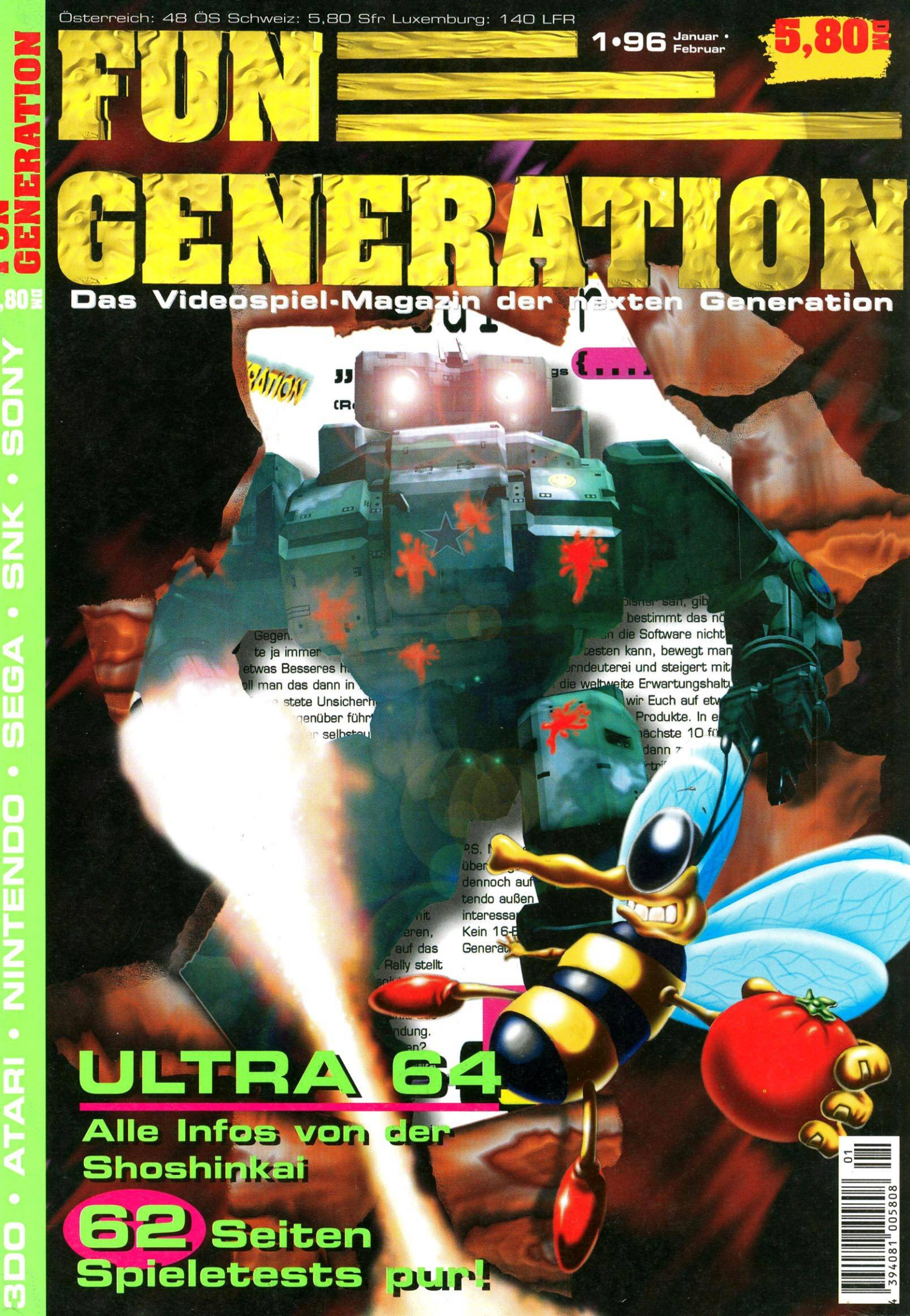
Österreich: 48 ÖS Schweiz: 5,80 Sfr Luxemburg: 140 LFR

1•96 Januar • Februar

5,80 DM

FUN GENERATION

Das Videospiel-Magazin der nexten Generation



ULTRA 64

Alle Infos von der Shoshinkai

62 Seiten Spieletests pur!

4 394081 005808 01

FUN GENERATION 5,80 DM

3DO • ATARI • NINTENDO • SEGA • SNK • SONY

20% aller Jungs haben regelmäßig die Hosen voll.



BORSCH, STENGEL & PARTNER

Lone Soldier: Kraftfutter für echte Konsolen-Söldner.



Lone Soldier. Blei fressen statt Bettnässen.

Du bist stark. Du bist mutig. Du bist schnell. Du bist Lone Soldier. Als mächtiger Cyborg kämpfst Du gegen das Böse. Und weil Du gut bist, wirst Du gewinnen. Auch wenn es hart ist: Im „Dschungel" hast Du es mit einem miesen Terminatoren-Regime zu tun. Im „Canyon" mußt Du tückische Schluchten überwinden. „Middle Eastern City" verschlägt Dich in eine gefährliche Stadt im Nahen Osten. Und in „ Alien Situation" begegnest Du weiteren Außerirdischen. Der reinste Dauer-Thrill in 32-bit-3D. Macht süchtig!



TELSTAR Electronic Studios

Distributed by

KONAMI®

KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt



a letter from the editor

FUN GENERATION

„To wish impossible things {...}"

(Robert Smith, The Cure)

Liebe Leser,

das Wertungssystem ist neben der ausführlichen Beschreibung der neuesten Titel das Wichtigste in einem Videospielmagazin. Wie allerdings kann man den Eindruck vermitteln, einen Titel vorstellen zu dürfen, der jeden Konkurrenten übertrifft und zum heutigen Zeitpunkt das optimale Spielerlebnis bietet? Im Regelfall wird dieser Frage mit der bangen Gegenfrage begegnet: „Es könnte ja immer sein, daß noch etwas Besseres herauskommt, wie soll man das dann in Relation setzen?" Diese stete Unsicherheit dem Zukünftigen gegenüber führt dazu, daß Tester oftmals der selbstauferlegten Verpflichtung folgen, Spiele grundsätzlich abwerten zu müssen.

Wenn man aber darüber nachdenkt, kommt man zu dem Ergebnis, daß der Tag X, an dem ein Spiel für hundertprozentig empfehlenswert befunden wird, niemals anbricht, denn es könnte ja sein...

Wir wollen Euch dagegen lieber mit den Fakten von heute konfrontieren, anstatt immer unterschwellig auf das Morgen zu verweisen. Sega Rally stellt im Dezember 1995 das absolute Top-Spiel für Saturn dar. Es kann noch so lange gespielt werden, vom heutigen Standpunkt aus gesehen, gibt es keinerlei Grund zur Beanstandung. Warum also eine heuchlerische 9 daruntersetzen? Immerhin will man das Spiel heute kaufen und heute zocken. Wir denken, unsere Aufgabe ist es, den Lesern zu sagen, ob es sich lohnt, etwa hundert Mark für ein Spiel hinzulegen. Wir sind genauso davon überzeugt, daß irgendwann einige Titel da sein werden, die neue Maßstäbe setzen. Und Sega Rally, erschienen im Jahre 1997, hätte vielleicht eine geringere Wertung erhalten, weil ein anderes Spiel noch schneller, grafisch brillanter und komplexer ist. Wahrsagerei war hingegen noch nie unsere Stärke. Wer sich heute hinstellt und sagt, das Ultra 64 wird mehr bieten als jedes andere System, ist fast schon ein Lügner. Denn was man bisher sah, gibt Anlaß zur Hoffnung, und Nintendo hat bestimmt das nötige Potential, doch bevor man die Software nicht wirklich auf Herz und Nieren testen kann, bewegt man sich im Bereich der Sterndeuterei und steigert mit einfachsten Mitteln die weltweite Erwartungshaltung. In dieser Ausgabe informieren wir Euch auf etwa sechzig Test-Seiten über die aktuellen Produkte. In ein paar Monaten kommt vielleicht die nächste 10 für ein Saturn-Rennspiel, im Text wird dann zu lesen sein, daß dieses Spiel Sega Rally übertrifft. Dies sind ehrlichere Prozente als beispielsweise seit Jahren nie höher als 93-95% zu werten, denn es könnte ja sein...

P.S. Noch eine Sache am Rande: zur Zeit kommen überwiegend 32-Bit-Titel auf den Markt, - wir wollen dennoch auf keinen Fall Mega Drive und Super Nintendo außen vor lassen. Unsere Maxime ist es, jeden interessanten Titel, der bei uns eintrudelt, zu testen. Kein 16-Bit-Spiel mußte auf Kosten der nächsten Generation draußen bleiben!

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

Chefredakteur



inhalt

6-8 **Feedback**

10-22 **Backstage**

22 **Comic**

24-29 **Ultra 64 - Special**
Es ist angerichtet!

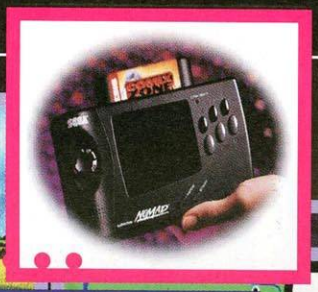
30 **Gewinnspiel**
mit Playground-Erlangen

32-34 **Previews**
• Alien Trilogy • Road Rash

57 **Gewinnspiel**
mit Sega-Deutschland

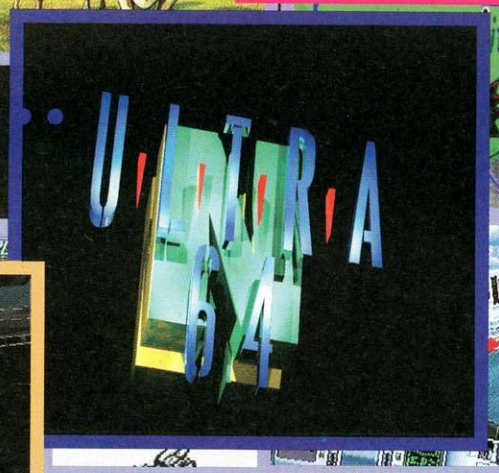


inhalt



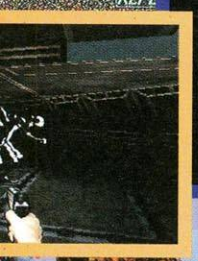






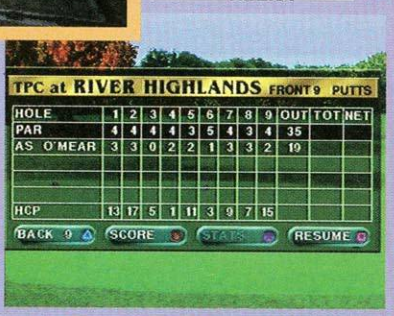




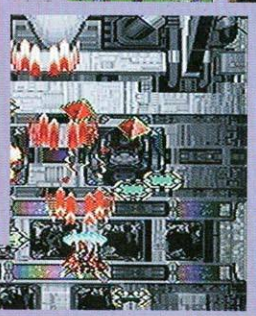




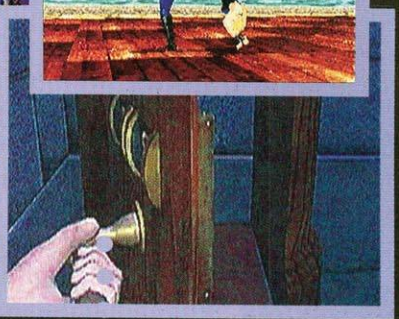
















36-101 SpieleTests

Secret of Evermore 36-37 • Tim in Tibet 38-39 • Earthworm Jim II 40-41 • Pinocchio 42 • Micro Machines 2 44 • WeaponLord 45 • Donald Duck 46 • The Mask 47 • Fifa Soccer 96 48-49 • NBA Live 96 50-51 • PGA Tour 96 52 • Total Football 53 • Sega Rally 54-56 • High Velocity 58 • Victory Boxing 59 • Hang on GP 95 60-61 • Virtua Racing 62 • Virtua Cop 63 • Virtua Open Tennis 64 • X-Men 65 • Battle Arena Toshinden 66 • Galactic Attack 67 • F-1 Live Information 68 • Firestorm: Thunderhawk II 70-71 • Virtua Fighter II 72-73 • Sim City 2000 74 • Pop'n Twinbee Deluxe Pack 76 • Goal storm 77 • Krazy Ivan 78-79 • X-Com 80-81 • PGA Tour 96 82 • Discworld 83 • WWF Wrestlemania 84 • Lone Soldier 85 • Raiden Project 86 • View point 87 • Loaded 88-89 • Toukon Retsuden 90 • CyberSpeed 91 • Striker 96 92 • Assault Rigs 93 • Hi-Octane 94 • Hyper Formation Soccer 95 • StarFighter 96 • D 97 • Blade Force 98 • Power Drive Rally 99 • Earthworm Jim 100 • Super Return Of The Jedi 101

103-104 Leserumfrage - Teil 2

• Mitmachen und gewinnen !

106-109 First Aid

110-113 Neon - Special

Zuhause bei deutschen Entwicklern.

114 Next Generation

114 Impressum





Meinungen

Wir haben die Erstausgabe der **FUN GENERATION** heute gelesen und es war von der ersten bis zur letzten Seite ein wahrer Genuß. Schön, daß es endlich mal ein Magazin für Videospiele gibt, bei dem die Next Generation-Konsolen und Rollenspiele den Platz bekommen, den sie verdienen; und da Videospiele seit dem PlayStation-Release auch in Deutschland endlich ein positiveres Image bekommen, halten wir es für besonders wichtig, die ältere Käuferschicht von über 20 Jahren entsprechend „erwachsen" zu beraten. Weiter so, bitte. Boris Kohlschreiber, Erlangen

Erst einmal möchte ich Euch auch zu Eurer Erstausgabe der **FUN GENERATION** gratulieren. Ich hoffe, daß Ihr dem Stil, den Ihr an den Tag gelegt habt, treu bleibt. (...) Ihr könnt Eure Meinungen und Eure Persönlichkeit auch in objektiven Texten rüberbringen. Das habt Ihr mit dieser Ausgabe bewiesen. Also nicht Schluß mit „lustig", dafür aber endlich Ende mit diesen völlig verkitschten und am Thema vorbei veröffentlichten Berichten. Noch einmal „Herzlichen Glückwunsch" zu einer Zeitschrift, die auch Leute lesen mögen, die älter als 12 Jahre alt sind. Elke Pietsch, Berlin

Erstmal herzlichen Glückwunsch zu der ersten Ausgabe von **FUN GENERATION**! Ich denke, sie wird ihren Leserkreis finden - ich rechne mich jedenfalls schon dazu. Besonders der seriöse - aber deswegen noch lange nicht langweilige - Stil verdient ein Lob! Noch weiterhin viel Erfolg! Frieder Sandel, München

„Wie heißt die fette Mücke?"

„**FUN GENERATION**!! Mega geil!". Als Next Generation-Freak kann ich dies nur bestätigen. Ein tolles Layout und faire Tests - das ist **FUN GENERATION**. Einzig und allein die Tips und Tricks sollten um Kurztips und einen Player's Guide zum besten Spiel des Monats auf etwa zehn Seiten erweitert werden. Das lockert das oft triste Test-Gewirr auf. Das neue „Ami"-Wertungssystem ist zwar ungewohnt, aber nach kurzer Gewöhnungsphase sehr übersichtlich und innovativ. Trotzdem bewertet Ihr viel zu gut, zu viele Titel bekommen 10 Punkte. Wie wollt Ihr Euch noch steigern? Abschließend noch ein paar Fragen:

1. Für die PlayStation gibt es einen Analog-Stick. Weshalb hat das Gerät zwei Knüppel?

2. Ist es möglich einen Joystick zu entwickeln, den man frei in der Hand hält, um durch Körperbewegung z.B. Beat'em Ups zu steuern?

3. Dataflash vertreibt ein Action Replay Pro für den Saturn mit Schnittstelle für den PC. Wofür ist sie gedacht, und wird etwas Ähnliches für die PlayStation via Erweiterungsport erscheinen?

4. Welche Spiele werden in Zukunft über Psygnosis (sorry, Sony Interactive) erscheinen?

5. Wie heißt die „fette Mücke", die aus den Wertungskästen grinst?
Ohne Absender

*FUN GENERATION Software-Rezensionen stellen den Kernpunkt der redaktionellen Berichterstattung in der **FUN GENERATION** dar, zumal wir jedem Titel einen Mindestumfang von einer Seite einräumen. Die Rubrik „First Aid" bleibt deshalb auf drei (bis vier) Seiten beschränkt. Player's Guides über eine Strecke von fünf bis sechs Seiten - selbst zu einem Spiel des Monats - halten wir nicht für sinnvoll, da Leser, die dieses Spiel nicht besitzen, diese Seiten ungelesen überblättern. Prägnante Cheats erreichen eine deutlich weitere Streuung. Das Wertungssystem der **FUN GENERATION** orientiert sich am Status quo. Maßstab für eine Beurteilung sind die derzeit erhältlichen Spiele, um eine Entscheidungshilfe in Sachen Softwarekauf JETZT anzubieten und nicht darauf zu schielen, was vielleicht in zwei Jahren möglich sein wird.*

*1. Sonys Analog-Joystick soll erst '96 auf den Markt kommen. Zu Redaktionsschluß lag uns leider noch keine Testversion vor, mehr Infos dazu deshalb erst in einer der nächsten Ausgaben der **FUN GENERATION**.*

2. Einen Joystick ohne feste Basis gibt es bereits. Das Total Control Pad von Press Any Key kann allerdings weder in Sachen Verarbeitung noch was den Gleichgewichtssensor betrifft überzeugen. Exakte Lenkmanöver sind zumindest bei dieser Version nur ansatzweise möglich.

3. Mit einem optionalen Soft-

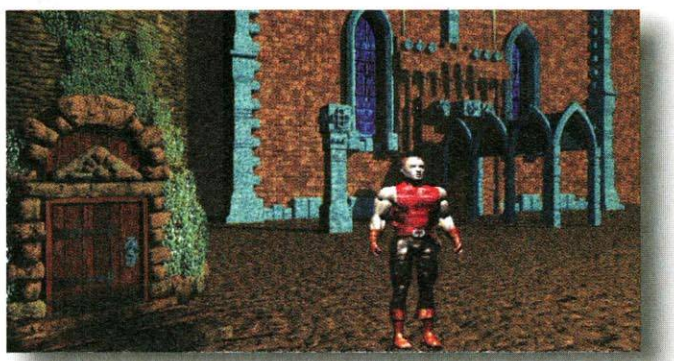


Bild: Chronicles Of The Sword (PC-Screenshot)

SPIEGLEIN, SPIEGLEIN AN DER WAND...



...wer ist der psychotischste, unheimlichste außerirdische Killer im ganzen Land?

X-COM ENEMY UNKNOWN –
SPIEGELBILD IHRER SCHLIMMSTEN ALPTRÄUME

PlayStation

X-COM Enemy Unknown **AB SOFORT auch für die PlayStation**

MICROPROSE

Spectrum Holobyte - MicroProse World Wide Web Site: http://www.microprose.com

"PlayStation" und "PlayStation" sind Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc.

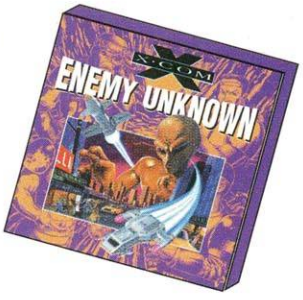




Bild: City Of The Lost Children

habt Ihr auch die aktuellen Spiele wie z.B. Deadalus Encounter, Space Hulk und Killing Time nicht berücksichtigt. Richtig ist natürlich, daß der Kaufpreis für ein 3DO viel zu hoch war, als daß man es sich mal eben so nebenbei mitgenommen hätte. Da war der Vorteil bei Sega und Sony. Wenn ich durch die Kaufhäuser gehe und sehe, was die Kidies cool finden, nämlich stupides aufeinander einprügeln und Autos zusammendengeln, dann haben Sega und Sony

***FUN GENERATION** stellt nicht jeden der auf den Markt kommenden 3DO-Titel vor, sondern pickt sich die vielversprechendsten heraus, nicht anders bei PlayStation und Saturn. Deshalb fanden Deadalus Encounter und Killing Time keine Berücksichtigung; das Space Hulk-Review findet sich in FUN GENERATION 6/95 auf Seite 98. Die Anzahl der im „Next Generation"-Special aufgeführten 3DO-Software-Highlights ist den anderen Systemen mindestens ebenbürtig. **FUN GENERATION** zollte dem 3DO nicht nur insofern gebührend Anerkennung, indem „sich sowohl der Einstiegspreis als auch die erhältliche Software durchaus sehen lassen können" und „das 3DO in Sachen anspruchsvolle Rennsimulationen momentan die Nase vorn hat". Den Vorwurf der Einseitigkeit können wir aus diesen Gründen nur von uns weisen. Ein Formel 1-Spiel ist u.a. von Pony Canyon geplant, Arbeitstitel „F1GP". Neue Versionen von Electronic Arts' The Need For Speed und Road Roash sind ebenfalls im Gespräch. Ob diese Titel noch für 3DO M1 oder gleich für M2 erscheinen werden, ist dagegen noch ungewiß. Im März soll allerdings „Autobahn Tokyo" auch auf dem europäischen Markt erscheinen.*



warepaket samt Schnittstellenkarte und Verbindungskabel von PC zu Saturn ist es beim Action Replay Pro u.a. möglich selbst Codes herauszufinden und sie dauerhaft abzuspeichern, das Betriebssystem des Schummelmoduls zu aktualisieren und Spielstände auf dem PC zu sichern. Eine entsprechende PlayStation-Version ist bislang nicht geplant.

4. Sony Interactive beabsichtigt '96 u.a. folgende Titel zu veröffentlichen: Defcon 5 (Shoot'em Up/Strategie - Februar), Chronicles Of The Sword (Adventure - März), Shadow Killers (Adventure - März), PowerSoccer (Sports - März), Sentient (Adventure - Mai), Formula One (Simulation - Juni), Alphastorm (Elite-Clone - September), G-Police (Shoot'em Up - September), City Of The Lost Children (Adventure - September), wipEout 2 (Rennspiel - 4. Quartal). Die jeweiligen Erscheinungstermine können sich natürlich auch weiter nach hinten verschieben, Parasite ist hingegen gestrichen.

5. Die „fette Mücke" aus den Wertungskästen nennt sich „CyberBee" und stammt aus der Feder unseres freien Mitarbeiters Michael Endres.

„3DO contra ?"

Zu meinem Bedauern habt Ihr das 3DO nicht so gut wegkommen lassen. Selbst nach einigen Test-Spielen auf Saturn und PlayStation bleibt das 3DO für mich die interessanteste Konsole. Auch was die Spiele betrifft. Sollte das 64-Bit-Upgrade für das 3DO im nächsten Jahr herauskommen, höre ich schon jetzt das Jammern all derer, die ihr Gerät aufgrund der viel zu überschwenglich bewerteten Vorausberichte von PlayStation und Saturn gegen diese eingetauscht haben. Leider wohl leider recht. Spiele, die einen fordern, die Geduld und Kombinationsgabe abverlangen, sind wohl nicht so gefragt. Vielleicht zeigt das aber auch den Zustand unserer Gesellschaft: Verblödung und Gewaltbereitschaft greifen um sich. Das schnelle Erfolgserlebnis ist angesagt. Ich persönlich liebe RPGs und Adventures. Alles andere ist für mich unbrauchbar. Ausgenommen Rennspiele, und da warte ich schon ewig auf ein aktuelles F1, für zwei Spieler. So, ich glaube, ich habe jetzt genug genörgelt. Eure Start-Ausgabe ist ganz ok. Mal abwarten. D. Pappe, Hannover

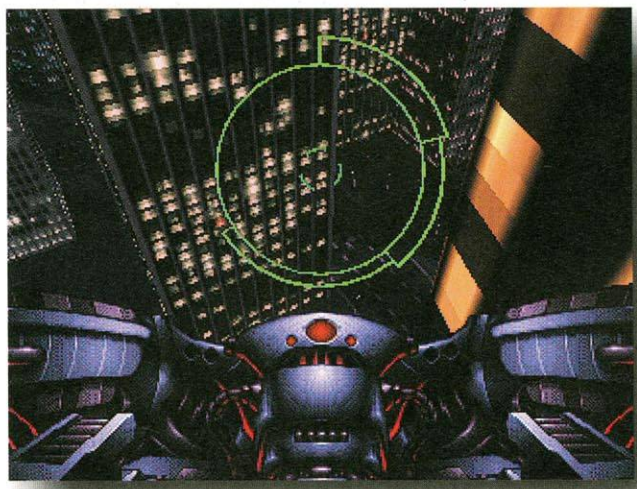


Bild: G-Police

DAS ULTIMATIVE RENNEN

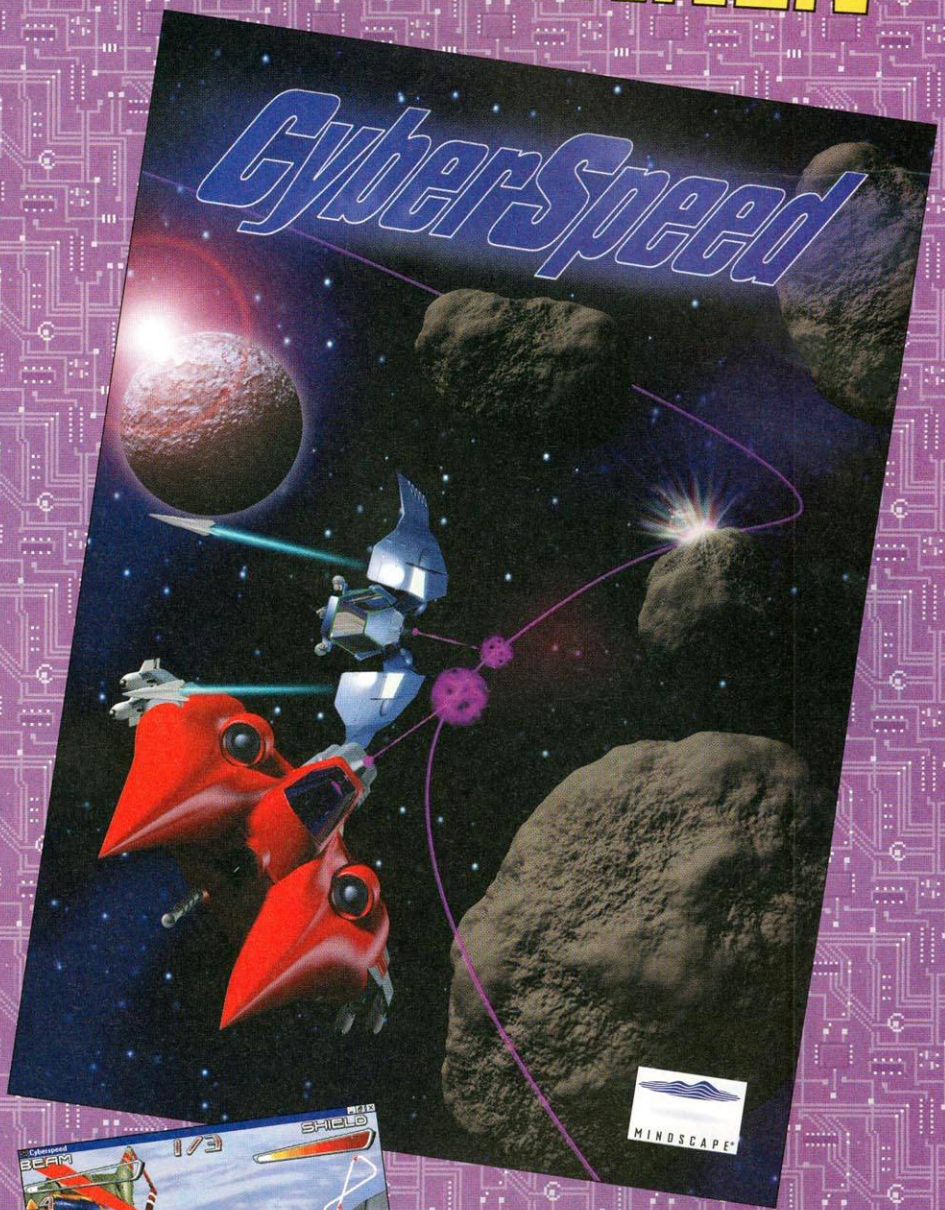
CYBERSPEED ist der Rennsport der Zukunft – ein Hochgeschwindigkeits- und High-Tech-Rennspiel, das die Formel Eins wie eine Sonntagsspazierfahrt erscheinen läßt.

CYBERSPEED kombiniert Elemente aus nervenaufreibendem Motorsport, Science Fiction und Shoot-em-up zu einem extrem schnellen, fantastisch visualisierten Rennspiel futuristischer Fahrzeuge. Jedes Schiff wird durch einen Leitstrahl auf dem Kurs gehalten. Alles ist erlaubt, wenn Sie in diesem todesverachtenden Rennen der Zukunft Ihre Konkurrenten ausmanövrieren, beschießen und überholen. Sie können über elf futuristische Rennstrecken in Überschallgeschwindigkeit jagen. Wählen Sie zwischen acht verschiedenen Fahrzeugen, jedes von einer anderen Nation, mit seinem Fahrer und seinen technischen Besonderheiten. Die komplizierte Streckenführung der Kurse auf fünf Welten verspricht unendlich viele Routen-Varianten.

Aufregende Leistungsmerkmale:

- **Blitzschnelles, höllisch gutes Mehrspieler-Abenteuer, das die vorhandene Technologie voll ausreizt.**
- **3D-Texturemapped-Polygon-Grafik mit 30 Frames pro Sekunde animiert.**
- **Techno- und Metal-Musikbegleitung sowie fetzige Audioeffekte auf der CD, die Ihre Sinne überladen werden.**
- **Schauen Sie sich nach jedem Rennen die Wiederholungen der spektakulärsten Szenen und haarsträubendsten Situationen an.**
- **Greifen Sie auf mächtige Ressourcen zurück, um Ihr Fahrzeug mit Waffensystemen, Turbo-Boostern und weiterer geschwindigkeitssteigernder Technologie aufzurüsten.**
- **Sie haben die Auswahl unter verschiedenen Innen- und Außenansichten während des Rennens.**
- **Intelligent programmierte Gegner treten gegen Sie an.**
- **Eine Menge versteckter Extras warten auf Sie: geheime Schiffe, Aufrüstungen und vieles mehr.**

Erhältlich für PC CD-ROM Windows und Sony Playstation









Mindscape International
Zeppelinstraße 321
45740 Mülheim a. d. Ruhr
Tel: (02 08) 9 92 41-0
Fax (02 08) 9 92 41-29

MINDSCAPE

©1995 Mindscape. Alle Rechte vorbehalten.

Neues von der Scheibenwelt

Perfect Entertainment, ehemals Perfect 10 und Teeny Weeny Games, arbeitet für Sony Interactive, ehemals Psygnosis, an einer Fortsetzung von Terry Pratchetts Discworld für die PlayStation. Zwei weitere noch ungenannte PS-X Titel sind bei Perfect Entertainment ebenfalls in der Mache.

Keine Europa-Pläne für Nomad oder Neptune

Sega Europe beabsichtigt weder das Mega Drive-Handheld (Nomad) noch die integrierte Variante von Mega Drive und Mega Drive 32X (Neptune) hierzulande zu veröffentlichen und konzentriert ihr Marketing und ihre Ressourcen voll und ganz auf ihr Flaggschiff Sega Saturn. In den USA ist der Nomad seit Oktober für 149$ bei Toys R Us erhältlich. An Zubehör sind neben Netzteil und Zigarettenanzünder-Adapter ein Battery Pack (Nomad PowerBack) sowie ein Kabel geplant, um das Gerät an den Fernseher anzuschließen. Mit einem zweiten Pad - eine Joypadbuchse befindet sich an der Vorderseite - läßt sich der Nomad ohne weiteres zum fast vollwertigen Mega Drive aufrüsten.



NOMAD

Low-cost 3DO von GoldStar

Kampfpreise bei GoldStar: Seit Ende November bietet LG (Lucky GoldStar) Electronics eine abgespeckte Variante ihres 3DO-Players unter der Typenbezeichnung GDO-203P an. Der einzige Unterschied zum bisherigen Modell ist der fehlende Audio-/Video-Expansion Port für das MPEG1-Modul. Die Toploader-Version mit überarbeitetem Innenleben ist natürlich ebenfalls für das 3DO M2-Upgrade vorbereitet. Kostenpunkt: 499 DM. Dem Gerät liegt Electronic Arts' FIFA International Soccer bei.



3DO M2 Deal

Die 3DO Company lizensiert ihre 64-Bit M2-Technologie exklusiv an Matsushita, die ihrerseits Lizenzen an weitere Hard- und Softwarehersteller vergibt. Erste M2-Entwicklungssysteme werden seit Juli ausgeliefert, 20 Titel sind bereits bei Studio 3DO bzw. dem Team Alpha der Third-Party Licensees in Arbeit. Matsushita plant erste M2 Player in der zweiten Jahreshälfte '96 unter dem Panasonic-Label auszuliefern.

>>>NEWSFLASH>>>NEWSFLASH>>>NEWSFLASH>>>NEWSFLASH>>>NEWS

+++ Preisbrecher: Seit Ende Oktober ist der **Sega Saturn** ohne Spiel für 649 DM im Handel, das Mega Drive 32X für 199 DM und das Mega CD inklusive Road Avenger für 249 DM. +++ **Acclaim** kauft Probe Entertainment und Sculptured Software. +++ **Time Warner Interactive** veröffentlicht in Zusammenarbeit mit Virgin Records Primal Rage - The Album, einen Mix aus Indie-, Grunge- und Techno-Tracks. Spielzeugfiguren, LCD-Spiele und D&D-Rollenspiele stehen ebenfalls in Aussicht. +++ **Warner Interactive Entertainment** setzt Any Channels 3D-Shoot'em Up Po'ed (3DO) für PlayStation um. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Juni. +++ RPG-Nachschub von **Enix America**: The 7th Saga II, Genesis, Dark Half und das Strategiespiel Tactics Ogre (alle für Super Nintendo). +++ **Saturn-/PlayStation-Abverkauf** in Deutschland: Seit Erscheinen (8. Juli/29. September) wurden bis Ende Oktober laut Herstellerangaben 25.000 Saturn- bzw. 30.000 PlayStation-Geräte an den Mann gebracht. +++ Acclaim Entertainment veröffentlicht **Taitos** PlayStation-Shooter Zeitgeist unter dem Titel „Jupiter Strike" im Dezember auf dem deutschen Markt (Test in FUN GENERATION 6/95 Rating: 6 von 10). +++ **Virgin Interactive Entertainment** beabsichtigt ein eigenes Sports-Label ins Leben zu rufen. Drei Projekte (American Football, Baseball, Eishockey) sind bis dato für '96 geplant. +++ **Sony Computer Entertainment** Japan entwickelt Horned Howl (Virtua Cop-Clone) und Sequels zu Motor Toon Grand Prix und Jumping Flash für PlayStation. +++ Sega plant ihre Saturn-Titel **Daytona USA** und **Bug** für Mega Drive 32X umzusetzen. +++ **SNK** lizensiert ihre coin-ops King Of Fighters '95 und Fatal Fury 3 an Sega. +++ Von dem analogen Look and Feel des **Saturn Mission Stick** sollen u.a. Panzer Dragoon, Black Fire und Wing Arms profitieren. +++ EA Sports streicht **NHL '96** für PlayStation, Saturn und 3DO vom Veröffentlichungsplan. Ein kleiner Trost: Für Herbst steht NHL '97 in Aussicht.



Aus für Ataris Virtual Reality-Helm

Auf der E3 Show in Los Angeles noch großmundig angepriesen, zeichnet sich das Aus für das Jaguar Virtual Reality-Projekt ab. Die federführende britische Firma Virtuality hat sich aus dem Deal mit Atari zurückgezogen und bietet die low-cost Variante ihres VR Headsets anderen Videospielherstellern zur Lizenz an.

Neues von der Schummelmodul-Front

Das Action Replay Pro geht für das Super Nintendo mittlerweile in die dritte Runde. Zu den Neuerungen in Mk3 zählen neben neuen Codes deutsche Menüs und die Möglichkeit einzelne Parameter während des laufendes Spieles ein- und auszuschalten. Der Verkaufspreis liegt bei 109 DM. Eine Mega Drive-Version ist nicht in Planung. Dataflash arbeitet darüber hinaus an einem Import-Adapter für die PlayStation, der über den Expansion Bus angeschlossen werden soll.
Bezugsquelle: Dataflash, Tel. 02822/68545

PlayStation Kabelfrust

Während Sonys RGB-Kabel auf sich warten ließ, bietet Umbauspezialist Wolf Soft bereits seit Ende Oktober eigene RGB-Kabel für die PS-X an, die eine erheblich bessere Bildqualität als die bisherigen AV-Kabel ermöglichen (Verkaufspreis: 49 DM). Wer neben der PlayStation noch ein Super Nintendo oder Mega Drive sein eigen nennt und das ewige Umstöpseln am Fernseher leid ist, für den bietet sich darüber hinaus ein SCART-Umschalter an, mit dem sich je nach Ausführung bis zu sieben Videospiel-Systeme gleichzeitig anschließen lassen. Zudem besitzt der Umschalter Cinch-Ausgänge für die HiFi-Anlage (Kostenpunkt: ab 139 DM).
Testmuster: Wolf Soft, Tel. 02622/83517



DIE GEWINNER

Herzlichen Glückwunsch

An dieser Stelle möchten wir uns für die überwältigende Resonanz auf die Leserumfrage in unserer Erstausgabe bedanken. Die Preise gehen den Gewinnern in den nächsten Tagen zu.

PlayStation-Grundgerät
Michael Fenn, Bad Mergentheim • Ferdinand Dros, Oberelsbach • Heiner Schoppe, Bremen

Battle Arena Toshinden - PlayStation
Michael Solms, Budenheim • Frank Lindermann, Hamburg

CyberSpeed - PlayStation
Huge Germain, Weilerswrist • Frank Hennen, Düsseldorf • Sebastian Schmidt, Köln • Stefan Anthes, Rüsselsheim • Daniel Wortmann, Nassan • Frederik Hildner, Langenzenn • Jürgen Feger, Haslach • Olaf Kothe, Hannover • Max Zeitz, Heroldsberg • Kai-Uwe Knüttel, Heßloch

Destruction Derby - PlayStation
Marco Gross, Bremen • Ralph Träger, Braunschweig • Daniel Riedel, Leipzig • Nicolas Fichna, Markt Erlbach • Peter Störzer, Nürnberg • Wolfram Contzen, Ubstadt • Manuel Huwiler, CH-Abtwil • Marco Böhm, Karlsruhe • Falk Freese, Trappenkamp • Christian Pszczelok, Frankleben

NBA Jam Tournament Edition - PlayStation
Holger Förstemann, Münstedt • Marco Röhrich, Gelsenkirchen • Thomas Diez, Oberhausen • Daniel School, Monheim • Gerd Björnsen, Königslatter • Olaf Upmeier, Lage

Rayman - PlayStation
Frank Miklin, Lausen • Jürgen Bauer, Magdeburg • Stefan Lange, Rehburg-Loccum

Shellshock - PlayStation
Marc Straub, Leonberg • Timo Schmidt Ritzlar • Robert-Claudius Stelea, München

wipEout - PlayStation
Thomas Renn, Kiel • Wolfgang Blum, Düsseldorf • Markus Müller, Bonn • Marco Kowalewsky, Berlin • Mike Polaneczky, CH-Zürich • Frank Niggemeyer, Bochum • Steve Herrmann, Zeitz • Gregor Fiebig, Magdeburg • Heiko Kistner, Mannheim • Lars Oepen, Düsseldorf • Philipp Dörpinghaus, Landau • Gregor Bubek, Markdorf • Michelle Sperranza, Düsseldorf • Mike Spolders, Nettetal • Oliver Kreiß, Leipheim • Norbert Braun, Rechbergreuthen • Thomas Lehermaier, Eggenfelden • Waldemar Brandstetter, Verden • Michael Schneider, Offenbach • Markus Schale, Dreieich

Bug! - Saturn
Ralf Martin, Springe • Uwe Wegenem, Buxtehude • Hans Mader, Nürnberg • Jörg Christmann, Neunkirchen • Manfred Slowaczek, Notzingen • Boris Oellerich, Cuxhaven • Daniel Landsberg, Windeck-Dattenfeld • Norbert Garmatsch, Mülheim/Ruhr • Daniel Pohl, Celle • Thomas Puszcz, Wuppertal • Patrick Filser, Kaufbeuren • Peter Trappendreher, Landshut • Franz Windirsch, Mall Pfaffenberg • Frank Pirthauer, Solingen • Marco Popp, Ettleben

NBA Jam Tournament Edition - Saturn
Volker Zink, Großheubach • Jobst Loesch, Isny/Allgäu • Marco Schulz, Rödental • Christian Behnert, Walsrode • Dirk Mühlbauer, Hagen • Gerhard Grilz, Heiligenstadt

Rayman - Saturn
Peter Wolf, Hülzweiler • Ingrid Popp, Würzburg

Shellshock - Saturn
Peer Brose, Löcknitz • Robert Schmeltzer, Berlin

Gex - 3DO
Christoph Biegner, Rosenheim • Dirk Nosseck, Duisburg

Slam'n'Jam - 3DO
Ingo Ebert, Tröstberg • Josef Seiter, Esslingen

ACME Animation Factory - Super Nintendo
Noel Bellon, CH-Rorschach

Asterix - Super Nintendo
Ingeborg Gayer, Hamburg • Peter Schmid, Reutlingen • Alexander Firster, Gemünden • Gabriel Darek, Kappelrodeck • Bernd Passier, Braunschweig

Bubsy 2 - Super Nintendo
Wolfgang Taube, Alteglofsheim • Ralf Burkart, Oftersheim • Claudia Wittrien, Euskirchen • Jens Kurzweil, Hochheim/Main • Patrick Hasenfeld, Köln

Earthworm Jim 2 - Super Nintendo
Hendrik Wellmann, Heek-Nienborg • Christian Koal, Gallinchen • Robert Frost, Kamenz • Jeff Dae, St. Augustin • Salvatore Salmeri, Stuttgart • Christian Rudschewski, Burg

FIFA Soccer - Super Nintendo
Antonio Annunziata, Bönnigheim • Peter Geischläger, A-Wien • Denis Albing, Emmerich • Dominik Pötschan, Augsburg • Alexander Seiberl, CH-Oberentfelden

Flintstones - Super Nintendo
Jan-Albert Schröter, Berlin • Mario Podlesch, Gelsenkirchen • André Bauer, Vilsbiburg • André Rösch, Nürnberg • Stefan Laupenmühlen, Gladbeck

Hebereke Popoon - Super Nintendo
Marco Troll, Königsbach-Stein

International Superstar Soccer - Super Nintendo
Jörg Hillenbrand, Großenlüder • Ferdinand Spreyer, Margesheim • Tobias Perlet, Dessau

Jordan Adventure - Super Nintendo
Markus Dennel, Elsdorf • Manuel Nassos, Breuberg/Hainstadt • Peter Weißmann, Büren-Ahden • Christian Wolf, Winterbach • Christian Pfluger, CH-Oberbuchsiten

Madden 95 - Super Nintendo
Jörg Heumann, Lage • David Nitschke, Neusäß • Wolfgang Schäfer, Essen • Roman Schicha, Altenburg • Hans-Josef Orinkmann, Vettelschoß

Magic Boy - Super Nintendo
Daniel Gaiswinkler, Angelburg

NHL 95 - Super Nintendo
Jens und Sandy Dachs, Hemsbach • Markus Wolf, Mühldorf • Oliver Eckert, Brunsbüttel • Stephan Wendt, Oy • Michael Kaiser, Henenberg

NHL 96 - Super Nintendo
Tobias Diem, CH-Rüti • Denis Verdieln, Krefeld • Oliver Klein, Geldem-Kapellen • Andreas Schmidt, Thedinghausen • Torsten Mayer, Fürth • Philipp Regde, Stuttgart • Oliver Retterath, Nürnberg • Thomas Hoppe, Krefeld • Jörg Müller, Wiesbaden • Sascha Mirow, Lübeck

Puzzle Bobble - Super Nintendo
Frank Grabowski, Tutzing

Super Mario World 2: Yoshi's Island - Super Nintendo
Daniel Loritz, Darmstadt • Christian Richter, Wuppertal • Simon Vögele, CH-Leibstadt • Diana Sawelier, Greißwald • Rainer Janke, Wesseling

Zero: The Kamikaze Squirrel - Super Nintendo
Kim Meyer, L-Luxemburg

Earthworm Jim 2 - Mega Drive
Robert Schmeltzer, Berlin • Malte Appeltauer, Swisttal-Buschhoven • Jörg Krynojewski, Castrop-Rauxel • Fabian Dönla, Hof • Nico Engelmann, Waren • Peter Zahn, Breitenguessbach

NHL 96 - Mega Drive
Thomas Reißig, Erlangen • Philipp Fensterseifer, Bell • Egon Maus, Allersberg • Wilfried Mohring, Neusäß • David Cohen, München • Christian Dremsa, Erkelenz-Gerderath • Jörg Mössinger, Graben-Neudorf • Michael Becker, Hagen • Richard Scheungrab, Oberumbach • Martin Kilb, Frankfurt

Fatal Fury Special - Neo Geo CD
Jörg Steinert, Wilhelmshaven

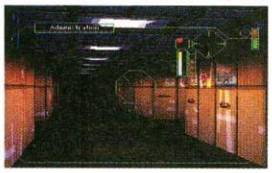
Super Sidekicks - Neo Geo CD
Daniel Albus, Siegburg

Street Fighter The Animated Movie - Anime
Angelika Georg, Berlin • Marco Kosch, Berlin • Pietro Sancassani, CH-Winterthur

Plastic Little - Anime
Oliver Szigan, Aschaffenburg

Die Gewinner der Poster, T-Shirts, Taschen, Mützen, Daim in der Tüte und Soundtrack-CDs werden schriftlich benachrichtigt.







Defcon 5

PlayStation

Shoot'em Up - Strategie

Defcon 5 spielt auf einem Minenplaneten, der scheinbar von Aliens eingenommen wurde. Aufgabe des Spielers ist es nun, die verschollenen Besatzungsmitglieder der Kolonie zu finden. FMV-Briefings, gerenderte Flüge durch die Raumstation, Gefechte gegen Raumjäger und strategische Aufgaben wie die Überwachung von Verteidigungsprogrammen und Versorgungscomputern zählen zu den ersten Features. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Januar. Eine 3DO-Umsetzung ist ebenfalls geplant.





Magic Carpet

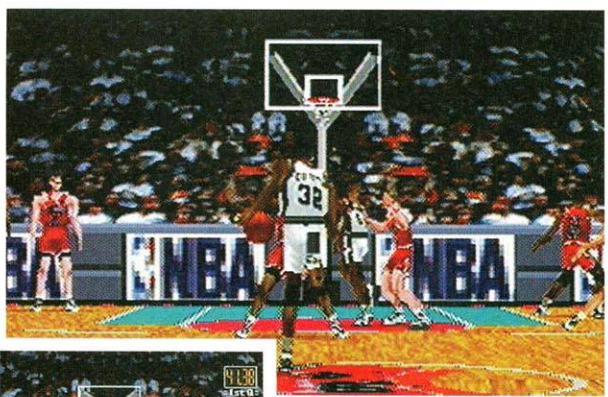
PlayStation

Shoot'em Up - Strategie

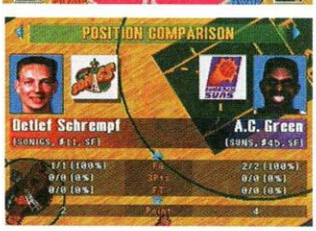
Bullfrog beschert der PlayStation-Variante ihres Strategie-/Action-Titels Magic Carpet einen eindeutigen Bonus. Die für PC als Data Disk erhältlichen Hidden Worlds mit 25 neuen Level sind in der PSX-Version bereits integriert. Schnee-, Gletscher und Eislandschaften ersetzen hier die Szenerien des Hauptspieles. Zu den bereits bekannten Zaubersprüchen



gesellt sich ein Homing Meteor. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: 31. März. Eine Saturn-Umsetzung ist ebenfalls geplant (Screenshots: PC CD-ROM Version).







NBA In The Zone

PlayStation

Sports

Mit der offiziellen NBA-Lizenz im Rücken entwickelt Konami zur Zeit ihr zweites Sportspiel für PlayStation. Die Spielerfiguren in NBA In The Zone werden ebenso wie bereits bei Goal Storm aus Polygonen aufgebaut, mehrere Kameraperspektiven und Arcade-orientiertes Gameplay sollen Acclaims NBA Jam Tournament Edition Paroli bieten. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: März.



Project Overkill

PlayStation

Hack'n Slay

... ein zutiefst düsterer und gewalttätiger Action-Titel mit gerenderten Charakteren und isometrischer Perspektive, der ausschließlich in Japan und den USA erscheinen soll - Konamis offizielles 32-Bit-Remake von Super Contra für Super Nintendo. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: Februar. Eine Saturn-Umsetzung ist ebenfalls geplant.

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 LEVELS STARTEN U.S.W. ALLES JE NACH SPIEL.

ERHÄLTLICH FÜR FAST ALLE SPIELKONSOLEN



ACTION REPLAY™ MK 3 FÜR SNES™ IN DEUTSCH

NEU !!

- **MULTI-CODE-EINGABE** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- **ENTHÄLT JETZT NOCH MEHR EINGEBAUTE CODES** - Tausende eingebauter Codes für die neuesten Games, um sofort loszulegen.
- **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- **NEUE EINGABE-METHODE** - Jetzt ist Action Replay™ noch einfacher zu benutzen; einfach den Menüpunkt für die gewünschte Funktion über das Joypad anwählen.
- **EIGENER CODEFINDER** - Der im Hintergrund arbeitende Codefinder findet die Codes, während Du spielst. Mit Hilfe des Codefinder's findest Du direkt Codes für die neuesten Games!
- **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit kannst Du die Spielgeschwindigkeit von 100% bis auf 10% verringern.
- **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION -REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.

JETZT MIT DEUTSCHER MENÜ-FÜHRUNG ! **KOMPLETT-PREIS DM 109,- INKLUSIVE UHR**



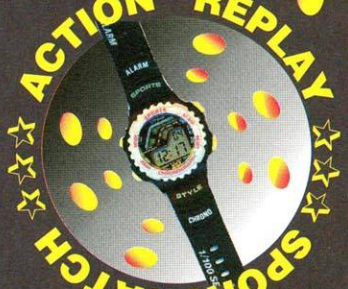
ACTION REPLAY™ FÜR MEGADRIVE™

INKLUSIVE GAME !!



- **MEGA CODE INPUTSCREEN** - Eingabe-Möglichkeit bis zu 100 Codes auf einmal.
- **MEHR ALS 500 EINGEBAUTE CODES** - Einfach den/die benötigten Code(s) auswählen und loslegen.
- **DEADCODE GENERATOR** - Durch die Eingabe von Deadcodes verändern sich ganze Spielteile.
- **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- **ZEITLUPEN-FUNKTION** - Hiermit ist die Geschwindigkeit des Spieles einstellbar.
- **ADAPTER-FUNKTION** - Hiermit kannst Du amerikanische und japanische Games auf einer deutschen Konsole spielen.
- **ISHIDO-GAME** - Wenn Du Dein Action Replay™ für Sega Megadrive™ direkt bei Dataflash bestellst, wird es zusammen mit dem noch nie erschienenen Spiel "ISHIDO" und einer Uhr ausgeliefert!!

ACTION REPLAY™, "ISHIDO"-GAME UND UHR ALS KOMPLETT-PAKET (SOLANGE DER VORRAT REICHT) **DM 99,-** NUR FÜR MEGADRIVE™-BESITZER



ACTION-REPLAY-UHR

Wenn Du dein Action Replay direkt bei Dataflash bestellst, ist die Action-Replay-Sportwatch im Preis inbegriffen. Diese Sportwatch gibt Dir die Möglichkeit, Deine genauen Spielzeiten zu messen und zu stoppen.
Paketinhalt: Action Replay und Action-Replay-Sportwatch (bis 30m wasserdicht).

Abbildung kann abweichen.
Nur für Endkunden.

ACTION REPLAY™ FÜR NES™, MASTER SYSTEM™, GAMEBOY™ UND GAME GEAR™



- **CODE INPUTSCREEN** - Einfach einen Code eingeben und schon hast Du unendliches Leben, Energie bis zum Abwinken, unbegrenzte Power u.s.w. Alles je nach Spiel.
- **EIGENER CODEFINDER** - Durch den eingebauten Codefinder kannst Du selbst die Codes für die (neuesten) Spiele suchen.
- **LIEFERUMFANG** - Action Replay™, deutsche Anleitung, Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (siehe rechts unten), EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel und Codebuch mit einer großen Anzahl von Codes.

FÜR MASTER SYSTEM™ ODER GAME GEAR™ DM 79,-
FÜR GAME BOY™ DM 59,- FÜR NES™ DM 99,-

ALLE PREISE SIND KOMPLETT-PREISE, INKLUSIVE ACTION-REPLAY-TAUCHERUHR

ACHTUNG!!
Die von uns gelieferten ACTION REPLAY's™ sind ORIGINAL DEUTSCHE VERSIONEN, die komplett mit Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB (Hotline für Tips &Tricks, Sprachcomputer, technische Unterstützung, Angebote u.s.w.), deutscher Anleitung und EUROSYSTEMS-GARANTIE-Siegel ausgeliefert werden.

NUR FÜR ACTION-REPLAY-CLUBMITGLIEDER!
Diesen "HOTLINE TERMINAL" (zur Bedienung der interaktiven Sprachcomputer-Hotline für neue Codes, News usw.) kann man als Clubmitglied für DM 25,- direkt bei DATAFLASH bestellen.
WICHTIG: DATAFLASH liefert jedes Action Replay™ mit einer Registrierkarte für den ACTION-REPLAY-CLUB aus.



3DO™ Speedpad

Joypad-Ersatz; für die Benutzung mit jedem 3DO™ Interaktiv-Multiplayer™-System.



DM 49,=

TV SYSTEM CONVERTER

Benutze NTSC-Geräte auf einem PAL-Monitor/TV. Ideal für 3DO™, JAGUAR™, SATURN™, PLAYSTATION™ U.S.W.



DM 139,=

ADAPTER, UM IMPORT-GAMES ZU SPIELEN

für SNES™	DM 39,-	für Mega CD™	DM 59,-	für Megadrive™	DM 59,-
für Megadrive™	DM 39,-	für SNES™ (PROGR.)	DM 59,-	(für den Einsatz von Master System™-Games)	

24-STD.-BESTELLSERVICE

TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547

24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG) VISA MasterCard

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

VERSANDKOSTEN DM 10,-, AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-

AR II 11 95 EUROPEAN DISTRIBUTOR: EUROSYSTEMS BV. EDE HOLLAND FAX 0031 816 632146

"SEGA", "MEGA DRIVE", "GAME GEAR", "MASTER SYSTEM" UND "SATURN" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD. "NINTENDO", "GAMEBOY", "NES" UND "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA. "PLAYSTATION" IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN VON SONY CORP.





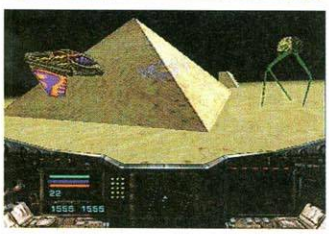
Resident Evil

PlayStation

Shoot'em Up - Adventure

Resident Evil verbindet die spielerischen Elemente von Blackhawk mit der 3D-Grafikengine von Alone In The Dark. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Chris Redfield, der in einem Landhaus biotechnologische Experimente der Regierung aufdecken soll. Extremen Realismus hat sich Capcom scheinbar bei diesem Projekt auf die Fahnen geschrieben: Die Shotgun bewirkt einen beeindruckenden Rückstoß, und Gegner, denen man in die Knie schießt, knicken zusammen, um anschließend auf den Armen weiterzukriechen. Geplanter Erscheinungstermin in den USA: März.





Shockwave Assault

PlayStation

Shoot'em Up

Während für das 3DO eine komplett neue Version mit drei neuen Vehikeln, 19 Waffen und 400% umfangreicheren Szenerien unter dem Titel „ Shockwave 2: Beyond The Gate" entsteht, setzt Electronic Arts für die PlayStation auf den bewährten ersten Teil ihres Science Fiction-Shooters. Shockwave: Invasion Earth 2019 und die Mission-Disk Shockwave: Operation Jump Gate 2026 werden hier auf eine CD gepackt - d.h. insgesamt warten 16 Missionen auf den Spieler. Rücksetzpunkte sollen den Schwierigkeitsgrad diesmal etwas moderater gestalten. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Februar.



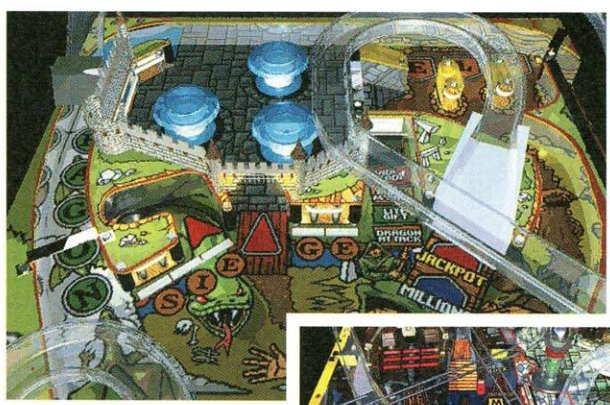
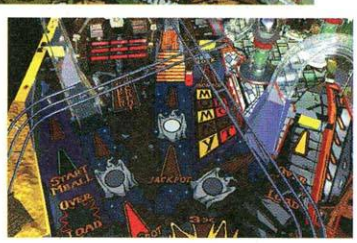


Revolution X

PlayStation

Shoot'em Up

Music is the weapon: Rage Software entwickelt für Acclaim die Heimversionen von Midways Coin-op. Das Gameplay erinnert entfernt an die Tontaubenschießen-Disziplin in Summer Games, Fadenkreuz-Action ist angesagt. Klingt zwar bislang nicht sonderlich originell, laut Acclaim soll die Videospiel-Variante aber zumindest über aktuellere Aerosmith-Clips verfügen und mit Maus spielbar sein. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Dezember. Saturn-, Super Nintendo- und Mega Drive-Umsetzungen sind ebenfalls geplant.

Tilt

PlayStation

Flipper

Pinball scheint auf Next Generation-Konsolen noch eine ausgesprochene Marktlücke darzustellen. Neben Empire und Ocean arbeitet nun Virgin an einer entsprechenden Simulation. Tilt wartet mit sechs gerenderten, thematisch unterschiedlich angelegten Tischen auf und ist alles andere als flach - die traditionelle 2D-Perspektive ist gemeint. Zusätzlich zu hinlänglich bekannten Features wie Bumpers, Jackpots, Rampen oder Targets werden u.a. eine Multiball-Funktion und einige Video-Modi integriert. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: März. Eine Saturn-Umsetzung ist ebenfalls geplant.

