Fighting Force in New York-Special

ISSUE 21 V2b.10/97

4 394081 005808 10

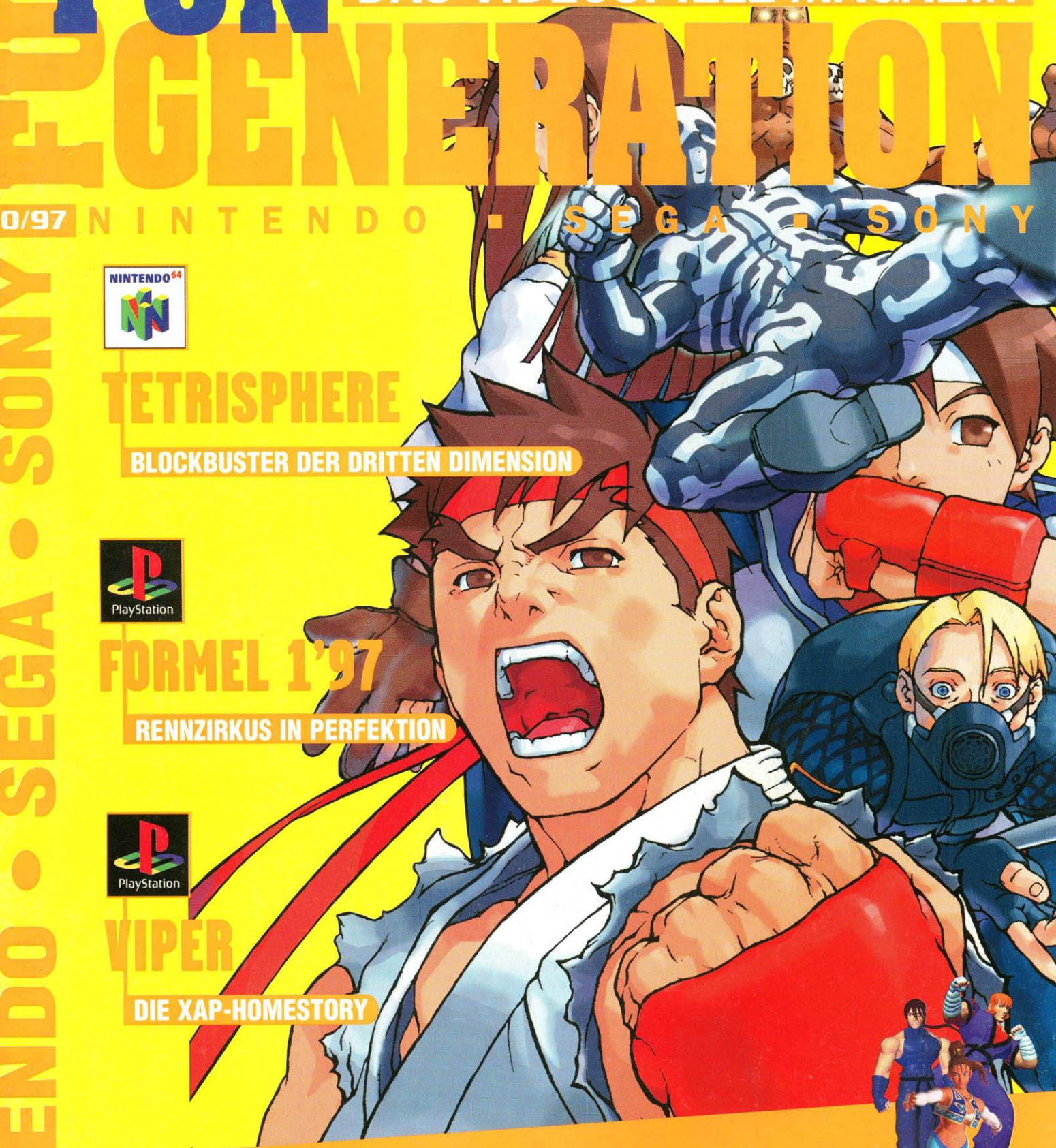
Österreich: ....48 OS
Schweiz: .....5,80 Sfr
Luxemburg: ..140 LFR
Italien: .....7900 Lit
Spanien: ....650 ptas
MarioLand: ...3 Sterne
5,80 DM

FUN GENERATION

DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN

10/97 NINTENDO • SEGA • SONY

NINTENDO • SEGA • SONY



TETRISPHERE

BLOCKBUSTER DER DRITTEN DIMENSION

FORMEL 1'97

RENNZIRKUS IN PERFEKTION

VIPER

DIE XAP-HOMESTORY

DAS BEAT'EM UP-EREIGNIS IM TEST

STREET FIGHTER

EX PLUS ALPHA

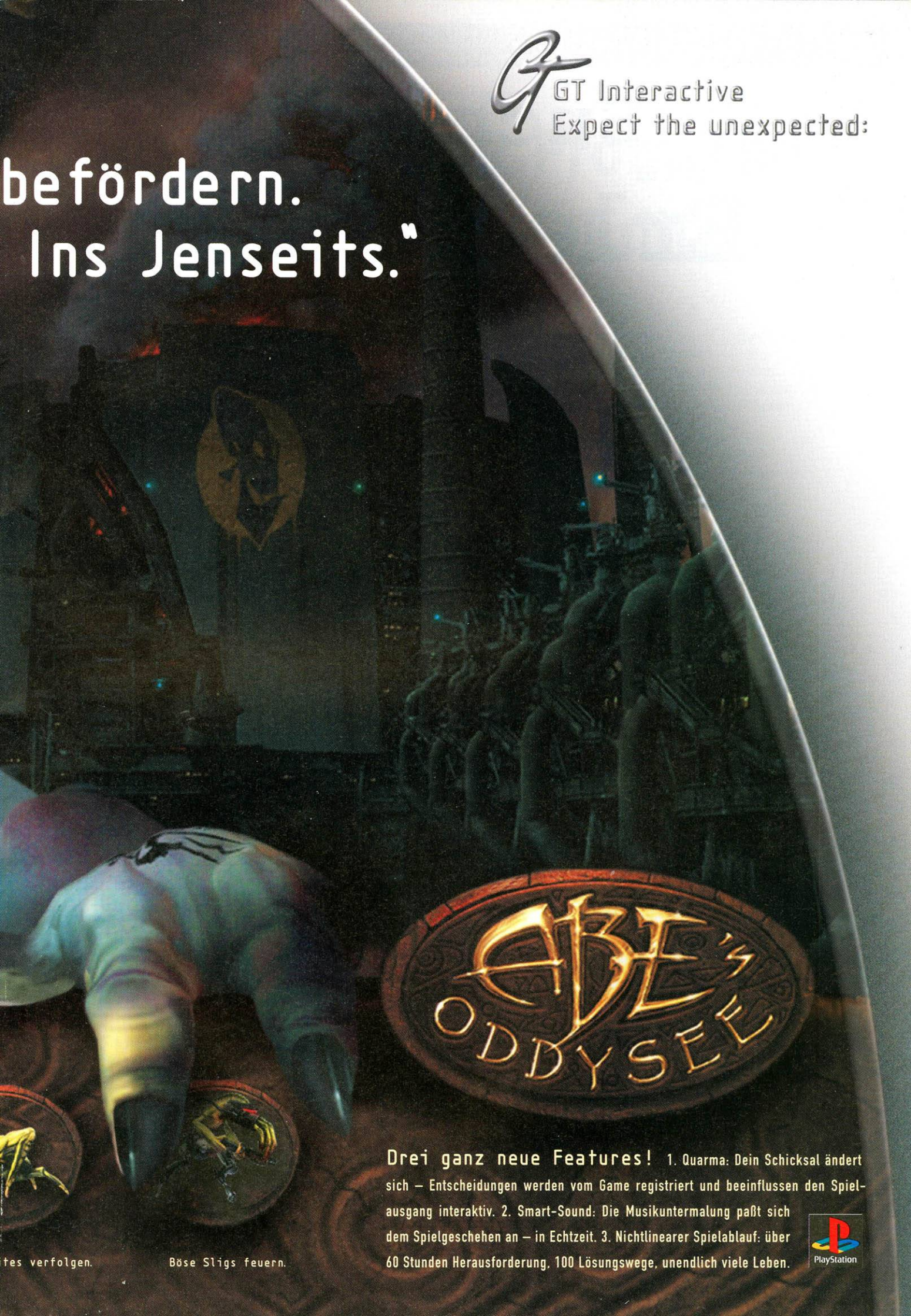


"Playstation" and "PlayStation Logo" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.© 1997 Oddworld Entertainment, Inc. d b a Oddworld Inhabitants. All rights reserved. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT™ is a trademark and the GT logo® is a registered trademark of GT Interactive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

Büro X

GT Interactive
Expect the unexpected:

befördern.
Ins Jenseits."



Drei ganz neue Features! 1. Quarma: Dein Schicksal ändert sich – Entscheidungen werden vom Game registriert und beeinflussen den Spielausgang interaktiv. 2. Smart-Sound: Die Musikuntermalung paßt sich dem Spielgeschehen an – in Echtzeit. 3. Nichtlinearer Spielablauf: über 60 Stunden Herausforderung, 100 Lösungswege, unendlich viele Leben.

PlayStation

ites verfolgen.

Böse Sligs feuern.

Suchst Du die Erleuchtung?



Dann hol' Dir "Das Cheatbuch"



Über 200 Cheats & Gamebuster™-Codes für PlayStation™

IM VERTRIEB DER

Visio NOVA Computer GmbH

Tel.: 06021-28882
Fax : 06021-28883
www.visionova.com

Jetzt im gutsortierten Fach- und Buchhandel erhältlich!

Im Buchhandel unter ISBN 3-9805885-0-5 zu haben.

Händleranfragen erwünscht!

PlayStation ist ein eingetragenes Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Europe. Gamebuster ist ein eingetragenes Warenzeichen der Dataflash GmbH.

A Letter From The Editor...



Fröhliche Weihnachten, liebe Leser!

Nein, ich habe mich nicht zu lange in die sengende Sonne gestellt und dabei ein paar essentielle Hirnzellen frittiert, obwohl ich dazu während meines Ausfluges nach New York, um über Fighting Force zu berichten, genügend Gelegenheit hatte. Vielmehr rollen nun langsam die ersten Work in Progress- bzw. Preview-Muster der Spiele in der FUN GENERATION-Redaktion an, die später vielleicht unter Eurem Weihnachtsbaum mit hastigen Handgriffen vom geschmacklosen Geschenkpapier befreit werden sollen. The Fifth Element, Red Asphalt oder Nuklear Strike sind Vorboten der kalten Jahreszeit, die ja für uns Videospieler nicht nur die spielintensivste, sondern auch, dank diverser Festivitäten, die mit der höchsten Spielesammlungserweiterungsquote ist. Ja, das Leben kann manchmal auch sehr fair sein. Augenblicklich ist es das bestimmt nicht, -versucht doch einmal selbst, weihnachtliche Gefühle zu entwickeln, wenn draußen knapp 30°C im Schatten herrschen.

Trotz der Hitze wird das Verhältnis der Videospieler zur Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften immer frostiger. Bisher war es fast immer nachvollziehbar, wenn die BPjS ein Spiel wie Mortal Kombat oder Doom auf den Index setzte und damit verhinderte, daß die Software für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren zugänglich ist. Doch neuerdings gilt beim Indizierungsverfahren das Prinzip der Namensgleichheit. Damit will man verhindern, daß Software, die schon auf dem Index ist, unter anderem Namen, auf anderen Systemen oder mit gleichem Inhalt als Sequel auf den Markt kommt und dort bleibt, bis die BPjS erneut ein zeitintensives Prüfungsverfahren durchgeführt hat. Soweit, so gut. Doch wie dies in der Praxis aussehen könnte, zeigt ein Indizierungsbeispiel aus der jüngsten Vergangenheit. Mit Recht kam Die Hard Trilogy auf die Index-Liste, die Gewaltdarstellungen waren auch für unseren Geschmack an der Grenze des Vertretbaren. Völliges Unverständnis machte sich jedoch breit, als Die Hard Arcade von Sega auf der Liste vom Juli 1997 zu finden war. Es gibt Tausende von Prügelspielen, die in punkto Gewalt auf dem Level dieses Titels angesiedelt sind. Doch mir kam es so vor, als ob man es sich anhand der Namensähnlichkeit etwas leichter machen wollte. Die Leidtragenden sind hier die Firma Sega, die einen wichtigen Arcade-Titel nicht mehr problemlos vertreiben kann, und die Saturn-Spieler, die Die Hard Arcade nicht mehr kaufen können.

Wir werden beobachten, wie die BPjS zukünftig mit dem Medium Video- und Computerspiel umgehen wird. Vielleicht wachen die Damen und Herren doch endlich einmal aus ihrem „Videospiele sind Kinderspielzeug"-Schlaf auf und realisieren, daß inzwischen vornehmlich Erwachsene zum Joypad greifen. Außerdem reguliert sich eine Firma wie Nintendo, bei denen das Spieleralter niedriger anzusetzen ist, wie mit dem Beispiel Golden Eye vorgemacht, im Zweifelsfalle selbst.

Götz Schmiedehausen



Chefredakteur

INHALT 10/97

FEEDBACK

Feedback 8-12

BACKSTAGE

The Glove, PlayStation vs. N64 uva. ... 13-18

SPECIALS

Quo Vadis, Videospielszene? 96-99
XAP Homestory 100-103
Fighting Force 51-53

SOFTWARE NEWS

Hybrid Heaven, Vs. uva. 20-24

PREVIEWS

Nintendo 64

NFL Quarterback Club 98 43-47
Mystical Ninja 64 26

PlayStation

Broken Sword 2 60-61
Courier Crisis 30
Fifth Element 32
Fighting Force 51-53
Final Fantasy VII 54-55
Madden 98 64
MediEvil 34
Midnight Run 48
Moto Mash 42
Moto Racer 50
NHL Breakaway 98 38
Nightmare Creatures 36-37
Nuclear Strike 65
Pandemonium 2 40-41
Rapid Racer 58-59
Red Asphalt 62
Test Dríve 4 56

Saturn

Marvel Super Heroes 28

GEWINNSPIELE

Command & Conquer 25
PaRappa the Rapper 87

PERSONALITY

Wir über uns 66

FIRST AID

ISS 64, Wing Commander IV, Swagman-Komplettlösung 104-112

ABO 19
So werten wir 66
Nippon Corner 92-94
PAL-Corner 91
Charts und Back Issues 113
What' next 114
Impressum 114

Die Höchberger Schlagerdilettanten NEU!
... mit Ihren unvergessenen Evergreens
„Krich ich'n Wein?"
„Fiesta? Wohin Fah'ma?"
„Blau, blau, blau macht der Enzian"
„Ein bisschen Spast muß sein"
„Elvira es spannt ja"
„Schinken Kahn"
„Schön ist es ohne Geld zu sein!"
„Deine Uhren im Sand"
„Ein Brett im Kornfeld"
uvm...
SUPER! präsentiert vom trinkfesten Schlagervater Jan!

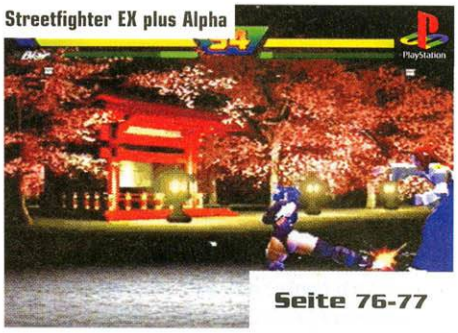
DIE TOP 9 DES MONATS!

Formel 1'97



Seite 69-74

Streetfighter EX plus Alpha



Seite 76-77

Ghost in the Shell



Seite 82-83

Tetrisphere



Seite 67

Mass Destruction



Seite 75

Vergessene Welt



Seite 78-79

F1 Pole Position



Seite 68

Hercs Adventure



Seite 81

Albert Odysey



Seite 88-89

GAME OF THE MONTH

FORMEL 1'97



SPIELE TESTS

Nintendo 64

F1 Pole Position 68
Tetrisphere 67

PlayStation

Fantastic Four 86
Formel 1 '97 69-74
Ghost in the Shell 82-83
Hercs Adventure 81
Machine Hunter 84
Mass Destruction 75
Streetfighter EX plus Alpha 76-77
Reciproheat 5000 85

Saturn

Albert Odyssey 88-89
Frankenstein 90

NFL QUARTERBACK CLUB 98

Großes NFL-Special mit Lexikon

...ab Seite 43

[in] *Hallo FG-Team, Ihr seid so super..., ...bin größter Fan..., ...Euer Mag das weltbeste... usw.*
Hey, ich meine es nicht böse, aber dieser „Standard-Slang" hat irgendwie ausgedient. Oder ist das der Weg um ins Feedback zu kommen? Ich hoffe doch nicht. Dann seht dies auch nicht als Kritik, sondern als persönliche Meinung, die ich mal loswerden wollte. Ich finde Eure Zeitschrift rundum gelungen und abwechslungsreich gestaltet, wie den Playboy auch.
Aber zur Sache: Ich wäre dankbar, wenn Ihr mir eine Frage zur PSX beantworten würdet. Thema: Parallelport.
Welche Möglichkeiten stehen mir damit offen? Vielleicht PC? Aber womit, welche Software, und was kann ich damit bearbeiten? Ich denke, daß dies auch manch anderen PSX-Besitzer interessiert, oder?
In Reue - *Thomas Müller, Kreuztal*

[out] **Um es ein für alle Mal klar zu stellen: NEIN! Überschäumendes Lob ist nicht der Schlüssel zum Feedback. Natürlich freuen wir uns, wenn unser Mag bei den Lesern gut ankommt und Lob erntet, aber konstruktive Kritik ist uns mindestens ebenso lieb. Der Weg zum Feedback führt vielmehr über den Inhalt. Wichtig sind uns interessante, aktuelle und beantwortbare Fragen. Briefe mit Fragen wie: „Wann kommt Resident Evil 3?" oder „Gibt's schon einen Cheat für Wing Commander VII?" werden sehr schnell ad acta gelegt. Wer also Kritik an uns loswerden möchte oder eine wirklich brennende News abfragen möchte, der möge zu Stift und Papier greifen und uns schreiben. Für den Parallelport gibt es im Moment nur eine konkrete Anwendung: das Herausfinden neuer Game-Buster funktioniert mit Hilfe dieser Schnittstelle. Über ein Kabel wird die PlayStation mit einem PC verbunden, der dann per Suchlauf Codes für die neuesten Games findet. Mann hat sich aber über den Parallelport die Möglichkeit peripherer Erweiterung offengehalten.■**

