TOPTHEMEN: ALLE INFOS ÜBER DAS NINTENDO 64 • SQUARESOFT VERHANDELT WIEDER MIT NINTENDO •

Heft 8•96
August 1996

Österreich: . . .48 ÖS
Schweiz: . . .5,80 Sfr
Luxemburg: 140 LFR
Italien: . . .7900 Lit
5,80 DM

FUN GENERATION

Das Videospiel-Magazin der nexten Generation

FUN GENERATION 5,80 DM

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

Neues Layout
- Noch aktueller !
- Noch informativer !
- Noch besser !

EARTHWORM JIM 2

SEGA SATURN

DA IST DER WURM DRIN!

SUPER MARIO RPG

SUPER NINTENDO

DIE KOMPLETT-LÖSUNG IM HEFT

MOTORTOON GP 2

PlayStation

SCHNELLER ALS DIE POLIZEI ERLAUBT!

WELTURAUFFÜHRUNG

NINTENDO 64

DEUTSCHLANDS ERSTER TEST DER TRAUMKONSOLE!

SEGA SATURN

Noch ist die

Bikes, Ketten, Keulen und Beulen





ROAD RASH™

Road Rash ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. • The Need for Speed ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Road and Track ist ein eingetragenes Warenzeichen von Filipacchi Magazines, Inc. und wird von Electronic Arts unter Lizenz verwendet. Dieses Produkt wird von keinem der genannten Automobilhersteller unterstützt oder gesponsert. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. • Sega Saturn ist ein Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd.

ELECTRONIC ARTS

Bahn frei...

Heiße Duelle, Sportwagen-Power





ROAD & TRACK® präsentiert

The NEED for SPEED™

http://www.ea.com/ Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44. Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55.

mehr power

mit game tm buster

für saturn™ oder playstation™

jumphigher BIGGER faster punchhard live forever skiplevels better more

game tm buster

legt die power in deine hände

- länger leben, härter schlagen, schneller rennen, höher springen
- GAMEBUSTER hat hunderte von eingebauten cheats für die neuesten games und für die besten der restlichen games
- speicher-manager (saturn)- 16 mal größeren speicher als der saturn selbst
- speicher-manager (playstation)- kopiert 10 mal mehr spielstände auf die memory-card
- zusätzlich erhältliches PC-link für die verbindung mit einem PC. ein muß für jeden hacker
- mit deutscher menüführung und deutscher anleitung. GAMEBUSTER support: unterstützung durch sprachcomputer-hotline und internet-sites für alle cheats, tips & tricks usw.
- füge eigene neue codes hinzu, für neue und bestehende games

preis dm 99,-



erhältlich in

allen gut sortierten computer- & video-fachgeschäften

oder direkt beim exklusiv-distributor: DATAFLASH GmbH

Dataflash GmbH, Wassenbergstr. 34, 46446 Emmerich

Tel.: 0 28 22/6 85 45, Fax: 0 28 22/6 85 47. Website and Email http://www.dataflash.com

versandkosten DM 10

SATURN IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISE LTD. PLAYSTATION IS A TRADEMARK OF SONY INC.



A Letter From The Editor...

Liebe Leser

Dank Nintendo müssen wir diesmal mit der ganz heißen Nadel stricken. Während ich diesen Brief an Euch schreibe, bange ich noch, ob wir das Nintendo 64 rechtzeitig aus Japan frei Haus geliefert bekommen. Sonst wird es nämlich keinen ausführlichen Test von Pilotwings 64 und Mario 64 in dieser Ausgabe geben können. Ich hoffe, wir haben nicht zu hoch gepokert, denn wir können unsere Druckmaschinen nur einige wenige Tage blockieren. Wenn Ihr diese Ausgabe in Händen haltet, werdet Ihr wissen, ob wir Erfolg hatten. Falls nicht, holen wir das alles natürlich in der nächsten Ausgabe garantiert nach.

Wer unsere Next Generation-Seite der letzten Ausgabe gelesen hat, wird sich fragen, wo das versprochene Nights, die Buster Bros. Collection und Alien Trilogy für Saturn abgeblieben sind. Leider nehmen die Firmen wenig Rücksicht auf unsere Vorankündigungen, diese Titel wurden alle verschoben und voraussichtlich im nächsten Heft getestet. Trotzdem haben wir eine ganze Reihe interessanter Neuvorstellungen. Da die große Software-Flut erst in einigen Wochen beginnt, dann aber sehr lange anhalten wird, versorgen wir Euch mit jeder Menge Software-Neuheiten, Work in Progress-Berichten und Previews, die die interessantesten Spiele beleuchten, darunter Highlights wie Exhumed, Crash Bandicoot, wipEout 2097, Virtua Fighter Kids und eine detaillierte Vorstellung der fast fertigen Version von Formel 1.

Vielleicht sind Euch beim Durchblättern auch die kleinen Schönheitskorrekturen aufgefallen, die wir an der Fun Generation vorgenommen haben. Wir haben versucht, das Heft noch übersichtlicher und informativer zu gestalten, und haben uns auch viele Eurer Anregungen zu Herzen genommen. Wenn jetzt noch das Nintendo 64 rechtzeitig käme, wäre eigentlich alles perfekt. Viel Spaß mit dieser Ausgabe!



Götz Schmiedehausen,
Chefredakteur

INHALT

8/96

AUGUST 1996



FEEDBACK
„NTSC vs. PAL“ 8-11

BACKSTAGE
SQUARESOFT & NINENDO WIEDER AM VERHANDLUNGSTISCH 12-21

TOPTHEMA

NINTENDO 64
BESTAUNT MIT UNS NINTENDOS 64-BIT-KONSOLE. WIR HABEN DIE WUNDERMASCHINE AUF ABENTEURELICHE WEISE ORGANISIERT UND PILOT WINGS SOWIE MARIO 64 FÜR EUCH UNTER DIE LUPE GENOMMEN. 22-28

WORK IN PROGRESS
PANDEMONIUM (PSX) 30
RAYMAN 2 (PSX) 32
VIRTUA FIGHTER KIDS (SATURN) 34

PREVIEWS
CRASH BANDICOOT (PSX) 36-37
FORMEL 1 (PSX) 38-39
BUBBLE BOBBLE (PSX) 40
DESTRUCTION DERBY 2 (PSX) 44
WIPEOUT 2097 (PSX) 45
TOMB RAIDER (PSX / SATURN) 41
SWAGMAN (PSX / SATURN) 42
STREET RACER (PSX / SATURN) 35
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (PSX) 46-47
EXHUMED (SATURN) 48
DISCWORLD (SATURN) 50
NBA ACTION (SATURN) 51
DECATHLETE (SATURN) 52
THREE DIRTY DWARFS (SATURN) 53
COMMAND & CONQUER (SATURN) 54

PERSONALITY
WIR ÜBER UNS 55

GEWINNSPIEL
WORLD OF GAMES 73

FIRST AID
SUPER MARIO RPG & MORE 88-95

CHARTS & BACK ISSUES 96
NEXT GENERATION 98
IMPRESSUM 98







Die Top 9 des Monats!

MotorToon Grand Prix II



Seite 57-60

Starfighter 3000



Seite 62-63

Olympic Soccer



Seite 64

Gunship



Seite 68-69

Olympic Games



Seite 70-71

Top Gun



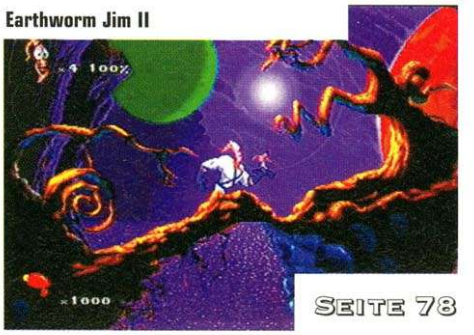
Seite 74-75

Space Hulk



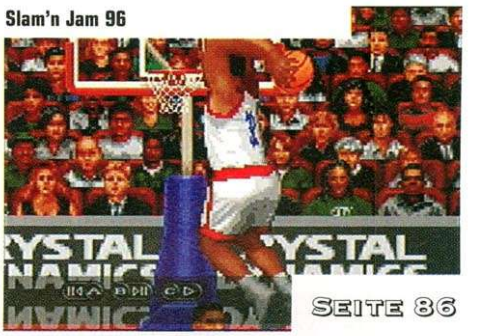
Seite 76-77

Earthworm Jim II



Seite 78

Slam'n Jam 96



Seite 86



MotorToon Grand Prix II
Spiel des Monats ab Seite 57

Spiele Tests

Impact Racing (PSX) 56
MotorToon Grand Prix 2 (PSX) 57-60
Skeleton Warriors (PSX) 61
Starfighter 3000 (PSX) 62-63
Olympic Soccer (PSX) 64
Dragonball Z (PSX) 65
Aquanaut's Holiday (PSX) 66
Pro Pinball (PSX) 67
Gunship (PSX) 68-69
Olympic Games (PSX) 70-71
Fade to Black (PSX) 72
Top Gun (PSX) 74-75
Space Hulk (PSX) 76-77
Slam'n Jam 96 (PSX) 86
EarthWorm Jim 2 (Saturn) 78
Metal Black (Saturn) 79
Darius II (Saturn) 80
WWF Wrestlemania (Saturn) 81
Keio Flying Squadron 2 (Saturn) .82
England Euro 96 (Saturn) 83
Striker 96 (Saturn) 84
Primal Rage (Saturn) 85
Slam'n Jam 96 (Saturn) 86
Fight for Live (Jaguar) 87

feedback

SURROUND

Hallo FG! Da ich als PSX- und 3DO-Besitzer an Dolby Surround eh nicht vorbeikomme, eine Frage an Euch:

Da mir kürzlich der Verstärker meiner Stereoanlage um die Ohren flog, muß ein neuer her. Entweder eine Komplett-Anlage (Verstärker, Subwoofer, 4 Boxen) von No-Name-Anbietern (liegt bei 900 DM) oder einen genialen Sony DS-Verstärker für knapp 800 DM ohne jegliches Zubehör. Als Frontspeaker könnte ich meine vier Boxen (3 Wege, hohe Leistung) weiterbenutzen, müßte jedoch zwei Rear Speaker, eine Centerbox und evtl. einen Subwoofer dazukaufen. Wie würdet Ihr entscheiden? Muß das Equipment, also die Boxen für vorne und hinten, unbedingt dazupassen? ***Holger Steffen, Leingarten***

Von einer No-Name-Anlage läßt Du besser die Finger, ist doch bei solchen Billigangeboten der Karton für die Verpackung oftmals wertiger als der Inhalt (Ausnahmen bestätigen die Regel). Ob der Sony-Verstärker die bessere Wahl ist, sei dahingestellt. Wir empfehlen Dir, einen gut sortierten Fachhändler aufzusuchen, denn in der Preiskategorie um 800 DM ist die Auswahl an relativ hochwertigen DS-Verstärkern schon recht umfangreich. Dort wird man Dir auch sagen können, ob es Sinn macht, Deine Boxen in eine DS-Anlage zu integrieren.

HÖFLICH

Sehr geehrte Damen und Herren! Herzlichen Glückwunsch zu dieser sehr gelungenen Videospiele-Zeitschrift. Ich selbst bin noch nicht lange mit Konsolen vertraut (als alteingesessener PC-Freak). Ich suchte nach einem Viedeospiele-Magazin, das übersichtlich, preiswert, gut, informativ und kompetent ist. Mit der Ausgabe 5/96 (meine erste Ausgabe) haben Sie mich schon überzeugt, diese wundervolle Zeitschrift zu abonnieren. Im PC-Spiele-Bereich ging es mir ähnlich mit der PC-Player, welche mich noch nie entäuscht hat. Ich wünsche mir von Ihnen bzw. Ihrer Zeitschrift, daß sie noch umfangreicher wird (120 Seiten) und so bleibt wie sie ist. Mit freundlichen Grüßen ***???***

ABO-FRAGEN

Hi FUN GENERATION-Team! Ich habe mir heute die Ausgabe 7/96 gekauft. Ich kannte die FUN GENERATION noch gar nicht und wollte mir eigentlich eine andere Computer-Zeitschrift kaufen. Doch ich sah interessante Themen und wollte sie ausprobieren. Ich habe mir die FUN GENERATION gut durchgelesen und fand sie besser als jede andere Zeitschrift. Meine Fragen:

1. Endet ein Abo nach einem Jahr automatisch oder muß ich dies selbst tun?
2. Wie viele Leute arbeiten in Eurer Redaktion?
3. Warum heißt die neue Ausgabe 7/96, wenn ich sie mir im Juni kaufe?
4. Wie kam es zu dem Brand (tut mir leid, wenn ich Euch etwas frage, was Ihr vielleicht schon beantwortet habt)?

1. Das Abo verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr. Dies merkst Du daran, daß Dir die entsprechende Rechnung in den Briefkasten flattert. Doch ist Dein Risiko gleich null, da ein Abo zu jeder Zeit gekündigt werden kann - mit voller Geld-Zurück-Garantie für noch nicht gelieferte Hefte. Aber ganz ehrlich: unsere Abonnenten nehmen automatisch an jeder Verlosung teil, bekommen alle Demo-CD´s die wir organisieren können umsonst, halten das Heft früher als alle anderen in den Händen und sparen zudem 10% - wer will da denn bitteschön kündigen???
2. Nachdem uns Martin verlassen hat, um anderweitige Berufspläne zu verwirklichen, besteht unser Redaktions-Team „nur noch“ aus insgesamt 12 Mann, wobei der größte Teil freie Mitarbeiter sind. →

3. Kleiner Tip: Kaufe sie Dir im Juli, und alles hat seine Richtigkeit. Aber Spaß beiseite: Dies ist in der Verlags-Branche so üblich, und wir wollen dahingehend keine neuen Wege beschreiten. 4. In einem ausgeschalteten Computer kam es, wie auch immer, zu einem Kurzschluß, den Rest kennst Du bestimmt...

KRITIKCHEN

Hallo, liebe Redaktion der Fun Generation! Ein DICKES Lob!!! Euer Blatt besticht durch ein absolut exzellentes Layout, durch eine Vielfalt an Information, die kaum zu überbieten ist, und durch eine allgemeine Gestaltung, die auch älteren Videospiel-Abhängigen das Gefühl vermittelt, noch dazu zu gehören. Außerdem: die prompte Verwirklichung der Idee eines Lesers, eine Release-Liste zu erstellen, damit man immer auf dem Laufenden ist, ist spitze! (Keine Angst, ich will keine neuen Sachen durchsetzen) Diese ganzen Dinge haben mich dazu bewogen, die FUN GENERATION zu abonnieren (auch weil ich sie mir sowieso schon jeden Monat kaufe - seit der ersten Ausgabe!) Übrigens, der Bericht über die E3 in L.A. ist super. Eine einzige kleine Kritik habe ich allerdings anzubringen: Eure First Aid-Rubrik fällt meistens etwas knapp aus. Nun, es wäre schön, wenn diese ab und zu etwas umfangreicher gestaltet wäre (was sie ja in Ausgabe 7/96 ist, darum ja auch nur ein „Kritikchen"). Alles in allem kann ich nur sagen WOW, da können sich andere Zeitschriften ein paar Scheiben abschneiden.

Gratulation, weiter so und viel Glück mit den neuen Redaktionsräumen. Dies alles von Eurem treu ergebenen Leser ***Sebastian Fischer aus Ladenburg.***

*Hoffentlich gefällt Dir die **FUN GENERATION** im neuen Outfit genauso wie bisher, oder vielleicht sogar noch besser? Der Umfang der First Aid-Seiten war bislang wirklich etwas mager. Zukünftig werden wir wie in Ausgabe 7/96 verfahren, sprich einen sorgfältig ausgewählten Titel etwas ausführlicher behandeln und die restlichen Seiten mit möglichst aktuellen Cheats füllen. Die Game Buster-Codes (ehemals Action Replay) bleiben natürlich eine feste Rubrik.*

FRAGEN, LOB ODER WÜNSCHE ??

SCHREIBT AN:
FUN GENERATION
MAX-PLANCK-STR. 13
97204 HÖCHBERG

Ach wie niedlich...



Herberts beste Leistung beim Weitsprung: 1,75 m.

ZUFRIEDEN

Hallo FGs, mit Eurer Mai-Ausgabe (meine erste FG) war ich sehr zufrieden. Euer Punktesystem halte ich für sehr unglücklich gewählt: nur zehn Unterscheidungsmöglichkeiten sind wirklich zu wenig; führt doch halbe Punkte ein! So kann z.B. der Leser mit einem kurzen Blick in den Wertungskasten den Unterschied zwischen mehreren fast identischen Versionen eines Spiels (z.B. wipEout: PS 8,5 Punkte, Saturn 8 Punkte) feststellen. Ach ja:

1. Importtests solltet Ihr graphisch kennzeichnen...

2. Mehr Demo-CDs! Aber um Himmels Willen nicht nur PSX-Demos, wir Saturn-User sind ja auch noch da!

3. Außerdem bin ich auch der Meinung, daß das Neo Geo CD auf jeden Fall in Euer Blatt gehört, dank CD-gerechter Softwarepreise ist´s schon lange kein Minderheitenthema mehr (und gebrauchte Hardware gibt´s bei Maro schon für 250 Märker). Daß die Spiele angesichts solcher 2D-Überhämmer wie X-Men (SAT), Vampire Hunter (SAT) und SF Alpha (PS, SAT) hoffnungslos veraltet wirken, streitet niemand ab.

4. Ändert Euer Titel-Layout! Dieses besch.... Grün und das ätzende Goldlogo wirken heutzutage reichlich lächerlich. Das sonstige Layout weiß zu gefallen, die Testhintergründe sind nicht so meine Sache. Ich persönlich mag´s weniger bunt lieber... (siehe z.B. Previews!).

Soviel zur Kritik.

(...)

Viel Glück mit Eurem neuen Magazin wünscht Euch ***Christoph Noll, Jüchen***

Sicherlich scheint unser Wertungssystem auf den ersten Blick weniger aussagekräftig wie das der meisten Mitbewerber zu sein, doch ist unsere Bewertungsphilosophie auch eine völlig andere. Wir verstehen unsere Tests als monatliche Kaufhilfe, ohne darauf achten zu müssen, was die Zukunft bringt. Dahingehend ist es mehr als ausreichend, Spiele nach einem Zehn-Punkte-System einzustufen. Zudem sind wir der Ansicht, und sprechen hier aus langjähriger Erfahrung, daß selbst noch so sehr um Objektivität bemühte Rezensionen letztendlich doch dem individuellen Geschmack des Testers unterliegen. So entscheidet oftmals nicht die Qualität der Software, sondern die Hardware oder der Name des Herstellers über das eine oder andere Prozent mehr oder weniger - Volksverdummung nennt man so etwas, glaube ich. Diesem Mißstand tragen wir mit unserem „vereinfachten" Wertungssystem Rechnung, da ein Punkteunterschied bei uns einem Klassenunterschied gleichkommt. Im übrigen gehen wir davon aus, mündige Leser zu haben, die nach dem sorgfältigen Durchlesen der Tests Ihren eigenen Vorlieben entsprechend die für sie relevanten Titel selbständig erkennen können.
1. Einen Hinweis auf Importtests findest Du im Info-Kasten.
2. Der Bootleg-Sampler für den Sega Saturn in der vorletzten Ausgabe dürfte Deine Sorgen als unbegründet erwiesen haben.
3. Was soll man dem noch hinzufügen, Dein letzter Satz trifft des Pudels Kern. Trotzdem lassen wir das Neo Geo auf keinen Fall außen vor, wie der Zintrick-Test in der letzten Ausgabe beweist.
4. Wie Du siehst, hat die FUN GENERATION eine Generalüberholung erfahren. Noch erwachsener, noch übersichtlicher, noch mehr Informationen und extrem lesernah - wir sind auf Eure Reaktionen gespannt.

NTSC vs. PAL

Hi FG-Team, In Ausgabe 7/96 beantwortet Ihr eine Leserfrage mit folgendem Satz: „Spielerische Unterschiede gibt es zwischen den NTSC- und PAL-Versionen ohnehin nicht." Andere gehen sogar soweit und behaupten, man könne NTSC-Spiele auf PAL-PlayStations nur mit 50 Hz spielen, was mit der Hardware zusammenhinge. Dies ist völliger Unsinn! Ob 50 oder 60 Hz entscheiden bei der PlayStation nur die Softwarebibliotheken und keinesfalls die Hardware. So laufen NTSC-Spiele sowohl mit Wechseltrick als auch mit Umbau einwandfrei auf 60 Hz. Zu den PAL-Cuts: Keiner, der schon mal bei Tekken (jap/dt) gespielt hat, kann sagen daß sich beide Versionen gleich spielen. Auf mich jedenfalls wirkt die dt. Version gegenüber der japanischen aufgrund des enormen Geschwindigkeitsverlustes von 17,5% nervtötend träge. Ähnlich verhält sich das auch bei Spielen wie Total NBA usw.. Ich finde, daß Ihr diesen Aspekt auf jeden Fall in Euren Importtests erwähnen solltet. Noch ein paar Fragen:





1. Kennt Ihr die Erscheinungstermine folgender NTSC-Spiele für die PlayStation: Twisted Metal 2, Die Hard Trilogy, Soul Edge, Crash Bandicoot und Time Crisis?

2. Wird es eine Version von Die Hard Trilogy mit beiliegender Gun geben? Gibt es eine separate PSX-Gun zu kaufen? Wird auch die Time Crisis-Gun unterstützt oder muß ich mir unbedingt Horned Owl kaufen, um in Die Hard ballern zu können?

3. Für das 3DO wird es ein kostengünstiges M2-Upgrade →

geben. Ist das beim PSX-Nachfolger auch abzusehen?

4. Wann kommt der PSX-Nachfolger, und wie ist der Arbeitstitel?

5. Wie wäre es, wenn Ihr in Euren Tests erwähnen würdet, welche Einbußen man bei den PAL-Versionen zu erwarten hat (Letterbox, Geschwindigkeit, geänderte Soundtracks, usw.)?

6. Ich will Mario 64 für die PSX!!! Schade...

7. Wären Mario 64 oder Pilot Wings auf der PSX machbar?

8. Sega Rally wird für den PC umgesetzt, warum nicht auch für die PSX (bitte keine Vergleiche wie „Das wäre, wie wenn...")?

Ciao, Robert Scholz, Mainz

1. Twisted Metal 2 - 4. Quartal 1996, Die Hard Trilogy - September, Crash Bandicoot - 3. Quartal 1996. Zu Time Crisis ist uns noch nichts bekannt.
2. Zu Time Crisis gibt es (siehe 1.) noch keine offizielle Ankündigung. Doch besteht zwischen Sony und Namco ein Vertrag, der die Umsetzungen aller coin-ops garantiert. Ob die PSX-Gun jemals separat erhältlich sein wird, steht noch in den Sternen. Horned Owl soll in Deutschland übrigens ohne Gun ausgeliefert werden.
3. Dies ist wohl eher unwahrscheinlich.
4. Einen Arbeitstitel gibt es bislang nicht. Sony hat vor, so wird gemunkelt, den PlayStation-Nachfolger auf der E3 1997 erstmalig offiziell anzukündigen und will die Konsole dann exakt ein Jahr später, wieder auf der E3, der Öffentlicheit präsentieren. Die Gerüchteküche brodelt, und mit Bestimmtheit kann es noch niemand sagen, aber aller Voraussicht nach soll es sich um eine 128-Bit-Konsole handeln.
5. Die Problematik ist uns bekannt, doch nur schwer in die Tat umzusetzen. Nur bei Titeln, die in Europa speziell für das PAL-System konzipiert wurden, beispielsweise alle Psygnosis-Spiele, sind das Letterbox-Format und Geschwindigkeitseinbußen kein Thema. Schwierig wird es dagegen, wenn NTSC-Titel konvertiert werden, denn nur die wenigsten Hersteller investieren zusätzliches Geld und Zeit in eine Anpassung. Rühmliche Ausnahmen sind hier Sega und Psygnosis. Ob sich dieser Mißstand in naher Zukunft ändern wird, ist wohl hauptsächlich von den zu erwartenden Abverkäufen eines Titels abhängig.
7. In spielerischer Hinsicht mit Sicherheit, grafisch dagegen wohl kaum. Beide Konsolen sind zwar für 3D-Darstellungen konzipiert, mit der Perfomance des Nintendo 64 kann die PlayStation aber definitiv nicht mithalten.
8. Das wäre, wie wenn
a) Ferrari Michael Schumacher an Benetton ausleihen würde.
b) die Backstreet Boys eine Tanz-Choreographie für Bed & Breakfest entwickeln würden.
c) Arabella Kiesbauer die Urlaubsvertretung für Bärbel Schäfer wäre.

Netter Versuch...



Sony Japan startet Low Cost-Label

Unter dem Titel „PlayStation: The Best" werden eine ganze Reihe älterer Klassiker für Sonys 32-Bitter wiederveröffentlicht. Die ersten Titel werden Ridge Racer, Arc the Lad und Kings Field 2 sein. Ein Firmensprecher dazu: „SCEI hat eine Anzahl Titel ausgewählt, die zu einem neuen Preis auf den Markt kommen werden. Mit dieser neuen Serie hofft SCEI nicht nur, den Markt für eine jüngere Käuferschicht zu erweitern, sondern auch die gesamte Basis an Usern zu erweitern, indem man die Spiele erschwinglich für jederman macht."

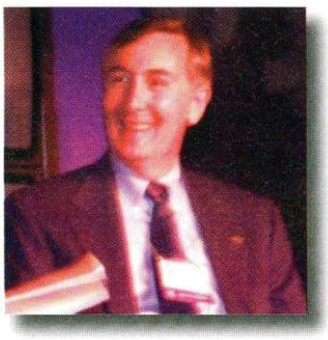


In den USA und in Europa wurde bisher noch nicht über diese Politik entschieden. Sony of America wird jedoch nach eigenen Aussagen nachziehen, falls das japanische Experiment erfolgreich sein sollte. Man spricht von einem Verkaufspreis von $25- $28. Dieser Schachzug steht in direktem Zusammenhang mit der Preissenkung der japanischen Hardware von $220 auf $185.

„Sony ist in Panik",

behauptet Howard Lincoln, Präsident von Nintendo of America

Howard Lincoln hat den Preissturz bei Sony als Panik-Reaktion und Verzweiflungstat bezeichnet. Er glaubt, daß wegen des in Kürze erscheinenden Nintendo 64 Sony gezwungen sei, mit Verkaufspreisen unter dem Herstellungspreis schnellstmöglich Marktanteile zu sichern. Er sieht vor allem nicht den großen Unterschied zwischen 16- und 32-Bit und keine signifikanten Qualitätssteigerungen zwischen Donkey Kong Country und den aktuellen PSX- bzw. Saturn-Titeln. Da der 16-Bit-Preis bei $149 liegt, sollten die 32-Bit-Firmen sich, seiner Meinung nach, vielleicht auf diesen Preis einigen. Lincoln sieht für Sony aufgrund Segas Marktaktionen vor der E3, auf der die Preise purzelten, für diesen Schritt keinerlei Veranlassung . Deshalb ließe sich daraus nur folgern, daß man Angst vorm Nintendo 64 habe.



Newsflash

+++Torsten Oppermann, langjähriger Mitarbeiter von Sega Deutschland, der zuletzt als Prokurist und Marketing Manager tätig war, verläßt die Firma Ende August.+++Sid Meyer, Entwickler solch erfolgreicher Produkte wie Pirates, Transport Tycoon oder Civilization verläßt Microprose. Er gründet sein eigenes Label namens Firaxis+++Samurai RPG, ein auf den Neo Geo-Spielen Samurai Shodown basierendes Rollenspiel, wird anfang nächsten Jahres für PlayStation und Saturn veröffentlicht+++Der Soundtrack für id´s neusten 3D-Shooter Quake wird von Nine Inch Nails-Mastermind Trent Reznor komponiert+++Psygnosis arbeitet mit dem B&H Jordan Peugeot GP-Team zusammen, um den optimalen Feinschliff für ihr Formel 1-Spiel

Sega of America

Präsident Kalinske brandmarkt Nintendos N64-Firmenpolitik als „verrückt".



In einem Interview erklärte Tom Kalinske, daß die Cartridge-Kosten viel zu hoch seien, um es Third Party-Entwicklern zu ermöglichen, für Nintendos 64-Bit Maschine zu entwickeln. Und ohne den Third Party-Support hätte noch keine Hardware auf dem Markt Erfolg gehabt, so seine Meinung. Er gab zu bedenken, daß eine Firma, die von einem Spiel eine Million Einheiten auf den Markt bringen möchte, erst einmal $50.000.000 für Roh-Module investieren muß, ohne zu wissen, welchen Erfolg man am Markt haben wird. Die Händler wären genauso irre, dieses Spiel mitzumachen, denn die Einkaufspreise würden extrem hoch werden, die Gewinnspannen klein, und sollte sich das Produkt nicht verkaufen, würden sie versuchen, diese Exemplare an die Firmen zurückzugeben, -damit sei das Chaos am Markt vorprogrammiert, schlußfolgerte Kalinske. Bei CDs belaufen sich diese Kosten weitaus geringer. In finanzieller Hinsicht ergäbe das alles keinen Sinn.

Shadows of the Empire verspätet sich

Der heißersehnte Star Wars-Titel für Nintendo 64 wird nicht vor Dezember veröffentlicht werden. Dieser Schritt wurde notwendig, da man in diesem Titel vor allem auf dem europäischen und amerikanischen Markt ein Hauptverkaufsargument für das Nintendo 64 sieht. Deshalb müsse die Qualität auf ein Optimum gesteigert werden. Ein weitere Grund war die wiederholte Kritik des Fachpublikums auf der E3, die im Mai in Los Angeles stattfand. Es ist anzunehmen, daß SOTE auf einem 96 Mbit (12 Megabyte) Modul erscheinen wird.

Atari dementiert Gerüchte

Atari Explorer Online, eine als zuverlässig geltende Info-Quelle, hat behauptet, daß keine weiteren Jaguar-Titel mehr produziert werden und alle Entwicklungsarbeiten abgebrochen werden sollen. Atari-Sprecher Don Thomas reagierte sofort und erklärte: „Ich kenne die Quellen der Explorer nicht. Ich glaube nicht, daß diese Information korrekt ist."

Squaresoft und Nintendo wieder am Verhandlungstisch

Nach dem Bruch zwischen dem renommierten Rollenspiel-Entwickler Squaresoft und dem Videospiel-Giganten Nintendo erklärte ein Square-Sprecher, daß man zukünftig für alle Plattformen entwickeln wird und als unabhängige Firma verstanden werden möchte. „(...) Es wurde bisher noch an keinem Nintendo 64-Projekt entwickelt, was allerdings nicht heißt, daß dies niemals geschehen wird(...)", so der Offizielle. Gerüchten aus dem Firmenumfeld zufolge heißt es, daß „... die Tür für eine mögliche Reunion mit Nintendo noch nicht zugeschlagen sei." Letzten Monat trafen sich die Vorstände von Nintendo und Squaresoft in Los Angeles. Details wurden noch nicht bekannt.

VR -Pac Man kommt in die Spielhallen



Namco hat die Verhandlungen mit der VR-Firma Virtuality erfolgreich abgeschlossen. Am ersten September beginnt ein neues Pac Man-Zeitalter. Zu diesem Zeitpunkt werden die ersten 3D-Virtual Reality-Maschinen dieses Titels in den Spielhallen stehen. Erstmals werden Spieler in der Lage sein, sich als Pac Man aus der Ego-Perspektive durch ein Labyrinth zu bewegen und mit dem Gameplay von damals eine unglaubliche Spielerfahrung zu machen. Virtuality ist die führende Firma auf diesem Sektor. Im Augenblick entwickeln sie mit Takara ein VR-Headset zur Heimanwendung.

Fit für Olympia.

International Track & Field. Die gigantische Leichtathletik-Simulation für Sony Playstation:

- 11 olympische Disziplinen
- **4 Spieler-Option** für Olympia-Partys bis zum Morgengrauen
- hyperrealistisch animierte Athleten verschiedener Nationen
- berauschende Stadion-Atmosphäre
- Speicherung der Weltrekorde und Spielernamen auf Memory Card
- Replay-Funktion für alle Weltrekorde
- Trainings-Modus



Videogames 6/96: „Vielen Dank, KONAMI." 87%.
Fun Generation 6/96: „... International Track & Field wird ... nicht leicht zu schlagen sein." Wertung 9/10.

KONAMI

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Formel 1 gewährleisten zu können +++Das Spiel Monster Truck Rally von Psygnosis wird in den USA Thunder Truck Rally heißen +++Die Gerüchteküche brodelt: Acclaim könnte eventuell der noch unbekannte Aufkäufer der Firma Psygnosis sein +++ Namco plant, eine Reihe Klassiker für den Gameboy zu veröffentlichen+++ id´s Umsetzung ihrs indizierten 3D-Shooters für Nintendo 64 verschiebt sich um sechs Monate auf April 1997+++ Die 3DO Company hat für $13,5 Mio. die Entwickler New World Computing eingekauft+++ Nach 20 Monaten Präsenz auf dem japanischen Markt hat Segas Saturn die 3 Mio.-Grenze geknackt+++

Sub Zero bekommt sein eigenes Spiel



Der bekannte Charakter aus Williams indiziertem Beat´em Up wird allerdings nicht wieder seinen Kopf für blutrünstige Finishing-Moves hinhalten, sondern Hauptdarsteller eines Strategie-Spieles mit Puzzle- und Kampf-Elementen werden.

Capcom bestätigt: „Es wird an Street Fighter III gearbeitet!"

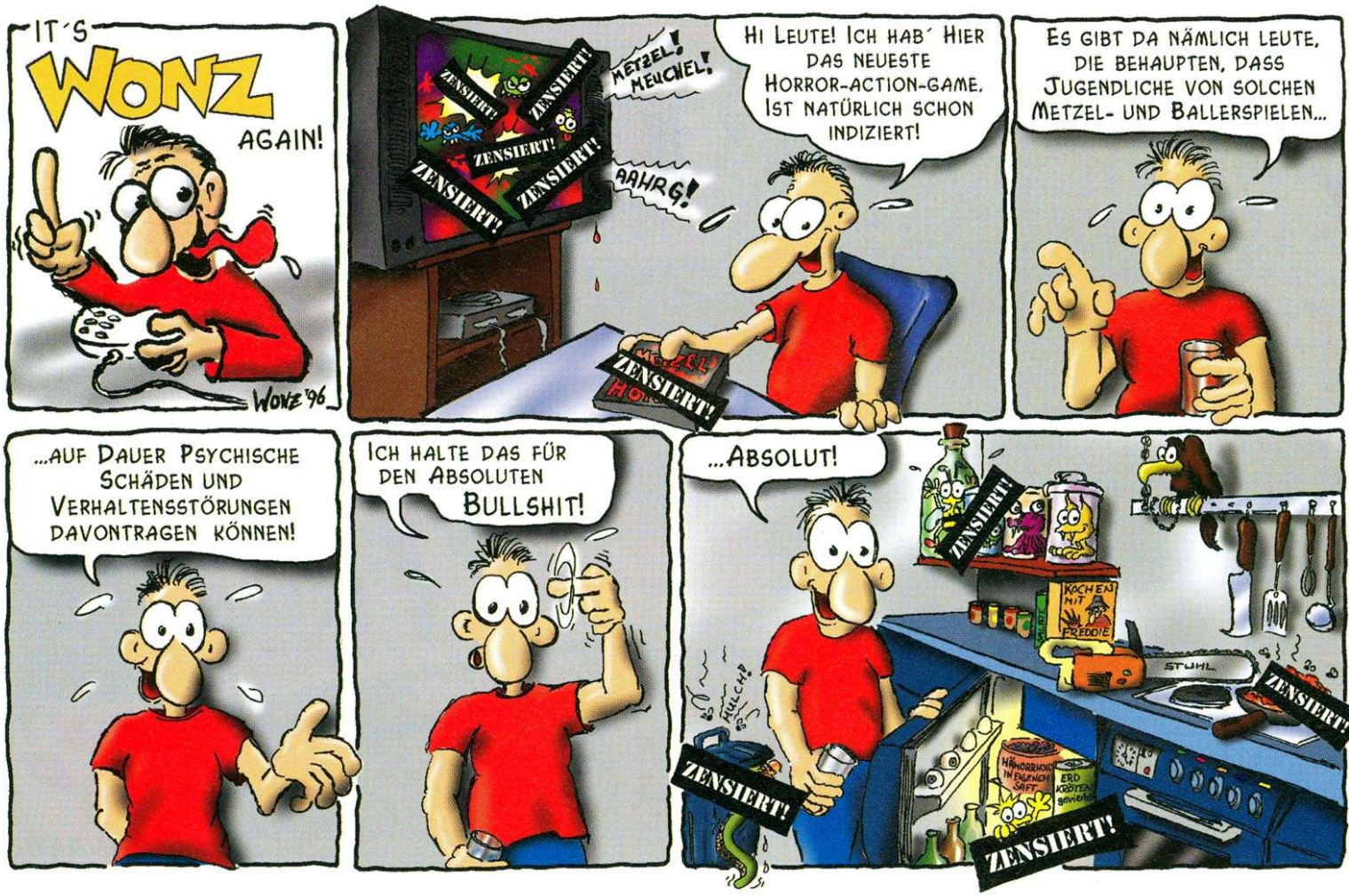
Capcom hat nach langem Zaudern endlich zugegeben, daß sie seit geraumer Zeit an einer 3D-Fortsetzung der Erfolgsserie arbeitet. Die Charaktere werden aus Polygonen mit Texture-Mapping bestehen. Ende des Jahres sollen die ersten Automaten ausgeliefert werden. Entwicklungschef Yoshiki Okamato und Capcom of America erklärten, daß die modernsten Grafik-Engines einsetzt werden und daß Street Fighter III zehnmal besser sei als alles, was sie jemals in punkto Grafik und Gameplay produziert hätten.

Soul Edge 2 in den amerikanischen Arcades

Eine neue Version des Namco-Prüglers Soul Edge wurde dieser Tage in den amerikanischen Spielhallen aufgestellt. Soul Edge Version 2 beinhaltet zwei neue Charaktere, Cervantes De Leon und Hwang Sung Kyung. Alle Kämpfer haben zwei verschiedene Monturen. Mit der Guard Impact-Funktion kann man seinem Gegner sogar die Waffe aus der Hand schlagen. Ob sich die PlayStation-Version an diesem Automaten orientiert, konnte nicht in Erfahrung gebracht werden.

Konamis N64-Pläne

Es sind wieder einmal Gerüchte, die besagen, daß Konami kurz vor der offiziellen Ankündigung ihres Nintendo 64-Line Ups steht. Drei Spiele wurden schon bestätigt, darunter ein namenloses Fußball-Spiel, welches naheliegenderweise International Superstar Soccer 64 sein wird, ein Basketball-Spiel mit Comic-Charakteren und ein Puzzle-Spiel. Insider berichten, daß sämtliche Erolgstitel der Firma in Jahresfrist für Nintendos 64-Bitter erscheinen werden. Auf der Tokyo Toy Show Ende August wird man diese Spiele voraussichtlich erstmalig sehen können.



Geheimnisvoller E-Mailer bringt Sony ins Gerede



In den letzten Wochen plazierte ein unbekannter E-Mailer, der behauptete, ein Mitarbeiter der Firma zu sein und Angst um die Zukunft der Maschine habe, kuriose Meldungen im Internet. Er gab vor, geheime Pläne über einen noch dieses Jahr stattfindenden Release einer 64-Bit-PlayStation zu kennen, denen zufolge auch die derzeit auf dem Markt befindliche Hardware nicht länger unterstützt oder produziert werden soll. Ursprung dieser Gerüchte könnte ein in den USA bzw. auch in Deutschland wiederholt gesichteter Händler-Prospekt sein, in dem die PlayStation irrtümlicherweise als 64-Bit-Konsole deklariert wurde. Ein Sony-Sprecher kommentierte die Aktionen des E-Mailers als „... zu lachhaft, um darauf eine ernsthafte Stellungnahme erwarten zu können (...)".

Gamestore aus Essen präsentiert die E3-Messe auf Video!

Nachdem Ihr in der letzten Ausgabe unseren gigantischen E3-Messebericht lesen konntet, ist das Verlangen nach bewegten Bildern natürlich groß. Die Firma Gamestore aus Essen hat die Verkaufsrechte für ein zweistündiges Video über die E3-Messe erworben und bietet den Film für 29.90 DM an. Die Bildqualität ist gut. Jedenfalls seht Ihr hier alle Top-Titel für Nintendo 64, PlayStation oder Saturn live on Tape und in Farbe. Zu bestellen unter: Tel.: 0201/777235 bzw. Fax: 0201/777236 oder Ihr schreibt direkt an die Jungs: Gamestore, Rüttenscheider Str. 181, 45131 Essen. Das Video ist natürlich in VHS und PAL.

Sony lädt PlayStation-Besitzer ein, selbst Spiele zu entwickeln

In Japan wurde kürzlich ein „Let´s Create"-Entwicklungssystem zum Niedrigpreis angekündigt, mit dem Spieler mit technischem Verständnis in die Lage versetzt werden sollen, selbst Spiele zu produzieren. Das System stellt eine Mini-Ausführung der Profi-Entwickler-Kits dar. Die Hardware wird über ein Interface-Kabel an den PC angeschlossen. In Europa und Japan wartet man erst auf die Verkaufs- und Entwickler-Ergebnisse, bevor man ein ähnliches System veröffentlichen will. Jeder der jetzt losziehen will und mit guten Japanisch-Kenntnissen eigene Spiele entwickeln möchte, sollte wissen, daß man ohne Lizenz von Sony keine eigenen Titel veröffentlichen kann. Das Development System wird ca. $1.200 kosten.

Erstes Photo des Nintendo 64DD

Wer schon einmal einen Blick auf dieses Zusatzgerät werfen möchte, das zu einer Konsole gehört, die erst in einigen Monaten in Deutschland in die Läden kommen wird, bitteschön. Das 64DD ist ein speziell für Nintendo konstruiertes Speichermedium. 64 Mb können darauf festgehalten werden, der Preis wird ca. $ 150 betragen, was ungefähr einem deutschen Verkaufspreis von 299,- DM entspricht. Auf der Nintendo-Messe Shoshinkai, die Ende November in Tokio stattfinden wird, wird das Gerät erstmalig vorgestellt. Auf den Markt wird es höchstwahrscheinlich jeweils ein Jahr nach dem Release kommen.



Diesen Monat hat Sony ein TV-Headset auf den japanischen Markt gebracht, das umgerechnet 1.200 DM kosten soll+++ In Hannover wird vom 28. August bis zum 1. September die CeBIT Home stattfinden. Highlight für Videospieler wird die Gamers City sein, in der verschiedene Hard- und Software-Firmen ihre neuesten Produkte vorstellen. Uns trefft Ihr übrigens am Fun Generation-Stand+++

DUNKLE VORAHNUNG

Die schwarze PlayStation



Nein, wir reden nicht von den Konsolen, die wir nach dem Brand aus unserer Redaktion geschaufelt haben, sondern über Sonys neueste Idee, um den Massenmarkt für ihre Maschine weiter zu erschließen. Die schwarze PlayStation heißt so, weil sie eben ein schwarzes Gehäuse hat, ein PC-Interface besitzt und für Surfausflüge im Netz bereit ist. Sony richtet eine Seite im Internet ein, die als Tauschbörse für Codes und Demos genutzt werden soll. Die Firma hofft, daß die Maschine ähnlichen Kultstatus aufbauen könnte, wie seinerzeit der Commodore Amiga. Bisher ist allerdings nur eine Veröffentlichung in Japan angedacht.

In eigener Sache

Zweimal Sorry!

In der Juni-Ausgabe haben wir unsere CD-Aktion mit Sega veranstaltet. Aufgrund von Liefer-Engpässen konnten wir die CDs erst Ende Juni verschicken. Wir möchten uns auf diesem Wege bei allen Lesern entschuldigen, die unzumutbar lange auf ihre CD warten mußten. Zukünftig werden wir diesen Punkt im Vorfeld abklären und solche Peinlichkeiten unsererseits vermeiden. ***Sorry!***

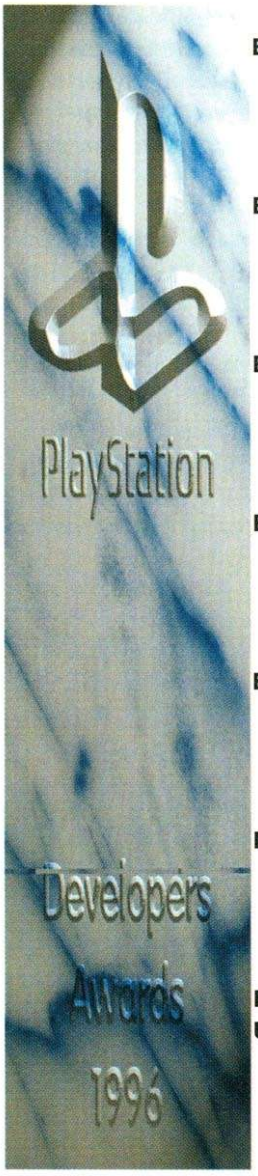
Wer im letzten Monat versuchte, die Redaktion zu erreichen, hatte mit den Telefon-Nummern im Impressum wenig Glück. Diese Leitungen waren zwar freigeschaltet, doch unsere neuen Büro-Räume wurden nicht termingerecht bezugsfertig. Seit dem 20. 6. läuft endlich alles nach Plan. Unsere Hotline-Zeit ist Dienstags von 18-20 Uhr, und falls es nicht wieder einmal brennen sollte, eine Bombe einschlägt oder Höchberg im Meer versinkt, wird sich daran nichts ändern. Wir entschuldigen uns bei allen Lesern, die sich während der ersten Juni-Wochen die Finger wund gewählt haben. ***Sorry!***

Duke Nukem 3D für Nintendo 64

Apogee hat die Entwickler-Lizenz für ihr PC-Ballerspiel an eine noch unbekannte Firma lizensiert, die derzeit mit Hochdruck an einer adäquaten N64-Umsetzung des 3D-Shooters arbeitet. Das Spiel wird derzeit auch für PlayStation und Saturn umgesetzt. Die Nintendo 64-Version soll Mitte nächsten Jahres auf den Markt kommen.

PlayStation Developers Awards '96

Jedes Jahr treffen sich all die abgespacten PlayStation-Entwickler, die für die genialen Spiele verantwortlich sind, saufen sich die Birne dick, tauschen sich aus und wählen ihre Könige. Hier sind die Gewinner:



Bestes Rennspiel
1. Ridge Racer
2. wipEout
3. Destruction Derby

Bestes Beat´em Up
1. Tekken
2. Battle Arena Toshinden
3. Indiziertes Spiel

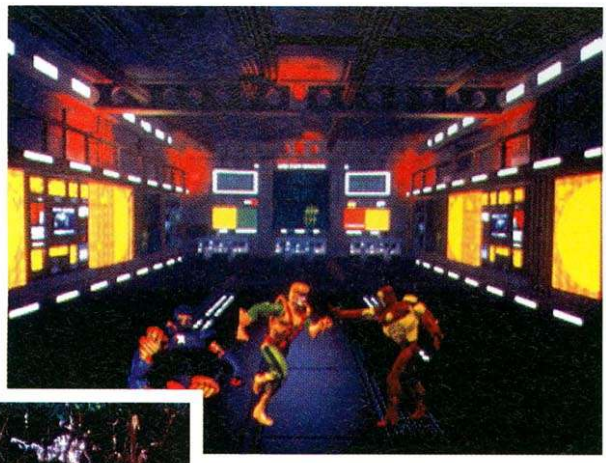
Bestes Shoot´em Up
1. Indiziertes Spiel
2. Loaded
3. Alien Trilogy

Bestes Sportspiel
1. Total NBA
2. Actua Soccer
3. FIFA 96

Bestes Spiel
1. Tekken
2. wipEout
3. Indiziertes Spiel

Beste Grafik
1. wipEout
2. Total NBA 96
3. Alien Trilogy

Beste technische Umsetzung
1. Total NBA 96
2. Tekken
3. wipEout





IRONMAN / X-O Manowar

Beat'n Run

PlayStation / Saturn

So clever wie Acclaim sind nicht viele Hersteller. Anstatt Comic-Superhelden ausschließlich über teure Lizenzen einzukaufen, baut man lieber mit Turok oder X-O Manowar die Gladiatoren des eigenen Comicverlages auf. Zusammen mit Marvels Ironman kloppt man sich in bester Final Fight-Manier durch sieben riesige Level. Dabei kommen die ebenfalls hauseigenen Motion Capture-Verfahren gut zum tragen. Zwanzig Gegner-Charaktere warten auf das Team, das alles wird mit Metal-Soundtrack, Zwischensequenzen und einigen 3D-Fluglabschnitten aufgelockert. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: August.