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

MEGA DRIVE

Adapter	us/jp/dt	39,-
Batman forever	dt	99,-
Clay Fighter	dt	99,-
Donald Duck in Maui M.	dt	109,-
Dune II	dt	109,-
Deep Space Nine	dt	109,-
FIFA'96	dt	99,90
Judge Dredd	dt	99,-
Justice Leaugue	dt	99,-
König der Löwen	dt	99,-
Light Crusader	dt	119,-
Markos Magic Footbll	dt	79,90
Mega Bomberman	dt	99,-
Micro Machines'96	dt	99,-
Marsupilami	dt	119,-
NBA Jam T.E.	dt	99,-
Paws of Fury	dt	79,90
Phantasy Star IV	dt	109,-
Pete Sampras'96	dt	109,-
NHL'96	dt	99,-
PGA Tour Golf'96	dt	99,90
Primal Rage	dt	119,-
Rise of the Robots	dt	79,90
Seaquest DSV	dt	109,-
Shadowrun	us	89,90
Story of Thor	dt	129,-
Soleil	dt	119,-
Sonic vs. Knuckles	dt	99,-
Schlümpfe	dt	109,-
Stargate	dt	79,-
Spirou	dt	109,-
Turtles	dt	79,90
Turtles Tournament	dt	79,90
True Lies	dt	99,-
Theme Park	dt	109,-
The Punisher	dt	119,-
Urban Strike	dt	89,-
Vectorman	dt	99,-
Warlock	dt	79,90
Wolverine	dt	69,-
WWF Raw	dt	79,-
WWF Wrestl. Arcade	dt	119,-

ADVENTURE & ROLLENSPIELE

US-Adapter	dt/us/jp	39,-
Brain Lord	us	129,-
Breath of Fire	us	149,-
Breath of Fire II (I.V.)	us	149,-
Chrono Trigger	us	149,-
Final Fantasy II	us	149,-
Final Fantasy III	us	149,-
Illusion of Time	us	119,-
Lufia II (I.V.)	us	149,-
Robotrek	us	139,-
Romance IV	us	159,-
Secret of E. (dez/jan)	dt	108,95
Secret of Evermore	us	149,-
Secret of the stars	us	129,-
Shadowrun	dt	129,-
The 7th Saga II (I.V.)	us	149,-

HINTBOOKS

Final Fantasy III	us	59,-
Breath of Fire	us	59,-
Killer Instinct	us	49,-
Chrono Trigger	us	59,-

MEGA CD

CDX-Adapter	dt	69,-
Earthworm Jim	dt	99,-
Lunar II	us	119,-
Silpeed	dt	69,-
Shining Force	dt	99,-
Thunderhawk	dt	99,-
Tomcat Alley	dt	99,-
Paws of Fury	dt	59,-

32X

32X Aufsatz		189,-
NBA Jam T.E.	dt	99,-
WWF Raw	dt	99,-
Stellar Assault	dt	89,-*
Virtua Fighter	dt	119,-
Motorcross	dt	79,-*
Super Space Harrier II	dt	79,-*
Corpse Killer (CD)	dt	79,-
Supreme Warrior (CD)	dt	79,-

SUPER NINTENDO

Action Replay III	dt	89,-
Asterix und Obelix	dt	129,-
Batman Forever	dt	79,-
Captain Comando	dt	89,95
Cut Thrat Island	dt	99,95
Donald in Maui M.	dt.	129,-
Donkey Kong Country II	dt	124,95
Demolition Man	dt	119,-
Dschungelbuch	dt	99,-
Earthworm Jim II	dt	119,-
FIFA'96	dt	99,-
Foreman for real	dt	119,-
Int. Superstar Soccer II	dt	129,-
Hulk	dt	69,95
Heberekes Popoitto	dt	109,95
Jungle Strike	dt	109,-
Joe & Mac III	dt	129,-
Kirbys Ghost Trap	dt	109,95
Killer Instinct	us/dt	139,-
Kawasaki Superbikes	dt	129,-
Mario Paint	dt	69,-
Mechwarrior	dt	79,-
Mechwarrior 3050	dt	119,-
Megaman X 2	dt	99,95
Megaman 7	dt	99,95
Mickey & Minnie	dt	109,-
NBA Live'96	dt	109,95
NHL 96	dt	109,-
Phantom 2040	dt	89,-
Pinocchio	dt	129,-
Prehistorik Man	dt	109,-
Power Ranger II	dt	119,-
Pop'n Twinbee II	dt	99,95
Primal Rage	dt	129,-
Revolution X	dt	119,-
Sim City	dt	99,-
Sim City 2000	us	139,-
Star Trek: Deep Sp.Nine	dt	129,-
Star Trek: Next Gen.	dt	109,-
Super Bomberman III	dt	119,-
Super Mario Kart	dt	69,-
Super Mario World II	dt	104,95
The Mask	dt	129,-
Tetris II	dt	109,-
Theme Park	dt	99,95
Tim in Tibet	dt	129,-
Urban Strike	dt	119,-
Utopia	dt	129,-
Weapon Lord	us/dt	129,-
Wild Guns	dt	109,-
WWF Raw	dt	79,-
WWF Wrestling Arcade	dt	119,-
Waterworld	dt	119,-
Zelda III	dt	99,-

SONY

Sony+Demo CD	dt	569,-
RGB-Kabel	dt	49,-
Link Kabel	dt	59,-
Mouse	dt	59,-
Joypad	dt	59,-
Memory Card	dt	49,-
Adapter	us/dt/Jp	99,-
A-Train	dt	99,95
Ad&D Forgotten Realms	dt	99,95
Aftermath	dt	99,95
Alien Trilogy (Jan/Feb)	dt	94,95
Air Combat	dt	89,95
Assault Rigs	dt	89,95
Casper	dt	99,95
Cyberia	dt	99,95
Destruction Derby	dt	94,95
Descent	dt	99,95
Disc World	dt	89,95
Extereme Sports	dt	89,95
FIFA Soccer'96	dt	99,95
Goal Storm	dt	99,95
Hebereke popoitto	dt	89,95
John Madden F.	dt	89,95
Jack is Back	dt	89,95
Jumping Flash	dt	89,95
Krazy Ivan	dt	89,95
Lone Soldier	dt	89,95
Lemmings 3D	dt	89,95
Lost Vikings 2	dt	99,95
NBA Jam T.E.	dt	94,95
NFL Quaterback'96	dt	89,95
Nova Storm	dt	89,95
Motor Toon GP	dt	89,95
Panzer General	dt	89,95
Parodius deluxe	dt	89,95
PGA Tour Golf'96	dt	89,95
Philosoma	dt	89,95
Power Surf Tennis	dt	89,95
Primal Rage	dt	89,95
Street Racer	dt	89,95
Raiden	dt	79,95
Rapid Reload	dt	89,95
Rayman	dt	89,95
Revolution X	dt	89,95
Ridge Racer	dt	99,95
Ridge Racer II	us/jp	139,95
Road Rash	dt	89,95
Rock'N'Roll Racing II	dt	99,95
Shock Wave	dt	89,95
ShellShock	dt	79,95
Sim City 2000	dt	99,95
Street Racer	dt	89,95
Starblade Alpha	dt	89,95
Street Fighter movie	dt	94,95
Tekken	dt	99,95
Theme Park	dt	89,95
Thunderhawk	dt	79,95
True Pinball	dt	89,95
Toshinden	dt	89,95
Twisted Metal	dt	89,95
Virtual Shocker	dt	89,95
Viewpoint	dt	89,95
WipEout	dt	99,95
Warhawk	dt	89,95
Waterworld	dt	99,95
Worms	dt	89,95
WWF Arcade	dt	99,95
Wing Commander (19.1)	dt	99,95
X-Com	dt	99,95
X-Men	dt	89,95

SATURN

Saturn+1 Pad	dt	629,-
VideoCD-Karte (MPEG)	dt	324,95
Action Replay	dt	99,-
Adapter	us/jp/dt	59,-
Antennenkabel		59,-
Backup Memory	dt	99,-
Lenkrad	dt	129,-
Control Pad	dt	39,90
Demo CD	jp	59,-
Adv. Military Com.	jp	159,-
Alien Trilogy (Jan/Feb)	dt	99,95
Aftermath	dt	109,-
Bug	dt	99,-
Blackfire	dt	99,-
Casper	dt	99,-
Castlevania 6	us	139,-
Clockwork Knight I	dt	99,-
Clockwork Knight II	dt	99,-
Congo	dt	109,-
Corpse Killer	us	129,-
Cyberia	dt	99,-
Cyber Speedway	dt	99,-
Darius Gaiden	jp	139,-
Dark Stalker	jp	139,-
Descent	dt	109,-
Daytona USA	dt	129,-
Digital Pinball	dt	99,-
The Duell	dt	129,-
FIFA Soccer'96	dt	99,95
F-1 Formula One	us/jp	139,-
Victory Boxing	dt	99,95
Mr. Bones (Adv.)	us	139,-
Mystery Mansion	dt	129,-
NFL Quaterback'96	dt	89,95
NBA Jam T.E.	dt	99,-
NBA Basketball	dt	99,95
NHL All Star Hockey	us	129,-
Off World Interceptor	us	99,95
Panzer Dragon	dt	99,95
Parodius	dt	89,95
Primal Rage	dt	89,95
Pebble Beach Golf	dt	89,95
Rayman	dt	89,95
Robotica	dt	89,95
Romance IV	us	139,-
Revolution X	dt	89,95
Richlord Saga (20.12)	us	139,-
Sega Rally	us/jp	124,95
Shinobi X	dt	99,-
Street Fighter Movie	dt	99,-
Shining Wisdom (I.V.)	us	129,-
Sim City 2000	us	129,-
Slayer	dt	99,-
Street Racer	dt	89,95
Sui-Ke-Enbu	jp	99,-
Theme Park	dt	89,95
Thunderhawk	dt	89,95
Thunderstorm + Roadblaster	jp	129,-
Toshinden	us/jp	129,-
Virtua Cop+Gun	jp	169,-
Virtua Cop+Gun	dt	119,-
Pistole	jp	99,-
Virtua Fighter Remix	dt	64,95
Virtua Fighter II	dt	119,-
Virtua Hang On	jp	129,-
Virtua Hydlite	dt	99,-
Virtua open (tennis)	dt	99,95
Virtua Racing	dt	99,-
Virtua Snooker	dt	109,-
World Series Baseball	us	129,-
Wing Arms	us/jp	129,-
X-Men	jp	129,-
Galactic Attack	us	139,-

NEO GEO CD

Pulstar	us	129,-
King of Fighters'95	us	129,-
World Heros Perfect	us	129,-
Mr. Do	us	129,-
Kabuki Klash	us	129,-
Aero Fighters II	us	129,-
Aero Fighters III	us	129,-
Metal Slag	us	129,-
Fatal Fury III	us	129,-
Panic Bomberman	us	129,-
Super Sidekicks III	us	129,-
Viewpoint	us	129,-
Power Spikes II	us	129,-
Street Hoop	us	129,-
Samurai Showdown II	us	129,-
Samurai Showdown III	us	129,-
Savage Reign	us	129,-
Top Hunter	us	129,-
Art of fighting	us	129,-
Galaxy Fight	us	129,-

3DO

3DO+FIFA Soccer	dt	649,-
Blade Force	dt	89,95
'D'	us	109,95
Flying Nightmares	dt	89,95
Killing Time	dt	89,95
John Madden F.	us	69,-*
Space Hulk	dt	99,-
Road Rash	dt	99,-
Wing Commander III	dt	99,-
Panzer General	dt	99,-

JAGUAR

Pitfall	dt	119,-
Pinball Fantasies	dt	129,-
Iron Soldier	dt	89,-*
Alien vs. Predator	dt	89,-*
Flashback	dt	119,-
Fight of Life	dt	129,-
Sensible Soccer	dt	129,-
Flip Out	dt	129,-
Crescent Galaxy	dt	69,-*
Raiden	dt	69,-*
Dino Dudes	dt	69,-*
Club Drive	dt	59,-*
Bubsy	dt	69,-*
Kasumi Nunja	dt	89,-*
Syndicate	dt	89,-*
Val d'Isere	dt	79,-*

Spiele mit '*' sind Gebrauchtspiele (mit Verpackung und Anleitung) nur solange Vorrat reicht!

Händler sind wilkommen !
Fax.: 04521 10 25

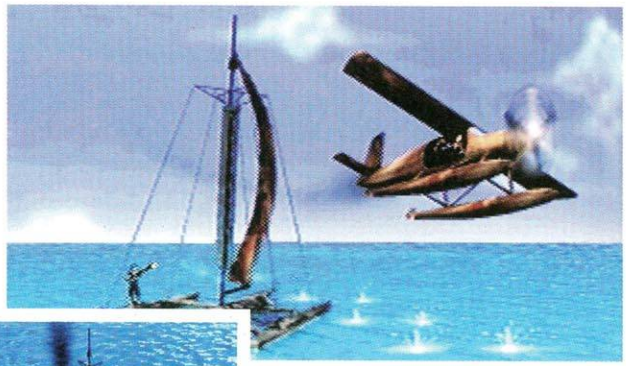
Mo-Fr 12.00-20-00 Uhr
Sa 12.00 - 18.00 Uhr

Sega Master System & Spiele auf Anfrage! • Nes & Spiele auf Anfrage! • US-Nes Spiele auf Anfrage! • Andere Systeme auf Anfrage!

04521–4873 oder 71497

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

Ab 300.- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität



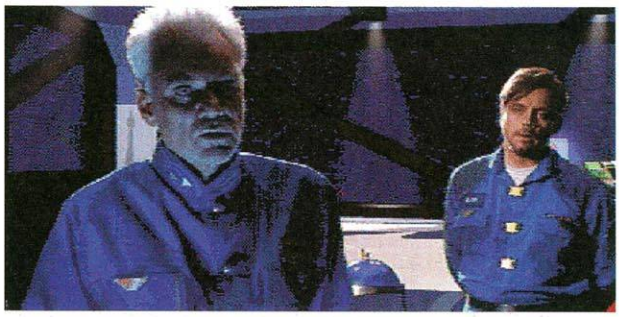


Waterworld - Action

PlayStation

Interactive Movie

In einer Zukunft ohne trockenes Land, einer Zukunft, in der die Erde mit Wasser bedeckt ist, entwickelt sich eine nautische Gesellschaft, durchsetzt von Angst und Mißtrauen. Die Bewohner des einst blühenden Planeten versuchen, sich auf Atollen am Leben zu erhalten, ihre Existenz ist fortwährend von sogenannten Smokers, einem gesetzlosem Gesindel, bedroht. Interplay versucht ihr Glück, Kevin Costners Millionengrab neues Leben einzuhauchen. Die Handlung orientiert sich sehr stark am Filmvorbild - bei einem Interactive Movie sicherlich eine leichte Aufgabe. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Januar. Saturn- und 3DO-Umsetzungen sind ebenfalls geplant.



Wing Commander III: Heart Of The Tiger

PlayStation

Interactive Movie

Interactive Movies sind oft gleichbedeutend mit optischem und akustischem Blendwerk. Origins Science Fiction-Opus Wing III genießt in diesem Genre einen absoluten Sonderstatus, denn die Videosequenzen ergänzen hier die nonlineare Rahmenhandlung und die 3D-Flugsequenzen auf einzigartige Weise. Wie schon die 3DO-Version soll die Sony-Fassung über Dolby Surround verfügen und - was Nachladezeiten betrifft - das PC-Original in den Schatten stellen. Angesichts der JPEG-Fähigkeiten der PSX-Hardware sollte vor allem das Videomaterial noch besser ausfallen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: März. Eine Saturn-Umsetzung ist ebenfalls geplant.

Kostenlose Preisliste anfordern

GAME EXPRESS

action & price power

SUPER NES

SUPER NES

Actraiser 2	dt	79.95
Asterix & Obelix	dt	124.95
Batman Forever	dt	99.95
Bomberman 3	dt	119.95
Boogerman	dt	99.95
Chrono Trigger	us	129.95
Cut Throat Island	dt	109.95
Dirt Trax FX	dt	109.95
Donald in Maui Malia	dt	119.95
Donkey Kong Count. 2	dt	124.95
Dracula X (16 MB)	dt	119.95
Earth Worm Jim	dt	69.95
Earth Worm Jim 2	dt	109.95
Fifa Soccer 96	dt	99.95
Hebereke 2	dt	79.95
Hungry Dinosaurs	dt	79.95
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.95
Int.Superstar Soccer	dt	109.95
Izzy's Quest	dt	109.95
J.Madden Football 96	dt	89.95
Jungle Strike	dt	99.95
Killer Instinct	dt	139.95
Kirbys Ghost Trap	dt	119.95
Lemmings 2	dt	79.95
Lobo	dt	119.95
Lost Vikings 2	dt	99.95
Lothar Matthäus	dt	99.95
Mario All Star Clas.	dt	64.95
Mario World 2	dt	109.95
Mechwarrior 3050	dt	89.95
Mega Man 7	dt	99.95
Mega Man X 2	dt	99.95
Metroid	uk	69.95
Mickey & Minnie	dt	89.95
Micro Machines 2	dt	119.95
NBA Live 96	dt	99.95
NBA Live 95	dt	99.95
NHL Hockey 96	dt	99.95
PGA Tour Golf 96	dt	119.95
Pinocchio	dt	124.95
Porky Pig's H.Hol.	dt	109.95
Power Ranger 2	dt	119.95
Prehistorik Man	dt	109.95
Primal Rage	dt	109.95
Revolution X	dt	109.95
Samurai Shodown	dt	99.95
Secret of Evermore	dt	109.95
Soul Blazer	dt	99.95
Spot Goes to Hollyw.	dt	109.95
Star Trek: Next Gen.	dt	109.95
Star Trek:Deep Space	dt	119.95
Tetris 2	dt	109.95
Theme Park (kp.dt.)	dt	109.95
Tim in Tibet	dt	129.95
Turrican 2	dt	99.95
Urban Strike	dt	99.95
Waterworld	dt	99.95
Weapon Lord	dt	119.95
Worms	dt	109.95
WWF Wrestl. Arcade	dt	109.95

SONDERANGEBOTE

SONDERANGEBOTE

Aaht Real Monster	dt	59.95
Aero the Akrobat 2	uk	59.95
Beavis and Butthead	dt	39.95
Bomberman 2	dt	59.95
Clay Mates	dt	49.95
Mechwarrior	dt	59.95
Mickey Mania	dt	59.95
Parodius	dt	39.95
Phantom 2040	dt	59.95
Rise of the Robots	dt	39.95
Star Wars 3	dt	59.95
Stargate	dt	39.95
Street Racer	dt	39.95
Syndicate	dt	39.95
Zoop	dt	59.95

ZUBEHÖR

ZUBEHÖR

6 Spieler Adapter	dt	39.95
Action Replay Pro 3	dt	89.95
Antennenkabel SNES	dt	14.95
Aura Interactor	dt	189.95
Donkey Kong Plüsch	dt	39.95
Donkey Kong Anhänger	dt	4.50
Game Mage 2	dt	69.95
Joypad (Nintendo)	dt	29.95
Pro Pad SV-334	dt	24.95
Spieleber. Donkey 2	dt	23.95
Spieleb.Mario Worl.2	dt	22.95
Super Key Adapter	dt	29.95
S.NES ohne Spiel	dt	189.95
Universal Adaptor	dt	29.95
Verlängerung Joypad	dt	9.95

GAMEBOY

GAMEBOY

Asterix & Obelix	dt	59.95
Asteroids & Missile	dt	59.95
Bomberman 2	dt	54.95
Casper	dt	54.95
Donkey Kong Land	dt	59.95
Earth Worm Jim	dt	59.95
Fifa Soccer 96	dt	59.95
Galaga & Galaxian	dt	59.95
Lion King	dt	59.95
Mega Man 4	dt	49.95
Mickey Mouse 5	dt	59.95
Micro Machines 2	dt	59.95
NBA Live 96	dt	59.95
NHL Hockey 96	dt	59.95
Pinocchio	dt	59.95
Star Trek Generation	dt	54.95
Streetfighter 2	dt	59.95
Tetris 2	dt	59.95
Tim in Tibet	dt	59.95
USHAR Monster Truck	dt	49.95
Waterworld	dt	49.95
Zoop	dt	44.95

SONDERANGEBOTE

SONDERANGEBOTE

Fifa Soccer	dt	39.95
John Madden 95	dt	39.95
Pac Panic	dt	39.95

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE

Aaht Real Monster	dt	59.95
Addams Family Values	dt	109.95
Comix Zone	dt	109.95
Cut Throat Island	dt	89.95
Donald Duck Maui Ma.	dt	109.95
Earth Worm Jim	dt	109.95
Earth Worm Jim 2	dt	109.95
EXO Squad	dt	99.95
Fifa Soccer 96	dt	89.95
Garfield	dt	104.95
Indiana Jones Gr.Ad.	dt	99.95
Izzy's Quest	dt	99.95
J.Madden Football 96	dt	89.95
Lothar Matthäus	dt	99.95
Marsupilami	dt	89.95
Micro Machines 96	dt	99.95
NBA Live 96	dt	89.95
NFL Quarterback '96	dt	99.95
NHL Hockey 96	dt	89.95
Pac Panic	dt	59.95
PGA Tour Golf 96	dt	89.95
Phantasy Star 4	dt	109.95
Phantom 2040	dt	59.95
Pitfall	dt	59.95
Pocahontas	dt	104.95
Power Ranger 2	dt	94.95
Revolution X	dt	89.95
Spot Goes to Hollyw.	dt	109.95
Star Trek:Deep Space	dt	99.95
Stargate	dt	89.95
Tiny Toon 2	dt	69.95
Total Football	dt	79.95
Vectorman	dt	84.95
Waterworld	dt	99.95
Weapon Lord	dt	99.95
WWF Wrestl. Arcade	dt	89.95
Zoop	dt	59.95

SATURN

SATURN

Bug	dt	109.95
Clockwork Knight	dt	79.95
Clockwork Knight 2	dt	99.95
Cyber Speedway	dt	84.95
Cyberia	dt	89.95
Daytona USA	dt	109.95
Digital Pinball	dt	89.95
Fifa Soccer 96	dt	89.95
Hebereke	dt	79.95
Hi Octane (DA)	dt	89.95
Myst (kompl. dt)	dt	94.95
NBA Jam Tournament	dt	89.95
NHL Hockey 96	dt	89.95
Panzer Dragoon	dt	99.95
Parodius Deluxe	dt	89.95
Primal Rage	dt	89.95
Rayman	dt	89.95
Real Yumeme (kp.dt.)	dt	109.95
Revolution X	dt	84.95
Robotica	dt	84.95
Sega Rally	dt	99.95
Shell Shock	dt	94.95
Shinobi X	dt	94.95
Streetfighter Movie	dt	89.95
Theme Park (kp.dt.)	dt	89.95
Thunderhawk 2	dt	94.95
Victory Goal	dt	104.95
Virtua Fighter 2	dt	99.95
Virtua Fighter	dt	99.95
Virtua Fight 2 Remix	dt	64.95
Virtua Racing	dt	89.95

SONDERANGEBOTE

SONDERANGEBOTE

Ballz	dt	39.95
Beavis and Butthead	dt	39.95
Hurricanes	dt	49.95
Incredible Hulk	dt	29.95
Jurassic Park	dt	49.95
Madden NFL 95	dt	49.95
Mighty Max	dt	49.95
NHLPA Hockey '95	dt	49.95
Ottifants	dt	24.95
Rise of the Robots	dt	49.95
Winter Olympics	dt	39.95
Yogi Bear	dt	49.95

ZUBEHÖR

ZUBEHÖR

6 Spieler Adapter	dt	69.95
Action Replay Saturn	dt	89.95
Antennenkabel	dt	49.95
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.95
Backup Memory Saturn	dt	89.95
Joypad Saturn	dt	39.95
Saturn+VF & Clockw.	dt	769.95
Video CD MPEG-Karte	dt	329.95
Sega Saturn o. Spiel	dt	599.95
Universal Adaptor	dt	49.95
Virtua Stick Saturn	dt	79.95

PLAYSTATION

PLAYSTATION

Air Combat	dt	84.95
Assault Rigge	dt	79.95
Battle A.Toshinden	dt	89.95
Cybersled	dt	84.95
Cyberspeed	dt	89.95
Destruction Derby	dt	89.95
Discworld (kp. dt.)	dt	84.95
Extreme Sports	dt	84.95
Fifa Soccer 96	dt	89.95
Hebereke's Popoitto	dt	79.95
Hi Octane (DA)	dt	89.95
Jumping Flash	dt	79.95
Kileak the Blood	dt	84.95
Crazy Ivan	dt	79.95
Lemmings 3D	dt	84.95
NBA Jam Tournament	dt	84.95
Novastorm	dt	84.95
Panzergeneral	dt	89.95
Parodius Deluxe	dt	89.95
PGA Tour Golf 96	dt	89.95
Philosoma	dt	84.95
Primal Rage	dt	89.95
Overkill	dt	89.95
Raiden	dt	79.95
Rapid Reload	dt	89.95
Rayman	dt	89.95
Ridge Racer	dt	89.95
Road Rash	dt	89.95
Shell Shock	dt	79.95
Shock Wave	dt	89.95
Starblade Alpha	dt	89.95
Street Racer	dt	89.95
Striker 96	dt	89.00
Tekken	dt	99.95
Theme Park	dt	89.95
Thunderhawk 2	dt	79.95
Viewpoint	dt	89.95
Warhammer Fantasy B.	dt	89.95
Warhawk	dt	84.95
Wipe out	dt	89.95
WWF Arcade	dt	89.95
X-Com Enemy Unknown	dt	79.95

ZUBEHÖR

ZUBEHÖR

Action Replay 1 PSX	dt	54.95
Antennenkabel PSX	dt	42.95
ASCII Joypad Autof.	dt	59.95
ASCII Joystick	dt	94.95
Euro-Scart Kabel	dt	64.95
Joypad Sony PSX	dt	49.95
Verlängerung Joypad	dt	19.95
Link-Kabel PSX	dt	39.95
Maus Sony PSX	dt	49.95
Memory Card Sony PSX	dt	42.95
NeGcon Joypad	dt	84.95
RGB-Scart Kabel Sony	dt	34.95
Sony Playstation	dt	589.95

3DO

3DO

Alone in the Dark 1	dt	69.95
Alone in the Dark 2	dt	84.95
Blade Force	dt	84.95
Casper	dt	99.95
Creature Shock	dt	79.95
Cyberia	dt	89.95
Dragon Lore	dt	84.95
Driving Need f.Speed	dt	89.95
Foes of Ali	dt	89.95
Gridders	us	69.95
Gridders	uk	69.95
Killing Time	dt	89.95
Lost Vikings 2	dt	89.95
NHL Hockey 96	dt	89.95
Panzergeneral	dt	79.95
PGA Tour Golf 96	dt	89.95
Primal Rage	dt	99.95
Rebel Assault	dt	79.95
Return Fire (DA)	dt	79.95
Sesame Street Numb.	us	69.95
Shadow War of Succ.	us	69.95
Space Hulk	uk	79.95
Station Invasion	uk	39.95
Syndicate (DA)	dt	89.95
Waterworld Action	dt	99.95
Wing Commander 3	dt	89.95
Zhadnost	uk	64.95

ZUBEHÖR

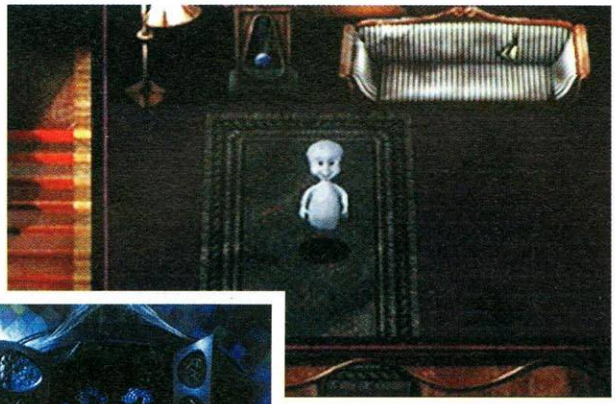
ZUBEHÖR

Goldstar 3-Do+Spiel	dt	599.95
Goldstar Joypad	dt	59.95
3-Do FZ-10 + Starb.	dt	629.95

Versandadresse:
GAMEEXPRESS , Fürstenriederstr. 139, 80686 München
Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München
Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staubing
(Preise können variieren)

089/580 60 55
Fax: 089/56 64 35

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250.- fre
Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden
nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten





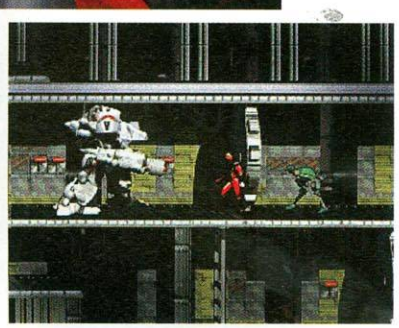
Casper

Saturn

Shoot'em Up - Strategie

Casper mag zwar der netteste Geist in der Nachbarschaft sein, ist aber leider bei weitem nicht der einzige. Seine ungehobelten Onkel Stretch, Stinkie und Fatso setzen alles daran, ihn in der Umsetzung des gleichnamigen Amblin Entertainment/Universal Studios-Movies von Steven Spielberg zu schikanieren. Ein Geist zu sein hat natürlich seine Vorteile: Casper kann sich in nützliche Gegenstände und Personen verwandeln, durch Wände gehen oder sich in Steckdosen verflüchtigen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Januar. PlayStation- und 3DO-Umsetzungen sind ebenfalls geplant.





Aftermath

Saturn

Jump'n Shoot

Vertikalscroller, die Jump'n Shoot-Elemente mit Puzzles und viel Blut kombinieren, gibt es auf 16-Bit-Konsolen zuhauf. Interplay setzt dieses Spielprinzip in Zusammenarbeit mit Northstar Studios konsequent im 32-Bit-Gewand fort. Ein siebenminütiger gerenderter Vorspann, Shading-Effekte und ein Rave-Soundtrack sollen das altbewährte Konzept gründlich aufwerten. 12 Level sowie High Tech-Waffen, darunter z.B. Raketen- oder Flammenwerfer und Laser, warten auf den geneigten Spieler. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: März. Eine PlayStation-Umsetzung ist ebenfalls geplant.

KAUFEN!

Nintendo 64 • PlayStation • Saturn • SNES • SNK • PC CD-ROM

PlayStation Software

Tekken	dt	99,- DM
Twisted Metal	dt/us	89,-/119,- DM
Warhawk	dt/us	89,-/119,- DM
Fifa 96	dt	89,- DM
Viewpoint	dt/us	89,-/119,- DM
Slayer	dt	89,- DM
Panzer General	dt	89,- DM
Wing Commander 3	dt	99,- DM
Shockwave	dt	89,- DM
PGA 96	dt	89,- DM
Warhammer	dt/us	89,-/119,- DM
Roadrash	dt	99,- DM
Konami Goal Storm	dt	99,- DM
Krazy Ivan (Jan.)	dt	99,- DM
Alien Trilogy (Jan.)	dt/us	89,-/119,- DM
Primal Rage	dt/us	89,-/119,- DM
Lone Soldier	dt/us	89,-/119,- DM
Loaded	dt/us	99,-/119,-DM
Ridge Racer Rev.	jp	139,- DM
Namco Museum	jp	139,- DM
Two Tentaku	jp	139,- DM
Combat Nation	jp	139,- DM
Cho Aniki (Jan.)	jp	139,- DM
Project Overkill (Jan.)	jp	119,- DM
NBA Power Dunkers (Jan.)	us	139,- DM
Toh Shin Den 2 (Jan.)	jp	139,- DM
Horned Owl, incl. Gun (Jan.)	jp	139,- DM

Saturn Software

Fifa Soccer 96	dt	89,- DM
Rayman	dt/us	99,-/109,- DM
NHL 96	dt/us	99,-/109,- DM
Thunderhawk 2	dt/us	99,-/109,- DM
Waterworld	dt	89,- DM
Primal Rage	dt	89,- DM
Virtua Cop m. Gun	us/jp	139,-/169,- DM
Hattrick Hero	jp	119,- DM
SEGA Rally	us	119,- DM
X-Men	jp	119,- DM
Gun Bird	jp	119,- DM
Darius Garden	jp	119,- DM
In the Hunt	jp	119,- DM
Adv. Military Commander (dt. Anl.)	jp	159,- DM
Raiden Trilogy	dt/us	129,- DM
Saturn Demo CD	jp	59,- DM
Cyberspeed	dt/us	89,-/119,- DM

SNES Software

Int. Superstar deluxe	dt	129,- DM
Donkey Kong 2	dt/us	129,-/149,- DM
Secret of Evermore	dt/us	109,-/139,- DM
Bomberman 3	dt/us	119,-/139,- DM
Breath of Fire 2	us	149,- DM

PlayStation Hardware

Grundgerät dt	579,- DM
mit einem Spiel nach Wahl	669,- DM
Grundgerät us oder jp	699,- DM
mit einem Spiel nach Wahl	799,- DM
Adapter für dt, us o. jp Spiele	a.A.
RGB-Kabel Sony	79,- DM
RGB-Kabel standart	49,- DM

Saturn Hardware

Grundgerät dt	629,- DM
Grundgerät jp o. us	699,- DM
mit einem Spiel nach Wahl	799,- DM
Action Replay	99,- DM
Universal-Adapter	79,- DM

Nintendo Harware

Action Replay 3, SNES	99,- DM
Nintendo 64 (Ultra 64)	a.A.

Wir wünschen unseren Kunden, Mitbewerbern und allen anderen ein frohes Fest und ein glückliches neues Jahr!

Täglich aktuell unter BTX: FLYING ARTS#

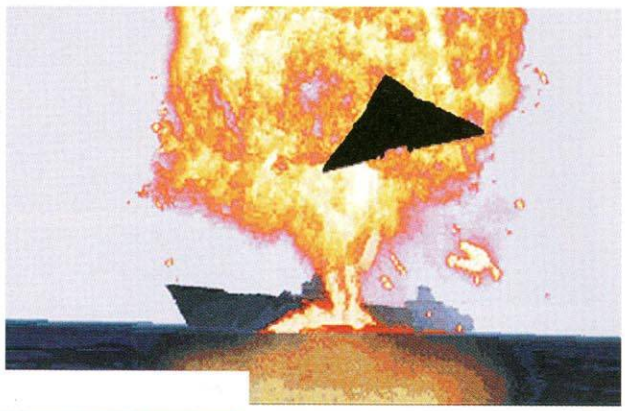
An- und Verkauf von Gebrauchtspielen unter Fon: 05671/2783 (Herr Gorzelany)

Demnext auch im Internet!!

FLYING ARTS

Luerwaldstr. 4 • 44339 Dortmund

FON: 02 31 / 80 20 84 + 9 80 20 68

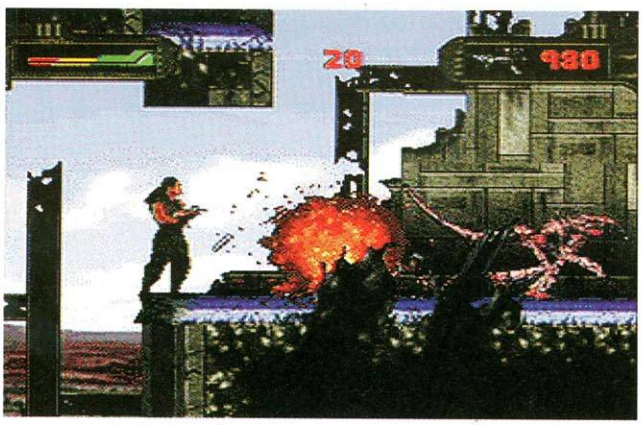




Cyberia
Saturn
Interactive Movie

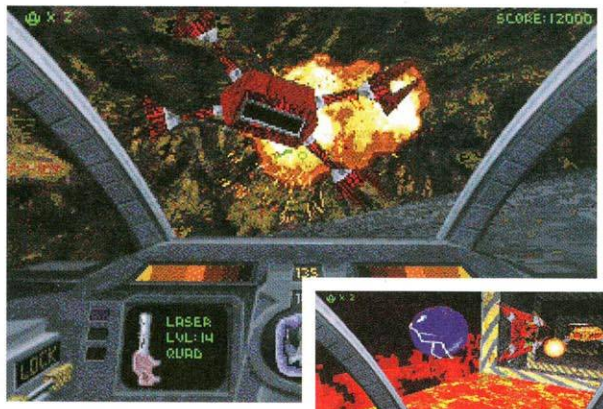


Die zweijährige Entwicklungszeit scheint sich für Interplay auf PC CD-ROM ausgezahlt zu haben. Cyberia wird in einem Atemzug mit LucasArts' Rebel Assault genannt. Nahezu photorealistische Vollbild-Videosequenzen, eine im Gegensatz zu anderen FMV-Titeln nicht allzu sehr eingeschränkte Bewegungsfreiheit und der Soundtrack von Thomas Dolby konnten viele PC-Besitzer durch die elf verschiedenen SGI-gerenderten Actionsequenzen überzeugen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Januar. PlayStation- und 3DO-Umsetzungen sind ebenfalls geplant.



Phoenix 3
3DO
Genre-Mix

... eine weitere Studio 3DO-Produktion. Phoenix 3 verbindet über 20 Abschnitte hinweg klassische vertikal scrollende 2D-Level mit interaktiven Videosequenzen und 3D-Flugabschnitten im Stil von Wing Commander III: Heart Of The Tiger. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Januar.





Descent
Saturn
Shoot'em Up

... ein High speed-Trip durch klaustrophobisch anmutende Grubenschächte. Nicht ohne Grund konnte sich die PC-Version auf den vordersten Plätzen der Verkaufscharts plazieren. Aliens an jeder Biegung, die je nach den Taktiken des Spielers weitere Angriffstechniken lernen, 30 Level, tödliche Fallen, versteckte Tunnel und Upgrades, ein Multi-Spieler-Modus und nicht zuletzt das Arcade-Gameplay sorgen für offene Münder. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: März. PlayStation- und 3DO-Umsetzungen sind ebenfalls geplant.

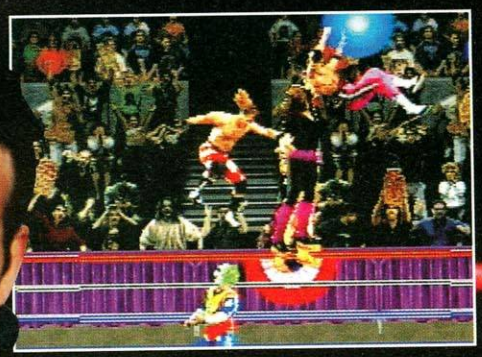




Iron Soldier 2
Jaguar CD
Shoot'em Up

Iron Soldier zählt nach wie vor zu den wenigen Software-Highlights für den Jaguar. Nachdem das CD-Laufwerk nach merklichen Verzögerungen seit Mitte September im Handel ist, verleiht Eclipse der Fortsetzung ihres Mech-Spieles den letzten Feinschliff. Erste Features: Voraussichtlich 20 statt bisher 16 Missionen, neue Objekte und Waffen, mehr Texturen, Dolby Surround via DSP und natürlich gerenderte Sequenzen. Ob ein zweiter, kleinerer Mech - schneller, aber nicht so gut gepanzert - ebenfalls Einzug ins Spieldesign findet, steht noch nicht endgültig fest. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Februar.

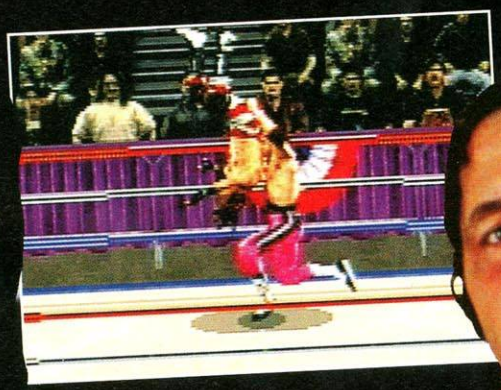
Bei Risiken und Nebenwirkungen fressen Sie die Packungsbeilage und schlagen Sie Ihren Arzt oder Apotheker....



always hart, *always* ultra. Und mit Sicherheit ein gutes Gefühl



Jetzt wird Bim Bam Bigelo die Platte geputzt!



Take That!

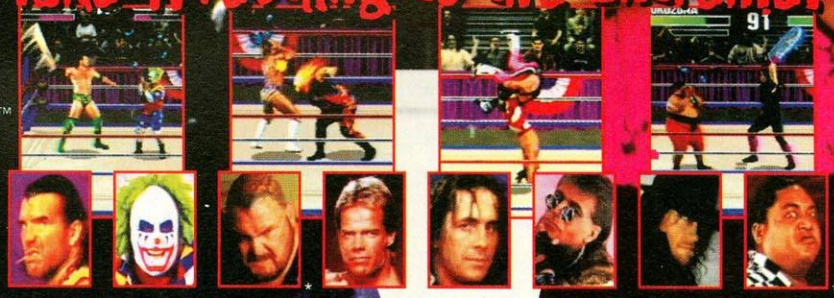
WWF®

WRESTLEMANIA®

THE ARCADE GAME

Take Wrestling to the Extreme!

SUPER NES®
MEGA DRIVE™



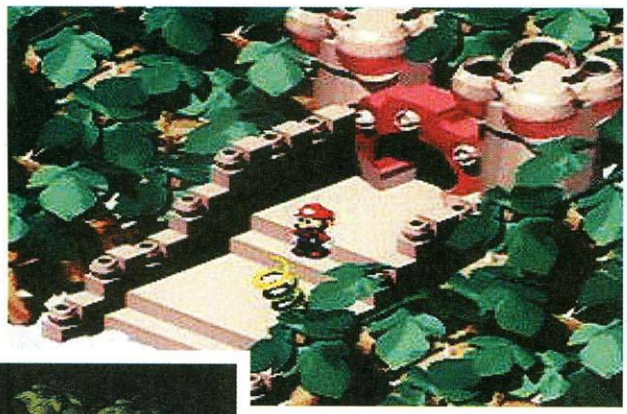
PLAYSTATION™
PC CD-ROM

OFFICIAL WWF WORLD WRESTLING FEDERATION LICENSED PRODUCT

Acclaim® Entertainment GmbH

© World Wrestling Federation, WrestleMania and its logos are registered trademarks of TitanSports, Inc. All distinctive character names and likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. ©1995 TitanSports, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System and the official seals are registered trademarks of Nintendo . ©1991 Nintendo of America, Inc. Sega, Mega Drive and Saturn are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. "PlayStation" is a trademark of Sony Computer Entertainment, Inc. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Screen shots shown are taken from the Sony PlayStation version of the videogame. * Bam Bam Bigelow and Yokozuna are not on Super Nes.

Für SATURN ab Frühjahr '96 erhältlich





Super Mario RPG

Super Nintendo

Action-RPG

Die Zusammenarbeit zwischen Nintendo und Squaresoft trägt erste Früchte. Super Mario RPG verknüpft die isometrische Perspektive von Equinox mit Squaresofts Rollenspiel-Erfahrung, Nintendos überlegenem Mario-Gameplay und Rarewares Advanced Computer Modeling-Technologie. Der in Donkey Kong Country eingeführte SA-1-Chip zur Datenkomprimierung soll in Super Mario RPG ebenfalls verwendet werden, um die Speicherkapazität auf 32 MBit zu beschränken. Geplanter Erscheinungstermin in Japan: Januar



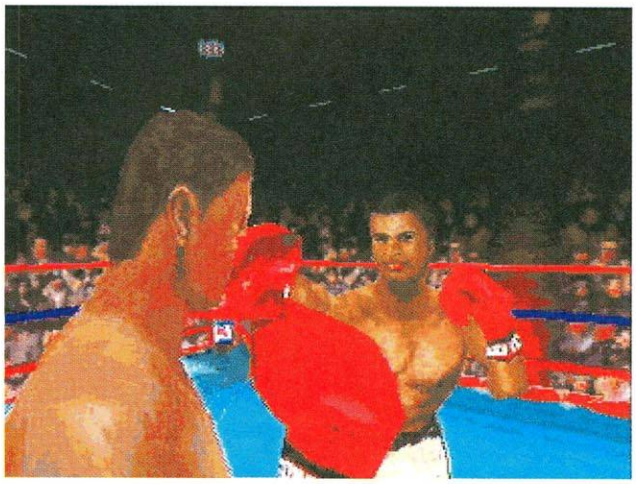


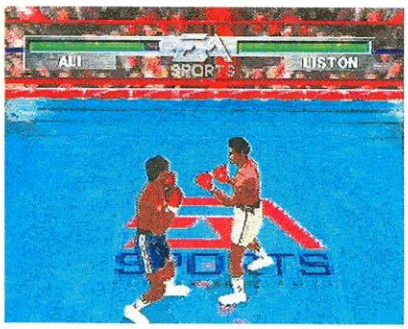
Worms

Super Nintendo

Shoot'em Up - Strategie

Frei nach dem Motto „100% Gameplay, 0% Bullshit" hat Team 17 diesen Lemmings-Clone erdacht. Bis zu vier Bataillone Würmer bekriegen sich hier unerbitterlich mit Uzis, Raketen, Handgranaten oder Larry, dem Schaf in psychedelischen Szenerien. Im Liga-Modus können bis zu 16 Spieler teilnehmen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Dezember. PlayStation-, Saturn-, Jaguar-, Mega Drive- und Game Boy-Umsetzungen sind ebenfalls geplant.



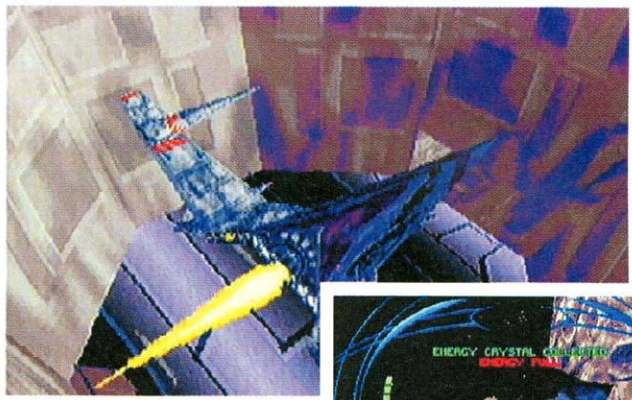


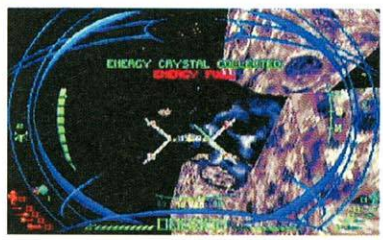
Foes Of Ali

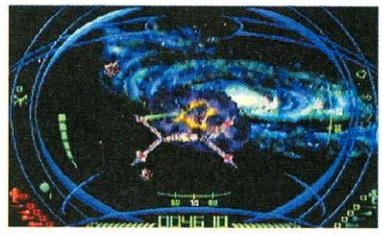
3DO

Sports

... eine der mittlerweile rar gewordenen 3DO-Exklusivproduktionen von Electronic Arts. Der Spieler erlebt hier die größten Kämpfe in Muhammed Alis Karriere noch einmal und tritt gegen insgesamt zehn, nahezu lebensecht digitalisierte Gegner an. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Februar.







DarXide

Mega Drive 32X

Shoot'em Up

Ist es Asteroids? Ist es Defender? Nein, es ist DarXide, Asteroids UND Defender in 3D. Ähnlich den Coin-op Klassikern zerbröselt man hier Asteroiden in Bruchstücke. Aus den Einzelteilen kommen bisweilen Power Up-Kristalle oder Bergarbeiter zum Vorschein, die man natürlich einsammeln sollte. Gegnerische Schiffe und ein Zeitlimit machen einem zu schaffen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: März.

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.





SEGA SATURN™ VERSION

DM 119,-

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

SPECIAL FX SYSTEM

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.



ACTION REPLAY OFFIZIELLES SEGA-PRODUKT

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.

Europäische Version

Ridge Racer™ Fahre alle Strecken vorwärts und rückwärts. Auswahl von ALLEN Rennwagen inklusive des geheimen 'Black Griffin Car' und unendliche Power.

Destruction Derby™ Der Wagen nimmt keinen Schaden. Springe zur Endsequenz.

Rayman™ 255 Leben.

Air Combat™ Wähle jede Mission und jedes Flugzeug.

Wipeout™ Rapier-Modus auf allen Strecken.

Killeak™ Alle Waffen sind mit zusätzlicher Power und Schilden aktiviert. Starte in Level 2 oder 15.

Jumping Flash!™ Wähle jede Welt plus Super-Hochspring.

Lemmings 3D™ Wähle jedes Level.

Tekken™ Wähle alle versteckten Kämpfer. Bewege den Selektor nach rechts neben Michelle, und die neuen Figuren erscheinen.

SO FUNKTIONIERT ACTION REPLAY

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





SONY PLAYSTATION™ VERSION

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. Speichermöglichkeit 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™, Lee™, 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 !

SPECIAL FX SYSTEM

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

EINFACH PER TELEFON BESTELLEN

02822 68545

SCHRIFTLICHE BESTELLUNGEN: SIEHE ADRESSE

VISA MasterCard

24-STD.-BESTELLSERVICE

TEL. 02822-68545 / 537182 FAX 02822-68547

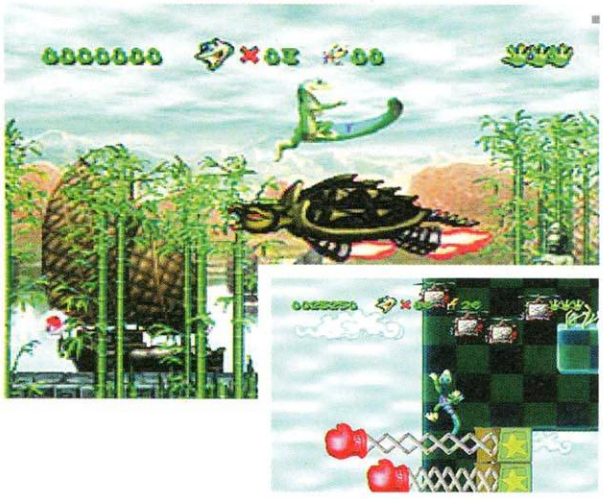
24-STD.-VERSAND-SERVICE (WENN VORRÄTIG)

DATAFLASH GmbH
WASSENBERGSTR. 34
46446 EMMERICH

VERSANDKOSTEN DM 10,-. AUSLAND (NUR VORKASSE) DM 25,-

AR playsat 0995

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



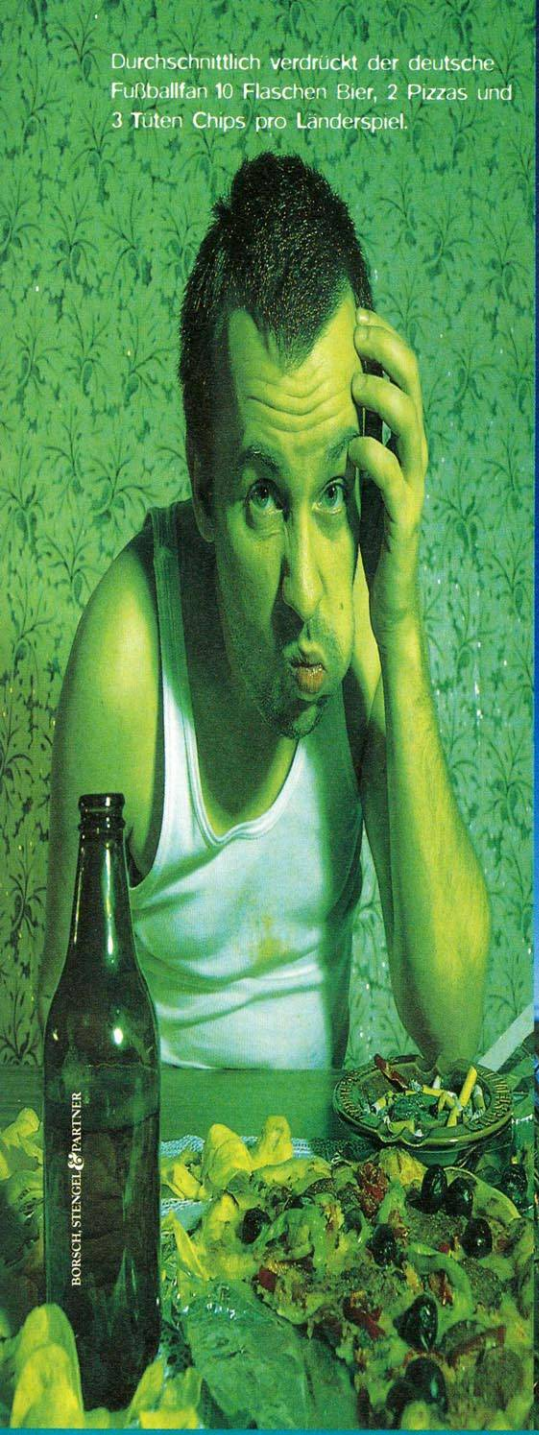
Gex

Saturn

Jump'n Run

Eine hyperaktive Echse auf Erfolgskurs... Nicht ohne Grund legt Panasonic der US-Variante ihres 3DO FZ-10 Interactive Multiplayers Crystal Dynamics' etwas andere Jump'n Run bei. Ein Reptil zu sein, erlaubt natürlich einige Vorteile: der mit 450 Bewegungsphasen äußerst plastisch animierte Gex erklimmt leger Wände, setzt seinen Schwanz als Peitsche ein, und seine Zunge kann ebenfalls deutlich mehr als lediglich nach Fliegen zu schnappen. Geplanter Erscheinungstermin in Europa: Januar. Eine PlayStation-Umsetzung ist ebenfalls geplant.







INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE.
MÜLLER-BOMBE STATT ZAHNARZT-PLOMBE.

Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo Entertainment System, Gameboy, Sega Saturn, Sega Mega CD-II, Game Gear und Sony Playstation.

Olé, Olé, Olé!!! Bombenstimmung mit International Superstar Soccer Deluxe. **Maniac 11/95:** „... das beste Fußball, das man in digitaler Form erleben kann ... das Videospiel des Jahres." Wertung: 90%. **TOTAL! 11/95:** „... Wahnsinn, was KONAMI uns mit diesem Programm beschert!" Note: 1. **Videogames 11/95:** „Das neue, beste SNES-Fußball aller Zeiten heißt wieder ISS ..." Wertung: 90%. **Gamepro 12/95:** „... ohne Übertreibung kann man von einer perfekten Fußballsimulation sprechen." Note: 1. **Fun Generation 11/95:** „... der nochmal gesteigerte Realitätsgrad wird Begeisterungsstürme hervorrufen." Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung ...



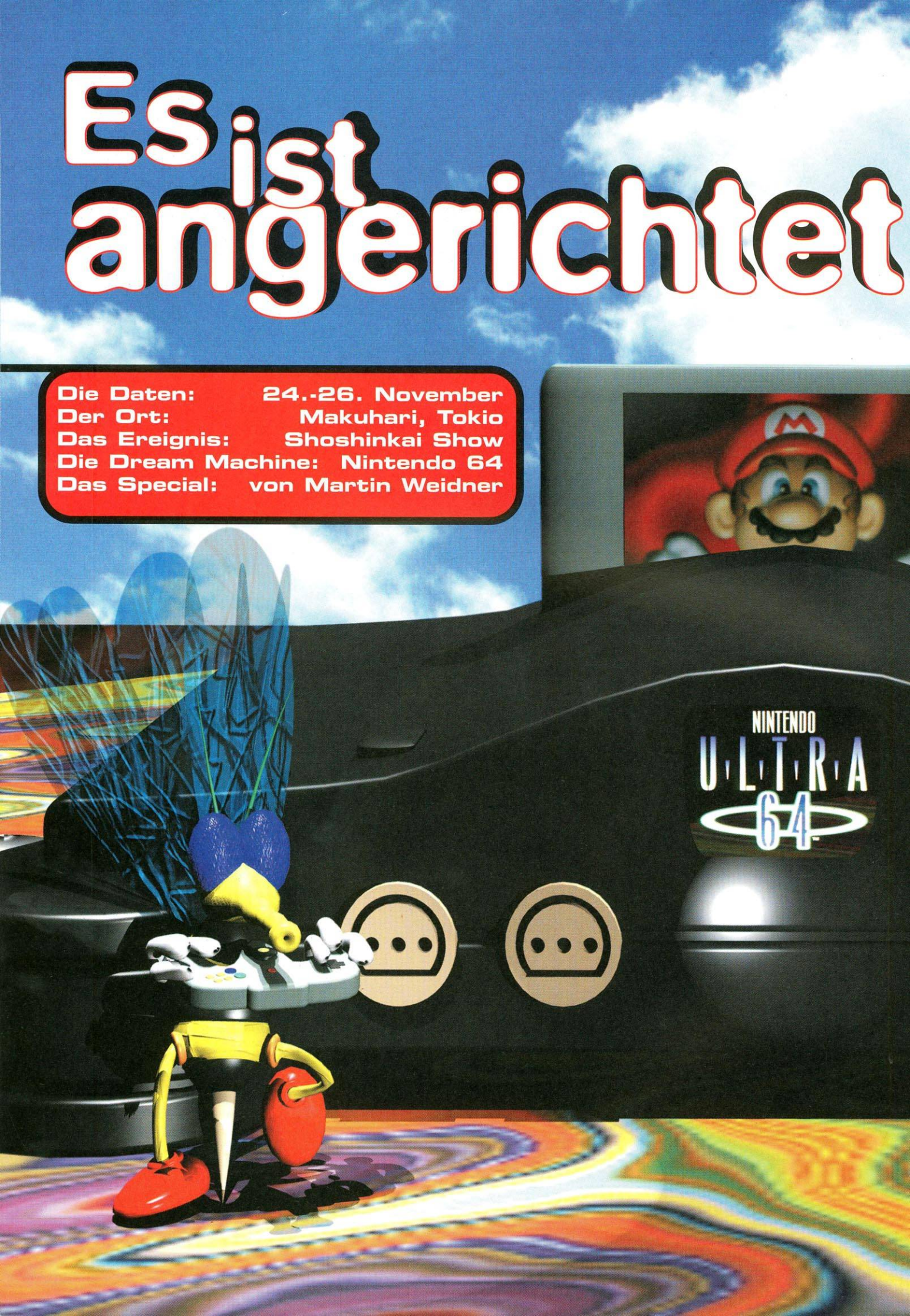
Präsentiert von:
ran SAT.1 - FUSSBALL

KONAMI

KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

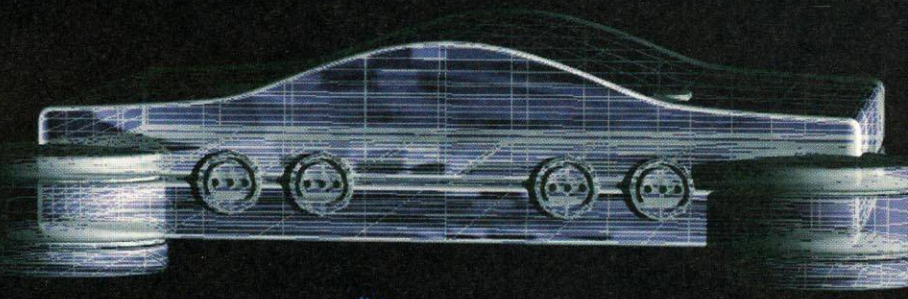
Es ist angerichtet

Die Daten: 24.-26. November
Der Ort: Makuhari, Tokio
Das Ereignis: Shoshinkai Show
Die Dream Machine: Nintendo 64
Das Special: von Martin Weidner




ULTRA
64

DIE FAKTEN



Nintendo 64 - der Kreis schließt sich.

