchiert akri-  
bisch nach bestem Wissen und  
Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröf-  
fentlichung Fehler enthalten, so kann  
hierfür keine Haftung übernommen  
werden. Sämtliche Veröffentlichungen in FUN  
GENERATION erfolgen ohne Berück-  
sichtigung eines eventuellen Patent-  
schutzes, auch werden Warennamen  
ohne Gewährleistung einer freien  
Verwendung benutzt.

**Hilfsmittel dieser Ausgabe:** Onkel Hottes  
Märchenstunde 1-3, Renegade Soundwave  
„The next chapter of Dub“, Tranquil Moods  
„Thunder Lightning & Rain“, Indians -  
Sacreds Spirits, Die dänischen Prinzen, Die  
glücklichen Schläge, Die geflügelten Helme,  
Landliebe Kakao & Bug Juice.

**Special Thanx:** OIT, Dynatex, Flying Arts,  
Theo Kranz Games

**Very, very Special Thanx:** Eliane Witzki

Road & Track ist ein eingetragenes Warenzeichen von Hachette Filipacchi Magazines. • The Need for Speed ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. • Dieses Produkt wird nicht unterstützt oder gesponsort von den jeweiligen Automobil-Herstellern.



**M** = Motoren



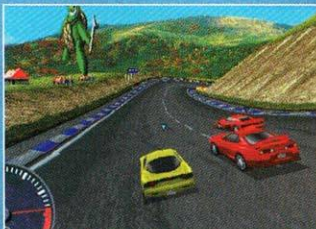
**A** = Adrenalin



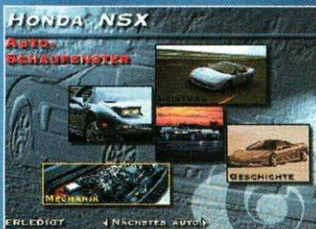
**C** = Crash



**H** = Hubraum



**S** = Sound



**V** = Videos



**G** = Geschwindigkeit



**A** = Anschnallen

$$\left( \frac{M \times \sqrt{A_c + H}}{S_v / GA} \right) \times 8$$

= **NEED for SPEED**

*„Feine Texturen und schneller Bildaufbau machen The Need for Speed extrem realistisch.“*

85% PC Games 10/95

Testen Sie die Autos, von denen Sie schon immer geträumt haben ... **THE NEED FOR SPEED** glänzt mit acht originalgetreuen Hochleistungswagen, die so realistisch aufheulen, rasen und schleudern, daß Sie instinktiv nach dem Sicherheitsgurt greifen. Aus vier verschiedenen Blickwinkeln führt Sie die allerneueste 3D-Grafik durch fotorealistische Straßen und Rennstrecken.

**THE NEED FOR SPEED - Fahren Sie Ihren Traum**

**ROAD & TRACK**



**ELECTRONIC ARTS**

Im WWW finden Sie Electronic Arts und Bullfrog unter <http://www.ea.com/> • Exklusiv-Vertrieb durch Kingsoft GmbH & Co. KG, Tel: 0 24 08/94 46 00, Fax: 0 24 08/94 46 44 • Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24.

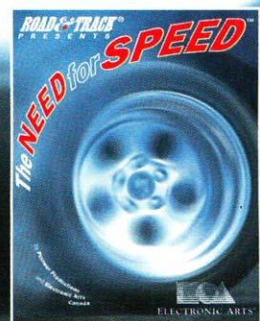


Besuchen Sie uns in Halle 11, Stand E16/G17



**3DO**

**Komplett in Deutsch mit Sprachausgabe**





**WIR HABEN DAS**

**WORT POWER**

**NICHT ERFUNDEN.**

**WIR HABEN**

**ENTDECKT, WAS ES**

**BEDEUTET:**

**SONY PLAYSTATION.**