[in] Hi Fun Generation-Team! Ich (15) bin Euch ein treuer Leser seit Ausgabe 11/96 und habe ein Abo seit Ausgabe 1/97, und ich muß sagen, wenn Ihr Euer Heft umgestaltet, wird es immer wieder besser. Also, ein dickes Lob an Euch. Ich habe keine Fragen, sondern nur einen kurzen Vorschlag: Ihr könntet doch ein Sonderheft mit allen möglichen Cheats und Komplettlösungen zu allen möglichen Spielen der drei Hauptkonsolen machen. Ich hoffe, Ihr denkt über meinen Vorschlag nach und entscheidet Euch für „ja". *Manuel Savio, Indelfingen*



[out] Es gibt schon lange Überlegungen für ein solches Sonderheft. Wir haben auch schon ein paar Grundüberlegungen angestellt. Allerdings dürfen wir uns dieses Jahr auf ein „pfundiges" Weihnachtsgeschäft mit vielen Top-Titeln freuen, weshalb auch die Redakteure der FUN GENERATION in den nächsten paar Monaten Sonderschichten im Testraum schieben werden. Und bei Wasser und Brot (die Redaktion hat nicht besonders viel Kies für die Verpflegung der Mitarbeiter übrig) schreibt sich so eine Sonderausgabe schlecht. Du wirst Dich also bis 1998 gedulden müssen. Sorry!! ■

[in] Hallo Fun Generation! Zu Anfang möchte ich erst einmal ein dickes Lob loswerden. Im nahezu riesigen (Game-) Zeitschriftendschungel stellt Euer Mag wirklich eine willkommene Abwechslung dar. Besonders Euer Feedback sollte Vorbild für die anderen Zeitschriften sein. Doch nun muß ich auch ein klein wenig Kritik loswerden: In Sachen Nintendo gewinnt man sehr schnell die Überzeugung, daß Ihr euch sehr vom ersten Eindruck blenden laßt. Erfahrungsgemäß kann ich nur bei den wenigsten Spielen (z.B. Mario Kart 64, ISS 64) Eure Traumwertungen nachvollziehen. Wenn Ihr dieses Manko jedoch behoben habt, dann ist Eure Zeitschrift wahrlich perfekt.
Doch nun zu meinen Fragen:

1. Was ist los mit Mc Laren at Le Mans? Seit den Vorankündigungen in mehreren Zeitschriften bekam man keine weiteren Infos zu diesem Spiel.
2. Kommt Golden Eye 007 auch in Deutschland raus? Wenn ja, wann?
3. Ich besitze bereits eine Predator-Gun und will mir Time Crisis zulegen. Frage: Ist die Predator-Gun mit Time Crisis kompatibel? Oder umgekehrt: Kann man die Guncon, die ja im Bundle enthalten sein soll, mit Spielen von Fremdherstellern benutzen?

Es wäre super, wenn Ihr meine Fragen beantworten könntet. *S. Scholbrock, Coesfeld*

[out] Wir stehen nach wie vor zu unseren Wertungen im N64-Bereich. Fakt ist, daß die Software für Nintendos Edelteil zwar nicht quantitativ, wohl aber qualitativ allererste Sahne ist. Titel wie Wave Race oder Mario 64 sind zumindest in der Importversion bis jetzt ungeschlagen. Natürlich stört die fehlende PAL-Anpassung den Spielfluß, aber sowohl vom Gameplay als auch vom Funfaktor sind sie eine Klasse für sich. Nun aber zu Deinen Fragen:

1. Electronic Arts wußte auf unsere Anfrage hin nichts Neues zu vermelden. Es hat ein wenig den Anschein, als sei das Objekt wenn nicht gecancelt, so doch beträchtlich nach hinten verschoben worden.
2. Golden Eye wird nicht in Deutschland erscheinen. Der Titel ist einfach zu gewaltverherrlichend für den deutschen Markt.
3. Nein, weder das eine noch das andere. Die Guncon ist zu keinem, bis jetzt erhältlichen Spiel kompatibel. Leider kann man auch Time Crisis nicht mit einer anderen Wumme zocken. Bis jetzt ist übrigens auch kein Release des Namco-Shooters ohne Guncon (dt. Name G-Con 45) auf einem Veröffentlichungsplan aufgetaucht. ■

[in] Hi FUN GENERATION-Team! Wir sind die größten Fans Eurer Zeitschrift und würden uns sehr freuen, wenn Ihr uns aus diesem Anlaß ein Abo schenken könntet (HAHAHA!).
Nein, nein: Weil Ihr echt die besten seid, könnt Ihr uns sicher auch folgende Fragen beantworten:

1. Gibt es einen Vorspann bei V-Rally?
2. Wird es Mission Impossible auf der PlayStation geben?
3. Wieviel wird Time Crisis incl. G-Con 45 kosten?
4. Wieviel wird der Resident Evil Directors Cut kosten?
5. Wer hat eigentlich den geilen Bericht über das Tamagotchi geschrieben?
6. Gibt es einen Nackt-Code für Lara Croft bei Tomb Raider, und wenn ja, um Himmels willen druckt ihn ab!

Keep on zocking!!! *Sebastian Hafner und Peter Engelhardt, Eislingen*

ausschneiden und sammeln!
(Teil 8 von 453)



COMPUTER KUDAK

Holbeinstraße 2-4
24539 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

NINTENDO 64

NINTENDO 64 KOMPLETT		dt. DM299,00
GAMEBUSTER - NEU-		dt. DM 89,00
Blast Corps	kpl.	dt. DM109,00
Int.Superstar Soccer 64	kpl	dt. DM129,95
Lylat Wars+Rumble Pak	kpl	dt. DM129,00
Multi Racing Championship		dt. DM129,00
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
War Gods		dt. DM134,00

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
Atlantis* (2 CD´s)	kpl.	dt. DM 99,00
Bomberman		dt. DM 89,00
Command & Conquer	kpl.	dt. DM 89,95
Darklight Conflict	kpl.	dt. DM 89,00
Discworld 2		dt. DM 89,00
Dragon Force		dt. DM 89,00
Formula Karts dt		dt. DM 89,00
King of Fighters+ROM Cartridge		dt. DM 89,00
Last Bronx*		dt. DM 89,00
Mechwarrior 2		dt. DM 89,00
NHL Powerplay Hockey		dt. DM 89,00
Pandemonium dt		dt. DM 79,95
Resident Evil		dt. DM 99,00
SEGA Touring Car*		dt. DM 99,00
Shining the Holy Ark dt		dt. DM 89,00
SONIC JAM (4 Spiele)		dt. DM 79,00
Warcraft 2	kpl.	dt. DM 89,00
WipEout 2097*		dt. DM 99,00
Worldwide Soccer 98*		dt. DM 89,00
Z*		dt. DM 99,00

SONY PLAYSTATION

Playstation komplett		dt. DM289,00
Playstation kpl+Memory Card farbig		DM319,00
Agent Armstrong		dt. DM 84,00
Broken Helix*		dt. DM 89,00
Darklight Conflict	kpl.	dt. DM 84,00
Deathtrap Dungeon*	kpl.	dt. DM 89,00
Discworld 2*		dt. DM 98,00
Fifa Soccer ´97		dt. DM 69,00
Formel 1 ´97*		dt. DM 99,00
G - Police		dt. DM 99,00
Jurassic Park: Lost World		dt. DM 88,00
Lifeforce TENKA		dt. DM 99,00
Nuclear Strike*	kpl.	dt. DM 89,00
Oddw. Abe´s Oddysee	kpl.	dt. DM 89,00
Perfect Weapon	kpl.	dt. DM 84,00
Resident Evil DC+Demo Teil 2		dt. DM 89,00
Soviet Strike -uncut-	pal	DM 69,00
Super Puzzle Fighter2 Turbo		dt. DM 69,00
Syndicate Wars	kpl.	dt. DM 88,00
Tiger Shark		dt. DM 84,00
Transport Tycoon		dt. DM 89,00
V - Rally	kpl.	dt. DM 84,00
Warcraft 2	kpl.	dt. DM 89,00
War Gods		dt. DM 89,00
Wing Commander 4	kpl.	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
Besonderer Versand für Index-Spiele auf Anfrage
Preisänderungen, Satzfehler und Irrtümer vorbehalten

[out] **1. Nein es gibt keinen Vorspann bei V-Rally.**
2. Mission Impossible wird mit Sicherheit nicht auf der PlayStation erscheinen.
3. Der von Sony empfohlene Verkaufspreis von Time Crisis inklusive Guncon beträgt 169,95 DM.
4. Entweder 89,95 DM oder 99,95 DM.
5. Der Text stammt vom Chef höchstpersönlich, von Götz.
6. Um Himmels willen - NEIN. Es gibt keinen Nackt-Code zu Tomb Raider. Dieses Gerücht stammt aller Wahrscheinlichkeit nach von ein paar notgeilen Zuchtbullen mit chronischem Samenkoller und hat uns bestimmt schon den ein oder anderen Tag am Hörer eingebracht. Mittlerweile sind Götz und Holger auf diesem Ohr schon ganz taub und bringen mit der notwendigen Gelassenheit die Nicht-Existenz dieses Codes auch am Telefon rüber, wenn sich ein Leser mal wieder nicht an die Hotline-Zeiten hält. Allerdings kann ein solcher Anruf bei den freien Mitarbeitern noch unkontrollierte Wutausbrüche zur Folge haben. Trotzdem, stellt diese Frage bitte nicht mehr, denn uns läuft schon Blut aus der■Ohren!

[in] Hallo Fun Generation-Team! Ich lese Euer Magazin seit der ersten Ausgabe und hoffe, daß Ihr mir bei meinen Fragen helfen könnt.
Gibt es ein Joypad, das man mit einer Hand benutzen kann? Abgesehen von diversen Lenkrädern, die ja ohnehin ohne weiteres einhändig spielbar sind, muß es doch auch etwas für „Nicht-Rennspiele" geben. Einige Spiele sind hervorragend für die Maus oder für Lightguns geeignet. Aber wie soll man z.B. 3D-Shooter damit spielen?
Ist so etwas vieleicht in Planung (egal welche/s System/Firma), oder könnt Ihr abschätzen, was es kosten würde, ein einhändiges Joypad in Auftrag zu geben?
Vielen Dank im voraus für die Beantwortung, Euer treuer Leser *Marco Kowalewsky, Berlin*

[out] **In der Tat liefen in der letzten Zeit einige Meldungen über einen einhändigen Joypad in der Redaktion zusammen. Jetzt ist es Gewißheit: The Glove von Reality Quest ist der erste einhändige Joypad für die PlayStation. Die amerikanische Firma arbeitet mit den Handgelenksbewegungen als Steuermechanismus. Drei verschiedene Buttonkonfigurationen sorgen dafür, daß zu jedem Game eine anständige Bedienbarkeit gewährleistet ist. Das Teil soll demnächst in den Staaten für knapp 90$ rauskommen. Genaueres kannst Du in den Backstageseiten erfahren. Ob sich allerdings ein deutscher Vertrieb für The Glove findet, ist fraglich. Notfalls müßtest Du Dir den Handschuh über einen Importhändler bestellen.■**

[in] Hallo Fun Generation-Team! Ich bin frisch gebackener Abonnent Eurer Zeitschrift und habe ein paar Fragen:
1. Mein Freund hat sich vor kurzem V-Rally für PlayStation gekauft. Das Spiel ist echt klasse! Aber jetzt kommt der Haken: Das Spiel bricht ständig ab. Kann es sein, daß das Spiel kaputt ist? Oder liegt es vielleicht an der PS meines Freundes?
2. Ich habe gehört, daß Nintendo die Modulpreise senken will. Kann es sein, daß Nintendos Eigenprodukte jetzt nur noch 70 - 80 DM kosten? Oder trifft das nur auf Dritt-Hersteller zu?
3. Wann werden F-Zero 64 und Multi Racing Championsship in Deutschland erscheinen?
4. Könntet Ihr nicht Eure Zeitschrift auf 150 - 200 Seiten aufstocken? Auch andere Zeitschriften haben über 150 Seiten und liegen im selben Preisbereich (PC-Zeitschriften).
5. In der Ausgabe 7/97 stand, daß die PS Ende des Jahres nur noch 99$ (ca. 199,- DM) kosten würde. Kann man das weiterhin bestätigen, oder wird die PS weiterhin 299,- DM in Deutschland kosten?
6. Werdet Ihr, wie im letzten Jahr, wieder alle Spiele & Wertungen im Überblick machen?

Ich hoffe, Euch nicht zu sehr mit Fragen durchlöchert zu haben und wünsche Euch viel Spaß beim Fragen beantworten.
Christian Ettel

[out] **1. Eine pauschale Aussage zu diesem Sachverhalt kann man nicht abgeben. Es kann an beiden Komponenten liegen. Nimm doch einfach mal das V-Rally von Deinem Freund und spiele es auf Deiner PlayStation. Dann wirst Du sehen, ob es an der Konsole oder am Game selbst lag.**
2. Das Gerücht hält sich in der Szene hartnäckig. Konkrete Meldungen oder gar eine offizielle Bestätigung gibt es zu diesem Thema aber nicht. Das war aber mit der Preissenkung für das N64 ebenso gewesen, bevor die Konsole quasi über Nacht billiger wurde. Was aber auf jeden Fall stimmt, ist, daß die Dritthersteller nicht mehr gezwungen sind, ihre Ware bei Nintendo prüfen zu lassen. Das EG-Recht verbietet eine solche

Ihr Fachgeschäft für :

PlayStation
Street Fighter EX Plus
Time Crisis
Formel 1/97
Oddworld
Final Fantasy
Warcraft 2
MDK
Resident Evil D.C.

N64
Goldeneye 007
Tetrisphere
StarFox 64 incl. Vibrat
Lamborghini 64
Clayfighter Extreme
Mission Impossible
Bomberman 64
Multiracing Champ.

Saturn
Marvel Superheroes
Resident Evil - DASH
Sonic Jam
The Lost World

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

Vorschrift. Die Kosten für die Prüfung waren allerdings so gering, daß man jetzt nicht unbedingt mit einer Preissenkung der Third-Party-Lizenznehmer rechnen sollte.

3. Für F-Zero 64 gibt es noch keinen Veröffentlichungstermin. Multi Racing Championship soll im Oktober in Deutschland herauskommen.
4. PC-Zeitschriften haben es in diesem Bereich etwas einfacher, denn sie können eigentlich in jeder Ausgabe 40 Seiten oder mehr mit interessanten Hardwarethemen füllen (Soundkarten, Modems, 3DFX-Karten, etc.). Für uns Videospieler entfällt diese Thematik gänzlich, denn es gibt keinerlei Aufrüstungswahn oder Kompatibilitätsprobleme. Dadurch beschränkt sich auch der Heftumfang. Sorry! Zudem ist die Redaktions/Anzeigenquote in PC-Zeitschriften um ein vielfaches höher. Wäre diese Ausgabe eine PC-Zeitschrift, hätte sie mit dem gleichen redaktionellen Inhalt mindestens 160 Seiten Umfang gehabt.
5. Die PlayStation wird in Deutschland weiterhin 299,- DM kosten. Laut Sony entbehren diese Gerüchte jeder Grundlage und waren einfach nur Enten. In naher Zukunft ist keine Preisänderung von Sonys Next Generation-Konsole geplant.
6. Ja, solch ein Special wird Euch wieder in Ausgabe 12/97 erwarten. Die Vorbereitungen dazu laufen auf Hochtouren. ■

[in] Salve Fun Generation! Die Fun Generation ist eines der besten Videospielmagazine, wenn nicht sogar das beste!

Euer Special „Quo Vadis, Videospielszene?" ist einfach genial, und nun möchte ich meine Meinung dazu loswerden.

Erst einmal zu Sony (muß ja alles zugeordnet werden):

Sony legt immer noch zuviel Wert auf Quantität. Zwar wird nicht jedes schlechte Spiel veröffentlicht, aber es erscheinen immer noch genug Spiele, die eigentlich niemanden interessieren. Ich könnte Sony lediglich vorwerfen, daß es so wenig Rollenspiele in Deutschland gibt. Aber das liegt meines Erachtens nach an den wenigen erschienenen Spielen, die sich auch wirklich für Deutschland eignen.

Nun zu Sega:

Die Aussage „Mit dem SEGA SATURN bieten wir für den Videospielemarkt eine Konsole, die immer noch im Spielebereich nicht nur jedem High End-PC überlegen ist." kann ich nur mit einem „Häh, was hat ein High End-PC mit der Qualität der dafür erhältlichen Spiele zu tun?" kommentieren. Außerdem sind auch ein nicht zu verachtender Teil Umsetzungen von der PlayStation. Also schrumpft die eigentliche Überzahl an qualitativ hochwertigen Spielen doch ziemlich. Und daß Exklusiv-Veröffentlichungen, die vor der PlayStation oder vor dem PC-Pendant erscheinen, ein Kaufargument sind, ist meiner Meinung nach Schwachsinn. Beim N64 haben auch Millionen Käufer mehrere Verschiebungen hingenommen. Und bei Spielen kommt es nicht so sehr auf ein oder zwei Monate an als bei Konsolen, wie zum Beispiel dem N64.

Nun zu Nintendo:

Die Aussage, daß Nintendo im „Next Generation"-Bereich einen Marktanteil von 60% hält, verstehe ich nicht ganz. Ist damit gemeint, daß Nintendo im Zeitrum Mai - Juni mehr

DIE SAISON BEGINNT JETZT.



Der Nachfolger! Mit allen Strecken, allen Teams, sämtlichen Fahrern der Saison '97, 8 Kameraperspektiven, 2-Spieler-Split-Screen-Modus, 3-D-Crashs, wechselndem Wetter, Live-Kommentaren von Jochen Mass und Heiko Waßer (RTL). Formel 1 '97 gibt's auf Konsolen nur für die PlayStation.

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP · PSYGNOSIS

PlayStation™

Systeme verkauft hat als Sega und Sony zusammen? Das wäre dann ja auch keine Kunst, denn wenn ich in diesem Zeitraum wählen sollte, hätte ich mich auch für das N64 entschieden, da diese nicht schon über 2 Jahre auf dem Buckel hat. Bei den anderen beiden Anbietern hätte ich doch gar keinen Überblick mehr bei den ganzen Spielen. Auch der Vergleich mit den Spielen hinkt doch gewaltig. Für das N64 gibt es 10 Spiele und über 350.000 Besitzer der Konsole. Da ist die Wahrscheinlichkeit, daß jemand z.B. ISS64 kauft viel höher, als daß einer der 650.000 Besitzer der Sony-Konsole z.B. ISS Deluxe aus den 250 verschiedenen Spielen pickt. Daß Nintendo noch alles offensteht in Sachen Ideen und Hard- und Softwareinnovationen im Stile von Donkey Kong und daß die 32-Bit Konsolen schon am oberen Limit kämpfen, ist doch selbstverständlich, wenn man bedenkt, daß Sony und Sega schon zwei Jahre lang um die Marktführung kämpfen.