„Vaporware", „Project Unreality" - kritische Stimmen ließen sich im Vorfeld der Entwicklung des Nintendo 64 nicht zu knapp vernehmen, zu niedrig erschien vielen der anvisierte Preis, zu dubios die Allianz des japanischen Herstellers mit Silicon Graphics. Auf der Tokioter Shoshinkai Show stellte Nintendo ihr 64-Bit-Projekt endlich erstmals einer breiten Öffentlichkeit vor. Nach dem Sega Saturn und der Sony PlayStation schließt sich damit der Kreis der major player wieder. Das Nintendo 64 - in den Staaten und in Europa „Nintendo Ultra 64" - soll in Japan am 21. April erscheinen, parallel dazu drei Titel wie seinerzeit beim Super Famicom-Release, u.a. Super Mario 64 und Kirby Bowl 64. Eine Veröffentlichung in den USA ist zwar ebenfalls für Ende April angesetzt, eine Vorgehensweise, die jedoch Nintendos Philosophie widersprechen würde, neue Hardware zuerst in Japan vorzustellen und zu veröffentlichen. Die US-Version soll für 249$ angeboten werden, hierzulande soll der Preis unter der magischen 500DM-Barriere liegen, ein exakter Termin für Europa steht allerdings noch aus. Wie üblich liegt dem Gerät lediglich ein Controller bei, denn japanische Hardwarehersteller tendieren dazu, den Kunden selbst die Entscheidung zu überlassen, welches Spiel sie zum Einstieg haben möchten. Super Nintendo AV-Kabel lassen sich an das Gerät anschließen, separate Stereo/AV-Kabel sollen zusätzlich angeboten werden. Auf der Shoshinkai wurden insgesamt 13 Titel gezeigt, darunter waren zwei - Super Mario 64 und Kirby Bowl 64 - spielbar, die anderen wurden nur Entwicklern zugänglich gemacht bzw. waren auf Nintendos Promotion-Video zu sehen. Super Mario 64 war zu 50% fertiggestellt, Kirby Bowl nur zu 20%: einer der Gründe, weshalb das Nintendo 64 erst so spät auf den Markt kommt.



Nintendo 64 - in der Ruhe liegt die Kraft.

Nintendo ist nicht dafür bekannt, ein System überhastet, ohne ausreichend anspruchsvolle Software zu veröffentlichen, zumal sich unter den ersten Titeln auch einige Projekte befinden sollen, die unter der Federführung von Shigeru Miyamoto entstehen. Darüber hinaus ist der 16-Bit-Markt für Nintendo weiterhin sehr lukrativ. Die weltweiten Verkaufszahlen von Super Mario World 2 Yoshi's Island, Donkey Kong Country 2 Diddy's Kong Quest oder Killer Instinct sind mit neuer 32-/64-Bit-Software noch in keinster Weise erreichbar.

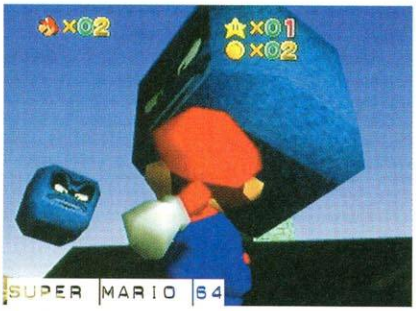
Nintendo 64 - traditionelles Speichermedium

Aufwendige Video footage-Produktionen wie Wing Commander III Heart Of The Tiger oder Rebel Assault sind auf Cartridge sicherlich nicht ohne weiteres machbar, an die fast nicht existente Zugriffszeit bei Modulen reicht dagegen kein optisches Speichermedium heran. Zudem setzt Nintendo auch in Zukunft auf die im Super Nintendo mit den SFX-, DSP- und SA-1-Chips erfolgreich eingeführten Mask ROMs, neue Zusatzchips sollen auch der Nintendo 64-Hardware einen Technologievorsprung und eine längere Lebensspanne sichern. Ein anderer Grund, weshalb sich Nintendo für das Medium Modul entschieden hat, ist die Tatsache, daß sämtliche Fremdhersteller ihre Cartridges bei der japanischen Company fertigen lassen müssen und Nintendo damit eine nicht unbeträchtliche Kontrolle über den Markt einräumen, von saftigen Produktionskosten und Lizenzgebühren ganz zu schweigen.



Nintendo 64 - 3D: Look and feel!

Der Controller übertrifft noch das Look and Feel des bewährten Super Nintendo-Pads. Neben dem vertrauten digitalen Steuerkreuz, sechs diagonal angeordneten Tasten im Street Fighter-Stil - die vier kleineren gelben Tasten (C-Gruppe genannt) dienen zum Umschalten zwischen den Perspektiven, die beiden anderen (A und B) sind für besondere Bewegungen gedacht - der Start-/Select- und

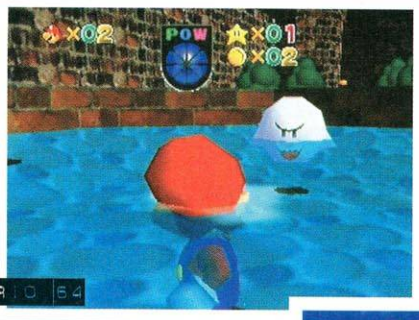






den L-/R-Tasten wurde mit einem analogen Joystick an alle Eventualitäten gedacht. Der 3D-Stick kommt nicht allein Flugsimulationen zugute, wie man anfangs versucht sein könnte zu glauben, - Super Mario 64, Kirby Bowl 64, PilotWings 64, WaveRace 64... fast die ganzen vorgestellten 3D-Titel ziehen einen augenscheinlichen Vorteil aus sei-





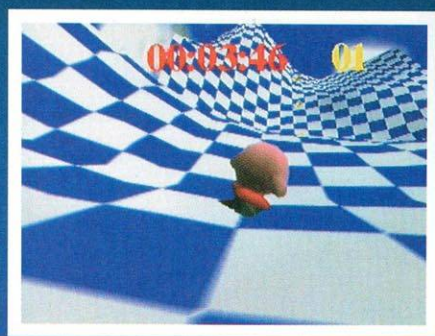




nem 3D-Feeling. Auf der Rückseite des Pads befindet sich abgesehen von einem weiteren Feuerknopf (Z Button) ein Schacht, der für optionale Memory Cards gedacht ist. Vergleichbar mit Sonys PlayStation lassen sich hier Controller Settings, Spielstände, High Scores oder Replay-Daten sichern. Der kostenintensive batteriegestützte Speicher der Super Nintendo-Cartridges hat ausgedient. Die Controller werden in sechs verschiedenen Farben angeboten. Ein Lenkrad soll später nachgeschoben werden.

Nintendo 64 - DD Drive

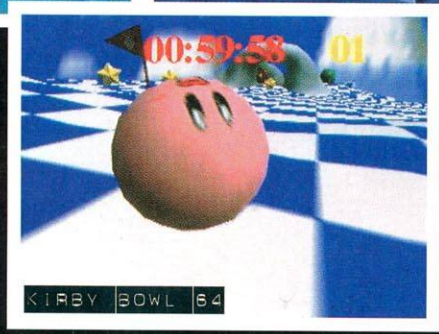
Mit einem magnetischen Speichermedium, das auf der nächstjährigen Shoshinkai debütieren soll, bricht Nintendo in eine Domäne ein, die bisher ausschließlich PCs vorbehalten war. Eine Anbindung an das SatellaView und das Internet sind im Gespräch, konkrete Ankündigen sind hingegen nicht vor dem Abschluß der Verhandlungen mit Netscape Communications zu erwarten. Für den Videospieler bedeutet dieses ehrgeizige Unterfangen letzten Endes, über Kontinente hinweg simultan mit weiteren Action-RPG-Liebhabern die Dungeons von The Legend Of Zelda 64 und Dragon Quest VII zu erkunden. Ein ausschließlich lesbarer Datenträ-



ger (CD-ROM) ist für dieses Konzept nicht ausgelegt.

Nintendo 64 - die Geschichte wiederholt sich.

Während Sega, Sony, 3DO und Atari dem Videospielmarkt untreu werden und sich mit PC-CD-ROM-Produkten ein zweites gewinnträchtiges Standbein sichern, hat sich Nintendo einzig und allein Videospielen verschworen. Die Vorankündigungsliste liest sich wie das Who's who der Super Nintendo-Geschichte; nur mit dem kleinen Anhängsel „64"; etwas, das sicherlich nicht so verkehrt ist, - zählen Mario, Donkey Kong, Yoshi, Wario und Link doch mit zu den bekanntesten Charakteren überhaupt. Wer die offiziell angekündigten Titel genauer studiert, wird feststellen, daß kaum ein japanischer Hersteller aufgeführt ist. Nintendo beabsichtigt, dort ansässige Third-Party Licensees am 14. Dezember bekanntzugeben. Die erste Generation der Nintendo 64-Module soll über eine Speicherkapazität von 64 MBit verfügen. Das klingt natürlich nicht sonderlich beeindruckend. Man sollte aber nicht außer acht lassen, daß die erste Generation der Super Nintendo-Cartridges nur 4 bis 8 MBit umfaßte. Erst '92 erschien mit Super Street Fighter II ein 16 MBit-Modul, '94 wurden mit Super Metroid und Super Street Fighter II die 24 MBit- bzw. 32 MBit-Hürden genommen. Die komprimierten 64 MBit-Module sollen den Anfang darstellen. Sollten die ROM-Preise weiter fallen, steht 128 MBit-Cartridges aufwärts nichts im Wege.



Super Mario 64

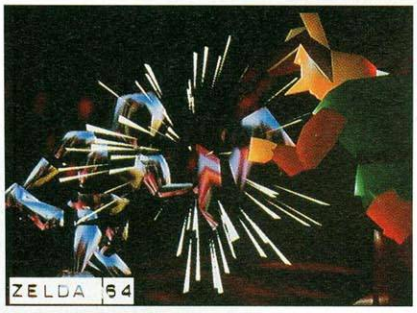
Revival of the fittest... Super Mario World allein rechtfertigte den Kauf eines Super Nintendos. Mit Super Mario 64 will Nintendo eine ähnliche Killer-application gleich zum Start des Nintendo 64 anbieten. Besonders auffällig sind neben den texturierten Polygon-Charakteren die völlige Bewegungsfreiheit und die völlig frei wählbaren Kameraperspektiven, die dem Spieler in Verbindung mit dem 3D-Stick eine 3D-Welt aus einem Guß suggerieren. Vertraute Gegner wie Piranhas, Geister oder Marios ewiger Gegenspieler Bowser und hinreichend bekannte Szenerien wie Unterwelten, Gebirge oder Vulkanlandschaften erstrahlen in neuem Glanz. Grafikfehler waren nicht zu entdecken, genausowenig bei den anderen gezeigten Titeln, dafür um so faszinierendere Special Effects wie Bowsers transparente Feuerbälle.

Kirby Bowl 64

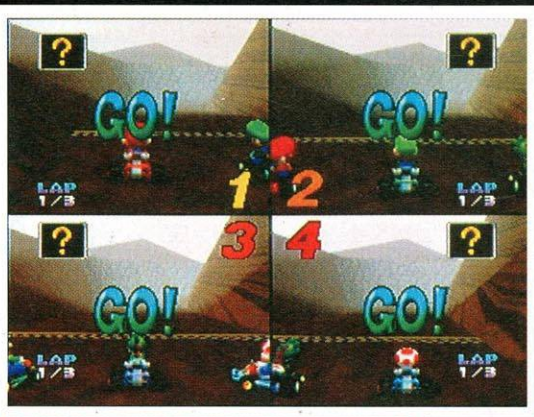
Nicht mehr als zwei Modi waren in der 20%-Version spielbar: ein Snowboarding-Part, in dem Kirby, ähnlich Marble Madness, nach Art einer lebenden Kugel mit dem Analogstick an Hindernissen vorbei durch eine 3D-Welt bugsiert werden mußte, und ein Vier-Spieler-Modus, in dem es galt, Mitspieler von der Ebene herunterzustoßen.

PilotWings 64

Das Nintendo 64-Remake eines der ersten drei Super Nintendo-Titel wird bei Paradigm Simulation unter Federführung von Nintendos Producer Shigeru Miyamoto entwickelt. Einen Canyon mit Wasserfällen hinab fliegt man hier mit einem Paraglider unter Brücken hindurch oder erkundet geheimnisumwitterte Höhlen. In die Endversion sollen auch der vom SNES bekannte Helikopter und der Raketenrucksack Einzug halten. Spektakuläre Stunts sind in den Kursen, die die gesamten USA abdecken sollen, nicht mehr gefragt.







The Legend Of Zelda 64

Von Nintendos Action-RPG The Legend Of Zelda 64 waren lediglich zwei kurze gerenderte Demo-Animationen zu sehen. Der erste Titel für das DD Drive soll auf der nächstjährigen Shoshinkai Show in spielbarer Form vorliegen.

Goldeneye 007

Der neueste James Bond-Streifen wird von den Briten Rare für das Nintendo 64 umgesetzt, - ein 3D-Shoot'em Up im id Software-Stil.

Super Mario Kart R

Als einer der Vorzeigetitel für das Nintendo 64 gedacht, soll Super Mario Kart R im Juni fertiggestellt werden. Erste Features: acht Charaktere, ein Ghost Mode, ein Vier-Spieler-Modus, evtl. soll sogar noch ein Battle Mode eingebaut werden. Laut Nintendo soll frühestens eine 80% Version das eigentliche spielerische Potential demonstrieren.

Wave Race 64

F-Zero mit Wellen? Es scheint so. Shigeru Miyamoto zeichnet sich für dieses ehrgeizige Multi-Player-Projekt mit High Speed-Gleitern verantwortlich. Zu den ersten Parcours zählen Kanäle und Flüsse, der 3D-Stick wird selbstverständlich ebenfalls unterstützt.

Blastdozer

... ein futuristisches Shoot'em Up mit hochgerüsteten Bulldozern, die Dörfer und Städte dem Erdboden gleichmachen. Entwickler: Rareware.

Star Wars: Shadows Of The Empire

LucasArts' Nintendo 64-Titel: Die völlig neu erarbeitete Story ist zwischen „The Empire Strikes Back" und „The Return Of The Jedi" angesiedelt. Ein Demo mit Snow Speedern auf der Jagd nach imperialen Walkern sah einfach atemberaubend aus. Neben diesen 3D-Flügen sollen auch Sequenzen im Stile eines mittlerweile indizierten LucasArts' 3D-Shoot'em Ups integriert werden.





DIE TECHNIK

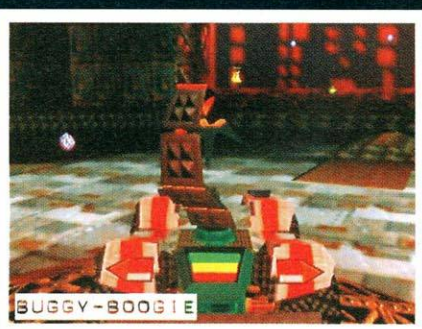
Hersteller	Nintendo
Typ	Nintendo 64
Prozessoren	64-Bit-RISC MIPS R4300 93.75 MHz
	FPU
	64-Bit-RISC SP/DP 62.5 MHz
RAM	36 MBit RAMBUS DRAM
	Memory Card (optional)
ROM	K.A.
Formate	Nintendo 64-Cartridge
Modulkapazität	Max. 256 MBit (komprimiert)
	Standard 64 MBit (komprimiert)
Farben gleichzeitig	Max. 16.7 Mio.
	Standard 32.756
Auflösung	Max. 640 x 480 Pixel
	Standard 256 x 224 Pixel
Datenkompression	MPEG (optional)
Sound	16-Bit-PCM 44.1 kHz 64 Kanäle
Link-up	K.A.
Pad	10 Buttons
Max. Pads	4
Ein-/Ausgänge	RF Video
	RGB
	HDTV
	Expansion Bus

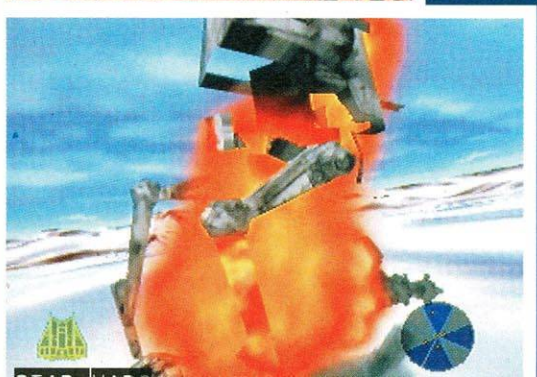
Buggy-Boogie

... ein weiteres futuristisches Action-Spiel mit Buggies in Arenen. Entwickler: Angel Studios.

Star Fox 64

Zu diesem Titel bedarf es wohl nicht mehr vieler Worte. Nachdem Nintendo die Entwicklung des zweiten Teils für das Super Nintendo aus Qualitätsgründen auf Eis gelegt hatte, entsteht nun eine völlig neue Fassung dieses legendären Space Shooters für das Nintendo 64, die sogar den 3D-Stick unterstützt. Fox McCloud does it again...





Creator

... läßt sich wohl am ehesten als Dinosaurier Construction Kit umschreiben. Man erschafft und animiert Dinosaurier und steuert sie in einer Welt voller Urzeitechsen; ungewöhnliche Spielidee, aber für Jurassic Park-Fans sicherlich interessant. Entwickler: Software Creations.



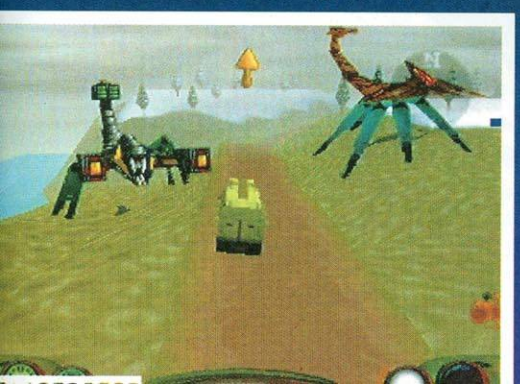
Body Harvest

Für innovative Ideen waren die schottischen Entwickler von DMA Design schon immer zu haben. In Body Harvest stellen sich bis zu 80 verschiedene Vehikel, darunter Panzer, Helikopter und Flugzeuge, einer außerirdischen Invasion; klingt innovativ, nicht?



Nintendo 64 - das Nonplusultra?

Wer an dieser Stelle eine Einschätzung darüber erwartet, ob Nintendo alle in den Acker kicken oder dem Ultra 64 das Schicksal „Too little, too late" zuteil wird, den müssen wir leider enttäuschen. Angesichts zweier offiziell gezeigter Titel, die darüber hinaus noch in keiner Weise fertiggestellt waren, wäre das wohl nicht nur etwas verfrüht, sondern auch äußerst gewagt, - Sterndeuterei war noch nie unsere große Stärke. Widmen wir uns lieber der Geschichte des Super Nintendos. Nintendos 16-Bitter kam im August '92 auf den deutschen Markt - knapp zwei Jahre nach dem direkten Mitbewerber - und erreichte aus dem Stand mit 500.000 verkauften Einheiten bis Jahrefrist einen 16-Bit-Marktanteil von knapp 70%. Die Qualität Nintendo-eigener Super Nintendo-Titel ist unerreicht, von Super Mario Paint einmal abgesehen, aber das ist schließlich auch kein richtiges Spiel. Nintendo hält ihre Kunden mit innovativen Produkten wie Diddy's Kong Quest oder Killer Instinct weiterhin bei Laune, Spiele, die so manchen 32-Bit-Titel recht alt aussehen lassen. Nintendo verfügt über ein zielgruppengerechtes Marketing, professionelle Vertriebskanäle und jede Menge Know how. Nur hat die japanische Company diesmal mit veränderten Marktbedingungen zu kämpfen. Daß das Ultra 64 auch redaktionsintern umstritten ist, steht natürlich außer Frage. Das Meinungsspektrum reicht von „Das sieht ja aus wie ein PlayStation-Spiel" bis hin zu „Ich werde es lieben, ich weiß es jetzt schon". Wer Interesse hat, sich an dieser lebhaft geführten Diskussion zu beteiligen, der sende bitte einen Leserbrief an die gewohnte Adresse.



1993

August: Nintendo kündigt in Zusammenarbeit mit Silicon Graphics die Entwicklung einer 64-Bit-Konsole - Codename „Project Reality" - an. Der Name leitet sich von Reality Immersion Technology ab, einer Technologie, die dem Spieler dreidimensionale Welten in Echtzeit erschließen soll.

1994

Maerz: Rareware und Williams steigen in das Projekt mit ein. WMS Industries beabsichtigt von Rare entwickelte coin-ops weltweit zu lizensieren und unter dem Nintendo-Logo zu vertreiben. WMS Industries gründet mit Nintendo ein joint venture, das die Rechte an den Automaten im Heimbereich verwerten soll.

April: DMA Design wird Software-Licensee.

Mai: Nintendo gibt ihren Entschluß bekannt, daß Project Reality Cartridges als Speichermedium verwenden wird.

Juni: Auf der Summer CES wird Project Reality in Nintendo Ultra 64 umbenannt. Killer Instinct und Cruis'n USA, die nicht auf Ultra 64-Basis entstanden sind, werden hinter geschlossenen Türen vorgeführt. Acclaim Entertainment entwickelt das Spiel zum Comic Turok: The Dinosaur Hunter, ein 3D-Shoot'em Up unter Zuhilfenahme von Acclaims Motion Capture Technology. Kurz zur Story: Turok kommt aus der Vergangenheit ins 20. Jahrhundert, und bringt seine Dinosaurier mit. Die SGI-Version ist inzwischen fertiggestellt. Alias Research steuert zwei 3D-Grafik Entwicklertools, den CharacterBuilder und den Power Animator, bei.

Juli: Nintendo gibt bekannt, daß das Ultra 64 mit neuartigen High Speed-DRAM-Chips von RAMBUS bestückt wird und über einen 500 MHz-Datenbus verfügen soll.

Oktober: WMS Industries kündigt an, daß ihre Tochtergesellschaft Williams Entertainment in Zusammenarbeit mit id Software eine neue Version von deren 3D-Shoot'em Ups mit gerenderten Charakteren für Nintendo Ultra 64 entwickeln wird. MultiGen beginnt mit der Entwicklung von OpenFlight, einem Developer Tool für Nintendo Ultra 64.

November: Paradigm Simulation arbeitet in Zusammenarbeit mit einem Entwicklerteam von Nintendo unter Leitung von Shigeru Miyamoto an einem noch ungenannten 3D-Titel.

1995

Januar: Nintendo und GTE Interactive Media unterzeichnen eine Technologievereinbarung. Von einer Netzwerk-Anbindung des Ultra 64 ist erstmals die Rede. Auf der Winter CES erweitert Nintendo ihr Dream Team um die Traditionsfirma Spectrum HoloByte, die eine Filmumsetzung von Top Gun parallel zum US-Start des Ultra 64 auf den Markt bringen soll.

Februar: Anläßlich einer CompuServe Online-Konferenz gibt Nintendo bekannt, daß Sierra Online eine Ultra 64-Version von Red Baron entwickeln wird. Software Creations, die für Equinox und die Musik in Rock'n'Roll Racing verantwortlich sind, und Angel Studios, die Macher der visuellen Effekte in Lawnmower Man und Peter Gabriels Videoclip Kiss That Frog, lassen weitere 3D-Titel verlautbaren. Software Creations entwickelt darüber hinaus SoundTools, das ein Bestandteil des Entwicklerkits werden soll. Gametek arbeitet an Robotech Academy, mehr als erste SGI-Grafikstudien wurden von diesem Titel bislang nicht gezeigt.

Maerz: Virgin Interactive Entertainment steigt mit ein.

Mai: Laut Nintendo ist das Chipset des Ultra 64 mittlerweile fertiggestellt. Ihre 64-Bit-Hardware soll auf der Tokioter Shoshinkai Show vorgestellt werden und im April '96 auf den US- und den europäischen Markt kommen. Mindscape arbeitet an Monster Dunk, einem Two On Two-Basketballspiel mit Fun Sports-Charakter.

Juli: Ken Griffey Jr. leiht seinen Namen einer Baseballsimulation, die mit Advanced Computer Modeling-Technologie bei Rareware entsteht.

August: Ein weiteres Mitglied in Nintendos Dream Team: LucasArts Entertainment.

Oktober: Nintendo und LucasArts stellen eine strategische Allianz in Aussicht, Star Wars: Shadows Of The Empire exklusiv für das Ultra 64 zu entwickeln. Die gänzlich neu erarbeitete Story ist zwischen The Empire Strikes Back und The Return Of The Jedi angesiedelt.

November: Electronic Arts plant FIFA Soccer für das Ultra 64 umzusetzen. Nintendo stellt ihre neue Hardware auf der Shoshinkai Show erstmals einer breiten Öffentlichkeit vor.

playground ERLANGEN

FUN GENERATION

Gewinnspiel

1rster Preis:

1 PlayStation & 2. Control-Pad & Linkkabel & Memory-Card & Tekken & Toshinden & WipeOut & Ridge Racer & Destruction Derby

2weiter Preis:

1 PlayStation & Raiden Project & 3D Lemmings & Rayman

3ritter Preis:

1 PlayStation & Kileak the Blood

Beantwortet folgende Fragen:

1rste Frage:

Welche Farbe hat die PlayStation ?

2weite Frage:

Wie viele CDs bekommt man in eine PlayStation ?

3ritte Frage:

Wie lautet die Antwort ?

Schreibt die Antworten auf:

eine Postkarte und schickt sie an:
Fun Generation • Kennwort: PlayGround •
Beim Grafeneckart 12 • 97070 Würzburg
Einsendeschluß ist der 20.Jan.1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Faszination in 3 Dimensionen

CHIP SPECIAL

In die Welt der dreidimensionalen Bilder eintauchen



Gemeinsam mit dem renommierten populärwissenschaftlichen Magazin 'bild der wissenschaft' bietet CHIP SPECIAL in der neuen Reihe "aktiv" erstmalig ein Sonderheft inklusive Software an, das sich intensiv dem Thema "Dreidimensionales Sehen" widmet. Bekannte Wissenschaftler und Journalisten erklären, wie Autostereogramme, Grün/Rot-Bilder und Prismen-3D-Fotos funktionieren, wie wir unsere Umwelt wahrnehmen, warum wir optischen Täuschungen erliegen und was im Gehirn beim Sehen abläuft.

Dem Heft liegt eine CD-ROM und eine Diskette mit PC-Programmen bei, mit denen Sie die faszinierenden 3D-Bilder selbst erzeugen können. Als Grafiker, Künstler oder Werbefachmann können Sie das Programm auch für Ihre Arbeit nutzen. Oder Sie drucken sich Postkarten für private Zwecke aus - ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Wer keinen PC hat, erfreut sich an den hervorragenden Farbdrucken, wer einen Computer mit Drucker hat, erstellt sich eigene Glückwunschkarten, wer zudem über ein CD-ROM-Laufwerk verfügt, kann auf eine Fülle von Bildhintergründen und dreidimensionalen Zeichensätzen zurückzugreifen.

Eine Rot-Grün-Brille und eine Prismenbrille, womit sich diese Bilder betrachten lassen, liegen dem Sonderheft bei. Ein Workshop zum Thema "Stereofotografie" beschreibt, wie Sie sich selbst eine Stereokamera bauen können. Ein Poster, das alle drei 3D-Techniken vereint, sowie eine Fülle von 3D-Bildern auf CD-ROM runden das Paket ab. Im Poster ist ein Lösungswort versteckt, das jedem Einsender die Chance gibt, zwei komplette Stereokamera-Ausrüstungen im Wert von 6.000 Mark zu gewinnen.

Die Software läuft auf PCs mit dem Betriebssystem MS-DOS und der Benutzeroberfläche Windows.

BILD DER WISSENSCHAFT/
CHIP SPECIAL aktiv:
Faszination in 3 Dimensionen
Ca. 80 Seiten, davon 32 Seiten in Farbe.
Inkl. CD-ROM, Diskette, Rot-Grün-Brille, Prismenbrille, 3D-Poster.
ISBN 3-8259-1339-2, **DM 49,-**

COUPON

Bestellen Sie per Fax oder Telefon:
FAX 0931/418-2120, Tel. 0931/418-2283
Ja, bitte schicken Sie mir folgenden Titel zum genannten Preis zzgl. Versandkostenanteil (Inland 4,50, Ausland 8,-)

Anz.	Titel	Best.Nr	Preis
	Faszination in 3D	1339	49.00

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

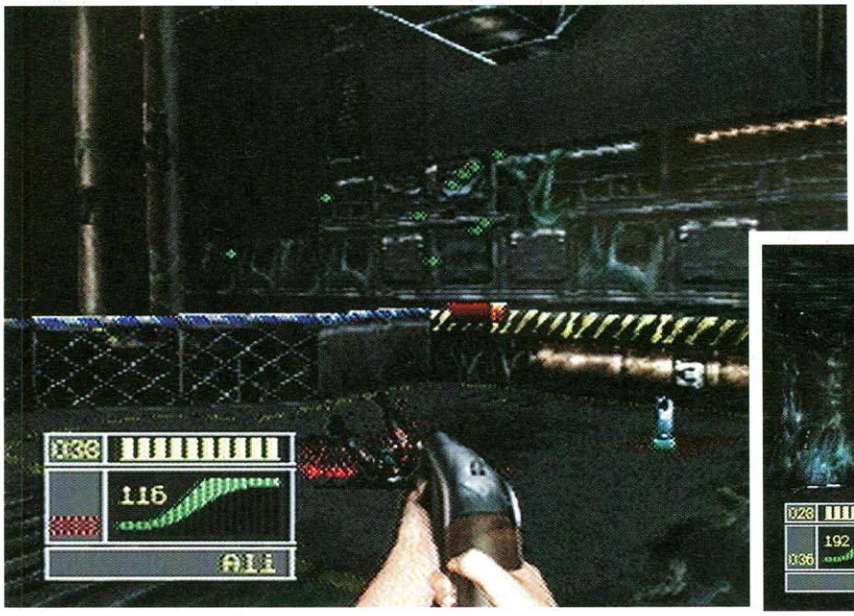
VOGEL
Vogel Computer Presse · 97064 Würzburg

ALIEN TRILOGY

INFOS

System: PlayStation
Genre: 3D-Shoot'em Up
Spieler: 1-2 Spieler
Umsetzungen: Saturn
Hersteller: Acclaim
Entwickler: Probe Ent.
Testmuster: Acclaim
Veröffentlichung: April

PHILIPP NOACK





Dank hochwertiger Textures wirkt die Grafik sehr plastisch.

```
Interplanetarischer Raumfrachter "Nostromo"
Besatzung:    Sieben
Ladung:       20.000.000 Tonnen
              Eisenerz zur automatisierten Ver-
              huettung waehrend des Raumfluges.
Kurs:         Planet Erde
```

Genauso kalt wie sechs der sieben Besatzungsmitglieder am Ende des Films sein werden, beginnt Ridley Scotts genialer Science Fiction-Streifen Alien. Als er damals auf dem Regiestuhl saß, hätte er sich sicherlich niemals träumen lassen, daß eines Tages sein Werk samt beiden Fortsetzungen von PlayStation-Besitzern würde nachgespielt werden können.

3D-Action, was sonst!

Acclaim, genauer gesagt Probe Entertainment, arbeitet gerade mit Hochdruck an einer CD, die die Spannung und den Nervenkitzel der drei Alien-Filme der heimischen Sony-Konsole entlocken soll. Alien Trilogy ist ein klassischer id-Clone: Das komplette Spiel wurde aus der Sicht von Ripley gestaltet. Neben ihr tauchen noch andere Charaktere aus den drei Filmen auf: Bishop, Vasquez und Hicks sind nur einige von ihnen. Zur besseren Übersicht ist es möglich, an die Decke und auf den Boden zu sehen, eine wichtige Funktion, da die Alien-Queens mehrere Screens groß sind und nur besiegt werden können, wenn man zu ihnen „aufsieht". Apropos Aliens, die gibt es natürlich hinter allen Ecken und Türen, in allen Größen und Varianten: Face Huggers, Chest Bursters, Dog Aliens, Warrior Aliens und selbstverständlich Eggs, aus denen bei Annäherung Face Huggers entschlüpfen, sind mit von der Partie. Ripley kann bis zu fünf Waffen



Die Kisten können durch Beschuß „geöffnet" werden.

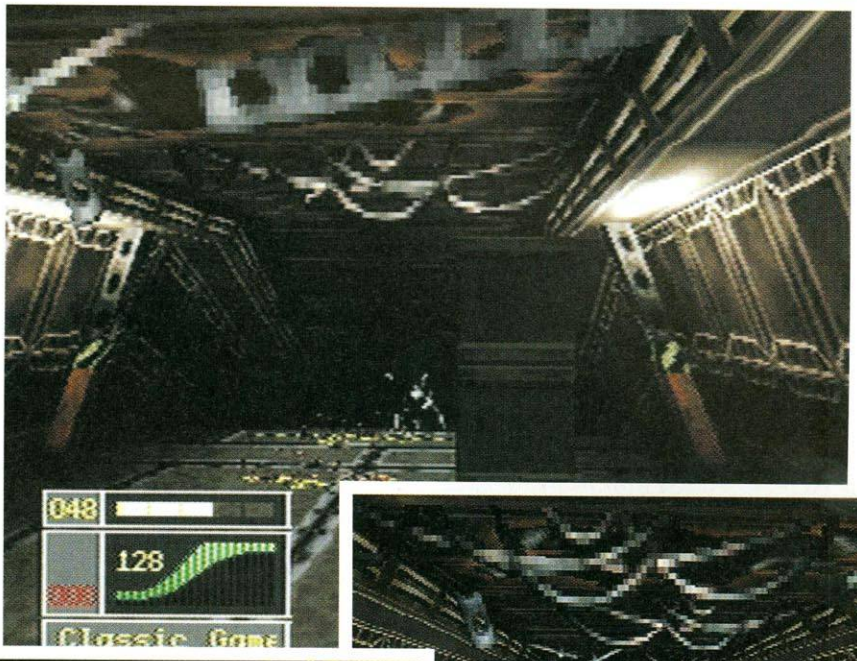


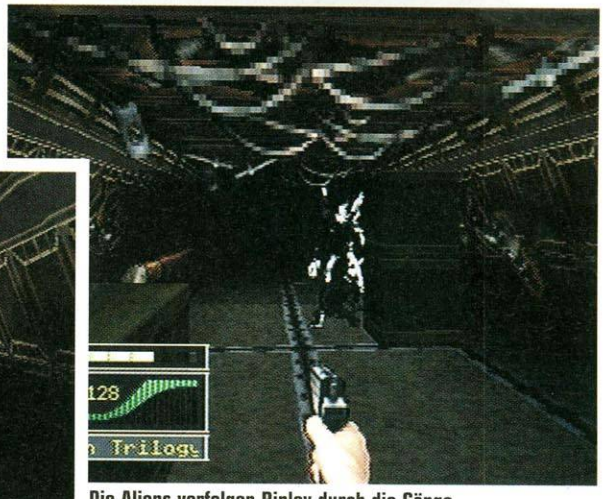
Befallene Kolonisten irren wie Zombies durch die Gänge.

(9mm Handgun, Shotgun, Pulse Rifle, Smart Gun und Flame Thrower) mit sich herumschleppen. Daneben gibt es eine ganze Menge weiterer Extras fürs Inventory: einen überaus hilfreichen Automapper, einen Schweißbrenner, mit dem Türen ent- und versiegelt und defekte Kabel repariert werden, eine Nachtsichtbrille für besonders dunkle Gegenden und den obligatorischen Motion Tracker, der jegliche Fremdbewegung im näheren Umkreis anzeigt.

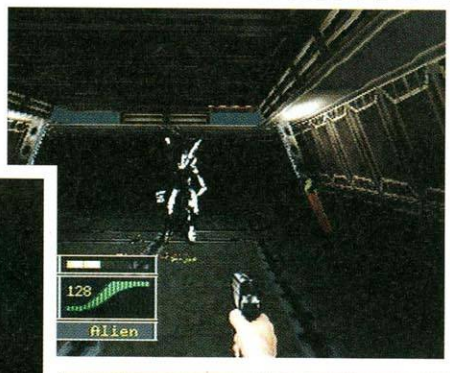
„Giger"-gut?

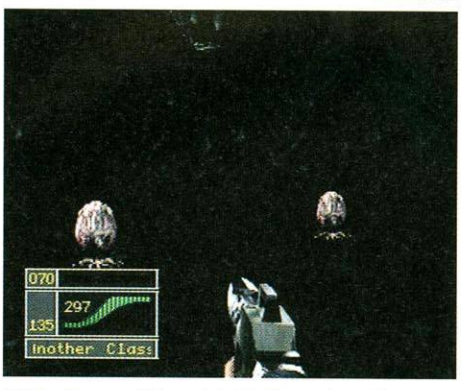
Alien Trilogy scheint eine todsichere Sache zu werden: Die Grafik ist äußerst flott und mit sehr abwechslungsreichen, teilweise sogar transparenten Textures versehen. Die gerenderten bzw. den Filmen direkt entnommenen FMV-Sequenzen sollen für eine angemessene Atmosphäre sorgen, genauso die intelligente Plazierung der Aliens. Schockerlebnisse sind vorprogrammiert.



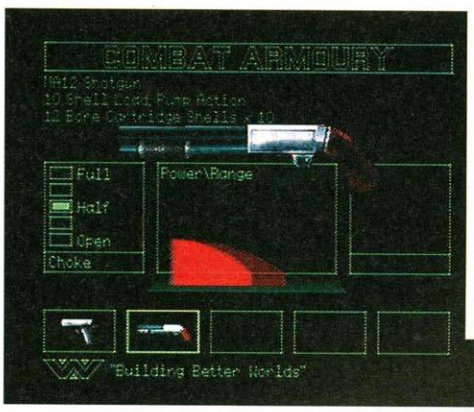


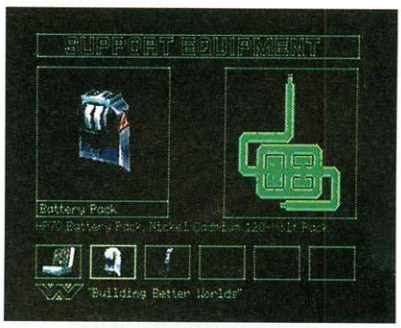
Die Aliens verfolgen Ripley durch die Gänge.





Bei Annäherung öffnen sich die Eier und spucken Face Huggers aus.

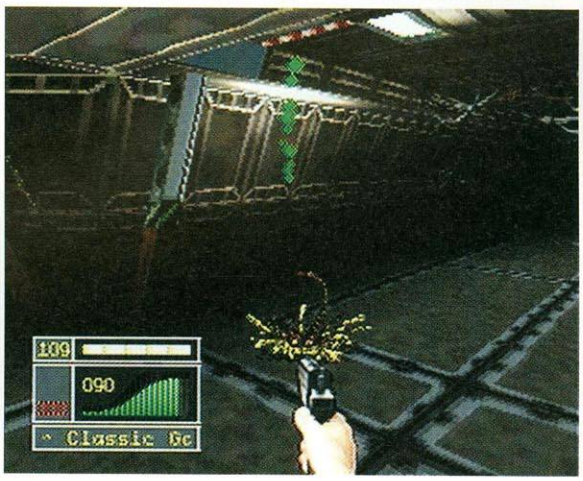




Im Inventory kann man zwischen Waffen und Extras hin- und herschalten.











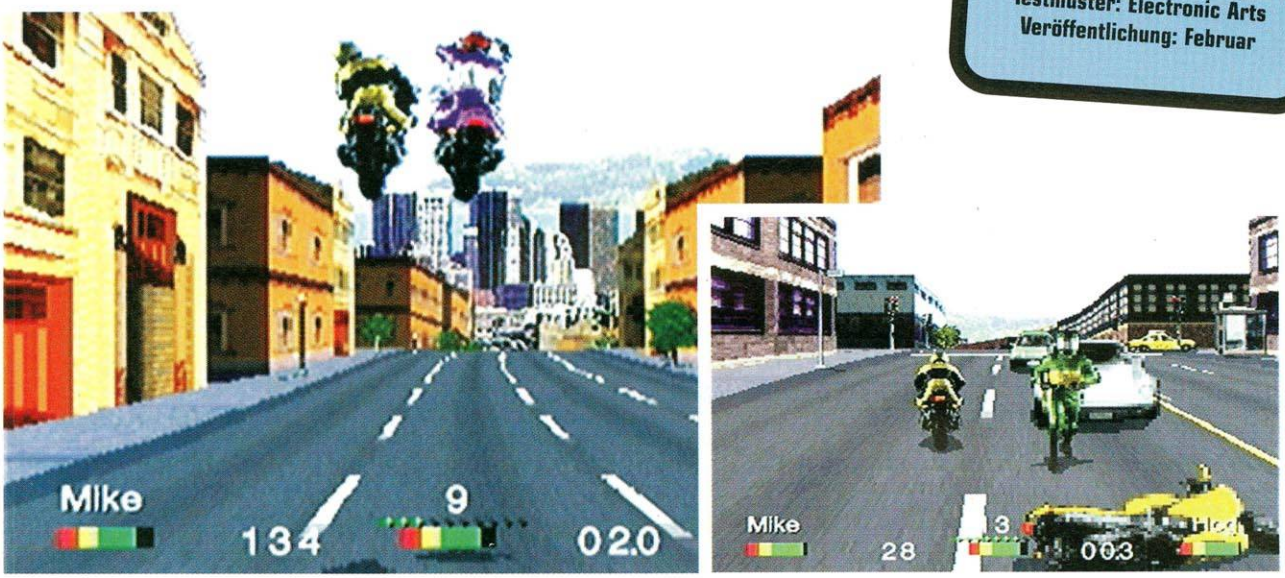
Die Face Huggers wuseln spinnenartig über den Boden.

Road Rash

MARTIN WEIDNER

INFOS

System: PlayStation
Genre: Rennspiel
Spieler: 1 Spieler
Umsetzungen: Saturn
Hersteller: Electronic Arts
Entwickler: Monkey Do Prod.
Testmuster: Electronic Arts
Veröffentlichung: Februar



Lediglich ein Biker fehlt noch. „Nitro zünden und auf 178 mph hochkatapultieren", blitzt es durch den Kopf. Gedacht, getan. Doch aus heiterem Himmel verzweigt sich der Stadtkurs, und eine Engstelle wirft ihre Schatten voraus. Ein Porsche taucht auf der rechten Straßenseite auf. Ein hektisches Ausweichmanöver, die Reifen heulen gequält auf, für den hinter der Kurve schlagartig erscheinenden Gegenverkehr kommt dagegen jegliche Augen-/Handkoordination zu spät. Die letzten Erinnerungsfetzen sind aus der Ferne anbrandende Motorengeräusche und... Luftschutzsirenen.

Road Rash kicks ass

Schweißgebadet wanken die Hände vom Joypad, die Augen tränen, die Hände zittern. Cop O'Leary versteht sein Handwerk! Um welches Spiel es hier eigentlich geht? Um Road Rash, neben der jedermann geläufigen EA Sports-Schiene wohl Electronic Arts' renommiertestes Produkt mit inzwischen elf Versionen auf acht Formaten; nicht übel für einen Titel, der im September '91 erstmals erschienen ist.

Die nackten Zahlen

5 Strecken à 5 Level, d.h. insgesamt 25 Kurse, 13 computergesteuerte Gegner (die Cops nicht mitgerechnet), 600 annähernd photorealistische Objekte, 30 Minuten Video-Footage, darunter Biker-Sequenzen und Videoclips der am Soundtrack beteiligten Indie-Gruppen, namentlich Soundgarden, Therapy?, Paw, Hammerbox, Monster Magnet und Swervedriver.

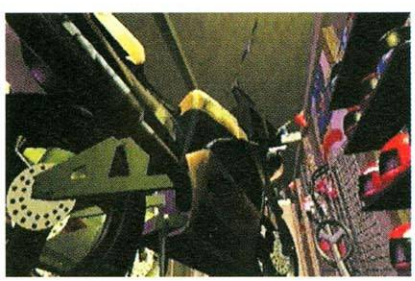
Die nackte Wahrheit

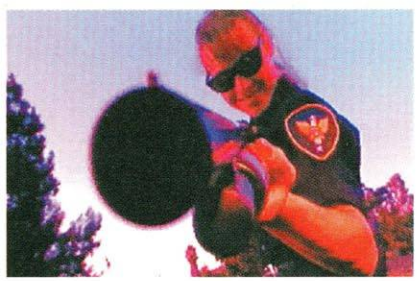
Road Rash raubt einem wie kaum ein anderes Rennspiel den Atem. Das Fahrverhalten ist bereits in der uns vorliegenden Vorabversion über jegliche Kritik erhaben. Die PlayStation-Variante entspricht nahezu 1:1 der 3DO-Fassung. Die Motorengeräusche wurden deutlich überarbeitet und das Videomaterial etwas feiner aufgelöst; bei all dem fällt das Fehlen der optionalen Instrumententafel-Anzeige kaum ins Gewicht.

Zahlreiche Full-Motion-Video-Sequenzen, PlayStation-gewohnt in bestechender Qualität, sorgen für eine tolle Atmosphäre.



Die PlayStation-Version entspricht in grafischer Hinsicht hundertprozentig dem 3DO-Vorbild. Demzufolge wurde aber auch nichts verbessert.





Theo Kranz Games

Versand & Laden
Juliuspromenade 11/68
97070 Würzburg

SUPER NINTENDO

SN POWER STATION	189.-
ACTION REPLAY PRO	399.-
90 MIN. EUROP. PRIME GOAL	119.-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	124.-
BATMAN FOREVER	69.-
BIG SKY TROOPER	119.-
CASPER	119.-
CIRCUIT USA	109.-
CUTTHROAT ISLAND	114.-
DIRT RACER	129.-
DONALD IN MAUI MAL. (JAN.)	129.-
DONKEY KONG COUNTRY 2	**129.-**
EARTH WORM JIM 2	**119.-**
F.T. BIG HURT BASEBALL	119.-
FIFA SOCCER 96	**109.-**
HEBEREKE II	59.-
INT. SS. SOCCER DELUXE	**129.-**
JOE & MAC 3	99.-
JOHN MADDEN 96	**109.-**
LOST VIKINGS 2	109.-
MECHWARRIOR 3050	**114.-**
MEGA MAN VII	109.-
MEGA MAN X2	**109.-**
MICKEY & MINNIE	109.-
MICRO MACHINES 2	**119.-**
NBA GIVE'N GO	129.-
NBA LIVE 96	**109.-**
NFL QUARTERBACK CLUB	114.-
NHL HOCKEY 96	109.-
PGA TOUR GOLF 96	129.-
PINOCCHIO (JAN.)	**129.-**
PORKY HAUNTED HOLLIDAYS	114.-
PRIMAL RAGE	129.-
REALM	119.-
REVOLUTION X	119.-
SECRET OF EVERMORE (DT. BILDTEXTE, JAN.)	**109.-**
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114.-
STARGATE	69.-
STAR TREK NEXT GEN.	**109.-**
SUPER BC KID	79.-
SUPER BOMBERMAN 3	**119.-**
TETRIS 2	114.-
THEME PARK	**119.-**
TIMECOP	114.-
TIM IN TIBET (dt. Bildtext)	**129.-**
TURBO TOONS	89.-
URBAN STRIKE	**129.-**
WATERWORLDS	109.-
WAYNE GRETZKY	119.-
WEAPON LORD	124.-
WORLD MASTERS GOLF	109.-
WORMS	119.-
WRESTLEMANIA ARCADE (NOV.)	**114.-**
WHIZZ	119.-
YOSHI'S ISLAND - SMW 2	**109.-**
ZOOP	64.-

MEGA DRIVE

MD SONIC PACK (3 Spiele)	239.-
MEGA DRIVE SIX PACK	289.-
4 PLAYER ADAPTER (SEGA/EA)	59.-
6-BUTTON CONTROLLER	39.-
ACTION REPLAY PRO 2	89.-
ADDAMS FAMILY	109.-
ALIEN SOLDIER	99.-
BUGS BUNNY (JAN)	**109.-**
COMIX ZONE	99.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	**114.-**
CUTTHROAT ISLAND	114.-
DONALD DUCK MAUI MALL.	**109.-**
EARTH WORM JIM II	**114.-**
EXO SQUAD	109.-
FIFA SOCCER 96	**99.-**
GARFIELD	109.-
INDIANA JONES	**109.-**
JOHN MADDEN 96	89.-
JUSTICE LEAGUE	49.-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT)	**109.-**
MARSUPILAMI	99.-
MAXIMUM CARNAGE 2	114.-
MICKEY & MINNIE	109.-
MICRO MACHINES 96	119.-
NBA LIVE 96	**99.-**
NHL HOCKEY 96	99.-
PGA TOUR GOLF 96	99.-
PHANTASY STAR 4	**109.-**
REVOLUTION X	114.-
SONIC COMPILATION (3 SPIELE)	99.-
STAR TREK - DEEP SPACE NINE	109.-
STREET RACER	89.-
THEME PARK	**109.-**
TINY TOON ADVENTURES	29.-
VECTOR MAN	**89.-**
VR-TROOPERS	109.-
WATERWORLD	109.-
WRESTLEMANIA ARCADE	**114.-**
ZOOP	54.-

MEGA CD

MEGA CD MIT ROAD AVENGER	239.-
SPIELE AUF ANFRAGE	

MEGA DRIVE 32X

MEGA DRIVE 32 X	189.-
BLACKHAWK	99.-
FIFA SOCCER 96	**109.-**
KOLIBRI	119.-
OUTPOST	**109.-**
PRIMAL RAGE	99.-
VIRTUA FIGHTER	**119.-**
WWF WRESTLEMANIA ARC.	119.-

SATURN

JETZT ZUM KNALLERPREIS:	
SEGA SATURN GRUNDGERÄT	629.-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie;	
incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)	
MEMORY CARD	99.-
MPEG-KARTE	**329.-**
VIDEOFILME AUF ANFRAGE	

PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM	59.-
JOYPAD (SEGA)	44.-
LENKRAD	119.-
ACTION REPLAY SATURN	99.-
AFTERMATH (DEZ.)	99.-
ALIEN TRILOGY (DEZ)	99.-
BUG	99.-
CASPER	99.-
CLOCKWORK KNIGHT II	99.-
CONGO	109.-
CYBERIA	99.-
CYBER SPEEDWAY	99.-
DAYTONA USA	**109.-**
DESCENT	99.-
FORMULA ONE (JAN.)	109.-
FIFA SOCCER 96	**89.-**
HI OCTANE	99.-
JONNY BAZOKATONE	84.-
MYSTERY MANSION (KPL. DT.)	**119.-**
NBA JAM T. E.	99.-
NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA)	**94.-**
NHL HOCKEY 96 (JAN.)	89.-
PANZER DRAGOON	**109.-**
PANZER GENERAL	89.-
PARODIUS - DELUXE	89.-
PRIMAL RAGE	89.-
RAYMAN	**89.-**
REVOLUTION X	89.-
ROBOTICA	99.-
SEGA RALLY (JAN.; 2 SPIELER)	**109.-**
SHELLSHOCK (JAN)	109.-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH)	**99.-**
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	109.-
STREET RACER	89.-
THEME PARK	89.-
THUNDERHAWK 2	**99.-**
VICTORY BOXING	94.-
VIRTUA COP (MIT PISTOLE)	144.-
VIRTUA HANG-ON	109.-
VIRTUA FIGHTER REMIX	69.-
VIRTUA FIGHTER 2 (JAN.)	**109.-**
VIRTUA RACING	99.-
VIRTUA SNOOKER	99.-
VIRTUA SOCCER	**109.-**
WING ARMS (JAN.)	**94.-**
WORLD CUP GOLF	99.-
WORLD SERIES BASEBALL	**94.-**
WORMS	94.-
X-MEN	99.-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	579.-
ACTION REPLAY V2	69.-
LINK KABEL	49.-
NEGCON CONTROLLER	**89.-**
CONTROLLER	59.-
MEMORY CARD	49.-

AFTERMATH	99.-
AIR COMBAT	89.-
ALIEN TRILOGIE	99.-
CYBER SPEED	89.-
CYBERIA	99.-
DESCENT	99.-
DESTRUCTION DERBY	**99.-**
DISCWORLD	89.-
EXTREME GAMES	**89.-**
FIFA SOCCER 96	**89.-**
GOAL STORM	99.-
HEBEREKE POPOITTO	99.-
JONNY BAZOOKATONE	84.-
JOHN MADDEN 96	89.-
NBA JAM T. E.	94.-
NOVASTORM	99.-
PANZER GENERAL	**89.-**
PARODIUS - DELUXE	89.-
PGA TOUR GOLF 96	89.-
PHILOSOMA	89.-
POWERSERVE	99.-
PRIMAL RAGE	89.-
RAIDEN PROJECT	89.-
RAVEN PROJECT	89.-
RAYMAN	**89.-**
REVOLUTION X	99.-
RIDGE RACER	**94.-**
ROAD RASH	89.-
ROCK'N ROLL RACING II	99.-
SHELLSHOCK	**89.-**
SHOCKWAVE	89.-
SLAYER	89.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	99.-
STARBLADE ALPHA	89.-
STREETF. II - THE MOVIE	79.-
STREET RACER	99.-
STRIKER	99.-
TEKKEN	**99.-**
THEME PARK	89.-
THUNDERHAWK 2	**89.-**
TOP GUN	89.-
TOSHINDEN	**89.-**
TRUE PINBALL	99.-
TWISTED METAL	89.-
VIEWPOINT	**89.-**
VIRTUAL SNOOKER	99.-
WARHAMMER Fant. B.	89.-
WARHAWK	**89.-**
WATERWORLD	99.-
WIPEOUT	**99.-**
WING COMMANDER III	**99.-**
WORLD CUP GOLF	89.-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	**94.-**
X-COM	89.-

3DO

GOLDSTAR-SET INKL FIFA SOCCER	649.-
SPIELE AUF ANFRAGE	

JAGUAR

JAGUAR GRUNDGERÄT	299.-
CD ROM PLAYER	
INKL. BLUE LIGHTNING	299.-
VIDGRID & SPIELBARE DEMO	
SPIELE AUF ANFRAGE	







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 Euroschecks) 4,- DM. Versand und Laden. Preisirrtümer und Änderungen vorbehalten. UPS 10,- DM, Porto Ausland 18,- DM

GAMES GENERATION SG

Secret of Evermore

HOLGER GÖßMANN • MARKUS APPEL

Mit Secret of Evermore veröffentlicht Nintendo zwar bereits das dritte SNES-Spiel von Squaresoft, doch erstmals kommt der Rollenspiel-Fan ohne lange Wartezeiten in den Genuß der deutschen Version. Das 24 Megs große Abenteuer wird in Deutschland (wie von Nintendo gewohnt) mit einem 76-seitigen Spieleberater ausgeliefert.





Zur Hintergrundstory: Prof. Igor Seltsam, ansässig in der Weltmetropole Großostheim, in der auch Nintendo of Europe ihre Zelte aufgeschlagen hat, arbeitete Mitte der Sechziger Jahre an einer Traummaschine. Diese sollte eine Parallelwelt nach den Wünschen ihres Erfinders erschaffen. Um sich lästige Hausarbeiten wie abwaschen oder Hund ausführen zu ersparen, erfand er darüber hinaus kurzerhand einen mechanischen Butler, der diese Aufgaben für ihn übernahm. 1965 stellte er die Maschine fertig und versammelte drei Freunde, die der Einweihung beiwohnen sollten. Doch als ein Systemfehler alle vier samt Roboter-Butler in die Traumwelt schickte, entwickelte der blecherne Zeitgenosse, wie in solchen Spielgenres nicht unüblich, ein böses Eigenleben. In Evermore, so der Name des Landes, riß er die Macht an sich und verwandelte das vermeintliche Paradies in eine Hölle. 30 Jahre ziehen ins Land, bevor der Held des Abenteuers auf den Plan tritt: Sein vierbeiniger Gefährte verfolgt eine Katze in die heruntergekommene Villa des Professors. Selbstverständlich wird auch er von dort in die Traumwelt gebeamt. Hier erfährt der Teenager, daß eine Rückkehr in seine Heimat erst möglich ist,





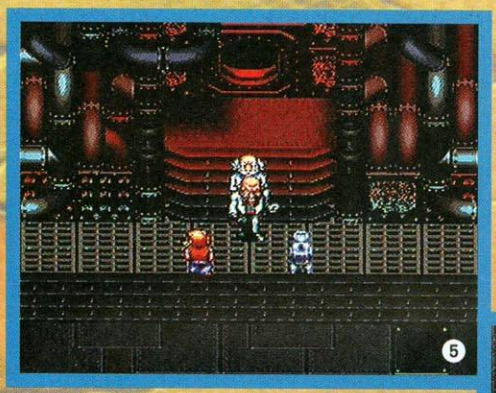


System:	Super NES
Genre:	Action RPG
Spieler:	1
Besonderheiten:	Batterie, Dt. Texte, Spieleberater
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Squaresoft USA
Testmuster:	Flying Arts, OIT
Veröffentlichung:	Dezember
Ca. Preis:	129,- DM

wenn er alle vier Versuchsteilnehmer gefunden und die Geheimnisse von Evermore gelöst hat.

Wahrheiten

Die Fakten: Wer Secret of Mana kennt, fragt sich unweigerlich, ob er nicht gerade den zweiten Teil des Kultspieles im heimischen Modulschacht hat, so unübersehbar sind die Parallelen! Gegenstände wie Waffen oder Heilkräuter, aber auch Einstellungen, bspw. die Aggressivität der Helden, werden über den sogenannten Menüring angewählt, der im oben genannten Spiel erstmals Verwendung



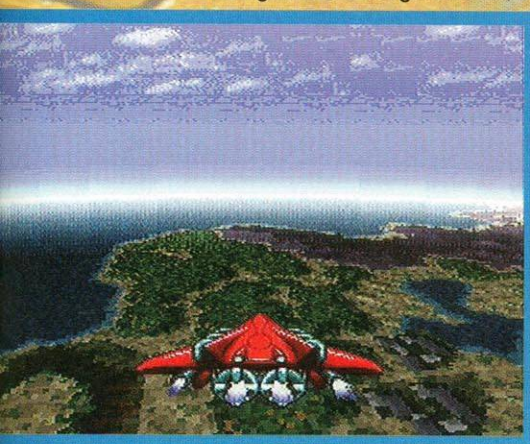
fand. Lediglich für Magie bemühte man sich um einen neuen Ausdruck: Alchimie. Diese kann unser Held von weisen Männern erlernen, die er in verschiedenen Verstecken von Evermore findet. Um den Zauber zum Einsatz zu bringen, werden zwei verschiedene Zutaten miteinander vermischt, welche am Wegesrand von der empfindlichen Nase des Hundes aufgespürt oder bei ortsansässigen Händlern gekauft werden. Der konventionellste Weg, Gegner zu bekämpfen, ist natürlich der mit Waffen, von denen es drei verschiedene Arten gibt: Schwerter, mit denen besonders großer Schaden angerichtet wird, Äxte, mit denen Hindernisse wie Mauern u.ä. eingerissen werden, und Speere, die sich sehr gut für den Fernkampf eignen. Sehr auffällig ist die Schlagkraftleiste, die ebenfalls aus Secret of Mana bekannt ist. Nachdem ein Gegenspieler attackiert wurde, zählt die Powerleiste von Null an wieder nach oben. Sollte die Waffe wieder eingesetzt werden, noch bevor die 100% Marke erreicht wurde, richtet der Schlag beim Gegner wesentlich weniger Schaden an. Für einen besiegten Widersacher gibt es neben den üblichen Erfahrungspunkten auch einen Waffenpunkt, der die Wirkung derselben verstärkt. Jede Waffe kann bis auf Level 3 gesteigert werden, d.h. daß durch gehaltenen Schlagknopf die Power auf 300% gebracht werden kann. Mit Fortschreiten des Adventures durchläuft der Abenteurer mehrere Zeitepochen, die neben neuen Rüstungen und Klingen auch Metamorphosen des Hundes für ihn bereithalten, denn dieser paßt sich der jeweiligen Zeit an. Vom Steinzeit-Wolf bis zum laserschießenden Toaster auf Pfoten ist alles geboten.



1 Das Röhrensystem ist ein komplexes Labyrinth. 2 Eine Gaststätte. 3 Der mechanische Butler. 4 In Kämpfen auf der Oberwelt sammelt der Held Erfahrung und Gold. 5 Geschafft: Evermore ist gerettet. 6 Ein Hotel in der Zukunft.

Werden Träume wahr?

