Quo Vadis Videospielszene? Special

FUN GENERATION

ISSUE 20 V2b.9/97

4 394081 005808 09

Österreich: ....48 ÖS
Schweiz: ....5,80 Sfr
Luxemburg: ..140 LFR
Italien: ....7900 Lit
Spanien: ....650 ptas
5,80 DM

DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

09/97

NINTENDO • SEGA • SONY



EXPO E3 ATLANTA '97

E3 - 30 Seiten Alles über das Großereignis

PlayStation

RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT

UNZENSIERT UND UNERREICHT

PlayStation SEGA SATURN

WARCRAFT 2

DER STRATEGIE-HIT FÜR JEDERMANN

NINTENDO 64

DAS GEHEIMPROJEKT T64

ZU BESUCH BEI FACTOR 5

TOMB RAIDER 2

LARA LEBT!



Pässe aus dem Außenrist,
Kopfbälle aus jeder Position,
Volleyschüsse, Fallrückzieher, Drehschüsse, Direktweitergaben, Bruststopper,
Hackentricks – alles drin.



identität Solingen

Attacke!

Das Fesselndste, was in Sachen Fußball je geboten wurde. Ein absolutes Muß für jeden Fußballfan und Nintendo 64 Spieler.

- **36 Nationalteams mit wiedererkennbaren Superstars**
- **5 unterschiedliche Spielermodi und unzählige Einstellmöglichkeiten**
- **5 Schwierigkeitsgrade - Spielspaß für Anfänger und fette Herausforderung für Profis**
- **Spieloptionen bis zum Abwinken z.B.**
  - **umfangreiche Taktik- und Strategiewahl**
  - **verschiedene Stadien und Wetterbedingungen**
  - **Erstellung eigener Spieler**
  - **Speicheroptionen über Controller-Pak™...**
- **Völlig freie Bewegungsmöglichkeiten der Spieler dank Analogstick-Unterstützung**
- **Lebensechte Animation durch Motion Capturing**
- **Für bis zu 4 Spieler gleichzeitig**

Next Level 6/97: Spiel des Monats
"Mit ISS 64 definiert Konami den Begriff Fußball-Simulation neu!"
95 %

Mega Fun 6/97: "ISS 64 ist einfach genial, oder um es krasser auszudrücken: International Superstar Soccer 64 deklassiert alle anderen Fußball-Simulationen."
92 %

Video Games 5/97: "Doch endlich wurden unsere Wünsche erhört, Konami hat mit International Superstar Soccer 64 alle Konkurrenten weit hinter sich gelassen..."
Spielspaß: 93 %

Fun Generation 6/97: Spiel des Monats
10 von 10 Punkten
"...wird Fußball pur geboten, knallharte Computergegner, fantastisch animiert und hochintelligent. ISS lebt von der Varianz und kennt spielerisch keine Mängel."

Total 5/97: "Konamis International Superstar Soccer 64 stellt alle bisher erschienenen Fußballsimulationen in den Schatten. Spielbarkeit und Präsentation verschmelzen zu einem wahren Meisterwerk."
Note 1

Maniac 6/97: "ISS 64 ist die beste Fußballsimulation aller Zeiten – ohne wenn und aber!"
91 %



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

NINTENDO 64

präsentiert durch ran SAT.1 FUSSBALL

KONAMI XXL SPORTS SERIES

KONAMI

WWW.KONAMI.COM

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

A Letter From The Editor...



Liebe Leser!
wenn ich Eure zahlreichen Briefe an die Redaktion lese, dann fällt mir auf, daß Ihr oftmals ausdrücklich unsere Aktualität lobt. Natürlich ist es unser Anspruch, die neusten Spiele immer sofort ins Heft zu bringen und Euch noch vor dem Erscheinen eines Titels mit einem kompetenten und unabhängigen Test zu informieren. Doch gerade in den letzten zwei Monaten stießen wir an die Grenzen dieses löblichen Grundsatzes.

Beispiel 1: V-Rally
Diesen Titel hätten wir, wie erwähnt, schon in Ausgabe 7/97 testen können, doch wir zogen es vor, erst in Ausgabe 8/97, verspätet gegenüber anderen Zeitschriften, einen Testbericht zu veröffentlichen, da die Endversion mit der optimalen Steuerung erst kurz vor Abgabe des August-Heftes kam.

Beispiel 2: Final Fantasy VII
Das Rollenspiel der Superlative hätte schon in dieser Ausgabe getestet werden können, doch dann hätten wir uns mit einer Testzeit von ca. 15 Stunden zufriedengeben müssen und vielleicht nur an der Oberfläche des 3 CDs umfassenden RPGs gekratzt. Da der Titel erst im November in Deutschland kommen wird, testen wir die offizielle, von Sony Computer Entertainment zur Verfügung gestellte, testfähige Version erst in der nächsten Ausgabe, nachdem sich unsere Rollenspiel-Testcrew vier Wochen mit dem Spiel in Klausur begeben hat.

Beispiel 3: Die E3-Messe in Atlanta
Redaktionsschluß und Messetermin fielen im Juni zusammen (19.6.), deshalb wäre es für uns äußerst schwierig gewesen, in Windeseile einen guten Artikel zu fabrizieren. Immerhin sollte das Heft ja schon am 9. Juli bei Euch Lesern sein. Wir hätten natürlich unsere Druckerei um ein paar Tage Aufschub bitten können, was wir auch schon manches Mal getan haben (z.B. Nintendo 64-Markteinführung in Japan, Test Mario Kart 64), doch dann hätten wir 30 Seiten Messebericht in drei Tagen in den Computer klopfen müssen, ohne tiefgehend recherchieren oder nachhaken zu können, und wären wahrscheinlich nicht in der Lage gewesen, diese bedeutende Messe hundertprozentig aufzuarbeiten. Zudem wären einige wichtige Previews oder Fachbeiträge ersatzlos aus dem 100 Seiten umfassenden August-Heft gekippt worden.

Der vernünftigste Weg erschien uns, deshalb diesmal ein umfangreicheres Heft zu machen, in dem sowohl sämtliche Neuerscheinungen und News enthalten sind als auch ein umfassender und kompletter Messebericht, hinter den wir uns als Redaktion stellen können.
Der PAL-Corner kommt übrigens erst wieder in der nächsten Ausgabe, die Neuerscheinungen auf dem deutschen Markt bieten diesen Monat nicht genug Material. Dafür haben wir einen Nippon-Corner mit skurrilen Japan-Titeln eingeführt, der regelmäßig erscheinen wird.

Götz Schmiedehausen



Chefredakteur

INHALT 09/97



FEEDBACK

Feedback 6-8

BACKSTAGE

Messevideos, Rekord-Memory Card,
Super Mario 2 u.v.m. 11-13

SPECIALS

E3 Messebericht 14-43
Quo Vadis Videospielszene 92-95
T64 - Factor 5 96-99
Lara lebt 45

PREVIEWS

Nintendo 64
Clayfighter 33 1/3 52
Golden Eye (Messepreview) 47
Metal Gear Solid (Messepreview) 48
PlayStation
Broken Helix 54
Final Fantasy Tactics 56
Gex: Enter the Gecko (Messepreview) 46
Hardcore 4x4 II 60
Lucky Luke 53
Machine Hunter 61
One 57
Resident Evil Director's Cut 62-63
Rosco Mc Queen 58-59
Tomb Raider 2 (Messepreview) 44

GEWINNSPIELE

Analog-Stick Gewinnspiel 79

PERSONALITY

Wir über uns 49

FIRST AID

Darklight Conflict, Syndicate Wars, Suikoden,
Ace Combat 2, Swagman - Komplettlösung,
Game Buster-Codes 100-112

Abo 19
So werten wir 49
Nippon Corner 88-90
Charts & Back Issues 113
Next Generation 114
Impressum 114



FUN GENERATION

DIE TOP 9 DES MONATS!



Seite 69-72



Seite 64-65



Seite 68



Seite 74-75



Seite 76-77



Seite 80-81



Seite 83



Seite 84-85



Seite 86

GAME OF THE MONTH



ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

SPIELE TESTS

Nintendo 64

Darkrift 68
Hexen 66
Mischief Makers 67
Multi Racing Championship 64-65

PlayStation

Hercules 74-75
IQ: Intelligent Qube 73
Oddworld: Abe's Oddysee 69-72
Puzzle Arena Toshinden 78
Time Crisis 76-77
Warcraft 2 80-81

Saturn

Darklight Conflict 82
Discworld II 86
Resident Evil 84-85
Warcraft 2 80-81
wipEout 2097 83

[in] Hallo Fun Generation Team! Ich finde Euch Klasse, besonders Eure abwechslungsreichen Tests und Previews, aber könntet Ihr nicht mehr News über amerikanische oder japanische Spiele bringen? Alles in allem seid Ihr die beste Zeitschrift, die ich kenne. Trotzdem hab' ich da noch ein paar Fragen an Euch:

1. Könnt Ihr mir vielleicht einige japanische Beat'em Ups oder Manga-Spiele für die PlayStation empfehlen?
2. Wird für den Nintendo 64 noch ein besserer oder sogar perfekter Adapter erscheinen?
3. Ist Bushido Blade oder Soul Blade (JP- oder US-Version) mit Fatalities ausgestattet?
4. Gibt es für die PlayStation gute japanische oder amerikanische Beat'em Ups, die hier in Deutschland weniger bekannt sind? Wenn ja, könnt Ihr mir einige davon empfehlen?

[out] **Vielen Dank für Dein Lob! Es ist natürlich immer eine Gradwanderung mit den Importen: Einige Leser möchten nur über die Games aus Übersee lesen, andere richten ihre Augen mehr auf den heimischen Videospielmarkt. Wir denken eine gesunde Mischung gefunden zu haben und berichten dann über Spiele, wenn wir denken, daß sie einen großen Teil unserer Leser ansprechen, Doch nun zu Deinen Fragen:**

1. Die überragenden Titel wie Soul Blade oder Tekken sind natürlich auch auf den deutschen Markt gekommen, für den geneigten Prügelfan finden sich aber noch Titel wie Tobal 2 und Real Bout Fatal Fury auf den Preislisten der Importhändler
2. Diese Frage kann uns nur die Zeit beantworten. Wie man am Beispiel des Super Nintendos sehr schön sehen konnte, kann es zu einer regelrechten Schlacht zwischen Adapter- und Spieleentwicklern kommen. Zu wohl jedem Adapter gibt es eine Sicherungsmaßnahme und umgekehrt wohl auch zu jeder Sicherheitsmaßnahme eine Möglichkeit, diese zu umgehen.
3. Nein, weder noch. Nur bei Soul Blade gibt es den Supercombo Critical Edge.
4. Siehe Frage 1. ■

[in] Hallo Fun Generation! Eure Zeitschrift ist echt super! Ich lese Euer Heft seit der 1. Ausgabe und hätte da ein paar Fragen an Euch:

1. Wird es eine Umsetzung von Batman & Robin für das Nintendo 64 geben?
2. Welche N64 Titel werden in der nächsten Zeit erscheinen?
3. Wenn Starfox 64 in Deutschland erscheint, wird das RumblePack dabei sein?



4. Was hat es mit Mario Kart 64 (Race 4 Fun) auf sich?
5. Wann kommt Tobal 2 für die PlayStation?
6. Wann kommt Tekken 3?
7. Gibt es eine PAL-Version von MK-Trilogy (N64)?

Alexander Swidan, Butzbach

(Anm. d. Red.: Alexanders Brief wurde infolge seiner Überlänge auf die interessantesten Fragen gekürzt. Hätten wir alle Fragen beantworten wollen, hätten wir eine Sonderausgabe drucken müssen.)

[out] **1. Laut Acclaim gibt es keine Pläne, Batman & Robin für das N64 umzusetzen.**
2. Im Messebericht in dieser Ausgabe findest Du alle wichtigen Infos zu den brandaktuellen N64 Titeln.
3. Starfox 64 wird in Deutschland aufgrund lizenzrechtlicher Streitigkeiten Lylat Wars heißen. Das Rumbling Pack (deutscher Titel) wird auch in deutschen Spielstuben für vibrierende Joypads sorgen.
4. Der Race 4 Fun-Wettbewerb ist die deutsche Meisterschaft im Mario Kart 64. Bis Mitte August kann man sich beim lokalen Video-Game-Dealer für das Main Event in Berlin qualifizieren, wo auf der IFA die Besten um die Wette driften werden. Der erste Preis sind 10.000 DM in bar oder ein echtes Rennkart. Dies wurde aber schon alles in Ausgabe 8/97 auf Seite 18 ausführlich erklärt.
5. Bis jetzt ist noch überhaupt nicht sicher, ob das Prügelspiel von Squaresoft überhaupt in Deutschland auf den Markt kommen wird. Sonys offizielle Verlautbarungen in dieser Sache gehen derzeit in die Richtung, daß der zweite Teil von Tobal wohl nicht erscheinen wird.
6. Für Tekken 3 gibt es im Moment noch keinen genauen Termin. Es soll allerdings noch vor Weihnachten in Japan erscheinen, wir rechnen mit einem Deutschland-Release im März.
7. Das Spiel ist für das N64 in einer europäischen Version erschienen, doch der Index wird wohl sehr schnell zuschlagen. ■

[in] Als erstes mal ein dickes, fettes Lob für Euer Interview FIFA vs. ISS. Das war echt super. Ich habe da noch ein paar Fragen an Euch:

1. Wann wird Tomb Raider 2 für die PlayStation erscheinen?
2. Könnte es sein, daß eine Fortsetzung von Baphomets Fluch oder Blazing Dragons in Vorbereitung ist?
3. Was findet Ihr besser, Suikoden oder Vandal Hearts?
4. Gibt es schon Ankündigungen über ein Fußball-Manager-Spiel?

Claudio Spaca u.a.

[out] **Wir freuen uns, daß Dir unser Test gefallen hat. In der Tat haben wir sehr viele positive Reaktionen zu diesem Artikel erhalten, und wir denken darüber nach, einen Test dieser Machart in einer der nächsten Ausgaben zu wiederholen, wenn sich dies anbietet. Nun aber zu deinen Fragen:**

1. Der zweite Teil um die leichtbekleidete Höhlenforscherin Lara Croft ist zur Zeit in Arbeit. Core Design plant das Game rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft, sprich Ende November, auf den Markt zu bringen.
2. Zumindestens von Baphomets Fluch wird es einen zweiten Teil geben. Wie Sony mitteilte, sitzen die Jungs von Revolution Software gerade vor ihren Bildschirmen, um das Teil in Szene zu setzen. Mit einem ersten Preview ist allerdings nicht vor der Dezemberausgabe zu rechnen.
3. Unserer Meinung nach kann man diese zwei Titel nicht vergleichen, da es sich bei Suikoden um ein reinrassiges Rollenspiel handelt, während Vandal Hearts mehr in die Strategiekerbe schlägt. Beide Titel wurden allerdings mit einer 9 von 10 bewertet (Ausgabe 3/97 und 6/97) und sind daher für jeden Fan dieser Genres zu empfehlen.
4. In der nächsten Zeit soll kein weiterer Fußball-Manager herauskommen. Der einzige Titel bleibt also das Game „Player Manager", das in Ausgabe 4/97 mit 4 von 10 Punkten bewertet wurde. ■

[in] Hallo Fun Generation! Erst einmal muß ich Euch wieder loben: Eure monthly Soap „Max-Planck-Str." in der letzten Ausgabe war echt super. Ich habe mich wirklich gekringelt vor lachen. Nur das Logo gefällt mir nicht so gut.
Noch ein paar Fragen, deren Antworten mich wirklich brennend interessieren:

1. Stimmen die Gerüchte über ein angebliches X-Files (Akte-X)-Spiel, welches eine Art Interactive Movie sein soll?
2. Ich bin ein wirklicher Resident Evil-Fanatiker und bin der Meinung, es gibt kein besseres Spiel auf der PSX. Als ich vom RE Directors Cut gehört habe, wollte ich einfach noch ein paar Fragen beantwortet haben.
   a. Ist beim Dir. Cut auch die ungeschnittene Fassung mit dabei?
   b. Ist beim Dir. Cut auch das normale Spiel, so wie ich es habe, dabei, und sind die Speicherstände damit kompatibel?
   c. Die Fakten zur Saturn-Version ärgern mich: neue Gegner, wechselbares Outfit, zwei Tyrants, den Battle Game-Modus....
   Ich will das auch! Gibt es diese Dinge auch beim Dir. Cut?
3. Inwiefern ist die Saturn-Variante zur alten PSX-Version von RE1 verändert?
4. Ist bei RE1 noch mehr als der Vorspann gekürzt oder weggeschnitten?
5. Gibt es bei Euch im Team auch Star Trek-Fans?
6. Wann kommt Command & Conquer 2 auf der PSX, und was wißt Ihr schon darüber? Kann man auch endlich während der Missionen abspeichern?
7. Wißt Ihr schon etwas über C&C 3?
8. Hat dieses analoge Sony-Pad eigentlich auch ein integriertes Rumble Pack?
9. Wird die weiße MPEG-PSX eigentlich nie in Deutschland vertrieben, oder gibt es da noch eine Chance?

So das sollte an Fragen reichen. Na ja, ich weiß es sind viele Fragen, aber ich wäre Euch wirklich zu Dank verpflichtet, wenn Ihr den Brief abdrucken und alle Fragen beantwortet würdet.

Sascha Geisler, Vienenburg

[out] **Ein wirklich interessanter Fragenkatalog, den Du da zusammengestellt hast. Wir wollen nicht lange um den heißen Brei herumreden und gleich ans Eingemachte gehen.**

1. Ja, dieses Game soll wirklich kommen. Bis jetzt hat FOX aber nur eine PC-Version offiziell bestätigt. Ob

ausschneiden und sammeln!
(Teil 6 von 453)

Achtung! Aufgrund technischer Probleme hatten wir in der letzten Ausgabe schon Teil 7 (von 453) abgedruckt.

Wir bitten dies zu entschuldigen und holen hiermit Teil 6 (von 453) nach!
Danke!

«CH

Name:

Adresse:

Schuhgroesse:

und wann eine Konsolenversion erscheint, ist im Moment noch völlig unklar.

2. a. Nein, die ungeschnittene japanische Version wird nicht mit auf der CD sein. Dafür dürfen die Besitzer des RE DC eine neue, etwas vereinfachtere Version des Klassikers spielen.

b. Ja, die Ursprungsversion ist mit drauf, aber ob die Spielstände funktionieren, ist im Moment noch nicht ganz klar.

c. Nein, all diese exquisiten Extrafeatures werden den Saturn-Usern vorbehalten bleiben.

3. Die Saturnversion wird sich vor allen Dingen in Sachen Monster, Waffen und geheimen Extras unterscheiden. Wer genaueres wissen will, liest den RE-Test in dieser Ausgabe.

4. Angeblich soll es in der deutschen Version nicht mehr überall möglich sein, den Gegnern in die Beine zu schießen. Ansonsten sind keine weiteren Änderungen bekannt.

5. Götz und Julian sind eingefleischte Trekkies. Zwar haben sie noch nicht das Endstadium erreicht, wo man sich bekanntlich nur noch auf Klingonisch unterhält, doch immerhin haben sie sich so ziemlich jede Star Trek-Folge reingezogen.

6. Der zweite Teil des Strategiespielhits wurde auf der E3 vorgestellt. Virgin will das Game im November, so die letzte Ankündigung, in deutschen Landen in die Läden bringen. Laut Virgin arbeitet man am größten Manko des Vorgängers. Definitiv konnte allerdings bis Druckunterlagenschluß nicht bestätigt werden, ob dieses Feature es nun wirklich bis ins Game schaffen wird. Geplant sind außerdem folgende Optionen: verstellbare Geschwindigkeit, Maus und Zwei-Spieler-Link. Die üblichen technische Verbesserungen sind natürlich ebenfalls in Aussicht gestellt worden.

7. Nein.

8. Auch nein.

9. Vorläufig nicht. Die weiße PSX ist ausschließlich für die asiatische Käuferschicht konzipiert worden und wird deshalb auch nur in diesen Ländern vertrieben. Zur Zeit bestehen keine Pläne die MPEG-Station nach Deutschland zu bringen.■

[in] Hallo FG-Team! Erstmal ein großes Lob an Eure Zeitschrift, sie ist echt Spitze! Ich bin ein großer Resident Evil-Fan und kann den zweiten Teil kaum noch erwarten. Ich hätte da noch ein paar Fragen zu Eurem Backstagebericht in Ausgabe 8/97

1. Wurden in der Directors Cut Version nur Veränderungen im Haus vorgenommen oder auch in anderen Abschnitten?
2. Stammen die Bilder vom Backstagebericht von der Directors Cut Version?
3. Seid Ihr sicher, daß die Directors Cut-Version rechtzeitig im September erscheint, denn Capcom ist ja nicht für seine Pünktlichkeit bekannt?
4. Wißt Ihr schon genaueres über den Preis?
5. Was kann man von der Resident Evil 2 Demo erwarten: ein paar Räume, eine Etage einen Abschnitt oder basiert sie auf Zeit? *Kuhn, Laboe*

[out] Zur Zeit können wir uns wirklich kaum vor Fragen zu den bevorstehenden Releases der RE-Reihe retten. Deine Fragen sind wirklich sehr interessant, deshalb haben wir Deinen Brief stellvertretend für viele andere ausgewählt.

1. Soweit uns bekannt ist, erstrecken sich die Neuerungen nicht nur auf das Haus. Auch in anderen Abschnitten des Games sollen in der DC-Version neue Räume und Gegenstände zu finden sein.

2. Ja. Beide Bilder sind von der Dir. Cut Version. Auf den Bildern sieht man ein ermordetes S.T.A.R.-Team Mitglied, das gerade zu neuem Zombie-Leben erwacht.

3. Jetzt läßt Du Dich aber auf Pauschalaussagen herab, die schlichtweg nicht richtig sind. Capcom war mit seinen Auslieferungen eigentlich immer recht pünktlich. Natürlich war auch diese Firma schon mal etwas verspätet mit einem Titel, aber es gibt sehr viele Faktoren, die bei einem Produktlaunch eine Verzögerung verursachen können. Von der Verpackung angefangen, über die Anleitung bis hin zur Spedition, in der die Spiele gelagert sind, muß alles genau hinhauen, damit keine Verspätung eintritt. Wir hoffen, das gelingt bei RE DC; eine Garantie hierfür gibt es allerdings nicht. *(IN LETZTER SEKUNDE: Resident Evil Dir.Cut ist auf November verschoben worden!)*

4. Wenn man den Gerüchten glauben darf, soll diese Spieleperle nicht mehr, vielleicht sogar etwas weniger kosten als die normalen PSX-Games. Zu einer definitiven Aussage konnten wir Virgin allerdings nicht bewegen.

5. Soviel ist zur Zeit über die Demo von RE2 bekannt: Mit einer Figur namens Leon hat man 15 Minuten Zeit, maximal 20 spielbare Räume zu erkunden. Das Abklappern aller Zimmer soll allerdings extrem schwierig sein, ob des knappen Zeitlimits.■

Ihr Fachgeschäft für :

PlayStation
V-Rally
Rally Cross
StreetFighter EX Plus
Tobal No. 2
Swagman
ID 4
Time Crisis
MegaMan

N64
Multi Racing Champ.
StarFox
Dark Rift
Mario Kart
Hexen 64
War Gods
Human GP

Saturn
Sonic Jam
MegaMan
Thunderforce V
Enemy Zero
Skull Fang

Tamagotchi
laufend neue!!

Super Nintendo
Game Boy
Mega Drive
Mega CD
Game Gear
3DO
Video CD
Dragon Ball Z
Manga Videos

**** Rufen Sie uns an für die neuesten Import Games ****
**** Bestellen Sie jetzt und Ihr Game ist schon heute auf dem Weg zu Ihnen ****
Fairplay, Gerbergasse 53, CH - 4001 Basel Tel. / Fax ++41 (061) 262 24 24 / 25

PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS Computersysteme GmbH

Information
Lösungshefte ab 14,90 DM. Weitere Artikel erhältlich.
Händleranfragen sind erwünscht !

Zweigstelle
Tel.: 0251 - 511160
Am Stadtgraben 50
Im Pavillion Stadtmitte
48143 Münster
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Ladenverkauf
Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund
Mo - Fr 11.00 - 19.00
Sa 11.00 - 14.00

Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

PSX Software

Fun & Sport-Spiele

4-4-2 Fußball	89.-
Actua Soccer Club Edition	89.-
Adidas Power Soccer Intern.	99.-
Ball Blazer Champions	89.-
Blast Chamber	84.-
Cool Boarders	89.-
FIFA Soccer 97	64.-
Goal Storm	58.-
Intern. Superstar Soccer deluxe	59.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
NBA Hangtime	89.-
NBA In The Zone 2	94.-
NBA Live 97	64.-
NHL Face Off 97	79.-
NHL Hockey 97	64.-
NHL Powerplay Hockey	79.-
Player-Manager	89.-
Space Jam	79.-
Track & Field	94.-
Total NBA 97	79.-
Victory Boxing	89.-
Virtual Pool	84.-
Virtua Baseball 97	84.-
WWF In Your House	49.-

Adventures & Rollenspiele

Baphomets Fluch	89.-
Excalibur	89.-
Kings Field	79.-
Legacy of Kain	79.-
Little Big Adventure	84.-
Overblood	84.-
Sentient	99.-
Stadt der verlorenen Kinder	89.-
Suikoden	94.-
Swagman	84.-
Vandal Hearts	89.-

Geschicklichkeitsspiele

Atari Arcade Greatest Hits	74.-
Namco Museum Piece 4	79.-
PaRappa The Rapper	89.-
Power Rangers Pinball	89.-

Shoot-Action

Carnage Heart	79.-
Contra	99.-
Crypt Killer	89.-
Cyberia	49.-
Dark Forces	89.-
Exhumed	84.-
Hexen	89.-
Lifeforce Tenka	99.-
Mechwarrior 2	89.-
Perfect Weapon	84.-
Resident Evil	84.-
Spider	84.-
Syndicate Wars	84.-
The Crow	84.-
Tiger Shark	89.-
Tomb Raider	84.-

PSX Hardware

PlayStation 299.-
Umbau-Chip 39.- und Einbau direkt bei Cross Computer
zus. nur 88.-

neGcon Pad 89.-



Wheel + Pedals 139.-



Sony Mouse	59.-
Gamebuster	84.-
Bag Bundle (Pad+Memory+Tasche)	89.-
Multi Tap Box	69.-
Controller	ab 25.-
Joysticks	ab 49.-
Lichtpistolen	ab 49.-

Infrarot Pads 79.-



Analog Pad 59.-



Memory 1 MBit	29.-
Memory 8 MBit	69.-
Memory 24 MBit	89.-
Memory 48 MBit	109.-

Dominator Joystick 59.-



Verlängerung	10.-
RGB Scart Kabel	19.-
Link-Kabel	19.-
HF-Adapter (neu)	39.-

PSX Software

Racing-Games

Andretti Racing	79.-
Blam! Machinehead	69.-
Burning Road	89.-
Destruction Derby 2	99.-
Extreme Games 2	79.-
Formel 1	109.-
Hardcore 4x4	84.-
Hard Boiled	84.-
Jet Rider	79.-
Micro Machines 3	94.-
Monster Trucks	94.-
Midnight Run	94.-
Moto X	89.-
Porsche Challenge	79.-
Rapid Racer	99.-
Ray Tracer	79.-
Road Rage	89.-
Speedster	89.-
Test Drive Off Road	89.-
Tokio Highway Battle	89.-
Twisted Metal 2	89.-
VMX Racing	84.-
Wipe Out 2097	99.-
Wrecking Crew	89.-

Beat´em Up

Battle Sport	84.-
King of Fighters	79.-
Megaman X3	89.-
Soul Blade	99.-
Star Gladiator	89.-
Streetfighter Alpha 2	89.-
Tekken 2	109.-
Tobal No. 1	89.-

Strategiespiele

Battle Stations	84.-
Command & Conquer	99.-
Mass Destruction	84.-
Sim City 2000	89.-
Panzer General 2	89.-
Transport Tycoon	79.-

Jump´n Run

Bubsy 3D	89.-
Bubble Bobble 2	79.-
Crash Bandicoot	109.-
Earthworm Jim 2	89.-
Lost Vikings 2	74.-
Pandemonium	79.-
Trash It	89.-

Flugsimulatoren

Broken Helix	94.-
Darklight Conflict	84.-
Descent 2	74.-
Independence Day	84.-
Raging Skies	99.-
Rebel Assault 2	89.-
Soviet Strike	84.-
Strike Point: The Hex Mission	89.-
Top Gun - Fire at Will	99.-
Wing Over	89.-
Wing Commander 4	84.-

Unsere Spiele des Monats:

Warcraft II
Der Kampf um Azeroth beginnt im September. Neu für Sony Playstation.
nur 84.-

Blast Corps
Die ultimative Zerstörungs-Mission wartet auf Sie. Neu für Nintendo 64.
nur 111.-

Top-Angebote PSX & Nintendo 64

Agent Armstrong V-Rally
Nur PSX je nur 89.-

N64+Pad 289.-
Pad: 59.-
Verlängerung: 24.-



Platin Edition 3
Rayman, True Pinball, Olympic Soccer, Alien Trilogy, Worms, Virtual Golf
Nur PSX je nur 44.-

Memory Card 1 Meg	39.-
Memory Card 5 Meg	79.-
S-Videokabel	25.-
RF-Set + Modulator	39.-

Platin Edition 2
Road Rash, FIFA Soccer 96, Fade to Black, Bust a Move 2, PGA Golf
Nur PSX je nur 44.-

Universal-Converter	49.-
DOOM 64 (USA)	179.-
Multi Racing C. (USA)	199.-
Starfox (USA)	199.-

Platinum Edition
Air Combat, Ridge Racer, Tekken, Wipe Out, Tekken, B.A. Toshinden, Destruction Derby
Nur PSX je nur 49.-

Gamekiller	69.-
Hexen 64	149.-
NBA Hangtime	129.-
W. Gretzky Hockey	129.-

Rally Cross	79.-
Resident Evil D.C. Sept.	84.-
Oddworld: Abe (Sept.)	89.-
Formel 1 ´97 (Sept.)	109.-

Super Mario 64	89.-
I. Superstar Soccer	139.-
Pilotwings	109.-
Turok	129.-

Alone in the Dark II	nur 55.-
Steel Harbinger	nur 39.-
Starwinder	nur 39.-

Wave Race 64	89.-
Star Wars	129.-
Super Mario Kart 64	89.-
FIFA Soccer 64	99.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale!

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !

Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software !

[in] Hi Fun Generation, da ich Eure Zeitung sehr gerne lese, war ich erschrocken über die Layout-Änderungen von Ausgabe 8/97. Zum einen mußte ich die Zeitschrift 10 Minuten lang suchen (samt Verkäufer), und mußte zum anderen feststellen, daß ich die Fun Generation nicht mehr wiedererkannte, als ich sie aufschlug. Ihr solltet Euch mal ernsthaft überlegen, ob Ihr unter Geschmacksverirrungen leidet, betreffend der Farbwahl. Nun habe ich noch ein paar Fragen an Euch:

1. Der Artikel über das Tamagotchi war wirklich geil, aber wo krieg' ich die Dinger her? Sie sind überall ausverkauft.
2. Gibt es schon etwas Neues über das M2?
3. Warum habt Ihr über die E3 Messe nur eine Art Preview gemacht? Andere Magazine hatten richtige Berichte, trotz gleichen Erscheinungsdatums!

Jonnie Flemming

[out] Hallo Jonnie!
Es tut uns leid, daß Dir unser neues Layout nicht so gut gefällt wie das alte. Aber Du bist in der Tat der erste, der sich in dieser Richtung äußert. Ansonsten haben wir nur positive Reaktionen über die Veränderung erhalten. Art-Director Kai wird im allgemeinen nicht schlecht, wenn er über dem Heft sitzt, und daß er der wohl beste (Anm. Kai: durchgeknallteste) Layouter der Branche ist, ist unbestritten. Aber man kann es nun mal nicht jedem recht machen.

1. Zur Zeit ist der absolute Tamagotchi-Wahn ausgebrochen. Egal wo man die Teile auf der Erde sucht, überall heißt es ausverkauft. Gerüchten zufolge sollen neue Haustiere erst ab Oktober wieder in den deutschen Läden liegen. Im Moment ist die einzige Möglichkeit, sich so ein Teil zu holen, der Privatmarkt oder irgendein entlegenes Lädchen, das die virtuellen Tierchen noch nicht abverkaufen konnte.
2. Leider gibt es über diese Konsole rein gar nichts zu berichten. Auch auf der E3 konnte man das Wunderteil nicht bestaunen. Allem Anschein nach wird das Konsolenwunder wohl dem Rotstift zum Opfer fallen.
3. Für uns war, wie für viele andere auch, die E3 das Sommerhighlight und die wichtigste Messe des Jahres. Deshalb wollten wir nicht, daß diese Veranstaltung in einer Nacht und Nebelaktion von übermüdeten Redakteuren mit Jetleg in die Computer geklopft wird. Diese Messe verdient eine genauere Betrachtung, vor allen Dingen der Hits Gex 2, Resident Evil 2, Tomb Raider 2, Golden Eye und Metal Gear Solid. Wir wollten Euch ganz einfach umfassend informieren und nicht bei dem Event des Jahres einen Schnellschuß ins Heft setzen. Deshalb haben wir auch, nachdem klar war, daß Götz´ Messebericht etwas größer wird, das Magazin auf 116 Seiten erweitert, um nicht ein E3 Sonderheft herausbringen zu müssen. Uns waren die Hintergrundinfos eben wichtiger als ein topaktueller Artikel. Deswegen haben wir in Ausgabe 8/97 all das abgedruckt, was schon im Vorfeld der Messe klar war. ■

second to none
Computer- und Videospiele
Tel.07171- 928892
Ab 2 Spielen liefern wir Versandkostenfrei !

SEGA SATURN

Albert´s Odyssey (us)*	115.-
Battlesport (us)*	115.-
Broken Helix (us)*	115.-
Crow:City o Angels (us)	115.-
Dark Savior (us)	115.-
Dragon Force (us)	115.-
Hercs Adventure (us)*	115.-
Last Bronx (jp)*	129.-
Lost World:JP (us)*	115.-
Magic: Gathering (us)*	115.-
Manx TT (us)*	115.-
Marvel S. Heroes (us)*	115.-
Mechwarrior 2 (us)	115.-
Evil Dash (us)*	115.-
Shining Holy Ark (us)	115.-
Sonic Jam (us)*	115.-
Warcraft 2 (us)*	115.-
Amok (dv)	99.-
Bomberman (dv)	99.-
Bust A Move 3 (dv)	89.-
Fighters Megamix (dv)	99.-
ID4 (dv)*	99.-
Manx TT (dv)	99.-
Overblood (dv)*	99.-
Pandemonium (dv)	99.-
Shining Holy Ark (dv)	99.-

PSX Multinorm 350.- DM
Incl. RGB Kabel

SONY PLAYSTATION

Ace Combat 2 (jp)	139.-
Albert´s Odyssey (us)*	115.-
Batman & Robin (us)*	115.-
Broken Helix (us)	115.-
Bushido Blade (jp)	139.-
Discworld 2 (us)*	115.-
Golden Nugget (us)*	115.-
Hercules (us)	115.-
Hercs Adventure (us)	115.-
Lethal Enforcers*(us)	115.-
Lost World:JP (us)*	115.-
Magic:Gathering (us)*	115.-
Ogre Battle (us)*	115.-
Raystorm (us)*	115.-
Director´s Cut (us)*	115.-I
SF2 Collection (us)*	115.-
SF Ex + (jp)	139.-
Swagman (us)*	115.-
Syndicate Wars (us)	115.-
Time Crises +Gun (jp)	169.-
Tobal No.2 (jp)	139.-
Toshinden 3 (us)	115.-
VMX Racing (us)*	115.-
War Gods (us)*	115.-
Warcraft 2 (us)*	115.-
Wild Arms (us)	115.-

Agent Armstrong (dv)	89.-
Buster Bros. Coll. (dv)*	89.-
Exhumed (dv)	89.-
ID4 (dv)	89.-
ISS Pro (dv)	99.-
Fantastic Four (dv)*	89.-
Lost Vikings 2 (dv)	89.-
Monster Truck (dv)*	99.-
Need 4 Speed 2 (dv)	89.-
Overblood (dv)	89.-
Panzer General 2 (dv)	89.-
Porsche Challenge (dv)	85.-
Rage Racer (dv)	99.-
Raystorm (dv))	85.-
Soul Blade (dv)	99.-
Stadt d. v. Kinder (dv)	89.-
Tenka (dv)	99.-
V-Rally (dv)	85.-
Virtual Pool (dv)	89.-
WCW vs. The World /dv)	99.-
Wing Commander 4 (dv)	89.-
BOOT CHIP PSX	25.-
GAME BUSTER (dv)	79.-
GUN + LASER (us)	119.-
MEMORY CARD 360 PSX	89.-
RGB KABEL PSX	20.-

NINTENDO 64

NEUHEITEN
UND ZUBEHÖR
AUF ANFRAGE

SONDERANGEBOTE

2 Extreme PSX (us)	50.-
Command & Conquer SAT (dv)	50.-
Disruptor PSX (us)	50.-
NBA Live 97 PSX (us)	50.-
Overblood PSX (us)	50.-
Space Jam PSX (us)	50.-
Street Racer SAT (dv)	50.-
Spot 3 SAT (dv)	50.-
Tobal No.1 PSX (dv)	50.-
Tombraider SAT (dv)	50.-
WWFHouseSAT(us)	50.-

und viele mehr !!!

Spezialhardware aus HK hier erhältlich !

IHR WOLLT MEHR ? IHR HABT FRAGEN ? EINFACH ANRUFEN
ODER VORBEISURFEN:HTTP://WWW.2ND2NONE.COM
Öffnungszeiten von Mo.-Fr. 10.00 - 19.00 Sa. 10.00 - 14.00
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 9 DM +3 DM NN Gebühr
*Bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Ladenpreise können abweichen !
Inh.:Greter/Stubenvoll -2nd2none GbR - Postgasse 9 - 73525 Schwäb. Gmünd FAX:07171-928898

BESUCHT UNSER LADENLOKAL
GAME OVER !
POSTGASSE 9
73525 SCHWÄBISCH GMÜND

Order In Time eröffnet Mega-Store mit Mega-Party



Seit dem 28. Juni befindet sich in der Schwabenmetropole eines der größten Video- und Computerspiele-Geschäfte Deutschlands. Über 300 qm Verkaufsfläche mit vielen Konsolen zum Probespielen sind auf dem deutschen Markt fast einmalig, und dies alles im Herzen Stuttgarts. Die Eröffnungsparty entpuppte sich zu einem rauschenden Fest, das mit einer Mario Kart-Meisterschaft, einem Porsche Challenge-Wettbewerb im Original-Cockpit und einer „Meet Lara Croft"-Aktion sehr aufwendig produziert wurde. Wenn Ihr in Stuttgart seid, solltet Ihr unbedingt reinschauen.

Die E3-Videos

Zwei große deutsche Versandhändler haben in Eigenregie versucht, eine adäquate Dokumentation zur E3-Messe in Atlanta zu produzieren. Die preiswerte Variante kommt vom Freak's Shop, kostet 39,90 DM und ist 180 Minuten lang. Die Filmaufnahmen sind von unterschiedlicher Qualität, Titeleinblendungen gibt's nicht, deshalb hat man oftmals wenig Ahnung, welchen Titel man vor sich. Zu beziehen unter Tel.: 02504/ 933 00.

Professionell gefilmt und geschnitten, mit Titeleinblendungen und langen Ausschnitten arbeitet das sechsstündige Mammutwerk von Gamestore die Messe auf. Resident Evil 2, Crash 2, Tomb Raider 2, Metal Gear Solid und, und, und. Dazu Pressekonferenzen, Developers Conference, Banjo-Kazooie-Pressevorführung (die Spiele sind meist direkt aus dem jeweiligen TV-Set aufgenommen). Bei dem Sahnehäubchen bleiben keine Wünsche offen. Die zwei Tapes kosten 49,90 DM. Tel.: 0201/ 777 235.

Street Fighter II - Die Perfect Collection



Die ganze Street Fighter-Geschichte von Anfang an! Wie lernten Ken und Ryu sich kennen? Was tat M. Bison Chun Li an? Woher kommen Guile, Blanka oder Honda? Die hervorragend gemachte Street Fighter II-Animeserie gibt Auskunft. Erstklassig produziert, im Original mit deutschen Untertiteln könnt Ihr die erste von vier Box-Sets erstehen. Doch es ist Eile geboten: Nur 3.500 Box-Sets kommen in den Handel. Bei insgesamt 240 Minuten Laufzeit mit den Episoden 1-8 der ersten Box erhaltet Ihr 100% Qualität für 59,95 DM. Später werden die einzelnen Folgen als Einzelkassetten erneut veröffentlicht und sind dann ungleich teurer. Schreibt an: ACOG Postfach 26, 57647 Hirtscheid, oder ruft die Hotline (02661/ 94 94 70) an. Übrigens haben die Jungs so ziemlich alles an Manga-Filmen im Programm, was das Sammlerherz begehrt.

Nintendo 64 - Das PAL-RGB-Kabel

Die Firma GT Elektronik aus der Schweiz bietet (endlich) ein RGB-Kabel für europäische Nintendo 64-Konsolisten an. Endlich gibt's kein unscharfes Bild, keine übersteuerten Farben, keine Helligkeitsverluste, etc. mehr. Gt baut sogar sechs Einstellregler ein, damit Ihr das Bild individuell optimieren könnt. Ab Ende August kann GT den Umbau im Werk vornehmen.



COMPUTER KUDAK
CTR AUSGEZEICHNET
Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

NINTENDO 64

NINTENDO 64 KOMPLETT		dt. DM299,00
CONTROLLER PAK N64		dt. DM 34,00
Blast Corps	kpl.	dt. DM109,00
Hexen N64		dt. DM144,00
Int.Superstar Soccer 64	kpl	dt. DM129,95
Lylat Wars+Rumble Pak	kpl	dt. DM129,00
Mortal Kombat Trilogy 64		dt. DM139,95
Star Wars: Shadows...		dt. DM109,95
Super Mario 64	kpl	dt. DM 89,00
Super Mario Kart 64		dt. DM 89,00
TUROK -UNCUT-	pal	dt. DM139,95
Waverace	kpl.	dt. DM 89,00

SEGA SATURN

SEGA SATURN kpl.+Demo-CD´s		DM299,00
SATURN kpl. + Tomb Raider		DM349,95
VRF1 X-Cellerator Lenkrad m.Ped.		DM129,00
Adidas Power Soccer	kpl.	dt. DM 79,00
Battle Stations	kpl.	dt. DM 84,00
Command & Conquer	kpl.	dt. DM 89,95
Darklight Conflict	kpl.	dt. DM 89,00
Discworld 2*		dt. DM 89,00
D O O M SATURN		dt. DM 79,95
Duke Nukem SATURN		dt. DM 99,00
Formula Karts dt		dt. DM 89,00
Hexen Saturn		dt. DM 89,95
Independence Day	kpl.	dt. DM 89,00
King of Fighters+ROM Cartridge		dt. DM 89,00
Mechwarrior 2	kpl.	dt. DM 89,00
NHL Powerplay Hockey		dt. DM 89,00
Pandemonium dt		dt. DM 79,95
Quake*		dt. DM 99,00
Resident Evil* SATURN		dt. DM 99,00
Shining the Holy Ark dt		dt. DM 89,00
SONIC JAM		dt. DM 89,00
Syndicate Wars	kpl.	dt. DM 89,00
WipEout 2097*		dt. DM 99,00
Warcraft 2	kpl.	dt. DM 89,00

SONY PLAYSTATION

Playstation komplett		dt. DM289,00
Playstation kpl+Memory Card farbig		DM319,00
Agent Armstrong		dt. DM 84,00
Bleifuss 2*		dt. DM 79,00
Broken Helix*		dt. DM 89,00
Dark Forces PSX		dt. DM 89,00
Darklight Conflict	kpl.	dt. DM 84,00
Exhumed	kpl.	dt. DM 79,00
Fifa Soccer ´97		dt. DM 69,00
Formel 1 ´97*		dt. DM 99,00
Independence Day	kpl.	dt. DM 84,00
Int.Superstar Soccer PRO		dt. DM 99,00
Lifeforce TENKA		dt. DM 99,00
Mass Destruction	kpl.	dt. DM 79,95
Overblood	kpl.	dt. DM 84,00
Panzer General 2 PSX		dt. DM 89,00
Perfect Weapon	kpl.	dt. DM 84,00
Rally Cross		dt. DM 79,00
Resident Evil DC+Demo Teil 2		dt. DM 89,00
Soviet Strike	kpl.	dt. DM 69,00
Suikoden		dt. DM 89,00
Super Puzzle Fighter2 Turbo		dt. DM 69,00
Syndicate Wars	kpl.	dt. DM 88,00
V - Rally	kpl.	dt. DM 84,00
Warcraft 2	kpl.	dt. DM 89,00
Wing Commander 4	kpl.	dt. DM 89,00
Wing Over*		dt. DM 89,00

IHRE VORTEILE

TOP - PREISE
Original deutsche Versionen
Versandkosten NN DM 5,95
Versandkostenfrei ab 3 lieferbaren Artikeln
Versandkostenfreie Nachlieferung
Inklusive Garantie, Schnellservice, Sicherheitsverpackung
Kostenlose Gesamtpreislisten
Bei Vorauszahlung keine NN-Gebühr
Vorbestellungen für *Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
Bestellungen am Wochenende per Fax u. Anrufbeantworter möglich
Wir führen alle deutschen Spiele aller Hersteller ab Lager
Händleranfragen erwünscht

Lieferung erfolgt per Post - Nachnahme
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

E3-TICKER

Obwohl Sprecher von LucasArts noch keine offiziellen Statements abgaben, ist es mehr als nur ein Messegerücht, daß Shadowas of the Empire 2 derzeit schon entwickelt wird +++ Super Mario 64 und Wave Race werden in einer speziellen Rumble Pack-Version wieder veröffentlicht +++ Hudson stellte in letzter Sekunde ein Geschicklichkeitsspiel mit dem Titel Legion X vor. Zwei Roboter befinden sich in einem Irrgarten und versuchen, sich gegenseitig zu eliminieren +++ Das erste N64-Spiel von Capcom wird eine Puzzle-Spiel sein, erklärte ein offizieller Sprecher auf der E3. Anderslautende Gerüchte besagten, entweder Mega Man 64 oder Street Fighter 64 könnten den Anfang machen +++ Im Verborgenen stellte Konami auf der E3 das neue Rollenspiel Other Life Azure Dreams vor. Es geht um ein junges Mädchen und ihre Abenteuer in einer Polygonenwelt.+++ Die Nightmare Creatures-Macher Klaisto setzen den Luc Besson-Film „Das fünfte Element" mit Bruce Willis für PlayStation um. Der Titel soll grafisch stark an Tomb Raider erinnern +++ Populus: The Third Coming wird definitiv für PlayStation umgesetzt und kommt noch zu Weihnachten (laut Bullfrog genau wie Dungeon Keeper Ende 1995) +++ Dungeon Keeper von Bullfrog kommt definitv für PlayStation, und zwar noch im Herbst (laut Bullfrog so wie alle anderen Bullfrog-Titel immer pünktlich kamen... oder nicht)

Neue Hintbücher von OIT



Die Stuttgarter haben wieder sechs hochinteressante Hintbücher an Land gezogen. Darunter eine extrem dicke Schwarte zu Dark Rift, Blast Corps, War Gods und Doom 64. Besonders muß man die Bücher zu Suikoden und Wild Arms hervorheben, die mit vielen Screenshots und Karten keine Fragen offen lassen. Jedes Buch kostet 39,90 DM. Zu beziehen bei Order in Time, Tel.: 0711/ 22 29 10 30.

Power Soccer 2 von Psygnosis mit Marcel Reif

Der bekannte Champions League-Moderator Marcel Reif von RTL wird dem Psygnosis-Fußball Power Soccer 2 seine Stimme leihen. Mit vielen Sprüchen und Witzen lockert er das hoffentlich an sich schon brillante Treiben auf dem grünen Rasen auf.

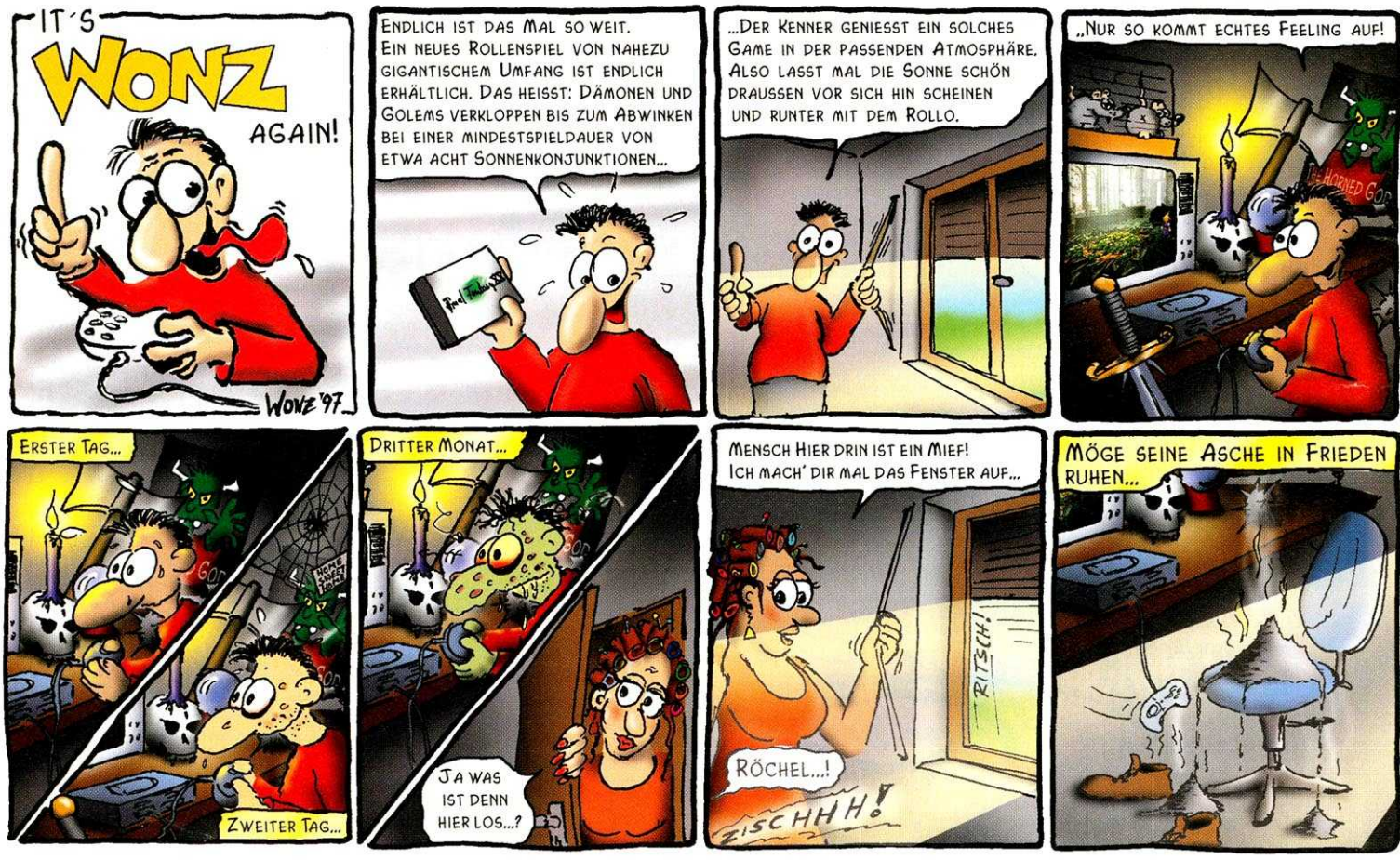
Die Rekord-Memory Card von Dataflash



Mit 720 Block freiem Speicherplatz stellt sich die von Datel Game Products entwickelte Memory Card vcr. Zum sagenhaften Preis von 129,- DM bekommt Ihr immerhin den achtundvierzig (48!) fachen Speicherplatz, wie auf einer konventionellen Memory Card. Jede Memory Card wird per LED-Display angezeigt. Zu beziehen bei: Dataflash, Tel.: 02822/ 6 85 45.

Super Gewinnspiel auf Seite 79

+++ Interact (dt. Vertrieb Jöllenbeck) bringen noch in diesem Jahr ein eigenes Analog-Pad für PlayStation raus, welches ein Rumble Pack eingebaut hat. Da viele Spiele den Rumble-Code beinhalten, macht dies auch in Europa Sinn +++ Das M2 war nirgendwo auf der E3-Show zu sehen. Man kann es wohl als offiziell ansehen. Dies war ein gewaltiger Griff ins Klo! +++ Namco und Square Soft bringen zusammen ein Prügelspiel auf den Markt. Der bis jetzt noch namenlose Titel wird von Dream Factory (Tobal 1, Tobal 2) auf dem System 12-Board von Namco entwickelt und wird auch von Namco in die Spielhallen bzw. auf die Konsole gebracht. Einige Hinweise deuten darauf hin, daß es sich um einen Teil der Tobal-Serie handeln könnte +++ Masters of Teräs Käsi wird vier versteckte Charaktere beinhalten. Die von den Star Wars-Fans gewünschten Figuren sind: C3-PO, Grand Moff Tarkin, Jabba The Hutt, ein roter imperialer Wächter und George Lucas mit einem Lichtschwert +++ Michael Jackson läßt sich in jedem Hotel, das er besucht, eine PlayStation aufbauen. +++ Kein 3Dfx für Sega. Die neue Sega-Konsole (Black Belt?) wird nicht mit der 3Dfx-Technologie veredelt. 3Dfx hat offiziell verlautbaren lassen, das alle Vorverträge gelöst wurden +++ Castlevania wird für Saturn entwickelt +++



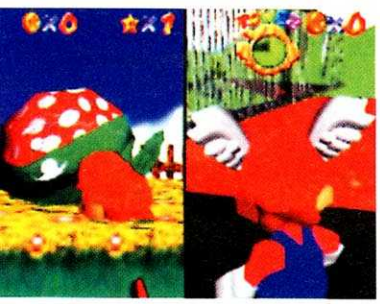
Tokyo Toy Show - Herbst 1997

Auf der Tokyo Toy Show, die vom 5. bis zum 7. September in der japanischen Metropole abgehalten wird, werden insgesamt 126 neue PlayStation-Titel vorgestellt. Hier ein Auszug aus der Liste:

Tekken 3 (Namco), Front Mission Alternative (Square), Front Mission 2 (Square), Einhänder (Square), Parasite Eve (Square), Resident Evil D.C. (Capcom), Breath of Fir III (Capcom), Metal Gear Solid (Konami), Nagamo Winter Olympics (Konami), Riven (San Deshi), Tomb Raider 2 (Eidos)

Super Mario 64 2 mit Zwei-Spieler-Modus

Super Mario 2 ist in der Entwicklung, soviel steht definitiv fest. Das Sequel soll Mitte bis Ende 1998 für das 64DD erscheinen und wird einen Two-Player-Mode enthalten (Luigi ist nicht der einzig mögliche Charakter an Marios Seite, auch andere aus dem Mario-Universum können gewählt werden). Viele Leser fragten, ob Luigi wirklich im ersten Teil versteckt ist. Miyamoto verneinte dies in einem Interview. Marios Bruder sollte eigentlich in einem Bonus-Level des Spieles enthalten sein, jedoch wurde dieser wegen Speicherplatzmangel wieder verworfen.



Yamauchi hört im Jahr 2000 auf

Nintendo Co. Ltd President Hiroshi Yamauchi befaßt sich derzeit mit Rücktrittsgedanken von der Firma, die er in den letzten dreißig Jahren zu einem Milliardenkonzern gemacht hat. Einer japanischen Tageszeitung sagte er in einem Interview, daß er noch an dem Erfolg des 64DD mitarbeiten möchte, doch dann sei Schluß für den 69jährigen Firmenboss. „Ich möchte sicherstellen, daß das 64DD die Videospiel-Kultur verändert", sagte Yamauchi. Über einen möglichen Nachfolger schwieg er sich jedoch noch aus.

TOP 10 Die 10 besten E3-Gerüchte

10. Sega zeigt hinter verschlossenen Türen den Black Belt, die Konsole der Zukunft.

9. Die amerikanische V-Rally-Version enthält doch einen Construction-Kit. *(Fun Generation ging der Sache nach und verkaufte die Ente zum wiederholten Male an eine andere deutsche Fachzeitschrift).*

8. FIFA 98 wird ein gutes Spiel.

7. Conker's Quest ist die verkappte Fortsetzung von Mario 64.

6. Virtua Fighter 3 kommt für Saturn.

5. Gex: Enter the Gecko ist eigentlich auf einem geheimen N64-Emulator für PlayStation geschrieben.

4. Es wurden auch Atari Jaguar-Spiele vorgestellt, und sie waren gut.

3. Das Model Rhona Mitra heißt eigentlich wirklich Lara Croft.

2. Das M2 wird kurz vor Messeschluß als Überraschung vorgestellt.

1. Poy Poy (siehe Nippon Corner) ist eigentlich ein Yaroze-Projekt einer japanischen Schülergruppe. *(Das wurde wirklich von einem französischen Journalisten behauptet!)*

Folge 2



Electronic Ente

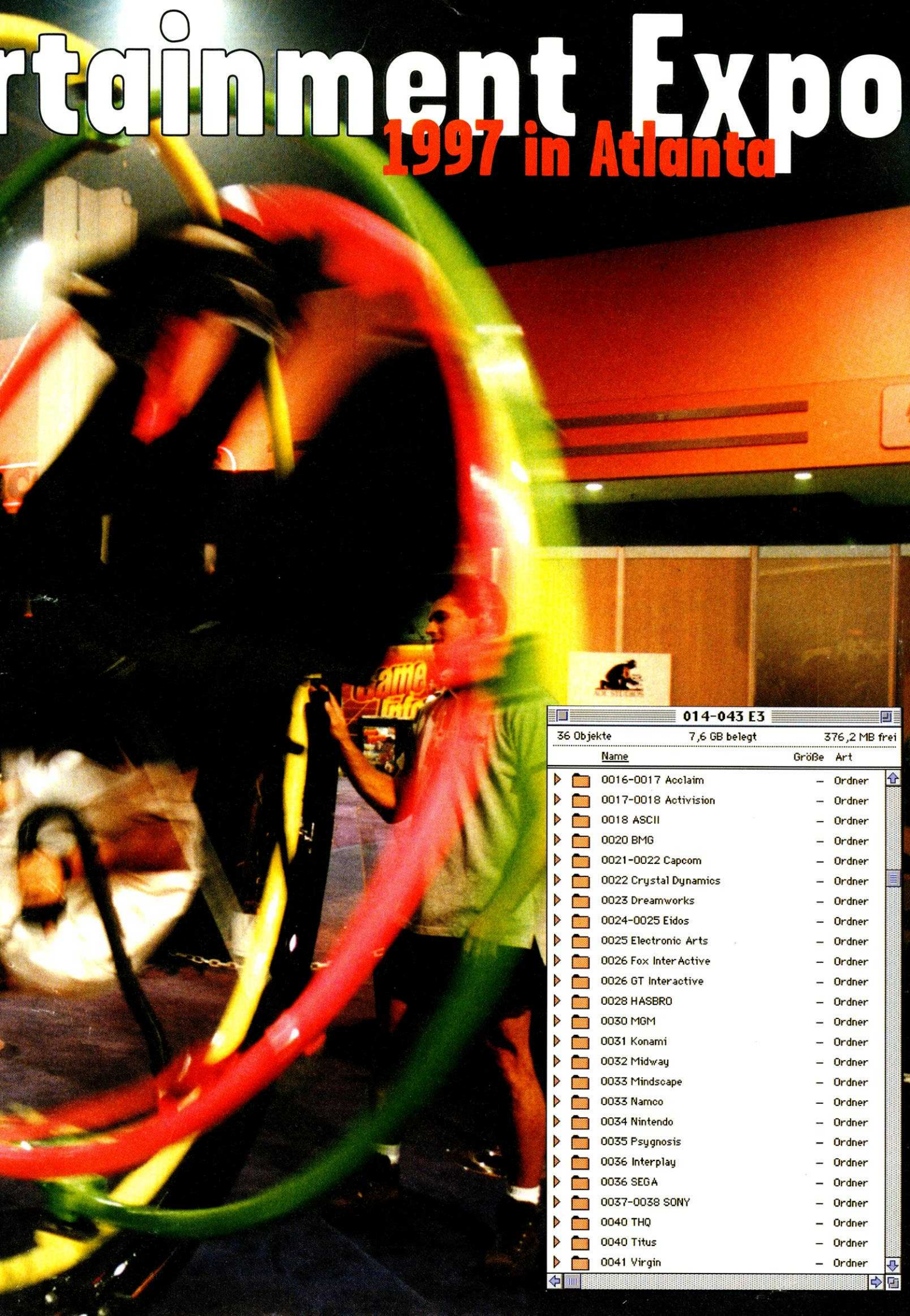
Götz Schmiedehausen

Glanz, Glamour, Stars und hübsche Menschen, dies waren neben den neusten Videospiel-Vorstellungen aus den Bereichen Hard- und Software die Attribute der größten Fachmesse für Videospiele, die bislang zweimal in Los Angeles stattfand.