So, ich hoffe die Tatsache, daß ich selbst eine PlayStation besitze, hat meine Objektivität nicht getrübt. Bitte sagt mir Eure Meinung zu meinem Kommentar. Bis bald!!! *Benjamin Fuhrmann, Westerland/Sylt*

[out] **Wir haben aus dem Artikel „Quo Vadis, Videospielszene?" bewußt jedwede Meinung herausgehalten. Vielmehr wollten wir Euch Lesern die Möglichkeit geben, die ungekürzten Originalstellungnahmen der drei Hardwareanbieter in Deutschland miteinander zu vergleichen, und, wie Benjamin, zu einem eigenen Schluß zu kommen. Deshalb werden wir auch keine weiteren Kommentare zu diesem Leserbrief abdrucken. Er stellt einfach eine von zahllosen Möglichkeiten dar, dieses Special zu interpretieren. Nichtsdestotrotz freuen wir uns über die zahlreichen Reaktionen auf diesen Artikel, die zeigen, daß wir bei Euch das erreicht haben, was wir wollten, nämlich Euer Interesse für den Markt und was in ihm vorgeht zu wecken. Bitte schreibt uns, was Ihr von dieser Art der Berichterstattung haltet, wir sind für jede Reaktion offen.** ■

Das bewegt uns alle!!

[in] Erst mal ein fettes Lob für die Issue 20 mit ihrem E3-Artikel. Ich habe auch die anderen Berichte über die Messe studiert und muß sagen, daß Euer Bericht, meiner Meinung nach, der ausgewogenste von allen war (eine gute Übersicht über das Softwareangebot fand ich nur in Eurem Artikel!). Vor allem das Tomb Raider-Model hat es mir angetan, und anscheinend muß die Konkurrenz völlig blind durch die Hallen gewandert sein! (Oder hatten die nur Augen für Tomb Raider II?) Eure Fotos von ihr (Rhona Mitra) fand ich echt cool!

Nun zu meiner Frage:
Viele meiner Kumpels (einschließlich mir) fanden das Lara-Model zum Knutschen süß!
Wie wär's mal mit einem Lara Croft alias Rhona Mitra-Poster? *Christoph Klaus, Emmertal*

[out] **Zu Rhona Mitra gab es zu viele Reaktionen, als daß wir dieses Thema ad acta legen könnten. Was genau wir jedoch vorhaben, möchten wir an dieser Stelle nicht näher ausführen. Laßt Euch überraschen.**

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

SEGA SATURN

Albert´s Odyssey (us)	115.-
Broken Helix (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.-
Thunderforce 5 (jp)	129.-
Warcraft 2 (us)*	115.-
Bomberman (dv)	99.-
Bust A Move 3 (dv)*	89.-
Discworld 2 (dv)*	89.-
Fighters Megamix (dv)	99.-
Formula Karts (dv)*	89.-
Manx TT (dv)	99.-
Overblood (dv)*	99.-
Pandemonium (dv)	99.-
Shining Holy Ark (dv)	99.-
Sonic Jam (dv)	89.-

PSX Multinorm 350.- DM
Incl. RGB Kabel 350.- DM

SONY PLAYSTATION

Abe´s World (us)*	115.-
Ace Combat 2 (jp)	139.-
Broken Helix (us)	115.-
Bushido Blade (jp)	139.-
Deathtrap Dungeon (us)*	115.-
Final Fantasy 7 (us)*	119.-
Fighting Force (us)*	115.-
G-Police (us)*	115.-
Golden Nugget (us)*	115.-
Hercules (us)	115.-
Hercs Adventure (us)	115.-
Lost World:JP (us)*	115.-
Machine Hunter (us)*	115.-
Magic:Gathering (us)*	115.-
Nuclear Strike (us)*	115.-
Ogre Battle (us)	119.-
Raystorm (us)*	115.-
Director´s Cut (us)*	115.-
SF Ex + (jp)	139.-
Syndicate Wars (us)	115.-
Time Crises +Gun (jp)	169.-
Tobal No.2 (jp)	139.-
War Gods (us)	115.-
Warcraft 2 (us)*	115.-
Wild Arms (us)	115.-
Agent Armstrong (dv)	89.-
Abe´s World (dv)*	89.-
Buster Bros. Coll. (dv)*	89.-
Exhumed (dv)	89.-
ISS Pro (dv)	99.-
Fantastic Four (dv)*	89.-
Formel 1 97 (dv)*	97.-
G-Police (dv)*	99.-
Monster Truck (dv)*	99.-
Nuclear Strike (dv)*	89.-
Pandemonium 2 (dv)*	89.-
Rage Racer (dv)	99.-
Rapid Racer (dv)*	89.-
Raystorm (dv))	85.-
Transport Tycoon (dv)*	85.-
Soul Blade (dv)	99.-
Super Pang Coll. (Dv)*	89.-
V-Rally (dv)	85.-
Warcraft 2 (dv)*	89.-
WCW vs. The World (dv)	99.-
Analog Controller (jp)	99.-
BOOT CHIP PSX	25.-
GAME BUSTER (dv)	79.-
GUN + LASER (us)	109.-
MEMORY CARD 360 PSX	89.-
RGB KABEL PSX	20.-

NINTENDO 64

NEUHEITEN UND ZUBEHÖR AUF ANFRAGE

SONDERANGEBOTE

ISS Deluxe PSX (dv)	50.-
Independence Day PSX (us)	50.-
NBA Live 97 PSX (us)	50.-
NHL 97 SAT (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

The Glove von Reality Quest

Sprüche wie „Dich hau ich doch mit einer Hand auf den Rücken gebunden in Tekken weg" brauchen endlich nicht mehr in den Bereich der Fabel zu gehören. Die Brüder Noah und Adam Ullman knallten nach einer frustrierenden Sitzung mit Joe Montana Football einen Controller an die Wand. Inspiriert vom hervorquellenden Innenleben, hatten sie die Idee, etwas Neues zu kreieren. Schon nach wenigen Stunden hatten sie aus einigen Stücken Hardware den Prototypen dessen erschaffen, was wir Euch heute als The Glove vorstellen wollen. Drei Jahre und viele Prototypen später, stellen sie ihr Werk der Öffentlichkeit vor. Der Controller der Zukunft ist mit allen PlayStation-Spielen kompatibel. Die Bewegungen des Handgelenkes, an dem der Glove festgeschnallt ist, ersetzen das Drücken auf das Steuerkreuz. Über den Fingern ist eine Tastatur angebracht, die es Euch durch mehrfach dargestellte Knöpfe erlaubt, zwei Tasten gleichzeitig zu drücken. Mit dem Daumen bedient Ihr die L- und R-Tasten. The Glove ist anfangs sehr gewöhnungsbedürftig, doch nach kurzer Einspielzeit kann man durchaus vernünftig spielen. Bisher gibt es noch keinen deutschen Vertrieb, in den USA soll der Handschuh ca. 90 $ kosten.



Das VRF 1 X-Cellerator-Lenkrad

Das grundsolide Lenkrad für PlayStation und Saturn ist erste Wahl, wenn es um die adäquate Peripherie bei den 32-Bit-Konsolen geht. Mit zwei stabilen Pedalen, analogen Knöpfen auf dem Lenkrad sowie einem Design, das entfernt an das Sega-Lenkrad erinnert, kann man das Teil sowohl auf dem Tisch als auch zwischen den Beinen fixieren. Alle Analog Stick-kompatiblen Spiele können damit gespielt werden (Blaze, erhältlich bei Hertie, Karstadt oder Allkauf).



Aus der Reihe: Einladungen mit viel ohne Hirn

Sinnlose Presseaktionen gibt es viele, doch dieses Event, über das wir noch berichten werden, ist ein absolutes Highlight. Seht selbst...

SPECIAL EVENT

Das Cryo Team präsentiert Ihnen Demos der folgenden Titel: Dreams, Ubik, Riverworld, 3rd Millenium und Pax Corpus.
Am 07.09.97 um 17:00 Uhr findet ein Special Event zu **„DREAMS to reality"** statt: Sie können an der Zerstörung des Computers teilnehmen, auf dem die Dreams-Programmierer gearbeitet haben, und mit ein wenig Glück ein Teil des Rechners ergattern!

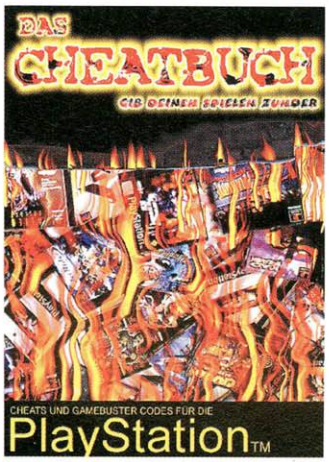
Das muß ich sehen!

Wir erwarten Sie auf dem Cryo-Stand (Nummer N370) in der National Hall.

Füllen Sie bitte die gewünschten Kästchen und Felder aus und faxen Sie diese Seite an:
Cryo Interactive Entertaiment, zu Händen [redacted] **oder** [redacted]

Mit freundlichen Grüßen

Cheats und Gamebuster-Codes für die PlayStation



Von der Szene für die Szene ist das Motto dieses Cheatbuchs eines jungen Autorenteams aus Aschaffenburg. Unmassen an Cheats und Codes für die meisten PlayStationspiele, die bis ca. Juni/Juli 1997 in Deutschland erschienen sind. Dabei haben die zwei begeisterten Spieler darauf Wert gelegt, ausschließlich Codes für die PAL-Versionen abzudrucken. Zuweilen findet man sogar den ein oder anderen Code, den man selbst bei den kompetentesten Hotlines nicht mehr bekommen kann, aus welchen Gründen auch immer. Das Layout ist schlicht, aber zweckmäßig, der Aufbau extrem übersichtlich und auch bei schummriger Spielezimmer-Illumination kann man die Cheats noch gut lesen. Wer eine große Spielesammlung hat oder im Freundeskreis auf eine gewisse Anzahl Titel zurückgreifen kann, der hat die 27,80 DM nicht umsonst investiert (Visio Nova, ISBN 3-9805885-0-5)

PlayStation vs. Nintendo 64: So steht's

Immer wieder fragen uns Leser, wieviele Konsolen denn nun wirklich in Deutschland und den USA verkauft worden sind. In Deutschland wanderten seit der Einführung im September 1995 über 650.000 Exemplare in hiesige Wohnzimmer, während seit März 1997 schon 300.000 Nintendo 64 abgesetzt werden konnten. In den USA brachte es die PlayStation bis Anfang August auf ca. 2.25 Mio. verkaufte Einheiten, Nintendo bewegt sich mit 2.14 Mio. knapp dahinter.

E3-TICKER

+++ Square geht neue Wege mit Final Fantasy und kündigt ein Action-Spiel aus dieser Thematik an. Bisher sind noch keinerlei Details bekannt +++ Shining Force III, die Fortsetzung der berühmten Sega-RPG-Reihe, befindet sich in der Entwicklungsphase und soll schon im Dezember 1997 in die Läden kommen. Dies ist nur der Auftakt zu einem Dreiteiler. Der erste Teil kommt im Dezember 1997, der zweite im Frühling 1998 und der dritte im Sommer 1998 +++ Obwohl Sega vor geraumer Zeit verkündete, daß keinerlei Nacktszenen mehr in irgendwelchen Sega-Spielen sein werden, durfte Enemy Zero die leckeren Duschszenen am Schluß behalten. Dafür gab es zwar ein Mature-Rating (ab 18), jedoch wird dies die Fans kaum stören +++ Ken Griffey Baseball wird sich leider verschieben. Der N64-Sportspieltitel soll nun frühestens im Frühjahr 1998 erscheinen +++ Das gleiche gilt auch für Apocalypse, den Activision-Endzeit-Titel mit Bruce Willis. Vor März 1998 werden wir wohl noch nicht mit dem Spiel rechnen können +++ Das Sequel zu PaRappa The Rapper ist bereits in der Mache. Der Erfinder Masaya Matsura gab dies letztens bei einem Interview bekannt. Bis heute wurden 750.000 Einheiten des Titels in Japan verkauft +++ Sony Computer Entertainment unterstützt die aktuelle WWF Live Event Tour, auf der sich wieder viele große starke Männer gegenseitig verhauen tun. Nach der letztjährigen Zusammenarbeit bei diversen Großveranstaltungen wird die fruchtbare Kooperation weiter fortgesetzt +++ Die Crash Bandicoot-Erfinder Naughty Dog haben ihr Team verstärkt. Der seit fünf Jahren bei Crystal Dynamics arbeitende Lead Designer Daniel Arey wechselte zu den Kaliforniern. Gründe wurden nicht bekannt +++

Das N64-Prügelspiel von Konami, das bisher unter dem Namen Battle Dancer durch die Presse kursierte, wird nun G.A.S.P. heißen. Was diese Abkürzung heißen soll (z.B. Götz außergewöhnlich schlechte Prügelspielfähigkeiten?) war nicht in Erfahrung zu bringen +++ Phantasy Star 5 kommt voraussichtlich 1998 für Saturn +++ Nintendo bestätigte, daß Yoshi's Island 64 und Body Harvest im Dezember erscheinen werden +++ Ganbare Goemon hat einen Untertitel, nämlich: Neo Momoyama Bakufu No Odori. Übersetzt heißt dies: Der Tanz der neuen Momoyama Regierung. Klasse, nicht? +++ Lose your Marbles von SegaSoft soll besser sein als Tetris. SegaSoft bietet den Käufern eine „Geld zurück"-Garantie, sollte der Knobel-Titel nicht gefallen +++ Während einer Pressekonferenz kündigt die Firma Riverhill Software eine Fortsetzung zu Overblood, genannt Overblood 2 an. Sowohl die Grafikengine als auch die Art der Grafikdarstellung werden komplett überarbeitet. Der Titel soll schon im Januar 1998 in Japan erhältlich sein +++ Ein besonders widerwärtiges Spiel befand sich bis vor kurzem noch im Internet. Auf dem Server des Virgin Net Providers hat ein kranker Geist ein Spiel zum Downladen angeboten, bei dem man das Schulkinder-Massaker, das letztes Jahr in Schottland stattfand, nachspielen konnte. Virgin Net hat sich bei den Angehörigen der 16 umgekommenen Schüler entschuldigt+++

Goodbye Duum, Moral Komplex und alle Anverwandte

Wer sich in den letzten Tagen mit dem GjS, dem Gesetz über die Verbreitung jugendgefährdender Schriften und Medieninhalte auseinandersetzte, der wird eine kleine, aber enorm wichtige Abänderung des Gesetzestextes zur Kenntnis genommen haben. Eine für ein bestimmtes Programm ausgesprochene Indizierung gilt automatisch für alle aktuellen und zukünftigen Versionen des Spieles. Damit sind auf einen Schlag sämtliche zukünftige Versionen von Doom, Mortal Kombat und allen anderen auf dem Index befindlichen Titel für den Fachhandel sowie für uns tabu! Keine Berichte, keine Cheats am Telefon, keine versteckten Hinweise ohne das eindeutige Hinweisen auf die Indizierung. Sollte allerdings ein Mortal Kombat 4 oder Mortal Kombat Mythologies zwar namensgleich, aber inhaltlich grundverschieden sein (was sicherlich so sein wird...nicht!), muß die BPjS vor der Veröffentlichung feststellen, daß keine Inhaltsgleichheit vorliegt. Allerdings muß sich der Hersteller selbst um so einen Prozeß bemühen. Auch das Bestücken von Händler-Anzeigen mit Namen wie Dxxm, Ultimate Kombat Trilogie, Postal Kompas oder auf was für kranke Ideen man sonst so kommt, ist nicht zulässig.

Wir finden, dieser Indizierungswahn in Deutschland nimmt langsam beängstigende Formen an. Im Vergleich zu anderen Medien wie Fernsehen, Film oder Printmedien wird gerade im Computer- und Videospiele-Sektor mit zweierlei Maß gemessen.