Secret of Evermore ist, wie andere Square-Produkte auch, sorgfältig inszeniert und bietet Action-Adventure-Spaß für alle Altersgruppen. Sowohl eine komplexe Storyline als auch ein umfangreiches Waffenrepertoire und eine gute Spielbarkeit sind vorhanden. Trotzdem ist das mit Vorschußlorbeeren überhäufte Action-RPG lange nicht das beste Produkt aus dem Hause Square. Zum einen wurde auf grafisch beeindruckende und atmosphäre-steigernde Zwischenspänne fast gänzlich verzichtet, zum anderen offenbaren sich einige Unschönheiten. Vor allem das ewige Aufladen der Waffen ist ein ziemlich negativer Aspekt. Geschlagene sieben Sekunden vergehen bis der Powerbalken die 300er Marke erreicht hat, eine Zeit, in der man vor anrückenden Gegnern auf der Flucht ist. An ein Benutzen der Waffe unter 100% Schlagkraft ist gleich gar nicht zu denken, denn egal ob man mit 97% oder 16% Kraft hinhaut, dem Gegner wird meist nur ein Hit Point abgezogen. Das macht dieses Spiel sehr langwierig und zeitweise auch langweilig. Die Soundkulisse hingegen wurde wieder sehr stimmungsvoll in Szene gesetzt und unterstreicht zu jedem Zeitpunkt des Adventures das aktuelle Geschehen. Abschließend kann wohl gesagt werden, daß Secret of Evermore ein Muß für jeden Rollenspiel-Freund ist, der sehr hohe Standard der japanischen Kollegen wird jedoch von der amerikanischen Entwickler-Crew nicht ganz erreicht. Dennoch wäre Nintendo gut beraten, weitere Square-Produkte für den deutschen Markt zu übersetzen.



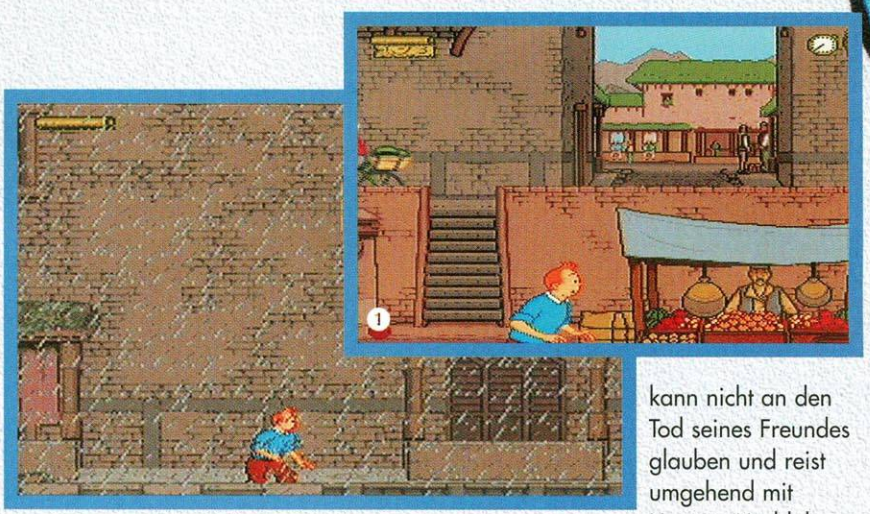
FUN POINTS

GRAFIK	7 von 10
SOUND	7 von 10
GAMEPLAY	8 von 10
RATING	8 von 10

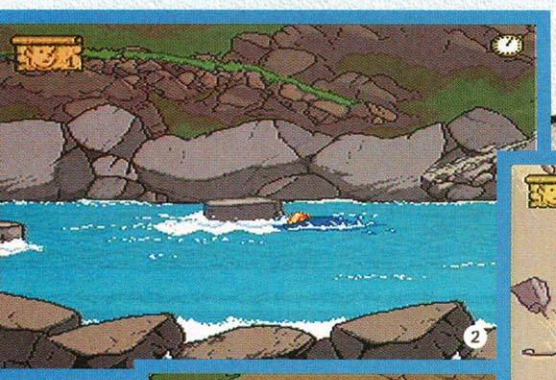
Tim in Tibet

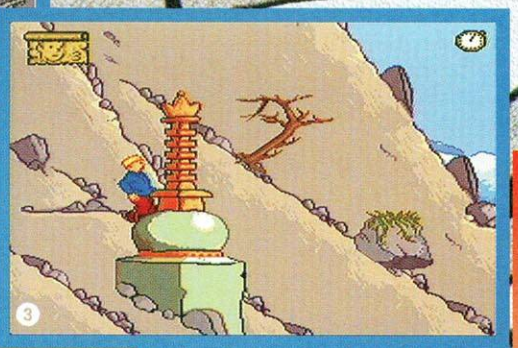
GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL

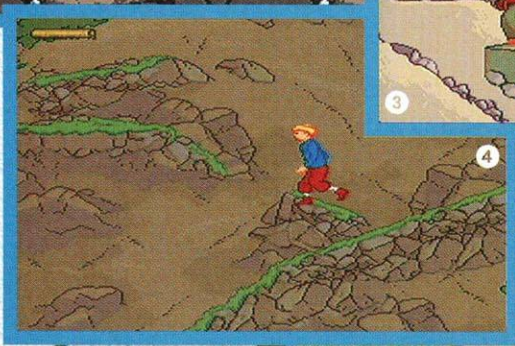
Auf seiner Reise nach China rettet Tim den einheimischen Jungen Tschang vorm Ertrinken. Schnell entwickelt sich eine Freundschaft zwischen den beiden, und Tim hält auch nach seiner Rückkehr Kontakt zu Tschang.



Während eines Urlaubs in der Schweiz erfährt Tim, daß Tschang ihn in Europa besuchen wird. Doch das Flugzeug des Knaben stürzt im Gosaint-Gebirge ab, und alle Passagiere kommen laut den Nachrichten ums Leben. Tim kann nicht an den Tod seines Freundes glauben und reist umgehend mit Kapitän Haddok nach Tibet. An Ort und Stelle machen sie sich auf die Suche nach einem Bergführer (Sherpa), der sie zur Absturzstelle führen kann. Dort angekommen, findet das Rettungsteam überdimensionale Fußspuren, die sich vom Wrack entfernt haben. Die Hoffnungen schwinden, die tibetanischen Füh-



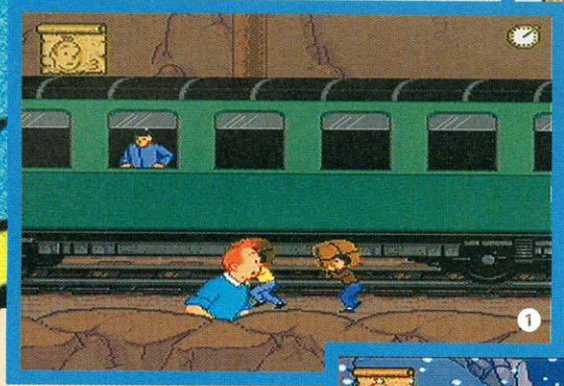


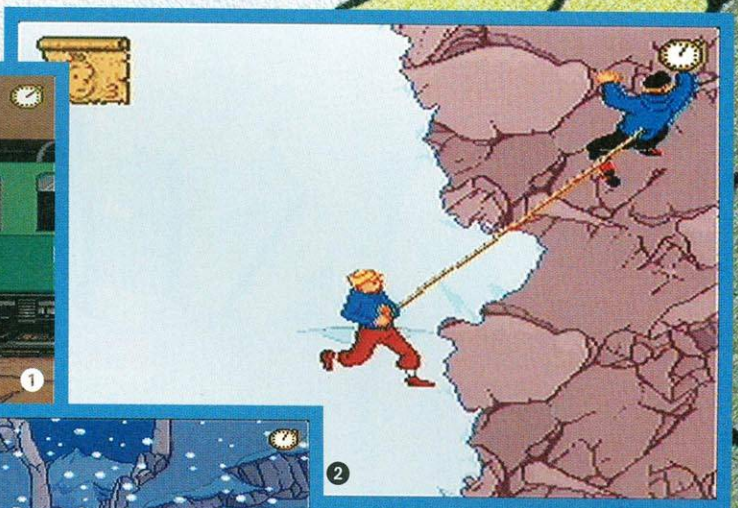


1 Auf dem Bazar werden Tim einige pendelnde Flaschen gefährlich. 2 Im Wasser muß er Strudeln, Steinen und Treibholz ausweichen. 3 4 Viele Level spielen im Gebirge.

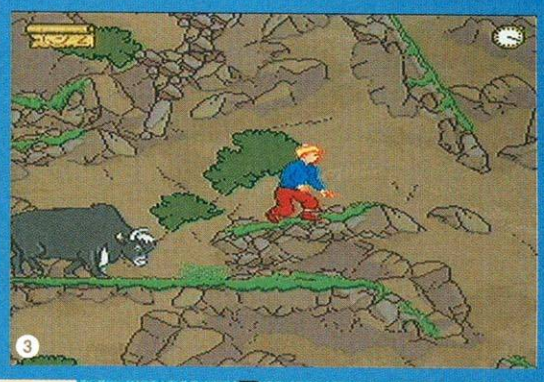


System:	Super NES
Genre:	Jump'n Run, Geschicklichkeit
Spieler:	1
Level:	10+
Besonderheiten:	Paßwort, Dt. Texte
Hersteller:	Infogrames
Entwickler:	Infogrames
Testmuster:	Nintendo
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	129,- DM









1 Um nicht mit den Kindern zusammenzustoßen, kann Tim in den Vordergrund laufen. 2 Hier wechselt man abwechselnd zwischen den beiden Spielfiguren. 3 Den Yak lockt Tim mit frischem Gras.

rer sind aber davon überzeugt, daß nur der Schneemensch Yeti Tschang in seine Gewalt gebracht haben kann.

Der Zeichenstil der Tim und Struppi-Comics, die allesamt aus der Feder des Belgiers Hergé stammen, ist glücklicherweise nicht allzu aufwendig. Die Hintergründe hätten gar nicht aufwendiger gestaltet werden dürfen, viele Farbflächen ohne Schattenverläufe bestimmen das Bild, ganz in der Tradition der Vorlage. Folglich wirken die Comicgrafiken auch sehr realistisch und werden die Fans der Reihe begeistern.

Fisch oder Fleisch?

Infogrames neuestes Werk läßt sich schwer kategorisieren. Zwar bediente man sich aus den Grundelementen des Jump´n Run, jedoch weniger im Sinne von Mario und Co. Tim in Tibet fordert, wie man es von den meisten Werken der französischen Programmierer (z.B.Asterix-Reihe) gewohnt ist, die ganze Geschicklichkeit des Spielers. Fast alle Level müssen auswendig gelernt werden, und manche Stellen treiben den Frustfaktor ziemlich in die Höhe. Durch gutes Können kommt man selten sehr weit, zu überraschend fallen Gegenstände auf die Spielfigur, der Boden bröckelt weg, oder Gegner stürmen auf den Helden zu. Für Abwechslung wurde auch gesorgt, im Llama-Kloster beispielsweise muß man den richtigen Rhythmus auf einer Trommel nachspielen, beim Bergsteigen mit Kaptain Haddok im Team arbeiten oder kleine Rätsel um verfressene Yaks lösen. Obwohl man weder mit einem interessanten Vorspann noch mit einer Sprachausgabe aufwarten kann, entsteht die Motivation, das Spiel durchzuspielen, weniger durch die zugegebenermaßen recht durchwachsen gestalteten Abschnitte als vielmehr aufgrund des Handlungsfadens, der sich durchs Spiel zieht. Minimalistisch eben, aber gut.



Kunst und Action

Comics aus der Tim und Struppi-Reihe stellen grundsätzlich die Geschichte in den Vordergrund, ohne ein hohes Maß an Action-Elementen bieten zu müssen. Dieser Umstand scheint auch den Designern dieses Titels Probleme bereitet zu haben. Weshalb sonst muß der arme Tim, seines Zeichens Mitwegbereiter der Comickunst, kleinen Hunden oder Kellnern ausweichen oder wie eine Bergziege über einen Berg kraxeln? Ein komplexes Adventure wäre angebrachter gewesen, das gleiche gilt für einen etwas moderateren Schwierigkeitsgrad. Trotzdem werden Fans der Infogrames-Spiele auf ihre Kosten kommen, da man sich, wie bei den oben angesprochenen Titeln, in den bewährten Bahnen bewegt.



EARTHWORM Jim II

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL

Eine Sache, die uns zu Weihnachten ziemlich „wurmen" wird, ist das neue Comic-Meisterwerk von Shiny Entertainment. Die Saga um den mutierten Regenwurm geht in die zweite Runde.



licensed by Nintendo

System:	Super NES
Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Level:	15+
Besonderheiten:	Paßwort
Umsetzungen	PlayStation, Saturn, Mega CD
Hersteller:	Virgin, Playmates
Entwickler:	Shiny Ent.
Testmuster:	Dynatex, Flying Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	139,- DM

Earthworm Jim hat sich unsterblich in Prinzessin What's-Her-Name verliebt, und, wie das so ist mit gutgebauten Prinzessinen und Gewürm, seine Zuneigungsbekundungen in Form schlechter Liebeslieder oder dem Heben wirklich schwerer Dinge finden erst in Zusammenhang mit seinem Bankkonto Erwiderung. Doch just im entscheidenden Augenblick wird das Blaugeblüt vom Erzschurken Psycrow gekidnappt. Denn immerhin blickt ein potentieller Prinzgemahl einer Zukunft als Herrscher der Galaxis ins Auge. Jim muß eingreifen, bevor Psycrow eine Blitzhochzeit in Lost Vegas arrangieren kann. Diesmal ist Jim mit seinem grünschleimigen Kumpel Snott unterwegs, der in einem Rucksack lebt. Mit ihm kann man sich



an manchen Stellen über Abgründe schwingen, außerdem gibt er einen prima Fallschirm ab. Zur Verteidigung kann Jim neben seiner konventionellen Knarre noch diverse durchschlagende Neuerungen in den Leveln finden, wie beispielsweise den Barn Blaster, der alles auf dem Screen pulverisiert, oder die Homing Missile, die sich an den nächstgelegenen Gegner heftet.

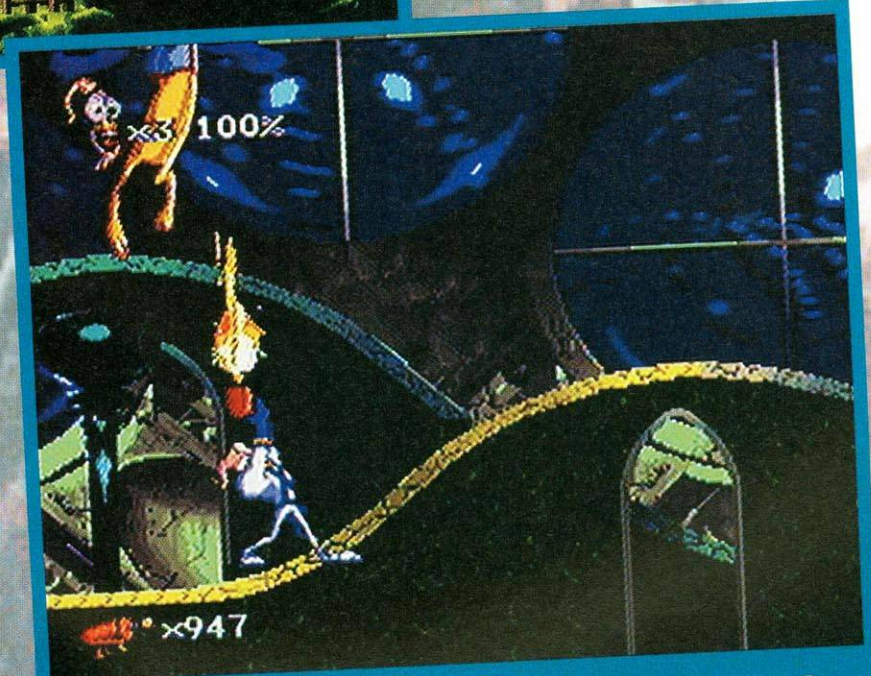




Ist der Wurm drin?

Gameplay und Design sind ohne Frage von allerhöchster Qualität und das vielzitierte Feuerwerk an Gags wird sicherlich auch Jung und Alt begeistern. Die einzelnen Stages laufen nie stereotyp ab, mal fliegt man mit einem ballonköpfigen Jim durch ein Glühbirnenlabyrinth, oder er reitet auf seinem Blaster über eine isometrisch dargestellte und atemberaubend anzusehende Landschaft. Die reinen Jump'n Run-Parts sind meist Verknüpfungen vieler kleiner Spielideen, die aber nicht, wie bei anderen Produkten, endlos durchgekaut werden, sondern in ihrer Gesamtheit eine interessante Einheit bilden. Der erste Teil konnte sich rühmen, zwar extrem schwer zu sein, dafür fand man kaum unfaire Stellen. Warum ging Shiny noch einen Schritt weiter, so daß im Spielverlauf nach den ersten Abschnitten ein regelrechter Bruch von „Einfach" zu „Frustrierend" festzustellen ist? Sicherlich sind z.B. ISO 9000 oder Level Ate schaffbar, eine elegante Lösung in der Art „Moderat bis hart, aber fair" wäre für diese Comic-Thematik trotzdem von Vorteil gewesen. Earthworm Jim 2 schrammt gerade so am Prädikat „Für Freaks" vorbei, die obengenannten Qualitäten reißen es raus, doch sollten sich ungeduldige Naturen nicht über spontane Gefühlsausbrüche wundern.





❶ In Jims Rucksack lebt Snott, der sich an jeder Schleimfläche festsaugen kann. ❷ Level Ate. ❸ Im Termitenbau in Lorenzo's Soil gräbt Jim sich seine Gänge selbst. ❹ Peters Hundewelpen, die Psy-Crow aus dem Fenster wirft, sollte man besser mit dem Marshmallow o' Love auffangen... ❺ ...denn Peter kann bekanntlich sehr böse werden



Pinocchio

STEPHAN GIRLICH • MARKUS APPEL

Es weihnachtet sehr, und auch die Videospielindustrie sucht nach passenden Titeln fürs Fest der Liebe. Was liegt da näher, als mit Pinocchio den Disney-Klassiker schlechthin auf Cartridge zu präsentieren?



System:	Super Nintendo
Genre:	Jump´n Run
Spieler:	1 Spieler
Level:	9
Besonderheiten:	Keine
Umsetzungen:	Nicht geplant
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Disney Interactive
Testmuster:	Nintendo
Veröffentlichung:	Dezember
Ca. Preis:	129,- DM









❶ Bei der Achterbahnfahrt sind flinke Reaktionen gefragt. ❷ Unter Wasser steht Pinocchio kopf. ❸❹ Wie im Film: zunächst muß das Feuer entfacht werden, um dann wild rudernd und über Hindernisse springend dem riesigen Wal zu entkommen.

Original Film

Die Story hält sich mit ihren neun Leveln exakt an die Filmvorlage. Statt brav die Schulbank zu drücken, zieht es die abenteuerlustige Marionette in die große weite Welt hinaus. Auf seiner Wanderschaft erlangt Pinocchio die Charaktereigenschaften Ehrlichkeit, Selbstlosigkeit und Tapferkeit, was letztendlich dazu führt, aus dem hölzernen Burschen einen Jungen aus Fleisch und Blut werden zu lassen. Die Level sind durch die Bank nicht sonderlich umfangreich, dafür aber grafisch um so abwechslungsreicher in Szene gesetzt. Ansonsten beherrschen genretypische Elemente den Spielablauf, Innovatives gibt es nicht zu vermelden.

Zielgruppe voll getroffen

Disney Interactive hat vortreffliche Arbeit geleistet: Ihr putziger Held stolziert wunderschön animiert durch bunte und liebevoll gestaltete Szenerien, begleitet von thematisch passender Musik. Auch die Steuerung geriet makellos, Pinocchio reagiert prompt und pixelgenau. Diskussionswürdig ist eigentlich nur der Schwierigkeitsgrad. Auf „Easy" ist die Hüpferei selbst von Anfängern spätestens nach einer Stunde geschafft. Jetzt könnte man es sich einfach machen, und das Spiel ausschließlich als kindgerechtes Jump´n Run-Abenteuer anpreisen, doch dem ist nicht so. Auf „Hard" nämlich ist Pinocchio alles andere als leicht und von daher zumindest für Disney-Fans mit Sicherheit interessant - egal welchen Alters.

FUN POINTS

GRAFIK 8 von 10

SOUND 7 von 10

GAMEPLAY 9 von 10

RATING 6 von 10

O.I.T.

Order In Time GmbH
Laden und Versand in Stuttgart
Silberburgstraße 171
70178 Stuttgart (S-Feuersee)

Saturn

- Saturn ohne Spiel 589.90
- Action Replay Pro 89.90
- Alone In The Dark 109.90
- Advanced Military Commander 144.90
- Black Fire 99.90
- Bug! dt 89.90
- Clockwork Knight 2 dt 79.90
- Cyberia 89.90
- Daytona USA dt 99.90
- Digital Pinball dt 89.90
- F1 Live Information jap 109.90
- FIFA Soccer 96 ..... 84.90
- King Of Boxing 119.90
- Myst dt 89.90
- Mystery Mansion 109.90
- NBA Jam T.E. 89.90
- NHL All Star Hockey 89.90
- Panzer Dragoon dt 109.90
- Panzer General 89.90
- Parodius dt 89.90
- Primal Rage 84.90
- Rayman 89.90
- Robotica dt 89.90
- Sega Rally 109.90
- Shellshock 99.90
- Shining Wisdom jap 139.90
- Shinobi dt/jap 89.90/69.90
- Sim City 2000 ..... 99.90
- Spot Goes To Hollywood 99.90
- Steam Gear Mash jap 99.90
- Hang On GP 95 ..... 89.90
- Theme Park dt 89.90
- Thunderhawk 2 ..... 99.90
- Toshinden jap 109.90
- Virtua Cop inkl. Gun 159.90
- Virtua Fighter Remix dt 62.90
- Virtua Fighter 2 ..... 109.90
- Virtua Racing 89.90
- WWF Wrestlemania 89.90
- Wing Arms 99.90
- Wing Commander III 89.90
- Joypad 39.90
- Virtua Stick 89.90
- Lenkrad 109.90
- RGB-Kabel 29.90
- Konverter für Importspiele 59.90
- Sechs-Button-Pad 49.90

PlayStation

- PlayStation 589.90
- Ace Combat jap + dt 99.90
- Alone In The Dark 99.90
- Assault Rigs us 119.90
- CyberSpeed 89.90
- Darkstalkers jap 139.90
- Destruction Derby dt 99.90
- DiscWorld dt 99.90
- Extreme Games dt 99.90
- FIFA Soccer 96 ..... 89.90
- Goal Storm 89.90
- Jumping Flash dt 79.90
- Kileak The Blood dt 89.90
- Loaded 99.90
- Lone Soldier 89.90
- NBA Jam T.E. dt 89.90
- Novastorm 89.90
- Krazy Ivan us 119.90
- Panzer General 89.90
- Parodius 89.90
- PGA Tour 96 ..... 99.90
- Philosoma jap 79.90
- Primal Rage 89.90
- Revolution X 89.90
- Ridge Racer dt 89.90
- Tekken dt 99.90
- Thunderhawk 2 ..... 99.90
- Toshinden dt 89.90
- Raiden Project dt 89.90
- Rayman dt 89.90
- Shellshock dt 99.90
- Shockwave dt 99.90
- Starblade Alpha dt 89.90
- Street Fighter - The Movie dt 99.90
- Striker 96 ..... 89.90
- Total Eclipse dt 89.90
- Twisted Metal 99.90
- X-Com 89.90
- Memory Card 49.00
- Viewpoint 89.90
- Warhawk 99.90
- wipEout 94.90
- Wing Commander III 89.90
- WWF Wrestlemania 89.90
- Joypad 54.00
- Namco neGcon Joypad 69.90
- Joyboard 119.90

3DO

- Panasonic FZ-10 PAL + 2 Spiele 679.90
- Flightstick Pro 149.90
- Alone In The Dark 2 ..... 109.90
- Blade Force 89.90
- Captain Quazar 99.90
- Chopper Assault 99.90
- Crash'n Burn 89.90
- Creature Shock 99.90
- D 109.90
- Death Keep 99.90
- Descent 94.90
- Dual Adapter für 2 SNES-Pads 49.90
- FIFA International Soccer 89.90
- Flashback 89.90
- Flying Nightmares 89.90
- Gex 89.90
- Killing Time 99.90
- Need For Speed 89.90
- Panzer General 89.90
- PGA Tour '96 ..... 89.90
- Phoenix 3 ..... 99.90
- Po'ed 99.90
- Primal Rage 99.90
- Road Rash 89.90
- Slam'n'Jam '95 ..... 99.90
- Space Hulk 94.90
- Star Fighter 89.90
- Syndicate 39.90
- Theme Park (kompl. dt) 99.90
- Trip.D (Tetris) 89.90
- Wing Commander III 94.90

Jaguar

- Jaguar + Cybermorph 279.00
- Jaguar CD-ROM + 3 Spiele 349.90
- Alien Vs. Predator 99.90
- Ruiner Pinball 99.90
- Power Drive Rally 99.90
- Theme Park 99.90
- Sensible Soccer 99.90
- Super Burn Out 99.90
- Ultra Vortex 99.90
- Rayman 99.90

Super Nintendo

- Action Replay Pro Mark 3 ..... 89.90
- International Superstar Soccer 2 ..... 119.90
- Super Bomberman 3 dt 109.90
- Donkey Kong Country 2 dt 119.90
- Earthworm Jim 2 ..... 119.90
- FIFA Soccer 96 ..... 99.90
- Mega Man X 2 dt 109.90
- Pinocchio 109.90
- Super Turrican 2 dt 99.90
- Front Mission 2 ..... 149.90
- Killer Instinct 129.90
- Killer Instinct Hint Book 39.90
- NHL 96 ..... 99.90
- NBA Live 96 ..... 99.90
- Madden 96 ..... 99.90
- Primal Rage dt 109.90
- Asterix & Obelix dt 109.90
- Mega Man 7 dt 109.90
- Theme Park 109.90
- WeaponLord dt 129.90
- WWF Wrestlemania dt 109.90
- Yoshi's Island dt 109.90

SNES Rollenspiele

- Robotrek 89.90
- Big Sky Trooper us 99.90
- Brainlord 89.90
- Breath Of Fire us 129.90
- Breath Of Fire Hint Book 49.90
- Breath Of Fire 2 (18. Dez.) 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 Hint Book 49.90
- Secret Of The Stars 119.90
- King Arthur 119.90
- Lufia 89.90
- Romance VI us 129.90
- 7th Saga 2 ..... 129.90
- Secret Of Evermore us/dt 129.90/109.90
- Wizardry IV 69.90
- Chrono Trigger us 129.90
- Chrono Trigger Hint Book 49.90
- Illusion Of Time dt 109.90

Mega Drive

- Action Replay Pro 2 ..... 89.90
- Sechs-Button-Pad 29.90
- Comix Zone dt 79.90
- Dune 2 ..... 119.90
- Earthworm Jim 2 ..... 109.90
- FIFA Soccer 95 ..... 57.90
- FIFA Soccer 96 ..... 89.90
- Light Crusader dt. Texte 114.90
- Micro Machines '96 ..... 99.90
- NBA Live 96 ..... 89.90
- NHL 95 ..... 57.90
- NHL 96 dt 89.90
- NHL All-Stars us 99.90
- Madden NFL 95/96 ..... 57.90/89.90
- PGA Tour 96 ..... 89.90
- Phantasy Star IV dt 94.90
- Pete Sampras '96 ..... 99.90
- Psycho Pinball 89.90
- Shadowrun 89.90
- Story Of Thor 109.90
- Super Skidmarks 99.90
- Theme Park 94.90
- Vectorman DT 79.90
- Wayne Gretzky Hockey 79.90
- WeaponLord dt 99.90

Mega CD

- Grundgerät dt + Thunderhawk 209.90
- Backup RAM 79.90
- CDX Pro 59.90
- Earthworm Jim dt 79.90
- Eternal Champions dt 89.90
- Fatal Fury Special dt 79.90
- Lunar Eternal Blue 99.90
- Lunar Hint Book 44.90
- Samurai Shodown dt 79.90
- Snatcher dt 79.90
- Shining Force dt 79.90
- Road Rash 89.90
- Theme Park 89.90
- Thunderhawk 49.90
- Tomcat Alley 49.90

32X

- 32X Grundgerät dt 179.90
- Chaotix dt 99.90
- Golf Magazine: 36 Great Holes 79.90
- FIFA Soccer 96 ..... 89.90
- Metal Head 109.90
- Motocross Championship 79.90
- Primal Rage 94.90
- Pinocchio dt 109.90
- NBA Jam dt 49.90
- Kolibri 94.90
- Stellar Assault 99.90
- T-Mek 99.90
- Virtua Fighter dt 99.90
- WWF Raw 49.90
- Motherbase 99.90

Neo Geo CD

- Mr. Do 129.90
- Pulstar 99.90

Sonderangebote

- Earthworm Jim (MD) 69.90
- Stargate (SN/MD) 60.00
- Street Racer (SN) 49.00
- 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

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 im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Annahmeverweigerer von uns gelieferter Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20.- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen wer-

Fon: 0711 - 616485 oder 613758

Micro Machines 2
TURBO TOURNAMENT

MARTIN WEIDNER • ANDREAS BINZENHÖFER

Ein treuherziges Schnauferl-Rennen für temperamentvolle Spieler

Das unscheinbare Drumherum, das selbst einem Game Gear nicht gerade zur Ehre gereichen würde, sollte Super Nintendo-Besitzer, die für eine leicht zugängliche Spielidee aufgeschlossen sind, nicht entmutigen. Hinter der schlichten Grafik verbirgt sich ein spielerisches Potential, das insbesondere im Mehr-Spieler-Modus den überwiegenden Teil der 16-Bit-Rennspiel-Konkurrenz Staub schlucken läßt. Head To Head genannt, gehen hier zwei bis hin zu acht Kontrahenten an den Start. Wer als Erster den Bildschirmrand überquert, bekommt einen Bonus auf sein Punktekonto gutgeschrieben. Nach fünf Pluspunkten bzw. der höchsten Anzahl nach drei Runden wird der Sieger bestimmt - bei Gleichstand entscheidet der nächste Punkt. Solospieler werden an den anderen Modi mehr Gefallen finden. In Challenge ist es geboten als Zweiter durchs Ziel zu fahren, um in die nächste von 27 Runden aufzusteigen. Wer dreimal in Folge Erster wird, landet in einem Bonuslevel. Time Trial lebt von der High Score-Motivation, die Ligen hingegen sind mit dem aus dem ersten Teil bekannten Tournament in keinster Weise mehr vergleichbar. Der Schwierigkeitsgrad wurde vor allem hier deutlich gesteigert.

gehaltvolles Gameplay

Die Unterschiede zur Mega Drive-Version sind fast nicht der Rede wert: Das Spiel läuft etwas schneller ab, und die Soundeffekte weichen ab, wurden aber nicht unbedingt besser gewählt. Für den bereits lange überfälligen Super Nintendo-Nachfolger wären eine Streckenvorschau, eine Mode 7-Zoomfunktion oder Upgrades gewiß gern gesehene Features gewesen - zumindest bei der '96er Sega-Variante wurde an einen Streckeneditor gedacht. Nichtsdestoweniger führt einen der eingängige spielerische Grundgedanke nach wie vor in Versuchung. Wer nur alleine spielt, ist vom höheren Schwierigkeitsgrad erbaut, während Gegenspieler vor allem von den neuen Strecken schwärmen (Anspieltips: Garage Games, Pool Slalom und Crossing Chaos).



1



2



3



5



System:	Super NES
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-8
Level:	27
Besonderheiten:	Batterie, Multi Tap
Umsetzungen	PlayStation, GameBoy
Hersteller:	Ocean
Entwickler:	Codemasters, Merit Studios
Testmuster:	Konami
Veröffentlichung:	Dezember
Ca. Preis:	K.A.



4

1 In den Mini Micros-Kursen ist die Übersicht (fast) immer gewährleistet. 2 Das einzige neue Feature: vor dem Start werden die Details der Mini-Flitzer aufgelistet. 3 Wer 20 Mini Micros aufsammelt, dem winkt ein 1up. 4 5 Ein Geisterfahrer fährt im Time Trial die zuletzt erreichte Bestzeit nach.

FUN POINTS

GRAFIK 5 von 10

SOUND 5 von 10

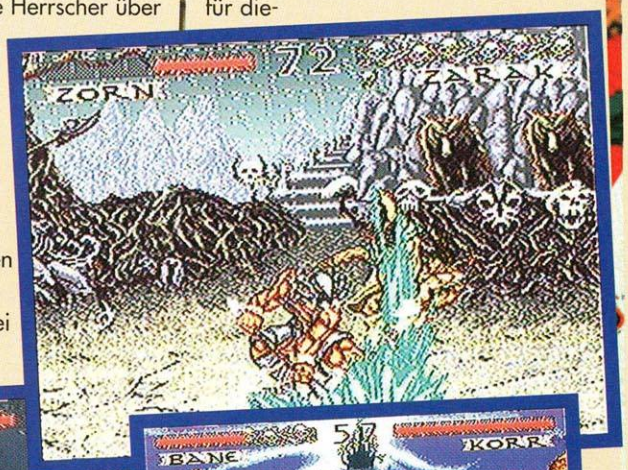
GAMEPLAY 8 von 10

RATING 8 von 10

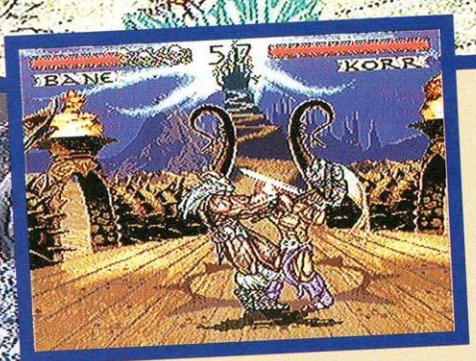
WeaponLord

„Lange habe ich auf diesen Augenblick gewartet", sprach Zarak mit tiefer, donnergleicher Stimme.

Der unangefochtene Herrscher über die westlichen Lande und Fürst über die Dämonen der Dunkelheit blickte seinem Gegenüber tief in die furchterfüllten Augen, griff mit fester Hand nach seinem gewaltigen Rundbeil und eröffnete mit einem wilden Schrei den Kampf...







Redefining the fighting game-genre

Auf den ersten Blick scheint WeaponLord ein Beat'em Up zu sein, wie man es schon hundertmal auf dem SNES gesehen hat: sieben verschiedene Kämpfer, Special Moves, Combos und die Möglichkeit, den Gegner zu „finishen". Bei genauem Studium des Manuals entdeckt man jedoch einige für dieses Genre völlig neue Begriffe: Thrust Blocking, Power Deflecting und Guard Dropping. Hinter diesen englischen Bezeichnungen verbergen sich ein paar überaus innovative Erweiterungen, die den bisherigen Rahmen der Zweikampfspiel-Mechanik deutlich sprengen. Thrust Blocking ist eine offensive Art der Deckung; nach einem erfolgreichen Thrust Blocking kann man einige besonders fiese Combos beginnen. Power Deflecting verfolgt im Prinzip dasselbe Ziel, aber mit dem Unterschied, daß ein Special Move ausgeführt werden muß - jeder Fighter verfügt über diese aggressive Art des Blockens. „Allesdecker" können mit Guard Dropping überlistet werden: jeweils ein Special Move dringt in die Deckung des Gegners ein und öffnet ihn so für eine Combo.

Fighting experts only

WeaponLord wurde eindeutig für Street Fighter-Experten konzipiert, die auf der Suche nach einer neuen Herausforderung durch ein erweitertes Gameplay sind. Nur wer bereit ist, mehrere Wochen in intensives WeaponLord-Training zu investieren, wird aus diesem Modul den Spielspaß ziehen, den man für 150 DM erwarten kann. Erst wenn das Joypad zum Körperteil wird, Thrust Blocking, Power Deflecting und Guard Dropping sowie das Weapon To Weapon-Kampfsystem vollkommen verinnerlicht und ohne Nachzudenken abrufbar geworden sind, eröffnet sich dem Spieler die uneingeschränkte Tiefe dieser Cartridge. Wer nur mal kurz ein Spielchen riskiert, wird selbst auf der leichtesten Stufe gnadenlos „geschlachtet".

PHILIPP NOACK • STEFAN HELLERT

System:	Super NES
Genre:	Beat' em Up
Spieler:	1-2
Level:	7
Umsetzungen	Mega Drive
Hersteller:	Namco
Entwickler:	Visual Concepts
Testmuster:	Konami
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	149,- DM

FUN POINTS

GRAFIK 5 von 10

SOUND 6 von 10

GAMEPLAY 6 von 10

RATING 5 von 10

Donald Duck in Maui Mallard

STEPHAN GIRLICH • MARKUS APPEL



System:	Super Nes
Genre:	Jump´n Run
Spieler:	1
Level:	9
Besonderheiten:	Paßwort
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Disney Interactive
Testmuster:	Nintendo
Veröffentlichung:	Dezember
Ca. Preis:	129,- DM

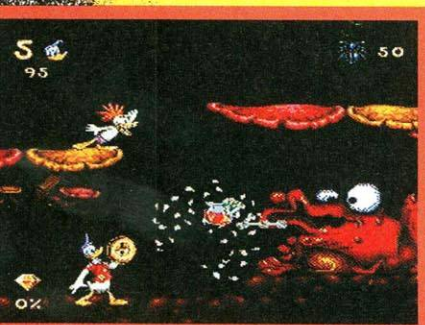
Vier lange Jahre ist es her, seit Donald in Quackshot auf dem Mega Drive erstmals die Hauptrolle in einem Videospiel auf seinen gefiederten Leib geschneidert bekam.

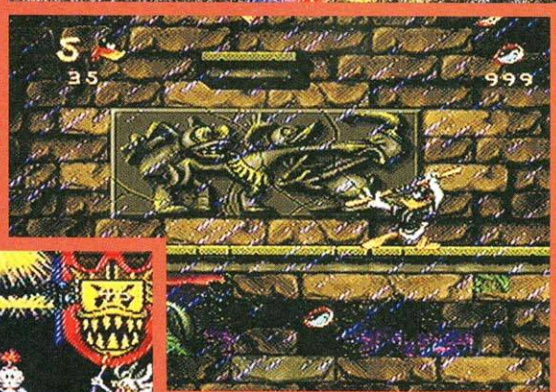
Charakterk(n)opf

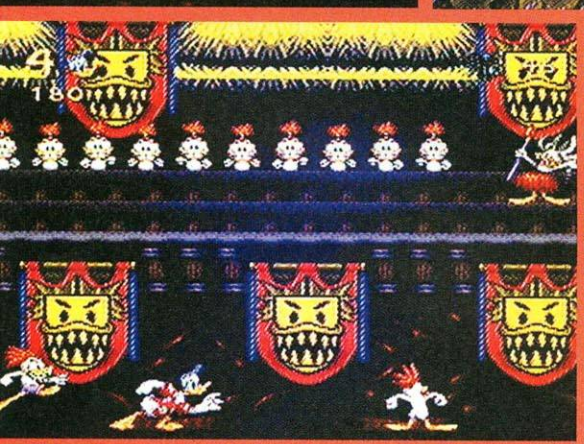
In der Rolle eines Privatdetektivs ist der Comic-Star auf der Suche nach Shabuhm Shabuhm, einer Götzenstatue, deren Verschwinden für die Maui Mallard-Insulaner schreckliche Folgen haben könnte. Doch anstatt erneut mit hohem Putzigkeits-Faktor loszuziehen, rückt Donald diesmal seinen Gegnern mit großkalibriger Wumme und Ninja-Fähigkeiten auf den Pelz. Ab dem zweiten Level kämpft der Enterich wahlweise im Bermuda-Hemd schießend oder in Ninja-Tracht mit einem Bam busstock schlagend, ein einfacher Knopfdruck genügt zum Charakterwechsel. Voraussetzung hierfür ist allerdings, eine ausreichende Anzahl von Yin/Yang-Symbolen eingesammelt zu haben.

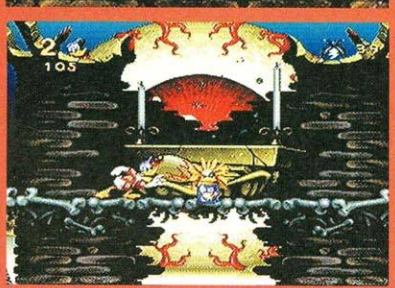
Ente gut, alles gut

Donald im Wandel der Zeit. Zahlreiche Elemente dieses Jump´n Runs wären noch vor kurzem in einem Disney-Titel total unmöglich gewesen. Beispiele gefällig? In der Schlußszene wird Donald von einer wohlgeformten Enten-Schönheit äußerst intensiv abgebusselt; im vierten Level ist eine Wandmalerei zu sehen, in der ein Tritt in besonders empfindliche Körperpartien sehr deutlich dargestellt wurde, und in selbigem Abschnitt lassen kleine Muddrake-Pygmäen gar frech die Hosen runter, um ihr blankes Hinterteil zu präsentieren. Nun gut, auch der Rest des Spieles weiß zu gefallen. Das phantasievolle und qualitativ kontinuierlich steigende Leveldesign bannt einen von der ersten Sekunde an vor den Screen, thematisch originelle Melodien runden Donalds neues Abenteuer zu einem stimmungsvollen Vergnügen ab.









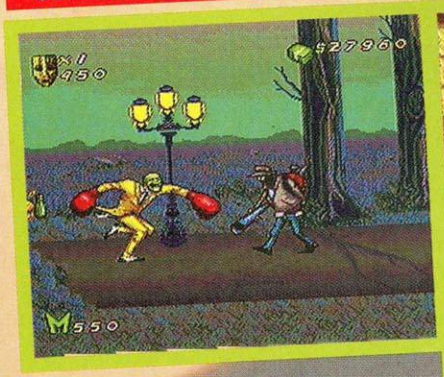
FUN POINTS

GRAFIK	8 von 10
SOUND	8 von 10
GAMEPLAY	7 von 10
RATING	8 von 10



The Mask

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL





Jim Carrey ist ein begnadeter Schauspieler, The Mask ein aufregender Film, und THQ ist, äh, THQ. Liebhaber von Trash-Software jedenfalls werden bei diesen drei Buchstaben hellhörig.

Wie aufregend das Leben eines Buchhalters werden kann, wenn er eine mysteriöse Maske findet, die ihn in einen grüngesichtigen Comic-Superhelden verwandelt, konnten die Kinobesucher dieses Jahr im Film „Die Maske" miterleben. Stan Ipkiss, der Held der Geschichte, bekämpft das Böse in Form eines Gangstersyndikats. Überraschend nahe am Film befindet sich auch das zugehörige Spiel. Zwar hat man es mit banalster Jump´n Run-Kost zu tun, doch man verließ sich diesmal nicht ausschließlich auf die starke Lizenz. Der Titel bringt gute Voraussetzungen mit, denn eine derartig komplexe Steuerung findet man nur selten: Schleichen, Ducken, Rutschen, Rennen, zwei Sprünge, Boxen, Holzhammerschlag und zwei Spezial-Attacken wollen erst einmal sinnvoll eingesetzt sein. Eine besondere Schwäche der Programmierfirma war bisher immer das Leveldesign. In diesem Fall greifen sie auch wieder jedes abgenudelte Klischee auf, das das Genre zu bieten hat. Features wie Teleporter oder sensible Gegner, an denen man sich leise vorbeistehlen kann, sind im Gegensatz dazu nicht wirklich innovativ, aber durchaus noch zeitgemäß.

From Hero To Zero

Glücklicherweise gelingt es THQ auch nicht, zum zweiten Mal richtig ins Fettnäpfchen zu treten. Die Abschnitte können verhältnismäßig leicht gelöst werden, während die Endgegner ab der vierten Runde extrem widerstandsfähig sind und man mit konventionellen Taktiken wenig Chancen hat. Deshalb empfiehlt es sich, wie ein Gestörter von einer Ecke zur anderen zu rennen, jeweils einen Schlag anzubringen und den Bruchteil der Sekunde, in dem die Kollisionsabfrage schlappmacht, auszunützen, wobei man quasi durch den Gegner durchläuft. The Mask stellt allgemein gesehen ein leicht unterdurchschnittliches Jump´n Run dar, für THQ-Verhältnisse ist es hingegen der Oberhammer.



System:	Super NES
Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Level:	7
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Black Pearl Software
Testmuster:	Theo Kranz Games
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	129,- DM



FUN POINTS

GRAFIK 5 von 10

SOUND 5 von 10

GAMEPLAY 6 von 10

RATING 5 von 10

FIFA SOCCER 96

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

Ein wirklich gelungenes Fußball-Spiel auf den 16-Bit-Geräten unters Volk zu bringen, war bisher die Domäne von EA Sports. Doch auf dem SNES hat nun International Superstar Soccer Deluxe die Nase vorn, die neuesten FIFA-Updates könnten vielleicht das alte Kräfteverhältnis wiederherstellen.



Bilder dieser Seite: Mega Drive

Gepinsel am Meisterwerk

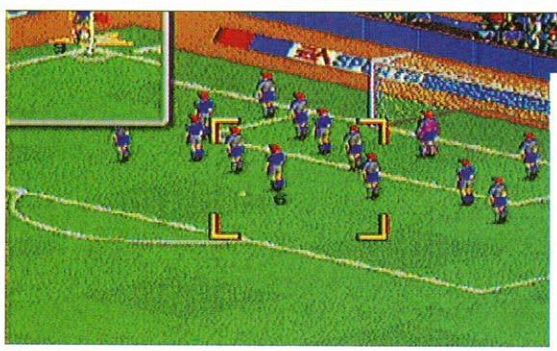
Das erste FIFA auf dem Mega Drive habe ich länger gespielt als irgendein anderes Spiel jemals zuvor. Keine der Fortsetzungen kam an die unkomplizierte Steuerung, das Spielgefühl und den Spielspaß heran. Beim neuesten Produkt fallen einige Verbesserungen gleich ins Auge. Bevor man sich mit anderen Teams mißt, können die FIFA-Sprites ins Trainingslager gehen, um Kopfbälle, Eckstöße oder Freistoß-Varianten zu üben - insgesamt stehen sechs Trainingseinheiten zur Wahl. Es laufen auch nicht mehr namenlose Fantasie-Figuren auf, sowohl die National-Mannschaften als auch die Vereine wurden mit den Original-Spielernamen der letzten Saison versehen. Mit einem Editor besteht für Mega Drive-Benutzer die Möglichkeit, ein eigenes Team zu erschaffen.

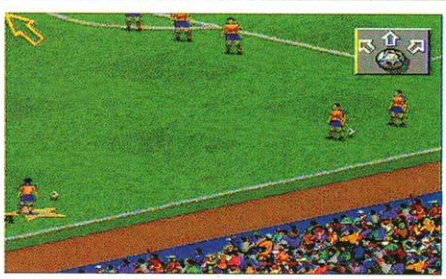
Platzverhältnisse

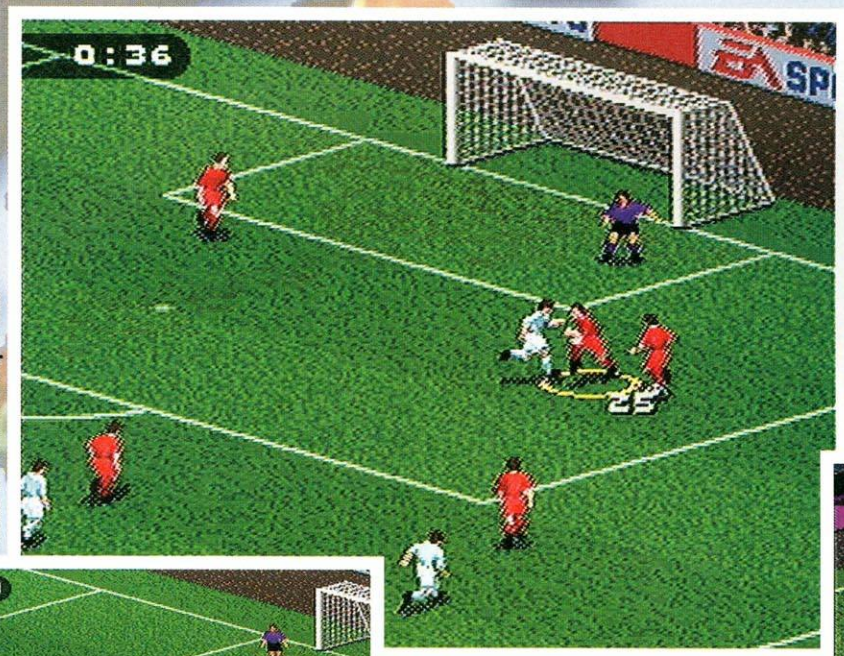
Bevor endlich Stadionluft geschnuppert wird, entscheidet man sich noch zwischen Freundschaftsspiel, Liga, Meisterschaft und Playoff, wobei auch hier Punktesystem und Spielmodi verändert werden können, allerdings auch hier nur auf dem Mega Drive. Danach legt



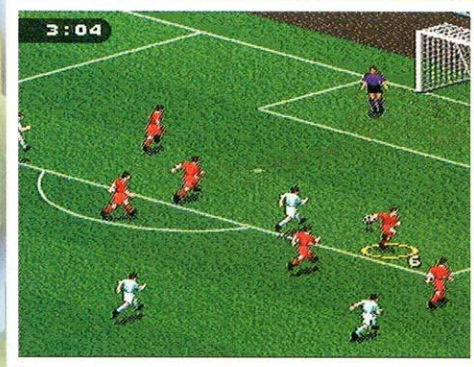
System:	Mega Drive, Super NES
Genre:	Sports
Spieler:	1-4 (MD), 1-5 (SNES)
Umsetzungen:	PSX, Saturn, GB, GG, Ultra 64
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	K.A.



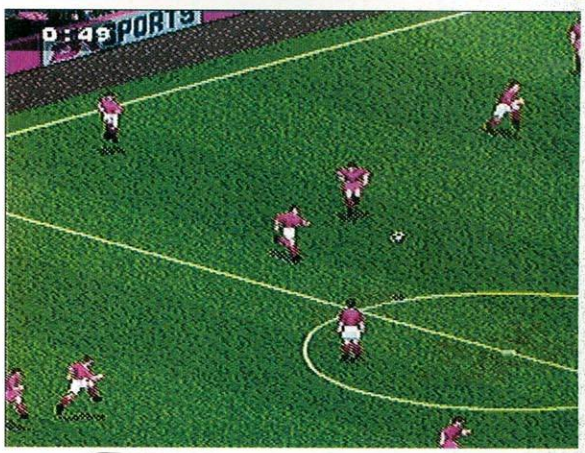




Bilder dieser Seite: Super NES







lette komplettieren zu wollen, zumal es lange hieß, daß keine Konvertierungen für diese Formate produziert werden. EA wird sich damit kaum Schaden zufügen, da dies in meinen Augen das Ende der SNES- /Mega Drive-Reihe sein wird und die 32-Bit-User wenig Grund zum Meckern haben werden. Aber als Fachmagazin und Hardcore-Fans der Reihe raten wir entschieden vom SNES-Sequel ab und empfehlen bedingt die Mega Drive-Version.

man die Strategie, die Aufstellung und den Aktionsradius fest. Nun kann man verschiedenste Phänomene bei den Spielern am Joypad beobachten. Mega Drive-Besitzer, die noch kein FIFA besitzen, werden sich unvoreingenommen am anspruchsvollen Gekicke erfreuen und voll motiviert über Monate Spaß haben. Ganz im Gegensatz zu einem Käufer, der schon das erste Modul in der Sammlung hat. Dieser wird sich fragen, warum eine Firma ein Update produziert, das offensichtlich weniger Spielwitz besitzt als die Urfassung. Super Nintendo-Besitzer ohne FIFA werden sich wundern, weshalb um ein so schlechtes Spiel ein derartiger Hype gemacht wird. Hat man sich auf ein Update gefreut und schon das zweite oder dritte Mal zugelangt, fliegt das Teil entweder an die Wand oder wird sofort umgetauscht, da es sich nur um einen Produktionsfehler handeln kann. Ist aber keiner: auf dem SNES hat EA voll daneben gelangt. Sei es die dünne Soundkulisse, die völlig mißlungene Sprachausgabe, die fuzzeligen Grafiken, das viel zu langsame Scrolling oder das krachschlechte Gameplay, FIFA auf Nintendos aktuellster Konsole ist ein unterdurchschnittliches Fußball, welches International Superstar Soccer Deluxe nicht mal ein halbes Glas Wasser reichen kann. Auf dem Mega Drive sind die Schwächen nicht so kraß offensichtlich, vor allem lange Pässe, das Umschalten zwischen den Spielern, das Stellungsspiel und das Tackling gehen nicht mehr so flüssig von der Hand. Dafür sind die Computergegner schwerer, eine logisch Folge, wenn weniger Kontrollmöglichkeiten vorhanden sind.

Generationsverschiebung

Mit virtuellem Stadion, fantastischen Grafiken und ähnlichen Features konnte uns die Vorab-Version von FIFA für PlayStation und Saturn begeistern. Ganz nebenbei, auch die PC-Version ist wirklich empfehlenswert. Doch die 16-Bit-Umsetzungen riechen gewaltig nach dem Wunsch, eine Produktpa-





NBA Live 96

MARTIN WEIDNER • GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

Standardfeatures wie Freundschaftsspiele, Saison- und Playoff-Modi, zwei Dream Teams, vier eigene Mannschaften, einstellbare Quarterlängen und variable Schwierigkeitsgrade, die sowohl Einsteigern als auch Profis entgegenkommen, sind NBA Live-Fans sicherlich hinreichend vertraut.



System:	Super Nintendo, Mega Drive
Genre:	Sports
Spieler:	1-5, 1-4
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Batterie, Super Multitap, Sega Tap
Umsetzungen:	PlayStation Game Boy
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Hitmen Productions
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	K.A.

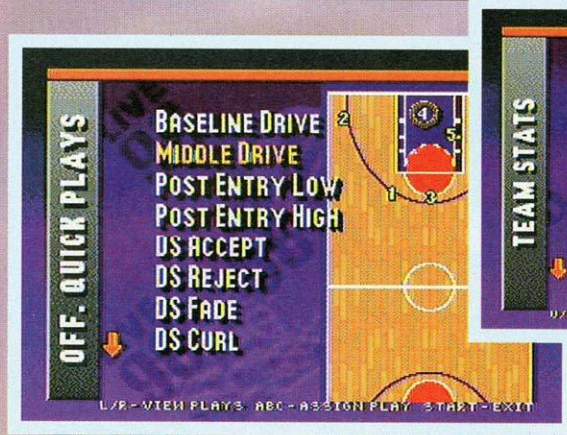
Im Wandel der Zeit

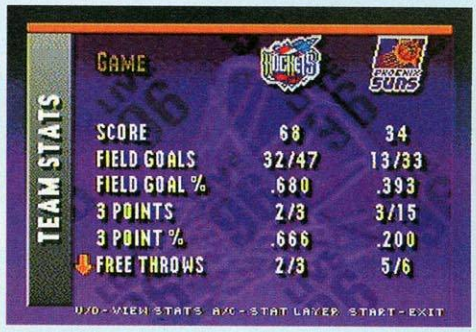
Gehen wir lieber auf die Neuerungen im Verhältnis zur '95er Variante ein: Team- und Player-Roster wurden auf den neuesten Stand gebracht und um zwei weitere Mannschaften, die Vancouver Grizzlies und die Toronto Raptors, ergänzt. Drei weitere Spielzüge, One on One, Spin- und Crossover Dribble hielten ebenfalls Einzug, erweisen sich aber nicht als spielentscheidend. Die noch weniger spielentscheidenden Animationen für die Ballartisten wurden hingegen unter anderem um neue Blocks, lange Dribbles, Drehbewegungen und Power Dunks erweitert, gleiches gilt für die Zuschauerkulisse bei Freiwürfen, die jedoch mehr störend als hilfreich ausfällt. Neben vollen Spielertransfers und überarbeiteten Statistiken - Aufstellungspläne werden nun verwaltet und Würfe in Diagrammen zusammengefaßt - erlauben vor allem die Spielzugentscheidungen während eines Matches, On-The-Fly Playcalling genannt, und die Möglichkeit, bis zu 24 eigene Charaktere zu erstellen, zu verändern und dauerhaft zu sichern, weitaus mehr taktischen Spielraum als bei der vorherigen Version.

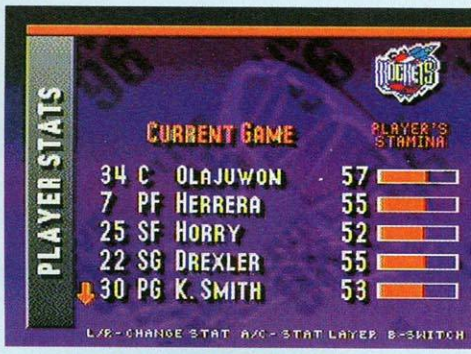


Simulations-Charakter

Schnelle Erfolgserlebnisse à la NBA Jam Tournament Edition sind bei NBA Live '96 natürlich ebenfalls drin, wenn auch nur im Arcade-Modus. Das eigentliche Potential dieses Moduls







Team- und Spielerstatistiken sind auf gewohnt hohem EA Sports-Niveau und lassen kaum Wünsche offen.

erschließt sich einem hingegen erst im Simulation Mode. Spieler ermüden ganz wie im wirklichen Leben im Laufe eines Matches, werden verletzt oder fallen sogar wegen Fouls völlig aus. Taktische Spielzüge lassen sich beispiellos aufbauen, in der '96er Edition sogar noch eine Ecke besser, die Konsole greift einem bei besser werdenden Leistungen immer seltener unter die Arme, und die Team- und Spielerstatistiken sind eingehender denn je gestaltet worden. EA Sports zelebriert die hohe, selten gewordene Kunst, eine Sportart so akurat wie es irgend geht zu simulieren. Verglichen mit den aktuellen NHL-Updates fallen die spielerischen Veränderungen in NBA Live '96 allerdings eher marginal aus. Im direkten Vergleich sind beide Versionen nahezu ebenbürtig. Während auf dem Super Nintendo die Soundkulisse etwas besser ausfällt, läßt sich das Mega Drive-NBA ein wenig direkter steuern.



Eine nicht gerade klassische Kombination: der Spin Move verfehlt sein Ziel. Der Ball prallt von der Plexiglasscheibe ab, landet aber im zweiten Anlauf trotz Whooling noch im Korb.

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 ●●●●●●●●●● 9 von 10
Super NES ●●●●●●●●●● 9 von 10

RATING
●●●●●●●●●●

9 von 10 Mega Drive
9 von 10 Super NES

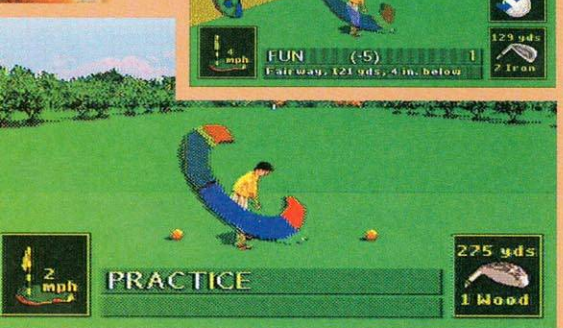
PGA TOUR 96

ANDREAS BINZENHÖFER • STEPHAN GIRLICH

„Golf ist ein Spiel, bei dem man versucht, einen kleinen Ball in ein kleines Loch zu treiben und das mit einer Ausrüstung, die dafür denkbar ungeeignet ist."