Disruptor

3D-Shooter

PlayStation

Als neues Mitglied der Polizeispezialeinheit Lightning Stormer gerät man während einer Übungsmission in arge Schwierigkeiten, über zwanzig verschiedene Gegner und Endgegner mit individueller Intelligenz und Waffensystemen wollen Euch ans Leder. CAPS Productions und Universal Active entwickeln laut eigenen Angaben einen sehr handlungsbezogenen Shooter, der aus der Masse der xxxx-Clones herausstechen soll. 14 Level, die allesamt auf großen SGI-Anlage erschaffen wurden und allesamt unterschiedlichste Landstriche darstellen, gilt es zu durchforsten. Auffällig ist vor allem der Detailreichtum, Insider sprechen von einer neuen und bemerkenswert schnellen 3D-Routine, die hier erstmals zum Einsatz kommt. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: 1. Quartal 1997



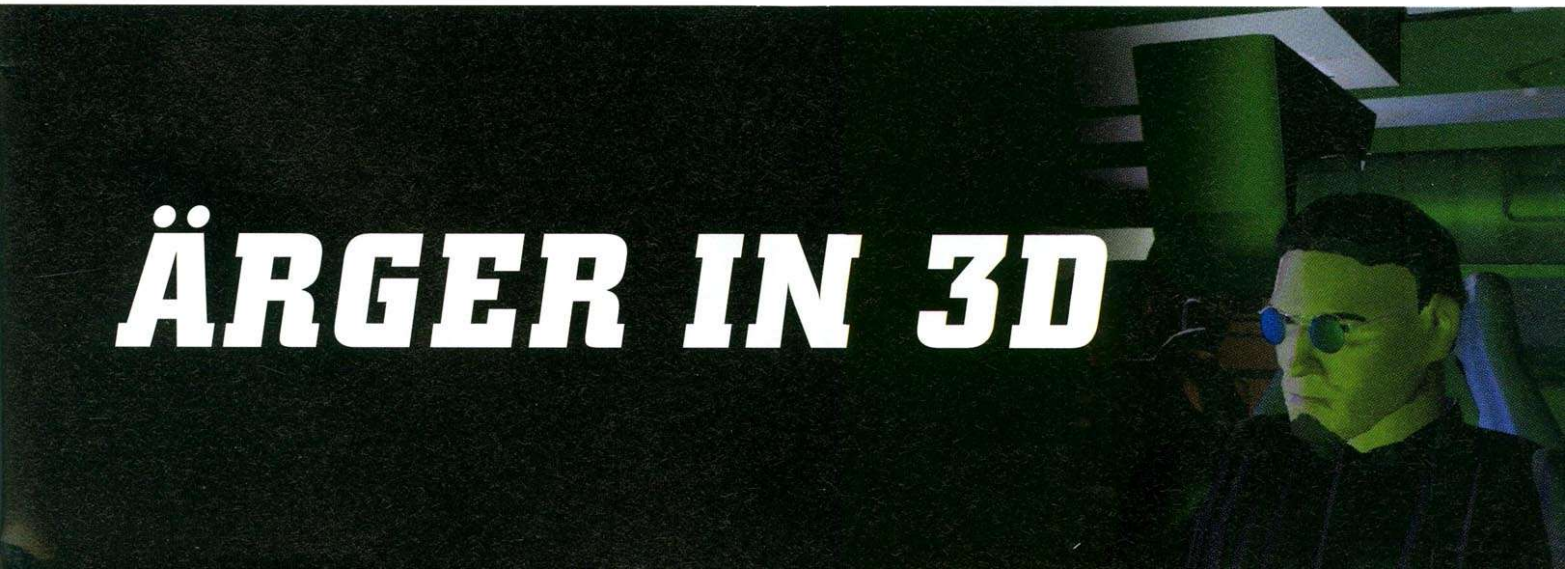


Hyperblade

Future-Sports

PlayStation

Mit der neuartigen Programmroutine ADLIB (Advanced Declarative Language for Interactive Behavior) will man bei Hyperblade extrem intelligente und lernfähige Computergegner und Teamkameraden erzeugen. Die Half-pipe mit Toren an den sich zuspitzenden Enden ist der Schauplatz für das hockeyartige Rollerball-Spiel mit brutalen Kampfeinlagen. Im Prinzip geht es darum, den Ball mit einem „Jak" (besonderes Wurfgerät) oder einem „Rok" (Abschußanlage) in die Nähe des gegnerischen Tors zu befördern und dann darin zu versenken.







Extreme Dreams
Fun-Sports
PlayStation

Dieses Sportgerät dürfte noch vor Pamela der geläufigste feuchte Traum eines jeden Skaters sein: das Hooverboard mit Raketenantrieb. Es spielt die Hauptrolle in dem stark an Extreme Games angelehnten Titel Extreme Dreams. Man düst quer durch eine durchgeknallte Comiclandschaft, die in Echtzeit gerendert wird. Im Hintergrund wird sogar rumgemorpht, und ein extrem lässiger Kommentator gibt seinen Senf zu Euren Fahrkünsten. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: 4. Quartal 1996





Marvels Superheroes
Beat'em Up
PlayStation/Saturn

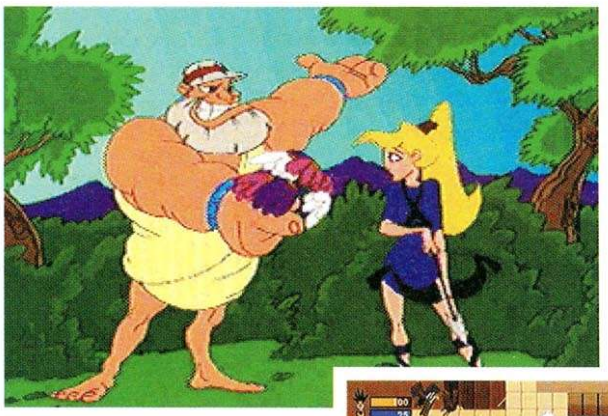
Mit Beat'em Ups kennen sich die Herren von Capcom gut aus. Nach diversen Street Fighter-Teilen und X-Men folgt die ultimative Marvel-Comics-Schlacht. Vor allem klassische Charaktere wie Spiderman, Hulk, Magneto, Wolverine, Juggernaut, Iron Man, Psylocke, Blackheart oder Captain America finden sich bei Marvel Superheroes wieder. Sogenannte Air Chain Combos, punktgenaue Schlagfolgen in der Luft, oder „Infinity"-Moves, besonders komplizierte, aber extrem effektive Special-Moves, werden mit der Superheroes-Engine möglich. Der Automat, der hier 1:1 umgesetzt wird, gilt als das augenblicklich innovativste 2D-Beat'em Up. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: 3. Quartal 1996





Iznogoud
Comic-Adventure
PlayStation

Der mißgünstige Großwesir Isnogud, der „Kalif anstelle des Kalifen" werden möchte, ist vielen Comic-Fans sicherlich ein Begriff. Die Videospiel-Umsetzung setzt auf grafische Brillanz und spielerische Vielfalt. Viele Jump'n Run-Elemente sowie knackige Rätsel und eine komplexe 3D-Landschaft erwarten den Thronräuber. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: 1. Quartal 1997





Hercs Adventure
Action Adventure
PlayStation

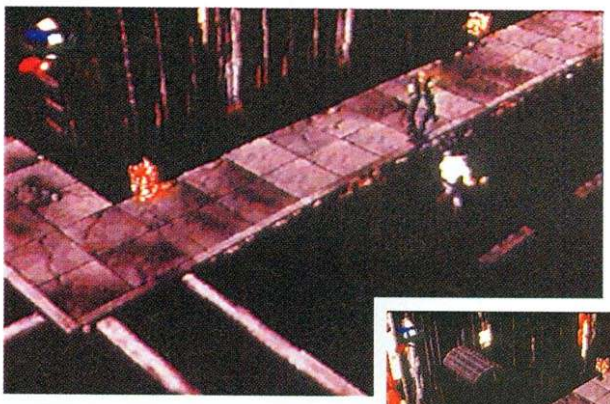
Der mächtige Herkules und seine Kumpels Atlanta und Jason sind die Hauptfiguren dieses Comic-Titels. LucasArts orientiert sich stark an PC-Hits wie Day of the Tentacles oder Sam & Max. Hades hat Persephone gekidnappt, und nun wird es niemals Frühling im antiken Griechenland. Zeus beschließt, nicht einzugreifen, doch er gibt Herkules die Gelegenheit, die Sache selbst zu richten. Im Laufe des Abenteuers erhält der Spieler von jedem Gott einen Schlüssel, diese ermöglichen ihm dann den Zugang zur Unterwelt. Das Spiel enthält viele Cartoon-Sequenzen oder Action-Abschnitte aus der isometrischen Perspektive. Hier kann man bspw. Gegner im besten Wrestling-Stil unschädlich machen oder durch die griechische Mythologie wandern. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: Dezember

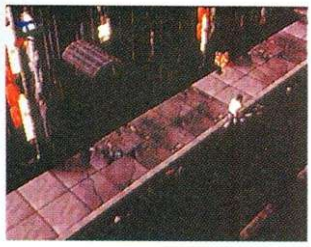




Firo and Klawd
Action-Adventure
Saturn

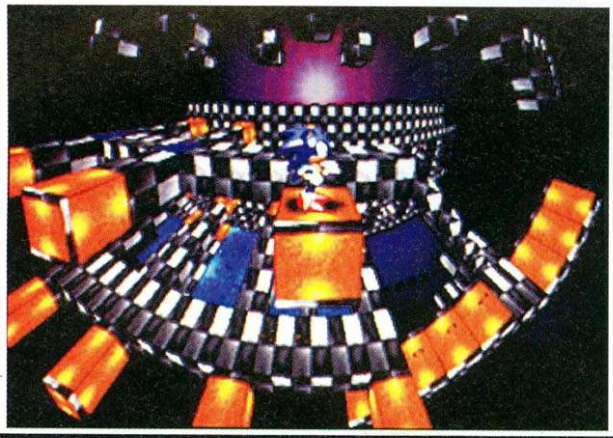
Firo, der Orang Utan-Polizist, und sein Partner Klawd, die Straßenkatze, befinden sich ständig im Einsatz gegen Verbrechersyndicate oder kriminelle Rowdies, die die U-Bahnen oder Stadtviertel unsicher machen. Durch fünfzehn Level und diverse Bonus-Games führt die Jagd. Liebhaber bleihaltiger 3D-Shooter mit detaillierter Grafik kommen ebenso auf ihre Kosten wie Freunde der isometrischen Draufsicht-Perspektive. Die Gegner sind, wie die Titelhelden, gleichfalls aus dem Tierreich entsprungen, wohl nicht zuletzt um die reale Gewalt zu verniedlichen. Entwickelt wird von BMGs Interactive Studios. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: 4. Quartal





Werewolf: The Apocalypse
Action-Adventure RPG
PlayStation/Saturn

Eine Party aus maximal sieben Charakteren wird hier von einem oder zwei Spielern kontrolliert. Die Figuren sind vollständig auf SGI-Maschinen gerendert, was vor allem bei den Verwandlungssequenzen vom Mensch zum Werewolf spektakuläre Morphing-Effekte zuläßt. Nötig wird diese Metamorphose, wenn es gegen die Wyrm geht, eine dunkle Macht, die versucht, die natürlichen Mächte der Erde zu zerstören. Anders als bei dem zugrundeliegenden RPG-Kartenspiel Rage and the Werewolf, gibt es weitaus mehr Kampf- und Abenteuer-Elemente, die das klassische Rollenspiel auflockern sollen. Die Umsetzung der prämierten Reihe stellt die erste Arbeit der Capcom Digital Studios dar und ensteht mit Unterstützung der Werewolf-Erfinder von White Wolf. Geplanter Erscheinungstermin: September.



Sonic X-treme
Jump'n Run
Saturn

Endlich brechen auch für den blauen Igel 32-Bit-Zeiten an. Mit atemberaubender Geschwindigkeit bewegt sich Sonic durch komplexe 3D-Welten und soll, so die Hoffnung der Entwickler, auch das jüngere Publikum vor den Saturn fesseln. Von der Story ist noch nichts bekannt, es wird wohl wieder Dr. Robotnik sein, der den stachligen Helden aus der Reserve lockt. Ähnlich dem Titel Nights werden die grafischen Fähigkeiten der Maschine voll ausgereizt. Geplanter Erscheinungstermin: 4. Quartal

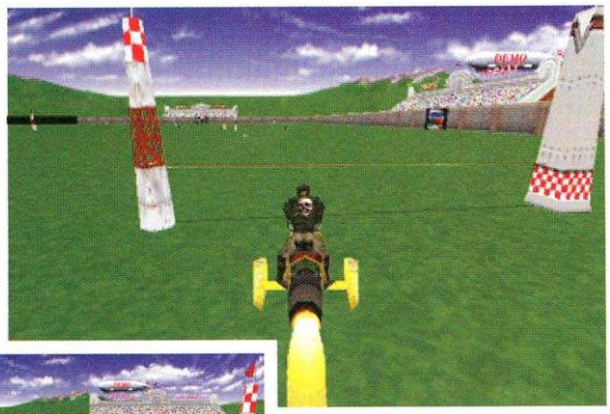


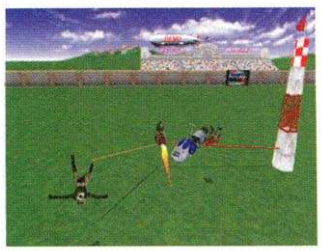




Tigershark
Action-Shooter
PlayStation

Das Tigershark-Schiff ist ein schwerbewaffnetes Über-Unterseeboot der Zukunft. Man steuert es durch neun Einsatz-Missionen, die natürlich sowohl im als auch auf dem Ozean stattfinden. Grafisch beeindrucken vor allem die realistischen Kampf-Sequenzen. Gigantische Marine-Kreuzer mit Torpedo-Anlagen oder Raketen-Werfern können in Stücke geschossen werden oder man kämpft gegen eine U-Boot-Armada. Sogar eine komplette Stadt auf dem Meeresboden soll enthalten sein. Tigershark wird von GT Interactive veröffentlicht, ein Indiz für eine sehr schnelle und ruckelfreie 3D-Grafikengine, die der 3D-Shooter mit Sicherheit haben wird.Geplanter Erscheinungstermin für Europa: 1. Quartal 1997





Rocket Jockey
Future-Sports
PlayStation

Gleich drei Spiele in einem hat die Firma Rocket Science in diesen Titel gepackt. Der Gladiatorenkampf auf Raketen-Bikes, in dem alle Tricks erlaubt sind, heißt Rocket War. Ein bißchen an Polo angelehnt wurde Rocket Ball, in dem man die Motorräder dazu benutzt, einen Ball durch ein bizarres Gelände in ein Tor zu treiben. Spiel No.3 ist, wie man es bei Zweirädern mit Raketenantrieb erwarten konnte, ein Rennspiel. Zehn Kurse werden angeboten, in denen bewegliche und unbewegliche Hindernisse plaziert sind. Geplanter Erscheinungstermin: 1. Quartal 1997



Dragonheart: Fire & Steel
Action
PlayStation/Saturn

Einer der Kino-Hits des kommenden Winters wird aller Wahrscheinlichkeit nach Dragonheart sein. Wer jemals den gigantischen Flugdrachen Draco in einem Ausschnitt sah (der nach Jurassic Park wahrscheinlich eine neue Urzeit-Drachen-Hysterie auslösen wird), kann dies sicher nachvollziehen. Acclaim entwickelt derzeit eine Videospiel-Umsetzung, die grob nach dem Final Fight-Prinzip konzipiert wurde. Obwohl auf der E3 nur ein 2D-Grafikdemo zu sehen war, stehen auch 3D-Level aus der Ego-Perspektive mit auf dem Programm. 120 Fighting Moves und 48 verschiedene Charaktere sollen sich in diesem Titel verstecken. Geplanter Erscheinungstermin: Herbst.

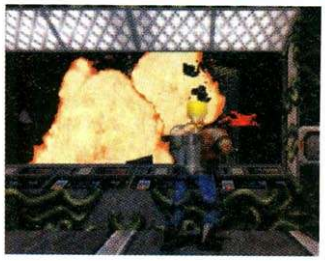




Iron & Blood: Warriors of Ravenloft
Beat'em Up
PlayStation/Saturn

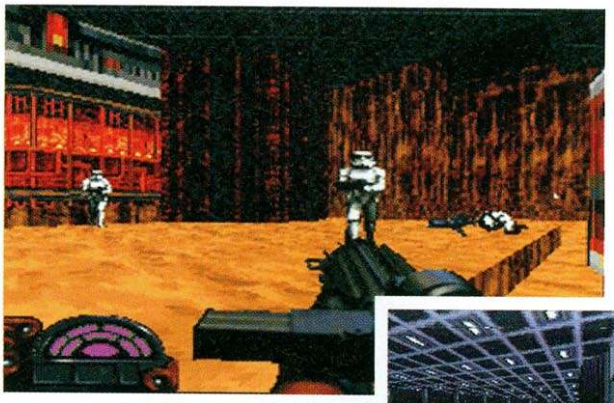
Aus der „Advanced Dungeons & Dragons"-Reihe ensprang vor einiger Zeit das Action-RPG Ravenloft für PC. In der mystischen Welt dieser Serie ist dieses Beat'em Up angesiedelt, dessen Kämpfer genau die babarische Grundeinstellung zum Kampf „Mann gegen Mann" haben, die man von solch einem Titel erwarten kann. Mit der Streitaxt, dem Morgenstern oder dem Langschwert wird lustig drauflos gemetzelt, daß es nur so spreiselt. Vielleicht die willkommene Ergänzung für jeden Rollenspieler, der die etwas nüchternen Kampfmodi in diesem Genre etwas aufpeppen möchte. Geplanter Erscheinungstermin: 3. Quartal.





Duke Nuke'm 3D
3D-Shooter
PlayStation

Dieser Titel kam vor allem aufgrund der schnellen 3D-Engine, der detaillierten Grafiken und der Vielzahl mehr oder weniger geschmackvoller Gags ins Gerede. In der Rolle eines Einzelkämpfers nimmt man es mit diversen Monstern auf. Im Gegensatz zu Genre-Kollegen wird mehr Wert auf Rätsel gelegt. Die Schauplätze sind vorwiegend Großstädte, wobei man eine Vielzahl der Gebäude betreten kann. Einige Unterwasserabschnitte sind auch enthalten. Geplanter Erscheinungstermin für Europa: 1. Quartal 1997





Dark Forces
3D-Shooter
PlayStation

PC-Zocker werden den inzwischen indizierten Lucas Arts-Titel kennen, der aufgrund der realistischen Darstellung der Ermeuchlung menschlicher Gegner auf die schwarze Liste kam. Kurz die Story: Ein Spion der Rebellion erbeutet Pläne des Imperiums, die besagen, daß Lord Vaders Entwicklungsabteilung an einem Super-Stormtrooper, dem Dark Trooper, bastelt. Aus der Ego-Perspektive kämpft man sich durch Eis-Wüsten, imperiale Kreuzer oder Gefängnis-Anlagen, um die Vorhaben der dunklen Seite der Macht zu vereiteln. Dabei begegnet man alten Bekannten wie Boba Fett und Jabba the Hutt. Es besteht übrigens Anlaß zur Annahme, daß der Titel für den deutschen Markt modifiziert wird, um einer weiteren Indizierung vorzubeugen. Geplanter Erscheinungstermin: 4. Quartal.



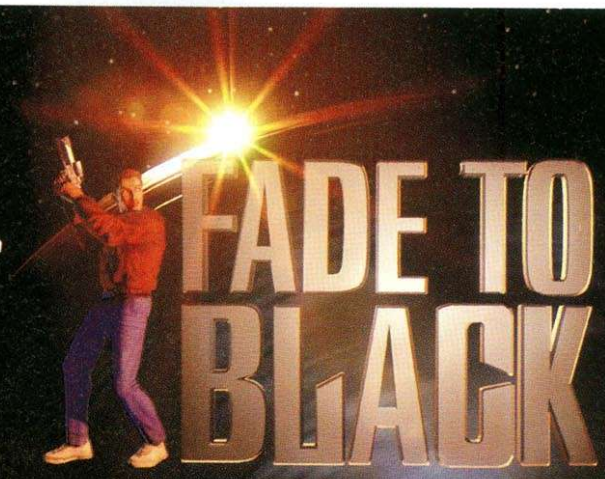
Freak Boy
Morph'n Run
Nintendo 64

Die ZoS, eine fiese Alien-Clique, entführen die gesamte Hedron-Bevölkerung in ihre Dimension. Der einzige, dessen sie nicht habhaft werden konnten, heißt Freak Boy. Jetzt muß er Held spielen und seine Kumpels befreien. Da kommen ihm seine Morphing-Fähigkeiten sehr gelegen, denn sobald er diverse Gegenstände findet, verfügt er über eine neue Gestalt und durchschlagende Waffen. Durch fünf Level mit insgesamt 25 Welten führt die Reise des Kerlchens. Das Spiel wird auf SGI-Workstations entwickelt und soll die 3D-Fähigkeiten der Konsole gekonnt ausreizen.

Fade to Black ist ein Warenzeichen von Delphine Software International.
Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.
Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT. Tel.: 0 24 08/94 10. Fax: 0 24 08/94 16 44.
Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55.

http://www.ea.com/

Das 3D-Actionabenteuer



Delphine Software INTERNATIONAL

ELECTRONIC ARTS



NINTENDO 64

62 Millionen NES, 45 Millionen Game Boys, 40 Millionen Super Nintendos und eine satte Milliarde Games - die weltweiten Verkaufszahlen Nintendos sind wirklich beeindruckend. Doch in letzter Zeit häuften sich die Anzeichen, daß sich das Nintendo-Schiff in einer Flaute befindet. Nach dem Virtual Boy-Flop und der schier unendlichen Wartezeit auf das Nintendo 64, versuchte die Konkurrenz, den Zeitvorsprung zu nutzen.





Obwohl man schon Ende November letzten Jahres erste Demos der neuen Wunderkonsole begutachten konnte, blieb die Frage nach dem wirklichen Leistungsvermögen bis zum 23. Juni offen. An diesem Tag wurde das Nintendo 64 inklusive PilotWings 64 und Super Mario 64 in Japan ausgeliefert. Nur aufgrund des schnellen Handelns der Jungs von Flying Arts konnten wir uns kaum 24 Stunden später mit den zwei Titeln auseinandersetzen. In dieser Ausgabe stellen wir Euch erstmalig in Deutschland PilotWings 64 und Super Mario 64 im Heimtest vor. Die Konsole selbst beleuchten wir in der nächsten Ausgabe ausführlich.

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

SUPER MARIO 64

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



Immer wieder eine Augenweide.

Wir befinden uns im Medien-Overkill. Um den aufgeklärten Menschen des 20. Jahrhundert nachhaltig zu beeindrucken, muß man sich schon einiges einfallen lassen. Und das hat Nintendo gemacht...

Nachdem das Nintendo 64 eingeschaltet war, begrüßte mich sofort Marios Kopf. Mit einem Cursor in Form einer Hand ziehe ich ihm erst einmal die Ohren lang oder stülpe seine Unterlippe über seine Nase. Das mag er, laut Hersteller. Dann endlich betrete ich die Welt des Mario. Es ist ein warmer Tag, das Schloß liegt in eine beschaulichen Landschaft eingebettet und ist umgeben von einem Wassergraben, über den eine Zugbrücke führt. Nun lasse ich Mario erst einmal turnen: Springen, Salti, seitwärts gesprungene Drehungen, Fußfeger, Schlagkombinationen, Kriechen, Doppel- und Weitsprung sind nur ein Teil des Bewegungsrepertoires der unfaßbar lebendsecht wirkenden Figur. Mit der Kamera zoome ich an ihn ran, umkreise ihn, gehe auf die Totale. Dann, nachdem ich mich halbwegs sattgesehen habe, schicke ich ihn durch die Eingangstür. Dahinter liegt eine große Halle mit einem Oberlicht, neun Türen führen ins Innere der Burg. Eine kleinere mit einem aufgemalten Stern ist unverschlossen. Dahinter liegt ein Zimmer mit einem großen Gemälde. Mario stellt sich mit dem Rücken zur Tür, vollführt einen doppelten Rückwärtssalto und fliegt durch das Bild. Auf der anderen Seite steht er wieder im Freien, eine komplexe Jump´n Run-Welt lädt zur Erkundungstour ein. Schwarze Kugeln auf Beinen steuern auf Mario zu. Er berührt sie und sie fangen an, zischend hinter ihm her zu trappeln. Dann explodieren sie, und Mario verliert Energie. Nichts wie weg. Über die Hügel auf eine Brücke. Dort lauert ein riesiges Kugelwesen, das angekettet ist und versucht, Mario zu schnappen. Er umkurvt es und läuft durch ein Gatter in einen Graben, in dem große



Am Schwanz packen und rumwirbeln, mit dieser Taktik schlägt man Bowser.



Todfeinde im neuen Gewand: Mario und Bowser.



Mario geht besser in Deckung, wenn Bowser heiße Luft abläßt.

Eisenkugeln hin un her schwingen. Ein Hindernisparcour deutet sich an, der vom Fuß eines Berges bis auf den Gipfel führt. Immer wieder kommen die runden Dinger von oben heruntergerollt. Auf halber Höhe schaut Mario nach unten. In weiter Ferne sieht er seltsame Wesen herumwuseln, jedes Detail ist klar von oben erkennbar. Mir wird auch fast schwindlig...

Der Erlebnispark Marioland ist eröffnet

Ich könnte noch stundenlang weitererzählen, so realistisch erlebt man Marios Abenteuer auf dem Nintendo 64. Miyamoto hat ganze Arbeit geleistet, immerhin hat der Mario-Erfinder seit langer Zeit wieder bei einem Spiel Regie geführt. Zuerst ist das



Bei der Rutschpartie...



...muß man Gas geben und ...



...feine Lenkbewegungen machen, um...



...unter 21 Sek. durchs Ziel zu kommen. Dann gibt´s einen Extra-Stern.



Der Level ist geschafft.



Der Hase ist der Hinweis auf einen versteckten Level.

Anschlußtips für Import-Freaks:

Laut der Firma Wolfsoft liefert das Nintendo 64 kein RGB-Signal am Multi-Out-Stecker. Folgende Anschlußvariationen sind möglich:

1. NTSC-Video-Signal (schlechte Bildqualität)
Dazu benötigt man ein NTSC-Kabel (ca. 39, 95 DM) und einen Multinorm-Fernseher, der NTSC-tauglich ist.

2. S-VHS-Signal (gute Bildqualität)
Benötigt wird ein S-VHS-Kabel, die Firma Wolfsoft bietet eine Version inklusive HIFI-Anschluß für 89,99 DM an. Zudem muß ein NTSC-tauglicher Fernseher mit S-VHS-Eingang vorhanden sein.

3. Wolfsoft-Umbau (beste Bildqualität)
Die wachen Jungs der Firma mit dem Wolf bieten jetzt schon einen RGB-Umbau der Konsole an. Das RGB-Signal wird auf den Multi-Out-Stecker gelegt, so daß von außen der Eingriff nicht zu sehen ist - eine elegante Lösung. Natürlich muß die Konsole eingesandt werden, die Umrüstung beansprucht zwei Werktage. Kosten soll das Ganze ca. 100,- DM. Weitere Infos erhaltet Ihr unter der Tel.: 0 26 22 / 8 35 17.


Mario kann jede Menge Faxen machen.


Aus dem Sandstrudel gibt´s kein Entrinnen.

Spielgefühl mit dem analogen Stick und den Perspektivenwechseln ungewohnt, doch schon nach wenigen Leveln hat man ein Gefühl für Marios neue Welt. Aber so neu ist sie gar nicht. Mario 64 ist eine große Reminiszens an vergangene 2D-Abenteuer, vor allem an Mario 1 bis 3. Viele der bekannten Monster und Wesen tauchen im 3D-Gewand wieder auf und beeindrucken nachhaltig. Sogar der alte Bowser wirkt wieder dämonisch und abgrundtief böse. Wie schon angedeutet, begeistert auf der technischen Seite vor allem die Tatsache, daß man sich aus jeder Höhe und Entfernung umschauen kann und sogar weit entfernte Gegenstände, Gebäude oder Charaktere noch immer klar zu erkennen vermag. Es baut sich einfach keine Grafik auf, wie man es bei Saturn und PlayStation


Der Block ist unten hohl, deshalb kann Mario stehenbleiben und wird nicht überrollt.


Salvador Dalí hätte es nicht besser gestalten können.


Heile Welt. Marios Heimat.


Ein alter Bekannter aus Mario 2.

kennt, alles ist und bleibt sichtbar auf dem Schirm. In spielerischer Hinsicht hat man es mit einer beispiellosen Vielzahl an genialen Einfällen zu tun. Mario findet seine 100 Sterne auf unterschiedlichste Art und


Der Leveleingang ist meist ein Gemälde.


3D-Jump´n Run in Perfektion.



Marios Reaktion auf einen angesengten Hosenboden.


In den Luftströmen kann Mario fliegen.

Weise, mal schlägt er eine Schildkröte im Berglauf, dann bringt er einer Pinguin-Mutter ihre zwei entlaufenen Kinder, oder er rast unter 20 Sek. über eine ellenlange Rutsche. Mario taucht durchs Meer, in dem sich die realistischsten Videospiel-Fische aller Zeiten tummeln und läuft sogar Gefahr, abzusaufen. Er verbrennt sich den Hosenboden im Lava-See, versinkt im Treibsand und, und , und...

Leider gut

Mario 64 straft alle die Lügen, die behauptet haben, daß:

a) Module gegenüber der CD veraltet sind.

b) ein Mario-Spiel der gleiche Käse in grün ist, den man vom SNES kennt.

c) viele andere Spiele ähnlich oder vergleichbar wären mit diesem Spiel.

Denn nach kurzer Spielzeit ist offensichtlich, daß:

a) die Komplexität bestechend und ein Schlag ins Gesicht für viele CD-Spiele ist.

b) Marios Abenteuer so frisch und innovativ sind, daß selbst Jump´n Run-Hasser sich der Faszination nicht entziehen können.

c) es derzeit nichts vergleichbares gibt, was ein so intensives Erlebnisgefühl vermittelt.

Wir können, obwohl wir insgesamt ca. 20 Mario-Spielstunden vor Drucklegung des Heftes absolvieren konnten, nur über etwa 30% des Titels berichten, so riesig ist dieses Spiel. Mario 64 hinterläßt das Gefühl, das man bspw. 1977 hatte, als der erste Star Wars über die Bildschirme flimmerte oder als Jurassic Park Anfang der Neunziger gezeigt wurde. So etwas hat man noch nicht erlebt oder für möglich gehalten. Ein neuartiges Spielgefühl mit einem grandiosen und völlig innovativen Controller. Ich bin sprachlos und lasse die Bilder sprechen.

INFOS

System: ..... Nintendo 64
Genre: ..... Jump'n Run
Spieler: 1
Hersteller: ..... Nintendo
Entwickler: ..... Nintendo
Testmuster: ..... Flying Arts (danke Jungs!) 0208 / 852589
Veröffentlichung: ..... Japan-Import


Mario ist unverwundbar.


Ein leichter Gegner.


Mario muß zum Luftholen an die Wasseroberfläche.

Mo-Fr 12-19 Uhr
Sa 12-15 Uhr

A.B. GAMES
Andreas Bender

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten



Wegen großer Nachfrage - unbedingt vorbestellen!!!
US-VERSION (Reiseversion) 129,95



Sony PlayStation

Toshinden II	(dt)	99,95
Track & Field	(dt)	99,95
Olympic Games	(dt)	99,95
Die Hard Trilogy	(us)	129,95
Chronicles of the Sword	(dt)	99,95
Fade to Black	(dt)	99,95
Rock'n'Roll Racing II	(dt)	99,95
Return Fire	(dt)	99,95
Viewpoint	(dt)	99,95
Starfighter 3000	(dt)	99,95
Darkstalkers	(dt)	99,95
Gunship	(dt)	99,95
Space Hulk	(dt)	99,95
Lenkrad Sony		149,95
neGcon - Controller Sony		99,95
Action Replay Sony, Saturn, SNES je		99,95
Memory Card 8-Meg Sony		89,95

Sega Saturn

Shining Wisdom	(dt)	99,95
Gungriffon	(dt)	99,95
Alien Trilogy	(us)	129,95
Nights inkl. Analog Joypad	(jp)	169,95
Need for Speed	(dt)	109,95
Starfighter 3000	(dt)	109,95
Discworld	(dt)	99,95

Super NES

Lufia II	(us)	149,95

NINTENDO 64 .call

Schweinepreis!
Sony PSX 379,-
Sega Saturn 399,-

Bestellen geht so einfach !!
Anrufen - Bestellung & Adresse durchgeben - ... und fertig!!!
••• KEIN CLUB •••

SEGA SATURN: NHL'97, Swagman, Daytona Remix, Virtua Cop II, Virtua Fighter Kids, Nights, Loaded, Destruction Derby, Disc World, Tomb Raider, Mr. Bones, Dark Savior, Panzer General, Duke Nukem 3D...CALL FOR MORE!!!
SONY PLAYSTATION: Syndicate Wars, Andretti Racing, Blood Omen, Crash Bandicoot, Tunnel B1, Tekken II, Raven Project, Project Overkill, Horned Owl, Space Hulk, X-Men, wipEout 2097, Beyond the Beyond, A-Train, Return Fire, Sim City 2000, Top Gun, Duke Nukem 3D, Soviet Strike, NHL Hockey, Rebell Assault II... CALL FOR MORE!!!

• Alle lieferbaren deutschen Sony PSX & Sega Saturn Games auf Lager!!! • Komplette kostenlose Preisliste für PSX, Saturn, Jaguar, SNES, Mega Drive, Mega CD, 32x, NeoGeo CD und Nintendo 64 anfordern! • Täglich neue Import-Spiele

Phone: 0451 - 871 75 55

Annahmeverweigerer, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20,-. Versand erfolgt im Sicherheitskarton!!! Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen. Lieferbedingungen: Porto DM 6,95 + NN Ab 300.- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität Nur Versand

A.B. Games • Moislinger Allee 40a • 23588 Lübeck • Auch Händler willkommen! Fax: 0451 - 8717565

PILOTWINGS 64

STEPHAN GRIRLICH

Der Controller





Die Steuerung in PilotWings 64 ist auf die Fähigkeiten des auf den ersten Blick etwas seltsam anmutenden Controllers perfekt ausgerichtet. Mit dem analogen Stick lenkt man die Flugkörper stufenlos und äußerst exakt in alle vier Himmelsrichtungen sowie nach oben oder unten. Der A-Button und der B-Button dienen zum Beschleunigen oder Abbremsen. Mit den vier gelben Knöpfe blickt Ihr während des Fliegens nach links, rechts, oben oder unten. Der Z-Trigger an der Unterseite des Joypads hat abhängig vom Fluggerät unterschiedliche Bedeutungen:

Rocket Belt:
Verharren in der Luft.
Gyrocopter:
Raketen abschießen.
Hangglider:
Photos schießen.

Die Perspektive wird mit der R-Taste gewechselt.





Beide Perspektiven sind brillant spielbar - die Ego-Sicht vermittelt ein noch realistischeres Fluggefühl.



Lange, sehr lange haben wir auf das Nintendo 64 warten müssen. Nach fast einem Jahr Verspätung steht die 64-Bit-Konsole nun endlich doch in den Läden - doch leider zunächst nur in Japan. Aber keine 24 Stunden nach dem offiziellen Verkaufsbeginn hatten wir die so unscheinbar wirkende Wundermaschine, dank der unglaublich fixen Jungs von Flying Arts, in unseren Redaktionsräumen - inklusive Super Mario 64 und PilotWings 64. Daß trotz dieser Rekordleistung nicht genug Zeit blieb, die zwei Spiele schon in dieser Ausgabe zu testen, ist in beiden Fällen dem gewaltigen Umfang der Titel zuzuschreiben. Nach einem zweitägigen Testmarathon sind wir jedoch zumindest in der Lage, endgültige Fakten präsentieren zu können und erste deutliche, sehr deutliche Wertungstendenzen aufzuzeigen.

PilotWings 64 ist die Fortsetzung zu Shigeru Miyamotos gleichnamigen SNES-Klassiker. Konzipiert und produziert wurde das Sequel, selbstverständlich unter der Obhut Miyamotos, von Nintendo und Paradigm Simulation. Letztere genießen durch die Entwicklung professioneller 3D-Flugsimulatoren zu Schulungszwecken für die US-Army einen exzellenten Ruf.

Dementsprechend wurde PilotWings 64 nahezu hundertprozentig auf realistisch getrimmt, einzig die sechs stark überzeichneten Comic-Charaktere fallen etwas aus dem Rahmen. Zunächst hat man mit dem Rocket Belt, dem Hangglider und dem Gyrocopter die Wahl zwischen drei Flugvehikeln. Jeweils vier Missionen müssen bewältigt werden, nach erfolgreichem Abschluß winken drei Bonusrunden. Sind auch diese geschafft, erscheint ein komplett neues Menü, in dem



Die sechs Charaktere haben individuelle Stärken und Schwächen.



Viele Missionen spielen nachts, Nebelschwaden und säuselnde Windgeräusche erzeugen eine unvergleichliche Atmosphäre.

Ihr aus Cannonball, Skydiving und Jumple Hopper auswählen dürft. Die Aufträge sind unterschiedlicher Natur: Ihr durchfliegt die obligatorischen Ringe und zaubert ein astreine Landung hin, das kennen wir vom Original. Mit dem Hangglider stürzt Ihr Euch zudem wagemutig durch enge Felsschluchten, sucht nach Thermiken, schraubt Euch in luftige Höhen und schießt nebenbei Photos von Ölraffenerien, Walen, Schiffen, knuddeligen Dinos oder einem startenden Space Shuttle. Der Gyrocopter ist für slalomartige Kurse wie geschaffen, außerdem schießt Ihr in der Dunkelheit mit Raketen auf feststehende Ziele oder







Der Rocket Belt ist schwierig zu steuern - häufiges Wechseln der Perspektive unerläßlich. Ihr zerstört riesige blaue Bälle, indem Ihr durch sie hindurchfliegt. In den späteren Runden hinterlassen diese fünf orangefarbene kleinere Kugeln, die Ihr ebenfalls zum Platzen bringen müßt.







Bei den Photos müßt Ihr möglichst nahe an das Zielobjekt heranfliegen. Je nach Qualität erhaltet Ihr für Eure Schnappschüsse Punkte.

PlayStation
SUPER NINTENDO
W.O.G
WORLD OF GAMES
69115 Heidelberg · Hebelstr. 22
Tel./Fax: 06221-184134
3DO
SEGA SATURN

PLAYSTATION PAL

To Shin Den 2	89.00	Resident Evil	95.00
Total NBA	89.00	Cyberia	89.00
Gex	89.90	Primal Rage	89.00
Need for Speed	89.90	Ridge Racer Rev.	89.00
Magic Carpet	89.00	Alien Trilogy	89.00
Adidas Soccer	89.00	Fade to Black	89.00
Wing Commander III	99.00	Street Fighter Alpha	89.00
Shellshock	89.00	„D"	89.00
X-Men	89.00	Agile Warrior	89.00
Ran-Soccer	89.00	NBA - in the Zone	99.00
Discworld	89.00	Casper	89.00
Descent	89.00	Chronic. of the Sword	89.00
Primal Rage	89.00		
Philosoma	89.00	**Formula 1 Vorbest.!**	95.00

Hardware:
Sony PSX-PAL 389.00
Sony PSX multinorm 499.00
Sega Saturn US. 649.00
N64 ab Juni '96 Vorbestellen!!

PLAYSTATION IMP.

Top Gun US	109.00
Big Hurt Baseball US	109.00
Rock'nRoll Racing 2 US	119.00
Motor Toon GP 2 JP	149.00
Jumpin Flash 2 JP	149.00
Skeleton Warrior	119.00
Fade to Black US.	119.00
Formula 1 US.	119.00
Impact Racing US.	119.00
Track+Field US.	119.00
Hyper Final M.Tennis JP.	159.00
NFL QB Club 96 US.	119.00
Die Hard Trilogy US.	119.00
Resident Evil US.	119.00
Biohazard JP.	149.00
Alien Trilogy US.	109.00
Tekken 2 JP.	149.00
Descent US./JP.	109.00/99.00
Sidewinder JP.	149.00
NBA Shootout US.	119.00
Casper US.	109.00

SEGA SATURN

Primal Rage US	109.00	Guardian Heroes JP.	139.00
Big Hurt Baseball US	109.00	Space Hulk US.	119.00
Dragon BAll Z2 JP	139.00	The Horde US.	109.00
Iron Storm US	119.00	Waterworld US.	119.00
Alien Trilogy US.	119.00	X-Men US.	119.00
Casper US.	119.00	Worms DT.	109.00
Deadly Skies DT.	109.00	Mystaria DT.	109.00
F1-Challenge DT.	99.00	Panzer Dragoon 2 JP.	
NFL QB Club 96 US.	119.00		

+ viele supergünstige 3 DO - Games - Call !!

PLAYSTATION-UMBAU!!!
Alle Spiele (DT/US/JP) laufen ohne vorbooten!
→ NUR 129.00 ←

!!! NINTENDO 64 !!!
Jetzt vorbestellen!

Händleranfragen erwünscht! Versandkosten DM 10.- + 3.- Nachnahme. Ab DM 300.- Versandkosten frei! Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am selben Tag versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir eine Unkostenpauschale von DM 15.- . Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Habt Ihr beim Landeanflug zuviel Geschwindigkeit,...


...überschlägt sich der Gleiter.



Hier müßt Ihr zwanzig der Zielscheiben treffen,...



... bevor Ihr landen dürft. Für Fehlschüsse gibt es Punkteabzug.






Dieser riesige Roboter ist bislang die witzigste Nummer in PilotWings. Gleich zweimal müßt Ihr diesen Burschen mit fünf gezielten Schüssen stoppen; kein leichtes Unterfangen, speziell im Wasser, hält der Typ sich doch ständig in Bewegung.



Alle Objekte sind deidimensional und in Echtzeit berechnet.

attackiert einen ca. 20m großen und genial animierten Roboter mit cooler Haarpracht. Nach der Landung wird Eure Leistung in verschiedenen Kategorien (Schnelligkeit, Landung, Stil, Qualität der Photos usw.) bewertet. Erreicht Ihr eine bestimmte Punktzahl, steigt Ihr in den nächsten Level auf.

You will love the way we fly!

Was für eine Grafik, was für ein Gameplay, was für ein Spiel!!! Statt mit grobpixeligen Texturen wird das Spielerauge mit aalglatten Flächen verwöhnt, selbst aus kürzester Entfernung sind keine Pixel auszumachen - die MIP Mapping-Funktion macht's möglich. Hatten wir anfangs Zweifel, daß der kleine analoge Stick des Controllers vielleicht nicht sensibel genug reagieren könnte - das Gegenteil ist der Fall. Speziell mit dem Hangglider und dem Gyrocopter ist das Fluggefühl so intensiv wie noch nie. Feinste Korrekturen wechseln sich mit haarsträubenden Flugmanövern ab - absolute Kontrolle ist immer gegeben. Begleitet werdet Ihr von passenden Melodien und coolen Soundeffekten. Mit dem Gleitschirm säuseln Euch ruhige, entspannende, fast schon meditative Klänge ins Ohr, die Einsätze des Ein-Mann-Helikopters sind dagegen mit schnelleren Kompositionen hinterlegt. Schon jetzt steht fest, daß PilotWings 64 mit seiner spektakulären, in Echtzeit berechneten 3D-Grafik, der überragenden Spielbarkeit und dem perfekten Spieldesign nur wenig Kritikpunkte zulassen wird. Ob es überhaupt welche geben wird, erfahrt Ihr in der nächsten FUN GENERATION.

I N F O S

System: .....Nintendo 64
Genre: .....3D-Flugsimulation / Adventure
Spieler: 1
Hersteller: .....Nintendo
Entwickler: .....Nintendo / Paradigm Simulation
Testmuster: .....Flying Arts 0208 / 852589
Veröffentlichung: .....Japan-Import



Ihr könnt mit dem Hangglider auf über 600m aufsteigen und das sagenhafte Panorama genießen.



Schwenkt Ihr vor solch einem gewaltigen Felsmassiv, zieht die Grafikengine minimal die Bremse. Ansonsten läuft PilotWings mit mindestens 20 fps unglaublich smooth und weich.



Der halsbrecherische Sturz in die Tiefe läßt einem kaum Zeit zum Luftholen.



Beim Abschuß einer Rakete stößt diese einen transparent glimmenden Feuerschweif aus.