Da sich die Branche durchaus in einer exzessiven Wachstumsphase befindet, zogen es die Veranstalter vor, aus dem angesagten Los Angeles im sonnigen Bundesstaat Kalifornien in die letztjährige Olympiastadt Atlanta zu wechseln. Die Architektur des gigantischen Georgia World Congress Centers muß aus praktischer Sicht den Vorzug gegenüber dem Glaspalast in L.A. bekommen. Die gesamte Branche konnte im Hauptgebäude untergebracht werden, nur wenige Firmen, zumeist Distributoren oder Hersteller von Zubehörprodukten, bauten ihre Stände im benachbarten Georgia Dome auf, dessen ruhige Atmosphäre gegenüber dem hektisch lauten Gewimmel im Congress Center geradezu gespenstisch anmutete. Trotzdem wünschten sich nicht wenige die alten Zeiten einer CES in Las Vegas oder die tollen Tage in Los Angeles zurück. Denn Atlanta ist, mit Verlaub gesagt, keine Metropole, die mit Charme oder Schönheit zu bestechen weiß. Vielmehr weht ein provinzieller Südstaaten-Mief durch die Hauptstadt des Coca Cola-Imperiums, den auch ein postolympischer Hauch nicht zu vertreiben vermag. Daß dies auch auf das Flair einer Messe abfärbt, ist nicht weiter verwunderlich. Mittlerweile hat das massive Auftreten hübscher Mädels auf der E3 im Volksmund als „Schnittengewitter" sogar eine feste Terminologie erhalten. In Atlanta war es leider mehr ein Nieselregen. Aber, who cares? Glücklicherweise hat die Palette der Produkte nicht unter dem Ortswechsel gelitten. Die aktuelle Videospielgeneration befindet sich derzeit in einer Phase, in der die Spieler und damit auch wir Journalisten nur noch das Beste vom Besten goutieren wollen, man keinerlei Kompromisse mehr einzugehen bereit ist und ein Maximum an Spielqualität voraussetzt. Viele der Titel, die für Nintendo 64, PlayStation oder Saturn vorgestellt wurden, hätten vor einem Jahr noch die Gewinner der Messe sein können, dieses Jahr gingen sie als Standard durch. Nur eine Handvoll Spiele konnte noch einen Schritt weitergehen, sich absetzen und als Kandidat für eine Messlattenerhöhung gehandelt werden. Von allen interessanten, hochinteressanten und herausragenden Neuheiten soll hier die Rede sein.

rtainment Expo

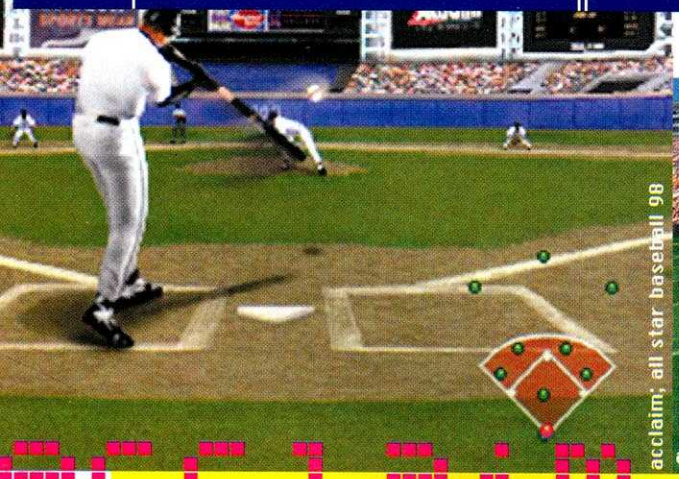
1997 in Atlanta

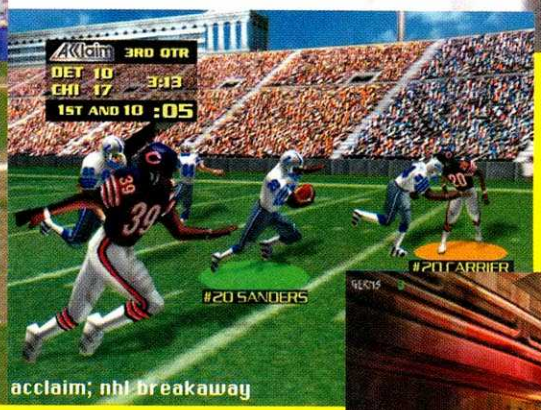


014-043 E3

36 Objekte | 7,6 GB belegt | 376,2 MB frei

Name	Größe	Art
0016-0017 Acclaim	–	Ordner
0017-0018 Activision	–	Ordner
0018 ASCII	–	Ordner
0020 BMG	–	Ordner
0021-0022 Capcom	–	Ordner
0022 Crystal Dynamics	–	Ordner
0023 Dreamworks	–	Ordner
0024-0025 Eidos	–	Ordner
0025 Electronic Arts	–	Ordner
0026 Fox InterActive	–	Ordner
0026 GT Interactive	–	Ordner
0028 HASBRO	–	Ordner
0030 MGM	–	Ordner
0031 Konami	–	Ordner
0032 Midway	–	Ordner
0033 Mindscape	–	Ordner
0033 Namco	–	Ordner
0034 Nintendo	–	Ordner
0035 Psygnosis	–	Ordner
0036 Interplay	–	Ordner
0036 SEGA	–	Ordner
0037-0038 SONY	–	Ordner
0040 THQ	–	Ordner
0040 Titus	–	Ordner
0041 Virgin	–	Ordner


acclaim; all star baseball 98



acclaim; nhl breakaway


acclaim; forsaken

Acclaim

Präsentierte sich Acclaim sonst immer mit superschnuckligen Standbabes, färbte gerade auf den sonst so partyfreudigen Hersteller das biedere Klima der Südstaaten-Metropole ab. Obwohl man ein großes Areal für die Produktvorstellungen angemietet hatte, war es doch eher ruhig am nüchtern konstruierten Messeaufbau. Große Überraschungen waren sowieso nicht mehr zu erwarten, denn im Vorfeld zur E3 präsentierte Acclaim schon fast die gesamte Spielepalette. Auf dem Sportspielesektor wird nun verstärkt das Nintendo 64 miteinbezogen, während der Saturn ein sinkender Stern am Himmel zu sein scheint. **NFL Quarterback Club 98** (N64, PS) wird grafisch immer spektakulärer. Superbowl Champion Brett Favre, Quarterback der Green Bay Packers, war persönlich am Stand, um für sein Produkt zu werben. Alle dreißig NFL-Teams sind vertreten, man kann diverse Manager-Funktionen, wie Spielerwechsel vornehmen und seine Mannschaft aus allen erdenklichen Perspektiven darstellen lassen. Den Live-Kommentar übernahm Sprecherlegende Marv Albert, dem die USA seit dreißig Jahren ihr Ohr auf NBC leiht. Die Entwickler sind auch keine grünen Jungs, denn vom Iguana-Team stammt schon Acclaims Smash-Hit Turok, von dem übrigens kein zweiter Teil zu sehen war. Auf dem Eis geht es ebenfalls rund, **NHL Breakaway** (N64, PS, Sat) soll die Konkurrenz hinter sich lassen. Ohne rasend schneller Polygonengrafik muß sich derzeit kein Eishockey-Spiel mehr blicken lassen, dazu kommt der Einsatz des individuellen Körperbaus eines Spielers, viele Team Management-Funktionen und, wie bei allen Acclaim-Sportspielen, Spielerstatistiken, Teamwechsel der Spieler und anpassungsfähige Computergegner. **NBA Jam 98** (N64, PS) rundet die US-Sports-Palette neben **All Star Baseball 98** (PS) ab. Der große Unterschied zu den NBA Jam-Vorgängern besteht aus den inzwischen realistischen 5-Mann-Teams. Welcome to the Club, Acclaim! Man hat es nun mit einer anspruchsvollen Simulation zu tun, die aber auch die 2-On-2-Feature der früheren Teile beinhaltet. Bewußt nicht innerhalb der Sportspiele-Sektion wurde **WWF 98** (N64, PS) plaziert. Acclaim hat endlich begriffen, daß jahrelanges Recyclen langweiliger Wrestling-Charakter zuweilen nur noch Frust bei den Spielern am heimischen Bildschirm bringt. Nun endlich versucht man, nicht aufgrund des gewinnträchtigen Namenszugpferdes an den Schotter der Kids zu gelangen, sondern nimmt sich Wrestlingspiele aus Japan zum Vorbild, die ja schon lange mit großen 3D-Arenen und Polygonkämpfern arbeiten. Die aktuelle Wrestlingriege tritt an, um diesmal alle Spielarten und Großereignisse virtuelle Wahrheit werden zu lassen. **Extreme G**





acclaim; armageddon



acclaim; wwf 98



acclaim; extreme g





acclaim; extreme g



acclaim; nhl breakaway



gesetzt. Grafisch weitaus spektakulärer als der Vorgänger Battlemage geht es hier um einen Krieg zwischen zwei Zauberern. Weitere Titel waren **Batman & Robin** (PS), **Forsaken** (N64, PS), **Constructor** (N64) und das Myst-Sequel **Riven** (PS), welches die leicht verstaubte Adventure-Saga in eine neues Zeitalter führen soll.



acclaim; riven

(N64) stellten wir Euch schon ausführlich vor. Das rasante Rennspiel im wipEout-Stil gewann seit dem letzten Begutachten vor allem grafisch und in punkto Steuerung enorm hinzu. Die Magic The Gathering-Reihe (N64, PS) wird mit **Armageddon** fortactivision

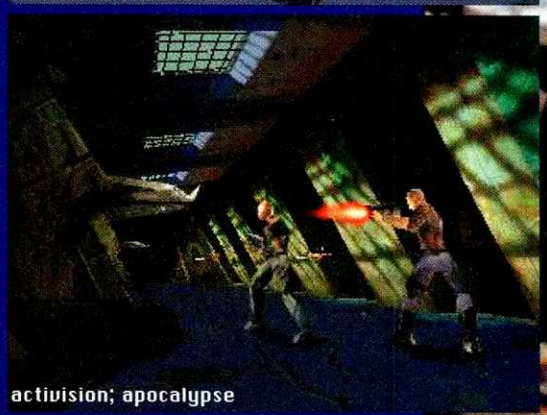
Activision

Die Videospielveteranen wußten, wie sie sich aus der Position des kleinen Lichtes zwischen EA, Acclaim, Nintendo oder Sony herauszuheben haben: ein Star mußte her. Die Hard-Haudegen Bruce Willis gab sich anläßlich der Präsentation des Action-Titels **Apocalypse** (PS) die Ehre, und lud als Hausherr ins hiesige Planet Hollywood. Zwar wurde aus dem vollmundig als intime Gesprächsrunde anberaunten Interview ein Massenauflauf unter dem Motto: Brüll oder stirb!, trotzdem war die Präsenz eines solchen Großkalibers durchaus beeindruckend. Sein Lieblingsspiel ist natürlich ein Activision-Titel, Mechwarrior 2 um genau zu sein. Doch man merkte, daß der Star eine Fingerübung von seinem Agenten aufs Auge gedrückt bekam, obwohl Bruce sehr angetan war von der neuen Erfahrung, die er bei den „Dreharbeiten" zu Apocalypse machen konnte. Das erste Mal agierte er nicht vor einer Kamera, sondern ausschließlich für die Sensoren, die er am Leib trug. Geduldig ertrug er das teilweise hirnlose Gestammel der für ihn artfremden Journalisten, die sich mit Fragen wie „Wird Demi (Moore) im Sequel mitspielen?", „Was sagen die Gastronomie-Kollegen Schwarzenegger oder Stallone zu den virtuellen Ausflügen?" oder „Konnten Sie sich mit Ihrer Rolle identifizieren?" schon in Bereichen des knallharten Lifestyle-Reportes wähnten. Viel interessanter war da doch, den Produzenten zuzuhören, die Willis' Teilnahme für das Projekt leidenschaftlich verteidigten und es gar auf eine Stufe mit den Filmfördermaßnahmen des Stars für Low Budget-Filmer wie Quentin Tarantino (Pulp Fiction) oder abstruse Eigenproduktionen wie Last Man Standing stellten. Effektiv hielt sich der Hollywood-Star einige wenige Tage am Set auf, ließ seinen Luxuskörper in den Computer einlesen und -that's it. Daraus entstanden ca. zehn Minuten FMV-Sequenzen, in denen ein schießwütiger Kerl auftritt, der eben aussieht wie die alte Actionhütte Bruce Willis. **Apocalypse** hätte den Helden-Push anscheinend gar nicht nötig gehabt, denn das 3D-Spiel mit der Story rund um die vier Reiter der Apocalypse scheint von guter





activision; apocalypse



activision; apocalypse

Qualität zu sein. Ein weitaus kostengünstigerer Held präsentierte sich im neuen Gewand, Pitfall Harry: die erste virtuelle Actionfigur kommt in **Pitfall 3D: Beyond the Jungle** (PS) endlich raus aus dem Urwald und rein in die dritte Dimension. Das Spielprinzip blieb gleich, Lianen schwingen, giftige Tiere beseitigen und Schätze finden, gehören seit nunmehr 17 Jahren zum Stundenplan des emsigen



activision; apocalypse



activision; grand tour racing '98


activision; pitfall 3d:beyond the jungle


activision; pitfall 3d:beyond the jungle


activision; pitfall 3d:beyond the jungle

Abenteurers. Im Zuge der großen Rallye-Welle, die sämtliche Konsolen derzeit überrollt, packt auch Activision noch eins drauf. **Grand Tour Racing '98** (PS) soll alles beinhalten, was das Fahrerherz begehrt. 40 Fahrzeuge jeder Art stehen am Start, darunter Dünen-Buggies, Sportautos, Allzweck-Fahrzeuge oder Indy Cars, die in drei Rennkategorien, Rallye, Asphalt oder Off-Road, eingesetzt werden können. Streckenthematiken sind bspw. schottisches Hochland, Alpen, Ägypten, Moskau oder Hong Kong. Man ist völlig frei in der Festleung der eigenen Route und kann sich sprichwörtlich durch die Botanik schlagen.


ascii ent.; clock tower



ASCII Entertainment

Daß Horror-Abenteuer derzeit hoch im Kurs stehen, hat inzwischen wohl jeder begriffen. Trotzdem gelang es bislang keinem Entwicklungsteam, den Erfolg des Superhits Resident Evil in irgendeiner Weise zu toppen. ASCII schickt **Clock Tower** (PS) ins Rennen. Der exklusive PlayStation-Titel erzählt die Geschichte der Familie Barrows, die im norwegischen Romsdaaren schon seit Generationen ein Anwesen bewohnt. Doch in der Ahnenlinie befinden sich Zwillinge, die das unschöne Hobby pflegten, mit einer gigantischen Heckenschere Köpfe abzuschneiden. Nach über hundert Jahren beginnt die Mordserie erneut, und nur Ihr in der Rolle eines jungen Mädchens (typische Videospielquotenfrau à la Lara Croft bzw. Jill (Resident Evil)) könnt den Fall lösen. Vier spielbare Charaktere, 10 verschiedene Schlußsequenzen und ebenso viele verschiedene Monster versprechen großen Spaß. Gute Laune will auch **Felony 11-79** (PS) erzeugen und schickt 22 Vehikel ins Rennen, die allesamt schwerste Bewaffnung aufweisen. Ziel des Unternehmens „Mache die Konkurrenz kaputt" ist, an alle Schlüssel und damit an einen riesigen Schatz zu kommen, der dem Finder unendlichen Reichtum beschert. Die Jagd geht durch Paris, Japan oder Los Angeles. Grafisch sah der Titel schon sehr beeindruckend aus, nur die Grafikengine ging noch zeitweise in die Knie. Weitere Titel von ASCII sind **Aqua Prophecy**, ein Unterwasser-Adventure mit einem Taucher, **Moon**, ein RPG im Comic-Stil aus der 2D-Perspektive und **Shadow Madness**, ebenfalls ein Rollenspiel mit opulenten Rendergrafiken und einer mittelalterlichen Fantasy-Story


ascii ent.; clock tower


ascii ent.; clock tower

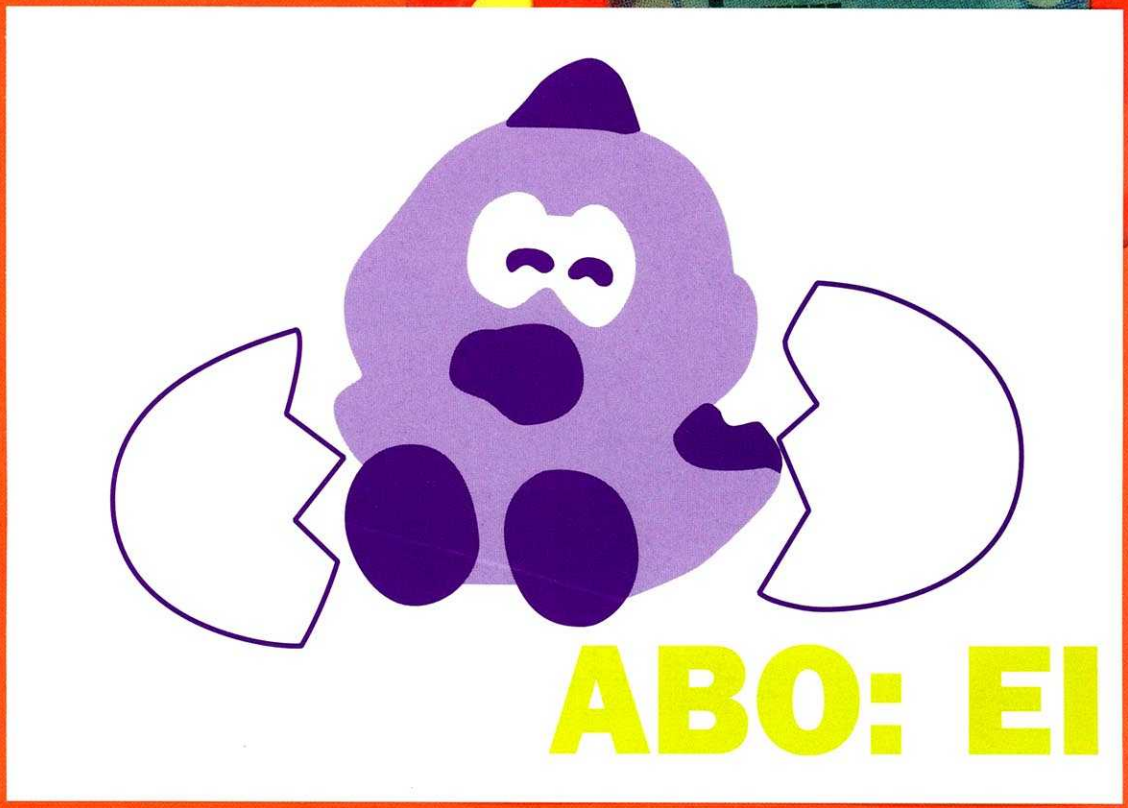


DAS ABO-EI DES KOLUMBUS

AKTION LESER WERBEN LESER:







JA, JA - SO IST DAS MIT DEN EIERN.

Kolumbus hat zwar durch den richtigen Dreh den spanischen Hofstaat überzeugt, letztlich hat es ihm aber nur eine drittklassige Passage in die Karibik eingebracht. Dagegen ist das FUN GENERATION-Abo eine echt runde Sache. Jede Menge Vorteile, ohne Ende Spaß!

Die Idee ist schnell erklärt:

Ihr überzeugt - bei FUN GENERATION wohl ein Leichtes - einen Freund oder Bekannten, das Magazin zu abonnieren, und prompt schicken wir Dir ein Dinkie Dino-Ei von Just! Nach dem Motto: „Werbe und die Einsamkeit hat ein Ende, denn Dino will geliebt werden." Schnapp' Dir das lustigste, angesagteste virtuelle Haustier der Welt!

Und Dein Kumpel hat auch jede Menge Vorteile, denn er erhält die FUN GENERATION eine Woche früher, frei Haus und spart ganze 10% vom regulären Verkaufspreis. Er erhält immer die brandheißesten Spiele und Infos - so sind alle glücklich.

Also - was hält Euch auf? Verdient Euch jetzt das Ei - Kolumbus wäre froh gewesen, hätte er jemals diese Chance gehabt. Sofort nach der Abo-Zahlung ist Dino an Euch unterwegs. Leider sind Familienmitglieder von der Prämie ausgeschlossen. Aktions-Abos haben 1 Jahr Laufzeit.


bmg; courier crisis

BMG

Das E3-Lineup der Bertelsmänner konnte auch in diesem Jahr überzeugen, obwohl eine echte Enttäuschung darunter war, die wir Euch nicht vorenthalten wollen. Von DMA Designs **Silicon Valley** (N64) wurden bisher aus gutem Grunde nur Themenbilder des Großrechners gezeigt, denn die Spielgrafik sieht momentan noch ziemlich karg und langweilig aus. Da DMA nicht gerade für Grafikfeuerwerke bekannt sind, bleibt nur zu hoffen, daß der Plot um die Space Stationen mit den Robotertieren wenigstens spielerisch Spaß macht. Der Hit hingegen wird **Courier Crisis** (PS, Sat), ein Spiel um Fahrradkuriere in der Großstadt. Über 250 Aufträge warten auf Euch. Mit einem speziellen Suchsystem ausgerüstet, rast Ihr durch die engen Häuserschluchten und lauft permanent Gefahr, vom Drahtesel geworfen zu werden. Eure Auftraggeber warten überall und geben Euch schon einmal eine Stange Plutonium mit, die Ihr dann entsorgen müßt. **Spec Oops - U.S. Army Rangers** (PS) war leider nur als FX-Card-Demo für PC zu sehen. Die Programmierfirma Zombie, die auch den Tetris-Erfinder Alexey Pajitnov in ihren Reihen hat, schickt Euch als Mitglied einer Spezialeinheit in die vorderste Front diverser militärischer Operationen. Man fühlt sich wirklich wie ein Soldat im Weltkrieg, wenn man sich durch Eiswüsten oder Dschungel kämpfen muß. Weitaus pazifistischer ist **The Tour** (PS), die ultimative Rockmusiker-Simulation. Mit einem Virtual Gitarrenplektrum ausgerüstet (liegt der Packung bei), könnt Ihr mit Roger Daltrey von The Who auf Tour gehen, eimerweise Koks durchziehen... stop, der Mann ist ja jetzt älter geworden. Also, Ihr könnt auf Eurer Luftgitarre zu Hendrix-Songs jammen, schwedische Bikini-Babes aufreißen oder von genervten Rockern für jammerhaftes Genöle den Arsch aufgerissen kriegen. Insgesamt läßt sich der Titel als erfrischend neu an und dürfte vor allem die Hardrock-Fans ansprechen. Weitere interessante BMG-Titel sind **Tanktics** (PS), in dem man zum Panzerkonstrukteur weitergebildet wird. Und zwar für alle Arten von Panzern, also auch aus Granit gehauene Steinzeit-Tanks, mittelalterliche Holzpanzer oder futuristische Spacemaschinen. Hat man seine Armada zusammengesetzt, geht es gegen bis zu drei weitere Mitspieler. Es gibt in jedem Areal ca. zwei Millionen Möglichkeiten, seinen Panzer zu konstruieren. Freunde des gepflegten Action-Adventures im vielzitierten Zelda-Stil werden ihre Freude an **Monkey Hero** haben. Der allerdings menschliche Held laviert sich durch 14 Dungeons und nimmt den Kampf mit dem Herrn der Alpträume auf. Die Grafiken sehen aus wie eine Mischung aus Anime und Disney Comic. Vor allem die plastischen 2D-Rendergrafiken konnten gefallen.


bmg; courier crisis



bmg; courier crisis

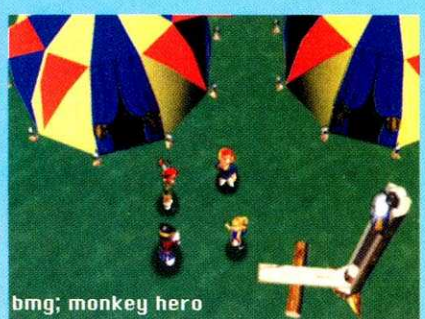

bmg; courier crisis

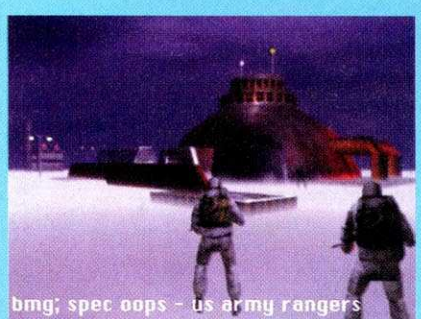

bmg; courier crisis


bmg; silicon valley


bmg; the tour


bmg; tanktics


bmg; monkey hero


bmg; spec oops - us army rangers









Capcom

Die japanischen Street Fighter-Gurus haben sich nicht zu Unrecht einen Platz unter den Top 5 der interessantesten Standarchitekturen verdient. Der sinnlose aber hochdekorative Aufbau mit den schönsten Untoten des **Resident Evil 2**-Spieles (PS) beherrschte die von Capcom angemietete Fläche. Das angesprochene Spiel flimmerte auch über einige der aufgebauten Bildschirme als selbstlaufendes Demo. Und es sah verdammt gut aus. Weitaus detailliertere Grafiken als beim ersten Teil. Mehr Blut, mehr Gedärm, mehr Monster erfreuen das Auge. Schießt man bspw. einem Zombie in den Bauch, zerreißt es ihn in der Mitte, er platzt auseinander und sein Oberkörper versucht weiterhin, auf den Spieler zuzukriechen. Außerdem kann man den Wiedergängern die Gliedmaßen einzeln abschießen, sie in Brand setzen (sieht fantastisch aus), und man kämpft auf großen Plätzen gegen ganze Zombiehorden. Ihr werdet das Spiel lieben, hoffentlich wird die deutsche Version nicht allzusehr beschnitten. Bspw. kann man bei Resident Evil 1 (Bio Hazard) einem Zombie das Bein wegschießen, was bei der PAL-Version nicht mehr möglich ist. Zudem wurde Resident Evil Directors Cut gezeigt, dem das RE2-Demo als Extra-CD beiliegen wird. Es handelt sich weitestgehend um das gleiche Spiel, nur andere Kameraperspektiven und ein neues Monster (ein S.T.A.R.-Team-Zombie) sind enthalten. Die erfolgreiche RPG-Serie **Breath of Fire** (PS), deren letzter Teil noch auf Super Nintendo erschien, wird nun mit einem dritten Teil fortgesetzt. Die Saga um die Dragon People wird weitererzählt: Ru, ein Babydrachen wird in einer verlassenen Höhle gefunden. Er wächst zum Krieger heran und tritt mit seiner Rollenspielparty gegen die Heerscharen des Bösen an. Neben der **Street Fighter II Collection** (PS, Sat) und dem **Street Fighter III**-Automaten war in Prügelspielhinsicht wohl **Street Fighter EX Plus** (PS) die Attraktion in Sachen Ryu & Co. Acht der alten Recken, nämlich Guile, Zangief, Ryu, Ken, Bison, Chun Li, Dhalsim und Akuma wurden grafisch ähnlich wie Tekken 2 in die dritte Dimension verfrachtet. Dazu kommen zehn neue Kämpfer wie Skullomania, Crackerjack oder Doctrine Dark. Außerdem sind diverse versteckte Charaktere und Endgegner zu finden. Ohne neuen Look, dafür mit neuen Kämpfern und einem neuen















Kombo-System kommt **Darkstalkers 3** (PS, Sat). Die Kämpfer können erstmals ihre dämonische Natur gezielt einsetzen. Rollenspiel-Freaks können sich auf die **Dungeons & Dragons Collection** (PS, Sat) freuen. Die Teile **Tower of Doom** und **Shadow of Mystaria** entführen Euch in das Mutterreich der Krieger, Zwerge, Elfen und Zauberer. Eine weitere starke Capcom-Lizenz ist Mega Man, der nun als **Mega Man Neo** (PS) endlich den Eintritt in die dritte Dimension geschafft hat. Allerdings sahen seine Versuche, sich in der neuartigen Polygonenwelt zurechtzufinden, noch etwas hakelig aus. Man kann Mega Man aus verschiedenen Perspektiven betrachten, ansonsten macht der Robowicht die gleichen Aktionen, die man von ihm aus zahlreichen Umsetzungen kennt.


capcom; street fighter collection


capcom; marvel superheroes



capcom; mega man neo



Crystal Dynamics

Die Macher von Blood Omen: Legacy of Kain oder Pandemonium hatten dieses Jahr ein quantitativ bescheidenes, aber qualitativ großartiges Line-Up. Zuerst einmal müssen wir die Zwillinge erwähnen, die vor der Crystal Dynamics-Booth standen und so lecker aussahen, daß es uns sogar den Film beim Fotografieren zerissen hat. Nachdem die zwei Schönen Bud Ice servierten, brauchte Euer Berichterstatter erst einmal einige Minuten, um wieder einigermaßen konzentriert das Geschehen auf dem Bildschirm verfolgen zu können. Und da lief immerhin **Pandemonium 2** (PS), welches den ersten Teil noch einmal lässig toppt. Die Hauptfiguren sind erwachsen geworden, was sich vor allem bei Nikki sehr vorteilhaft ausgewirkt hat. Aus der burschikosen Heldin wurde ein Videospiel-Babe im Lara Croft-Stil. Fargus hingegen tritt deutlich in Nikkis Schatten, er und seine Handpuppe Fargus haben allerdings wieder coole Sprüche drauf. Diesmal ergibt es absolut Sinn, **Pandemonium 2** mit beiden Figuren durchzuspielen, die unterschiedlichen Fähigkeiten eröffnen immer wieder neue Lösungswege. Das Spiel sieht grafisch ziemlich abgefahren aus, man hat aber wieder die festinstallierten Kamerawege und mann kann sich nicht frei im Raum bewegen. Das hingegen kann man bei **Gex: Enter the Gecko** (PS), das wir hier etwas ausführlicher vorstellen wollen, da es eines der vier heißesten Spiele der Messe war. Die Crystal Dynamics-Titel werden in Deutschland über BMG vertrieben.



crystal dynamics; pandemonium 2

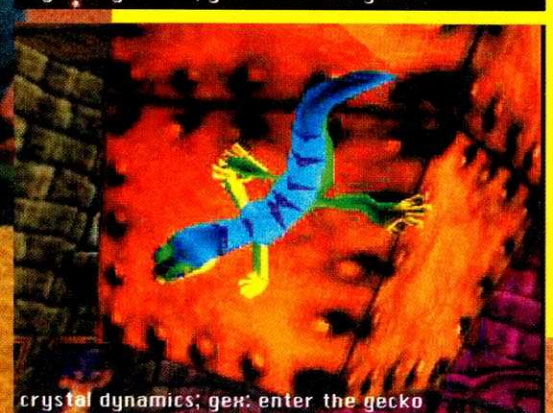


crystal dynamics; pandemonium 2


crystal dynamics; gex: enter the gecko



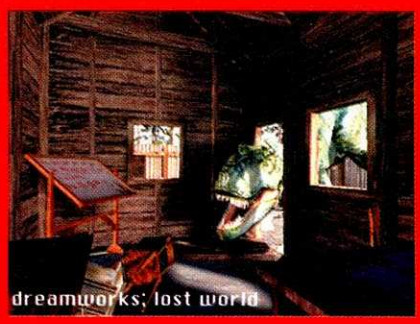
crystal dynamics; pandemonium 2


crystal dynamics; gex: enter the gecko


dreamworks; lost world

Dreamworks Interactive

Was George Lucas sein Lucas Arts, ist für Steven Spielberg Dreamworks Interactive. Hier hat der wohl berühmteste Regisseur der Welt ein Forum geschaffen, Spiele im Spielberg'schen Geist zu schaffen. Im Vordergrund des dschungelartigen Standes befand sich natürlich **Lost World** (PS, Sat), das Sequel zu Jurassic Park. Der Film ist eine absolute FX-Bombe, die den ersten Teil auch in punkto Härte wie einen Kinderfilm aussehen läßt. T-Rex, die über Menschen trampeln und die zerquetschten Leiber noch an der Fußsohle kleben haben, oder Körper, die zwischen zwei Riesensauriern zerfleischt werden, gehören zum guten Ton. Laßt Euch bloß von niemandem den abgefahrenen Schluß erzählen und vermeidet unbedingt das Ansehen von Ausschnitten! Es lohnt sich doppelt, völlig ahnungslos ins Kino zu gehen. Die Videospielumsetzung läßt Euch die Rolle eines T-Rex, eines Compy-Sauriers, eines Raptors oder eines Wissenschaftlers übernehmen. Ihr seid entweder Jäger oder Gejagter. Man hat es mit über fünfundzwanzig Spezies zu tun, die sich auf der Insel bewegen. Das Spiel sieht sehr gut aus, vor allem die Animationen sind gelungen. Dreamworks Interactive garantiert für Spielvergnügen jenseits der Lizenzabkocherei. Ebenfalls ein „Abfallprodukt" eines anderen Titels ist **Skullmonkeys** (PS). Entnommen aus der Welt von **The Neverhood**, einem PC-Spiel rund um ausgefreakte Knetmännchen, kämpft Ihr in der Rolle des Helden Klayman gegen häßliche Affenwesen, die nicht viel außer barbarischen Gefühlen in ihren häßlichen Schädeln haben. Einige der Programmierer von Earthworm Jim sind an der Umsetzung des Jump'n Runs beteiligt.


dreamworks; lost world


dreamworks; lost world


dreamworks; skull monkeys

Spieleversand
Monika Semmler
Am Kohlbrunnen 9
85095 Denkendorf-Zandt

Fax: 08466 - 741
24std. Bestell-FAX
Schnellieferservice bei
Bestellung bis 10.00 Uhr

phone & fax 08466 - 741

Super Nintendo

Action Pack incl. Yoshi's Island	229,-
Super Nintendo Power Station	199,-
Asterix & Obelix	149,95
Mario Cart Classic	59,95
All-Stars Classic	59,95
Donkey Kong Country	119,95
Kirbys Dream Course	99,95
Die Schlümpfe 2	149,95
Lufia	129,95
König der Löwen	79,95
Dschungelbuch	79,95

GameBoy

Super Mario Land Classic	49,95
Sammer Soccer	69,95
u.v.a.	

Nintendo 64

Konsole + Controller incl. AV-Kabel und Scart Adapter	299,-
JoyPad farbig	49,95
Super Mario 64	89,95
Pilotwings	109,95
Star Wars	129,95
WaveRace	89,95
NBA Hangtime	129,95
Turok	139,95
und alle anderen Spiele	

PlayStation

Sony PlayStation	299,-
Command & Conquer	119,95
SuperStar Soccer	99,95
Earthworm Jim 2	99,95
Sim City 2000	99,95
Streetfighter 2	99,95
FIFA Soccer 97	99,95

Versand per Nachnahme 6,90 DM zzgl. Nachnahmegebühr. Kostenlose Gesamtpreisliste. Preisänderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Händleranfragen erwünscht.



eidos; chill

E3'97

Eidos

Also, ich mag U2 wirklich. Ich bin auch davon überzeugt, daß viele Eidos-Mitarbeiter U2 mochten. Ja, mochten, denn nach dieser Messe dürfte wohl jedem Mitarbeiter der Firma schon bei den ersten Klängen der Superhits „Where the streets have no name" oder „With or without you" das Messer in der Tasche aufklappen. Und das alles nur, weil Bono & Co. während ihrer Pop Mart-Tour auch Lara Croft auf ihren riesigen Videoschirmen featuren. Deshalb plärrte der irische Vierer, nach der neuen Platte zu urteilen ohne Steuermann, auch die gesamten 24 Messestunden wie ein Endlosband ohrenbetäubend aus den Boxen. Und die Eidos-Mannschaft mittendrin. Die ganze Zeit. Keine Gnade. Aber abgesehen davon konnten man sich wenigstens mit so mancher Augenweide trösten, die sich am ansonsten durchschnittlich aufgebauten Stand die Klinke in die Hand gaben. Die wahre Lara Croft-Imitation, die auch wirklich so aussah, hatte leider große Probleme mit dem am Stand aufgebauten Motorrad, das sie zwar würdevoll bestieg, aber leider auf der anderen Seite wieder unsanft verließ (Ouch!). Dazu kamen ein Sechserpack Dominas, die zwar für ein PC-Spiel warben, aber das interessierte niemanden wirklich. Das Highlight war natürlich **Tomb Raider 2** (PS), das wir in unseren E3-Previews ausführlich vorstellen. **Fighting Force** (PS, Sat) ist in den E3-Vorschauen schon ausführlich betrachtet worden, deshalb kommen wir gleich zu den ganz neuen Titeln. „So rasant wie ein Bruce Willis-Film" soll **Omikron** (PS) sein, wenn man dem Pressetext Glauben schenken darf. Der Spieler befindet sich in der gleichnamigen virtuellen Stadt, in der er sich übrigens völlig frei bewegen kann, die Möglichkeit hat, Passanten anzuquatschen oder Fahrzeuge zu benutzen. Zwei Genres vereinigen sich in diesem Titel, einmal hat man ein reinrassiges Adventure vor sich, kann Objekte aufnehmen und einsetzen sowie Dialoge führen, zudem hat der Held einen Hang zum exzessiven Fauskampf und pflegt diesen auch in bester Beat'em Up-Manier. Ein rasantes 3D-Ballerspiel kündigt sich mit **Lunatik** (PS, Sat) an. Hier wird ein wahres Grafikfeuerwerk gezündet, über die Spielbarkeit kann man noch nichts sagen. Seit geraumer Zeit geistert schon der Titel **Daikatana** (N64, PS) durch die Presse. John Romeros (Ex-id) neuster 3D-Shooter wird von ION Storm entwickelt und soll das festgefahrene 3D-Shootergenre zu neuen Ufern führen. Daikatana heißt das legendäre Kampfschwert, das seinem Besitzer Reisen durch die Zeit erlaubt. Als die Waffe in die Hände eines Bösewichtes gerät, fängt dieser an, die Geschichte zu manipulieren. Ihr reist ihm von der Antike bis ins postnukleare San Francisco nach und müßt alles wieder ins Lot bringen. Über 60 Monster und 30 Waffen erwarten Euch. Die ersten Level aus dem frühen Griechenland sahen etwas karg aus, doch ION Storm ist derzeit noch in der Frühphase der Produktion. **Chill** (PS, Sat) zielt auf die Wohnzimmer-Wintersportler unter uns ab und entführt uns



eidos; fighting force

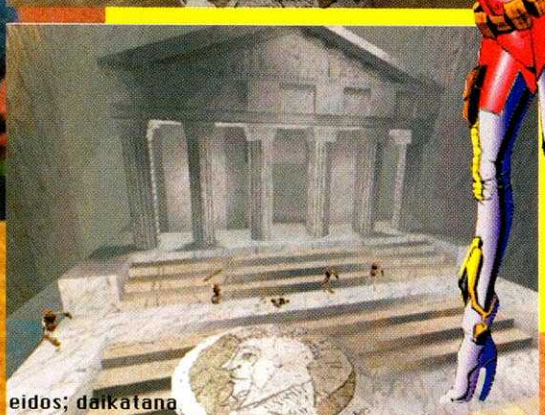

eidos; lunatik

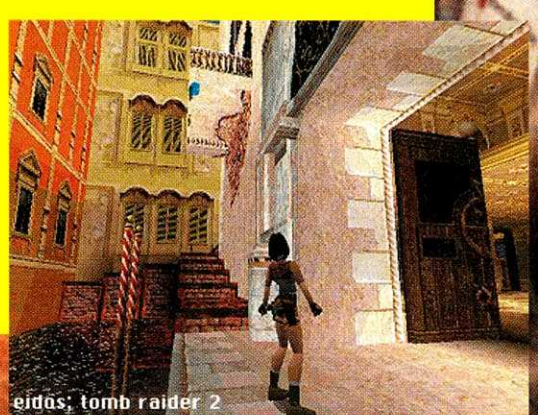

eidos; daikatana


eidos; omikron

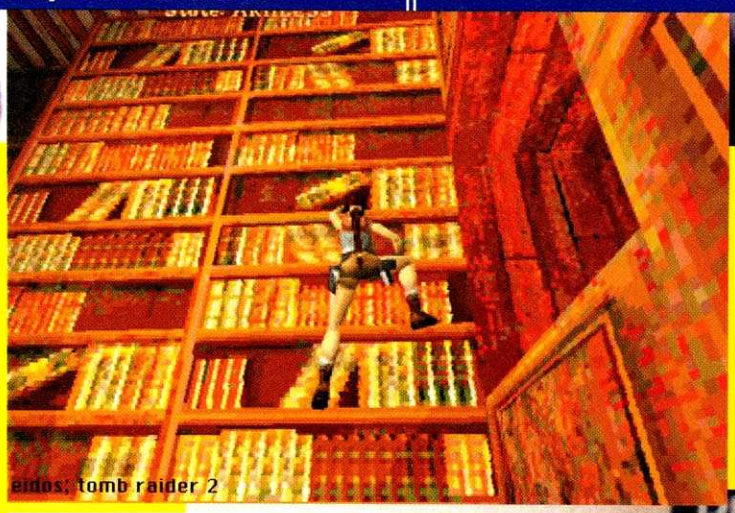

eidos; daikatana




eidos; daikatana


eidos; tomb raider 2

auf weiße Pisten, die wir dann mit Snowboards herunterreiten können. Der Titel soll riesige Pistenareale bieten, die sowohl erkundet, als auch im Rennen durchfahren werden können. Die Bewegungen des Spielers stützen sich auf ein anatomisch korrekt gebautes Skelett, deshalb sehen Bewegungen oder Stürze auch sehr realistisch aus. Chill unterstützt das analoge Pad und hat einen Split-Screen-Modus.


eidos; tomb raider 2

Electronic Arts

Von EA konnte man wieder einmal die übliche Produktpalette erwarten, und die amerikanische Firma enttäuschte uns auch nicht. Der Stand war wieder ganz im Zeichen des Sports, und so konnte man auch das neuste **NASCAR 98** (PS) begutachten, das mit einer beachtlichen Grafik aufwarten konnte. 17 Tracks und 24 unterschiedliche Autos stehen zur Auswahl. Man kann realistische Crashs und Wagenbeschädigungen sehen, zudem ist ein Split-Screen-Modus enthalten. Ebenfalls fortgesetzt wird die **FIFA**-Serie mit der 98er-Edition (N64, PS). Inwieweit EA endlich begriffen hat, daß auch ein wenig Spielbarkeit in diesen Titel gehört, wird sich spätestens beim hoffentlich nicht wieder überstürzten Release zeigen. Ein neuer Name findet sich auf der Packung des aktuellen EA Sports-Golfspiels: **Jack Nicklaus Golf** (PS).Darin kann man angeblich eigene Golfplätze designen und auf Memory Card speichern. Ansonsten rechnen wir mal mit einem Golfspiel. Letztes Jahr schickte Euch EA mit Soviet Strike in die ehemalige Soviet Union, diesmal geht es gegen einen Wahnsinnigen, der mit einer Atombombe Südostasien sprengen will. **Nuclear Strike** (PS) läßt den Spieler zehn unterschiedliche Fahrzeuge steuern, sieht ähnlich aus wie Soviet Strike, wird aber weitaus „einfacher" zu spielen sein als der letzte 32-Bit-Teil. Ob die Bullfrog-Edelteile **Populous 3** oder Dungeon Keeper letztendlich wirklich für irgendeine Plattform umgesetzt werden sollen, wird die Zeit zeigen.


electronic arts; nuclear strike


electronic arts; populus 3


electronic arts; nuclear strike


electronic arts; populus 3


electronic arts; nascar '98


electronic arts; fifa'98

Fox Interactive

Die Spiele von Fox Interactive kommen bei uns über Electronic Arts an die Zocker, jedoch war man auf der Messe brav getrennt worden. Die interessantesten Fox-Titel waren das stark an Mario 64 oder



fox interactive; croc

man in die Haut eines Aliens, eines Predators oder eines Marines schlüpfen und gegen die jeweils anderen beiden Seiten antreten. Das Spiel sah noch sehr unfertig aus, allerdings läßt es auf eine rasend schnelle 3D-Engine schließen. Doch wer hat die heutzutage nicht?



fox interactive; croc

Crash Bandicoot erinnernde **Croc - Legend of the Gobbos** (PS, Sat) und **Alien vs. Predator** (PS, Sat). Das 3D-Jump'n Run rund um den rucksackbepackten Kleinalligator haben wir in der letzten Ausgabe schon ausführlich angetestet. Es scheint -so konnte man auf der E3 sehen- wirklich ein Anwärter auf einen Platz in der ersten Hüpf-Liga zu werden. Alien vs. Predator ist vom Spielprinzip ähnlich wie das vor Jahren für den Atari Jaguar (die Konsole gab es wirklich) erschienene Modul. Wieder kann



fox interactive; croc

GT Interactive

Die meisten GT Interactive-Titel haben wir im Vorfeld schon vorgestellt. **Oddworld: Abe's Oddyssee** (PS) könnt Ihr in dieser Ausgabe im Endstadium begutachten. Ich liebe diesen Titel, er ist einfach innovativ,


gt interactive; duke nukem 3d


gt interactive; bug riders


gt interactive; duke nukem 3d





gt interactive; youngblood

technisch brillant und oberwitzig. **Bug Riders** (PS) ist ein rasend schnelles Insektenrennspiel, das auch grafisch durchaus gelungen in Szene gesetzt wurde. Hinzu kommt das allseits mit Spannung erwartete **Duke Nukem 3D** (N64, PS), das genauso abgefahren horrormäßig aussieht, wie wir uns das vorstellen. Ein weiterer Action-Strategie-Titel heißt **Youngblood** (PS), der Euch auf bizarre Planeten entführt, auf denen Ihr in Teamarbeit gegen Feinde kämpft und die Welt retten müßt.

E3 - Video 39,85

GAMERS POINT

E3 - Video 39,85

N64

Konsole 299,85
1 Meg Mem. 49,85
5 Meg Mem. 79,85
Memory Card Orig. 39,85
Universal Adapter 39,85
Joypad Super 64 49,85
Joypad Super 64Plus 54,85
Joystick Arcade Shark 89,85
RF-Modulator 44,85
Blast Corps *
Clayfighter 3 *
Cruisn USA *
Dark Rift *
Doom 64 *
FIFA Int. Soccer 99,85
Formula 1 - H. GP *
Golden Eye 007 *
Hexen 64 *
Int. S.S. Soccer *
Killer Instinct Gold 149,85
Mortal Kombat Trilogy *
NBA Hang Time 129,85
Pilotwings 64 109,85
Robotech: Crystal Dreams *
Saint Andrews Golf *
Star Fox 64 incl. Vibrat. *
Star Wars - Shadow Empire 129,85
Super Mario 64 89,85
Super Mario Kart 64 89,85
Tetris Phear 139,85
Turok - Dinosaur Hunter 139,85
War Gods *
Wave Racer 64 89,85
Wayne Gretzky's Hockey 129,85

PSX

Konsole 299,85
Gamebuster 79,85
Memory Card Orig. 39,85
8 Meg Memory 69,85
24 Meg Memory 84,85
32 Meg Memory 94,85
48 Meg Memory 99,85
Fazor Gun 59,85
Justifire Gun 59,85
Lunar Gun incl. Laser 109,85
Predator Gun 69,85
ALPS Gamepad 89,85
Infrarot-Joypad 2 St. 79,85
Control Station Pad 24,85
Negcon Pad 84,85
Joypad Orig. 44,85
Namco Joystick 109,85
Linkkabel 44,85
RGB Kabel 39,85
Mad Catz Lenk 139,85
VRF-1 Arcade 109,85
4-4-2 Fussball 89,85
Agent Amstr. 89,85
Ag. Warrior 49,85

PSX

Air Combat PLAT 49,85
Alien Trilogy PLAT 44,85

Base Loaded 96 79,85
B.A. ToShinDen 3 *
B.A. ToShinDen PLAT 49,85
Bedlam 94,85
Beyond the Beyond 109,85
Breakpoint Tennis 74,85
Broken Helix 94,85
Bubble Bobble 2 79,85
Bubsy 3D 84,85
Bushido Blade *
Bust-a-Move 2 PLAT 44,85
Buster Bros. Coll. 109,85
Castlevania *
Choro Q Rally 2 *
Cool Boarder 89,85
Criticom 49,85

Crypt Killer 94,85
Darkstalkers 79,85
Davis Cup Tennis 74,85
Deception 109,85
Defcon 5 89,85
Destr. Derby PLAT 49,85
Drift King 119,85
F1 Domark *
Fade to Black PLAT 44,85
FIFA Soccer 97 64,85
FIFA Soccer 96 PLAT 44,85
Final Fantasy 7 *
Grid Runner 74,85
Hercs Adventure 89,85
Hulk 59,85
Hyper Form. Soccer 59,85
In the Hunt 74,85

Independence Day 89,85

Int. Superstar Soccer 79,85

Jonah Lomu Rubgy 89,85
Jumping Flash 89,85
K-1 - Arena Fighters 109,85
Killing Zone 69,85
Konami Open Golf 74,85

Legacy of Kain 89,85

Lethal Enforcers 89,85
Maniac Karts 79,85
Marvel 2099 89,85
Mass Destruction 89,85
Mechwarrior 2 79,85
Metal Jacket 49,85
Micro Mashines V3 94,85

Monster Truck Rally 99,85

Namco Classic 2 99,85
Namco Classic 5 *
Nanotec Warrior 89,85
Nascar Racing *
NBA Hang Time 89,85
NCAA Football 89,85

Need for Speed 2 89,85

Need for Speed PLAT 44,85
NFL Quarterb. Club 97 79,85
NHL Hockey 97 89,85
NHL open Ice 94,85
NHL Powerplay Hockey 79,85
Night Striker 49,85
Off World Interceptor 49,85
Olympic Soccer 79,85

PSX

Overblood *

Panzer General 2 *

Perfect Weapon *

PGA Tour Golf PLAT 44,85
Pow. Rangers Pinb. 94,85
Powerslide 89,85
Horned Owl (GUN) 89,85
Puzzle Fighter 2 69,85
Rage Racer 99,85

Rayman 44,85

Resident Evil 89,85
Return Fire 59,85
Revolution X 49,85
Ridge Racer PLAT 49,85
Road Rage 89,85
Road Rash PLAT 44,85
Robo Pit 74,85
Sentinent 99,85
Shadow Struggle *
Silverload *
Sim City 2000 89,85
Slam & Jam 49,85
Soccer 97 99,85

Soulblade 99,85

Spot goes Hollywood 89,85
Star General 74,85

Starfighter 3000 74,85

Starwinder 79,85
Super Sonic Racer 49,85
Swagman - Dreamw. *
Syndicate Wars 89,85

Tail of the Sun 99,85

Tekken PLAT 49,85

Tenka - Lifeforce 99,85

Test Drive Off Road *
The Hive 94,85
Tilt Pinball 79,85
Time Bokan *
Time Crisis *
Titan Wars 74,85
Tobal No. 2 *
Total Eclipse 49,85
Transport Tycoon 99,85
Trash It 89,85
True Pinball 74,85
Twin Bee Deluxe *
V-Tennis 79,85
Vandal Herats 94,85
Viewpoint 49,85
Virtual Golf 79,85
VMX Racing 89,85
VR-Baseball 89,85
War Gods 89,85

Warcraft 2 *

Warhammer 69,85
WCW vs the World *
Whizz 64,85

Wild Arms 109,85

Wing Commander 4 *

Wipeout PLAT 49,85
Wrecking Crew 94,85
X-Com: Terror f.t. Deep 89,85

SAT

Konsole 359,85
Gamebuster 79,85
Uni-Adapter 39,85
Virtua Gun 84,85
3D-Analog Joypad 69,85
Explorer Joypad 19,85
Joypad Orig. 44,85
Infrarot Joypad 2St. 79,85
Joypad Verlängerung 19,85
3D Lemmings 69,85
4-4-2 Fussball 89,85
Adidas Power Soccer 84,85
Afterburner 2 49,85
Alien Trilogy PAL 74,85
Andretti Racing 49,85
Batman Forever C. U. 69,85
B.A. ToShinDen URA 69,85
Battle Monsters 59,85
Battle Sport 89,85
Battle Stations 89,85
Bedlam 84,85
Black Fire 74,85
Blazing Dragons 69,85
Bubble Bobble 69,85
Chase HQ 2 89,85
Contra - Legacy of War *
Creature Shock 59,85
Criticom 59,85
Crypt Killer 89,85
Cyberbots *
Darklight Conflict *
Death Crismon 89,85
Euro 96 Soccer Eng. 79,85
Formular Karts 89,85
Frank T. Baseball 69,85
Frankenstein 89,85
Galaxy Fight 59,85
Gex 39,85
Ghen War 59,85
Golden Axe 69,85
Guardian Heroes 49,85
Heart of Darkness 109,85
Hexen *
Hulk 69,85
Impact Racing 79,85
In the Hunt 69,85
Independence Day *
Keio 2 - Fly. Squadr. 74,85
Loderunner 49,85
Maniac Karts 89,85
Mechwarrior 2 *
Mr. Bones 74,85
Mystery Mansion 59,85

NHL Hockey 97 49,85

NHL Powerplay 89,85
Parodius 59,85
Puzzle Fighter 2 69,85
Rise 2 49,85
Road Rash 79,85
Shining the Holy Ark 89,85
Shinoby X 49,85
Shockwave Assault 49,85
Sky Target 79,85

Snowborading TRIX *

Space Hulk 59,85

Spot goes to Hollywood 79,85
Steamgear Mash 49,85
Striker 96 69,85
Suiko Enbo 59,85
Swagman - Dreamw. *
Syndicate Wars 89,85
Trash It 89,85
Varunas Force *

SAT

V- Racing 49,85
Warcraft 2 *
WWF Wrestlem. 69,85

SNES

Action Pack incl.
Yoshi Island 229,85
Super Key 39,85
Ascii Joypad 29,85
Fighter Pad 49,85
Act Raiser 2 49,85
Aladdin 59,85
Ardy Lightfood 49,85
Bass Master Classic 99,85
Breath of Fire 2 99,85
Civilization 129,85
Clayfighter 49,85
Days before Cristmas 59,85
D. Schöne u.d. Biest 59,85
Donkey Kong C. 119,85
Donkey Kong C. 2 119,85
Donkey Kong C. 3 139,85
Dschungelbuch 59,85
Fatal Fury S. 69,85
Fievel Mauswanderer 59,85
Hebereke Popoon 49,85
Int. S.S. Soccer Deluxe 129,85
Jelly Boy 49,85
Jimmy Connors Tennis 99,85
Kid Clown 59,85
Kirbys Dream Course 89,85

Lufia 109,85

Magic Boy 49,85
Michael Jordan 49,85
NHL Hockey 49,85
Pac in Time 59,85
Pagemaster 59,85
Primal Rage 49,85
Sea Quest 59,85
Star Wars-Imperium *
Star Wars-Jedi Ritter *
S.Adv. Island 2 49,85
S. Dropzone 39,85
S. Mario Kart Classic 59,85
S. Mario Allst. Classic 59,85
Super Punch Out 94,85
Terranigma 109,85
Tetris & Dr. Mario 49,85
True Lies 49,85
Wario Woods 49,85
Warlock 59,85
Wild Guns 79,85
Will. Arcade Hits 129,85
Winter Gold 89,85
Zelda Classic 59,85

Bestellungen und Anfragen
jetzt auch per eMail.
GamersPoint@t-online.de

Besuchen Sie uns auf unserer Homepage
TopTen Listen, Infos und Neuheiten uvm.
http://home.t-online.de/home/GamersPoint

- Preislisten für die Systeme gegen 3,- DM Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versandt -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

GAMERS POINT

Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe

0721 - 339 44 FAX: 0721 - 374 185 **0721 - 339 45**

GAMERS POINT

Frogger

Hasbro

Der große Brettspielehersteller Hasbro greift nun endlich aktiv ins PlayStation-Geschehen ein. Wer schon lange einen intelligenten Partner zum Monopoly-Spielen suchte, der kann zukünftig gefräßige Freunde oder nervige kleine Geschwister wieder ausladen und die PlayStation bemühen. **Monopoly** (PS) vereint bis zu sechs menschliche oder virtuelle Spieler auf der Bildschirm-Brettwelt, in der die Schloßallee noch immer das Maß aller Dinge ist. Erinnert sich noch irgendjemand an **Frogger** (PS)? Jenes prähistorische Videospiel, das den Spieler die Kontrolle über einen hyperaktiven Laubfrosch verlieh,





der unbedingt immer über die dichtbefahrensten Straßen hüpfen mußte. Hasbro legt den Klassiker neu auf. Im 32-Bit-Gewand kann man gegeneinander durch gigantische Landschaften springen, innovative Neuheiten sind auch enthalten. So ist es möglich, finsterste Nacht dadurch zu illuminieren, daß man den Speiseplan des grünen Kerls auf Glühwürmchen umstellt.

Da Hasbro auch die Transformer-Spielzeuge im Vertrieb hat, lag nichts näher, als ein Spiel rund um einen fantastisch anmutenden Kampfblecheimer zu stricken. Harmlose Tierchen haben sich nach einer biomechanischen Wurmkur in Bestien verwandelt. Es bilden sich Monster-Allianzen, die um die Herrschaft im Universum kämpfen. In den USA ist die Serie **Beast Wars** (PS) schon der Hit bei den Kids. Uns wird diese Kultur anhand eines 3D-Actionspieles nähergebracht. Man kann das Spiel sowohl unter taktischen als auch unter reinen Balleraspekten angehen. Der wahrscheinlich interessanteste Titel dürfte **Monopoly Star Wars Edition** (PS) sein. Zwar wird die PS-Umsetzung erst im nächsten Jahr erscheinen, trotzdem solltet Ihr Euch diese abgefahrene Neuinterpretation des Brettspiele-

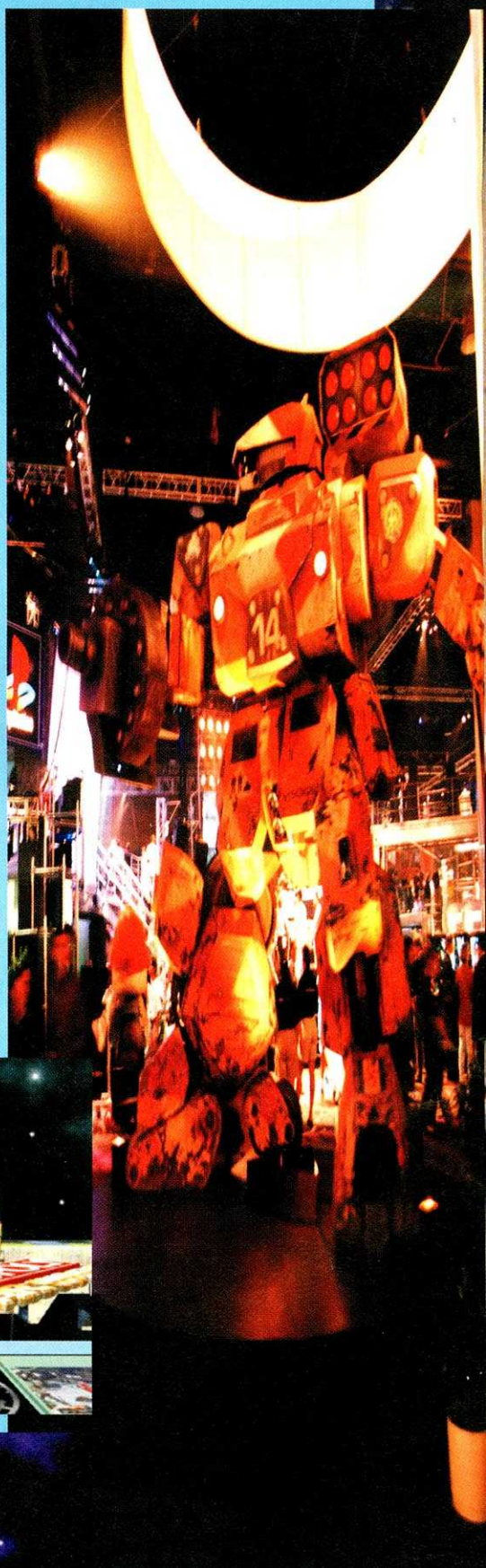




Klassikers vormerken. Anstatt Häuser oder Hotels werden galaktische Liegenschaften erworben. Teure Weltraumstraßen, viele Renderfilmchen und C3PO als Moderator versprechen ein völlig neues Monopoly-Gefühl. Weitere Brettspiel-Titel für PlayStation werden **Flottenmanöver** und **Risiko** sein.







Mit uns habt Ihr leichtes Spiel.

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandfrei!

SATURN

Saturn + Tomb Raider Set	359.00
Alien Trilogy	95.00
Athlete Kings	90.00
BLack Dawn	95.00
Bug! Too	95.00
Command & Conquer	95.00
Dark Savior	95.00
Daytona USA CCE	100.00
Die Hard Arcade	95.00
Dragonforce	100.00
Duke Nukem 3D (SAT)	105.00
Exhumed	95.00
FIFA 97	60.00
Fighters Megamix	100.00
Heart of Darkness	110.00
Hexen	100.00
Jewel Oracle	95.00
King of Fighters	90.00
Krazy Ivan	95.00
Madden 97	60.00
Mr Bones	95.00
NBA Jam Extreme	95.00
NBA Live 97	65.00
NHL Powerplay 97	90.00
Pandemonium	95.00
Quake (SAT)	105.00
Scorcher	95.00
Sky Target	90.00
Sonic 3D	100.00
Story of Thor 2	95.00
Super Puzzle Fighter 2	70.00
Tomb Raider	95.00
Tunnel B1	95.00
Sega WW Soccer 98 jap	100.00
Virtua Cop 2	95.00
WWF In Your House	65.00

Neuheiten

All-Star-Soccer	100.00
adidas Power Soccer	90.00
Discworld 2	105.00
Darklight Conflict	100.00
Dragon Force	100.00
Elevator Action jap	110.00
Formula Karts	95.00
Independence Day	95.00
King of Spirits jap	100.00
Last Bronx jap	110.00
Manx TT	100.00
Marvel Super Heroes jap	110.00
Mass Destruction	95.00
Panzer Dragoon RPG	105.00
Quake	100.00
Resident Evil-DASH jap	110.00
Saturn Bombermann	95.00
Shining Of The Holy Ark	95.00
Sonic jam	95.00
Swagman	100.00
Thunder Force VI Ltd. jap	130.00
Torico	95.00
wipEout 2097	100.00
2	105.00

Sonderangebote

Andretti Racing	60.00
Blazing Dragons dt	70.00
Lemmings 3D	60.00
Panzer Dragoon 2 jap	50.00
Mechwarrior 2 us	90.00
Mega Man VIII us	70.00
NBA Action dt	60.00
NHL 97	60.00
Nightwarriors	60.00
Shellshock	60.00
Skeleton Warriors	60.00
Sonic 3D Blast us	70.00
Soviet Strike	60.00
Space Hulk us	50.00
Street Fighter Alpha	60.00
Road Crash	60.00
Valora Valley Golf	60.00
World Series Baseball 2	60.00

Zubehör

Backup Memory	105.00
Foto-CD	65.00
MPEG-Karte	325.00
Adapter für Importsp	40.00
Sech-Spieler-Adapter	80.00
Joypad	40.00
Infrarot-Pad 2 Stück	120.00

SEGA PC

Bug! Too	60.00
Formula Karts	75.00
Sega Rally	85.00
Sonic & Knuckles Colection	65.00
Virtual Fighter	85.00
World Series Baseball 2	60.00
Worldwide Soccer	90.00
Panzer Dragon	85.00

****** Täglich Neuheiten ******

PLAYSTATION

Playstation	295.00
Actua Soccer Gold Edition	100.00
adidas Power Soccer Team	105.00
Agent Armstrong	100.00
Allied General	95.00
Baphomets Fluch	100.00
Broken Helix	105.00
Bubble Babble 2	100.00
City of Lost children	95.00
Command & Conquer	100.00
Contra Legacy of War	75.00
Cool Boarders	100.00
Crash Bandicoot dt	115.00
Crash Bandicoot Hintbook	30.00
Darklight Conflict	95.00
Destruction Derby 2	105.00
Excalibur	105.00
Exhumed	95.00
FIFA Soccer 97	70.00
Final Fantasy Tactics	140.00
Formel 1	115.00
Independance Day	95.00
Int. Superstar Soccer Pro	100.00
Kings Field	90.00
Kings Field 2 us	110.00
Legacy of Kain	95.00
Legacy of Kain Hintbook	30.00
Lost Vikings 2	75.00
Machine Hunter	100.00
Madden NFL 97	70.00
Manic Karts	90.00
Mega Man X3	95.00
Micro Machines V3	105.00
Monster Truck	100.00
NBA In The Zone 2	75.00
NBA Live 97	70.00
Need for Speed 2	95.00
NHL 97	70.00
NHL Face Off 97	90.00
Overblood	95.00
Pandemonium	95.00
Player Manager	95.00
Porsche Challange	90.00
Rage Racer dt	105.00
Raven Project	70.00
Rebel Assault 2	100.00
Resident Evil	100.00
Resident Evil Hintbook	30.00
Sentient	100.00
Sim City 2000	95.00
Soul Blade	105.00
Soviet Strike	95.00
Speedster	95.00
Star Gaditator us	50.00
Star Gladiator Hintbook	30.00
Street Racer	75.00
Suikoden	105.00
Super Pang Collection	105.00
Syndicate Wars	100.00
Tenka	100.00
Tekken 2	115.00
Tekken 2 Hintbook	30.00
Tobal 1 jap/dt	40.00/95.00
Tomb Raider	95.00
Tomb Raider Hintbook	30.00
Toshinden 3 jap	100.00
Total NBA 97	90.00
Transport Tycoon	100.00
Trash It	105.00
Twisted Metal 2	95.00
Vandel Hearts kpl. dt	105.00
Victory Boxing	95.00
Warhammer	75.00
wipEout 2097	105.00
Wing Commander V	95.00
Wrecking Crew	105.00
Alps-Pad	90.00
Laser Gun + Pointer	110.00
Farbiges Original-Pad	39.00
Game Buster	80.00
Konami Gun	65.00
Link Kabel	20.00
RGB-Kabel	20.00
Memory Card 360	80.00
Farbiges Original Memory Card	40.00

Neuheiten

Ace Combat II jap	130.00
Dynasty Warriors us	130.00
Fatal Fury	90.00
Front Mission jap	140.00
Hard Boiled	90.00
King of Fighters 96 jap	140.00
Nameco Museum 4	90.00
Swagman	95.00
RayStorm	90.00
Ray Tracer	90.00
Rally Cross	90.00
Test Drive	95.00
Tokyo Highway Battle	90.00
V-Rally	95.00
WarCraft II	90.00
Xevious 3D	90.00

Sonderangebote

Actua Soccer	50.00
Air Combat	50.00
Alien Trilogy	50.00
Battle Arena Toshinden	50.00
Bust-A-Move 2	50.00
Destruction Derby	50.00
Fade To Black	50.00
FIFA 96	50.00
Int. Superstar Soccer Deluxe	75.00
Iron & Blood	50.00
Panzer General	50.00
PGA 96	50.00
Pro Pinball	50.00
Rayman	50.00
Ridge Racer	50.00
Ridge Racer Revolution	50.00
Road Rash	50.00
Street Fighter X+ jap	150.00
Tekken	50.00
wipEout	50.00
Worms	50.00



Ace Combat II PSX/Jap 130.00



V-Rally PSX 95.00



WarCraft II SAT/PSX 90.00

NINTENDO 64

Nintendo 64 dt	295.00
3D Control Pad	65.00
Antennenkabel	35.00
Adapter	40.00
Pad Verlängerung	25.00
Memory Card 1 MG	30.00
RGB-Kabel	40.00
Blast Corps	125.00
FIFA Soccer 97	95.00
Goemann	145.00
Int. Superstar Soccer 64	145.00
NBA Hang Time	140.00
Pilotwings 64	125.00
Shadows of The Empire	140.00
Super Mario 64	100.00
Super Mario 64 Spieleberater	30.00
Super Mario Kart	95.00
Turok Dinosaur Hunter	145.00
Wace Race	100.00
Wayne Gretzky's 3D Hockey	140.00

SUPER NINTENDO

Donkey Kong Country 3	135.00
FIFA Soccer 97	89.00
Lucky Luke	115.00
NBA Live 97	89.00
NHL Hockey 97	89.00
Sim City 2000	130.00
Street Fighter Alpha 2	130.00

SNES ROLLENSPIELE

Bahamut Lagoon jap	200.00
Breath Of Fire 2 dt	110.00
Civilization us	130.00
Chrono Trigger us	140.00
Chrono Trigger Hintbook	30.00
Dragons Quest VI jap	200.00
Lufia dt	115.00
New Horizons us	130.00
Super Mario RPG us	140.00
Super Mario Hintbook us	30.00
Terranigma	115.00

MEGA DRIVE

FIFA Soccer 97	80.00
Intern. S. Soccer Deluxe	85.00
Micro Machines Military	90.00
NBA Live 97	80.00
NHL 97	80.00

PC GAMES

Atomic Bomber Man	70.00
Dungeon Keeper	85.00
PGA Tour Pro	75.00
Star Trek: Starfleet Academy	85.00
Shadow Warrior	85.00
Tomb Raider	70.00
WarCraft II exclusiv	105.00
Wet-Sexy	85.00
wipEout 2097	80.00
X-Wing VS Fighter	85.00

ZEITSCHRIFTEN

Game Fan	17.00
Playstation + CD engl.	25.00
Saturn + CD engl.	25.00

****** Täglich Neuheiten ******

MEGA STORE

Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300 m² Ladenfläche mit 8 Playstations, 5 Saturns, 6 N64, 2 SNES und 3 PC's

Telefon 0711 · 22 29 10 - 30 / 50

Theodor-Heuss-Straße 15 · 70174 Stuttgart (Stadtmitte)

VERSAND
Mo – Fr: 10.00 - 18.00
Samstag: 10.00 - 14.00

GROßHANDEL nur für Händler!!
Telefon 0711 - 22 29 10 - 10
0711 - 22 29 10 - 20

Lieferbedingungen: Spielewerden in Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellungen mit Kreditkarte möglich. 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.