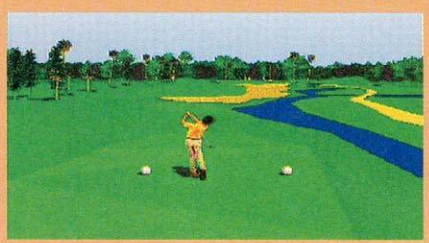
(Winston Churchill)







System:	**MegaDrive**
Genre:	**Sports**
Spieler:	**1-4**
Besonderheiten:	**Batterie, Sega Tap**
Umsetzungen	**Saturn, 3DO**
Hersteller:	**Electronic Arts**
Entwickler:	**Hitmen Prod.**
Testmuster:	**Electronic Arts**
Veröffentlichung:	**Erhältlich**
Ca. Preis:	**129,- DM**



Dessen ungeachtet erfreut sich Golf momentan weltweit wachsender Beliebtheit. Eine Tatsache, die an EA Sports nicht spurlos vorbeigegangen ist, weshalb sie uns prompt ein weiteres Mega Drive-Golfspiel zum Frühstück serviert.

Mengenrabatt?

Während PlayStation-Besitzer noch die EA-üblichen 109 Mark für nur zwei Golfplätze berappen müssen (Zusatzplätze auf Extra CDs sind geplant), bekommen Mega Drive-Inhaber bereits für schlappe 20 Mark mehr 3 Plätze und eine zusätzliche Driving Range geboten. Die Grafik der Golfkurse bleibt gegenüber dem 32-Bit-Vorbild verständlicherweise chancenlos, fällt für Mega Drive-Verhältnisse allerdings geradezu phänomenal aus. Der sich schrittweise vollziehende Grafikaufbau der Plätze vermag es sogar zeitweise, golftypische Ruhe auszustrahlen. Von „Vordere Neun" und „Hintere Neun" über „Turnier" und „Match" bis hin zu „Lochgeldspiel" und „EA-Zweikampf" wird alles von der PlayStation Bekannte angeboten. Zusätzlich darf man nach Herzenslust Putten üben, sich von beinahe endlosen Statistiken verwöhnen lassen und fast alles abspeichern, was irgendwie von Bedeutung ist.

Generations

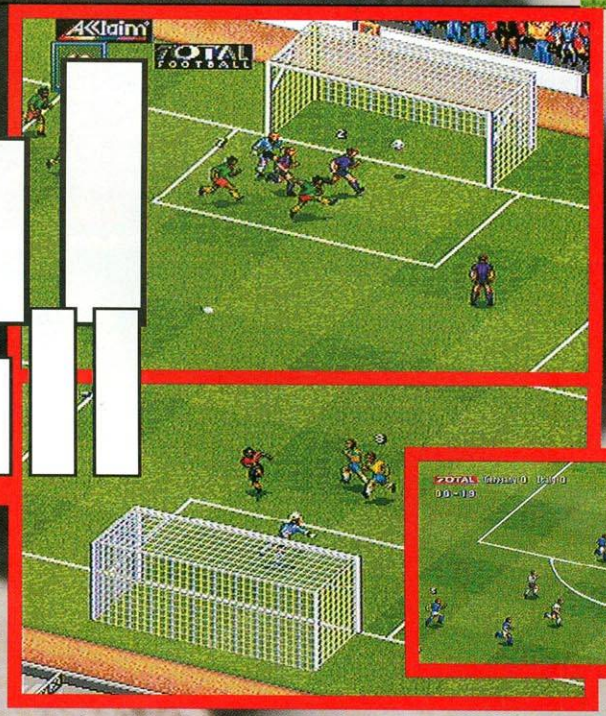
Das Beste an PGA Tour 96 ist die Tatsache, daß sich gänzlich unterschiedlich begabte Leute verschiedener Generationen die spannendsten Duelle liefern können. Das liegt sicherlich an der ebenso einfachen wie genialen Schlagausführung (dreifacher Knopfdruck), die sich mit drei Schwierigkeitsstufen (Novice, Amateur, Pro) jedem individuellen Können perfekt anpassen läßt. Die fehlende Anzeige des optimalen Ausholpunktes zwingt den Spieler, selbst über die Länge des Schlages zu entscheiden und sich somit intensiver mit dem Platz auseinanderzusetzen, was PGA Tour 96 eine ordentliche Extraportion Spieltiefe verpaßt. Da auch der Caddie und die Möglichkeit des Rechts- und Linksdralls bzw. des Backspins nicht vergessen wurden, kann die Mega Drive-Version einen Tick besser gefallen als die PlayStation-Fassung und würde somit das beste (16-Bit) Golfspiel darstellen.

FUN POINTS

GRAFIK	8 von 10
SOUND	8 von 10
GAMEPLAY	9 von 10
RATING	9 von 10

Total Football

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN •BASTIAN LURZ



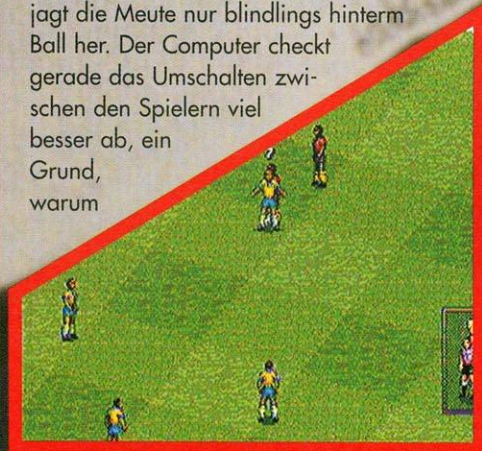
Wenn Engländer ein Fußball-Spiel programmieren, sollte man nicht auf durchdachte, mit taktischen Finessen gewürzte Simulationen hoffen. Kick & Rush, darauf stehen die Inselbewohner.

Wieder einmal berichten wir von diversen Standard-Optionen wie Liga, Pokal oder Tunier, den Möglichkeiten, die Zeitnehmung, den Sound oder den Schiri zu beeinflussen sowie von einem Sammelsurium an Nationalmannschaften. Diese treten auf einem isometrisch dargestellten grünen Rasen an und kicken den Ball. Grafisch wird durchaus ansprechende Kost serviert, jubeln deshalb die Zuschauer was das Zeug hält? Die Aktionen auf dem grünen Rasen können es nicht sein, erinnern sie doch eher an das Gekicke zweier Schulmannschaften, so planlos wird drauflos geholzt, Kombinieren ist kaum möglich, da niemand weiß, wie man einen Ball stoppt. Ab und an flattert so ein Ei ins Tor, und es wird wieder gejubelt.

Kontrolle bitte!

Die Tastenbelegung erinnert stark an FIFA, allerdings ist die Steuerung derart schwammig, daß man sich besser auf das alte Hoher-Ball-in-den-Strafraum - dann-hilft-der-liebe-Gott-Spiel einläßt. Man kann zumindest ansatzweise Stellungsspiel erkennen, doch eigentlich jagt die Meute nur blindlings hinterm Ball her. Der Computer checkt gerade das Umschalten zwischen den Spielern viel besser ab, ein Grund, warum dessen Recken öfters mal allein vorm Tor auftauchen, denn wenn die Abwehr dank der Unfähigkeit, zum nächsten Mann zu wechseln, einfach umspielt wird, platzt schnell die Hutschnur. Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt Kollege Zufall die Regie, das mag ja ein paar Partien lang lustig sein, doch hundert Mark haben und beispielsweise viermal ins Stadion gehen, wäre im Falle Total Football vorzuziehen. Und so überläßt man das Modul besser den Freunden aus Großbritannien, die ja, wenn man sich die Verkaufscharts so betrachtet, als hoch"sensibel" bei der Auswahl ihrer Soccer-Software bekannt sind.





System:	MegaDrive
Genre:	Sports
Spieler:	1-2
Hersteller:	Domark
Entwickler:	Domark
Testmuster:	Theo Kranz Games
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	K.A.




SEGA RALLY CHAMPIONSHIP
SEGA
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
SEGA SATURN
INTERNATIONAL RALLY
GAME OF THE MONTH
Castrol
MICHELIN
TOYOTA TEAM EUROPE
RACC
OMP
FUN GENERATION





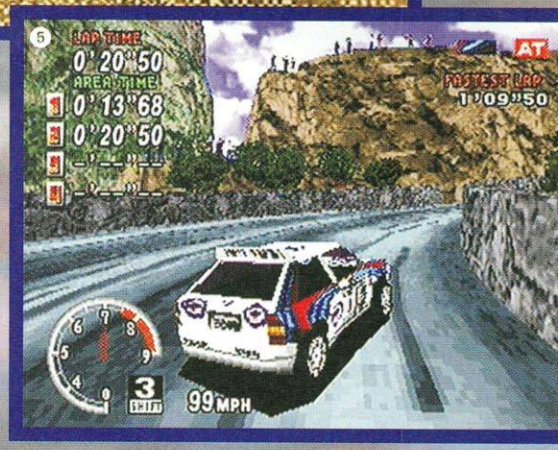
AM3s Chefproducer Tetsuya Mitzuguchi auf die Frage „Wie ähnlich ist Sega Rally der Original-Automatenversion?“: „Mit dem Sega Saturn-Pad absolut identisch. Mit dem Sega Arcade Racer sogar noch besser!“

STEPHAN GIRLICH • PHILIPP NOACK

Solche Statements beeindrucken heutzutage nur noch Wenige, sind doch fast alle Entwickler im Normalfall von ihren Produkten mehr als überzeugt. Bei Sega Rallye aber trifft Mr. Mitzuguchis Aussage genau den Kern. Fühlten sich die Kritiker nach Daytona USA in ihrer Meinung bestätigt, Segas Next Generation-Konsole könne durch seine komplizierte Hardware-Architektur im 3D-Bereich mit Sonys PlayStation nicht konkurrieren, demonstriert AM3 mit der vorliegenden CD eindrucksvoll, daß mit geschickter Programmierung auch auf dem Saturn aufwendige 3D-Grafiken superflüssig dargestellt werden können.

Gib Gas, ich will Spaß!

Wie bei solchen Umsetzungen gewohnt, wurden neben den Automaten-Features etliche Neuerungen integriert. Aus der Spielhalle bekannt ist natürlich der Arcade-Modus: mit einem Toyota Celica GT4 oder einem Lancia Delta HF Integrale, jeweils mit Automatik oder manueller Schaltung ausgestattet, driftet man auf drei Strecken (Desert, Forest und Mountain) gegen 14 Kontrahenten und ein Zeitlimit um die heißbegehrte Championship-Trophäe. Wird die Ziellinie am Ende als Erster überquert, wartet die ultimative Herausforderung in Form einer Bonusstrecke (Lake Side) auf den vermeintlichen Sieger. Erst wer auch noch diese Prüfung bestanden hat, darf sich als wahrer Rallye-Profi fühlen. Der sprichwörtlich steinige Weg dorthin läßt sich verkürzen. Entweder im Practice- oder im Time Attack-Modus ist es möglich, Kurve für Kurve und Drift für Drift das Fahrverhalten des eigenen Vehikels auszuloten und kontrollieren zu lernen. Zudem kann Sega Rallye mit einem echten Zwei-Spieler-Modus aufwarten. Um jedoch die hohe Spielgeschwindig-



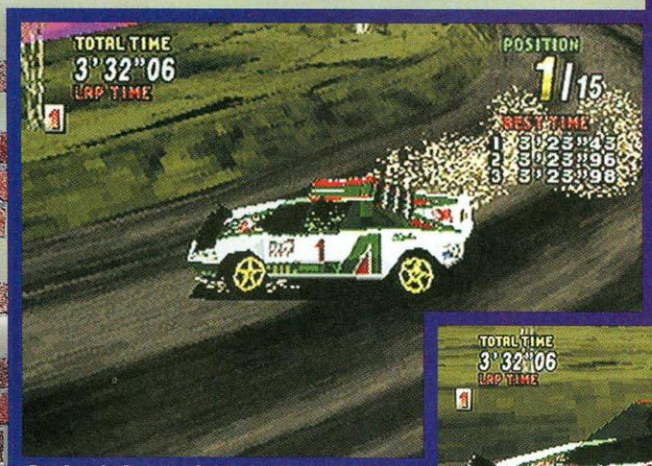




1 In der Wiederholung darf das komplette Rennen wie bei einer Fernsehübertragung, also mit fest stationierten Kameras, in aller Ruhe verfolgt werden. 2 3 Mit dem Aracde Racer brillant spielbar: Die Front-Perspektive. 4 5 Fürs Standard-Pad besser geeignet: Die Außenperspektive.

Car Settings

System:	Saturn
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Level:	4
Besonderheiten:	Arcarde Racer, Backup-Booster
Hersteller:	Sega
Entwickler:	AM3
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	Januar
Ca. Preis:	119,- DM









Der Lancia Stratos: Schön und schnell, aber am schwierigsten zu bändigen. Warum im Arcade-Modus Bestzeiten mit diesem Wagen nicht gespeichert werden, bleibt wohl auf ewig das Geheimnis von AM3.

keit auch bei Split-Screen gewährleisten zu können, fielen einige Details dem Rotstift zum Opfer.

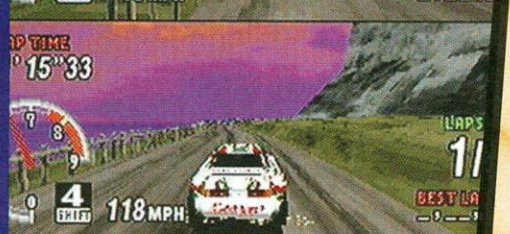
Respect!

Vergleicht man AM2s Daytona mit AM3s Sega Rallye, stellt sich unweigerlich die Frage, wer nun wirklich Segas Topentwickler-Team ist. Der zeitliche Unterschied für die Entwicklung der beiden Titel relativiert diese provokative Gegenüberstellung jedoch erheblich. Nichtsdestotrotz, nicht nur technisch, sondern gerade in spielerischer Hinsicht hängt die Querfeldein-Raserei die schwerfälligen Stock Cars locker ab. Zwar sind bei beiden Racing Games brutale Drifts das beherrschende Element, doch ist die Kontrolle bei Sega Rallye um Längen besser, insbesondere aus der Front-Perspektive. Ausgestattet mit dem Arcade Racer verwandelt sich das heimische Wohnzimmer, schneller als einem lieb ist, in das schweißtreibende Cockpit eines Toyota Celica. Aber erst mit dem Lancia Stratos, den man sich recht schnell erfahren kann, beginnt die Jagd auf Bestzeiten. Dieser Klassiker unter den Rallye-Fahrzeugen fordert mit seinem nervösen Handling auch selbsternannten Profis das Letzte ab. And you thought it was just a game!







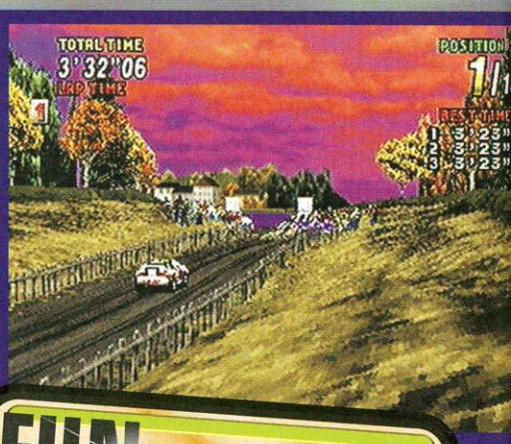


Der Battle-Modus hat interessante Features zu bieten: Schwächere Fahrer können mit einem gehörigen Vorsprung ins Rennen geschickt werden, zudem ist es optional möglich, das zurückliegende Fahrzeug durch eine höhere Endgeschwindigkeit leichter wieder herankommen zu lassen.

Tetsuya Mitzuguchi

„Haben Sie für die Entwicklung des Spiels ein echtes Rallye-Fahrzeug gefahren?"

„Natürlich, und andere Mitarbeiter des Teams ebenfalls. Ich bin mit Fujimoto aus Japan und dem WCR-Meister Didier Auriol gefahren und habe bei der Indonesien-Ralley wertvolle technische Hinweise bekommen. Insgesamt konnten wir das Spiel so noch realistischer gestalten."



FUN POINTS

GRAFIK 9 von 10

SOUND 9 von 10

GAMEPLAY 10 von 10

RATING 10



SEGA & FUN GENERATION Gewinnspiel

GEWINNSPIEL

1. Preis

Saturn-Game Abo:
ein halbes Jahr
lang alle
Sega-Saturn-Titel...

(keine Third Party-Games)

2. - 7. Preis

4 Saturn-Spiele nach Wahl...

Die Fragen:

(1)> Seit wann gibt es den Sega Saturn offiziell in Deutschland ? (Monat reicht)

(2)> Was bedeutet die Abkuerzung "SEGA"?

(3)> Welches Team hat "Sega Rally" entwickelt ?

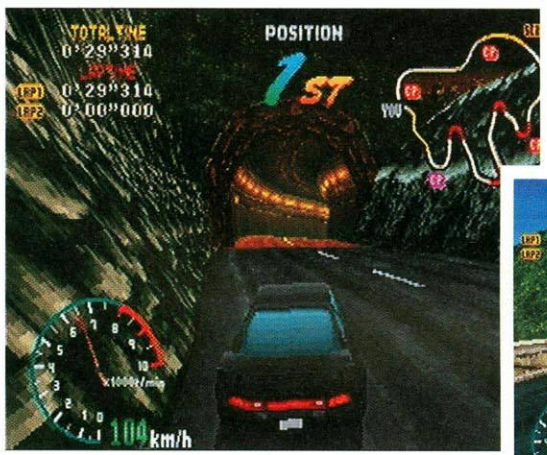
Die Antworten

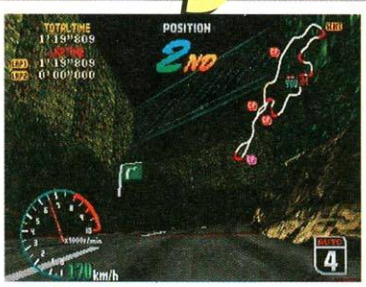
bitte auf eine Postkarte schreiben und an die Fun Generation - Kennwort: Sega-Gewinn-Spiel - Beim Grafeneckart 12 - 97070 Wuerzburg schicken. Einsendeschluss ist der 20. Jan 1996. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Mitmachen darf jeder ausser Mitarbeiter von Sega und der Fun Generation und deren Angehoerige.

High Velocity

JULIAN OSSENT • STEFAN HELLERT

Für Rennspielfreaks ist dies wohl das Jahr zum Jubeln, denn in Japan scheint sich ein wahres Geschwindigkeitsfieber auszubreiten. High Velocity ist der jüngste Sproß fernöstlichen Motorsportwahns.







Diesen Porsche 911 erhaltet Ihr erst, nachdem alle 36 Rennen gewonnen sind.





System:	Saturn
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Level:	6
Besonderheiten:	Backup-Booster, Arcade Racer
Hersteller:	Atlus
Entwickler:	Atlus
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

Zwischen sechs Serienfahrzeugen aus dem Land der aufgehenden Sonne dürft Ihr wählen, um Euch auf drei abwechslungsreichen und herausfordernden Kursen, die in je zwei Richtungen gefahren werden können, als die wahren Helden der Landstraße zu profilieren. Entweder tretet Ihr im „freien Training" gegen einen zufällig vom Computer ausgewählten Gegner an, stellt Euch als wahre Pistendesperados der King Battle oder ermittelt den Champion im Zwei-Spieler-Modus mit gesplittetem Screen. Leider kann man nur beim Training das Auto von den Reifen bis zur Dämpfereinstellung nach Herzenslust verändern, auf diese Option muß man jedoch anfangs in der King Battle verzichten. Hier gilt es, alle Strecken in beide Richtungen sechsmal zu gewinnen, natürlich mit ansteigendem Können des Computergegners, um dann einen Extrawagen, einen Porsche 911, zu erhalten.

Konservativ

Grafisch und soundtechnisch kann High Velocity durchaus überzeugen. Im Ein-Spieler-Modus ist es sehr detailreich und flüssig, von Bildaufbau à la Daytona USA keine Spur. Dafür muß man beim Split-Screen arge Geschwindigkeitseinbußen hinnehmen, kein Vergleich z.B. mit dem Phänomen Sega Rally. Auch die Steuerung verdient ein Lob. Wenn man sie nach einiger Eingewöhnungszeit beherrscht, steht gehobenen Driftorgien nichts mehr im Weg. Fazit: Kein Daytona USA oder Sega Rally, aber für Fans bestimmt eine Überlegung wert.

FUN POINTS

GRAFIK	8 von 10
SOUND	8 von 10
GAMEPLAY	8 von 10
RATING	7 von 10

Victory BOXING

STEPHAN GIRLICH • HOLGER GÖßMANN

Deutschland im Boxfieber! Maske, Michalczewski, Schulz, May und zu guter Letzt auch Rocchigiani haben den Kampf Mann gegen Mann wieder salonfähig gemacht.



Selbstverständlich steigt durch diesen Boom auch die Nachfrage nach Boxspielen für die heimische Konsole. Interessierte finden mit Victory Boxing nun auf dem Saturn adäquates Futter. Die Erwartungshaltung war groß, denn sieht man von Nintendos Super Punch Out ab, konnte keine 16-Bit-Boxsimulation bislang hinreichend überzeugen.

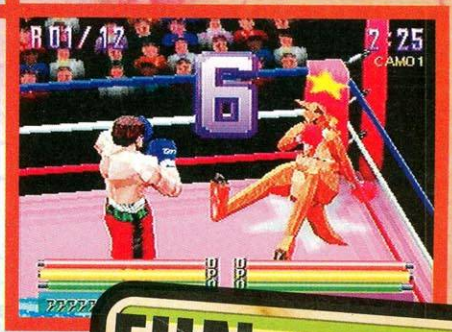
Das Wesentliche, sonst nichts...

Auf Lizenzspielereien oder wild zusammengereimte Hintergrundstories hat JVC gänzlich verzichtet. Der eigene Boxer startet als unbeschriebenes Blatt auf dem 30. Weltranglistenplatz in einer von sechs Gewichtsklassen. Aus den drei Komponenten Kraft, Geschwindigkeit und Kondition setzt sich das Gesamtkönnen zusammen. Vor jedem Fight lassen sich die Werte durch imaginäres Training steigern. Ohne weitere Umschweife findet man sich anschließend im dreidimensional gestalteten Ring wieder. 12 Kameraeinstellungen bieten für alle Geschmacksrichtungen die passende Perspektive, wir bevorzugen Blickwinkel 5. Das Schlagrepertoire beschränkt sich zunächst auf einfache Geraden und Haken. Mit steigendem Ranglistenplatz erlernt Euer Faustkämpfer von einem in die Tage gekommenen Ex-Champion wirkungsvolle Schlagkombinationen, die auch dicke Brocken das Fürchten lehren. Schickt man einen Kontrahenten ins Land der „Träume", übernimmt man dessen Position in der Rangliste. Per Backup Booster wird der Kampfrekord festgehalten.



Lasche Gegner

In spielerischer Hinsicht wird Victory Boxing seinem Namen leider nur allzusehr gerecht. Die Konsolengegner sind definitiv nicht mehr als bedauernswertes Schlachtvieh, unabhängig von Gewichtsklasse oder Ranglistenplatz. Einmal angeknockt, versiegt deren Siegeswille abrupt. So marschiert man in Windeseile auf Weltranglistenplatz 1, um sich danach zu fragen: „War das schon alles?". Für Einzelkämpfer demzufolge weniger interessant, lebt Victory Boxing in erster Linie vom Vs-Modus. Gleichstarke „Partner" vorausgesetzt, sind von Taktik geprägte Fights die Regel: Kein wildes Geklopfe führt zum Sieg, ausschließlich planvolle Aktionen beeindrucken Gegenüber wie Punktrichter.





System:	Saturn
Genre:	Sports
Spieler:	1-2
Level:	30
Besonderheiten:	Backup-Booster
Umsetzungen	Nicht geplant
Hersteller:	JVC
Entwickler:	JVC
Testmuster:	O.I.T., Virgin
Veröffentlichung:	Dezember
Ca. Preis:	99,- DM

FUN POINTS

GRAFIK 6 von 10

SOUND 6 von 10

GAMEPLAY 8 von 10

RATING 7 von 10

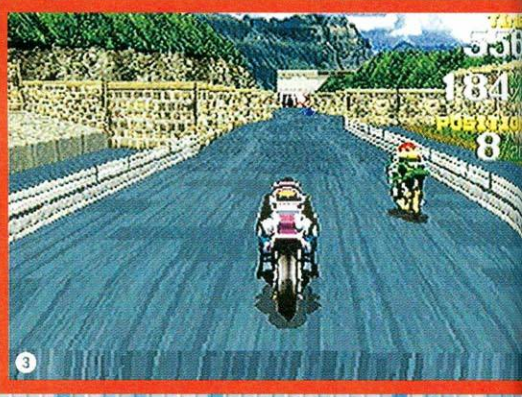
Hang on GP '95

STEPHAN GIRLICH • ANDREAS BINZENHÖFER

Daytona auf zwei Rädern, so ließe sich kurz und knapp das aufwendige Remake von Yu Suzukis Klassiker Hang On am treffendsten umschreiben.



2


3

Zwar ohne offizielle Unterstützung durch eine der bekannten Sega Research & Development-Abteilungen, konnten die Entwickler zumindest auf die neuesten Grafik-Routinen von AM2 zurückgreifen. Aus diesem Grund läuft Hang On GP'95 mit 30 fps und demzufolge deutlich flüssiger als bspw. Daytona.

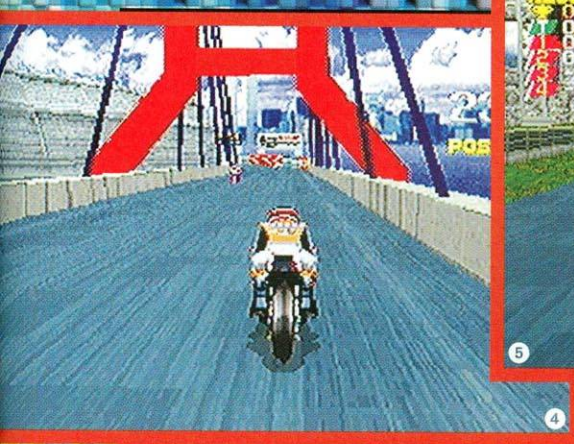
Häppchenweise

Das Sequel wurde auf actionlastige Simulation getrimmt. Drei Rundkurse mit jeweils zwei Längen, fünf Bikes, drei Perspektiven und zwei Spielmodi (Grand Prix, Time Trial) sind die zunächst vorhandenen Optionen. Die Steuerung unterstützt sowohl das Standardpad als auch Segas Arcade Racer; was die Bestzeiten betrifft, waren keine Unterschiede festzustellen. Ohne auffälligen Pop-up-Effekt vollzieht sich der Grafikaufbau der relativ kurzen Strecken (max. 40s), d.h. alle Objekte sind frühzeitig genug zu erkennen. Die Gegner sind von der sturen Sorte, vollkommen unbeeindruckt von Eurem Her-

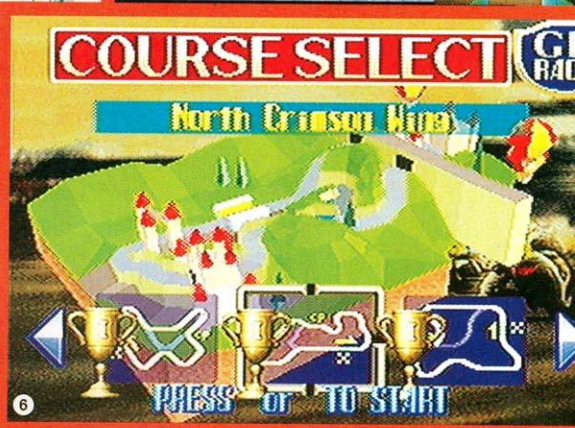

1



System:	Saturn
Genre:	Sports
Spieler:	1
Level:	3
Besonderheiten:	Arcade Racer, Backup-Booster
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Testmuster:	O.I.T.
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	K.A.

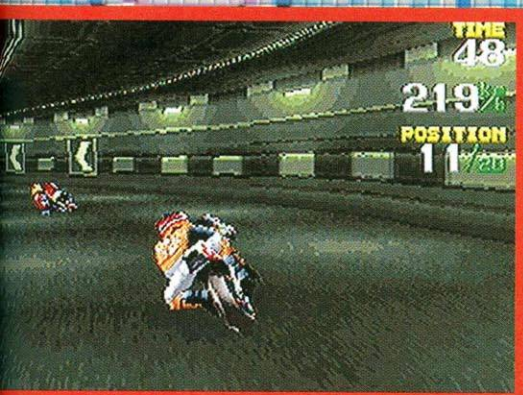






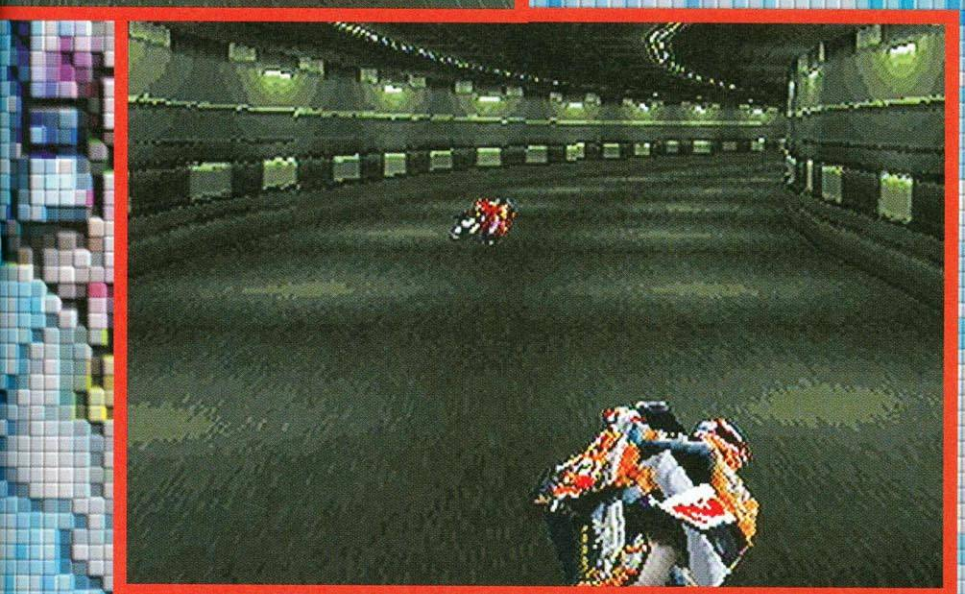
1 2 Das Cyber Bike besticht durch alles überragende Fahrwerte, läßt sich durch die äußerst direkte Steuerung allerdings nur mit dem Arcade Racer richtig gut steuern. 3 Die Gegner sind nicht besonders flott, im Blocken aber weltmeisterlich. 4 5 Während des Rennens kann man mit eingeblendeten Infos oder „nacktem" Screen fahren, übersichtlicher ist es natürlich letztere Möglichkeit. 6 Das Streckenauswahlmenü gefällt durch seine dreidimensionale Darstellung.

annahen wechseln sie die Spur oder schneiden Kurven aufs Heftigste. Für ausreichend Langzeitmotivation sorgen zahlreiche versteckte Features: anfangs sind nur die verkürzten Strecken anwählbar. Beendet man diese jedoch alle mindestens als dritter, bedeutet das die Qualifikation für die vierte, gleiches Prinzip gilt für die letzten beiden. Nun wird es etwas kompliziert, aber Durchhaltevermögen wird wieder belohnt: Sind die sechs Kurse mit einer Plazierung auf dem Treppchen bewältigt worden, erhält man fünf weitere Bikes inklusive eines Super-Hobels. Schafft man es jedesmal als Sieger die Ziellinie zu überqueren, wird zusätzlich das Auswahlmenü durch den Endurance Mode aufgestockt. Bei diesem gilt es, 10 Minuten lang Runde auf Runde folgen zu lassen, der Fahrer mit den meisten gewinnt. Zockt man diesen Modus ebenfalls durch, winken als Belohnung im Time Trial spiegelverkehrt zu fahrende Strecken. Als letztes Bonbon haben die Entwickler ein elftes Motorrad auf die CD gepackt. Wie Ihr allerdings dieses alles überragende Cyber Bike erfahren könnt, müßt Ihr schon selber herausfinden...



Besser als Daytona?!

Hang On GP'95 rollt mit Stärken und Schwächen auf die Konsolenpiste. Total daneben ist leider die Soundkulisse: Die Motoren klingen wie frisierte Rasenmäher, leichte Kratzgeräusche bei der Begleitmusik zeugen gar von schlampiger Programmierung. Bestzeiten-Freaks bemängeln zudem, die High Score-Listen nicht optional aufrufen zu können. Daß die Raserei trotz aller Kritik dann doch enormen Spaß bereitet, liegt in erster Linie an der ausgezeichneten Steuerung. Sind die Ideallinien erst einmal gefunden, purzeln die Bestzeiten am laufenden Band. In schönster Daytona-Manier kontrolliert durch Kurven jeglicher Art zu driften, treibt den Fun-Faktor erheblich in die Höhe. Hang On ist also ein erstes Beispiel dafür, wie sich Segas langjährige Coin-op-Erfahrung auch positiv auf Saturn-Titel auswirken kann, die nicht aus der Spielhalle bekannt sind.



FUN POINTS

GRAFIK 7 von 10

SOUND 4 von 10

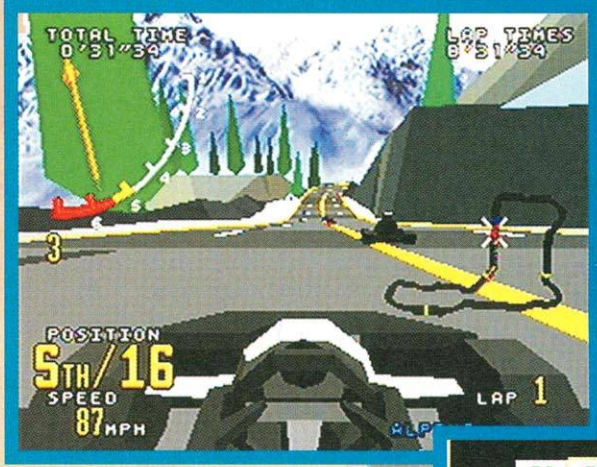
GAMEPLAY 8 von 10

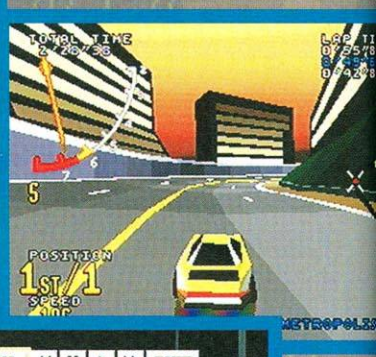
RATING 8 von 10

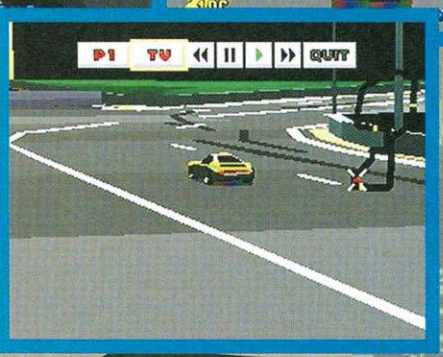
Virtua Racing

STEPHAN GIRLICH • STEFAN HELLERT

Zweimal schon konnte Segas Coin-op-Klassiker auch auf Konsole (MD, 32X) begeistern, dank AM2.







Die Saturn-Version indes wurde von Time Warner Interactive lizensiert und inhouse entwickelt. Daß deren Programmierer versucht haben, ein anständiges Racing-Game auf die Beine zu stellen, steht anfangs außer Frage. Mit insgesamt zehn Strecken, fünf unterschiedlichen Kutschen und einem neuartigen Karrieremodus scheint der Silberling auf dem Papier seiner Modulkonkurrenz deutlich überlegen zu sein. Sieben Kurse wurden komplett neu gestaltet, die drei originalen erwartungsgemäß hundertprozentig beibehalten. Vier Virtua Perspektiven und die Art der Schaltung sind weitere bekannte Features, Time Trial und Arcade ergänzen die Spielmodi. Nach einem Rennen analysiert man mittels variabler Replay-Funktion Fahrstil und -fehler. Bestzeiten können im dritten Anlauf nun endlich mittels Backup Booster problemlos gespeichert werden.

Magerer Durchschnitt

Durch die Saturn-Version lernt man sowohl die MD- wie auch die 32X-Konvertierung erst so richtig schätzen. Zwar gibt es am Spielaufbau grundsätzlich nur wenig auszusetzen, von Spieldynamik aber überhaupt keine Spur. Trotz schlichter Polygongrafik bauen sich viele Objekte erst ziemlich spät auf, und auch der Sound stimuliert eher zum Ausschalten der Konsole denn zu Höchstleistungen auf der Piste. Eigentlicher Knackpunkt ist aber die schwammige Steuerung, die jegliche Souveränität der Modulversionen vermissen läßt. Virtua Racing als Hit einzustufen, würde ungefähr soviel Sinn machen, wie dem Papst eine Vaterschaftsklage anhängen zu wollen. Nur für Fans!



System:	Saturn
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Besonderheiten:	Arcade Racer, Backup Booster
Hersteller:	Time Warner I.
Entwickler:	Time Warner I.
Testmuster:	Dynatex
Veröffentlichung:	Dezember
Ca. Preis:	99,- DM





Virtua Cop

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEFAN HELLERT



In den Spielhallen hat man es vielleicht schon öfter beobachtet: Illustre Gestalten stehen mit einer großkalibrigen Waffe vor einem Automaten und ballern wie die Hauptdarsteller eines John Woo-Films Magazin um Magazin auf skrupellose Geiselnehmer.

Anders als bei früheren Experimenten, eine vernünftige Gamegun auf den Markt zu bringen, ist dieser Versuch von Sega grandios gelungen. Man trifft das anvisierte Ziel wirklich sehr genau und hat nie das Gefühl, mit der Billig-Version einer teuren Technologie abgespeist worden zu sein.

Justice Shot

Bei Virtua Cop tritt man allein oder mit einem zweiten Mitspieler gegen ein Gangstersyndikat an. Doch skrupellos-erweise werden Geiseln dazu benutzt, vornehmlich im dichtesten Kugelhagel über die Bildfläche zu rennen. Diese sollte man lieber nicht abknallen, denn tote Zivilisten kosten einen der maximal neun Lebenspunkte. Ziel des Spieles ist es, in vier Stages jeweils bis zum Endgegner vorzudringen. Vorwiegend wird mit einem sechsschüssigen Revolver gearbeitet; Pumpgun, Magnum oder Maschinengewehr können während des Spieles aufgesammelt werden. Man muß die Angreifer auch nicht immer erschießen, ein gepflegter Schuß in die Kniescheibe zeigt realistischerweise die entsprechende Wirkung, das kriminelle Subjekt knickt in sich zusammen und ist unschädlich gemacht. Durch die Szenerien wird man wie bei einem interaktiven Film geführt, jedoch fällt dies nicht negativ auf. Grafik und Sound sind nahezu 1:1 zum Automaten, ähnlich der Konstruktion der Gamegun. Nachdem man das Spiel komplett durchgespielt hat, kann man einige neue Herausforderungen annehmen. Mit fünf Lebenspunkten ohne Continues hat man im Ranking Mode zwar wenig zu lachen, der Computer gibt dafür aber genaue Auskunft über Justice Shots (Schüsse, die den Gegner mit gezogener Knarre erwischen), Schußfrequenz/Minute und andere statistische Werte. Außerdem steht nun ein neues Optionsmenü zur Verfügung (im normalen Auswahlscreen neben den Bildschirm schießen), in dem ein Mirror Mode wartet. Wer nach Langzeitmotivation fragt, wird feststellen, daß Arcade-Spiele mittelfristig unglaublich toll sind, nach einiger Zeit aber an Reiz verlieren. Allerdings ist Virtua Cop ein klasse Party-Game, und man hat das Gefühl, wirklich mittendrin zu sein.



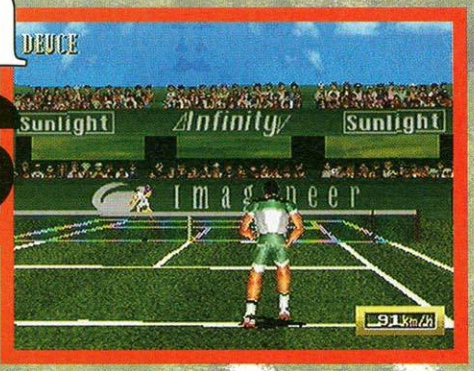
System:	Saturn
Genre:	Shoot'em up
Spieler:	1-2
Level:	4
Besonderheiten:	inkl. Gamegun
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega
Testmuster:	Fun Generation, Sega
Veröffentlichung:	Januar
Ca. Preis:	149,- DM





Virtual Open Tennis

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • BASTIAN LURZ



Kaum bewegen sich ein paar Polygonen-Männchen über den Screen, wird der inzwischen ziemlich inflationär gebrauchte Titel Virtua(l) angefügt. Doch steht das Prädikat auch hier für Qualität?

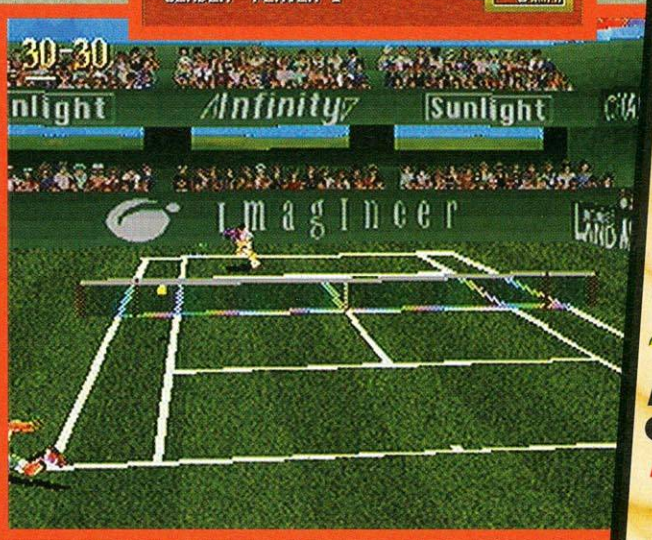
Tennis-Simulationen, möchte man meinen, sind im Zeitalter der „Next Generation" einfach zu programmieren. Alles dreht sich um zwei bis vier Spieler, eine Filzkugel und einen entsprechenden Platz mit diesem störenden Netz in der Mitte. Grafisch muß man keine gigantischen Explosionen oder scrollende Landschaften darstellen, außer man integriert, wie hier geschehen, noch diverse Perspektiven. Einzig die Spielbarkeit und die Stärke der Computergegner müssen passen. V.O.Tennis bietet zehn fiktive Spitzensportler an, die wahlweise an zwei Tunieren teilnehmen, Schaukämpfen bestreiten oder im Training schwitzen. Aber leider werden schnell viele Schönheitsfehler offensichtlich: Es ist zwar möglich, ein Doppel zu spielen, jedoch nur im Exhibition-Mode. Die gerade mal zwei Wettkämpfe beschränken sich auf drei und fünf Spiel-Runden, Weltranglisten waren auch nicht zu entdecken, und, was den gravierendsten Makel darstellt, die Computergegner sind selbst für Anfänger locker zu schlagen. Einfach den Aufschlag mit einem crossgeschlagenen Return zurückbringen, und das Gegenüber schaut dumm hinter dem Ball her.



Schöne Zweisamkeit

Hat man den Vorteil, gegen einen menschlichen Gegner anzutreten, wird Tennis auf dem Saturn richtig interessant. Imagineer löste nämlich das Problem „Spielbarkeit" ziemlich gut. Sechs Schläge, die mit dem Steuerkreuz und der Stellung zu Ball und Netz variieren sowie automatische Hechtsprünge lassen wenig Wünsche offen. Um die Übersichtlichkeit zu steigern, zeigt der Computer sogar mit einem farbigen Punkt an, wo der Ball aufkommt. Wieder einmal scheitert das Unterfangen, Jimmy Connors für SNES als bestes Konsolentennis in die Schranken zu weisen, am Detail, wobei ich nicht glaube, daß diese Fehler aufgrund der Unfähigkeit der Programmierer entstanden sind. Ein guter Gamedesigner oder ein Team kompetenter Testspieler hätte dies bemerken müssen. Im Grunde schade, nicht?





System:	Saturn
Genre:	Sports
Spieler:	1-2
Hersteller:	Imagineer
Entwickler:	Imagineer
Testmuster:	O.I.T.
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	139,- DM

FUN POINTS

GRAFIK 7 von 10

SOUND 7 von 10

GAMEPLAY 7 von 10

RATING 7 von 10



X-MEN

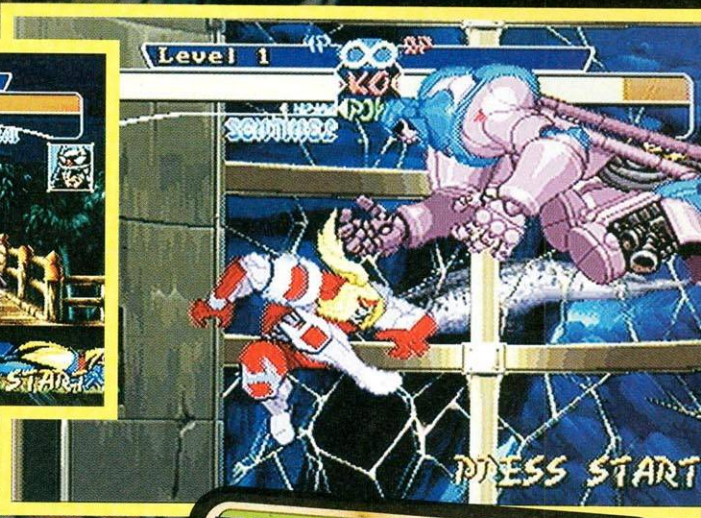
CHILDREN OF THE ATOM

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEFAN HELLERT

Jedes Kind wünscht sich in seinem jugendlichen Leichtsinn, einmal ein Superheld zu sein. Aber mal ehrlich, wer will denn wirklich aussehen wie ein martialischer Karnevalsclown mit Wachstumsstörungen? Besonders bunt und abwechslungsreich stellt sich die Truppe der X-Men den Widersachern.

System:	Saturn
Genre:	Beat´em Up
Spieler:	1-2
Level:	12
Besonderheiten:	QSound, Backup-Booster
Umsetzungen:	PlayStation
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Februar
Ca. Preis:	109,- DM





Worum es in diesem Spiel wirklich geht, können wahrscheinlich die Entwickler noch nicht einmal selbst sagen. Eigentlich sind die X-Men eine verschworene Gemeinschaft-, hier müssen sie sich zunächst gegenseitig aus dem Weg räumen, bevor man den Geiseln des Universums, Juggernaut und Magneto, ans Leder geht. Freunde der unendlichen Street Fighter-Geschichte werden sich schnell zu Hause fühlen, die meisten Special Moves werden mit den Capcom-typischen Tastenkombinationen an den Gegner gebracht. Ebenfalls konventionell sind die drei Punches bzw. die gleiche Anzahl an Kicks („Leicht" bis „Hart") und die Deckung. Zusätzlich können die L-R-Tasten im Optionsmenü mit zwei Spezialattacken belegt werden. Mit normalen Manövern kann man nur kleine Combos ausführen, interessant werden die Kombinationen erst im Zusammenspiel mit der X-Power der Kämpfer. Traktiert man den Gegner lange genug, füllt sich die zweite Energie-Leiste auf, die gigantische Schlagabfolgen von über 40 Treffern zuläßt.

Capcom-Standard

Fans der Serie können sich auf riesige Heldensprites freuen, die ansprechend animiert worden sind. Besonderer Wert wurde auf die Hintergründe gelegt. Diese erstrecken sich über mehrere Bildschirme, sowohl in der Breite als auch in der Höhe. So spielbar X-Men auch ist, wenn zwei Kontrahenten ihr gesamtes Repertoire an Moves auf den Schirm zwängen, leidet die Übersichtlichkeit ziemlich. Der Schwierigkeitsgrad wird selbst von Experten in der Einstellung „Easy" für deftig befunden, was den Titel für Solospieler weniger empfehlenswert macht.

FUN POINTS

GRAFIK 7 von 10

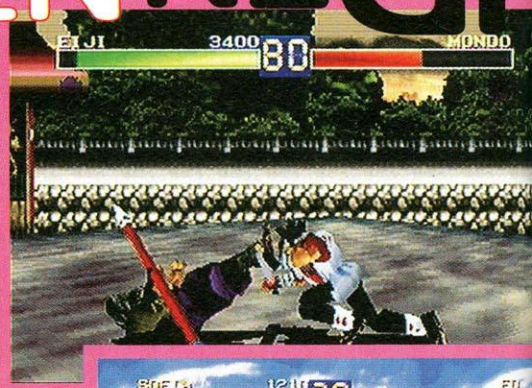
SOUND 6 von 10

GAMEPLAY 7 von 10

RATING 7 von 10

Battle Arena Toshinden

ANDREAS BINZENHÖFER • STEFAN HELLERT







Es ist soweit. Der erste Next Generation Direktvergleich steht vor der Tür. Weder PlayStation noch Saturn können sich jetzt weiterhin hinter unbewiesenen Behauptungen verschanzen.

Das spannungsgeladene Spektakel liefert uns das japanische Programmierteam Takara. Nach ihrem erfolgreichen Beat'em Up-Debut auf der PlayStation wollen sie jetzt auch mit der Saturnversion von Toshinden neue Maßstäbe setzen. Die eigentlich interessante Frage ist aber, ob und wenn ja, welche Fassung die überlegene ist.

Technischer Nachteil kompensiert durch Extra-Features

Fairerweise muß man der PlayStation zugestehen, daß ihre 3D-Fähigkeiten einen Tick besser genutzt wurden. Vor allem die Hintergründe wirken auf Sonys Konsole einen Hauch plastischer, aber auch die eigentlichen Kämpfer erscheinen realistischer. Ellis durchsichtiges Röckchen ist z.B. etwas natürlicher als auf dem Saturn gestaltet, und in Kayins Stage fehlen auf Segas 32-Bitter die Fernsehleinwände. Dafür hat dieser trotz minimal abgespecktem Sound (in Sofias Stage fehlt z.B. der Gesang) die besseren Soundeffekte vorzuweisen. Auch den nicht allzu gravierenden grafischen Nachteil kann die Planetenkonsole durch einige Extra-Features schnell wieder ausgleichen. Neben den bereits bekannten Ein-Spieler- und Versus-Modi verbessern jetzt zusätzlich ein Story Mode und ein atmosphärischer Vorspann den Gesamteindruck.

Spielerisches Patt

Die acht Toshinden-Figuren lassen sich auf dem Saturn ebensogut beherrschen wie schon auf der PlayStation, sicherlich nicht zuletzt durch die übernommene Möglichkeit einige Special Moves auf bestimmte Tasten zu legen und die Fähigkeit die dritte Perspektive auch wirklich zu nutzen. Die beiden Endgegner Gaia und Sho sind selbstverständlich wieder mit von der Partie und lassen sich nach dem Erreichen bestimmter Ziele auch vom menschlichen Spieler perfekt steuern. Saturn-exklusiv erwartet jeden, der Toshinden ohne Continues bezwingt, eine geheime Kämpferin.

Wieder nichts?

Obwohl Toshinden von ein- und derselben Truppe entwickelt wurde, hat es Takara geschickt verstanden einen System-Vergleich zumindest anhand ihres Spieles quasi unmöglich zu machen. Es läßt sich demnach nicht eindeutig feststellen, welche Vor- und Nachteile einzig und alleine auf die Hardware zurückzuführen sind. Das Warten auf eine endgültige Entscheidung können sich Beat'em Up-Fans jedenfalls ohne Zweifel mit beiden Versionen versüßen.



System:	Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	11
Besonderheiten:	Backup-Booster
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega/Takara
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.

FUN POINTS

GRAFIK 8 von 10

SOUND 7 von 10

GAMEPLAY 8 von 10

RATING 8 von 10



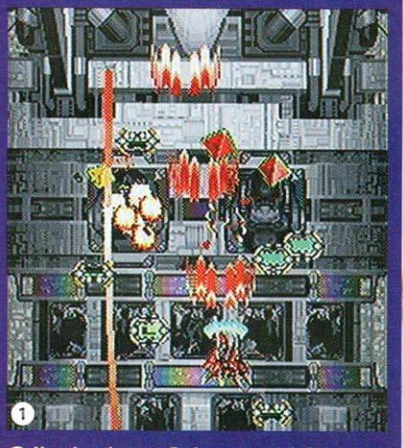
GALACTIC ATTACK

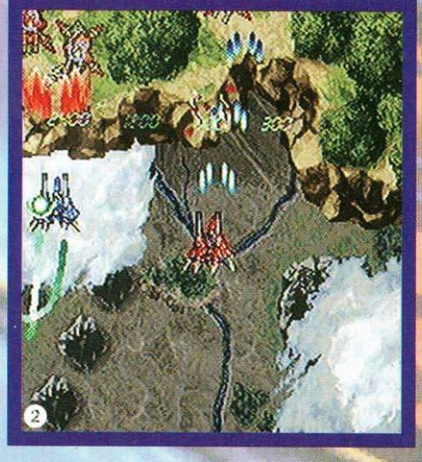
HOLGER GOßMANN • MARTIN WEIDNER



System:	Saturn
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	7
Hersteller:	Taito
Entwickler:	Taito
Testmuster:	Dynatex
Veröffentlichung:	Dezember
Ca. Preis:	99,- DM

Taito ist eine der wenigen Firmen, die uns bis heute noch erhalten geblieben sind, obwohl sie fast von Stunde Null an im Spielebusiness tätig war.





1 Vor dem letzten Endgegner ergießt sich eine wahre Flut an Extras. 2 Beeindruckende Parallax-Scrolling-Effekte ziehen sich durch das gesamte Spiel.

Dieses Softwarehaus kann als Urvater der Shoot'em Ups angesehen werden, denn mit dem Titel Space Invaders legte es Anfang der Achtziger Jahre den Grundstein zu diesem Spielegenre. Später wußten die Entwickler mit sehr gelungenen Heimumsetzungen der Titel Tiger Heli, Puzznic und Puzzle Bobble zu begeistern, erwischten aber mit Zeitgeist für die Playstation einen eher mäßigen Start auf den Next Generation-Konsolen.

Schnörkellos...

Es kann nicht behauptet werden, daß die Programmierer bei Galactic Attack ein Feuerwerk an neuen Spielideen und Features gezündet haben. Ganz offensichtlich wollte man sich auf alte Stärken besinnen, und so wurde aus Taitos erstem Saturn-Game ein klassischer, vertikal scrollender 2D-Shooter. Auf einen Vorspann mit nichtssagender Hintergrundstory wurde genauso verzichtet wie auf komplizierte Extrawaffensysteme. Lediglich die Standardbewaffnung des Raumgleiters (Schuß nach vorne und zielsuchender Laser nach unten) kann ausgebaut werden. Insgesamt 15 Leben (5 Credits à 3 Leben) stehen zur Verfügung, um die 7 Level, an deren Ende jeweils ein bildschirmfüllender Gegner wartet, zu bestehen. Die langjährige Erfahrung mit Ballerspielen wußte Taito zu nutzen. Spielgeschwindigkeit und Steuerung sind optimal aufeinander abgestimmt, was auch bitter nötig ist, denn spätestens ab dem dritten Abschnitt sieht man sich einer Vielzahl feindlicher Schüsse und Raumschiffe gegenüber.

... aber nicht reizlos

Taito tat in einer Zeit von grafischen Effekten und pompösen Intros einen Schritt in die richtige Richtung und legte bei Galactic Attack ihr Hauptaugenmerk auf das eigentliche Spiel. Das Game wirkt wie ein Flashback in frühe Mega Drive- oder PC-Engine-Zeiten, als noch massenhaft Ballerspiele auf den Markt kamen. Die Grafik wirkt, genau wie der Sound, unspektakulär. Nur beim Schwierigkeitsgrad haben die Entwickler deutlich übertrieben. Trotz hervorragender Steuerung gelingt es oft nicht, feindlichen Geschossen auszuweichen. Vor allem Levelbosse erweisen sich als harte und schießwütige Widersacher. Im Optionsmenü aber dann noch die Schwierigkeitsgrade „Hard 1-4" und „Very hard" anzubieten, grenzt schon fast an Zynismus. Trotzdem sollte jeder, der sich mit 2D-Shootern nur im entferntesten anfreunden kann, Galactic Attack mal anspielen, auch wenn der Kauf eines Action Replays zum Durchpielen fast unumgänglich ist.



F-1 Live Information

STEPHAN GIRLICH • ANDREAS BINZENHÖFER

Michael Schumacher und Jean Alesi rasen im Abschlußrennen der diesjährigen Formel 1-Saison in Adelaide mit Tempo 290 Reifen an Reifen auf die Schikane zu.

System:	Saturn
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Level:	6 Strecken
Besonderheiten:	Arcade Racer, Backup-Booster, jap. Sprachausgabe
Hersteller:	Sega
Entwickler:	Sega Sports
Testmuster:	Order In Time
Veröffentlichung:	Import, dt. Version geplant
Ca. Preis:	119,- DM





F-1 bietet zwei Perspektiven, die sich spielerisch in nichts nachstehen. Die japanischen Kommentare zu den Szenen im kleinen Fenster lauten ungefähr wie folgt: „そちねねきー なつぴ そててひうえかはこふ えつすぬうは つきぴ せつうね こうつねうえ" Alles klar?

Der Franzose ist nicht bereit, den Doppelweltmeister ein zweites Mal ziehen zu lassen, das Ergebnis kennen alle Rennsport-Begeisterten: Alesis Probleme bei heruntergeklapptem Visier... Doch in genau solchen Aktionen liegt zu einem großen Teil die Faszination des Motorsports begründet, vorausgesetzt sie laufen so glimpflich ab wie in diesem Fall, sprich es wird niemand dabei verletzt. Ähnliches Feeling versucht nun F-1 Live Information zu vermitteln. Neben den beiden eingangs erwähnten Streithähnen finden sich auf der CD noch Damon Hill, Mika Häkkinen und Dreher-König Ukyo Katayama, jeweils mit ihren Original Rennern. Nur drei der insgesamt 17 WM-Kurse können gefahren werden, namentlich Suzuka, Hockenheim und Monaco. Der mit drei unterschiedlichen Längen bestückte Phantasiekurs Sega Motor Land vervollständigt das Streckenmenü. Einen Championship-Modus gibt es leider nicht, ausschließlich Einzelrennen werden bestritten. Außer dem eigenen Auto beobachtet man über ein kleines Fenster spektakuläre Aktionen der Konkurrenz, die ganz im Sinne des Titels von zwei japanischen Sprechern euphorisch kommentiert werden.

Magerkost

F-1 Live Information wäre ein echter Kracher, hätten die Entwickler beim Spieldesign nicht über alle Maßen geschludert. Nur drei Original Strecken, kein echter Grand Prix-Modus, kein Qualifying, maximal acht Runden umfassende Rennen und peinliche Motorengeräusche - extrem dürftig! Demgegenüber überzeugt zumindest das Fahrverhalten. Insbesondere mit abgelutschten Reifen steigt der Funfaktor kurzfristig in ungeahnte Höhen. Herrlich driftend lassen sich die Boliden dann traumwandlerisch sicher durch die engsten Passagen jagen. Trotzdem, nach spätestens einer Stunde ist die Luft raus!