KNALLERPREIS: 3DO inkl. FIFA Soccer 199,- DM

Theo Kranz Games

Versand & Laden
Juliuspromenade 11/68
97070 Würzburg

SEGA SATURN
DIE SENSATION:
SEGA SATURN GRUNDGERÄT 419.-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie;
incl. Scartkabel, Controlpad, Batterie)
SEGA SATURN (WIE OBEN) MIT
SEGA RALLY 479.-
MEMORY CARD 99.-
MPEG-KARTE 319.-
VIDEOFILME ..... AUF ANFRAGE
JOYPAD (SEGA) 44.-
LENKRAD 119.-
GAME BUSTER (ACT. REPLAY) 89.-
6 PLAYER ADAPTER 59.-
BACKUP MEMORY CARD 8MB 89.-
AFTERMATH 99.-
ALIEN TRILOGY (AUGUST/SEPTEMBER) 99.-
BAKU BAKU ANIMAL 69.-
BLACKFIRE 99.-
BLAZING DRAGONS 94.-
CYBERIA 84.-
DAYTONA USA 109.-
DEADLY SKIES 99.-
DECATHLETE (AUGUST) 89.-
DESCENT 99.-
DESTRUCTION DERBY 89.-
DIGITAL PINBALL 64.-
DISCWORLD 84.-
EARTHWORM JIM 2 ..... 89.-
ENDORFUN 89.-
EURO 96 SOCCER 89.-
EXHUMED (AUGUST) 89.-
F1 CHALLENGE 99.-
FIFA SOCCER 96 ..... 59.-
GALAXY FIGHT 89.-
GEX 99.-
GUN GRIFFON 84.-
HANG ON GP 79.-
IRON MAN/XO (AUGUST) 89.-
JEWELS OF THE ORACLE 89.-
LEMMINGS 3D 89.-
MAGIC CARPET 79.-
MYSTARIA - R. OF LORE 99.-
NBA ACTION BASKETBALL (AUGUST) 99.-
NEED FOR SPEED 89.-
NIGHT WARRIORS 99.-
OLYMPIC GAMES 84.-
OLYMPIC SOCCER 84.-
PANZER DRAGOON 79.-
PANZER DRAGOON ZWEI 89.-
PARODIUS - DELUXE 69.-
POWERPLAY HOCKEY 89.-
PRIMAL RAGE 89.-
PRO PINBALL - THE WEB 84.-
RAYMAN 79.-
RAN SOCCER 89.-
RAVEN PROJECT 89.-
RETURN TO ZORK 99.-
ROAD RASH 99.-
ROCK'N ROLL RACING 2 ..... 99.-
SHINOBY X 79.-
SEGA TENNIS 99.-
SEGA RALLY (2 SPIELER) 89.-
SHELLSHOCK 84.-
SHINING WISDOM 89.-
SHOCKWAVE ASSAULT 84.-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH) 99.-
SKELETON WARRIORS 79.-
SLAM'N JAM 89.-
SPACE HULK 99.-
SPOT 3 ..... 89.-
SPYCRAFT 99.-
STARFIGHTER 3000 ..... 99.-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO) 89.-
STREET RACER 89.-
THE HORDE 99.-
THEME PARK 89.-
THREE DIRTY DWARFES (AUGUST) 89.-
THUNDERHAWK 2 ..... 89.-
TILT 89.-
TOSHINDEN REMIX 84.-
TRUE PINBALL 84.-
VICTORY GOAL 96 (JULI/AUGUST) 94.-
VIRTUA COP (MIT PISTOLE) 139.-
VIRTUA FIGHTER 2 ..... 99.-
VIRTUA GOLF 89.-
WATERWORLD ACTION 89.-
WING ARMS 79.-
WIPEOUT 79.-
WORLD CUP GOLF 79.-
WORLD SERIES BASEBALL 89.-
WORMS 89.-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE 99.-
X-MEN (AUGUST) 84.-
ZORK NEMESIS 89.-

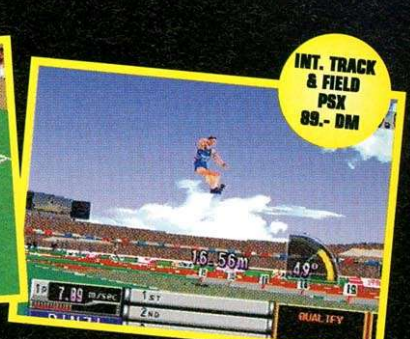
SONY PLAYSTATION
SONY PLAYSTATION 389.-
GAME BUSTER (ACTION REPLAY) 109.-
NEGCON CONTROLLER 89.-
CONTROLLER 59.-
MEMORY CARD 49.-
STEERING WHEEL (LENKRAD) 149.-
AD&D FORGOTTEN REALMS 99.-
ADIDAS POWER SOCCER 89.-
AGILE WARRIOR F-111X 89.-
ALIEN TRILOGY 79.-
ASSAULT RIGGS 89.-
A-TRAIN 99.-
BEYOND THE BEYOND 99.-
BLAZING DRAGONS 89.-
CHAOS CONTROL 89.-
CHESSMASTER 3D 99.-
CRONICLES OF THE SWORD 99.-
CYBERIA 89.-
BUBSY 3 ..... 89.-
DARKSTALKERS 89.-
DEADLY SKIES 89.-
DESCENT 89.-
DISCWORLD (KPL. DT) 89.-
EARTHWORM JIM 2 (AUGUST) 89.-
ENDORFUN 89.-
EXTREME GAMES 89.-
EXTREME PINBALL 89.-
FADE TO BLACK 99.-
GALACTIC ATTACK 99.-
GALAXIAN 3 ..... 89.-
GALAXY FIGHT 99.-
GAME DAY (FOOTBALL) 94.-
GEX 89.-
GOAL STORM 69.-
FIFA SOCCER 96 ..... 59.-
HARDBALL 5 ..... 89.-
HEBEREKE POPOITTO 99.-
IMPACT RACING 89.-
INT. MOTO X 99.-
INTERNAT. CHAMP. SOCCER 89.-
INT. TRACK & FIELD 89.-
IRON MAN/XO (AUGUST) 89.-
JACK IS BACK 109.-
JEWELS OF THE ORACLE 89.-
LEMMINGS PLAY PAINT BALL 94.-
LONE SOLDIER 69.-
NOVASTORM 99.-
MAGIC CARPET 84.-
MICKEYS WILD ADVENT. 79.-
MUSEUM PIECE 1 ..... 94.-
MYST 94.-
NBA IN THE ZONE 89.-
NBA LIVE 96 ..... 99.-
NFL QUARTERBACK CLUB 89.-
NHL FACE OFF 94.-
OLYMPIC GAMES 84.-
OLYMPIC SOCCER 84.-
PANZER GENERAL 89.-
PARODIUS - DELUXE 69.-
PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS 99.-
PGA TOUR GOLF 96 ..... 89.-
PHILOSOMA 89.-
PO'ED 89.-
POWERPLAY HOCKEY 89.-
PRIMAL RAGE 89.-
PRO PINBALL THE WEB 89.-
RAIDEN PROJECT 89.-
RAGING SKIES 89.-
RAN SOCCER 89.-
RAYMAN 89.-
RESIDENT EVIL (JULI/AUGUST) 89.-
RETURN TO ZORK 89.-
RETURN FIRE 89.-
RIDGE RACER 94.-
RIDGE RACER REVOLUTION 94.-
ROAD RASH 89.-
ROCK'N ROLL RACING II 99.-
SHELLSHOCK 84.-
SILVERLOAD 94.-
SIM CITY 2000 (KPL. DT.) 99.-
SLAYER 89.-
SLAM'N JAM 89.-
SKELETON WARRIORS 89.-
SPACE HULK 89.-
STARBLADE ALPHA 89.-
STAR FIGHTER 3000 ..... 99.-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO) 99.-
STREET RACER 99.-
SYNDICATE WARS (MITTE 96) 99.-
TENNIS 99.-
TILT 84.-
TIME COMMANDO 89.-
TEKKEN 99.-
THE NEED FOR SPEED 89.-
THEME PARK 89.-
THUNDERHAWK 2 ..... 89.-
TOP GUN 89.-
TOSHINDEN 2 ..... 99.-
TOTAL NBA 96 ..... 94.-
TRUE PINBALL 89.-
TWISTED METAL 89.-
VIEWPOINT 89.-
VIRTUA GOLF 89.-
WARHAMMER Fant. B. 89.-
WARHAWK 89.-
WATERWORLD ACTION 94.-
WILLIAMS ARCADE GREATEST HITS 79.-
WIPEOUT 89.-
WING COMMANDER III 89.-
WORLD CUP GOLF 89.-
WORMS 94.-
WWF WRESTLEMANIA ARC. 54.-
X-COM 79.-
X-MEN 84.-

SUPER NINTENDO
SN POWER STATION 189.-
ACTION REPLAY PRO 3 ..... 99.-
DONALD IN MAUI MAL. 129.-
DONKEY KONG COUNTRY 2 ..... 119.-
EARTH WORM JIM 2 ..... 114.-
KIRBY'S DREAM COURSE 89.-
KIRBY'S GHOST TRAP 84.-
LOST VIKINGS 2 ..... 109.-
PINOCCHIO 129.-
SECRET OF EVERMORE (DT. T.) 109.-
TOY STORY 129.-
WORMS 119.-
YOSHI'S ISLAND - SMW 2 ..... 109.-
ZELDA CLASSICS 64.-

MEGA DRIVE
ATARI CLASSICS 49.-
COMIX ZONE 69.-
INTERN. SS. SOCCER DELUXE 119.-
LANDSTALKER 59.-
MISSION IMPOSSIBLE 99.-
OLYMPIC GAMES 79.-
POCCAHONTAS 109.-
SONIC & KNUCKLES 49.-
STAR TREK - DEEP SPACE NINE 109.-
STRIKER 2 ..... 109.-
WORMS (AUGUST) 109.-
VIELE SPIELE IM ANGEBOT

MEGA DRIVE 32X
SOLANGE VORRAT REICHT:
ALLE SPIELE 49.-
FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN SPIELEN FÜR 3DO, GAME BOY, GAME GEAR UND MEGA CD! VIELE SPIELE IM ANGEBOT!





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

Austria Express - Schnellservice jetzt auch für unsere Kunden in Österreich. Lieferung in 1-2 Tagen. Porto nur noch 6,90 DM. Umrechnung: 1 DM = 7 ÖS *Tel: 0049 / 85 17 37 77*

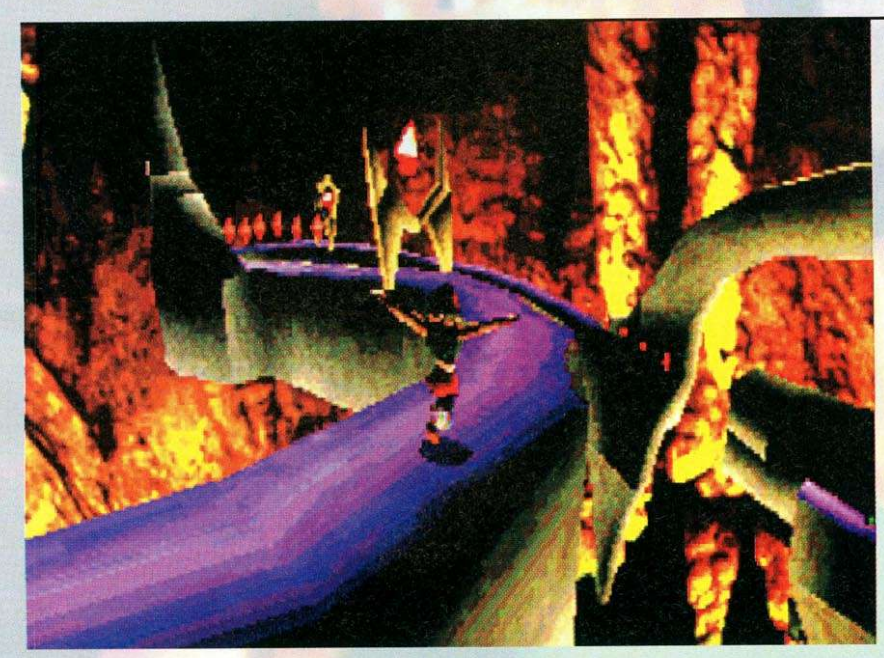
NEU!!! Sega Tricks & Tips 1996 - Hilfe zu über 30 Spielen, entstanden aus der täglichen Praxis des Sega Info Service. NUR 17.- DM!!!

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. Ladenpreise können variieren.

PANDEMONIUM

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



INFOS

System: .....PlayStation
Genre: 3D-Plattformspiel
Spieler: 1-2
Hersteller: .....BMG
Entwickler: .....Crystal Dynamics
Testmuster: .....Crystal Dynamics
Veröffentlichung: .....Dezember



Auf der E3 in Los Angeles hatte es mir ein Spiel besonders angetan, welches an dieser Stelle kurz beleuchtet werden soll.

Es handelt sich um ein total irrwitziges 3D-Spiel, welches seinen Namen trotz der immer inflationäreren Benutzung dieses Wortes zurecht trägt.

Der Spieler bewegt sich in der Rolle der jungen Zauberin Nikki oder der des Hofnarren Fargus (mit der sprechenden Handpuppe Sid) durch eine unglaublich schnell und flüssig aufbauende 3D-Landschaft, in der permanent der Blickwinkel wechselt und in der man dennoch den Überblick behält. Die beiden haben nämlich, wie ein paar Tausendschaften Videospiel-Helden vor ihnen die Aufgabe, die Welt vorm Untergang zu retten, nachdem ein mächtiger Zauberspruch versehentlich das Ordnungsgefüge auseinandergerissen hat. Sie reisen durch Wüsten, Schlösser, riesige Höhlen usw., die allesamt in prächtiger Grafik dargestellt sind. Und wie man es von Gex gewohnt ist, haben die Protagonisten auch etwas zu sagen. Einige der besten Stand-up-Comedians der USA synchronisieren die drei Hauptdarsteller (rechnet man Sid mit ein).

Ein neuer 3D-Standard?

Crystal Dynamics versucht, mit diesem Titel eine neue Art 3D-Spiel zu produzieren. Nichts soll im Wege der ultraschnellen Action stehen. Trotzdem soll das Entdecken von Dingen auch nicht im Hintergrund stehen. Man spricht aktiven 3D-Polygonenwelten, die im Vordergrund vergrößert und verkleinert werden, sich verändern oder rotieren. Die Hintergründe sind 2D, ein Umstand, der den atemberaubenden 3D-Effekt, der erreicht werden soll, in keinster Weise zunichte macht. Wenn Crystal Dynamics dieses Grafik-Wunderwerk auf zwei solide Gameplay-Beine stellt, haben viele Konkurrenten zu Weihnachten nur wenig zu lachen.











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

PlayStation Software

Actua Golf	dt	89,95
Aftermath	us	119,95
A Train 4	dt	89,95
Beyond the Beyond	us	119,95
Blam!Machinehead	us	119,95
Buster Bros. Collection	us	119,95
Caspar	dt	99,95
Chronicles o.t. Sword	dt	99,95
Cyberia	dt	89,95
Die Hard Trilogy	us	119,95
Darkstalkers	dt	89,95
Fade to black	dt	89,95
Int. Track & Field	dt	89,95
King of Fighters 95	jp	149,95
Namco Museum 3	jp	149,95
Olympic Games	dt	89,95
Olympic Soccer	dt	89,95
Overblood	jp	149,95
Po'ed	dt	89,95
Project Overkill	us	119,95
Return Fire	dt	89,95
Sampras Extreme Tennis	dt	89,95
Silverload	dt	89,95
Space Hulk	dt	89,95
Strikers 1945	jp	149,95
Toh Shin Den 2	dt	99,95
Viewpoint	dt	99,95
Virtual Open Tennis	dt	89,95
Warhammer	dt	99,95
Zero Divide 2	jp	149,95

Saturn Software

Bomberman	jp	119,95
Command & Conquer	us	119,95
Dark Savior	us	119,95
Daytona Deluxe	jp	119,95
Descent	jp	119,95
Fatal Fury 3, inkl. Modul	jp	149,95
Heart of Darkness	us	119,95
Marvel Super Heroes	jp	119,95
Nights, inkl. Controller	jp	149,95
Samurai Shodown 3, + Modul	jp	149,95
Sega Ages	jp	119,95
Sega Olympics	jp	119,95
Sonic Wings Special	jp	119,95
Space Harrier	jp	119,95
Virtua Fighter Kids	jp	119,95

Hardware

Sony Playstation	dt	399,95
incl. Spiel nach Wahl	dt	469,95
SEGA Saturn	dt	399,95
incl. SEGA Rally	dt	479,95
Action Replay PSX/SAT	dt	89,95
Mad Catz Lenkrad PSX		149,95
Memo Card PSX 120 Blocks		89,95
Memo Card SAT 8 Meg		89,95

Nintendo 64

Nintendo 64	jp	1399,95
Feartris	jp	a.A. Juli
Habunagi Shogi	jp	a.A. Juli
Mario 64	jp	239,95
Mario Kart R	jp	a.A. Juli
Pilotwings 64	jp	249,95
Starfox 64	jp	a.A. Okt
Waverace 64	jp	a.A. Juli

Wir versprechen nicht, was nicht zu halten ist!

Unsere Franchise-Partner:

Flying Arts
Im Forum Mülheim
Hans Böckler Platz 10
45468 Mülheim/Ruhr
Tel. 0208 / 384362

Ab 29.08.96
Flying Arts
Einkaufszentrum Altenessen
Altenessener Str. 411
45329 Essen

Ab 01.08.96
Flying Arts
(ehemals Playground)
Hämelinger Str. 16
32052 Herford

Demnächst:
Flying Arts
Recklinghausen
(Fußgängerzone)

Demnächst: Flying Arts auch in Ihrer Nähe!!!

PC CD-ROM: alle gängigen Titel preisgünstig ab Lager lieferbar!



Ruhrorter Str. 9 • 46049 Oberhausen

Phone: 02 08 / 855 612 + 201 888

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

GAMESTORE
Spielend durch's Leben

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

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	389,--
Pad	59,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	49,90
Mouse	59,90
Link-Kabel	49,90
RGB-Kabel	39,90
Action Replay dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	159,90
Alien Triologie e.PAL	89,90
Total NBA 96 dt.	99,90
NBA Live 96 dt.	99,90
Cyberia dt.	89,90
Decent dt.	89,90
Return Fire dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90
Magic Carpet dt.	99,90
Die Hard Trio. dt.	vorb.
Need for Speed dt.	99,90
Street Fighter Alpha	99,90
Resident Evil PAL	99,90
Krazy Ivan dt.	89,90
Panzer General dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90
Discworld kompl. dt.	89,90
Lone Soldier e.PAL	89,90
Po`ed dt.	99,90
Loaded dt.	99,90
Transport Tycoon dt.	99,90
Olympic Games dt.	89,90
Top Gun dt.	vorb.



Monatlich neu
Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive
DEMO - CD (PAL)
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM zzgl. Versandk. 9,- DM
Das Magazine ist in englisch

NEU NEU NEU NEU NEU
DAS E3 '96 MESSE VIDEO
ALLE NEUHEITEN 96/97
FÜR SONY / SATURN / N64
120 MIN *** VHS
SOFORT BESTELLEN
NUR 29,90 DM

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!
http://members.aol.com/gamestores/index.htm

SONY PLAYSTATION

Gex dt.	99,90
Track & Field dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Primal Rage dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Power Sp. Soccer dt.	99,90
NHL Face Off dt.	99,90
Shell Shock dt.	89,90
True Pinball dt.	99,90
Worms dt.	99,90
Fade to Black dt.	99,90
Space Hulk dt.	89,90
Namco Museum 1 dt.	99,90
Myst dt.	89,90
W. Commander 3 dt.	99,90
Tohshinden 2 dt.	99,90
Tekken dt.	109,90
NFL Gameday dt.	99,90
X-COM dt.	89,90
Beyond the Beyond dt.	99,90
Chr. of the Sword dt.	99,90
Darkstalkers dt.	99,90
FIFA 96 dt.	79,90
Warhammer dt.	vorb.

SATURN

Action Replay dt.	89,90
Alien Triologie	99,90
Olympic Games	89,90
True Pinball	89,90
Shellshock dt.	89,90
Panzer Dragoon dt.	99,90

u.v.m.

Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM
Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

0201 / 777235

Double T Arcade Store
Obere Badersgasse 4
97769 Bad Brückenau
Tel: 09741/3977
Fax: 09741/3977

Öffnungszeiten:
Mo - Do: 10.00 - 21.00
Fr: 10.00 - 19.00
Sa: 10.00 - 15.00

ständig Neuheiten!! Auch alle älteren Toptitel!!

Besuchen Sie unser neues Ladenlokal!
Ladenpreise können variieren.

Saturn

Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil und Joypad	419,00
Game Buster	89,90
Memory Card	95,00
RGB-Kabel	49,90
Virtua Stick	89,90
Aftermath	99,90
Alien Trilogy us	114,90
Casper	94,90
Congo us	109,90
College Slam us	104,90
Darkstalkers	auf Anfrage
Descent	99,90
Destruc. Derby	auf Anfrage
Discworld (kpl. dt)	auf Anfrage
Gungriffon	auf Anfrage
Nights jp + anabgas Pad	149,90
Olympic Games	89,90
Olympic Soccer	89,90
Panzer Dragoon 2	auf Anfrage
Powerplay Hockey	89,90
Primal Rage	89,90
Road Rash	auf Anfrage
Shellshock	89,90
Sega Rally	89,90
Skeleton Warriors us	104,90
Street Fighter Alpha	94,90
Tilt	89,90
True Pinball	89,90
Virtua Cop + Gun	138,00
Virtua Fighter 2	95,00
Worms	89,90

PlayStation

Grundgerät inkl. Scartkabel, Netzteil und Joypad	399,00
Grundgerät inklusive Universal-Umbau dt/us/jap	499,00
Game Buster	89,00
HF-Adapter	89,00
Joypad	49,00
Mad Catz Lenkrad	199,90
Memory Card Plus	19,00
Actua Golf	89,90
Alien Trilogy	89,90
adidas Power Soccer	89,90
Casper	95,00
Chronic. Of The Sword	99,90
Discworld (kpl. DT)	89,90
Die Hard Trilogy	auf Anfrage
Earthworm Jim 2	89,90
Formel 1	auf Anfrage
Impact Racing	94,90
Int. Track & Field	89,90
MotorToon GP2 jap	104,90
NBA Live 96	89,90
Need For Speed	89,90
Olympic Games	89,90
Olympic Soccer	89,90
PO'ed	89,90
Powerplay Hockey	89,90
Primal Rage	92,90
Resident Evil	94,90
Ridge Racer Rev.	89,90
Street Fighter Alpha	94,90
Takken 2	auf Anfrage
Toshinden 2	auf Anfrage
Wing Commander 3	89,90
Worms	89,90

Lieferbedingungen:

- Bestellungen über Anrufbeantworter + Fax auch außerhalb der Geschäftszeiten
- Bei uns auch US- und Japan-Import Games
- Vor Ort können Spiele für Sony PlayStation + Sega Saturn getestet werden
- Preisänderungen + Irrtümer vorbehalten
- Ab 300,- DM portofrei
- Versandkosten per Nachnahme mit UPS oder Post 12,- DM
- Bei Nichtannahme werden pauschal 20,- DM berechnet
- Händleranfragen erwünscht!

NINTENDO 64 inkl. Mario 64 & Pilot Wings 64 + Joypad
Preis auf Anfrage

RAYMAN 2



GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



Hoffentlich hat das Monster ein Atemgold eingeschmissen.

Das wovon viele Software-Häuser nur träumen, hat Ubi Soft annährend geschafft. Es ist die Rede vom Kunststück, einen so starken Videospiel-Charakter aufzubauen, daß er, ähnlich wie Sonic oder Mario, für eine breite Masse als Symbolfigur zugänglich ist.

Der letztjährige Erfolg des ersten Teils, der auf einen hochklassigen Titel im Zusammenspiel mit gekonntem Marketing zurückzuführen ist, soll nun naheliegenderweise wiederholt und übertroffen werden. Diesmal erschuf man eine spielerische Parabel auf unsere Industriegesellschaft, wodurch Rayman ökologisch höchst wertvoll wird. Der sinistre Mr. Dark, dem, nomen est omen, der ganze bunte Naturmist in



Rayman befindet sich in der hinteren Ebene...



...dort kann er den Monstern im Vordergrund ausweichen.

Raymans Land gehörig gegen den Strich läuft, beschließt, mit seinem Roboter-Heer eine nettes Industrie-Zentrum aus Stahl und Beton aus dem fruchtbaren Boden zu schaffen. Die lustigen lebendigen Musikinstrumente und all die anderen Eingeborenen aus dem ersten Teil werden deshalb kurzerhand in einen Zoo gesperrt. Natürlich ruft das Rayman auf den Plan, der es diesmal allerdings mit sehr viel clevereren Gegnern als letztes Mal zu tun hat und vielleicht gut beraten wäre, Greenpeace einzuschalten. Die Androiden des Mr. Dark besitzen nämlich eine gewisse Grundintelligenz, die es ihnen erlaubt, auf Raymans Aktionen und die von ihm eingesetzten Waffen zu reagieren.

INFOS

System: .....PlayStation, Saturn
Genre: .....Jump'n Run
Spieler: 1
Hersteller: .....Ubi Soft
Entwickler: .....Ubi Soft
Testmuster: .....Ubi Soft
Veröffentlichung: .....September

Rayman Returns

Rayman hat in der Zwischenzeit viele neue Tricks mit seinen freischwebenden Gliedern erlernt. Seine Faust bspw. kann zur Plattform werden, über die er laufen kann. Oder er verwandelt sie in ein Schild, das die feindlichen Geschosse abprallen läßt. Ein wenig Ausrüstung schleppt Rayman auch mit sich herum: Mit einem magischen Fernglas entdeckt er Bonusräume oder versteckte Passagen, die Tauchausrüstung verhindert zu schnelles Absaufen unter Wasser, oder er verwandelt sich gleich in einen lebenden Bohrer und baut sich seinen eigenen Tunnel.

Besonderer Erwähnung gebührt den Geschehnissen, die im Spielhintergrund abliefen. Zuweilen kommen Monster aus der zweiten Reihe gesprungen, oder Rayman begibt sich auf diese Ebene. Auf dem Bildschirm ist jedenfalls eine ganze Menge los, der ausführliche Test mit allen Informationen, auch die über den Hintergrund, folgt demnächst.

O.I.T.

! ORDER IN TIME GOES INTERNET !
ORDER-IN-TIME.DE@T-ONLINE.DE

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

SATURN
- SATURN OHNE SPIEL 399.90
- SATURN MIT SEGA RALLY 469.00
- GAME BUSTER 89.90
- ADVANCED MILITARY COMMANDER 2 ....99.90
- ALIEN TRILOGY US 109.90
- AMOK US 99.90
- BAKU BAKU ANIMAL 69.90
- BOMBERMAN JAP 109.90
- BLAZING DRAGONS 89.90
- BUST-A-MOVE 2 .....99.90
- DARIUS GAIDEN JAP 49.90
- DARK SAVIOUR US 109.90
- DARKSTALKERS 2 (VAMPIRE HUNTER) JAP .79.90
- DAYTONA USA DT 69.90
- DECATHLETE JAP 109.90
- DESTRUCTION DERBY 79.90
- DISCWORLD 79.90
- DIE HARD TRILOGY US 109.90
- F1 LIVE INFORMATION 89.90
- FATAL FURY 3 JAP 129.90
- GAME GUN 89.90
- GRADIUS DELUXE PACK JAP 109.90
- GUNGRIFFON 109.90
- GUARDIAN HEROES 89.90
- GUNBIRD JAP 99.90
- HANG ON 95 .....84.90
- IMPACT RACING 89.90
- IRON STORM US 109.90
- JONNY BAZOOKATONE 49.90
- HIGH VELOCITY US 89.90
- KING OF FIGHTERS JAP 119.90
- LANGRESSER 3 JAP 129.90
- LODERUNNER JAP 109.90
- MYSTARIA 99.90
- NBA ACTION US 109.90
- NIGHTS JAP 109.90
- NIGHTS JAP & SPECIAL CONTROLLER 139.90
- OFF ROAD INTERCEPTOR 79.90
- OLYMPIC GAMES 79.90
- PANZER DRAGOON DT 79.90
- PANZER DRAGOON 2 JAP/DT 69.90/89.90
- PARODIUS DELUXE DT 49.90
- PRIMAL RAGE 84.90
- POWERPLAY HOCKEY US 89.90
- RETURN FIRE US 109.90
- ROAD RASH 89.90
- ROMANCE IV US 109.90
- SCORCHER US 99.90
- SEGA RALLY DT 99.90
- SHANGHAI 79.90
- SHELLSHOCK 89.90
- SHINING WISDOM US 109.90
- SIM CITY 2000 .....89.90
- SKELETON WARRIORS US 89.90
- SLAM 'N JAM '96 .....109.90
- SONIC WINGS JAP 109.90
- SHOCKWAVE ASSAULT 89.90
- STEAM GEAR MASH JAP 59.90
- STREET FIGHTER ALPHA 89.90
- STORY OF THOR US 109,90
- TILT 89.90
- THE NEED FOR SPEED 89.90
- THUNDERHAWK 2 .....89.90
- TOSHINDEN REMIX 89.90
- TRUE PINBALL 89.90
- ULTIMATE 3 US!!!! 109.90
- VICTORY GOAL 96 .....94.90
- VIRTUA COP INKL. GUN 129.90
- VIRTUA FIGHTER REMIX 49.90
- VIRTUA FIGHTER 2 .....99.90
- VIRTUA FIGHTER KIDS JAP 109.90
- VIRTUA RACING 49.90
- WWF WRESTLEMANIA 89.90
- WING ARMS 89.90
- WIPEOUT 79.90
- WORMS 89.90
- X-MEN 89.90
- JOYPAD 39.90
- VIRTUA STICK 89.90
- MISSION STICK 149.90
- LENKRAD 109.90
- MEMORY CARD 8MB 89.90
- MPEG-KARTE 319.90
- KONVERTER FÜR IMPORTSPIELE 39.90
- SECHS-BUTTON-PAD DAUERFEUER 29.90

PLAYSTATION
- PLAYSTATION 389.90
- GAME BUSTER 89.90
- ALIEN TRILOGY 79.90
- ALONE IN THE DARK 2 .....99.90
- ARCADE GREATEST HITS US 99.90
- BOTTOM OF THE NINTH US 99.90
- BUST-A-MOVE 2 US 69.90
- CRONICLES OF THE SWORD 89.90
- DIE HARD TRILOGY US 99.90
- DISCWORLD DT (DT. TEXTE) 89.90
- EXTREME PINBALL 79.90
- FADE TO BLACK 94.90
- FIFA SOCCER 96 .....69.90
- JUMPING FLASH 2 JAP 129.90
- KING OF FIGHTERS 95 JAP 139.90
- KINGS FIELD HINTBOOK 49.90
- LOADED 89.90
- MAGIC CARPET 89.90
- MOTOR TOON GP 2 JAP 129.90
- MYST 89.90
- NAMCO MUSEUM 1 .....94.90
- NAMCO MUSEUM 3 JAP 139.90
- NBA IN THE ZONE 79.90
- NBA LIVE 96 .....79.90
- NHL FACE OFF 89.90
- OFF ROAD INTERCEPTOR 79.90
- OLYMPIC SUMMER GAMES 99.90
- OVERBLOOD JAP 149.90
- PANZER GENERAL 89.90
- PO'ED 89.90
- POWERPLAY HOCKEY 89.90
- PRIMAL RAGE 89.90
- RESIDENT EVIL US (BIOHAZARD) 99.90
- RESIDENT EVIL HINTBOOK 49.90
- RETURN FIRE 89.90
- RIDGE RACER REVOLUTION DT 94.90
- ROAD RASH 89.90
- TEKKEN DT 99.90
- TEKKEN 2 JAP 139.90
- THE NEED FOR SPEED 89.90
- THUNDERHAWK 2 .....89.90
- TOBAL 1 JAP 149.90
- TOP GUN 99.90
- TOSHINDEN 2 .....94.90
- TOTAL NBA 96 .....89.90
- TRACK & FIELD 99.90
- TRUE PINBALL 89.90
- TWOTENKAKU JAP 69.90
- SHELLSHOCK DT 89.90
- SHOCKWAVE ASSAULT 89.90
- SKELETON WARRIOR 89.90
- SLAM 'N JAM '96 US 99.90
- STARFIGHTER 3000 .....99.90
- STREET FIGHTER ALPHA 89.90
- X-COM 89.90
- MEMORY CARD 49.00
- VIEWPOINT 89.90
- WARHAMMER 89.90
- WIPEOUT 89.90
- WING COMMANDER III 99.90
- WORMS 89.90
- JOYPAD 54.00
- MEMORY CARD PLUS 79.90
- NAMCO NEGCON JOYPAD 89.90
- MAD CATZ (LENKRAD MIT PEDALEN) 139.90
- RACING CONTROLLER 89.90
- ASCII JOYBOARD 109.90
- RGB-KABEL 39.90

NINTENDO 64
- NINTENDO 64 + MARIO 1399.00

JAGUAR
- JAGUAR + CYBERMORPH 199.90
- JAGUAR SPIELE .....AB 99.90

SUPER NINTENDO
- ACTION REPLAY PRO MARK 3 .....89.90
- INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2 ..109.90
- BOOGERMAN DT 89.90
- CIVILISATION 129.90
- DONKEY KONG COUNTRY 2 DT 119.90
- FIFA SOCCER 96 .....99.90
- FINAL FIGHT 3 .....99.90
- FRONT MISSION 2 JAP 99.90
- GOEMAN V JAP 129.90
- KIRBY'S GHOST TRAP 69.90
- NBA LIVE 96 .....99.90
- MADDEN 96 .....99.90
- MARIO KART 69.90
- MEGA MAN X3 .....109.90
- PGA TOUR GOLF 96 .....79.90
- PINOCCHIO 99.90
- TOY STORY 109.90
- ASTERIX & OBELIX DT 89.90
- YOSHI'S ISLAND DT 109.90

SNES ROLLENSPIELE
- ROBOTREK 89.90
- BAHAMUT LAGOON JAP 199.90
- BIG SKY TROOPER US 89.90
- BRAINLORD 89.90
- BRANDISH US 109.90
- BREATH OF FIRE 2 DT 109.90
- LORD OF DARKNESS 89.90
- DRAGON VIEW 89.90
- DRAGON WARRIOR V (ENIX) US 139.90
- DRAGONS QUEST VI JAP 199.90
- EARTHBOUND 129.90
- FINAL FANTASY III US 139.90
- FINAL FANTASY III HINT BOOK 49.90
- KING ARTHUR 89.90
- LUFIA 89.90
- LUFIA 2 US 129.90
- PALADINS QUEST US 109.90
- ROMANCE VI US 129.90
- RUINS OF VIRTUE 2 US 99.90
- SECRET OF EVERMORE DT 109.90
- SECRET OF MANA 3 JAP 199.90
- SECRET OF THE STARS US 119.90
- SUPER MARIO RPG 129.90
- CHRONO TRIGGER US 129.90
- CHRONO TRIGGER HINT BOOK 39.90
- ILLUSION OF TIME DT 99.90

MEGA DRIVE
- ACTION REPLAY PRO 2 .....89.90
- SECHS-BUTTON-PAD 29.90
- COMIX ZONE DT 69.90
- DESERT STRIKE 49.90
- EARTHWORM JIM 2 .....89.90
- FIFA SOCCER 96 .....89.90
- J. LEAGUE SOCCER 2 JAP 49.90
- LANDSTALKER 59.90
- LIGHT CRUSADER DT. TEXTE 114.90
- NIGEL MANSELL DT 89.90
- NBA LIVE 96 .....89.90
- NHL 96 DT 89.90
- MADDEN NFL 95/96 .....29.90/89.90
- PGA TOUR 96 .....89.90
- PHANTASY STAR IV DT 109.90
- PETE SAMPRAS '96 .....89.90
- STORY OF THOR 109.90
- SUPER SKIDMARKS 59.90
- THEME PARK 94.90
- TOY STORY 79.90
- VECTORMAN DT 59.90
- WORMS 89.90

MEGA CD
- CDX PRO 59.90
- LUNAR ETERNAL BLUE 99.90
- LUNAR HINT BOOK 44.90
- DIVERSE SPIELE AB 29.90

32X
- CHAOTIX DT 49.90
- GOLF MAGAZINE: 36 GREAT HOLES 49.90
- FIFA SOCCER 96 .....49.90
- METAL HEAD 49.90
- NBA JAM DT 39.90
- STELLAR ASSAULT 49.90
- T-MEK 49.90
- VIRTUA FIGHTER DT 49.90
- WWF RAW 39.90
- MOTHERBASE 49.90

NEO GEO CD
- PULSTAR 89.90
- SAMURAI SHODOWN 3 .....89.90

ZEITSCHRIFTEN
GAME FAN 17.00
PLAYSTATION + CD ENGL. .25.00

VERSAND
MO - FR: 10.00 - 18.00
SA: 10.00 - 14.00

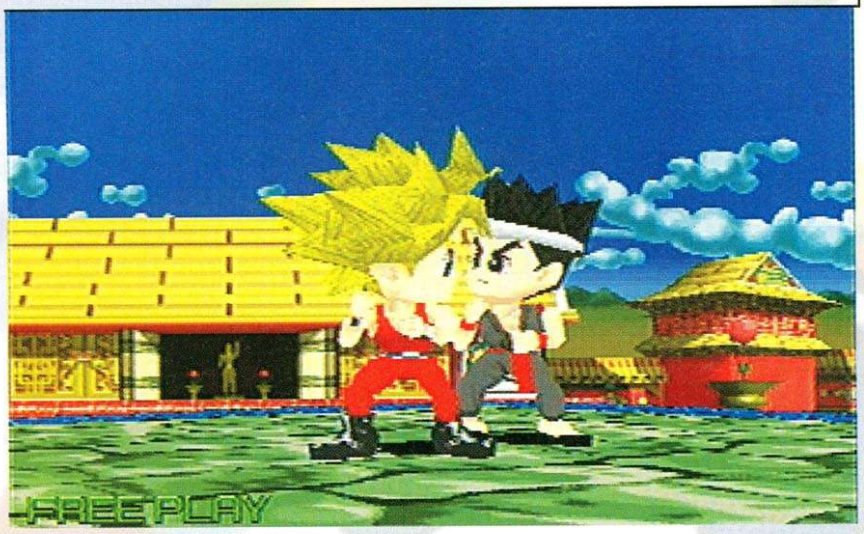
GROSSHANDEL
INLAND/IM- UND EXPORT
NUR FÜR HÄNDLER!!!
FON: 0711 / 6 15 39 45
FAX: 0711 / 6 13 80 7

Lieferbedingungen: Porto 8.- DM + 3.- DM Nachnahme, Bestellungen ab 300.- DM portofrei. Spiele werden im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. ••• Täglich Neuheiten ••• 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 werden nicht angenommen.

FON: 0711 - 613758 ODER 616485

VIRTUA FIGHTER KIDS

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



INFOS

System: .....Saturn
Genre: .....Beat'em Up
Spieler: 1-2
Hersteller: .....Sega
Entwickler: AM2
Testmuster: .....Fun Generation
Veröffentlichung: .....K.A.



Wer hat die Bedrohung erkannt? Als 21 Jump Street, die SK-Babies oder die Mini Playback Show über die Mattscheibe flimmerten, haben wir noch gelacht.

Doch seit Mario und Luigi im todschicken Pamperslook in Yoshis Island debütierten, wissen wir: Kinder drängen an die Macht. Ich möchte nicht Herbert Grönemeyer in direkte Schuldbeziehung zu AM2s neuester Entwicklung bringen, doch spätestens dann, wenn „Kanzler Junior" oder „Vorschul-Zombies im Vollmilchrausch" als Kinofilm inklusive Videospiel-Umsetzung ins Haus stehen, werde ich wissen, daß etwas faul ist. Nachdem die Zukunft des Planeten jahrelang von greisen Staatsmänner diktiert wurde, sitzt nun wahrscheinlich ein Haufen Rotznasen in den streng geheimen Schaltzentralen und zwingen AM2 zu Virtua Fighter Kids. Bäh! Die mit riesigen Wasserköpfen und viel zu kurzen Gliedmaßen versehenen Kämpfer legen aufgrund der überschüssigen Energien junger Jahre gegenüber den früheren Versionen des Spieles, die ja nun eigentlich erst später stattfinden werden, ein enormes Tempo vor. Bei Sprüngen segeln sie nicht gemächlich durch die Luft, Kombos wirken weitaus schneller und kompakter, sogar das Scrolling der Grafik machte einen hektischen Eindruck.

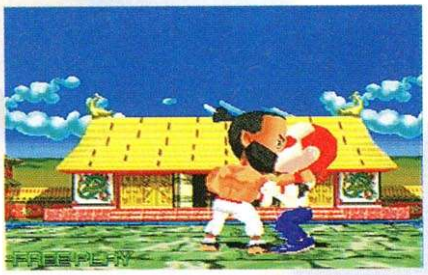


Bitte vor sieben zu Hause sein!

All die jungen alten Bekannten der zwei VF-Teile wurden komprimiert, vor allem Shun, der Drunken Master, mußte sich einiges gefallen lassen. Anstatt einer Schnapsbuddel wedelt er nun mit



Kinder-Cola rum und torkelt wie ein kleinwüchsiger Rentner nach einer ausgelassenen Klosterfrau Melissengeist-Party. Dural wirkt übrigens wie der kleine Bruder von Casper und hat, genau wie all die anderen Akteure, viel von seiner Würde verloren. Vom Spielprinzip hat sich absolut nichts geändert; bin mal gespannt, ob die Käufer diesen Spaß auch in bare Münze umsetzen werden. Wenn ja, werden uns wohl „Resident Cradle", „Tiny Dooms" oder „Kindergarten Strike" nicht erspart bleiben.



STREET RACER DELUXE

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



Die Bombe, symbolisiert durch die Uhr, muß man schnell wieder loswerden.

Das Kart-Rennspiel Street Racer gehörte auf SNES und Mega Drive zu den erfolgreichsten Produkten des Rennspiel-Genres in Europa. Verständlicherweise möchte Ubi-Soft diesen Kurs beibehalten und steht mit den 32-Bit-Konvertierungen in den Startlöchern.

Man merkt, wie willkommen den Programmierern die 3D-Fähigkeiten des Saturns oder der PlayStation sind. Vor allem die Mega Drive-Variante war eher eine Verlegenheitslösung, diese



Hodjas Tokio-Kurs hat die engsten Kurven.



Schöne Nebeleffekte in Franks Rennen.



Franks nettes Extra.

INFOS

System: .....PlayStation, Saturn
Genre: .....Rennspiel
Spieler: 1-8
Hersteller: .....Ubi Soft
Entwickler: .....Vivd Images
Testmuster: .....Ubi Soft
Veröffentlichung: .....September

Hardware-Einschränkungen behindern nun nicht mehr die Vorstellungen von einem unterhaltsamen Kart-Spiel mit bis zu acht Teilnehmern. Der selbsternannte „Crossover aus Mario Kart und Steet Fighter" weist eine beachtlich flüssige 3D-Engine im Zusammenspiel mit dem altbewährten Gameplay auf. Die acht Charaktere besitzen individuelle Schlaginstrumente und andere Extras, die in keiner Auto-Grundausstattung enthalten sind. Auf insgesamt 24 verschiedenen Rennstrecken (jeder Fahrer hat drei „Hausstrecken") werden die drei Cups ausgefahren. Der Spieler hat zudem die Möglichkeit, die Parcous zu einem selbstkreierten Custum-Coup selbst zusammenzustellen. Neben den konventionellen Spielmodi wie Championship, Head-to-Head, Practice und der fulminanten Acht-Spieler-Option kann man sich auch für den Micro-Mode mit Mini-Autos oder den Street Racer-Rumble bzw. das Soccer-Bonusspiel entscheiden.

Ellenbogen-Gesellschaft

Schon früher war die Keule ein durchaus adäquates Mittel, das so mancher langweiligen Diskussion neue Impulse gab. Bei Street Racer benutzt man es, um lästige Konkurrenten hinter sich zu lassen. Das netteste Extra ist aber die Zeitbombe. Nachdem man sie aufgesammelt hat, muß man sie in wenigen Sekunden durch Anstoßen an einen Gegner weitergeben, um nicht selbst in die Luft zu gehen. Wir warten gespannt auf die Testversion und hoffen, daß sich der positive erste Eindruck auch bestätigen läßt.

CRASH BANDICOOT

PHILIPP NOACK



Die fleischfressenden Pflanzen werden dank Spin Attack zu recht zahnlosen Gegnern.

Wenn Nintendo mit Super Mario 64 und Sega mit Sonic Extreme einen 3D-Platformer auf die Beine stellen, darf Sony natürlich nicht nachstehen. Mit Crash Bandicoot scheint auch hier ein starker Vertreter des Genres erschaffen im Werden zu sein, der wahrscheinlich die Rolle des Maskottchens übernehmen wird.

Den australischen Mäuserich hat ein schweres Schicksal ereilt: er wurde von zwei wahnsinnigen Wissenschaftlern einer Gehirnwäsche unterzogen und mit ihm noch andere Tiere einer Inselkette vor den Toren Australiens. Auf diese Weise wollten sich die zwei Durchgeknallten eine Armee erschaffen, mit der sie die Welt erobert hätten. Dummerweise schlägt der Versuch fehl, und die meisten Tiere drehen durch. Crash muß nun seine Freundin Tawna auf den Inseln ausfindig machen, bevor auch sie dem grausamen Experiment unterzogen wird.

3D total?

Ähnlich wie bei Donkey Kong Country fürs Super Nintendo bewegt Ihr Euch auf einer Map (auch hier ist es die einer Insel) von Level zu Level. Crash kann seine Gegner entweder durch einen gezielten Sprung auf den Kopf oder durch eine spezielle Spin Attack ins Rom-Nirvana schicken. In den einzelnen Stages bewegt sich unsere Hauptfigur teils in den Bildschirm hinein, teils auf uns zu und teils parallel zum Screen, also so, wie das auch

INFOS

System: .....PlayStation
Genre: .....3D-Jump'n Run
Spieler: 1
Hersteller: ...Sony/Universal Interactive
Entwickler: .....Naughty Dog
Testmuster: .....Sony
Veröffentlichung: .....Oktober



Wenn man auf die TNT-Kiste draufspringt...



...beginnt sie langsam auf Null runterzuzählen...BOOM!



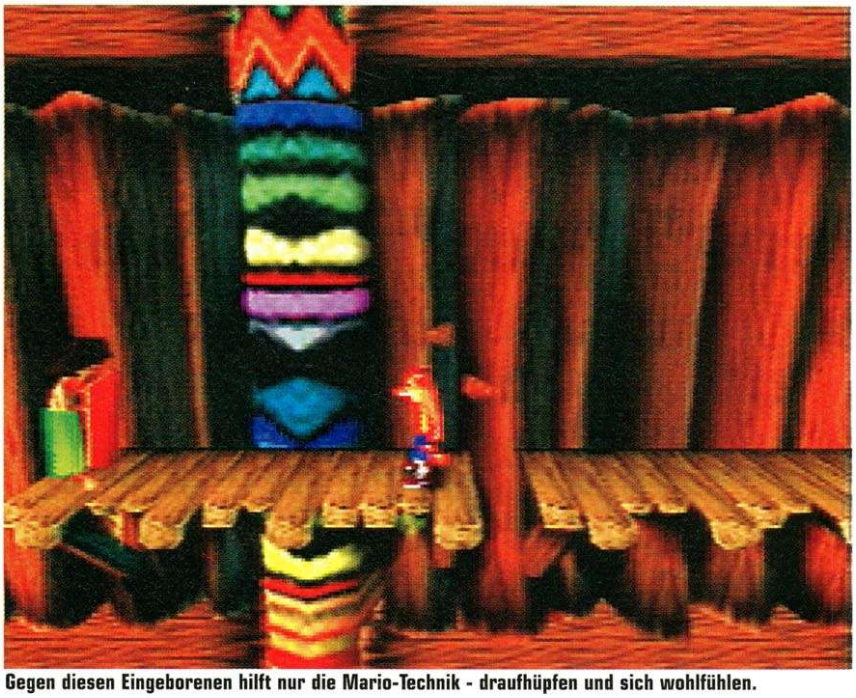
Die Architektur erinnert stark an die der Inkas oder Azteken.



Mit der Maske kann Crash einem zusätzlichen Treffer standhalten.



Vorsicht vor den Riesenrädern, sie walzen Crash sofort platt.



Gegen diesen Eingeborenen hilft nur die Mario-Technik - draufhüpfen und sich wohlfühlen.

schon Hunterttausende anderer 2D-Jump'n Run-Sprites vor ihm getan haben. Seine Reise führt ihn durch vielfältiges Terrain. Zunächst kämpft er sich vom Strand ins Innere des ersten Eilands vor, vorbei an Palmen, exotischen Pflanzen und kleinen Bächen, manchmal mit einem riesigen Felsbrocken im Genick, manchmal auf einem großen Seerosenblatt treibend. Das alles zieht in wunderschöner Polygongrafik völlig flüssig am Auge des Betrachters vorbei. Wobei wir auch schon bei einer ersten Einschätzung von Sonys Major Title wären.

The second generation has arrived

Wer glaubte, Sonys PlayStation sei bereits zu diesem Zeitpunkt vollkommen ausgereizt, der wird dank Crash Bandicoot eines Besseren belehrt. Die mit Gouraud-Shading versehenen Grafiken sehen fantastisch aus und ziehen den Zuschauer magisch an. Spielerisch erinnert Crash stark an Sonic, diesmal jedoch aus einer 3D-Perspektive. Universal Interactive hat seit dem peinlichen 3DO-Jurassic Park einen riesigen Schritt nach vorne gemacht. Ob Crash Bandicoot Nintendos und Segas dreidimensionalen Jump'n Runs ein würdiger oder gar überlegener Konkurrent ist, klären wir in einer der nächsten Ausgaben.



Indy läßt grüßen...



Der kleine Fisch kann bei Berührung ein Leben kosten.



Auf dieser Landkarte bewegt man sich von Runde zu Runde

Non plus ULTRA
NEXT GENERATION VERSAND
BORIS KOHLSCHREIBER OHG

MO-FR 11-20 UHR · SA 9-18 UHR
VERSAND UND LADEN:
TELEFON 09131/59105
UND 09131/51036
FAX 09131/51090

VIDEO- UND ROLLENSPIEL-SOUNDTRACKS EXCLUSIV AUS NIPPON:

Final Fantasy Symphonic Suite	69,-	Final Fantasy 1987-1994	89,-	Romancing Saga 2 Original Sound Version	59,-	Tactics Ogre Original Sound Version	3 CDs a.A.
Final Fantasy III Original Sound Version	59,-	Final Fantasy Vocal Selections 1 (Pray)	89,-	Romancing Saga 2 Eternal Romance	69,-	Music From Dragon Quest	a.A.
Final Fantasy IV Original Sound Version	69,-	Final Fantasy Vocal Selections 2 (Love Will Grow)	89,-	Romancing Saga 3 Original Sound Version	3 CDs a.A.	Dragon Quest III	a.A.
Final Fantasy IV Celtic Moon	79,-	Final Fantasy Mix	59,-	Romancing Saga 3 Arranged Version	89,-	Dragon Quest IV	a.A.
Final Fantasy V Original Sound Version	2 CDs 79,-	Phantasmagoria Nobuo Uematsu	89,-	Secret of Mana Original Sound Version	69,-	Dragon Quest V	a.A.
Final Fantasy V Dear Friends	79,-	Crono Trigger Original Sound Version	3 CDs 99,-	Secret of Mana 2 Original Sound Version	3 CDs 99,-	Ogre Battle Original Sound Version	a.A.
Final Fantasy VI Original Sound Version	3 CDs 99,-	Romancing Saga La Romance	69,-	Front Mission Original Sound Version	a.A.	Arc The Lad Original Sound Version	a.A.
Final Fantasy VI Grand Finale	89,-	Natürlich auch Ultra, Playstation, Saturn und Rollenspiele!				Tekken 2 Original Sound Version	a.A.
						u.v.m.	