Interplay

Die amerikanische Firma, die bei uns über Acclaim veröffentlicht, hat als prominentestes Entwicklerteam Shiny Entertainment im Boot. Und die brillierten vor allem mit einer nahezu fertigen Version von **Wild Nines** (PS), das seit seiner letzten Vorstellung ein hervorragendes Face-Lifting erfahren hat. Allerdings leben die abgedrifteten Charaktere stark von der angedichteten Hintergrundstory. Trotzdem ist W9 ein potentielles Highlight, auch auf der PlayStation. Fast zu erwarten war eine Fortsetzung des hauseigenen Maskottchenwurms, der unter dem Titel **Earthworm Jim 3D** (N64, PS) endlich auch, wie originell, dreidimensional wird. Die Grafiken hatten aufgrund fehlender Texturen nicht den nötigen Feinschliff und auch das Design der Comic-Charaktere hat unter dem Polygonen-Dressing gelitten. Trotzdem bleibt der anarchische Humor enthalten, der die Serie weltweit beliebt machte. Weitere Interplay-Titel sind **Powerboat Racing** (PS), ein superschnelles Speedboat-Rennen im Rapid Racer-Stil und **Crime Killer** (PS), ein Rennspiel mit Ballerelementen.



interplay; wild nines


interplay; wild nines



interplay; earthworm jim 3d


mgm interactive; return fire 2



interplay; powerboat racing

MGM Interactive

Die renommierte Filmfirma MGM läßt ihr interaktives Label auf die Konsolengemeinde los. Und natürlich kann man auf einen reichhaltigen Fundus an Filmlizenzen zurückgreifen. Bestimmt erinnert sich noch der ein oder andere an **Wargames** (PS), ein Spiel um einen jungen Hacker, der fast einen Weltkrieg auslöst, da ein Programm nicht die virtuelle und die richtige Wirklichkeit auseinanderhalten kann. Dazu kommt nun ein 3D-Strategie-Spiel, das Euch quasi in das Herz der Macht, ins amerikanische NORAD-Verteidigungszentrum beamt, wo Ihr über Gedeih und Verderb der menschlichen Rasse entscheiden könnt. Allerdings handelt es sich mehr um ein verkapptes Panzer General oder Advanced Military Commander, da man auch Militäreinsätze zu kontrollieren hat. Etwas direkter geht es bei der Ballerei **Return Fire II** (PS) zur Sache. Der erste Teil der chaotischen Militärsimulation wartete mit gigantischem Sound und einem brillanten Zwei-Spieler-Modus auf. Teil II bietet mehr Waffen, härtere Einzelmissionen und unterschiedliche Wetterbedingungen beim Kampf gegen den virtuellen Feind. Weitere Titel sind der Shooter **Machine Hunter** (PS), der allerdings nicht besonders überzeugend aussah, und **Rollerball** (PS), ein brutales Future-Sportspiel in Anlehnung an den gleichnamigen Film.


mgm interactive; machine hunter


mgm interactive; rollerball

Konami

Auch Konami bekam die Umstellung von Los Angeles auf Atlanta zu spüren. Hatte man letztes Jahr noch eine Wagenladung Beach Girls aus dem Penthouse-Magazin am Stand, waren es dieses Jahr nur noch hübsch anzusehende Babes aus der näheren Umgebung rund um Atlanta. Doch Blick zurück zur Software. Mit **NBA In the Zone 98** (N64, PS) geht eine erfolgreiche Sportspiel-Reihe in die dritte Runde. Während PlayStation-Freunde ein mehr oder weniger sinnvolles Update zu erwarten haben, kündigt sich für Nintendo 64 ein Grafik- und Gameplayspektakel in der Kalibergröße eines International Superstar Soccer 64 an. Man kann Konami inzwischen in punkto Sportspiele als absolut sichere Bank bezeichnen, die die Videospielliga in dieser Sparte klar dominiert. Ein weiteres Produkt aus der ISS-Küche ist **Nagano Winter Olympics** (N64, PS), das rechtzeitig zur Olympiade 1998 fertig sein wird. Zehn verschiedene Disziplinen sind enthalten, die allesamt mittels der Motion Capture-Engine, die wir noch von ISS 64 kennen, in Szene gesetzt werden. Darunter Slalom, Riesenslalom, Abfahrt und Super G, Skispringen, 500 Meter Eisschnelllauf, Bobfahren oder Curling. Die ersten Demos lassen auf einen Topseller ähnlich wie Track&Field schließen. Für Baseball-Fans kommt übrigens **MLPBA Bottom of the 9th '97** (PS), das eine neue Grafikengine und aktualisierte Statistiken gegenüber der letzten Version aufweist. Neben dem wiederum nur als selbstlaufendes Demo zu bewunderndem **Dracula 3D** (N64) war natürlich **Metal Gear Solid** (PS) der am heißesten erwartetste Titel. In unseren E3-Previews erfahrt Ihr mehr über den wichtigsten Konami-Titel 1998! Weitere Neuankündigungen sind **Suikoden II** (PS) und **Battle Dancer** (N64), das erste Prügelspiel für Nintendos 64-Bit-Konsole und **Hybrid Heaven** (N64, PS), eine Mixtur aus Abenteuerspiel und Beat'em Up, die allerdings noch in den Kinderschuhen steckt.


konami; metal gear solid


konami; metal gear solid


konami; nagano winter olympics


konami; metal gear solid

Formula 1 97* 96,95 ☎ 0531/24460-60

Sony-Playstation

4-4-2 Fußball	* 79,95
Adidas Power Soccer Int.	79,95
Agent Armstrong	* 79,95
Alien Trilogie	49,95
Ball Blazer Champions	* 84,95
Baphomets Fluch	79,95
Battle Arena Toshinden 2	89,95
Battle Arena Toshinden 3	* a.A.
Battle Sport	* 74,95
Battle Station	79,95
Beast Wars	* 79,95
Bedlam	* 89,95
Bleifuß 2	* 72,95
Broken Helix	* 89,95
Bubble Bobble 2	* 72,95
Bubsy 3D	* 89,95
Bust-a-Move 2:The Arcade	49,95
Carnage Heart	72,95
Casper	69,95
City of lost children	79,95
Command & Conquer	94,95
Command & Conquer 2	* 94,95
Contra - Legasy of War	89,95
Cool Boarders	79,95
Crash Bandicoot	99,95
Creation	* 79,95
Crow: City of Angels	79,95
Crypt Killer	89,95
Cyberia	39,95
D	49,95
Dark Forces	82,95
Darklight Conflict	79,95
Descent	39,95
Descent 2	79,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	89,95
Discworld	79,95
Discworld 2	* 79,95
Disruptor	49,95
Dungeon Keeper	* 79,95
Epidemic	72,95
Excalibur	89,95
Exhumed	79,95
Extreme Games 2	72,95
Fade to Black	49,95
Fatal Fury	* a.A.
FIFA Soccer 96	49,95
FIFA Soccer 97	59,95
Formel 1	99,95
Formula 1 97	* 96,95
Frogger	* 79,95
Grid Run	* 79,95
Heavens Gate	* 79,95
Herks Adventure	* 84,95
Hexen	89,95
Independance Day	79,95
International Moto X	84,95
Int. Super Soccer Deluxe	79,95
Int. Super Soccer Pro	79,95
International Track & Field	89,95
Jet Rider	72,95
John Madden Football 97	59,95
John Madden NFL 98	* 79,95
Kurushii	* a.A.
Legacy of Kain	79,95
Little Big Adventure	79,95
Lost Vikings 2	74,95
Lost World. Jurassic Park	* 79,95
Magic the Gathering	* 74,95
Mass Destruction	* 79,95
Mechwarrior 2	87,95
Mega Man X3	79,95
Micro Machines 3.0	89,95
Monopoly	* 79,95
Monster Truck	79,95
Moto Racer	* 79,95
Namco 4	72,95
Nascar Racing 97	* 87,95
NBA Hangtime	* 79,95
NBA In The Zone 2	89,95
NBA Live 97	59,95
Need for Speed	49,95
Need for Speed 2	79,95
NHL 98	* 79,95
NHL Face off	72,95
NHL Hockey 97	59,95
Nuclear Strike	* 79,95
Overblood	79,95
Pandemonium	79,95
Panzergeneral 2	89,95
Perfect Weapon	* 79,95
Porsche Challenge	72,95
Power Move Pro WWF	84,95
Power Rangers Pinball	* 89,95
Powerslide	* 79,95
Pro Pinball: The Web	79,95
Psychic Force	74,95
Rage Racer	89,95
Raging Skies	89,95
Rally Cross	89,95
Raven Project	89,95
Ray Tracer	* 72,95
Raystorm	* 72,95
Rebel Assault 2	94,95
Reboot	* 79,95
Resident Evil	79,95
Resident Evil 2	* 79,95
Resident Evil Directors Cut	* 79,95
Ridge Racer	39,95
Ridge Racer Revolution	* 89,95
Risiko	* 79,95
Road Rage	* 82,95
Road Rash	49,95
Robotron "X"	* 79,95
Samurai Showdown	72,95
Sentient	89,95
SimCity2000	79,95
Soul Blade	89,95
Soviet Strike	79,95
Speedster	79,95
Spider	79,95
Suikoden	89,95
Sup.Puzzle Fighter 2 Turbo	64,95
Syndicate Wars	79,95
Tekken	39,95
Tekken 2	79,95
Tempest X3	69,95
Ten Pin Alley	79,95
Tenka	89,95
Time Commando	79,95
Tobal Nr.1	79,95
Tomb Raider	79,95
Tomb Raider 2	* 79,95
Total NBA 97	72,95
Transport Tycoon	* 89,95
Trash It	* 82,95
Tunnel B1	89,95
Twisted Metal 2	79,95
Vandal Hearts	89,95
Victory Boxing	79,95
Virtual Pool	74,95
V-Ralley	79,95
Warcraft 2	* 79,95
Wing Commander 4	79,95
Wing Over	* 79,95
Wipe Out	39,95
Wipe Out 2097	89,95
Worms	49,95
Wreckin Crew	* 89,95
X-Com	79,95
Xevious 3D	72,95

Analog Joystick Sony	109,95
Analog-Controller Sony	54,95
ASCII-Pad	49,95
BOOT-PIC PAL/NTSC	39,95
Controller Sony	39,95
Controller-Verlängerung 2m	19,95
Euro-Scart-Kabel	29,95
Euro-Scart-Kabel Sony	69,95
Game-Buster	79,95
HF-Adapter Sony	39,95
Lenkrad m. Pedalen	139,95
Link-Kabel	29,95
Link-Kabel PSX-PC	89,95
Link-Kabel Sony	39,95
Memory Card 120 Blocks	59,95
Memory Card 360 Blocks	79,95
Memory Card Sony	39,95
Mouse Sony	49,95
Multi-Tap Sony	59,95
neGcon Sony	69,95
Playstation-Tasche incl. Contr. & Memory Card	89,95
Spec. ASCII-Pad	59,95
Spec. Joystick Sony	99,95

Nintendo 64

Blast Corps US	189,95
Dark Rift US	189,95
Doom64 US	189,95
FIFA64	99,95
Hexen64 US	189,95
Int. Super Soccer 64	149,95
Killer Instinct Gold EV	149,95
Mortal Kombat Trilogie	149,95
NBA Hangtime	129,95
Pilotwings 64	119,95
StarWars:Shadow o.t.Emp.	129,95
Super Mario 64	89,95
Super Mario Kart 64	89,95
Turok	129,95
Turok EV	129,95
War Gods	159,95
Waverace	89,95
Wayne Gretzky´s 3DHock.	129,95
Adapter D-US-JP	49,95
Antennenkabel	29,95
Controller Nintendo	49,95
Gamekiller	69,95
Memory Card 1Meg	34,95
Memory Card 5Meg	69,95
Pad-Verlängerung	19,95

Command & Conquer 2* 94,95

Dungeon Keeper* 79,95

Resident Evil Directors Cut* 79,95

Warcraft 2* 79,95

Tomb Raider 2* 79,95

Bleifuß 2* 72,95

V-Ralley 79,95

NHL 98* 79,95

MieKro MultiMedia GmbH
Bohlweg 66a
(Steinwegpassage)
38100 Braunschweig
Tel.: 0531 / 24460-60
Fax: 0531 / 24460-99

Alle Preise sind Versandpreise in DM inklusive Mehrwertsteuer zuzüglich Versandkosten in Höhe von 12.- DM bei Nachnahmesendungen oder 8.- DM bei Vorkasse. Sendungen ab 300.- DM sind Versandkostenfrei. Für Sendungen, die bestellt, aber nicht abgenommen werden, berechnen wir eine Pauschale von 30.- DM. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle vorherigen ihre Gültigkeit

* = bei Anzeigenschluß noch nicht erschienen
EV = engl. PAL-Version
US = US-NTSC-Version

Bitte haben Sie dafür Verständnis, daß unsere Ladenpreise von den hier angegebenen Preisen abweichen!

Händleranfragen erwünscht.

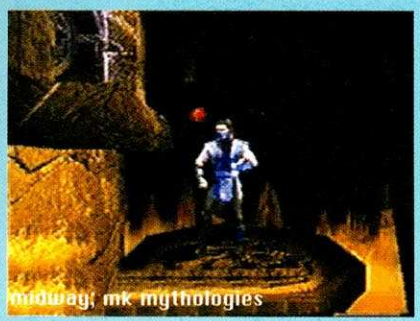
MIDWAY Midway

„Unübersichtlich, aber verwinkelt", so könnte man den chaotischen Aufbau umreißen, den Midway mal wieder mitten in den Weg plazierte. Es sah mehr so aus, als hätten die Möbelpacker die Konsolen, Stellwände und Arcade-Automaten einfach abgeladen und die Midway-Jungs meinten: „Paßt scho', Alter!" **Mace: The Dark Age** war in Automatenform zu sehen. Grafisch blutig und hochaufgelöst kann man hier von der nächsten MK-Generation sprechen. Das Spiel kommt voraussichtlich für N64. Mit **Maximum Force** (PS) bietet uns der Spezialist für Index-Games ein neues Lightgun-Produkt an. Ähnlich wie bei Time Crisis oder Virtua Cop hat es ein Spezialagent mit einer unglaublichen Masse an Bad Guys zu tun. Grafisch konnte sich der Titel noch nicht empfehlen. **Mortal Kombat Mythologies: The Adventures of Sub Zero** (N64, PS) ist eine Mixtur aus 2D- und 3D-Spiel.


midway; mace: the dark age


midway; mace: the dark age


midway; mk mythologies


midway; mk mythologies


midway; mk mythologies


midway; mk mythologies

Neben den klassischen Kampfsequenzen erforscht man riesige Areale oder Räume, die auch Vertretern des Ego-Shooter-Genres in architektonischer Hinsicht gut zu Gesicht stünden. Der Titel ist zwar kein Messehighlight, sah aber weitaus besser aus, als man es von dieser Lizenz erwarten konnte. Nach NBA Hangtime setzt Midway nun endlich auf das klassische Fünf-gegen-Fünf-Basketball. **NBA Hardwood Heros** ist eine Basketballsimulation ohne wenn und aber. Worauf wir wirklich alle gewartet haben, ist eine adäquate Umsetzung des PC-Metzelhits **Quake** (N64, PS, Sat), vor allem die N64-Version sollte richtig brillant aussehen. Doch gerade hier war es wirklich bitter zu beobachten, wie matschig, blockig und rotstichig N64-Grafik sein kann, wenn man sie nur richtig schlecht programmiert. Die Saturn-Version war eindeutig der Match-Winner in dieser Kategorie, dicht gefolgt von der PlayStation-Variante. Bitte, lieber Midway-Programmierer, rückt die Brille gerade und enttäuscht uns nicht so, wie nur Ihr uns bei Hexen enttäuschen konntet! Einen Preis als chaotischstes Spiel der Messe könnte **Rampage World Tour** (PS) einheimsen. Hier klettern drei Comic-Chaoten quer durch diverse Großstädte und hauen in bester Godzilla-Manier alles platt, was sich ihnen in den Weg stellt. Der Automat überzeugte grafisch; ob genügend Spieltiefe vorhanden ist, werden wir erst im November wissen. **San Francisco Rush Extreme Racing** (N64, PS) wies schon alle Merkmale auf, die ein gutes Rennspiel braucht. Grafisch detailreich, schnell und diverse Rennmodi lassen oberflächlich auf ein schönes Spiel hoffen. Allerdings war die Lenkung noch sehr unausgegoren und unrealistisch. Der Automat hingegen ist eine absolute Bombe und besitzt eine hervorragende Mechanik mit Lenkwiderstand. Wayne Gretzky geht auch in die zweite Runde, mit **NHLPA & NHL Present Wayne Gretzky 3D Hockey** (N64, PS) vereinigen sich Fun- und Simulations-Eishockey. Alle 26 NHL-Teams sind mit den Originalspielern enthalten.


midway; rampage world tour

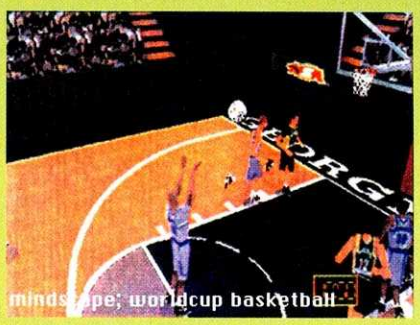

midway; rampage world tour


midway; rampage world tour

Mindscape

Aus irgendeinem Grund hat Mindscape keinen Platz mehr in der lauten, großen Halle bekommen, deshalb wurde man in den oberen Stock der Messeanlage ausgelagert. Dies erwies sich als echter Glücksgriff, denn der Raum, in dem die Mindscape-Produkte ausgestellt waren, hatte eine wunderschöne Panorama-Scheibe, die einen Blick auf die Dächer der „Spielestadt" erlaubte. Das Lineup war quantitativ nicht so berauschend, nur drei Titel für PlayStation waren zu sehen. **World Cup Basketball** (PS) ist ein durchschnittliches Basketballspiel, das es schwer haben wird, im Konzert der Großen EAs, Sonys oder Konamis mitzumischen. Als direkter Konkurrent zu Micro Machines V3 stellt sich **Supersonic Racers 2 XS** (PS) vor, das seinen Ein-Spieler-Modus noch weiter ausgebaut hat und weg will vom reinen Mehr-Spieler-Image. Das Highlight hingegen ist **Dark Omen** (PS). Strategie-Spiele können die Mindscape-Macher eben programmieren. Im schönsten Braveheart-Stil hetzt Ihr verschiedene Heere aufeinander, die mit scharf geschliffenem Metall und anderen Nettigkeit aufeinander losgehen. Dark Omen ist der Nachfolger zu Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte und will einige der Fehler des ersten Teils vergessen machen. Es gibt weitaus mehr unterschiedliche Kampfareale wie Küstengebiete oder dichte Wälder, man kann den Kampf bis ins Detail auf dem Schirm verfolgen und kann das Kampfsystem der Rollenspiel-Gurus Games Workshop nutzen.


mindscape; dark omen


mindscape; worldcup basketball


mindscape; worldcup basketball


mindscape; dark omen



Namco

Am Stand der japanischen Edelentwickler gab es weder Hostessen mit treuen Augen, die im Minikleid versuchten, gestandenen Videospiel-Profis das neuste Game zu erklären noch bombastische Shows in trommelfellzerfetzender Lautstärke, die einen über den Genuß mittelmäßiger Spiele hinweg narkotisieren sollten. Sondern man fand einen schwer umlagerten **Tekken 3**-Automaten, der einfach nur Appetit auf das Ende des Jahres erscheinende PlayStation-Spiel machen sollte, sowie zwei schöne brandbeue Namco-Games. **Ghost Zone** (PS) haucht einer der absoluten Videospiel-Schwergewichte neues Leben ein. Telespiel-Grufti Pac Man wurde von Namco aus der wohlverdienten Gruft geschmissen und als 3D-Jump'n Run-Held reinkarniert. Pac Man ist zwar weiterhin verrückt nach den kleinen gelben Pillen, er ist sozusagen der erste Ecstacy-Junkie der Geschichte, doch seine Fähigkeiten umfassen nun auch Schwimmen, Springen, Fliegen und vieles mehr. Die vierzehn 3D-Welten sehen sehr ordentlich aus, und man wird nicht unwesentlich an Mario 64 erinnert. Der zweite Namco-Kracher erinnerte mehr an einen feuchten Traum von Jaques Cousteau, denn **Treasures of the Deep** (PS) läßt PS-Peinlichkeiten wie Aquanauts Holiday leicht vergessen. Als Schatzsucher in den sieben Weltmeeren bewegt Ihr Euch vornehmlich mehrere hundert Meter unter dem Meeresspiegel in Gefilden des Mariana Grabens oder der großen Barrier Riffs. Man findet unter Waser sogar Ruinen der Azteken, wenn man in den berühmten Tauchresorts der Halbinsel Yucatan nach verlorenen Reichtümern sucht. Acht Unterseeboote und diverse Taucheranzüge stehen Euch zur Verfügung, Eure Gegner sind feindliche Froschmänner, Haie, Seeungeheuer und Riesenkraken. Wenn man die gezeigten Ansätze konsequent weiterführt, wird Namco nicht nur designierte Unterwassersportler vor den Bildschirm bannen können.



namco; ghost zone



namco; treasures of the deep


namco; ghost zone

NINTENDO

Nintendo

Die meisten von Euch kennen bestimmt Lucy aus den Charly Brown-Comics. Wie oft schon hat sie Charly Brown den Fußball hingelegt und ihn im letzten Moment weggezogen, so daß Charly in hohem Bogen aufs Hinterteil fiel? So ähnlich komme ich mir oft bei Nintendo vor. Zuerst die N64-Releasetermine, die permanent verschoben wurden, nun das **64DD** oder **Yoshi's Island**, **Zelda 64** bzw. **F-Zero 64**, die nicht zu sehen waren. Nintendo macht immer alles anders, als man es erwartet. Trotzdem, es gab sogar ein paar positive Überraschungen. Und für die waren die englischen Edel-Entwickler von Rare zuständig. Die beiden Helden von **Banjo-Kazooie** (N64) sind ein Bär in gelben Shorts und blauer Weste sowie ein Phantasie-Vogel im schönsten Knuddel-Comic-Outfit. Das 128 Megabit große Modul beinhaltet ein Abenteuer im Donkey Kong Country-Stil, denn ähnlich wie bei der SNES-Trilogie muß man als Team auftreten und agieren. Die Fähigkeiten des Bären beschränken sich dabei auf Starksein, Draufhauen, Rumlaufen, Nicht-fliegen-können und Schlecht-angezogen-sein, während der Vogel schon mal Fliegen, Bär-tragen-und-Fliegen sowie Landen auf sich vereinen kann. Zusammen aber stehen ihnen 24 Aktionen zur Verfügung, die ich nicht aufzuzählen vermag. Die Story ist ebenfalls sehr Nintendo-typisch. Die Freundin des Bären wurde von einem bösartigen Giganten entführt, Ihr müßt sie befreien. Im nächsten Jahr gibt's mit Sicherheit die Fortsetzung. Eine tiefe Verneigung vor Mario 64 ist **Conker's Quest** (N64), und die Verehrung geht soweit, daß sogar die gleiche Steuerung gewählt wurde. In einer riesigen 3D-Welt rennt das Eichhörnchen durch die Pampas, muß 100 Objekte und noch mehr Nüsse finden und viele Gegner platthauen.


nintendo; yoshi's island


nintendo; yoshi's island


nintendo; zelda 64


nintendo; zelda 64

Stellt Euch einfach Mario als Nager mit Kumpel Luigi in Form eines zweiten Nußfressers namens Berri vor, und Ihr seid im Bilde. Etwas erwachsener, dafür auch nicht für Deutschlands Kinderzimmer geplant, weil zu brutal, ist **Goldeneye 007** (N64). Ein Preview dazu findet Ihr in unseren E3-Top4-Previews. Ein weiterer Nintendo-Titel aus dem Mutterhaus war **Tetrisphrere** (N64), eine etwas konfuse 3D-Variante des beliebten russischen Knobelspiels. That's it, ansonsten gab es StarFox 64, Mario Kart 64 und alles andere satt. Ach ja, die Sensation zum Schluß: farbige Gameboy-Pockets könnt Ihr jetzt auch kaufen.


nintendo; conker's quest



nintendo; f-zero 64


nintendo; conker's quest



nintendo; f-zero 64



nintendo; tetrisphere


nintendo; conker's quest


nintendo; banjo-kazooie

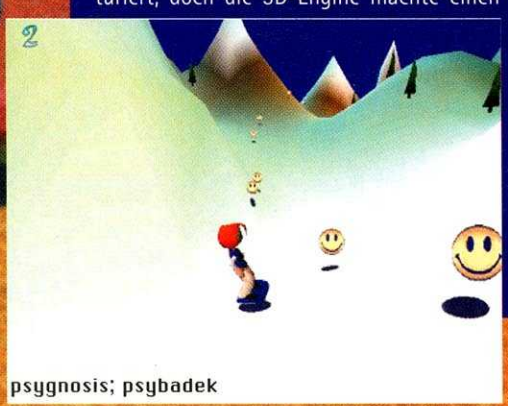
Psygnosis

Jedes Jahr müssen wir dieser Firma unsere Bewunderung aussprechen. Ich erinnere mich noch gut an die CES-Messen 1993/94, die ich besuchte. Dort hetzte ein einsamer Psygnosis-Mitarbeiter zwischen dem Sony Interactive-Stand herum, die damals noch schlechte Spiele für Mega-CD entwickelten, und stellte meist irgendeine neue Lemmings-Version vor. Dieses Jahr konnte man einen noch größeren Stand als


psygnosis; discworld II


psygnosis; discworld II

letztes Jahr bewundern (600 qm, 130 Mitarbeiter vor Ort) der übrigens auch noch superlaut war. **Discworld II** (PS) steht kurz vor der Veröffentlichung, es ist allerdings noch nicht ganz klar, ob die Saturn-Version, die in diesem Heft getestet ist, zuerst kommt. Die Abenteuer des Terry Pratchett-Helden Rincewind auf der Scheibenwelt sind dank der 25.000 Zeichentrickanimationen in höchster Qualität dargestellt. Gevatter Tod hat seinen Dienst quittiert, deshalb stirbt niemand mehr auf der Scheibenwelt. Rincewind, gesprochen von Arne Elsholz (Tom Hanks, Eric Idle), muß das Chaos ordnen. **Psybadek** (PS) ist eine Art Snowboard-Jump'n Run, das dem Spieler die Möglichkeit gibt, eine riesige 3D-Welt zu erkunden. Die E3-Version war grafisch noch nicht texturiert, doch die 3D-Engine machte einen


psygnosis; psybadek

sehr guten Eindruck. Das Highlight von Psygnosis könnte **G-Police** (PS) werden. Die Mammutproduktion rund um eine postnukleare Welt, in der eine Spezial-Polizeieinheit um Recht und Ordnung zu kämpfen hat, glänzte mit einem technisch blitzsauberen Rendervorspann, einer unglaublichen 3D-Grafik, deren Darstellung einer frei „befliegbaren" Großstadt grandios anmutete. Schier unglaublich, daß dies wirklich ein PlayStation-Spiel ist. **Overboard** (PS) ist ein lustiges Action-Spiel rund um Freibeuterschiffe und Seeschlachten. Verschollene Schätze wollen auf allen sieben Weltmee-


psygnosis; elric


psygnosis; elric


psygnosis; elric


psygnosis; overboard

ren gefunden werden. Die grafische Darstellung ist nicht unbedingt spektakulär zu nennen, dafür ist der Fun-Faktor gerade im


psygnosis; g-police


psygnosis; g-police

Zwei-Spieler-Modus überragend. Ein Spiel in der Tradition von Bomberman oder Worms. Nur sehr wenig war von dem Titel **Elric** (PS) zu sehen. Auf dem Helden der Michael Moorcock-Bücher liegt ein Fluch: er muß alles zerstören, was er liebt. Das Fantasy-Spiel aus der isometrischen 3D-Draufsicht fühlt sich eher im Action-Adventure-Genre zuhause, Rollenspielfreaks werden weniger angesprochen. Eine Laufbahn als Gangster verspricht **Respect Inc.** (PS), eine innovative Gangster-Simulation. In lustiger Cartoon-Grafik dargestellt, übernehmt Ihr die Rolle eines Kleinganoven. Dabei kommt es darauf an, den Respekt der Bosse zu verdienen, Schutzgelder abzuzocken oder Polizisten zu bestechen, um auch immer adäquat gekleidet zu sein. Denn je besser die Kleidung, desto höher das Ansehen. Das Spiel ist für 1-8 Mitspieler ausgelegt. Weitere Titel sind **Sentinel Returns** (PS, Sat), ein Weltraum-Strategiespiel mit hoher künstlicher Intelligenz und **Rascal** (PS), ein 3D-Jump'n Run, dessen Engine jedoch noch stark verbesserungswürdig ist.


psygnosis; rascal

Sega

Nun gut, auch wenn Sega wieder die gleiche Standkonstruktion wie vor zwei Jahren aufbaute, so hatte man doch einige wirklich hochinteressante Titel am Start. Vor allem die beiden Rennspiele **Sonic R** (Sat) und **Sega Touring Car Championship** (Sat) bestachen durch hohe Qualität. **Sonic R** ist eine Art Crosslauf der Comicfiguren,


sega; panzer dragoon saga



sega; worldwide soccer 98

denn die Sega-Maskottchen fahren nicht in Rennwagen durch die Prärie, sondern rennen wie die Gestörten durch eine knallbunte 3D-Grafik. Fünf Charaktere sowie fünf versteckte Läufer fegen über fünf ellenlange Kurse. Dabei gibt es sieben verschiedene Modi wie Ring Attack oder Tag Race. **Sega Touring Car** sollte endlich Sega Rally vom Saturn-Rennspielthron kicken können. Die authentische Automatenumsetzung mit AMG Mercedes, Opel Calibra oder Toyota


sega; nhl all star hockey'98


sega; quake


sega; quake


sega; worldwide soccer 98

Supra spielte sich schon jetzt fast so gut wie in der Arcade. Die Versionen von **Duke Nukem 3D** und **Quake** sahen beide fantastisch aus, hier wurde eigentlich verglichen



sega; sega touring car championship



sega; sega touring car championship



sega; sega touring car championship

mit der N64-Version weitaus sauberer gearbeitet. Weitere Highlights waren eine spielbare Version von **Panzer Dragoon Saga** (Sat), das grafisch in etwa das Niveau der ersten beiden Teile hat, spielerisch aber mehr Wert auf Strategie und Abenteuerhandlung legt, sowie **Worldwide Soccer 98** (Sat), das durchaus in ISS-Bereiche vorstoßen könnte bzw. **NHL All Star Hockey '98** (Sat), welches hart mit der Konkurrenz von Virgin oder Acclaim zu kämpfen haben wird.



sega; sonic r


sega; sonic r

sony

Sony



Die allerorts prophezeiten Abnutzungserscheinungen bei der PlayStation gerade in der Post-N64-Release-Phase können in keinster Weise bestätigt werden. Wie eine Trägerrakete startet Sony Stufe um Stufe in punkto Software-Qualität. Und auch der monströse Stand, der alte Elemente des letztjährigen Aufbaus mit neuen Elementen vermengte, zeugte von erfolgreichem Gelingen des Unternehmens „PlayStation". Am Stand fand man so ziemlich jeden Titel an einer Konsole, der überhaupt für PlayStation neu vorgestellt wurde. Wir stellen hier die Sony-In-House-Produkte vor. An der 3D-Front wird am effektivsten gewerkelt, natürlich um Nintendo die Argumente der technisch kraß überlegenen Konsole zu nehmen. **Rosco McQueen** (PS) ist ein blitzsauberes 3D-Action Adventure mit Comic-Grafik, hergestellt von den Slippery Snake Studios in England. Der hyperaktive Feuerwehrmann hat es mit einem Hi-Tech-Pyromanen zu tun, der mit selbstgebauten Robotern Brände im höchsten Gebäude einer Future-Stadt des 21. Jahrhunderts legen läßt. Die Grafik und die Kamerafahrten durch die 15 Stockwerke des XS-Towers sind auf 64-Bit-Niveau und übertreffen selbst Top-Hits wie Tomb Raider. Ebenfalls in England wird bei Millenium derzeit an **MediEvil** gearbeitet. Ähnlich wie bei Pandemonium wird ein eigentlich zweidimensionaler Spielablauf durch Perspektivenwechsel in die dritte Dimension verlegt. Man läuft durch mittelalterliche Ruinen und Friedhöfe, haut Monster zu Brei und überlebt. Sicher nicht innovativ, doch für Jump'n Run-Fans adäquate Unterhaltung. Noch sehr ungeschliffen sah die Panzersimulation **Steel Reign** (PS) aus. Hier steuert Ihr einen Future-Panzer aus verschiedenen Sichtwinkeln über Schlachtfelder und schießt auf alles, was sich an feindlichen Kriegsmaschinen bewegt. Dies geht allein gegen den Computer oder aber mittels Split-Screen auch zu zweit, im Idealfall mit zwei Analog-Controllern. Neun Einzelspieler- und sechs Zwei-Spieler-Missionen stehen zur Verfügung. Obwohl viel Lärm gemacht wurde, **Blasto** (PS) war eine der Enttäuschungen der E3. O.k., die frühe Version entschuldigt vieles, doch es wäre besser gewesen, diesen Titel nicht schon in den Staaten zu hypen, solange nur rudimentärste Grafiken zu sehen sind. Das Spiel ist ein sehr blasses 3D-Action-Spiel, das gerade neben Titeln wie **Rosco McQueen** oder **Crash 2** sehr farblos und ideenlos wirkt. Dafür ist **Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back** (PS) eine absolute Augenweide und knüpft genau dort an, wo Crash 1 aufhörte. Es gibt doppelt soviele Level, rasante 3D-Runden, in den Crash mit Jetpack durch ein Raumschiff fliegt; schwimmen kann er nun genauso wie Skifahren und die Endgegner sind noch immer dämlicher als die Polizei erlaubt. **Crash 2** hat bessere Lichteffekte, schöner designte Level und fiesere Gegner. Mochtet Ihr den ersten Teil, werdet Ihr


sony; legion


sony; baphomets fluch 2



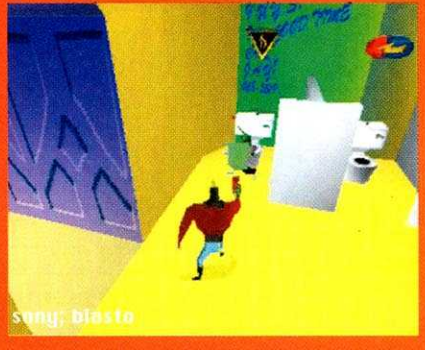
sony; rapid racer


sony; rosco mcqueen


sony; steel reign


sony; steel reign


sony; blasto


sony; blasto


sony; medievil

als entstellter Dämon Spawn zurück. McFarlane übernahm die Aufsicht über das 3D-Projekt, das eine Mischung aus Action-Adventure und Beat'em Up ist. Übrigens kommt nächstes Jahr ein Spawn-Film in die Kinos, der in punkto Special-Effekts alles jemals dagewesene schlägt. Freunde des Soul Edge-Prüglers dürfen sich auf **Syn** (PS) freuen, denn der Prügler der Sony Interactive Studios sah unglaublich gut (und brutal) aus. Es handelt sich um ein echtes 3D-Prügelspiel, das achtzehn Kämpfer an den Start schickt, die allesamt mit Schwertern, Keulen oder Äxten bewaffnet sind. Diese können sowohl Grifftechniken anwenden als auch Fechten oder mit blutigen Execution-Moves das Ende eines Widersachers herbeiführen. Vielleicht das letzte Wort in punkto PlayStation-Beat'em Ups? Weitere interessante Sony-Titel sind **Spiral Saga** (PS), ein Rollenspiel im Zelda-Look, **Z** (PS), ein Strategie-Spiel um Zukunftskriege, das schon auf dem PC erfolgreich war, **Legion** (PS), ein düsteres Fantasy-Jump'n Shoot, **CART World Series** (PS), ein Indy Car-Spiel mit toller Grafik, **Cool Boarders 2** (PS), die technisch ausgereiftere Fortsetzung des letztjährigen Schnellschusses und **Baphomets Fluch 2: The Smoking Mirror** (PS), das Serial zu einem der erfolgreichsten Textadventures. Diesmal hat es George Stubbard mit einer Maya-Sekte zu tun, die Tezcatlipoca, den Gott der Dunkelheit, auferstehen lassen will.


sony; crash bandicoot 2


sony; legion

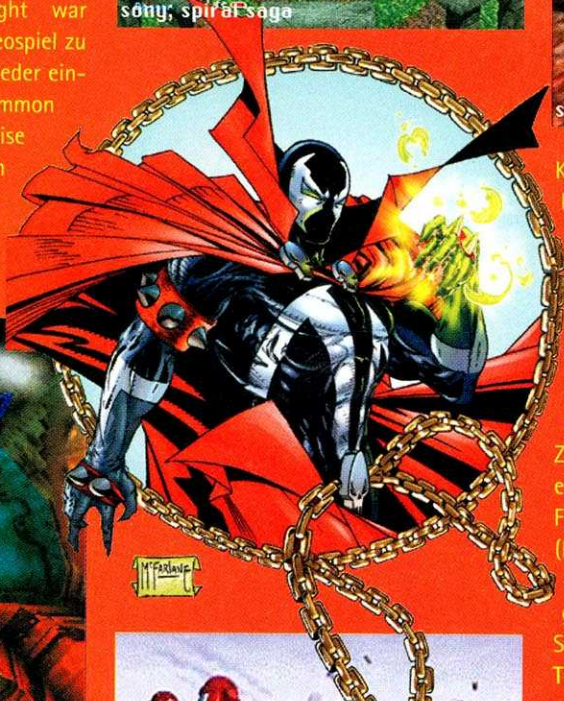

sony; syn


sony; medievil

den zweiten lieben. **Rapid Racer** (PS) sah ebenfalls noch immer genial aus, obwohl die Wasseroberflächenqualität von Wave Race 64 nicht erreicht wird. Trotzdem bahnt sich hier ein tolles Rennvergnügen an. Mein persönliches Highlight war **Spawn: The Eternal** (PS), das Videospiel zu den Todd McFarlane-Comics, die jeder einmal angetestet haben sollte. Al Simmon wurde ermordet und dummerweise in die Hölle geschickt, wo er einen Pakt mit dem Teufel eingeht, um seine Geliebte noch einmal sehen zu können. Doch der Teufel betrügt ihn, und Al kommt


sony; spiral saga


sony; spawn




sony; crash bandicoot 2


sony; z


sony; crash bandicoot 2


sony; spawn

All the power of PlayStation



nur 6,50

ab 27. August 1997 an jedem Kiosk!

new


thq; wcw vs. nwo


thq; wcw vs. nwo


thq; speedtribe


thq; quest 64


thq; quest 64

THQ

Highlights hatte THQ oftmals nur als „Perlen der Peinlichkeit". Doch mit **WCW vs NWO** (N64) kündigte sich ein hervorragender Nintendo 64-Prügler an, der eingefleischte DSF-Wrestling-Fans auf den Plan rufen wird. Bis zu vier Spieler klettern gleichzeitig in den Ring. Weitere THQ-Titel sind **Stephen Kings The Dark Half** (PS), ein Action Adventure nach dem gleichnamigen Horror-Roman, **Speedtribes** (PS, Sat), ein Luftkampfspiel mit Aeorcycles, einer Art Flugfahrräder, **Quest 64** (N64), ein Rollenspiel für Nintendo 64 nach klassischem Strickmuster, sowie **Air Race** (PS), ein Rennspiel mit Düsenflugzeugen, das übrigens bei vielen Besuchern Eindruck machte. Die 3D-Engine ist selbst im Zwei-Spieler-Modus noch rasend schnell, und die Grafiken sind detailliert. Außerdem kann man sich seine Flugroute weitestgehend selbst suchen. Außerdem am Start: **Dead Unity** (PS), ein Grafik-Adventure in einer Zukunft mit Mech-Droiden und totaler Überwachung.

titus

Das Lineup von Titus war zwar klein, aber gehaltvoll. Denn die beiden Nintendo 64-Titel **Lamborghini 64** und **Superman** sahen ansprechend aus, wobei man das Rennspiel auch in einer frühen Version anspielen konnte. Wie eine Mischung aus Ridge Racer und V-Rally mutet die Steuerung an, die Grafik jedoch ist noch nicht übermäßig beeindruckend. **Superman** war nur als selbstlaufendes Grafik-Demo zu sehen. Der blaue Strumpfhosen-Held soll sich ähnlich frei bewegen können wie Mario und kämpft gegen diverse Schurken aus Lex Luthors Monsterküche.

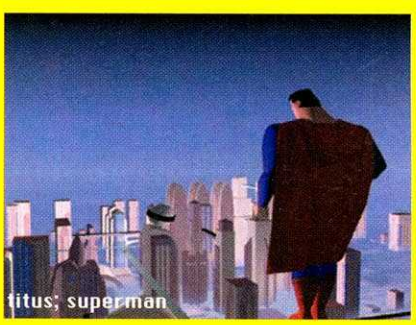


titus; lamborghini 64



titus; lamborghini 64


titus; superman


titus; superman

Virgin

Nur zwei Titel waren für die Videospielkonsole zu sehen, und diese bedürfen keiner großen Vorstellung. **NHL Powerplay Hockey '98** (PS) ist die Fortsetzung des erfolgreichen Konsolenhockeys. Grafisch und spielerisch aufgebohrt, werden aber grafisch keine neuen Wege beschritten. **Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot** kommt auch für PlayStation und Saturn. Das Spiel hat schönere Grafiken als die Vorgänger-Version, außerdem sind weitaus mehr Missionen enthalten.



virgin; nhl powerplay hockey'98


virgin; nhl powerplay hockey'98

TOP 10 — Diese Titel hinterließen den größten Eindruck

1. Gex: Enter The Gecko	(Crystal Dynamics)	PS	6. Sega Touring Car	(Sega)	Saturn
2. Metal Gear Solid	(Konami)	PS	7. Banjo-Kazooie	(Nintendo)	N64
3. Goldeneye 64	(Nintendo)	PS	8. Sonic R	(Sega)	Saturn
4. Tomb Raider 2	(Eidos)	N64	9. Treasures of the Deep	(Namco)	PS
5. Resident Evil 2	(Capcom)	PS	10. Pandemonium 2	(Crystal Dynamics)	PS

WOG
WORLD OF GAMES
69115 Heidelberg · Hebelstr. 22
Tel./Fax: 06221-184134
Inhaber: Michael Träutlein
UMBAU
Alle Spiele ohne vorbooten!
PlayStation
Time Crisis
Warcraft 2
Street Fighter X
The Lost World
u.v.m.
SEGA SATURN
Call!
Direkt-import aus EU, USA und Asien!
Jetzt kracht's richtig!
NEU!!
Laser Gun für PSX!!!
Universaladapter für N64 NTSC ⇔ PAL
N 64 MRC
N 64 Golden Eye (23.8.)
N 64 Mission Impossible (call)
N 64 Yoshis Island (Herbst 97)
Neu: Versandkosten frei! Händleranfragen erwünscht
Lieferung per Nachnahme. Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am selben Tag versandt.
Annahmeverweigerern berechnen wir eine Unkostenpauschale von DM 50.- .
Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Ladenpreise können abweichen!

Alle E3- Spielneuheiten 97/98 im Überblick

Titel	Hersteller	System	Termin
Aerofighters Aussault	Mc O'River	N64	4. Quartal
Alien vs. Predator	Fox Interactive	PS. SA	1998
All Star Baseball 98	Acclaim	PS	4. Quartal
Andretti Racing	Electronic Arts	PS	3. Quartal
Apokalypse	Activision	PS	3. Quartal
Aqua Prophecy	ASCII	PS	4. Quartal
Armored Force	Sony	PS	4. Quartal
Banjo-Kazooie	Nintendo/Rare	N64	November
Bass Masters Classic TE	THQ	PS	4. Quartal
Battle Dancer	Konami	N64	1998
Beastorizer	Sony	PS	1998
Beast Wars	Hasbro	PS	1998
Blasto	Sony	PS	4. Quartal
Body Harvest	Nintendo/DMA	N64	1998
Bomberman 64	Hudson	N64	4. Quartal
Bravo Air Race	THQ	PS	4. Quartal
Breath of Fire 3	Capcom	PS	4. Quartal
Broken Sword:			
The smoking Mirror	Sony	PS	4. Quartal
Brunswick Bowling	THQ	PS	4. Quartal
Bug Riders	GT Interactive	PS	4. Quartal
Cardinal Syn	Sony	PS	1998
Carom Shot	ASCII	PS	4. Quartal
CART World Series	Sony	PS	3. Quartal
Chill	Eidos	PS	4. Quartal
Clayfighter Extreme	Interplay	PS/N64	3. Quartal
Clock Tower	ASCII	PS	4. Quartal
Colliderz	ASC	PS. SA	4. Quartal
Colony Wars	Psygnosis	PS	3. Quartal
Command & Conquer 2	Virgin	PS	4. Quartal
Conker's Quest	Nintendo	N64	4. Quartal
Cool Boarders 2	Sony	PS	3. Quartal
Courier Crisis	BMG	PS. SA	4. Quartal
Covert Wars	Playmates	PS	4. Quartal
Constructor	Acclaim	PS	4. Quartal

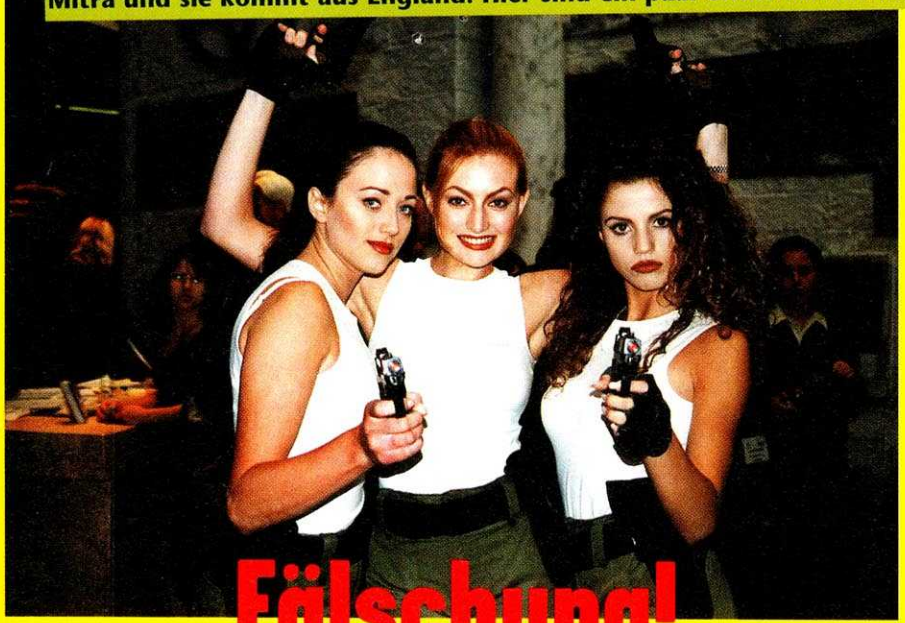
Titel	Hersteller	System	Termin
Hercules	Disney	PS	3. Quartal
Hybrid Heaven	Konami	N64	4. Quartal
Intelligent Qube (IQ)	Sony	PS	3. Quartal
Jack Nicklaus Golf'98	Accolade	PS	3. Quartal
Jeopardy	Gametek	N64	3. Quartal
Jet Moto 2	Sony	PS	4. Quartal
Jimmy Johnson's	Interplay	PS	3. Quartal
VR Football `98	Interplay	PS	3. Quartal
Ken Griffey. Jr. Baseball	Nintendo	N64	3. Quartal
Kingsley	Psygnosis	PS	1998
Klonoa	Namco	PS	1998
Lamborghini 64	Titus	N64	4. Quartal
Last Bronx	Sega	SA	3. Quartal
Legion	Sony	PS	1998
Lunatik	Eidos	PS	4. Quartal
Mace: The Dark Age	Midway	PS/N64	4. Quartal
Madden NFL 98	Electronic Arts	N64/ PS/ SA	4. Quartal
Major League Baseball	Acclaim	N64	3. Quartal
Machine Hunter	MGM	PS	3. Quartal
Marvel Super Heroes	Capcom	PS/SA	4. Quartal
Master of Monsters	ASCII	PS	4. Quartal
Masters of Teräs Käsi	Lucasarts	PS	4. Quartal
Maximum Force	Midway	PS	3. Quartal
MDK	Interplay/Shiny	PS	4. Quartal
MediEvil	Sony	PS	4. Quartal
Mega Man Neo	Capcom	PS	4. Quartal
Mega Man X4	Capcom	PS/SA	3. Quartal
Metal Gear Solid	Konami	PS	1998
Midnight Run	Konami	PS	3. Quartal
Mischief Makers	Nintendo	N64	4. Quartal
Mission Impossible	Ocean	N64	4. Quartal
MLB 98	Sony	PS	3. Quartal
Monkey Hero	BMG	PS	1998
Monopoly	Hasbro	PS	3. Quartal
Moon	ASCII	PS	1998

Titel	Hersteller	System	Termin
Resident Evil	Capcom	SA	3. Quartal
Resident Evil Dir. Cut	Capcom	PS	3. Quartal
Respect Inc.	Psygnosis	PS	1998
Return Fire 2	MGM	PS	1998
Risiko	Hasbro	PS	4. Quartal
Riven	Sunsoft/Acclaim	PS	3. Quartal
Roundabout	Sony	PS	4.Quartal
Robotech: Crystal Dreams	Gametek	N64	3. Quartal
Rosco McQueen	Sony	PS	4. Quartal
SaGa Frontier	Squaresoft	PS	1998
San Francisco Rush	Midway	PS/N64	4. Quartal
Sega Touring Car			
Championship	Sega	SA	4. Quartal
Sentinel Returns	Psygosis	PS. SA	1998
Shadow Madness	ASCII	PS	1998
Shadow Master	Psygnosis	PS	3. Quartal
Silicon Valley	DMA	PS	4. Quartal
Sim City 3000	Maxis	N64	4. Quartal
Sim Copter	Maxis	N64	4. Quartal
Skull Monkeys	Dreamworks	PS	3. Quartal
Sonic R	Sega	SA	4. Quartal
Spawn: The Eternal	Sony	PS	4. Quartal
Spec Ops	BMG	PS	4. Quartal
Speedtribes	THQ	PS	1998
Spiral Saga	Sony	PS	4. Quartal
Steel Reign	Sony	PS	4. Quartal
Street Fighter EX Plus	Capcom	PS	4. Quartal
Suikoden 2	Konami	PS	1998
Super Football Champ	Mindscape	PS	3. Quartal
Super Street Fighter Coll.	Capcom	PS/SA	3. Quartal
Superman 64	Titus	N64	1998
Supersonic Racers 2XS	Mindscape	PS	4. Quartal
Tanktics	DMA	PS	4. Quartal
Test Drive 4	Accolade	PS	4. Quartal
Tetrishere	Nintendo	N64	3. Quartal

Titel	Hersteller	System	Termin
Crash 2	Sony	PS	3. Quartal
Crime Killer	Interplay	PS	1998
Critical Depth	GT Interactive	PS	4. Quartal
Croc	Fox Interactive	PS. SA	3. Quartal
Dark Half, The	THQ	PS	1998
Dark Omen	Mindscape	PS	4. Quartal
Dark Rift	Vic Tokai	N64	Im Handel
Darkstalkers 3	Capcorn	PS/SA	4. Quartal
Dead Unity	THQ	PS	4. Quartal
Deathtrap Dungeon	Eidos	PS	4. Quartal
Discworld 2	Psygnosis	PS	3. Quartal
Dracula 3D	Konami	N64	1998
Dreams to Reality	Cryo	PS	4. Quartal
Dual Heroes	Hudson	N64	4. Quartal
Duke Nukem 3D	Sega	SA	3. Quartal
Duke Nukem 3D	GT Interactive	PS	4. Quartal
Dungeon Keeper	Bullfrog	PS	4. Quartal
Dung. & Dragons Coll.	Capcom	PS/SA	3. Quartal
Earthworm Jim 3D	Interplay	PS/N64	4. Quartal
Elric	Psygnosis	PS	4. Quartal
Enemy Zero	Sega	SA	4. Quartal
Exodus	Sony	PS	1998
F-Zero 64	Nintendo	N64	1998
F1 Pole Position 64	Ubi Soft	N64	3. Quartal
Felony 11-79	ASCII	PS	3. Quartal
Fighting Force	Eidos	PS	3. Quartal
Final Fantasy 7	Sqaresoft	PS	4. Quartal
Final Fantasy Tactics	Squaresoft	PS	1998
Flottenmanöver	Hasbro	PS	4. Quartal
Formel 1' 97	Psygnosis	PS	3. Quartal
Forsaken	Acclaim	PS	4. Quartal
Frogger	Hasbro	PS	November
G-Police	Psygnosis	PS	3. Quartal
Gex 2: Enter the Gecko	Crystal Dynamics	PS	4. Quartal
Ghost in the Shell	THQ	PS	4. Quartal
Golden Eye 007	Nintendo	N64	August
Grand Prix Race	Mc O'River	N64	4. Quartal
Grand Theft Auto	DMA	PS	4. Quartal
Grand Tour Racing `98	Activision	PS	4. Quartal
Hardball 6	Accolade	PS	3. Quartal
Herc's Adventures	Lucasarts	PS/SA	2. Quartal
MK Mythologies:			
Sub Zero	Midway	PS	4. Quartal
Multi Racing Champ.	Ocean	N64	4. Quartal
Mystical Ninja 64	Konami	N64	4. Quartal
Nagano Winter Olmpics	Konami	PS. N64	1998
NBA Action `98	Sega	SA	4. Quartal
NBA Harwood Heroes	Midway	PS	4. Quartal
NBA In the Zone `98	Konami	PS. N64	1998
NBA Jam '98	Acclaim	N64, PS	4. Quartal
NBA Shoot Out `98	Sony	PS	3. Quartal
NCAA Game Breaker `98	Sony	PS	3. Quartal
NHL All-Star Hockey `98	Sega	SA	4. Quartal
NHL Face Off `98	Sony	PS	3. Quartal
NHL '98	Electronic Arts	N64 PS SA	4.Quartal
NHL Powerplay `98	Virgin	PS	4. Quartal
Nightmare Creatures	Sony	PS	3. Quartal
Ninja	Eidos	PS	4. Quartal
Nuclear Strike	Electronic Arts	PS	3. Quartal
Oddworld: Abe's Oddyssee	GT Interactive	PS	3. Quartal
One	ASC	PS	4. Quartal
Overboard	Psygnosis	PS	3. Quartal
Pac-Man: Ghost Zone	Namco	PS	4. Quartal
Pandemonium 2	Crystal Dynamics	PS	4. Quartal
Panzer Dragoon Saga	Sega	SA	3. Quartal
Parappa the Rapper	Sony	PS	3. Quartal
Pax Corpus	Cryo	PS	4. Quartal
PGA Tour Pro	Electronic Arts	PS	4. Quartal
Pifall 3D	Activision	PS	1998
Point Blank	Namco	PS	1998
Populous 3	Electronic Arts	PS	1998
Power Soccer 2	Psygnosis	PS	3. Quartal
Powerboat	Interplay	PS	3. Quartal
Poy Poy	Konami	PS	3. Quartal
Psybadek	Psygnosis	PS	1998
Quake 64	Midway	N64	4. Quartal
Quake Saturn	Sega	SA	3. Quartal
Quest 64	THQ	N64	1998
Rampage World Tour	Midway	PS	4. Quartal
Rapid Racer	Sony	PS	4. Quartal
Rascal	Psygnosis	PS	4. Quartal
Resident Evil 2	Capcom	PS	1998
The Lost World:			
Jurassic Park	Dreamworks Int.	PS/SA	3. Quartal
Time Crisis	Namco	PS	3. Quartal
TNN Motor Sports			
Hardcore 2	ASC	PS	4. Quartal
TNN Outdoors Bass			
Tournament	ASC	PS	4. Quartal
TOCA Touring Car			
Championship	Codemasters	PS	4. Quartal
Tomb Raider 2	Eidos	PS	3. Quartal
Tomb Rider 64	Eidos	N64	1998
Tonic Trouble	Ubi Soft	N64	4. Quartal
Top Gear Rally	Kemco	N64	3. Quartal
Total Drivin	Ocean	PS	4. Quartal
Tour, The	BMG	PS	4. Quartal
Treasures of the Deep	Namco	PS	3. Quartal
Turok 2	Acclaim	N64	4. Quartal
Twisted Edge			
Snowboarding	Kemco	N64	4. Quartal
Ubik	Cryo	PS	4. Quartal
Ultra Soccer	Acclaim	N64	1998
VMX Racing	Playmates	PS	4. Quartal
VR Baseball `97	Interplay	PS/SA	3. Quartal
VS.	THQ	PS	4. Quartal
Wayne Gretzky's			
3D Hockey `98	Midway	PS/N64	4. Quartal
WCW Nitro	THQ	PS	4. Quartal
WCW vs. NWO:			
World Tour	THQ	N64	4. Quartal
Wheel of Fortune	Gametek	N64	3. Quartal
Wild Nines	Interplay	PS/SA	4. Quartal
World Cup Basketball	Mindscape	PS	4. Quartal
World Series Baseball `98	Sega	SA	3. Quartal
Worldwide Soccer `98	Sega	SA	4. Quartal
WWF '98	Acclaim	N64/ PS	4. Quartal
Youngblood	GT Interactive	PS	1998
X-Men Vs. Street Fighter	Capcom	PS/SA	4. Quartal
Yoshi`s Island	Nintendo	N64	1998
Z	Sony	PS	3. Quartal
Zelda 64	Nintendo	N64	1998

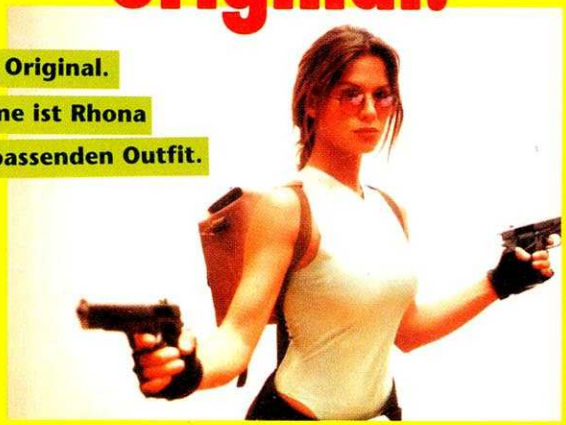
Lara lebt!

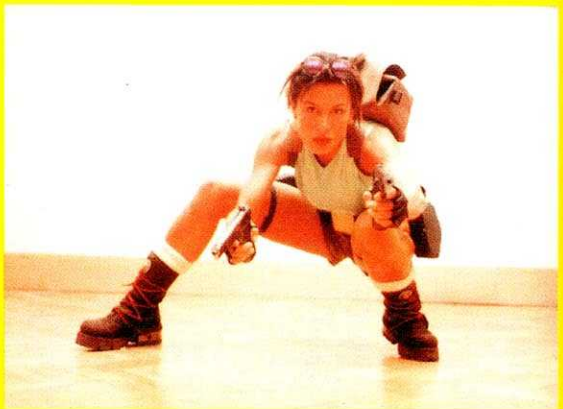
Viele haben sie schon dargestellt. Doch es gibt nur ein offizielles Original. Auf der E3-Messe präsentierte Eidos das offizielle Lara Croft-Model. Ihr Name ist Rhona Mitra und sie kommt aus England. Hier sind ein paar Shots von ihr im passenden Outfit.



Fälschung!

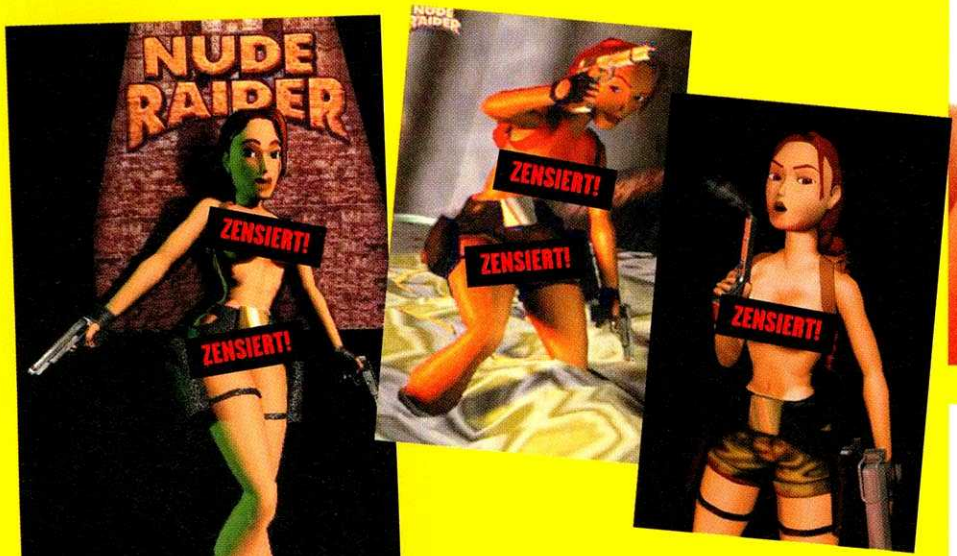
Original!





Lara nackt!

Es war klar, daß ein so wohlgeformter Charakter wie Lara schnell zum Objekt profaner männlicher Begierden verkommt. So geisterte monatelang das Gerücht durch die Videospiel-Szene, es gäbe einen Cheat, der Lara textilfrei durch die Gänge springen läßt.



Dem ist nicht so. Vielmehr haben ein paar Witzbolde diverse selbstgemachte Nacktbilder des weiblichen Indiana Jones im Internet plaziert.
Hier ist die NUDE RAIDER-Adresse:
http://www.cybernet.dk/users/droop/lara





Tomb Raider 2

Lara is back! Diese Nachricht ließ die Herzen vieler Videospieler auf der ganzen Welt höher schlagen.