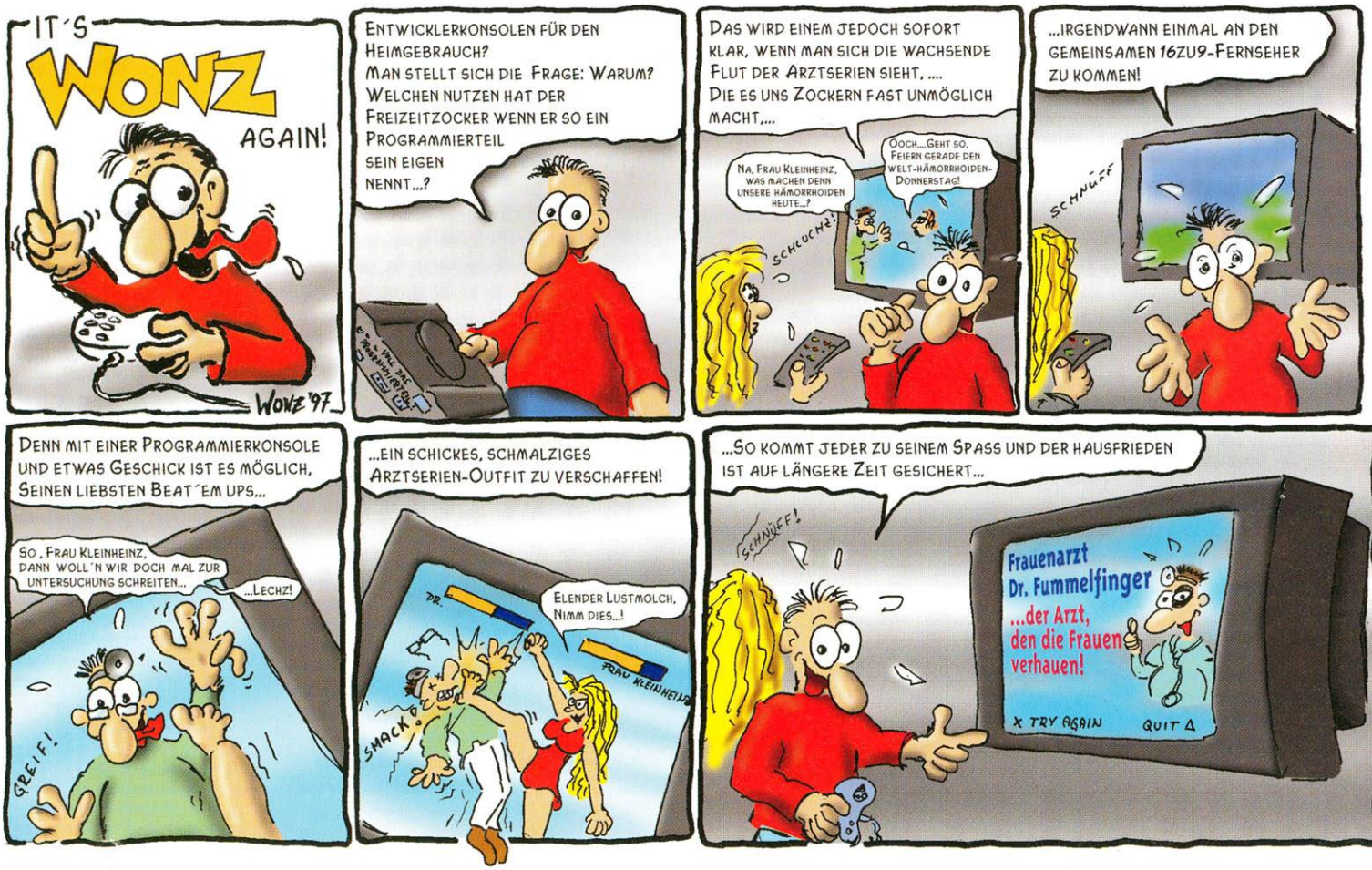
Das SharkPad Pro 64-Pad

Etwas anders als das N64-Standard-Pad liegt das Shark Pad Pro 64 von Interact in der Hand, das in Deutschland exklusiv von Jöllenbeck vertrieben wird. Neben den Standard-Funktionen finden sich noch eine Dauerfeuer- und eine Slow Motion-Funktion. Zudem ist das Pad durchsichtig, was besonders hip wirkt. Das Pad kostet 59,95 DM und ist im Fachhandel erhältlich.



Liste aller indizierten Titel:

Area 51	Loaded
Cannon Fodder	Mortal Kombat
Crusader: No Remorse	Mortal Kombat 2
Dark Forces	Mortal Kombat 3 - (bundesweit beschlagnahmt)
Die Hard Arcade	
Die Hard Trilogy	Panzer General
Doom	Quake
Doom II	Re-Loaded
Duke Nukem 3D	Virtua Cop
Final Doom	Wolfenstein 3D - (bundesweit beschlagnahmt)
Killer Instinct	
Lethal Enforcers	



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	289,-
DT. VERSION, 1 JAHR GARANTIE, INKL. CONTROL PAD, BATTERIE, RGB-KABEL, SEGA TIPS & TRICKS-BUCH UND 2 DEMO-CDS	
SEGA SATURN TOMB RAIDER SET WIE OBEN, INKL. TOMB RAIDER	349,-
MEMORY CARD 4 MBIT ORIG.	94,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ACTUA TENNIS	89,-
ADIDAS POWER SOCCER	79,-
ATLANTIS (OKT)	99,-
BOMBERMAN (1-10 SPIELER)	89,-
COMMAND & CONQUER	99,-
CROC (NOV)	89,-
DARK SAVIOR	89,-
DISCWORLD 2	99,-
DRAGON FORCE (SEPT.)	89,-
EXHUMED	94,-
FIGHTERS MEGAMIX	99,-
FIGHTING FORCE (OKT)	99,-
FORMULA KARTS (SEPT.)	89,-
FRANKENSTEIN	89,-
HEART OF DARKNESS	99,-
HEXEN	99,-
INDEPENDENCE DAY	89,-
JURASSIC P.: LOST WORLD(NOV)	89,-
LAST BRONX (OKT)	89,-
MADDEN NFL '98 (SEPT)	89,-
MARVEL SUPER HEROES (NOV)	89,-
MASS DESTRUCTION	89,-
MECHWARRIOR 2	89,-
NHL '98 (NOV)	89,-
NHL BREAKAWAY HOCKEY (OKT)	84,-
RESIDENT EVIL (SEPT.)	99,-
RETURN FIRE	89,-
SEGA RALLY	84,-
SEGA TOURING CAR (NOV)	109,-
SHINING THE HOLY ARK	89,-
SONIC JAM	89,-
SONIC R - SONIC T.T. (NOV)	99,-
SWAGMAN	79,-
TETRIS PLUS (SEPT)	79,-
TRASH IT	89,-
VIRTUAL POOL	84,-
WARCRAFT II (SEPT)	89,-
WIPEOUT 2097 (SEPT)	99,-
WORLDWIDE SOCCER '98 (OKT)	99,-
Z	99,-

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION	289,-
DT-VERSION, INKL. PAD, SCART-KABEL UND DEMO-CD	
BAG BUNDLE INKL. TASCHE, PAD, MEMO-CARD	89,-
CONTROL PAD ORIG.	44,-
ANALOG CONTROL PAD ORIG.	59,-
GAMEBUSTER - SCHUMMELMODUL	84,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIG:	39,-
MEMORY CARD 120 BLOCKS	69,-
ODDW.: ABE'S ODDYSEE (SEPT.)	94,-
ACTUA GOLF 2	89,-
AGENT ARMSTRONG	84,-
ALL STAR SOCCER	89,-
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS	74,-
BALLBLAZER CHAMPIONS (SEPT)	89,-
BEAST WARS (OKT)	89,-
BROKEN HELIX	99,-
BUBBLE BOBBLE 2 (SEPT.)	79,-
BUBSY 3D	99,-
BUG RIDERS (OKT)	84,-
BUST A MOVE 3 (OKT)	69,-
CARNAGE HEART	85,-
COMMAND & CONQUER	99,-
COURIER CRISIS	89,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROW CITY OF ANGELS	79,-
DARKLIGHT CONFLICT	84,-
DEATHTRAP DUNGEON (NOV)	89,-
DISCWORLD 2 (NOV)	99,-
FANTASTIC 4	84,-
FATAL FURY	85,-
FIGHTING FORCE (OKT)	99,-
FINAL FANTASY VII (NOV)	109,-
FORMEL 1	109,-
FORMEL 1 97 (SEPT.)	109,-
FORMULA KARTS (SEPT.)	99,-
G-POLICE (OKT)	109,-
HEAVEN'S GATE (SEPT.)	89,-
HERC'S ADVENTURE (SEPT)	89,-
HERCULES (OKT)	89,-
HEXEN	89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	99,-
JOE BLOW (SEPT.)	99,-
JURASSIC P. LOST WORLD (SEPT.)	89,-
LOST VIKINGS 2	79,-
MACHINE HUNTER	89,-
MADDEN NFL '98 (SEPT)	89,-
MAGIC THE GATHERING	89,-
MARVEL SUPER HEROES (NOV)	89,-
MASS DESTRUCTION	84,-
MECHWARRIOR 2	89,-
MEGA MAN 8	89,-
MEGA MAN BATTLE CHASE	89,-
MICRO MACHINES V3	99,-
MIDNIGHT RUN	99,-
MONOPOLY (OKT)	89,-
MONSTER TRUCKS	89,-
MOTO RACER (OKT)	89,-
MOTOR MASH (SEPT)	89,-
MUSEUM PIECE VOL. 4	85,-
NASCAR '98 (ERSCH. DOCH! - OKT)	89,-
NBA HANGTIME	99,-
NEED FOR SPEED II	89,-
NFL QUARTERBACK CLUB 98 (NOV)	84,-
NHL 98 (OKT)	89,-
NHL BREAKAWAY (OKT)	84,-
NIGHTMARE CREATURES (OKT)	89,-
NOTE (SEPT)	89,-
NUCLEAR STRIKE (OKT)	89,-
PANDEMONIUM 2 (NOV)	84,-
PARAPPA THE RAPPER (SEPT.)	85,-
PERFECT WEAPON	89,-
PGA TOUR '98 (OKT)	84,-
PITFALL 3D (SEPT.)	89,-
PLAYER MANAGER	89,-
PORSCHE CHALLENGE	85,-
RAGE RACER	99,-
RAPID RACER (OKT)	89,-
RALLY CROSS	85,-
RAY STORM (SEPT)	85,-
RAY TRACERS	85,-
REBEL ASSAULT II	99,-
REBOOT (SEPT)	89,-
RESIDENT EVIL DIRECT. CUT (NOV)	84,-
INKL. DEMO VON RESIDENT EVIL 2	
ROAD RAGE	89,-
ROSCO MCQUEEN (OKT)	89,-
SOUL BLADE	99,-
STADT DER VERLORENEN KINDER	95,-
STREETFIGHTER EX PLUS (NOV)	89,-
SUIKODEN	89,-
SUPER FOOTBALL CHAMP. (SEPT)	94,-
SUPER PANG COLLECTION (SEPT)	94,-
SWAGMAN	89,-
SYNDICATE WARS	89,-
TEKKEN 2	109,-
TEST DRIVE 4 (NOV)	89,-
TETRIS PLUS (SEPT)	79,-
TIGER SHARK	94,-
TOMB RAIDER	89,-
TOMB RAIDER SPIELEBERATER	29,-
TOMB RAIDER 2 (NOV)	99,-
TOSHINDEN 3 (OKT)	85,-
TOTAL DRIVING (SEPT)	79,-
TRANSPORT TYCOON	89,-
TRASH IT	89,-
V-RALLY	89,-
VANDAL HEARTS	99,-
VIRTUAL BASEBALL 97	84,-
WARCRAFT II (AUG.)	89,-
WARGODS (SEPT)	79,-
WCW VS. THE WORLD (SEPT)	94,-
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	49,-
ANDRETTI RACING	49,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
EARTHWORM JIM 2	39,-
FIFA SOCCER 97	49,-
FIGHTING VIPERS	49,-
GUN GRIFFON	39,-
HANG ON	39,-
MADDEN NFL 97	39,-
NBA LIVE 97	49,-
NHL 97	49,-
NIGHTS MIT 3D ANALOG PAD	89,-
PANZER DRAGOON 2	69,-
PGA TOUR 97	49,-
SHOCKWAVE ASSAULT	39,-
SOVIET STRIKE	49,-
STORY OF THOR 2	49,-
TOMB RAIDER	69,-
TUNNEL B 1	49,-
VIRTUA FIGHTER 2	69,-
VIRTUA HYDLIDE	39,-
VIRTUA ON	59,-
WIPEOUT	39,-
WORLDSERIES BASEBALL 2	39,-

SONY PLAYSTATION

AIR COMBAT - PLATINUM	49,-
ALIEN TRILOGY - PLATINUM	49,-
BUST-A-MOVE 2 - PLATINUM	49,-
DESCENT 2	59,-
DESTRUCTION DERBY - PLATINUM	49,-
EXHUMED	69,-
FADE TO BLACK - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 96 - PLATINUM	49,-
FIFA SOCCER 97	69,-
GREMLIN'S ACTUA SOCCER - PLAT.	49,-
NBA LIVE 97	69,-
NHL 97	69,-
OLYMPIC SOCCER	39,-
PGA TOUR 96 - PLATINUM	49,-
RAYMAN - PLATINUM	49,-
RIDGE RACER - PLATINUM	49,-
ROAD RASH - PLATINUM	49,-
SPACE JAM	69,-
STARWINDER	39,-
TEKKEN - PLATINUM	49,-
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,-
F1 POLE POSITION 64 (OKT)	144,-
HEXEN 64 (SEPT.)	144,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	139,-
LYLAT WARS - STARFOX 64 (SEPT.)	139,-
INKL. RUMBLING PAK	
MARIO KART 64	89,-
MULTI RACING CHAMIONSHIP(OKT)	139,-
NBA HANG TIME (SEPT.)	129,-
PILOTWINGS 64	109,-
STAR WARS	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	119,-
WAVERACE 64	89,-
WAYNE GRETZKY 3D HOCKEY(SEPT)	129,-

TAMAGOTCHI

BANDAI ORIGINAL	39,-
REXI DT. (HUND)	29,-
POCKET MAX DT. (HUND)	39,-
DINKIE DINO	29,-

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

LYLAT WARS (STARFOX 64) (NINTENDO 64) 139,-



FORMEL 1'97 (PLAYSTATION) 109,-



WARCRAFT II (PLAYSTATION/ SATURN) 89,-



SONDERAKTION: Sega-Saturn-Geräte liefern wir portofrei!!!

BESTELL-HOTLINE

0180 / 5211844

Austria Express - PORTO ÖSTERREICH: 6,90 ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR

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 6,40 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.

MDK bald im Kinderprogramm

Earthworm Jim dümpelt derzeit als „Regenwurm Jim" in den Untiefen der teutonischen Kinderprogramme herum, nun will Shiny auch noch MDK zum animierten Flachwitz verarbeiten lassen. Die Produktionsfirma Mainframe, die die Serie im Herbst 1998 unter die Leute bringen will, hat uns schon unterhaltsame Stunden mit „Beast Wars-Transformers" geschenkt.

SNK spricht über Hyper Neo Geo 64

In einem Interview, das von einem japanischen Magazin mit SNK-Entwickler Kazuto Kono geführt wurde, plauderte der Firmeninsider über die neue SNK-Hardware.

Am Hyper Neo Geo 64 wird seit mittlerweile drei Jahren entwickelt. Das letzte Jahr dieses Prozesses diente ausschließlich dem Testen der Hardware. SNK möchte sowohl im 3D- als auch im 2D-Sektor Spiele produzieren. Ein Novum wird bspw. ein spezieller Controller für 2D- und ein weiterer für klassische 3D-Spiele sein. Bisher ist allerdings noch nicht klar, ob das Hyper Neo Geo 64 eine reine Spielhallenplattform sein wird, oder ob auch ein Gerät fürs Wohnzimmer produziert werden soll. Die ersten Titel sollen natürlich wieder Kampfsportspiele sein, jedoch für mehr als nur zwei Kämpfer gleichzeitig. SNK hat seit so langer Zeit fast ausschließlich Beat'em Ups produziert, deshalb steht man mit verschiedenen Third Party-Entwicklern in Verhandlung, die allerdings noch nicht genannt werden dürfen. Die ersten Hyper Neo Geo 64-Titel werden bald in den Spielhallen anzutesten sein, das erste Spiel ist jedoch ein Rennspiel namens Round Trip RV.

wipEout 64 - mehr als nur ein Gerücht?

Insider aus dem direkten Psygnosis-Umfeld berichteten, daß derzeit schon an einer Nintendo 64-Version des Rennspielhits wipEout gearbeitet wird. Obwohl diese Information zwar nie offiziell bestätigt wurde, wurde von Seiten der Firma Psygnosis schon öfter angedeutet, daß Nintendo Interesse bekundet habe, mit den Edelentwicklern zusammenzuarbeiten. Psygnosis versteht sich als Multi Plattform-Entwickler.



Die Pad-Reihe von Blaze

Die Firma Speed aus Krefeld vertreibt in Deutschland exklusiv die Produkte des Hardware-Herstellers Blaze. Vier wirklich außergewöhnlich designte Joypads trudelten in unsere Redaktion ein. Das Blut-Pad mit dekorativen roten Farbspritzern hat eine Turbo- und eine Slow Motion-Funktion. Das gleiche gilt für das Fighter-Pad im Army-Look und das im Dunkeln leuchtende „Glow-In-The-Dark"-Pad. Total abgefahren ist das Pad mit eingebautem Analog-Lenkrad, welches um das Steuerkreuz herum gebaut wurde. Es hat zudem zwei Turbo-Button- und einen Slow-Modus (Blaze, erhältlich bei Hertie, Karstadt oder Allkauf).



Panzer Dragoon Saga wächst beständig

Seitdem Panzer Dragoon Saga auf der E3 in Atlanta erstmals vorgestellt wurde, wächst der Umfang des Spiel beständig. Zuerst war der Titel für eine CD geplant, nun sind es nicht zwei, nicht drei, nein, vier lustige Silberlinge sollen sich in der Packung befinden. Eine CD ist bspw. nur für die unglaubliche Masse an FMV-Sequenzen beigepackt. Gänzlich überarbeitet wurde auch das Combat-System. Man kann zwischen den Feinden herumfliegen, die auf Euch schießen oder Euch anderweitig angreifen, all dies jedoch wie in dem Action-Spiel Panzer Dragoon.

Final Fantasy Tactics - Soundtrack

Ebenfalls bei ACME gibt's den Soundtrack zum Strategie-Titel Final Fantasy Tactics, der mit pompösen und romantischen Klängen aus der Feder von Masaharu Iwata und Hitoshi Sakimoto bezaubert. Die Doppel-CD im aufwendigen Design kostet 79,90 DM. Ein Final Fantasy T-Shirt gibt's ebenfalls bei ACME. Auf der Vorderseite ist das FF-Zeichen. Zu beziehen bei: ACME, Tel.: 0221/ 240 88 00.

Tamagotchi für GameBoy

Nicht ganz billig, jedoch exklusiv wie nie zuvor präsentiert sich das GameBoy-Tamagotchi-Modul von Bandai, den Erfindern der virtuellen Nerver. Ihr könnt zwischen acht Haustieren wählen, die dann auf dem Gameboy-Display ihr Unwesen treiben. Es ist jedoch auch möglich, mit allen acht Eiern gleichzeitig zu spielen.Die Grafik ist dem Spiel angemessen, man findet auf dem Display alle wichtigen Funktionen wie Häufchen wegmachen, Füttern oder Spielen. Um den Spielspaß zu konservieren, kann man die Sessions auf die eingebauten Batterien abspeichern. Zu beziehen bei: ACME, 0221/ 240 88 00 (VK: 99,90 DM).

MDK2 für PlayStation

Obwohl MDK noch nicht einmal für die PlayStation in den Regalen steht, bestätigte Shiny-Chef David Perry, daß MDK2 ebenfalls für PSX umgesetzt werden soll. Man wird die gleiche Technologie wie für das derzeit in der Entwicklung befindliche Messiah verwenden, welches ebenfalls für PlayStation konzipiert ist. MDK2 soll Ende 1998 kommen. Eine N64-Version von MDK ist ebenfalls nicht ausgeschlossen.