Besuchen Sie auch unser Geschäft in Erlangen, Drausnickstraße 36
playground VIDEOSPIELE

FORMEL 1

STEPHAN GIRLICH

INFOS

System ..... PlayStation
Genre ..... Rennspiel
Spieler 1-2
Hersteller ..... Psygnosis
Entwickler ..... Bizarre Creations
Testmuster ..... Psygnosis
Veröffentlichung ..... September





Die grafisch aufwendigste Strecke ist zweifelsohne Monaco, und auch fahrerisch wird Euch hier am meisten abverlangt.

Trotz monsunartiger Regenfälle und verunglücktem Start rast Michael Schumacher beim „Großen Preis von Spanien" in Barcelona der gesamten Konkurrenz auf und davon.

Scheinbar unbeeindruckt vom widrigen Wetter pilotiert der Doppelweltmeister seinen Ferrari mit stoischer Ruhe und Riesenvorsprung zum ersten vielumjubelten Sieg der 96er Saison.

Damit ist der Kampf um die Fahrer-WM wieder völlig offen, auch dank Damon Hills mehrmaligen Drehern und dem daraus resultierenden Ausfall des Engländers. In dieses Stimmungshoch hinein platzte die Nachricht von Psygnosis, daß der geplante Veröffentlichungstermin von Formel 1 (endgültiger Titel) auf September verschoben wurde. Es hieß, man wolle den Entwicklern von Bizarre Creations noch sechs Wochen zugestehen, um den potentiellen Megaseller mit dem letzten entscheidenden Feinschliff zu versehen. Da wir jedoch zu Ingo Zaborowski, dem Pressesprecher von Psygnosis, ein außergewöhnlich herzliches Verhältnis pflegen, war es uns erneut möglich, die beiden am weitesten vorangeschrittenen Versionen von Formel 1 intensiv und ausführlich antesten zu können.

Wie wir den Aussagen Martin Chudleys von Bizarre Creations (Interview FG 5/96) entnehmen konnten, ist das Hauptziel der Entwickler eine realistische und detailgetreue Darstellung des Formel 1-Zirkus, ohne dabei den Massenmarkt aus den Augen zu verlieren. Diesem Vorsatz getreu finden sich zwei Spielmodi auf der CD. Der Arcade-Modus orientiert sich mit einem Zeitlimit an Spielen wie Virtua Racing. Die Länge der Rennen ist hier jeweils auf drei Runden begrenzt, das Handling der Kutschen völlig problemlos. Ausrutscher neben die Strecke kosten nur etwas Höchstgeschwindigkeit, Dreher dagegen können fast nicht passieren. Richtig ernst wird es erst in der Simulationsvariante. Die Meisterschaft umfaßt alle 17 Läufe der 95er Saison, die Strecken sind mittlerweile, bis auf kleinere Details, komplett fertiggestellt. Das Setup vor einem Lauf beschränkt sich auf Flügeleinstellungen und Bremsbalance, je nach Steuerkünsten können zudem weitere Fahrhilfen aktiviert werden: Mit der Breaking Help wird der Wagen vor den Kurven automatisch auf die optimale Geschwindigkeit heruntergebremst, die Steering Help-Funktion hält den Renner, so weit es geht, auf der Ideallinie. Diese wird übrigens



Aus der höchsten Perspektive spielt sich Formel 1 am besten.



Die Strecke in Suzuka grenzt an einen riesigen Vergnügungspark.



Der Arcade-Modus eignet sich als optimaler Einstieg ins Spiel, da sich hier die Wagen fast narrensicher verhalten.



Wie im wirklichen Leben: bei einem Regenrennen ist die Sicht gleich null!

als abgedunkelte Fahrspur über die normalen Asphalt-Texturen eingezeichnet, allerdings nur auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad (easy, normal, hard). Jeder Lauf umfaßt Practice, Qualifying und das eigentliche Rennen, die Rundenzahl dürft Ihr selbst bestimmen; Hardcore-Freaks geben sich natürlich die volle Distanz. Abhängig von Reifenverschleiß (otional) und Spritverbrauch bestimmt man seine Boxenstrategie. Bislang verfolgt man seinen Wagen aus einer von vier Perspektiven, über eine fünfte direkt auf dem Lufteinlaß-Hutzen



Im Simulations-Modus sind Ausrutscher neben die Strecke fast nicht mehr abzufangen.



In der Wiederholung könnt Ihr das komplette Rennen aus den verschiedensten Perspektiven studieren.

denkt man bei Bizarre Creations momentan noch nach. Kommentiert wird das rasante Geschehen von RTL Co-Kommentator Jochen Maas, der mit Sprüchen wie „In einem Rennen kann alles passieren, und glauben Sie es mir, es wird alles passieren!" für einen höchstgradig authentisch wirkenden Rahmen sorgt. Wem die Plaudertasche zu sehr auf die Nerven geht, kann sich alternativ auch von der BBC-Legende Murray Walker auf englisch oder von Ex-Formel 1-Fahrer Philippe Alliot auf französich zulabern lassen. In der finalen Version soll es der Fall sein, vollständige Rennen (!) auf Memory Card abspeichern zu können, um sich diese später nach Belieben nochmals reinzuziehen. Die Replay-Funktion ist ein echtes Schmankerl, könnt Ihr doch das Rennen in nahezu allen nur erdenklichen Variationen Revue passieren lassen. Wie vom Fernsehen gewohnt verfolgt man die Positionskämpfe mit fest stationierten Kameras oder wählt die dynamischere Variante, in der ständig um das ausgewählte Fahrzeug rotiert und gezoomt wird.

Genius Gameplay

Was grafisch auf Euch zukommt, wissen zumindest aufmerksame Beobachter der Formel 1-Übertragungen des Privatsenders RTL. Seit ein paar Rennen wird der jeweilige Kurs mit einer speziellen Version von Formel 1 anhand einer gefahrenen Runde vorgestellt - in Barcelona wurde diese sogar von Michael Schumacher kommentiert. Mit 25 fps (PAL) scrollen die Strecken hundertprozentig flüssig, selbst am Start mit allen Fahrzeugen ist die CPU nicht überfordert. Zwar ist ein Pop-up-Effekt beim Grafikaufbau unübersehbar, doch fällt dies nur dem bloßen Zuschauer auf, nicht dem Spieler selbst. Der ist viel zu sehr damit beschäftigt, seinen Flitzer möglichst exakt über den Parcours zu scheuchen. Und das gelingt, mit etwas Übung, absolut perfekt. Zentimetergenaues Lenken wird mit der Zeit zur Routine, mit (un)fairen Ausbremsmanövern kämpft man sich langsam nach vorn oder verteidigt seine Führung. In der endgültigen Fassung soll die Leistungsstärke der PS-Boliden den echten Vorbildern entsprechen, so daß z.B. eine Weltmeisterschaft mit Sauber Ford als echte Herausforderung anzusehen ist. Die gegnerischen Fahrer verfügen schon jetzt über bekannte Charakteristiken: Hitzkopf Jean Alesi und Michael Schumacher lassen sich nur ungern überholen, langsamere Fahrer wie Pedro Diniz machen Euch dagegen bereitwillig Platz. Bei Kollisionen fliegen Spoiler durch die Gegend, Überbremser radieren fette Gummispuren in den Asphalt und erhöhen den Reifenverschleiß beträchtlich. Für ein unumstößliches Fazit ist es im Sinne von Psygnosis leider immer noch zu früh, doch nehme ich nicht zuviel vorweg, wenn ich sage, Formel 1 wird im Konsolenbereich sowohl in Sachen Präsentation, Simulationsanspruch und vor allem in spielerischer Hinsicht definitiv neue Standards setzen.

FORMEL 1

BUBBLE BOBBLE + RAINBOW ISLAND

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



Die Leckereien bringen Punkte.

Was kann man im Vorfeld über dieses Grafikwunder sagen, dieses Vorzeigespiel in punkto Abwechslung und Levelgröße (Achtung!!! Ironie!).

Bubble Bobble ist alt, sehr alt, man könnte sagen, ein wirklich historisches Produkt. Aber darauf müssen wir ja alle stehen, Namco exhumierte seine Klassiker, Irem buddelt derzeit noch tiefer mit einer Arcade-Collection, die auch noch richtig Sch.... ist. Denn wenn das Haltbarkeitsdatum schon seit jahren abgelaufen ist, tut man gut daran, sogenannte Evergreens in Frieden ruhen zu lassen oder sie anständig zu recyclen. Acclaim nahm sich diese ungeschriebenen Gesetzte zu Herzen und releast Bubble Bobble und Rainbow Islands sowohl in der klassischen Version aus frühen PC Engine bzw. Mega Drive-Zeiten als auch in einer Remake-Version. Bub und Bob kämpfen sich bei Bubble Bobbledurch hundert Level, um ihre Kumpel zu befreien, während ein junger Held auf den Rainbow Island selbiges mit seinem ganzen Volk zu tun gedenkt. Beide Titel haben durchaus Unterhaltungswert, vor allem zu zweit kann man vergnügliche Stunden mit den Oldies verbringen.



Gute Nacht, Bub.

INFOS

System: .....PlayStation, Saturn
Genre: .....Jump'n Run
Spieler: 1-2
Hersteller: .....Acclaim
Entwickler: .....Taito
Testmuster: .....Acclaim
Veröffentlichung: ....August/September



Der finale Endgegner haßt Blitz und Donner.



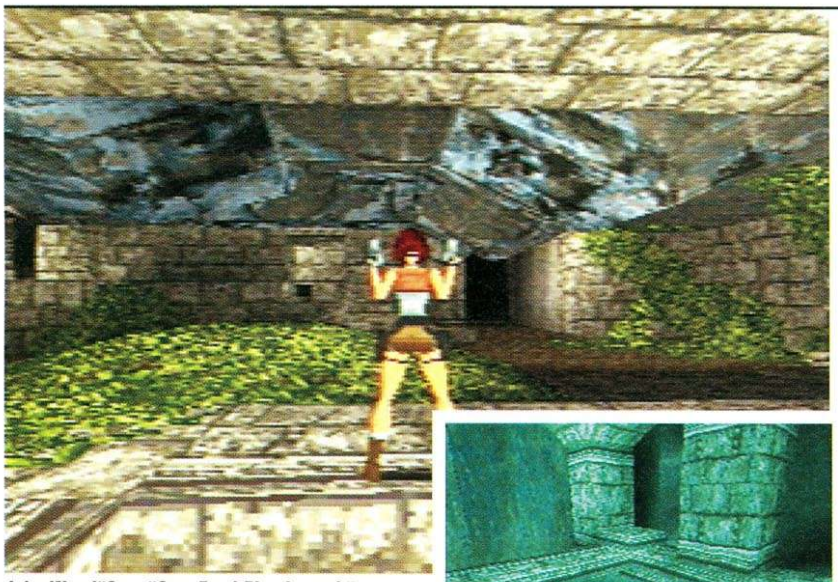
Man sollte Bubble Bobble unbedingt zu zweit spielen.



Mit den Blasen fängt man die Gegner.

TOMB RAIDER

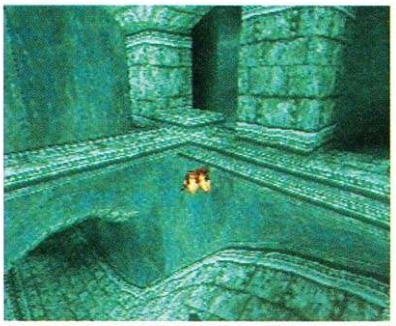
GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



John Woo läßt grüßen: Zwei Pistolen gehören auch bei Tomb Raider zum guten Stil.

INFOS

System: .....PlayStation, Saturn
Genre: .....Action-Adventure
Spieler: 1
Hersteller: .....Centregold
Entwickler: .....CoreDesign
Testmuster .....Centregold
Veröffentlichung: .....K.A.



Die überfluteten Katakomben sind besonders eindrucksvoll.



Die virtuelle Kamera verfolgt Lara in gebührendem Abstand.



Die Wölfe greifen im Rudel an.



Viel zu süß zum Erschießen: Der Bär.

Ein verlorener Schatz untergegangener Kulturen übte schon immer einen unwiderstehlichen Reiz auf Abenteuerer und Glücksritter aus. Doch diesmal sind es nicht Indiana Jones oder Pitfall Harry, die sich den tödlichen Gefahren einer solchen Suche stellen.

Die Archäologin Lara Croft begibt sich in unerforschte Regionen Mittelamerikas, um im Dschungel eine sagenhafte Stadt der Inkas zu erforschen. Sie durchstreift uralte Bauwerke und findet riesige Pyramiden, die trotz ihres Alters nicht unbewohnt sind. Welche übernatürlichen Kräfte beschützen den sagenhaften „Scion", ein Artefakt, dem unglaubliche Macht innewohnen soll.

Kommt auf den Blickwinkel an

Sämtliche Grafiken dieses Spieles wurden auf einer SGI-Workstation gerendert, allerdings kommt dieser Effekt nur im SVGA-Modus eines schnellen Pentium-Rechners voll zum tragen. Auf den 32-Bittern hat man es eher mit Polygon-Männchen zu tun, die in einer ordentlich arrangierten und reich mit Texturen versehenen Szenerie agieren. Der etwas eckige Grafikstil ist vielleicht nicht jedermanns Sache; er kann gefallen, muß aber nicht. Um Laras Aktionen immer optimal auf den Schirm bringen zu können, wird das Spiel mit einer beweglichen Kamera festgehalten, die ganz nach Spielgeschehen positioniert wird. Laras Bewegungen sind sehr sportlich animiert, vor allem das Schwimmen in den überfluteten Katakomben der Ruinen sieht überdurchschnittlich gut aus. Die Darstellungen der Gegner wie Wölfe oder Bären, die in unserer Preview-Version enthalten waren, machte im gesamten Grafik-Kontext einen vielversprechenden Eindruck. Ob sich Tomb Raider allerdings, wie es der Wunsch der Hersteller ist, in eine Reihe mit Resident Evil stellen kann oder dem Titel überhaupt das Wasser reichen kann, wird unser Test demnächst zeigen.

SWAGMAN

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



Zak in der Gegenwelt. Hier verwandelt er sich in ein Monster mit übermenschlichen Kräften.

Süßer Schlaf. Ruhe und Erholung. Wandern im Unterbewußtsein. Begegnung mit den Urängsten und Erfüllungsort unerfüllbarer Wünsche.

Eine bizarre Welt. Doch wer bringt uns gute und schlechte Traumerlebnisse? Nachdem wir im letzten Heft Segas Theorie des Spieles Nights für Segas Saturn im Preview beleuchtet haben, stellt nun Core seinen Traumkosmos vor.

Dream Fly ist die Hüterin der schönen Träume. Doch das sanftmütige Wesen wurde vom finsteren Alptraum-Fürsten Swagman entführt. Von da an leben die Zwillinge Zak und Hannah in einem unendlichen Traum. Ihr Haus ist von Dämonen bevölkert, und überall tun sich Abgründe ins Nichts auf. Sie entdecken auf ihren Streifzügen Passagen von der bekannten Traumwelt in die Gegen-Dimension, in der sie sich in grotesk anmutende DreamBeasts mit Superkräftten verwandeln. Und in dieser Zone herrscht der Swagman...



Gegen Zaks Frisbee haben die Dämonen wenig zu bestellen.

Ein Traum von Zelda

Laut eigenen Aussagen haben sich die Entwickler am klassischen Nintendo-Spiel orientiert. Die Grafik scrollt nicht immer mit, beim Betreten eines neuen Raumes wird einfach umgeblendet. Sehr gelungen sind die Animationen der Comic-artigen Charaktere und die Lichteffekte. In jedem Abschnitt befindet sich eine individuelle unsichtbare Lichtquelle, die die Intensität der Illumination und den Schattenwurf der Objekte festlegt. Über 10 riesige Level soll die endgültige Version enthalten, Freunde unkompliziert zu bedienender Action-Adventures sollten sich den Titel vormerken. Ob es lohnt, davon zu träumen, verraten wir im ausführlichen Test, voraussichtlich der nächsten Ausgabe.



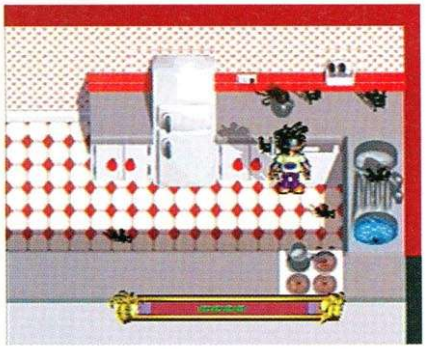
Man beachte die Schatten. Jeder Raum wir von einer individuell plazierten Lichtquelle illuminiert.

INFOS

System: .....PlayStation, Saturn
Genre: .....Action-Adventure
Spieler: 1
Hersteller: .....Centregold
Entwickler: .....Core Design
Testmuster: .....Centregold
Veröffentlichung: .....K.A.



Diese Eltern kann man noch nicht einmal mit einer Bombe aufwecken.



Die Küche ist der Traum jedes kleinen Mädchens

ABO

- **DEMO-CD POOL**
  Als Abonnenten bekommt Ihr **alle Demo-CD's** die wir ranschaffen können, **kostenlos!!**

- **GEWINNSPIELE**
  Als Abonnenten nehmt Ihr **automatisch** an **jeder Verlosung** im Heft teil!!

- Noch **bevor** die **FUN GENERATION** am Kiosk ist, haltet Ihr sie schon in Euren Händen und habt dadurch als **erster alle Infos** über die besten Games!

- Ihr geht **absolut kein Risiko** ein und könnt jederzeit Euer Abo kündigen. Natürlich mit **Geld-Zurück-Garantie** !

...und Ihr spart: 10%

FUN GEN ABO 9001 FUN

Ja, **ich bestelle die FUN GENERATION zum Jahresbezugspreis von DM 62,40 (Auslandspreise siehe Impressum)**

Ich gehe kein Risiko ein, denn ich kann jederzeit kündigen: Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Hefte bekomme ich zurück.

Datum ____ Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

Vorname / Name

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Zahlungsweise wie angekreuzt:

☐ **per Bankeinzug** ____ / ____
BLZ Konto-Nr.

bei Geldinstitut

☐ **per Überweisung**

GARANTIE Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen bei der Fun Generation, Leserservice, Abt 731, 97064 Würzburg, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ____ Unterschrift (Unter 18 Jahre: Die Unterschrift der Erziehungsberechtigten)

FG9005

Bitte freimachen, falls Marke zur Hand!

Antwort

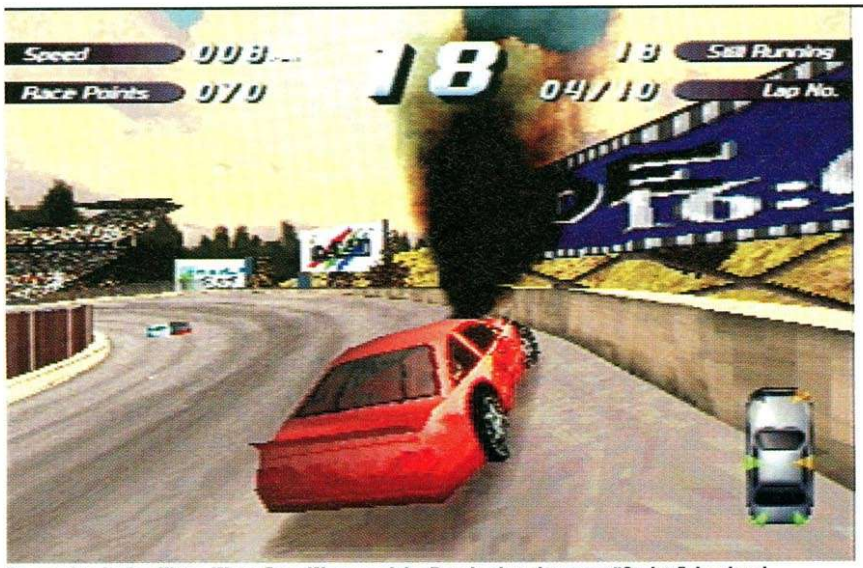
FUN GENERATION
-Leserservice-
Abt. 731

97064 Würzburg



DESTRUCTION DERBY 2

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



Da rauchts in der Kiste. Wenn Euer Wagen solche Rauchschwaden ausstößt, ist Feierabend.

Auch wenn viele Rennspielfans es nicht nachvollziehen können, ich liebe den ersten Teil dieser Blechorgie. Und der Verkaufserfolg besagt zumindest, daß ich nicht völlig unter Geschmacksverirrung leide.

Doch wenn sich einige Leser zu dem Kreis zählen, die eher enttäuscht waren von dem Psygnosis-Titel: der zweite Teil könnte uns alle wieder vereinen. Anstatt einfach ein paar neue Kurse zu designen und nochmals die Hand aufzuhalten, entwickelte Reflections ein völlig neues Spiel, das jedoch die Spielidee des ersten Teiles aufgreift. Wieder stehen 20 Autos am Start, die verbeult werden wollen. Allerdings zählt nicht die beste Rundenzeit, sondern einzig die Anzahl effektiver Crashs, für die es Punkte gibt. Im zweiten Teil besteht sogar die Möglichkeit, daß sich gegnerische Autos überschlagen oder Feuer fangen. Da die Parcours nicht mehr ebenerdig sind, sondern auch sprungschanzenartige Wellen oder Steilkurven aufweisen, heben die Boliden, die übrigens entfernt an die Daytona-Autos erinnern, auch gerne mal ab.

Selbstgemacht schmeckt am besten

Die Steuerung von Destruction Derby 2 machte schon in der frühen Version, die wir unter die Lupe nehmen konnten, einen vielversprechenden Eindruck. Diesmal besteht auch die Möglichkeit, mit einem necGon zu spielen. Dem leidigen Problem, daß man irgendwann alle Kurse im Schlaf beherrscht, hat Reflections mit einem Construction-Kit entgegen gewirkt, mit dem man seine eigenen Kurse zusammenbauen kann. Schon vor dem Test kann man sagen, daß sich hier ein großer Titel ankündigt.

INFOS

System: .....PlayStation
Genre: .....Rennspiel
Spieler: .....1-2 (Link)
Hersteller: .....Psygnosis
Entwickler: .....Reflections
Testmuster: .....Psygnosis
Veröffentlichung: .....September



Ihr könnt Euren Wagen aus allen Perspektiven beobachten.



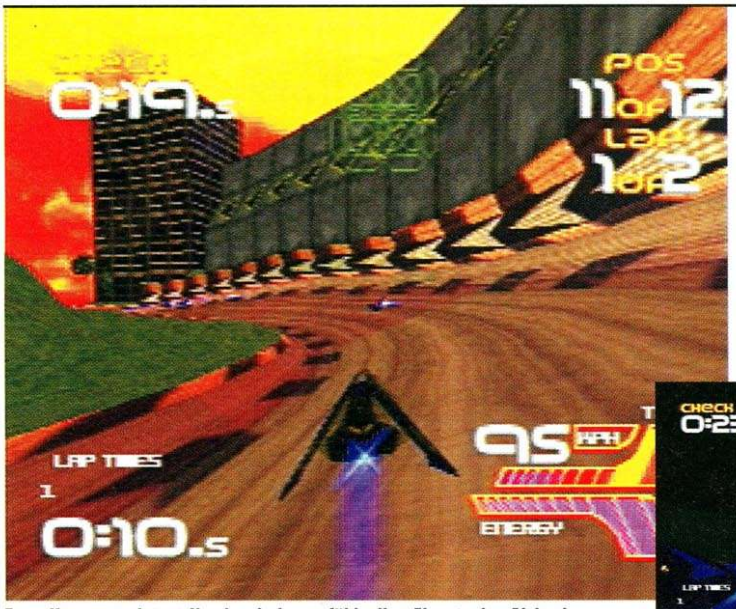
Die Crashs sind weitaus spektakulärer als im ersten Teil.



Die gewaltigen Sprünge bergen ein hohes Risiko des Überschlags.

WIPEOUT 2097

STEPHAN GIRLICH



Enge Kurven meistert Ihr durch den gefühlvollen Einsatz der Airbrakes.





INFOS

System: .....PlayStation
Genre: .....Rennspiel
Spieler: .....1-2 (Link)
Hersteller: .....Psygnosis
Entwickler: .....Psygnosis
Testmuster: .....Psygnosis
Veröffentlichung: .....September

wipEout bot alles, was ein exzellentes Rennspiel auszeichnet: flüssige und wahnsinnig schnelle 3D-Optik, zahlreiche anspruchsvolle Strecken, fiese Gegner und Extras, stimmungsvollen Techno-Sound und eine hervorragende Steuerung.

Da ist es nur verständlich, daß der Titel in Deutschland bis zum heutigen Tage in den Verkaufsstatistiken für die PSX auf Platz 1 rangiert. Die Grafikengine des Sequels entspricht der des Originals, wurde allerdings komplett überarbeitet. Daraus resultierend bauen sich weiter entfernte Objekte zwar immer noch auf, diesmal jedoch sehr weich und ohne das berühmt-berüchtigte Ploppen. Der Spielaufbau blieb im großen und ganzen identisch, wurde aber weitaus umfangreicher gestaltet. Acht Strecken (davon zwei Bonus) gilt es in vier Cups zu bewältigen, fünf Teams mit je drei Piloten stehen hierfür zur Wahl. Die zugehörigen Logos und Schriften stammen wieder von Designers Republic.



Der bläulich schimmernde Abgasschweif wirkt in den dunklen Passagen am spektakulärsten.

Würdiger Thronfolger

Weniger versierte Rennspiel-Fans dürfen sich freuen: das Handling der Gleiter wurde deutlich vereinfacht, so daß sich auch mit dem Standardpad recht schnell Erfolgserlebnisse einstellen. Als wesentliche spielerische Neuerung findet Ihr unter der Geschwindigkeits- eine Schadensanzeige. Touchiert Ihr die Bande oder werdet getroffen, kostet dies Energie bis zur vollständigen Zerstörung des Schiffes. Um dies zu vermeiden, steuert Ihr die Pits an und füllt dadurch die Leiste wieder vollständig auf. Im September bringt Psygnosis mit wipEout 2097, Formel 1 und Destruction Derby 2 drei faszinierende Rennspiele nahezu zeitgleich auf den Markt, und für alle drei Titel wird gelten: „Wer kann dazu schon Nein sagen?". Ich nicht.



Bei Sprüngen könnt Ihr die Weite wie gewohnt über das Heben oder Senken der Nase mit dem Richtungskreuz steuern.



Die Gegner verhalten sich genauso fies wie im ersten Teil und blocken ständig.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN



Auf dem Piratenschiff.

Manchmal reicht ein roter Punkt mit Armen, Beinen und einer Sonnenbrille auf der nicht vorhandenen Nase, um einen erfolgreicher Jump´n Run-Helden zu kreieren. Cool Spot feierte Ende 1993 seinen Einstand auf SNES und Mega Drive, bevor er sich für lange Zeit in Klausur begab.

Schon vor über einem Jahr wurde Spots neuestes Abenteuer angekündigt. Der Plot war damals schon festgelegt, der runde Kerl sollte vor den Hintergründen diverser Film-Klassiker agieren, darunter der klassische Piraten-, S/W- und Horrorfilm, Indiana Jones, Star Wars, Alien, Tron und Jurassic Park. Die Work in Progress-Version, die wir begutachten konnten, beinhaltet schon einige spielbare Level, die aufzeigen, in welche Richtung der Titel geht. Spot goes to Hollywood versucht von der ersten Sekunde an, Leinwand-Feeling aufzubauen.

70mm-Feeling

Der Vorspann gehört zum Besten, was je für ein Spiel produziert wurde. Spielerisch präsentiert sich der Titel als ein Jump´n Run aus der isometrischen Perspektive, das mit einer extrem liebevoll gestalteten Comic-Grafik beeindrucken will. Auf dem Piratenschiff tummeln sich bspw. Fische, die in Eimern

INFOS

System: .....PlayStation
Genre: .....Jump'n Run
Spieler: 1
Hersteller: .....Virgin
Entwickler: .....Virgin Studios
Testmuster: .....Virgin
Veröffentlichung: .....November



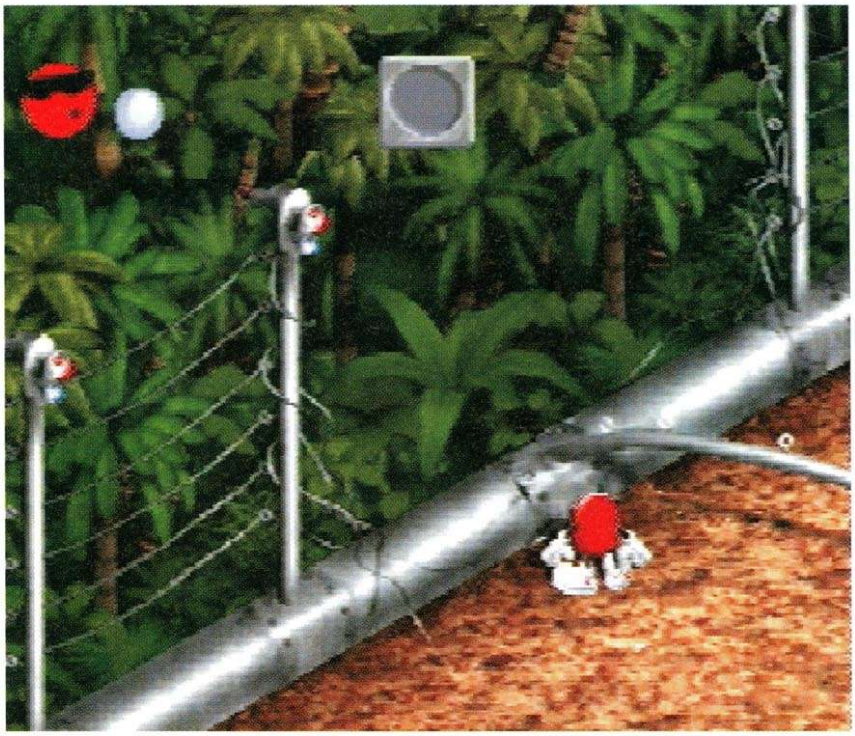
Beim Rafting.



Der Endgegner auf dem Piratenschiff.



Die Fische erinnern an Disney.



Wo habe ich das schon einmal gesehen?



In den Ruinen lauern Eingeborene.



Im Tirrasic Park.

steckend über Deck hüpfen. Die Figuren zeigen sich allgemein im schönsten Disney-Stil. Danach folgt ein Ausflug in die Indiana Jones-Filme, inklusive der Lorenfahrt durch eine Mine oder dem Durchstreifen alter Dschungelruinen. Zwischen den Abenteuern gibt´s wieder Rendersequenzen, diese sind allerdings nicht ganz so hochwertig wie der Vorspann. Die Spielbarkeit kann noch kaum eingeschätzt werden. Ansatzweise könnte man meinen, Virgin Studios werden einen gehobenen Schwierigkeitsgrad anlegen, davon würde ich abraten. Besonders hervorzuheben ist der Bombast-Sound, der in der Endabmischung vor allem Dolby Surround-Usern Spaß machen wird. Bis zum November müssen wir uns noch gedulden, dann werden wir Euch sagen, ob nach ca. zwei Jahren Entwicklungszeit das erwartete Top-Produkt das Neonlicht der Geschäfte erblickt, das wir uns erwarten.



DAS INTRO





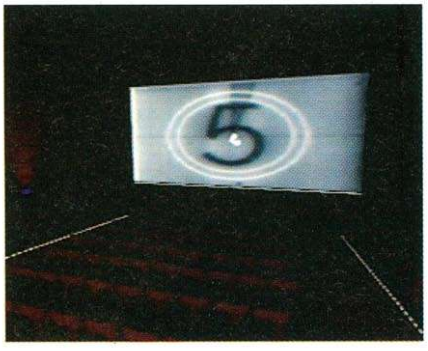




Es gibt genug Möglichkeiten.



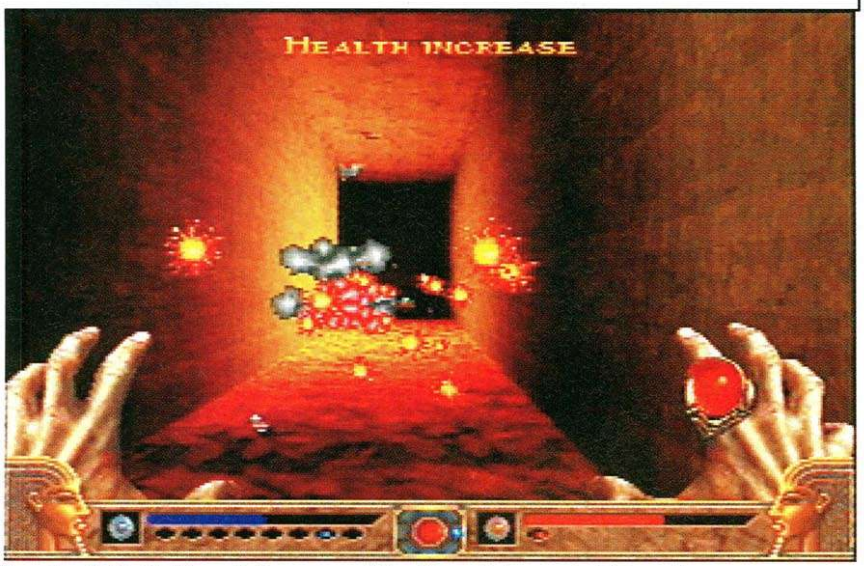
Die Minenfahrt ist an Indiana-Jones angelehnt.





EXHUMED

STEPHAN GIRLICH



Derartig effektvolle Glimmeffekte waren auf dem Saturn bislang noch nicht zu sehen.

Eine teuflische Macht hat es geschafft durch ein Raum- und Zeitloch auf die Erde zu gelangen und das alte Ägypten in seine Gewalt zu bringen. Der Leichnam und die Schätze König Ramses wurden aus der Grabkammer gestohlen, die Zukunft der Menschheit scheint düster.

Nur dann wenn der Körper des verstorbenen ägyptischen Herrschers wieder in seine Ruhestätte zurückgebracht wird, kann die Schreckensherrschaft gebrochen werden... -ein Stoff, aus dem in ähnlicher Form schon viele Action-Titel gestrickt wurden. In spielerischer Hinsicht verspricht uns der Pressetext ein Abenteuer in noch nie dagewesener Intensität. Wahrlich ein hoher Anspruch, den die Newcomer von Lobotomy an sich selber stellen, ist doch Exhumed ihr erster Konsolen-Titel überhaupt.

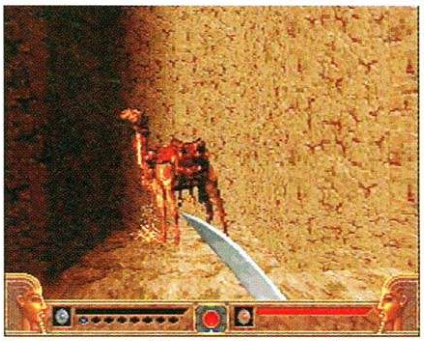
Statt sich in streng vorgegebener Reihenfolge von Level zu Level zu bewegen, hat man bei Exhumed die Möglichkeit, auf einer Oberweltkarte den nächsten Handlungsort eigenhändig auszusuchen. Wie diese miteinander verbunden sind, ließ sich in der uns vorliegenden Vorabversion allerdings noch nicht feststellen. Ausgerüstet mit sieben Waffenarten (Machete, Magnum, M-60, Granaten, Flammenwerfer, Stab der Cobra und Ring des Ra) schleicht Ihr durch düstere Katakomben, weiteres Inventar wie eine Atemmaske zum Tauchen oder die heilige Hand zum Verdoppeln der Feuerkraft finden sich im Laufe des Spiels. Besonders dunkle Abschnitte leuchtet Ihr mit einer Fackel aus; unter Wasser ist der direkte Kontakt mit blutgierigen Piranyas tunlichst zu vermeiden.

Vielversprechend

Die Grafikengine von Exhumed soll mit der des erfolgreichen PC-Titels Duke Nukem 3D identisch sein, was wir gerne glauben wollen. Schnell und hundertprozentig flüssig, versehen mit effektvollem Glimmen bei Explosionen - das macht Appetit auf mehr. Die Spielmechanik orientiert sich mit automatischer Zieljustierung und verwinkelter Levelstruktur ungeniert an id's indiziertem Edelschocker, und auch damit haben wir kein Problem. Die recht harschen Tötungsszenen bergen natürlich eine hohe Indexgefahr, über eine mögliche Zensur der PAL-Version haben wir bislang noch nichts in Erfahrung bringen können. Lobotomys Erstlingswerk verspricht wirklich ein Einstieg nach Maß zu werden.

INFOS

System:	Saturn
Genre:	3D-Action
Spieler:	1
Umsetzungen	PlayStation
Hersteller:	BMG
Entwickler:	Lobotomy
Testmuster	Sega
Veröffentlichung:	September



Das Kamel symbolisiert das Transportmittel zu einem anderen Ort.





Kostenlose Preisliste anfordern

GAME

action &price power

Super NES

Animaniacs 2	dt	124.00
Asterix & Obelix	dt	124.95
Breath of Fire 2	dt	109.95
Chrono Trigger	us	129.95
Donald in Maui Malla	**dt**	**119.95**
Donkey Kong Count. 2	dt	109.95
Dracula X (16 MB)	dt	119.95
Final Fight 3	dt	95.00
Hebereke 2	dt	79.95
Int.S.Soccer Deluxe	dt	119.95
Lost Vikings 2	dt *	99.95
Mario World 2	**dt**	**109.95**
Marvel Super Heroes	dt	99.00
Mega Man X 3	**dt**	**89.95**
Mickey & Minnie	dt	89.95
Micro Machines 2	dt	109.95
NHL Hockey 96	**dt**	**99.95**
Pinocchio	**dt**	**124.95**
Revolution X	dt	69.95
Secret of Evermore	**dt**	**109.95**
Star Trek: Next Gen.	dt	89.95
Star Trek:Deep Space	dt	109.95
Tiny Toon 2	dt	69.95
Toy Story	**dt**	**129.00**
Turrican 2	dt	89.95
Unirally	dt	79.95
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.95
Worms	dt	109.95
WWF Wrestl. Arrcade	**dt**	**89.95**

Sonderangebote

Aero the Akrobat 2	uk	49.95
Beauty and the Beast	dt	44.95
Beavis and Butthead	dt	34.95
John Madden 95	dt	39.95
Rise of the Robots	**dt**	**39.95**
Tiny Toon	dt	34.95
Urban Strike	dt	54.95
Zero the Kamikaze	dt	44.95
Zoop	dt	54.95

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	39.95
Action Replay Pro 3	dt	79.95
Antennenkabel SNES	dt	14.95
Cinch Kabel S.NES	dt	19.95
Game Mage 2	dt	59.95
Infrarot Joypad	**dt**	**39.95**
Joypad (Nintendo)	dt	29.95
Pro Pad SV-334	dt	24.95
Spieleb.Mario Worl.2	dt	22.95
Spieleber. Donkey 2	dt	23.95
Super Key Adapter	**dt**	**29.95**
S.NES ohne Spiel	dt	189.95
Universal Adaptor	dt	29.95
Verlängerung Joypad	dt	9.95
WWF Raw Video (VHS)	dt	9.95

Gameboy

Battle Toshinden	dt *	49.00
Donald in Maui Ma.	**dt ***	**59.95**
Earth Worm Jim	dt	49.95
Kirbys Block Ball	**dt**	**59.95**
NHL Hockey 96	dt	49.95
Pinocchio	**dt**	**59.95**
Tim in Tibet	dt	59.95
Toy Story	**dt**	**59.95**
Worms	dt	54.95

Sonderangebote

Addams Family 1	dt	34.95
Addams Family 2	uk	34.95
Hunchback	dt	34.95
Lamborghini	dt	34.95
Waterworld	dt	39.95

Mega Drive

Animaniacs 2	dt	99.95
Bugs Bunny	dt *	59.95
Cut Throat Island	dt	69.99
Fifa Soccer 96	**dt**	**89.95**
Int. S.Soccer Deluxe	**dt ***	**72.95**
Lobo	dt	99.95
NBA Live 96	dt	89.95
NHL Hockey 96	**dt**	**89.95**
Pocahontas	**dt ***	**104.95**
Revolution X	dt	59.99
Star Trek:Deep Space	dt	99.95
Toy Story	**dt**	**69.99**
Waterworld	dt	89.95
Weapon Lord	dt *	99.95
Worms	dt *	99.95

Sonderangebote

Hurricanes	dt	39.95
Incredible Hulk	dt	29.95
John Madden 95	dt	39.95
Mega Man Wily Wars	dt	39.95
NHLPA Hockey '95	**dt**	**39.95**
Rise of the Robots	dt	29.95
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.95
Sonic & Knuckles	dt	48.99
Stargate	dt	49.95
Tiny Toon 2	dt	39.95
Yogi Bear	dt	39.95

Zubehör

ASCII 6 But. Joypad	dt	29.95
Mega Drive o.Spiel	dt	159.95

Saturn

Alien Trilogy	**us**	**121.00**
Alien Trilogy	**dt ***	**89.95**
Alone in the Dark 2	dt	99.00
B.A. Toshinden Remix	**dt**	**79.95**
Casper	dt *	79.95
Cyberia	**dt**	**79.95**
Darius Gaiden	**dt**	**69.99**
Descent	dt *	89.95
Destruction Derby	**dt ***	**79.00**
Discworld	**dt**	**79.00**
Driving Need f.Speed	**dt**	**89.00**
Earth Worm Jim 2	dt	84.95
Euro'96 Soccer	dt	94.00
Fifa Soccer 96	dt	79.95
Formula One	dt	89.95
Gex	dt	84.95
Guardian Heroes	dt	79.95
Jewels of the Oracle	dt	89.00
Johnny Bazookatone	dt	79.00
Lemmings 3D	dt	79.00
Magic Carpet	**dt**	**79.95**
NBA Jam Tournament	dt	64.95
Night Warriors	**dt**	**99.00**
Olympic Games	dt *	79.95
Panzer Dragoon 2	**dt**	**89.95**
Panzergeneral	**dt**	**89.95**
Primal Rage	dt	89.95
Pro Pinball	dt	84.00
Revolution X	dt	69.95
Rise of the Robots 2	**dt**	**79.95**
Road Rash	**dt ***	**84.95**
Sega Rally	dt *	89.95
Shell Shock	dt	79.95
Shockwave Assault	**dt**	**84.95**
Sim City 2000 kp.dt.	dt	99.00
Skeleton Warriors	dt *	79.00
Space Hulk	dt *	79.99
Street Racer	dt	89.95
Streetfighter Alpha	**dt**	**89.00**
Striker 96	dt	94.00
Thunderhawk 2	dt	94.95
Tilt	dt	89.00
Titan Wars (T.Ecli.)	dt	79.95
True Pinball	dt	79.95
Valora Valley Golf	dt	89.00
Virtua Cop + Pistole	dt	139.00
Virtua Cop 2+Pistole	**dt ***	**129.00**
Virtua Fighter Remix	dt	64.95
Virtua Fighter 2	dt	89.95
Virtual Open Tennis	dt	84.00
Virtual Golf	dt	89.00
Virtual Sonic	dt *	109.00
Wipe out	dt	74.95
WWF Wrestlemania	dt	79.95
X-Men:Children o.t.A	dt	79.95

Sonderangebote

Baku Baku Animal	dt	59.95

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	69.95
8 Meg Memory Card	dt	89.95
Backup Memory Saturn	dt	89.95
Joypad Saturn	dt	39.95
Performer Lenkrad	dt *	119.99
Programm Joypad Sun	dt	54.95
Sega Saturn o. Spiel	dt	439.95
Universal Adaptor	dt	44.95

Sony PSX

Adidas PS Soccer	dt	94.00
Alien Trilogy	dt	79.95
Aliens	dt *	89.95
Alone in the Dark 2	dt	99.00
Battle A.Toshinden 2	**dt**	**94.00**
Cyberia	dt	89.95
D (Dining Table)	dt	79.95
Darkstalkers	**dt ***	**84.95**
Descent	dt	79.95
Discworld kp.dt.	dt	84.95
Dracula X	dt *	89.95
Dr. Need for Speed	**dt**	**84.95**
Extreme Pinball	dt	84.95
Fade to Black	**dt**	**89.00**
Fifa Soccer 96	dt	69.95
Gex	dt	84.95
Impact Racing	**dt**	**89.00**
Int. Champ. Soccer	dt *	89.00
John Madden 96	dt	89.95
Konami Open Golf	dt *	89.95
Crazy Ivan	**dt**	**79.95**
Lone Cyborg	dt	69.95
Magic Carpet	dt	84.95
Mickey's Wild Adven.	dt	84.95
Namco Museum Piece 1	**dt ***	**94.00**
NBA Live 96	dt	89.00
NFL Game Day	dt	89.95
NFL Quarterback '96	dt	84.95
Panzergeneral	**dt**	**89.95**
Parodius Deluxe	dt	89.95
Philosoma	dt	84.95
Primal Rage	dt	89.95
Overkill	dt *	89.95
Psychic Detective	dt	84.00
Ran Soccer	dt	79.95
Raven Project	**dt**	**89.95**
Resident Evil	**dt ***	**89.00**
Revolution X	dt	69.95
Ridge Racer Revol.	**dt**	**94.00**
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Road Rash	dt	79.95
Shell Shock	dt	79.95
Shock Wave Assault	dt	79.95
Sidewinder	dt *	89.95
Street Racer	**dt**	**89.95**
Streetfighter Alpha	dt	89.00
Syndicate Wars	dt	89.00
Thunderhawk 2	dt	79.95
Tilt	**dt ***	**84.00**
Time Commando	**dt ***	**89.00**
Top Gun	dt *	84.95
Total NBA 96	dt	94.00
Track & Field	**dt**	**89.95**
True Pinball	dt	84.95
Viewpoint	dt	89.95
Warhammer Fantasy B.	**dt ***	**89.95**
Wing Commander 3	dt	89.95
X-Men:Children o.t.A	dt *	84.00

Sonderangebote

Air Combat	dt	59.95
Battle A.Toshinden 1	dt	59.95
Ridge Racer 1	dt	59.95
Streetfighter Movie	**dt**	**49.95**
WWF Arcade	**dt**	**59.95**

Zubehör

ASCII Joypad PSX	dt	39.95
Joypad Sony PSX	dt	49.95
Memory Card Sony PSX	dt	42.95
NeGcon Joypad PSX	dt	84.95
Performer Lenkrad	**dt**	**119.95**
Programm Joypad Sun	dt	54.95
RGB-Scart Kabel Sony	dt	34.95
Sony Playstation	dt	389.95

3-DO

Battle Sport	dt	79.95
Cyberia	dt	89.95
Gridders	us	69.95
Gridders	uk	69.95
PGA Tour Golf 96	dt	79.95
Shockwave 2	**dt**	**79.95**
Snowjob	**dt**	**84.95**
Zhadnost	**uk**	**64.95**

Sonderangebote

3-Do Demo Sampler 4	uk	2.95
Deathkeep	uk	29.95
Panzergeneral	**dt**	**29.95**
Rebel Assault	**dt**	**49.95**
Sesame Street Numb.	us	29.95
Sewer Shark	us	49.95
Shadow War of Succ.	us	54.95
Syndicate (DA)	dt	59.95

Zubehör

Goldstar 3DO&Fifa Soc.	**dt**	**229.95**
Panasonic 3DO&Starbl.	**dt**	**229.95**

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

089/580 60 55

Fax: 089/546 00 48

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250.- frei
Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige wahrscheinlich noch nicht lieferbar!