Die Architektur des romantischen Wasserstädtchens Venedig wurde sehr explizit nachempfunden



In einem Museum kämpft Lara gegen Kunstdiebe



Die neue Grafikengine erlaubt große Ausblicke



Auf der E3 zeigte Eidos eine spielbare Version des Sequels, die wir Euch hier vorstellen wollen. Das Objekt der archäologischen Begierde des weiblichen Indiana Jones ist der Dolch von Xian. Dieser soll jedem, der ihn sich ins Herz stößt, die Kraft des Drachen verleihen. Drei Expeditionen machen sich auf die Suche; ihre einzigen Hinweise sind Mythen und Sagen.

Lara rules!

Anders als im ersten Teil, in dem Lara vorwiegend übergeschnappte Tiere zu bekämpfen hatte, wird sie diesmal zunehmend mit menschlichen Gegnern konfrontiert, die sie in haarsträubende Schußwechsel verwickeln. Die Schatzsucher der Gegenseite sind nicht zimperlich und erliegen trotz Laras neuem superscharfen Outfit nur dem Charme einer '45er Magnum genau zwischen die Augen. Laras Einsatzgebiete sind unter anderem die chinesische Mauer, die auch Ausgangspunkt der Odyssee ist, die Kanäle von Venedig, das Hochland von Tibet oder ein versunkenes Schiffswrack. Da Lara inzwischen samt Bikini und Harpune unter Wasser kämpfen kann, bleiben da natürlich ein paar Haie nicht aus. Eine weitere praktische Fähigkeit ist Freeclimbing: an bestimmten Stellen kann Lara Wände besteigen oder bspw. an einem Bücherregal hochklettern. Anders als gewohnt spielen viele der Level unter freiem Himmel. Die neue leistungsfähigere 3D-Engine sowie Lightsourcing-Effekte sorgen für eine augenweidenmäßige Darstellung. Und die bekam Lara sowieso spendiert. Mehr Animationsphasen, bspw. auch ihres Pferdschwanzes, neue Waffen und verschiedene Outfits geben Grund zum Jubeln. Auf der E3 war Tomb Raider 2 der Gewinner, die Komplexität war logischerweise noch nicht einschätzbar.



Lara muß in Bewegung bleiben, um nicht erschossen zu werden



Die Kameraperspektive zoomt um das Geschehen herum



(links) Deutsche Doggen werden leider zum Feindbild stilisiert

*(rechts)*Die Hunde bewachen ein verlassenes Herrenhaus



in:former

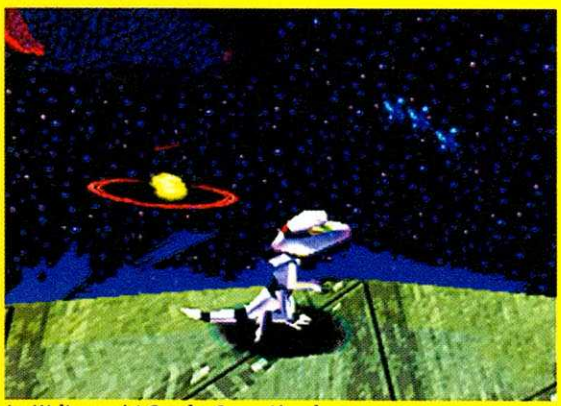
Genre .....Action-Adventure
Spieler 1
Hersteller .....Eidos

Entwickler .....Core Design
Testmuster .....E3 / Eidos
Release .....November '97

Götz Schmiedehausen

GEX: Enter the Gecko

Schon lange habe ich es nicht mehr erlebt, daß ich beim Anblick eines neuen Titels den Mund vor Staunen im wahrsten Sinne des Wortes nicht mehr zu bekommen habe.



Im Weltraum ist Gex der Space-Lizard



Höhere Hindernisse überwindet Gex mit dem patentierten Schwanzsprung



Frei bewegliche Kameras gehören wie bei Mario 64 zum guten Ton



Frankie packt den Lurch am Schwanz



Fantastische Transparenzeffekte sind kein Problem dank der Grafikroutinen von Crystal Dynamics

Gex ist ein waschechter 3D-Held geworden. Nicht so eingeengt wie bspw. Crash Bandicoot 2, Pandemonium 2 oder Croq, die auch alle auf der Messe zu sehen waren. Gex spielt in der gleichen Liga wie Mario 64, dabei läuft der Titel doch auf einer PlayStation. Das Geheimnis der in Crystal's Menlo Park, Kalifornien, ansässigen Programmierer ist die Neudefinition des Begriffes „Grafik-Engine" auf der PlayStation. Man ließ einfach die gesamte Software-Library des PS-Entwicklungskits außen vor und baute vom ersten Bit an eine neue 3D-Engine. Alle Charaktere bestehen aus Polygonen, deren Texturen mittels Gouraud Shading veredelt werden. Gex selbst besteht aus 600 Polygonen, die 3D-Welt wird mit dynamischem Light Sourcing (ähnlich wie bei V-Rally) illuminiert, und die hochaufgelösten Texturen halten selbst einer Examination aus nächster Nähe ohne Pixelexplosionen stand.

Back in TV-Land

Gex alter Erzfeind Rez hat sämtliche TV-Sender unter seine Kontrolle gebracht. Gex wurde vom Geheimdienst angeheuert, um die ganzen Soap Operas und Talk Shows wieder zurück auf den Screen zu holen. Er kämpft sich durch 8 Welten, die jeweils bekannten amerikanischen Serien nachempfunden sind (Cartoon-Land, Horror-Land, Spy-Land, Space-Land etc.), die wiederum jeweils zwei Welten beinhalten und auf drei verschiedene Arten beendet werden können. Der bekannte HBO-Stand



Bei den Krabbelsequenzen sieht man Gex von oben



Gex muß im Horrorland vor verschiedenen klassischen Figuren flüchten



Mit seinem Schwanzschlag haut Gex selbst Zombies um

Up Comedian Dana Gould hat Gex wieder seine Stimme geliehen und 400 coole Sprüche aufgenommen. Und da auch das Gameplay wirklich erste Sahne ist, glaube ich, daß wir hier das potentielle Spiel des Jahres vor uns haben!

in:former

Genre .....3D-Jump'n Run
Spieler 1
Hersteller .....BMG

Entwickler .....Crystal Dynamics
Testmuster .....E3 / BMG
Release .....K.A.

R

Golden **Eye**

Der ansehnliche Beweis, daß eine Filmlizenz-Umsetzung nicht immer aussehen muß wie das mißglückte Schulprojekt der Yaroze-Hauptschulklasse in Castrop Rauxel, bewies Goldeneye 007 auf der E3 in Atlanta.



Ein verbündeter Agent erledigt die Dreckarbeit für 007


Man kann Feinde auf große Ebtfernung auf's Korn nehmen und beseitigen



Den militanten Russen nehmt Ihr von oben ins Visier und sagt freundlich: „Dosvedania!"



Der Vier-Spieler-Modus läßt jegliche Konkurrenz technisch im Regen stehen

Schon nach kurzer Zeit sprach sich das außergewöhnliche Potential des Titels herum, und es bildeten sich Schlangen vor den Joypads. Ihr schlüpft in die Rolle des beliebten Top-Agenten, der sich auf den Spuren des Goldeneye-Filmes durch 18 Missionen bewegt. Die Optik des Titels ist schier atemberaubend. Eine Szene bspw. spielt an einer Art sibirischer Befestigungsanlage, auf deren Wachtürme Soldaten patroullieren. Zuerst dachte ich, eine FMV-Sequenz würde ablaufen, denn die Bewegungen der Figuren wirkten absolut echt. Mit einem Zielfernrohr nimmt man die Wachen aufs Korn und ballert sie ab. Goldeneye ist ein First Person-Shooter der nächsten Generation. Die Gegner sind echte 3D-Objekte, deren Gesichter den Original-Vorbildern aus dem Film entsprechen. Die Locations wie die C-Waffenfabrik aus dem Film, Kuba, St. Petersburg oder ein Luxusdampfer sind detailliert dargestellt, und bis in den hintersten Winkel perfekt gezeichnet.

Don't shoot, think!

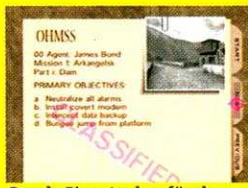
Bond hat nicht wie unzählige andere 3D-Shooter die Aufgabe, alles abzuknallen, was sich bewegt, sondern er muß sich an Wachen vorbeischleichen, Computer bedienen, Lösungshinweise herunterladen, Gefangene retten, Panzer fahren und viele der lustigen Gimmicks aus Q's Werkstatt einsetzen. Die Gegnerintelligenz ist zudem sagenhaft. Eine Meute aufgebrachter russischer Soldaten jagt Euch zuweilen mit taktischem Geschick quer durch einen Gebäudekomplex. Die Jungs verstecken sich genau wie Ihr und geben schlechtes Kanonenfutter ab. Dank Vier-Spieler-Splitscreen-Modus könnt Ihr entweder im Team antreten oder dem beliebten Death Match frönen, das Konkurrenten wie Quake, Hexen oder Duke Nukem alt aussehen ließ. Goldeneye wird das Rumble Pack unterstützen. Leider aber wird Nintendo das Spiel aufgrund der realistischen Gewaltdarstellung nicht in Deutschland herausbringen. Wie Ihr trotzdem an eine englische PAL-Version bzw. ein US-Modul kommt, verraten wir Euch, sobald der Titel irgendwo erhältlich ist.


Die Bond-Uhr zeigt Eure Lebenenergie an



Der beschriebene Wachposten


Die Hauptdarsteller



Bonds Einsatzplan für den Vormittag

in:former

Genre 3D-Shooter
Spieler 1-4
Hersteller .....Nintendo

Entwickler .....Rare
Testmuster .....E3 / Nintendo
Release .....August (US-Version)

R

Götz Schmiedehausen

Metal Gear Solid

Im Jahre 1986/87 fiel der NES-Titel Metal Gear zum einen durch seine silberne Verpackung auf, zum anderen durch die Variabilität, die das Spiel dem Benutzer bot.







Eine gute Position...



um die Waffen zu überprüfen...



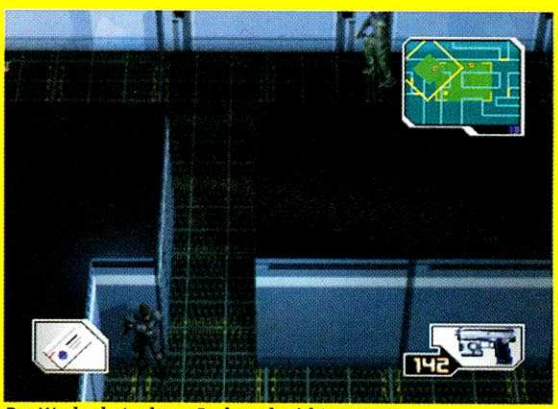
...auf dem Waffenscreen



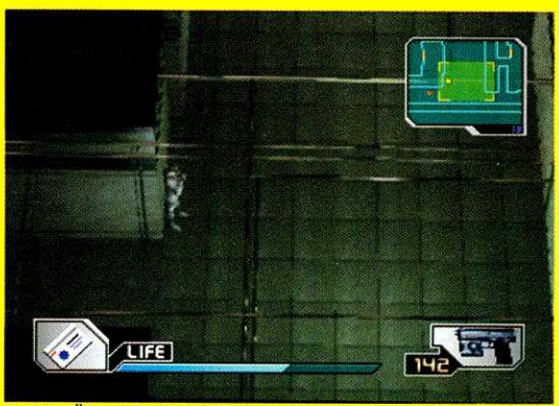
Patrouillierende Wachsoldaten suchen nach Euch. Hier solltet Ihr besser im Verborgenen bleiben



Die Kisten bieten ein zweitweise sicheres Versteck



Der Wachroboter kann Euch noch nicht scannen



Auf der Übersichtskarte könnt Ihr dank Bewegungsmelder die Aktivitäten der Feinde kontrollieren

Zum ersten Mal konnte man durch Gewaltvermeidung oder aber durch die gezielte Anwendung selbiger ans Ziel kommen. Die Fortsetzung Solid Snake war ebenfalls ein großer Erfolg, obwohl es ein (und der letzte) Titel für das MSX-System war. Der Spiele-Regisseur Hideo Kojima war selbst vor Ort bei der E3 und erklärte, daß alle seine Spiele eine spezielle Botschaft übermitteln sollen. MGS Botschaft lautet „Anti-Nuklear/ Anti War" und wird als Action-RPG bezeichnet. Die Hauptfigur ist Solid Snake, ein Berufssoldat der Zukunft, dessen Aufgabe es ist, eine Terrorgruppe, bestehend aus Elite-Kämpfern, zu eliminieren. Ihr Name: Fox Hound. Ihr Aufenthaltsort: Ein Nuklearwaffenlager in Alaska. Ihr Vorhaben: Beginn eines nuklearen Angriffes, falls die Forderungen der Gruppe nicht erfüllt werden. Das Zeitlimit: 24 Stunden. In dieser Zeit muß das Ex-Foxhound-Mitglied Solid Snake die Basis einnehmen, alle Mitglieder beseitigen und die Nuklear-Waffen entschärfen.

I sneak around the corner...

Obwohl wir nur eine Demo-Version und jede Menge Papier von Metal Gear Solid unter die Lupe nehmen konnten, war die außergewöhnliche Qualität des Titels schon in dieser Frühphase zu erkennen. Die Idee, die Feinde nicht direkt anzugreifen, sondern durch Anschleichen zu überraschen, sich zu verstecken und so für wenig Aufsehen zu sorgen, wurde perfektioniert. Denn sollte ein Söldner Alarm schlagen, hat man es plötzlich mit der ganzen Armee zu tun und logischerweise keine Chance zu gewinnen. Die futuristischen Konstruktionen und der Einsatz der Lichtquellen ist ebenfalls allerhöchstes Niveau und zeugt von jahrelanger Entwicklungsarbeit. Doch Metal Gear Solid ist auch ein Abenteuer-Spiel mit Liebe, Verrat und Freundschaft. Es gibt 15 Hauptcharaktere und das übliche Kanonenfutter an Ninjas und Soldaten, die allesamt ein Eigenleben führen. Eins noch: Metal Gears sind große Mechs mit Nuklear-Bestückung. Ob diese Teufelsmaschinen eingestetzt werden, darüber schwieg sich Herr Kojima aus...

in:former

Genre .....Action-RPG
Spieler 1
Hersteller .....Konami

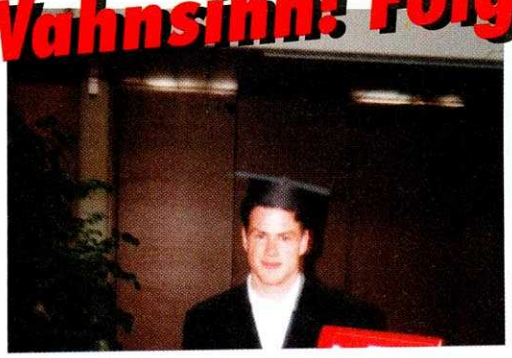
Entwickler .....KCEJ
Testmuster .....E3 / Konami
Release .....1. Quartal '98

Max-Planck-Str.

Der ganz normale Wahnsinn! Folge 20



So sieht ein Messebericht in der Rohversion aus





Götz und Holger beim Testen japanischer Rollenspiele für den Nippon-Corner





Kaum zu glauben...aber es ist Holger



Holger im Duett mit dem italienischen Guildo Horn



I love Guncon





Wonz bei der Arbeit

Nach der Tamagotchi-Krise in der Fun Generation flüchtete sich Götz mit Stephan auf die E3 in Atlanta. Außer einer hektischen, aber ansonsten korrekten Messe fristete man abends sein Dasein auf einer genialen Fete von Activision, die immerhin diverse Auftritte von Bruce Willis und ein sagenhaftes Shrimps-Buffet zu bieten hatte. Thema Nr. 1 ist natürlich der Weggang des Rennspiel-Gottes und Meisters des Zockens Stephan von der FUN GENERATION. Doch keine Panik: er geht Euch nicht verloren. Als Chefredakteur unseres Schwestermagazins PLAY PlayStation könnt Ihr ihn wiedersehen oder -lesen.

Interims-Redakteur ist Holger, die deutsche Antwort auf Jim Carrey. Er machte gerade sein Abitur nach und holte ein Traumergebnis (bestes BOS-Abi in Nordbayern, und sowas arbeitet bei einer Videospielzeitschrift). Deshalb fängt er auch ab November als Oberarzt-Azubi an.

Der große Grafik-Guru Kai ist endlich nach Würzburg gezogen und hat eine wirklich alte Wohnung in Handarbeit wieder renoviert und neu gerendert. Wir warten auf seine Wohnungs-Entweihungsfete.

Diesen Monat lassen wir lieber Bilder sprechen, anstatt Euch endlos zuzulabern. Es war sowieso ein beschissener Sommer. Naja, die Leser in Frankfurt/Oder hatten es wenigstens nicht soweit zum Freibad (ein Scherz, Leute, ein Scherz!). So long!

Das Wertungssystem

FUN GENERATION arbeitet mit einem 10-Punkte-System. Nicht etwa, um sich krampfhaft von anderen Magazinen abzuheben, sondern um zu jedem Zeitpunkt faire Wertungen aussprechen zu können. Eine „10 von 10" bedeutet, daß das Spiel in seinem Genre zum heutigen Tag das überzeugenste Stück Software für dieses System darstellt. Damit nehmen wir uns nicht, wie bei einer Prozentwertung, die Luft zum Atmen, falls ein noch besseres Spiel erscheinen sollte. Denn zu behaupten, es gäbe niemals ein wirklich perfektes Spiel auf einer Konsole ist genauso widersinnig, wie permanent die absolute Höchstwertung abzudrücken. Deshalb haben wir uns für eine „Status Quo"-Wertung entschieden, die zeitbezogene Noten beinhaltet.



Die vier Wertungsnoten lassen sich übrigens folgendermaßen entschlüsseln: Rating (Gesamtfunktionalität / Motivationsfaktor / Vornoten), Gameplay (Funktionalität der Spielmechanik), Grafik (Design, technische Umsetzung, künstlerische Note) und Sound (FX, Kompositon, Klangverfahren). Deshalb: Niemals eine Schnittmenge aus den Einzelnoten bilden und sich fragen, warum das Rating nicht stimmt. Denn Rating setzt sich aus den drei Vornoten und den oben erwähnten Faktoren zusammen.



"Playstation" and "Playstation Logo" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Oddworld Entertainment, Inc. d b a Oddworld Inhabitants. All rights reserved. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT™ is a trademark and the GT logo® is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.


GT Interactive
Expect the unexpected:
miere im September:
Das erste Game,
dich im Auge behält.
ABE'S ODDYSEE
Das erste Game mit A.L.I.V.E.-Technologie – es reagiert flexibel auf deine Spielweise. Das erste Game mit eigener Sprache. Das erste Game, das völlig abgedrehte 3D-Sequenzen flüssig ins Spiel einbindet. Das erste Game, in dem du zum Helden oder zur Salami werden kannst. Abe's Oddysee ist mehr als ein Game: eine Revolution.
PlayStation

Götz Schmiedehausen

Clayfighter 63 1/3

Schon auf den 16-Bit-Konsolen konnte man sich den Spaß erlauben, mit lustig designten und digitalisierten Knetmännchen in den Ring zu steigen.



Ein symbolisches Bild: Japan und die USA im Clinch



Frosty poppt den Voodoo-Priester mit dem Pupillen-Punch um



Vorder- und Hintergrund sorgen für plastische Effekte

Clayfighter ist also kein unbeschriebenes Blatt, jedoch erhielten die zwischen 1994 und 1995 veröffentlichten Module keine überragenden Kritiken. Die von Acclaim vorgestellte Version ist zwar ein astreiner 2D-Prügler, die Kämpfer aber sind keine 3D-Objekte aus Polygonen, sondern digitalisierte Sprites, die flach sind wie ein Stück Papier, trotzdem hat man mit einigen Grafiktricks Tiefe ins Spiel gezaubert. Die Helden haben ebenfalls schon eine Vorgeschichte: Bad Mr. Frosty, der schlagkräftige Schneemann mit dem bösen Blick, tauchte genauso in den ersten beiden Teilen auf wie auch der grüne Schleimkämpfer Blob. Neu sind ein Sumo-Ringer im Weihnachtsmann-Outfit, der durchgeknallte Medizinmann mit der Voodoo-Maske, ein Hund, der zu fünfzig Prozent aus Gebiß besteht, oder ein japanischer Karate-Kämpfer. Unsere Vorab-Version war noch relativ früh, vor allem die Animation der Kämpfer ist noch etwas stockend. Die Kampfmechanik dagegen erinnert an das klassische Street Fighter II, wobei die Special-Moves sehr skurril sind, allen voran der Bläh-König Boogerman, dessen Körpergase so manchen Kontrahenten zur Kapitulation zwingen.



Die Freiheitsstatue wird gleich den noch ahnungslosen Kampfhasen von oben plätten



Die Objekte sind teilweise gerendert oder aber aus Knetmasse geformt



Blob kann sämtliche nichtvorhandene Extremitäten als Schlagwerkzeuge mißbrauchen

Rotationen im zweidimensionalen Raum

Obwohl Clayfighter recht zweidimensional ist, befinden sich im Vorder- und im Hintergrund Objekte, die je nach Kamerazoom mehr oder weniger plastisch in den Vordergrund treten. Einen ähnlichen Effekt nutzte Killer Instinct Gold, wobei Interplay noch ein wenig arbeiten muß, bevor sie sich in einem Atemzug mit dem Referenz-2D-Prügler für N64 nennen lassen können. Trotzdem, die Ansätze sind da, und wir halten Euch auf dem Laufenden.



Die Kamera zieht auf, und man hat fast 3D-Beat'em Up-Feeling



Ein besonders fieser Move: der Medizinmann erschrickt Blob zu Tode

in:former

Genre .....Beat'em Up
Spieler 1-2
Hersteller .....Acclaim

Entwickler .....Interplay
Testmuster .....Acclaim
Release .....K.A.

R

Lucky Luke

Die für ihre Comicadaptionen bekannte Programmierfirma Infogrames versucht sich wieder mal an etwas Neuem - auf der PlayStation erstrahlt der Comic-Cowboy im 3D-Gewand.



Vor diesen beiden bescheuerten Typen braucht sich Luke nicht zu fürchten



In der Bar kommt es zu einer Beat'em Up-Einlage

Die französische Programmierfirma tut gut daran, Lucky Luke nun in einem Videospiel zu verewigen, nachdem es in Europa wohl kein Kind gibt, das von dem lässig-coolen Cowboy noch nichts gehört hat. Als Hüter von Recht und Ordnung war Lucky Luke in keinem seiner Comic-Abenteuer auf sich alleine gestellt, stets an seiner Seite war sein treuer Begleiter Jolly Jumper, der wahrscheinlich einzige sprechende Gaul auf diesem Planeten. Auch in ihrem neuen Abenteuer müssen die beiden wieder einmal für Recht und Ordnung im Wilden Westen sorgen, der seinem Namen alle Ehre macht und nicht nur durch die Gaunerbrüder Daltons aus der Spur geraten ist. Einziger Unterschied zu den vergangenen Abenteuern des Protagonisten ist nun, daß nicht mehr Comiczeichner Morris für seinen Erfolg verantwortlich ist, sondern einzig und allein der Spieler - wie soll´s auch anders sein in einem Videospiel?

Lonesome Cowboy

Ihr steuert also das aus etwa 500 Polygonen bestehende Sprite durch 15 verschiedene Level und 3 Bonusstages, angefangen bei einer Wildwest-typischen High Noon-Auseinandersetzung in einer staubigen Straße über eine unterirdische Höhlenerkundung im Adventure Format bis zu einer 3D-Skifahrt auf dem Rücken Jolly Jumpers, wobei Ihr zuletzt völlige Bewegungsfreiheit habt.



Ihr könnt die Gegner auch von oben erledigen



Eine Landschaftsskizze

Im Gegensatz zu vorherigen Infogrames-Produkten wie den Schlümpfen, Tim in Tibet oder Asterix handelt es sich bei Lucky Luke nicht um ein lineares 2D-Jump´n Run, sondern mehr um einen Genre-Mix, gespickt sowohl mit Geschicklichkeits- und Adventureelementen als auch diversen Actioneinlagen. Dabei ändern sich die Sichtperspektiven innerhalb des Spiels, es sind sowohl 2D-, halb 3D- und reine 3D-Passagen vorhanden. Letztendlich soll Infogrames' Jump'n Run durch eine gute Spielbarkeit, sowohl grafische als auch soundtechnische Raffinessen bestechen, nicht zuletzt aber auch durch die detailgetreu Anlehnung an die Comic-Vorlagen Kreise ziehen. Übrigens zieht Luke gänzlich ohne Glimmstengel in den Kampf, schließlich sollen die Jüngsten ja nicht zu so einem Laster verleitet werden. Dennoch hat Luke seine Nuckelvisage behalten, da er anscheinend auf Nikotinkaugummis umgestiegen ist. Naja, so´ne jahrzehntelange Sucht läßt sich halt nicht so ohne weiteres aufgeben.



Ein Infogrames-typische Jump'n Run-Einlage



Auf dem Dach flüchtet Ihr vor den Daltons



Die alte Mine ist ein komplexes Labyrinth



Die Perspektiven sind variabel

in:former

Genre .Action/Adv./Geschicklichkeit
Spieler 1
Hersteller .....Infogrames

Entwickler .....Infogrames
Testmuster .....Infogrames
Release .....Herbst '97

Gunter Glos

Broken Helix

Bei einem Besuch der Firma Konami konnten wir der Produktion der deutschen Version des 3D-Action-Adventures Broken Helix beiwohnen.



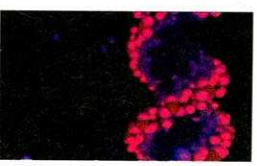
Hier seht Ihr eine der Bomben, die Ihr entschärfen müßt



Ein Warbot, der Euch im Kampf hilfreich unterstützen kann






Die Story beginnt mit einem mysteriösen Flugzeugabsturz in der Nähe der Area 51. Ihr übernehmt die Rolle des Geheimagenten Jack Burton, der von der Regierung ausgesandt wird, um eine rätselhafte Geiselnahme im Hochsicherheitstrakt aufzuklären. Der Clou an Broken Helix ist, daß Ihr Euch gleich zu Anfang entscheiden müßt, ob Ihr weiterhin für die Regierung arbeitet, ob Ihr mit den Aliens kooperiert oder ob Ihr auf eigene Faust vorgeht und den ganzen Komplex in die Luft jagt. Um seine Aufgabe erfolgreich durchzuführen, stehen Jack einfache Moves wie Laufen, Rennen und Springen sowie komplexere Bewegungsabläufe wie Kriechen und seitliches „Strafen" zur Auswahl.

Ausgefeiltes Kommunikationssystem

Interessant war zu erfahren, daß die Spielcharaktere mit dem Protagonisten sprechen und auf dessen Fragen konkret antworten können, um so die Story, die sehr wichtig für den Verlauf des Spiels ist, fortzuführen. Die Personen, denen Ihr begegnet, quasseln nicht unaufgefordert los, sondern beginnen erst dann zu reden, wenn Ihr sie gezielt ansprecht. Übrigens, der Held der Geschichte, Jake Burton, wird von der deutschen Synchronstimme von Bruce Willis, Manfred Lehmann, gesprochen. Ein weiteres nettes Feature sind die Überwachungskameras, die Ihr sicherlich schon aus anderen Spielen wie Fade to Black kennt. Hierdurch wird Euch die Möglichkeit geboten, Aktivitäten in weit entfernten Räumen zu beobachten, um nicht unverhofft in eine Falle zu tappen.

Falls Ihr für die Regierung arbeitet, ist Eure Aufgabe das Entschärfen von Bomben und das Retten diverser Geiseln. Es stehen Euch sogenannte Warbots zur Verfügung, die Ihr zu Eurer Sicherheit als Wachen, Kämpfer und Schutzschilde verwenden könnt. Habt Ihr Euch für die Seite der Aliens entschieden, besitzt Ihr die stärksten im Spiel verfügbaren Waffen. Ihr verwandelt Euch zeitweise in ein



Ihr müßt Euch mit den Wissenschaftlern harte Kämpfe leisten, da sie geistig verwirrt sind und sofort auf Euch feuern. Beruhigt Sie mit dem Betäubungsgewehr

Insekt und versteht sogar deren Sprache. Im Laufe der Geschichte trefft Ihr auf die Alien-Queen, mit der Ihr ein Streitgespräch führen werdet, das über Gedeih und Verderb Eurer Existenz entscheiden kann. Zwischendurch seht Ihr eine der 56 verschiedenen Zwischensequenzen, die wichtige Tips und Informationen über den Fortgang der Story beisteuern. Falls Ihr den Inhalt der Mitteilungen nicht vollkommen verstanden habt, könnt Ihr diese mit Hilfe eines Logbuchs später beliebig oft abspielen.

Eine Übersichtskarte, die sich als drehendes Liniengitter über den Bildschirm legt, ist ein sehr nützliches Hilfsmittel, um Euer Ziel zu erreichen. Auf ihr erkennt Ihr Bomben, gefährliche Roboter und lästige Verfolger.

Fakten

Broken Helix umfaßt 16 Level, die, nach der Aussage der Programmierer, sogar Hard Core-Zocker mehrere Wochen an die PlayStation fesseln werden. Das Spiel setzt sich aus Elementen des klassischen First-Person-Shooters sowie konventioneller Adventure-Einlagen nach dem bewährten Resident Evil-Strickmuster zusammen und wird von 22 verschiedenen Musikstücken untermalt. Für die



Diesem Wissenschaftler scheint die Situation über den Kopf gewachsen zu sein. Er sucht Zuflucht an einem stillen Ort



Mit diesem Reparatur-Roboter dringt Ihr in enge Räume ein, in die Jake nicht vordringen kann

Fertigstellung dieses Projekts wurden bisher 18 Monate Entwicklungszeit investiert.

Aufgrund der verschiedenen Handlungsstränge und der fünf Spielausgänge ist gesichert, daß das Spiel auch nach dem ersten Durchspielen seinen Reiz nicht verliert. Angenehm war zudem zu erfahren, daß das Game Euch erlaubt, Euren Spielstand zu jeder Zeit und an jedem Ort abzuspeichern, so daß Ihr nicht endlos nach Save-Points Ausschau halten müßt. Wenn alles klappt, könnt Ihr Broken Helix im September in einer komplett deutschen Version kaufen, die wir natürlich rechtzeitig auf Spielwert und Kaufzwangfaktor testen werden. Die US-Version ist bereits erhältlich, jedoch ziehen wir es in diesem Falle vor, auf die PAL-Version zu warten.



Ein Alien gibt sich Jake zu erkennen



Jake kommt das erste Mal in Kontakt mit den Aliens

in:former

Genre .....3D Action-Adventure
Spieler 1
Hersteller .....Konami

Entwickler .....Konami
Testmuster .....Konami
Release .....September

GAMES ISLAND

Komplettpreisliste anfordern
Bitte System angeben

Bestellannahme Mo- Fr 11 - 20 Uhr & Sa 11 - 18 Uhr

Schützenstaße 20
67061 Ludwigshafen

GAMES ISLAND
Haupstr. 5
67433 Neustadt/Wstr.

Nintendo 64

Grundgerät	289 DM
Controller Analog	55 DM
Memory 360 Block	85 DM
Hyper Blaster	55 DM
4-4-2 Fußball	89 DM
Ace Combat 2 Jap.	139 DM
Agent Armstrong	89 DM
Command & Conquer 2 *	99 DM
Monster Trucks *	89 DM
Panzer General 2	89 DM
Ralley Cross	89 DM
Resident Evil DC *	89 DM
Streetfighter EX Jap	149 DM
Syndicate Wars	89 DM
Time Crisis Jap	179 DM
Tomb Raider 2 *	89 DM
V-Ralley	89 DM
Warcraft 2 *	89 DM
Wild Arms US	109 DM
Wing Commander IV	89 DM

Wir führen auch:
Saturn & Super Nintendo

PlayStation NINTENDO64 SEGA SATURN

GAMES ISLAND

Nutzen Sie unseren kostenlosen Vorbestellservice für noch nicht erschienene (*) Spiele.
Besuchen Sie unsere Ladenlokale in
Neustadt a. d. Wstr. Hauptstr. 5 Fußgängerzone
Ludwigshafen Schützenstr. 20

Nintendo 64

Nintendo 64	299 DM
Joypad bunt	59 DM
Doom 64 *	139 DM
Hexen 64 *	139 DM
International Superstar Soccer	139 DM
Killer Instinct Gold	149 DM
Mario 64	89 DM
Mario Kart 64	89 DM
[redacted]	129 DM
Pilot Wings	119 DM
Shadows of the Empire	129 DM
Turok PAL	129 DM
Turok UK	129 DM
Wave Race	89 DM
Wayne Gretzky Hockey *	139 DM

Händleranfragen erwünscht
Fax.: 0621-5296387

Versandkosten: DM 10 pauschal UPS+3 DM. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM. Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

GAMES ISLAND 0621-5296265 GAMES ISLAND

Holger Gößmann

Final Fantasy Tactics

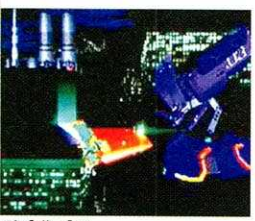
Frechheit! werden sich jetzt viele Fans der Edelsoftwareschmiede aus Japan denken. Während unsereins nämlich immer noch am FF VII Hungertuch nagt, bekommen unsere Freunde von der Insel bereits das zweite Final Fantasy Game zum Zocken.


Die erste Karte


Zaubersprüche dürfen natürlich auch nicht fehlen

DIE PREVIEW-CD


Saga Frontier


Einhänder




Front Mission 2


Front Mission Alternative

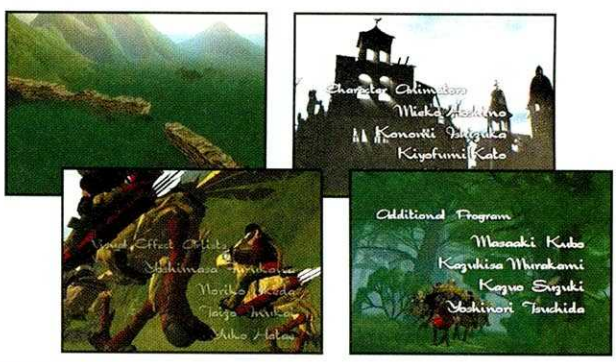
Final Fantasy Tactics heißt das Teil und soll ein Strategiespiel allererster Sahne sein. Allzuviel ist von der Backgroundstory noch nicht bekannt. Ein Königreich zerfällt im Krieg, und die Heldin des Games muß es schaffen, zwölf Zodiak Stones zu sammeln, um die Ordnung wieder herzustellen. Ziel ist es, die Heldenparty so aufzupeppen, daß die Figuren in der Klasse aufsteigen. FFT bietet hierbei weit mehr Möglichkeiten als andere Genrevertreter, weist es doch 400(!) Klassen mit je 20 Leveln auf. Die Figuren aus dem aktuellen Titel sind teilweise schon aus den alten Final Fantasy-Teilen bekannt. Im Gegensatz zu dem superaufwendigen FF VII, wo die Polygondarstellung gewählt wurde, kommt das Strategiespielpendant mit der Bitmapdarstellung aus, weshalb das Game wahrscheinlich auch auf einer CD Platz fand. Dafür ist, ähnlich wie bei Tobal No. 1, eine Demo-CD mit im Paket, die die Spiele Front Mission 2 und Front Mission Alternative sowie den Shooter Einhänder und das RPG Saga Frontier vorstellt.



Die Heldin erhält einen Level-Up

Vandal Fantasy?

Wer Final Fantasy Tactics das erste Mal anzockt, der wird sich unweigerlich an Vandal Hearts von Konami erinnert fühlen. Denn die beiden Games gleichen sich optisch wie das vielzitierte eine Ei dem anderen. So hat man dann selbst als Redakteur mit ungenügenden Japanischkenntnissen eine Chance mal in Japans neusten Straßenfeger reinzuspielen. Alle klassischen Optionen wie Magic oder Attack sind enthalten. Neu ist hierbei allerdings, daß man für besonders mächtige Zaubersprüche oder Waffen ein wenig Vorbereitungszeit braucht. Ist der Gegner clever, so nutzt er diese Chance zum Eliminieren des betreffenden Charakters. Der Punkt, auf dem die Spielfigur steht, ist von entscheidender Bedeutung für Angriffs- oder Abwehraktionen. So könnte man denken, daß sich Square nicht deutlich von seinen Konkurrenten abhebt, doch glaubt man den Veröffentlichungen über den hochkomplexen Plot und die mannigfaltigen Ausbaumöglichkeiten der Charaktere, so sollte man auf jeden Fall die nötige Kohle im Sparstrumpf haben, um die Amerika-Version, die im November erscheinen soll, erstehen zu können. Vermutlich in der Weihnachtsausgabe werden wir die neuste Perle aus der Edelsoftwareschmiede im Test haben. Spätestens dann werdet Ihr Genaueres erfahren.



in:former

Genre ..... Strategie
Spieler 1
Hersteller ..... Square Soft

Entwickler ..... Square Soft
Testmuster .. Fusion(02352/530008)
Release ..... November (USA)

R

One

„One"! Unter diesem ungewöhnlichen Namen veröffentlicht ASC demnächst sein neuestes Produkt. Die Macher von Perfect Weapon haben sich diesmal für ein klassisches Jump'n Shoot entschieden.



Von draußen nimmt Euch ein Hubschrauber unter schweren Beschuß

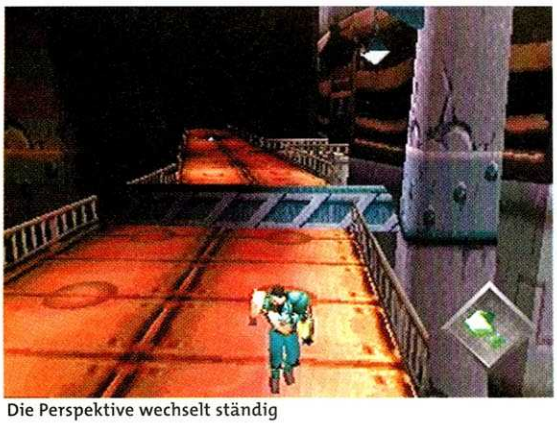


John kann buchstäblich den Boden unter den Füßen verlieren



Im Lagerraum wird mit roten Suchlasern auf Euch gezielt

One spielt 40 Jahre in der Zukunft. Der Held der Geschichte, John Cain, ist in einer, ihm irgendwie bekannten Welt gefangen. Sein linker Arm wurde zu gunsten eines bionischen Feuerarms entfernt. Nur ein Gefühl treibt den Sechs-Millionen-Dollar-Mann der Neuzeit: Wut! Aber genau diese Wut verhindert eben, daß sich John an seine Vergangenheit und seine ungewöhnliche Herkunft erinnert, weil sie ihn immer wieder in neue Probleme stürzt. Der Spieler muß nun einen Weg finden, dieses gefährliche Gefühl in steuerbare Bahnen zu leiten, um aus dieser obskuren Welt zu entfliehen und John Cain zu einem „normalen" Menschen zu machen.



Die Perspektive wechselt ständig



Oftmals liegen die Trümmer dem Helden ungünstig im Weg

One fantastic game?

Auf der E3 in Atlanta sorgte dieser Titel für einiges Aufsehen, besonders unter den Probotector-Fans. Genau in diese Nische zielt ASC nämlich mit seinem Titel ab. Was besonders beeindruckte, war vor allen Dingen die blitzsaubere Kameraführung: Während im Hintergrund die Gegner umfallen wie die Fliegen, scrollt die selbstführende Perspektive sanft um den rauchenden Kanonenarm des Pixel-Arnolds. Das Beste daran ist, daß in unseren Testsessions die Übersicht nie verloren ging, was mit einer genauen und direkten Steuerung verbunden, auf ein exzellentes Gameplay hoffen läßt. Wer will, kann sich, ähnlich wie bei Konamis Vorbild, zu zweit gleichzeitig auf die Monsterjagd begeben. Dabei ist nicht nur blindes Abballern gefragt, sondern auch präzise Sprünge und viel Geduld. Spürnasen können in den abwechslungsreichen Leveln noch leckere Extraguns wie Plasma Cannon, Flammen- oder Raketenwerfer entdecken. Da sich John einzig und allein von seiner Wut antreiben läßt, wurde von den Programmierern extra ein Rageometer entworfen, welches die Stärke der Figur und seiner Waffen in neuer Art und Weise bestimmt. Dies sind aber alles Firmeninfos, die in der Preview-Version noch nicht funktionierten. Genaueres werden wir Euch spätestens nach dem geplanten US-Release im November sagen können, wenn wir One in einem ausführlichen Review vorstellen.











in:former

Genre ..... Jump'n Shoot
Spieler 1-2
Hersteller ..... ASC

Entwickler ..... Visual Concepts
Testmuster ..... ASC
Release ..... November

Holger Gößmann

Rosco Mc Queen

Wer behauptet da, es seien schon alle Genres in der Videospielszene entdeckt worden? Rosco McQueen straft alle die Leute lügen, die bisher dieser Meinung waren. Bei der jüngsten Sony Europa-Entwicklung handelt es sich sozusagen um ein Jump'n Lösch.



Am Ende jeder Runde werden die geretteten Zivilisten und Objekte zusammengerechnet



Diesen Brandherd kann man nur mit Hilfe der Wasserbombe löschen



Mit der Wurfaxt trifft man auch weiter entfernte Gegner



Mit Hilfe des chemische Feuerlöschers stellen diese Flammen kein Problem mehr dar

Eines schönen Abends gondeln einige Pärchen gemütlich auf dem Stadtring Richtung Sonnenuntergang, als ein ihnen wohlbekanntes Martinshorn die kuschelige Zweisamkeit unterbricht. Es ist der Stadtbekannte Feuerkämpfer Rosco McQueen, dessen feuerrotes Cabriolet zum Einsatzort in die City schießt. Ein Wolkenkratzer, der mehrere Firmen beherbergt, wurde von Robotern in Brand gesetzt. Wild driftend kommt der Protagonist am Einsatzort an, schnappt sich seine Axt und seinen ständigen Begleiter Rosi und stürmt durch die Empfangshalle nach oben.

„Ich will Feuerwehrmann werden"

Diesen von Grisu dem kleinen Drachen geprägten Satz hörte man die Mitarbeiter der FUN GENERATION lauthals durch die endlosen Gänge der Redaktion rufen, kurz nachdem sie Rosco McQueen angezockt hatten. Das Game um den abgedrehen Löscher vom Dienst ist schon jetzt in die Most Wanted-Charts der Mannschaft aufgestiegen, obwohl die uns vorliegende Preview-Version noch mit vielen Bugs zu kämpfen hatte. Das erste Plus setzt die trottelig-niedliche Heldenfigur mit dem Unterkiefer, auf den selbst Michael Schumacher oder der Weltmeister im Maß-trinken stolz wären, könnte er doch das geliebte Glas nur



In der Wäscherei sind die Dampfstrahlen aus dem Wäschetrockner ein gefährliches Hindernis

unweit von der Biereinfüll-Öffnung abstellen. Dieser Anti-Held stapft nun durch eine absolut flüssige, schön gezeichnete 3D-Landschaft, die schon in dieser frühen Version keine Grafikfehler oder gar Pop-Ups aufwies. Dabei muß er von Robotern in Brand gesetzte Kisten löschen, sollte aber darüber seine Wasservorräte immer im Auge behalten. Glücklicherweise ist auch Roscos treue Feuerwehraxt mit von der Partie, damit kann man nämlich die mechanischen Feuerteufel ganz schnell in ihre Einzelteile zerlegen bzw. die Spints nach wertvollen Extras wie Löschwasser oder Wasserbomben unter-















Die Feuerwehrmedallie steht als Exit-Symbol



Das Instrument, mit dem man das Lodern für gewöhnlich erstickt, ist der gute alte Löschschlauch



Die Roboter versuchen zugleich, Rosco das Lebenslicht auszublasen und die Kisten in Brand zu stecken



In der Lobby des Hochhauses kann man die Spielstände laden





Auf entlegenen Plattformen finden sich oft üppige Extras



In den Spints finden sich versteckte Extras

Die Kameraführung ist sehr übersichtlich

suchen. In den Leveln befinden sich außerdem noch ein paar von den Flammen eingeschlossene Opfer, die Rosco mit Hilfe seines Beamgefährten Rosi aus der Gefahrenzone bringt. Leck geschlagene Dampfrohre oder Trockner machen dem Spieler zusätzlich das Leben schwer. Rosco McQueen ist in punkto Technik sicherlich ein beträchtlicher Fortschritt, ob allerdings auch das Gameplay überzeugen kann, verraten wir Euch im Review der nächsten Ausgabe.

in:former

Genre	Feuerwehrsimulation
Spieler	1
Hersteller	SCEE
Entwickler	SCEE
Testmuster	SCEE
Release	Oktober

MLC - Hard & Software
02841-94260
Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841 - 942623
Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 - 20.00 Uhr
Sa: 10.00 - 14.00 Uhr

- Playstation Top-Hit `s des Monats - Playstation Top-Hit `s des Monats -

V-RALLY
TOP HIT..... 82.95

LASER GUN
- Single Shot and Turbofire
- Auto Bullet Reload
- Special Fire
- Ergonomic Hand Grip
- Extra Long Wire
PREIS TIP.. 49.95

C&C Teil 2
RED ALERT
TOP HIT..... 99.95

- Playstation Games - Playstation Games - Playstation Games -

Syndicate Wars 84.95
Info-Hotline 0190-783342 Aktuelle News, Erscheinungstermine Harware Hotline * 2,40 DM/Min
84.95

Adidas Power S. Soccer Intern.	89.95	Independence Day	79.95	Psychic Force	99.95
Adventure of Lomax	84.95	Intern. Superstar Soccer Pro	94.95	Rage Racer	94.95
Agent Armstrong	84.95	Iron & Blood	84.95	Rally Cross	74.95
All Star Soccer	79.95	Jumping Flash 2	84.95	Rapid Racer	94.95
Battle Monsters	79.95	King of Fighters	77.95	Ray Storm	74.95
Broken Helix	99.95	King's Field	79.95	Ray Tracer	74.95
Carnage Heart	77.95	Krazy Ivan	84.95	Rebell Assault 2	94.95
Castlevania: The Bloodletting	94.95	Kumite: Fighter's Edge	94.95	Resident Evil	84.95
Chronicles of the sword	84.95	Legacy of Kain	89.95	Sentient	94.95
Command & Conquer	99.95	Lifeforce: Tenka	94.95	Sim City 2000	84.95
Conquest Earth	84.95	Lifie Big Adventure	82.95	Slayer AD&D	94.95
Contra: Legacy of War	94.95	Lost Vikings 2	84.95	Soul Blade (Edge)	94.95
Crash Bandicoot	99.95	Machine Hunter	84.95	Soviet Strike	82.95
Creation	79.95	Magic the Gathering	84.95	Speed King	94.95
Crow: City of Angels	84.95	Mass Destruction	79.95	Speedster	84.95
Crusader no remorse	82.95	Megaman X3	85.95	Spider	84.95
Crypt Killer	94.95	Micro Machines V3	94.95	Stadt der verl. Kinder	84.95
Dark Forces	89.95	Midnight Run	94.95	Suikoden	94.95
Darklight Conflict	79.95	Monster Truck	84.95	Super Puzzle Fighter 2	84.95
Descent 2	84.95	NBA In the Zone 2	94.95	Swagman	84.95
Destruction Derby 2	84.95	NBA Live 97	79.95	Syndicate Wars	84.95
Dragonheart: Fire & Steel	84.95	Need for Speed	49.95	Tekken 2 dt	99.95
Epidemic	79.95	Need for Speed 2	84.95	Ten Pin Alley	84.95
Excalibur 2555 A.D.	89.95	NHL Hockey 97	64.95	Test Drive Off Road	84.95
Exhumed	84.95	NHL Powerplay Hockey '96	79.95	Theme Park	79.95
FIFA 97	64.95	Overblood	84.95	Tomb Raider 2	84.95
Formular 1 '97	99.95	Pandemonium	79.95	Toshinden 3	74.95
G-Police	94.95	Parappa the Rappa	94.95	Twisted Metal II	84.95
Gex	84.95	PFA Soccer Manager	84.95	V-Rally	79.95
Hexen	85.95	Pinky and the Brain	94.95	Wing Commander IV	84.95
Hi-Octane	79.95	Porsche Challenge	79.95	Wing Over	84.95
Hyper Final Match Tennis	85.95	Power F1 (Lankhor)	84.95	WipEout 2097	89.95
Ian Livingston D.Dungeon	84.95	Projekt Overkill	84.95	Worms	44.95
		Psychic Detective	74.95	Xevios 3D	74.95

G-Police 94.95
Soul Blade 94.95
Rapid Racer 94.95
Formular 1 '97 99.95

Nintendo 64 Hardware - Nintendo 64 Hardware

Blast Dozer PREIS TIP: 119.95
Mario Kart dt. + N64 Joypad 129.95
5M Memory C. PREIS TIP: 74.95

N64 Super Pad	49.95
N64 Pad (Color)	54.95
Lenkrad + Pedale	149.95
Joypad Verlänger.	24.95
RF Modulator + Switch	44.95
N64 SVHS-Kabel	29.95
N64 Profes. AV-Kabel	24.95
N64 Antennenkabel	69.95
1Meg Memory Card	39.95
N64 Gamekiller Modul	89.95
Multinorm Adapter	79.95

- Playstation Hardware - Playstation Hardware

Multinorm Playstation
GER
JPN
USA
Barpreis: 369.95
oder: 12 x 39.-

Station Pad A/F 29.95
- 8 Fire Buttons
- Auto Fire Mode
- extra langes Kabel

Hyperblaster 69.95
Wertung Megafun Ausgabe 06/97: Sehr gut

1MB Memory Card PREIS TIP: 29.95
8MB Memory Card PREIS TIP: 64.95
32M Memory Card PREIS TIP: 99.95

Memory Card 24Meg	89.95
Org. Link Kabel	19.95
Org. HF-Adapter	49.95
Scart/RGB Kabel	19.95
Org. Controll Pad Sony	44.95
Org. Maus incl. Pad Sony	54.95
NeGcon Pad	79.95
Station Master Pad	39.95
Joypad Verlängerung	19.95
Mad Catz Lenkrad	139.95
PC-Link Paket	84.95
Tasche + Pad + MemCard	89.95
Gamebuster Mogell Modul	89.95
Gamekiller Mokelm., Junior	54.95

Multinorm Chip incl. farbiger Einbauanleitung 39.95

! PSX Umbau Aktion !
Der kompletteMultinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen. Also Konsole einschicken und 24Std. Geduld aufbringen... 59.95

Andreas Binzenhöfer

Hardcore 2

Eingefleischten PlayStation-Freaks dürfte Hardcore 4x4 noch ein Begriff sein. Mit ordentlich frisierten Geländewagen lieferte man sich schon damals heiße Querfeldeinrennen.



Realistische Unfälle sollen das Spiel spektakulärer gestalten



Destruction Derby für Arme?

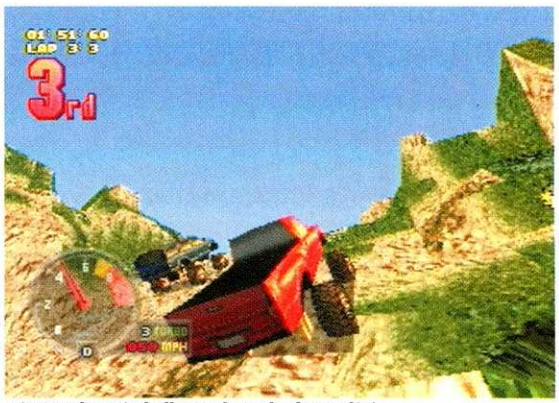


Eine Investition in neue Fahrzeugteile sollte gut überlegt sein



Vor jedem Rennen erscheint eine kleine Übersichtskarte

Momentan versucht ASC-Games, einen würdigen Nachfolger, der sich schon jetzt grafisch stark am ersten Teil orientiert, zu programmieren. Die Rennen werden in insgesamt acht verschiedenen Szenarien ausgetragen, darunter, Dumm und Dümmer-Fans wird's freuen, auch Aspen Colorado. Alles in allem werden die Strecken wieder ähnlich hügelig und holperig, wie schon im ersten Teil ausfallen und durch zahlreiche Sprungschanzen für spektakuläre Sprungeinlagen sorgen. Der Rennsportbegeisterte greift dazu auf einen von sechs Jeeps zurück, die sich in Sachen Geschwindigkeit, Traktion und Radaufhängung unterscheiden. Neben der atemberaubenden und hektischen Inboard-Kamera stehen noch zwei Außen- sowie die mittlerweile obligatorische Stoßstangen-Perspektive zur Auswahl. In einem Rennen erfahrene Preisgelder werden je nach Bedarf in neue Turbos, Karosserien, Motoren, Reifen oder Stoßdämpfer gesteckt. Hat man schließlich alle drei Schwierigkeitsstufen des Chanmpionship-Modus (Novice, Extreme und Pro) gemeistert, kann man immer noch im Time Trial auf Bestzeitenjagd gehen oder via Splitscreen gegen seine Mutter antreten.



Die Strecken sind alles andere als ebenerdig!


Der Zwei-Spieler-Modus bietet Action pur



Der Hintergrund erscheint leicht verschwommen

Do we need the hardcore?

Hardcore 2 lehnt sich zwar schon jetzt stark an seinem Vorgänger an, bietet jedoch auch erfrischende Details, wie etwa nützliche Turbos sowie drei Tages- und drei Nachtfahrt-Varianten. Mit passenden Rennkommentaren soll zusätzlich für die entsprechende Atmosphäre gesorgt werden; und dank der Möglichkeit Zwischenstände und Rekordzeiten mittels Memory Card abspeichern zu können, besteht sogar die Hoffnung auf versteckte Extras. Ob, und wenn ja wie sehr, Hardcore 2 aus dem Schatten seines Vorgängers treten wird, erfahren wir in einer der nächsten Ausgaben.

in:former

Genre .....Rennspiel
Spieler 1-2
Hersteller .....ASC

Entwickler .....Top Dog
Testmuster .....ASC
Release .....November

Machine Hunter

Abgedrehte Ballerspiele haben auf den Next Generation-Konsolen eine Renaissance erfahren.

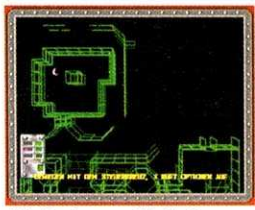
Ein weiterer Beleg hierfür ist Machine Hunter, das neueste Game von Eidos.



Manche Wand muß man durch pure Gewalt aus dem Weg räumen



Zwei Mechs stehen sich Auge in Auge gegenüber

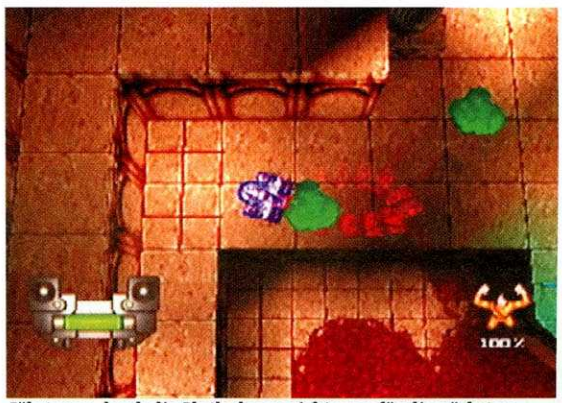


Die Karte vermittelt einen Überblick über den Level



Wird man seines Mechs entledigt, läuft man wieder als Homo Sapiens durch die Stages

Schauplatz dieses Schlachtfestes ist der Mars, auf dem die Menschen, nachdem die gesamten Rohstoffvorräte des Heimatplaneten Erde erschöpft waren, Stollen errichten ließen, um dort die notwendigen Energiereserven abzubauen. Für diese Arbeit wurden Roboter gebaut, die mit minimaler Intelligenz versehen wurden, damit die nötige Flexibilität ohne zusätzlichen menschlichen Einsatz erreicht wurde. Eines Tages jedoch werden die Kolonien von den wie üblich obermiesen Aliens überfallen. Diese programmieren die grundfriedlichen Arbeitssklaven zu richtigen Kampfrobotern um und errichten zuguterletzt auch noch eine eigene Roboterfabrik. Doch auf der Erde setzte man in Windeseile eine Spezialtruppe namens Machine Hunter ein, die sich der Sache annehmen sollte. Diese Gruppe entwickelte einen Spezialanzug, der es seinem Träger ermöglicht, einen Arbeitsdroiden nach seinem Abschalten körperlich und geistig zu beherrschen. Und Du bist der Glückliche, der diesen Prototyp von Wunderanzug im Selbstversuch auf dem Mars testen darf.



Fährt man durch die Blutlache, so zieht man für die nächsten paar Meter eine Spur hinter sich her



Vor dem Missionsstart erfolgt eine genaue Einsatzbesprechung

Aliengemetzel

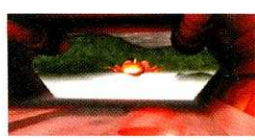
So wird der Spieler mit zwei lausigen Handfeuerwaffen auf dem roten Planeten abgesetzt, wo er genauere Instruktionen über die verschiedenen Einsätze erhält. Denn in jedem Stollen gibt es andere Ziele zu erfüllen, andere Monster zu grillen und andere Geiseln zu befreien. Hilfreich sind dabei die verschiedenen Arten der Roboter, die irgendwo in den Stollen herumkriechen. Nachdem man sie durch eine gezielte Feuersalve niedergestreckt hat, kann man die mechanischen Gesellen mitsamt ihren Fähigkeiten - sprich Schnelligkeit, Feuerkraft oder ähnliches - zum Einsatz gegen die Außerirdischen heranziehen. Die verschiedenen Ebenen eines Levels sind durch Aufzüge oder Warppunkte miteinander verbunden. Durch geschickten Einsatz dieser beiden Komponenten muß man versuchen, in das Herz des Levels vorzudringen und anschließend möglichst schnell die Socken scharf zu machen, um den Ausgang zu suchen. Schon in der Preview-Version waren die Stages äußerst komplex und knifflig. Ob sich der positive erste Eindruck bis in die Endfassung retten konnte, erfahrt Ihr vermutlich schon in der nächsten Ausgabe, wenn wir das Game im Review vorstellen.















in:former

Genre .....Shoot'em Up
Spieler 1-2
Hersteller .....Eidos

Entwickler ..Eurocom Ent. Software
Testmuster .....Eidos
Release .....August

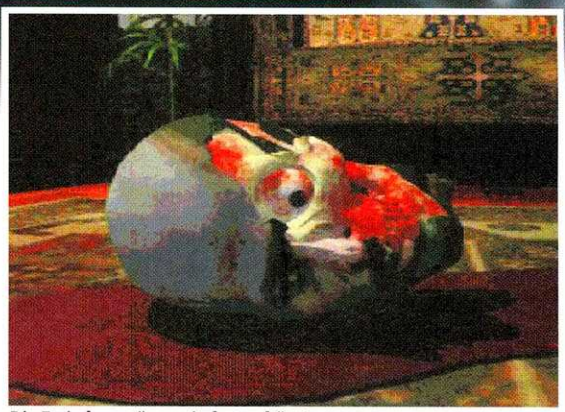
Holger Gößmann

Resident Evil Directors Cut

Resident Evil hat die Spielernation bewegt wie kein anderes Spiel. Ganze Fanclubs der Splatterorgie fanden sich, unglaublich schwere Cheats wurden bis zum Erbrechen in das Joypad gehämmert, und das Warten auf den zweiten Teil wurde schier unerträglich.



Dank genauerer Waffen, ist das Abschießen auf großer Distanz kein Problem mehr



Die Zwischenspänne sind ungekürzt

Um eben dieses Warten zu verkürzen, bringt Capcom in den Wintermonaten ein Remake des Klassiker heraus.

Das Abenteuer der S.T.A.R.S.-Einheit Alpha um den Einsatz in Raccoon dürfte mittlerweile jedem bekannt sein. Seit die deutsche Version vor gut einem Jahr in Deutschland erschien, kamen jedenfalls so viele Leserbriefe zu diesem Thema in der Redaktion an, daß man diesen Eindruck zwangsläufig gewinnen mußte. Das Team um Jill Valentine und Chris Redfield bricht jedenfalls im November zu seinem eineinhalbten Abenteuer auf. Ähnlich wie bei besonders erfolgreichen oder besonders grusligen Filmen hat man sich jetzt auch in der Softwareindustrie dazu durchgerungen, eine Directors Cut-Version herauszubringen. Natürlich fragt sich jetzt eine ganze Fangemeinde: „Lohnt sich das Teil, oder zahl' ich mal wieder 'nen Blauen für die leicht aufgebrühte Version, die schon seit Monaten bei mir im Regal steht?" Nun, um just diese Frage schon weitestgehend zu beantworten, haben wir alle bis dato bekannte Info zusammengetragen und sind zu dem Ergebnis gekommen, daß Resident Evil Directors Cut ein mehr als interessanter Titel werden könnte.





Neue Kameraperspektiven sollen das Game interessant machen



Die Grafik wurde leicht verbessert



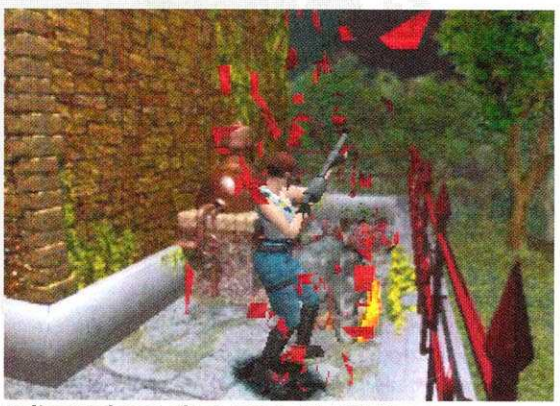
In den verwinkelten Gängen des Hauses kommen die neuen Waffen besonders gut

The Latest

Wie schon mehrfach bekanntgegeben, werden drei Vollversionen auf dieser Schwarz-CD zu finden sein. Im Beginner-Modus haben auch die Einsteiger bei dem sonst harten Spiel eine Chance. Zusätzlich befindet sich aber auch die ganz normale deutsche Version mit auf dem Datenträger. Doch die wahren Freaks interessiert eh nur der Directors Cut. Folgende Neuerungen sollen diesen zum Pflichtkauf aller Gruselfans werden lassen: ungeschnittener Vorspann in verbesserter Bildqualität, neue Zwischenspänne, völlig neue Räume, veränderte Kameraperspektiven, neue Plazierung der Items und Gegner, neue Schnellfeuerwaffen sowie jederzeit wechselbare Outfits. Es handelt sich



Natürlich wurden die alten Qualitäten des Games beibehalten



In dieser Sackgasse gibt es extrem viele Heilpflanzen

also nicht um ein schnelles „Ich mach noch ein bißchen Kohle ohne viel Aufwand"-Projekt, sondern vielmehr um ein wirklich lohnenswertes Remake des Klassikers, das durch die beigefügte Demo-CD sicherlich noch an Reiz gewinnt. Hier wird der zweite Teil von Capcoms Meisterwerk in einem ausführlichen, spielbaren Demo vorgestellt. Mit dem Charakter Leon kann man dabei 15 Minuten lang den potentiellen Megaseller anspielen.





Von Krähen zerhackt: kein besonders schöner Anblick





In der Umkleidekammer

Satte 20 Räume hat das Programm zu bieten. Diese werden aber nur die Besten der Resident Evil-Fangemeinde zu Gesicht bekommen, da es sehr schwer sein soll, in alle Räume einen Blick werfen zu können. Genauere Infos über diesen Titel erhaltet Ihr in der nächsten Ausgabe. Wir bleiben für Euch am Ball.



Jills neues Outfit

in:former

Genre .....Action-Adventure
Spieler 1
Hersteller .....Virgin
Entwickler .....Capcom
Testmuster .....Virgin
Release .....November

Saturn • Playstation • Gameverleih Keine EA-Titel
Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

Dinkie Dino Tamagotchi 29.90

An- & Verkauf
Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise
Importspiele Hier!