FUN POINTS

GRAFIK	7 von 10
SOUND	4 von 10
GAMEPLAY	7 von 10
RATING	5 von 10

Game ZONE

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

SUPER NES

Action Replay MK3	79,90
Joypad/Dauerfeuer	19,90
5 Spieler Adapter	49,90
50/60 Hz Adapter	29,90
Infrarot Joypad	79,90
Joypad Verlängerung	19,90
Actraizer eu	49,90
Actraizer 2 d	69,90
Addam´s Family us	29,90
Aero the Acrobat 2 eu	49,90
Batman Forever d	99,90
Battletank 2 eu	49,90
BC Kid d	49,90
Beavis & Butthead d	69,90
Biker Mice from Mars d	89,90
Blackhawk d	49,90
Bluesbrothers d	29,90
Bomberman 2 eu	49,90
Brainlord us	99,90
Bubsy d	49,90
Castlevania Vampire d	119,90
Chronotrigger us	139,90
Clayfighter 2 eu	59,90
Claymates eu	49,90
Crazy Chase d	69,90
Crazy Sports eu	49,90
Demolition Man d	99,90
Dragon Bruce Lee d	49,90
Dragon View us	99,90
Dr. Franken eu	39,90
Dropzone eu	49,90
Dschungelbuch eu	79,90
Empire Strikes back d	99,90
Equinox eu	49,90
Eye of Beholder us	89,90
Final Fantasy 3 us	139,90
FIFA Soccer d	49,90
FIFA ´96	109,90
Fun & Games d	39,90
Gemfire us	99,90
Gods d	49,90
Gooftroop d	69,90
Hagane eu	49,90
Hulk d	39,90
Humans d	59,90
Hunt for Red October us	29,90
Hurricanes d	49,90
Illusion of Time d	119,90
Indiana Jones d	69,90
International Soccer 2	129,90
James Pond 3 d	49,90
John Madden ´95 d	59,90
Junglestrike d	99,90
Killer Instinct m. CD d	129,90
Kirby´s Ghost Trap d	99,90
Lemmings 2	39,90
Lords of Darkness us	79,90
Lufia us	99,90
Magical Quest d	39,90
Magic Boy eu	49,90
Magic Sword eu	39,90
Marko´s Magic Football eu	69,90
Mario 2 d	119,90
Mechwarrior 3050 d	89,90
Megaman 7 d	99,90
Megaman X d	69,90
Megaman X 2 d	79,90
Metroid eu	79,90
Mickeymania d	49,90
Mickey & Minnie d	79,90
Mighty Max d	49,90
Mr. Nutz d	49,90
NBA T.E. d	79,90
NHL ´95	69,90
NHL ´96 d	109,90
On the Ball d	49,90
Operation Logic Bomb us	19,90
Pagemaster eu	59,90
Parodius d	49,90
Plok eu	49,90
Powerdrive d	59,90
Powerrangers Fighting us	119,90
Prehestoric Man d	89,90
Primal Rage d	99,90
Punch Out d	89,90
Putty Squad d	49,90
Rainbow Bell	49,90
Return of Jedi d	99,90
Roadrunner	49,90
Robocop Terminator d	59,90
Robotrek us	89,90
Rock´n Roll Racing d	89,90
Rocky Rodent us	29,90
Secret of Evermore us	139,90
Secret of Mana d	119,90
Shadowrun d	99,90
Soccer Shotout d	99,90
Soulblazer d	89,90
Sparkster d	69;90
Spindizzy World eu	49,90
Stargate d	49,90
Startreck Next Gener. d	119,90
Streetracer d	49,90
Syndicate d	49,90
T 2 Arcade d	39,90
Themepark d	119,90
Timeslip eu	39,90
Tiny Toons d	49,90
Turrican 2 d	99,90
Unirally d	99,90
Virtual Soccer eu	49,90
Vortex d	39,90
Warlock d	49,90
Weaponlord eu	119,90
Wingcommander	49,90
Wizardry V us	89,90
Wolverine eu	49,90
World Heroes d	99,90
Zero the Kamikaze d	49,90
Zombies d	49,90
Yoshi´s Island	119,90

MEGA DRIVE

Action Replay	89,90
6 Button Joypad	29,90
Infrorot Joypads	39,90
6 Button Infrarot Pads	89,90
Joypad Verlängerung	19,90
4 Spieler Adapter	69,90
Abraham´s Battletank d	59,90
Aero the Acrobat 2 d	29,90
Alex Kidd d	39,90
Alienstorm d	39,90
Arch Rivals d	29,90
Ariel d	49,90
Arrowflash d	29,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Ballz d	29,90
Batman Forever d	89,90
Battletoads d	29,90
Beavis & Butthead d	49,90
Bill Walsh d	19,90
Boogerman d	49,90
Bubsy 2 d	39,90
Captain America	29,90
Captain Planet d	29,90
Castlevania d	49,90
Chakan d	29,90
Chuck Rock 2 d	49,90
Comix Zone d	109,90
Corporation d	29,90
Crackdown d	29,90
Crackdown I	19,90
Crudedudes d	29,90
Cyborg Justice d	29,90
David Robinson d	29,90
Death & Ret Superman d	79,90
Demolition Man d	79,90
Dino Dini Soccer d	29,90
DJ Boy d	29,90
Double Clutch d	39,90
Double Sports d	49,90
Dracula	39,90
Dragon Bruce Lee d	39,90
Dschungelbuch d	79,90
Dynamite Duke d	39,90
Earthworm Jim d	69,90
Earthworm Jim us	59,90
Earthworm Jim 2d	99,90
Eternal Champions d	49,90
Ex Mutants d	29,90
Fantasy Zone d	39,90
Fatal Fury d	49,90
Fatal Rewind d	29,90
FIFA Soccer d	49,90
FIFA ´96 d	89,90
Fire Shark d	49,90
Flink d	39,90
Flintstones d	59,90
Galahad d	29,90
Garfield d	109,90
Generations Lost d	39,90
Ghouls´n Ghosts d	39,90
Gynoug d	29,90
Havoc d	39,90
Hellfire d	29,90
Hulk d	29,90
Izzy´s Quest d	79,90
Jewel Master d	29,90
John Madden 92 d	29,90
John Madden ´96 d	89,90
Justice League d	49,90
Last Battle d	39,90
Lemmings 2 d	49,90
Light Crusader d	119,90
Maximun Carnage d	49,90
Megalomania d	39,90
Megaturrican d	39,90
Mickey Mania d	49,90
Mighty Max d	29,90
Micro Machines 96	99,90
Monaco GP 2 d	79,90
Mutant League Football d	39,90
Mystic Defender d	39,90
NBA Jam Tournament d	79,90
NBA Live 96	89,90
NHL ´95 d	39,90
NHL ´96 d	99,90
Ottifanten d	29,90
Paperboy d	29,90
Paperboy 2	29,90
Paws of Fury	39,90
Pete Sampras ´96	99,90
PGA Tourgolf ´96	99,90
Phantasy Star 4 d	119,90
Phelios d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pitfall d	59,90
Power Rangers 2 d	109,90
Pro Move Soccer d	19,90
Psycho Pinball d	79,90
Punisher d	69,90
Puggsy d	29,90
Radical Rex d	39,90
Ranger X d	39,90
RBI Baseball ´94	39,90
Riskey Woods d	39,90
Roadrash 3 d	69,90
Robocod d	39,90
Rocket Knight Adv. d	39,90
Sepp Maier Soccer d	29,90
Shadow of Beast d	29,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shadowrun us	89,90
Shaq Fu d	49,90
Skitchin d	49,90
Slam Master d	59,90
Snake Rattle´n Roll d	39,90
Sonic 3 d	89,90
Sonic Spinball d	59,90
Space Harrier d	29,90
Sparkster d	49,90
Stargate d	49,90
Steel Talons d	39,90
Streets of Rage	39,90
Subterrania d	49,90
Sylvester & Tweety d	49,90
Syndicate d	49,90
Talmit´s Adventure d	29,90
T2 Arcade	39,90
Thunderforce 4 d	99,90
Tiny Toons d	59,90
Toe, Jam & Earl d	49,90
Toe, Jam & Earl 2 d	49,90
Toki d	49,90
Total Fussball d	109,90
Toughman Boxing	49,90
True Lies d	49,90
Two Crude Dudes	29,90
Vectorman d	99,90
Vermillion	39,90
Wani Wani World I	19,90
Warpspeed d	39,90
Winterchallenge	19,90
Winterolympics	39,90
World Class Soccer d	29,90
World Cup USA d	39,90
Xenon 2 d	29,90
Zero the Kamikaze d	39,90
Zero Wings d	29,90

Info-Gutschein !!!

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazugehört)

Name: _____

_____

Anschrift: _____

_____

Systeme: Nintendo ☐ Sega ☐ Sony ☐ MS-DOS ☐

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japansches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL) Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.

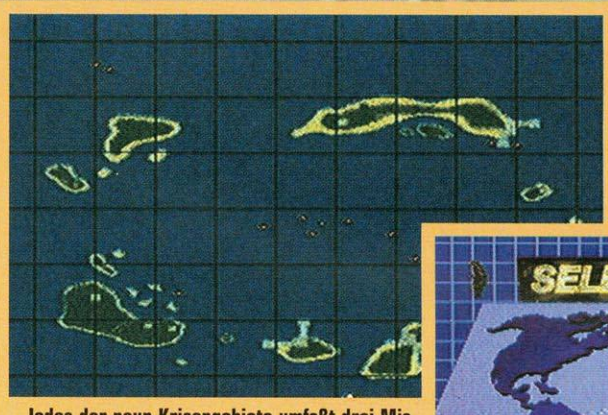
Wir liefern ausschliesslich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWSt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Ab DM 300,-- Lieferwert senden wir versandkostenfrei. Darunter berechnen für Porto - und Versandkosten DM 9,90.

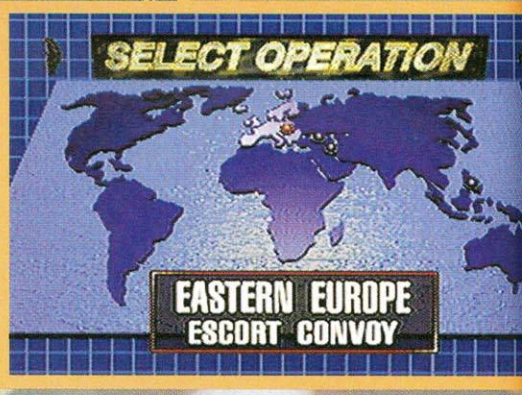
Gamezone Videospiele Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074

FIRESTORM: Thunderhawk 2

PHILIPP NOACK • STEPHAN GIRLICH

„Hauptziel direkt voraus!", tönt es aus dem Off. „Vorsicht Firestorm 1, da kommen eklige Fliegerchen auf Euch zu!" Unmittelbar nach dieser Warnung macht sich auch schon Hektik auf dem Bildschirm breit: Aus allen Himmelsrichtungen greifen feindliche Helikopter an und versuchen aggressiv den einzigen nicht vom Computer gesteuerten Hubschrauber zu pulverisieren, -natürlich vergebens...





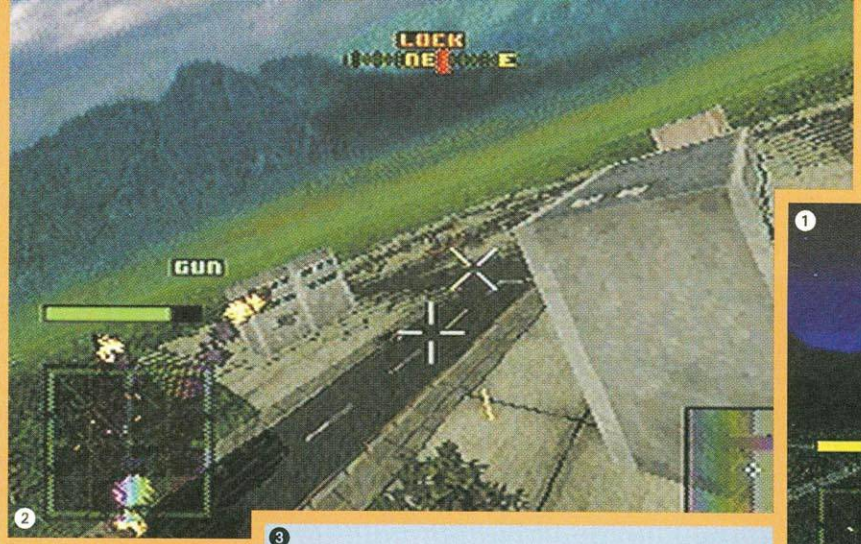
Jedes der neun Krisengebiete umfaßt drei Missionen. Zunächst erfährt man auf dem Operation Screen das zentrale Thema der jeweiligen Region. Vor jedem Einsatz erfolgt dann noch ein kurzes Briefing , in dem auf die primären Ziele hingewiesen wird. Wie sich das für ein Next Generation-Game gehört, werden diese Informationen mittels deutscher Sprachausgabe präsentiert.

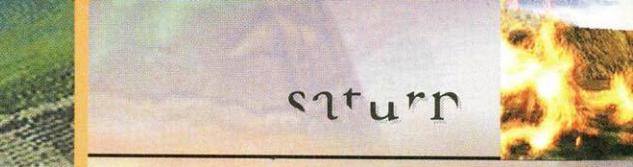
Locate, Intercept & Destroy

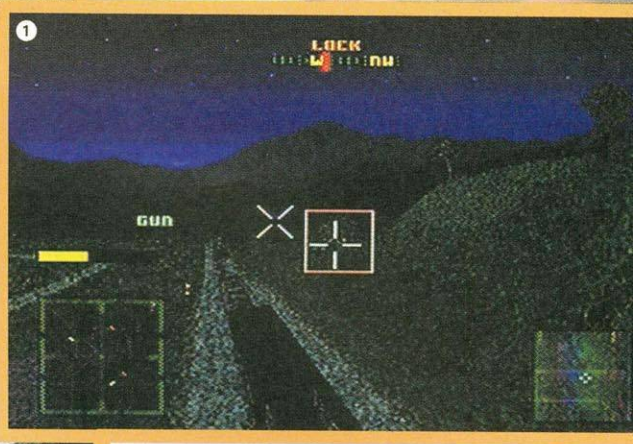
Core Designs Zwei-Mann-Produkt erinnert in vielen Belangen an die Mega CD-Variante. Auffälligste Gemeinsamkeit ist sicherlich der Spielablauf. Man fliegt mit seinem AH-73M Thunderhawk durch eine Vielzahl von Missionen, die sich in einem gleichen: möglichst alles abzuschießen, was man vors Fadenkreuz bekommt. Besondere Aufmerksamkeit sollte man allerdings den sogenannten Primary Targets schenken. Erst wenn diese vernichtet wurden, gilt die Mission als beendet. Dabei sollte man darauf achten, daß man sich immer in einem bestimmten Gebiet bewegt, denn wird zu weit vom Kurs abgewichen, bricht der Computer das Spiel ab. Vor einem Auftrag wird man mittels einer Karte kurz gebrieft und erhält die Möglichkeit, die Standardbewaffnung des AH-73M nach Belieben zu modifizieren. Anders als beim ersten Thunderhawk kann man auf dem Saturn zwischen drei verschiedenen Perspektiven wählen: Die Cockpit-Sicht erleichtert es, sich frei nach rechts und links umzusehen, ohne Instrumente hat man das Gefühl, wie beim DSF mittendrin, statt nur dabei zu sein, und hinter dem Helikopter ist´s am übersichtlichsten.

THUNDERHAWK 2
FIRESTORM

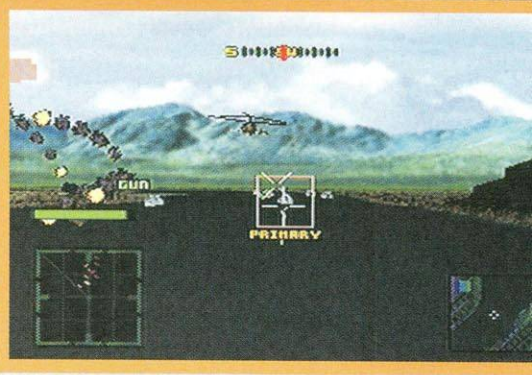
System:	**Saturn**
Genre:	**Shoot´em Up**
Spieler:	**1**
Level:	**27**
Besonderheiten:	**Paßwort, dt. Sprachausgabe**
Umsetzungen	**PlayStation**
Hersteller:	**Core Design**
Entwickler:	**Core Design**
Testmuster:	**CentreGold**
Veröffentlichung:	**Ende Dezember**
Ca. Preis:	**99,- DM**











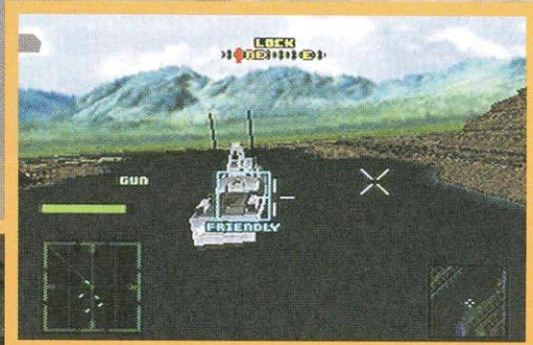
Die Missionen wurden grafisch recht abwechslungsreich gestaltet. ❶ Die Aufträge bei Nacht sind in dunklem Blau gehalten, am Horizont funkeln die Sterne. ❷❸ Für die Ego-Perspektive gibt es zwei Arten: entweder mit oder ohne eingeblendetem Cockpit; erstere wirkt realistischer, letztere ist natürlich weitaus übersichtlicher.

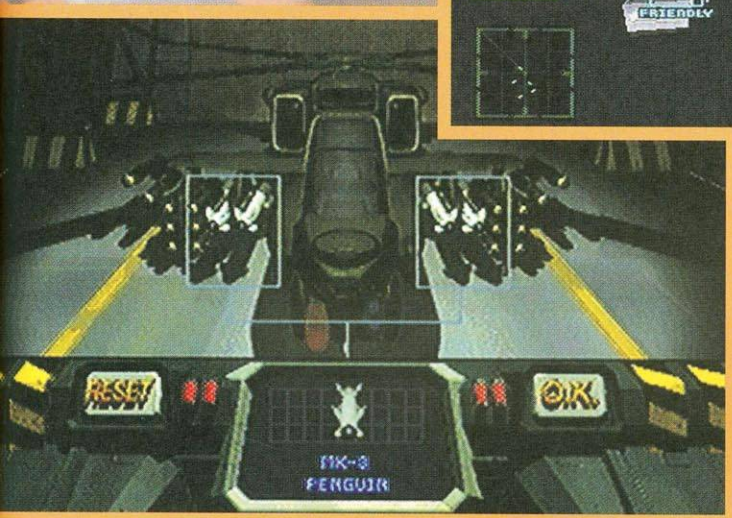
Eigenwillige Grafikroutine

Core Design hatte sich für die Saturn-Version ihres Mega CD-Klassikers einiges vorgenommen: Die Grafik sollte auf der einen Seite sehr detailreich sein, auf der anderen sich aber durch eine Geschwindigkeit auszeichnen, die das Kampfgeschehen flüssig darstellt. Diesen Zwiespalt hat man gelöst, indem das vordere Drittel des Screens die komplette 3D-Landschaft mit allen vorhandenen Bergen, Bäumen und Panzern zeigt und die restlichen, weiter entfernten zwei Drittel in niedrigerer Auflösung und völlig eben dargestellt werden.

Fire and Forget

Für meinen Geschmack baut sich die Landschaft samt darin befindlicher Ziele zu spät auf, was sich gelegentlich negativ auf die eigenen Überlebenschancen auswirken kann. Abgesehen davon und der Tatsache, daß die gesamte Spielmechanik nahezu unverändert vom Mega CD übernommen wurde, lassen sich an Core Designs Produkt keine Kritikpunkte finden. Im Gegensatz zum Vorgänger benötigt man aber für die recht komplexe Steuerung eine kurze Eingewöhnungsphase. Die Explosionen, die bewegten Feindobjekte und die Landschaft (besonders bei Nacht) wirken sehr real und tragen zu einer dichten Gefechtsatmosphäre bei. Den positiven Gesamteindruck unterstreichen die knackigen Soundeffekte und die sehr abwechlungsreichen Musikstücke.





Vor jedem Einsatz hat man die Möglichkeit, sein Waffenarsenal dem Auftrag entsprechend zu variieren. Links beispielsweise kann man die durchschlagskräftigste Rakete erkennen, die Penguin. Sie ist zwar schwierig ins Ziel zu bringen, besonders auf ein bewegliches, aber wenn sie trifft, dann Gute Nacht...



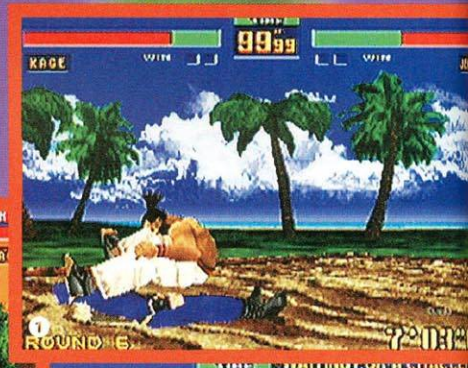
Virtua Fighter 2

ANDREAS BINZENHÖFER • STEFAN HELLERT

Mit Virtua Fighter 2 hält sich AM2 ein weiteres Mal streng an die erste Street Fighter-Regel: Hast Du mit einem Beat'em Up Erfolg, mach's nochmal, nochmal und nochmal...









❶ Zu Boden gegangenen Gegnern darf ein „Freischlag" verpaßt werden. ❷ Die Bodentexturen wurden komplett überarbeitet. ❸ Wolf ist als klassischer Wrestler hervorragend für den Nahkampf geeignet.

Diesmal dürfen sich erneut die Saturn-Besitzer über ein grafisch und spielerisch verbessertes Sequel des Kassenschlagers Virtua Fighter freuen. Gerüchten der Branche zu Folge galt Virtua Fighter 2 bereits vor seiner Veröffentlichung als der potentielle Tekken-Killer. Doch was ist wirklich dran an AM2s neuester 3D Prügelorgie?

Standard

Die acht altbekannten Charaktere dürfen, unterstützt von zwei Neuen, Shun (volltrunkener Opa im Karaterausch) und Lion (dynamischer Jüngling mit Löwenneurose), abermals ihre kämpferischen Fähigkeiten in den Virtua Fighter üblichen Spielmodi unter Beweis stellen. Da wäre der Arcade Mode, bei dem es darauf ankommt, sich mit seinem Lieblingsprügelknaben bis zum Bonusendgegner Dural durchzuschlagen, der Versus Mode, der uns hilft, zwischenmenschliche Probleme auf die friedliche virtuelle Art und Weise zu erledigen, und schließlich der Ranking Mode, der eine Art Kampfstilbeurteilung darstellt. Gekämpft an sich wird wie gewohnt mit drei Tasten, einer zum Decken, einer zum Schlagen und einer zum Treten, wobei bestimmte Tastenkombinationen Special Moves oder kleinere Schlagserien auslösen.

Luxus

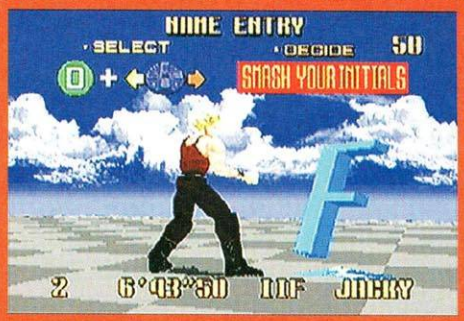
In rein spielerischer Hinsicht werden Besitzer des Silberlings eigentlich nur durch eine mittelmäßige Anzahl neuer Special Moves verwöhnt. Dafür beglückt man sie allerdings gleich mit drei neuen Spielmodi: Der Expert Mode repräsentiert einen erschwerten Arcade Mode, der Watch Mode stellt eine Art Endlosdemo dar, und der Team-Battle-



System:	Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	11
Besonderheiten:	Backup-Booster
Hersteller:	Sega
Entwickler:	AM2
Testmuster:	Sega
Veröffentlichung:	Januar
Ca. Preis:	119,- DM









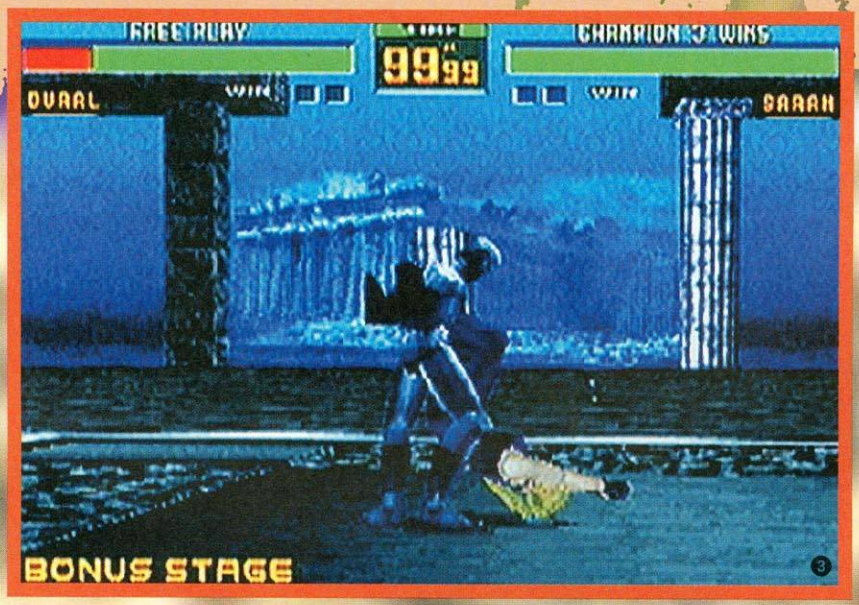


1 Die Hintergründe wirken nicht so plastisch wie beim Automaten. 2 Shun wurde aus dem Film Drunken Master entliehen. 3 Dural beherrscht die Moves vieler Fighter .

Mode bietet, ähnlich dem Tournament der 32X-Version, die Möglichkeit zwei Fünfergruppen bis zum bitteren Ende gegeneinander antreten zu lassen. Der eigentliche Vorteil des zweiten Teils ist jedoch in der Grafik zu finden. Vor allem die Texturen der Kampffläche und der Figuren wurden komplett überarbeitet. So lassen sich gar einzelne Details im Gesicht der Spieler oder das Profil der Schuhe problemlos erkennen, was dazu beiträgt, daß die Kämpfer jetzt wesentlich plastischer und realistischer wirken. Allein in Sachen Hintergrundgrafik wurde uns eine gehörige Mogelpackung untergeschoben. Die „3D"- Hintergründe drehen sich nämlich nicht, wie die Automatenvorbilder, perspektivisch mit, sondern wandern „lediglich" von links nach rechts.

Das ideale Weihnachtsgeschenk ?

Ist Virtua Fighter 2 also allen Saturnbesitzern unter den Christbaum zu legen? Für Videospieler, die auf den ersten Teil bisher verzichten mußten, ist diese Frage sicherlich mit ja zu beantworten. Die Spielbarkeit ist mindestens ebenso genial wie die der Vorgänger, die neuen Special Moves und Kämpfer bieten einen zusätzlichen Kaufreiz, und die aufgemotzte Grafik, unterstützt durch einen dem Automaten ebenbürtigen Sound, sorgt für die ideale Kampfatmosphäre. Lediglich Virtua Fighter Remix-Besitzer sollten sich ernsthaft überlegen, ob ihnen eine spielerisch kaum verbesserte Version ihres Lieblings-Beat´em Ups erneut über 100,- DM wert ist.



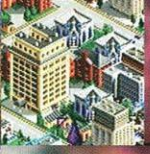
FUN POINTS

GRAFIK 9 von 10

SOUND 9 von 10

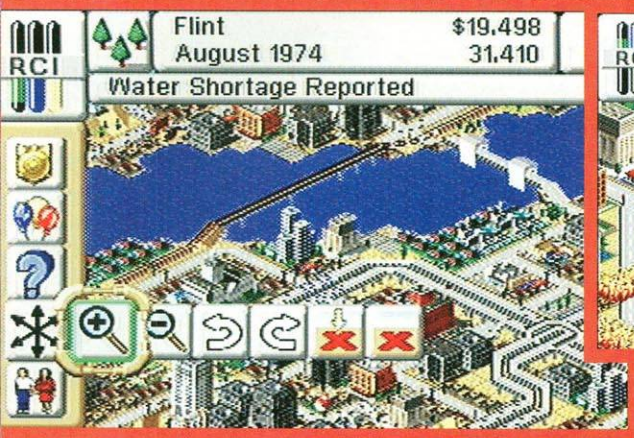
GAMEPLAY 8 von 10

RATING 9 von 10

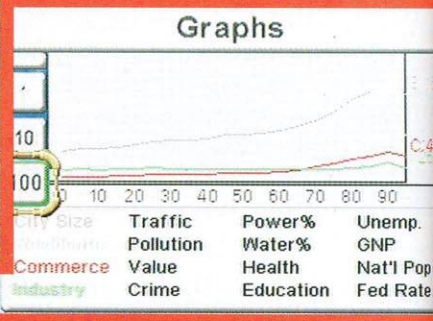


SIM CITY 2000

JULIAN OSSENT • MARTIN WEIDNER







Die Autobahn vor der Tür? Keine Grünflächen in der Nähe? Dafür das Hochsicherheits-Gefängnis um die Ecke? Stinkig? Kein Problem, Bürgermeister werden und alles ändern!

Was im echten Leben ziemlich schwierig werden dürfte, wird bei Sim City 2000 Wirklichkeit. Hier könnt Ihr eine eigene Stadt aus dem Boden stampfen und alles das ändern, was Euch in Eurem Heimatort auf die Nerven geht. Nachdem man ein Terrain selbst erschaffen oder vom Computer hat generieren lassen, sucht man sich einen Ort, an dem die neue Metropole entstehen soll. Dann müssen Straßen und Wohngebiete gebaut werden, Arbeitsplätze in Form von Büros und Fabriken entstehen, Polizei und Feuerwehr garantieren die Sicherheit der Bürger, usw. und so fort. Das Gelände ist anders als noch beim alten Sim City mit Höhen und Tiefen versehen und jetzt in der beliebten isometrischen 3D-Perspektive gehalten, jedoch in zwei Richtungen drehbar, um die Übersichtlichkeit zu gewährleisten.

Kreatives Potential

Vielfältig ist Sim City 2000 auf jeden Fall: fast alle denkbaren Gebäude, vom Wohnhaus bis zum Zoo, können errichtet werden, weiterhin müssen auch die Wasserversorgung und die U-Bahn unterirdisch verlegt werden. Dazu kommen unzählige Statistiken, um die Bedürfnisse der Einwohner jederzeit griffbereit zu haben und nicht plötzlich ohne Geld dazustehen. Spielerisch 1:1 vom PC umgesetzt, ist die Saturn-Version grafisch wegen der niedrigeren Auflösung etwas schwächer, auch die Icon-Leiste wurde leicht abgewandelt.

Zweischneidiges Schwert

Wer schon immer davon träumte, eine moderne Stadt mit all ihren Problemen zu regieren, ist hier ohne Zweifel gut aufgehoben, denn perfekt recherchiert ist Sim City 2000 gewiß, alles was man tut, wirkt sich auch aus. Doch gerade hier liegt andererseits das Manko: Es ist schon fast zu trocken. Otto-Normal-Spieler, der einmal alle Entwicklungsstufen der Gebäude gesehen hat, wird sicherlich leicht das Interesse verlieren, Hardcore-Strategen allerdings werden sich davon wohl nicht abschrecken lassen.



System:	Saturn
Genre:	Strategie
Spieler:	1
Besonderheiten:	Backup-Booster, Maus, Dt. Texte
Umsetzungen	PlayStation
Hersteller:	Maxis
Entwickler:	Maxis
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Dezember
Ca. Preis:	K.A.

FUN POINTS

GRAFIK 5 von 10

SOUND 1 von 10

GAMEPLAY 8 von 10

RATING 7 von 10



Musik und MIDI

Hinter dem Begriff "Musical Instruments Digital Interface", kurz MIDI, verbirgt sich nach Überzeugung der Autoren inzwischen: Musik, Ideen, Direktzugriff und Instrumente.
Anschließen und losspielen lautet die Devise. Lernen, indem man anfängt, ausprobiert, kopiert, umarrangiert. Diese Ausgabe entstand in Zusammenarbeit mit dem renommierten HiFi-Magazin AUDIO.

Aus dem Inhalt:

Plug & Play: Hard- und Software für den MIDI-Einsatz
Bit-Way: Programme, Songs & Styles via ISDN
Medium & Message: MIDI-Songs, kritisch gehört
Studio & Stage: MIDI im Profi-Einsatz
Online: Unterwegs in den Datennetzen
Groove: Die Kultband SNAP und MIDI
Bundle: MIDI-Begriffe auf den Punkt gebracht
Hot News: Trends von den Musikmessen in Los Angeles und Frankfurt

Auf der Heftbegleit-CD-ROM gibt es reichlich Demomaterial zum Einstieg in die MIDI-Anwendung und dem nachfolgenden Aufstieg zum MIDI-User. Und zwar für Windows und Macintosh.



CHIP SPECIAL Extra
Musik und MIDI
Ca. 100 Seiten. Mit CD-ROM für Windows und Macintosh. DM 49,-
ISDN 3-8259-1346-5

ABSENDER NICHT VERGESSEN!

B E S T E L L C O U P O N

Mit CD-ROM!

Bestellen Sie fix per Fax: 0931/418-2120
oder Telefon: 0931/418-2283

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

Menge	Titel	Best.Nr.	Preis
	Musik und Midi	**1346**	**DM 49,00**

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift 4758

Pop'n Twinbee

DELUXE PACK

MARTIN WEIDNER • STEFAN HELLERT



System:	PlayStation, Saturn
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1-2 Spieler
Level:	13
Besonderheiten:	Backup-Booster, Memory Card
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Testmuster:	O.I.T.
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.







Traditionelle Coin-op 2D-Shooter erleben angesichts der keimenden Next Generation-Konsolen scheinbar ihren zweiten Frühling.

Pop'n Twinbee stand zwar schon immer etwas im Schatten von Parodius und versprühte darüber hinaus nicht denselben Charme wie sein Vorgänger, eine Tatsache, die Konami indes nicht davon abhielt, beide Teile, nahezu 1:1 konvertiert, als Deluxe Edition auf eine CD zu packen. Ein Konzept, das bei Non-Sense Fantasy- und Fantastic Journey-Parodius voll und ganz aufging, denn dieses Deluxe Pack kam nahezu zeitgleich mit der PlayStation-Hardware auf den japanischen Markt. Diesen Zeitvorteil und Kultstatus kann Pop'n Twinbee leider nicht für sich verbuchen, hieb- und stichfeste Argumente sind hier mehr gefragt.



Ausgeklügelte Power Ups

Zur Hintergrundstory (falls für ein Ballerspiel überhaupt relevant): Die Zwillinge Twinbee und Winbee werden auf Pooka Pooka von einer Elfe mit Namen Madoka zu Hilfe gerufen, deren Großvater namens Dr. Nicky aus völlig unerfindlichen Gründen ausgerastet ist und nun wieder auf den Pfad der Tugend geführt werden soll. Bezeichnend für Pop'n Twinbee ist natürlich das Power Up-System. Eine Wolke angeschossen, und schon purzelt ein Glöckchen heraus, das bei erneutem Beschuß die Farbe wechselt und eine von sieben (erster Teil) bzw. sechs Waffen (zweiter Teil) repräsentiert, die selbstredend weiter ausgebaut werden können. Drei respektive sechs weitere Extras ergänzen das Arsenal. Pop'n Twinbee 2 bietet zusätzlich drei Spielmodi (Practice, Normal, Special) und vier wählbare Waffensysteme an.

Zu einfach und zu kurz

Sicher, die Gegner sind allesamt hochgradig originell und hinreißend animiert, genauso die bonbonfarbene Hintergrundgrafik, der Levelaufbau wirkt jedoch nicht ganz so durchdacht und ausgereift, zumal das Geschehen stellenweise etwas unübersichtlich und zu hektisch vonstatten geht, wenn sich extrem viele Sprites gleichzeitig auf dem Screen befinden - und das nicht bloß im Zwei-Spieler-Modus. Das eigentliche Manko stellt hingegen der zu niedrig angesetzte Schwierigkeitsgrad dar. Nach einer knappen Stunde Spielzeit bereits den Abspann zu Gesicht zu bekommen, spricht wohl nicht unbedingt für dieses Produkt. In dieser Hinsicht haben Panzer Dragoon (Saturn) und Raiden Project (PSX) deutlich mehr zu bieten. Da verwundert es kaum, daß Konami Europe von einer Deutschland-Veröffentlichung Abstand genommen hat, denn die uns zum Test vorliegende jap. Version geizt auch nicht gerade mit der Sprachausgabe.

FUN POINTS

GRAFIK	6 von 10
SOUND	6 von 10
GAMEPLAY	5 von 10
RATING	5 von 10



GOAL STORM

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH



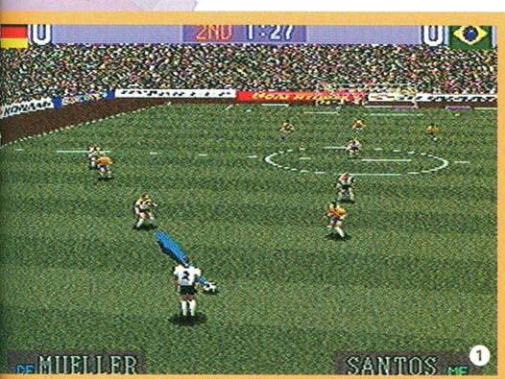
System:	PlayStation
Genre:	Sport
Spieler:	1-2
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Memory Card
Umsetzungen:	Nicht geplant
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Testmuster:	Konami
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

Unter dem Namen Winning Eleven kann man in Japan schon seit längerer Zeit ein J-League-Fußballspiel für die PlayStation kaufen. Die Version für den europäischen Markt greift wieder auf das altbekannte Bündel von Nationalmannschaften zurück.

Um einem Irrglauben gleich vorzubeugen, zwar gleichen sich die Namen der Spieler bei Goal Storm und International Superstar Soccer Deluxe, und beide Titel werden von Konami herausgebracht, doch spielerisch liegen zwischen dem 16- und dem 32-Bit-Spiel einige Fußballplatzlängen. Die staksigen Polygonensportler, die teilweise wie eine Horde Bewegungs-Legastheniker über den grünen Platz jagen, und deren Balltechnik können mit den ausgereiften Spielzügen und der genialen Steuerung des SNES-Sahnestücks nicht mithalten. Vor allem mit dem Passverhalten der Spieler habe ich Probleme: steht nämlich kein Feldspieler als direkter Anspielpartner zur Verfügung, setzt der Ballführende zu einem Spurt an, bei dem er den Ball vor sich her treibt. Das passiert allerdings oft so ungeschickt, daß der Lauf der Kugel meist beim Gegner endet. Auch den rettenden Rückpass zum Torwart kann man sich schenken, ebenso wie den flachen Pass in die Tiefe.

Keine Feinheiten

Zweifellos besitzt Goal Storm eine Menge Spielkultur, doch die Programmierer sind noch zu sehr darauf aus, mit 3D-Grafik zu beeindrucken, anstatt das Gameplay in den Vordergrund zu stellen. Drei Perspektiven sind eine schöne Sache, doch nur eine ist spielbar, sonst ist man mittendrin, aber eben nicht dabei. Freunde ausgefeilter Spielzüge und variabler Taktiken sind hier ebenso verkehrt wie Solo-Spieler. Der Computer spielt, um es mit einem laxen Wort zu sagen, „schlumpfig", und durch einfache Aktionen kann man ihn sehr alt aussehen lassen. Torreiche Begegnungen zu zweit sind angesagt und machen das Spiel in diesem Zusammenhang durchaus empfehlenswert, zumal auch der Humor nicht zu kurz kommt: paßt einem übellaunigen Spieler die gelbe Karte des Schiedsrichters nicht, knallt er ihm schon mal ganz herzlich eins in die Fresse, um dann vom Platz gestellt zu werden.







1 Bei einem Freistoß, Eckball oder Torabschlag zeigt ein blauer Pfeil die Schußrichtung an. 2 Erhält ein Spieler eine gelbe Karte, kontert er diese Verwarnung schon mal mit einer saftigen Watschen für den Schiri und fliegt prompt vom Platz! 3 Torwart und Schütze haben bei einem Elfer gleiche Chancen.

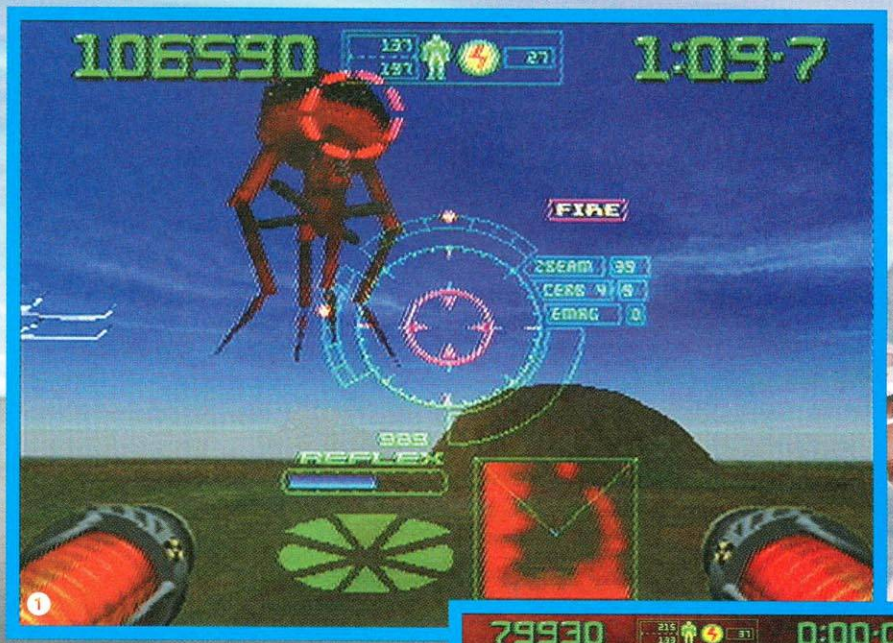


KRAZY IVAN

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEFAN HELLERT

Ivan Popovich sieht immer wieder die Gesichter der Geiseln vor sich, die er befreit hat. Dann löst sich das Bild auf, und er stürzt in ein schwarzes Loch. Ein schwarzer Ritter ist das zentrale Thema in den Gesprächen mit ihm. Popovich erscheint paranoid, schizophren und glaubt, daß eine außerirdische Lebensform, die er zerstören muß, der Schlüssel zu seinem Zustand ist. Nun werden seine Fantasien wahr.







Die Erde des Jahres 2018 wurde weitgehend zerstört, nicht der Atomkrieg war schuld, sondern fünf, immer stärker werdende Kraftfelder, die auf der ganzen Welt verteilt sind. In diesen Regionen hat man humanoide Lebensformen und mechanische Gebilde geortet. Diese Mechanoiden kann man in zwei Gruppen unterteilen: Die Dronen sind kleine Kampfroboter, die in vielfältiger Form Gebietsabschnitte sichern. In jedem Abschnitt befindet sich ein Sentinent, eine gewaltige Kampfmaschine, deren Feuer- oder Kampfkraft immens ist. In beiden Spezies befinden sich gefangene, menschliche Geiseln. Ivans Aufgabe besteht darin, in die Sektionen einzudringen, bis zum Schildgenerator, der das Kraftfeld erzeugt, zu gelangen und es zu zerstören. Nur ein komplett wahnsinniger Elitesoldat mit besonderen Fähigkeiten ist in der Lage, den gigantischen Mechwarrior erfolgreich durch die Mission zu führen.



System:	**PlayStation**
Genre:	**Shoot'em Up**
Spieler:	**1-2**
Level:	**6**
Besonderheiten:	**Dolby Surround, Link-Option**
Hersteller:	**Sony Interactive**
Entwickler:	**Sony Interactive**
Testmuster:	**Sony Interactive**
Veröffentlichung:	**Januar**
Ca. Preis:	**99,- DM**





Spiel viel Atmosphäre ebenso wie der fantastische Sound. Die Spielbarkeit eines Titels mit dem Mechwarrior-Thema wurde niemals zuvor auf ein so hohes Niveau geschraubt. Zusätzlich



ab und wählt außerdem zwischen den Systemen. Jeder Gegner hinterläßt nach seinem Ableben abgesehen von den Gefangenen noch Power-Ups und andere Gegenstände: Energie, Munition, Turbo, Extra-Waffen und das unverwundbar machende Zombie-Icon. Liegenlassen sollte man lieber die Päckchen, die einen schizoiden Schub bei Ivan auslösen oder einen spontanen Luftangriff starten.

Schwere Geschütze

Die Waffenbestückung der Kampfeinheit Krazy Ivan kann nach jeder erfolgreichen Mission vom Spieler aufgewertet und ergänzt werden. Zur Grundausrüstung gehören zwei 30mm Maschinengewehre, ein Raketenwerfer und ein Laser. Genau wie die später hinzukommenden Geschütze schalten die MGs bei Überhitzung ab. Die Steuerung erscheint anfangs kompliziert, geht jedoch schnell in Fleisch und Blut bzw. Metall und Öl über. Neben der normalen Bewegung mit dem Steuerkreuz kann man mittels der vier L-R-Tasten nach links und rechts ausweichen und das Fadenkreuz heben und senken. Mit den vier Action-Buttons feuert man Laser, Raketen und schweres Geschütze

Der schwarze Ritter

Krazy Ivan zeichnet sich durch beeindruckend flüssige 3D-Grafik und extrem detailliert dargestellte und perfekt animierte Kampfmaschinen aus. Auch die Film-Sequenzen zwischen den Missionen wurden auf höchstem Niveau produziert und verleihen dem

fand man eine neue Form des Zeitlimits. Stellt man sich eine gewisse Zeit keinem Sentinent, wird es dunkel, und der schwarze Ritter zeigt sich. Doch, Moment, der Stern auf der Brust, der Aufbau, das ist doch... Nachdem der fünfte Erdteil befreit wurde, muß sich Ivan endgültig seinem schlimmsten Alptraum stellen.







1 6 7 Einige der Sentinent-Blechdosen.
2 Schemenhaft steht der schwarze Ritter vor Euch. 3 4 Bilder der Blue Screen-Aufnahmen.
5 Eine Drone greift aus der Luft an.



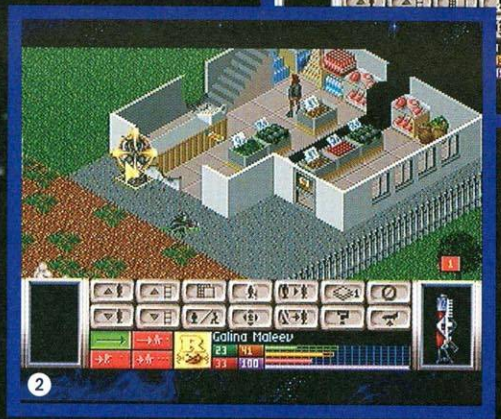
X-COM Enemy unknown

Während weiterhin weltweit Wissenschaftler und solche, die sich dafür halten, über die Existenz außerirdischer Lebensformen streiten, ist für die Jungs von X-Com längst klar: Sie sind bereits da.

JULIAN OSSENT • STEFAN HELLERT

Die Mannschaft starrt gebannt auf die Monitore. Noch drei Sekunden, zwei, eine... Treffer. Das UFO trudelt zu Boden, schlägt in der Nähe von Madrid auf, der Abfangjäger hat seine Mission erfüllt. Knapp zwei Stunden später landen die Männer der X-Com an der Absturzstelle. Während sich die Landungsklappe des Transporters mit metallischem Klicken in die Dunkelheit senkt, noch ein kurzes Stoßgebet und weg mit dem bis auf den Filter abgebrannten Glimmstengel. Der Adrenalinspiegel ist ins schier Unermeßliche gestiegen, doch der Ärger hat gerade erst angefangen... So oder so ähnlich gestaltet sich bei Microprose neuem Strategieepos jeder Einsatztag der X-Com-Helden, der von der UN eingesetzten Kampftruppe gegen die außerirdischen Invasoren. Denn anders als bei vielen Spielen dieser Art sind die Aliens hier keine kleinen putzigen Männchen, sondern bis an die Zähne bewaffnete Krieger mit dem festen Willen, die Erde zu erobern. Der Spieler übernimmt die Rolle des Präsidenten der X-Com.







Genre-Mix

Anfangs gilt es erst einmal, eine Basis irgendwo auf der Welt zu errichten, von der aus die Aktivitäten geleitet werden. Vom Labor bis zum Jägerlandeplatz darf alles gebaut werden, auch die Truppen werden vor Ort ausgerüstet und zum Einsatzort geschickt. Ist erst einmal eine schlagkräftige Station fertig, werden Abfängjäger entsandt, um gesichtete UFOs zum Absturz zu bringen. Gelingt dies, wird eine Einheit von Söldnern zur Absturzstelle geschickt, um die überlebenden Aliens entweder zu Forschungszwecken zu fangen oder sie zu eliminieren - ersteres beinhaltet



System:	PlayStation
Genre:	Strategie
Spieler:	1
Besonderheiten:	Memory Card, Maus
Hersteller:	Spectrum Holobyte
Entwickler:	Microprose, Mythos Games
Testmuster:	Spectrum Holobyte
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM



4



5

1234 Die isometrische Perspektive bietet eine sehr gute Übersicht. 5 Forschung ist unerläßlich. 6 Europa unter Druck.

weit mehr Sinn, ist dafür auch deutlich schwerer. Natürlich versuchen die Invasoren das ihrerseits mit Waffengewalt zu verhindern; einfache Unterfangen sind diese Aktionen also nie. Während alle anderen Teile des Spiels in Echtzeit ablaufen, wird hier auf ein bewährtes Rundenzugsystem zurückgegriffen, dabei steuert man die Spielfiguren aus einer isometrischen 3D-Perspektive. Nach getaner Arbeit werden die Informationen im Hauptquartier verarbeitet und an gefangenen Kreaturen Experimente vorgenommen, um die Technologie der Außerirdischen ebenfalls verwenden zu können. Mit zunehmender Spieldauer tauchen immer neue Alien-Rassen auf, errichten Basen und erobern Städte. Versagt man bei der Rückeroberung zu oft, streicht die UN eiskalt die finanziellen Mittel.

Galaktische Vielfalt

Während die grafische Gestaltung und akustische Untermalung des Spieles zwar gut sind, so steckt doch hinter dieser Durchschnittsfassade ein echter Strategiekracher. Sind die ersten Missionen noch leicht, da die Gegner anfangs schwach und schlecht bewaffnet sind, werden die späteren Außerirdischen zu knallharten Feinden, die bloß mit viel Strategie und hochgerüsteter Technologie geschlagen werden müssen. Folglich sollte man immer möglichst viel forschen, um rasch an neue hochentwickelte Waffen zu kommen; wer das vernachlässigt, gerät schnell in Teufels Küche und in des Aliens Kochtopf. Durch die riesige Vielfalt an zu entdeckenden Gegenständen zur Defensive bzw. Offensive und die niemals gleichen Missionen ist die Langzeitmotivation von X-Com gar nicht hoch genug einzuschätzen. Der knackige Schwierigkeitsgrad dagegen, der insbesondere Einsteiger frustrieren könnte, verhindert unsere Höchstwertung.



6

FUN POINTS

GRAFIK	6 von 10
SOUND	6 von 10
GAMEPLAY	9 von 10
RATING	9 von 10

PGA TOUR 96

ANDREAS BINZENHÖFER • STEPHAN GIRLICH

Bergmanns Golflexikon: „BIRDIE: Absolviert man ein Loch in einem Schlag unter Par, nennt man dies einen Birdie."

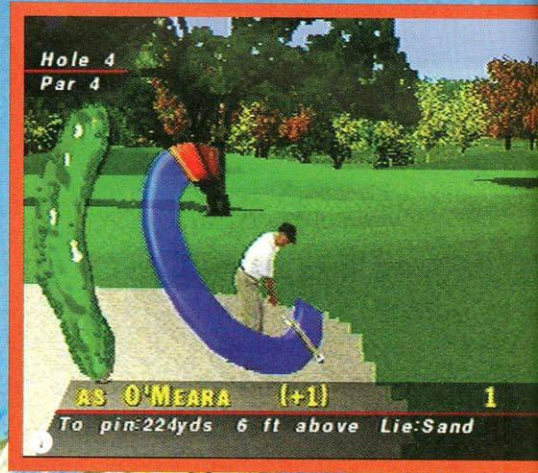
Derartige Erfolge waren von den meisten von uns bisher wohl unerreicht, das kann sich mit EA Sports neuester Golfkonvertierung schlagartig ändern. Anstatt sich nämlich selbst auf den Golfplatz zu begeben, greift man jetzt einfach auf einen von 14 bekannten Pros zurück oder stellt sich nach Herzenslaune seine(n) eigene(n) Amateuergolfer(in) zusammen. Steht diese(r) dann endlich auf dem Pixelplatz, hat man neben der Wahl des Schlägers die Möglichkeit, dem Ball einen Rechts- oder Linksdrall mit auf den Weg zu geben und die Stärke des Backspins zu bestimmen. Der Schlag selbst wird dann durch dreifachen Knopfdruck ausgeführt, wobei der erste den Schlag startet, der zweite über die Länge und der dritte über die Richtung entscheidet.

Das Paradies hat 18 Löcher

PGA Tour 96 bietet gar 36 Löcher. Die beiden somit zur Verfügung stehenden Golfplätze können nicht nur im knallharten Turnier gegen 56 Profis bestritten, sondern auch Loch für Loch oder bei einem lustigen Freundschaftsspiel geübt werden. Als nette Zugabe kann man zu viert einen Drei-Löcher-Shoot-Out spielen, bei dem der jeweils letzte am entsprechenden Loch ausscheidet. In allen Modi läßt sich das Green beim Putten mit einem Gitter überziehen, das hier allerdings nicht wie von der Mega Drive-Version gewohnt drehbar ist. Verschiedene Perspektiven und ein kurzer Heli-Flug über den Golfplatz lassen einen jedoch schnell darüber hinwegsehen. Die beiden Golfplätze garantieren also mehr als genug Spielspaß, Innovationen z.B. in Form einer Driving Range hätten aber auch nicht geschadet.

Familienduell

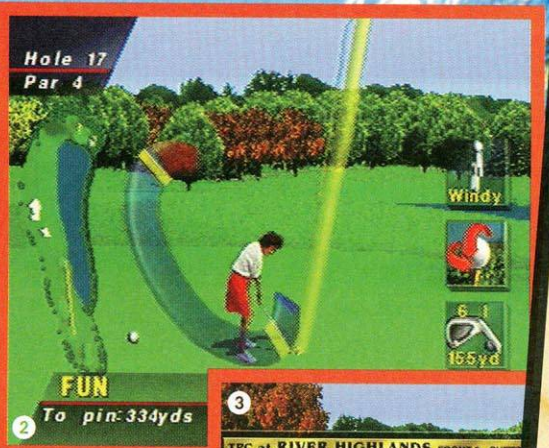
Das eigentlich phänomenale an PGA Tour 96 sind dagegen die schier unendlichen Variationsmöglichkeiten des Schwierigkeitsgrades. Die Optionen, sich vom persönlichen Caddie helfen zu lassen, mit oder ohne Gitter zu putten, den Schwierigkeitsgrad der Schlagausführung zu verstellen usw., erlauben es der ganzen Familie, vom reaktionsschwächeren Opa bis hin zum joypadgeübten Enkel, eine spannende Partie Golf zu spielen. Jeder Sportbegeisterte, im speziellen natürlich Freunde des Golfspiels, sollten sich unbedingt ein Exemplar sichern.

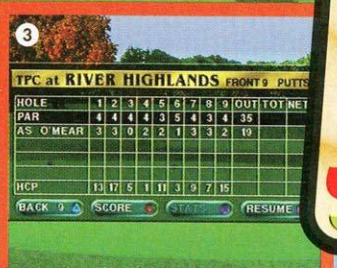




System:	PlayStation
Genre:	Sports
Spieler:	1-4
Besonderheiten:	Memory Card
Umsetzungen:	Saturn, 3DO,
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Hitmen Prod.
Testmuster:	Flying Arts, OIT
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	K.A.

① An Hindernissen wie Sandbunkern oder Seen wurde nicht gespart. ② Die roten Pfeile am Golfball zeigen die Art des eingestellten Dralls an. ③ Auf dieser Punktetafel lassen sich sogar die zum putten benötigten Schläge ablesen.





FUN POINTS

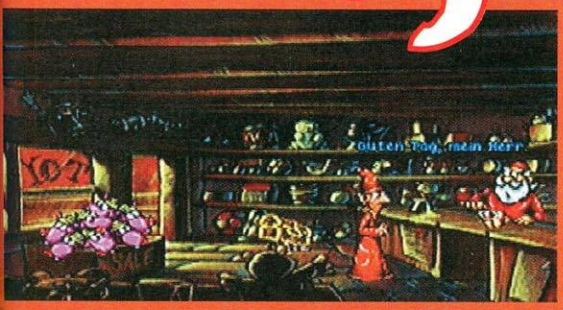
GRAFIK ●●●●●●●●●● 7 von 10

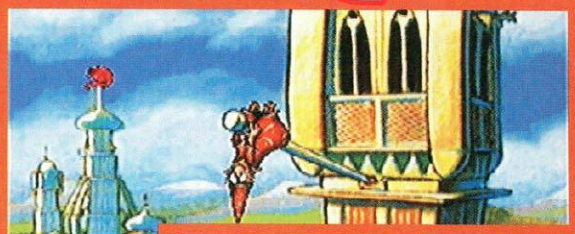
SOUND ●●●●●●●●●● 7 von 10

GAMEPLAY ●●●●●●●●●● 8 von 10

RATING ●●●●●●●●●● 9 von 10

Discworld









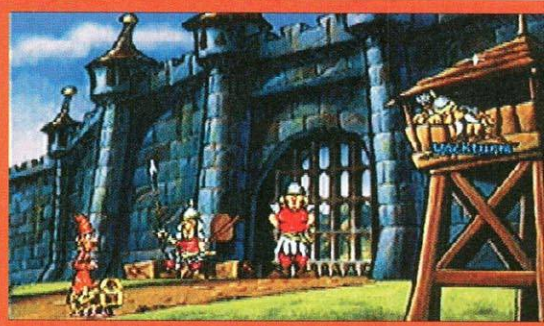
System:	PlayStation
Genre:	Adventure
Spieler:	1
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Memory Card, Maus, Dt.Texte
Hersteller:	Sony Interactive
Entwickler:	Perfect Ent.
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

Durch Terry Pratchetts Romane bei Fantasy-Freaks längst zur Kultfigur avanciert, stellt Rincewind, der schlechteste Magier des Universums, nun auch auf heimischen Bildschirmen die Scheibenwelt auf den Kopf.

Ist der kleine Zauberer selbst sicherlich die letzte Wahl, die irgend jemand träfe, wenn es darum ginge, egal welche Welt zu retten, so wartet das Spiel an sich dagegen mit „magischer" Besetzung auf. Darum ist es kein geringerer als Ex-Monty Python Eric Idle, der die Stimme des Rincewind in der englischen Originalversion übernimmt, und auch Autor Terry Pratchett legte bei der Entwicklung des Adventures eigens Hand an. Die Story kurz umrissen: Ein Drache terrorisiert die Stadt Ankh-Morpork; und da gerade alle fähigen Helden irgendwo beschäftigt sind, wird kurzerhand Rincewind beauftragt, den Feuerspucker zur Strecke zu bringen, unterstützt allein von seinem brillanten Intellekt und seiner laufenden Schatztruhe, in der alle gefundenen Gegenstände verstaut werden.

Zauberhafte Aufmachung

Die Hintergründe sind schön im besten Fantasy-Stil gehalten und geben einen gehörigen Atmosphäre-Bonus, nur die Animationen der Spielfiguren sind ein wenig eckig geraten, was aber nicht wirklich schwer ins Gewicht fällt. Apropos schwer: Adventure-Einsteiger können beim hohen Rätselgehalt und -grad schon des öfteren ins Stolpern geraten, denn nicht alle Aufgaben sind fair, manchmal bleibt einem nichts anderes als stures Ausprobieren übrig, um zum Ziel zu kommen. Wer jedoch solche Hindernisse nicht scheut und Grafik-Adventures der obersten Kategorie liebt, kann bei Discworld ohne jegliche Bedenken zugreifen. Fans von Terry Pratchett dürften ohnehin bereits ein Exemplar zu Hause haben; und wenn irgend jemand die Nummer des Eselskarren gesehen hat, dann... ach, vergeßt es.