STARGAMES

Sony PSX

Sega Saturn

Nintendo 64

3DO

PC-CD Rom

Super Nintendo

Laden: Schlagbaumerstr.50 - 42653 Solingen
Tel.: 0212 / 586350 - Fax: 0212 / 52292
Mo - Sa von 10.00 - 21.00
Versand: Annahmeverweigerung berechnen wir mit 20,- DM
Händleranfragen erwünscht !

Dirk Kruse HAMBURG

Sony...Saturn...Nintendo 64...Import

PlayStation			Saturn		
Tekken 2	dt	99,- DM	Blazing Dragons	dt	89,- DM
Formula 1	dt	95,- DM	Powerplay Hockey 96	dt	89,- DM
Mad Catz Lenkrad inkl. Pedale	dt	149,- DM	Panzerdragoon 2	dt	99,- DM
PSX Universal	dt	499,- DM	Earthworm Jim II	dt	89,- DM
PSX pal Umbau	**jp/us**	**119,- DM**	Virtual Open Tennis	dt	89,- DM
Fade to Black	us	119,- DM	X-Men	dt	99,- DM
Resident Evil	dt	89,- DM	Virtua Fighter 2	dt	99,- DM
Earthworm Jim II	dt	89,- DM	Shining Wisdom	us	119,- DM
X-Men	dt	89,- DM	Deadly Skies	dt	109,- DM
Museum Piece Vol. 1	dt	99,- DM	ShellShock	dt	99,- DM
PSX ohne Spiel	dt	388,- DM	Saturn ohne Spiel	dt	449,- DM

Phone & Phaxe
040 / 7397266

Bestellannahme von 17-21 Uhr!

VERSAND

Augustastraße 6a
47441 Moers

B & B GAMES

Tel.: 02841 / 9 24 40-41
Fax.: 02841 / 9 24 42

Videospiele & Zubehör

Wir haben alles, machen alles und besorgen alles !!

10-18 Uhr

Versandkosten: 10,- DM + 3,- DM Nachnahme
Vesandkostenfrei ab 300,- DM

DISCWORLD

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

INFOS

System: .....Saturn
Genre: .....Adventure
Spieler: 1
Hersteller: .....Sega
Entwickler: .....Psygnosis
Testmuster: .....Sega
Veröffentlichung: .....K.A.



Dieses Würstchen ist der Schlüssel aus der Universität.



Nachdem Psygnosis sich von Sony losgelöst hat, werden die ehemals exklusiven PlayStation-Produkte auch für Segas 32-Bitter umgesetzt. Die Abenteuer des schlechtesten Magiers des Universums, Rincewind, entstammen Terry Pratchetts Scheibenwelt-Buchserie.

Kurz die Story: Die Stadt Ankh-Morpork wird von einem schrecklichen Drachen terrorisiert. Unglücklicherweise sind alle einigermaßen fähigen Zauberer anderweitig beschäftigt oder unpäßlich, sonst wäre die Wahl des potentiellen Retters der Stadt niemals auf eine solche Pfeife wie Rincewind gefallen. So macht er sich mit seiner laufenden Truhe auf den Weg, das Biest zur erlegen.

Keine Abstriche

Soviel kann man auf jeden Fall schon sagen, Saturn-Besitzer müssen grafisch keinerlei Qualitätseinbußen gegenüber der PlayStation- oder PC-Version befürchten. Auch die Benutzerführung über das Joypad geriet wieder sehr unkompliziert. Für Discworld gereichen drei Buttons zur totalen Kontrolle. Diese entsprechen den Funktionen „Laufen", „Aktion" bzw. „Untersuchen" und erlauben dem Spieler eine durchweg logische und benutzerfreundliche Interaktion mit Personen und Gegenständen. Ich will nicht zuviel vorwegnehmen, aber der Test in der nächsten Ausgabe wird höchstwahrscheinlich beweisen, daß dieser Titel auch auf dem Saturn den hohen Standard besitzt, den man von Psygnosis erwarten konnte.


Auch der Screen-Saver ist in der Saturn-Version enthalten


Der Koch ist ziemlich übellaunig.


Nachdem der Affe bestochen wurde, gibt er Rincewind das gewünschte Buch.


Dem alten Zauberer muß man den magischen Stab klauen.


In der laufenden Kiste werden die Gegenstände verstaut.

NBA ACTION

STEPHAN GIRLICH



Die vier Perspektiven lassen sich auch jeweils um 180° drehen.

INFOS

System: .....Saturn
Genre: .....Sportspiel
Spieler: 1-6
Hersteller: .....Sega
Entwickler: .....Gray Matter
Testmuster: .....Sega
Veröffentlichung: .....August



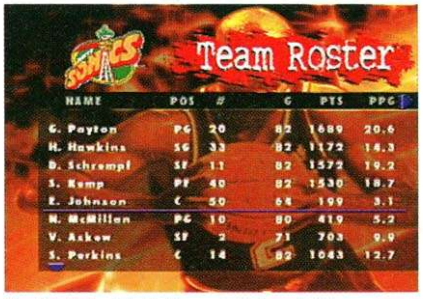
Bei den Chicago Bulls müßt Ihr auf Air Jordan leider verzichten.

Wenn Ihr diese Zeilen lest, dürften die Chicago Bulls den NBA-Meistertitel wohl schon längst eingefahren haben - auch wenn die Seattle Supersonics zwischenzeitlich auf 2:3 verkürzen konnten.

Bei NBA Action handelt es sich um die Umsetzung eines Mega Drive-Titels, der Anfang letzten Jahres erschienen ist. Dank NBA-Lizenz finden sich nahezu alle US-Profis auf der CD, nur Spieler mit Exklusivverträgen, wie beispielsweise Michael Jordan, mußten wohl oder übel weggelassen werden. Ausführliche Statistiken zu den Profis und den Teams verschaffen einen Überblick über jeweilige Stärken und Schwächen. Das Optionmenü umfaßt die üblichen



Das Optionmenü umfaßt die üblichen Standardeinstellungen.



Ausführliche Statistiken sind ein wichtiger Bestandteil einer kompetenten Basketball-Simulation.

Standardeinstellungen, die Regelgenauigkeit läßt sich allerdings kaum variieren. Vier Perspektiven stehen zur Wahl und sind allesamt recht gut spielbar. Neben Pass und Wurf beherrschen die langen Kerls auch rasante Sprints, der zu häufige Einsatz der Turbo-Taste führt aber schnell zu Ermüdungserscheinungen (optional). Besitzt Ihr einen Mehr-Spieler-Adapter, sind Matches mit bis zu sechs Spielern gleichzeitig möglich. Verschiedene Taktiken sowohl für den Angriff wie auch für die Verteidigung lassen reichlich Spielraum zum Ausprobieren.

Einerlei

Eine Basketball-Simulation wie viele andere, ohne wirklich herausstechende Features, da muß bis zur finalen Version noch einiges passieren, will sich NBA Action einen Spitzenplatz ergattern. Grafisch wird der Titel in der jetzigen Form wohl niemanden vom Hocker hauen, das Gameplay zeigt gute Ansätze. Vor allem aus der leicht verschobenen Draufsicht vermittelt NBA Action ein vollkommen neuartiges Spielgefühl, wirkt das gesamte Geschehen dadurch nicht so dichtgedrängt wie aus den üblichen Blickwinkeln. Schon im August soll die Basketball-Simulation auf den Markt kommen, wir versorgen Euch in der nächsten Ausgabe mit dem dazugehörigen Test.

DECATHLETE

STEPHAN GIRLICH

INFOS

System: .....Saturn
Genre: .....Sportspiel
Spieler: 1-4
Hersteller: .....Sega
Entwickler: .....Sega
Veröffentlichung: .....Juli / August



French Babe - das sagt doch schon alles, oder?



Die Olympiade in Atlanta steht vor der Tür, da kommt die Umsetzung des coin-op Athlete King von Sega gerade recht.

Acht Polygon-Sportler(innen) aus aller Herren Länder bestreiten einen echten Zehnkampf, der sich aus vier Lauf- (100 m, 110 m Hürden, 400 m, 1500 m), drei Sprung- (Weit, Hoch, Stabhoch) und ebenso vielen Wurfdisziplinen (Speer, Diskus, Kugel) zusammensetzt. Das Malträtieren der Feuerknöpfe zum Tempomachen fällt nicht ganz so drastisch aus wie z.B. bei Track & Field - einen Muskelkater braucht demzufolge niemand zu fürchten. Entscheidend sind Rhythmus und Timing, und natürlich der passende Winkel beim Absprung oder Abwurf. Sowohl beim 1500 m- wie auch beim 400 m-Lauf findet sich unter dem Tempobalken noch eine zusätzliche Energieleiste, welche die Reserven des Sportlers anzeigt. Es nützt also gar nichts, gleich zu Anfang dem Gegner auf und davon spurten zu wollen, denn sonst geht Euch ruckzuck die Puste aus.



Und das sollen Sportler sein?



Beim Stabhochsprung ist das Timing das entscheidende Element.




Vor jeder Disziplin wird die Steuerung genau erklärt... aber trotzdem geht ab und zu mal was daneben!

Comiciade

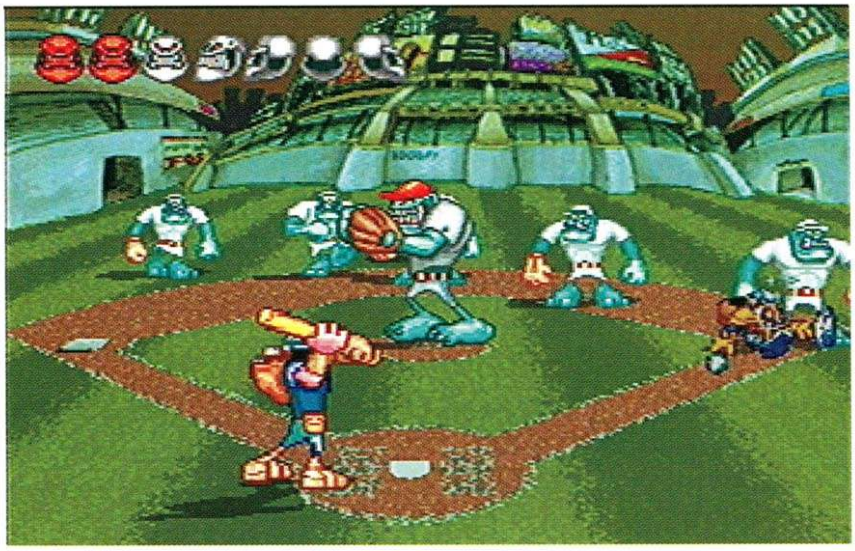
Witziger kann man die Königsdisziplin der Leichtathletik kaum mehr in Szene setzen. Die gnadenlos überzeichneten Charaktere liebt man von der ersten Sekunde an, erst recht wenn sie mit dem Posen beginnen. Herrlich animiert raufen sie sich die Haare, kauern zu Tode betrübt am Boden oder kokettieren mit ihrem makellosen Körper - da bleibt kein Auge mehr trocken. Überhaupt ist es der Grafikstil, der für eine stimmungsvolle Atmosphäre sorgt. Den Speer in malerischem Abendrot auf eine Weite von hundert Meter zu schleudern, das hat schon was. Spielhallengerecht gelingt der Einstieg ins Game kinderleicht, zumal die Steuerung vor jeder Disziplin in einer kleinen Animation perfekt erklärt wird. Die Laufdisziplinen schenken nicht dem schnellsten Joypad-Rüttler den Sieg: nur wer seine Kräfte geschickt einteilt, landet auf dem Treppchen ganz oben. Laut Sega Deutschland war die Konvertierung ein ziemlicher Schnellschuß - es könnte ein Volltreffer werden!

THREE DIRTY DWARFES

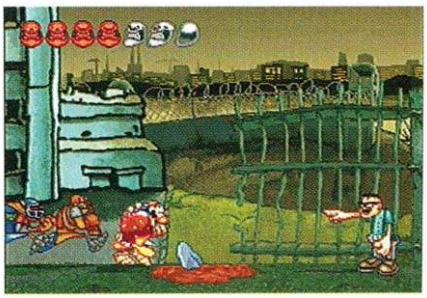
INFOS

System: .....Saturn
Genre: .....Beat'em Up
Spieler: 1-3
Hersteller: .....Sega
Entwickler: .....Novotrade
Testmuster: .....Sega
Veröffentlichung: .....K.A.

STEPHAN GIRLICH



Schädel-Baseball im Yankee-Stadion.



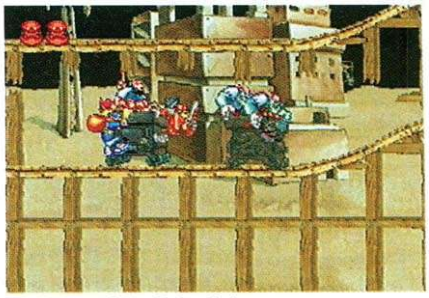
Der kleine Giftzwerg mit der Brille wird schnell sauer.

Die Programmier-Firma Novotrade, die sich mit der Delphin-Saga Ecco einen Namen gemacht hat, steht kurz vor der Vollendung eines Produktes, das den Ungarn das Anknüpfen an diesen Erfolg ermöglichen könnte.

Die Hauptdarsteller des etwas anderen Beat´em Ups sind drei Wikingerartige Barbaren, die sich nach dem Final Fight-Prinzip durch fünfzehn Level prügeln. Sie stellen das Rettungskommando für vier Kids dar, die von bösen Mächten entführt worden sind. Jeder der Zwerge (engl. Dwarfes) hat seinen individuellen Kampfstil. Einer wirft den dämonischen Gegnern eisenhaltige Gegenstände an die Birne, der nächste ballert sie mit der Pump-Gun um, während der dritte Steine mit einem Baseball-Schläger durch die Gegend drischt. Wird ein Mitglied der chaotischen Truppe besiegt, bleibt er am Boden liegen, und der hinter ihm Laufende tritt an seine Stelle. Und er tut gut daran, seinem Kumpel einen festen Schlag auf die Zwölf zu geben, damit dieser wieder aufsteht und sich hinten anstellt. Auf diese Weise durchstreift man die Bronx, kämpft gegen Kampfhunde, aggresive Kamikaze-Ratten oder fährt im besten Donkey Kong Country-Stil auf einer vorsinflutlichen Achterbahn.

Gesägt, tun getan

Novotrade hat eine Vielzahl an witzigen und originellen Charakteren kreiert, die sich, anders als bei vielen Vertretern dieses Genres, über die ellenlangen Abschnitte kaum wiederholen. Besonders hervorzuheben ist das schreiend komische Extra-Waffen-System. Hier verwandelt sich das dynamische Trio bspw. in einen grüngesichtigen Superheld, der mit irrem Blick Salven in die Monster-Reihen feuert. Einzig der Schwierigkeitsgrad scheint etwas hoch angesetzt. Bei so manchem Endgegner führt nur eine der vielen Angriffsmöglichkeiten zum Erfolg, und bis diese herausgefunden wurde, liegen die drei Recken derweil benommen am Boden und das Spiel ist vorbei. Wir hatten mit der Preview-Version schon einen Heidenspaß und hoffen, in der nächsten Ausgabe eine Testversion vorstellen zu können.



Die Fahrt auf der Achterbahn.



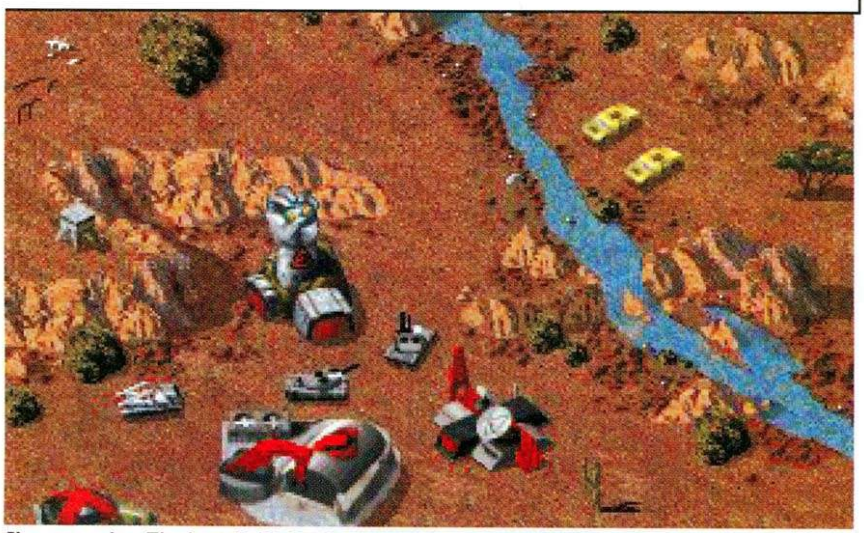
Die Gefängnisanlage im letzten Level, in der die Kids gefangengehalten werden.

COMMAND & CONQUER

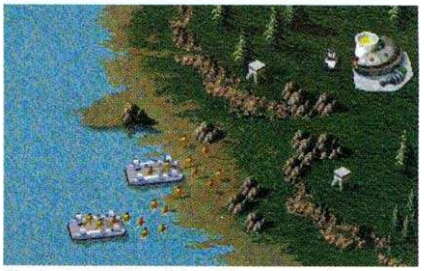
JULIAN OSSENT

INFOS

System: .....Saturn
Genre: .....Strategie
Spieler: 1-2
Hersteller: .....Virgin
Entwickler: .....Westwood Studios
Testmuster: .....Virgin
Veröffentlichung: .....August



Eingesammeltes Tiberium wird in Credits umgewandelt und für Bauwerke oder Truppen verwandt.



Nachschub trifft auf dem Wasserweg ein.

Einmal wieder befinden wir uns in einer düsteren Zukunft. Die heute bestehenden Staaten existieren nicht mehr, die GDI (Global Defense Initiative) und die Bruderschaft von NOD teilen sich friedvoll die Weltherrschaft.



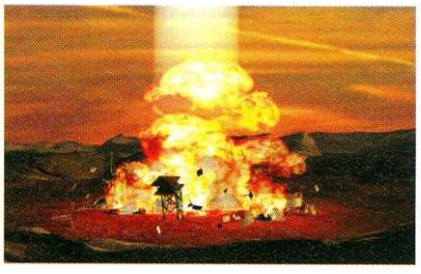


Doch als eine Pflanze entdeckt wird, die das Tiberium produziert, einen Rohstoff, in dem alle anderen Metalle vorhanden sind, geraten die beiden Militärmächte aneinander. Der Kampf um die Tiberiumfelder beginnt.

In bester Dune II-Manier, also als pures Echtzeitstrategiespiel, präsentiert sich Command & Conquer in neuem, grafisch edlerem Gewand. Als General der „guten" GDI oder der „bösen" NOD gilt es, die andere Partei in je 15 unterschiedlichen Szenarien zu besiegen. Anfangs muß ein Platz für das Hauptquartier gesucht werden, steht das erstmal, können Ausbauten vorgenommen werden, vom Kraftwerk über Panzerwerkstätten bis hin zu Flugabwehrstellungen ist ein reichhaltiges Repertoir von mehr als 25 Gebäudetypen vefügbar. Während man damit beschäftigt ist, seine Basis zu erweitern und mit Sammelmaschinen das Tiberium von den Feldern zu ernten, um es dann zu Hause in Credits umzuwandeln, die zum Bau neuer Waffen und Ausrüstungen benötigt werden, darf man auf keinen Fall das Auskundschaften unbekannter Landstriche vernachlässigen. Ist der Feind erstmal entdeckt, macht man sich daran, mit den sorgsam aufgebauten Truppen, dessen Hauptquartier zu zerstören. Sind alle gegnerischen Einheiten vernichtet, geht es zum nächsten Szenario.

Hitverdächtig

Grafisch und spielerisch verspricht Command & Conquer ein echter Leckerbissen zu werden, die ursprüngliche PC-Version heimste mehr Preise ein als kaum ein Titel zuvor, unter anderem den des „Spiel des Jahres 1995". Durch den knackigen Schwierigkeitsgrad und die auf Silicon Graphics berechneten Zwischenspänne ist langer Spielspaß und dichte Atmosphäre nahezu garantiert, der Tests mit vielen Einsteigertips folgt in einer der nächsten FUN GENERATIONs.





WIR ÜBER UNS

(Photo v. l. n. r.) Kai, Binzi, Stephan, Julian, Philipp, Stefan, Bastian, Markus, Götz

Es ist an der Zeit, aus der gesichtslosen Anonymität herauszutreten.

Nach sieben Ausgaben wollen wir uns endlich auch einmal vorstellen.

Hallo, wir sind die FUN GENERATION!

Kai

Der Layout-Chef hegt besondere Vorlieben für 3D-Programme, obskure Musik und Jamaica. Er pendelt permanent zwischen dem FG-Tonstudio und seinem geliebten Power Mac 9500 hin und her. Seit geraumer Zeit ist er mit dem „Render"-Wahnsinn infiziert. Seine Lieblingsspiele sind Motor Toon GP2, Bug! und Formel 1.

Binzi

Der Amateur-Rennfahrer hat sich seine Haare wasserstoffblond färben lassen, was seine Freundin an den Rand eines Schreikrampfes brachte. Am liebsten heizt er mit seinem Porsche über den Nürburgring oder er kaut Götz, Stephan und Kai ein Ohr ab. Seine Lieblingsspiele sind Super Mario Kart, Sega Rally und Ridge Racer.

Stephan

Der stellvertretende Chefredakteur lebt seit der ersten FUN GENERATION-Ausgabe nur noch für seinen Job. Sechs Stunden Schlaf müssen genügen, die restliche Zeit verbringt er größtenteils damit, die hyperaktiven freien Mitarbeiter unter Kontrolle zu halten. Seine Lieblingsspiele sind Sega Rally, International Superstar Soccer Deluxe und wipEout.

Julian

Zwei "M´s" bestimmen seit kurzem sein Dasein: Medizinstudium und Mädchen. Sehr nett, daß er es trotzdem ab und zu mal schafft, sich in den Redaktionsräumen blicken zu lassen. Seine Lieblingsspiele sind Iron Storm, Formel 1 und Mädchen...

Philipp

Verrichtet gerade seinen Zivildienst. Aber keine Sorge, er hat sich ´nen Platz in einem Klosterinternat für Mädchen ergattern können, und soweit wir es mitbekommen haben, hängt er sich dort wirklich voll rein! Seine Lieblingsspiele sind Rares indiziertes Prügel-Game, Ridge Racer und Street Fighter 2.

Stefan

Der Mann ist die gute Seele des Redaktionsteams. Außerdem verfügt er über die größte Neo Geo-Modulsammlung der Welt und baut jede Konsole in Windeseile zum Multi Norm-Gerät um. Seine Lieblingsspiele sind Iron Storm, Samurai Shodown 2 und King of Fighters 95.

Bastian

Der Allrounder hat gerade sein Abi erfolgreich durchlitten und düst gerne auf seinem Motorrad mit Stephan und Stefan im Road Rash-Stil um die Wette. Seine Lieblingsspiele sind Alien Trilogy, Road Rash und The Need For Speed.

Markus

Unser Youngster ist endlich achtzehn Jahre alt und das angesagteste Stück Fleisch in seiner Schule. Mit stoischer Ruhe zockt er garantiert jedes Spiel durch. Seine Lieblingsspiele sind Super Mario RPG, Donkey Kong Country 2 und Puzzle Bobble.

Götz

Der Chefredakteur entspannt sich am liebsten mit seiner Heimkino-Anlage oder liefert sich harte Gefechte mit Stephan beim International Superstar Soccer Deluxe. Er hat sich gerade vom Blutsturz nach der Brandmeldung erholt und weigert sich den Film „Backdraft" anzuschauen. Seine Lieblingsspiele sind International Superstar Soccer Deluxe, Tekken 2 und Ridge Racer.

Die FUN GENERATION-Redaktionsmannschaft erreicht Ihr Dienstags von 18-20 Uhr unter der Telefonnummer:
0931/4043710
bzw. Fax: 0931/4043711

Impact Racing

PHILIPP NOACK • ANDREAS BINZENHÖFER



Trotz eisiger Kälte haben die Kutschen keinerlei Grip-Probleme.



Wie der Porsche sind auch die restlichen Fahrzeuge realen Vorbildern nachempfunden.



Die kleine Übersicht rechts-oben zeigt die Gegner in unmittelbarer Nähe.

Bei manchen Rennspielen verhalten sich die computergesteuerten Rivalen überaus intelligent: sie blockieren den einzigen menschlichen Fahrer, wo es ihnen nur möglich ist. In solchen Situationen wünscht man sich, von einer Bordkanone Gebrauch machen zu können; Impact Racing „erhebt" genau diesen Aspekt zum eigentlichen Spielprinzip...

Anfangs verfügt unser Bolide „lediglich" über einen Laser. Indem man während des Rennens eine bestimmte Anzahl von Gegnern eliminiert, gelangt man in eine Bonusrunde. Dort können praktische Extras, wie z.B. Homing Missles (Heatseeker), Minen, Flammenwerfer oder Smart Bombs erspielt werden. Zusätzlich läßt sich aus dem anfangs schwachen Einfach-Laser ein wesentlich durchschlagskräftigerer Vierfacher machen. Bei den insgesamt 13 Kursen kommt es nicht darauf an, an welcher Position liegend man die Ziellinie überquert, sondern einzig und allein auf die Einhaltung eines Zeitlimits. Man sollte



Anfangs sind die Gegner nicht mehr als Kanonenfutter, erst in den höheren Runden wehren sie sich ernsthaft.

daher darauf achten, immer so viele gegnerische Wagen wie möglich zu pulverisieren, da diese nach ihrer Explosion wertvolle Items, wie Extra Time oder zusätzliche Armor, freigeben.

Anspruchsloser Spaß

Impact Racing wird sicherlich nicht den Preis für das innovativste Spiel 1996 einheimsen, dafür ist der Spielablauf einfach viel zu altbacken und simpel. Die grafische Aufmachung setzt vor allem auf Geschwindigkeit und nicht auf Detailreichtum. Der Techno-Soundtrack macht da keine Ausnahme, unauffällig aber schnell. Die Abwechslung auf den 13 Parcours hält sich in Grenzen, einzelne Streckenteile wurden einfach spiegelverkehrt oder in anderer Reihenfolge aneinandergesetzt, sodaß man das Gefühl eines ständigen Déjà-vus nicht los wird. In fahrerischer Hinsicht ist Impact Racing superanspruchslos: Ständiger Bleifuß kombiniert mit der Tatsache, daß es völlig wurscht ist, ob man die Kurven innen oder außen anfährt, treiben einem Sega Rally- oder Ridge Racer-gestählten Videospieler Tränen in die Augen.



Grafisch kann Impact Racing durchaus überzeugen, vor allem durch das hohe Spieltempo.

System: . . . . . .PlayStation	Hersteller: . .Virgin Interactive Ent.
Genre: . . . . . .Rennspiel	Entwickler: . . . . . .Funcom Dublin
Spieler: 1	Testmuster: .Virgin Interactive Ent.
Level: 13	
Besonderheiten: . . . .Memory Card, Passwort	Veröffentlichung: . . . . . .erhältlich
	Ca. Preis: . . . . . .99,- DM

5 von 10

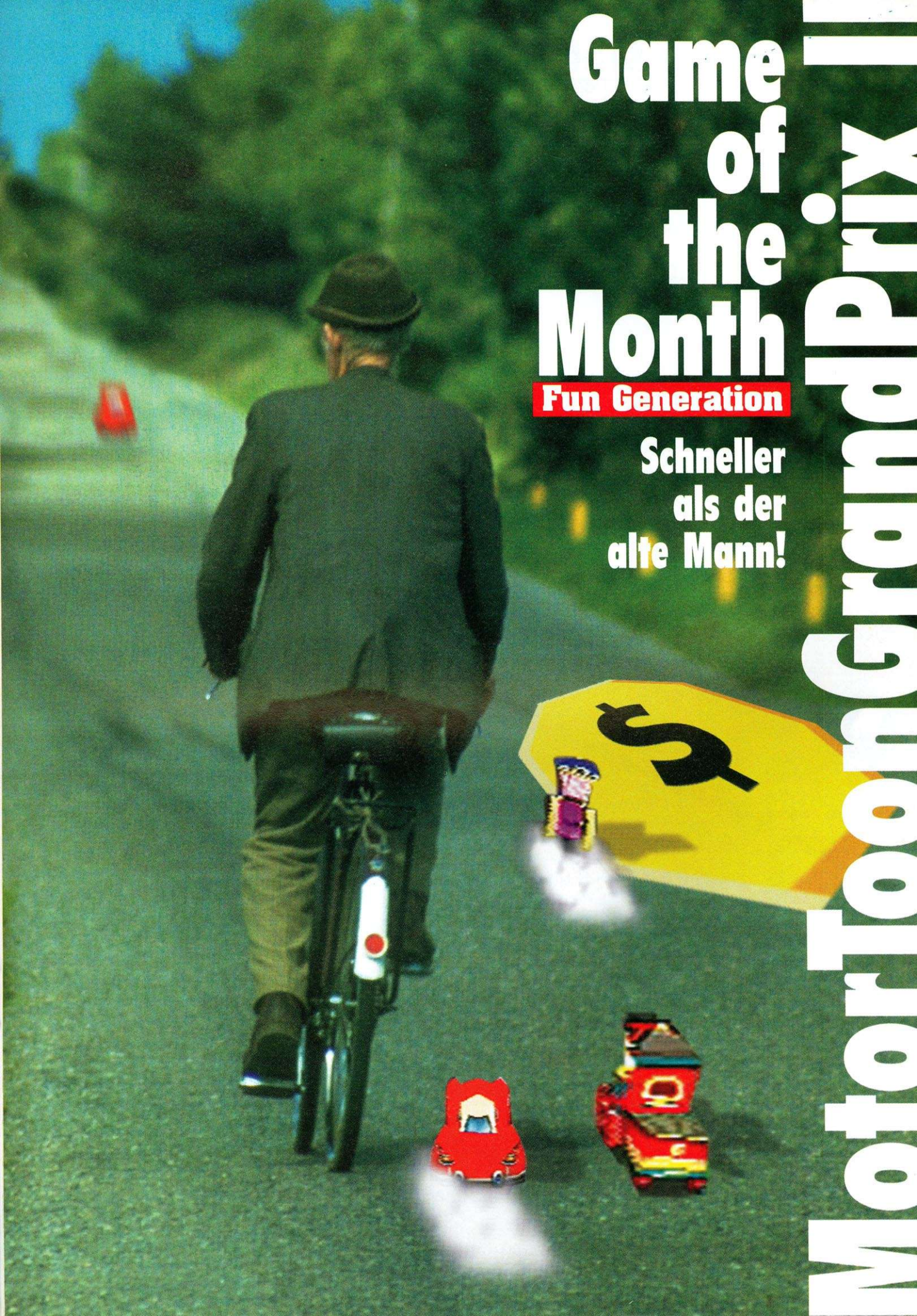
Grafik	**7**
Sound	**7**
Gameplay	**5**

Game of the Month

Fun Generation

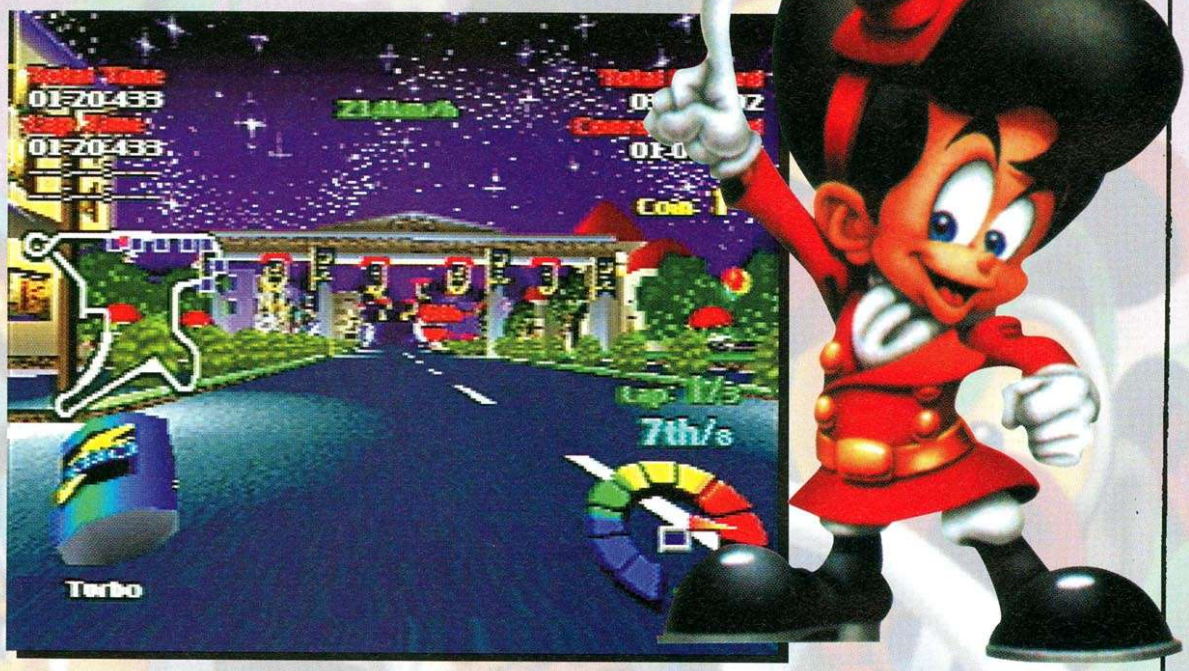
Schneller als der alte Mann!

MotorToonGrandPrix II

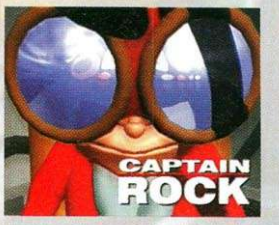


MotorToon Grand Prix II

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN - STEPHAN



Es gibt eine ganze Reihe Titel, die niemals für den europäischen Markt umgesetzt werden. Meist handelt es sich um spezielle Nischenprodukte, die sich nur in Japan oder den USA verkaufen - so die Annahme der Hersteller. Aus welchem Grund uns das vorzügliche Motor Toon Grand Prix vorenthalten wurde, läßt sich nur vermuten. MTGP war einer der ersten Titel für die japanische PlayStation und neben Ridge Racer das Hauptargument zur Anschaffung eines NeGcon-Pads. Ohne das handliche Dreh-Joypad taugt MTGP zugegebenermaßen keinen Schuß Pulver und das Zusatzgerät wird in Deutschland erst seit ein paar Monaten angeboten. Die Videospieler im Land der aufgehenden Sonne erfreuen sich derweil bereits an der Fortsetzung der Knuddelraserei, die diesmal auch in Deutschland veröffentlicht werden wird.







No NeGcon, no fun

Bevor man sich in den nächsten Laden stürzt und sein Erspartes aus der Tasche zieht, ist es unbedingt notwendig, den angesprochenen NeGcon-Controller oder ein Lenkrad bspw. der Firma Vidis zur erwerben. Denn mit einem normalen Joypad wird man, wie schon beim ersten Teil, wenig Spaß haben. Vorm Rennstart sollte man einige Zeit aufs Justieren der Drehregler verwenden. Es empfiehlt sich, diese Einstellungen zu speichern und vor jedem neuen Spiel von der Memory Card einzuladen.

Die zur Auswahl stehenden Vehikel haben sehr unterschiedliche Fahreigenschaften. Captain Rock beschleunigt schnell, hat aber eine weniger gute Kurvenlage. Bolbox ist langsam, seine Stärke ist die gute Kontrollierbarkeit. Raptor&Raptor lassen sich kaum unter Kontrolle halten. Penguin Bros. brauchen sehr lange zum Beschleunigen, haben aber eine akzeptable Kurvenlage und entwickeln enorme Geschwindigkeit. Die beste Wahl ist zweifellos Princess Jean, ihr Himmelbett auf Rädern hat durchweg durchschnittliche Werte. Die drei Zusatzcharaktere,



Independence Day? Nein, Toon Island als modifizierte Bonus-Strecke.



Snow Village, leider ohne Rutsch-Effekte.



Graf Dracula im Haunted Castle.



Die Münzen entsprechen einem Versuch am Item-Roulette.

die man nach dem ersten Grand Prix-Sieg erhält, sind ebenfalls kaum spielbar.

Im Hauptmenü werden Championship- und Einzelrennen angeboten, zusätzlich kann man sich für Free Runs zum Training und für Zeitrennen beim Time Attack entscheiden. Ein Zwei-Spieler-Modus wurde ebenfalls integriert, allerdings nur über Link-Option. Um diese zu vereinfachen, liegt großzügigerweise eine ausschließlich für diesen Zweck verwendbare zweite CD bei, ein Beispiel, das Schule machen sollte. Die Replay Theater-Funkton ermöglicht das Abspeichern kompletter Rennen, um die erreichten Erfolge immer wieder genießen zu können. Ein hochprozentiger Motivationsschub steckt im letzten Menü-Punkt. Hinter den Goodies verbergen sich sechs Leisten mit Fragezeichen. Hier bekommt man bspw.Zusatzstrecken, drei neue Kutschen und zwei lustige Bonus-Spielchen, Motor Toon Tank Combat, ein wirklich sehr unterhaltsames Panzerspiel aus der Ego-Perspektive, und Submarine X, ein 3D-Schiffe-Versenken.



Die Einfahrt is Geisterschloß.



Der unterirdische Lava-Fluß wird von einem Drachen bewacht.

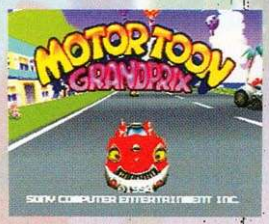
Mario Kart läßt grüßen

Waren die Strecken des ersten Teil schon eine Augenweide, das hier Gebotene kann man ohne Übertreibung als Grafik-Overkill bezeichnen. Man hat den Eindruck, daß sich die Programmierer, nachdem sie Toon Village, eine mittelalterliche Stadt mit Burgen, Seen, kleinen Brücken, Unterführungen usw., und Toon Island 2, die zugehörige Landstraße, fertig gestellt hatten, gesagt haben: „Es ist perfekt, laßt es uns noch perfekter machen!" Gulliver House 2 stellt den ultimativen Trip durch ein Spielzimmer dar. Man überquert eine rotierende Roulett-Drehscheibe, biegt auf ein Schachbrett ab, läßt den brennenden Kamin links liegen und umkurvt gigantische Früchte-Schalen. Ist noch eine Steigerung möglich? Crazy Coaster zeigt nie für möglich gehaltene Transparenz-Strecken. Das Prunckstück der Gei-



Das Item-Roulette am rechten Bildrand.

MotorToon Grand Prix

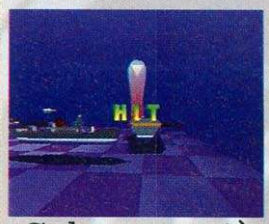




Bonus Games



Tank-Combat



Submarine X

sterbahn Haunted Castle ist das verwunschene Schloß, in dem man sogar die Gemälde an der Wand, auf denen natürlich Horror-Figuren abgebildet sind, betrachten kann. Wie schon so oft sind die Zusatzkurse die Hauptstrecken, nur andersherum gefahren. Dies ist aber gerademal die halbe Wahrheit, denn die Entwickler haben aus Toon Village eine Schneelandschaft gezaubert, Toon Island 2 wurde nächtlich erleuchtet, Galaxy Coaster in grünes Licht getaucht, Gulliver House 2 vom Innenarchitekten etwas umgestaltet, und Haunted Castle erinnert mehr an die Himmelspforte als an das Tor zur Hölle.

Ganz neu sind die Extras, die Mario Kart-like während des Rennens eingesetzt werden können. Mit jeder eingesammelten Münze eröffnet sich die Möglichkeit, ein Glücksrad in Bewegung zu setzen und ein Item zu gewinnen. Bomben, ein zielsuchender Feuerball, Dynamit, eine Rakete oder ein 32 Tonnen Gewicht, das auf den Gegner fällt, sind typische Angriffswaffen. Turbo, Unverwundbarkeit oder Unsichtbarkeit bspw. dienen zur Defensive bzw. geben gewisse Rennvorteile.

Das größte Manko an MTGP2 ist leider die Steuerung. Schlecht ist sie eigentlich nicht, doch wer jemals den ersten Teil gespielt hat und dessen gnadenlos direkte Steuerung zu schätzen weiß, wird ziemlich enttäuscht sein. Abgesehen davon, daß man nur Princess Jean als konkurrenzfähiges Auto ansehen kann, muß man vor vielen Kurven gezwungenermaßen auf die Bremse treten. Die Drifts sind zwar sehr nett, kosten aber Zeit und spätestens im Expert-Rennen stößt man an seine Grenzen. Das Gegnerverhalten ist zudem ziemlich intelligent und manchmal geradezu fies, allerdings gibt´s ab Schwierigkeitsstufe „Professional" keine Extras mehr.

MTGP2 stellt auf jeden Fall ein Highlight im Videospiel-Rennzirkus dar, Fans werden wohl dennoch den ersten Teil vorziehen.



In Gullivers Haus stehen die Billard-Kugeln Spalier.





Fantastische Transparenz-Effekte bei Crazy Coaster.



Toon Island 2 entspricht vom Design fast dem Verlauf der ersten Strecke.

9 von 10

System:	PlayStation
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Level:	entfällt
Besonderheiten:	Link-CD, Memory Card, neGcon
Hersteller:	SCI
Entwickler:	Susuma Matsushita
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 852589
VÖ:	Import / dt. Version: August
Ca. Preis:	129,- DM

Grafik	**9**
Sound	**8**
Gameplay	**8**

SKELETON WARRIORS

STEPHAN GIRLICH • BASTIAN LURZ

Als der König von Luminicity stirbt, nutzt der finstere Baron Dark die für ihn günstige Situation aus, um den mit mystischen Kräften versehenen Lightstar-Kristall in seine Gewalt zu bringen. Thronfolger Prinz Justin Steel stellt sich ihm todesmutig in den Weg, doch bei der Auseinandersetzung zerbricht der Kristall und überträgt seine enormen Kräfte auf die beiden Kontrahenten. Baron Dark verwandelt sich in ein lebendes Skelett und schart eine Armee der Finsternis um sich; der junge Thronfolger wird zu Prinz Lightstar, mit der Fähigkeit, tödliche Energiebälle auf seine Gegner zu schleudern. Zudem ist der Königssohn ein Meister des Schwertkampfes. In bester Final Fight-Manier dirigiert Ihr den hübsch animierten Helden durch insgesamt vier Missionen, die jeweils in mehrere recht kurze Level unterteilt sind. Vernichtete Gegner hinterlassen Kristalle und Power Ups, am Ende jeder Runde wartet der obligatorische Obermotz.



Die Endgegner sind nicht sonderlich schwer zu besiegen, vor allem der Yeti hat nur wenig zu lachen.

Einstiegshilfe

Die 3D-Runden sind reine Bonusrunden, die man nicht bis zum Schluß überleben muß, um weiterzukommen. Da aber gerade am Ende die meisten Power Ups aufgesammelt werden können, sollte man es zumindest versuchen. Schwenkt dazu einfach ständig von links nach rechts und ballert blindlings drauflos, dann dürfte es keine Probleme geben.



Mehr Schein als Sein

Skeleton Warriors paßt perfekt in die Schublade „anspruchslose Action-Kost mit hohem visuellem Unterhaltungswert". Die komplett gerenderten Grafiken und die Motion Capture-Animationen sind auf den ersten Blick zwar beeindruckend, können die spielerischen Schwächen aber nur kurzzeitig überdecken. Immer nach dem gleichen Strickmuster läuft man ein paar Meter in Richtung rechten Bildschirmrand, wird dort von einer unsichtbaren Wand aufgehalten, metzelt ein paar Scheintote endgültig nieder, usw., usw.... Zwischendurch quält Ihr Euch durch unglaublich bescheidene 3D-Bonusrunden, gebt einem Endgegner was auf die Mütze, und das war´s dann auch schon. In den höheren Leveln nimmt außerdem die Zahl der unfairen Stellen mit vorprogrammiertem Energieverlust drastisch zu.

Das hohe technische Niveau in allen Ehren, aber bislang entscheidet immer noch das Gameplay über die Klasse eines Spiels, und hier erreicht Skeleton Warriors gerade mal dürftigstes Mittelmaß.



Vernichtete Gegner hinterlassen grundsätzlich Extras, deren Aufsammeln den Feind erst endgültig ins Jenseits schickt.





Dieses blaue Symbol bedeutet ein Extraleben.



5 von 10

System:	PlayStation
Genre:	Hack´n Slay
Spieler:	1
Level:	4 Missionen
Besonderheiten:	keine
Umsetzungen:	Saturn
Hersteller:	Virgin
Entwickler:	Playmates
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 852589
Veröffentlichung:	US-Import
Ca. Preis:	109,- DM

Grafik	8
Sound	8
Gameplay	5

STARFIGHTER 3000

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

Starthilfen

Die Missionen werden durch eine Pyramide aus Kugelreihen repräsentiert. Man kann, sobald man eine solche Reihe angefangen hat, jede der darin befindlichen Missionen auswählen.
Während der Rookie-Missionen sollte man zuerst versuchen, sein Flugzeug durch Kristalle und Fallschirme optimal aufzurüsten. Kristalle befinden sich in den Überresten zerstörter Gegner, großer Gebäude oder in vernichteten Bäumen. Extras wie bspw. eine bessere Steuerung, Raketen oder Minen finden sich auch in den regelmäßig niedergehenden Fallschirmen, die man schnellstmöglich orten und abfangen sollte.
Es ist zudem hilfreich, mit der Ego-Perspektive zu spielen, da man so ein weitaus realistischeres Fluggefühl hat.

Die Rebellion wurde niedergeschlagen, die verbliebenen Stellungen ohne Gnade vom FedNet attackiert. Dieses Regime ergreift die Macht im Jahre 3037 und verspricht Frieden für die Überlebenden der erbarmungslosen Kriege des letzten Jahrtausends. Die Aufgabe der StarFighter 3000-Gruppe ist einfach zu formulieren: die noch existierenden Aufständigen vernichten, und die Kriegstreiber, auch die auf anderen Planeten, exekutieren. Es wird gefordert, erbarmungslos alles und jeden zu zerstören, was sich einem in den Weg stellt, denn, in diesen verseuchten Welten gibt es keine „unschuldigen" Zivilisten.

Diese primäre Aufgabenstellung des FedNet übt auf viele junge Kadetten einen magischen Reiz aus. Kampf, Abenteuer und Zerstörungswut, die meisten sind wenigstens aufgrund einer dieser Anreize in die Staffel eingetreten. Zur Grundausbildung gehören fünfzehn Übungsmissionen. Hier lernt man, was für eine Höllenmaschine der Predator Mark IV darstellt. Der Vogel fliegt sogar bis in den Orbit, um dort gegen ein-



Am linken Flügel sieht man ein Düsen-Power Up.



Auch im Weltraum kann gekämpft werden.


Die Objekte sind mittelmäßig detailiert dargestellt, vermitteln aber ein positives Gesamtbild.




Das Mutterschiff: es muß beschützt und nach fast jedem Einsatz angeflogen werden.





Das Intro>>>

dringende Raumschiffe zu kämpfen. Und er kann während des Fluges seine Waffensysteme erweitern. Fängt man einen Fallschirm mit Ausrüstung auf oder sammelt Energie-Kristalle zerstörter Gegner, Häuser oder auch Bäume ein, erhält man bspw. einen neuen Raketensatz, einen Beam-Laser, der mit wenigen Schüssen ein Hochhaus einstürzen läßt, oder Megabomben, die weiteläufige Landstriche dem Erdboden gleichmachen können. Es gehört zu den vorgeschriebenen Praktiken eines Piloten, schwieriges Gelände zu „terraformen". Dabei schießt man bspw. Löcher in Berge, um gut bewachte Talkessel anzufliegen. Wurden die ersten Missionen im Simulator inklusive den Examen bewältigt, wird man zum Koporal befördert. Jetzt wird es ernst, denn als Führer einer Staffel befiehlt man seiner Einheit zum gegebenen Zeitpunkt Alarmbereitschaft, Defensiv-Verhalten, Einzel-und Gruppenangriffe sowie Rückformation.