Sony Playstation

Battlestation	Dt	89
Bushido Blade	Jp	139
Contra Legacy of War	Dt	89
Crypt Killer	Dt	94
Excalibur	Dt	99
Exhumed	Dt	89
Final Fantasy Tactics	JP	aufAnfr.
FIFA Soccer 97	Dt	79
Herc`s	US	119
Hexen	Dt	94
Legacy of Kain	Dt	89
Lethal Enforcers 1+2	Dt	99
Maas Destruction	Dt	89
Monster Trucks	Dt	109*
Micro Machines V	Dt	99
Magic the Gatering	**Dt**	**89**
MDK	US	119
Mechwarrior 2	Dt	94
Nascar Racing 96	Dt	94
Need for Speed 2	Dt	89
NHL Hockey 97	Dt	79
Overblood US/Dt	119	89
Porsche Challenge	Dt	89*
Panzer General 2	Dt	94
Rage Racer	Dt	89*
Rebel Assault 2	Dt	94
Saga Frontier	JP	189
Soul Blade Dt/US	109	109*
Streetfighter EX	**JP**	**169**
Suikoden	Dt	94
Syndicate Wars	Dt	89
Speedster	Dt	89
Sentient	Dt	109*
Superstar Soccer Pro	Dt	99
Time Crisis + Gun	JP	179
Transport Tycoon	Dt	94
Wargods	US	119
Rally Cross	Dt	89
Tenka US/Dt	119	99
Tobal Nr. 2	JP	139
V-Rally	Dt	89
Vandal Hearts	Dt	99
Virtual Pool	Dt	89
Wild Arms	US	119
Wing Commander 4	Dt	89
SONY-PSX+Tasche	Dt	299
Lenkrad mit Gasbremse	Dt	139
Analog Pad Dt/JP	59*	119
Memory Card	Dt	39
Control Pad	ab	29

Nintendo 64

Konsole+Spiel	Dt	379
Konsole	**JP**	**379**
Action Replay	**Dt**	**79**
Antennenkabel	Dt	49

Importspielprobleme?
ADAPTER N64 49.-
Sony-Umbau zum Multigerät in 24 h nur 79.90
Umbauchip PSX 39.90

Blast Corps	US	179
Dark Rift	US	179
D...	US	179
FIFA Soccer 97	**Dt**	**119***
Golden Eye	**US**	**179**
Hexen	**US**	**179**
Human GP F1	**JP**	**199**
Memory Card	ab	39
Mario Kart	Dt	99*
Multiracing Championchip	US	179
NBA Hang Time	Dt	139
Pad Color	Dt	59
Rev Limit	JP	189
Star Fox US/JP		99*
Waverace	Dt	99
Wild Choppers	US	179
Turok	Pal	149
War Gods	US	179

Superstarsoccer 64 149.-

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch
Ladenpreise können abweichen! *Versandkostenfreier Versand

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Seegefelder Str.75
nahe Rathaus
Verkauf & Verleih

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z
Verkauf & Verleih

PRENZ'L BERG
Danziger Straße 124
Hans-Otto-Str. 28
2x

Andreas Binzenhöfer >> Philipp Noack

Multi Racing Championship

>Rand-Notiz

Die ersten beiden Kurse gewinnt man am schnellsten mit einem Off Roader, der letzte Kurs bleibt Euch überlassen. Um einen Blitz-Start hinzulegen, spielt Ihr mit dem Gas und gebt exakt beim Start Vollgas. Es lohnt sich durchaus das Set Up zu verändern, wobei man ruhig einige Zeit auf die Konfiguration des Analog-Sticks verschwenden sollte.



Fun Generation - Back in Business



Bei den meisten Gabelungen geht's extrem eng zu



Abkürzungen erleichtern einem das Leben



Der Vorsprung des Vordermanns wird angezeigt



Die verschiedenen Fahrbahnbeläge haben extreme Auswirkungen auf das Fahrverhalten



Der Nintendo-typische Nebeleffekt

Die Entwickler-Firma Genki dürfte bisher wahrscheinlich nur PlayStation-Freaks als Programmierer-Team der Kileak the Blood-Serie ein Begriff sein. Mit Multi Racing Championship gibt besagte Truppe nun als einer der ersten Dritthersteller ihr N64- und gleichzeitig auch ihr Rennspiel-Debüt. Wie man sich dank des Wörtchens „Multi" im Titel des Spiels schon denken kann, handelt es sich um eine Art Genre-Mix. Die Strecken sind folglich eine Kombination aus Asphaltabschnitten und extremen Geländestücken. Je nach Fahrstil und Vorliebe darf der Rennsportfreund auf eines von acht Vehikeln zurückgreifen. Die Palette reicht dabei vom straßentauglichen Alfa Romeo bis hin zum geländegängigen Allrad-Jeep. Je nach dem für welche Strecke und Route man sich entschieden hat, lassen sich Bremsen, Radaufhängung, Übersetzung und etliche aerodynamische Komponenten perfekt an die gegebenen Verhältnisse anpassen. Um auch eine optimale Steuerung gewährleisten zu können, besteht die Option, den einzigen Kontakt zur Fahrbahn, nämlich die Reifen, auszutauschen. Das erstaunlichste an der Sache ist, daß verschiedene Autos bzw. Set-Ups auch tatsächlich enormen Einfluß auf das Fahrverhalten der Rennwagen haben. Wer z.B. glaubt, mit einem Opel Tourenwagen durch eine Schneepassage abkürzen zu können, der wird schnell merken, daß ihn so selbst seine Oma auf dem Fahrrad im Telekom-Trikot überho-



In Downtown sollte man den exakten Streckenverlauf kennen



Perfekt den Scheitelpunkt erwischt



90°-Kurven nimmt man am besten im Drift

len kann. Damit wären wir auch schon bei einem der wichtigsten Aspekte der Rennstrecken. Jeder Kurs spaltet sich gewissermaßen mehrmals in einen Asphalt- und einen Off-Road-Teil auf, wobei letzterer im allgemeinen kürzer, dafür aber etwas langsamer ist. Auf diese Art und Weise ist also die Möglichkeit gegeben, mit unterschiedlichen Fahrzeugarten spannungsgeladene und faire Rennen zu bestreiten.



Die Wagen heben auch mal ab



Weggabelungen sind mit entsprechenden Pfeilen gekennzeichnet



Der Zwei-Spieler-Modus wird im Splitscreen ausgetragen

It´s Racing Time

Den Kern des Spieles bildet sicherlich der Championship-Modus, in dem man sich zunächst für einen der acht Sportwagen entscheidet, diesen entsprechend konfiguriert und anschließend gegen neun muntere Gegnerlein antritt, von denen allerdings immer nur drei gleichzeitig zu sehen sind, damit mit einer Framerate von 30 fps permanent flüssige Grafik geliefert werden kann. Hat man die drei anfänglichen Strecken gewonnen, bekommt man diese als Belohnung in gespiegelten Versionen spendiert. Wenn man allerdings nicht zum Siegertyp geboren ist, keine Ambitionen hat einer zu werden oder einfach keine entsprechenden Cheats zur Verfügung hat, testet man sich einfach im Time Trial (incl. Ghost-Car) fit oder fährt jeden Abend eine letzte Runde Free Run, bevor man ins Bett geht. Da in unserer Zivilisation angeblich noch zwischenmenschlicher Kontakt bestehen soll, trumpft das Modul mit einem Zwei-Spieler-Modus auf, der sich durchaus sehen lassen kann. Dank eines kleinen Tricks (am rechten Rand befindet sich ein schwarzer Balken, der die Spieler mit Informationen überhäuft und dabei (zufällig) einen Teil des Sichtfeldes überdeckt) läuft dieser ebenfalls mit 30 fps extrem flüssig und detailliert, wie man es eben von einer 64-Bit Konsole erwartet. Politessen und Bill Gates, also Menschen die keine Freunde haben, finden ihren Trost im Match Race, bei dem der Spieler gegen besonders schwere Rivalen (Devil, God) antritt und mit zwei Extra-Wagen entsprechend entlohnt wird.

Ich hab' noch lange nicht genug!

Das Warten auf ein vernünftiges (realistisches) Rennspiel für das Nintendo 64 scheint ein Ende zu haben. Multi Racing Championship bietet eine Optik, die im Pixelnirvana ihresgleichen sucht. Das mag zum einem am Nintendo-typischen Verwischeffekt liegen, der dafür sorgt, daß der sogenannte Pop Up-Effekt zum Fremdwort wird, zum anderen aber sicherlich auch an der Erfahrung der Firma Genki. Bemerkenswerterweise läßt sich MRC mit dem Standard Analog-Stick sehr kontrolliert steuern. Mit etwas Übung sind Drifts und entsprechende Gegenlenkaktionen kein Thema mehr, womit die Freude am Spiel gesichert wäre. Die Realisierung der Wagenvibrationen mittels des Jolt Paks ist ebenfalls gut gelungen und bietet eine nette Ergänzung zum Spiel. Besonders erfreulich ist auch der Zwei-Spieler-Modus, der zwar mit etwas verkleinerten Bildschirmhälften auskommen muß, dafür aber einen entsprechenden technischen Standard bieten kann. Einige Kritikpunkte verbleiben trotz allem. Drei Strecken sind im allgemeinen leider etwas zu wenig und bei einem (Halb-) Rallye-Spiel könnte man zudem erwarten, daß die Wagen nach Kollisionen zumindest kleinere Blechschäden davontragen. Dennoch ist Multi Racing Championship (auch aufgrund mangelnder Konkurrenz) allen Rennspielern da draußen wärmstens zu empfehlen.



Diese Checkpoints müssen innerhalb eines Zeitlimits erreicht werden



Der Zwei-Spieler-Modus erhöht den Spielspaß



Die Inboard-Perspektive ist mit einem Rückspiegel versehe



Solche Sprunghügel sind keine Seltenheit



Die Pfeile zeigen die Art der folgenden Kurve an

IMPORT



in:former

System:	Nintendo 64
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Level:	6
Besonderheiten:	Controller Pak, Rumble Pak
Hersteller:	Imagineer
Entwickler:	Genki
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	JP-Import
Ca. Preis:	169,-

8 von 10

Grafik	9
Sound	7
Gameplay	8

Philipp Noack >> Andreas Binzenhöfer

Hexen 64

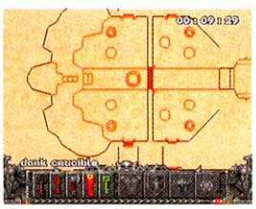
>Rand-Notiz

Die einsteigerfreundlichste Figur ist sicherlich der Fighter. Er verträgt am meisten und teilt (zumindest am Anfang) am härtesten aus. Um die eigene Lebensenergie zu schonen, sollte man die „Quick-In-And-Quick-Out"-Technik benutzen, d.h., man versetzt dem Gegner einen Streich und geht dann rasch einen Schritt zurück.


Übersicht, wo bist du?


Überraschung! Wie beim Vorbild weiß man nie, was sich hinter der nächsten Ecke verbirgt


Das Schwert der Vergeltung...


Damit Ihr Euch einen Überblick über den letzten Level verschaffen könnt


Schon zu zweit steigt die Motivationskurve, aber zu viert....ist der Bildschirm einfach zu klein


Dieser Bursche ist ein extrem harter Brocken


Leider lassen beim Näherkommen die Details etwas zu wünschen übrig

Es scheint seit nunmehr längerer Zeit einen für den Vollblut-Videospieler gar nicht hübschen Trend zu geben. „Konvertieren wir mal einfach den ganzen PC-Schrott; was sich da verkaufen ließ, wird auch auf der Konsole ein Publikum finden..." Nein! Der Geschmack eines echten Nintendo-Cracks war schon immer ein anderer als der eines aufrüstwütigen Microsoft-Jüngers. Hexen macht hier insofern eine Ausnahme, als daß es kein schlechter PC-Titel war. Ravens Entwicklungsgeschichte reicht bis ins Jahr 1988 zurück, als man Black Crypt für den Amiga programmierte (übrigens auch ein 3D-Dungeon-Game). Später kamen dann Heretic und - der Kreis schließt sich - Hexen für die IBM-Kompatiblen.

Unmittelbar vor dem Einstieg ins mittelalterliche Geschehen muß man sich für eine Figur entscheiden. Bereits hier werden die Weichen für das gesamte restliche Spiel nachhaltig gestellt. Der Metzgernatur empfiehlt sich der Fighter, er ist schneller und wesentlich stärker als die zwei weiteren Alternativen, dafür nahkampfabhängig und magisch völlig unbedarft. Keine drei Sekunden würde der Magician im Infight überleben, es kann sich im Gegenzug aus der Ferne wehren und später gar schweben. Die goldene Mitte repräsentiert der Cleric, er versteht von der Zauberkunst etwa genausoviel wie vom Schlachterhandwerk. Hat man sich für einen der drei entschieden, beginnt ein erbitterter Feldzug gegen eine übermächtig erscheinende Armee der Finsternis. Aus der Ego-Perspektive wird das riesige Terrain nach versteckten Items, Schaltern oder Waffen abgegrast. Hin und wieder stößt man dabei sogar auf ein Rätsel...

Just another DXXX

Die Rezeptur ist simpel: Man nehme eine bewährte 3D-Engine von id software, ein bißchen Herr der Ringe-Flair (Tolkien wird sich im Grabe umdrehen), einige eher anspruchslose Schalter-Umlege-Puzzle, und fertig ist der (hoffentlich) schmackhafte DXXX-Klon. Wenn das Ganze dann jedoch derartig schlampig umgesetzt wird, regt sich rasch der Groll gegen den anscheinend nur auf den Umsatz schielenden Publisher. Daß auch der noch so toll angepriesene Vier-Spieler-Gleichzeitig-Death-Match-Modus wegen völliger optischer Unzulänglichkeit in die Hose gegangen ist, wundert da nicht mehr. Mag sein, daß das Produkt auf den 32-Bit-Systemen noch zu ertragen war, auf dem Nintendo 64 kann eigentlich nur davon abgeraten werden. Wer 3D-Action sucht, bekommt bei Turok oder Doom 64 ein wesentlich besseres Preis-Leistungsverhältnis.



in:formen

System:	Nintendo 64
Genre:	3D-Action
Spieler:	1-4
Level:	31
Besonderheiten:	Controller Pak
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	Software Creations
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	US-Import
Ca. Preis:	169,- DM



5 von 10

Grafik	5
Sound	5
Gameplay	6

Dark Rift



Jeder Charakter kann auch einen Energiestrahl abfeuern



Sonorks Gehilfin Demonica liegt am Boden



Die Waffen ziehen auch bei Dark Rift den obligatorischen Schweif


„Wer hat mich Babe genannt?"



Morphix: Der kleine Bruder von Soul Edge?


Bei den Special-Moves wird die Perspektive gewechselt



Das war aber nicht die feine englische Art



Eve beherrscht die hohe Kunst des Fechtens



Bei Dark Rift fließt kein Blut - Treffer werden mit Lichtblitzen angezeigt

Im Universum ist einiges schief gelaufen. Ein „Master Key", der geschmiedet wurde, um alle Geheimnisse und Kräfte zu sichern, die der Kosmos so zu bieten hat, wurde zerlegt und schön gerecht in den unendlichen Weiten verteilt. Die Dimensionen, in denen die Schlüsselteile liegen, können nur durch bestimmte Portale, sogenannte „Dark Rifts", betreten werden. Der böse Herrscher Sonork Nezom hält nun einen dieser Teile in Händen. Um einen zweiten Teil zu erlangen, richtet er ein Tournament aus, um den Halter des begehrten Schließgerätes zu sich zu locken. Als Preis für den Sieger winkt sein Stückchen des Master Keys. Alles klar!?

Nachdem Ihr die wirre Vorgeschichte zwei- bis dreimal durchgelesen habt, könnt Ihr einen von acht Kämpfern wählen und in den Ring steigen, um Sonork den Schlüssel aus der Hand zu kloppen. Die Charaktere reichen von dem menschlichen Marine-Soldaten Aaron über die Fechtkünstlerin Eve bis hin zu dem schimmernden Morphix, der keine feste Struktur hat. Neben dem obligatorischen Zwei-Spieler-Modus bietet Dark Rift auch einen Practice-Mode, in dem Ihr den richtigen Umgang mit den einzelnen Recken trainieren könnt.

Dark Edge oder Soul Rift?!?



Hm, ob Obi-Wan wohl weiß, daß Eve sein Lichtschwert geklaut hat...

Combos, Special Moves und Body Slams gehören genauso zum kämpferischen Potential wie das Ausweichen in die Tiefe. Drei der C-Buttons des Controllers werden für Schläge und Tritte, der vierte zum Blocken benutzt.

Wenn man jetzt noch bemerkt, daß jede Figur eine Waffe in Händen hält, wird es denjenigen von Euch, die auch eine PlayStation besitzen, äußerst bekannt vorkommen. Richtig! Die Entwickler von Dark Rift haben sich sichtlich an dem Erfolgstitel Soul Edge von Namco orientiert. Sogar Morphix sieht aus wie der kleine Bruder des Namcoschen Endgegners.

Etwas enttäuschend hingegen ist die grafische Aufmachung. Die einzelnen Kämpfer sind zwar sehr schön animiert, aber die aufgeklebten 2D-Hintergründe, die sich mitdrehen, sind einer 64-Bit Konsole nicht gerade würdig. Auch die Musik sollte man besser ganz schnel runterpegeln, da das stupide Gewummer einem ziemlich schnell auf die Nerven geht. Apropos Nerven. Man braucht eine ganze Menge Durchhaltevermögen, um sich bis Sonork (Ihr wißt schon, der mit dem Schlüsselteil) vorzuprügeln, da der Schwierigkeitsgrad nicht von Pappe ist. Dennoch ist Dark Rift alles in allem grundsolider 3D-Prügler, der zwar nicht vom Hocker reißt, aber kampfwütigen N64-Besitzern sicherlich Freude machen wird.



in:former

System:	Nintendo 64
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	8
Besonderheiten:	keine
Hersteller:	Vic Tokai
Entwickler:	Kronos
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	US-Import
Ca. Preis:	169,- DM

7 von 10

Grafik	6
Sound	6
Gameplay	7

Markus Appel << Holger Gößmann

Mischief Makers

>Rand-Notiz

Das größte Problem beim vorliegenden Modul dürfte wohl die Sprachbarriere sein, da Ihr meist nur durch Ausprobieren die Euch gestellten Rätsel lösen könnt. Wichtig hierbei ist, trotzdem mit allen Leuten zu sprechen, indem Ihr an Sprites mit einer Sprechblase den L- und R-Button gleichzeitig drückt. Achtet bei den folgenden Erklärungen auf angezeigte Tastenkombinationen, so daß Euch das Ausprobieren im folgenden Spielgeschehen etwas leichter fällt.



Wenn nur jede Runde so bunt wäre ...



In so einer Urne werden Gegenstände aufbewahrt



Mit diesem Endgegener werdet Ihr schnell fertig, sofern Ihr seine Faust erwischt und sie ihm gegen seine Birne schleudert



Gelegentlich können im Spiel Waffen gefunden und zweckgemäß benutzt werden

Als ein lineares 2D-Jump´n Run entpuppt sich Mischief Makers, das in Japan unter dem Titel Go Go Troublemaker erschienen ist. Mit der grünhaarigen Heldin und deren außerirdischen Begleitung stoppt Ihr eine kriegerische Auseinandersetzung auf einem fernen Planeten.

Irgendwo in den Weiten des Alls rotiert ein kleiner Planet samt Satellit um sein Zentralgestirn. Alles scheint dort friedlich zu sein, bis zu jenem schicksalhaften Tag, als dort eine Art Bürgerkrieg ausbricht, angezettelt von einem weiteren Fiesling des Jump´n Run-Imperiums. Die unterdrückte Bevölkerungsschicht sendet sofort eine Hilfebotschaft in die Weiten des Raums, bis diese Nachricht schließlich bei dem Robotermädchen Marina auf der Erde ankommt. Als sie erfährt, daß bei dieser Aktion auch noch ihr Erfinder entführt wurde, macht sie sich schnell auf den Weg, um anfangs ihren Schöpfer zu befreien, später dann um dem Bösewicht ein für alle Mal das Licht auszublasen. Nein, hier handelt es sich nicht etwa um eine weitere Star Wars-Episode made in Nippon, sondern um Mischief Makers, dem ersten reinrassigen 2D-Jump´n Run für das Nintendo 64. In fünf Welten zu je 10 bis 12 Runden müßt Ihr nebst Plattform-Gehüpfe auch mit freundlich gesonnenen Sprites reden, kleinere Rätsel lösen und gegen diverse Feinde antreten. Um in den teils kurzen, teils langen Leveln des Spiels zurechtzukommen, steht Marina ein permanenter Raketenrucksack permanent zur Verfügung, dessen kurze und kontrollierte Feuerstöße das Robotermädchen in alle vier Himmelsrichtungen bewegen. Zusätzlich kann alles, was nicht niet- und nagelfest ist aufgehoben werden, einschließlich der Gegner, und effektvoll als Wurfgeschoß verwendet werden. Zusätzlich sind in den Runden verschiedenfarbige Kugeln verstreut, an denen sich unsere Heldin festhalten kann dienen oder die als Schalter fungieren. Durch diese können auch höher gelegene Plattformen erreicht werden. Schauplätze des Geschehens sind unter anderem knallbunte Wiesen, triste Höhlen oder schneebedeckte Hügelketten.



Diverse Kugeln dienen als Schalter: hier wird der gesamte Bildschirm gedreht und eine gesprengte Wand wieder aufgebaut

Solide Jump´n Run-Kost

Viele innovative Ideen sind in Treasures´ Mischief Makers leider nicht vorhanden, zu viele Elemente wurden aus vergangenen 16-Bit-Titeln einfach übernommen und kein bischen erweitert. Auch grafisch ähnelt das N64-Spiel eher einem 16-Bitter, wobei ich auf solchen Plattformen auch schon besseres begutachten konnte. Ähnlich verhält es sich auch mit der musikalischen Untermalung, die als Dahindudelei weder stört noch besonders aufregend ist. Trotzdem macht das Produkt ordentlich Spaß, vor allem durch die gelungene Kombination aus Jump´n Run- und Rätselelementen. Letztere können aber Aufgrund der Sprachbarriere auch für einigen Frust sorgen, da der nicht Japanisch-gewandte Spieler nunmal einfach nicht weiß, was als nächstes von ihm verlangt wird. Interessierten rate ich daher, auf die amerikanische Version des Importmoduls zu warten, da Euch hier einiger Ärger erspart bleiben kann.



in:formen

System:	Nintendo 64
Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Level:	60
Besonderheiten:	Memory Pak
Hersteller:	Enix
Entwickler:	Treasure
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	JP Import
Ca. Preis:	179,- DM



6 von 10

Grafik	5
Sound	5
Gameplay	6


ODDWORLD
ABE'S
ODDYSEE
Game
of the month!
RUPTURE FARMS

Oddworld - Abe's Oddysee

Interview mit den Machern auf Seite 72

>Rand-Notiz

Versucht am Anfang, mit der Steuerung herumzuexperimentieren, weil Abe immer etwas weiter rennt, als man zuerst vermutet. Prägt Euch den Absprung-Punkt ein, so daß Ihr in zeitkritischen Situationen nicht in den Abgrund stürzt. Wenn Ihr in den nächsten Raum geht, lauft langsam, um nicht in eine Falle hineinzurennen. Gegner lassen sich oft nicht durch einen Trick, sondern nur durch schnelleres Rennen überlisten. Sobald Ihr Elum, das Reittier, besitzt, solltet Ihr keinen Sprung mehr ohne es wagen, da er viel weitere Sätze vollführen kann als Abe. Paßt auf, daß Euch Elum nicht hinterherläuft, weil es Euch durch sein Trampeln verrät.



Mit diesen Aufzügen gelangt Abe auf entlegene Plattformen über und unter sich



Durch diese Warp-Zones beamt sich Abe an andere Orte



Benutzt diese Hebel immer wenn Ihr sie seht. Vergewissert Euch aber, daß Ihr nicht auf einer Falltüre steht



Diese Zünder sind nur durch exaktes Timing zu entschärfen











Abe und seine Artgenossen, die Mudokons, leben auf einem Planeten , der von Molock und seinem Gefolge, den Sligs, unterjocht wird. Hier arbeitet er in einer riesigen, fleischverarbeitenden Fabrik namens RaptureFarms. Es hört sich eigenartig an, aber Abe ist tatsächlich mit seinem einfachen Dasein und seiner Tätigkeit als Lagerarbeiter rundum zufrieden. Er würde sogar bei der Arbeit pfeifen, hätte man ihm nicht die Lippen zugenäht. Eines schrecklichen Tages wird diese vermeintlich heile Welt plötzlich und ohne Vorwarnung zerstört. Abe stößt völlig unverhofft bei einem seiner Rundgänge auf ein schreckliches Geheimnis. Er beobachtet, wie die Firmenleitung bei einem Meeting beschließt die finanziellen Löcher der kränkelnden Fabrik mit der Herstellung und dem Verkauf eines neuartigen Rezeptes zu stopfen. Man plant, ein Produkt herzustellen, das aus dem Fleisch der Mudokons bestehen soll. Abe ist fest entschlossen, diesem Massaker vorzeitig ein Ende zu setzen. Er flieht und versucht, so viele Artgenossen wie möglich zu befreien. Auf dem Weg in die Freiheit lernt er einen alten Schamanen kennen, der ihm die Nähte aus seinen Lippen entfernt und ihn lehrt, nicht nur zu Murmeln, sondern auch zu sprechen und zu pfeifen. Er beginnt zu begreifen, wie wertvoll diese Fähigkeiten für die Rettung seines Volkes sind. Er begibt sich auf einen langen und beschwerlichen Weg, nur in der Begleitung von Elum, seinem treuen Reittier. Es gilt, seine natürlichen Feinde, die Scrabs, die Paramites und die Meeches zu besiegen und die tödlichen Fallen und Puzzle der drei Tempel von Hope zu lösen, um später zurückzukehren und dem Grauen in RaptureFarms ein Ende zu setzen.

Technische Hintergründe

Das Game sprüht einerseits vor ideenreichem Spielwitz und entwickelt im nächsten Moment eine abgrundtiefe morbide Stimmung. Abe wandert zuerst durch die grausame Fleischfabrik, gelangt von hier aus auf freies Land und stiehlt sich durch die Dunkelheit. Auch hier findet er noch andere geheime Hintereingänge in die Fleischfabrik, in der er weitere Artgenossen rettet. Später trifft er sogar einige freilebende Mudokons und erreicht deren Ansiedlung. Weiter besucht er zwei Tempel, in denen er Geheimnisse lüften muß, um seinen Weg fortzusetzen. Die Rätsel sind knackig und basieren auf einfallsreichen Ideen. Im Laufe des Spiels ergründet Abe immer mehr seine vormals verkümmerten Fähigkeiten, die Ihr im Fortgang geschickt einsetzen müßt. Als Spieldauer sollte man bei zügigem Vorankommen aufgrund der riesigen Level mindestens 60 Stunden einkalkulieren. Da die





Durch diese Röhren fliegt Ihr wie durch eine Rohrpost an einen anderen Ort. Haltet Euch von den Bomben fern, da sie bei einer Berührung Explodieren und Euch ins Jenseits befördern







Auf Abe´s Weg lauern viele Gefahren denen nur mit blitzschnellen Reaktionen entkommen kann

Abe's Oddysee ist ein spielerisches Erlebnis



Es ist überwältigend, wie vielen verschiedenen Biestern Abe auf seiner Fluch begegnet

Abe präsentiert sich mit einer hervorragenden 2D-Engine, hinterlegt mit einer unwahrscheinlich detailreichen Hintergrundgrafik. Das Spiel entwickelt durch das nahtlose Überblenden zwischen 2D-Plattforming und perfekt eingepaßten 3D-Turns mit beeindruckender Tiefenwirkung eine atemberaubenden Atmosphäre, wie sie noch nie zu erleben war. Sie vermitteln dem Spieler ein faszinierend plastisches Bild einer skurrilen Spielewelt. Die satten Sounds, die atmosphärische Musik und die butterweich animierten Charaktere machen aus Abe ein multimediales Erlebnis besonderer Güte. Leider ist das Gameplay schon in der Anfangsphase von einer etwas härteren Gangart geprägt und kann aufgrund der etwas unpräzisen Steuerung zu anfänglichen Schwierigkeiten führen. Zahlreiche Versuche in Form des Try-and-Error-Verfahrens lassen beim Spieler zuweilen größeren Frust aufkommen. Abe's Oddysee ist ein Spiel, das den Betrachter auf den ersten Blick sofort in seinen Bann zu ziehen weiß. Auf den zweiten Blick werden die ersten Euphorien durch den hohen Schwierigkeitsgrad etwas gedämpft. Hat man sich an die Eingangs grobe Gangart erst einmal gewöhnt, so entwickelt sich das Game aufgrund der Spieltiefe und einer interessanten wie auch abwechslungsreichen Story zu einem potentieller Klassiker in der Welt der Spiele. Wir meinen, Abe's Oddyssee sollte sich niemand entgehen lassen.









Wenn Ihr diesen Sack nicht herunterwerft, wird Euch Euer Freund Elum nicht die gebührende Aufmerksamkeit schenken, die Ihr von ihm erwartet

Save-Points sehr nah beieinander liegen, lädt Abe auch mal zwischendurch zu einem kleinen Spiel ein. Doch hat man einmal mit dem Spiel begonnen, läßt der knuddelige Protagonist und sein tapsiger Begleiter niemanden so schnell wieder los.



in:former

System: .....PlayStation	Hersteller: .....GT Interactive
Genre: .....Action-Jump'n Run	Entwickler: .....Oddworld
Spieler: 1-2	Testmuster: .....GT Interactive
Level: .....entfällt	
Besonderheiten: ...Memory Card, Paßwort	Veröffentlichung: .....September
	Ca. Preis: .....99,- DM

10 von 10

Grafik	10
Sound	9
Gameplay	9

talking 'bout Abe



Ein Interview von Gunter Glos mit Sherry Mc Kenna & Lorne Lanning - Entwickler bei Oddworld Inhabitans



Als wir im letzten Monat die Firma GT-Interactive Software in London besuchten, wurde uns die Möglichkeit geboten, ein Interview mit den Entwicklern des Spiels Abe's Oddysee zu führen. Hier ein paar Auszüge dieses aufschlußreichen Gespräch!

FG: Gleich zu Beginn möchten wir Euch danken, daß Ihr Zeit gefunden habt, dieses Interview mit uns zu führen. Gleich zur ersten Frage: Basiert Abe's Odysee auf einem Vorbild, das Euch inspiriert hat, dieses Projekt in Angriff zu nehmen?

Sherry Mc Kenna: Die Grundidee basiert auf einem Film aus den 80er Jahren namens Soiled Green, in dem das Thema der Überbevölkerung der Erde aufgegriffen wurde. Man macht sich Gedanken, dieses Problem auf eine etwas abstruse Art und Weise in den Griff zu bekommen. In unserer Geschichte werden die Bewohner des Planeten, auf der die Rapture-Farms steht, die Scrabs, die Paramites und die Meeches und später auch die Mudokons, denen Abe angehört, zu Nahrungsmitteln verarbeitet, die bei ihren ahnungslosen Konsumenten reißenden Absatz finden.

FG: Wie wir in der Präsentation sehen konnten, scheint Ihr bei den Rätseln neue Wege gegangen zu sein?

L. Lanning: Ja, wir haben uns lange und eindringlich mit dem grundlegenden Thema des Spiels befaßt. Uns kam es darauf an, das Gameplay interessant und abwechslungsreich zu gestalten, aber auch eine bestimmte logische Linie zu verfolgen. Z.B. das Rätsel mit den Tonfolgen, die der Spieler mit Hilfe der drei Grundtöne nachpfeifen muß, um im Spiel weiterzugelangen, kehrt im Spiel ungefähr 30 - 40 mal wieder, wird aber immer länger und anspruchsvoller.



FG: Haltet Ihr Euch bei der Story an ein bestimmtes Konzept?

L.L.: Wir haben versucht, Abe's Oddysee wie einen Hollywood-Film aufzubauen. Wenn Filme seit jeher große Erfolge mit diesem Konzept feierten, warum sollten wir das nicht auch auf ein Spiel umsetzen, um dem Spieler eine interessante Story-Line zu bieten.

FG: Wie hoch schätzt Ihr, waren die lungskos genommen?

S.M.: Wenn wir die Kosten der kompletten Entwicklungsdauer zusammenrechnen, kommen wir auf die stattliche Summe von 3 Mio. US $. Wir haben keine Kosten gescheut, um Abe's Oddysee so gut wie möglich einem Film nachzuempfinden. An unserem Projekt waren 35 Leute beteiligt, die neben den Kosten für die Computeranimationen einen Löwenanteil des Budgets in Anspruch nahmen. Um ein anspruchsvolles Spiel zu kreieren, bedarf es heutzutage eines immer größeren Aufwands, um es der Zeit und dem technischen Stand entsprechend in Szene zu setzten.



FG: Wird es eine Fortsetzung geben?

L.L.: Ja, sicher. Die Story ist auf fünf Teile ausgelegt, und das komplett Script steht schon in seinem Grundgerüst. Im ersten Teil kämpft Abe alleine und hat nur seinen Begleiter Elum, das Reittier. Im nächsten Teil werden weitere Charaktere hinzukommen, um die Handlung etwas abwechslungsreicher zu gestalten und es thematisch von seinem Vorgänger abzugrenzen. Am Ende werden wir dann eine Unmenge von Charakteren integrieren, die dem Spieler einen weiträumigen Handlungsfreiraum ermöglichen. Wir hoffen mit den Jahren immer leistungsfähigere Plattformen zur Verfügung zu haben, um das Spiel der Zukunft immer mehr seinem Vorbild, dem Film, anzupassen.

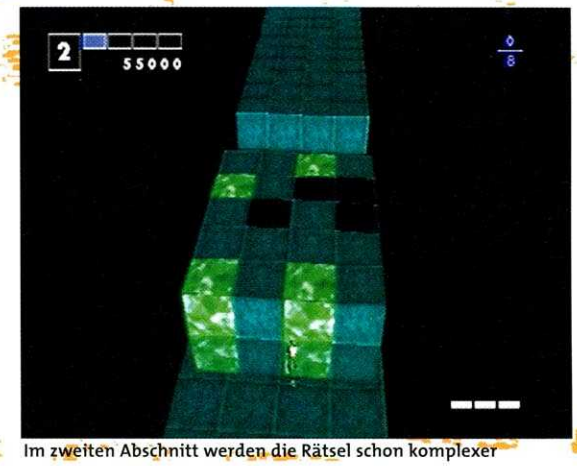
FG: Vielen Dank, daß Ihr Zeit gefunden habt! Wir wünschen Euch weiterhin viel Glück und Erfolg mit Abe und seinen Abenteuern.

Holger Gößmann >> Stefan Hellert

I.Q. - Intelligent Qube



Mit Hilfe der Smartbomb wird richtig abgeräumt



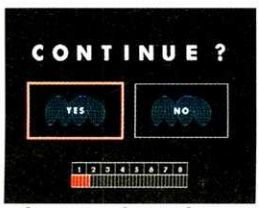
Im zweiten Abschnitt werden die Rätsel schon komplexer

>Rand-Notiz

Versucht immer zuerst die grünen Teile zu erwischen. Die Smartbomb kann beim Abräumen unschätzbare Dienste leisten. Halsbrecherische Aktionen, wie gerade noch einen Marker unter einen Block zu legen, gehen meistens in die Hose. Lieber mal einen Würfel über den Jordan gehen lassen.



Im Zwei-Spieler-Modus geht es auf fünf Gewinnpunkte



Acht Stages gilt es zu bezwingen, ehe man in die letzte Spielebene vordringen kann

Reine Denkspiele gibt es auf der PlayStation nicht gerade viele. Der Nachschub - speziell hier in Deutschland - an den Knobelteilen läuft alles andere als auf Hochtouren. Man muß schon nach Japan schauen, um mit IQ- Intelligent Qube einen neuen Titel dieses Genres in seine Sammlung einreihen zu können.

Das Spielprinzip ist recht simpel. Der Spieler befindet sich auf einer Bahn von quadratischen Steinen in einem ansonsten völlig leeren Raum. Nun erhebt sich der vordere Teil, und Blöcke von drei verschiedenen Farben rollen auf den Spieler zu. Dieser muß nun versuchen zu verhindern, daß entweder die grauen oder die grünen Steine in den Abgrund fallen. Dazu hat er eine Art Fangmine, die er auf jedem Feld plazieren kann. Rollt nun ein Würfel auf dieses Feld, kann er durch erneuten Druck auf die Minentaste den Block verschwinden lassen. „Versenkt" man auf diese Methode einen grünen Block, erscheint zusätzlich eine Smartbomb, die auf Befehl alle Steine auf den direkt angrenzenden Felder verschwinden läßt. Doch Vorsicht ist bei den dunklen Würfeln notwendig. Werden diese nämlich versenkt, so verschwindet am hinteren Bildschirmrand ein Stück des Bodens, wodurch die Ausweichfläche für den Helden immer kleiner wird. Dies geschieht ebenfalls, wenn zu viele graue Steine in den Abgrund fallen oder wenn grüne Würfel nicht rechtzeitig abgebaut wurden. Schafft man es allerdings, eine Formation ohne Fehler abzubauen, wird fairerweise auch wieder ein bißchen Boden angebaut. Im ebenfalls vorhandenen Zwei-Spieler-Modus treten die beiden Widersacher abwechselnd gegeneinander an und versuchen, je eine Steinwelle komplett zu lösen. Gelingt dies, erhält man einen IQ-Punkt; der Spieler, der zuerst fünf Punkte auf seinem Konto verbuchen konnte, wird als Sieger ausgerufen.

Unübersichtlich

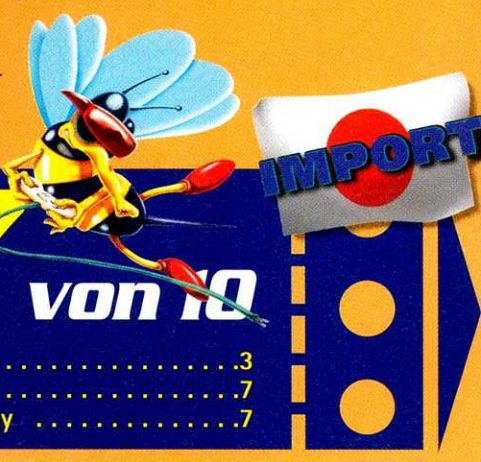
Mit IQ befindet man sich im Wechselbad der Gefühle. Zuerst steigt man überhaupt nicht durch und möchte das Game am liebsten gleich zum Händler zurücktragen. Nachdem man einigermaßen geblickt hat, worum es eigentlich geht, steigt die Begeisterung, und der Zugang zu höheren Leveln läßt die Motivation wachsen. Dann jedoch kommt das Hauptmanko dieses Machwerks voll zum Tragen. Die Perspektive ist ungefähr so übersichtlich wie die unaufgeräumte Spielzeugkiste einer zehnjährigen Barbieanbeterin. Da die Kamera auch noch fröhlich selbst umherscrollt, ist der genervte Spieler ob ständigen Versenkens der falschen Kisten geneigt, sich einen Strick zu nehmen oder das Teil eventuell doch zum Händler zurückzubringen. Durch das Einstellen eines anderen Blickwinkels ändert hieran überhaupt nichts. Schade, denn IQ hat durchaus gute Ansätze und hätte gerade wegen seiner schlichten Spielidee und Aufmachung sicherlich in den Olymp der Denkspiele aufsteigen können. So bleibt vom potentiellen Knaller nur ein durchschnittliches Game, das sich nur Knobelfans holen sollten. Die hingegen kommen um das Produkt nicht herum.



Die neuen Steine entstehen, und unser Held macht einen eleganten Abgang

informer

System:	PlayStation
Genre:	Denkspiel
Spieler:	1-2
Level:	9
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	SCE
Entwickler:	G Artists
Testmuster:	ACME
	0221 / 240880
Veröffentlichung:	JP-Import
Ca. Preis:	K.A.



Markus Appel >> Holger Gößmann

Hercules

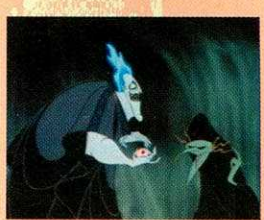

In den Trainingsrunden müssen alle Sandsäcke mit dem Schwert oder der Faust zerstört werden


Mit dem Power Punch können Hindernisse einfach und schnell aus dem Weg geräumt werden

>Rand-Notiz

Um zu erkennen, an welchen Stellen der Runden ihr die Ebenen wechseln könnt, solltet Ihr auf bewegte Sprites achten, z.B. Ziegen oder Bewohner Thebens. Da diese ebenfalls die Ebenen wechseln, fällt es Euch leicht, die passenden Wege zu finden. Ferner solltet Ihr im Fluglevel stets ein Lightning-Extra besitzen, so daß Ihr die heranfliegenden Gegner leicht besiegen könnt.





Der Sohn des Zeus muß in Disneys neuem Film- und Spieleabenteuer zwar keine zwölf heroische Taten vollbringen, jedoch aber Hades teuflische Pläne zielgerecht durchkreuzen.

Nachdem die Jungs von Disney Interactive darauf verzichteten, die letzten Filmproduktionen Pocahontas und der Glöckner von Notre Dame als Spiel umzusetzten, eignet sich der Mitte November anlaufende Film Hercules besser, als anständiges Jump'n Run auf die Beine gestellt zu werden. Hades, der Gott der Unterwelt, kam anscheinend nie ganz mit den griechischen Göttern auf dem Olymp zurecht, weshalb er diese durch den einen oder anderen Plan von ihren Thronen stürzen will. Zu diesem Zweck entführt er das Baby Hercules, das in der antiken Zukunft wohl den einzigen ernstzunehmenden Stolperstein bei Hades Plänen darzustellt, um ihn seiner göttlichen Fähigkeiten zu berauben. Zwar wird Hercules somit zum sterblichen Individuum, doch läuft irgendetwas bei der magischen Behandlung schief, und der legendäre Muskelmann kann seine außergewöhnlichen Kräfte behalten. Im Laufe des Films, beziehungsweise des Spiels, lernt der bereits in Heldentaten erprobte Jüngling die hübsche Megara kennen, in die er sich auch prompt verliebt, wie es sich für einen ordentlichen Disney-Film gehört. Hades wittert diese sterbliche Schwäche und entführt die Schöne, um Hercules erpressen zu können. Der antike Held muß 24 Stunden auf seine körperlichen Fähigkeiten verzichten, damit Megara wieder freigelassen wird. Natürlich willigt Hercules auf diesen Kuhhandel ein, und Hades fängt sofort an, die Erde und den Olymp unsicher zu machen. Bei der Attacke des Zyklopen auf die Stadt wird Meg schließlich schwer verletzt, und die Abmachung ist gebrochen, da ihr kein Leid zustoßen durfte. Frisch mit Kräften ausgestattet, macht Hercules sich auf den Weg, um im Olymp wieder für Ordnung zu sorgen und Hades in seine Unterwelt zu verbannen.


In den 3D-Runden läuft Hercules automatisch, Ihr könnt lediglich abbremsen oder schneller rennen bzw. springen


Ein bißchen Timing ist erforderlich, um nicht von diesen beiden Hammern erwischt zu werden

What you need is a hero

Zu Beginn des Spiels gilt es zunächst, zwei Trainingsrunden zu absolvieren, die Hercules Trainer Phil aufgebaut hat, um Euch mit der Steuerung


Der erste Endgegner muß erst „zugeritten" werden, damit Hercules Meg kennenlernt



Sobald Ihr einen der Passanten hier berührt, verliert Hercules einen Teil seiner Energie



In der Flugrunde solltet Ihr immer das Lightning-Extra auf Lager haben, damit die Runde nicht zur Qual wird



Bis zu zehn verschiedene Ebenen sind hintereinander dargestellt

und den verschiedenen Spielmodi vertraut zu machen. Zwar handelt es sich bei Hercules um ein 2D-Jump'n Run, jedoch wurden sehr viele Elemente und Grafiken des Spiels dreidimensional in Szene gesetzt. So können an gewissen Stellen einzelner Runden die Ebenen gewechselt werden, sprich unser Held wandert nach oben oder nach







unten, um entweder an versteckte Extras zu gelangen oder aber den Weg zum Levelende zu finden. Bis zu zehn solcher parallelen Ebenen können so hintereinander aufgebaut sein. Ferner sind auch komplette 3D-Runden vorhanden, in denen Hercules geradeaus oder durch Kurven rennt, um durch gewandtes Manövrieren an herumfliegenden Gebäudeteilen auszuweichen oder Abgründe durch einen geschickten Sprung zu überwinden. Selbstverständlich fehlt es diesem Jump'n Run nicht an einem umfangreichen Sammelsurium an Extras und Items, so daß für genügend Abwechslung gesorgt ist. Angefangen bei verschiedenwertigen Münzen, die am Ende eines Levels eine Heldenwertung von „zero to hero" zulassen, über den Energydrink „Herculade" zu den „Gifts of the Gods", die das Spielerherz höher schlagen lassen. Hier dabei unter anderem das Blitz- und Feuerball-schleudernde Schwert sowie ein Tarnhelm, der Hercules für kurze Zeit unverwundbar macht. Der Riesenaufwand für den Film spiegelt sich übrigens auch im Spiel wieder: so wurden einige Filmausschnitte ebenso auf der CD untergebracht wie sechs Orginal-Songs aus dem Kinofilm, und die Orginal-Synchronisationsstimmen für die Sprachausgabe des Spiels verpflichtet. Darunter zum Beispiel Danny DeVito (Phil), James Woods (Hades) oder Tate Donovan (Hercules).





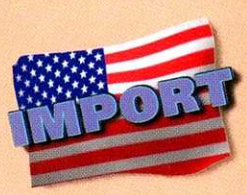






Umfangreiches Spielgeschehen

Leider ist das Spiel mit seinen 10 Runden etwas zu kurz geraten, Genre-Fans werden es schnell durchgespielt haben. Dagegen sorgen die anwählbaren Schwierigkeitsgrade und viele versteckte Level-Nischen auch dann noch für ordentlich Spielspaß. Dieser ist sowieso nicht zu klein geraten, da die Runden sehr abwechslungsreich aufgebaut sind und so ständig neue Situationen vorliegen, die vom Spieler absolviert werden müssen. Das Ganze wurde in eine nett animierte Grafik mit dem passenden Soundtrack geworfen, so daß mit den sauber gezeichneten Sprites erstklassige Comic-Atmosphäre aufkommt. Wie gesagt wären ein paar Level mehr ganz gut gewesen, -trotzdem aber wird Hercules nicht nur Jump'n Run-Fans gehörig Freude bereiten.





in:former

System:	PlayStation
Genre:	Jump'n Run
Spieler:	1
Level:	10
Besonderheiten:	Paßwort, Memory Card
Hersteller:	Virgin Interactive
Entwickler:	Disney Interactive
Testmuster:	OIT
	0711 / 222 910 30
Veröffentlichung:	US-Import
Ca. Preis:	119,-

9 von 10

Grafik	8
Sound	8
Gameplay	9

Holger Gößmann << Stefan Hellert

Time Crisis



Den beiden Schlagrohrgegnern ist man durch einen nervösen Zeigefinger zuvorgekommen



Manchmal stürmt eine ganze Horde von Gegnern auf Euch ein

>Rand-Notiz

Schaut immer zuerst auf die roten oder orangen Gegner. Sie treffen Euch mit ziemlicher Sicherheit. Ansonsten hilft nur eine schnelle und gezielte Hand, um dem Exodus durch Zeitüberschreitung zu entgehen. Haltet immer die Augen offen, ob irgendwo eine Munitionskiste herumliegt, die Ihr durch mehrmaligen Beschuß zur Explosion bringen könnt.

>Guncon

Die mitgelieferte Namco Guncon liegt extrem gut in der Hand. Am Joypadplug befindet sich ein Cinchstecker, der hinten in die PlayStation eingestöpselt wird und damit die Zielgenauigkeit erhöht. Vorne an der Lightgun befinden sich zwei weitere Knöpfe, die Zusatzfunktionen übernehmen.

Da ist sie nun endlich, die langersehnte Antwort zu V ... (hups, jetzt wäre mir doch fast das Wort rausgerutscht. Segas Gun-Game ist nämlich seit knapp drei Monaten auf dem deutschen Index). Als Spielautomat sorgte Time Crisis für eine wahre Manie unter den Anhängern dieses Genres. Und wie sieht es mit der Heimversion aus?

Der Spieler übernimmt bei Namcos erstem Guncon-Game - so die Bezeichnung der mitgelieferten Wumme - die Rolle des Revolverhelden Richard Miller, der von der Zentrale angewiesen wird, eine äußerst prekäre Situation zu lösen. Die Tochter eines Staatschefs wurde vom letzten verbliebenen Blaublüter der abgesetzten Monarchenfamilie gekidnapped und auf eine kleine, aber extrem gut gesicherte Insel verschleppt. Sherudo Goro verlangt Zugang zu streng geheimen Militärunterlagen, die es ihm ermöglichen würden, die Macht im Staat wieder an sich zu reißen. Eine Großinvasion hätte den sofortigen Tod der zuckersüßen Rachel MacPherson zur Folge, also schickt man den besten Agenten auf ein Himmelfahrtskommando. Allein und nur mit seiner Knarre bewaffnet, steigt dieser über den U-Boot Hangar ein und sieht sich alsbald einem Rudel feindlicher Gewehr- und Pistolenläufe gegenüber. Schnell sucht Richard Deckung hinter der nächsten Kiste.



Man sollte sich auf die roten Schützen konzentrieren



In der Hotellobby kommen die Widersacher aus allen Löchern



Auch Hintergrundgegenstände wie diese Schaufel, können Richard Miller zum Verhängnis werden



Der letzte Gegner: Wild Dog



Beim letzten Endgegner geht's hektisch ohne Ende zu

„Action"

Das ist die Sprachausgabe, mit der das Programm den Spieler aus dem Vorspann holt. Noch fasziniert vom durchaus ansehnlichen und langen Intro richtet der seine mitgelieferte Guncon auf den Bildschirm und muß feststellen, daß man bei Namco keine allzu intelligente Alternative für das Pedal gefunden hat, welches beim Automaten für die Deckungssuche zuständig war. Vorne an der Gun sind zwei Knöpfe, die just diese Funktion erfüllen. Leider ist damit die Haltung, mit der der



Der Hubschrauber ist nur durch zahlreiche Treffer vom Himmel zu holen



Die Kugeln pfeiffen Euch um die Ohren. Doch nur vom Typen in der Mitte habt Ihr wirklich Trouble zu erwarten



Volltreffer! Sowohl der blaue Herr im Vordergrund, als auch der grüne hinten hindern Euch nicht mehr am Vorankommen



Die Jungs mit den Metallschildern könnt Ihr nur treffen, wenn sie auf Euch schießen

Spieler das Teil zu handhaben hat, eindeutig vorgegeben. Durch Druck auf diese Knöpfe erhebt sich unser Wyatt Earp der Neuzeit aus seiner Deckung, und verschiedenfarbige Gegner stehen ihm gegenüber. Die Farbe ist eine Kennzeichnung des Gefährlichkeitsgrads: von blau (harmlos) bis rot (gefährlich) reicht die Palette. Schüsse auf die Brust machen dem Protagonisten nichts aus, denn die kugelsichere Weste gehört zum Standardinventar. So muß man nur aufpassen, daß man kein Geschoß in die wertvolle Birne bekommt. Handgranaten oder Schlaggegenstände sollte man aus gesundheitlichen Gründen aber doch lieber meiden. Dies macht man, indem man den besagten Knopf einfach wieder losläßt und seinen Helden damit befiehlt, wieder in seine Deckung zu kriechen. Dort lädt er automatisch seine Waffe nach. Hat man alle Gegner eines Punktes in die ewigen Jagdgründe geschickt, folgt ein kleiner Zwischenspann, in dem die Hauptfigur zum nächsten Waypoint läuft und der Spieler indes die Arme von Krämpfen freischüttelt. Jeder Level ist in drei Abschnitte und eine spezielle Boss-Sektion unterteilt, die gleichzeitig als Rücksetzpunkte für Continues dienen. Als weitere Optionen stehen bei Time Crisis ein Time Attack-Modus und eine spezielle Mission zur Verfügung, in der die Beweggründe der Entführer aufgedeckt werden sollen.



Ich krieg' die Krise!

Time Crisis ist technisch eindeutig besser als Segas Vorzeigeprodukt. Die Story kann viel besser mitverfolgt werden, das Gameplay wirkt nicht so platt und zweidimensional, und die Armkrämpfe wurden durch geschickten, das Gameplay nicht unflüssig werden lassenden Einsatz von Zwischenspännen vermieden. Trotzdem schneidet das Konkurrenzprodukt im direkten Vergleich besser ab. Das liegt zum einen an dem völlig nervigen Zeitlimit, das einen immer dann zu Tode bringt, wenn man gerade eine fast unmögliche Stelle passiert hat, zum anderen - und das ist der Hauptkritikpunkt - an der übertrieben pingeligen Kollisionsabfrage, die dem Spieler selbst klare Treffer in der Bildschirmdarstellung verweigert. Aber wir wollen Time Crisis mal nicht schlechter machen, als es ist. Mit Sicherheit stellt Namcos Produkt einen der actiongeladensten Titel der letzten paar Monate dar und sorgt durch unkompliziertes Spielprinzip immer wieder für Spaß. Verbunden mit der überdurchschnittlichen Technik, kann man Time Crisis sicherlich uneingeschränkt jedem Fan dieser Spieleart empfehlen- nur dem selbsterhobenen Anspruch, besser zu sein als das Konkurrenzprodukt, wird das Game leider nicht gerecht.



Manche Gegner machen einen spektakulären Rücksalto, nachdem sie getroffen wurden



Deutsche Markenqualität: Die Terroristen fahren natürlich Mercedes



Acht neue Level wurden in die Mission reingepackt



Aus seiner Deckung heraus ist der rote Gegner eine regelrechte Pest



Der finale Endgegner luckt hinter der Vase hervor

IMPORT



informer 8 von 10

System:	PlayStation
Genre:	Gun-Shooter
Spieler:	1
Level:	3 Stages + 1 Mission
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Namco
Entwickler:	Namco
Testmuster:	Fusion
	06222 / 53285
Veröffentlichung:	JP-Import
Ca. Preis:	169,- DM
Grafik	8
Sound	8
Gameplay	8

Philipp Noack << Andreas Binzenhöfer

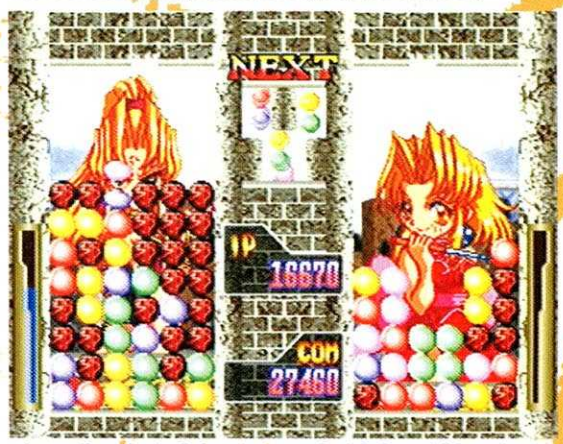
Puzzle Arena Toshinden



Es kann nur eine geben!



Ein geübter Spieler kann sich auch aus einer solchen Situation noch befreien (vorausgesetzt der Gegenspieler läßt es zu)



Die Gestik und Mimik der Figuren paßt sich der Spielsituation an



Der jungfräuliche Behälter lädt zu unbesonnener Hektik ein



Im Group-Modus können vier Fighter selektiert werden



Vorher...



...nachher

Bereits auf dem Markt etablierte Charaktere bieten sich immer an, in möglichst jede denkbare Richtung ausgeschlachtet zu werden. Warum also nicht um die Kämpfertruppe von Tohshinden ein Denkspiel kreiiren? Aus der Unmenge von Tetris-Clones kristallisierte sich in Japan rasch eine Variante heraus, die besonders grossen Anklang fand, Puyo Puyo von Compile. Vereint man die beiden Ansätze und nimmt die Tatsache hinzu, daß zuvor schon Capcom um ihre Street Fighter einen Grübelspaß strickte, kommt das neueste Takara-Produkt gar nicht so überraschend daher.

Worum geht's genau? Nachdem man sich für einen der unzähligen Spielmodi entschieden hat (z.B. den Ein-Spieler-Modus), folgt ein Screen, der die zur Wahl stehenden Protagonisten zeigt. Je nach Figur müssen andere „Special Moves" (in einem Denkspiel!?) gemeistert werden. Das eigentliche Geschehen findet auf einem zweigeteilten Bildschirm statt. In bester Tetris-Manier fallen von oben Spielsteine - hier handelt es sich um zwei bunte zusammenhängende Blasen - in einen anfangs leeren „Behälter". Am Boden müssen jeweils drei oder mehr gleichfarbige zusammengebracht werden, um sie verschwinden und stattdessen beim Gegner auftauchen zu lassen. An den beiden seitlichen Rändern füllt sich dabei eine 3-stufige Leiste. Sie verleiht, je nach ihrer Höhe, den Special Moves besondere Stärke, d.h. beim Widersacher tauchen entsprechend mehr Steine auf. Neben der Ein-Spieler-Variante existiert natürlich ein VS-Modus sowie sogenannte Group-Szenarien. Hier dürfen auf jeder Seite gleich vier Fighter selektiert werden, die nach dem K.O.-System gegeneinander antreten.

Das etwas andere e-d-Kriterium

Sei e der Abstand der eigenen Spielsteine vom oberen Rand des eigenen Behälters und d ein Maß für die Schadenfreude beim Gegenüber. Dann geht d gegen unendlich, für e gegen null (Beweis offensichtlich trivial). Wem das zu formal-mathematisch war, hier die allgemein verständliche Version: Puzzle Arena Toshinden bezieht sein insgesamt eher mäßiges Spaßpotenial aus einer alten menschlichen Eigenschaft: Schadenfreude. Es ist immer dann am besten, wenn man den Kontrahenten aus Fleisch und Blut mit intelligenten Spielzügen an die Wand drückt und schließlich gänzlich zu einer schmerzlichen Niederlage zwingt. Wenn er bereits im oberen Viertel seines Behälters operieren muß und man schickt eine weitere Ladung Strafsteine... Gegen den Computer dagegen erlahmt die Spannung und damit die Motivation recht schnell. Wer also in der Regel allein vor seiner PlayStation sitzt, sollte von dem optisch und akustisch eher unauffälligen Titel lieber die Finger lassen.



IMPORT

in:former

System: .....PlayStation
Genre: .....Denkspiel
Spieler: 1-2
Level: .....12+
Besonderheiten: ...Memory Card,

Hersteller: .....Takara
Entwickler: .....Takara
Testmuster: .....ACME
0221 / 240 880 0
Veröffentlichung: ..Japan-Import
Ca. Preis: .....K.A.

6 von 10

Grafik 5
Sound 5
Gameplay 7

GEWINNSPIEL

Der neue Analog-Controller von Sony ist endlich zu haben und wir können nur sagen: Es lohnt sich, dieses Pad zu kaufen (Test in der nächsten Ausgabe). Viele aktuelle Titel unterstützen das hervorragend designte Stück Plastik bereits. Fun Generation verlost in Zusammenarbeit mit Sony Computer Entertainment fünf Analog Controller-Packs.

Um an die begehrten Preise zu kommen, müßt Ihr folgende Frage beantworten:

Welcher Sänger läßt sich während seiner Konzert-Tourneen grundsätzlich eine Sony PlayStation in sein Hotelzimmer stellen und greift sich beim Tanzen gerne an seinen Analog-Stick?

Ist es:

a) Cheetah, der Schimpanse aus Daktari
b) Die zwei lustigen Drei
c) Wickie und sieben starke Männer
d) Michael Jackson

Gewinnt:
Michael Jackson CD mit Original-Autogramm

von Götz & Holger



Schickt eine Postkarte mit der richtigen Antwort an:
Fun Generation • Max-Planck Str. 13 •
Stichwort: „Blut auf dem Tanzboden" • 97204 Höchberg
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist 4.9.1997

1.-5. Preis: Analog Controller + Rally Cross + T-Shirts
6.-10. Preis: Music-CD: Blood on the Dancefloor - Michael Jackson mit Original-Autogramm von Götz und Holger!

Julian Ossent >> Stefan Hellert

Warcraft 2



Bevor der Gegner angegriffen werden kann, muß ein Dorf aufgebaut werden



Der Greifenhorst in der Mitte, ist das Ziel des Szenarios



Die Ballista hat eine gute Durchschlagskraft

>Rand-Notiz

Manchmal ist Angriff nicht immer die beste Verteidigung. Es ist zweckmäßig, sich erst ein schlagkräftiges Heer aufzubauen und die eigenen Stellungen zu sichern. Jedoch drängt die Zeit: die Anzahl der Goldminen in den Missionen ist begrenzt und diese sollten rasch ausgebeutet werden. Der Gegner schläft nicht und ist ebenfalls bestrebt, an Gold und andere Ressourcen zu kommen. Ich rate Euch, die zeitaufwendige Taktik des Gegnerausblutens der Idee wiederholter Sturmangriffe vorzuziehen. Natürliche Deckungen sollten ausgenutzt werden.

Es ist wieder einmal „fünf vor zwölf" für die Menschheit. Im Falle von Warcraft 2 heißt die Bedrohung: Orks. Diese sind drauf und dran - ganz im Dienste des Bösen - das Heimatland und zugleich die letzte Bastion der Menschen dem Erdboden gleichzumachen. Als menschlicher Feldherr müßt Ihr versuchen, Azeroth vorerst zu verteidigen, um dann später nach erfolgreichem Widerstand zum vernichtenden Gegenschlag gegen die Orks auszuholen. Solltet Ihr jedoch gewillt sein, auf der dunklen Seite der Macht zu kämpfen, so ist Euer Auftrag auch klar: die vollständige Unterwerfung des Feindes! Dieser Krieg, in dem es für die Humanoiden um alles oder nichts geht, ist in mehrere Schlachten, sprich Missionen, unterteilt. Es versteht sich beinahe von selbst, daß der Schwierigkeitsgrad von Schlacht zu Schlacht zunimmt: Während es beispielsweise bei der ersten Mission ausreicht, ein bestimmtes Bauwerk zu errichten, um „eine Runde weiter" zu gelangen, so ist es beim finalen Gefecht vonnöten, eine ganze Stadt bzw. die letzte Festung des Gegners zu erobern. Die Kartensysteme werden im Laufe des Krieges immer komplexer; des weiteren stehen Euch immer mehr neue Bauoptionen von Gebäuden und damit von stärkeren militärischen Einheiten zur Verfügung: Es wird ein erbarmungsloser Krieg zu Lande, zu Wasser und in der Luft geführt, der Euer ganzes strategisches und taktisches Geschick in Anspruch nehmen wird. Und was wäre eine Phantasiewelt ohne die Existenz von Magie? Auch in dieser Hinsicht wird Euch dieses Game nicht enttäuschen: In Warcraft 2 stehen Euch Zauberer mit diversen Sprüchen und andere, der Zauberei kundige Wesen zur Seite. Demnach gibt es unterschiedliche magische Sprüche, deren Vielfalt und Stärke während der „großen Fehde" zunehmen. So, genug der langen Vorrede. Betrachten wir uns das Spielgeschehen etwas näher: Eure Einheiten setzen sich einerseits zusammen aus Kampftruppen, deren Mannigfaltigkeit und somit auch Durchschlagskraft vom Bau von Kasernen und anderen Gebäuden abhängt, und zum anderen aus Zivilisten, die auch kämpfen können. Dennoch sollten letztere primär für den Gebäudebau, für den Goldabbau in den Minen, für die Errichtung von Verteidigungs- und Angriffsstellungen und für den Holzschlag eingesetzt werden. Gerade in diesem Zusammenhang empfiehlt es sich, in der Anfangsphase möglichst viele Zivilisten einzusetzen, um ein Maximum an Ressourcen auszubeuten und das Stadtwachstum voranzutreiben. Circa zwei Drittel der Arbeitskräfte sollten dabei für die Gold-



Schnappt Euch das Haupthaus



Zu Anfang solltet Ihr so schnell wie möglich Gold abbauen



Die kleine Energieleiste unter den Kämpfern zeigt Euch Euren Zustand



Der „Nebel des Krieges" verdeckt die Aktionen des Gegners



Eure Truppe nimmt sich die gegnerischen Gebäude vor


Laßt Ihr einen Arbeiter ein Gebäude reparieren, wird dieses schneller fertig


Schaltet zuerst die Wachtürme aus


Zugefrorene Flüsse sind für die Truppen kein Problem


Die Wachtürme sind ihr Gold wert


Die Katapulte demolieren Eure Truppen


Die Kaserne ist in arger Bedrängnis


Die Gefallenen bleiben als Blutfleck am Boden zurück


Die Karte links-oben erleichtert Euch die Übersicht


Eine Org-Horde fällt in ein Menschengebiet ein

förderung abgestellt werden. Oft ist es sehr hilfreich - gerade dann, wenn nicht ausreichend viele Truppen vorhanden sind - Verteidigungsmauern, Wachtürme und Kanonentürme zu erbauen. Diese Maßnahmen gewährleisten ein ruhigeres und oft schnelleres Wachsen Eurer Siedlung. Im Endeffekt hängt Euer Erfolg auf dem „Schlachtfeld der Ehre" von einer schlagkräftigen Armee ab. Und diese stützt sich auf das Vorhandensein von gewissen Geldreserven und Bauten. Jene wiederum können nur dann aus dem Boden gestampft werden, wenn das erforderliche Gold und Holz auch existiert! In manchen Schlachtszenarien ist dagegen der Aufbau einer Flotte unerläßlich. Sobald Ihr das erkannt habt, muß die Schaffung einer Marine oberste Priorität genießen! Hafen, Ölraffinerie und eine Gießerei sind die ersten Schritte auf dem Weg zur Seemacht. Hinzu kommt die Konfrontation mit einem neuen, auch beim Feind sehr begehrten Rohstoff: dem Öl.