JULIAN OSSENT • STEFAN HELLERT





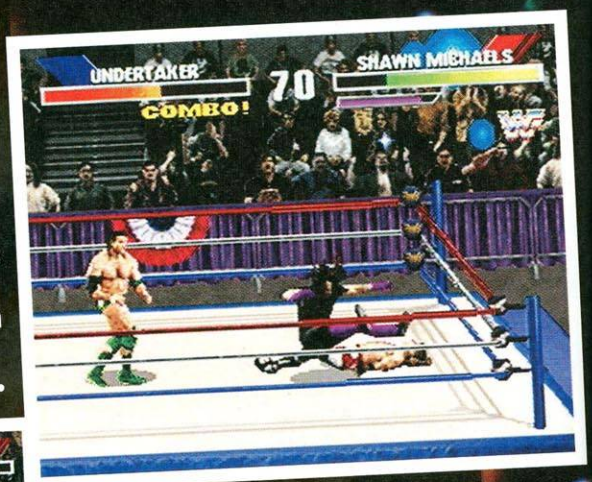
WWF Wrestlemania ARCADE

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

Sport oder Show? Diese Frage stellt sich bei der WWF schon lange nicht mehr, durchgestylt und perfekt choreographiert werden Löcher in die Luft geschlagen. Auf der Konsole mutieren die Superstars nun zu Supermännern.



System:	PlayStation
Genre:	Fun Sports
Spieler:	1-2
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Sculptered Soft.
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

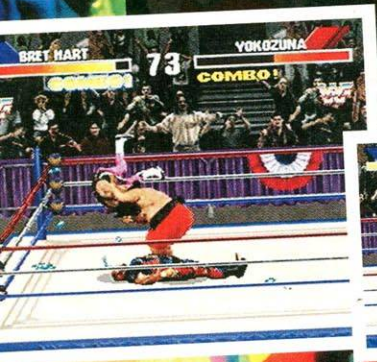




Eines gleich vorweg, Freunde des gleichnamigen Coin-ops, die schon mehrere tausend Mark für den Automaten-Kauf beiseitegelegt haben, können das Geld anderweitig verprassen. Wie man es von der PlayStation gewohnt ist, bekommt man eine vollkommene 1:1-Umsetzung geboten. In der letzten Ausgabe haben wir die MD-/SNES-Versionen vorgestellt. Aufgrund der überlegenen Fähigkeiten des 32-Bitters stehen nun alle acht Kämpfer in bester Digi-Grafik-Qualität und mit allen optischen und akustischen Effekten zur Verfügung, also keine Kompromisse. Nach Ruckeln oder Ähnlichem sucht man selbst in der Vier-Kämpfer-Konstellation vergebens. Die Spielgeschwindigkeit bewegt sich im optimalen Bereich, hektisch, aber zu beherrschen. Technisch zweifellos ein gelungenes Spiel.

Pflicht Top, Kür beinahe Flop

Mit banalen Bodyslams oder Closelines gibt man sich nicht mehr zufrieden, das neueste WWF-Lizenzprodukt spendiert seinen Kämpfern eine Vielzahl individueller Fantasie-Aktionen, diverse Schlag- oder Wurfobjekte, geheime Special Moves und Combos mit bis zu dreißig Schlägen. Unverständlicherweise hat man die Optionsvielfalt, die die Käufer bei WWF Raw überzeugte, auf ein Minimum reduziert. Tag-Teams gegeneinander, Survivor-Series, Endurance-Match, Royal Rumble, alles schon dagewesen und nun wieder ausgespart. Stattdessen kann man entweder den Intercontinental- oder den WWF-Gürtel erringen, wobei man abstruse Matches gegen bis zu drei Gegner bestreitet. Steht uns ein vergleichbarer Sequel-Segen (-Fluch) ins Haus wie im 16-Bit-Bereich? Wartet „Royal Arcade Raw Rumble Superstars of the Suvivor Series in a lousy Steel Cage 1-6" schon auf uns? Wir erinnern uns, mit Wrestlemania fing es auch auf dem SNES an...







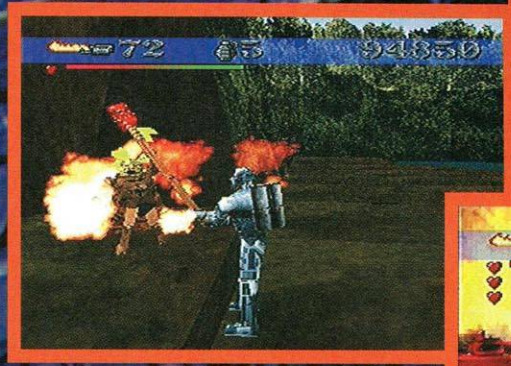
FUN POINTS

GRAFIK	8 von 10
SOUND	8 von 10
GAMEPLAY	8 von 10
RATING	8 von 10

LONE SOLDIER

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

Während im Ausland ein fleischhaltiger Elite-Söldner durch die extraterrestrische Teufelsbrut wütet, wurde für die sensiblen Sittenwächter hiesiger Hemisphären ein Cyborg als Heldensprite eingesetzt.







Dieser steht jetzt vor der Aufgabe, eine Invasion im Alleingang zu stoppen, wahrscheinlich hat das einheimische Verteidigungsminister den gesamten Etat für Videospiele verjuxt. Zumeist schreitet man ja in diesem 3D-Genre aus der Ego-Perspektive durch die Landschaft, hier folgt die Kamera dem polygonisierten Helden mit einigen Metern Sicherheitsabstand. Denn immerhin führt er eine großkalibrige Wumme inklusive der ewigen Munition mit, dazu ein paar Handgranaten. Im Verlauf des Spieles kommen noch Flammenwerfer, Raketenwerfer und ein Lasergewehr hinzu. Eure Gegner haben da schon eine Armee größeren Ausmaßes zu bieten: unter anderem massenhaft Kanonenfutter in Form lästiger Roboter-Kämpfer, die zu Fuß, im Boot oder mit Fahrzeugen unterwegs sind, breitschultrige Scharfschützen, allerlei Panzer, Versorgungswagen, mechanische Spinnen, ein „Huga-Huga"-artikulierender Eingeborenenstamm sowie diverse Endgegner.

Übersteuert

Das Manövrieren gestaltet sich nicht so einfach, gilt es doch, den Kämpfer aus dem Schußfeld zu lenken und auch noch ein Fadenkreuz mit den vier L-/R-Tasten ins Ziel zu bringen. Da kann es schon extrem hektisch werden, oft sind weit mehr als nur ein Gegner mit im Spiel, oder man wird von allen Seiten attakiert. Taktische Finessen beschränken sich auf das Aufsparen der großkalibrigen Waffen für Endgegner, ansonsten heißt es solange ballern, bis einer die Flügel streckt. Optisch und akustisch wird ansprechende Kost geboten, der Soundtrack bewegt sich zwischen getragen-atmosphärischen Klängen bis Techno. Vier Welten, in denen uns die „Handlung" von der Erde bis ins Alien-Raumschiff führt, sind nach dem Durchspielen auch nicht mehr so erbaulich; es werden keine Rätsel oder Alternativlösungen geboten. Trotzdem nicht das schlechteste Spiel und für Freunde des gepflegten Guerilla-Kampfes zu empfehlen.

LONE SOLDIER

System:	PlayStation
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	4
Hersteller:	TelStar
Entwickler:	TelStar
Testmuster:	Konami
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

FUN POINTS

GRAFIK 7 von 10

SOUND 7 von 10

GAMEPLAY 7 von 10

RATING 7 von 10

THE Raiden PROJECT

MARTIN WEIDNER • STEFAN HELLERT







„Dis Englishh mAnual woz prepaired bi Richard Honeywood whO prooved dat iph he kan't programme den at leest He kan rite aNd transwate Engrish (?)"

Sehr von sich eingenommen scheinen die Entwickler nicht gerade zu sein, obwohl sie allen Grund dafür haben würden. Seibu Kaihatsu ließ es sich nicht nehmen, bei den PlayStation-Fassungen ihrer Spielhallen-Shooter Raiden ('90) und Raiden II ('93) selbst Hand anzulegen, und der Lohn dieser Mühe kann sich wirklich sehen lassen. The Raiden Project ist eine absolut Coin-op getreue Umsetzung und zeigt, was die PlayStation im klassischen 2D-Bereich zu leisten vermag. Die Bitmap-Action kommt selbst im Zwei-Spieler-Simultanmodus bei voll ausgebauten Waffensystemen kaum ins Stocken, was angesichts der Detailfülle schon beachtlich ist. Getroffene Gegner trudeln gleichmütig ab, zerbersten in eine Unmenge von Trümmer, zerfetzen Häuserblocks oder ziehen sich wie Furchen durch die Landschaft. Die wenn auch nicht mehr ganz zeitgemäße Hintergrundmusik wurde 1:1 von den Automaten konvertiert, für das Original-Arcadefeeling kann man darüber hinaus den Fernseher hochkant aufstellen und den Horizontal Mode anwählen.

Stets fair, aber schwer

Angesichts der geballten Action auf unseren Screenshots ist man leicht versucht zu glauben, The Raiden Project würde stellenweise unfair werden. Eher das Gegenteil ist der Fall: selbst bei maximal aufgerüsteten Waffen - in Raiden II stehen zusätzlich Plasmalaser und Splitterbomben zur Wahl - bleibt die Übersichtlichkeit gewährleistet, die jeweils acht Level wurden nahezu makellos designed. Erst zu zweit sind vereinzelt hektische Ausweichmanöver gefragt. Nur bei der Musik haben die Programmierer etwas geschlampt und lediglich die bereits bekannten Tracks remixed. Die Digital Audio-Fähigkeiten der Hardware liegen völlig brach. Dieses kleine Manko kann den Fun-Faktor aber kaum schmälern. The Raiden Project ist hinsichtlich der sehr ausgewogenen Schwierigkeitsgrade für Einsteiger und Shoot'em Up-Freaks gleichermaßen geeignet und sollte in keiner ambitionierten Action-Sammlung fehlen.



System:	PlayStation
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1-2
Level:	16
Besonderheiten:	Memory Card
Umsetzungen:	Saturn
Hersteller:	Ocean
Entwickler:	Seibu Kaihatsu
Testmuster:	Laguna
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM



❶ Der Einsatz eines lenkbaren Plasmalasers empfiehlt sich vor allem bei Endgegnern. ❷ Detailverliebt: sich zurückziehende Raupenfahrzeuge hinterlassen beeindruckende Spuren im Sand.

❸ Das P-Symbol (links unten im Bild) rüstet die momentan eingesetzte Waffe bis zu Level 8 auf.

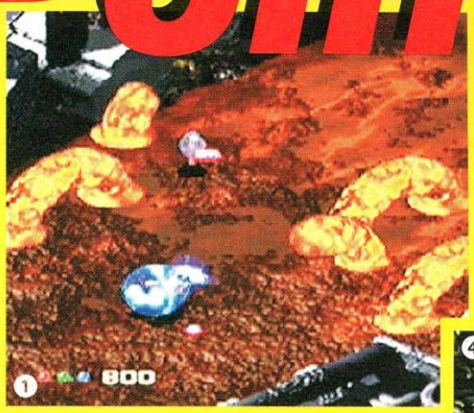
FUN POINTS

GRAFIK	6 von 10
SOUND	5 von 10
GAMEPLAY	8 von 10
RATING	7 von 10

VIEWPoint

MARTIN WEIDNER • STEFAN HELLERT

Eine Schere weniger. „Jetzt noch ein Beamschuß auf den Hauptpanzer und ab durch die Mitte, will heißen in die rechte Ecke", doch Mighty Mah-Too-Bah ist schneller und feuert unvermutet eine Breitseite ab.









❶ Im fünften Level stellen sich die ersten vier Endgegner erneut dem Kampf. ❷ Beeindruckende Explosion! Die Frage „Wo war doch gleich der nächste Gegner?" stellt man sich nur selten. ❸ Auswendiglernen hilft einem auch hier weiter, ein Abschießen der gegnerischen Formationen ist nicht möglich. ❹ Konzentriertes Feuer auf beide Scheren ist vorrangig, mit dem Hauptpanzer hat man dann „leichtes" Spiel.

Das Joypad knirscht bedenklich, ein Zick-Zack-Manöver jagt das andere, „Gescha...". Auf einmal schießt der Riesenkrebs seine übrig gebliebene Schere ab und... GAME OVER.

Szenen aus einem x-beliebigen Shooter?

Mitnichten, denn mutierende Riesenkrebse, kreiselnde Schildkröten oder zangenbewehrte Bandwürmer sind eine Sache, eine isometrische Perspektive indessen eine völlig andere. Seit Segas Zaxxon verstand es niemand außer Sammy so vortrefflich, diese Ansicht in einem Shoot'em Up zu verwenden. Als 74 MBit-Modul bzw. CD für das SNK Neo Geo erschienen, ließ es sich Electronic Arts nicht nehmen die Aufmachung mit einer arrangierten Version des Soundtracks zeitgemäßer zu gestalten - eine Tatsache, die sicherlich nur Kennern des Originals auffallen wird. Viel mehr ins Auge springt hingegen die überarbeitete Grafik. Hintergründe, Gegner und Explosionen wurden auf Silicon Graphics-Workstations gerendert und sehen nicht bloß - wie auf unseren Screenshots - stillstehend, sondern auch in Bewegung einfach atemberaubend aus.



System:	PlayStation
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	6
Besonderheiten:	Paßwort
Umsetzungen	Saturn
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	HighScore Prod., Visual Concepts
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Februar
Ca. Preis:	109,- DM

Doch wehe wenn sie losgelassen...

Sollte ein Frevler es wagen dieses schöne Bild zu zerstören, was kein allzu schwieriges Unterfangen darstellt - Joypad anstöpseln und los geht's - schon zeigt die trügerische Render-Grafik ihr wahres Antlitz. Standardlaser, Power Shot, Sidekicks, Homing Bomb, Fire Bomb, Wave Bomb, Shield, wie die ganzen Upgrades auch heißen mögen, der schöne Schein bricht ruckelnd in sich zusammen, sobald die ersten Schüsse fallen und die Gegner über einen herfallen, denn einfach ist Viewpoint ganz bestimmt nicht. Die Schwierigkeitsgrade wurden anscheinend vertauscht, selbst „Easy" ist schon „Too hard". Nichtsdestoweniger werden sich sicherlich viele dieses Spiel allein aufgrund der schönen Screenshots auf dem Package kaufen. Viewpoint ist schließlich Kult. Wie war das noch mit dem schönen Schein?



Loaded

Splatterpunk Horrorshow

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • BASTIAN LURZ

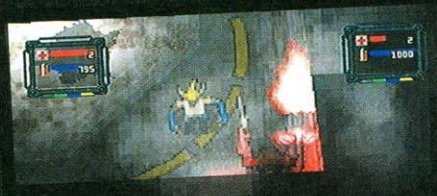
Während man vor einigen Jahren bei Geschichten von Edgar Allan Poe oder Stephen King wohlig erschauerte, sind die Neunziger die Epoche des Splatterpunk. Anstatt anzudeuten wird in diesem Genre des Horrors oft mehr dargestellt, als man vielleicht sehen wollte. Doch können Spiele wie Loaded dieses Ausdrucksmittel auch im Videospiel salonfähig machen?



Ort: Ein Gefängnisplanet für die abartigsten Verbrecher des Universums. Status: degenerierter Haufen Söldner, bewaffnet, skrupellos, mißgebildet. Ziel: Töten, Ausbrechen, Töten.

Sinn: fragwürdig.

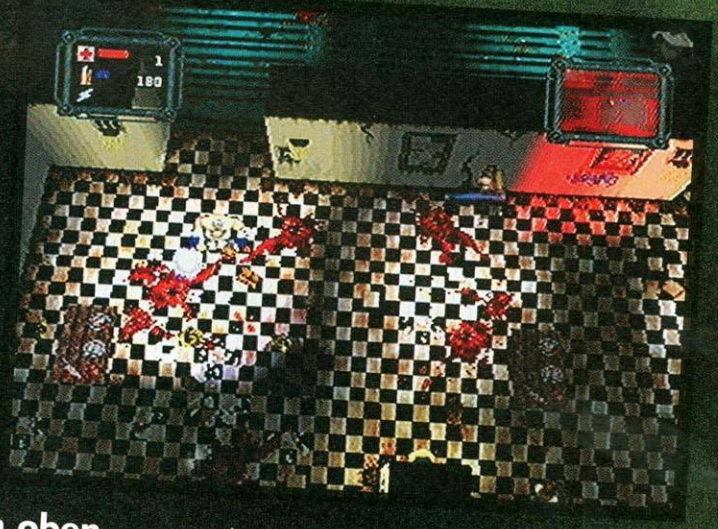
Dies ist der Stoff, aus dem der Plot für Loaded entstand. Sechs menschliche Abfallprodukte, die zufällig mal zu Unrecht in den Knast wanderten, nehmen den Justizirrtum selbst in die Hand. Aus unbekannten Quellen erhielten sie überdimensionale Waffen und sind nun auf dem Weg zu einer beispiellosen Gewaltorgie. Zunächst einmal gilt es, aus dem Gefängnis zu entkommen. In den ersten Abschnitten eliminiert man, entweder alleine oder im Zweierteam (mit Link Up oder zwei Joypads an einer Konsole), diverse korrupte Wärter und Mitgefangene, um an die vier begehrten Hotkeys zu kommen. Mit diesen Universalschlüsseln gelangt man in den Keller der Anstalt, dessen Bewohner sich ausschließlich aus Monstern, Ratten und Untoten zusammen-





System:	PlayStation
Genre:	Shoot 'em Up
Spieler:	1-2
Level:	15
Besonderheiten:	Memory Card, Link Up
Hersteller:	Gremlin Interactive
Entwickler:	Gremlin Interactive
Testmuster:	Softgold
Veröffentlichung:	Januar
Ca. Preis:	99,- DM





setzen. Konnte man sich anfangs noch an den dekorativen Blutflecken oder den verkohlten Leichen orientieren, haben die Kreaturen im Untergeschoß die Angewohnheit, immer wieder zu neuem Leben zu erwachen. Sinnigerweise befinden sich Unmassen solcher Geschöpfe in den teils spärlich beleuchteten Gängen, ein Grund, weshalb der Schwierigkeitsgrad auch in der niedrigsten Stufe noch happig ist. Zu Beginn kann man unter sechs Charakteren wählen, die jeweils besondere Vor- und Nachteile besitzen. Butch, ein Transvestit mit Flammenwerfer beispielsweise, ist schnell und gut gepanzert, dafür wird seine Wumme nur als mittelmäßig eingestuft. Zusätzlich kann jeder Kämpfer eine Smartbombe einsetzen. In den Räumen befinden sich meist auch Extras in Form von Erste Hilfe-Kästen, Munition, Extra-Leben, Smartbomben oder Waffenverstärkern, die die Durchschlagskraft der Hauptwaffen stufenweise erhöhen.

Schräg von oben

Eines muß man den Machern des Titels lassen, so billig die Idee auch sein mag, technisch wurde sie brillant in Szene gesetzt. Vor allem die sogenannten GloArt-Effekte faszinieren nicht nur beim ersten Betrachten. Jede Lichtquelle, seien es Schüsse, Feuer oder Lampen, illuminieren die düsteren Wege, erzeugen Schatten und schaffen so eine einmalige Atmosphäre. Obwohl sich eine Darstellung aus der Ego-Perspektive angeboten hätte, zog man die isometrische Variante vor. Schräg von oben behält man einen gewissen Überblick, und der ist auch nötig, da die Gegner von allen Seiten attackieren. Geradezu abnorm gerieten auch die Soundeffekte: Das unmenschliche Schreien der Zombies, die dumpfen Schläge, wenn sich die Gefangenen in die Haare bekommen oder das schrille Quieken der Ratten, all dies stellt einen erbarmungslosen Angriff auf die Sinne dar. Der Soundtrack wurde von der bekannten Alternativ-Band Pop Will Eat Itself eingespielt.

Natural Born Killers

Zweifelsohne ist Loaded an ein erwachsenes Publikum gerichtet, welches sich mit dieser heiklen Thematik kritisch auseinanderzusetzen weiß. Der Spaß am Spiel entsteht nicht aufgrund der zugegebenermaßen recht harschen Gewaltdarstellungen, sondern wie bei vielen Genrekollegen, beim Erkunden der komplexen Level und dem Kampf ums nackte Überleben.







Toukon Retsuden

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

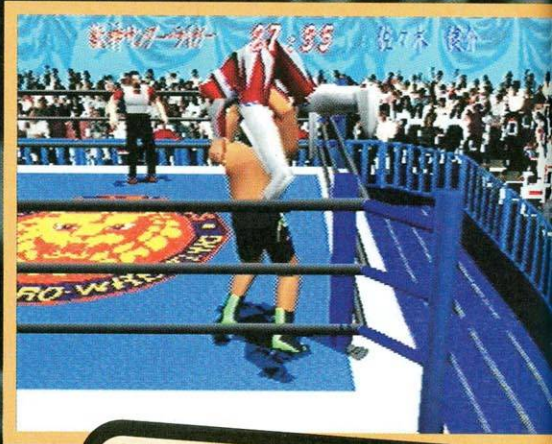


Wrestling-Fans werden es vielleicht schon bemerkt haben, die wahre Action wird nicht bei der WWF oder WCW geboten, nein, es sind die Japaner, die höher fliegen und überzeugender prügeln. New Japan Pro-Wrestling auf Eurosport heißt die Empfehlung.

Obwohl mit Wrestlemania Arcade ein weiteres hochklassiges Catch-Programm im Ring steht, bietet es sich nicht an, die beiden PlayStation-Spiele miteinander zu vergleichen. Man kann, ohne die anderen Titel am Markt abzuwerten, von der ersten echten Wrestling-Simulation sprechen. Zwölf hervorragend dargestellte Kämpfer, an denen keine Ecken oder Kanten zu finden sind, stehen zur Auswahl, um, ausschließlich Mann gegen Mann, diverse Gürtel zu erringen. Toukon Retsuden besitzt eine intelligente, durchdachte und doch sehr einfach zu bedienende Steuerung, die ohne die japanische Anleitung schnell erlernt ist. Stilistisch hielten sich die Macher an die realen Vorbilder, jeder Kämpfer hat individuelle Haltegriffe, Würfe und Taktiken.

Wie im Fernsehen

Anhand der L2-/R2-Tasten kann man aus vier beweglichen Kameraperspektiven den Kampfverlauf verfolgen. Wie in kaum einem anderen Kampfspiel zuvor wird die dritte Dimension genutzt, um Schlägen auszuweichen oder von allen Seiten zu attackieren. Die Computergegner stellen keine besseren Sparringpartner dar, gerade beim gehobenen Schwierigkeitsgrad ist man schnell ein blutüberströmtes wankendes Etwas. Nur mittels einer ausgeklügelten Strategie hat man Chancen, bis an die Spitze der Liga zu kommen. Unterm Strich bleibt ein wirklich ansprechendes Sportspiel mit einer leider sehr nervigen, und nicht abschaltbaren Musik. Außerdem ist die Spielgeschwindigkeit vielleicht ein wenig zu träge geraten. Für Fans trotzdem hundertprozentig das Richtige.



闘魂烈伝

System:	PlayStation
Genre:	Sports
Spieler:	1-2
Hersteller:	TOMY
Entwickler:	TOMY
Testmuster:	Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K.A.



FUN POINTS

GRAFIK 7 von 10

SOUND 6 von 10

GAMEPLAY 8 von 10

RATING 7 von 10

CyberSpeed

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARTIN WEIDNER

„Die wollten wohl wipEout machen und haben dann die Steuerung nicht geregelt bekommen. Deshalb hängen die Fahrzeuge an einer Schnur...“,

solch hämische Sprüche hat man schnell auf den Lippen, wenn man nur einen flüchtigen Blick auf CyberSpeed wirft.

Acht futuristische Rennmaschinen bewegen sich auf einem Kraftstrahl mit rasender Geschwindigkeit durch zehn vorberechnete Landschaften, in den Kurven nutzt man die Fliehkraft um schneller zu werden. Zugegeben, das klingt wenig aufregend, und die Spieldesigner haben noch mehr getan, um dem Spiel, oberflächlich betrachtet, schlechte Chancen einzuräumen. Die ersten zwei Strecken sind erbärmlich langweilig, natürlich braucht man eine gewisse Eingewöhnungszeit, um Waffen kennenzulernen und Strategien zu finden, doch ist es für den unvoreingenommenen Käufer schwer, vorhandene Qualitäten zu erahnen. Continues gibt´s keine, daher sollte man nach jeder geschafften Strecke sofort absaven. Ohne Memory Card wird es dementsprechend frustrierend, denn um den gesamten Rennwettberwerb durchzustehen, bedarf es jeweils mindestens eines dritten Platzes.





System:	**PlayStation**
Genre:	**Rennspiel, Shoot'em Up**
Spieler:	**1**
Besonderheiten:	**Dt. Texte**
Umsetzung:	**Staurn**
Hersteller:	**Mindscape**
Entwickler:	**Mindscape**
Testmuster:	**Mindscape**
Veröffentlichung:	**Dezember**
Ca. Preis:	**99,- DM**

Sympathischer Blender

Die Gegner haben einige Tricks drauf, um Euch das Leben schwer zu machen. Wie das eigene Fahrzeug, verfügen auch die Konkurrenten über Minen, Raketen, ein Lasergeschütz und Beschleunigungsraketen. Taktisch gesehen empfiehlt es sich, vor allem mit den Turbos extrem sparsam umzugehen, da auch ein großer Vorsprung noch innerhalb einer Runde aufgeholt werden kann. Raketen haben manchmal die Eigenart, alle Mitbewerber nacheinander zu eleminieren, vorausgesetzt, man folgt dichtauf und stößt nicht gegen einen rotierenden Gegner. Vorne im Feld läßt man dann ordentlich Minen auf der Strecke zurück, um sich Luft zu verschaffen. Diese Spielidee macht nach einer gewissen Eingewöhnungszeit Spaß, jedoch vermisse ich den Zwei-Spieler-Modus, der die Kurzzeit- in Langzeitmotivation hätte wandeln können. Kennt man die zehn, teilweise fantastisch aufgemachten Strecken auswendig und hat jeden der wirklich komischen Werbespots gesehen, werden wieder zeitlose und anspruchsvollere Titel wie wipEout und deren Nachfolger interessant. Mindscape hat die selbstgestellte Aufgabe technisch hervorragend gelöst, das Spiel selbst ist, und das hätte man schon in der Planungsphase voraussagen können, kein Rennspiel, sondern eine Demonstration der Fähigkeiten der PlayStation mit etwas Spielwitz.







STRIKER 96

STEPHAN GIRLICH • BASTIAN LURZ

Formel 1 und Boxen sind schwer im Kommen, doch König Fußball ist nach wie vor der Deutschen liebstes Sportkind.

So ist es sicher kein Fehler, daß Warner Interactive mit einer Simulation rund ums Leder auf der PlayStation debütiert. Das Original Striker erschien bereits Mitte 1993 für SNES, in den Grundzügen ähnelt das Sequel dem erfolgreichen Vorbild. Angeheizt durch ein ansehnliches Full Motion-Video-Intro wurschteln sich bis zu maximal vier Joypad-Dribbler durch das umfangreiche Optionsmenü. 48 Nationalteams stehen zur Wahl, Wetter, Regelfestigkeit und taktische Varianten können beliebig individuellen Bedürfnissen angepaßt werden. Strikergewohnt kämpfen die Kicker entweder im Freien (11 Spieler) oder in der Halle (7 Spieler, kein Aus) um die Qualifikation zur Europameisterschaft, Ligameisterschaft, Turniersieg, Weltmeistertitel oder einfach um die Ehre. Ohne Verschnaufpause dirigiert man aus sieben (Feld) bzw. fünf (Halle) Perspektiven Ball und Spieler über Rasen oder Parkett. Ein extrem emotionsloser Kommentator soll Live-Atmosphäre vermitteln, Zwischenstände lassen sich über Memory-Card festhalten.

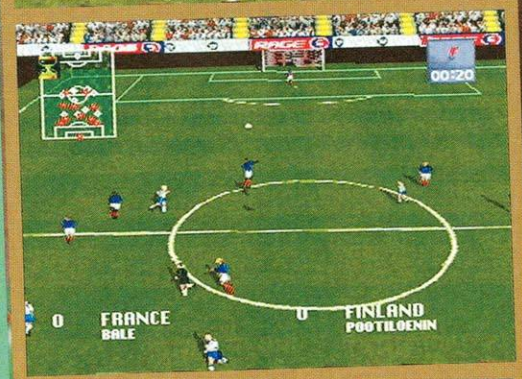
Fast foot

Striker 96 setzt auf Action und höllisches Tempo: irrwitzig schnell wandert das Leder durch die eigenen Reihen, geschossen wird aus allen erdenklichen Lagen, und reaktionsschnelle Keeper verhindern, gerade in der Halle, mit prachtvollen Paraden mögliche Kantersiege. Liebevolle Details wie das Aufwärmen der Akteure und kurz angespielte Nationalhymnen vor einem Match geben der Präsentation eine außergewöhnliche Note. Taktik und Soundkulisse inklusive dem schnarchigen Kommentator, wurden indes recht stiefmütterlich behandelt. So empfiehlt sich Striker vornehmlich für Freunde von bedingungslosem Nonstop-Offensiv-Fußball, Realismus-Fanatiker sind in der 16-Bit-Liga mit ISS Deluxe weitaus besser aufgehoben.

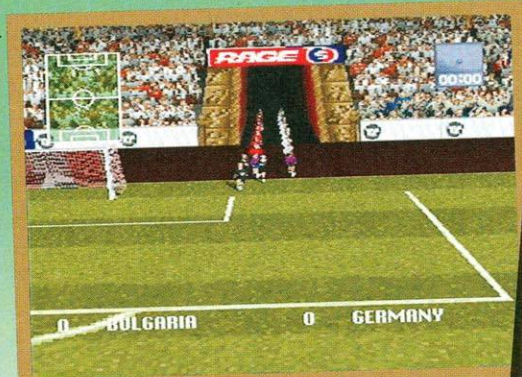


System:	**PlayStation**
Genre:	**Sports**
Spieler:	**1-4**
Besonderheiten:	**Memory Card, Multi Tap**
Umsetzungen:	**Jaguar CD**
Hersteller:	**Warner IE**
Entwickler:	**Rage Software**
Testmuster:	**Warner IE**
Veröffentlichung:	**Erhältlich**
Ca. Preis:	**99,- DM**











FUN POINTS

GRAFIK 7 von 10

SOUND 7 von 10

GAMEPLAY 7 von 10

RATING 7 von 10



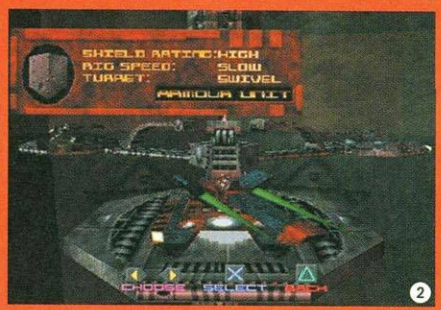
Assault Rigs

STEPHAN GIRLICH • STEFAN HELLERT

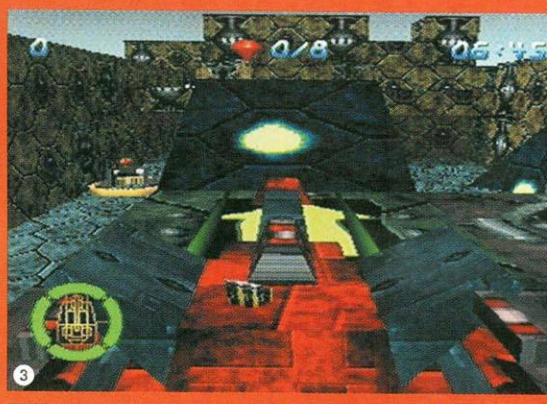
Heutzutage werden Spiele oftmals einzig und allein an ihrem Blutgehalt gemessen. Psygnosis versucht dagegen mit virtuellem Zukunftssport zu beeindrucken.



1



2



3



4

1 Abgeschossene Gegner zerbersten tosend in ihre Einzelteile. 2 Für jeden Level stehen drei unterschiedliche Panzer zur Verfügung, die Modelle wechseln jeweils nach fünf Runden. 3 4 Um jederzeit eine optimale Übersicht zu gewährleisten, ist der geschickte Einsatz aller Perspektiven unerläßlich.

Assault Rigs ist das beliebteste elektronische Shoot'em Up unter den World Net Championships. Der Spieler übernimmt die Rolle des besten Rig Jockeys im ZamCam Assault Rigs Team. Ziel ist es, in 50 verwinkelt aufgebauten Arenen eine vorgegebene Anzahl von Kristallen innerhalb eines Zeitlimits einzusammeln. Angespornt von einem Kommentator, der bei spektakulären Aktionen immer einen coolen Spruch auf Lager hat, lenkt man sein digitales Gefährt, aus fünf Perspektiven besehen, durch komplett mit Texturen überzogene Polygonlabyrinthe. Die Blickwinkel sind dabei in Assault Rigs keine bloße Spielerei. Beispielsweise ist es oftmals erforderlich, die Vogel- der Egoperspektive vorzuziehen, um Sprünge über Rampen optimal timen zu können oder einfach nur um eine bessere Übersicht zu erzielen. Die Standardbewaffnung läßt sich auf insgesamt sechs Waffensysteme aufrüsten, leider werden diese nicht in den nächsten Level mit übernommen. Highlight des Games ist eindeutig der Zwei-Spieler-Modus, für den 20 neue Arenen angewählt werden können, vorausgesetzt man hat Link-Kabel und doppeltes Equipment zur Hand.



System:	**PlayStation**
Genre:	**Shoot'em Up**
Spieler:	**1-2 Spieler**
Level:	**50 (Single)**
	20 (Link-up)
Besonderheiten:	**Dolby Surround, Paßwort**
Hersteller:	**Sony Interactive**
Entwickler:	**Sony Interactive**
Testmuster:	**Sony Interactive**
Veröffentlichung:	**22. Januar**
Ca. Preis:	**99,- DM**

Professionelles Spieldesign

Assault Rigs wird sicherlich nicht das beliebteste Shoot'em Up unserer Zeit, ein beliebtes aber durchaus. Gekonnt auf die 3D-Fähigkeiten der kleinen grauen Wunderkiste ausgerichtet, versehen mit effektvollem Dolby Surround Sound: In Sachen Präsentation bleibt Psygnosis weiter Spitze. Spielerisch erreicht der futuristische Shooter dieses Niveau nicht ganz. Die Juwelensuche ist speziell für Solospieler auf Dauer doch etwas eintönig, und in manchen der höheren Runden nervt der überzogene Schwierigkeitsgrad. Wen dies jedoch nicht stört, der darf bedenkenlos zugreifen, da die Mankos nun wirklich keine schwerwiegenden sind.



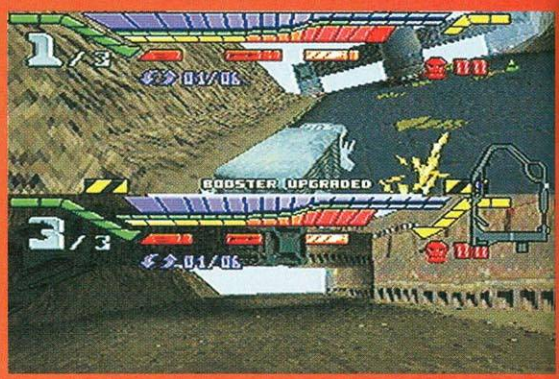
Hi-Octane

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • PHILIPP NOACK



System:	PlayStation
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-8
Level:	9
Besonderheiten:	Memory Card, dt. Texte
Umsetzungen:	Saturn
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Bullfrog
Testmuster:	Bullfrog
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM





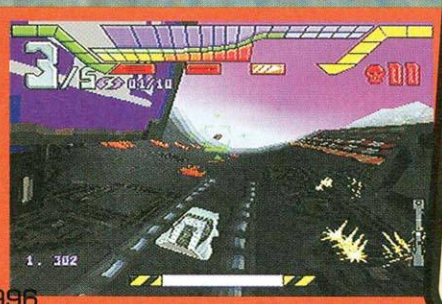
Oftmals läuft die Entwicklung eines Konsolentitels parallel zu der PC-Umsetzung, -nicht in diesem Fall. Hi-Octane kam schon vor ein paar Monaten für die, sich in ständiger Aufrüstung befindlichen Bürohengste auf den Markt.

Und sogar hier stellte das Produkt nach Theme Park und Magic Carpet eher ein hastig nachgereichtes Anhängsel des Edelentwicklers Bullfrog dar, Resultat waren die ersten mittelmäßigen Kritiken für einen Titel der Firma. Für die PlayStation nahm man sich hoffentlich mehr Zeit, oder?

Wie einfach es zu sein scheint, ein Spiel zu konvertieren, zeigt dieses Beispiel. Sogar die höchstpeinliche Option, die Himmelsgrafik abstellen zu können, um die Geschwindigkeit zu steigern, blieb erhalten. Solche Hilfsmaßnahmen sind eigentlich für schlecht bestückte Computerbesitzer gedacht. Maximal acht Wagen auf ebenso vielen Strecken stehen am Start, wobei es noch einige interessante Features gibt: Jedes Vehikel ist mit Raketenwerfern und einer Bordkanone ausgerüstet, um unliebsame Konkurrenten zu eliminieren. Die Steuerung ist neben dem Leveldesign noch das Beste, was Hi-Octane zu bieten hat. Eine intelligente Lösung mit Booster und Bremse erlaubt exakte Fahrmanöver, wobei jede der drei Perspektiven praktikabel ist. Die Kurse wurden so konstruiert, daß es zahlreiche Abkürzungen zu entdecken und eigentlich keine Chance gibt, zu bestehen, ohne genaue Kenntnisse über den Verlauf der Strecke zu besitzen.

Zuviel zugemutet?

Zweifellos ist die PlayStation in der Lage, ein Spiel wie Hi-Octane flüssig darzustellen. Die Grafikroutine, die hier verwendet wurde, bremst den Prozessor jedoch ziemlich aus. Vor allem im Split-Screen-Modus ruckelt das Bild, daß es nicht mehr feierlich ist. Diverse andere Modi wie Death Match (Ballern bis zum Untergang), der „Abschlagsmodus" (bis zu acht Teilnehmer fahren jeweils ein paar Sekunden, dann wird das Joypad weitergegeben), das Clone-Race (der Computer erzeugt einen Gegner mit dem eigenen Können) oder Championship lockern zwar auf, trotzdem hat man das Gefühl, daß hier ein bekanntes Softwarehaus lieblos sein Angebot erweitert hat, um Kohle zu machen. Wer Shoot'em Up-Rennspiele mag, sollte lieber zu wipEout greifen oder Hi-Octane zumindest anspielen.



FUN POINTS

GRAFIK	5 von 10
SOUND	6 von 10
GAMEPLAY	6 von 10
RATING	6 von 10



Hyper Formation Soccer

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

Auf dem Super Nintendo hieß das erste Fußball-Spiel Super Formation Soccer. Die interessante Philosophie der Firma Human scheint zu lauten: „Wir machen´s noch mal auf der PlayStation, nur schlechter...". Eigentlich eine gute Idee, oder?!



System:	PlayStation
Genre:	Sports
Spieler:	1-2
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Human Entertainment
Entwickler:	Human Entertainment
Testmuster:	Order In Time, Flying Arts
Veröffentlichung:	Import
Ca. Preis:	K. A.





Dies dürfte dann wohl auch die einzige Idee gewesen zu sein, die man in den letzten vier Jahren hatte. Was machen die Herrren aus der Entwicklungsabteilung eigentlich den ganzen Tag? Sake schlürfen und den Spielkommentator mit der miesesten englischen Aussprache suchen? Wenigstens das ist ihnen gelungen, „Hyper" Voice Jon Kabira radebricht sich durch die drei schwierigen Worte des Titels, daß man Appetit auf mehr bekommt. Die PlayStation stellt sogar beim Laden des Optionsmenüs neue Rekorde auf, dafür wurden hier sämtliche Allerwelts-Einstellungen integriert. Drei Perspektiven, die man über vier Stufen heranzoomen kann, das ist doch schon was, denn angewählte Taktiken oder Spielaufstellung interessieren die Kicker herzlich wenig.

Dumm kickt gut?

Kurz vorm Anstoß könnte man noch glauben, es mit einem durchschnittlichen Game zu tun zu haben, die Grafik hat zwar eher 16-Bit-Niveau, doch das muß ja in diesem Genre nicht unbedingt störend sein. Nach Spielbeginn reduziert sich der Intelligenzquotient der Akteure plötzlich auf den Level einer Fruchtfliege, weshalb sonst sind sie kaum in der Lage, Pässe anzunehmen, zum Ball zu laufen, sich anständig zu bewegen oder wenigstens in der Nase zu bohren? Um es auf einen Nenner zu bringen: ein hoher Pass über die Abwehr läßt die Doofis immer wieder alt aussehen, und der folgende Diagonal-Schuß von der Eckkante des Fünf-Meter-Raums ist grundsätzlich im Tor. Es würde mich auch nicht wundern, wenn der Torwart vor seiner sportlichen Karriere als Versuchskaninchen für einen Chemiekonzern gearbeitet hätte. Unvermittelt verfällt er in völlige Teilnahmslosigkeit und läßt Schüsse, die es gerade so von der Mittellinie zum Tor geschafft haben, über die Linie kullern. Der Typ, der die Soundkulisse programmiert hat, muß dabei mal unverbindlich vor Lachen vom Stuhl gekippt sein, wobei alle Regler auf „Zehn" sprangen, denn die Fans, die aussehen wie zwei Pfund Gehacktes, das versehentlich in den Scanner gefallen ist, jubeln in der Tonlage eines ICE-Zugs bei einer Vollbremsung. Mit optischen Innovationen wurde auch nicht gespart: eine La Ola-Welle zu integrieren ist sicherlich kein schlechter Einfall, nur sollten die Zuschauer hier aktiv werden und nicht die Architektur des Stadions. Human League sang einst: „I´m only Human, born to make mistakes...", und damit hatten sie hundertprozentig recht.





Star Fighter

MARTIN WEIDNER • STEPHAN GIRLICH



Ehrgeizige Naturen scheinen im FedNet nicht sonderlich beliebt zu sein.



System:	3DO
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	60
Besonderheiten:	Backup-Booster, Flightstick Pro, Dt. Texte
Umsetzungen:	3DO M2
Hersteller:	Studio 3DO
Entwickler:	Krisalis
Testmuster:	3DO Company
Veröffentlichung:	Dezember
Ca. Preis:	109,- DM



Die Akademie schickt ihren Kadetten-Nachwuchs lieber in trockene Simulatoren, als ihm gleich zu Beginn ihr High Tech-Spielzeug, einen Starfighter M1, anzuvertrauen. Einige Trainingsmissionen später, in denen man sich mit grundlegenden Flugmanövern und Waffensystemen anfreunden kann, erwartet unsere ambitionierte Staffel die erste Bewährungsprobe...

Attention to detail

Starfighter hebt sich von der Schar an Shootern wohltuend ab. Ähnlich wie in Cybermorph sind die Handlungsmöglichkeiten des Spielers nicht auf einen linearen Pfad beschränkt, sondern er kann sich völlig frei bewegen. Gerade die vielfältigen Effekte sind es, die die Grafik-Engine so beeindruckend gestalten. Lasergarben hinterlassen zerklüftete Felsformationen, anvisierte Gegner werden mit Wireframes überzogen, Wolken erschweren die Sichtverhältnisse, im Tiefflug über der See sind sogar einzelne Wellenbewegungen auszumachen.

Stay a while, stay forever!

So kann man der Versuchung kaum widerstehen, einen Landstrich nach sämtlichen Gegnern zu durchkämmen, zumal einen nur in den wenigsten Missionen ein Zeitlimit behindert. Die Kameraperspektiven tragen auch nicht gerade dazu bei, einfach zum nächsten Punkt der Tagesordnung überzugehen. Aus der externen Ansicht ein Objekt zu zerstören und aus Blickwinkel No. 2 zu beobachten, wie der Starfighter durch die Explosion gleitet, sagt schon einiges aus. Entscheidend dafür, letztendlich länger in einem Level zu verweilen als ursprünglich beabsichtigt, sind aber eigentlich die Energiekristalle, die nahezu jeder Gegner bei Abschuß hinterläßt. Je nach Kombination, die vom Spieler erst herausgefunden werden muß, sind spielentscheidende Upgrades möglich, und zwar nicht bloß landläufige für Waffensysteme oder Schutzschilde, sondern auch welche für Triebwerke oder die Steuerung.

Bigger, better, faster, more

Um Kritikern nicht völlig den Wind aus den Segeln zu nehmen, sei angemerkt, daß die Framerate angesichts der Detailfülle natürlich etwas abfällt. Objekte bauen sich erst recht spät auf. Mit 20 Frames pro Sekunde hat Krisalis aber eine sehr gute Kompromißlösung zwischen Geschwindigkeit und grafischem Anspruch gefunden. Für Shooter-Fans unentbehrlich, scheitert Starfighter lediglich wegen der teilweise inhaltlich zu ähnlich aufgebauten Missionen an einer noch höheren Wertung.



D

MARTIN WEIDNER • JULIAN OSSENT

D vollbringt das Kunststück, frischen Wind in ein Genre zu bringen, aus dem bisher fast ausschließlich Mist hervorgegangen ist.



System:	3DO
Genre:	Interactive Movie
Spieler:	1
Besonderheiten:	Dt. Texte & Sprachausgabe
Umsetzungen:	PSX, Saturn
Hersteller:	Panasonic
Entwickler:	Warp.
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	Dezember
Ca. Preis:	129,- DM

Die Geschichte nimmt ihren Ausgang in einem Massaker, das im Jahre 1997 in einem Hospital von LA verübt wird. Der Täter, der Leiter der Klinik, zählt zu den angesehensten Männern der Stadt. Um das Leben der Geiseln nicht weiterhin zu gefährden, bittet die Polizei seine Tochter Laura, mit ihm zu verhandeln. An einem mit blutüberströmten Leichen übersäten Wartesaal vorbei betritt sie unversehens ein Portal, das sie schlagartig in eine Parallelwelt versetzt. Das mittelalterliche Schloß, in dem sie sich wiederfindet, wirkt seltsam vertraut. Ein unheimliches Wesen scheint sich dem Geist ihres Vaters bemächtigt zu haben, der sie mit beängstigender Stimme beschwört, in ihre eigene Welt zurückzukehren. Traumatische Erinnerungsfetzen brausen ihr durch den Kopf, ein Käfer kristallisiert sich bald als Reizfaktor heraus, und überall Blut, so viel Blut... Der japanische Originaltitel „D's Dining Table" läßt den Kern der Handlung anklingen.

Adult only

Die brillante Story mit ihren vielen überraschenden Elementen wird bis zuletzt aufrechterhalten, als Laura klar wird, was es mit dem Dining Table auf sich hat und wer sich hinter D verbirgt. Die zutiefst beunruhigende Atmosphäre wird durch die beklemmende Musik und die schummerige Grafik noch unterstrichen. D ist alles andere als die übliche low-budget Produktion mit ausrangierten Schauspielern und Sternchen, wie man sie von Interactive Movies gewohnt ist. Die gerenderte Grafik hat Stil und erweist sich einer Next Generation-Konsole als würdig, zumal die Handlung in erster Linie eine erwachsene Klientel anspricht. Nicht ohne Grund hat Acclaim Entertainment die Saturn- und PlayStation-Versionen lizensiert und zum hauseigenen Blockbuster fürs erste Quartal '96 auserkoren.

Schwächen im Gameplay

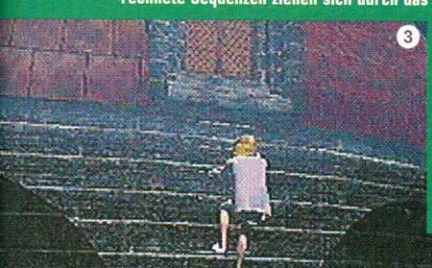
D weist lediglich im Ansatz klassische Adventure-Tugenden auf und erinnert eher an The 7th Guest, stellenweise sogar an Dragon's Lair. Die Puzzledichte ist nicht sonderlich hoch und die Handlungs- und Bewegungsmöglichkeiten sind eingeschränkt. Im zweiten Anlauf ist man durch, die vier Möglichkeiten das Spiel zu beenden sind nur als Bonus zu verstehen; für Adventure-Liebhaber sicher zu einfach und zu kurz, in Sachen Interactive Movies jedoch eindeutig ein gewaltiger Schritt vorwärts.

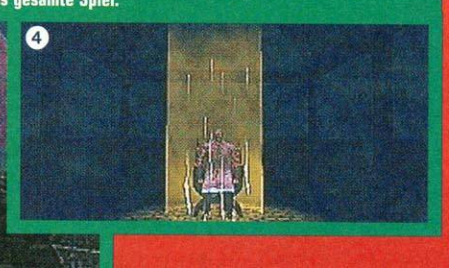






❶ Die Zahlenkombination für den Tresor befindet sich ein Stockwerk tiefer auf einem Türschild. ❷ Das Breitschwert scheint in diese Vertiefung zu passen. ❸❹ Lediglich zwei bis drei Steuerungsmöglichkeiten stehen pro Raum zur Verfügung, dementsprechend spärlich fallen die Puzzles aus. Vorberechnete Sequenzen ziehen sich durch das gesamte Spiel.





Blade Force

MARTIN WEIDNER • STEPHAN GIRLICH

Eine gekonnte Drehung nach rechts, an der Mauer entlang. Der HeliPak fügt sich sanft dem Flightstick-Kommando. Doch aus heiterem Himmel tauchen Lasergarben aus der Mauer auf, eine Eject-Taste sucht man vergeblich, und der Heli trudelt getroffen gemächlich gen Erdboden ab...

Klingt unglaubwürdig? Widmen wir uns lieber der nicht weniger unglaubwürdig erscheinenden Hintergrundstory. Meggagrid, ein Industriekomplex, der auf den Ruinen von LA erbaut wurde: Die Regierung hat alle Mittel für Gefängnisse, Gerichte und Krankenhäuser eingefroren und die Höchststrafe auf zwei Wochen Gefängnisaufenthalt heruntergesetzt. Weltverbesserer werden mit Bombenanschlägen terrorisiert, das Chaos regiert. Ein Einzelkämpfer soll nun im Auftrag der Untergrundbewegung die Straßen von den Verbrechersyndikaten zurückerobern.



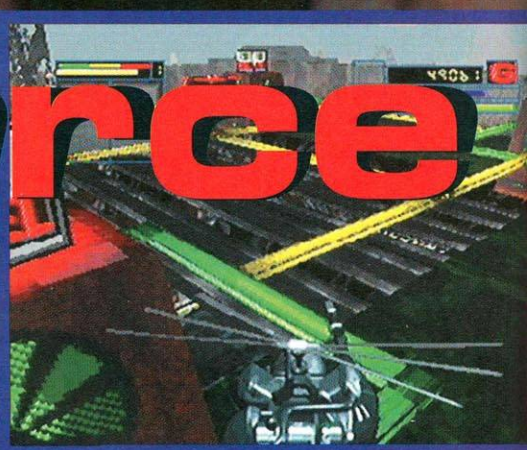
System:	3DO
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	6
Besonderheiten:	Backup-Booster, Flightstick Pro
Hersteller:	Studio 3DO
Entwickler:	Studio 3DO
Testmuster:	O.I.T.
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	109,- DM

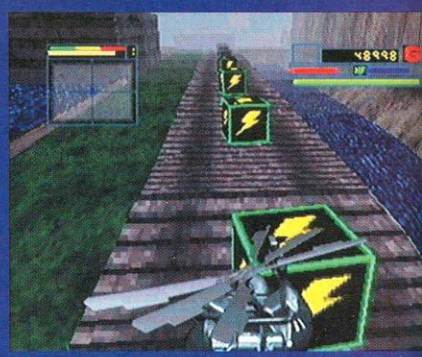
3D olé...

Bemerkenswerter ist dem entgegen die 3D-Grafikengine von Bill „Pinball Construction Set" Budge, die mit 24 Einzelbildern pro Sekunde erstaunlich flott ausfällt. Geschickt eingesetzte Nebeleffekte verschleiern hier den Bildaufbau im Hintergrund. Der HeliPak-Prototyp läßt sich sehr weich durch diese 3D-Landschaften steuern. Mit jeweils drei Projektilgeschossen und Granaten ist der Pseudo-Helikopter recht gut gerüstet, Extras wie Energie, Treibstoff, Unzerstörbarkeit, Schild oder 1up vervollständigen das Depot.

... und der Feinschliff?

Bei den Objekten hört die Detailverliebtheit schon auf. Außer immer gleichen Geschütztürmen und Bunkern sowie einigen wenigen feindlichen Schiffen wird kaum Abwechslung geboten. Da mögen die Level noch so umfangreich sein, wenn die Missionen allesamt recht ähnlich aufgebaut und die Hintergründe fast beliebig austauschbar sind, geht die Motivation - der feinfühligen Steuerung und schnellen Grafik zum Trotz - langfristig gesehen den Bach runter. Noch dazu sind mühselig eingesammelte Upgrades nur in je einer Mission verfügbar. Blade Force wirkt wie ein typisches US-Produkt, in dem die Entwickler der Aufmachung den Vorzug gegenüber der Spielbarkeit geben.







❶ Die Lage von Treibstoffkanistern sollte man sich genau einprägen, um später darauf zurückgreifen zu können. ❷ 100 bis 200 Weapon Recharger sind in einem Level verstreut. ❸ Die Schranke öffnet sich erst, wenn alle Gegner beseitigt wurden.

FUN POINTS

GRAFIK	7 von 10
SOUND	7 von 10
GAMEPLAY	7 von 10
RATING	6 von 10

POWER DRIVE RALLY

MARTIN WEIDNER • STEPHAN GIRLICH

Mit 64-Bit und 35 Rallyepisten auf der Überholspur? Wohl kaum, denn die entsprechenden 16-Bit-Versionen befinden sich bereits seit einem knappen Jahr auf dem Markt.

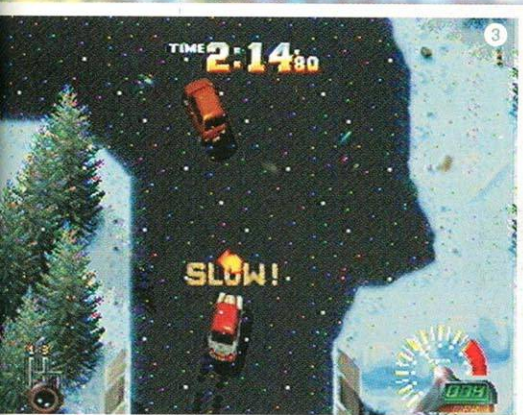




Geht man noch mit Straßenvarianten eines Fiat Cinquecento oder Mini Cooper an den Start, ist es, genügend eingefahrene Preisgelder vorausgesetzt, später unter anderem möglich auf einen rallyetauglicheren Toyota Celica oder Ford Cosworth umzusteigen. Man kann sich natürlich auch damit begnügen, sein oftmals lädiertes Gefährt wieder auf Vordermann zu bringen. Ein Beifahrer kündigt nämlich Kurven, Gefahrenstellen und Schikanen an, sogar in digitalisierter Sprachausgabe, für gute Rundenzeiten läßt es sich dennoch nicht vermeiden, das Layout der einzelnen Strecken auswendigzulernen. Der Geschicklichkeitsparcours bleibt offensichtlich das einzige innovative Feature und wäre zudem ohne weiteres eines eigenständigen, äußerst originellen Spieles würdig gewesen. Rückwärts einparken, sich durchschlängeln oder an Hindernissen vorbeiziehen: Das alles unter einem sehr knapp bemessenen Zeitlimit, ein umgefahrenes Hütchen kostet gleich zehn Strafsekunden, riskante Ausweichmanöver sind hier Pflicht.

16-Bit-Gameplay?

Bremsspuren bei allzu hektischem Fahrstil, Lichtkegel, selbst an aufblinkende Bremslichter wurde gedacht, Rage Software hat sich sichtlich um grafische Details bemüht. Den respektablen Fun-Faktor der Mega Drive- und Super Nintendo-Versionen machte hingegen hauptsächlich das forsche Driften der sechs Kutschen aus. Nur so war es möglich, Kurven bereits auf Anhieb gekonnt zu meistern. Auf dem Jaguar hingegen wurde dieses entscheidende Feature schlicht und einfach weggelassen - und das bei einem Rallye-Spiel! Darüber hinaus kämpft Power Drive Rally mit bereits bekannten Handikaps: Ein einziger Computergegner, kein „echter" Zwei-Spieler-Modus, keine manuelle Schaltung und lediglich drei, noch dazu recht selten auftauchende Power Ups sind einfach zu wenig, um den Spieler auf Dauer zu motivieren. Atari braucht Toptitel aber eher gestern als heute, will die Firma '96 und darüber hinaus auf dem hart umkämpften Markt bestehen.







System:	Jaguar
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Level:	35
Besonderheiten:	Batterie
Hersteller:	Time Warner Interactive
Entwickler:	Rage Software
Testmuster:	O.I.T.
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	129,- DM

❶ Auf den Boden gepinselte Symbole zeigen die nächste Schikane. ❷ Attention To Detail: bei kritischen Fahrmanövern raucht der Gummi. ❸ Gefahrenstellen werden im Vorfeld nicht nur akustisch angekündigt. ❹ Auf der Rage-Hausstrecke (Track 35) ist das Zeitlimit extrem knapp bemessen.

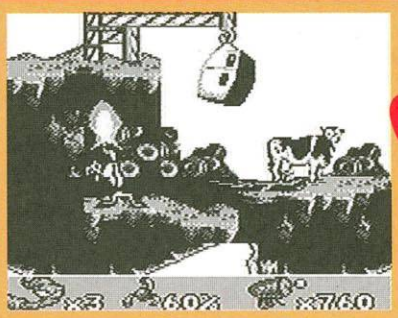
FUN POINTS

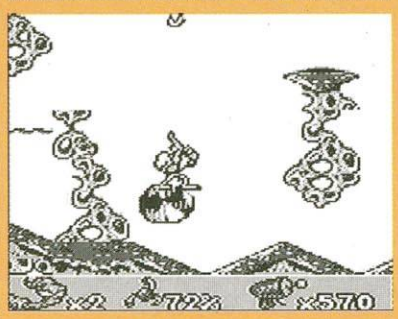
GRAFIK	5 von 10
SOUND	3 von 10
GAMEPLAY	5 von 10
RATING	5 von 10

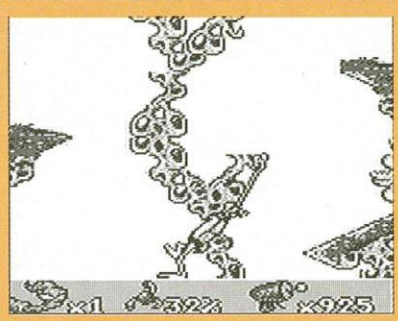
EARTHWORM JIM

PHILIPP NOACK • MARKUS APPEL

Manche Umsetzungen dauern einfach länger. Während Götz gerade seinen Text zum zweiten Earthworm auf dem Super Nintendo in einen unserer Redaktions-Macs klopft, sitzte ich im Nebenzimmer am Super Game Boy und erforsche den dritten Level des „Ur"-Wurms.