Die Laserstrahlen zerstören erst die äußere Schutzhülle Eures Starfighters.

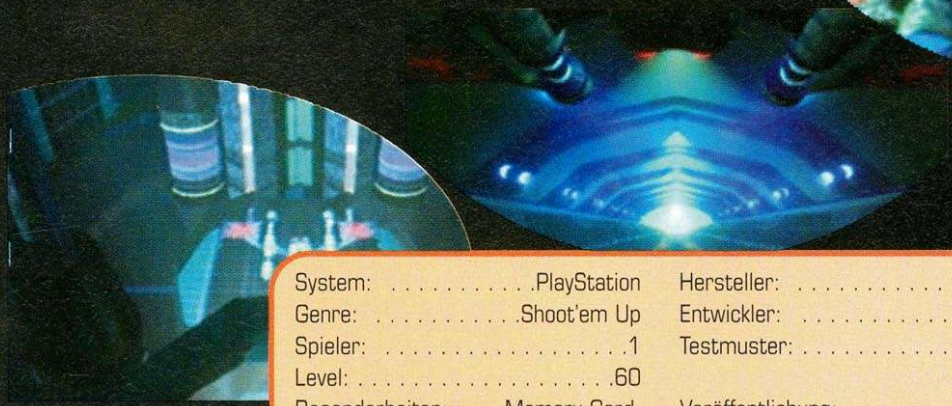
Alles auf eine Karte!

Mit der Kartenfunktion wählt man seine Primärziele aus und lockt die gewünschten Objekte an. Sie dient auch als Orientierungshilfe für den Koordinatenflug. Am unteren Flug-Bildschirmrand befinden sich Pfeile, die die Flugrichtungen zum Ziel anzeigen. Die Steuerung ist anfangs noch etwas schwammig, später bekommt man Upgrades, die das Manövrieren erleichtern. Grafisch wird sehr anständige Kost serviert. Eine rasante, wenn auch stellenweise etwas flackernd aufbauende Polygon-Landschaft, die von detailliert gezeichneten Luft-, Wasser- und Landfahrzeugen bevölkert wird. Sehr ohrenfreundlich und beruhigend sind auch die Techno-Tracks im Hintergrund. Starfighter 3000 macht lange Zeit großen Spaß, vor allem wegen der vielfältigen Missionsziele und Einsatzorte bietet es genug Abwechslung, um über einen längeren Zeitraum am analogen oder digitalen Steuerknüppel zu fesseln.



Sogar in den Bäumen verstecken sich Power Ups.





System:	PlayStation	Hersteller:	Konami
Genre:	Shoot'em Up	Entwickler:	Telstar
Spieler:	1	Testmuster:	Telstar
Level:	60		
Besonderheiten:	Memory Card, dt. Sprachausgabe	Veröffentlichung:	August
		Ca. Preis:	109,- DM

8 von 10

Grafik	8
Sound	8
Gameplay	8

OLYMPIC SOCCER

STEPHAN GIRLICH • GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

DAS INTRO







Im Gegensatz zur Europameisterschaft genießt das olympische Fußballturnier einen weitaus geringeren Stellenwert.

Bis in die 80er Jahre hinein stellten vornehmlich osteuropäische Staaten den Olympiasieger. Deren vom Staat unterhaltene Spieler verstießen nicht gegen den verschmähten Profistatus, so daß die Teams praktisch in Bestbesetzung am Turnier teilnehmen konnten. Besonders erfolgreich zwischen 1952 und 1972 war Ungarn mit drei Goldmedaillen, einer Silbermedaille und einer Bronzemedaille.

Mannschaften wie Deutschland oder England schicken dagegen wegen der Altersbeschränkung auf 23 Jahre - maximal drei Spieler dürfen älter sein - bessere U21-Teams in den olympischen Wettkampf. 16 Länder, aufgeteilt in vier Gruppen, haben sich für das Finale in den USA (Atlanta kein Austragungsort) qualifiziert. Jeweils die beiden Gruppenersten tragen dann nach dem K.o.-System den Sieg aus. Ein Arcade-Modus sowie diverse Meisterschaften runden die Spielmodi ab. Vor jedem Match stellt man Regelfestigkeit, Spiellänge und Wettereinflüsse ein, dann rollt schon die Kugel. Der Winkel für die Kameraposition der drei Perspektiven (Seite, Tor, isometrisch) läßt sich in der Höhe vierfach variieren, die Vogelperspektive ist als weitere Alternative völlig unspielbar.



Die sehr eckigen Polygon-Figuren hätten bei einem Schönheitswettbewerb nur wenig Chancen.

Tabellenführung

Ein Next Generation-Soccer ohne Kommentator ist wie Pommes ohne Ketchup. Dahingehend hat man bei Olympic Soccer ganze Arbeit geleistet: Über 1700 Sprachsamples von SAT1-Sportreporter Johannes B. Kerner sorgen für eine authentisch und kompetent wirkende verbale Begleitung während der Spiele - eine Tatsache, die bislang kein Konkurrenzprodukt aufweisen konnte. In spielerischer Hinsicht steht klar die Action im Vordergrund. Das Leder wandert schnell durch die eigenen Reihen, Verschnaufpausen sind selten. Bei Schüssen ist richtiges Stellungsspiel gefragt, da die Kicker den Ball grundsätzlich in Blickrichtung weiterleiten. Doch läßt sich das Leder genial anschneiden, so daß Sonntagsschüsse in den Winkel keine Seltenheit sind. Olympic Soccer übernimmt auf der PlayStation die Tabellenführung, allerdings war die Konkurrenz bislang auch nicht sonderlich stark.



Im Strafraum heißt es kühlen Kopf bewahren.





oben: In der Wiederholung läßt sich der Blickwinkel beliebig einstellen.

8 von 10

Grafik **7**

Sound **7**

Gameplay **8**

System: . . . . . .PlayStation	Hersteller: . . . . . .CentreGold
Genre: . . . . . .Sportspiel	Entwickler: . . . . . .Silicon Dreams
Spieler: 1-2	Testmuster: . . . . . .CentreGold
Level: . . . . . .entfällt	
Besonderheiten: . . . .Memory Card, dt. Sprachausgabe	Veröffentlichung: . . . . . .Erhältlich
	Ca. Preis: . . . . . .109,- DM

DRAGONBALL Z

ANDREAS BINZENHÖFER • STEFAN HELLERT

Drei japanische Anime-Figuren prügeln wie verrückt auf einen ihrer Feinde ein, wobei ihnen Schwerkraft ein Fremdwort zu sein scheint.

Dank Bandai dürfen seit kurzem auch deutsche Importfreaks mit PlayStation im Wohnzimmer an der, zumindest in Japan erfolgreichen, Dragonball-Serie teilhaben und sich mit den Anime-Männchen die Rübe einhauen.

Im Gegensatz zu herkömmlichen Beat'em Ups wurde die Steuerung der Kämpfer eher halbinteraktiv gestaltet. So läßt sich Eure Spielfigur lediglich auf den Gegner zu und von diesem wegbewegen, von einigen Ausweichmanövern per Special Move einmal abgesehen. Die Tastenbelegung ist zudem auch recht spärlich ausgefallen: man kann gerade mal zuschlagen, Feuerbälle produzieren, sich decken und die eigene Power aufladen. Ziel des Spiels ist es mehr Treffer als der Gegner zu landen, um einen zunächst zweifarbigen Powerbalken gänzlich mit der eigenen Farbe zu füllen. Ist dies vollbracht, führt der eigene Spieler einen Super Move aus, der dem Gegner die eigentliche Lebensleiste verkürzt. Für Nichtjapaner eher uninteressant ist ein recht langwieriger Story Mode, der sich nach jedem Kampf zwischenspeichern läßt.



Ist der Powerbalken komplett blau gefärbt, führt Euer Fighter einen Super Move aus.



Keine Angst, auch die Gegner treten maximal zu dritt an.



Das Energiefeld vervielfacht Eure Kräfte.

Halbinteraktive Steuerung

Hat man das leicht innovative, aber nicht unbedingt gute Spielsystem erst einmal durchschaut, können durchaus ein oder zwei spaßige Kämpfe folgen, aber eben nur einer oder zwei. Nach längerem Spielen entpuppt sich Dragonball Z als recht langweilige Beat'em Up-Variante. Vor allem die Super Moves offenbaren einen extrem hohen Nervfaktor. Wenn der schwarzhaarige Zeichentrickgnom zum x-ten mal anfängt, fünf Minuten lang herumzuzaubern, ohne dies unterbrechen zu können, und dann weitere endlose Zeiteinheiten damit verbringt, Schnee gen Himmel zu schicken, nur um seinem Gegner dann eine Kugel auf den Zeh zu werfen, stöhnt die gesamte Red.: Oh nein, die Schneemann-Nummer! Da Dragonball Z ansonsten hauptsächlich durch seine unglaubliche Unübersichtlichkeit auffällt, sollten selbst Hardcore-Prügelfans einen eventuellen Kauf mehrmals überschlafen.

Einstiegshilfe

Eine recht wirkungsvolle Taktik schwerere Gegner zu besiegen, funktioniert wie folgt: wählt Euch eine Spielfigur, schwebt auf den Feind zu und schlagt auf ihn ein. Versucht er sich aus dem Staub zu machen, verfolgt Ihr ihn und prügelt weiter auf ihn ein. Ist Eure Figur konditionell am Ende (gelber Balken ist leer), wechselt Ihr einfach auf den nächsten Kämpfer. Auf diese Weise könnt Ihr den Computer permanent bearbeiten und Eure ausgebrannten Fighter regenerieren sich automatisch. Bei mehreren Gegnern empfiehlt es sich, sie der Stärke nach zu attackieren.

System:	PlayStation
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	entfällt
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Bandai
Entwickler:	Bandai
Testmuster:	World of Games 06221 / 184134
Veröffentlichung:	Japan - Import
Ca. Preis:	K.A.

3 von 10

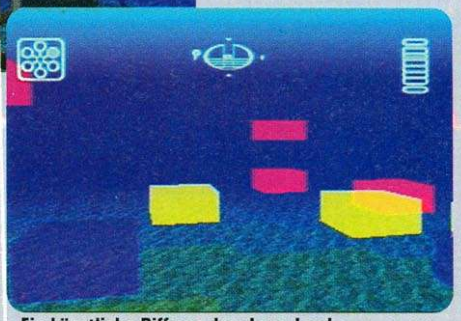
Grafik	3
Sound	4
Gameplay	5

Aquanaut's Holiday

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL



Die Basisstation



Ein künstliche Riff aus dem Lego-Land...

Das Mini-U-Boot legt von der Basis-Station ab. Mein Vorhaben ist es, seltene Fischarten und vielleicht auch den legendären Quastenflossler aufzuspüren. Zuerst präsentiert sich die Meereslandschaft noch ziemlich öde und unbevölkert, bis erste Schwärme von kleinen Fischen, die schon hungrig von einem mittelgroßen Blauwal belauert werden, an mir vorüberziehen. Je weiter ich mich von der Station wegbewege und nach einem günstigen Platz für mein künstliches Riff suche, desto mehr verändern sich die Lichtverhältnisse, und die Meeresbewohner werden immer skurriler. Immer wieder türmen sich plötzlich gewaltige Felsformationen vor mir auf, die durch die trübe Suppe nur schwerlich auszumachen sind, oder ist es der späte Grafikaufbau? Grafikaufbau?! Hoppla, ich befinde mich ja in einem Videospiel.

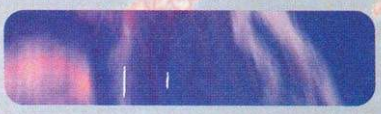
Einstiegshilfe:

Den meisten Spaß an dieser Selbsterfahrung hat man mit einem möglichst großen Fernseher in einem abgedunkelten Raum, wobei die PlayStation auch an die Stereo-Anlage angeschlossen sein sollte. Um die Tauchausflüge sinnvoll zu gestalten, empfiehlt es sich, vor jedem Trip ein paar Steine ans Riff anzubauen. Die interessantesten Fische findet man nach ca. 20- 30 Minuten Tauchfahrt auf nördlichem Direktkurs von der Station. Leicht nordwestlich befindet sich der legendäre Riesenfisch, der allerdings ein selten dröger Geselle ist.











Ravers Chill-Out Liebling

So hundertprozentig kommt die Unterwasser-Erfahrung in letzter Konsequenz nicht rüber. Zwar ist das PlayStation-Meer von unzähligen, verschiedenen Fischen, Walen, Schildkröten usw. bevölkert, doch die kargen Felswände, die sich zudem viel zu spät aufbauen, vermitteln eine ziemliche Trostlosigkeit. Das Bauen eines Riffs gerät ebenfalls zum Geduldsspiel; bis sich endlich einmal diverse Kulturen angesiedelt haben, befindet sich der Spieler schon an seiner Motivationsgrenze. Einzig die Suche nach dem versunkenen Schiff oder dem legendären Riesenfisch macht kurzzeitig Laune. Vermißt habe ich besonders die Interaktion der Fische untereinander und mit dem Taucher. Nur in punkto Sound besticht Aquanaut´s Holiday. Die Ambient-Klänge, die mal wunderschöne oder auch bedrückend unheimliche Stimmungsbilder erzeugen, sind im Videospiel-Genre wirklich herausragend. Raver, die nach 48 Stunden völliger Techno-Extase die totale Entspannung suchen, können hier optimal aus-"chillen". Als Spiel im eigentlichen Sinne kann ich das hier Gebotene nicht bezeichnen und enthalte mich deshalb der Wertung.



Die Verschiedenartigkeit der Fische ist beeindruckend



Sogar Tiefsee-Krebse und Krabben tummeln sich im Sony-Meer

entfällt

System:	PlayStation
Genre:	Experience Game
Spieler:	1
Level:	entfällt
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	SCE
Entwickler:	Artdink
Testmuster:	SCE
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	7
Sound	7
Gameplay	entfällt

PRO PINBALL - THE WEB

STEPHAN GIRLICH • GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

Auf den ersten Blick gibt sich diese Flipper-Simulation höchst spartanisch: ein einziger Tisch soll genügen, um die Fans der silbernen Kugel vor den Screen zu locken.



Dafür habt Ihr die Qual der Wahl zwischen sechs verschiedenen 3D-Perspektiven, davon drei mit eingeblendetem Dotmatrix-Display. Der Tisch verfügt über drei Flipper, zwei Rampen, zwei Loops, sowie zahlreiche Spinners, Bumbers und weitere Goodies. Der Kugelabzug läßt sich leider nicht variieren, dafür haben die Entwickler neben den üblichen Features, wie beispielsweise Multiball, zahlreiche versteckte Modis integriert, die wir hier aber natürlich nicht verraten. Nur soviel: auf dem LCD-Panel werden dann abgesehen von den Punkten auch witzige Animationen gezeigt. Je nach Situation ändert sich die Musik, der Soundtrack ist insgesamt von hoher Qualität. Die Soundeffekte sind gesampelt und werden durch etwas Sprachausgabe aufgewertet. In grafischer Hinsicht fallen zwei Dinge auf: zum einen ist The Web recht dunkel gehalten, zum anderen spiegelt sich auf der silbernen Kugel der gesamte Spieltisch wieder. High Scores können auf Memory Card festgehalten werden.



Einer für alle

Weniger ist manchmal eben doch mehr, bei Pro Pinball - The Web mit Sicherheit. Der Tisch ist originell und liebevoll designt, der Kugellauf höchst realistisch und das Zielen gelingt mit etwas Übung immer besser. So ist es nur verständlich, daß sich selbst nach stundenlangem Zocken beim Spieler kaum Ermüdungserscheinungen einstellen. Natürlich sinkt die Motivation aber etwas, wenn man The Web alle Geheimnisse entlockt hat. Einzig wirklicher Schwachpunkt: die Soundeffekte klingen ziemlich schlapp und können mit den rockigen Musikstücken nicht ganz mithalten. Insgesamt aber ist Pro Pinball Grund genug, den Originalen in der Spielhalle vielleicht langsam aber sicher leise Servus zu sagen.



SLIDE SHOW













8 von 10

System:	PlayStation
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-4
Level:	entfällt
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Laguna
Entwickler:	Empire Interactive
Testmuster:	Laguna
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	7
Sound	6
Gameplay	8

GUNSHIP

JULIAN OSSENT • STEFAN HELLERT



Trotz seines stolzen Alters, -die Erstveröffentlichung liegt mittlerweile bereits zehn Jahre zurück-, gilt Gunship immer noch als die beste Hubschrauber-Simulation auf dem Spielemarkt. Jetzt haben auch Playstation-Piloten die Möglichkeit, ihre Fähigkeiten im Umgang mit der AH-64 unter Beweis zu stellen.

Doch bevor Euch die U.S. Army für einen echten Kriseneinsatz an den Steuerknüppel ihres besten All-round-Kampfhelikopters läßt, müssen erst einmal einige Trainingsmissionen absolviert werden, um den hohen Herren zu beweisen, daß man das Offizierspatent wirklich wert ist. Nach der Beförderung zum Chief Warrant Officer 2 werdet Ihr zum Staffelführer ernannt und dürft ab sofort in den Krisenherden Mitteleuropas und des Persischen Golfs zusammen mit vier Euch unterstellten Flügelmännern den bösen Buben die Hölle heiß machen. Vor den Missionen werden die Ziele erläutert, vom Auskundschaften unbekannter Gebiete bis hin zum Absetzen eigener Spezialkommandos wird hier wirklich jede mögliche Einsatzart eines modernen Kampfhubschraubers simuliert. Nachdem man sich für einen der acht verschiedenen Helikopter entschieden hat (einige stehen Euch erst ab einem gewissen Rang zur Verfügung) müssen noch die Bewaffnung angebracht und die Wingmen eingeteilt werden, dann kann es endlich losgehen. Gesteuert werden sollte aus dem Cockpit, da nur hier alle Instrumente einwandfrei einsehbar sind, dennoch stehen noch allerhand andere Kamera-Perspektiven zur Auswahl. Per Missionskarte werden die einzelnen Waypoints ausgewählt und in möglichst niedriger Höhe angeflogen, da dann die Wahrscheinlichkeit, daß Euch das gegnerische Radar erfaßt wesentlich geringer ist. Ist das Hauptziel von den eigenen Waffensystemen ins Visier genommen, heißt es feuern was das Zeug hält; besonders viel Spaß macht es, mit der knackig wummernden Bordkanone feindliche Stellungen und Fahrzeuge in Schutt und Asche zu legen. Solltet Ihr selbst unter Beschuß geraten, und glaubt mir- Ihr werdet, könnt Ihr durch Zick-Zack-fliegen und Abwerfen von Düppeln den gegnerischen Raketen entgehen. Nach Beendigung Eures Auftrages könnt Ihr, vorausgesetzt die Punktzahl stimmt, befördert werden und Orden erhalten, um später auch auf Hubschrauber wie z.B.



Auch die Außenansicht ist gut steuerbar.

Einsteigertips

Experimentiert mit den verschiedenen Hubschraubern, der Apache ist nicht immer erste Wahl. Nutzt Berge und Täler als natürlichen Schutz vor gegnerischem Radar. Feindliche Hubschrauber und Radaranlagen als erstes abschießen. Bei allem was Ihr tut: Stay low! Ein Helikopter ist keine F-16, seine Stärke ist die Überrraschung, dazu muß man das Radar unterfliegen (weniger als 100 Ft.)









FMV



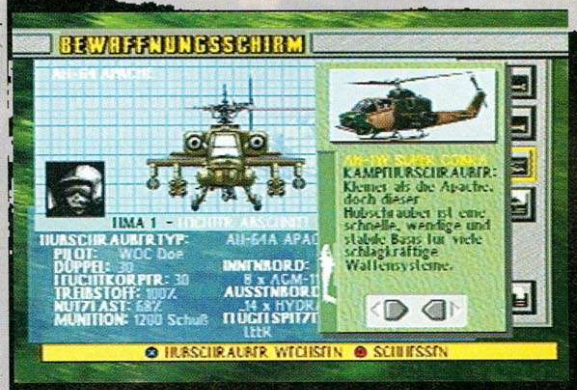
Im persischen Golf geh heißes







Hier erfahrt Ihr Eure Einsatzziele, hier werden sie als Waypoints markiert



Die Bewaffnung spielt eine zentrale Rolle.



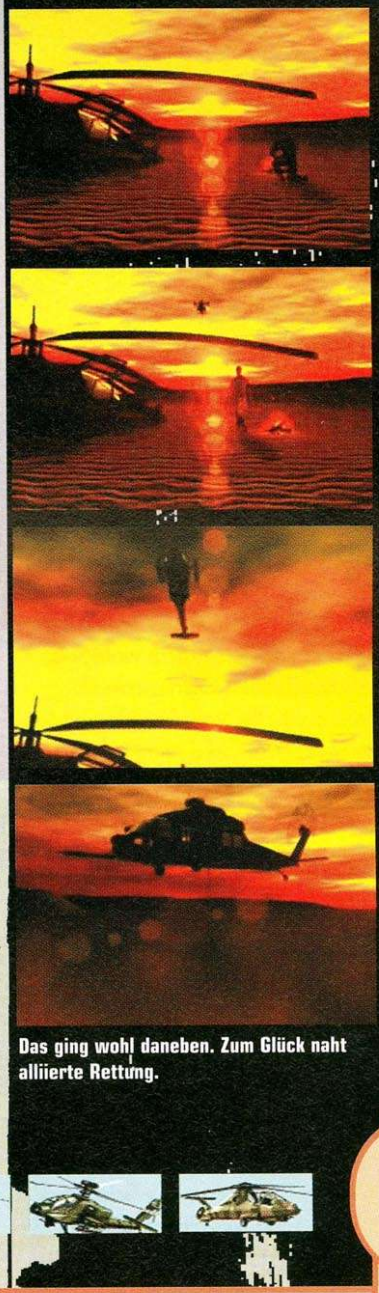
den Comanche zurückgreifen zu können. Eure Karriere endet, je nach Flugfertigkeit, entweder mit dem Erreichen des Rang eines Brigadegenerals oder in einem rauchenden Trümmerhaufen irgendwo in der Wüste Saudi-Arabiens.

Spielerische Tiefe

Auf den ersten Blick wirkt Gunship keineswegs spektakulär, ab und zu einige Hügel, hier und da ein Fluß, zwar getextured, aber alles nicht sonderlich abwechslungsreich, auch die Gegner sieht man eigentlich nur in der Zielkamera. Doch die Stärke des Programms liegt in seiner Realitätsnähe. Überall feindliche Stellungen, Konvois, die sich auch wirklich auf ein Ziel zubewegen, feindliche Panzerformationen und Fliegerstaffeln schaffen eine Atmosphäre, das man glaubt, sich in einer echten Welt zu befinden. Dank dem intelligenten Missionsgenerators ist kein Einsatz wie der andere, und durch die zahlreichen Orden und Beförderungen, sowie der Möglichkeit, eine ganze Hubschrauberstaffel selbst zu führen, bleibt man extrem lange motiviert. Auch der Schwierigkeitsgrad ist individuell einstellbar, von der Stärke der Gegner bis hin zum realistischen Flugmodell, und erlaubt so auch Anfängern einen schnellen Einstieg in die oft so abschreckend wirkende Simulationswelt. Nur Grafikfetischisten und Pazifisten kann man wirklich abraten, allen anderen sei Gunship wärmstens ans Herz gelegt, im Simulationsbereich gibt es auf keiner Konsole irgendetwas Vergleichbares.

es am
en her.





Das ging wohl daneben. Zum Glück naht alliierte Rettung.



Nachtmissionen sind grafisch besonders ansprechend.



Primary mission objectives completed.



Er kam, sah und siegte.

9 von 10

System:	PlayStation
Genre:	Flugsimulation
Spieler:	1
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Memory Card, dt. Texte
Hersteller:	Microprose
Entwickler:	Microprose
Testmuster:	Microprose
Veröffentlichung:	August
Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	7
Sound	7
Gameplay	9

OLYMPIC GAMES

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN - STEPHAN GIRLICH





Beim Diskus müssen Timing und Winkel stimmen.



Das Tontaubenschießen erinnert an US Golds / Epics Summergames für C64.



Das Bogenschießen entwickelt sich aufgrund des Windes zum Glücksspiel.

DAS INTRO



Der 100 Meter-Lauf verlangt keine technischen Finessen, einfach rütteln und ab dafür!











Was ist schöner, als jungen, motivierten Menschen zuzuschauen, die der Welt ihre Trainingsleistungen präsentieren wollen. Eine Unmasse menschlicher Dramen spielt sich in geballter Form während der aller vier Jahre stattfindenden Olympiade ab. Stars werden geboren und fallen vom Himmel. Läufer vergeigen in wenigen Sekunden die Früchte der jahrelangen Schinderei im Schweiße ihres Angesichts und werden von der Presse zu Halb-Kriminellen gebrandmarkt, weil sie Tage vorm Wettkampf ein Schnupfenmittel einnahmen. Marathon-Läufer kollabieren wenige hundert Meter vorm Ziel unter sengender Sonne, während man sich noch ein kühles Helles aus dem Kühlschrank holt. Tontaubenschützen werden bejubelt. Ringer-Zwerge in der unter 50kg-Gewichtsklasse erringen den von Andy Warhol beschriebenen „Ruhm für 15 Minuten", indem sie ein aus Usbekistan stammendes Muskelpaket im Strampelanzug auf den feucht-glibbrigen Mattenboden nageln. Gott, ich liebe die Olympiade! Immerhin spüren wir die Nachwehen der letzten Sommerspiele noch in jedem Werbeblock, wenn uns Franzi van Milka ihre Lila Pause in den Schirm hält oder einen Mittelklasse-Wagen durch eine Regenpfütze steuert. Da will man doch auch mal aktiv werden und sich eine Medaille vor den leicht aus der Hose quellenden Ranzen hängen.

Gameplay hui, Grafik pfui!

Als gelungen kann man die Grafik dieses Sportspieles wirklich nicht bezeichnen. Auch nicht ästhetisch oder durchschnittlich. Vielmehr vermitteln einem die Sportler den Eindruck, als hätte man hier mit dem groben Geo-Dreieck versucht, Kandinskys Bauhaus-Phase zu parodieren. Im Ernst, die Grafik ist durchweg unterdurchschnittlich und führt deshalb auch zu einer Abwertung dieses ansonsten weitestgehend gelungenen Olympia-Titels. Ein Punkt, der auf jeden Fall Erwähnung finden sollte, ist die Steuerung: hier werden zwei verschiedene Optionen angeboten, Arcade und Olympia. Arcade bietet die konventionelle Kontrollmöglichkeit: „Rütteln bis der Arm verkrampft", wie wir sie von zahlreichen anderen Vertretern her kennen und lieben. Olympia ist in dieser Hinsicht ein Vorstoß in eine neue Richtung. Man bekommt einen Balken eingeblendet, auf dem sich ein weißer Strich nach oben und unten bewegt. Um Energie aufzubauen, muß man die Markierung an einem bestimmten Punkt immer wieder in die Gegenrichtung lenken. Dies führte bei mir nach kurzer Zeit zu einem etwas unkoordinierten Blick, von dem ewigen Auf und Ab wird man nämlich schnell etwas duselig in der Birne. Aber kein schlechter Versuch, nicht! Also doch lieber zurück zum Altbewährten. Der Unterhaltungswert der fünfzehn Disziplinen ist höchst unterschiedlich. Bei den Schußdisziplinen macht uns das



Oben sieht man den Balken für die alternative Steuerung. Der weiße Balken muß zwischen den grünen Feldern hin und her pendeln.



Hammerwurf ist fast wie Diskus, -nur eben mit einem Hammer. (Genau!)



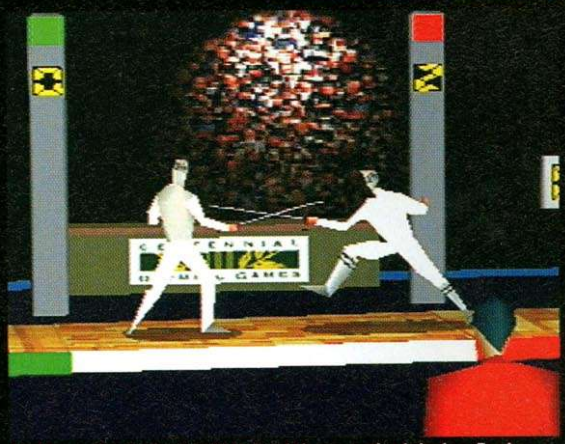
Weit- und Dreisprung, eine Frage der Haltung.



Der rote und der blaue Balken müssen auf gleicher Höhe sein, um das Gewicht reißen zu können.



Wer die erste Bahn zu schnell angeht, säuft auf den letzten Metern ab.



Fechten erfordert schnellste Reaktionen und taktisches Denken.

















Tontauben-Schießen am meisten Spaß, hier muß man, ähnlich wie beim legendären Summergames für den C64, auf vorbeifliegende Untertassen ballern. Bogenschießen und Schnellfeuer sind hingegen eher mittelmäßig, vielleicht fehlte uns aber einfach das bewegliche Ziel. Die klassischen Wurf-Sportarten wie Speerwerfen, Diskus und Hammerwurf funktionieren, ähnlich wie auch Weitsprung und Dreisprung, nach einem einfachen Prinzip: Geschwindigkeit aufbauen, einen bestimmten Abwurf- bzw. Absprungpunkt finden und mit dem optimalen Winkel losfliegen oder losfliegen lassen. Vor allem im Mehr-Spieler-Modus ein Heidenspaß. Etwas enttäuscht war ich vom Hoch- bzw. Stabhochsprung. Hier wird es einem zu einfach gemacht, Top-Leistungen zu erreichen. Etwas mehr Einfluß für den Spieler, als einen Energiebalken aufbauen und auf einen Knopf drücken sollte nach zwei Jahren Entwicklungsarbeit schon drin sein. Die Spezial-Events Gewichtheben und Fechten fallen völlig aus dem Rahmen. Beim Stemmen riesiger Eisenwaren sollte man hohe Rotationszeiten am Joypad erreichen, sonst ist bei 210 kg Schluß. Hier rüttelt man, bis sich ein blauer Balken auf einer Höhe mit einer roten Power-Anzeige befindet. Dann greift man um und macht das Spiel noch einmal, um das Gewicht in die Luft zu stemmen. Mit dem Joypad balanciert man nun einige Sekunden und erntet den Applaus der Massen. Beim Fechten muß man höllisch schnell reagieren, um den Finten und Attacken des Gegners auszuweichen. Beim 400 Meter Lauf sollte man sich seine Kraft gut einteilen, damit man auf den letzten Metern nicht plötzlich zusammenbricht, wohingegen mam beim 100 Meter-Lauf einfach durchheizt.

Gold, Silber oder was?

Wer ein gut durchdachtes Sportspiel mit vielen Optionen und allen olympischen Finessen zu schätzen weiß, kann bedenkenlos zugreifen. Allzuviel Wert auf Grafik darf man allerdings nicht legen. Olympic Games macht vor allem im Mehr-Spieler-Modus extrem viel Spaß und bekommt aufgrund der vielen unterschiedlichen Disziplinen und des innovativen, wenn auch letztendlich leicht im Schlüpfer gelandeten Ansatzes, eine neue Steuerung erfinden zu wollen, eine sehr gute Gesamtwertung.

8 von 10

System:	PlayStation
Genre:	Sports
Spieler:	1-8
Level:	15 Disziplinen
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Centregold
Entwickler:	Silicon Dreams
Testmuster:	Centregold
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	109,- DM

Grafik	**4**
Sound	**7**
Gameplay	**8**

FADE TO BLACK

STEPHAN GIRLICH • STEFAN HELLERT

Einstiegshilfe

Wollt Ihr nicht nach jedem Fehler den Level wieder ganz von vorne beginnen, solltet Ihr nach gemeisterten schwierigen Abschnitten die Save-Funktion im Pausen-Menü nutzen. Solange die PlayStation nicht ausgeschaltet wird, könnt Ihr nach Eurem Ableben exakt am letzten Speicherpunkt weiterspielen.



DAS INTRO



„Obwohl das Universum riesengroß ist, bleibt man auch dort nie ganz alleine..." - mit diesen schicksalsträchtigen Worten beginnt Conrad Harts neues Abenteuer. Schon 50 Jahre lang driftet er, sich im Tiefschlaf befindend, durch die endlosen Weiten des Alls. Ausgerechnet die Morphs, Conrads Todfeinde, orten das Raumschiff des jungen Wissenschaftlers und verschleppen ihn auf einen Gefängnisplaneten.

Mit Hilfe des Mitgefangenen O´Conners gelingt Conrad die Flucht von dem unwirtlichen Ort, um fortan an der Seite der Untergrundorganisation Madragore gegen die Morphs zu kämpfen. 13 Missionen umfaßt das Abenteuer, inklusive einiger Flugrunden. Mit höchster Vorsicht dirigiert man Conrad aus einem leicht erhöhten Blickwinkel direkt hinter dem Protagonisten durch die Level, aktiviert Schalter, findet Code-Cards, befreit Geißeln, durchsucht (fast) alle Schränke und achtet auf feindliche Angriffe. Tödliche Energiefelder am Boden überspringt Conrad elegant, zu vielen Gegnern auf einmal entkommt er mit einem kurzen Spurt. In der Schußhaltung beschränken sich die Aktionsmöglichkeiten auf Schießen und Ausweichen zur Seite, die automatische Zielerfassung garantiert eine hohe Trefferquote. In den höheren Runden müßt Ihr auch auf unsichtbare Morphs achten, plötzliche Musikwechsel kündigen die drohende Gefahr an.

Game Over

Die Hauptmotivation bei Fade To Black besteht darin, wissen zu wollen, wie das Science Fiction-Abenteuer endet. Die Storyline, aufgepeppt durch zahlreiche, schön anzuschauende Render-Animationen, fesselt von der ersten Sekunde an ungemein. Trotzdem, Lust und Frust gehen das gesamte Spiel über Hand in Hand, aus folgenden Gründen: Das von Flashback bekannte Try & Error-Spielprinzip wurde trotz 3D-Environment beibehalten, so daß bestimmte Situationen nur durch geduldiges Ausprobieren und stures Auswendiglernen gelöst werden können. Nahezu jeder Fehler wird mit dem Game Over-Screen bestraft, eine Tatsache, die das Nervenkostüm auf Dauer erheblich strapaziert. Während das PC-Vorbild auf schnellen Rechnern im SVGA-Modus optisch durchaus überzeugen konnte, wirkt die PlayStation-Konvertierung dagegen durch grobpixelige Texturen eher schlicht. Fast schon peinlich sind die Flugsequenzen. Hier wechselt die Perspektive oftmals willkürlich, und die ungenaue Steuerung läßt keine exakten Manöver zu. Sich Fade To Black blind zu kaufen, halte ich für einen Fehler, da die Güte des Spiels zu sehr vom persönlichen Geschmack abhängig ist.



Viele Abschnitte sind reine Geschicklichkeitsübungen. Hier z.B. dürft Ihr weder die sich bewegenden Röhren noch die elektrischen Felder am Boden berühren.



Die Fluqsequenzen sind in allen Belangen unter aller Kanone.

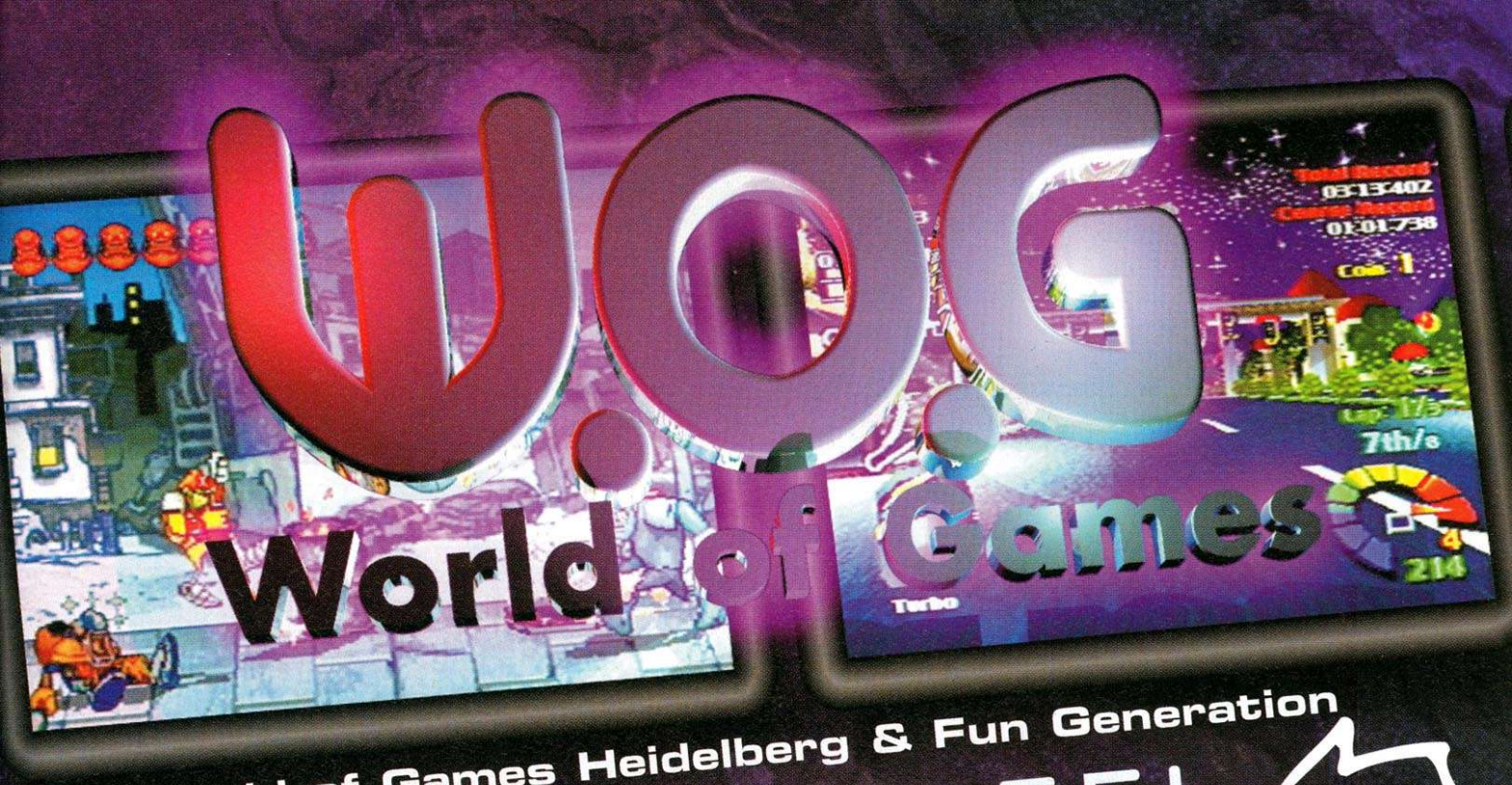


Schießt Ihr ein paar Mal auf dieses steinerne Monster, verharrt es für kurze Zeit, so daß Ihr unbeschadet vorbeilaufen könnt.

System:	PlayStation	Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	3D-Adventure	Entwickler:	Delphine
Spieler:	1	Testmuster:	Electronic Arts
Level:	13		
Besonderheiten:	Memory Card, Passwort	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

6 von 10

Grafik	6
Sound	7
Gameplay	6



World of Games Heidelberg & Fun Generation

GEWINNSPIEL

erster preis:

Eine PlayStation mit MemoryCard

zweiter preis:

Eine PlayStation ohne MemoryCard

dritter preis:

Ein PlayStation-Spiel ohne PlayStation

Einfach folgende Frage beantworten:

Auf welcher Seite befindet sich die World of Games Anzeige in diesem Heft?

Antwort auf eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben und an nachstehende Adresse schicken!
Fun Generation, Stichwort „WOG", Max-Planck-Straße 13, 97204 Höchberg
Einsendeschluß ist der 25.07.1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!
Mitmachen darf jeder, außer Mitarbeiter der CyPress Verlags GmbH und World of Games, Heidelberg.

Artwork by Kai of FG ArtDept • rendered with Alias

Top Gun - Fire At Will

JULIAN OSSENT • STEFAN HELLERT



Auf dem Radar sind feindliche Flieger als blaue Punkte und Raketen rot gekennzeichnet.



Der Schadens-Monitor in der Mitte zeigt Euch den Zustand Eures Kampfjets.



Die Bodentexturen sind nicht besonders aufwendig.

Einsteigertips

Benutzt Raketen nur auf wirklich weite Entfernung, im Nahkampf ist die Gun wesentlich effektiver. Achtet auf die Nachrichten Eures RIO bezüglich feindlicher Raketen, eine F-14 ohne Tragflächen ist zwar stromlinienförmiger, aber leider nicht mehr sonderlich effektiv. Bei Bodenkampfmissionen solltet Ihr immer erst die gegnerische Luftverteidigung beseitigen, anderenfalls wird es im Cockpit möglicherweise heißer, als es Euch lieb ist.

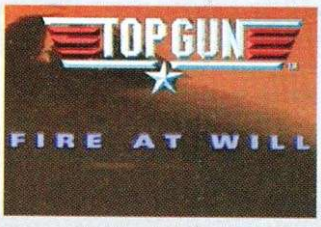
Wer kennt ihn nicht, den heroischen Fliegerkultfilm mit Sonny-Boy Tom Cruise, alias „Maverick", und der mittlerweile etwas in Vergessenheit geratenen Kelly McGillis. Spektakuläre Luftkämpfe und eine leicht schmalzige Lovestory, gewürzt mit einem gehörigen Schuß amerikanischen Nationalgefühls ließen seinerzeit die Kinokassen klingeln.

Zwar kann die PlayStation-Fassung nicht mit den beiden Original-Schauspielern aufwarten, dafür gelang es, wenigstens James Tolkan, Mavericks knurrigen Chef „Hondo", für die Videospielumsetzung zu gewinnen. In die freie Hauptrolle schlüpft nun, wer hätte es gedacht, Ihr höchstpersönlich. Kurz zur Hintergrundstory, die während des Spiels in nicht immer ruckelfreien Full-Motion-Videosequenzen eingeblendet wird. Nachdem Mav und sein Co-Pilot Merlin einen Staffelkollegen mit einem höchst spektakulären Flugmanöver vor dem drohenden Abschuß gerettet haben, werden sie zu Top Gun, der Elite-Kampffliegerschule der U.S.A. versetzt. Dort müßt Ihr erst einige Trainingsmissionen absolvieren, um die Top Gun-Trophy, die dem besten Piloten des Jahrgangs verliehen wird, in Euren Händen halten zu können. Doch zum Feiern bleibt keine Zeit, da in Kuba ein Bürgerkrieg ausbricht, in den auch die Vereinigten Staaten verstrickt werden, und ab jetzt müßt Ihr beweisen aus welchem Holz Ihr geschnitzt seid. Zu Beginn jedes Einsatzes wird ein kleines Briefing eingeblendet, die Mission beginnt prinzipiell bereits in der Luft, Starts und Landungen wurden kurzerhand

Das Fadenkreuz lockt sich automatisch auf den feindlichen Jet ein.



Das Intro





weggelassen. Zwei Perspektiven stehen zur Auswahl, die Standardkamera direkt hinter dem eigenen Leitwerk und eine Cockpit-Sicht, beide lassen sich gleichermaßen einfach steuern. Zur Bekämpfung feindlicher Ziele stehen Euch Luft-Luft- sowie Luft-Boden-Missiles zur Verfügung, desweiteren die obligatorische Onboard-Gun und einige Chaffs zur Raketenabwehr. Nach erfolreichem Abschluß eines Einsatzes gibt es zur Belohnung ein paar kleine Videosequenzen, die die Story fortführen, und die Möglichkeit, abzuspeichern oder sich ein Paßwort geben zu lassen. Die Handlung erfolgt hierbei streng linear, verschiedene Verzweigungen à la Wing Commander sucht man leider vergeblich.

Kein Überflieger

Rein technisch gibt sich Top Gun sehr solide, sowohl Grafik als auch Sound darf man durchaus als gut, wenn auch nicht gerade als herausragend bezeichnen, einzig die teilweise etwas sehr B-Movie-artigen Filmsequenzen mit den hölzern wirkenden Schauspielern fallen hier etwas negativ aus dem Rahmen. Auch spielerisch kann Spectrum Holobytes neuer Titel die in ihn gesetzten Erwartungen nicht ganz erfüllen, er verfehlt das Klassenziel aber auch nur knapp. Die Einsätze sind durchaus spannend und dank des einstellbaren Schwierigkeitsgrades auch für Anfänger leicht zu meistern, aber auf Dauer mangelt es dem Spiel etwas an Abwechslung. Zwar wird als Missionsziel öfters der Schutz einer eigenen Einheit angegeben, im Endeffekt läuft es aber immer auf das Abballern feindlicher Flugzeuge hinaus. Diese treten meistens in großer Zahl auf, was unweigerlich zur Folge hat, das man bereits nach zehn Missionen über 150 Abschüsse hat - das ist selbst für einen Top Gun-Piloten etwas viel. Die geniale Atmosphäre des Films will sich zwar nicht immer einstellen, aber zumindest zeitweise fühlt man sich wie der echte Maverick; vor allem wenn dutzendweise gesprochene Meldungen der Flügelmänner durch den Äther kommen, steigt der Blutdruck merklich an. Wem Air Combat und Sidewinder gefallen haben, der kann hier bedenkenlos zugreifen, Fans von „echten" Simulationen wird dieser Titel aber sicherlich zu actionreich aufgezogen sein.





Die Explosionen sind nur aus der Entfernung ansehnlich.



Beide Perspektiven sind sehr gut spielbar.



Die F-14 bleibt auch in noch so haarsträubenden Situationen jederzeit kontrollierbar.





Vernichtet erst die Flugzeuge in der Luft, bevor Ihr die Bodenziele in Angriff nehmt.





Häufig nehmen Euch mehrere Gegner gleichzeitig unter Beschuß.







7 von 10

System:	PlayStation
Genre:	3D-Shooter
Spieler:	1
Level:	15+
Besonderheiten:	Memory Card, Passwort
Hersteller:	Microprose
Entwickler:	Spectrum Holobyte
Testmuster:	Flying Arts .0208 / 85 25 89
Veröffentlichung:	US-Import
Ca. Preis:	K.A.

Grafik	**7**
Sound	**8**
Gameplay	**7**

SPACE HULK
VENGEANCE OF THE BLOOD ANGLES

STEPHAN GIRLICH • JULIAN OSSENT

Einstiegshilfe

Widmet Euch zunächst den vier Trainingsmissionen, um sowohl die Steuerung wie auch die verschiedenen Befehle in den Griff zu bekommen. Scheut Euch außerdem nicht, den Schwierigkeitsgrad anfangs auf die niedrigste Stufe zu setzen. Genestealer, die sich hinter Säulen oder Eingängen verschanzt haben, lockt Ihr aus dem Versteck, indem Ihr ihnen den Rücken zukehrt. Ihr könnt auf dem Scanner genau erkennen, wann sie ihren Angriff starten und müßt Euch nur im richtigen Augenblick wieder umdrehen.



Mit seinen fürchterlichen Klauen will Euch der Genestealer in Stücke reißen.



Feuer löscht jegliches außerirdisches Leben aus.



Das 41. Jahrtausend ist angebrochen; die Menschheit hat sich seit der Erfindung des Warp-Antriebs vor 20000 Jahren in der gesamten Galaxis ausgebreitet. Unter der Herrschaft des Imperators wurde ein pan-galaktisches Reich errichtet. Um die Menschheit auch im Kosmos verteidigen zu können, entwickelten Forscher auf biogenetischer Basis konstruierte Kämpfer - die Space Marines. Nur den tapfersten und geschicktesten Kriegern dieser Einheit wird die Ehre zuteil, in die Eliteabteilung der Terminatoren aufgenommen zu werden. Durch eine hochwertige Rüstung geschützt und mit den verheerendsten Waffen ausgerüstet haben diese Kampfmaschinen eigentlich keine Feinde zu fürchten, bis auf die furchterregenden und furchtlosen Genestealers. Diese außerirdische Rasse ist unfähig, sich untereinander fortzupflanzen und bedient sich daher anderer Lebensformen als Wirtskörper. Um mit Menschen in Kontakt zu kommen, niesten sich die Biester in sog. Space Hulks ein. Es handelt sich hierbei um riesige Raumschiffe, die durch eine Fehlfunktion des Warp-Antriebs ohne Besatzung steuerlos durch das Weltall treiben. Wann immer ein Space Hulk in der Nähe eines besiedelten Planeten auftaucht, werden die Space Marines entsandt, um die Bevölkerung vor der Bedrohung der Genestealers zu schützen.