Vorsicht: Suchtgefahr!

Außer „Command & Conquer" gibt es sicherlich in diesem Genrebereich nichts, was Warcraft 2 das Wasser reichen könnte. Die Grafik ist für ein Strategiespiel ordentlich in Szene gesetzt worden. Die Bewegungen und das Scrolling sind flüssig, die Zwischensequenzen hätten allerdings optisch besser gestaltet werden müssen. Die Hintergrundmusik unterstreicht die spannungsgeladene Atmosphäre. Pepp und Humor kommt durch flotte Sprüche angewählter Einheiten auf. Die Spielsteuerung ist einfach konzipiert, so daß Ihr nie das Gefühl haben werdet, die Kontrolle aus der Hand zu geben. Weiterhin positiv ist zu vermerken, daß beim Anklicken einer Einheit die Spielzeit angehalten wird und Ihr in aller Ruhe im erscheinenden Menü die bevorstehende Aktion auswählen könnt. Fazit: Dieses Spiel ist ein absolutes Muß und sein Geld einfach wert!



in:former

System: .....PlayStation/Saturn
Genre: .....Strategie
Spieler: 1
Level: .....Entfällt
Besonderheiten: ....Memory Card

Hersteller: .....Electronic Arts
Entwickler: .....Blizzard
Testmuster: .....Electronic Arts

Veröffentlichung: .....August
Ca. Preis: 99,-

10 von 10

Grafik 7
Sound 7
Gameplay 10

Philipp Noack >> Andreas Binzenhöfer

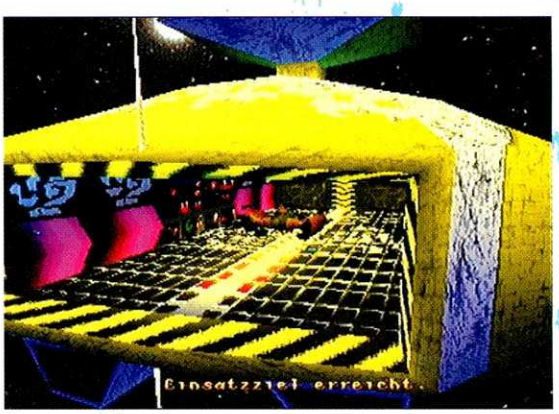
Darklight Conflict

Das nennt man wohl prompte Bedienung. Erst in unserer letzten Ausgabe war ein Review von der PlayStation-Version zu finden, und schon kurze Zeit später trudelte die vorliegende Saturn-Fassung bei uns ein. Wie nicht anders zu erwarten, hat Electronic Arts eher marginale, sprich rein kosmetische Veränderungen vorgenommen. Wir übernehmen nach wie vor die Rolle eines US-NAVY-Piloten, der von Außerirdischen aufgrund seiner überlegenen Dogfight-Fähigkeiten an Bord ihres Raumschiffs gebeamt wird. Er soll ihnen im Kampf gegen eine feindliche Macht zur Hand gehen. Nach einem ausführlichen Tutorial über die Alien-Waffensysteme und ihren korrekten Einsatz folgen unzählige abwechslungsreiche Missionen in den Weiten des Weltalls. Grundsätzlich sieht ein typischer Auftrag dabei wie folgt aus: Man startet vom Mutterschiff War Drum und durchfliegt ein Hyperraumportal, um ins Einsatzgebiet zu gelangen. Dort gilt es z.B. Asteroidenfelder aus dem Weg zu schaffen, feindliche Jäger zu elimieren oder wichtige Items aufzusammeln und anschließend zurück zum Ausgangspunkt zu fliegen. Die wichtigste Orientierungshilfe ist hier das leicht verständliche, intelligente HUD. Drei verschiedenfarbige Pfeile zeigen die Position der Gegner, des Hyperraumportals und eventueller eigener Einheiten. Für jede erfolgreich beendete Kampagne werden fette Punkte auf dem Flieger-Konto gutgeschrieben und ein Paßwort preisgegeben.



Diese Barkasse wird die Eskort-Rakete nicht überleben


Die Standardwaffe rotzt in einer anständigen Frequenz



Home, sweet home!



Es gibt insgesamt drei verschiedene Perspektiven

>Rand-Notiz

Macht Euch zunächst in den zahlreichen Trainingseinheiten mit der Steuerung und dem dreidimensionalen Radar vertraut. Die Taktik der gegnerischen Raumschiffe werdet Ihr noch früh genug zu analysieren haben.


Hyperraum-Portale sollte man im richtigen Winkel anfliegen, sonst...


Im Hyperraum kann energiereiche Strahlung auftreten


Virus-Bomben verseuchen die feindlichen Raumschiffe

Hat schon mal jemand nachgezählt, in wie vielen Titeln „dark" vorkommt?

Keine Frage, Rage hat eine saubere Konvertierung abgeliefert. Die Grafik wurde nur minimal abgespeckt (die meisten Lichteffekte blieben erhalten) und das HUD nur einer minimalen optischen Diät - weniger ist eben manchmal mehr - unterzogen. Wie schon auf der PlayStation handelt es sich bei Darklight Conflict um ein überdurchschnittlich spielbares, abwechslungsreiches Weltraumabenteuer, das leider nach wie vor an extremem Substanzmangel in Bezug auf die Story leidet. Die Missionen stehen ohne echte innere Verbindung nebeneinander, man sollte also keine spannenden oder überraschenden Wendungen der Ereignisse erwarten. Wie schon auf Sonys Flagschiff wurden leider jegliche analogen Steuerungsgeräte ignoriert. Fazit: Daß auf dem Saturn in diesem Genre weniger Konkurrenz vorhanden ist als auf der PlayStation, macht Darklight Conflict zu einem empfehlenswerten Titel.



in:former

System: .....Saturn
Genre: .....Space Action
Spieler: 1
Level: .....30+
Besonderheiten: .....Paßwort, ...dt. Texte, dt. Sprachausgabe

Hersteller: .....Electronic Arts
Entwickler: .....Rage Software
Testmuster: .....Electronic Arts

Veröffentlichung: .....K.A.
Ca. Preis: .....109,- DM

6 von 10

Grafik 7
Sound 6
Gameplay 6

Andreas Binzenhöfer >> Philipp Noack

wipEout 2097



Dank Energiefelder (und Red Bull) kann man demolierte Gleiter wieder reparieren



Die Gleiter ziehen in der Außenperspektive einen Schweif nach sich

Monotoner Technosound erfüllt, dank einer technisch ausgereiften Sound-Anlage allen Warnschreien älterer Verwandter und dem Besenstiel-Geklopfe der Untermieter zum Trotz, gleichermaßen Raum und Zeit. Polygongleiter saugen den Pixelasphalt in beinahe atemberaubender Geschwindigkeit in sich auf. Irgendwann am frühen Samstag Morgen sitze ich nun also hier nach einer langen Nacht mit wipEout 2097 mit einem leichten Hörschaden und fest der Überzeugung, von nun an Farben schmecken und Töne riechen zu können und bin gewillt, meine Erfahrung mit der Öffentlichkeit zu teilen. Nun gut: Auf insgesamt acht extrem futuristischen Gleitbahnen, die man sich in fünf Rennklassen (Vector, Venom, Rapier, Phantom und Piranha) nach und nach erspielen muß, liefert man sich mit nicht minder futuristischen Gleitern knallharte Rennen. Daß wipEout im Endeffekt also versucht, Techno „spielbar" zu machen, erkennt man nicht nur an der bombastischen Soundkullise, die einige Kommerz-DJ's erblassen lassen dürfte, und dem Hauptsponsor Red Bull, sondern vor allem auch an der schnellen, beinahe makellosen Grafik, die den Saturn mit Sicherheit vereinzelt an die Grenzen des Machbaren treiben dürfte. Neben spektakulären Sprüngen



Jede Strecke hat mehrere Checkpoints

>Rand-Notiz

Achtung wipEout ist nur auf den ersten Blick ein Vollgas-Spiel! Spätestens in der dritten Klasse sollte man also die Airbrakes benutzen. Der Blitz-Start funktioniert genauso wie im ersten Teil, will heißen, haltet am Start die Drehzahl im ersten großen Rechteck.

und Wetterverhältnissen wie etwa Regen und Schnee läßt sich sogar das komplette Rennen im Replay-Modus bestaunen. Neu im Vergleich zum Vorgänger sind im wesentlichen die Damage-Anzeige, die allerdings an Start und Ziel wieder aufgeladen werden kann, sowie einige Extras wie z.B. die Erdbebenfunktion, die grafisch wie auch die meisten anderen Extras (Missiles, Minen, ...) zweifellos zu den Leckerbissen gehören.



Wenn man den Rand leicht berührt, bremst der Gleiter zum Glück nicht mehr bis zum Stillstand ab



Der Schuß des Gegners ging offensichtlich daneben



Die Pfeile zeigen die Richtung der Kurve an



Die beeindruckendste Waffe: das Erdbeben

Perfect Lap

wipEout 2097 zählt meiner Meinung nach eindeutig zu der Top Ten der Sega-Saturn-Spiele. Neben einer technischen Aufmachung, die über jeden Zweifel erhaben ist, bietet es eine astreine Steuerung, die selbst mit digitalem Controller hervorragende Kontrolle über das Raumschiff bietet. Positives gibt es auch über das Optionsmenü zu berichten: das Waffenarsenal läßt sich ein und ausschalten, bequeme Menschen greifen auf Default View und Default Initiales zurück und Trainings- bzw. Rennzeiten werden selbstverständlich auf Wunsch abgespeichert. wipEout 2097 ist zugegebenermaßen eines der Spiele, bei denen das Prädikat „hmm, tja , schwer" in höheren Leveln für den Otto-Normal-Spieler nicht mehr ganz ausreichen dürfte, aber die wirkliche Langzeitmotivation liegt ohnehin im Streben nach der einen, perfekten Rundem, und die will ersteinmal gefahren werden!



in:former

System:	Saturn	Hersteller:	Sega
Genre:	Rennspiel	Entwickler:	Psygnosis
Spieler:	1	Testmuster:	Sega
Level:	8		
Besonderheiten:	Backup-Booster	Veröffentlichung:	September
		Ca. Preis:	99,- DM

10 von 10

Grafik	10
Sound	10
Gameplay	9

Holger Gößmann >> Stefan Hellert

Resident Evil

>Rand-Notiz

Das Bilderrätsel: Numeriert man die Bilder vom Eingang her nach hinten durch, so ist die korrekte Reihenfolge, in der man die Knöpfe unter den Bildern drücken muß: 2 4 5 3 1 6 7, ganz einfach dem Alter des abgebildeten Menschens entsprechend
Die Paßwörter: In den Computer logt man sich mit dem Namen John ein. Das Paßwort ADA schaltet die unteren Türen frei, das Paßwort MOLE die oberen.







Der Tyrant streicht die Segel



Mit der Granatpistole sind auch dicke Gegner kein Problem



Die Spinne sieht zwar gigantisch aus, ist aber mit der richtigen Bewaffnung kein Problem



Läßt man das Wasser aus dem Untergeschoß, so kann der Hai Jill nichts mehr anhaben

Bereits vor knapp eineinhalb Jahren wurde die japanische Version von Resident Evil (Originaltitel Bio Hazard) für die PlayStation gelauncht. Wie kein zweites Spiel verursachte das 3D-Action-Adventure unter den Usern einen Hype, der bis heute anhält. Doch erst jetzt kommt die Saturn-Version von Capcoms Vorzeigegame auf den Markt.

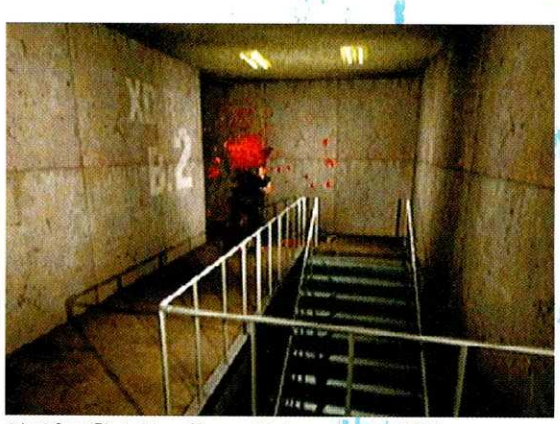
Chris Redfield und Jill Valentine sind Mitglieder des Alpha Teams, das ausgesandt wird, um im Raccoon Forest eine vermißte Einheit der S.T.A.R.S.-Spezialtruppe zu suchen. Diese waren nach merkwürdigen Vorfällen alarmiert worden, als nämlich mehrere Bewohner verschwanden und einige hundeartige Monster gesichtet worden waren. Seitdem ist das Bravo Team spurlos verschwunden. Als die Hauptfiguren am Einsatzort eintreffen, finden sie zwar den Helikopter der Kollegen, doch auch das Equipment ist noch da. Schon bald finden sie heraus, warum. Monster greifen die Mannschaft an, die sich mit einem Sprint, um den sie selbst der gedopte Ben Johnson beneidet hätte, in ein nahegelegenes Herrenhaus retten kann. Der Rest des Teams macht sich mit dem Hubschrauber aus dem Staub. Jetzt sitzen Chris und Jill zusammen mit Albert Wesker in dem Haus fest; von dem Kollegen Barry Burton ist noch nicht klar, ob er den Angriff überlebt hat. Plötzlich fallen Schüsse, und allen wird klar, daß man nicht alleine im Haus ist. Schon bald kommen sie dahinter, was der Auslöser für diese Katastrophe war: in diesem Haus wurden von der Firma Umbrella Versuche mit biologischen Waffen durchgeführt, die die Wissenschaftler in unansehnliche Monster verwandelte. Doch der Konzern ist der Spezialeinheit immer einen Schritt voraus gewesen - es ist klar, daß es einen Verräter unter den S.T.A.R.S. geben muß.

Gleiches

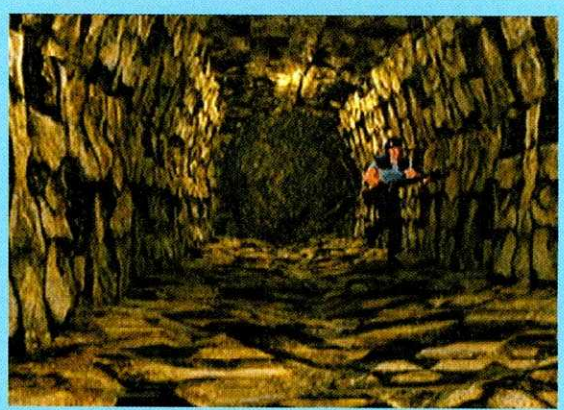
Wie zu erwarten, gab es keine grundlegenden Veränderungen im Spielaufbau. Nachdem man die Figur seiner Wahl selektiert hat, erkundet man in einer Alone in the Dark-Perspektive das Haus. Das heißt, die Kamera ist für einen bestimmten räumlichen Abschnitt fest definiert und kann nicht gewechselt werden. Verläßt man diesen Bereich, blendet die Perspektive automatisch um, sodaß man sich wie in einem Film fühlt. Der Schwierigkeitsgrad hängt von der gewählten Figur ab, nicht zuletzt weil Jill zusätzlich noch einen Granatwerfer im Repertoir hat und zwei Ausrüstungsgegenstän-



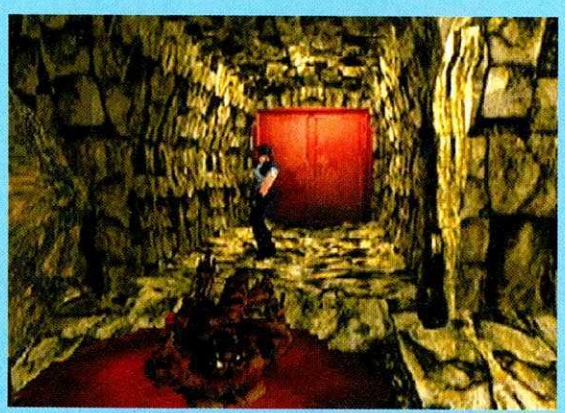
Zombies kann man mit nur einem Schuß niederstrecken



Die Schrotflinte ist auf kurzer Distanz extrem effektiv



Vor der Steinkugel hilft nur die Flucht



Dieser Mutant kommt der Schönen nicht mehr zu nahe



In diesem Raum ist es wichtig, die Luftgitter mit den Kisten zu versperren, bevor man die Leiter auf den Schalter schiebt



Ein neuer Gegner: Wesker schleicht als Untoter herum



Der Abspann: Alle sitzen glücklich vereint im Chopper



In den verwinkelten Gängen des Hauses sind die schnellen Gegner eine echte Pest



In dem Spalt findet man Farbbänder zum Abspeichern



Im Battle Game gilt es, alle Gegner in einem Raum zu eliminieren



Die Statue muß in die Mitte des Raums geschafft werden



In zwei Büchern findet Ihr Münzen, die am Brunnen von entscheidender Bedeutung sind



Die Schlange beißt zu. Allzu viele Treffer dieser Sorte verträgt Jill nicht

de mehr aufnehmen kann. Auf diese Art und Weise kann der weibliche Hauptdarsteller mehr Schlüssel und Special-Items mitführen, die zur Lösung von Puzzles unerläßlich sind. Ist der Rucksack doch einmal voll, legt man die nicht so dringend benötigten Sachen in eine der zahlreichen Truhen, die an strategisch wichtigen Punkten aufgestellt wurden. So zieht man nun los, um die Rätsel im Haus zu lösen, vor denen meist ein Zombie auf die Abfertigung des Spezielagenten wartet. Dabei muß streng darauf geachtet werden, daß die Munition nicht zur Neige geht. Im Verlauf des Spiels findet man weitere Waffen wie Schrotflinte oder Magnum-Revolver, die die immer schwerer zu erledigenden Monster etwas früher über den Jordan schicken. Des weiteren trifft man auch auf diverse Endgegner wie eine Riesenschlange, eine XXL-Ausgabe einer Vogelspinne oder eine zimmerfüllende fleischfressende Pflanze.

Neues?

Resident Evil ist und bleibt einer der Softwaremeilensteine dieser Dekade. Hier greift einfach eins ins andere: der Puzzlefaktor ist hoch, die Story extrem dicht und die hervorragende Technik unterstützt die Gruselstimmung einzigartig. Doch eine Frage sei erlaubt: Warum schaffte es Capcom nicht den Megaseller innerhalb von 18 Monaten so zu verbessern, daß den Saturn-Usern ein echtes Remake an die Hand gegeben werden kann. Gut es gibt die sinnvolle Ergänzung des L-Buttons, der die Waffe automatisch auf den nächsten Gegner justiert, eine veränderte Hintergrundgrafik bei Tyrant und ein Kostüm mehr, nachdem man das Game durchgezockt hat - doch hatte man nicht den Segafans eine erweiterte Version mit neuen Waffen, neuen Extras und einem veränderten Obermotz versprochen? All dies kam bei unseren Testsessions nicht zum Vorschein. Besitzer der PlayStation-Version können sich die Anschaffung sparen. Absolute Freaks holen sich die CD wegen des Battle Games, in dem man alle Gegner in einem Levelkomplex erlegen muß. SEGArianer stehen vor einem Pflichtkauf.



Am Ende wird im Battle-Game ein Ranking angegeben



Neues Outfit für Jill: Gibt's nur in der Saturn-Version

in:former

System: .....Saturn
Genre: .....Action-Adventure
Spieler: 1
Level: .....Entfällt
Besonderheiten: ..Backup-Booster

Hersteller: .....Sega
Entwickler: .....Capcom
Testmuster: .....Sega

Veröffentlichung: ....September
Ca. Preis: 99,-



10 von 10

Grafik 10
Sound 10
Gameplay 9

Holger Gößmann >> Götz Schmiedehausen

Discworld II: Vermutlich Vermißt

>Rand-Notiz

Die erste Hürde ist es, den Glitzerstaub zu erhalten. Dazu nimmt man den Blasebalg aus dem Forschungstrakt, geht durch die Narrengilde in der Kanalisation bis zum Gitter und benutzt das Item dort.


Die Stadtkarte


Die Vampierzähne finden sich im Glas neben dem Sarg


Nur mit viel persönlichem Engagement erhält man das Nagerblut


Rincewind mopst sich die Tore des Krocket-Spiels


Das Ektoplasma kann man im Beschleuniger aus geisterbesetzten Backsteinen holen


Das Ausziehen eines Unterrocks macht Rincewind auch bei Puppen Spaß



Mäuseblut ist für das Ritual unerläßlich



Ein ganz alltägliches „Tod, ich rufe dich"-Ritual


Der Schläger des Bibliothekars wurde ausgetauscht

Der rabenschwarze englische Humor ist für uns bisweilen nur schwer zu verstehen. Ist die Verständigungsbarriere aber erstmal durchbrochen, können die Jokes von der Insel für feuchte Augen auch in den Wohnzimmern der „Kontinentler" sorgen. Bestes Beispiel hierfür ist die Komikertruppe Monty Python, deren Aushängeschild Eric Idle seine Stimme an Rincewind, den Anti-Helden der Scheibenwelt, verleiht.

Der zweite Teil von Discworld beginnt mit einer der obskursten Hintergrundgeschichten der Softwaregeschichte: Voll wie ein Haus schwanken der Möchtegern-Magier und sein Orang-Utan-Kumpel, seines Zeichens Bibliothekar, durch die Gassen, als ihnen eine Pferdekutsche mit Zeitbombe auffällt. Gevatter Tod wetzt schon im Hintergrund seine Sense, als der Protagonist des ersten Teils den völlig aussichtslosen Versuch startet, diesen Sprengsatz zu entschärfen. Es kommt, wie es kommen mußte: der Zeitauslöser fängt wie wild das Rotieren an, es pfeift aus jedem Loch der Bombe, und unsere zwei Saufkumpanen sehen zu, daß sie Land gewinnen. Unter einem Wagen finden sie Schutz vor der gigantischen Druckwelle. Der Tod hat leider nicht so viel Glück: er wird volle Breitseite von der Explosion erfaßt und in die Ferne geschleudert. Nach einigen Tagen wird er allerdings schmerzlich vermißt, denn nun schwanken fröhlich einige Untote durch die Stadt, die auf ihren Abtransport ins Jenseits warten. Also will die Zauberergilde nach dem Sensenmann Ausschau halten, doch dies funktioniert nur über ein seltsames Ritual, zu dem drei gleich lange Stäbe, Glitzerstaub, übler Geruch, Mäuseblut und Kerzen benötigt werden. Rincewind wird ausgesandt, um die Sachen zu besorgen.

Vermutlich ein guter Kauf

Discworld II ist, wie sein Vorgänger, ein klassisches Point and Click-Adventure. Dabei reichen drei Tasten zur optimalen Spielführung völlig aus (a: look, b: use, c: go to). Das Handling der Hot Spots hat sich als etwas schwierig erwiesen, da die Hintergrundgrafik so exzellent ist, daß die Objekte manchmal nicht optimal sichtbar sind. Überhaupt hat sich grafisch nach dem erfolgreichen ersten Teil einiges getan, und so präsentiert sich Vermutlich Vermißt in astreiner Zeichentrickqualität. Doch leider verhält es sich mit der englischen Logik ähnlich wie mit dem englischen Humor: er ist für so manchen Nicht-Insulaner einfach unverständlich. Und so tut sich der geneigte Adventure-Fan am Anfang sehr schwer, sich in dieser doch recht unlogischen Welt zurechtzufinden. Hat man aber einmal den Sprung in die Scheibenwelt geschafft, hat man eine Menge Spaß an diesem Titel. Dann stören nur noch zwei weitere Punkte: 1. Das Nachladen der Grafik stockt bisweilen etwas, und 2. Die Sprachausgabe ist komplett in Englisch, im Gegensatz zur PlayStation-Version, die aber erst im Oktober erscheinen wird. Alles in allem aber kann man diesen Titel jedem Adventureliebhaber nur ans Herz legen.



in:former

System: .....Saturn
Genre: .....Adventure
Spieler: 1
Level: .....Entfällt
Besonderheiten: ..Backup-Booster

Hersteller: .....Sega
Entwickler: .....Psygnosis
Testmuster: .....Sega

Veröffentlichung: ....September
Ca. Preis: .....99,- DM

8 von 10

Grafik 9
Sound 6
Gameplay 8









ACME the game company

PC CD-ROM · NINTENDO 64 · PlayStation · merchandise

http://www.acme.netcologne.de

0221 – 240 88 00

NINTENDO 64

NINTENDO 64	299,-
Controller64 (bunt)	59,90
Lenkrad64(Mad Catz)	159,90
Controller Pak (bunt)	29,90
Controller Pak 1K	44,90
Shaker Pack	**39,90**
Blast Corps	119,90
Int. Super Star Soccer	149,90
Mario 64	99,90
Mario Kart64	99,90
NBA Hang Time	129,90
Star Wars	139,90
Turok	139,90
Wayne Gretzky Hockey	**129,90**
Wave Race 64	99,90

PlayStation

PlayStation +RGB & Link-Kabel	299,-
PlayStation + 1 x Platinum Software	333,-
Controller (bunt)	49,90
Controller (Sony)	44,90
Dual Analog/Digital Controller.mit	**69,90**
Dual A/D Contr. o. Vibrationpack	**59,90**
Dual A/D C. Upgrade-Vibration-Kit	**29,90**
Memory Card (bunt)	39,90
Memory Card (24MEG)	109,90
Namco Fighting Stick	99,90
RGB-Scart-Kabel	ab.29,90
Link-Kabel	29,90
Laserpointer-Gun	129,90
Umbauchip (jp&us)	39,90
Multinorm-Umbau	89,90

Controller Pak..3 für 2.....3Stück..59,80

Memory Card..3 für 2.....3Stück..79,80



Wir liefern alle Nintendo 64-(Software oder Hardware)-Bestellungen mit 12, Alle PlayStation-(Hardware oder Software)-Bestellungen mit 20 aktuellen Stickern für Deine Memory-Cards aus.

PlayStation

Magic the Gathering	89,90
Micromachines V3	99,90
Monster Truck	99,90
Namco Museum 4	**89,90**
Ogre Battle us	**139,90**
Overblood	99,90
Parappa the Rappa	**89,90**
Porsche Challenge	89,90
Rage Racer	99,90
Rally Cross	89,90
Ray Storm	**84,90**
Ray Tracers	**84,90**
Rebel Assault II (2 Disc)	109,90
Resident Evil Directors Cut	99,90
Samurai Shodown	84,90
Sentient	89,90
Soul Blade	99,90
Syndicate Wars	99,90
Suikoden	99,90
Super Pang Collection	**84,90**
Tenka	99,90
Total NBA '97	84,90
Vandal Hearts	99,90
V-Rally	99,90
Warcaft II	**99,90**
Wild Arms (us)	119,90
Wing Commander IV	99,90

PlayStation PLATINUM

Alien Trilogy	49,90
Cool Boarders (jp)	49,90
Destruction Derby	49,90
Dragon Ball Z (jp)	49,90
Formula Circus (jp)	49,90
Need For Speed	49,90
Overblood (jp)	49,90
Ridge Racer	49,90
Ridge Racer Revolution	49,90
Road Rash	49,90
Tekken	49,90
Wipe Out	49,90

プレイステーション Japan

Ace Combat2.(Flight-Sim)	119,90
Alundra (Action-RPG)	99,90
Arkanoid Returns	**99,90**
Coolboarders 2	**119,90**
Dark Hunter	129,90
Dracula X (Castlevania)	119,90
Feda2 (RPG)	119,90
Final Fantasy VII (RPG)	139,90
Final Fantasy Tactics (RPG)	119,90
Front Mission Alternative	**119,90**
Gamera 2000 (Shooter)	119,90
Ghost in the Shell (Shooter)	119,90
Gun Bullet (Ego-Shoot. Namco)	**119,90**
Gun Bullet + Guncon	**159,90**
I.Q. (Tüftelspiel)	99,90
Langrisser 1&2 (RPG)	119,90
Metal Slug (Action-Shooter)	**119,90**
Monsters Paradise (Board)	**119,90**
Poiters Point (Action)	119,90
Reciproheat (Flightrace)	**119,90**
Riot Stars (RPG)	129,90
Rockman X4 (limited Edition)	**139,90**
Run About (Race)	119,90
Salamander Deluxe (Shooter)	119,90
Samurai Spirits (RPG)	**129,90**
Stressless Lesson (Puzzle)	109,90
Space Invaders (Kult)	**79,90**
Time Crises+Gun (Ego-Shooter)	159,90
The Bombing Islands (Tüftel)	**99,90**
Quantum Gate 1 (Adventure)	119,90
Zero Devide 2 (Action)	99,90

Merchandise

Hint-Books	
Final Fantasy VII	34,90
MK Trilogy	34,90
Mario Kart	29,90
Soul Blade	34,90
Tekken II	34,90
Tekken III	39,90
Tomb Raider	29,90
Turok	29,90
Poster	ab 5,00
Soulblade DIN A1	25,00
Tekken III (51,5x78,5cm)	**25,00**
Jurassic Pet (s.Abb.)	29,90
PlayStation Cap	29,95
PlayStation T-Shirt	29,95
PlayStation Polo-Shirt	59,90

Agent Armstrong	89,90
Broken Helix	99,90
Command&Conquer	89,90
Crash Bandicoot	99,90
Crow: City of Angels	89,90
Crypt Killer+Just Laser-Gun	199,90
Dragonheart	89,90
Dungeon Keeper	99,90
Dynasty Warriors(Sanguko Mussou)	119,90
Excalibur	89,90
Fatal Fury Real Bout	**84,90**
Final Fantasy 7 us (VORBESTELLEN)	**139,90**
Formel 1 '97	**119,90**
Hercules us	**119,90**
International Super Star Soccer.Pro	89,90
King of Fighters	79,90
Lost Vikings II	99,90
Lost World	**99,90**
Legacy of Kain	99,90

MANGA

Akira 39,90	Devil Hunter Yohko 49,90	Lily C.A.T. 39,90
Appleesed 39,90	Doomed Megab. 29,90	M.D.Geist 39,90
Armitage III 39,90	Ghost in the Shell 39,90	Macross 39,90
Battle Angle Alita 29,90	Plastic Little 39,90	Rec. of Lodoss War 49,90
Bubblegum Crises 49,90	Streetfighter II TV Box 59,90	

Infos & Preislisten auch per Fax oder frankierten Rückumschlag!

Finanzierung

Die Spielspaß-Finanzierung

PlayStation mit 4 Spielen.....ab 24,00

Nintendo64 mit 2 Spielen.....ab 24,00

...einnfach anrufen

Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
http://www.acme.netcologne.de

Mo-Fr.:11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Fachhandelsanfragen erwünscht

Bei uns im Laden...

* **Softwarepräsentation**
  - **auf 3 Großbild-Leinwänden**
  - **mit GlasTron-3D-Visier**
  - **auf Demo-Displays**
* **Internet-Terminals**

Alle Artikel werden grundsätzlich per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt. Es gelten unsere AGB.









Velledeselba
Sony

Auf der Welle der Mystery-Serien à la Akte X kommt dieser Titel. Zuerst wird man mit einem nett produzierten Vorspann auf mysteriöse Morde eingestellt, bei denen junge Frauen im wahrsten Sinne des Wortes ausgeweidet werden, dann plötzlich muß man sich durch drei CDs voller Standbilder klicken, bis das Hirn erweicht. Finger weg, da unverständlich!
Urteil: unspielbar









Gundam - The Battle Master
Bandai

Dies ist ein seltenes Beat'em Up der in Japan unheimlich beliebten Gundam-Reihe, die sowohl in punkto Anime-Filme als auch auf der Videospiel-Ebene schon viele Folgen erlebt hat. In klassischer Street Fighter-Manier treten die Blechkumpane, präsentiert mit den von Art of Fighting beliebten Zoom-Effekten, gegeneinander an. Wüstes „Hau drauf"-Gekloppe, das auch mit der beliebten Ein-Knopf-Taktik schon Erfolgserlebnisse beschert. Kein Spiel für Videospiel-Gourmets, eher für Gundam-Hardcore-Fans.
Urteil: spielbar









The Conveni!
Human

Wer schon immer einmal nach der anstrengenden Arbeit im hiesigen Supermarkt eine volljapanische Supermarkt-Simulation spielen wollte, HUMAN kann Abhilfe schaffen. Diese Wirtschafts-Simulation ist für Nicht-Japaner komplett ungeeignet und kommt hoffentlich auch niemals in Europa raus.
Urteil: unspielbar







開発：株式会社 コナミ コンピュータ

ALL RIGHTS RESERVE





Neorude
Tecno Soft

Ein echter RPG-Lichtblick. Schöne Polygon-Grafik, mausgesteuert (natürlich auch mit Pad) und durch Hot Spot-System mit lösbaren Rätseln. Jeder Charakter hat eine individuelle Fähigkeit, die man dank des Charakter-Switches immer gezielt einsetzen kann. Die Story ist zwar nicht erklärt, doch dies steigert den Mystery-Faktor ungemein. Für echte Fans des japanischen Rollenspieles auch ohne passende Sprachkenntnisse mehrere Blicke wert.
Urteil: spielbar







Poy! Poy!
Konami

Ein hervorragendes Party-Spiel in bester Bomberman-Tradition. Man steigt mit drei Gegnern in einen Ring und bewirft sie mit Gegenständen wie Raketen, Steinen oder menschlichen Körpern. Alleine oder in der Gruppe ein Heidenspaß, unbedingt antesten. Solte dieser Titel für den europäischen Markt umgesetzt werden (was sehr wahrscheinlich ist), folgt ein ausführlicher Test.
Urteil: spielbar







Alle Testmuster von ACME
Tel.: 0221 / 2408801
Gundam von Fusion
Tel.: 02352 / 530008

Game It!

Titel des Monats August:
V-Rallye 79,95

① 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19h Sa 9-13h 0831/57 51 57
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: http:\\www.gameit.de
④ email info@gameit.de
⑤ T-Online: ★Gameit#
⑥ [ ] Game It! - D-87488 Betzigau

Knallhart kalkuliert
Unsere
TOP 10

Dark Forces	79,95
Fifa 97	59,95
Porsche Challenge	79,95
Rage Racer	84,95 P
Rebel Assault 2	84,95
Soulblade	79,95 P
Syndicate Wars	84,95
Tomb Raider	77,95
Transport Tycoon	82,95
WC 4	79,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand:** DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 9.7.97
** = noch nicht verfügbar am 9.7.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung*
H = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

SONY PSX

4-4-2 Fußball*	79,95
Actua Golf 2*	84,95
Actua Tennis*	84,95
Agent Armstrong*	79,95
Air Combat Platinium	39,95
Alien Triology	42,95
Alone in the Dark 2*	94,95
Aquanaut's Holiday	89,95
Ball Blazer Champions*	84,95 N
Baphomets Fluch	74,95 P
Batman Forever Coin-up	74,95
Battle Arena Toshinden	39,95
Battle Arena Toshinden 2	89,95
Battle Sport*	74,95
Battle Stations	77,95
Bedlam	84,95
Blast Chamber	84,95
Broken Helix*	89,95
Bubble Bobble 2*	72,95
Bubsy 3D	89,95
Bust a Move 2	42,95
Cheesy	84,95
Chronicles of the Sword	77,95
Command & Conquer	84,99
Contra	89,95
Cool Boarders	77,95
Crash Bandicoot	89,95 P
Crow: City of Angles	74,95
Crypt Killer	89,95
D	39,95
Dark Forces	79,95
Darklight Conflict*	84,95
Darkstalkers	79,95
Davis Cup Tennis	84,95
Deadly Skies	79,95
Descent 2	74,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	79,95 P
Disruptor	49,95
Dungeon Keeper*	84,95
Excalibur	89,95
Extreme Games 2	79,95
Extreme Pinball	79,95
Fade to Black	44,95
Fantastic Tour	79,95 N
Fifa 96	44,95
Fifa 97	59,95
Firo & Klawd	74,95
Floating Runner	84,95
Flottenmanöver*	79,95
Formel 1	99,95
Galaxian 3	77,95
Galaxy Fight	79,95
Grid Run*	79,95
Gunship	84,95
Heavens Gate	79,95
Herks Adventure*	84,95
Hexen	84,95
Hi-Octane	79,95
Hyper Final Match Tennis	79,95
In the Hunt	84,95
Independence Day*	84,95
Iron & Blood	39,95
Iron Man/XO	39,95
Jet Rider	74,95
John Madden NFL 97	59,95
John Madden NFL 98*	84,95 N
King of Fighters*	69,95 P
King's Field	69,95
Konami Open Golf	84,95
Krazy Ivan	77,95
Legacy of Kain	74,95
Little Big Adventure	77,95
Lost Vikings 2*	74,95
Magic Carpet	79,95
Magic the Gathering*	74,95
Manic Karts	79,95
Mechwarrior 2	84,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Megaman X3*	79,95
Megaman 8*	89,95
Micro Machines V3*	89,95
Monopoly*	79,95
Monster Truck*	79,95
Motor Toon 2	77,95
MTV's Aeon Flux*	79,95
MTV's Slamscape	79,95
Myst	77,95
NBA in the Zone 2	84,95
NBA Hangtime	84,95
NBA Live '97	59,95
NBA Jam Tournement Edition	39,95
Need 4 Speed	44,95
Need 4 Speed 2	81,95
NFL Game Day	84,95
NFL Quaterback Club '97*	74,95
NHL Face Off 97	84,95
NHL Hockey '97	59,95
NHL Hockey 98*	84,95 N
NHL Open Ice	84,95
NHL Powerplay Hockey '97*	74,95
Novastorm	79,95
Olympic Games	69,95
Overblood	84,95
Pandemonium	74,95
Panzer General 2	79,95
Peak Performance	79,95
Perfect Weapon	84,95
PGA 96 Platinium	44,95
PGA Tour Golf 97	79,95
Player Manager	84,95
Po'ed	79,95
Porsche Challenge	74,95 P
Power Move Pro Wrestling	84,95
Power Rangers Pinball	89,95
Powerslide*	82,95
Pro Pinball	44,95 P
Psychic Force*	74,95
Rage Racer	84,95 P
Rayman	84,95
Rebel Assault 2	84,95
Resident Evil	79,95
Return Fire	84,95
Revolution X	39,95
Ridge Racer	39,95
Riot*	79,95
Rise 2	59,95
Risiko*	79,95
Road Rage*	82,95
Road Rash	44,95
Robo Pit*	84,95
Robotron X	89,95
Sampras Extreme Tennis	89,95
Samurai Showdown	72,95
Sentient*	84,95
Shellshock	77,95
Skeleton Warrior	72,95
Slam'n'Jam	74,95
Soul Blade	79,95 P
Soviet Strike	79,95
Speedster*	79,95
Spider*	74,95
Stadt der verlorenen Kinder	74,95 P
Starfighter 3000*	84,95
Star Gladiator	79,95
Street Fighter: The Movie	59,95
Street Racer	84,95
Strike Point	89,95 N
Striker 96	74,95
Suikoden	89,95
Super Pang Collection	89,95
Sup. Puzzle Fighter 2 Turbo*	62,95
Syndicate Wars	84,95
Tekken	89,95
Tekken 2	99,95
Ten Pin Alley*	64,95
Tenka Life Force	79,95 P
The Devide: Enemies Within	77,95
The Note*	82,95 N
Thunderhawk 2 Firestorm	79,95
Tilt	69,95
Time Commando	77,95
Titan Wars*	74,95
Tomb Raider	77,95
Top Gun	79,95
Tour NBA 97	72,95
Transport Tycoon	82,95 P
Trash It!	84,95
Twisted Metal World Tour	79,95
V-Rallye	79,95
Vandal Hearts*	89,95
Victory Boxing	77,95
Viewpoint	77,95
Viking 2	74,95
Virtual Tennis	74,95
VMX Racing*	84,95 N
VR Baseball*	74,95
VR Pool	74,95
Warcraft 2	84,95
War Hawk	79,95
WC 4	79,95
Wing Over*	79,95
WipEout	39,95
WipEout 2097	84,95
Worms Platinium	44,95 P
Wreckin' Crew*	89,95
WWF in your house	74,95
WWF Wrestlemania	39,95
X-Com	77,95
X2	84,95
X-Men*	79,95
Zero Devide	84,95

PSX HARDWARE

Blaze - die neue Zubehörmarke

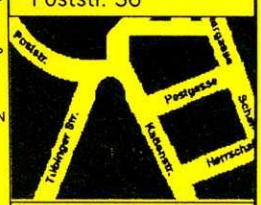
Avenger Lightgun	59,95 N
Controller in 10 Farben	39,95 N
Infrarot Controller (2 Pads)	69,95 N
VRF1 Lenkrad mit Pedal	139,95
NPro Arcade Stick	69,95 N
-Testsieger MegaFun 6/97-	
RF Adapter Antenne	29,95 N
Analog Joystick	109,95 P
Controller Sony	37,95
Euro-Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Gamekiller Modul	49,95
Lenkrad mit Pedal	99,95
Link Kabel	19,95 N
Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	24,95 P
Memory Card 120 Slot	54,95 P
Memory Card 360 Slot	69,95 P
Memory Card 720 Slot	89,95 P
Mouse	47,95
Multi Tap	54,95
neGcon	69,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Tasche incl. Memory Card u. Controller	79,95 P
Predator Lichtpistole	59,95
Pro Pad	29,95
RGB Kabel	19,95 P
Verlängerungskabel f. Pads	19,95 N

Kundenservice groß geschrieben:
1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. Wir geben Preissenkungen sofort weiter ⇨ ☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit ändern

www.gameit.de
alle Links zur Spielewelt

LÄDEN
Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Poststr. 36



Kempten:
In der Brandstatt 6



Lindau:
Kolpingstr. 3

Neu! Ab 20.9.
Am
Römerpark





„Resident Evil für Farbenblinde“ oder „Extreme Grafik-Adventuring“ könnte der Untertitel des Spieles sein. Zur Zeit der Hexenverbrennungen wurde ein Schloß von einer gemarterten Hexe verflucht.

The Witch of Salzburg

T-Dogs

Dort zieht Ihr mit einer pickeligen Jugendgruppe ein und erlebt grausame Grafik im Sechserpack.
Urteil: unspielbar









Wer schon immer seine eigene Band haben wollte, ist hier...komplett falsch. Denn diese chaotische Simulation ist musikalisch Blutsturzunterstützend, sprachtechnisch unverständlich und grafisch völlig daneben. Ihr müßt durch eine Stadt marschieren, schlecht frisierte Musiker anheuern und Euch furchtbar langweilen.
Urteil: unspielbar

Sold Out

Shinko







Zero Divide 2

Zoom

Mech-Gekloppe mit Polygon-Outfit, glücklicherweise nicht so hochnotpeinlich wie der unsägliche erste Teil. Alle Menüs sind in englisch, die Kampfmechanik ist durchaus akzeptabel und an Tekken angelehnt. Es gibt zehn skurrile Charaktere und zwei Endgegner, die man nach dem Durchspielen auch anwählen kann. Kein hochklassiger Titel, aber auch keiner, den man verachten müßte.
Urteil: Spielbar











Kennt jemand das physikalische Paradoxon von „Schrödingers Katze“. Man schnalle ein Marmeladenbrot mit der Marmeladenseite nach oben auf eine Katze und lasse es von einem Tisch fallen. Probiert's mal aus. Dieses 3D-Grafikadventure hat keinerlei Nährwert, die Engine ist mies, die Story unverständlich, und alles, was wir als Nicht-Japaner geblickt haben, ist, daß man Teile einer Zeitmaschine einsammeln muß, um irgendein Katzenvieh zu finden, einzusargen oder auszustopfen. Was weiß ich?
Urteil: unspielbar

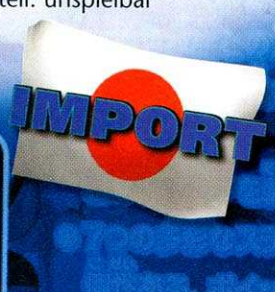
Die Katze von Schrödinger

Takara













開発：株式会社 コナミ コンピュータ エンタテイメント 東京

GIB GAS!

DAS POWER-MAGAZIN IST DA



SOFTSALE®
Softsale Lau & Zielke GmbH
Schloßplatz 19, 31582 Nienburg
Tel. 05021/910416 Fax 910-403 und -404

DAS VIDEOSPIEL VOR DER JAHRTAUSENDWENDE
TEIL 1: FRAGEN AN DIE SYSTEMANBIETER

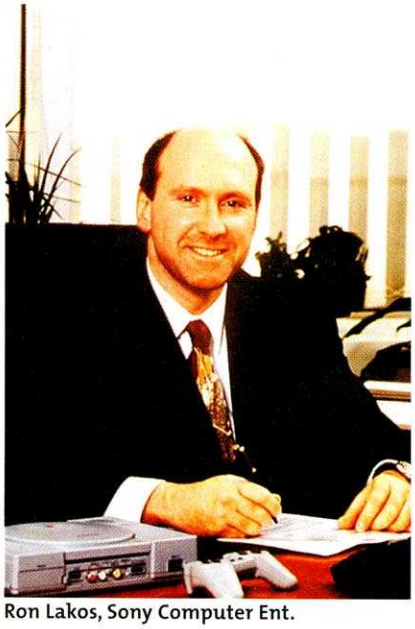
Quo Vadis, Videospielszene?



Seit den siebziger Jahren ist das Medium „Videospiel" ein fester Bestandteil der Unterhaltungselektronik, welches mit den wachsenden technischen Möglichkeiten der Mikroprozessoren auch zunehmend an Qualität und damit an Bedeutung für unsere Gesellschaft zugenommen hat. Mit Einführung der 32- bzw. 64-Bit-Geräte konnte man erstmals auch in Deutschland vom Massenmedium „Videospiel" reden. Die Frage nach dem richtigen System markiert bei jedem Videospieler meist den Einstieg in diese faszinierende Welt. Doch ohne ein fundiertes Hintergrundwissen kann man schnell viel Geld fehlinvestieren.

FUN GENERATION versucht in dieser und den folgenden Ausgaben zu beleuchten, was sich damals und heute hinter dem Begriff verbirgt.

In dieser Ausgabe haben wir versucht, den drei Anbietern für Videospielhardware eine Analyse der derzeitigen Situation aus ihrem Blickwinkel zu entlocken.



Ron Lakos, Sony Computer Ent.

Ron Lakos, Sony Computer Ent. Marketing Manager

Fun Generation: *Die PlayStation erfährt im regelmäßigen Rhythmus eine Hardware-Preissenkung, die wiederum neue Käuferschichten erschließt. War der relativ hohe Einstiegspreis von 599,- DM im Rückblick betrachte ein Fehler, da sich der Abverkauf doch relativ schleppend gestaltete, oder ging SCE bewußt den Weg, vom Freak bis zum Mitnahmekäufer, Segment für Segment gezielt anzusprechen?*

Ron Lakos: Der Einstiegspreis war keineswegs zu hoch. Die PlayStation wurde als Produktneuheit, die sehr hohe Entwicklungskosten verursacht hat, auf den Markt gebracht. Erst der weltweite Siegeszug der PlayStation hat die Herstellung der Nr.1-Konsole günstiger gemacht - und dies hat Sony Computer Entertainment an den Konsumenten weitergegeben.

FG: *Trotz der Markteinführung des Nintendo 64 verkauften viele der Videospielhändler, mit denen wir sprechen konnten, im Zeitraum März-Mai etwa die gleiche Menge an PlayStation- wie an Nintendo 64-Hardware. Wie schätzen Sie die zukünftige Entwicklung ein, wenn Nintendo mehr Software auf dem Markt haben wird?*

„Zwei „Big Player" werden sich den Markt aufteilen..."

RL: Es gibt schon heute ungleich mehr qualitativ hochwertige Software für PlayStation und - das ist wichtig - eine klare Mehrheit bei den Softwareherstellern, die sich für den Next Generation Marktführer Sony CE entschieden haben. Wir stellen fest, was die künftige Marktentwicklung angeht, daß sich zwei „Big Player" den Markt aufteilen werden und der Endverbraucher über die Gewichtung entscheidet. Wir werden jedenfalls alles tun, um die Marktführerschaft der PlayStation zu behaupten.

FG: *Sega befindet sich derzeit in Schwierigkeiten, ist aber optimistisch, im Jahr 1998 mit einer Überraschung den Anschluß wieder zu schaffen, und Nintendo steht noch vor vielen Fragezeichen.*

Gibt es genug Platz für 2-3 starke Videospielsysteme, oder wird automatisch ein Kannibalisierungseffekt auftreten müssen?

RL: Wie schon gesagt gehen wir davon aus, daß nur zwei starke Companies den Videospielmarkt beherrschen - daß dies funktioniert, zeigen auch andere Branchen. SCE stellt die Weichen, PlayStation-Produkte mit allen Aspekten eines Markenartikels im Markt erfolgreich zu implementierten.

FG: *Sony hat mit der PlayStation das Bild des trendigen und coolen Produktes erworben und damit das Videospielen aus der „Kinderspielzeug-Nische" geholt. An Nintendo haftet hingegen noch immer das kindliche „Mario-Image". Denken Sie, es könnte zu einer weitgehend friedlichen Koexistenz kommen, oder wird Nintendo zwangsläufig versuchen müssen, das Image in die Richtung zu ändern, die Sony schon seit zwei Jahren erfolgreich eingeschlagen hat?*

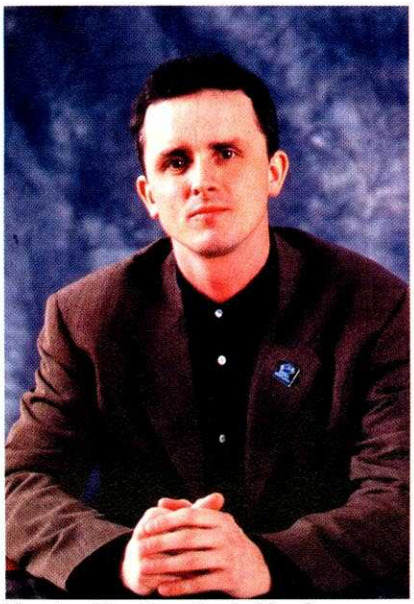
RL: Sony Computer Entertainment hat mit der PlayStation von Beginn an eine ältere Zielgruppe angesprochen - und bietet dem Endverbraucher mit hoher Kompetenz den Spielspaß und die Technologie, die er sich für interaktives Entertainment wünscht. Unser Software-Lineup, das sind momentan insgesamt 250 Titel, bietet allen Altersklassen und Interessengruppen faszinierende Spiele, um in die Welt der PlayStation einzutauchen. Daß wir also für cool und trendy gehalten werden, freut uns und gibt unserem Erfolg das berühmte I-Tüpfelchen.

FG: *Wird SCEE in Zukunft mehr Rollenspiele (Final Fantasy VII) veröffentlichen? Werden die Titel, im speziellen FFVII, eingedeutscht werden?*

RL: Unsere Software-Politik sieht vor, daß alle Titel lokalisiert werden. Das ist besonders wichtig für Rollenspiele wie Final Fantasy VII, das ja bekanntlich im November in Europa released wird. Deutschland ist ein Rollenspielland, und wir werden den Wünschen der PlayStation-Spielerinnen und -Spieler Rechnung tragen und die PAL-Version von FFVII in fünf Sprachen und weiteren interessanten neuen Features anbieten.

FG: Spielt auch Sony mit dem Gedanken, ähnlich wie Nintendo ein striktes Verbot von Auslandsimporten durchzusetzen?

RL: Zur Zeit haben wir keine Planungen in diese Richtungen.



Thorsten Moe, Sega Deutschland

„Deutschland ist ein Rollenspielland, und wir werden den Wünschen der PlayStation-Spielerinnen und -Spieler Rechnung tragen..."

Thorsten Moe, SEGA Deutschland Markting Manager

Fun Generation: ***Sony und Nintendo unterbieten sich derzeit gegenseitig bei den Hardware-Preisen. SEGA bietet hingegen Hard- und Software Bundle bspw. mit Tomb Raider an. Glauben Sie, daß SEGA sich damit einen Gefallen tut, das wahre Potential wie bspw. integrierte Memory Card (Backup-Booster) oder hochwertige Software in ein Paket zu schnüren? Warum nicht mal die Sony-Variante und die Hardware abspecken?***

Thorsten Moe: Unsere Strategie, den SEGA SATURN mit attraktiven Top-Titeln zu bundeln, ist extrem gut aufgegangen. Die Käufer haben das erste Action-Pack, das wir im April angeboten haben, sehr gut angenommen. Mit SEGA Rally und World Wide Soccer haben wir zudem zwei Spiele angeboten, die ohnehin ein Muß für die Spielbibliothek beim SEGA SATURN darstellen. An diesen Erfolg werden wir mit dem im Juli erscheinenden Bundle SEGA SATURN und Tomb Raider mit einem empfohlenen Verkaufspreis von DM 399,- DM sicher anknüpfen können.

Die Hardware abzuspecken halte ich nicht für sinnvoll. Wir stellen unseren Profit nicht über den Kundennutz. Was haben Spieler beispielsweise davon, wenn sie sich eine Konsole ohne Memory Card kaufen und dann zu Hause feststellen, daß sie Spielstände nicht abspeichern können? Mit dem SEGA SATURN bieten wir für den Videospielmarkt eine Konsole, die immer noch im Spielbereich nicht nur jedem High End PC überlegen ist und gerade durch ihre Features wie ihre integrierte Memory Card, eine optimale Performance und Datum/Uhr viel Komfort bietet.

Das technische Niveau des SEGA SATURN bietet darüber hinaus ein riesiges Entwicklungspotential. Mit dem datumsinteraktiven Spiel Christmas NIGHTS haben wir ja schon gezeigt, daß die Möglichkeiten noch lange nicht ausgereizt sind. Ganz abgesehen davon, hat SEGA einfach auch den Anspruch, technisch hochwertige Produkte zu bieten. Das gilt natürlich auch fürs Zubehör, wie z.B. für unser Infrarot Control Pad.

„Mit dem SEGA SATURN bieten wir für den Videospielmarkt eine Konsole, die immer noch im Spielbereich nicht nur jedem High End PC überlegen ist..."

FG: Bandai hat den Deal mit SEGA gelöst. Welche Auswirkungen wird das haben?

TM: Für uns in Deutschland wird dies überhaupt keine Auswirkungen haben. Die Fusion kam zwar nicht zustande, aber SEGA hat mit Bandai ein Joint Venture vereinbart. Alle Power Ranger Fans können sich also jetzt schon auf eine Zukunft auf dem SEGA SATURN freuen.

FG: Sony entwickelt sich zunehmend zu einer festen Größe im Business, Nintendo versucht Boden mit dem N64 gut zu machen. Welche Zukunft hat der SEGA SATURN in Europa, welche Argumente hat SEGA, die aktiven und die potientiellen User bei der Stange zu halten?

TM: Auf die Hardware-Vorteile, die der SEGA SATURN bietet, habe ich ja schon hingewiesen. Hauptsächlich positionieren wir uns jedoch über unsere Software. Wir versuchen, den Spielern deutlich zu machen, daß es auf der Suche nach einer großen Auswahl an qualitativ hochwertigen Spielen nur eine Wahl gibt: den SEGA SATURN. Wir haben nicht nur qualitativ hochwertige Eigenentwicklungen und Referenztitel, sondern auch jede Menge Third Party Titel. Häufig können wir die Spiele von Third Party Herstellern auch vor anderen Konsolen präsentieren, z.B. Tomb Raider, Command & Conquer, Duke Nukem oder auch Quake und als jüngestes Beispiel Discworld 2.

FG: Angeblich kommt Ende 1998 der SEGA SATURN 2 mit der Voodoo Graphics Technologie, die in den Grafikbeschleunigerkarten der 3Dfx verwendet wird. Dies könnte SEGA den entscheidenden Vorteil bringen, daß sowohl Nintendo als auch Sony vergleichsweise minderwertige Konsolen am Markt haben und keine unmittelbare Markteinführung der beiden Größen ins Haus steht. Inwieweit wirkt SEGA dem altbekannten SEGA-Syndrom entgegen, als Trendsetter schnell ins Abseits manövriert zu werden?

TM: Also, über eine neue Konsole möchte ich im Moment nicht spekulieren. Natürlich versuchen wir als innovative Firma, in unseren Konsolen den aktuellen Stand der Technik zu implementieren, und es ist gut möglich, daß wir mittelfristig eine neue Konsole herausbingen. Allerdings will ich heute noch nicht darüber spekulieren, wie möglicherweise in 1 1/2 Jahren die Technik einer innovativen Konsole aussieht. Sicher ist nur, daß eine neue SEGA-Konsole sich auch auf dem Markt durchsetzen wird. Aus den Fehlern, die beim Launch des SEGA SATURNS gemacht wurden, haben wir gelernt.

FG: Das kindliche Image um Mario konnte Nintendo nicht ändern, im Gegenteil, durch Neuaufgüsse der alten Klassiker wird das Bild des Kinderspielzeus gefestigt. Die PlayStation hingegen wird als cooles, trendiges Gerät angesehen. Wo sieht sich SEGA in diesem Bild?

TM: Vom Design und der Technik her steht der SEGA SATURN auf einer Stufe mit den Mitbewerbern, und wir haben mit der Konsole nicht nur eingefleischte SEGAriaer erreicht, sondern auch junge Erwachsene, die vor allem auf der Suche nach schneller Action und Abenteuer sind. Gleichzeitig ist es uns aber auch gelungen, z.B. durch die massiven Preissenkungen, jüngere Spieler anzusprechen. Von daher schließen wir die Lücke zwischen den beiden Konkurrenzsystemen.

***FG:** Wird SEGA weiterhin auf Automatentitel setzen, oder verstärkt Rollenspiele nach Deutschland bringen? Was wird getan, damit die Qualität der Third Party-Hersteller gegenüber den Sony PlayStation-Versionen nicht regelmäßig minderwertig ist?*

„Es ist gut möglich, daß wir mittelfristig eine neue Konsole herausbingen."

TM: Also, ich kann nicht bestätigen, daß die Third Party-Hersteller für den SEGA SATURN qualitativ minderwertige Versionen herstellen. Die Spiele haben die gleiche oder gar eine bessere Qualität. Außerdem bieten viele Third Party-Hersteller uns ja auch für den SEGA SATURN eine exklusive Stellung, bevor sie das Spiel dann für andere Konsolen freigeben. Dafür habe ich ja schon einige Beispiele genannt, aber die Liste läßt sich beliebig fortsetzen. SEGA selber wird auch weiterhin Automatentitel herausbringen. Schließlich sind wir nicht zuletzt mit diesen Titeln so groß geworden und haben eine große Kompetenz. Gleichzeitig werden wir aber auch andere Genres, die in Spielhallen weniger oft vertreten sind, veröffentlichen, wie Rollenspiele und Adventures. Im Spätherbst wird zum Beispiel Panzer Dragoon Saga für den SEGA SATURN erscheinen. Es ist kein reines Actionspiel mehr, sondern ein absolut geniales Role Play Game.

***FG:** Was hält SEGA von dem Import-Verbot, das Nintendo durchdrücken will?*

TM: Wir sehen hier zur Zeit keinen Handlungsbedarf.

Werner Rudolph, Nintendo Europe PR/Advertising Manager

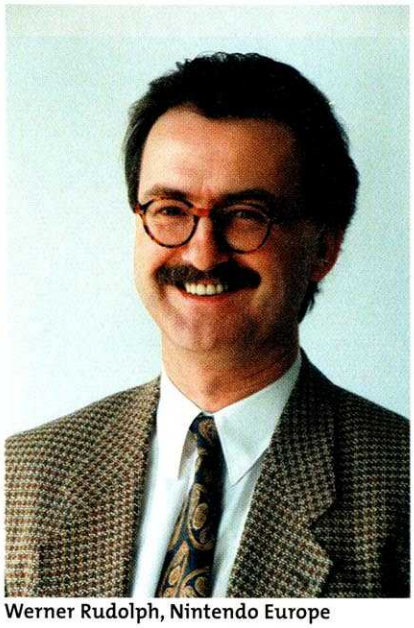


***Fun Generation:** Nintendo hat mit dem SNES eine klare Linie in Deutschland: Der Preis für den Endverbraucher blieb seit der Markteinführung unverändert. Günstige Angebote gab es ausschließlich durch Bundles mit Super Mario World, Super Game Boy, etc.*

Warum hat Nintendo nach so kurzer Zeit den Preis für die N64-Hardware um 100,- DM gesenkt?

Werner Rudolph: Wir waren in der Lage, durch den großen Erfolg nach der Einführung der PAL-Version eher als erwartet auch für unsere Hardware günstigere Produktionskosten zu erzielen. Hinzu kamen eine Senkung der Chip-Kosten sowie ein für uns günstigerer Wechselkurs gegenüber dem japanischen Yen.

Warum sollten wir diese Produktionsvorteile dem Endverbraucher vorenthalten? Speziell für die vielen jüngeren Videospieler kann der Preis nicht günstig genug sein. Außerdem ermöglichte uns dieser Schritt, in Anbetracht der sehr aggressiven Preispolitik der Konkurrenz einen Ausgleich zu schaffen, so daß jeder Videospieler seine Kaufentscheidung von der Qualität des Produktes abhängig machen konnte, statt vom Preis.


Werner Rudolph, Nintendo Europe

„Speziell für die vielen jüngeren Videospieler kann der Preis nicht günstig genug sein."

Ich meine übrigens, daß wir auch jetzt noch - speziell im Vergleich zu den drastischen Preissenkungen unserer Mitbewerber - eine klare Linie haben: Unser Produkt wurde von vornherein so kalkuliert, daß wir diese herausragende 64-Bit-Qualität von Beginn der Einführung an zu einem günstigeren, für jeden Videospieler erschwinglichen Preis anbieten konnten, während die Mitbewerber erst einmal versuchten, ihre 32-Bit-Systeme zu einem deutlich höheren Preis zu verkaufen und, als dies nicht funktionierte, mehrmals reduzierten.

***FG:** Wenn man sich mit Software-Händlern in Deutschland unterhält, wird zuweilen von etwas schleppenden Hardware-Verkäufen gesprochen. Bei den meisten Händlern wurden nur etwas mehr Nintendo 64 als PlayStation abgesetzt. Steht Nintendo dieser Entwicklung angesichts der Parallelität der Ereignisse in Japan und den USA vor einem halben Jahr gelassen gegenüber, oder muß man Deutschland (Europa) als Markt mit einer anderen Eigendynamik sehen?*

WR: Ich kann leider nicht nachvollziehen, auf welche Angaben die von Ihnen aufgezeigte Entwicklung beruht. Für uns stellt sie sich etwas anders dar:

Nintendo 64 zeigt auch in Deutschland eine sehr positive Entwicklung. So wurden von Nintendo 64 allein in den ersten vier Monaten seit der Einführung soviele Konsolen verkauft, wie Sony PlayStations in den ersten 15 Monaten. Betrachten wir den Zeitraum seit der Einführung von März bis Juni '97, so hält Nintendo 64 bereits einen Marktanteil, im „Next Generation"-Markt, von 60% (Stück). Betrachten wir den Software-Absatz, so werden im Schnitt pro Titel 40x so viele N64-Spiele verkauft wie PlayStation-Spiele. In Anbetracht des bisherigen Erfolges konnten wir unsere Absatzerwartungen bis Ende '97 von 500.000 auf 750.000 Konsolen heraufsetzen. Die Werte aus den USA, die Ihnen von der E3 bekannt sind (Anm. d. Red.: 6.1 Mio. Grundgeräte, 16.6 Mio. verkauft Spiele (Quelle: Nintendo of America-E3 Newsletter)), sind nicht weniger beeindruckend.