PaRappa The Rapper - Der Soundtrack

„I've been workin' in da flea market so early...", „Kick! Punch! It's all in your mind" und all die anderen Top-Hits, sie wurden zum choral vorgetragenen Soundtrack der Produktionszeit dieser FUN GENERATION. Schließlich hatte ACME den obergenialen Soundtrack auf Lager, der übrigens streng limitiert ist. PaRapper The Rapper ist ein musikalischer Hochgenuß, der sich über insgesamt 44 Tracks zieht und nur 49,90 DM kostet. „You gotta do what? You gotta believe!". Zu beziehen bei: ACME, Tel.: 0221/ 240 88 00.



PaRappa - Gewinnspiel auf Seite 87

Spieleversand
Monika Semmler
Am Kohlbrunnen 9
85095 Denkendorf-Zandt

phone & fax 08466 - 741

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

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.

And the Winners are...

In der letzten Ausgabe ist uns leider ein kleiner Lapsus unterlaufen: Wir haben vergessen, die Gewinner der letzten Gewinnspiele bekanntzugeben. Wir entschuldigen uns vielmals für diesen Fauxpas und liefern die strahlenden Preisträger an dieser Stelle nach. Natürlich werden auch die Gewinner der Ausgabe 09/97 ausgeschrieben.

Tamagotchi (8/97)
Thomas Friedhaus, Berlin
Norbert Bleibtreu, Gera
L. Pigasou, Luxemburg
Heiner Müller, Rheine
N. Langenstaude, Hattingen
Hartmut Petzold, Giessen
Josef Mörke, Emden
Caroline Schanze, Marburg
R. Ehrmann, Wiebelskirchen
Mark Langenfreud, Nordhorn
Yosi Öccan, Paderborn
Eva Burek, Wittingen
Djurek Semjanovich, Trier
Hans Dorm, Wien (A)

Mario Kart 64 (8/97)
Dieter Frey, Potsdam
G. Staudinger, Hinterglem
Anna Meyer, München

Saturn Bomberman (7/97)
Manfred Gerdes in Wiesmoor
Jörg Ramin in Mainz
Thomas Schüler in Stralsund
Manuel Dillinger in Hohenau
Michael Meissner in Fellbach

International Super Star Soccer Pro (7/97)
Je ein ISS PlayStation-Paket:
Alexander Mandl in Simbach
Ch. Vera Wittkuhn in Viersen
Benjamin Streb in München
S. Dietl in Wermelskirchen
Philipp Purucker in Thale
6. bis 10. Preis:
T. Wittkowski in Oerlingh.
Daniel Schieritz in Oldenburg
Alex Schmidt in Gründau
M. Klein in Eisenhüttenstadt
Thomas Hofer in Thiersee
11. bis 13. Preis:
O. Föhringer in Waldshut-T.
Nunzio Scaffidi in Lörrach
Marc Böger in Paderborn
Mit einem ISS Fußball dürfen jetzt um die Wette kicken:
Alfio Scaffidi in Lörrach
Steffen Meier in München

Speed (8/97)
Die Hauptpreise:
J. Bischoff aus Friedrichshafen
Martina Litke aus Solingen
D. Tonsen aus Steinhagen
Avenger Lightgun:
Kolja Langnese aus Berlin
J. E. Jonas aus Rotthalmünster
Wilfried Mohring aus Neusäß
Infrarot-Pads:
So Wai Lun aus Augsburg
F. Schöser aus Wallerfangen
Memo Card (32 MB):
Rafael Moughli aus Hamm
S. Samer aus Oberwart(A)
Memo Cards (1 MB):
René Franzen aus Sohren
Michael Pastor aus Mainz
Elmar Storm aus Meschede
S. Erik aus Augsburg
D. Schuck aus Marxhaim-G.
PlayStation-Pad:
Daniel Reich aus FFM
Krunstav Seda aus Kreuztal
Peter Erley aus Lüdenscheid
B. Weiffenbach aus Hassloch
Dirk Frenzel aus Hannover

Die größte PlayStation der Welt

Die Firma Game Express will zusammen mit Sony Computer Entertainment Deutschland die größte PlayStation der Welt bauen. Das 70.000 DM teure Gerät soll 7 Meter lang, 4,6 Meter breit und 1,40 Meter hoch werden. Motivationsgrundlage ist eine Eintragung ins Guinessbuch der Weltrekorde. Zu bewundern sein soll das Teil auf der Multimediamesse Rhein-Ruhr, die vom 17. bis 19. Oktober in Essen stattfindet.



Order Hotline : 02352/530034
Besuchen Sie unsere Website
http://Members.aol.com/fusionweb
Fusion
Order Hotline : 06222/53285
24 Std Bestell Fax : 06222/59601
Versand per NN: 9,90 DM

Nintendo 64
Nintendo 64 (US) 220Volt .. 409,90 DM
Nintendo Vibration Pak .... 59,90 DM
N64 Starfox Adaptor ..... 49,90 DM
Nintendo 64 Adaptor V1.3.. 29,90 DM
Memory Card N64 4 FACH 29,90 DM
NEW !!
Golden Eye US 169,90
Hexen 64 (US)..... 169,90 DM
Wargods (US)..... 169,90 DM
( ). .
Blast Corps (US)..... 159,90 DM
Human Grand Prix (JP)..... 159,90 DM
Doraemon (JP)..... 159,90 DM
Star Fox u Rumble Pak (US) 169,90 DM
Cruisn Usa (US)..... 159,90 DM
Wayne G. Hockey (US)..... 159,90 DM
Mario Kart (US)..... 159,90 DM
Tetrisphere US 159,90
Multi Racing US 169,90
Goeman JP 179,90
Mario 64 Vibration JP 144,90
Wave Race Vibration JP 144,90
N64
Go Go Troublemaker Jp 143,90
W Project 2 + Memo Jp 99,90
Dark Rift US 143,90
SONDERANGEBOTE
NEW !!

Playstation
Machine Hunter (US) ..... 99,90 DM
Fantastic Four (US) .... 99,90 DM
Ace Combat 2 (US) .... 111,90 DM
Raystorm (US)..... 111,90 DM
Nhl Breakaway (US) ... 111,90 DM
Memory Card 15 Block.. 27,90 DM
Memory Card 120 Block.. 49,90 DM
Memory Card 480 Block.. 77,90 DM
Light Gun ..... 49,90 DM
Light Gun+Laserpointer. 99,90 DM
Final Fantasy 7 US 133,90
Neu
Virtuelles Haustier 24,90

ACHTUNG HÄNDLER
Durch Eigenproduktion in China bieten wir ab August 97 TOP PREISE !!!
Von Lightguns über Memory Cards und diversen Kabeln bieten wir alles was in Ihrem Laden nicht fehlen darf!
Auch Großhändler Willkommen. Faxt jetzt und profitiert vom Einführungsrabatt in den ersten Tagen.
Händlerfax: 02352-530008
Psx Boot Chip
15,00 DM
12,50 DM ab 5 Stück
10,00 DM ab 10 Stück
Psx Rgb Kabel
Rgb Kabel - 18,90
Link Kabel - 18,90
Druckfehler, Irrtümer, Preiskorrekturen vorbehalten * Keine Haftung für Kompatibilität * Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 35 DM Bearbeitungsgebühr * Importprodukte sind kursabhängig * Angebote gelten solange Vorrat reicht * Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen *

N64™ PLAYSTATION™ SATURN™

MORE GAME POWER

360 SLOT MEMORY CARD
PlayStation™

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.

NOW WITH 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.

NOW WITH 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™ 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.



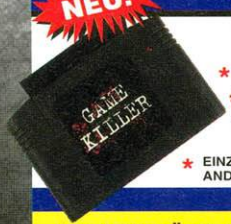
4X the memory of other cards!

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,-**

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 GmbH

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

Wetrix

Knobelspiel

Ocean/ Nintendo 64



In diesem Genre gibt's nur strahlende Sieger oder Tote. Wetrix stellt ein Muster aus der isometrischen Draufsicht auf dem Schirm dar und





muß dafür sorgen, daß das ökologische Gleichgewicht durch den Einsatz von Überschwemmungen, Erdbeben etc. erhalten bleibt. Bei einer Präsentation in Manchester machte der Titel einen sehr soliden Eindruck und könnte ähnlich wie Worms wieder einmal ein Suchtspiel von Ocean werden. Ein Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt.

Youngblood

Strategie

GT Interactive/ PlayStation

Bei Youngblood handelt es sich um ein Strategiespiel, das aus der isometrischen Draufsichtperspektive gespielt wird. Die Charaktere stammen aus der gleichnamigen Comic-Serie von Rob Liefield. Die Level enthalten verschiedenste Thematiken wie Wüste, Dschungel oder die tiefsten Abgründe der Hölle. Der Spieler wählt eines von vier





Teams aus, die unterschiedliche Stärken und Schwächen haben. Obwohl das Spiel noch in den Kinderschuhen steckt, machen die Screenshots einen sehr guten ersten Eindruck. Endes des Jahres soll Youngblood auch bei uns erhältlich sein.

SOFTWARENEWS

FUN GENERATION WANTS YOU!

FUN GENERATION expandiert und sucht nach Verstärkung für das Redaktions-Team.

Du solltest:

- seit Jahren Videospielen als Passion ansehen
- mit dem Englischen nicht auf Kriegsfuß stehen
- eine extrem lässige und geübte Schreibe haben
- selbstständig arbeiten können
- locker, aufgeschlossen und auf keinen Fall uncool sein!!!

Gesucht wird:

Ein(e)

Redakteur/ Redakteurin

für FUN GENERATION zur festen Anstellung im Redaktionsteam!

Solltest Du Videospielen zu Deinem Beruf machen wollen, dann schicke Deine Bewerbungsunterlagen (Tabellarischer Lebenslauf, Zeugnisse, Artikelprobe, Lichtbild) an folgende Adresse:

CyPress Verlagsgesellschaft mbH
z.Hd. Herrn Schmiedehausen
Max-Planck-Str. 13
97204 Höchberg

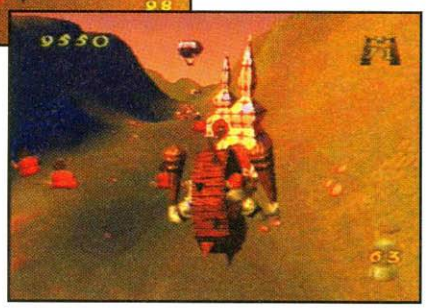
KillWheel

Rennspiel

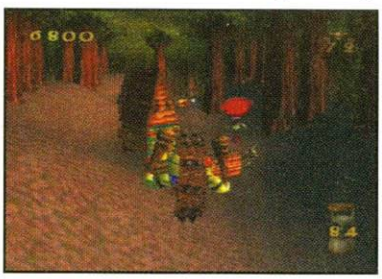
HeadGames/ PlayStation



Orks, die in eigenartigen Vehikeln um die Wette fahren und damit die Einwohner der lokalen Ortschaften



plattfahren ist ein Spielkonzept, das durchaus aufhorchen läßt. Man steuert ein gigantisches, mit Spikes bewehrtes Gefährt und demoliert Gebäude und Bewohner. Über zwanzig Kurse geht die Hatz nach Schrott und Desaster, wobei es auch Endbosse und Bonus-Level gibt. Sehr strange und ohne Release-Termin.



PC, Amiga, PSX N64 und Zubehör

CROSS
Computersystems 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

1-4-2 Fußball	69.-
Actua Golf 2	89.-
Actua Soccer Club Edition	77.-
Adidas Power Soccer Intern.	99.-
Cool Boarders	89.-
FIFA Soccer 97	64.-
Intern. Superstar Soccer deluxe	59.-
Intern. Superstar Soccer Prof.	94.-
John Madden Football 98 (Okt.)	84.-
Kick Off ´97	89.-
NBA Hangtime	89.-
NBA In The Zone 2	94.-
NBA Live 97	64.-
NHL Hockey 97	64.-
NHL Hockey 98 (Okt.)	84.-
NHL Powerplay Hockey	79.-
Onside Soccer	66.-
Player-Manager	89.-
Space Jam	66.-
Total NBA 97	79.-
Victory Boxing	89.-
Virtua Baseball 97	84.-
Virtual Pool	74.-
Virtual Tennis	74.-

Adventures & Rollenspiele

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

Geschicklichkeitsspiele

Atari Arcade Greatest Hits	74.-
Bust a Move 3 (Okt.)	59.-
Namco Museum Piece 4	79.-
PaRappa The Rapper	89.-

Shoot-Action

Agent Armstrong	89.-
Contra	77.-
Crypt Killer	89.-
Cyberia	49.-
Exhumed	84.-
Hexen	89.-
Lifeforce Tenka	99.-
Machine Hunter	89.-
MDK (Nov.)	84.-
Mechwarrior 2	89.-
Poed	69.-
Ray Storm	79.-
Resident Evil	84.-
Spider	84.-
Syndicate Wars	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 2 Stück 79.-



Analog Pad 59.-



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

Flight Force 59.-



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

PSX Software

Racing-Games

Andretti Racing	79.-
Ayrton Senna Kart Duel 2 (Okt.)	79.-
Blam! Machinehead	69.-
Burning Road	69.-
Destruction Derby 2	99.-
Extreme Games 2	79.-
Formel 1	109.-
Explosive Racing	89.-
Hardcore 4x4	69.-
Hard Boiled	84.-
Jet Rider	79.-
Micro Machines 3	94.-
Monster Trucks	94.-
Moto Racer (Okt.)	84.-
Porsche Challenge	79.-
Rage Racer	99.-
Rally Cross	79.-
Ray Tracer	79.-
Road Rage	84.-
Test Drive Off Road	89.-
Tokyo Highway Battle	89.-
Twisted Metal 2	89.-
V-Rally	89.-
Wipe Out 2097	99.-

Beat´em Up

Battle Arena Toshinden 3 (Okt.)	89.-
Iron & Blood	66.-
Perfect Weapon	84.-
Soul Blade	99.-
Tekken 2	109.-
Tekken 3 (Japan)	149.-
The Crow	84.-
Wargods	74.-

Strategiespiele

Battle Stations	84.-
Command & Conquer	99.-
Command & Conquer 2 (Nov.)	99.-
Mass Destruction	84.-
Transport Tycoon	79.-

Jump´n Run

Bubble Bobble 2	79.-
Crash Bandicoot	109.-
Croc (Okt.)	84.-
Hercs Adventure (Okt.)	89.-
Lost Vikings 2	74.-
Pandemonium	79.-
Rayman 2 (Okt.)	88.-

Flugsimulationen

Cyberia	49.-
Darklight Conflict	84.-
Descent 2	66.-
Independence Day	84.-
Nuclear Strike (Okt.)	84.-
Raging Skies	99.-
Rebel Assault 2	89.-
Soviet Strike	84.-
Wing Over	89.-
Wing Commander 4	84.-
Xevious 3D	79.-

Unsere Spiele des Monats:

Formel 1 ´97
Erleben Sie die Formel 1-WM hautnah mit. Neu für Sony Playstation.
nur **109.-**

Oddworld
Abe´s Oddysee durch fantastische Welten. Neu für Sony Playstation.
nur **84.-**

Top-Angebote PSX & Nintendo 64

Warcraft 2	84.-
Jurassic Park 2	84.-
PaRappa The Rapper	79.-
Discworld 2	89.-

N64+Pad 289.-
Pad: 59.-
Verlängerung: 19.-



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.-
RF-Set + Modulator	39.-
Gamebuster	79.-

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

Universal-Converter	49.-
Wargods (Okt.)	129.-
Multi Racing Ch. (Okt.)	133.-
Lylat Wars (Okt.)	133.-

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

Blast Corps	111.-
Hexen 64	129.-
W. Gretzky Hockey	129.-
NBA Hangtime	129.-

Rapid Racer (Okt.)	99.-
G-Police (Okt.)	109.-
Fantastic Four (Okt.)	79.-
Croc (Okt.)	84.-

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

Bubble Bobble	nur 55.-
Alone in the Dark II	nur 55.-
Disruptor	nur 55.-
WWF In Y. House	nur 49.-

Wave Race 64	89.-
Super Mario Kart 64	89.-
Star Wars	129.-
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 !

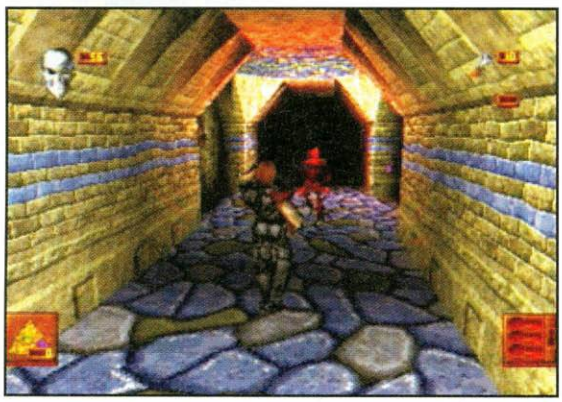
Postversand: Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software !

Deathtrap Dungeon

Fantasy-Action
Eidos/ PlayStation



Das Hinabsteigen in düstere Höhlenlabyrinthe begeistert schon lange eine große Gemeinde an Spielern. Im Deathtrap Dungeon geht es äußerst stilecht zu. Man bekämpft allerlei Monster und Mutanten mit mittelalterlichen Stech- und Hackwerkzeugen. Um die 3D-Action etwas aufzulockern, sind so nette Waffen enthalten wie das „Exploding Pig", ein Schwein, an das diverse Dynamitstangen gebunden wurden. Ein Actiontitel, der Eidos ein Stück weiter zur Unsterblichkeit rücken könnte. Ende des Jahres in Europa erhältlich.



Virtual Chess 64

Schachspiel
Titus/ Nintendo 64

Ja, dies ist ein Schachspiel für Nintendo 64. Und es ist sehr intelligent, vielleicht sogar so gut wie Deep Blue. Man kann es aus der 2D- oder der 3D-Perspektive spielen. Sogar ein 3D-Cartoon Battle-Modus und ein Multi Player-Modus ist enthalten. Also, Ihr Mini-Kasparovs zu Hause, holt Euch den Urvater der Strategie-Spiele. Ende 1998 in Eurem Nintendo 64.



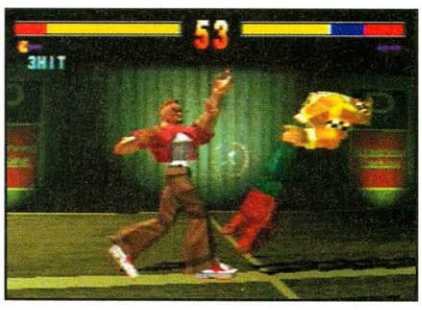
SOFTWARENEWS

VS.