Im Tactical Operations Screen könnt Ihr den Marines bis zu fünf Befehle gleichzeitig erteilen.

Selbstverständlich schlüpft Ihr in die Rolle dieser Elitesoldaten. In den 43 (!) historischen Missionen befehligt Ihr das komplette Team, im Campaign Modus agieren die restlichen Mitglieder des Einsatzkommandos dagegen völlig eigenständig. Die Aufträge sind sehr verschieden: Ihr legt in verseuchten Bereichen Feuer, verschweißt Türen, (de)aktiviert Schalter, sammelt Relikte ein, rottet Genstealerneste aus oder versucht einfach nur für eine bestimmte Zeit zu überleben. Ruft Ihr den Tactical Operations Screen auf, wird der Actionteil kurzfristig eingefroren. Nun studiert Ihr die Levelkarte nach Missionszielen und weist den Marines bis zu fünf Aufgaben zu. Postiert beispielsweise Wachposten, um überraschende Angriffe zu vermeiden. Denn statt plump auf Euch loszustürmen, ver-



Die Splatterelemte halten sich in Grenzen.

schanzen sich die Genestealers häufig hinter Säulen und Eingängen, um im richtigen Moment eine Attacke zu starten. Sind diese in der Überzahl, versuchen sie Euch sogar einzukreisen. Zudem ist auf Minen am Boden zu achten, ein falscher Schritt bringt schnell den Tod. Zehn verschiedene Waffen kommen im Laufe des Spiels zum Einsatz, allerdings könnt Ihr davon maximal drei mitführen.



Die lilafarbenen Symbole auf dem Scanner kennzeichnen die Genestealers.

Klaustrophobie

Schon die 3DO-Version von Space Hulk konnte überzeugen, empfahl sich letztendlich aber durch den verflixt hoch angesetzten Schwierigkeitsgrad nur für absolute Hardcore-Freaks. Auf der PlayStation stellt sich dieses Problem dank einstellbarer Härte erfreulicherweise nicht. Statt in unüberschaubaren Massen greifen die Genestealers auf der niedrigsten Stufe nur noch sporadisch an, wodurch ein rascher Einstieg in die abenteuerliche Welt der Space Marines ermöglicht wird. Space Hulk besticht in erster Linie durch eine geniale Atmosphäre. Düstere Texture-Grafik, martialisches Genestealer-Geschrei und hektischer Funkverkehr saugen einen förmlich in das Spiel hinein. Oftmals erwischt man sich dabei, minutenlang auf den kleinen Bewegungsscanner gestarrt zu haben, nur um bloß nicht von einem dieser Viecher überrascht zu werden. Den brutalen Tötungsszenen steht viel Taktik gegenüber, erst recht wenn die gesamte Einheit gesteuert wird. Der Tactical Operations Screen wird dann zum beherrschenden Element, die eigentliche Action rückt mehr oder weniger in den Hintergrund. 3D-Freaks und solche, die es werden wollen, finden mit Space Hulk eine äußerst umfangreiche Zukunfts-Vision, die auch auf lange Sicht zu motivieren weiß und nur zu einem geringen Teil auf vordergründige Gewaltszenen setzt.



Vor jeder Mission erscheinen auf dem T.O.S. die Mission Objectives.



Space Hulk
ance of the blood Angles



Eine Mine am Boden beseitigt Ihr mit einem gezielten Schuß.



Ein spielerisches Manko: manchmal stehen Euch die Leute des eigenen Teams im Weg und weichen nur durch absolute Hartnäckigkeit zur Seite.





9 von 10

System:	PlayStation
Genre:	3D-Action/Strategie
Spieler:	1
Level:	60+
Besonderheiten:	Memory Card, engl. Sprachausgabe
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Krisalis
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	**8**
Sound	**9**
Gameplay	**8**

EARTHWORM JIM 2

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • MARKUS APPEL



„Das ist ja krank!", bemerkt der Elektriker, der hinter mir steht, während ich im fast fertigen FG-Testzentrum Earthworm Jim 2 für den Saturn unter die Lupe nehme. „Ja, und es ist gut so", entgegne ich und grinse mir fast das Frühstück aus dem Gesicht...

Was wir doch inzwische so alles als Selbstverständlichkeit hinnehmen! Wen von uns Zockern wundert noch ein radioaktiv verseuchter Wurm, der im kybernetischen Strampelanzug durch die Gegend rennt? Keine Ahnung, was die Jungs von Shiny morgens in den Kaffee geschüttet kriegen. Ein normaler Mensch bräuchte wohl ein paar Pfund LSD unter der Hirnrinde, um Visionen von 600 pinkfarbenen Hundebabies zu bekommen, die von einer riesigen Krähe aus einem Fenster geworfen werden. War es ein Hungerflash, der Bilder von einem Planeten aus Essen vorm geistigen Auge der Programmierer erzeugte? Unter der heißen Sonne Kaliforniens, wo dieses Spiel entstand, ist schon so manche Birne weich geworden, die Idee aber, einen Grotten-Olm durch einen Verdauungstrakt in eine Gameshow gelangen zu lassen, bringt manch anderem Zeitgenossen ein hübsches, aber enges weißes Jäckchen sowie einen unbefristeten Urlaub im Klinikum ein.

Saturnworm Jim

, großen Bock hatten die Jungs jedenfalls nicht, Jims 32-Bit-Einstand aufwendig zu gestalten. Gegenüber den 16-Bit-Versionen bekommt man nur bessere Hintergrundgrafiken und mehr Soundqualität: That´s all, Folkes. Kein 3D-Polygonzauber mit Texturen und Zoom in/Zoom out. Kein interaktives FMV-Filmchen oder wenigstens ein Gutschein für ein Freigetränk an der Bar. Das bräuchte man nämlich angesichts des harschen Schwierigkeitsgrades. Trotzdem, wer 2D-Jump´n Runs liebt, wird hier garantiert glücklich. Die abgedrehten Gags und Level, von Comic-Genies in Szene gesetzt, sind garantierte Lacher und fesseln stundenlang vor den Bildschirm, vorausgesetzt, Ihr seid keine Elektriker.

DER EARTHWORM-MANN: DAVID PERRY

Der Erfinder der Jump´n Run-Figur Earthworm Jim und Präsident von Shiny Entertainment gehört zu den beliebtesten und bekanntesten Köpfen der Branche. Mit der Mega Drive-Umsetzung des Disney-Films Aladdin schaffte er 1993 seinen Durchbruch. Vor allem die abgedrehten Animationen erregten weltweites Aufsehen. Mit seiner Produktionsfirma Shiny, die teilweise zu Interplay gehört, entwickelte er die erste Episode zu Earthworm Jim für die 16 Bitter. Vor allem in den USA hatte Shiny mit dem Titel großen Erfolg, in Europa und Japan blieb man hinter den Erwartungen zurück. Zur Zeit arbeiten die Kalifornier an einem PlayStation / Saturn-Projekt. Es wird ein extrem aufwendiges 3D-Spiel, mehr Infos in einer der nächsten Ausgaben.
Im Internet findet man Shiny unter:
http://www.shiny.com



Die patentierte Schweinerutsche zweckentfremdet die freundlichen Bratwurst-Azubis zu Goldfischglas-Korken.



Lecker aber gefährlich: Level Ate! Den Salzstreuer kann man mit einem gezielten Schuß „betäuben".



Wenn es Jim langweilig wird, holt er die lizensierte Earthworm Jim™-Puppe zum Spielen aus der Tasche.



Als Grottenolm treibt Jim schwerfällig durch eine organische Höhle auf eine eigenartige Gameshow zu.

8 von 10

System:	Saturn
Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Level:	15+
Besonderheiten:	Passwort
Hersteller:	Playmates / Virgin
Entwickler:	Screaming Pink / Shiny
Testmuster:	Flying Arts 0208/ 85 25 89
Veröffentlichung:	Juli/ US-Import erh.
Ca. Preis:	ca. 109,- DM

Grafik	8
Sound	8
Gameplay	7

METAL BLACK

ANDREAS BINZENHÖFER • STEFAN HELLERT

Wir schreiben das Jahr 2042. Die Erde wird von außerirdischen 2D-Objekten heimgesucht. Doch entschlossen wehren wir uns, mit 2D-Raumschiffen.

Naja, es wäre vielleicht an der Zeit, die Jungs von Taito darüber aufzuklären, daß die Erde keine Scheibe ist, oder warum sonst hat man diesen gerade mal sechs Level umfassenden Shooter nicht in eine nette 3D-Grafik gesteckt?



Da Euer Raumschiff nicht über Bomben verfügt, müssen Feinde am Boden direkt mit dem Frontlaser erledigt werden.

Wenig Spiel fürs Geld

Hat man sich im anscheinend Taito üblichen Minioptionmenü für Schwierigkeitsgrad, Anzahl der Leben pro Continue und Tastenbelegung entschieden, geht es auch schon los. Alleine oder zu zweit kämpft man sich durch sechs nicht allzu lange Level, an deren Ende jeweils ein Obermotz darauf wartet, besiegt zu werden. Die zwei Bonusrunden nach dem ersten und dritten Level wurden wohl eher als Zwischenunterhaltung mit auf die CD gepackt. Der herkömmliche Schuß des Raumschiffs läßt sich mittels herumfliegender Powermoleküle sechsstufig aufbauen und in Notfällen als gigantischer Beamschuß wieder abbauen.



Leider können auch einige Gegner Beamschüsse abfeuern.

Taito kommt zu spät

Offen gesagt entspricht Metal Black in keinster Weise dem technischen Stand der Dinge. Wen das allerdings noch nicht allzu sehr stört, der wird sich zumindest über die Tatsache ärgern, daß der an sich recht kurze Shooter künstlich in die Länge gezogen wurde. Zum einen durch einen Schwierigkeitsgrad, der aufgrund der Übermacht auch auf Easy recht haarsträubend sein kann, zum anderen durch unfaire Stellen, die einen dazu zwingen, einzelne Passagen auswendig zu lernen. Wenn dann auch noch Ideen aus alten Klassikern wie R-Type schlecht kopiert werden (vierter Endgegner), ist dieser Titel eigentlich nur Hardcore-Sammlern, die sowieso jedes Shoot`em Up kaufen, zuzumuten.



Auf Stufe sechs wirkt der Beamschuß wie eine Smartbomb.



Im Bonusspiel müßt Ihr eine bestimmte Anzahl von Aliens aus der Ego-Perspektive abknallen.



Überraschend von hinten auftauchende Gegner sind meist extrem gefährlich!

System:	Saturn
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1-2
Level:	8
Besonderheiten:	Backup-Booster
Hersteller:	Taito
Entwickler:	Ving
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 852589
Veröffentlichung:	jap. Import
Ca. Preis:	ca. 109,- DM

4 von 10

Grafik	4
Sound	5
Gameplay	5

DARIUS II

ANDREAS BINZENHÖFER • STEFAN HELLERT

Saturnbesitzer, die bisher immer neidisch auf die 16-Bitter herabschauen mußten, brauchen nicht länger traurig sein. Taito hat den Beweis erbracht, daß sich auch auf 32-Bit-Konsolen 16-Bit-Niveau erreichen läßt.

Die Antwort heißt Darius II, dessen Vorgänger Mega Drive- und sogar PC Engine-Freaks bestens bekannt sein dürfte.



Dieser niedliche Wurm entpuppt sich als bösartiger Gegner.

Euphemismus

Im Optionsmenü, das ungelogen noch leerer ist als der Kopf von Barbara Eligmann, lassen sich anfangs gerade mal Schwierigkeitsgrad, Tastenbelegung und Dauerfeuergeschwindigkeit variieren. Im eigentlichen Spiel darf man nicht nur wie wild nach vorne ballern, sondern auch unbegrenzt Bomben gen Boden schicken. Schießt man komplette Gegnerformationen ab, hinterlassen diese Extras, mit denen sich das raumschiffeigene Waffenarsenal gehörig aufstocken läßt. Die insgesamt 26 Level, die selbstverständlich auch zu zweit spielbar sind, verzweigen sich dergestalt, daß der 2D-Shooter bereits nach sieben Leveln durchgespielt ist. Als kleines Bonbon wurde eine Zoomfunktion spendiert, mit der man näher ans Spielgeschehen zoomen kann.



Besiegt Ihr diesen Obermotz, gelangt Ihr in dessen Bauch und kämpft dort gegen den eigentlichen Endgegener.

Nostalgie

Selbst wenn man darüber hinwegsieht, daß Darius II optisch eher an Mega Drive-Zeiten erinnert, gibt es auch dann noch einiges zu bemängeln: Der Schwierigkeitsgrad ist sogar auf Easy dermaßen hoch, daß aus Lust schnell Frust wird, was durch die Anzahl der Gegner pro Bildschirm, die die Anzahl der Pickel pro Gute Zeiten Schlechte Zeiten-Darsteller locker überschreitet, noch zusätzlich unterstützt wird. Da die Level außerdem recht kurz sind und sich die Endgegner doch recht ähneln, empfiehlt sich Darius II, wenn überhaupt, nur für Nostalgiker und Ballerspielsüchtige.

TIPS



Die Überlebenschancen lassen sich durch permanentes Halten der beiden Schußtasten erheblich verbessern!



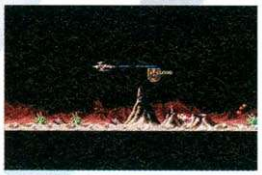
Wer alleine spielt, zockt nach seinem letzten Continue einfach als zweiter Spieler weiter und hat somit doppelt so viele Continues!



Die Gegner sind meist sehr fair bewaffnet.



Das grüne Schutzschild hält leider nur wenige Schüsse lang.

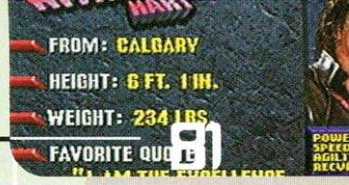


Jedes dieser Schilder stockt den Schuß um eine Stufe auf.

System:	Saturn	Hersteller:	Taito
Genre:	Shoot'em Up	Entwickler:	Taito
Spieler:	1-2	Testmuster:	Flying Arts 0208 / 852589
Level:	26		
Besonderheiten:	Backup-Booster	Veröffentlichung:	jap. Import
		Ca. Preis:	ca. 109,- DM

3 von 10

Grafik	3
Sound	4
Gameplay	4



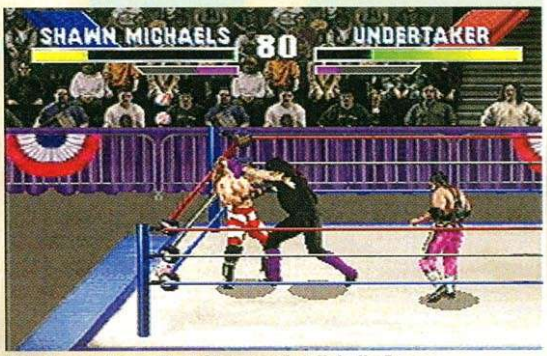
WRESTLEMANIA THE ARCADE GAME

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

Wrestling ist ein schnelles Geschäft, genau wie das Software-Business, -andere Parallelen sind leider nicht vorhanden, schade eigentlich, ein Bodyslam oder eine Closeline sagen nämlich manchmal mehr als tausend Worte. Doch das ist ein anderes Thema. Jedenfalls fristet Lex Luger sein Dasein mittlerweile in der WCW, Clown Doink wurde wahrscheinlich von einem mittelständigen Wanderzirkus zur Belustigung der dressierten Elefanten abgeworben und Bam Bam Bigelow vermisst man auch seit geraumer Zeit, -vielleicht läßt er sich ja noch den Rest seines Schädels zu tätowieren. Die meisten Akteure von Wrestlemania sind also nicht mehr unbedingt die herausragenden Figuren der aktuellen WWF-Saison, trotzdem beglückt man uns nach über einem halben Jahr mit der 1:1-Umsetzung des Automaten. Zudem hat man es nicht einmal für notwendig erachtet, zu den zwei vorhanden Optionen, Intercontinental- und WWF-Championship, ein paar sinnvolle Auswahlmöglichkeiten wie Einzel- und Team-Kampf, Battle Royal usw. zu ergänzen. Im sportlichen Sinne hat man es eher mit einem ziemlich abgedrehten Beat'em Up zu tun als mit einer realistischen Darstellung des Catch-Sportes. Yokuzuna fliegt bspw. beim Powerslam das Sushi aus dem Ranzen, und Razor Ramon verliert nach einer gelungenen Aktion ein paar Dutzend seiner so geliebten Panzerkettchen-Imitate. Jeder Wrestler hat Superkicks und Superpunches, bei letzterem holt z.B. Shawn Michaels die Keule aus der Hose (nicht die, Mädels, eine andere!) und massiert dem Gegner damit das Oberstübchen. Im Laufe eines Tournaments muß man sich bis zu drei Wrestlern gleichzeitig stellen. Die Spielgeschwindigkeit ist nach wie vor sehr hoch, allerdings wurde der Schwierigkeitsgrad gegenüber der PSX-Umsetzung deutlich angehoben. Grafisch befindet sich auch die Saturn-Version auf Automaten-Niveau, nur die wirklich unintelligente Tastenbelegung, die noch nicht einmal veränderbar ist, stellt ein echtes Manko dar.



Der Pin, leider ohne 3-Count.



Der Undertaker poliert Shawn ordentlich die Fresse.



Über eine Tonne Fleischeinwaage am Boden: Yokozuna.

Hintergrund:

Die World Wrestling Federation stellt die renommierteste Wrestling-Organisation der Welt dar. Das amerikanische Catchen fand vormals eher in kleinen Sportspelunken statt, bis WWF-Gründer Vince McMahon das unglaubliche Potential des Showsports erkannte. Seit der ersten Wrestlemania 1985 baut er Sportler oder Kuriositäten wie Hulk Hogan, Andrew The Giant, Randy Savage, Mr. T, Undertaker oder Bret Hart konsequent zu Idolen auf. Oftmals rekrutieren sich die Athleten aus Bodybuilding-Zentren oder man engagiert alternde Football-Helden wie „Hacksaw" Jim Duggan. Anfang der Neunziger erlebte die WWF ihren weltweiten Durchbruch, mittlerweile ist Wrestling ein Milliarden-Geschäft geworden und gehört auch bei uns zum omnipräsenten Fernseh-Spiel.

Zu spät!

Tatsache ist, daß es zur Zeit kein besseres WWF-Produkt gibt. Doch Wrestlemania ist inzwischen sowohl inhaltlich als auch spielerisch überholt. Kombos und ein großes Schlagrepertoire hat mittlerweile fast jedes Prügelspiel, und WWF In Your House wartet schon auf seinen Release in wenigen Monaten. Hier wird es auch endlich verschieden Kampfschauplätze und eine Vielzahl mehr Optionen geben. Wer unbedingt jetzt „wrestlen" will, kann dennoch bedenkenlos zugreifen. Trotzdem empfehle ich, lieber noch zu warten, bis das nächste WWF- Produkt auf den Markt kommt, um mittelfristiger Langeweile vorzubeugen.

7 von 10

System:	Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	entfällt
Besonderheiten:	keine
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Sculptured Soft
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 852589
Veröffentlichung:	US-Import
Ca. Preis:	109,- DM

Grafik 7

Sound 7

Gameplay 7

EURO 96 ENGLAND

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN - STEPHAN GIRLICH

Die Fußball-Europameisterschaft in England stellt vielerorts trotz Olympiade das herausragende Sport-Ereignis des Jahres dar. Und an allen Ecken sprießen die Fußball-Simulationen aus dem Boden. Die englische Firma Gremlin hat es geschafft, ihr Euro 96 für den Saturn offiziell von der UEFA lizensieren zu lassen. Das ist schön. Deshalb haben sie auch das eigentlich ganz gute RAN Soccer (engl. Actua Soccer/Test in Ausgabe 5/96, Rating 7) nochmals überarbeitet. Das ist weniger schön.



Die Helikopter-Perspektive: Kaum spielbar und öde.



Es wurden die Original-Stadien verwendet - Euro 96 live.



Die Spieler haben keine Ähnlichkeit mit ihren Vorbildern.



Beim Alleingang erst kurz vor dem Torwart schießen.



Optisch wurde Euro 96 mit der gesamten Lizenz-Bandbreite ausgestattet, -bitte zukünftig mehr Geld in die Entwicklung!

Elf Polygonen-Freunde sollt ihr sein!

Wenigstens muß man sich bei der Spielbeschreibung nicht lange mit einem lästigen Optionenüberfluß herumschlagen; außer Training, Freundschaftsspiel und Europameisterschaft gibt´s nichts zu verstellen, nach dem Ereignis ein echtes Wegwerf-Produkt. Nur daß man es ohne Reue schon vor der EM entsorgen könnte. Ganz toll gefreut haben wir uns über innovative Mannschaftsformationen wie 3-0-6, die bestimmt auch Berti richtig gut finden würde. Und über die sichtbar aufwendige Programmierung des Team-Trainings. Einfach die gegnerischen Feldspieler aus dem Stadion verbannt und drauflosgekickt. Vermißt wurden hingegen das Spiel in Über- oder Unterzahl, Freistoßvarianten, Abseitsfalle oder wenigstens Elfmeter-Schießen. Hauptsache, das Publikum hat Spaß wie Atze auf der Dorf-Kirmes und der Kommentator, der ein wenig an Ernst „Nein, ich schlafe nicht!" Huberty im Emotionskoma erinnert, labert uns, egal ob Training oder EM-Finale, mit geistigem Auswurf die Haare vom Kopf.

Doch irgendwann wird es ernst, ein Gegner steht auf einem der acht originalgetreuen, englischen Stadiongrüns, und da auch kein Schwierigkeitsgrad einzustellen ist, beweisen uns die Computerspieler, was am Ball alles möglich ist, wenn, tja, wenn man eben ein Computer ist. Angeblich sollen mehr als vierzig Möglichkeiten, Bälle zu schießen und zu passen, am Joypad auszuführen sein, darunter Feinheiten wie Lobben, Kopfbälle oder kontrollierte Ballannahme. Die völlig dämliche Steuerung, das total bescheuerte Umschalten zwischen den Spielern sowie die hirnrissige Aktionsbereitschafts-Anzeige durch Sterne, Quadrate oder Kreise an den Spielern machen es hingegen nur Videospiel-Masochisten möglich, das Spiel zu genießen. Auch grafisch macht das Game nichts her, deshalb, wenn man auf dem Saturn Fußball spielen möchte, dann bitte mit Victory Goal 96!



Die seitliche Perspektive ist die spielbarste. Man befindet sich nahe am Geschehen und kann trotzdem den Überblick behalten.



Euro 96 glänzt mit den Original-Spielernamen der an der EM teilnehmenden Teams.

System:	Saturn	Hersteller:	Sega
Genre:	Sportspiel	Entwickler:	Gremlin
Spieler:	1-6	Testmuster:	Theo Kranz Games 0931 / 571601
Level:	Entfällt		
Besonderheiten:	6 Player Adapter, Backup-Booster	Veröffentlichung:	Erhältlich
		Ca. Preis:	99,- DM

3 von 10

Grafik	4
Sound	6
Gameplay	5

KEIO FLYING SQUADRON 2

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN - STEFAN HELLERT

Leichtgeschürzte Schulmädchen mit großen Augen und kleinen Ohren sind die Schwäche der Japaner. Kaum ein Spiel, in dem keine halbnackte Minderjährige mit Brüsten so groß wie geballte Mäusefäuste den Päderasten im Spieler wecken soll. Sogar vor diesem Knuddel-Jump´n Run machte dieser Trend nicht halt.

Die Protagonistin sieht mal wieder aus wie der Alptraum von Playboy-Erfinder Hugh Heffner, den er hatte, als er nach einer durchzechten Nacht in den Resten seines Abendessens erwachte: Eine Grundschülerin im knappen roten Badeanzug mit Filzpantoffeln und Bunny-Ohren, die einen rosa Vorschlaghammer schwingt und damit Knuddelbären, Maulwürfe oder Matrosenschweine in eine bessere Welt befördert, kann einen nervösen Magen durchaus gefährden. Aber genug gelästert. Die skurrile Welt dieses Spieles hat aber auch ihre positiven Seiten. Die knallbunte Architektur der Level, kombiniert mit traditionellen Japan-Motiven und bevölkert von allerlei Fabelwesen übt einen ähnlich starken Reiz aus wie bspw. Parodius.



Den ersten Zwischenendgegner besiegt der Computer noch für Euch. Die Taktiken sind aber immer relativ banal.



„Panzer Dragoon für Arme" könnte der Titel dieser kurzen Shoot'em Up-Runde sein. Hier kann man hervorragend Extras einsammeln.



Ähnlich wie bei Parodius kann man seinen Laser zu einem Superschuß aufstocken.



Dieser durchgeknallte Sumo-Ringer verwandelt sich gleich in einen Brummkreisel.

Neben den klassischen Plattform-Runden erwarten den Spieler auch Shoot´em Up-Segmente, Ausflüge unter Wasser oder eine Fahrt auf der Achterbahn.

Einfach gut

Sogar absolute Genre-Neulinge werden sich in den ersten Abschnitten schwer tun, ein Leben zu verlieren. Die Gegner entbehren jeglicher Aggressivität, und man hat fast Skrupel, einem knuffigen Plüsch-Teddy aufs Haupt zu springen. Die Programmierer bekennen sich recht offen zu ihren Inspirationshilfen; das angesprochene Parodius sowie bekannte Elemente aus Mario und Donkey Kong lassen sich auf Schritt und Tritt finden. Leider gibt´s zu wenig Geheimwege oder Dinge, die entdeckt werden wollen. Keio zieht sich ziemlich straight durch, deshalb ist die Luft nach einmaligem Durchspielen ziemlich raus. Trotzdem sollten Import-Fans unbedingt einen Blick riskieren, denn kurzweilige Unterhaltung wird allemal geboten. Ein Deutschland-Release ist noch nicht geplant.

DAS INTRO













7 von 10

System:	Saturn
Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Level:	15+
Besonderheiten:	keine
Hersteller:	Victor Entertainment
Entwickler:	Victor Entertainment
Testmuster:	Flying Arts 0208 / 852589
Veröffentlichung:	jap. Import
Ca. Preis:	109,- DM

Grafik	**7**
Sound	**7**
Gameplay	**7**

STRIKER 96

STEPHAN GIRLICH • GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

Auf dem SNES zählt das Ur-Striker auch heute noch zu den besseren Vertretern seines Genres. Nach den Umsetzungen für das 3DO und die PlayStation trifft es im dritten Anlauf auf den Saturn. Als einzige echte Neuerung dürft Ihr in dieser Version das mittlerweile beendete Europameisterschaftsturnier mit den Originalteams nachspielen. Ungeduldige Naturen nutzen die Schnellstart-Option, der Rest widmet sich zunächst dem Setup-Menü. Hier entscheidet Ihr, ob der Ball in der Halle mit sieben Spielern, ohne Schiedsrichter und Rundum-Bande oder im Freien mit der kompletten Mannschaft rollt. Der Simulationsmodus läßt die Spieler ermüden, in der Arcade-Variante stehen die Jungs dagegen bis zum Schlußpfiff voll im Saft. Die acht Perspektiven sind fast alle übersichtlich, Fouls und Tore bewundert Ihr in der Auto-Replay. Die Stärke von Schuß und Pass wird über einen Energiebalken variiert, mittels Tastenkombination legen die Spieler einen Spurt ein. Besitzt Ihr einen Mehr-Spieler-Adapter, steht einem Wettstreit zu viert nichts mehr im Wege.



Die Teams warten mit fiktiven Spielernamen auf.



Um die Perspektive wechseln zu können, muß das Pausenmenü aufgerufen werden.

Einstiegshilfe

Für die vielfältige Steuerung braucht es viel Übung, bis sie in Fleisch und Blut übergegangen ist. Spielt darum zunächst in der Halle. Der Ball bleibt hier ohne Seitenaus praktisch ständig spielbar, und auch Fouls werden keine gepfiffen. So könnt Ihr nach Lust und Laune bolzen und grätschen, bis Ihr der Meinung seid, auch im Freien angreifen zu können.

Trainingsintensiv

Trotz der eigentlich recht unkomplizierten Steuerung ist Striker 96 kein Spiel mit leichtem Einstieg. Einfaches Drücken der Buttons reicht nicht aus, wenn man das spielerische Potential der Fußballsimulation vollständig ausloten will. Erst die gefühlvolle Dosierung des Energiebalkens bei Schuß und Pass ermöglicht Spielzüge zum mit der Zunge schnalzen, ansonsten werden die Matches zur einfallslosen Kick & Rush-Tortur. An der Präsentation gibt es so gut wie nichts auszusetzen, nur dem schlafmützigen Kommentator hätten fünf Liter Kaffee mit Sicherheit nicht geschadet. So plaziert sich das Saturn-Striker unterm Strich wie schon so viele seiner Genrekollegen im gehobenen Mittelfeld. Nur, wann kommt endlich mal der längst schon überfällige Next Generation-Hammer?



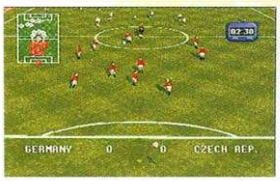
Tore und Fouls werden automatisch wiederholt.



Bei einem Freistoß in unmittelbarer Nähe zum Tor stellt der Gegner eine Mauer.

In der Halle geht´s gnadenlos zur Sache, Fouls werden hier nicht gepfiffen.





Vor einem Match wärmen sich die Kicker auf und die Nationalhymnen werden kurz angespielt.



Die Vogelperspektive eignet sich am wenigsten zum spielen.

7 von 10

System:	Saturn
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Level:	entfällt
Besonderheiten:	Backup-Booster, Sega-Tap, engl. Sprachausgabe
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Rage Software
Testmuster:	Flyinga Arts 0208 / 852589
Veröffentlichung:	August
Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	7
Sound	7
Gameplay	7

PRIMAL RAGE

GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN • STEPHAN GIRLICH

Wieder einmal wird ein Titel erst lange nach dem PlayStation-Release für den Saturn veröffentlicht. Die Dinosaurier-Prügelei Primal Rage machte allerdings schon auf der PlayStation keine besonders überzeugende Figur.

In der Spielhalle versuchte Primal Rage auf der Jurassic Park-Welle mitzusurfen und mit martialischen Kampf-Dinos die Spieler auf seine Seite zu ziehen. Ein paar Anleihen aus Williams indiziertem Prügel-Splatter, dazu etwas Beat´em Up-Einheitsbrei, der gewürzt mit dem Urzeit-Thema den geplanten Erfolg brachte. Leider stehen heute die Käufer nicht mehr mit glasigen Augen vor den Schirmen und sagen: „Oh, ein Dino, fast wie echt!" Vielmehr offenbart Primal Rage seinen Schnellschuß-Charakter schon im Optionsmenü. Gerade mal sieben Kreaturen wurden mittels Stop-and-Go-Motion zum Leben erweckt und stehen zur Auswahl. Zwar hat man alle Features des Automaten 1:1 übernommen, doch grafisch mußten Abstriche gemacht werden. Warum die kurzen FMV-Cuts allerdings derart grobpixelig gerieten, kann nicht an der fehlenden Power des Saturns gelegen haben. Gekämpft wird mit einem Vier-Tasten-System, das recht ordentlich anspricht, dafür sind die Special- und Finishing-Moves einigermaßen schwer auszuführen. Glücklicherweise kann man sich auch bei spärlichem Einsatz der Superfähigkeiten noch Chancen ausrechnen, denn schnelle Schlag-, Beiß- oder Tritt-Kombos sind leicht anzubringen und wirken effektiv.

So tot wie vor 65 Millionen Jahren

Was mich an Primal Rage immer am meisten störte, ist die fehlende Atmosphäre. Bei den lieblos gezeichneten Hintergründen und der lächerlichen Kämpferzahl, findet man kaum Motivation, über einen längeren Zeitraum zu spielen. Auch die kleinen Gags mit den herumwuselnden Eingeborenen, die man als Volleyball mißbrauchen kann oder einfach plättet, sind maximal für einen Lacher gut. Letztendlich bleibt unterm Strich ein stereotypes Beat´em Up ohne große Spielkultur, das im Spieleschrank langsam Schimmel ansetzt.



Blut und Schleim machen das Spiel höchst appetitlich.





Chaos hat Armadon das Herz gebrochen.



Talon ist eine echte Kampfsau.

System:	Saturn
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	8
Besonderheiten:	Backup-Booster
Hersteller:	Time Warner Intera.
Entwickler:	Probe Entertainment
Testmuster:	Time Warner Intera.
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	109,- DM

5 von 10

Grafik	6
Sound	6
Gameplay	5

SLAM 'N JAM 96
FEATURING MAGIC & KAREEM

STEPHAN GIRLICH • GÖTZ SCHMIEDEHAUSEN

Schon vor über einem Jahr erschien das Original Slam ´n Jam für das 3DO. Man sollte glauben, daß die Umsetzungen für Sonys und Segas 32-Bit-Konsolen mit augenblicklichen Referenzprodukten wie Total NBA (SCE) oder NBA In The Zone (Konami) nicht werden mithalten können.

Verstärkt wird diese „Ahnung" auch dadurch, daß sich die Entwickler mit Magic Johnson und Kareem Abdul-Jabbar nur zwei der aktuellen Superstars angeln konnten, der Rest des Feldes aber aus fiktiven Unbekannten besteht. Grafisch präsentiert sich die Simulation traditionell: Court und Spieler sind im klassischen Bitmap-Stil gehalten, ständiges Zoomen soll Übersichtlichkeit garantieren. Der dreifach abgestufte Schwierigkeitsgrad läßt sich zusätzlich variieren: bei aktivierter Fatigue-Option geht den Korblegern nach und nach die Puste aus - ohne dagegen spielen die stärksten Fünf die gesamte Spielzeit mit voller Power durch. Wem die Kontrolle aller Spieler zu schwierig erscheint, nutzt die Franchise-Variante. Hierbei dirigiert Ihr nur den Spitzenspieler Eures Teams übers Schuhwerk-spiegelnde Parkett, mittels Tastendruck fordert Ihr Pässe an. Eine komplette Saison umfaßt 82 Spiele, abhängig von der Stärke des Gegners dürft Ihr Matches auch vom Computer simulieren lassen.

Einstiegshilfe

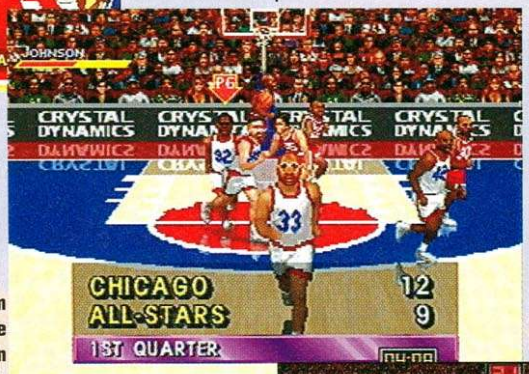
Nutzt bei der Art der Steuerung zu Anfang die Franchise-Variante. Ihr steuert dann nur den besten Spieler des jeweiligen Teams, was die Trefferquote enorm nach oben schraubt. In der Defense ist taktisch kluges Stellungsspiel gefragt, da sonst genau Euer Gegenspieler ein Ding nach dem anderen in den Korb hämmert.

Monster Slam

Von wegen antiquiert! Slam ´n Jam ´96 läßt es in spielerischer Hinsicht gewaltig krachen. Ein spektakulär anzuschauender Monster Dunk jagt den nächsten, und perfekt getimte Alley-Oops werden zur Routine - NBA Jam-Feeling in Reinkultur. Das Zoomen geschieht effektiver als vom 3DO bekannt, eine deutlich bessere Übersichtlichkeit ist die Folge. Richtig nervig ist im Grunde nur das umständliche automatische Auswechseln der Konsole. Unendlich träge wird Spieler für Spieler ausgetauscht, darunter leidet der Spielfluß enorm. Schaltet Ihr die Ermüdungs-Option ab, ist dieser Punkt allerdings hinfällig. Daß die Dunks teilweise etwas mager animiert sind, mag nur Grafik-Puristen stören. Schlußendlich braucht sich Slam ´n Jam ´96 hinter der anfangs aufgeführten Konkurrenz nicht zu verstecken. Gerade für Genre-Neulinge stellt dieser Titel durch das unkomplizierte Handling den optimalen Einstieg dar.



Bei Freiwürfen müßt Ihr einen kleinen Korb abstoppen, je nach Stärke des Spielers variiert die Pendelgeschwindigkeit.



Der Energiebalken am Bildrand oben zeigt an, wie lange Ihr den Spieler spurten lassen könnt.





In der Wiederholung könnt Ihr die Entfernung zum Korb selbst bestimmen.



Reverse Jam

System: .....Saturn, PlayStation	Hersteller: .....BMG Interactive
Genre: .....Sportspiel	Entwickler: .....Crystal Dynamics
Spieler: 1-4	Testmuster: .....BMG Interactive
Level: .....entfällt	
Besonderheiten: ..Backup-Booster, Memory Card, engl. Sprachausgabe	Veröffentlichung: .....Erhältlich Ca. Preis: .....99,- DM

8 von 10

Grafik	**7**
Sound	**8**
Gameplay	**8**

FIGHT FOR LIVE

PHILIPP NOASK • STEPHAN GIRLICH



Gelungene Aktionen bestaunt Ihr in der Wiederholung: Ihr könnt vor- und zurückspulen und hierbei den Blickwinkel beliebig verändern.

Bisher mußten Atari Jaguar-Besitzer neidisch auf Saturn und PlayStation schielen, wenn es darum ging, auf der heimischen Konsole 3D-Beat'em Ups à la Virtua Fighter und Tekken zu spielen. Diese Zeiten sind jetzt vorbei...

Zwischen Himmel und Hölle existiert noch eine dritte Dimension, Specter Zone genannt. Hier herrscht ein mächtiges Geistwesen: Der Gatekeeper hat die Macht, verlorenen Seelen, die in die Specter Zone gelangten, ein zweites Leben auf der Erde zu schenken. Da für ihn traditionelle Zweikämpfe den größten Unterhaltungswert besitzen, läßt er regelmäßig ein Turnier ausrichten, in dem sich die stärksten und schnellsten Seelen messen können. Nur dem Sieger wird eine zweite Chance im Diesseits gewährt. Insgesamt acht Kämpfer stehen sich diesmal gegenüber. Der japanische Ninja Kimura wird ebenso wie seine sieben „Kollegen" nur von einem Gedanken beherrscht, Rache für seinen gewaltsamen Tod zu üben. Natürlich ist die mehr oder minder gewohnte Fighterpalette, also von Profiboxer bis Bruce Lee-Verschnitt, geschlossen vertreten. Auch bei der Spielmechanik hielt man sich an die gewohnten Tugenden, lediglich der Block-Knopf wurde hier zu einem Ausweich-Knopf modifiziert.



Die Hintergründe sind nett gezeichnet.



Sprungattacken hauen den Gegenüber förmlich aus den Latschen.

Vollwertkost für die Raubkatze

Soviel gleich vorweg: Fight for Life mit Tekken 2 oder Virtua Fighter 2 zu vergleichen, wäre wohl ziemlich unfair, das Resultat vorhersehbar vernichtend. Isoliert für Ataris Hardware betrachtet, macht der Prügler dagegen eine gute Figur. Komplett getexturete Charaktere, vergleichsweise flüssiges 3D-Environment und Animationen sowie einige atmosphärische 2D-Hintergründe lassen kaum Zweifel über die Qualität aufkommen. Musikalisch sieht's schon etwas schwächer aus. Ähnlich wie deutsches Dancefloor klingt ein Stück wie das andere. In der entscheidenen Kategorie, der Spielerischen nämlich, pendelt sich Fight for Life leicht über dem Durchschnitt ein. Die Spielbarkeit entpuppt sich als grundsolide, hätte jedoch noch einigem Fine-Tuning bedurft, um wirklich zur Oberklasse gehören zu können. Beispiel gefällig? Die Kollisionsabfrage im speziellen scheint nicht ganz sauber programmiert worden zu sein, mal trifft ein und derselbe Schlag, mal trifft er nicht. Fazit: Jaguar-Only-Prügelfans sollten sich das Modul einmal genauer anschauen.



Nähert sich ein Kämpfer dem Rand der Ringfläche, wird er mit Elektroschocks zerbruzelt.

Einstiegshilfe

Um Fight for Life vernünftig spielen zu können, sollte man sich einen ProController besorgen. Hier befinden sich über den traditionellen A-, B- und C-Tasten drei weitere: Z, Y und X. Außerdem wurden am oberen Ende ein L- und ein R-Button spendiert. Mit diesem Joypad lassen sich die verschiedenen Tritt- und Schlagvarianten darum wesentlich komfortabler ausführen.

6 von 10

Grafik **8**

Sound **5**

Gameplay **7**

System:	Jaguar	Hersteller:	Atari
Genre:	3D-Beat'em Up	Entwickler:	Atari
Spieler:	1-2	Testmuster:	Spielraum 09131 / 20 50 93
Level:	8+	Veröffentlichung:	Erhältlich
Besonderheiten:	Passwort, Memory Save	Ca. Preis:	119,- DM

FIRST AID

Battle Arena Toshinden 2

PlayStation

Versteckte Kämpfer

Sobald die Wörter 1P Game, Full Battle usw. auf den Titelscreen geflogen kommen, müßt Ihr auf Controller 1: L1, L2, Dreieck, R1, R2, Quadrat drücken, um URANUS und MASTER anwählen zu können. Für VERMILLION und SHO drückt man auf Controller 2:Dreieck, R2, R1, Dreieck, L2, L1; geht nun ins Kämpfer-Auswahlmenü und drückt Select, um das Zufallsicon zu verlangsamen. Wenn alles richtig gemacht wurde, kann man die gewünschten Fighter anwählen.

Resident Evil

PlayStation/US-Version

Waffenwahl

Im Titelscreen drückt man folgenden Code: Dreieck, Quadrat, Quadrat, X, Dreieck. Wennn der Code korrekt eingegeben wurde, hört man einen Schrei. Nachdem das Spiel begonnen wurde, drückt man X,X,X,Dreieck und dann Start. Man besitzt nun alle Waffen und den Flammenwerfer.

Gex

Saturn

Endgegner/Planet X

Im Passwort-Menü gebt Ihr folgenden Code ein: CZYDRHYP. Ihr habt nun alle Level geschafft und könnt den Kampf mit Rez aufnehmen. Mit dem Passwort RYYRYXKB gelangt Ihr zum Planeten X.

Resident Evil

PlayStation/US-Version

Diverses

Wenn Ihr es schafft, das Spiel innerhalb von drei Stunden durchzuspielen, könnt Ihr im nächsten Durchgang mit dem Raketenwerfer losziehen. Wenn Ihr auch noch Barry und Chris bzw. Rebecca und Jill rettet, erhaltet man einen geheimen Schlüssel, den Ihr an einer Tür neben einem großen Spiegel benutzen könnt. Geht in den hinteren Teil des Raumes und drückt X. Man wird nun fragen, ob Ihr die Kleidung wechseln möchtet. Antwortet mit „Ja" und Ih erhaltet ein neues Outfit.

Krazy Ivan

PlayStation

Versteckter Level und Abspann

Wenn Ihr den Shield Generator im letzten Level (Japan) hochgejagt habt, müßt Ihr direkt in das Zentrum der Explosion rennen. Wenn Ihr Ivan richtig plaziert habt, findet Ihr einen versteckten Abschnitt und bekommt das „wahre Ende" zu sehen.

Total NBA 96

PlayStation

3-Punkte-Superwerfer

Jürgen Nagl aus München verriet uns seinen Geheimtip für Sonys Basketball-Spiel. Der Spieler Antonio Harvey von den Vancouver Grizzlies hat eine hundertprozentige Trefferquote beim Field Goal. Holt ihn mit der Trade-Funktion in Eure Mannschaft oder macht mit Vancouver den Durchmarsch.

Road Rash

PlayStation

Vom Motorrad absteigen

Ein etwas sinnloser, aber lustiger Cheat: um abzusteigen, muß man mit dem Bock stehenbleiben und dann oben+L1+R1 drücken.

Super Bomberman 4

Super Nintendo

Levelcodes

Level			
1.1	7352	3.4	7821
1.2	8831	3.5	5890
1.3	7255	3.6	7258
1.4	5714	3.7	3379
1.5	5289	3.8	6009
1.6	1352	4.1	5389
1.7	6892	4.2	4080
1.8	6722	4.3	2501
2.1	7793	4.4	5736
2.2	6428	4.5	3211
2.3	8492	4.6	5589
2.4	7490	4.7	8902
2.5	4370	4.8	0721
2.6	6682	5.1	3703
2.7	4677	5.2	2679
2.8	4692	5.3	2479
3.1	4680	5.4	4792
3.2	2247	5.5	6790
3.3	5725	5.6	1574

Der Dank gebührt Stefan Noga aus Weinstadt

Mega Man X3

Super Nintendo

Letzter Level + Goldrüstung

Gebt zuerst folgenden Code ein: 2357 5633 6462 7738. Ihr befindet Euch nun im ersten Abschnitt von Dr. Dopplers Geheimlabor mit allen notwendigen Gegenständen. Besiegt den Mittelendgegner und laßt Euch im folgenden Raum nach einem Sprung nach unten fallen. In einem engen Gang rutscht Ihr die Wand auf der linken Seite langsam runter. Nach einiger Zeit findet man einen versteckten Raum hinter einer Wand. Um die Kapsel mit der Goldrüstung benutzen zu können, muß die Energie übrigens voll aufgeladen sein.

DIGITAL PINBALL

Saturn

Versteckter Flippertisch

Um einen versteckten Flipper spielen zu können, drückt Ihr im Titel-Screen: X,Y,Z,X,Y,Z,C,B,A,Hoch, Hoch, Start. Ins Debug-Menü kommt Ihr mit Hoch, Hoch, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, X,B,Z,R,Start.

VIRTUA FIGHTER 2

Saturn

Slow Motion Replay, neue Kamera-Perspektive und etwas Schwachsinn

Direkt nach der letzten Kampfrunde drückt Ihr A+B+C. Nun könnt Ihr den Kampf in der Zeitlupenwiederholung genießen.

Im Watch Mode drückt Ihr X, um den Kampf aus einer anderen Perspektive zu sehen.

Plaziert Euren Gegner an der äußersten Kante des Ringes und laßt die Zeit runterlaufen. Sobald der Sprecher „Time Out!" sagt, stolpert Euer Widersacher aus dem Ring. Allerdings ärgert er sich nicht über die „Niederlage", sondern äfft die Siegerposen des Gewinners nach.

Solltet Ihr eine Game Gun besitzen, schließt sie im Port 2 an. Wenn Ihr nun VF2 startet, hört Ihr anstelle des VF2-Soundtracks die Melodie des ersten Teils.

MOTOR TOON GP 1

PlayStation

Höchstgeschwindigkeit

Um innerhalb von einer Sekunde auf Höchstgeschwindigkeit zu beschleunigen, muß man während der Beschleunigungsphase auf den „Reverse View"-Button drücken. Das Auto rast nun, egal was passiert, mit Topspeed über die Piste.

RIDGE RACER REVOLUTION

PlayStation

Spinning Cars

Im Time Trial-Modus gibt's einen versteckten Drift-Contest. Nachdem man eine Strecke ausgewählt hat, geht man an den Start und hält, sobald die Autos am Start stehen, Gas und Bremse gedrückt. Im Wettbewerb, der nun beginnt, bekommt man für jeden Spin (Drift) Punkte.

TEKKEN 2

PlayStation

Kampf aus der Ego-Perspektive mit Gittermodellen

Haltet einfach während der Kämpferauswahl L1 und L2 gedrückt. Euer Kämpfer wird nun aus der Ich-Perspektive gesteuert und mittels eines Gittermodelles durchsichtig dargestellt.

STREET FIGHTER ALPHA

PlayStation

Versteckte Kämpfer

Begebt Euch in die Kämpferauswahl. Klickt das Fragezeichen an und gebt folgende Codes ein:

Akuma: L2 halten, Links, Links, Links, Unten, Unten, Unten und Dreieck+Quadrat

Bison: L2 halten, Links, Links, Unten, Unten, Links, Unten, Unten und Dreieck+Quadrat

Dan: L2, R2 und Select halten. Dreieck, Quadrat, X, Kreis, Dreieck.