Es ergeben sich also durchaus Parallelen zum amerikanischen Markt, während der japanische seine eigene Dynamik hat.

Sie können davon ausgehen, daß wir vor dem Hintergrund der bisherigen Entwicklung und in Kenntnis der noch ausstehenden Aktivitäten gelassen, aber nicht destotrotz aufmerksam in die Zukunft blicken.

***FG:** Sega befindet sich derzeit in Schwierigkeiten, ist aber optimistisch, im Jahr 1998 mit einer Überraschung den Anschluß wieder zu schaffen, Sony gibt eine neue, aber anscheinend stabile Konstante auf dem Videospiel-Markt ab.*

Gibt es genug Platz für 2-3 starke Videospielsysteme, oder wird automatisch ein Kannibalisierungseffekt auftreten müssen?

WR: Das ist im Augenblick schwer zu sagen. Im klassischen Konsolen-Markt wird es wohl eher auf eine Konstellation Sony/Nintendo hinauslaufen, wobei eine Marktausweitung in ältere Zielgruppen erfolgt. Nach der unglücklichen Entwicklung von Sega speziell in Deutschland, dürfte es schwer sein, den Anschluß wieder zu schaffen. Auch die verstärkte Konzentration auf dem PC-Bereich spricht eigentlich dagegen. Andererseits zeigt der Konsolenmarkt eine positive Tendenz, so daß eventuell mehr Möglichkeiten bestehen als bisher. Man sollte auch nicht vergessen, daß Sega ein im Videospielemarkt erfahrenes Unternehmen ist. Wir werden sehen.

***FG:** Sony betreibt augenblicklich eine aggressive Verkaufspolitik mit der PlayStation. Nach außen versteht sich die PlayStation als cooles, trendiges Spielzeug für trendbewußte Jugendliche und Erwachsene, während das N64 eher den „Hauch des Mario", damit auch des etwas Kindlichen trägt.*

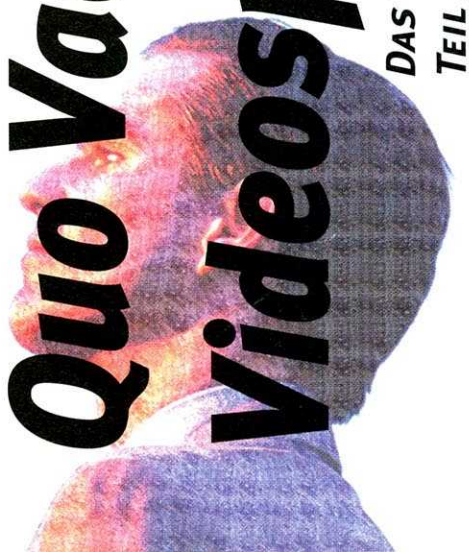
Stört Sie das, will man dies ändern, oder ist man zufrieden mit der augenblicklichen Segmentierung?

WR: Nein, es stört uns nicht. Der „Hauch des Mario" hat uns bisher wohl kaum geschadet, wenn wir uns die internationalen und speziell auch die deutschen Absatzzahlen ansehen. Wir haben die Erfahrung gemacht, daß beliebte Charak-

Quo Vadis, Videospielszene?

Das Videospiel vor der Jahrtausendwende

Teil 2: Software Sieb Deutschland



tere und eine familienfreundliche Philosophie auch langfristig sehr positive Werte sind. Mario, Donkey Kong, Link und Kirby sind sehr gute Beispiele hierfür. Banjo Kazooie wird sich hier anschließen. Die Charaktere bzw. Spiele haben eine Beliebtheit, die weit über das „kindliche Umfeld" hinaus geht - und sie demonstrieren die herausragende Qualität unserer Spiele. Davon abgesehen sollte man das gesamte Sortiment im Auge behalten. Wir haben eine starke Basis bei Kindern/Jugendlichen und nun verstärkt mit Nintendo 64 auch die Technologie und das Spiele-Sortiment, um auf spezielle Interessen der älteren Videospieler einzugehen. Also eine gute Ausgangsposition.

„Während 32-Bit-CD Rom Spiele sich bereits der oberen Grenze des Systems nähern, fangen wir bei N64 erst an."

***FG:** Wird Nintendo alle bisher in Japan und USA erschienen Produkte auch in Deutschland veröffentlichen? Wenn nicht, welche Titel werden verändert (Bsp. Turok), welche werden nicht veröffentlicht?*

WR: Neben den weltweit vertriebenen Videospielen wie z.B. Mario 64, Pilot Wings, Mario Kart 64 wird es auch weiterhin Spiele geben, die lediglich in einzelnen Regionen bzw. Märkten eine Rolle spielen. Dies kann von der Einschätzung des Marktpotentials, von kulturellen Gegebenheiten, aber auch von rechtlichen Gegebenheiten abhängen und wird jeweils im Einzelfall sorgfältig geprüft.

Eine vollständige Titelliste aufzuführen, würde den Rahmen sprengen und wäre wohl auch nur momentan aktuell.

Beispiele für deutsche Ausnahmen sind z.B. Star Fox (wird bei uns aus rechtlichen Gründen unter dem Namen „Lylat Wars" eingeführt) und „Golden Eye" (wird wohl aufgrund der speziellen Indizierungsgefahr bei uns nicht eingeführt).

***FG:** Obwohl Nintendo 64-Bit zur Verfügung hat, scheint es, als hätte man bei dieser ersten Spielegeneration Probleme, innovative Spielideen auf den Markt zu bringen.*

Gingen Nintendo einfach die Ideen aus, oder hat man bei einer so gewaltigen Markteinführung auf eine sichere Bank setzen wollen?

WR: Wir haben mit unseren Spielen einen sehr hohen Maßstab gesetzt, so daß viele Neuerungen evtl. leicht als „normal" eingestuft werden (Ich erinnere mich an die E3 auf der Donkey Kong Country vorgestellt wurde. Fachjournalisten hielten dieses 16-Bit-Spiel damals bereits für einen 64-Bit-Titel!).

Nach unserer Erfahrung und den Reaktionen, die u.a. in unserer Spieleberatung eingehen oder von der Fachpresse kommen, stellen N64-Spiele wie Mario 64, Pilot Wings u.a. klare Meilensteine in der Spieleentwicklung dar. Hier steht neben herausragender Grafik, völliger Bewegungsfreiheit im dreidimensionalen Raum etc. das „Spielerlebnis" im Vordergrund.

Nicht umsonst wurde Mario 64 zum besten Videospiel überhaupt gekürt! Natürlich ist es auch wichtig, bei der Einführung eines neuen Systems einige verläßliche Kriterien zu berücksichtigen. Darum ist es durchaus nachvollziehbar, daß gerade Mario 64 zum ersten Titel für das neue System ausgewählt wurde (Auch wenn er im ersten Augenblick ein bekannter Charakter in einer „bekannten Welt" ist).

Sehen wir es doch einmal so: Während 32-Bit-CD Rom Spiele sich bereits der oberen Grenze des Systems nähern, fangen wir bei N64 erst an. Wenn Sie berücksichtigen, was sich im Laufe der Jahre bei Super Nintendo getan hat, bekommt man ein Gefühl, was bei Nintendo 64 noch alles passieren kann. Nach den Informationen die mir vorliegen, kann ich Sie jedenfalls beruhigen: Uns gehen die Ideen nicht aus.

***FG:** Im Gegensatz zu anderen Hardware-Herstellern hat Nintendo ein großes Problem mit importierten Produkten.*

Wie sehen die derzeitigen Richtlinien gegen Import-Aktivitäten aus?

Glauben Sie, daß man diese Position auf lange Sicht aufrechterhalten kann, oder soll nur über einen absehbaren Zeitraum eine ungestörte Markteinführung und Positionierung gewährleistet werden?

„Wir haben die Erfahrung gemacht, daß beliebte Charaktere und eine familienfreundliche Philosophie auch langfristig sehr positive Werte sind."

WR: Von großen Problemen mit importierten Produkten im Vergleich zu anderen Hardware-Herstellern kann man bei Nintendo nicht sprechen. Raubkopien von leicht zu kopierenden CD Roms und PC-Spielen bzw. Grauimporte hiervon dürften nach meinen Kenntnissen ganz andere Probleme darstellen.

Da fernsehgebundene Konsolen je nach Region unterschiedlich ausgelegt sind, um den jeweiligen TV-Standards gerecht zu werden, ergibt sich hierdurch schon eine gewisse Regulierung. Natürlich geht, wie für jedes System, eine gewisse Anzahl von Produkten in einem frühen Stadium an den harten Kern der Videospieler, was allerdings überschaubar ist. Die breite Masse der Videospieler hat aber andere Interessen und keine Multi-Norm-Fernseher, Converter, Adapter etc., um diese speziellen Import-Spiele nutzen zu können. Auch legt man hier Wert auf deutsche Spielanleitungen, Garantie und Service, die mit den deutschen Produkten verbunden sind.

Daneben gibt es europäische Richtlinien, die den Warenfluß in die Europäische Union regulieren. Im Einzelfall behalten wir uns im Rahmen dieser Gesetzgebung rechtliche Schritte vor.

***FG:** Welche Kriterien legt Nintendo bei der Auswahl von Third Party-Lizenznehmern an?*

Entwickeln derzeit auch deutsche Teams für Nintendo 64?

Wenn ja, welche?

WR: Neben hohen qualitativen Ansprüchen spielen Erfahrung, Engagement und Investitionsbereitschaft eine Rolle. Ein weiteres Kriterium stellt ein Grundverständnis über die vertretbare Darstellung bzw. Vermeidung von Gewalt, Drogen, Alkohol sowie ethnischer, rassistischer, religiöser, sexistischer und politischer Inhalte dar, das unseren strengen Richtlinien gerecht wird.

Hieraus ergibt sich eine natürlich Einengung des Lizenznehmer-Kreises. Als deutsches Team entwickelt z. Zt. lediglich „Factor 5" für das Nintendo 64. Allerdings wurde der Standort in die USA verlegt.



If you're going to San Francisco, make sure... you wear brass

...you kick ass flow[illegible] in your hea



Soundmagier unter sich: Chris Hülsbeck und Rudolf Stember

Vor einem Jahr hatte Deutschlands prominentestes Programmierteam die Schnauze voll von verregneten Sommern, Benzinpreiserhöhungen und schlecht synchronisierten Kinofilmen, packte die Koffer und zog nach Kalifornien. Dort angekommen, nahmen sie sich ein Büro in San Rafael, direkt an der Straße, die zur sagenumwobenen Skywalker-Ranch von George Lucas führt. Das erste Geschäft, das getätigt wurde, war bei einem Großteil der Truppe die Anschaffung von Autos, die dem Klima angemessen waren. So findet man im Fuhrpark der Factor 5-Leute alles, vom 3er Cabrio, über Porsche 914 bis zum ausgewachsenen Buick Electra Convertible mit 7 Pötten auf 8 Litern (den achten Zylinder des Rudimobils hat es leider gerissen). Wer jetzt glaubt, daß ein Leben als Angestellter von Factor 5 den Himmel auf Erden bedeutet, so hat er recht - sofern er Spaß daran hat, bis spät in die Nacht über komplexen Programmroutinen zu brüten, abgedrehte Charakter-Designs zu entwerfen oder sich Gedanken darüber zu machen, welches Alien denn nun an welcher Stelle des Levels auftaucht und auf welche Art und Weise es den Spieler traktiert. Die letzten Projekte, die das nunmehr achtköpfige Team fertiggestellt hat, waren zwei Auftragsarbeiten für Lucasarts, und letztendlich war es auch die enge Zusammenarbeit zwischen Factor 5 und jener legendären Softwareschmiede, die die Übersiedlung in die Vereinigten Staaten ermöglichte. Mit Rebel Assault 2 für die PlayStation bewiesen die Entwickler, daß Konvertierungen von PC-Spielen in einigen Bereichen durchaus dem Original überlegen sein können, wenn man bereit ist, sich die Arbeit zu machen, den Programmcode auf die speziellen Hardwareeigenschaften maßzuschneidern. Die Mühe zahlte sich aus und so wurde Rebel Assault 2 zu einem der erfolgreichsten PlayStation-Spiele in den USA. Bei Ballblazer Champions hingegen hielt sich

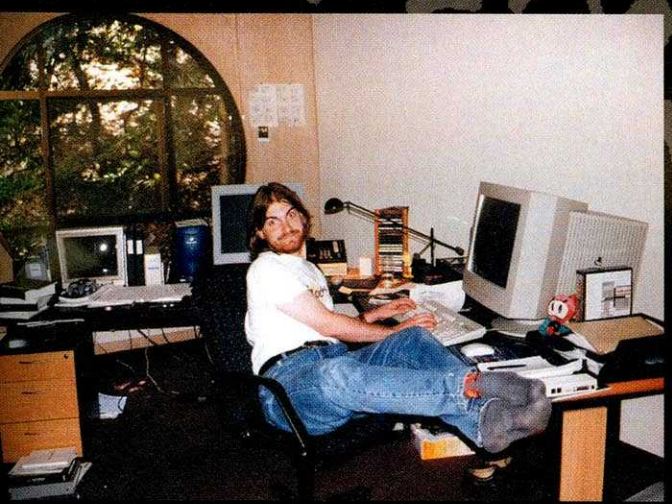


Das Rudimobil: Nummernschilder mit politischen Aussagen sind in den USA sehr beliebt

die Begeisterung bei Presse und Spielern in Grenzen. Als nächstes möchten die Actionspezialisten ihr Können auf dem Nintendo 64 unter Beweis stellen und planen daher die Wiederauferstehung ihres bekanntesten Helden: Turrican! Da die Rechte an dem Namen allerdings bei Softgold liegen, wird das Spiel leider unter einem anderen Namen in den Regalen landen. Doch keine Panik, Factor 5 verspricht den Turrican-Fans ihrer Tradition treu zu bleiben und ein Actionfeuerwerk allerester Sahne abzufackeln.

Turrican ist nicht Turrican bleibt Turrican

Angesichts der Designstudien, Konzepte und Demos besteht daran auch nicht der geringste Zweifel. Um der neuen Hardware gerecht zu werden, handelt es sich bei T64 (irgendwie erinnert mich dieser Name an meinen ersten Heimcomputer) natürlich um ein 3D-Echtzeit-Spiel, allerdings ballert der Spieler hier nicht in der Egoperspektive um sich, vielmehr wird die Kameraperspektive ähnlich wie bei Mario 64 frei wähl- und einstellbar sein. Seit seiner letzten Inkarnation auf dem Super Nintendo



Thomas Engel programmiert, bis die sprichwörtlichen Socken qualmen

hat unser Held einiges dazugelernt. Auffälligstes Merkmal seines neuen Kampfanzugs ist der neuartige Multifunktionsblitz. Dieser eröffnet dem Spieler Möglichkeiten wie kaum eine andere Waffe in einem Videospiel. Zum einen lähmt der Blitz in der guten, alten Turrican-Tradition allzu mächtige Gegner, die dann ohne großen Protest ihrerseit zerlegt werden können. Zum anderen ist dieses Wunderwerk der Technik auch ähnlich wie Simon Belmonts Peitsche aus Castlevania IV zu verwenden und ermöglicht es, sich an geeigneten Untergründen anzuhaften, um zum Beispiel Abgründe zu überwinden. Der Clou an der Sache ist, daß auch bestimmte, zuvor paralysierte Monster in diese Kategorie fallen und so dem Helden unfreiwillig Hilfe leisten. Gegen solche Features wirken die normalen Destruktionsmethoden dieses Alienalptraums geradezu antiquiert. Trotz dieses High Tech-Arsenals sollte der Spieler sehr vorsichtig



Das Factor 5-Team: (v.l.n.r.) Mario Wagner, Rudolf Stember, Rene Henke, Jens Petersam, Dirk Jagalski, Holger Schmidt, Thomas Engel, Lutz Osterkorn, Julian Eggebrecht

agieren, denn bei einem Treffer verliert die Spielfigur Teile ihrer Rüstung, was den Verlust essentieller Fähigkeiten zur Folge hat. Da einige Levelabschnitte und Gegner aber nur im Vollbesitz der physischen Kräfte des Helden zu meistern sind, ersannen die Designer für diesen Fall Alternativrouten, in denen es mehr auf Geschicklichkeit als auf Feuerkraft ankommt.

Blow da city!

Das Spektakel beginnt auf der Erde, wo im Verlauf des ersten Levels San Francisco und die Golden Gate Bridge dem Erdboden gleichgemacht werden. Später geht es noch anderen

Nationaldenkmälern an den Kragen: auch Mount Rushmore und die Freiheitsstatue müssen dran glauben. Welche anderen Teile des Universums dieser digitalen Vernichtungsorgie zum Opfer fallen, verraten die Designer allerdings noch nicht, und wer sich bereits jetzt auf ein weiteres Abenteuer mit dem altgedienten Technorecken freut, sollte das Portemonnaie wieder einstecken. Der Soundtrack wird natürlich wieder vom Altmeister des Videospiel-Soundtracks Chris Hülsbeck komponiert. T64 erscheint keinesfalls vor Weihnachten 1998. Um Euch aber schon einmal den Mund wässrig zu machen, präsentieren wir Euch hier, sozusagen als Appetizer, ein paar Designstudien und frühe Screenshots der potentiellen Actionreferenz für Nintendo 64.

Interview & Exklusive T64-Shoots



Interview mit Julian Eggebrecht
(producer / factor 5)



Julian Eggebrecht

Eine alte Binsenweisheit lautet: "Wer glaubt, daß ein Producer etwas produziert, der glaubt auch, daß ein Zitronenfalter Zitronen faltet." Das mag ja auf einige Producer der Videospielbranche zutreffen, aber mit Sicherheit nicht auf Julian Eggebrecht, seines Zeichens Producer bei Factor 5 und somit auch verantwortlich für T64.





Fun Generation: Wann haben Dich Computer- und Videospiele in ihren Bann gezogen?

Julian Eggebrecht: Ganz ursprünglich war das 1979 ein Night Driver (Atari)-Automat am Hannoveraner Flughafen. Ca. 1980 kam ein Freund meines Vaters zu Besuch und brachte ein Interton 4000 mit "Combat" und einigen anderen Spielen mit. Nach 2 Wochen war es um mich geschehen... Ich hatte dann zuerst das Interton und ab 1981 auch ein Atari VCS 2600. Coole Spiele damals waren der Interton 747 "Simulator" Jumbo Commander, Warlords, Space Invaders, Adventure, Yar´s Revenge und Raiders of the lost Ark auf dem VCS. Beim Jumbo Commander hatte man einen Schleudersitz und mußte in einem "zweiten Bild!" bei der Landung zwei Kakteen meiden - brillant!

FG: Welches Spiel ist Dein Alltime-Favorit?

JE: Mario 64 kann ich noch nicht richtig mit Distanz beurteilen... deswegen noch immer (und wohl für immer) M.U.L.E. auf dem Atari 800 Computer mit vier Spielern. M.U.L.E. ist cool.

FG: Was spielst Du zur Zeit?

JE: Starfox 64, Castlevania PSX und Thunderforce 5.

FG: Welches Deiner eigenen Spiele liegt dir am meisten am Herzen?

JE: Grübel, Grübel - gespannte Erwartung... und es ist Turrican. Speziell Super Turrican 2 war bisher eindeutig unser am besten durchdesigntes und "rundestes" Spiel. Von den diversen Konvertierungen bin ich auf ISS Deluxe stolz - Fußball in der Qualität (vor allem auch technisch) auf dem Mega Drive war schon ein harter Brocken. Die Game Boy-Spiele hatten aber auch ihren Fun-Faktor... Aber egal wie toll die Lizenz ist - die T-Spiele sind uns am liebsten. Deswegen tut es auch weh, daß wir aus rechtlichen Gründen den alten Namen so nicht mehr verwenden dürfen, auf der anderen Seite werfen wir nicht weiterhin gutes Geld in den Rachen einer Firma, die gar nicht weiß, was sie an uns hatte, und nur daran verdient, daß zur rechten Zeit die richtigen Leute die falschen Verträge unterschrieben haben...

FG. Bei all Euren Spielen seid Ihr immer an die Grenzen des derzeit machbaren gegangen, das fällt einem besonders auf, wenn man sich einmal die Turrican-Spiele chronologisch zu Gemüte führt. Seid ihr Technik-Fetischisten?



T64 / N64

JE: Ja, schon. Wahrscheinlich auch heute noch... Da ist eine Menge aus den Amiga-Tagen hängengeblieben, als niemand sonst 50 Hz Action-Spiele hinbekommen hat. Du merkst aber schon an den Amiga-Dingern, daß wir die Technik nie übertrieben haben, sondern immer frühzeitig zugunsten der Spielbarkeit mit dem Techno-Wahnsinn Schluß gemacht haben. Auf den 16-Bit-Konsolen hat uns all diese 2D-Erfahrung immens geholfen. Das SNES und das Mega Drive hatten schnell keine Geheimnisse mehr. Die ganze 80er-Jahre Demo-Szenen Erfahrung hat dann bei dem Umstieg auf 3D (PlayStation) allerdings nicht viel genutzt. Das war schon eine harte Zeit, in der unsere Engines 3-4 mal neu entstanden und man alle Anfänger-Fehler neu machen "konnte". BallBlazer war da schon seeehr ambitioniert, Rebel Assault mehr eine Fingerübung (und ein Kampf mit Sonys "hilfreichen" Full-Motion-Video-Libraries)...

FG: Lauft Ihr denn dabei nicht Gefahr, das Spieldesign zu vernachlässigen?

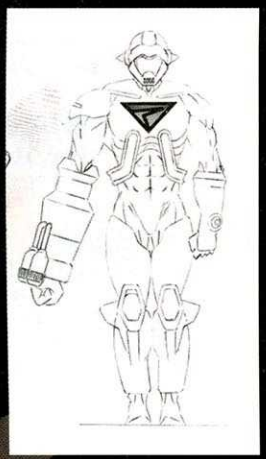
JE: Wir geben uns sehr viel Mühe, auf den Inhalt konzentriert zu bleiben. Die Technik muß immer dem Design untergeordnet bleiben oder - wenn sie es schon mal bestimmt - wenigstens adäquat sein. BallBlazer z.B. ist pures Spieldesign, wir haben keine Kompromisse zugunsten der Technik gemacht, sondern versucht, mit Hilfe überlegener Technik an unser ursprüngliches Design-Ziel so nah wie möglich heranzukommen. Auch mal ein Weg, anstelle der sonst zuerst vorhandenen Technik - ob es gelungen ist, müßt Ihr beurteilen. Eine der Lehren aus BallBlazer ist allerdings auf jeden Fall, daß wir wieder unseren vorher heiligen FrameRate-Fetischismus aufgreifen werden. 60 Hz für 2D und mindestens 30 Hz für 3D sind absolut essentiell, um optimale Spielbarkeit zu erreichen.


T64 / N64


T64 / N64


T64 / N64





FG: Um mal auf T64 zu sprechen zu kommen, welche Aufgabe bereitet bei einem derartigen Projekt die meisten Probleme?

JE: Das N64 ist recht schnell gelernt, wenn man 3D richtig drauf hat. Von daher boten sich keine großen Performance-Überraschungen. Das größte Problem bei einem Character-Spiel ist natürlich der Hauptcharakter: Er soll gerade in einem Action-Spiel unheimlich viele Möglichkeiten haben, muß aber trotzdem intuitiv zu handhaben sein. Im Leveldesign muß jede Fähigkeit trainiert werden, bis der Spieler sie richtig beherrscht und damit antreten kann. Super Turrican 2 hat schon einige richtige Schritte in diese Richtung gemacht, der Grappling Arm war aber trotzdem noch nicht ganz optimal. Wir werden uns in T-64 viel Mühe geben, den Mario 64 Ansatz in dieser Richtung zu kopieren, denn perfekter geht es einfach nicht.

FG: Laß mich raten, Dein großes Vorbild heißt...

JE. ...Shigeru Miyamoto. Die Art, wie er den Spieler ganz unbewußt durch seine Spiele führt, ihm neue Fähigkeiten beibringt und gleichzeitig völlige Freiheit vorgaukelt, ist einfach genial Es gibt keinen zweiten auch nur annähernd so brillianten Spieldesigner auf dieser Welt. Soll doch Yu Suzuki weiter unbezahlbare Autos durch China karren, um der Steuerung auf die Schliche zu kommen - das ist doch ein Witz verglichen mit Miyamotos Kreativität.

FG: Die alte Modul-gegen-CD-Debatte! Wie ist Deine Meinung dazu?

JE: Generell gesehen, bieten beide Medien vor und Nachteile. Ich persönlich muß die CD nicht haben, sie bietet außer der Datenmenge und den unvermeidlichen Filmchen nichts Neues, und die sogar noch mit einigen Nachteilen verbunden (Ladezeiten, Empfindlichkeit). Das Modul ist speziell für Konsolen bisher mein Lieblingsmedium gewesen; als nächstes muß etwas massiv Besseres, Innovatives kommen, damit Konsolen weiterhin einmalig bleiben. Nintendo hat da schon recht mit dem DD-Argument der Beschreibbarkeit: wenn die Möglichkeiten dazu wirklich genutzt werden, kann man irre Sachen machen. Am DD ist natürlich die Kapazität ein Witz... ich hoffe bei der nächsten Sony-Maschine auf eine schnelle HD-MiniDisk: 640 Megabyte UND Beschreibbarkeit, das wäre genial - da kann mir DVD als Spiel-Konsolen-Medium gerne gestohlen bleiben.

FG: Ein Blick in die Kristallkugel.

JE: Alle Spielideen werden erstmal in 3D neu aufbereitet, ohne aber wirklich revolutionäre neue Spielprinzipien wie Mario 64 zu schaffen. Wer heute noch denkt, Mario 64 sei einfach ein Jump'n Run in 3D, hat nicht begriffen, daß dem ganz und gar nicht so ist, sondern daß ein neues Genre geschaffen wurde. Ich bin leider etwas skeptisch und denke, Mario 64 war erstmal das letzte 3D-Genre, das noch erfunden werden mußte. Alles andere ist schon vorher abgedeckt gewesen. Die Zukunft wird jetzt wie in den 80er Jahren in 2D alles in 3D perfektionieren: Die Fortschritte werden in der Bewegungsfreiheit des Spielers (Starfox 64 geht mir da als Shooter nicht weit genug), in seiner Welt und in der Perfektion ihrer Darstellung liegen. Zelda 64 wird da sicher der nächste Meilenstein. Wenn es um klassische Spielgefühle geht, wird das 2D-Feeling mit toller Technik dahinter wiederkommen: Raystorm, Thunderforce 5 und demnächst Yoshis Island 64 sind da die ersten Kandidaten. Yoshi ist besonders interessant, da es einen besonderen Grafik-Kunst-Stil als Anlaß nimmt, in 2D präsentiert zu werden. Am Ende werden beide "Arten", die 3D-Welt, in der dem Spieler eine Pseudo-Realität vorgegaukelt wird, und die abstraktere 2D-Kunstwelt, nebeneinander existieren - ähnlich dem realistischen Kino und dem Zeichentrickfilm, nur interaktiv. Von der Hardware her halte ich Segas Kurs, nächstes Jahr schon kommen zu wollen, für einen Riesenfehler. Der Markt und die Technik sind nicht reif für eine nächste Generation, und in diesem Sinne erwarte ich keine echte nächste Generation von der Sega-Kiste. Ohne dieses "revolutionäre" Element ist die Maschine aber von Anfang an zum Untergang verurteilt. Sony wird die echte nächste Runde 99 oder 2000 einläuten, Nintendo wieder mit überlegener Technik nachziehen. Insgesamt werden sich die beiden sicher noch 1-2 Generationen als Haupt-Spieler bekriegen. Der PC läßt mich selbst mit 3D-Karten sehr kalt, denn es gibt außer dem Command & Conquer Genre zur Zeit einfach keine wirklich guten oder innovativen Spiele auf dem PC. Mich würde nicht wundern, wenn sogar die Multi-Spieler-Online-Domäne von den Konsolen (64DD) besser gefüllt wird als vom PC und seinen unendlichen Möglichkeiten - bisher zumindest verspricht das Zauberwort Internet im Spielebereich viel mehr, als es hält.

FG: Vielen Dank für das Gespräch und viel Erfolg mit T64.

Text, Photos und Interview von Mark Küpper. Vielen Dank!

Alle Julian Eggenbrecht-Titel:
Turrican 1-3 (Amiga), Super Turrican 1-2 (SNES), Mega Turrican (MD), Int. Superstar Soccer Deluxe (MD), BallBlazer Champions (PSX), Rebel Assault 2 (PSX), Contra 2 (GameBoy), Animaniacs (Gameboy), B.C. Kid/Bonk's Adventure (Amiga), Indiana Jones-Greatest Adventure (SNES)



First Aid

in;former

Eine kleine Anmerkung gleich zum Anfang der First-Aid Seite. Falls zwischen den Tastenkombinationen ein „+" steht, bedeutet das, daß Ihr alle folgenden Tasten gedrückt halten solltet. Trennt ein „ , „ die Tastenfolge, solltet Ihr diese eine nach der anderen drücken.
Falls eine bestimmte Version (US,PAL, JAP,GB...) angegeben ist, heißt das nicht, daß die Codes oder Cheats nicht auch mit anderen Versionen funktionieren. Probiert es einfach aus!

N64 Controller-Pad:
lC= linke C-Taste
rC= rechte C-Taste
uC= untere C-Taste
oC= obere C-Taste

Blast Chamber

PlayStation/ US-Version
Codes

Paßwörter
Geht in den Password-Screen und gebt folgende Paßwörter ein:
NAEMMAAB, um Ziggurat zu erhalten
MAGDIEAH, um Backstab zu erhalten
NINKPDME, um Fall´n Arch zu erhalten
MJKKAMKC, um Fugitive zu erhalten
JODPIGEH, um Rainbow zu erhalten
ICJPABNA, um Lavapalooza zu erhalten

Drückt die X-Taste, nachdem Ihr das Paßwort eingegeben habt. Ihr startet den nächsten Level mit genügend Männern, um diesen zu schaffen.

Unendlich viele Leben
Im Hauptmenü gebt Ihr folgende Tastenkombination ein, so daß Euch nie die Leben ausgehen:
. . . . . .□,O,□,O,○,O,○,O
Wählt nun den Menü-Punkt GAMES OPTION an und wählt SOLO SURVIVOR im One-Player-Mode aus.

Ein Extra-Board
Geht in den Password-Screen und gebt folgendes Paßwort ein:
. . . . . .JODPEGEA

Contra: Legacy of War

Saturn/ US-Version
Extra-Spiel

Wenn Ihr das Ende des zweiten Levels erreicht habt, seht Ihr eine Hütte in die Ihr hineingehen solltet, weil Ihr dort zwei Spielautomaten vorfindet, auf denen Ihr Games spielen könnt. Das erste ist Mock-Gyruss und das andere ist ein Pac-Man-Verschnitt.

Dark Rift

Nintendo64/ US-Version
Verschiedenes

Alle Abspänne sehen
Alle Codes werden im Titelbild eingegeben (der Bildschirm, auf dem Press Start zu lesen ist).
Aaron: . . . .O, lC, R, O, O, R, R, lC
Demonica: .O, lC, R, O, O, R, R, oC
Demitron: .O, lC, R, O, O, L, L, uC
Eve: . . . . . .O, lC, R, O, O, R, R, rC
Gore: . . . .O, lC, R, O, O, R, R, uC
Morphix: . . .O, lC, R, O, O, R, R, B
Nikki: . . . . .O, lC, R, O, O, R, R, A
Scarlet: . . . .O, lC, R, O, O, L, L, lC
Sonork: . . .O, lC, R, O, O, L, L, oC
Zenmuron: .O, lC, R, O, O, L, L, rC

Mit den Bossen spielen
Diese beiden Codes werden im Titelbild eingegeben (der Bildschirm auf dem Press Start zu lesen ist).
Um mit Sonork kämpfen zu können, gebt Ihr folgende Tastenkombination ein: . . . . . .L, R, oC, uC, lC, O

Um beide Bosse, Demitron und Sonork, freizuschalten, so daß Ihr sie als Kämpfer auswählen könnt, gebt Ihr diese Tastenkombination ein:
. . . . . .A, B, R, L, uC, oC

Descent Maximum

PlayStation/ US-Version
Verschiedenes

Um diese Cheats zum laufen zu bekommen, gebt Ihr folgende Codes in der Keys-Section ein.
Alle Schlüssel: .STXTOTX TXTSX MIK
Cloak: . . . . . .XTOSOTSX TXTO RED
Schild: . . . . .TXOS SXO TSXOS BUG
Unverwundbarkeit:
. . . . . .TXTOX TSX TXOT DCD
Mega Power Boost: STOS TSX SOTSX

Alle Items und Schlüssel
Um alle Items zu erhalten, die wichtig sind, um das Level-Ende zu erreichen, gebt Ihr folgende Tastenkombination ein: oC,lC (dreimal hintereinander eingeben), rC,uC (zweimal eingeben)

Verschiedene Codes
Startet das Spiel und selektiert einen beliebigen Spiel-Modus (Normal, Co-op, Deathmatch oder Ihr ladet ein gespeichertes Spiel). Wählt eine beliebige Anzahl von Spielern aus. Startet das Spiel und drückt START, um in den Pause-Modus zu gelangen. Hier gebt Ihr folgende Tastenkombination ein: . . . . . .oC, uC, lC, rC
Wenn Ihr alles richtig befolgt habt, so werdet Ihr jetzt den Menüpunkt CHEAT am oberen Ende des Menüs sehen. Wählt diesen Menüpunkt an. Hier könnt Ihr folgende Cheats eingeben. Beachtet, daß Ihr die Tastenfolgen schnell eingeben müßt.
God Modus (unsichtbar): .lC, rC, uC
Level-Auswahl: lC, lC, rC, rC, uC, oC
Butcher-Modus: . . . . .uC, oC, lC, lC
(alle Gegner in diesem Level sind gestorben)
Volle Lebensenergie: .lC, oC, uC, uC

Collect Sub-Menu
Die folgenden Codes könnt Ihr überall eingeben, aber Ihr müßt in das Collect Sub-Menu gehen, um sie zu aktivieren. Wenn Ihr einen Code richtig eingegeben habt, dann hört Ihr ein Geräusch. Wenn Ihr den Code falsch eingegeben habt, dann hört Ihr nur ein „Hmmmm".

Alle Schlüssel: . . . . .uC, oC, lC, rC
Alle Artifakte: . . . . . .oC, rC, uc, oC
Alle Waffen: . . . . . .rC, oC, uC, uC
Alle Puzzle-Items: oC, lC (dreimal hintereinander eingeben), rC, oC, (zweimal hintereinander eingeben)

Hexen

Nintendo 64/ US-Version
Clipping, Items, Codes

Clipping
Um durch alles hindurchlaufen zu können (Wände, Türen, Mauern, etc) solltet Ihr es mal mit folgender Tastenkombination probieren: oC (20 mal hintereinander), uC

Hexen

Saturn/ US-Version
Cheat

Clipping
Um auch in der Saturn-Version von Hexen durch alle Wände, Türen und Mauern gehen zu können, gebt Ihr folgende Tastenkombination im Options Screen ein: O,O,O,O, Y, Y, Z, Z, A, X, O, O, C, B

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und **eine** Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email:
info@playcom.de

Super NES

Cut Throat Island	dt	59.99
Donald in Maui Malla	dt	129.00
Donkey Kong Count. 3	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	119.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	109.99
Kirbys Ghost Trap	dt	79.99



Lufia	dt	109.00
Mario Andretti Rac.	dt	109.00
Mario World 2	dt	109.00
Mission Impossible	dt	*109.00
NHL Hockey 96	dt	109.00
NHL Hockey 97	dt	99.99
Schlümpfe 2	dt	109.99
Terranigma	dt	109.00
Toy Story	dt	119.00

Super NES-Sonderangebote

Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Beauty and the Beast	dt	49.00
Indiana Jones	dt	49.00
John Madden 95	dt	39.00
Mr. Do!	dt	49.00
Rise of the Robots	dt	49.00
Stargate	dt	39.00

Super NES-Zubehör

Game Mage Mogelmodul	dt	69.00



Infrarot Joypad	dt	39.99
Top-Fighter Joystick	dt	69.99

Gameboy

Glöckner v. Notre D.	dt *	59.00
Schlümpfe 2	dt	69.00
Super Mario Land 3	dt	49.00
Waterworld	dt	49.00

Gameboy-Sonderangebote

Game Boy Gallery	uk	34.99
Mario & Yoshi	dt	39.00
NBA Jam	dt	29.99
PGA European Golf	dt	34.99
Stargate	dt	29.99
WWF King of Ring	dt	29.99

Gameboy-Zubehör

Game Boy Pocket	dt	119.00

Nintendo 64

Blade & Barrel	dt	139.00
Blast Corps	dt	* 114.00
Descent 64	dt	* 149.00
Doom 64	dt	* 159.00
Fifa Soccer 64	dt	89.99
Goemon	dt	* 139.00
Hexen	dt	*159.00
Int.Superstar So.64	dt	139.00
Joust X	dt *	159.00



Killer Instinct Gold	dt	149.99
Mario Kart 64	dt	89.00
Mortal Kombat Tril.	dt	149.99
NBA Hangtime	dt	129.00
Pilot Wings 64	dt	109.00
Robotron X	dt *	159.00
Star Wars - Sha.o.E	dt	129.00
Super Mario 64	dt	89.00
Turok	dt	139.00
Turok	uk	139.00
Wargods	dt *	169.00



Wave Racer 64	dt	89.00
Wayne Gretz. Hockey	dt	129.00

Nintendo 64-Zubehör

Antennenkabel N64	dt	39.99
Cinch Kabel N64	dt	14.99
Gamekiller	dt	64.99
Joypad N64 blau	dt	54.99
Joypad N64 Grün	dt	54.99
Joypad Nintendo 64	dt	54.00
Joypad N64 gelb	dt	54.99
Joypad N64 schwarz	dt	54.99
Joypad N64 rot	dt	54.99
Memory Card N64 256K	dt	34.99
Memory Card 1 Meg	dt	39.99
Memory Card 5 Meg	dt	69.99
Nintendo 64 o.Spiel	dt	299.00
Scart Kabel N64	dt	24.99
Steering Wheel 4x4	us	139.99
S.Mario 64 Spiebera.	dt	24.00
Universal Adaptor	dt	39.99
Verlängerung Joyp.64	dt	19.99

Mega Drive

Earth Worm Jim	dt	49.99
Int. S.Soccer Deluxe	dt	44.99
NBA Live 97	dt	44.99
Virtua Fighter 2	dt	89.99

Mega Drive-Sonderangebote

Earth Defense	uk	19.99
Funny Worl./Bal.Boy	uk	19.99
Hurricanes	dt	29.99
Hyperdunk	dt	24.99
Incredible Hulk	dt	29.00
John Madden Footb.97	dt	24.99
Punischer	dt	39.00
Rise of the Robots	dt	19.99
Shaq-Fu + Musik CD	dt	29.99
Toughman Boxing	dt	29.99
Whac-A-Critter	uk	19.99

Sony PSX

A-Train (AIV Global)	dt	99.99
Agent Armstrong	dt *	89.00
Allstar Soccer 97	dt	89.00
Beast Wars	dt *	89.00
Bleifuss 2	dt *	84.99
Breath of Fire 3	dt *	84.00
Bubble Bobble 2	dt *	84.00
Comm. & Conquer 2	dt *	99.99
Discworld 2	dt *	89.00



Need for Speed 2	dt	89.00
Dungeon Keeper	dt *	89.00
F1 '97	dt	*109.00
Final Fantasy 7	dt *	109.00
Frogger	dt *	89.00
Gene Wars	dt *	89.00
Independence Day	dt	84.00



Int. Superstar S.Pro	dt	99.00
Machine Hunter	dt	89.00
Monopoly	dt *	89.00
Monster Truck	dt *	89.00
Overblood (komp.dt)	dt	89.00
Panzergeneral 2	dt	89.00
Perfect Weapon	dt	89.00
Porsche Challenge	dt	84.99
Power Move P.Wrestl.	dt	79.99
Primal Rage	dt	69.00
Resident Evil Direct	dt *	89.00
Road Rage	dt	89.00
Robotron "X"	dt	69.99
Soul Blade (Edge)	dt	99.00
Super Puzzle Fighter	dt	69.00
Swagman	dt	89.00
Syndicate Wars	dt	89.00
Tenka Lifeforce	dt	99.00
Test Drive: Off Road	dt	89.99
Tomb Raider komp.dt.	dt	89.00
Transport Tycoon	dt	89.00
V-Rally	dt	89.00
Viewpoint	dt	79.99
Viper	dt	94.00
Warcraft 2	dt *	89.00
Wing Commander 4	dt	89.00
X2 Project	dt	79.99

Sony PSX-Sonderangebote

Alien Trilogy	dt	49.00
Bust a Move 2 Plati.	dt	49.00
Need for Speed Plat.	dt	49.00
Revolution X	dt	44.99
Road Rash Platinum	dt	49.00
Supersonic Racer	dt	49.00
Tempest X3	dt	59.00

Sony PSX-Zubehör

Memory Card PSX	dt	34.99
Sony PSX o. Spiel	dt	289.00

Saturn

Battle Sport	dt	89.00
Blazing Dragons	dt	59.99
Discworld 2	dt *	89.00
Dragon Force	dt *	89.00
Duke Nukem	dt *	99.99
Fifa Soccer 97	dt	69.99
Formula Karts	dt *	89.00
Frankenstein	dt	89.00
Heart of Darkness	dt *	99.99
Iron & Blood	dt	89.00
NBA Jam Extreme	dt	79.99
NHL Powerplay Hockey	dt	89.00
Quake	dt *	99.99
Rayman 2	dt *	94.00
Resident Evil	dt *	99.99
Return Fire	dt	89.00
Swagman	dt	89.00
Theme Hospital	dt *	89.00
Tunnel B1	dt	74.99

Saturn-Sonderangebote

Bubble Bobble	dt	44.99
Dragonheart	dt	44.99
Fifa Soccer 96	dt	44.99
Hi Octane (DA)	dt	39.99
NBA Jam Tournament	dt	49.00
Virtua Fighter 1 OEM	dt	34.99
Virtua Racing	dt	39.99
WWF Wrestlemania	dt	44.99

Wir führen auch:

PC CD-ROM

Händleranfragen erwünscht!

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Versand: Fa. PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/5460300
- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamtkatalog** mit vielen weiteren Titeln an.*

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar. Erscheinungstermine beruhen auf Herstellerangaben. Die Playcom GmbH übernimmt für Terminänderungen keine Gewähr.

Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

Kostenlos !!!



3 Monate lang erhalten Sie unverbindlich das Playcom Magazin kostenlos frei Haus geliefert. Ein einfacher Anruf genügt und schon gehören sie zu den Empfängern dieses Insidermagazins.

Was gibt es denn alles für mein Lieblingssystem? Ob Software oder Zubehör, hier ist alles drin für PC-CD-ROM, CDI, Video CD, SNES, Gameboy, N64, Mega Drive, Saturn und PSX.

Spieletests, Berichte und Lösungshilfen sind für das Playcom Magazin eine Selbstverständlichkeit.

Ein Anruf der sich lohnt:

089/546 0 300

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

Mortal Kombat Trilogy

Nintendo 64 / US-Version
Verschiedenes

Als Khameleon kämpfen
Um mit Khameleon zu kämpfen, drückt Ihr D+START, wenn Toasty auf der Star-Bridge erscheint.
Khameleon ist eine graue alte Ninja-Kämpferin. Der Kampf findet in der Living Forest Stage statt.

Als Human Smoke kämpfen
Um als Human Smoke zu kämpfen, wählt Robo Smoke an und haltet die Tasten ○+Block+HP+HK+Run fest, bevor die Runde startet. Ihr explodiert und werdet zu Human Smoke.

Als Shao Kahn kämpfen
Um als Shao Kahn zu kämpfen, wählt die Kampfarena, den Kämpfer und „The Rooftop", Pit 3 oder Kahn's Kave aus und drückt diese Tasten, bevor das Spiel startet: Z+LP+HP. Ihr explodiert und werdet zu Shao Kahn.

Als Motaro kämpfen
Um als Motaro zu kämpfen, wählt die Kampfarena, den Kämpfer und Jade's Desert, Kahn's Tower oder The Wasteland aus und drückt diese Tasten, bevor das Spiel startet: B+LP+HP. Ihr explodiert und werdet zu Motaro.

Stage als Hintergrund auswählen
Bringt den Cursor auf den Charakter Sonya Blade und drückt ○+START. Jetzt hört Ihr wieder das Geräusch (Boom). Nachdem Ihr Euren Charakter ausgewählt habt, solltet Ihr auch noch die Stage auswählen können.

Extra Endurance Matches
Bringt den Cursor auf den Charakter Sonya Blade und drückt ○+START. Jetzt hört Ihr wieder das Geräusch (Boom). Jetzt findet Ihr im Ein-Spieler-Modus viel mehr Kämpfe in jedem Turm vor.

Freeplay
Um die Option Free-Play zu erhalten, solltet Ihr folgende Tastenkombination eingeben: . . .○,○,○,○,○,○,○,○

Umgekehrter Babality
Wenn Ihr ein Babality ausführt, drückt schnell eine der Aktionstasten, bevor das Feuer verschwindet. Erst explodiert, setzt der Charakter sich wieder zusammen und explodiert noch einmal. Diese Aktion wird dann als Fatality gewertet.

Secret Options Menu 1:
MORE KOMBAT
Im Attract-Modus drückt diese Tasten: Run, HP, LP und Ihr hört den Sprecher „OUTSTANDING" sagen. Es erscheint ein blaues Fragezeichen unter den „Options" und weitere Unterpunkte:

Level Select: . . . . . .ON/OFF
Throwing: . . . . .ENABLED/DISABLED
Unlimited Run: .ENABLED/DISABLED
Bloody Kombat: . . . . . .ON/OFF
Smoke: . . . . . .ON/OFF
Khameleon: . . . . . .ON/OFF

Secret Options Menu 2:
KOMBAT CHEATS und
MORE KOMBAT
Im Attract-Mode drückt diese Tasten: HK, LK, RUN, LP, HP, HP, HP, LP, LP und Ihr hört den Sprecher „OH-MAW" sagen. Es erscheint ein blaues und ein rotes Fragezeichen unter den „Options". Weitere Unterpunkte erscheinen:
KOMBAT CHEATS . . .(RED ? MARK)
FREEPLAY . . . . . .ON/OFF
FATALITY TIME . . . . . .ON/OFF
COLLISION BOXES . . . . . .ON/OFF
1 ROUND MATCHES . . . . .ON/OFF
MORE KOMBAT . . . .(BLUE ? MARK)
Level Select . . . . . .ON/OFF
Throwing . . . . .ENABLED/DISABLED
Unlimited Run .ENABLED/DISABLED
Bloody Kombat . . . . . .ON/OFF
Smoke . . . . . .ON/OFF
Khameleon . . . . . .ON/OFF

Galaga spielen
Wenn Ihr in MKT den alten Arcade-Shooter Galaga spielen wollt, müßt Ihr 100 Runden gewinnen.

Space Invaders spielen
Und es ist noch ein Spiel in MKT versteckt. Wählt im Two-Player-Mode die Pit-Stage. Wenn Ihr ein Objekt um den Mond im Hintergrund fliegen seht, drückt die Z-Taste und der Gewinner dieser Runde darf eine Runde Space Invaders spielen.

Syndicate Wars

PlayStation/ Alle Versionen
Cheats

Während des Intros tippt Ihr folgenden Code ein:
. . . . . .○, ○, ○, ○, ○, ○, X, O.
Nun solltet Ihr Zugang zu allen Waffen sowie Panzern und Helikoptern haben. Der Code erzeugt nach dem richtigen Eintippen ein Schußgeräusch.

Darklight Conflict

Saturn/ Alle Versionen
Cheats

In der Space Opera von EA gibt es ein verstecktes Cheat Menü. Vom Hauptmenü müßt Ihr in den Options-Screen wechseln. Dann gebt Ihr folgende Kombination ein:
.○, ○, ○, X, ○, ○, R, L und Start.
Wenn Ihr es richtig gemacht habt, hört Ihr ein Geräusch.
Wenn Ihr wieder in das Options-Menü wechselt, findet Ihr einen Menü-Punkt mit dem Vermerk „Extra".
Hier kann man die Unverwundbarkeit ein- und ausschalten oder in sämtliche Missionen des Spiels springen.

Suikoden

PlayStation/ Alle Versionen
Cup & Coin-Trick

Wenn Ihr nach der Einführung in das Spiel ins Rockland geht, stoßt Ihr auf eine alte Frau, die Euch das Cup & Coin (Hütchen)-Spiel spielen läßt. D.h., Ihr müßt herausfinden, unter welchem Hütchen eine Münze versteckt ist.
So geht Ihr vor:
1. Speichert, bevor Ihr die Frau ansprecht.
2. Sprecht mit Ihr.
3. Setzt 100, bis Ihr 100 gewinnt.
4. Setzt 1000 und nehmt das rechte Hütchen, setzt wieder 1000 und nehmt das mittlere, speichert, kommt wieder und fangt wieder mit 1000 (rechtes, mittleres).
5. Tut dies, bis Ihr 10.000 Goldstücke habt. Speichert wieder und ... Ihr könnt immer weiter spielen, bis Ihr einen Geldspeicher braucht und die alte Dame bis zum St. Nimmerleinstag verschuldet ist.

Command & Conquer

PlayStation/ Alle Versionen
Codes

Aufgrund der häufigen Anrufe bei der Hotline drucken wir di wichtigsten C&C-Codes ab:
Sofort Ionen-Kanone:
. . .○,○,○,○,○,○,○,○,○,X,□,△
Sofortiger Air Strike:
. . .○,○,○,○,○,○,○,○,○,X,□,○
Extra 5000:
. . . . . .○,○,○,○,L1,○,○,○,○
Die Karte im Überblick:
. . . . . .○,○,○,○,○,□,R1,○,○,○

Diese Cheats könnt Ihr beliebig oft wiederholen.

Ace Combat 2

PlayStation/ Jp.-Version
Codes

Music-Player
Solltet Ihr das Spiel mit einem militärischen Rang, der höher als „First Lieutenant" ist, beenden, erscheint ein Music-Player-Modus im Options-Menü. Alle 28 Titel können nun angewählt werden.

Den Bildausschnitt festjustieren
Wem die Darstellung zu heftig ist, der hält, während das „Replay" läuft die Map-Taste.

Den Blickwinkel auf die Karte verändern
Im Mission Select-Screen plaziert Ihr den Cursor auf dem Wort „Mission" und drückt Select für drei verschiedene Perspektiven.

Time Crisis

PlayStation/ jp. Version
Tip

Dieser Tip ist sehr praktisch, um das Spiel sehr einfach durchzuspielen. Nachdem Ihr die erste Mission ausgewählt habt (die erste Arcade-Mission), könnt Ihr zwischen Time Attack- und Story Mode auswählen. Schießt nun anstatt auf die Story Mode-Box außerhalb des Bildschirms. Nun sollte ein Easy Mode Schriftzug anstelle des Story Modes erscheinen. Ihr habt nun fünf Leben und mehr Zeit, das Spiel durchzuspielen.

Sonic 3D Blast

Saturn/ Alle Versionen
Cheats

Im Titelbildschirm drückt Ihr ○+○ und haltet A, C gedrückt. Drückt dann ohne loszulassen auf Start. das Spiel startet normal. Drückt wärend des Spiels auf Pause.
Die Tasten haben nun folgende Funktionen:
A: Wechsel in den nächsten Abschnitt
B: Wechsel in die nächste Stage
C: Skip zum Endgegner
X: Extra-Leben
Y: Extra-Medaille
Z: Extra Chaos-Emerald

Media Tec
Computer & Videospiele
Am Rundbogen 13b - 44265 Dortmund

PLAYSTATION:

MEMORY CARD 15	DV	29.90DM
GAME BUSTER	DV	79.90DM
LASER GUN NAKI	DV	39.90DM
UMBAUCHIP MIT ANL.	DV	29.90DM
TASCHE+PAD+MEMORY	DV	59.90DM
ALIEN TRILOGY	DV	49.90DM
ALONE IN THE DARK	DV	49.90DM
BLAST CHAMBER	DV	49.90DM
BUST A MOVE 2	DV	49.90DM
FADE TO BLACK	DV	49.90DM
FIFA SOCCER 97	DV	59.90DM
IRON AND BLOOD	DV	49.90DM
NBA LIVE 97	DV	59.90DM
NHL HOCKEY 97	DV	59.90DM
PGA TOUR GOLF 97	DV	59.90DM
PROJECT X 2	DV	49.90DM
RAYMAN	DV	49.90DM
ROAD RASH	DV	49.90DM
SONIC RACERS	DV	49.90DM
TRUE PINBALL	DV	49.90DM
WORMS	DV	49.90DM

TUROK US nur 139.90
STARFOX US nur 179.90
HEXEN - GOLDEN EYE
US JE 169.90.-DM

NINTENDO64:

ADAPTER	DV 39.90DM
JOYPAD FARBIG	DV 59.90DM
JOYPAD MADCATZ	DV 69.90DM
MEMORY CARD 4-FACH	DV 39.90DM
MEMORY CARD 20-FACH	DV 89.90DM
PER4MER LENKRAD	DV139.90DM
BLAST CORPS	US 159.90DM
DARK RIFT	US 169.90DM
DOOM 64	US 169.90DM
FIFA SOCCER 64	DV119.90DM
INT.SUPER STAR SOCCER	DV139.90DM
KILLER INSTINCT 64	DV139.90DM
KILLER INSTINCT 64	US 169.90DM
MARIO KART	DV 99.90DM
MARIO KART	US 159.90DM
MORTAL KOMBAT TRILOGY	DV139.90DM
MULTI RACE CH.	US 169.90DM
SHADOW OF THE EMPIRE	US 169.90DM
STARFOX 64	JP 109.90DM
WARGODS	US 169.90DM
WAVERACE	DV 89.90DM
WAVERACE	US 159.90DM

Multinorm Playstation
nur 349.-DM
720 Slot Memory Card
nur 89.90 DM
PREDATOR GUN
nur 49.90 DM

Tel.:0231-72 46 490
Versandkosten 9.90 + NN.Irrtümer vorbehalten.
Händleranfragen erwünscht unter Fax: 0231-72 46 492

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

GAMESTORE

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

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,--	The Crow dt.	89,90
Pad	44,90	Supers.Soccer Pro. dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Tomb Raider dt.	89,90
Negcon dt.	89,90	Wing Com. 4 dt.	89,90
Memorycard	39,90	Little Big Adv. dt.	89,90
Memorycard 360	99,90	Suikoden dt.	99,90
Link-Kabel	39,90	Fifa Soccer 97dt.	69,90
RGB-Kabel	39,90	Lost Vikings 2 dt.	89,90
Gamebuster dt.	89,90	Warhammer dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90	V. Boxing dt.	89,90
Porsche Challenge dt.	79,90	Spider dt.	89,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90	NBA 97dt.	69,90
Rebel Assault dt.	99,90	Comand&Conq. dt.	99,90
Pandemonium dt.	89,90	Micro Mach. 3 dt.	99,90
Exhumed dt.	89,90	Warcraft 2 dt.	89,90
NBA in the Zone 2 dt.	99,90	Overblood dt.	89,90
X-COM 2 dt.	89,90	Tekken 2 dt.	109,90
Contra dt.	89,90	Hexen dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90	NHL Powerplay dt.	79,90
Need for Speed 2 dt.	89,90	Syndicate Wars dt.	89,90
Street Fighter A. 2	89,90	Twisted Metal 2 dt.	89,90
Resident Evil PAL	89,90	Wipeout 2097 dt.	99,90
Soviet Strike dt.	89,90	Total NBA 97 dt.	79,90
Baphomets Fluch dt.	89,90	Stadt d. v. Kinder dt.	89,90
Black Dawn dt.	89,90	Legacy of Kain dt.	89,90
2 Xtreme dt.	79,90	Monster Trucks dt.	99,90
NHL 97 dt.	69,90	Excalibur dt.	99,90
Virtua Pool dt.	89,90	Vandal Hearts dt.	99,90
V-Rally dt.	89,90		
Jet Rider dt.	79,90		
Mechwarrior 2 dt.	89,90		
Crash Bandicoot dt.	109,90		
Tenka dt.	99,90		
Decent 2 dt.	89,90		
Soulblade dt.	99,90		
Rage Racer dt.	99,90		

NEU NEU NEU NEU NEU NEU ....
PowerStation
In engl., 132 Seiten Lösungen, Tips, Tricks und Cheats zu aktuellen Playstation Spielen
Jetzt testen
17,50 DM

N 64

N 64 dt.	299,--
Mario 64 dt.	99,90
D. 64 dt.	149,90
Pad dt.	59,90
Turok engl. Pal	139,90
Superstar Socc. dt.	149,90
Wave Race 64 dt.	99,90
Blastcorps 64 dt.	119,90
Shadow Empire dt.	139,90
Memory Card Plus	59,90
Gretzky Hockey dt.	139,90
KI 64 dt.	149,90
Mariokart 64 dt.	99,90

Diverse PAL Spiele aus England lieferbar !!!

E3 Messe - Video
alle Neuheiten 97/ 98 von der Messe in Atlanta für N64 und Playstation und Saturn
6 Stunden !!!
auf
2 Kassetten
in
Top Qualität
*** VHS ***
jetzt bestellen
nur
49,90 DM

SEGA SATURN und Spiele lieferbar !!!

0201 / 777235
Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

First Aid GameBuster CODEPAGE

KINGS FIELD

Unendlich Energie . .8019B4D8 03E7
Unendlich Energie aufladen
. . . . . .8019B4DE 1388
Unendlich Magiepunkte
. . . . . .8019B4DC 03E7
Unendlich Magie aufladen
. . . . . .8019B4E2 1388
Unendlich Gold . . .8019B4F0 7530

LEGACY OF KAIN

Unendlich Lebensenergie
. . . . . .800A7DA2 0059
. . . . . .800A7DAA 0023
. . . . . .800A7DAC 0023
. . . . . .801CAB44 0059
. . . . . .801D4F7A 2EF2

NAMCO MUSEUM VOL. 1

Bosconian
Unendlich Leben . . .80157514 0003
Galaga
Unendlich Leben . . .801A4144 0103
New Rally X
Unendlich Leben 800BEF60 0003
Unendlich Sprit** . . .800BEF98 3C00
Pacman
Unendlich Leben . . .80117A88 0003
Pole Position
Unendlich Zeit 8013196E 5A00
Rally X
Unendlich Leben . . .800BDED8 0003
Unendlich Zeit * . . .800BDF14 3C00
Unendlich Leben . . .800FD518 0003
Unendlich Zeit 800C5DE8 001A

* Dieser Cheat hängt das Spiel in einer „Schleife" auf, während die Spritpunkte aufgeladen werden.Um den Level zu beenden, müßt Ihr den Game Buster aussetellen und zu Beginn eines neuen Levels wieder anschalten.
**Das neue Rally X hat ein neues Feature, das Flaggensammeln. Wenn sich das Spiel bei Sammeln der L-Flagge aufhängt, müßt Ihr wiederum den Game Buster ausstellen, um weiterspielen zu können.

NAMCO MUSEUM VOL. 2

Super Pacman
Unendlich Leben . . .801E1006 0300
Dragon Buster
Unendlich Vitalität* .800C9A04 0080
Unendlich Smart Bombs
. . . . . .800C99A4 0003
Galapus
Unendlich Leben . . .80151104 0003
Grobda
Unendlich Leben . . .800CAFA8 0003
Mappy
Unendlich Leben . . .801E4274 0300
Xevious
Unendlich Leben . . .8019C760 0003

NAMCO MUSEUM VOL. 3

Dig Dug
Unendlich Leben . . .8012544C 0003
Phozon
Unendlich Leben . . .80168D90 0302
Galaxian
Unendlich Leben . . .8010EC5C 0003
Ms. Pacman
Unendlich Leben . . .801359A8 0003
Pole Position 2
Unendlich Zeit 80135548 7800
The Tower Of Druaga
Unendlich Leben . . .8016664A 0003

PENNY RACERS

Unendlich Geld . . . . .801EC5BC FFFF

PORSCHE CHALLENGE

Unendlich Zeit 800DA334 0608
Immer Erster 800DA31E 0001

RAINBOW ISLANDS (ENHANCED)

Unendlich Leben . . .800DA334 0608
Insel sinkt nicht 8005D2E4 00D8
Don't Reset Special!
. . . . . .80024D74 0000
. . . . . .80024D76 0000
. . . . . .80024D84 0000
. . . . . .80024D86 0000
. . . . . .80024D90 0000
. . . . . .80024D92 0000
Alle Specials erhalten 3005DA4F 0032
Weniger Frut Cakes .3005DA51 0002
Immer schneller Rainbow x3*
. . . . . .3005DA36 000E
Immer Flügel* 3005DA36 0010
Immer Fee* 3005DA36 0020
Immer unverwundbar*
. . . . . .3005DA36 0040
Flügel & Schneller Regen x3*
. . . . . .3005DA36 001E
Flügel, Feen, Unverwundbarkeit und schneller Regen x4*
. . . . . .3005DA36 007F
Geheimtür zugänglich
. . . . . .3005DA37 0008
Verstecktes Geld, keine Früchte
. . . . . .3005DA37 0002
Versteckte Tür+Geld .3005DA37 000A

Schnelle Flügel x2** .8005DA36 081E

Permanent Powers* .8005DA36 081E

Game Buster während des Ladens ausschalten
*Nur einen des Codes 6-11 gleichzeitig benutzen
**15-16 nicht benutzen, wenn 6-11 benutzt werden.

REBEL ASSAULT II

Unendlich Bewaffnung
. . . . . .800BE068 1000

Die Cheat Hotline
Dienstags von 18-20 Uhr
0931 / 4043716

First Aid
Mortal Kombat Trilogy (N64)
Move List

in;former

Diesen Monat veröffentlichen wir an dieser Stelle die komplette Move-List von Mortal Kombat Trilogy für Nintendo 64.