Beat'em Up
THQ/ PlayStation



THQ arbeitet an einem neuen Prügelspiel für die nach Nachschub dürstenden Fighting-Freunde in aller Welt. Diesmal ist man Mitglied einer vierköpfigen Gang, die die Vorherrschaft im Ghetto erringen will. Aus diesem Grund stiftet man Streit mit einer anderen Gang und fordert diese zum Kampf. Wer am Schluß noch überlebende Kämpfer hat, kann so sein Territorium erweitern. Die Kampftechniken sind ähnlich wie bei Tekken ohne jegliche Magie, sondern allein auf realen Kampfsportarten basierend. Der Soundtrack wird von diversen US-Hardcore-bands eingespielt.



Hybrid Heaven

Action Adventure
Konami/ Nintendo 64



Was den PlayStation-Besitzern ihr Metal Gear Solid, wird Hybrid Heaven für das N64. Der Spieler, der aus verschiedensten Perspektiven dargestellt werden kann, findet sich in einer feindlichen, von Aliens bevölkerten Welt wieder, die vollkommen aus Polygonen erbaut wurde. Eure Aufgabe ist es, herauszufinden, warum Ihr auf dem Planeten seid, wer Freund oder Feind ist und wie Ihr diese Welt retten könnt. Die Screenshots versprechen eine gigantische Produktion, Anfang 1998 werden wir mehr erfahren.





TOP 10

Zehn Spiele, die zugunsten des Jugendschutzes nie erschienen

10. Mario Pain

Das Spiel für den S/M-Zocker. Angefangen bei Fessel- und Doktorspielen bis hin zu Bestrafen für Schnurrbart-Tragen in der Öffentlichkeit oder das unsachgemäße Verlegen von Rohren: der putzige Klempner nimmt die Schuld auf sich und möchte dafür bestraft werden. Wurde zugunsten eines quietschbunten Mal- und Musikprogrammes auf Eis gelegt.

9. Residental Evil
(mit 32-Sensor-Technology)

Auf dem Bildschirm kämpft Ihr mit der heldenhaften Zahnbürste Cpt. Plax gegen alle Arten von Karies und Paradontose. Dank der an den Zähnen angebrachten Sensoren können Wurzelbehandlungen, Weisheitszahnextraktionen und kieferorthopädische Eingriffe gefühlsecht simuliert werden.

8. Hardcore 4x4

Sollte eigentlich das erste Spiel aus der Theresa O.-Reihe werden. Wurde dann allerdings doch nur ein Off Road-Rennspiel.

7. Super Marihuana Kart

Dieses extrem langsame, aber verflixt farbige Rennspiel mit der verträumten Sithar-Musik im Hintergrund wurde leider in den meisten Ländern aus Gründen des Betäubungsmittelgesetzes nicht freigegeben. Die niederländische Version soll extrem selten sein.

6. Little Trip Adventure
(mit VR-Helm)

Warum teuer Geld für den Urvater der Designer-Drogen LSD ausgeben? Diese Simulation bootet das Hirn des Benutzers gnadenlos neu und entscheidet spontan, ob aus der glückseligen Reise ins bunte „Hab-mich-lieb"-Land in Windeseile ein Abstecher auf Horrortrip-Island wird. Wurde ebenfalls von den hiesigen Drogenfahndern gestoppt.

5. X-Com: Terror from the Sheep

Ein mißhandeltes Schaf dreht durch. Ein jahrelanges Martyrium bestehend aus Grasfressen, einsilbigen Konversationen mit den Mitgefangenen und regelmäßiger Folter durch spontan angesetzte Friseurtermine treibt das Tier in den Amoklauf durch die Innenstadt. Kämpft gegen die gefährlichen Endgegner Gyros-Mann, C&A-Girl und das Schäferhund-Monster. Wurde vom World Wildlife Found verboten.

4. Syndicate Bars

Diese virtuelle Sauftour durch die Halbwelt der wichtigsten Großstädte der Welt beinhaltete in der ausschließlich für Werbezwecke vertriebenen Demoversion zwei Kästen Light-Bier, eine Flasche Jack Daniels und ein verschwommenes Video aus einer Nacktbar. Konnte nicht veröffentlicht werden, weil die Programmierer zu besoffen waren, um das Spiel zu beenden.

3. Sin City 2000

Eine Tour de Force durch die Rotlichtbezirke einer virtuellen Stadt. Steigt vom mittellosen Studenten zum muskelbepackten Luden auf. Pflastert mit Massageclubs, Eroscentern und Spielhallen die Innenstadt zu. Bestecht die Baubehörde und erpreßt führende Regionalpolitiker mit pikanten Fotos. Ein Spaß für die ganze Familie, der leider zugunsten einer Architektur-Simulation verworfen wurde.

2. Blast Corpse

Jörg Buttgereit, bekannt als Regisseur provokanter Horrorstreifen über die Liebe zu Toten, wollte auch im Videospielsektor debütieren. Sein Spiel über das Erschießen von Leichen wurde kurioserweise primär wegen des Langeweile- und nicht wegen des Ekelfaktors abgelehnt. Die toten Körper machten nämlich keinerlei Anstalten, sich zu wehren oder zu bewegen. Buttgereit erklärte in einem offenen Brief in der FAZ vom 31.9.1997, er fühle sich unverstanden.

1. PaRappa The Ripper

Die Trashfilm-Firma Troma stellte unlängst ihre Version eines unterhaltsamen Videospieles ein. In der Rolle eines halbwüchsigen Sprechgesangkünstler mit dem Schädel eines Hundes und dem Namen Shoot Doggy Dog schleicht Ihr mit einer Pump Gun durchs Ghetto und erschießt wahllos Passanten. Danach zieht Ihr Euch in ein Tonstudio zurück, um dort über die Graumsamkeit des Lebens in Form eines zünftigen Raps zu lamentieren. Die Idee wurde zwar aufgegriffen, jedoch mit verändertem Namen und abgewandelter Story veröffentlicht.

Folge 3

GAMES ISLAND

Komplettpreisliste anfordern

Bitte System angeben

Schützenstaße 20
67061 Ludwigshafen

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

GAMES ISLAND
Haupstr. 5
67433 Neustadt/Wstr.

Playstation

Grundgerät	289 DM
Controller Analog	55 DM
Memory 360 Block	79 DM
4-4-2 Fußball	89 DM
Ace Combat 2 Jap.	139 DM
Agent Armstrong	89 DM
Command & Conquer 2 *	99 DM
Final Fantasy 7 *	a.A.
Formel 1 `97	107 DM
Monster Trucks *	89 DM
Ralley Cross	89 DM
Resident Evil DC *	89 DM
Streetfighter EX Jap	139 DM
Syndicate Wars	89 DM
Time Crisis & Gun 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

Bundles

V-Ralley & Analogpad	135 DM
Warcraft 2 & Maus	135 DM
Formel 1 97 & Analogpad	149 DM
Joypad & Memorycard	50 DM

PlayStation · NINTENDO 64 · SEGA SATURN

Competition



am 05.10.97
in Neustadt
Fußgängerzone
ab 13.00 Uhr

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	55 DM
Blast Corps	119 DM
International Superstar Soccer	139 DM
Lylat Wars (Star Fox 64)*	139 DM
Mario 64	89 DM
Mario Kart 64	89 DM
Mario Kart & Joypad	135 DM
NBA Hangtime	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	129 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

Vandal Hearts

Strategie-RPG

Konami/ Saturn







Korruption, Widerstand und Unterdrückung sind die Eckpfeiler der Handlung rund um die Republik Ishtaria und dem Helden Eures Spiels, Ash Lambert, einem designierten Regierungsagenten. Die Saturn-Spieler werden nahezu das identische Spiel wie die PlayStation-Besitzer erhalten. Allerdings wird die Grafik etwas weniger schön aussehen. Vandal Hearts wird Anfang nächsten Jahres zu haben sein.

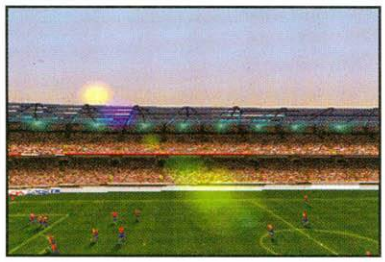
FIFA: Road to World Cup 98

Sportspiel

Electronic Arts/ PlayStation - Nintendo 64



Nach den wiederholten Griffen ins Klo, die EA mit FIFA zelebrierte, will man nun alles richtigmachen. Natürlich findet man wieder die Früchte der kostspieligen FIFA-Lizenz, 172 Original-Mannschaften sind enthalten. Die Spieler bestehen komplett aus Polygonen und können anhand des Haarschnitts oder der Proportionierung den lebenden Vorbildern zugeordnet werden. Und endlich hat man den grausamen Kommentator ausgewechselt. Zwei interaktive Sprecher werden nun das Geschehen mehr oder weniger intelligent kommentieren. Ein Tip nach Kanada an EA Sports: Schaut Euch beim Gameplay-Programmieren mal ISS 64 oder Eure '96er PC-Version an. Im Dezember erhältlich.



SOFTWARENEWS

MLC - Hard & Software GmbH
02841-94260
0190-793342*
Im Ring 29, 47445 Moers
Fax: 02841 - 942623
Bestellannahme.: Mo - Fr: 10.00 -19.00 Uhr
Samstags (02841-24949): 10.00 - 13.30 Uhr

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

Abe `s Oddysse



Bei uns Versandfrei !!!!!!!

TOP HIT..... 84.95

LASER GUN



- Single Shot and Turbofire
- Auto Bullet Reload
- Special Fire
- Ergonomic Hand Grip
- Extra Long Wire

PREIS TIP.. 49.95

PC/PSX Copy-Station



133MHz SCSI Komplett PC
incl. 14" Monitor + CDWriter
+ Software zum Erstellen oder Kopieren von Audio,Daten oder PSX CD`s.
-16MB RAM
-1.2GB HD
- Windows 95
-Big Tower
-SCSI II Kontr.
- 2/6x CD Write
- 14" Monitor

FINANZKAUF..47 X 67,-

Informationen zum Finanzkauf unter:
0190-793342
*2,40 DM/Min

- Nintendo 64 Hardware - Nintendo 64 Hardwa

Clayfighter 63 1/3 ab 10/97 PREIS TIP:	149,95
Extreme G ab 11/97 PREIS TIP:	149,95
NFL Quarterback 98 ab 11/97 PREIS TIP:	149,95

N64 Super Pad	49.9
N64 Pad (Color)	54.9
Lenkrad + Pedale	149.9
Joypad Verlänger.	24.9
RF Modulator + Switch	44.9
N64 SVHS-Kabel	29.9
N64 Profes. AV-Kabel	24.9
N64 Antennenkabel	69.9
1Meg Memory Card	39.9
N64 Gamekiller Modul	89.9
Multinorm Adapter	79.9

- Playstation Hardware - Playstation Hardwa

Multinorm Playstation
GER
JPN
USA
Copys



Barpreis: 369.95
oder: 12 x 39.

Station Pad A/F



29.95
- 8 Fire Buttons
- Auto Fire Mode
- extra langes Kabel

Gun + Redligl



89.
Wertung Mega Ausgabe 06/9
Sehr gut

- Playstation Games - Playstation Games - Playstation Games -



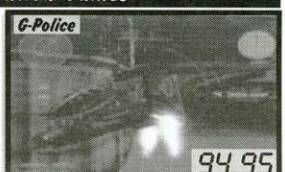
Warcraft II
84.95
KAMPF UM AZEROTH

Info-Hotline
0190-793342
Aktuelle News, Erscheinungstermine Harware Hotline
* 2,40 DM/Min



Resident Evil Directors-Cut
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
Command & Conquer 2*	99.95	Little Big Adventure	82.95	Slayer AD&D	94.95
Conquest Earth	84.95	Lost Vikings 2	84.95	Soul Blade (Edge)	94.95
Constructor	84.95	Machine Hunter	84.95	Soviet Strike	82.95
Contra: Legacy of War	94.95	Magic the Gathering	84.95	Speed King	94.95
Crash Bandicoot	99.95	Mass Destruction	79.95	Speedster	84.95
Creation	79.95	MDK	94.95	Spider	84.95
Crow: City of Angels	84.95	Megaman X3	85.95	Stadt der verl. Kinder	84.95
Crypt Killer	94.95	Micro Machines V3	94.95	Suikoden	94.95
Dark Forces	89.95	Midnight Run	94.95	Super Puzzle Fighter 2	64.95
Darklight Conflict	79.95	Monster Truck	84.95	Swagman	84.95
Descent 2	84.95	NBA In the Zone 2	94.95	Syndicate Wars	84.95
Destruction Derby 2	84.95	NBA Live 97	79.95	Tekken 2 at	99.95
Dragonheart: Fire & Steel	84.95	Need for Speed	49.95	Ten Pin Alley	84.95
Epidemic	79.95	Need for Speed 2	84.95	Test Drive Off Road	84.95
Excalibur 2555 A.D.	89.95	NHL Breakaway 98	84.95	Theme Park	79.95
Exhumed	84.95	NHL Hockey 97	64.95	Tomb Raider 2	84.95
Fantastic Four	84.95	NHL Powerplay Hockey '96	79.95	Toshinden 3	74.95
FIFA 97	64.95	Overblood	84.95	Twisted Metal II	84.95
Formular 1 '97	99.95	Pandemonium	79.95	VR Baseball 97	84.95
G-Police	94.95	Parappa the Rappa	94.95	V-Rally	82.95
Gex	84.95	PFA Soccer Manager	84.95	Wing Commander IV	84.95
Hexen	85.95	Pinky and the Brain	94.95	Wing Over	84.95
Hi-Octane	79.95	Porsche Challenge	79.95	WipEout 2097	89.95
Hyper Final Match Tennis	85.95	Power F1 (Lankhor)	84.95	Worms	44.95
Ian Livingston D.Dungeon	84.95			Xevios 3D	74.95



G-Police
94.95



84.95



Soul Blade
94.95



Rapid Racer
94.95



Formular 1 `97
93.95

1MB Memory Card PREIS TIP: 24.95
8MB Memory Card PREIS TIP: 59.95
PSX CD-Writer Softw PREIS TIP: 169

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

! PSX Umbau Aktion
Der komplette Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von Import-Games, sowie auch alle Sicherheitskopien von euren teuren Spielen. Also Konsole einschicken und 24Std Geduld aufbringen..
59

Command & Conquer
Gewinnspiel



Command & Conquer war und ist der Superhit für PlayStation und Saturn! Millionen Spieler in aller Welt erliegen dem genialen Spielprinzip des Strategie-Eposes. Jetzt endlich kommt der zweite Teil, der schon auf PC alle Rekorde brach: Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot.
Virgin Interactive und Fun Generation fordern Euch auf, die Command & Conquer-Preise zu erobern. Beantwortet eine einfache Frage, wenn Ihr einen Free Shot auf die Gewinnpalette haben wollt:

„Wer entwickelte diese Games?“

Zu gewinnen gibt's:

8x Command & Conquer 1 (PSX)
8x Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot (PSX)
15 x Command & Conquer T-Shirt (Größe L)

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen
Einsendeschluß ist Mittwoch, der 1. Oktober Viel Glück!!!

Schickt Eure Antwort per Postkarte an:
Redaktion Fun Generation
Stichwort: „Westerwald“
Max Planck-Str. 13
97204 Höchberg

Markus Appel

Mystical Ninja 64

Konamis Adventure-Held wurde im Gegensatz zu den Staaten oder Japan in Europa zwar eher vernachlässigt, jedoch könnte eine PAL-Version seines zuletzt erschienenen N64-Abenteuers daran einiges ändern.



Dieses Inventory ist leider noch nicht sehr umfangreich



Auf der Oberwelt habt Ihr größte Bewegungsfreiheit



Auf der Oberwelt ermöglicht die Karte eine bessere Orientierung



Sogar die Extras wurden aus Polygonen aufgebaut



In solchen Shops können Extras gegen Bares erworben werden



So ein Rauchgerät als Waffe hat einschlagenden Erfolg

Legend of the Mystical Ninja 64, das in Japan unter dem Titel Ganbare Goemon 5 erschienen ist, ist der mittlerweile fünfte Teil der erfolgreichen Adventure-Serie von Konami. Selbstverständlich bediente sich die Programmierfirma der 3D-Fähigkeiten des Nintendo 64, sodaß der einzige wesentliche Unterschied zu den Super Nintendo-Vorgängern die grafische Gestaltung des Spiels ist. Schauplatz des Geschehens ist das antike Japan, auf das unser blauhaariger Held Goemon zusammen mit seinem pfeifenschwingenden Begleiter Ebisumaru losgelassen wird. Das Game ist in zwei beziehungsweise drei unterschiedliche Zonen eingeteilt. Zunächst steuert Ihr wahlweise Goemon oder Ebisumaru mittels des Analog-Sticks in einer Art Oberwelt, in der Ihr, Mario-like, relativ große Bewegungsfreiheit habt. Hier gilt es, anrückende Gegner mittels eines gezielten Schlages unschädlich zu machen und die daraus hervorspringenden Extras einzusammeln. Das können sowohl Energieauffrischer als auch Münzen oder goldene Katzen sein, wobei letztere Eure Waffen verbessern und somit die Schlagkraft erhöhen. Die Orientierung auf der Oberwelt wird dem Spieler mittels einer Landkarte erleichtert, sodaß bald eine der vielen verstreuten Städte erreicht ist.



Wie bereits bei Mario 64 ist es auch hier möglich, im Wasser zu schwimmen

Etabliertes Spielprinzip

In solch einer Stadt könnt Ihr mit den zuvor erworbenen Münzen Extras kaufen und mit den Dorfbewohnern sprechen, die vorerst nur japanisch sprechende Spieler mit nützlichen Hinweisen versorgen. In den Dörfern sind ferner viele versteckte Passagen und Dungeons enthalten, an deren Ende meist ein Endgegner zu bezwingen ist. Deren spezifische Schwäche muß herausgefunden werden, bevor der Weg zur nächsten Stadt eingeschlagen werden kann. Ansonsten ist vom eigentlichem Spielprinzip her alles beim alten geblieben: nach wie vor wurden die verschiedensten Genres kombiniert und einige Extra-Spielchen integriert. So kann es schon mal vorkommen, daß Ihr bei einem Endgegner ein Puzzle lösen müßt oder einen versteckten Gradius-Automaten in einer Stadt ausfindig macht (siehe Mystical Ninja 1, SNES). Allerdings wurde diesmal auf einen simultanen Zwei-Spieler-Modus zugunsten der Bewegungsfreiheit verzichtet, sodaß Ihr nur zwischen den beiden Hauptcharakteren umschalten könnt. Interessierten rate ich aber, auf die US-Version zu warten, die noch Ende dieses oder Anfang nächsten Jahres erscheinen wird, da es aufgrund der Sprachbarriere einige Probleme im Spielverlauf geben kann.