Schrottplätze, Bungee Jumping und Kühe

Das ist keine psychotherapeutische Aufforderung zu einer spontanen Assoziationsübung, sondern eine kleine Auswahl der rein gar nicht herkömmlichen Levelthematiken von Earthworm Jim. Es handelt sich um exakt dieselben, mit denen sich Super Nintendo-Besitzer schon vor über einem Jahr auseinandersetzen durften. Jims Fähigkeiten sind auch diegleichen geblieben: mit seinem Head Whip und seinem Plasma Blaster widersetzt er sich seinen Gegnern. Für Sprünge aus großen Höhen verwendet er kurzerhand seinen Kopf als Rotorblatt und schwebt so einer sanften Landung entgegen. In den einzelnen Stages findet man jede Menge Extras wie Power Ups, Munition und zusätzliche Leben. Zur Auflockerung der reinen 2D-Jump'n Run-Runden erwartet den Spieler zwischen den Welten jeweils eine kleine 3D-Sequenz, in der Jim von Psy-Crow durch den Hyperspace verfolgt wird.

Coole Umsetzung

Eines muß man den Eurocom-Programmierern ja lassen, sie haben sich wirklich redlich bemüht, die 16-Bit-Fassungen angemessen für Nintendos „Kleinen" zu konvertieren. Der Levelaufbau ist nahezu identisch, die Animation überzeugend und die Steuerung über jeglichen Zweifel erhaben. Weniger gut gelungen sind die musikalische Untermalung und die „künstliche Intelligenz" der Gegnersprites. Sie bewegen sich zu rasch und zu zielsicher auf Jim zu, um dem Spieler eine faire Chance zum Ausweichen zu lassen.

GROOVY!

System:	Game Boy
Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Level:	6
Umsetzungen	Game Gear
Hersteller:	Virgin Interactive
Entwickler:	Eurocom
Testmuster:	Theo Kranz Games
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	69,- DM





Super Return Of The Jedi

LucasFilms hoher Qualitätsstandard wurde erst kürzlich wieder mit der komplett überarbeiteten THX-Version der Star Wars-Trilogie eindrucksvoll unter Beweis gestellt. LucasArts dagegen traf zielsicher ein Fettnäpfchen:

PHILIPP NOACK • MARKUS APPEL

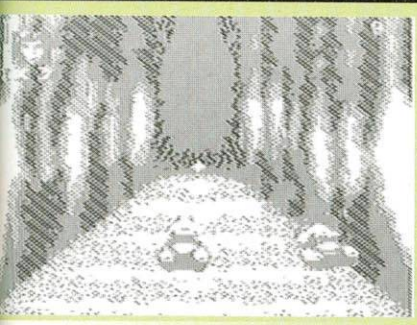
Warum man ausgerechnet THQ mit der Game Boy-Variante von Super Return Of The Jedi beauftragte, wird wohl für immer das Geheimnis des Firmenchefs Sorensen bleiben. In den Grundzügen hielt man sich an das Super Nintendo-Original: Nach dem Motto „Viel Feind, viel Ehr" wurden die teilweise recht komplexen Jump'n Run-Level mit überaus verabscheuungswürdigen Gegnersprites vollgestopft. Wahlweise Luke, Leia oder Chewie können sich durch das Hektikmodul schlagen oder schießen. Die Stages sind in der Regel in mehrere Abschnitte unterteilt und werden vor Spielbeginn mit einer kurzen Introsequenz eingeleitet.

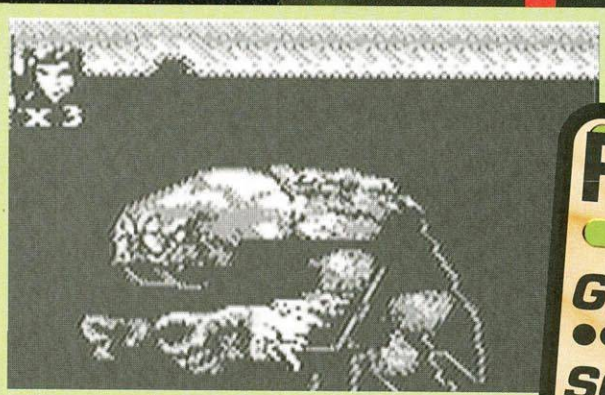
Da lacht das Jedi-Herz

Leider, leider gibt es selbst für die eingeschworensten Star Wars-"Game Boys" nur sehr sehr wenig positive Aspekte im Spiel zu entdecken. Was einigermaßen überzeugen kann, sind lediglich die drei (etwas zu klein geratenen) Heldensprites (samt witziger „Stillhalte"-Animation), der Soundtrack (John Williams zeitlose Kompositionen sind auch auf dem Game Boy nicht totzukriegen) und die löbliche Paßwortfunktion.

THQ - muß man mehr über die Qualität eines Produktes sagen?

Nein, denn mit Super Return Of The Jedi hat die besagte Company wieder sehr eindrucksvoll bewiesen, weshalb man in der Branche diesen äußerst zweifelhaften Ruf hat. Bis aufs Titelbild und die drei Helden bewegt sich die Grafik auf einem selbst für Game Boy-Verhältnisse niedrigen Niveau. Die Gegnersprites sind ausgesprochen häßlich und dazu noch reichlich dämlich plaziert, von intelligentem Leveldesign kann keine Rede sein. Mangelhafte Kollisionsabfrage und häufige Blindsprünge geben dem Modul spielspaßtechnisch den Rest. Wer schon immer sehen wollte, wie man zu einer hochkarätigen Lizenz ein hochgradig schlechtes Spiel fabriziert, sollte zugreifen.







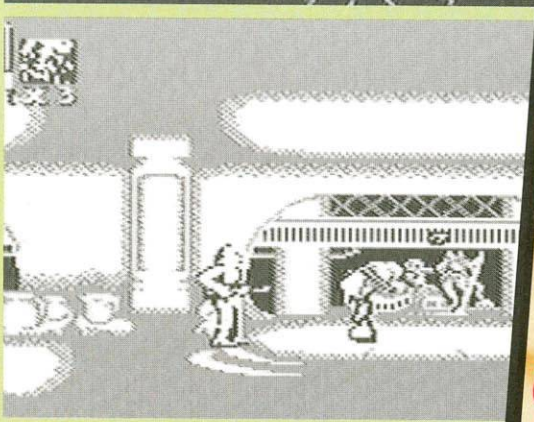


Bild ganz links: sogar 3D-Sequenzen sind auf dem Game Boy mit von der Partie - allerdings eher bescheiden spielbar.

System:	Game Boy
Genre:	Jump´n Run
Spieler:	1
Level:	10+
Besonderheiten:	Paßwort
Umsetzungen	Game Gear
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Black Pearl
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Dezember
Ca. Preis:	69,- DM



BSssSssssssS...!!*



* Die neue Fun Generation gibt's ab 12. Februar 1996 überall zu kaufen!

Leserumfrage Teil 2

mitmachen gewinnen



3 Goldstar 3DO von LG-Electronics

2 PlayStation von Sony Computer Entertainment

1 Panasonic 3DO FZ-10 von Panasonic

10 X-Com Enemy Unknown (PSX) von Microprose



Und wir wollen schon wieder Eure Meinung wissen. Nicht nur, um Euch mit Preisen zu überhäufen, sondern um Euch das Heft zu präsentieren, das Euch wirklich gefällt. Die über 2.300 Zuschriften (Danke, Danke, Danke!), die wir im letzten Monat bekamen, haben darauf schließen lassen, daß wir nicht allzuweit von unserem Ziel entfernt sind. Übrigens, die Fragen 5 und 7 müssen nicht unbedingt beantwortet werden, um an der Verlosung teilzunehmen.

Leserumfrage Teil 2

Ausfüllen und ab damit! Fax: 0931 / 5725570
Post: Vogel Verlag • FUN Generation Leserumfrage
7051/Beate Oehmann • 97064 Würzburg

Name: _____

Straße: _____

Plz, Ort: _____

○ Ja, ich möchte auch weiterhin mit Euch in Kontakt bleiben und interessante Aktionen kennenlernen. Ich bin damit einverstanden, daß Ihr bis auf Widerruf meine Daten in Eurem Computer speichert und sie gegebenenfalls für Informations -und Werbeaktionen einsetzt.

○ Nein, das möchte ich nicht!

Datum, Unterschrift

1. Welche Systeme besitzt Du

_____

_____

_____

2. Mit welchem System beschäftigst Du Dich am meisten?

_____

_____

_____

3. Welches Spielgenre bevorzugst Du?

RPG ○
Action-RPG ○
Adventure ○
Simulation ○
Sports ○
Fun Sports ○
Rennspiel ○
Strategie ○
Jump'n Run ○
Jump'n Shoot ○
Shoot'em Up ○
Beat'em Up ○
Denkspiel ○

4. Wie heißen Deine Lieblingsspiele (mit System)

1.) _____

2.) _____

3.) _____

5. Wenn Du ein Spieleentwickler wärst, wie würde Dein Traumspiel aussehen? (eventuell auf einem Extra-Blatt beantworten)

_____

_____

_____

6. Welches System würdest Du niemals kaufen?

_____

7. Was war Deine größte Enttäuschung beim Kauf einer Hard- oder Software?

_____

8. Hast Du die erste Fun Generation gelesen?

Ja ○
Nein ○

9. Wie lange hast Du Dich mit dieser Ausgabe der Fun Generation beschäftigt?

_____

10. Wieviele Personen außer Dir haben Deine Ausgabe der Fun Generation noch gelesen?

_____

11. Wieviele Seiten der Fun Generation hast Du gelesen?

Alle Seiten ○
Etwa drei Viertel ○
Etwa die Hälfte ○
Etwa ein Viertel ○
So gut wie gar nichts ○

12. Welcher Beitrag hat Dir am besten gefallen? (mit Seite)

_____

13. Welche Themen hast Du vermißt?

_____

14. Sammelst Du die Ausgaben?

Ja ○
Nein ○

15. Welche Aussagen treffen auf die Fun Generation zu?
(1= Trifft voll zu, bis 5= Trifft überhaupt nicht zu)

•Das Magazin ist modern gestaltet ○
•Das Magazin berichtet über das gesamte Themenspektrum rund um Videospiele ○
•Das Magazin vermittelt Hintergrundwissen ○
•Das Magazin zeigt aktuelle Trends ○
•Auf die Informationen bzw. Tips&Tricks kann ich mich verlassen ○
•Fun Generation bietet fundierte Entscheidungshilfen ○
•Die Tests und Kommentare über die Produkte sind objektiv ○
•Die Bewertungen treffen, soweit ich die Spiele kenne, voll zu ○
•Die Beiträge sind kritisch ○
•Die Redaktion ist kompetent und kennt sich am Markt aus ○
•Die Beiträge sind verständlich geschrieben und gegliedert ○
•Die Gewichtung der einzelnen Systeme ist optimal ○
•Die Anzeigen in Fun Generation haben mich schon oft auf interessante Angebote o. Produkte aufmerksam gemacht ○
•Aufgrund einer Anzeige in der Fun Gen. habe ich ein Produkt gekauft ○

16. Bei welchem Händler kaufst Du Hard- und Software? (Bitte Name und Adresse angeben, bei mehreren Händlern nach Möglichkeit alle angeben)

_____

_____

_____

17.Für welche Hobbies gibst Du noch Geld aus? (bitte selbst ausfüllen)

_____

_____

_____

18. Welche anderen Magazine / Zeitschriften liest Du (keine Videospielmagazine)?

_____

_____

_____

19. Welche Erwartungen neben dem Spielen hast Du an eine Konsole? (z.B. Tastatur, VideoCD o. Internet)

_____

_____

_____

20. Bei welchem Betrag liegt für Dich die Schmerzgrenze für eine neue Software-Anschaffung?

_____

21. Auf welche Messen gehst Du, um Dich vor Ort über die neuesten Produkte zu informieren?

Bits`n Fun (München) ○
Computer ´95 (Köln) ○
Cebit (Hannover/März) ○
Cebit Home (Hannover/August) ○
IFA (Berlin) ○
Spielwarenmesse (Nürnberg) ○
Systems (München) ○
ECTS (London) ○
CES (Las Vegas) ○
E3 (Los Angeles) ○
Shoshinkai (Tokio) ○
Jamma (Tokio) ○
andere, nämlich ....

_____

Nein ○

22. Wie alt bist Du?

_____

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, mehrfache Einsendungen werden nur einmal bearbeitet. Mitarbeiter des Vogel Verlages und der sponsorenden Firmen sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 20.1.1996.

SCHWEIZ + SCHWEIZ + SCHWEIZ

game nation

Im Bösch 63 6331 Hünenberg

In unserem Spieleparadies finden Sie Hard- und Software für:

Sega Saturn Sony Playstation Panasonic 3DO Atari Jaguar

Ultra 64 Virtual Boy NEO-GEO und CD Sega 32X PC-Engine

PC-FX SuperNES Sega CD MegaDrive GameBoy GameGear

Als Fachhändler und Import-Spezialist bieten wir ausserdem

Model-Kits Manga-Videos US/JP-Magazine Action-Figuren

Laserdisks (PAL/NTSC) Poster Soft-Air-Guns Fan-Stuff

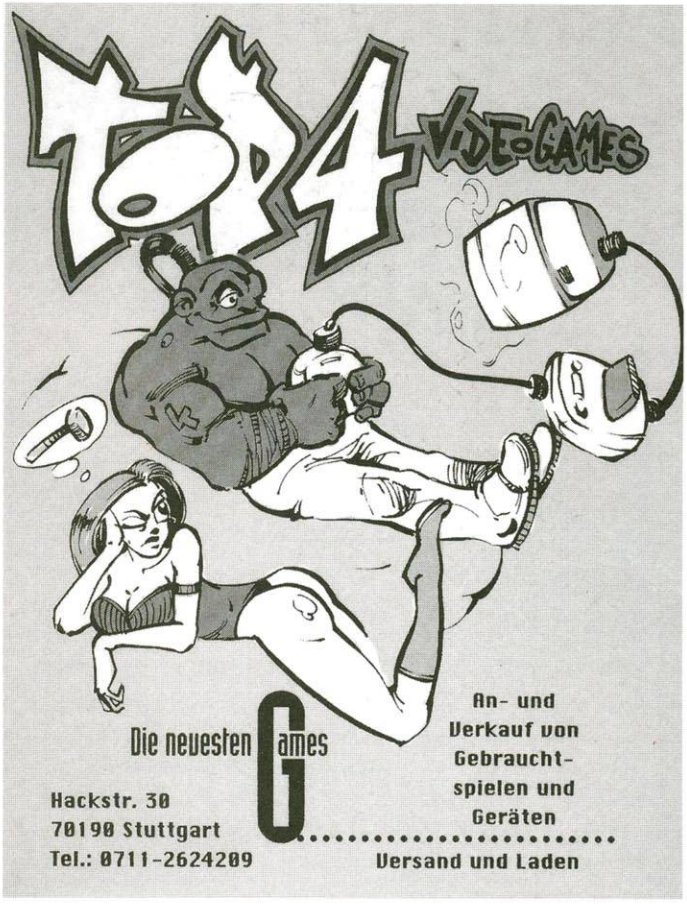
!! 15 Jahre Know-How - Schnellster Versand - Tiefstpreise !!

Besuchen Sie auch unser Ladenlokal, es lohnt sich!

TEL: 042 38 16 56 FAX: 042 38 16 58

Ausland: 0041 42 38 16 56 Fax: 0041 42 38 16 58

Mo 14:00 - 20:00 Di-Fr 11:00 - 20:00 oder Sa 11:00 - 16:00



CHIP CD SERVICE

CHIP´s HITWARE, Volume 2



CHIP´s Hitware Volume 2
ca. 100 Seiten incl. CD-ROM.
ISBN 3-8259-1362-7
DM 19,80

Shareware-Sammlungen gibt es inzwischen wie Sand am Meer. Die allermeisten Sammlungen lassen jedoch den Anwender mit der Vielfalt allein. Genau an diesem Punkt setzt **CHIP´s Hitware** an: Ein 100-seitiges Begleitheft - sachkundig von Spitzenleuten der Szene zusammengestellt - hilft dem Anwender bei Auswahl und Installation der Programme. **Die Publikation bietet auf der CD-ROM die 500 besten Shareware-Programme für Windows sowie Windows-95-Programme.** Die Programme werden vom übersichtlichen Menüsystem verwaltet und decken den gesamten Computerbereich ab: Grafik, Sound, Multimedia, Home- und Business-Anwendungen, Spiele und Entertainment, Online-Hilfen und DFÜ, Tools und Utilities. Alle 500 Programme werden im 100seitigen Begleitheft sachkundig kommentiert. Zudem werden praktische Installationen angeboten und Einsatzbereiche aufgezeigt. **CHIP´s Hitware** erscheint vierteljährlich und kann im Fortsetzungsbezug abonniert werden. **In jeder Ausgabe bringt CHIP´s Hitware brandneue, aktuell zusammengetragene Software.**

VOGEL
Vogel Computer Presse
97064 Würzburg

B E S T E L L C O U P O N

Bestellen Sie per Fax 0931/418-2120 oder Telefon 0931/418-2283.

Bitte Absender nicht vergessen!

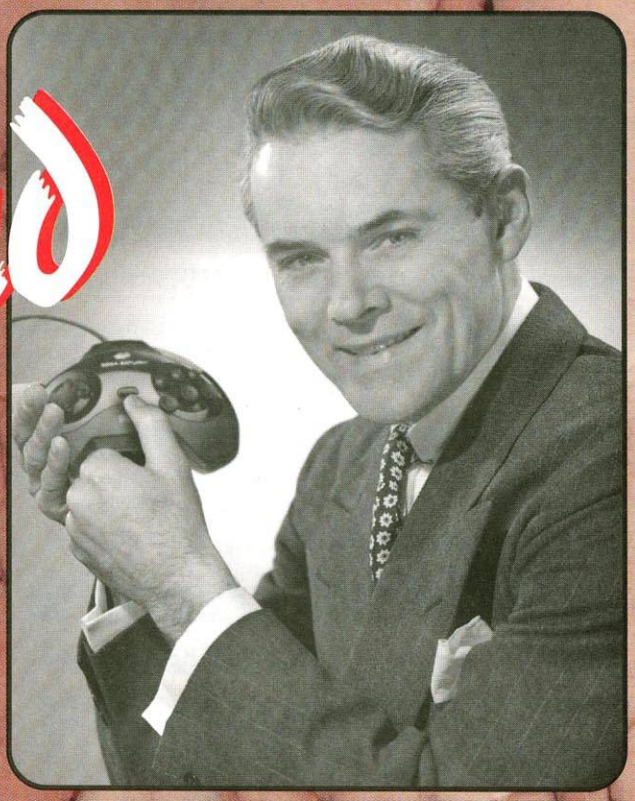
◯ **Ja, ich möchte das CHIP SPECIAL: "CHIPs Hitware Vol. 2" (Best.Nr. 1362)**

zum Preis von DM 19,80

zzgl. Versandkostenanteil DM 4,50 (Ausland DM 8,-).

4759

Onkel Holgers First Aid



Auch die First Aid-Seiten stehen ganz im Zeichen der Next Generation-Konsolen; eine Tatsache, die allerdings kaum mehr zu vermeiden war, da für die etablierten 16-Bit-Systeme momentan nur sehr wenige Titel erscheinen. Vielleicht wird es in der nexten Fun Generation wieder etwas ausgewogener. Viel Spaß beim Spielen!

Destruction Derby

PlayStation

Versteckte Strecke
Normalerweise kann die versteckte Strecke nur fahren, wer alle Divisions im Wrecking Championship Mode gewonnen hat. Das folgende Paßwort ermöglicht eine Proberunde ohne zeitraubendes Fahren. Im besagten Modus gibt man als Fahrernamen **„RELECT!"** ein (Ausrufezeichen nicht vergessen). Daraufhin, wieder im Hauptmenü angekommen, geht man in den Practice Mode und selektiert dort den neuen Kurs.

Assault Rigs

PlayStation

Unverwundbarkeit - Alle Waffen - Paßwort
Bei Psygnosis' letztem Titel findet man zwei versteckte Cheat-Modi. Sie werden mitten im Spiel eingegeben (keine Pause). Um alle Waffen zu erhalten, drückt man **Links, Rechts, Links, Links, Rechts, Links, Rechts, Rechts, Oben, Unten, Oben, Oben, Unten, Oben, Unten, Unten**; die Bildschirmmeldung „Max Weapons added... oh yes" bestätigt die korrekte Eingabe. Unverwundbar wird man mit **Links, X, Links, X, Links, Links, X, Rechts, X, Rechts, X, X**. Dazugehörige Bildschirmmeldung: „Invincible! Yes, indeedy". Das Paßwort zu Level 42 lautet übrigens: **Kreis, X, Dreieck, Kreis, Dreieck, Quadrat.**

Tekken

PlayStation

Doppelraumschiff bei Galaga
Während des Ladens kann man Namcos Coin-op Galaga spielen. Um diesen mit einem Doppelschiff zu starten, müssen im Bildschirm „Licensed by Sony" auf dem zweiten Pad die Tasten **Oben, L1, X und Dreieck** gehalten werden. Falls Ihr übrigens mal in die Verlegenheit kommen solltet eine Stage nicht zu schaffen, so drückt schnell die **Select-Taste**, wenn die Anzahl Eurer Abschüsse angezeigt wird. Auf diese Weise könnt Ihr selbige Stage nochmal versuchen.

Wing Commander III: Heart Of The Tiger

3DO

Debug-Menü
In der 3DO-Umsetzung von Origins Kultspiel fällt vor allen Dingen der happige Schwierigkeitsgrad negativ auf. Beim Einschalten gelangt man in ein Menü mit den Optionen „New Game/Load Game/Continue". Dort hält man die L- und die Start-Taste gedrückt. In dem Moment, indem der Cursor auf „Continue" steht, drückt man A und gelangt ins Debug-Menü. Dort kann man in den System-Flags sein Raumschiff unverwundbar machen oder bspw. alle Videosequenzen ansehen. Dies ist mit allen vier CDs durchführbar.

Parodius Deluxe Pack

PlayStation

Extralevel

Im zweiten Level von Konamis Klassik-Shooter wurde eine weitere Stage versteckt. Diese findet man, wenn man die erste Gegnerwelle komplett abschießt und von der zweiten nur den ersten Gegner. Nun darf man keinen weiteren Schuß abgeben und wird ca. in der Mitte des Levels in diesen zusätzlichen Abschnitt gewarpt.
Jörg Brockmeier, Coesfeld

Zero Divide

PlayStation

Spiel im Spiel

In Zero Divide haben die Entwickler das für das Super Nintendo erschienene Ballerspiel Phalanx versteckt. Während des Zoom-Logos haltet Ihr auf dem zweiten Pad die Start- und Select-Taste solange gedrückt, bis „Bonus Game" erscheint. Nun könnt Ihr die vollständige SNES-Version durchspielen.
Alexander Zwack, Fürth

Secret Of Evermore

Super Nintendo

Seher in Nobilia

Auf dem Marktplatz in Nobilia gibt es einen Wahrsager. Unterhält man sich länger mit diesem, gibt er den Satz „We are characters in a video game" zum Besten. Darauf widerspricht der Held und kann den Seher in ein Huhn, eine Ziege oder einen Korb verwandeln. Drückt man nun den Y-Knopf wird der alte Mann nicht verwandelt. Als Dank gibt er dem Helden zunächst die Stone-Vest. Anschließend geht man in die Gaststätte, speichert ab und resetet das Game. Die ganze Prozedur beginnt von Neuem, diesmal ist die Belohnung das Centurion Cape. Wieder abspeichern und reseten. Das Ganze kann man beliebig oft wiederholen , erhält dafür aber nur noch Geld.
Armin Meister, Erlangen

NBA Tournament Edition

PlayStation

Versteckte Power-Ups - Erweiterter Teamkader

Wie bei sämtlichen 16-Bit-Versionen, so gibt es auch für die PlayStation versteckte Power Ups im Tonight's Matchup-Bildschirm zu entdecken. Die Codes müssen eingegeben werden, bevor die Meldung „Loading Game" auf dem Bildschirm erscheint.

On-Fire: Unten, Rechts, Rechts, Kreis, Dreieck und Links
Dunk anywhere: Links, Rechts, X, Kreis, Kreis und X
Defense: Rechts, Oben, Unten, Rechts, Unten und Oben
Dreier: Oben, Unten, Links, Rechts, Links, Unten und Oben
Quick Hands: Links, Links, Links, Links, Kreis und Rechts
Max Power: Rechts, Rechts, Links, Rechts, X, X, und Rechts
Big Head: Fünfmal hintereinander: Quadrat, X, Kreis und Dreieck
Mammoth Head: Fünfmal hintereinander: Quadrat, Dreieck, Kreis und X
Baby Mode: Fünfmal hintereinander: Quadrat und Kreis
Huge Mode: Fünfmal hintereinander: Dreieck und X
Shooting Acuracy: Unten, Unten, Oben, Oben und Dreieck
Erweiterter Teamkader: Im Teammenü hält man die Select-Taste gedrückt und bewegt das Steuerkreuz entgegen dem Uhrzeigersinn einmal rundrum. Das Team besteht jetzt aus 12 statt aus 6 Formationen.

Rayman

PlayStation

Unendlich Continues - TV-Modus

Ubi Soft hat dem niedlichen Jump´n Run-Helden Rayman sicherheitshalber noch ein paar Cheats mit auf den Weg gegeben, um ihm das Abenteuer zu erleichtern. Unendlich Continues erhält derjenige, der im Continue-Bildschirm, wenn nur noch zwei oder ein Credit übrig bleiben, auf dem ersten Pad die Kombination **Oben, Unten, Rechts, Links** eingibt. Die Credit-Anzahl erhöht sich nun auf zehn. Diesen Trick kann man beliebig oft wiederholen. Den TV Mode schaltet man im Pause-Modus ein. Dort drückt und hält man **R2** und gibt anschließend **Kreis, Kreis, Links, Kreis, Kreis ein.**

Chrono Trigger

Super Nintendo

Geheimnisse

Nach dem Durchspielen eröffnet sich dem Spieler eine zusätzliche Option. Mit **„New Game +"** hat man die Möglichkeit, ein neues Game mit altem Erfahrungsstatus zu beginnen. Bei Luccas' Erfindung steigt Ihr nun nicht auf den linken sondern auf den rechten Pod und gelangt direkt zu Lavos. Besiegt ihn, und in „The End of Time" wartet die Entwicklercrew. Sie klären einen über einige Geheimnisse des Moduls auf.

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

GEX

3DO

Diverses

Haltet im Pause-Modus die R-Taste gedrückt und gebt folgende Tastenkombination ein: Links, C, Unten, Links, Rechts, A, Unten, Rechts, Links. Gex sollte als Bestätigung aus dem Pause-Modus ins Spiel zurückkehren. Folgende Cheats sind jetzt möglich: Bei gedrückter X-Taste läßt sich die Echse unbeschadet durch den gesamten Level steuern. Ein Tastendruck auf C (funktioniert nur mit dem zweiten Joypad) sorgt für ein Power Up (beliebig oft wiederholbar), mit R gelangt man in ein Debug Menu, die Kombination Links, C, Unten, C, Unten, Unten, C, A, Links, Rechts vergrößert Gex ungemein.

The Need For Speed

3DO

Videoclips

Wählt im Options-Menü „Opponent Video On" an und drückt X, R, L und A. Das Spiel bootet neu und zeigt das gesamte Video-Footage in Folge.

Mega Man X2

Super Nintendo

Paßwörter

Nach Sponge
5533
6885
3741
1551

Nach Crab
3531
4817
3761
1321

Nach Snail (und Agile/Serges) mit Item Tracer & Air Dash
4625
7216
3688
1571

Mit DualBlaster
4485
3227
3688
1226

Nach Pede
1412
3327
6488
3226

Nach Gator
2888
7236
3121
5646

Nach Stag (und Violen)
7723
2825
7464
5632

Nach Ostrich
3741
6845
3228
5681

Nach Moth, mit Armour
6444
6247
3728
7546

Voll ausgerüstet (mit allen Energy-Tanks und Herzen)
8377
8143
6828
7651

Frank Glaser, Kelsterbach

PAGODA
MARKETING & VERTRIEB

PlayStation
Saturn
SNES
Game-Boy
MD
Jaguar
SNK
3DO
PC CD-ROM

- Neuheiten-Service mit Rückgaberecht!
- Günstige Rabattstaffeln!
- Nur Großhandel!
- Alles aus einer Hand!

(0208) 88 86 12
Fax (0208) 88 87 12

MEGABOINK
tel. 0941- 99 83 76
!! Alles Neuware !! Fax. 0941- 94 93 25

Top Games/News für alle !!!
- Playstation (dt. + Import)
- NEO GEO CD´s (ab 79.-)
- PC Engine - Games ab 29.-
- Gameboy - Spiele nur 29.-

Sega SATURN
*** Games schon ab : 79.-
Sega Rally 129.-
Sim City 2000 ..... 119.-
Virtua Fighter 2 ..... a.A.
Virtua Cop ..... a.A.
Theme Park, Virt. Hang On
In the Hunt, Darius, Fifa´96
Rayman, Axe, Parodius . .

3DO
Rebel Assault
Novastorm
Shockwave II
Panzer Gen. , Shanghai
79.- Stück

MEGA DRIVE
Dinosaurs for Hire
Ex - Mutants
James Pond 2,3
Green Dog,
Alisia Dragoon,
Atomic Runner,
Another World, Striker,
Blaster Master 2, Chakan
39.- Stück

SUPER NES
B. Number, T.Slip
Fighter Twin,
Magic Adventure
Wordtris, Xardion, Ultram.
29.- Stück

Shaq Fu, Drag. Lair
Road Runner, Gods
John Madden, Zool,
Warlock, Wolverine . . .
39.- Stück

NHL, Fifa , NBA ´96 119.-
Super Bomberman 3 119.-
Earthworm Jim 2 ..... 129.-
Weapon Lord 129.-
dt. Yoshi´s Island 109.-

MEGABOINK * Prüfeninger Weg 9 * 93080 Pentling
Schnell - Versand / Laden (Mo, Mi, Fr : 14.00 - 18.30)
Preislisten / Info - Material kostenlos anfordern ! ! ! !

REGENWALD IN GEFAHR !

REGENWALDVERNICHTUNG



UMWELTZERSTÖRUNG

BUND JUGEND Jugend im Bund für Umwelt und Naturschutz Deutschland e. V.

Materialien zur Regenwaldproblematik für Unterricht und Jugendarbeit bietet

☐ Ich bestelle ein "Dschungel"-Kennenlernpaket: Heft, Didaktisches Beiheft mit Weltkarte, und lege 13,- DM in Briefmarken bei.

☐ Ich bestelle ein Schüler Innen -"Dschungelheft" und lege 6,- DM bei.

BUNDjugend
Friedrich-Breuer-Str. 86, 53225 Bonn

Shockwave Invasion Earth 2019 - 3DO
Shockwave Operation Jump Gate 2026 - 3DO

Diverses

Dieser Cheat läuft im Gegensatz zu dem bekannten, aber alles andere als ausgereiften „Baccarat"-Code sowohl in Verbindung mit Shockwave Invasion Earth 2019 als auch mit der Mission-CD Operation Jump Gate 2026. Gebt im Pause-Modus - eine Lasergarbe sollte sich noch auf dem Bildschirm befinden - B, A, B, A, A, A, B, A, B, A, C (Barbapapa Barbatruc) ein und drückt die X-Taste.
Jetzt sind folgende Tricks möglich:

Mission beenden	B, A, C, C, A, A, A	(Baccalauréat)
Mission überspringen	C, A, A, A, C, A	(Calamar Armoricaine)
Bonusleben	C, A, C, A, B, A, A	(Copacabana)
Missile Power Up	C, A, A, B, A	(Carambar)
Laser Power Up	C, A, A, B, A, C, A	(Casablanca)
Smart Bomb	A, C, A, B, A, A, C, A, A, A	(Macabaneau Canada)
Unverwundbarkeit	A, B, A, C, A, A, B, A	(Abracadabra)
Spielername im Display	B, A, B	(Babe)
Message im Display	B, A, C, A, C, A	(Bah... Caca)

Super Mario World 2: Yoshi's Island

Super Nintendo

Bonusspiele

In der Oberlandkarte gibt es die Möglichkeit alle Bonuswelten anzuwählen. Bei gehaltener Select-Taste bewirkt der Code X, X, Y, B, A das Erscheinen eines geheimen Menüs, in dem sogar zwei Spieler gegeneinander antreten können.

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225

GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	599,--	Rayman dt.	99,90
Pad	59,90	Raiden dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	R. Roll Racing 2 dt.	99,90
Action Replay	69,90	Primal Rage dt.	99,90
Memorycard	49,90	Sim City 2000 dt.	vorb.
Mouse	59,90	Striker 96 dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	WWF Wrestlem. dt.	99,90
RGB-Kabel	49,90	Shell Shock dt.	vorb.
Air Combat dt	89,90	Lemmings 3D dt.	89,90
Alien Triology dt	99,90	Tohshinden dt.	89,90
A-Train dt.	99,90	Tekken dt.	109,90
Panzer General dt.	89,90	Wipeout dt.	99,90
Destruction Derby dt.	99,90	X-COM dt.	99,90
Discworld dt.	89,90	Jumping Flash dt.	89,90
Gunnersheaven dt.	89,90	Parodius Del. dt.	99,90
Theme Park dt.	99,90	Konami Soccer dt.	99,90
Novastorm dt.	89,90	NBA Jam dt.	99,90
Ridge Racer dt.	99,90	Warhawk dt.	89,90

SATURN

Saturn dt.	auf Lager
Adapter für US / JP	59,90
Action Replay	89,90
Pad	39,90
Digital Pinball dt.	99,90
Bug dt.	109,90
V.Fighter Remix dt.	69,90
Sega Rally	vorb.
Panzerdragoon dt.	109.90
Pebble Beach Golf	99,90
Myst dt.	99,90
Mystery Mansion	129,90
Sega Ralley dt.	vorb.
Virtual Racing dt.	vorb.
Shinobi dt.	99,90
Rayman dt.	99,90
NHL 96 dt.	vorb.
FIFA 96 dt.	vorb.

3DO

Goldstar 3DO dt.	749,--
11th Hour	119,90
Creature Shock	119,90
Cyberia	vorb.
Dragonlore	vorb.
Descent	vorb.
FIFA Soccer	99,90
Flying Nightmare	109,90
Gex	69,90
Killing Time	99,90
NHL 96	vorb.
PGA 96	vorb.
Panzergeneral	109,90
Syndicate	69,90
Spacehulk	109,90
Slam´n Jam	119,90
W. Commander 3	109,90
Absolute Zero	109,90
Bladeforce	109,90
6 Button Pad	69,90

SUPER NINTENDO

Action Replay 3 dt.	89,90	Adapter US-Spiele	39,90
Asterix u. Obelix dt.	129,90	Battletech us.	vorb.
Batman Forever dt.	79,90	Bomberman 3 dt.	vorb.
Breath of Fire us.	139,90	NHL 96 dt .	109,90
Breath of Fire 2 us.	vorb.	Megaman x2 dt.	119,90
7th Saga 2 us.	vorb.	Marioworld 2 dt.	109,90
Chrono Trigger us.	139,90	NBA Jam t.e. dt.	79,90
Crazy Chase dt.	99,90	NBA Live 96	109,90
Donkey Kong 2 dt.	vorb.	Fifa Soccer 96	109,90
Demolition Man dt.	119,90	Shadowrun dt.	109,90
Earthbound us.	139,90	Supers. Soc. 2 dt.	129,90
Castlevenia 2 dt.	139,90	Secret Everm. dt.	119,90
Final Fantasy 3 us.	149,90	Turrican 2 Pal	79,90
Feverpitch Soccer dt.	109,90	Theme Park dt.	109,90
Hagane dt.	109,90	Uni Ralley dt.	109,90
Illusion of Time dt.	109,90	Weapon Lord	129,90
Jungle Strike dt.	99,90	Pimalrage dt.	119,90
Killer Instinct Pal / us.	139,90	Cool Spot 2 us.	vorb.
King Arthur us.	129,90	6 Spieler Adapter	59,90
Lufia 2 us.	vorb.	Umbau 60Hz	99 ,90

Täglich dt. Neuheiten für Sony und Saturn. Natürlich auch jp. und us. Games !!!

Sony-Besitzer aufgepasst !!!
Zur Zeit wird an einem Adapter gearbeitet der es ermöglicht US. und JP. Spiele auf dem dt. Gerät zu spielen.
Aktuelle Infos telefonisch erfragen !

Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM.
Ladenpreise können abweichen.
Händleranfragen erwünscht (Fax 0201 / 777225)

0201 / 777235

Natürlich führen wir auch weiterhin Spiele für:
- SEGA MEGA DRIVE
- SEGA CD u. 32X
- NEO GEO CD
- JAGUAR u. CD
- PC CD-ROM



Eine wahre Geschichte aus der Software Entwickler-Szene

STEPHAN GIRLICH • GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

Nach langer Recherche ist es uns gelungen, einen Kontakt zur weltbekannten deutschen Entwicklercrew NEON aufzubauen (die Jungs haben uns in London auf der ECTS um ein Bier angeschnorrt). Immerhin sind sie es gewesen, die Mr. Nutz 2 für das Mega Drive programmierten. Viel interessanter ist jedoch die Tatsache, daß momentan mit Hochdruck an zwei noch unbenannten PlayStation-Titeln gearbeitet wird.

Sony PSX

Grundgerät dt. inkl. Scartkabel, Netzteil und einem Joypad	569,00
Air Combat	89,90
Assault Rigs	Jan
Battle Arena Toshinden	84,90
Jumping Flash	84,90
Kileak The Blood	84,90
Krazy Ivan	Jan
Parodius Deluxe	Jan
Primal Rage	Jan
Rapid Reload	84,90
Rayman	89,90
Ridge Racer	84,90
Striker '96	89,90
Tekken	74,90
Warhawk	89,90
wipEout	84,90
X-Com	89,90
Antennenkabel	44,90
Joypad	49,90
Mouse	49,90
Memory Card	44,90

Saturn

Bug!	89,90
Clockwork Knight II	89,90
Daytona USA	99,90
Digital Pinball	84,90
Myst	94,90
Panzer Dragoon	84,90
Parodius Deluxe	Jan
Primal Rage	Jan
Sega Rally us ab 18.12.	99,90

HALL OF GAMES

Bahnhofstr. 26
36037 Fulda
Tel: 0661 - 77726
Fax: 0661 - 77736

Öffnungszeiten:
Mo und Fr: 11.00 - 18.00 Uhr
Di - Do: 11.00 - 19.00 Uhr
Sa: 12.00 - 15.00

Spiele testen für PlayStation, Saturn und 3DO. Die neuesten Games für PC können nach vorheriger Terminvereinbarung gesehen werden.
Vor Weihnachten findet noch ein tolles Virtua Fighter-Turnier statt, bei dem ein Saturn gewonnen werden kann (und natürlich noch mehr...).

Shinobi X	84,90
Street Fighter The Movie	99,90
Toshinden jap	109,90
Virtua Cop PAL mit Gun	149,90
Virtua Fighter Remix	74,90
Virtua Fighter 2	89,90
Adapter us/jap/dt	59,90
Lenkrad	89,00
Photo CD Betriebssystem	69,00
Video CD Karte	319,00

3DO

Blade Force	89,90
Need For Speed	89,90
Panzer General	89,90
Road Rash	89,90
Shockwave	89,90
Space Hulk	89,90
Syndicate	79,90
Total Eclipse	89,90
Wing Commander III	89,90

PC CD-ROM

Ascendancy	79,90
Apache Longbow	79,90
Battle Isle 3	84,90
Fade To Black	84,90
Magic Carpet II	84,90
Mechwarrior 2	84,90
Need For Speed	79,90
Perfect General	79,90
Pitfall (Win 95)	79,90

Versandkosten pauschal 8,- DM. Spiele werden noch am selben Tag im Sicherheitskarton versichert. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon allerdings unberührt. Termine für Vorankündigungen sind unverbindlich.

CHIP Software Service

PLUG & PLAY

Die aktuellsten WINDOWS 95 Programme

CD 1/96



Für nur DM 10,- jetzt im Zeitschriftenhandel!

Die Plug & Play CD – Software zum Freischalten – bietet in der ersten Ausgabe des neuen Jahres:

- Neben Freischalt-Software weitere hochwertige Programme zum Nulltarif
- Eine aktuelle TOP-30 preiswerter Spitzensoftware
- Ein neu gestaltetes Begleitheft mit ausführlichen Beschreibungen zu einzelnen Programmen
- Eine Schnellinstallationsroutine
- Eine optimierte Oberfläche mit klaren Strukturen und attraktivem Äußerem
- Schwerpunktthemen mit attraktiven Sonderangeboten
- Mit über 80 Programmen das größte in Deutschland verfügbare Softwareangebot auf CD in allen wichtigen Softwarebereichen
- Einen rund um die Uhr besetzten CHIP Software Service zur Abwicklung aller technischen Fragen und zur Abwicklung der Bestellungen ist erreichbar unter der ☎ 0180/53 54 50 6

Einfach DM 10,- im Briefumschlag
(Schein oder Briefmarken) an:
Vogel Verlag, Leserservice 731, 97064 Würzburg

❑ Ja, hiermit bestelle ich die PLUG & PLAY CD 01/96 zum Preis von DM 10,- inkl. Versandkosten.

❑ Ja, ich möchte 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 Werbeaktionen der Vogel Computer Presse einsetzen.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Telefon

Datum/Unterschrift

Datum/Unterschrift

4760

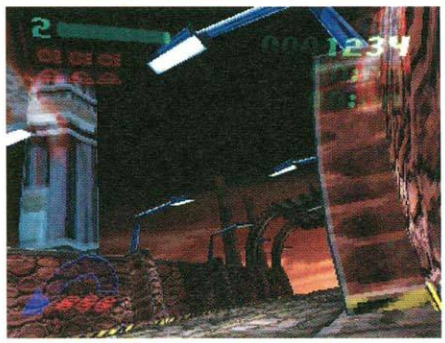


Kreatives Chaos

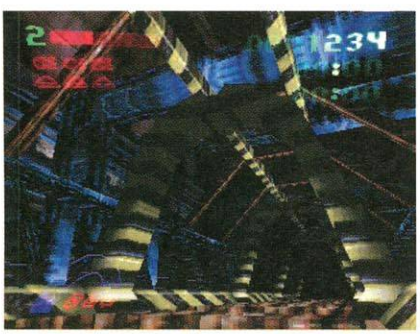
Indes haben wir nach unserem Besuch berechtigte Zweifel, ob das in dieser Hütte überhaupt möglich ist. Die Anmerkung von Antony, die Küche besser zu meiden, da man hier einen langfristig angesetzten Laborversuch laufen habe, um aus Müllresten intelligentes Leben zu kompostieren, stimmte uns schon etwas nachdenklich. Rund um den Datenserver, der in eben diesem Raum beheimatet war, rumorte es aus Geschirrbergen, und Kai und Stephan sind sich heute noch sicher, die versammelte Belegschaft der Sesamstraße im Kühlschrank gesehen zu haben. Uns war schon etwas mulmig, als wir in grüne Ganzkörperanzüge aus Gummi gesteckt wurden und einen Blick auf die neuen Machwerke werfen durften. Viel war aber nicht zu sehen, denn die vermeintlich genialen Nebeleffekte entpuppten sich bald als eine daumendicke Staubschicht auf dem Monitor.

Codename Hornisse

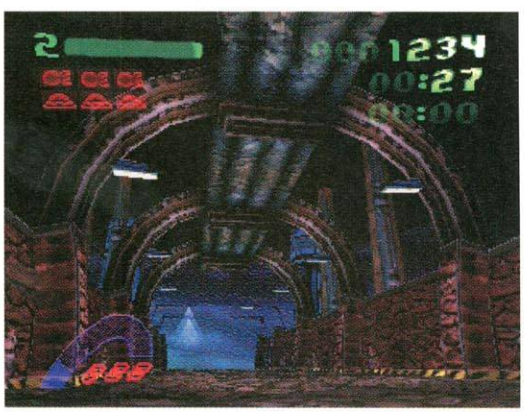
Das erste Projekt mit dem Codenamen „Hornisse" könnte man als Rennspiel/Shoot´em Up beschreiben. Aus dem Ego-Blickwinkel düst man durch Abwasserkanäle (woher wohl die Inspiration kam?) oder auf einer Oberwelt herum. Die Grafik war unglaublich schnell und flüssig, sogar auf den ersten Blick aufwendiger und effektvoller als bei wipEout. Über den Spielablauf läßt sich sonst noch nicht viel sagen, das Spiel ist für Frühjahr angekündigt. Ebenso beeindruckend war das zweite Game, welches ebenfalls ein Ballerspiel werden wird. Man steuert aus einer isometrischen 3D-Perspektive einen schwerbewaffneten Kampfhubschrauber. Die Animationen sind butterweich, das vorführbare Szenario zeigte eine Großstadt bei Nacht. Obwohl wir nur ein sekundenlanges Demo bestaunen durften, kann auch hier auf ein großartiges Produkt gehofft werden.

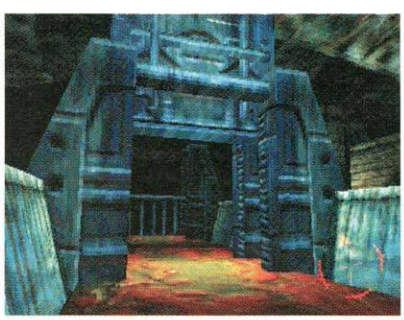








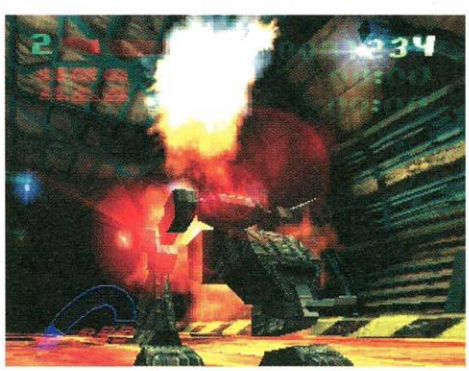




Zukunftweisendes Müllkonzept

Selbst übertroffen hat sich NEON allerdings bei ihrem Müllkonzept für die Zukunft. Anstatt einer Hundertschaft Putzfrauen mehrere Monate Arbeit zu verschaffen, zogen die cleveren Bürschchen, als die oben erwähnten Lebensformen eine Woche nach unserer Stippvisite die Herrschaft im NEON-Hauptquartier übernommen hatten, einfach ein paar Straßen weiter und kauften eine Großpalette Einweggeschirr auf, die sie aus ehemaligen NVA-Beständen abgreifen konnten.

Neben Factor 5, die wohl in Kürze in die USA übersiedeln werden, hat NEON unserer Einschätzung nach das Potential, entweder ein ähnlich hohes Niveau wie ihre Kölner Kollegen zu erreichen, oder zumindest dem biochemischen Institut in Darmstadt ein reiches Erbe zu hinterlassen.





Und hier die GANZE Wahrheit über NEON

Die Anfänge der Spieleproduktionsfirma NEON verlieren sich in der Geschichte. Auf der Suche nach Nahrung durchquerten viele Mutanten die plutoniumverseuchten Müllhalden Darmstadts. Natürlich überlebten nur die Stärksten: Michael Büttner, Boris Triebel, Jan Jöckel, Antony Christoulakis, Peter Thierolf und Matthias Wiederwach. Diese beschlossen, da sie alle im Innersten die Saat des Bösen trugen, sich gemeinsam für eine Ausbreitung der Dekadenz, Abstumpfung und Verblödung einzusetzen. Was lag da näher als eine Computerspielfirma zu gründen. Bei der Namengebung setzte sich Antony unbarmherzig durch, und nach einigen handgreiflichen Auseinandersetzungen gaben die anderen klein bei. Seitdem heißt die Firma nach den Farben des Badeanzugs von Michaels Freundin: NEON. Eine Zeit lang ging alles gut. Satanische Botschaften wurden mit modernster Technologie in verschiedene Spiele eingestreut. Nur Insiderkreisen war es bekannt, daß nach dem „Genuß" dieser Spiele (wie Mr. Nutz und Turrican 3) viele Kids Amok liefen und auf Lehrer, Eltern und Spielgefährten mit Äxten und Flammenwerfern losgingen. Auch einer diabolischen Mega-Corporation kam dies zu Ohren, und wie zuvor die Titanic wurde auch NEON von OCEAN geschluckt. Nun überwachen die beiden Dämonen Broul und Schron die Arbeit. Und es herrschen andere Sitten. Die Projekte, die momentan bearbeitet werden, sind so geheim wie... ja wie die ganzen anderen Sachen, von denen Ihr nichts wißt, weil sie ja so geheim sind. Um völlig neue Ideen zu bekommen, mußten sich verschiedene Mitarbeiter unter Drogen setzen lassen oder einige todesnahe Erfahrungen durchleben. Als dies alles nicht half, gingen sie die Fahndungsakten der Polizei durch und erstellten eine Liste von gefährlichen Psychopathen. Böses zieht Böses an. Und so gibt es nun Heerscharen von sogenannten „Freiwilligen", die bereit sind, für einen Kaffee zu töten. Diesen Kaffee rückt die Firma aber nur äußerst ungern und auch nur an Feiertagen heraus. Gäste oder andere Bittsteller müssen ihn sich schon selber mitbringen. In den weitläufigen Gruften, die NEON angemietet hat, hört man viele Sprachen. Es kann sein, daß in einem Raum Suaheli und in einem angrenzenden ein längst vergessener Azteken-Dialekt gesprochen wird. Nicht nur diese Sprachbarrieren und die räumliche Trennung, sondern auch ein tief verwurzelter Menschenhaß bringen die Mitarbeiter dazu, nur noch über Computer zu kommunizieren. Ein NEON-Mitarbeiter kennt die Gesichter seiner Kollegen natürlich nicht. Einzig verbindet sie ihr Drang, alles wertvoll Aussehende und Glänzende an sich zu raffen. So kommt es, daß in jedem Raum ein riesiger Alu- und Glasberg zu finden ist. Nicht nur die Projekte sind geheim, der freie Mitarbeiter „Gurke" (Name vom Autor geändert), hat so viel Dreck am Stecken, daß er lieber im Schatten seiner feucht modrigen Wände bleibt, als ans Licht der Öffentlichkeit zu treten. Nach diversen Territorialkriegen (wen´s interessiert, im Englischen übrigens „turf wars") hat sich die Firma in zwei Lager gespalten, die verschiedenen Tätigkeiten nachgehen. Diese Tätigkeitsbereiche sind natürlich wieder so geheim, daß viele ehemalige Mitarbeiter, die abspringen wollten, mit Betonschuhen im Woog (Darmstädter See) Schwimmunterricht bekommen mußten. Das erste Projekt klagt zwar über verschwindende Kräfte, hat aber genügend Fantasy für ihre Rollen. Der zweite Arbeitszirkel arbeitet wie von der Hornisse gestochen an Plan B. Wenn der Himmel grollt, dunkle Wolken über das Land jagen, die Erde aufreißt und sich geheimnisvolle Omen ereignen, blablabla, dann ist auch der Tag gekommen, diese Spiele auf den gierigen geifernden Markt zu werfen. Diejenigen, die dieses Ereignis überleben, werden, so sie dazu Lust haben, es ihren Enkeln und Enkelenkeln und möglicherweise Enkelenkelenkeln erzählen. Obwohl dies wahrscheinlich sehr unwahrscheinlich ist. (Antony Christoulakis/NEON)

Interview Of The Month

FG: Deutschland ist wohl der größte Markt für Computer- und Videospiele in Europa, deutsche Entwicklerteams sind dagegen rar. Wie, wann und vor allem weshalb habt Ihr den Einstieg geschafft?
NEON: Weil wir einfach verdammt gut sind!
Was war die größte Chance, die Ihr Euch seit der Gründung von Neon durch die Lappen habt gehen lassen?
NEON: Wir lassen uns keine Chancen durch die Lappen gehen!
Wie fühlt man sich als „kleines" deutsches Programmierteam unter den Fittichen des Ocean-Imperiums?
NEON: Woher sollen wir das denn wissen?
Was wir schon immer über Lizenzaufkäufer No. 1 (Ocean) wissen wollten, aber nie zu fragen wagten... Sagt es uns!
NEON: Debbie ist blond!!!
Welches System hat Eurer Meinung nach die größten Zukunftsaussichten?
NEON: HAL 9000.
... und die schlechtesten?
NEON: Zumbitsu 2000.
Welches Spiel hat Euch am meisten beeindruckt?
NEON: Schach.
... und am meisten enttäuscht?
NEON: Halma.
Welche Vorbilder habt Ihr?
NEON: Jim Knopf.
Wer hat Euch zum Vorbild?
NEON: Martin Milk.
Motion Capture-Technologie, Full Motion Video, Advanced Computer Modelling... Versuchen immer mehr Softwarehäuser vorrangig mit Blickfängern ein nicht vorhandenes Gameplay zu kaschieren?
NEON: Definitiv JA!!!
Habt Ihr schon mal etwas vom „Render-Wahnsinn" gehört?
NEON: ... Seid IHR auch alle WAHNSINNIG???!
Wenn Ihr die einmalige Chance haben würdet, etwas in der Videospiel-Industrie zu bewegen, wen oder was würdet Ihr ändern, abschaffen, lynchen, ...?
NEON: Wir würden alle Systeme bis auf eins abschaffen (aber welches?).
Was macht Ihr in zehn Jahren? Seid Ihr obdachlos unter der Brücke oder gerade mit der Arbeit an einem neuen 256-Bit Virtual Reality-Spiel beschäftigt?
NEON: Hat Euch noch keiner gesagt, daß im Jahr 2000 die Welt untergeht?
Hat man als Videospiel-Programmierer ähnlich große Chancen bei Mädels wie FUN GENERATION Videospiel-Redakteure?
NEON: Natürlich nicht! Aber dafür haben wir viel größere -BEEEEP- !!!
Thema „Einsame Insel": Wen würdet Ihr vorziehen?
Sharon Stone
Dolly Buster
Günther Strack
NEON: Bugs Bunny.

Allerherzlichsten Dank an das Neon-Team, die mit diesem Interview eindeutig bewiesen haben, daß Programmierer durchaus in der Lage sind, auch auf kommunikativer Ebene...

Namco

Firmenbesuch in England

Ridge Racer Revolution

Infos aus erster Hand

Die Coin-op-Hits des kommenden Jahres

...am 12.02.96

IMPRESSUM

Fun Generation
Redaktionsbüro
Schmiedehausen, Girlich & Neugebauer
Beim Grafeneckart 12
97070 Würzburg

Tel: 0931 / 572581
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 Neugebauer, Psygnosis

Geschäftsführer Vogel Computer Presse:
Dr. Andreas Kaiser

Verlagsleiter:
Dr. Michael Müßig
Tel: (0931) 418-2765
Fax: (0931) 418-2110

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel: (0931) 572559
Fax: (0931) 572437

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

Herstellung:
Wolfgang Mais

Nachdruck: © 1995 by Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung der Redaktion erlaubt.

Verlag: Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Postfach 6740, D-97064 Würzburg, Tel: (0931) 418-0,
Telex: 17-9318154 VV 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 Bahnhofsbuchhandlung): Vereinigte Motor-Verlage GmbH & Co. KG, Leuschnerstr. 1, 70612 Stuttgart, Tel: (0711)1 82-01, Telex 7 21 593. Ausland: Deutscher 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 Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Abbestellungen sind jederzeit möglich. Sollte die Zeitschrift aus Gründen, die nicht vom Verlag zu vertreten sind, nicht geliefert werden können, besteht kein Anspruch auf Nachlieferung oder Erstattung vorausbezahlter Bezugsgelder.

Druck: Vogel Verlag und Druck GmbH und Co. KG, 97064 Würzburg

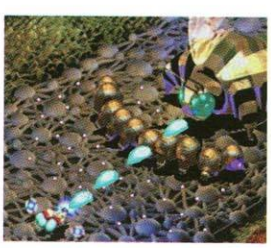
Für eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Für die mit Namen oder Signatur des Verfassers gekennzeichneten Beiträge übernimmt die Redaktion lediglich die presserechtliche Verantwortung. Die in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Übersetzung, Nachdruck, 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 Wissenschaft, Goethestr. 49, 80336 München, von der die Zahlungsmodalitäten zu erfragen sind. Die Redaktion FUN GENERATION recherchiert akribisch nach bestem Wissen und Gewissen. Sollte trotzdem eine Veröffentlichung Fehler enthalten, so kann hierfür keine Haftung übernommen werden.
Sämtliche Veröffentlichungen in FUN GENERATION erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benützt.

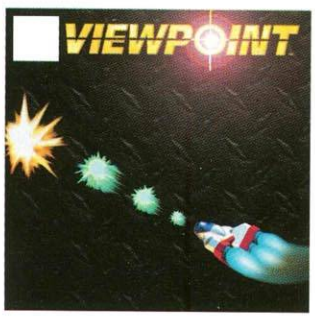
Hilfsmittel dieser Ausgabe: Mc Donalds, Pizza Blitz Würzburg, Internet, Frankfurt Beat - Limited Edition, Hybryds - Soundtrack for the aquarium, Jamaica, International Superstar Soccer Deluxe und Sega Rally.

Special Thanx: Order In Time, Dynatex, Flying Arts, Theo Kranz Games, playground Erlangen.
Very, very Special Thanx: Eliane Witzki, Beate Oehmann, Rabea Lehr, Wolfgang dem harten Mann und natürlich Dr. MM.









Der gefeierte Arcade-Hit erscheint jetzt für die PlayStation mit einem so explosiven Gameplay, daß selbst die Tester schon in Deckung gegangen sind.

„(...) ins Auge springt (...) die überarbeitete Grafik: Hintergründe, Gegner und Explosionen wurden auf Silicon Graphics-Workstations gerendert und sehen nicht bloß – wie auf unseren Screenshots - stillstehend, sondern auch in Bewegung einfach atemberaubend aus." Fun Generation

PlayStation

Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10,
Fax: 0 24 08/94 16 44. Electronic Arts Hotline: 0 52 41/2 60 24.

Viewpoint ist ein Warenzeichen der American Sammy Corporation. Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. "PlayStation" und "PS" sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc.

ELECTRONIC ARTS®

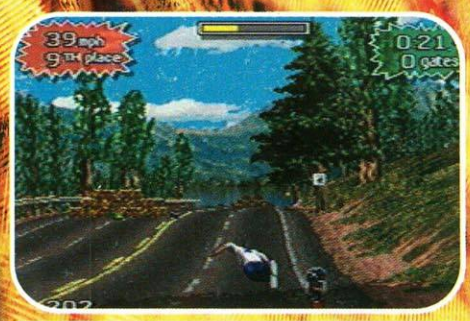
O&M SO-PS 31.95



JUMPING FLASH



KILEAK THE BLOOD



ESPN EXTREME GAMES



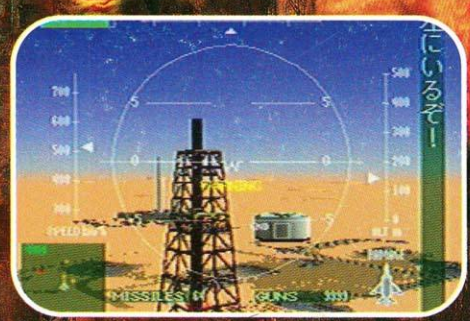
TEKKEN



STARBLADE ALPHA



CYBER SLED



AIR COMBAT



BATTLE ARENA TOSHINDEN



ASSAULT RIGS



RIDGE RACER

PlayStation

LAUT

WISSENSCHAFTLERN

NUTZEN WIR

NUR 1/8 UNSERES

GEHIRNS.

JETZT WIRD KLAR,

WOZU DIE

ANDEREN 7/8

DA SIND.

SONY

COMPUTER ENTERTAINMENT

Kundenservice ☎ 0 69-66 54 33 00