HK = High Kick
HP = High Punch
LK = Low Kick
LP = Low Punch

Baraka

Spark: . . . . . .O, O, HP
Spin: . . . . . .O, O, O, Block (drückt weiterhin den Block und haltet O oder O, um Euch zu bewegen.)
Shredder: . . . . . .O, O, O, LP
Blade Slice: . . . . . .O + HP
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, LP (in der Reichweite eines Sweeps)
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, HP (in der Reichweite eines Sweeps)
Animality: . . . . . .haltet HP und drückt O, O, O, O und , dann HP wieder loslassen (in der Reichweite eines Sweeps)
Friendship: . . . . . .O, O, O, O, HK
Babality: . . . . . .O, O, O, HK
Stage: . . . . . .LK, Run, Run, Run, Run
Brutality: . . . . . .HP, HP, HP, LP, LP, Block, HK, HK, LK, LK, Block
Combos: HP, HP, O + HP, O + HP HK, HK, O + HP, O + HP HP, HP, O, O, O + HP,O, O, O + HP

Johnny Cage

High Fire Ball: . . . . . .O, O, O, HP
Low Ball: . . . . . .O, O, O, LP
Green Shadow Kick: . . . . . .O, O, LK
Red Shadow Kick: . . . . . .O, O, O, HK
Shadow Uppercut: . . . . . .O, O, O, HP
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, LP (nahe am Gegner)
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, LK (nahe am Gegner)
Animality: O, O, O, HK (nahe am Gegner)
Friendship: . . . . . .O, O, O, LK
Babality: . . . . . .O, O, O, HP
Stage: . . . . . .O, O, O, O, Block
Brutality: .HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP, HP
Combos LK, LK, HK, LK, LK HP, HP, LP, O + LP LK, LK, HK, O + LK

Classic Sub-Zero

Freeze: . . . . . .O, O, LP Freeze
Ground: . . . . . .O, O, LK
Slide: . . . . . .O + LP + Block + LK
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, HP (nahe am Gegner)
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, HP (nahe am Gegner)
Animality: . . . . . .O, O, O, O, LP
Friendship: . . . . . .O, O, O, O, LK
Babality: . . . . . .O, O, O, HK
Stage: . . . . . .O, O, O, O, HP
Brutality: .HP, LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP
Combos O + LK, O + HK, O + HK HP, HP, O + LK, O + HK, O + HK HP, HP, O + LP, O + HP

Cyrax

Grenade: .haltet LK und drückt O, O, HK dann laßt LK wieder los (nahe am Gegner)
Grenade: .haltet LK und drückt O, O, HK dann laßt LK wieder los (weit vom Gegner entfernt)
Energy Net: . . . . . .O, O, LK
Teleport: . . . . . .O, O, Block (auch in der Luft möglich)
Air Throw: O, O, Block, LP, um Gegner zu Werfen (wenn Ihr am Boden liegt und Euer Gegner in der Luft ist)
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, HP
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, Run (nahe am Gegner)
Animality: . . . . . .Block, O, O, O, O (nahe am Gegner)
Friendship: . . . . . .Run, Run, Run, O
Babality: . . . . . .O, O, O, HP
Stage: . . . . . .Run, Block, Run
Brutality: .HP, HK, HP, HK, HK, HP, HK, HP, HK, LK, LP
Combos: . HP, HP, HK, HP, HK, O + HK HP, HP, LP HK, HK, O + HK

Ermac

Fireball: . . . . . .O, O, LP
Teleport Punch: . . . . . .O, O, HP
Telekinetic Slam: . . . . . .O, O, O, HK
Fatality: . . . . . .Run, Block, Run, Run, HK (nahe am Gegner)
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, O, Block (in der Reichweite eines Sweeps)
Animality: . . . . . .O, O, O, O, LK (einen Schritt vom Gegner entfernt)
Friendship: . . . . . .O, O, O, HP
Babality: . . . . . .O, O, O, O, O, HP
Stage: . . . . . .Run, Run, Run, Run, LK
Brutality: .HP, HP, LP, Block, HK, LK, Block, HP, LP, LK, HK
Combos: HP, HP, O + LP, O + HK, O + LK HK, HK, LK, O + HK HP, HP, O + LP, O, O, O + LP HK, LP LK, LP

Goro

Grab and Smack: . . . . . .O, O, HP
Uppercut: . . . . . .O + HP
Throw: . . . . . .O + LP (nahe am Gegner)
Fireball: . . . . . .O, O, O, LP
Spin: . . . . . .O, O, O, HK
Roar: . . . . . .O, O, LK

Human Smoke

Spear: . . . . . .O, O, LP
Teleport Punch: . . . . . .O, O, HP
Throw: . . . . . .Block (in der Luft)
Fatality: . . . . . .Run, Block, Run, Run, HK (halber Bildschirm)
Fatality: . . . . . .O, O, O, Run (Just Outside Sweep)
Animality: . . . . . .O, O, O, O, HK (einen Schritt vom Gegner entfernt)
Friendship: . . . . . .O, O, O, O, Run
Babality: . . . . . .O, O, O, Run
Stage: . . . . . .O, O, O, LP
Brutality: .HP, LK, LK, HK, Block, Block, LP, LP, HP, HP, Block
Combos LK, O + LP, O + HP LK, LP HP, HP, HK, O + HK HK, HK, LK, O + HK HP, HP, O + LP

Jade

High Boomerang: . . . . . .O, O, HP
Boomerang: . . . . . .O, O, LP
Low Boomerang: . . . . . .O, O, LK
Returning Boomerang: . . . .O, O, O, LP
Projectile Invincibility: . . . . . .O, O, HK
Glow Kick: . . . . . .O, O, LK
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, HP (nahe am Gegner)
Fatality: . . . . . .Run, Run, Run, Block, Run (nahe am Gegner)
Animality: . . . . . .O, O, O, O, LK (nahe am Gegner)
Friendship: . . . . . .O, O, O, O, HK
Babality: . . . . . .O, O, O, O, HK
Stage: . . . . . .O, O, O + Run
Brutality: HP, LK, HP, LP, HK, HK, LK, Block, Block, HP, HK
Combos: HK, HK, O + LK, O + HK HP, HP, O + LP, O + HP HK, HK, LK, O + HK HP, HP, O + LP, LK, HK, O + LK, O + HK

Jax

Missile: . . . . . .O, O, HP
2 Missiles: . . . . . .O, O, O, O, HP
Gotcha Grab: . . . . . .O, O, LP (drückt LP um weiterzuschlagen)
Backbreaker: . . . . . .Block (in der Luft)

Quad Slam: . . . .nachdem Ihr einen Wurf begonnen habt drückt Ihr HP
Ground Pound: . . . . . .haltet LK
Dashing Punch: . . . . . .O, O, HK
Fatality: . . . . . .haltet Block und drückt O, O, O, O und laßt den Block los (nahe am Gegner)
Fatality: . . . . . .Run, Block, Run, Run, LK (weit vom Gegner entfernt)
Animality: .haltet LP, drückt O, O, O, O und laßt LP wieder los (nahe am Gegner)
Friendship: . . . . . .LK, Run, Run, LK
Babality: . . . . . .O, O, O, LK
Stage: . . . . . .O, O, O, LP
Brutality: . . . . . .HP, HP, HP, Block, LP, HP, HP, HP, Block, LP, HP
Combos: HK, HK, O + HP, HP, Block, LP, O + HP HP, HP, Block, LP, O + HP HK, HK, O + HK

MK2 Jax

Energy Wave: . . . . . O, O, O, HK
Gotcha!: . O, O, LP (drückt LP, so oft wie Ihr schlagen möchtet)
Air Energy Wave: . .O, O, HK (in der Luft)
Ground Pound: . . . . . .haltet LK
Quad-Slam: .Werft und drückt schnell auf HP
Backbreaker: . .Block (wenn Ihr neben Eurem Gegner in der Luft seid)
Fatality:haltet LP und drückt O, O, O und laßt LP wieder los (nahe am Gegner)
Friendship: . . . . . .O, O, O, O, LK
Babality: . . . . . .O, O, O, O, LK
Stage: . . . . . .O, O, O, LK
Brutality: HP, HP, Block, HK, LP, LP, HP, Block, HK, HK, HP
Combos: . HP, HP, HP, LP, O + HP LK, LK, LK, HK, LK, O + HK

Kabal

Spin: . . . . . .O, O, LK
Fireball: . . . . . .O, O, HP (auch in der Luft möglich)
Ground Saw: . . . . . .O, O, O, Run
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, Block (außerhalb Sweep)
Fatality: .Run, Block, Block, Block, HK (nahe am Gegner)
Animality: . . . . .haltet HP und drückt O, O, O, O und laßt HP wieder los (nahe am Gegner)
Friendship: . . . .Run, LK, Run, Run, O (überall außer in Reichweite eines Sweeps)
Babality: . . . . . .Run, Run, LK
Stage: . . . . . .Block, Block, HK
Brutality: HP, Block, LK, LK, LK, HK, LP, LP, LP, HP, LP
Combos: . LK, LK, HP, HP, O + HP LK, LK, HP, HP, O + LP, O + HP LK, LK, HP, HP, HK, O + HK LK, LK, HK, O + HK

Kano

Psycho Roll: . . . . . .O, O, O, LK
Knife Throw: . . . . . .O, O, HP
Knife Uppercut: . . . . . .O, O, HP
Cannon Ball: . . . . . .haltet LK für 3 Sekunden gedrückt
Diagonal Cannon Ball: .O, O, O, HK
Grab und Shake: . . . . . .O, O, LP
Throw: . . . . . .Block (in der Luft)
Fatality: . .haltet LP und drückt O, O, O, O und laßt LP wieder los (nahe am Gegner)
Fatality: . .LP, Block, Block, HK (in der Reichweite eines Sweeps)
Animality: haltet HP und drückt Block, Block, Block und laßt HP wieder los (nahe am Gegner)
Friendship: . . . . . .LK, Run, Run, HK
Babality: . . . . . .O, O, O, O, LK
Stage: . . . . . .O, O, O, LK
Brutality: .HP, LP, Block, HP, Block, HK, LK, Block, HK, LK
Combos: HK, HK, LK, O + HK HP, HP, O + LP, O + HP HP, HP, HK, LK, O + HK

MK1 Kano

Knife Throw: .haltet Block und drückt O, O und laßt den Block wieder los
Knife Spin: O, O, HP (umso schneller Ihr HP drückt, desto schnell bewegt er sich)
Roll: .haltet Block, vollzieht eine 360°-Rechtsdrehung und laßt den Block wieder los
Fatality: . . . . . .O, O, O, LP (nahe am Gegner)
Stage: . . . . . .O, O, O, Block
Brutality: . .HP, HP, Block, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP
Combos: . . . .HP, HP, HP, HP LK, LK, HK, O + HK

Kintaro

Grab und Smack: . . . . . .O, O, HP
Teleport Stomp: . . . . . .O, O
Fireball: . . . . . .O, O, O, HP
Taunt: . . . .O, O, LK Throw, O + LP (nahe am Gegner)

Kitana

Fan Lift: . . . . . .O, O, O, HP
Fan Throw: . . . . . .O, O, HP + LP (in der Luft oder am Boden)
Square Wave Punch: . . . . .O, O, HP
Fatality: . . .Run, Run, Block, Block, LK (nahe am Gegner)
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, HK (nahe am Gegner)
Animality: . . . . . .O, O, O, O, Run (nahe am Gegner)
Friendship: . . . . . .O, O, O, O, LP
Babality: . . . . . .O, O, O, O, HK
Stage: . . . . . .O, O, O, LK
Brutality: HP, HP, Block, HK, Block, LK, Block, LP, Block, HP, Block
Combos: HP, HP, O + HP, O + HP HK, HK, LK, O + HK

Kung Lao

Double Teleport: . . . . . .O, O, O
Hat Throw: . . . . . .O, O, LP
Teleport: . . . . . .O, O
Flying Kick: . . . .O + HK (in der Luft)
Spin: O, O, O, Run (drückt Run solange Ihr den Spin ausführen wollt)
Fatality: . . .Run, Block, Run, Block, O
Fatality: . . . .O, O, O, O, HP (einen Schritt vom Gegner entfernt)
Animality: .Run, Run, Run, Run, Block (nahe am Gegner)
Friendship: . .Run, LP, Run, LK (in der Luft und in Reichweite eines Sweeps)
Babality: . . . . . .O, O, O, HP
Stage: . . . . . .O, O, O, O, LK
Brutality: HP, LP, LK, HK, Block, HP, LP, LK, HK, Block, HP
Combos: .LK, LK, O + HK HP, LP, HP, LP, LK, LK, O + HK

MK2 Kung Lao

Hat Toss: . . . . . .O, O, LP
Shield: . . . . . .O, O, LK (drückt LK so schnell wie möglich)
Teleport: . . . . . .O, O
Dive Kick: . . . . .O + HK (in der Luft)
Super Dive: . . . . . .O, O, O
Fatality: .haltet LP und drückt O, O, O, dann laßt LP wieder los und zielt nach oben (voller Bildschirm)
Friendship: . . . . . .O, O, O, O, HK
Babality: . . . . . .O, O, O, O, HK
Stage: . . . . . .O, O, O, HP
Brutality: HP, LP, HK, HK, LP, LP, LP, LK, LK, Block, HP
Combos: HP, O + LP, O + LP, O + LP LK, LK, HK, O + HK, O + HK

Liu Kang

Red Bicycle Kick: . . .haltet LK für 3-5 Sekunden gedrückt, drückt O, O und laßt LK wieder los
Fireball High: . . . . . .O, O, HP
Fireball Low: . . . . . .O, O, LP
Flying Kick: . . . . . .O, O, HK
Bicycle Kick: .haltet LK für einige Zeit
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, LK
Fatality: . . .O, O, O, O, Block + Run
Animality: O, O, O (in der Reichweite eines Sweeps)
Friendship: . .Run, Run, Run, O + Run
Babality: . . . . . .O, O, O, HK
Stage: . . . . . .Run, Block, Block, LK
Brutality:HP, LP, HP, Block, LK, HK, HK, LK, HK, LP, HP
Combos: LK, LK, HK, LK HP, HP, Block, LK, LK, HK, LK HP, HP, O + LP

N64™ PLAYSTATION™ SATURN™

MORE GAME POWER

360 SLOT MEMORY CARD
PlayStation™

LED DIGITAL READOUT

BIS ZU 360 GAME SAVES



- 360 GAME SAVE SLOTS - 24MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD-MEMORYCARD !
- VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT EINER SPEICHEROPTION.
- FUNKTIONIERT WIE 24 STANDARD MEMORYCARDS IN EINER !
- MIT LADE- ,SPEICHER- UND FORMATIERFUNKTIONEN.
- LED-DISPLAY ZEIGT SEITE UND DATA INFORMATION AN.

24mal mehr Kapazität als die Standard Memorycard!

NEU!

360 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 119,-

120 SLOT MEMORYCARD
PlayStation™

BIS ZU 120 GAME SAVES



- 120 GAMESAVE SLOTS - 8 MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD MEMORYCARD.
- VOLL KOMPATIBEL MIT ALLEN SPIELEN MIT EINER SPEICHEROPTION.
- FUNKTIONIERT WIE 8 STANDARD MEMORYCARDS IN EINER.
- TURBO-FORMATIERBUTTON FÜR SUPER SCHNELLES FORMATIEREN.
- LED-ANZEIGE * QUALITÄTS-SMD-DESIGN.

TURBO FORMAT

+ LED STATUS INDICATOR

NEU!

120 SLOT MEMORY CARD

VK PREIS DM 89,-

1 MEG MEMORYCARD
PlayStation™

UP TO 15 GAME SAVES



- VOLL KOMPATIBELE GAMESAVE-CARD FÜR PLAYSTATION
- BIS ZU 15 GAMESAVES.
- TURBO-FORMATIERBUTTON FÜR SUPERSCHNELLES LÖSCHEN UND FORMATIEREN.
- LED-ANZEIGE FÜR LADE-, SPEICHER- , UND FORMATIERFUNKTIONEN.

TURBO FORMAT

+ LED STATUS INDICATOR

NEU!

1 MEG MEMORY CARD

VK PREIS DM 49,-

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

NEUES DESIGN!

DAS MOGELMODUL MIT POWER



- LÄNGER LEBEN, HÄRTER SCHLAGEN, SCHNELLER RENNEN, HÖHER SPRINGEN.
- HUNDERTE VON EINGEBAUTEN MOGELCHEATS DIREKT EINSETZBAR.
- FÜGE NEUE MOGELCHEATS HINZU, BEIM ERSCHEINEN NEUER GAMES
- MEMORY-MANAGER - ERWEITERT DIE SPEICHERKAPAZITÄT FÜR GAMES BIS ZU ZEHN MAL.
- OPTIONALES PC-LINK-SET FÜR DEN ECHTEN GAMEFREAK.

PLAYSTATION™ GAMEBUSTER

SATURN™ VERSION EBENSO ERHÄLTICH VK PREIS DM 119,-

Nintendo 64 is a trademark of Nintendo Inc.

Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Co.

THE OFFICIAL DATEL DISTRIBUTOR FOR GERMANY

DATAFLASH TRADE SALES

MasterCard VISA

Tel: 02822 68545

INT (49) 2822 68545

service@dataflash.com

http://www.dataflash.com

FAX ORDERS 02822 68547 INT (49) 282268547

NINTENDO 64™ MEGA MEMORY ™

LED DIGITAL READOUT

NEU!



- VERFÜGT ÜBER 5 MEG BACKUP SPEICHER FÜR IHR NINTENDO 64
- ALLE LADE-, SPEICHER- UND FORMATIERFUNTIONEN
- IDEAL FÜR SPORT UND ROLLENSPIELE
- DIESE CARTRIDGE HAT DIE 20FACHE KAPAZITÄT DES STANDARD MODULS.
- FUNKTIONIERT WIE 20 STANDARD MODULE IN EINEN

20 in 1

N64™ MEGA MEMORY CARD

VK PREIS DM 99,-

NINTENDO 64™ MEMORY CARD PLUS

NEU!



- VOLL KOMPATIBELE GAMESAVE-CARD FÜR DAS NINTENDO 64™.
- 4FACHE KAPAZITÄT DES STANDARD MODUL.
- VOLL FUNKTIONS FÄHIG MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- DIREKT IN DAS JOYPAD EINSTECKBAR.
- FUNKTIONIERT WIE 4 STANDARD MODULE IN EINEN.

4X the memory of other cards!

N64™ MEMORY CARD PLUS

JETZT ERHÄLTLICH! **VK PREIS DM 69,90**

NINTENDO 64™ GAME KILLER

NEU!



Game Killer™ für das N64™ gibt die Spielepower, um fast immer Gewinner zu sein !

- VOLL KOMPATIBELES MOGELMODUL FÜR DAS NINTENDO 64™
- EINGEBAUTE MOGELCHEATS FÜR DIE BESTEN N64™ GAMES.
- LEVELS ÜBERSPRINGEN, VERSTECKTE SPIELFIGUREN TREFFEN, HÖHERER SCORES UND VIELES MEHR.
- EINZIGARTIGER 'SMART CARD' -PORT, ZUM EINSATZ VON CHIPKARTEN MIT ANDEREN NEUEN CHEATS.

N64™ GAME KILLER™

JETZT ERHÄLTLICH! **VK PREIS DM 79,90**

8 MEG MEMORY CARTRIDGE

JETZ MIT 'DIRECT SAVE'



- 8 MEG GAME-SPEICHER FÜR SATURN™
- EINFACHE 'PLUG IN' AUSFÜHRUNG.
- 2 MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD-MEMORYCARD.

KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM - FUNKTIONIERT MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.

- NEUESTE 'HIGH SPEED CMOS-FLASH-TECHNOLOGY'

NEUES DESIGN!

8 MEG MEMORY CARD

DIE DOPPELTE KAPAZITÄT HERKÖMMLICHER MEMORYCARDS

VK PREIS DM 89,-

40 MEG MEMORY CARD
10MAL GRÖßER ALS DIE STANDARD MEMORYCARD

JETZ MIT 'DIRECT SAVE'



- 40MEG GAMESAVE-SPEICHER FÜR DEN SATURN™
- EINFACHE 'PLUG IN' AUSFÜHRUNG.
- 10FACHE KAPAZITÄT DER STANDARD-MEMORYCARD
- KOMPLETT UNSICHTBAR FÜR DAS SATURN-BETRIEBSSYSTEM - FUNKTIONIERT MIT ALLEN GAMES MIT EINER SPEICHER-OPTION.
- FEATURES HIGH SPEED CMOS FLASH TECHNOLOGY

10X the memory of other cards!

NEU!

40 MEG MEMORY CARD

JETZT ERHÄLTLICH! **VK PREIS DM 99,-**

Mileena

Sai Throw: . .haltet HP (stehend oder liegend)
Warp kick: . . . . . .O, O, LK
Roll: . . . . . .O, O, O, HK
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, LK (weit vom Gegner entfernt)
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, LP (nahe am Gegner)
Animality: . . . . . .O, O, O, O, HK (nahe am Gegner)
Friendship: . . . . . .O, O, O, O, HP
Babality: . . . . . .O, O, O, O, HP
Stage: . . . . . .O, O, O, LP
Brutality: . . .HP, LP, LP, HP, Block, HK, LK, LK, HK, Block, HP
Combos: .HP, HP, O+ HP, O + LP HK, HK, LK, O + HK HP, HP, HK, HK, O + LK, O + HK

Motaro

Grab und Smack: . . . . . .O, O, HP
Fireball: . . . . . .O, O, O, HP
Teleport: . . . . . .O, Up Toss, O + LP (nahe am Gegner)
Sweep: . . . . . .O + LK

Nightwolf

Red Shadow Shoulder: O, O, O, HK
Arrow: . . . . . .O, O, LP
Hatchet Uppercut: . . . . . .O, O, HP
Shadow Shoulder: . . . . . .O, O, LK
Glow (wirft Projektile zurück): O, O, O, HK
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, Block (nahe am Gegner)
Fatality: . . . . . .O, O, O, HP (weit vom Gegner entfernt)
Animality: . . . . . .O, O, O, O (nahe am Gegner)
Friendship: . . . . . .Run, Run, Run, O (überall nur nicht in Reichweite eines Sweeps)
Babality: . . . . . .O, O, O, O, LP
Stage: . . . . . .Run, Run, Block
Brutality: HP, HP, HK, HK, Block, Block, LP, HP, HK
Combos: . .LK, HP, HP, LP, O, O, HP HK, HK, O + HK HK, HP, HP, LP, HK

Noob Saibot

Fireball: . . . . . .O, O, LP
Shadow Toss: . . . . . .O, O, HP
Teleport Slam: . . . . . .O, O
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, HK (in der Reichweite eines Sweeps)
Fatality: . . . . . .O, O, O, Run (nahe am Gegner)
Babality: . . . . . .O, O, O, LP
Friendship: . . . . . .O, O, O, HP
Animality: . . . . . .O, O, O, O, HK (nahe am Gegner)
Stage: . . . . . .O, O, O, Block
Brutality: . . .HP, LK, LP, Block, LK, HK, HP, LP, Block, LK, HK
Combos HP, HP, LP, HK LK, LK, LK, LK

Rayden

Lightning: . . . . . .O, O, LP
Reverse Lightning: . . . . . .O, O, LP
Superman: . . . . . .O, O, O (am Boden oder in der Luft)
Teleport: . . . . . .O, O
Shocker: .haltet HP für drei Sekunden gedrückt und laßt wieder los (nahe am Gegner)
Fatality: haltet HP für 8 Sekunden gedrückt und laßt wieder los (nahe am Gegner)
Fatality: . . . .haltet LK für 3 Sekunden gedrückt und laßt wieder los, dann drückt Ihr schnell auf Block + LK (nahe am Gegner)
Friendship: . . . . . .O, O, O, HK
Babality: . . . . . .O, O, O, HK
Animality: . .O, O, O, HK (außerhalb der Reichweite eines Sweeps)
Stage: . . . . . .O, O, O, HP
Brutality:HP, HP, LK, LK, LK, HK, LP, LP, LP, Block, Block
Combos HP, HP, LP, LP HK, HK, LK, O + HK HP, HP, LP, O + HP

MK1 Rayden

Lightning: . . . . . .O, O, LP
Superman: O, O, O (am Boden oder in der Luft)
Teleport: . . . . . .O, O
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, O, HP (in der Reichweite eines Sweeps)
Stage: . . . . . .O, O, O, HK
Brutality: HP, HP, HP, HP, Block, Block, HK, HK, HK, Block, LP, HP, HP
Combos: HP, O + LP, O + LP, O + LP HK, O + HK, O + HK

Rain

Fireball: O, O, HP (bewegt Euren Gegner herum, nachdem der Feuerball Ihn getroffen hat)
Lightning Lift: . . . . . .O, O, HP
Super Roundhouse: . . . . . .O + HK
Fatality: . . . . . .O, O, O + HP (nahe am Gegner)
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, HK (in der Reichweite eines Sweeps)
Friendship: O, O, O, O, LP
Animality: . . .Block, Block, Run, Run, Block (in der Reichweite eines Sweeps)
Babality: . . . . . .O, O, O, HP
Stage: . . . . . .O, O, O, LP
Brutality: HP, HP, Block, LK, HK, Block, LK, HK, Block, HP, LP
Combos: . . HP, HP, LP, HP HK, HK, LP, HP HK, HK, LK, HK, O + HK

Reptile

Acid Spit: . . . . . .O, O, HP
Forceball Slow: . . . . . .O, O, HP + LP
Forceball Fast: . . . . . .O, O, HP + LP
Slide: . . . . . .O + LP + Block + LK
Invisibility: . . . . .O, O, HK und rennt rückwärts
Elbow: . . . . . .O, O, LK
Fatality: . . .O, O, O, Block (während eines Sprungs)
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, HK (in der Reichweite eines Sweeps)
Animality: . . . . . .O, O, O, O, HK (nahe am Gegner)
Friendship: . . . . . .O, O, O, O, HK (nahe am Gegner)
Babality: . . . . . .O, O, O, O, LK
Stage: . . . . . .Block, Run, Block, Block
Brutality: HP, Block, HK, HK, Block, HP, LP, LK, LK, Block, LP, HP
Combos: . HK, HK, O + HK HP, HP, O + LP

Scorpion

Flying Punch: . . . . . .O, O, HP
Spear: . . . . . .O, O, LP
Teleport Punch: . . . . . .O, O, HP
Throw: . . . . . .Block (in der Luft)
Fatality: O, O, O, HK (während eines Sprunges auf Distanz)
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, LP (in der Reichweite eines Sweeps)
Animality: . . . . . .O, O, O, HK (nahe am Gegner)
Friendship: . . . . . .O, O, O, O, LK (nahe am Gegner)
Babality: . . . . . .O, O, O, O, HP
Stage: . . . . . .O, O, O, LP
Brutality: . .HP, HP, Block, HK, HK, LK, HK, HP, HP, LP, HP
Combos: HP, HP, O + LP HK, HK, LK, LK HP, HP, HK, O + HK

Sektor

Missile: . . . . . .O, O, LP
Double Missile: . . . . . .O, O, O, LP
Teleport Uppercut: . . . . . .O, O, LK (am Boden oder in der Luft)
Heat Sinker: . . . . . .O, O, O, HP
Fatality: . . . . . .LP, Run, Run, Block (in der Reichweite eines Sweeps)
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, Block (halber Bildschirm)
Animality: . . . . . .O, O, O, O (nahe am Gegner)
Friendship: . . .Run, Run, Run, Run, O (halber Bildschirm)
Babality: . . . . . .O, O, O, O, HK
Stage: . . . . . .Run, Run, Run, O
Brutality: HP, HP, Block, Block, HK, HK, LK, LK, LP, LP, HP
Combos: HP, HP, HK, HK, O + HK HK, HK HP, HP, O + HP

Shang Tsung

one Fireball: . . . . . .O, O, HP
two Fireballs: . . . . . .O, O, O, HP
three Fireballs: . . . .O, O, O, O, HP
Volcanic Eruption: . . . . .O, O, O, LK
Fatality: . .haltet LP und drückt O, O, O, O und laßt LP wieder los (nahe am Gegner)

Fatality: . . .haltet LP und drückt Run, Block, Run, Block und laßt LP wieder los (nahe am Gegner)
Animality: .haltet HP und drückt Run, Run, Run und laßt HP wieder los (in der Reichweite eines Sweeps)
Friendship: . . . . . .LK, Run, Run, O
Babality: . . . . . .Run, Run, Run, LK
Stage: . . . . . .O, O, O, LP
Brutality: .HP, Block, Block, Block, LK, HP, LP, LP, Block, HK, LK
Combos: HK, HP, HP, LP, O + HK HK, HK, O + HK

Shao Kahn

Hammer: . . . . . .O, O, HP
Fireball: . . . . . .O, O, O, LP
Grab and Punch: . . . . . .O, O, HP
Charge: . . . . . .O, O, LP nach oben
Shoulder: . . . . . .O, O, HP
Pick Up and Slam: . . . . . .O + LP (nahe am Gegner)
Taunt: . . . . . .O, O, LK
Laugh: . . . . . .O, O, HK
Throw: . . . . . .O, O, LP

Sheeva

Teleport Stomp: . . . . . .O, O
Stomp: . . . . . .O, O, O, HK
Fireball: . . . . . .O, O, HP
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, LP (nahe am Gegner)
Fatality:haltet HK und drückt O, O, O und laßt HK wieder los (nahe am Gegner)
Animality: . .Run, Block, Block, Block, Block (nahe am Gegner)
Friendship: . . . . . .O, O, O, O, (kurze Pause), HP
Babality: . . . . . .O, O, O, O, HK
Stage: . . . . . .O, O, O, O, LP
Brutality: .HP, LP, Block, LK, HK, Block, HK, LK, Block, LP, HP
Combos: HP, HP, LP, HK, HK, LK, O + HK HP, HP, LP, O + HP HK, HK, LK, O + HK

Sindel

Fireball: . . . . . .O, O, LP
Two Fireballs: . . . . . .O, O, O, LP
Air Fireball: . . . . . .O, O, LK
Fly: . . . . . .O, O, O, HK (drückt Block, um zu landen)
Scream: . . . . . .O, O, O, HP
Fatality: . .Run, Run, Block, Run, Block (in der Reichweite eines Sweeps)
Fatality:Run, Block, Block, Run + Block (nahe am Gegner)
Animality: . . . . . .O, O, O, HP
Friendship: . . . . .Run, Run, Run, Run, Run, O
Babality: . . . . . .Run, Run, Run, O
Stage: . . . . . .O, O, O, LP
Brutality: . . .HP, Block, LK, Block, LK, HK, Block, HK, LK, Block, LP
Combos: HK, HP, HP, O + HP HK, HP, HP, LP, O + HK

Smoke

Spear: . . . . . .O, O, LP
Teleport Uppercut: . . . . . .O, O, LK (am Boden oder in der Luft)
Invisibility: . . . . . .O, O, Run (drückt diese Kombination während Ihr unsichtbar seid und Ihr werdet wieder sichtbar)
Throw: . . . . . .Block (in der Luft)
Fatality: . . . . . .O, O, O, O (voller Bildschirm)
Fatality: haltet Run + Block und drückt O, O, O, O und laßt Run + Block wieder los (in der Reichweite eines Sweeps)
Animality: O, O, O, Block (außerhalb der Reichweite eines Sweeps)
Friendship: .Run, Run, Run, HK (voller Bildschirm)
Babality: . . . . . .O, O, O, O, HK
Stage: . . . . . .O, O, O, LK
Brutality: HP, LK, LK, HK, Block, Block, LP, LP, HP, HP, Block, Block
Combos: HP, HP, LK, HK, LP HP, HP, LP

Sonya Blade

Energy Rings: . . . . . .O, O, LP
Leg Grab: . . . . . .O + LP + Block
Square Wave Punch: . . . . . .O, O, HP
Bicycle Kick: . . . . . .O, O, O, HK
Fatality: haltet Block + Run und drückt O, O, O, O, dann laßt Ihr Block + Run wieder los (weit vom Gegner entfernt)
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, Run
Animality: haltet LP und drückt O, O, O, O und laßt LP wieder los (nahe am Gegner)
Friendship: . . . . . .O, O, O, O, Run
Babality: . . . . . .O, O, O, LK
Stage: . . . . . .O, O, O, HP
Brutality: HP, LK, Block, HP, LK, Block, HP, LP, Block, HK, LK
Combos:HP, HP, O + LP HP, HP, LP, O + LP HK, HK, O + HK HK, HK, HP, HP, LP, O + HP

Stryker

Gun: . . . . . .O, O, HP
High Grenade: . . . . . .O, O, HP
Two High Grenades: . . .O, O, O, HP
Low Grenade: . . . . . .O, O, LP
Two Low Grenades: . . .O, O, O, LP
Baton Trip: . . . . . .O, O, LP
Baton Toss: . . . . . .O, O, HK
Fatality: . . . . . .O, O, O, O, Block (nahe am Gegner)
Fatality: . . . . . .O, O, O, LK (etwas weniger als voller Bildschirmabstand)
Animality: . . . . .Run, Run, Run, Block (in der Reichweite eines Sweeps)
Friendship: . . . . . .LP, Run, Run, LP
Babality: . . . . . .O, O, O, O, HP
Stage: . . . . . .O, O, O, HK
Brutality:HP, LP, HK, LK, HP, LP, LK, HK, HP, LK, LK
Combos: . . . HK, HP, HP, O + LP HK, HK, O + HK

Sub-Zero

Freeze: . . . . . .O, O, LP
Ice Statue: . . . . . .O, O, LP
Slide: . . . . . O + LP + Block + LK
Hail Storm: . . . . . .O, O, HP
Fatality 1: . . . . . .Icebreaker Block, Block, Run, Block, Run (nahe am Gegner)
Fatality 2: . .Ice Freezer O, O, O, O, Run (Im Bereich eines Sweeps)
Brutality: .HP ,LK, HK, LP, HP, HK, HK, HP, HP, LP, HP
Pit: . . . . . .O, O, O, O, HK
Animality: . . . . .Polar Bear O, O, O (nahe am Gegner)
Frienship: . .Snowman LK, RN, RN, U
Babality: . . . . . .O, O, O, HK

Morphs

Baraka: . . . . . .O, O, LK
Johnny Cage: . . . . . .O, O, O, LP
Classic Sub-Zero: . .Block, Block, Run, Run
Cyrax: . . . . . .Block, Block, Block
Ermac: . . . . . .O, O, O
Goro: . . . . . .O, O, O, LK
Human Smoke und Jade: O, O, O, O + Block
Jax: . . . . . .O, O, O, LP
MK2 Jax: . . . . . .O, O, O, HK
Kabal: . . . . . .LP, Block, HK
Kano: . . . . . .O, O, Block
MK1, Liu Kang und Kano: . .(360 Drehung im Uhrzeigersinn)
Kintaro: . .haltet LP für drei Sekunden gedrückt und laßt dann wieder los
Kitana: . . . . . .O, O, O, Run
Kung Lao: . . . . .Run, Run, Block, Run
MK2 Kung Lao: . . . . . .O, O, O, HK
Mileena: . . . . . .Run, Block, HK
Motaro: . . . . . .O, O, O, HP
Nightwolf: . . . . . .O, O, O
Noob Saibot: . . . . .O, O, O, O, HK
Rayden: . . . . . .O, O, O, LK
MK1 Rayden: . . . . . .O, O, O, Run
Rain: . . . . . .Run, Block, LK
Reptile: . . . . . .Run, Block, Block, HK
Scorpion: . . . . . .O, O, O, LP
Sektor: . . . . . .O, O, O, Run
Shao Kahn: . . . . . .O, O, O, HK
Sheeva:haltet LK und drückt O, O, O und laßt LK wieder los
Sindel: . . . . . .O, O, O, LK
Smoke: . . . . . .O, O, LP
Sonya: . . . . . .O + Run + LP + Block
Stryker: . . . . . .O, O, O, HK
Sub-Zero: . . . . . .O, O, O, HP

First Aid
Swagman Komplettlösung Teil 1

in;former

Allgemeine Hinweise
- Sprecht immer mit dem Skarabäus, der in den Truhen wichtige Tips für Euch parat hält.
- Immer soviele Käfer wie möglich aufsammeln.
- Bomben, Schlüssel und Schlaftau sind ebenfalls sehr wichtig.

Zacks Kinderzimmer
Holt Euch die Käfer und die Taschenlampe, zerschlagt damit die Glasglocke und holt Euch den Schlüssel. Sprecht danach mit Hannah und dem Skarabäus und verlaßt den Raum

Flur
Geht zum Badezimmer ganz rechts und holt Euch dort alle Items. Öffnet den Duschvorhang durch einen Schlag mit der Taschenlampe, und der Schlüssel ist Euer. Geht nun durch die verschlossene Tür.

Zweites Schlafzimmer
Hier jagt Ihr das Bett mit einer Bombe in die Luft, nachdem der Geist durch den „Lichtsäbel" für einige Momente außer Gefecht gesetzt wurde. Durch eine weitere Bombe an der Rißstelle in der Wand öffnet sich ein geheimer Flur. Hier geht Ihr durch die zweite Tür, sammelt die Sachen auf und sprecht mit dem Skarabäus. Nachdem Ihr den Raum verlassen habt und nach links weitergelaufen seit, bricht der Boden hinter Euch weg. Ihr gelangt ins Schlafzimmer der Eltern.



Schlafzimmer der Eltern
Vernichtet alle Gegner und ladet Eure Energie an den Zs, die der Vater im Schlaf so von sich gibt, auf. Schlagt die Kleider im Schrank mit der Taschenlampe beiseite, und Ihr gelangt in den Lagerraum, in dem Schnelligkeit gefragt ist. Setzt die Geister mit Eurem Light-Saber außer Gefecht und seht zu, daß Ihr so schnell wie möglich vorwärts kommt. Am Ende des Gangs springt Ihr auf die Box und über die Wand, verschiebt anschließend die Kiste mit dem Pfeil, um an den Schlüssel zu gelangen. Derselbe Weg führt wieder hinaus. Dann schließt Ihr die Tür oberhalb der Pforte, durch die Ihr gekommen seid auf und geht durch das zweite Schlafzimmer in den geheimen Flur, wo Ihr die erste Tür aufsperrt.

Billard-Raum
Haltet Euch immer in Bewegung, damit Euch die Queues nicht aufs Korn nehmen können. Sprengt mit der Bombe die rissezerfurchte Mauer. Geht im nächsten Raum sicher, daß keine Items liegengelassen werden, und verlaßt den Raum durch die Türe ganz rechts, wo Ihr im verlassenen Schlafzimmer alle Käfer aufsammelt und durch den Spiegel erstmals in „Red Desert" gelangt.

Red Desert
Hier kommt Zacks wahre Stärke in Form einer Traumgestalt zum Vorschein. Der beste Weg, die Gegner loszuwerden, ist der Feueratem. Falls Zack doch in Energieprobleme gerät, sammelt er die Extras ganz unten
auf. Nach einem kleinen Geschicklichkeitstest erreicht Zack den Spiegel links, der ihn zurück zum Flur bringt, wo er erstmal beim Skarabäus speichert.

Untergeschoß
Hier sind fast alle Türen versperrt, bis auf die Küche ganz unten. Hier bringt man alle Gegner um die Ecke und sammelt Käfer, lädt seine Energie an der ratzenden Katze auf und mopst sich den Schlüssel der zur ersten Tür auf der rechten Seite paßt. Hier steuert man vorsichtig um all die Abgründe herum und gelangt in ein ungemütliches Wohnzimmer, wo man den Schlüssel aufsammelt und die bröckelige Wand links unten beiseite sprengt. Den anliegenden Raum verlassen wir in Richtung Küche, nachdem man ein weiteres Schließwerkzeug sein eigen nennen konnte. Dort geht man durch die Tür links und durch den Wäscheraum in den Garten.

Garten
Rechts unten findet Ihr den Skarabäus, der Euch einen weiteren wichtigen Hinweiß gibt. Geht weiter nach unten, wo Ihr Euch mit einer weiteren Truhe unterhaltet, den Schlaftau der Blume aufsammelt und mittels Spinnwebe zum linken Ufer hüpft. Durch den oberen Teil der Hecke führt ein Geheimgang, der zum Brunnen führt, den man sich mit Hilfe einer Bombe zugänglich macht.



Der Brunnen
Auf einem kleinen Absatz findet Ihr dort einen Schalter, den Ihr mit Hilfe der Dreieckstaste umlegt. Nun lauft Ihr durch die rollenden Spikes bis zum nächsten Schalter, den Ihr wieder umlegt. Ihr kommt auf einer entlegenen Plattform im Garten raus. Dort legt Ihr den Schalter um und geht in den Warp.

Limbo
Dort redet Ihr mit Skarabäus, laßt die Käfer Euren Weg über den Abgrund vorzeichnen und geht zunächst ganz durch, um den Energievorrat zu füllen. Danach erst befreit Ihr den Traumflieger und tretet dem ersten Endgegner gegenüber.

Kürbiskopf
Es gibt nur zwei Möglichkeiten, ihn zu treffen: 1. Man schlägt die kleinen Kürbisse zurück, und der Meister wird von Ihnen getroffen, oder 2. Man schlägt





auf seine Hände, während diese am Boden sind. Die zwei Stufen des Endgegners dürften nur mit viel Übung zu schaffen sein, denn der Ökomutant ist einer der härtesten Gegner dieses Spiels. Man kann Euch nur raten, nicht gleich die Krise zu kriegen.

Der Garten
Danach wird man wieder in den Garten zurückgesetzt, wo man möglichst schnell wieder in das Untergeschoß des Hauses zurückkehrt. Dort schließt man die Tür links oben auf, kämpft sich bis zum Auto vor und schiebt es aus der Garage. Der zum Vorschein kommende Deckel wird mit Hilfe eines Sprengsatzes aus dem Weg geräumt und das Basement betreten.

Basement
Hier kann man nun endlich die geliebte Schwester befreien. Mit Hilfe der Warp Murmel teleportiert man Hannah ins Game, wenn man auf dem Telepad steht. Nun geht man mit Zack auf den Schalter rechts und wechselt dann zu Hannah. Die kann nun durch die geöffnete Tür in den Raum mit den Dampfstrahlen gelangen. Man sammelt Hannahs Jojo auf und wechselt zu Zack. Mit diesem stellt man sich vor die geschlossene Türe oben im Raum. Mit seiner Schwester geht man nun zum großen Felsen, läßt diesen herunterfallen und schiebt ihn nach unten auf den Schalter. Nun geht man mit beiden Heldenfiguren in den Boilerraum (Dampfstrahlen). In der Mitte des Raums ist ein Schalter ganz unten am Bildrand. Stellt Zack darauf, und der Lift am linken oberen Bildrand wird aktiviert. Den Aufzug auf der rechten Seite aktiviert Hannah, wenn Sie mit Hilfe Ihres Jojos den Schalter unterhalb des Aufzugs umlegt. Diesen benutzt jetzt das Geschwister. Der anschließende Geschicklichkeitstest ist nicht ganz einfach, deshalb empfiehlt es sich, Zack vor die Savetruhe zu stellen und nach jedem Sprung abzuspeichern. Der Ausgang aus dem Raum ist ganz unten links. Im nächsten Abschnitt zerschlagt Ihr die Traumweben mit Eurer Taschenlampe und sammelt den Schlaftau auf. Auf dem Telepad warpt Ihr Hannahs Bruder wieder ins Geschehen. Die höher gelegene Plattform erreicht Ihr nur, wenn das eine Geschwister dem



anderen auf den Kopf hüpft. Deshalb solltet Ihr einen Helden am Boden parken und dann mit Hilfe des Vorsprungs die Birne des anderen Helden erklimmen. Durch Limbo (Extraenergie ganz oben nicht vergessen) geht es jetzt zum zweiten Endgegner.



Meet the Glooming
Vermeidet es, in die Nähe der Bodenrisse zu kommen, da diese wegbrechen werden. Ansonsten ist dieser Gegner im Vergleich zum Kürbiskopf ein Zuckerschlecken. Schmeißt einfach Bomben, wenn der Meister auf der mittleren Plattform steht. Falls Ihr explosiven Nachschub braucht, findet Ihr ihn oben in den Ecken.

Dark Tunnel
Hier muß man zuerst die Brücke herab-









lassen, indem man den Schalter umlegt. Geht man weiter, findet man einen weiteren Schalter, auf den man eine der beiden Hauptfiguren stellt. Die andere hüpft nun an den Plattformen, die soeben erschienen sind, links nach oben, um dort Schlaftau zu tanken. Nun sollte Zack rechts die Treppen nach oben gehen und sich auf den Schalter stellen, der die Richtung der Rollspikes ändert. Nun geht man mit Hannah durch den Spiegel und verwendet Ihren Doppelsprung, um über die Mauer zum Spiegel auf der anderen Seite zu kommen. Dann geht Ihr mit Hannah nach unten weiter, legt den Schalter um und steigt anschließend die Treppen im oberen Teil hoch bis zum Abgrund und holt Euch die Brücke mit der Hilfe des switchumlegenden

Jojos. Über die Brücke geht es weiter zum Schalter, den Ihr umlegt und nach unten geht. Die Treppen links führen zu dem Raum mit dem Säurebad, wo ein weiterer Druckschalter im Boden eingebaut ist. Ihr stellt Euch hierauf und gebt somit Eurem Bruderherz die Möglichkeit, über die neu entstandenen Stufen zu Euch hochzukommen. Dieser stellt sich nun auf den Schalter ganz oben auf den Stufen und gibt Euch damit die Möglichkeit, durch die Spikes zu laufen. Nun geht es zum Friedhof.





Der Friedhof
Der Schlüssel zum Tor ist rechts am Zaun entlang versteckt. Als erstes sollte man sich Zacks Schuhe im rechten Teil der ewigen Ruhestädte holen. Einige Grabsteine sind mit geheimen Aufzügen versehen. Ihr müßt dazu auf die Inschriften hüpfen und warten, ob sich etwas tut. So solltet Ihr den Friedhof erstmal nach wichtigen Extras abgrasen, bevor Ihr weiterschaut. Im oberen Teil findet Ihr ein weiteres Tor und stellt Hannah davor. Mit Hilfe der Sieben-Meilen-Stiefel von Zack kommt Ihr über die wegbrechenden Plattformen. Dahinter findet Ihr einen Schlüssel, den Ihr über das Inventory an Hannah weitergebt. Diese schließt nun das Tor auf und holt sich mit Hilfe Ihres Lieblingsspielzeugs den blauen Schlüssel, den Ihr wiederum über das Inventory an Zack weiterleitet. Nun kann dieser in die Traumwelt gelangen.

Traumwelt
Hier müßt Ihr gutes Timing bei den Sprüngen entwickeln und sehen welche Plattformen versinken. Der Feueratem zur Bekämpfung der Gegner ist dabei unerläßlich.

Der Friedhof
Geht jetzt den Weg entlang und springt über die Klippen. Ihr findet dann ein Grab, aus dem lauter Zs aufsteigen. Springt darauf, und ein Aufzug wird es Euch ermöglichen, an einen Schlüssel zu gelangen. Gebt diesen Hannah und bahnt Euch Euren Weg durch verschiebbaren Tore. Zum Schluß gelangt Zack zu einer riesigen Statue, wo er mit Hilfe einer Bombe den Ausgang freilegt.

Dark Tunnels 2
Stellt Zack zwischen die Stufe und die Hauptplattform. Nun kann Hannah über den Kopf Ihres Bruders dorthin gelangen. Sie geht weiter nach rechts. Den Bruder stellt Ihr nahe dem Lavakopf auf, um der Schwester über die Lücke hinwegzuhelfen. Nun legt man den Schalter um, um die Brücke herunterzulassen. Zack geht über die Brücke und hilft seiner Schwester abermals bei der Bewältigung eines „Kopfsprunges". Nun legt man den Schalter um, der die Säure ablaufen läßt. Dort steuert Ihr nun Hannah hin und stellt sie auf den ersten Druckschalter. Zack läuft zu seiner Schwester und findet nun einen Tritt in der Wand, über den er einen festen Vorsprung erreicht. Nun stellt Ihr das Schwesterherz auf den zweiten Druckschalter. Der dritte Tritt erscheint, über den er den Standort des Frisbee erreicht. Dort bleibt Zack stehen. Hannah hingegen geht durch die Drehspikes zum nächstgelegenen Spiegel zum Ausgang.

The Crypt
Zack geht die Treppen runter und legt alle Schalter um, die er finden kann. Am Ende des Weges stellt er sich auf den Druckschalter. Nun geht Ihr mit Hannah dieselbe Strecke nochmals und legt abermals alle Schalter um. Sie geht anschließend über den entstandenen Weg über die Lava, stellt sich auf einen Druckschalter, um einen neuen Weg entstehen zu lassen, und sprintet zur nächsten Plattform. Die schwingende Plattform muß sehr präzise angegangen werden. Geht weiter und benutzt das Jojo und geht schnell über den entstandenen Weg, weil er nach einiger Zeit wieder verschwindet. Nun lauft Ihr nach rechts, springt über die Lücken und stellt Euch auf den Schalter. Nun schaltet Ihr zu Zack und geht den Weg vom Anfang zurück, die neu entstandenen Treppen runter und nach rechts. Dort läßt eine Bombe die Brücke fallen. Es geht weiter nach rechts, wo Ihr auf Euer Timing bei den Sprüngen achten müßt. Dann benutzt Ihr wieder eine Bombe mit der Brücke und geht danach nach links weiter, legt den Schalter um und geht über den neu entstandenen Weg. Durch den Spiegel geht es zum nächsten Druckschalter, nachdem man in der Traumwelt einige Felsformationen mit seinem Dickkopf beseitigt hat. Dann schnell über den neuen Tritt zum zweiten Schalter. Dann in aller gegebenen Eile über die Schwung- und Trittplattformen, und nach einem weiteren umgelegten Schalter ganz nach rechts zum Exit-Warp.

Der Undertaker Boss
Aus welchem Sarg er kommt, sieht man an den blinkenden Köpfen. Bringt schnell mit den betreffenden Schaltern das Tor über den Sarg und geht dann nach links unten und benutzt die Bomben. Dann ist auch dieser Gegner kein Problem.

Teil 2
im nexten Heft!



charts

Lesercharts / Juli

1. Mario Kart 64 (N64)
2. Wave Race (N64)
3. V-Rally (PS)
4. Resident Evil (PS)
5. Mario 64 (N64)
6. Tomb Raider (PS/SAT)
7. Porsche Challenge (PS)
8. Turok (N64) ▶
9. ISS 64 (N64)
10. Soul Blade (N64)

Mitmachen und mitgewinnen! Schreibt Eure drei bevorzugten Konsolentitel auf eine ausreichend 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 21. August 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Händlercharts / ACME

1. V-Rally (PS)
2. ISS 64 (N64)
3. Mario Kart 64 (N64)
4. Time Crisis (PS)
5. Dracula X (PS)
6. Final Fantasy VII (PS) ▶
7. Killer Instinct Gold (N64)
8. Wave Race (N64)
9. Wild Arms (PS)
10. Turok (N64)

FUN GENERATION - CHARTS

1. V-Rally (PS)
2. Soul Edge (PS)
3. ISS 64 (N64)
4. Warcraft 2 (PS/SAT)
5. Dragon Force (SAT)
6. Porsche Challenge (PS)
7. Abes Odyssee (PS)
8. Mario Kart 64 (N64)
9. Final Fantasy VII (PS)
10. Resident Evil (PS/SAT)

Die Gewinner aus Fun Generation 08/97:

- ▶ C. Harraßer > Hunddam
- ▶ M. Arnold > Alvaschein
- ▶ D. Frenzel > Hannover

back issues



FG 6/95	☐	FG 12/96	☐	FG 6/97	☐
FG 3/96	☐	FG 1/97	☐	FG 7/97	☐
FG 8/96	☐	FG 2/97	☐	FG 8/97	☐
FG 10/96	☐	FG 4/97	☐		
FG 11/96	☐	FG 5/97	☐		

pro Heft 5,80 DM = ☐

+ Porto (3,- DM ab 3 Hefte 4,- DM - Ausland: 8,- DM ab 3 Hefte 12,- DM)

Gesamtbetrag: ☐

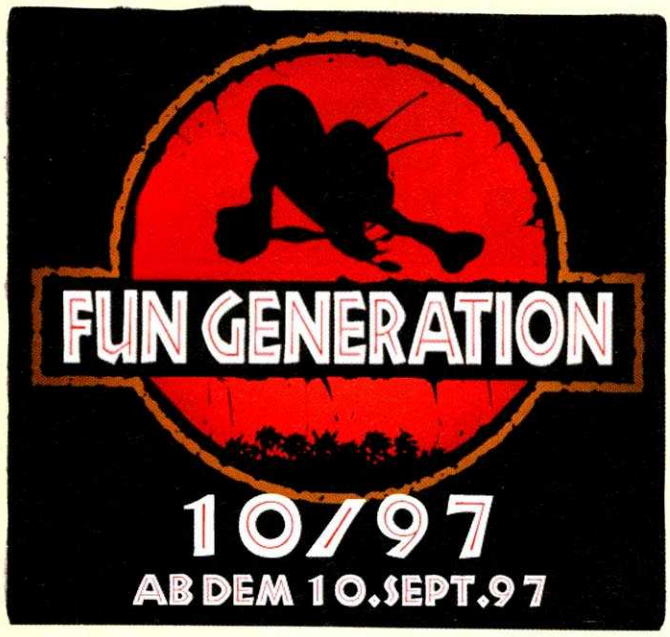
Adresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nummer

Plz, Wohnort

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



▶ Es ist groß **und es ist gut!**

Final Fantasy VII

Wir testen das Rollenspiel der Superlative

▶ Quo **Vadis Teil 2**

Software-Sieb Deutschland

Was kommt in deutsche Konsolen?

▶ Dino**mania!**

Lost World

Alles über den Blockbuster der Saison und das zugehörige Spiel

▶ He's **on Fire!**

Rosco McQueen

Sonys Grafikwunder auf dem Prüfstand

▶ Sein **Name ist Bond**

Golden Eye

Das N64-Spiel im Test

▶ Touch**down**

NFL Quarterbackclub '98

Alles über das N64-Football und den amerikanischen Volkssport

Zum *EIN&2WANZIGSTEN* mal ...
ab dem 10.9.1997

Impressum

CyPress Verlagsgesellschaft mbH

FUN GENERATION
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg
Tel.: 0931 / 4043710
Fax.: 0931 / 4043711
Elektropost: cypress@mainfranken.de

Chefredakteur:
Götz Schmiedehausen

stellv. Chefredakteur:
Holger Gößmann

Art Direction:
Kai Neugebauer

Layout:
Kai Neugebauer

Textkorrektur:
Rabea Lehr

Freie Mitarbeiter:
Markus Appel, Andreas Binzenhöfer, Uwe Dietrich, Gunter Glos, Stefan Hellert, Rabea Lehr, Bastian Lurz, Wolfgang Müller, Philipp Noack, Julian Ossent

Titel: EIDOS/Core Design, FG[art]Dept.

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

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

Anzeigen-Verkauf / -Abwicklung:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 4043717

Vertriebsleiter:
Axel Herbschleb

ABO-Service:
dsb-Abo-Service GmbH
74168 Neckarsulm
telefonisch erreichbar zwischen 8 und 18 Uhr
Tel.: 07132 / 95 92 31
Fax.: 07132 / 93 91 01
Elektropost: vogelabo@dsb.net

Nachdruck: © 1997 by Fun Generation, Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages erlaubt.

Verlag:
CyPress Verlags GmbH
Max-Planck-Straße 13
97204 Höchberg

Anzeigenpreise: Anzeigenliste Nr. 3 vom 1.1.1997

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.
Lithos: Cyblon Computergrafik GmbH, 97204 Höchberg

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: Roskilde '97, Beavis & Butthead do Fun Generation, Chemical Brothers - Live at Tribal Gathering'97, Prodigy - The Fat Of The Land, Tocotronic - Sie wollen uns erzählen, Spawn, Underworld - Moaner (Anm. des Layouter: Wo bleibt die „Rowla"-Maxi?), pisswarmes BIZZL, Sekt mit Red Bull

Special Thanx: Ocean für Einladung, Emil für Schlafen lassen, Eidos für Lara & New York
Very Special Thanx an: Euch Leser!

Leerraum des Monats:

© copyright by Fun Generation, Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland

VOGEL Medien Gruppe CyPress Verlagsgesellschaft mbH FUN GENERATION

Theo Kranz Versand

Fon: 0931 / 3545222

oder 0931 / 571601



Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezialversandhändler 1996 auf der E3N-Messe in Nürnberg

SATURN

JETZT ZUM KNALLERPREIS

SEGA SATURN	299,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. CONTROL PAD, BATTERIE, RGB-KABEL, SEGA TIPS & TRICKS-BUCH UND 2 DEMO-CDS	
SEGA SATURN TOMB RAIDER SET	359,-
WIE OBEN, INKL. TOMB RAIDER	
SEGA SATURN SEGA RALLY SET	359,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY - NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT	
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	94,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ACTUA TENNIS	89,-
ADIDAS POWER SOCCER	79,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-
DARK SAVIOR	89,-
DARKLIGHT CONFLICT	89,-
DOOM SAT	84,-
DRAGON FORCE (SEPT.)	89,-
DUKE NUKEM 3D SAT (SEPT.)	99,-
EXHUMED	94,-
FIGHTERS MEGAMIX	99,-
FORMULA KARTS (SEPT.)	89,-
FRANKENSTEIN	89,-
HEXEN	99,-
INDEPENDENCE DAY	89,-
LOST VIKINGS 2	89,-
MANX TT SUPER BIKE	99,-
MASS DESTRUCTION	89,-
MECHWARRIOR 2	94,-
RELOADED SAT	89,-
RESIDENT EVIL (SEPT.)	99,-
RETURN FIRE	89,-
SEGA RALLY	84,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
SKY TARGET	79,-
SONIC 3D FLICKIES' ISLAND	94,-
SONIC JAM (AUG.)	89,-
SWAGMAN	89,-
TORICO GEKKA MUGENTAN	89,-
TRASH IT	89,-
VIRTUA COP 2	79,-
VIRTUAL POOL	84,-
WARCRAFT II (AUG.)	89,-
Z (AUG.)	99,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	289,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD	
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIG.	59,-
ODDW.: ABE'S ODDYSEE (SEPT.)	94,-
ACTUA GOLF 2	89,-
ADIDAS POWER SOCCER INT.	99,-
AGENT ARMSTRONG	84,-
ALL STAR SOCCER (AUG.)	89,-
ATARI ARCADE'S GREAT.	74,-
BLEIFUSS 2	79,-
BROKEN HELIX	99,-
BUBBLE BOBBLE 2 (SEPT.)	79,-
BUBSY 3D	99,-
CARNAGE HEART	85,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROW CITY OF ANGELS	79,-
DARK FORCES PSX	89,-
DARKLIGHT CONFLICT	84,-
DEATHTRAP DUNGEON (SEPT.)	89,-
DISCWORLD 2 (SEPT.)	99,-
FANTASTIC 4 (AUG.)	84,-
FATAL FURY (AUG.)	85,-
FORMEL 1	109,-
FORMEL 1 97 (SEPT.)	109,-
FORMULA KARTS (SEPT.)	99,-
HEAVEN'S GATE (SEPT.)	89,-
HEXEN	89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	99,-
JOE BLOW (SEPT.)	99,-
JURASSIC P. LOST WORLD (SEPT.)	89,-
LEGACY OF KAIN	89,-
LETHAL ENFORCERS I+II PSX	99,-
LIFEFORCE TENKA	99,-
LOST VIKINGS 2	79,-
MAGIC THE GATHERING (AUG.)	89,-
MASS DESTRUCTION (AUG)	84,-
MECHWARRIOR 2	89,-
MEGA MAN 8 (AUG.)	89,-
MEGA MAN BATTLE CHASE (AUG.)	89,-
MICRO MACHINES V3	99,-
MIDNIGHT RUN (AUG.)	99,-
MONOPOLY (SEPT.)	89,-
MONSTER TRUCKS	89,-
MOTOR RACER (SEPT.)	89,-
MUSEUM PIECE VOL. 4 (AUG.)	85,-
NEED FOR SPEED II	89,-
NHL 98 (SEPT.)	89,-
NUCLEAR STRIKE (SEPT.)	89,-
PANZER GENERAL II PSX	94,-
PARAPPA THE RAPPER (SEPT.)	85,-
PERFECT WEAPON	89,-
PITFALL 3D (SEPT.)	89,-
PLAYER MANAGER	89,-
PORSCHE CHALLENGE	85,-
RAGE RACER	99,-
RALLY CROSS	85,-
RAY STORM (AUG.)	85,-
RAY TRACERS (AUG.)	85,-
REBEL ASSAULT II	99,-
RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT INKL. DEMO VON RESIDENT EVIL 2	84,-
ROAD RAGE	89,-
SOUL BLADE	99,-
STADT DER VERLORENEN KINDER	95,-
SUIKODEN	89,-
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	69,-
SWAGMAN	89,-
SYNDICATE WARS	89,-
TEKKEN 2	109,-
TOMB RAIDER	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TRANSPORT TYCOON	89,-
TRASH IT	89,-
V-RALLY	89,-
VANDAL HEARTS	99,-
VIRTUAL BASEBALL 97	84,-
WARCRAFT II (AUG.)	89,-
WING COMMANDER IV	89,-
WING OVER (SEPT.)	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
X-COM 3 APOCALYPSE (SEPT.)	89,-
XEVIOUS 3D	85,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange der Vorrat reicht!!!

SEGA SATURN

3D LEMMINGS	39,-
ALIEN TRILOGY	59,-
AMOK	69,-
ANDRETTI RACING	49,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
DARIUS 2	39,-
DESTRUCTION DERBY	49,-
FIFA SOCCER 97	49,-
FIGHTING VIPERS	49,-
FORMULA ONE CHALLENGE	69,-
GOLDEN AXE THE DUEL	49,-
GUARDIAN HEROES	49,-
GUN GRIFFON	49,-
HANG ON	39,-
MADDEN NFL 97	49,-
NBA ACTION	39,-
NBA LIVE 97	49,-
NHL 97	49,-
NIGHTS - AUS SET	49,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	89,-
PANZER DRAGOON 2	69,-
PGA TOUR 97	49,-
SCORCHER	49,-
SHOCKWAVE ASSAULT	39,-
SOVIET STRIKE	49,-
STORY OF THOR 2	59,-
TOMB RAIDER	69,-
TOSHINDEN URA	49,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN	89,-
VIRTUA FIGHTER 2	69,-
VIRTUA HYDLIDE	39,-
VIRTUA ON	59,-
WHIZZ	49,-
WIPEOUT	39,-
WORLDSERIES BASEBALL 2	39,-

SONY PLAYSTATION

AIR COMBAT - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
BLAST CHAMBER	49,-
BUST-A-MOVE 2 - PLATINUM	49,-
DESCENT 2	79,-
DESTRUCTION DERBY - PLATINUM	49,-
EXHUMED	79,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 97	69,-
GREMLIN'S ACTUA SOCCER - PLATINUM	49,-
IRON & BLOOD	69,-
NBA LIVE 97	69,-
NHL 97	69,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
RAYMAN - PLATINUM	49,-
RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SPACE JAM	49,-
STARWINDER	49,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
TEMPEST X3	49,-
TEN PIN ALLEY	69,-
TRUE PINBALL - PLATINUM	49,-
WORMS - PLATINUM	49,-

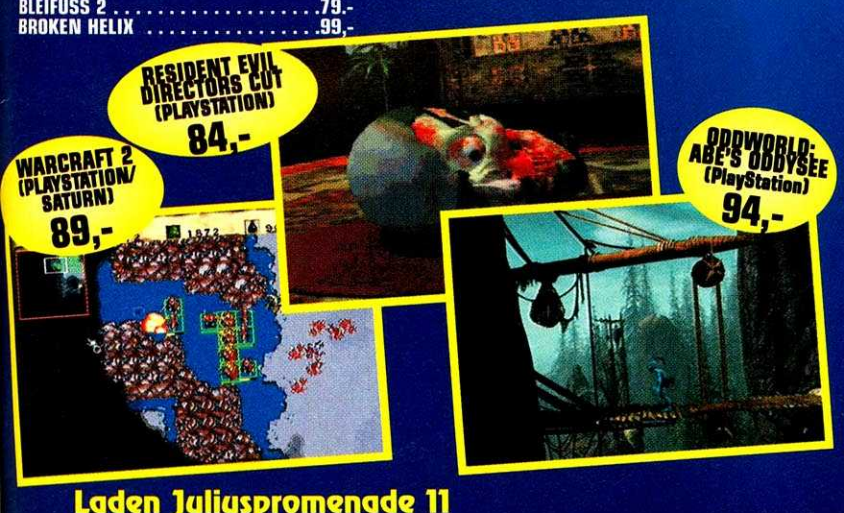
NINTENDO 64

NINTENDO 64	299,-
DT. VERSION, INKL. CONTROL PAD UND AV-/SCART-KABEL	
BLAST CORPS (AUG.)	119,-
DOOM 64 (SEPT.)	144,-
HEXEN 64 (SEPT.)	144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	139,-
LYLAT WARS - STARFOX 64 (SEPT.) INKL. RUMBLING PAK	139,-
MARIO KART 64	89,-
MK TRILOGY 64	144,-
NBA HANG TIME (SEPT.)	129,-
PILOTWINGS 64	109,-
STAR WARS	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	119,-
WAVERACE 64	89,-
WAYNE. GRETZKY'S HOCKEY(SEPT)	129,-

TAMAGOTCHI

TAMAGOTCHI	
BANDAI ORIGINAL	39,-
REXI DT. (HUND)	29,-
POCKET MAX DT. (HUND)	39,-
DINO	29,-

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION



SONDERAKTION: Sega-Saturn-Geräte liefern wir portofrei!!!

BESTELL-HOTLINE

0180 / 5211844

Austria Express - Bestell-Hotline

Tel: 0049 / 85 17 37 77

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCK-UMSCHLAG ANFORDERN.

Laden Juliuspromenade 11
97070 Würzburg

Internet: http://www.logon.de/kranz

Laden Bahnhofstraße 28
94032 Passau

Versand per Nachnahme 6,90 DM zzgl. Nachnahmegebühr, bei Vorkasse (nur Euroschecks) 4,- DM. UPS 15,- DM, Porto Ausland 18,- DM. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Laden und Versand. Ladenpreise können variieren. Händleranfragen erwünscht. Fax: 0931 / 571602 Erscheinungstermine ohne Gewähr.

ELECTRONIC ARTS™
In Association with:
BLIZZARD™ ENTERTAINMENT

"WARCRAFT II IST SCHLICHTWEG DER BISLANG BESTE STRATEGIE-ACTION-MIX."
POWER PLAY



KAMPF UM AZEROTH!

PlayStation

SEGA SATURN







WARCRAFT II THE DARK SAGA

Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern. The Dark Saga, Tides of Darkness und Beyond the Dark Portal sind Warenzeichen und WarCraft und Blizzard Entertainment sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Davidson & Associates, Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder in anderen Ländern. SEGA und SEGA Saturn sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. PlayStation sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Das Power-Play-Zitat bezieht sich auf die PC-Version.