Durch Gespräche mit den Einheimischen erhaltet Ihr Hinweise und notwendige Informationen

in:former

Genre .....Action Adventure
Spieler 1
Hersteller .....Konami

Entwickler .....Konami
Testmuster .....Fun Generation
Release ....Japan-Import erhältlich

ELECTRONIC ARTS™

Der Countdown läuft ...









NUCLEAR STRIKE™

WINDOWS 95®

PlayStation

...sagen Sie der atomaren Bedrohung den Kampf an -
Stop the war before it begins!

Nuclear Strike ist ein Warenzeichen von Electronic Arts. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Windows ist ein Warenzeichen beziehungsweise ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. PlayStation und sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc.

Holger Gößmann

Marvel Super Heroes

Die Helden der Marvel Comics sind auf der ganzen Welt ungefähr so bekannt wie Ihre direkten Mitkonkurrenten aus dem Hause Disney. Aber im Gegensatz zu Mickey und Co. kam von den Super Heroes eigentlich noch nie ein nur ansatzweise gutes Game heraus.



Hulk im Anflug auf den letzten Gegner



Mit Schmackes auf die Zwölf


Nach dem Kampf wird eine Statistik eingeblendet



Die Superhelden im Überblick

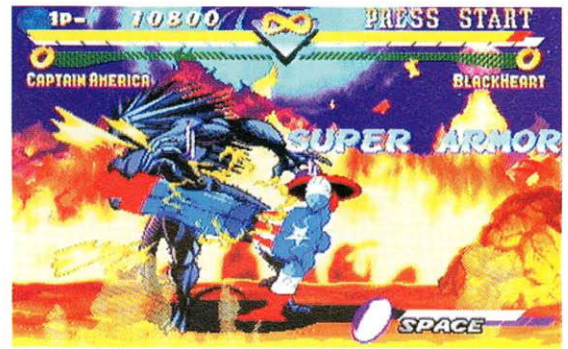

Springt man über die gegnerischen Special-Moves, ist der Widersacher leicht zu treffen



Die Steine können in eine Spezialeigenschaft umgewandelt werden


Shuma Goraths Wurfansatz


Der Abspann von Hulk



Der Supertritt von Captain America sitzt

Tränen steigen uns in die Augen, wenn wir an die legendär schlechten Wolverine- und Hulk-Games denken. Doch jetzt haben sich die japanischen Prügelspielspezialisten von Capcom an eine Umsetzung gewagt, die mit Sicherheit aus den nicht allzu langen Schatten ihrer Vorgänger heraustreten wird. Zehn Helden aus der Abteilung „muskelbepackt bis zum Anschlag" versuchen in dem 2D-Prügler ihre Freunde von der Versteinerung durch Thanos zu befreien. Dazu sind aber sechs Gems nötig, die unter den Super-Helden verteilt sind. In einem Turnier werden nun diese Steine aufs Spiel gesetzt, um denjenigen Super-Helden zu ermitteln, der dem besagten Thanos am ehesten gegenübertreten kann.

Street Fighter Heroes

..., so und nicht anders müßte der Titel dieses Games lauten, denn die Anlehnung an Capcoms Vorzeigeprodukt ist selbst für einen Laien mit Augenfehler nicht zu übersehen. Eigentlich ist es ja gar keine schlechte Idee, die oberteuren Lizenzen in bereits erfolgreiche Game-Engines einzubetten, dann kommen wenigstens nicht solche Spielspaß-Fehlgeburten wie die oben genannten Games heraus. Man erhält für sein hart zusammengespartes Taschengeld ein grundsolides Prügelspiel mit seinen Lieblingscharakteren, die sich in grundlegenden Eigenschaften unterscheiden. Hulk beispielsweise ist stark wie ein Bär, bewegt sich aber allenfalls so grazil wie ein Nilpferd mit Verdauungsstörungen. Auf der anderen Seite steht Wolverine, der tierisch gut Kombos schlagen kann, dessen Punch aber nur wenig Schaden anrichtet. Genau wie bei Street Fighter sorgen die einstellbare Gamegeschwindigkeit, die Specialmoves und die leicht erlernbaren Kombos für adäquate Prügelstimmung. Zusätzlich kann man die Gems, die man den Gegnern auch während des Kampfes abjagen kann, in nützliche Eigenschaften wie Supershield oder Power-Up umwandeln. Marvel Super Heroes wird im November für PlayStation und Saturn erscheinen. Ob sich das Produkt allerdings soweit von Capcoms Megaseller abhebt, daß sich die Anschaffung auch für Besitzer der Street Fighter-Serie lohnt, erfahrt Ihr im Review in der nächsten Ausgabe.



Blackheart hat Captain America in der Ecke festgenagelt

in:former

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

Entwickler .....Capcom
Testmuster .....Virgin
Release .....November

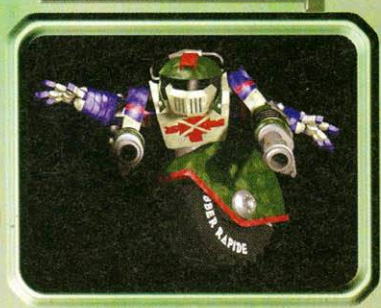
HIGH TECH FÜR DIE HÖLLE

KMF Hamburg

MACHINE HUNTER

PC CD

PlayStation







Metro Goldwyn Mayer TRADE MARK

EIDOS INTERACTIVE

Machine Hunter © 1997 Eurocom Developments Limited lizenziert an MGM Interactive. Veröffentlicht durch EIDOS Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Alle Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Götz Schmiedehausen

Courier Crisis

In jeder größeren Stadt sind sie unterwegs, die verwegenen Fahrrad-Kuriere, die mit atemberaubender Geschwindigkeit durch den dichten Berufsverkehr der Citys rauschen.





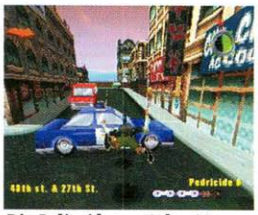
Some cool bikes



Die Gangstas haben den Biker gestellt



Die Aliens bevölkern den Industrielevel



Die Polizei bremst den Verkehrsrowdy unsanft aus

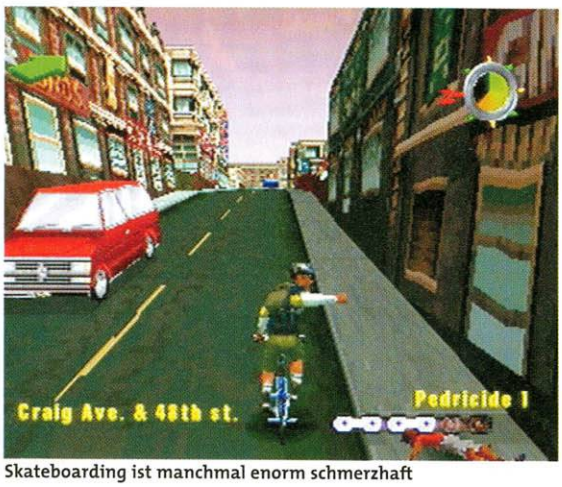


Der gelbe Pfeil zeigt Euch den Weg zum Auftraggeber

Unmotorisiert und per pedes beschleunigt, schlängeln sie sich zwischen stehenden Autos hindurch und riskieren Kopf und Kragen für eine Eilzustellung. Diesen Job übernehmt Ihr in Courier Crisis. Ohne einen Pfennig Geld in der Tasche und mit einem drittklassigen Rennrad ausgerüstet, laßt Ihr Euch von einem geldgeilen Sklaventreiber durch die Häuserschluchten jagen. Die Passanten hassen Euch, Omas schlagen mit Regenschirmen und Handtaschen, jugendliche Asiaten versuchen, Euch vom Bike zu kicken, Kampfhunde greifen Euch in Rudeln an, und mutierte Außerirdische im verstrahlten Industrieviertel werfen sich vor Euer Vorderrad. Kein Wunder, denn um die brutalen Zustellungszeiten einzuhalten, müßt Ihr durch Fußgänger rasen, diese mit Punches oder Kicks zu Boden strecken oder einfach über ein paar fahrende Autos springen. Die Routine ist einfach. Links oben auf dem Screen seht Ihr einen Pfeil. Färbt dieser sich grün, seid Ihr auf dem richtigen Weg zu einem Kunden, der Euch mit dem Ruf „Over here!" heranlotst. Habt Ihr die Ware eingesteckt, zeigt Euch der Pfeil den Weg zum Empfänger. Je schneller Ihr seid, desto mehr Geld gibt's für den Job.



Ihr könnt Kunststücke in der Luft vollführen, die Extrageld bringen



Skateboarding ist manchmal enorm schmerzhaft

Road Rash mit dem Fahrrad

BMGs neuestes Produkt ist ein potentielles Suchtspiel im Quadrat. Die 3D-Engine läßt Euch rasant durch Stadtbezirke rasen, immer motiviert, schneller zu sein, mehr Kohle zu machen und in den nächsten Level zu kommen. Obwohl meine Preview-Version oft abschmierte, machte es mir nichts aus, die Level wieder und wieder zu spielen. Die Thematiken sind unter anderem Industriegebiete, dichtbefahrene breite Verkehrsadern, Ghetto-Bezirke mit Schießereien oder China-Town. Abhängig davon, wie gut Ihr die Strecke kennt und wie hochwertig die Bremsen des Bikes sind, wird die Stadt zu Eurer Rennbahn oder zu Eurem Untergang. Jeder Sturz wird von den bissigen Kommentaren Eures Chefs begleitet („Do you want me to stop traffic for you"), und die Zeit ist fair, aber knapp bemessen. Wenn nun noch ausreichend viele Kurse in der Endversion sind, dann könnte es eine sehr hohe Wertung geben. Die Musik-Tracks, die von Künstlern wie Beck („Loser") sowie aktuellen Alternative-Acts eingespielt wurden, passen ähnlich gut zum Spiel wie seinerzeit Soundgarden und Co. zu Road Rash. Can't wait to get my hands on this one!

in:former

Genre ..... Bike-Action
Spieler ..... K.A.
Hersteller ..... BMG

Entwickler ..... NMS
Testmuster ..... BMG
Release ..... November

METROPOLIS
VIDEO UND COMPUTERGAMES

VERSAND & LADEN: GOETHERING 3 49074 OSNABRÜCK

0541-33515+11+22+33

PLAYSTATION
GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ADIDAS POWER SOCCER	20,00	49,90
AGILE WARRIOR	15,00	39,90
ALIEN TRILOGY	15,00	39,90
BUST-A-MOVE 2	15,00	39,90
CYBERIA	20,00	49,90
DESCENT	20,00	49,90
DESTRUCTION DERBY	15,00	39,90
DISCWORLD	20,00	49,90
EXTREME GAMES	20,00	49,90
FORMULA 1	30,00	59,90
FADE TO BLACK	15,00	39,90
FIFA SOCCER	15,00	29,90
GALAXY FIGHT	20,00	49,90
HI-OCTANE	15,00	39,90
KRAZY IVAN	20,00	49,90
LEMMINGS 3D	20,00	49,90
MICKEYS WILD ADV.	20,00	49,90
NAMCO NR.1	15,00	39,90
NBA JAM T.E.	15,00	39,90
NFL GAMEDAY	15,00	39,90
NOVASTORM	15,00	39,90
OLYMPIC SOCCER	15,00	39,90
PETE SAMPRAS TENNIS	30,00	59,90
PRIMAL RAGE	15,00	39,90
RAYMAN	15,00	39,90
RIDGE RACER REV.	20,00	49,90
SHELLSHOCK	20,00	49,90
TEKKEN	15,00	39,90
TOHSHINDEN 2	20,00	49,90
TOTAL NBA	15,00	39,90
VIEWPOINT	15,00	39,90
WING COMMANDER III	30,00	59,90
X-COM	30,00	59,90

MEGA DRIVE GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
DONALD IN M.M.	25,00	49,90
DYNAMITE HEADDY	10,00	19,90
EARTHWORM JIM 2	20,00	39,90
ETERNAL CHAMPIONS	10,00	19,90
GARFIELD	25,00	49,90
IMG TENNIS	5,00	14,90
INT.SUPER STAR SOC.	25,00	49,90
JURASSIC PARK 2	15,00	29,90
MADDEN 96	20,00	39,90

PLAYSTATION
NEUE SPIELE

	NEU
ADIDAS POWER SC. 2	89,90
ATARI ARCADE	89,90
BEDLAM	89,90
DISRUPTOR	89,90
HARD BOOILED	99,90
INDEPENDENCE DAY	89,90
LOST VIKINGS 2	89,90
MEGAMAN X 3	89,90
MONSTER TRUCKS	89,90
MICRO MACHINES V3	99,90
NAMCO NR.4	89,90
NEED FOR SPEED 2	99,90
OVERBLOOD	99,90
POSCHE CHALLENGE	99,90
RALLYE CROSS	89,90
REBEL ASSAULT II	99,90
ROAD RAGE	89,90
SYNDICATE WARS	99,90
TIME CRISIS (JP)	189,90
TRASH IT	99,90
V-RALLYE	99,90
WARCRAFT 2	99,90

PLAYSTATION-ZUBEHÖR

PLAYSTATION-KONSOLE	299.90
4 PLAYER ADAPTER	69,90
360 X MEMORY CARD	89,90
ACTION REPLAY	89,90
ASCII PAD	49,90
JUSTIFIER	69,90
MAD CATZ LENKRAD	139,90
NE-G-COM	89,90
RGB KABEL	29,90

NINTENDO 64

	NEU
NINTENDO 64 DT.	299,90
INTERN.SOCCER 64	139.90
MARIOKART 64	99,90
PILOTWINGS 64	119.90
SUPERMARIO 64	99,90
TUROK DT/ENGL.	149.90
WAVE RACE 64	99.90
ADAPTER US/JP/DT.	49.90

SUPER NINTENDO
GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
ACTRAISER	10,00	29,90
AERO THE ACROBAT	10,00	29,90
ALADDIN	20,00	49,90
BATMAN FOREVER	20,00	49,90
BRAINLORD	20,00	49,90
CASTLEVANIA IV	10,00	29,90
CHESSMASTER	20,00	49,90
COOL SPOT	10,00	29,90
DEMOLITION MAN	20,00	49,90
DIE SCHLÜMPFE	20,00	49,90
DONKEY KONG 1	30,00	59,90
DRAGON	20,00	49,90
EMPIRE STRIKES BACK	20,00	49,90
FLASHBACK	20,00	49,90
FATAL FURY	15,00	39,90
FIFA'96	20,00	49,90
ILLUSION OF TIME	30,00	59,90
INT SUPERST.SOCC.2	40,00	69,90
JURASSIC PARK	15,00	39,90
LAGON	20,00	49,90
LEMMINGS	20,00	49,90
MARIOKART	20,00	49,90
MARIOWORLD	5,00	19,90
MARIO ALLSTARS	20,00	49,90
NBA JAM	15,00	39,90
PARODIUS	10,00	29,90
RETURN OF JEDI	20,00	49,90
SECRET OF EVERMORE	40,00	69,90
SECRET OF MANA	30,00	59,90
SUPER GHOULS'N GH.	5,00	19,90
SUPER R TYPE	5,00	19,90
SUPER TURRICAN 2	20,00	49,90
THEME PARK	30,00	59,90
WWF RAW	20,00	49,90

NINTENDO 64

	ANKAUF	VERKAUF
NINTENDO 64	125,00	199,90
ADAPTOR	15,00	29,90
TUROK	50,00	79,90
WAVERACE	40,00	69,90
MARIOKART	40,00	69,90
CRUISIN USA	40,00	69,90
PILOT WINGS	40,00	69,90
STAR WARS	40,00	69,90

SEGA SATURN
NEUE SPIELE

	NEU
AMOK	99,90
ANDRETTI RACING	49,90
BOMBERMAN	99,90
BUG TOO	99,90
COMMAND & CONQUER	109,90
CROW CITY OF ANGELS	89,90
CRYPT KILLER	99,90
DARKLIGHT CONFLICT	99,90
FIGHTERS MEGAMIX	89,90
FRANKENSTEIN	99,90
4X4 HARDCORE	99,90
IRON & BLOOD	89,90
JEWELS OF THE ORAC.	99,90
LOST VIKINGS 2	89,90
MEGAMAN X3	89,90
PANDEMONIUM	99,90
SKY TARGET	99,90
SONIC 3D	99,90
SOVIET STRIKE	99,90
TEMPEST 2000	99,90

SEGA SATURN ZUBEHÖR

SATURN ACTION PACK	449,90
6 PLAYER ADAPTER	69,90
ACTION REPLAY	89,90
BACKUP MEMORY	109,90
COBRA GUN	89,90
CONTROL PAD	49,90
MISSION STICK	149,90
RF UNIT	49,90
RGB KABEL	29,90

SUPER NINTENDO

	NEU
DONKEY KONG COUNTRY	69,90
MARIOWORLD	69,90
DIE SCHLÜMPFE 1	69,90
KÖNIG DER LÖWEN	69,90
DSCHUNGLEBUCH	69,90
KIRBYS FUNPACK	119,90
DIE SCHLÜMPFE 2	99,90
FIFA 97	129,90

SEGA SATURN
GEBRAUCHTE SPIELE

	ANKAUF	VERKAUF
SATURN KONSOLE DT.	150,-	229,90
ALIEN TRILOGY	30,00	59,90
BUG	20,00	39,90
CASPER	10,00	19,90
CLOCKWORK KNIGHT	10,00	19,90
CYBER SPEEDWAY	20,00	39,90
DAYTONA USA	20,00	39,90
DESTRUCTION DERBY	30,00	59,90
EURO'96	20,00	39,90
F1 CHALLENGE	25,00	49,90
FIFA'96	15,00	39,90
GEX	20,00	39,90
INT VICTORY GOAL	10,00	29,90
JOHNNY BAZOOK.	10,00	29,90
MYSTARIA	15,00	39,90
MYSTERY MANSION	15,00	39,90
NEED FOR SPEED	30,00	59,90
PANZER DRAGOON	10,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF	10,00	29,90
PRO PINBALL	20,00	39,90
RAYMAN	20,00	39,90
ROAD RASH	30,00	59,90
SEGA RALLYE	20,00	49,90
SIM CITY 2000	20,00	49,90
SHINOBI X	15,00	39,90
STORY OF THOR 2	30,00	59,90
THE HORDE	15,00	39,90
THUNDERHAWK 2	20,00	49,90
TOHSHINDEN REMIX	20,00	49,90
VIRTUA FIGHTER 2	15,00	39,90
WIPEOUT	20,00	49,90
WORMS	20,00	49,90