Wenn man das gleiche für Spieler 2 machen möchte, muß man Links und Rechts vertauschen.

LOADED

PlayStation

Fideles Gekröse

Sobald Ihr ins Gras gebissen habt, müßt Ihr sofort auf die Start-Taste drücken, um das Spiel zu pausieren. Nun hält man L1 und L2 für 10 Sekunden gedrückt, während man Rechts, Rechts, Links, Unten, Unten, Hoch, Dreieck und Kreis drückt. Nun sollte das Wörtchen „Health" auf dem Schirm auftauchen. Drückt nun irgendeinen der Action-Knöpfe und danach Start um das Spiel wieder aufzunehmen. Ihr werdet Euren Kämpfer nicht wiedererkennen...

DESCENT

PlayStation

Allerlei

Der 3D-Shooter läßt sich durch folgende Tastenkombinationen deutlich vereinfachen, die einfach während des Spiels ohne zu pausieren eingegeben werden.

Mege Wowie Zowie:
D, V, K, X, D, V, X, D, V, X, K, V
Full Level Access:
D, V, V, D, K, K, V, V, D, K, V, V
Key-Cards:
V, X, K, D, X, D, D, X, D, X, D, X
Unverwundbarkeit:
V, D, K, V, V, D, K, K, V, D, V, X
Turbo:
V, D, K, V, K, X, V, X, K, D, V, X
Zehn Leben zusätzlich und alle Levels:
D, X, V, V, D, K, K, V, D, V, K, X

Verlaßt Ihr nach der Eingabe aller Cheats das Spiel, findet Ihr mit ACE und INSANE zwei zusätzliche Schwierigkeitsgrade.

THE HORDE

Saturn

diverses

Alle Tastenkombinationen im Pause-Modus eingeben.

30.000 Goldmünzen: links, A, A, B, links, A, rechts, unten
Level-Skip: unten, A, links, links, unten, A,A, rechts
Unverwundbar: B, oben, rechts, unten, A, unten, A, unten, A, rechts

CHEAT-MAIL AN:
FUN GENERATION
„CHEAT-MAIL"
MAX-PLANCK-STRASSE 13
97204 HÖCHBERG

Game-Buster codepage

PlayStation

A-Train
Unendlich Vermögen 800A 6230 9400

Agile Warrior
Unendlich Rüstung 800D 43DC 0064
Unendlich Sidewinders 8006 0F26 0020
Unendlich Raketen^ 8006 0F28 0020
Unendlich Mavericks 8006 0F2A 0020
Unendlich Napalm 8006 0F2C 0020
Unendlich Bunker Busters 8006 0F2E 0020
Unendlich Cluster Bombs 8006 0F30 0020
Unendlich Fuel Air Explosives 8006 0F32 0020
Unendlich B61 SRAM 8006 0F34 0020
Unendlich AMRAAM 8006 0F36 0020

Alien Trilogy
Unendlich Energie 8009 A040 03E7
Unendlich Charge Grenades 8009 A058 03E7
Unendlich Pistolen-Mun. 8009 A046 03E7
Unendlich Schrotflinten-Munition 8009 A04A 03E7
Unendlich Flammenwerfer 8009 A052 03E7
Unendlich Puls-Laser 8009 A04C 03E7
Unendlich Pistolen 8009 A054 03E7
Unendlich Batterien 8009 A05A 03E7
Man besitzt die Schrotflinte 8008 F33E 0029
Man besitzt den Flammenwerfer 8008 F34A 0029
Man besitzt den Puls-Laser 8008 F342 0029
Man besitzt die Pistole 8008 F346 0029
Waffen feuern schneller 8009 A024 0001

CollegeSlam
Team 1 punktet 999 . . . . . .8006 551C 03E7
Team 2 punktet nie 8006 5520 0000
Spieler 1 - Unendlich Boost 8007 8208 002F
Spieler 2 - Unendlich Boost 8007 8528 002F

Descent
Unendlich Schild 800D 10A6 00C7
Unendlich Energie 800D 10A2 00C7
Unendlich „Concussion-Raketen 800D 10BA 0009
Unendlich „Homing-Raketen“ 800D 10BC 0009
Unendlich „Proximity-Bomben“ 800D 10BE 0009
Unendlich „Mega-Raketen“ 800D 10C2 0014
Unendlich „Vulcan-Munition“ 800D 10B2 9684

Extreme Games
Unendlich Energie 8007 A270 0500
Speed immer 60 mph 8007 b1A2 0050
Unendlich Geld 801E 9014 09D8

RidgeRacer
Schwarzer Wagen 8008 0196 000C
Unendlich Zeit 8013 0C5C 06C5
Immer Erster 8008 0260 0001
Unendlich Rundenzeit 8008 0270 0000
. . . . . .8008 0274 0000
. . . . . .8008 0278 0000

Resident Evil
Unendlich Energie 300C 51AC 004C
Unendlich Raketen-Werfer D00C 8784 0001
. . . . . .800C 8784 FF0A
Alle Gegenstände im Inventory-Feld -Set 1:

. . . . . 800C 8724 FF3D
. . . . . 800C 8726 FF41
. . . . . 800C 8728 FF06
. . . . . 800C 872A FF07
. . . . . 800C 872C FF08
. . . . . 800C 872E FF09
. . . . . 800C 8730 FF3E
. . . . . 800C 8732 FF13
. . . . . 800C 8734 FF14
. . . . . 800C 8736 FF15
. . . . . 800C 8738 FF16
. . . . . 800C 873A FF17
. . . . . 800C 873C FF18
. . . . . 800C 873E FF19
. . . . . 800C 8740 FF1A
. . . . . 800C 8742 FF1B
. . . . . 800C 8744 FF1C
. . . . . 800C 8746 FF1D
. . . . . 800C 8748 FF1E
. . . . . 800C 874A FF1F
. . . . . 800C 874C FF20
. . . . . 800C 874E FF21
. . . . . 800C 8750 FF22
. . . . . 800C 8752 FF23

. . . . . 800C 8754 FF24
. . . . . 800C 8756 FF25
. . . . . 800C 8758 FF26
. . . . . 800C 875A FF27
. . . . . 800C 875C FF28
. . . . . 800C 875E FF29
. . . . . 800C 8760 FF2A
. . . . . 800C 8762 FF2B
. . . . . 800C 8764 FF2C
. . . . . 800C 8766 FF2D
. . . . . 800C 8768 FF2E
. . . . . 800C 876A FF2F
. . . . . 800C 876C FF30
. . . . . 800C 876E FF31
. . . . . 800C 8770 FF33
. . . . . 800C 8772 FF34
. . . . . 800C 8774 FF35
. . . . . 800C 8776 FF36
. . . . . 800C 8778 FF37
. . . . . 800C 877A FF38
. . . . . 800C 877C FF39
. . . . . 800C 877E FF3A
. . . . . 800C 8780 FF3B
. . . . . 800C 8782 FF3C

Road Rash
Unendlich Geld . . . . . .800D AD40 FFFF

Shellshock
Unbesiegbar 8008 7C1E 0300
Unendlich SAMs 8008 55AE 0004

Shockwave Assault
Unendlich Laser . . . . . .8006 EBDC 2C2B
Unendlich Raketen 8006 E7DC 000F
. . . . . .8006 EBE0 000F
Unendlich Treibstoff 8006 B550 017B
. . . . . .8006 B554 002B
. . . . . .8006 EBDC 2B2B

Skeleton Warriors
Unendlich Leben 801D B768 0004
Unendlich Kristalle 801D B774 0020
Unendlich Energie 801D B760 0064

Space Griffon
Unendlich Raketenwerfer 801E 0032 0190
. . . . . .801E 0036 000C
Unendlich Energie 801E 0058 1F40

Die Game Buster-Codes sind mit den Action Replay-Codes identisch.
Game Buster-Schummelmodule für die PlayStation und den Saturn bekommt man im gutsortierten Fachhandel oder direkt bei Dataflash (Tel. 02822/68545).

Criticom

Spieler 1 unbesiegbar 8005 9DE8 0300
.....8005 9F58 0320
.....8005 A0C8 0320
Spieler 2 unbesiegbar 8005 9C78 0320
.....8005 9B08 0320
.....8005 9DE8 0300

Defcon 5

Unendlich Munition 800D 53AC 0014
Unendlich Energie 800E 7C30 0064

Fifa 96

Spieler 2 punktet immer 8001 6CD4 0000
Spieler 1 punktet immer 8001 6CD2 000a
Unendlich Zeit 8001 6CC0 0000

Gex

Unendlich Leben 8009 7B2C 0064
Unbesiegbar 8009 7B1C 0003

Goal Storm

Team 1 punktet 3016 1730 0009
Team 2 punktet 3016 1731 0000

Johnny Bazookatone

Unendlich Leben 800B 5A94 0009

Kileak - The DNA Imperative

Unendlich Energie 800B 6294 03DE
Unendlich Schild 800B 6298 03E8
Unendlich „Wales Munition" 800B 62C8 01EF
Unendlich „erosion Munition" 800B 62E0 0003
Unendlich „zax Munition" 800B 6204 0058
Unendlich „iritro crion Munition" 800B 62D0 000A

Loaded

Spieler 1 - Unendlich Leben 800C DF42 001E
Spieler 1 - Unendlich Munition 800C DF3E 03E8
Spieler 1 - Unendlich Pistolen 800C DF40 0003
Spieler 1 - max. Power-Up 800C DF3C 7FFF
Spieler 2 - Unendlich Leben D004 B138 0002
Spieler 2 - Unendlich Munition D004 B138 0002
.....800C DFC6 03E8
Spieler 2 - Unendlich Pistolen D004 B138 0002
.....800C DFC8 0003
Spieler 2 - max. Power-Up D004 B138 0002
.....800C DFC4 7FFF
Man hat immer alle Schlüssel 8010 7AC4 000F

NBA Jam

Gegnerische Team punktet Null 8007 D09C 0000

Krazy Ivan

Unendlich Schild 800C 4CD0 0064
.....800C 4CD4 0064
.....800C 4CD8 0032
.....800C 4CDC 0032
.....800C 4CE0 0032
.....800C 4CE4 0032
.....800C 4CE8 0032
.....800C 4CEC 0064
Unendlich Munition 8008 D1A4 012C
.....8008 D1A8 00FA
.....8008 D1AC 003C
.....8008 D1B0 0046
Unendlich Raketen 8008 D1D4 000A
.....8008 D1D8 000A
.....8008 D1DC 000A
.....8008 D1E0 000A
.....8008 D1E4 000A
.....8008 D1E8 000A
Unendlich Specials 8008 D1B4 0005
.....8008 D1B8 0003
.....8008 D1BC 0001
.....8008 D1C0 0001
.....8008 D1C4 0001
.....8008 D1C8 0001
Max. Energiekerne 8008 9670 00D0
Kanonenkühler 800D 1C6C 0000
Stoppt die Zeit 800C 4CF2 0009

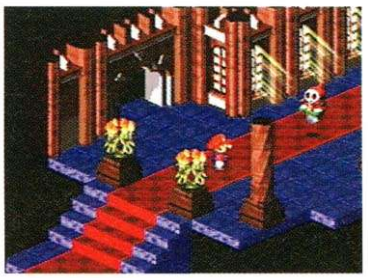
Kings Field

Unendlich Trefferpunkte 8019 9426 00FA
.....8019 9428 00FA
Unendlich Magiepunkte 8019 942A 00FA
.....8019 942C 00FA
Schnelle Waffenbenutzung 8019 942E 1388
Schnelle Magie Verwendung 8019 9432 1388
Viel Gold 8019 9440 C350
Hoher STR-Wert 8019 9438 0064
Hoher MAG-Wert 8019 943E 0064
Mega Offensive 8019 9444 0064
.....8019 9446 0064
.....8019 9448 0064
.....8019 944A 0064
.....8019 944C 0064
.....8019 944E 0064
.....8019 9450 0064
.....8019 9452 0064
Mega Defensive 8019 9456 0064
.....8019 9458 0064
.....8019 945A 0064
.....8019 945C 0064
.....8019 945E 0064
.....8019 9460 0064
.....8019 9462 0064
.....8019 9464 0064
.....8019 9466 0064

SUPER MARIO RPG PLAYERSGUIDE

von Markus Appel und Stephan Girlich





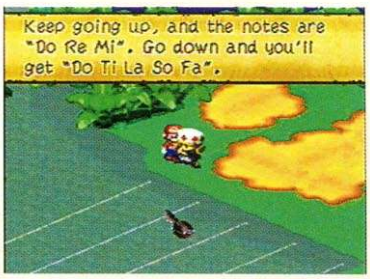
1) Schon kurz nach dem Beginn des Spiels wird Mushroom Kingdom von Smithy´s Gefolge belagert. Natürlich schlüpft Mario in die Rolle des Retters. Im Schloß des Kanzlers habt Ihr die Möglichkeit, Eure aus Mario und Mallow bestehende Party gehörig aufzupowern. Bleibt dazu im Gang rechts von der Tür stehen, wo Euch die Feinde attackieren. Kämpft so oft wie möglich, und laßt Euch anschließend die HP + FP von dem netten Kerl neben dem Bett der Prinzessin komplett auffüllen (durch die Türe links gehen und dem Gang folgen). Dieser Vorgang läßt sich praktisch beliebig oft wiederholen.



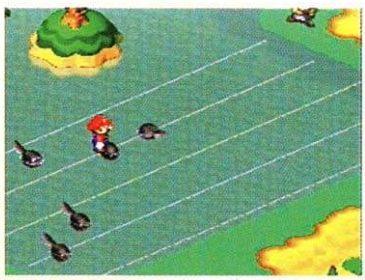




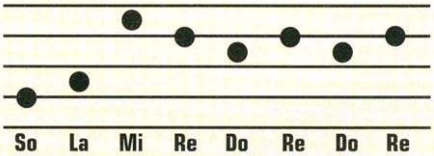
2) Nachdem Ihr das unterirdische Röhrensystem von den Eindringlingen gesäubert habt, spült Euch eine Flutwelle direkt zu Midas River. Hier flitzt Ihr zunächst eine Reihe von Wasserfällen hinab. Für ein kleines Entgeld dürft Ihr dies wiederholen, um weitere Münzen und grüne Frog Coins einheimsen zu können. Erreicht Ihr eine bestimmte Anzahl von Münzen, erhaltet Ihr ein Extra. Wiederholt auch dieses Spielchen mehrmals, denn von den grünen Münzen kann man nicht genug haben, da Ihr mit diesen im weiteren Verlauf des Spiels nützliche Extras erwerben könnt.








Beweist anschließend im Tadpole Pond Eure musikalischen Fertigkeiten. Um die richtigen Noten zu Toadofsky´s Suite herauszubekommen, redet Ihr mit der kleinen Kaulquappe auf dem Weg zu den Notenlinien. Das Lied lautet „So La Mi Re Do Re Do Re“. Springt Ihr richtig, gibt´s zur Belohnung die Alto-Card. Mit dieser habt Ihr Zugang zur Juice Bar, und könnt Euch dort ein Extra zulegen.



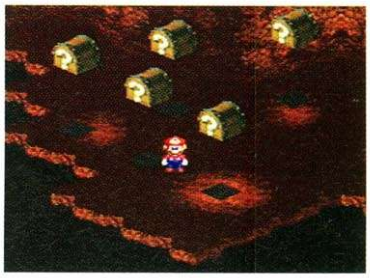






3) Seid Ihr in der Rose Town angelangt, ist es sinnvoll, die Mitglieder der Party mit neuen Waffen und Items auszustatten. Im nördlichen Teil des Dorfes fordert Euch ein Mann auf in sein Haus zu kommen, um dort nach Schätzen zu suchen. Springt dazu auf den Kopf des Mannes, und überwindet so die hohe Mauer. Im Obergeschoß stellt Ihr Mario auf das grüne Ausrufezeichen, um die Treppe zum Haus zu aktivieren. Als Dankeschön erhaltet Ihr die Wegbeschreibung zu einer Bonuskammer im Waldlabyrinth (Forest Maze), ausgehend von der ersten Wegstelle mit vier Abzweigungen: links, links, geradeaus, rechts.



4) Folgt Ihr zielbewußt dieser Wegbeschreibung, gelangt Ihr schließlich zu einem alleine stehenden Baumstumpf. Im Inneren warten Schatztruhen mit nützlichen Extras. Um Euch im Labyrinth nicht zu verlaufen, begebt Ihr Euch zur Ausgangsstelle zurück und folgt dann der Puppe Geno, die Euch schnurstracks zum Oberbösewicht Bowyer führt.

Wenn Sie keine Anzeige in der Fun Generation schalten...



...erschießen wir diesen Hund!

Lassen Sie dies nicht zu -
kontaktieren Sie die Anzeigenabteilung
der FUN GENERATION
☎ 0931 / 40 43 712

Games Garden
Nürnberger Str. 26 • 90762 Fürth
Karl-Grillenberger-str. 16 • 90402 Nürnberg
Gebrauchte PSX & Saturn Spiele ab 39,95
PSX-Chip für Umbau: 59,95 • mit Umbau: 119,95

Manga - Anime

Ghost in the Shell	39,95
RG Veda	39,95
Avion	19,95
Lily Cat (dt)	39,95
Goku Midnight Eye 1-3	je 29,95
AD Police 1-3	je 29,95
Patlabor 1+2	69,95
Akira	39,95
Wicked City	39,95
Mad Bull 1-3	je 29,95
Crying Freeman 1-4	je 29,95
New Dominion Tank Police	je 19,95
Golgo 13 the Professional	39,95
Vampire Princess Myo	39,95
Black Magic M66	34,95
Streetfighter II the Anime	39,95
The Guyver 1-12	je 19,95
Riding Bean (dt)	39,95
Bubblegum Crisis 1-2 (dt)	je 49,95
Vampire Hunter D	39,95
Animania	9,80

Dragon Ball Z - Zubehör
Wir haben alle Mangas auf Lager!

Ankauf: PSX+ SATURN
Tel: 0911 / 776523
Fax: 0911 / 7418285

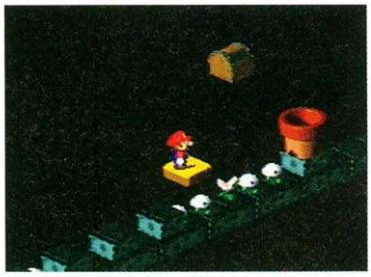
PSX:

Resident Evil ....dt	89,95
Formula 1 .....dt	89,95

alle weiteren lieferbar!
Alle Importe auf Lager!

Lieferbedingungen:
NN UPS 12,- DM
ab 250,- DM Versandkostenfrei
Irrtümmer und Änderungen vorbehalten!

Tel: 0911 / 776523 Tel: 0911 / 776523
Fax: 0911 / 7418285 Fax: 0911 / 7418285



5) Das nächste Ziel ist die Pipe Vault, ein unterirdischer Röhrenkomplex, der mit vielen bekannten Jump´n Run-Elementen aufwartet. Achtet hier besonders auf die weißen Pflanzen, denn bei jeder Berührung verliert Ihr ein paar Münzen.

Im dritten Abschnitt findet Ihr in der vorletzten Röhre ein weiteres Bonusspiel, gegen Bezahlung natürlich. Springt auf die vorgeschriebene Zahl von Goombas innerhalb des Zeitlimits, und Ihr werdet erneut mit einem Extra belohnt.



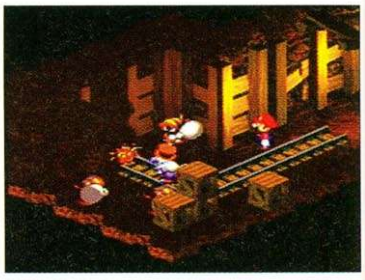


6) Um mit den Bewohnern von Yo´ster Isle reden zu können, müßt Ihr Euch zunächst auf den Rücken von Yoshi setzen. Sucht dann nach einem roten Yoshi in Richtung Norden, und Ihr erhaltet ein paar Kekse. Benutzt diese als Speed Ups im Rennen gegen den bläulichen Yoshi - bei einem Sieg winkt ein Extra (ist nicht ganz einfach).









7) In Moleville könnt Ihr Eure Helden mit besseren Waffen und einer stärkeren Rüstung versorgen. In der alten Mine benutzt Ihr das Sprungbrett, worauf Euch der böse Croco Eure gesamten Münzen stiehlt. Verfolgt und besiegt ihn, und Ihr erhaltet alle Münzen zurück sowie eine Bombe. Letztere braucht Ihr später dringend, um die verlorenen Kinder zu befreien.









Die 3D-Lorenfahrt zwischendurch dient augenscheinlich einzig der spielerischen Abwechslung, doch weit gefehlt. Für Rekordzeiten gibt´s als Siegprämie ein paar Münzen. Um schnelle Zeiten zu erzielen, solltet Ihr nur in den Haarnadelkurven die Handbremse benutzen. Sammelt zudem möglichst viele Beschleunigerpilze ein, hebt Euch diese aber für das normale Spiel auf.

ALLGEMEINE TIPS ZU SUPER MARIO RPG



Spezial Attacken

Jeder Charakter verfügt über eigene Zauberkräfte, die eine bestimmte Anzahl Flower Points für die Ausführung verbrauchen. Je höher die Party-Mitglieder in ihren Erfahrungsstufen steigen, desto stärkere Zauber werden sie erhalten. Geht aber sparsam mit diesen um, denn die Flower Points zählen für die gesamte Gruppe. Erst wenn Ihr ein paar FP-Auffüller in Eurem Inventory habt, könnt ihr etwas sorgloser agieren. Einige Sprüche sind in ihrer Stärke beeinflußbar, und zwar ähnlich den normalen Attacken durch erneutes Drücken im richtigen Moment.



Waffen

Um die Waffen effektiver einzusetzen, könnt Ihr einen Doppelschlag ausführen. Dazu müßt Ihr den A-Button nochmal drücken, und zwar meist kurz vor oder während des Schlags. Mit etwas Übung werden solche Angriffe zur Routine.





Level Up

Steigt ein Charakter in seinem Erfahrungslevel eine Stufe nach oben, verbessern sich seine Statuswerte um einige Punkte nach oben. Ihr dürft zudem selbst bestimmen, ob die Hit Points, die Kampf Power oder die Magic Power mit einem Bonus bedacht wird. Abhängig vom jeweiligen Charakter solltet Ihr Eure Wahl treffen.



Blocken

Bei Super Mario RPG könnt Ihr selbst beeinflussen, ob ein Schlag vom Gegner voll trifft oder eben nicht. Drückt Ihr die A-Taste im richtigen Moment, schwächt Ihr die Wirkung des Angriffs deutlich ab. Betätigt den Knopf genau dann, wenn der Gegner zuschlägt.





Zufalls-Extras

Vernichtete Feinde hinterlassen oftmals Extras oder Power Ups. Dies können sein: Attack- oder Defense-Up, HP-Auffüller oder ein zusätzlicher Zug für ein Party-Mitglied. Außerdem habt Ihr ab und zu die Möglichkeit für ein weiteres Bonusspiel mit Namen „Lucky", in dem Ihr Eure Münzen oder Experience Points verdoppeln könnt. Versagt Ihr aber, verliert Ihr dagegen alles.

Von 3 bis Z...

- 3D-Animationen
- Anzeigen
- Briefbögen
- Flyer
- Logos
- Multimedia-Präsentationen
- Radio-Spots
- Visitenkarten
- WWW-Seiten
- Zeitschrift-Konzeptionen

...aus einer Hand!

Nähere Informationen bekommen Sie über Herrn Hartmann, Anzeigenleiter oder Herrn Neugebauer, Fun Generation Art.Department

☎ 0931 / 40 43 710

MEGA * STAR
VIDEO GAME • VERSAND • LADEN

* Sony PLAYSTATION *

Toshinden 2 dt	99,-
Track & Field dt	99,-
Fade To Black dt	99,-
Panzer General dt	89,-
Return Fire dt	89,-
Viewpoint dt	89,-
Street Fighter Alpha dt	89,-
High Octane dt	49,-
NeGcon - analoges Pad	89,-

und vieles mehr!!!

* Sega SATURN *

NBA Action 96 us	119,-
Iron Storm us	119,-
Daytona Deluxe jap	call
Skeleton Warriors us	109,-
Guardian Heroes us	89,-
NFL Quarterback dt	89,-
Olympic Games dt	99,-
The Horde uk	89,-
Joypad Verlängerung dt	25,-

und vieles mehr!!!

Magazine

Game Fan us	17,-
Sony Magazin incl.CD uk	25,-
Game Front us	4,90

* Nintendo SNES *

Pinocchio dt	134,-
Civilization us	139,-
Spiele für SNES ab	49,-

! Nintendo 64 Call !

! NEU ! ▪ 32-Bit Info-Video Nr. 2 ▪ ! NEU !
Über 25 brandheiße Next Generation-Games für Sony PlayStation + Sega Saturn, bis zu 6 versch. Levels pro Game. In HIFI-Stereo für nur 29,-!!!

Öffnungszeiten
Mo - Fr: 11.00 - 20.00
Sa: 10.00 - 16.00

Versand per NN zzgl. 8,-
Inhaber F. Pfister

Komplettangebote anfordern, bitte System angeben:
Fa. Mega Star
Schaffhauserstr. 55
79713 Bad Säckingen

Tel: 07761 / 59742 Fax 57014

Charts

Lesercharts / Juni

1. (2) Sega Rally (SAT)
2. (3) Ridge Racer Revolution (PSX)
3. (8) Worms (PSX, SAT)
4. (1) Alien Trilogy (PSX)
5. (-) Tekken 2 (PSX)
6. (6) Resident Evil (PSX)
7. (-) Panzer Dragoon Zwei (SAT)
8. (-) Yoshi´s Island (SNES)
9. (-) Donkey Kong Country 2 (SNES)
10. (7) wipEout (PSX, SAT)

FUN GENERATION

1. Sega Rally (SAT)
2. Int. Superstar Soccer Deluxe (SNES)
3. Tekken 2 (PSX)
4. Resident Evil (PSX)
5. Track & Field (PSX)
6. Alien Trilogy (PSX)
7. Civilization (SNES)
8. The Need For Speed (PSX)
9. Panzer Dragoon Zwei (SAT)
10. Worms (PSX, SAT)

Händler / World of Games

1. Resident Evil (PSX)
2. Tekken 2 (PSX)
3. Motor Toon GP 2 (PSX)
4. Alien Trilogy (PSX)
5. Sega Rally (SAT)
6. Virtua Cop (SAT)
7. Ridge Racer Revolution (PSX)
8. Skeleton Warriors (PSX, SAT)
9. Big Hurt Baseball (SAT)
10. The Need For Speed (3DO, PSX)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine frankierte Postkarte und sendet diese bitte an: FUN GENERATION, „Charts", Max-Planck-Str. 13, 97204 Höchberg. Zu gewinnen gibt es wieder drei Überraschungspakete. Einsendeschluß ist der 20. Juli 1996. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner aus Fun Generation 7/96: Ralf Duballa - Vechelde, Robert Dormeier - Northeim, Patric Muller - Köln.

Back Issues

FG 6/95 oder 1/96 ☐ je 5,80 = ☐

Fun Generation 3/96 ☐ je 5,80 = ☐

Fun Generation 5/96 ☐ je 5,80 = ☐

Fun Generation 6/96 ☐ je 5,80 = ☐

Fun Generation 7/96 ☐ je 5,80 = ☐

+ Porto 3,- DM (ab 2 Hefte 4,- DM) ☐

Gesamtbetrag: ☐

Adresse:

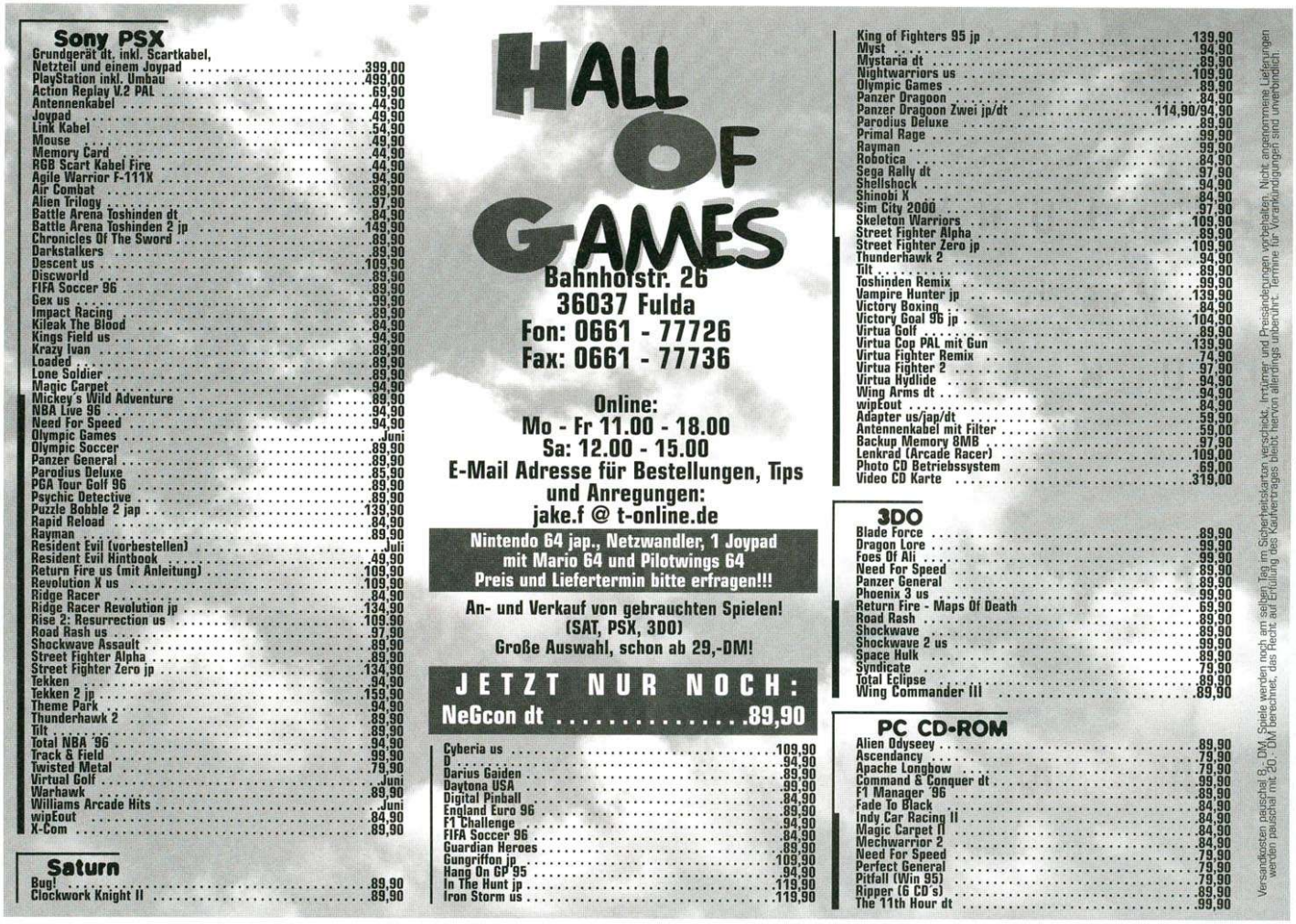
Name, Vorname

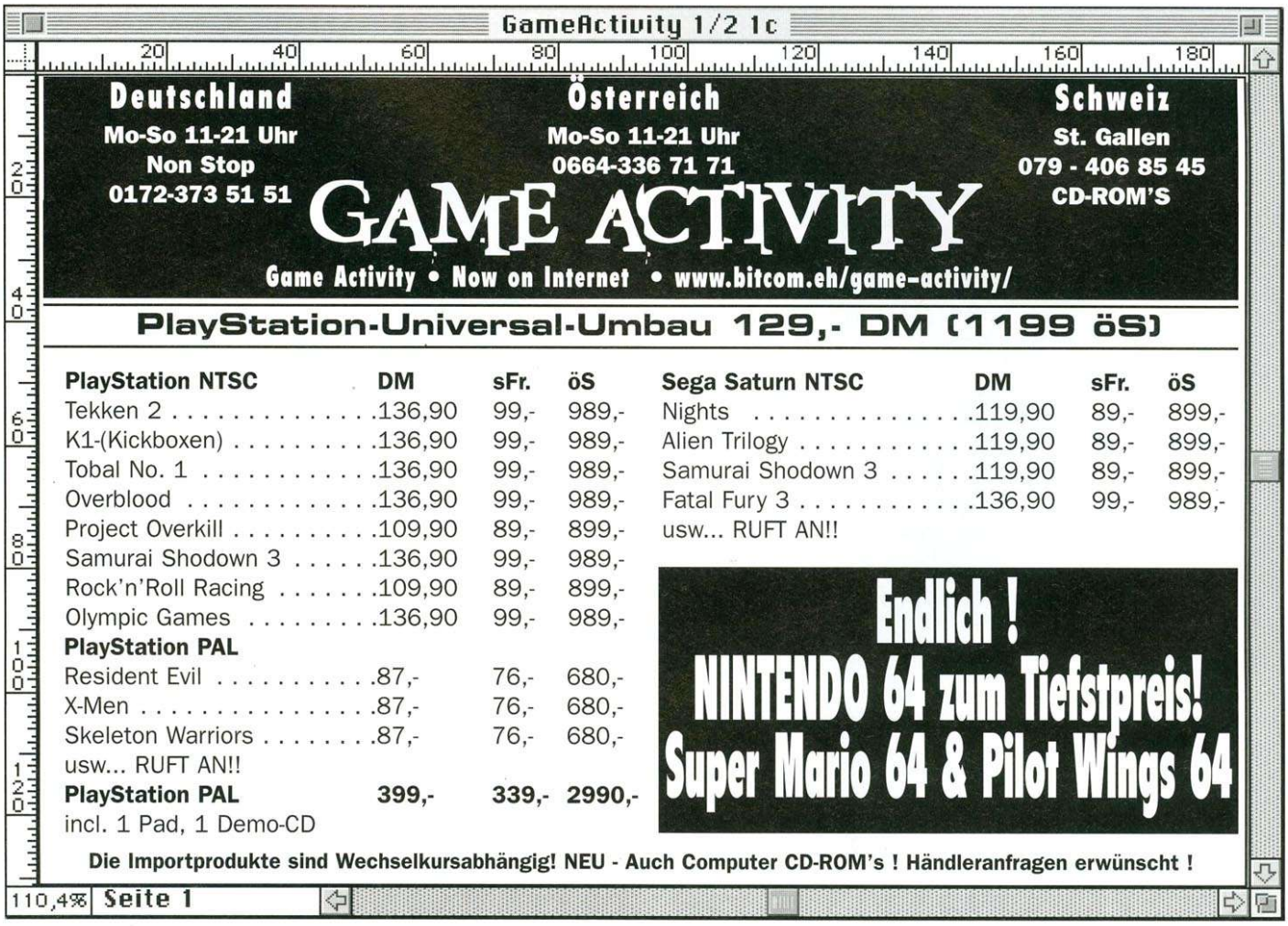
Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder in bar mit ausgefülltem Coupon an folgende Adresse schicken: Fun Generation · „Back Issues" · Max-Planck-Str. 13 · 97204 Höchberg




Sony PSX
Grundgerät dt. inkl. Scartkabel, Netzteil und einem Joypad .399,00
PlayStation inkl. Umbau .499,00
Action Replay V.2 PAL .69,90
Antennenkabel .44,90
Joypad .49,90
Link Kabel .54,90
Mouse .49,90
Memory Card .44,90
RGB Scart Kabel Fire .44,90
Agile Warrior F-111X .94,90
Air Combat .89,90
Alien Trilogy .97,90
Battle Arena Toshinden dt .84,90
Battle Arena Toshinden 2 jp .149,90
Chronicles Of The Sword .89,90
Darkstalkers .89,90
Descent us .109,90
Discworld .89,90
FIFA Soccer 96 .89,90
Gex us .99,90
Impact Racing .89,90
Kileak The Blood .84,90
Kings Field us .94,90
Krazy Ivan .89,90
Loaded .89,90
Lone Soldier .89,90
Magic Carpet .94,90
Mickey's Wild Adventure .89,90
NBA Live 96 .94,90
Need For Speed .94,90
Olympic Games .Juni
Olympic Soccer .89,90
Panzer General .89,90
Parodius Deluxe .85,90
PGA Tour Golf 96 .89,90
Psychic Detective .89,90
Puzzle Bobble 2 jap .139,90
Rapid Reload .84,90
Rayman .89,90
Resident Evil (vorbestellen) .Juli
Resident Evil Hintbook .49,90
Return Fire us (mit Anleitung) .109,90
Revolution X us .109,90
Ridge Racer .84,90
Ridge Racer Revolution jp .134,90
Rise 2: Resurrection us .109,90
Road Rash us .97,90
Shockwave Assault .89,90
Street Fighter Alpha .89,90
Street Fighter Zero jp .134,90
Tekken .94,90
Tekken 2 jp .159,90
Theme Park .94,90
Thunderhawk 2 .89,90
Tilt .89,90
Total NBA '96 .94,90
Track & Field .99,90
Twisted Metal .79,90
Virtual Golf .Juni
Warhawk .89,90
Williams Arcade Hits .Juni
wipEout .84,90
X-Com .89,90
Saturn
Bug! .89,90
Clockwork Knight II .89,90
HALL OF GAMES
Bahnhofstr. 26
36037 Fulda
Fon: 0661 - 77726
Fax: 0661 - 77736
Online:
Mo - Fr 11.00 - 18.00
Sa: 12.00 - 15.00
E-Mail Adresse für Bestellungen, Tips und Anregungen:
jake.f @ t-online.de
Nintendo 64 jap., Netzwandler, 1 Joypad mit Mario 64 und Pilotwings 64 Preis und Liefertermin bitte erfragen!!!
An- und Verkauf von gebrauchten Spielen! (SAT, PSX, 3DO) Große Auswahl, schon ab 29,-DM!
JETZT NUR NOCH:
NeGcon dt .89,90
Cyberia us .109,90
D .94,90
Darius Gaiden .89,90
Daytona USA .99,90
Digital Pinball .84,90
England Euro 96 .89,90
F1 Challenge .94,90
FIFA Soccer 96 .84,90
Guardian Heroes .89,90
Gungriffon jp .109,90
Hang On GP 95 .94,90
In The Hunt jp .119,90
Iron Storm us .119,90
King of Fighters 95 jp .139,90
Myst .94,90
Mystaria dt .89,90
Nightwarriors us .109,90
Olympic Games .89,90
Panzer Dragoon .84,90
Panzer Dragoon Zwei jp/dt .114,90/94,90
Parodius Deluxe .89,90
Primal Rage .99,90
Rayman .99,90
Robotica .84,90
Sega Rally dt .97,90
Shellshock .94,90
Shinobi X .84,90
Sim City 2000 .97,90
Skeleton Warriors .109,90
Street Fighter Alpha .89,90
Street Fighter Zero jp .109,90
Thunderhawk 2 .94,90
Tilt .89,90
Toshinden Remix .99,90
Vampire Hunter jp .139,90
Victory Boxing .84,90
Victory Goal 96 jp .104,90
Virtua Golf .89,90
Virtua Cop PAL mit Gun .139,90
Virtua Fighter Remix .74,90
Virtua Fighter 2 .97,90
Virtua Hydlide .94,90
Wing Arms dt .94,90
wipEout .84,90
Adapter us/jap/dt .59,90
Antennenkabel mit Filter .59,00
Backup Memory 8MB .97,90
Lenkrad (Arcade Racer) .109,00
Photo CD Betriebssystem .69,00
Video CD Karte .319,00
3DO
Blade Force .89,90
Dragon Lore .99,90
Foes Of Ali .99,90
Need For Speed .89,90
Panzer General .89,90
Phoenix 3 us .99,90
Return Fire - Maps Of Death .69,90
Road Rash .89,90
Shockwave .89,90
Shockwave 2 us .99,90
Space Hulk .89,90
Syndicate .79,90
Total Eclipse .89,90
Wing Commander III .89,90
PC CD-ROM
Alien Odyseey .89,90
Ascendancy .79,90
Apache Longbow .79,90
Command & Conquer dt .99,90
F1 Manager '96 .89,90
Fade To Black .84,90
Indy Car Racing II .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
Ripper (6 CD's) .89,90
The 11th Hour dt .99,90
Versandkosten pauschal 8,- DM. Spiele wenden noch am selben Tag im Sicherheitskarton verschickt, irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht auf Erfüllung des Liefervertrages bleibt, hiervon allerdings unberührt. Termine für Vorankündigungen sind unverbindlich.


GameActivity 1/2 1c
Deutschland
Mo-So 11-21 Uhr
Non Stop
0172-373 51 51
Österreich
Mo-So 11-21 Uhr
0664-336 71 71
Schweiz
St. Gallen
079 - 406 85 45
CD-ROM'S
GAME ACTIVITY
Game Activity • Now on Internet • www.bitcom.eh/game-activity/
PlayStation-Universal-Umbau 129,- DM (1199 öS)
PlayStation NTSC DM sFr. öS
Tekken 2 .136,90 99,- 989,-
K1-(Kickboxen) .136,90 99,- 989,-
Tobal No. 1 .136,90 99,- 989,-
Overblood .136,90 99,- 989,-
Project Overkill .109,90 89,- 899,-
Samurai Shodown 3 .136,90 99,- 989,-
Rock'n'Roll Racing .109,90 89,- 899,-
Olympic Games .136,90 99,- 989,-
PlayStation PAL
Resident Evil .87,- 76,- 680,-
X-Men .87,- 76,- 680,-
Skeleton Warriors .87,- 76,- 680,-
usw... RUFT AN!!
PlayStation PAL 399,- 339,- 2990,-
incl. 1 Pad, 1 Demo-CD
Sega Saturn NTSC DM sFr. öS
Nights .119,90 89,- 899,-
Alien Trilogy .119,90 89,- 899,-
Samurai Shodown 3 .119,90 89,- 899,-
Fatal Fury 3 .136,90 99,- 989,-
usw... RUFT AN!!
Endlich !
NINTENDO 64 zum Tiefstpreis!
Super Mario 64 & Pilot Wings 64
Die Importprodukte sind Wechselkursabhängig! NEU - Auch Computer CD-ROM's ! Händleranfragen erwünscht !
110,4% Seite 1

AUSFÜHRLICH!

Der PSX-Test des Jahres!

FORMEL 1

Unendlich gehyped, unendlich mit Vorschußlorbeeren bedacht; wir sagen Euch, ob die Rennsimulation die große Erwartungshaltung hundertprozentig erfüllen kann.

Diesmal wirklich!

ALIEN TRILOGY

Nicht von dieser Welt!
Mit Verspätung im Test: die Saturn-Version der Alienhatz.

Der blanke Horror!

heXen

3D-Action mit faszinierender Grafik für die PSX!

ALLES HABEN WILL

NINTENDO 64

WIR BLEIBEN AM BALL UND VERSORGEN EUCH MIT DEN HEISSESTEN NEWS.

...ab 14.08.96

IMPRESSUM

Fun Generation
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

stellv. Chefredakteur:
Stephan Girlich

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
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: Nintendo, Kai Neugebauer

Geschäftsführer CyPress Verlagsgesellschaft mbH:
Wolfgang Hartmann

Anzeigenleiter:
Wolfgang Hartmann
Tel.: 0931 / 4043712
Fax.: 0931 / 4043711

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

ABO-Service:
Frau Gehret
Tel: (0931) 418-2756

Nachdruck: © 1996 by CyPress Verlagsgesellschaft mbH, Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenservice:
Rolf Ganzer,
Tel.: 0931 / 4043712

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.
Bezugspreise: Jahresabonnement DM 62,40 (Inland), DM 79,20 (Ausland), Abonnement-Preise inkl. Versandkosten. Einzelhefte Inland und Ausland: DM 5,80 + Versandkosten.
Zahlung Abonnement: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 211 717-707; Zahlung Einzelheft: nur auf Postgirokonto Stuttgart (BLZ 600 100 70) 238 925-705.
Bankverbindungen:
Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG
Dresdner Bank AG, Würzburg
(BLZ 790 800 52) 314 889 000
Bayerische Vereinsbank AG, Würzburg
(BLZ 790 200 76) 2 506 173
Kreissparkasse, Würzburg
(BLZ 790 501 30) 17 400
Postgirokonto Nürnberg
(BLZ 760 100 85) 99 91-853
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 & 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: schon wieder TOCOTRONIC, Grotus, Dead can Dance, Underworld, Render-Steaks, Euro 96.

Special Thanx: Flying Arts, Ubi-Soft, Theo Kranz Games, World of Games & SEGA

Very Special Thanx an: Euch Leser!

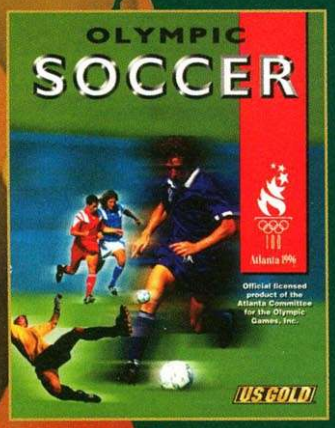
VOGEL
Medien Gruppe

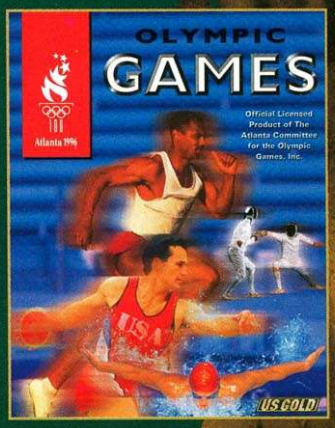
CyPress
Verlagsgesellschaft mbH

Zuschauen ist Silber, Spielen ist Gold!

KMF, Hamburg

100
Atlanta 1996®





Atlanta '96 – die besten Sportler der Welt haben sich Jahre auf die Olympischen Spiele vorbereitet. Die 40 Entwickler von Silicon Dreams auch.
Das Ergebnis: 100% Fun, unterstützt durch extrem flüssige 3D-Grafiken in Echtzeit und verschiedene Spielmodi. Fernsehreife Kameraperspektiven, super Soundtracks und echte Stadiongeräusche sorgen für eine eindrucksvolle Live-Atmosphäre. Das Spielgeschehen bei **Olympic Soccer** wird von Johannes B. Kerner (SAT1 / ran) mit rund 2.000 verschiedenen Sätzen kommentiert.
Bis zu 8 Spieler ermitteln simultan in den **Olympic Games** unter 15 Disziplinen ihr **Gold**.








PC CD-ROM
PlayStation
SEGA SATURN

U.S. GOLD

Alle Logos sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber
© 1996 U.S. GOLD Limited. Alle Rechte vorbehalten.



Spiele-Hotline:

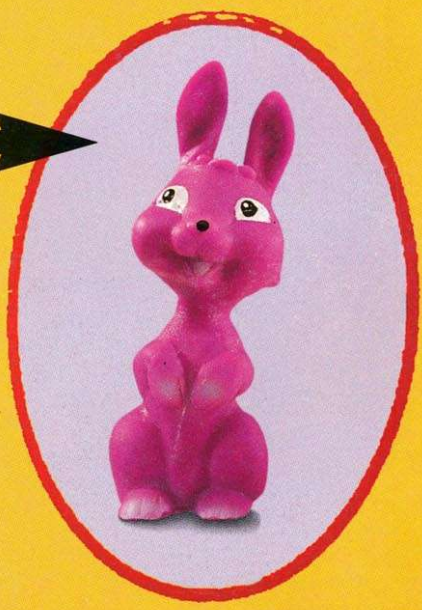
D 069-66 54 34 00

CH 157 11 33
(86 RP./Min)

Wooomm tschackk boom und nichts wie weg ... Bei Battle Arena Toshinden 2 kannst du mit Fäusten, Füßen, Schwertern, Peitsche, Lanze, Sense, Nunchakus und weiterem Gerät mächtig austeilen – wenn du kannst. Wenn nicht, bettel um Gnade!



Oh Mann! Wenn dir Battle Arena Toshinden 2 zu hart ist, dann spiel doch hiermit. →



PlayStation

PLAYSTATION
IT'S NOT A GAME