NEO GEO CD GEBRAUCHT

	ANKAUF	VERKAUF
NEO GEO CD	140,00	219,90
ART OF FIGHTING 3	40,00	69,90
CROSSED SWORDS 2	20,00	39,90
FATAL FURY 3	25,00	49,90
KABUKI CLASH	25,00	49,90
METAL SLUG	40,00	69,90
SAMURAI SHOWDOWN 3	30,00	59,90
SUPER SIDEKICKS 3	25,00	49,90
WORLD HEROES PERF.	25,00	49,90
WINDJAMMERS	20,00	39,90

SONSTIGES

	ANKAUF	VERKAUF
3 DO	75,00	129,90
JAGUAR	75,00	129,90
MEGA DRIVE	30,00	59,90
GAMEBOY	25,00	49,90
SATURN	150,00	229,90
SUPER NINTENDO	50,00	99,90
CONTROL PAD SN/MD	5,00	14,90
ADAPTER SN	10,00	19,90

REAL 3 DO GAMEBOY PC CD ROM JAGUAR

WEITERE NEUE & GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME AUF LAGER

SONDERANGEBOTE

SEGA SATURN	NEU
BLACK FIRE (US)	49,90
CHAOS CONTROL	49,90
CYBERIA	49,90
GHEN WAR	49,90
NIGHT WARRIOR	49,90
OFF WORLD INTERCEPTOR	49,90
OLYMPIC SOCCER	49,90
RESURRECTION RISE 2	49,90
SKELETON WARRIOR	49,90
STREETFIGHTER ALPHA	49,90
THE HORDE (US)	39,90
WORLD SERIES B BALL	39,90

PLATINUM NEU

PLAYSTATION	NEU
AGILE WARRIOR	49,90
AIR COMBAT	49,90
ALIEN TRILOGY	49,90
BUST A MOVE 2	49,90
DESTRUCTION DERBY	49,90
RAYMAN	49,90
ROAD RASH	49,90
TEKKEN	49,90
TRUE PINBALL	49,90
TOSHINDEN	49,90
WIPEOUT	49,90
WORMS	49,90

NEUE VERSAND & LADEN ADRESSE:
GOETHERING 3
49074 OSNABRÜCK

METROPOLIS BIELEFELD JÖLLENBECKER STR. 50
33613 BIELEFELD TEL.: 0521 124207

SONSTIGE INFORMATION

KOMPLETTE PREISLISTE GEGEN 1,- DM IN BRIEFMARKEN ANFORDERN. ALLE ANGEBOTE GELTEN NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. VERSANDPREISE & LADENPREISE KÖNNEN VARIIEREN.
IM FALLE VON ÜBERLAGERUNGEN BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN, KÖNNEN WIR LEIDER NICHT IMMER ALLES ANKAUFEN. WIR BEHALTEN UNS VOR, UNABHÄNGIG VON UNSERER PREISLISTE, EIN GESAMTANGEBOT ZUGEBEN.

ÖFFNUNGSZEITEN & VERSANDKOSTEN

MO.-MI. 10.00 BIS 18.30 UHR
DO.+FR. 10.00 BIS 20.00 UHR
SA.10.00 BIS 16.00 UHR
PORTO (INLAND) : 6,00DM POST-NACHNAHME : 6,00DM
PORTO (AUSLAND VORKASSE)) :15,00DM

WIR KAUFEN IHRE SPIELE AN !

BITTE RUFEN SIE UNS AN, BEVOR SIE UNS IHRE SPIELE ZUSCHICKEN. ALLE SPIELVERSIONEN WERDEN VON DER METROPOLIS GMBH NUR NACH VORHERIGER ABSPRACHE ANGEKAUFT. DANACH DIE SPIELE EINFACH AN UNS SCHICKEN. NAME, ANSCHRIFT UND TEL. NR. UNBEDINGT BEILEGEN.
ENTSPRECHEND IHREN VORGABEN ÜBERWEISEN WIR DIREKT AUF IHR KONTO (KTO. NR. UND BLZ BITTE ANGEBEN), ODER SENDEN IHNEN EINEN V-SCHECK (ABZÜGL. 2,-DM BEARBEITUNGSGEBÜHR).

BESTELLUNGEN

SIE KÖNNEN BEI UNS TELEFONISCH ODER SCHRIFTLICH BESTELLEN. METROPOLIS BIETET FÜR NEUE SPIELE EINEN VORBESTELL-SERVICE AN. VOR LIEFERUNG RUFEN WIR SIE AN. WIR LIEFERN IN DER REGEL INNERHALB VON 1 BIS 2 TAGE PER POST-NACHNAHME.

VORBESTELLUNGEN

- VORBESTELLUNGEN BEI METROPOLIS:
- KOSTENLOSER SERVICE FÜR ALLE KUNDEN
- IHRE VORBESTELLUNG ERHALTEN SIE AUTOMATISCH SOBALD VORRÄTIG
- FÜR WEITERE INFORMATIONEN: RUFEN SIE JETZT BEI UNS AN !

PLAYSTATION MULTI UMBAU



99,90 DM

Spielen Sie jetzt U.S. & JAPAN Spiele ohne Wechsel- Tricks !

TAMAGOTCHI
DAS NEUE HIT AUS JAPAN !
DINKIE DINO 29,90 DM

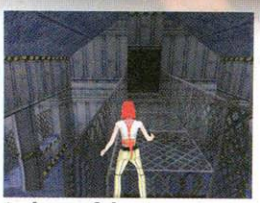
SEGA SATURN Mit 2 Spielen 449,90 DM
PlayStation ohne Spiel 299,90 DM
PlayStation Multi ohne RGB Kabel 399,90 DM
NINTENDO 64 ohne Spiel 299,90 DM

Vorbehalt. Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 40,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt. Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der orginalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen. Aufgrund von Inkompatibilität von Ware, übernimmt die Metropolis GmbH keine Gewähr.Wir absichtlich defekte Artikel verkauft machen sich strafbar.

Götz Schmiedehausen

Fifth Element

Wenn man von den vier Elementen spricht, sind damit Feuer, Wasser, Luft und Erde gemeint. In Luc Bessons Film geht es um ein weiteres Grundelement und um jede Menge Sci Fi-Action.



Leeloo muß den Sprung wahren



Wenn sich Leeloo nicht beeilt, fällt Ihr die Tür vor der Nase zu

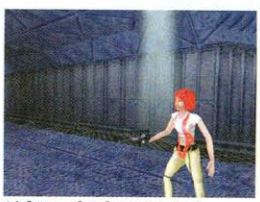


Ein mangalores-Monster im Schlafzimmer ist kein Vergnügen

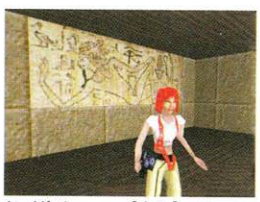


Die perspwektive wechselt dynamisch

Alle fünftausend Jahre macht sich das absolut Böse in Form eines heranrasenden Kometen und wilden Monsterhorden über die Erde her; im Jahre 2417 ist es mal wieder soweit. Taxifahrer Korben Dallas ist auserwählt, als Held der Neuzeit die Elemente wieder zu vereinigen, wobei das letzte, eine Art Antimaterie, in Form einer hübschen jungen Dame namens Leeloo unterwegs ist. Anyway, der Plot des Films ist reichlich kompliziert, jedoch, sollte man den positiven Kritiken Glauben schenken, nicht als wirr zu bezeichnen. Es ist aber kein bequemer „Ich-geb'-mein-Hirn-an-der-Kasse-ab-und-lasse-mich-zwei-Stunden-mit-unlogischem-Käse-berieseln-hauptsache-da-sind-Dinos-und-Aliens-drin-und-keine-zu-langen-Sätze"-Film. Das Spiel zum Film scheint nicht ganz so kompliziert angelegt zu sein. Man übernimmt die Charaktere Korben und Leeloo und kämpft sich durch fünfzehn 3D-Level, allerdings aus der Third Person-Perspektive. Sechzehn verschiedene Gegner tauchen während der Missionen auf, darunter Schergen des sinistren Zorg, Polizisten, die Mangalores-Monster und viele neue Feinde, die im Spiel nicht enthalten waren, wie fliegende Sicherheitsroboter und diverse Eigenkreationen der Programmierer.



Licht und Schatten sind vortrefflich in Szene gesetzt



Im Hintergrund ist das Symbol der fünf Elemente

Star Wars für Denker

Die französische Firma Gaumont hatte schon während der Produktion der französisch-amerikanischen Co-Produktion den Gedanken, ein Spiel zum Film zu realisieren; dafür prädestiniert sah man sich auch aus dem Grund, da 1995 die Abteilung Gaumont Multimedia gegründet wurde, die ausschließlich Filmkonvertierungen produzieren soll. Woran es noch fehlte, war ein ordentliches Developerteam, das man mit Kalisto fand, die dafür sorgen wollen, daß Fifth Element als Spiel auch ohne den Film begeistern kann. Das Projekt startete im Frühjahr 1997. Die Entwickler haben freien Zugang zu allen Artworks, Skripts und Filmdateien. Regisseur Luc Besson wirkt selbst nicht am Spiel mit, jedoch hat er das Skript von Gaumont abgesegnet und war mit den „Eigenkreationen" zufrieden.



Da Fifth Element für PlayStation nicht als Grafikadventure angelegt wurde, sondern in punkto Darstellung eher wie Resident Evil oder Tomb Raider wirkt (Kalisto benutzte die gleiche Engine wie bei Nightmare Creatures), hat sich Kalisto auf einen Teil der Gesamthandlung beschränkt, die der Spieler aktiv beeinflußen kann. Die ergänzenden und einführenden Storyteile werden durch selbstlaufende FMV-Sequenzen vor den Abschnitten eingespielt. Eure Aufgabe ist es, die vier Figuren, die die Elemente symbolisieren, zu vereinigen; dies könnt Ihr entweder als Dallas oder als Leeloo tun. Kalisto durfte übrigens Bruce Willis' Konterfei nicht für den Hauptcharakter verwenden, immerhin hat Activision richtig Kohle abgedrückt, um dies bei Apocalypse machen zu können. Die Kampfhandlungen werden im Beat'em Up-Stil absolviert, Leeloo kämpft nur mit Tritten und Schlägen, während Korben Dallas vorwiegend Waffen einsetzt. Man kann sich vor jeder Mission für eine Figur entscheiden, jedoch können manche Abschnitte nur mit einem bestimmten Charakter gelöst werden. Mehr über das Spiel in einer der nächsten Ausgaben.

in:former

Genre ....3D-Real Time Action Adv.
Spieler 1
Hersteller .....Sony Interactive

Entwickler .....Kalisto
Testmuster .....Kalisto
Release .....November

R

NEU! All the power of PlayStation!



Jetzt 100% Playstation-Spaß

Für 6,50 DM am Kiosk

Kritisch und unabhängig

Alle Spiele, alle Tricks und immer Topaktuell!

Holger Gößmann

MediEvil

Viel war zu hören über die neueste Eigenentwicklung von Sony. MediEvil heißt das gute Teil und soll, ähnlich wie Pandemonium oder Hercules, einen 2D-Spielverlauf in einer 3D-Landschaft darstellen.



Lightsourcing Effekte verleihen MediEvil eine gruselige Stimmung



Der Sumpf ist keine geeignete Ruhestätte



Unser Ritter schleicht sich von hinten an



Geschicklichkeitstest lockern den Spielverlauf

Bei MediEvil übernimmt man die Rolle eines toten Ritters. Ja richtig, man ist zu Beginn des Spiels bereits im Nirwana, als ein mieser Zauberer namens Zarok seinem Irrsinn freien Lauf läßt. Er ist nämlich besessen von der Idee, die ganze Welt mit Truppen fremder Mächte aus einer anderen Dimension zu bevölkern. Dazu friert der Klappsmühlen-Hudini mitten in der Nacht die Zeit ein, um die Energie von den Träumen der ahnungslosen Bevölkerung zu absorbieren. Ein Energieschweif zieht dem Obermiesling nach, als er durch das Dorf tingelt, um sich den Schaden betrachten zu können, den sein Zauberspruch verursacht hat. Wie Tau legt sich diese Energie über die Flure und sickert in den Boden. Dort trifft sie auf einige skelettierte Ritter von anno Dickmilch und haucht Ihnen neues Leben ein, unter anderem dem Helden des Games Sir Daniel Fortesque. Dem hat es im Jenseits jedoch deutlich besser gefallen, weshalb der knochige Protagonist seine Gebeine zusammensammelt, sich sein Schwert schnappt und aus dem Grab steigt, um Zarok seinen fleischigen Hintern zu versohlen.



Die Waffe von Sir Daniel wirkt auf verschiedene Gegner verschieden gut



Das Blitzextra erwischt alle Gegner im näheren Umkreis

Vielfältig

Die ersten Berichte über MediEvil hören sich sehr vielversprechend an. In 30 Leveln darf sich der Spieler mit seiner mageren Hauptfigur austoben. Dort werden Locations wie Friedhof, Stadt, Geisterschiff und Zombieschloß angesteuert, die aus einer gesunden Mischung von Action-, Puzzle- und Geschicklichkeitseinlagen bestehen werden. Dabei metzelt Sir David alles in Grund und Boden, was ihm gerade so vor sein Schwert, seinen Dolch oder seine Keule kommt. Die aus 150-300 Polygonen zusammengesetzten Gegner bewegen sich im 25 Frame-PAL-Vollbild im High Resolution-Modus sehr geschmeidig, was sich auch bei vielen Bildschirmwidersachern nicht ändert. Der Held bietet mit satten 350 Polygonen einen besonders schönen (gruseligen) Anblick, besonders, wenn er durch Aufsammeln diverser Extras in einen Drachen mutiert und Feuer speit. In zwei speziellen Stages darf man des Ritters besten Freund steuern, dem in besonders heiklen Missionen eine Sonderrolle zufällt. Es handelt sich um Morten, den Regenwurm, den der edle Herr dort kennenlernte, wo man die Radieschen von unten wachsen sieht. MediEvil soll im Februar in die deutschen Läden kommen; wir dürfen also mit einer testbaren Version für die Dezember- oder Januarausgabe rechnen.



In der Kirche muß man umherfliegenden Gebäudeteilen ausweichen

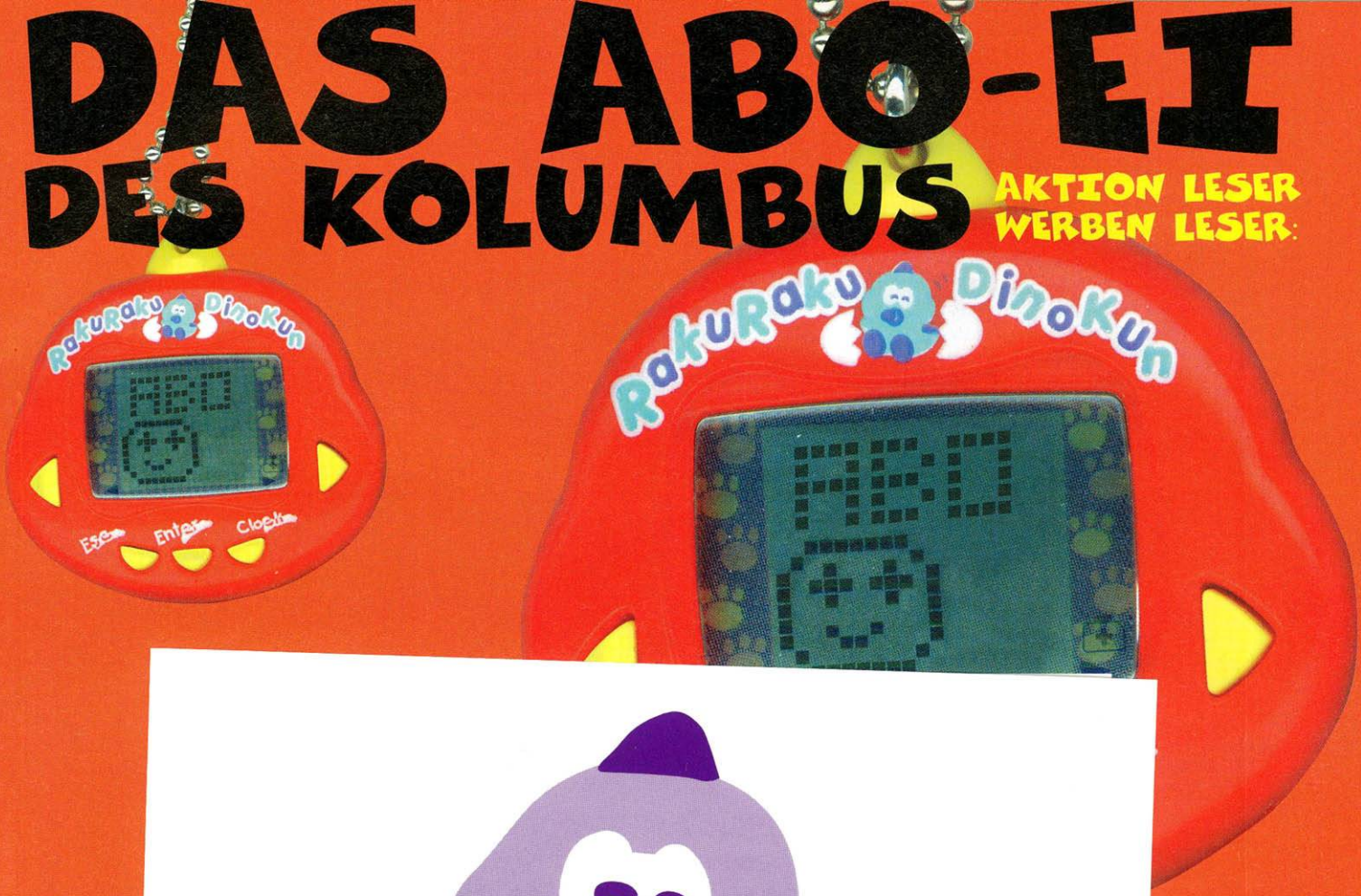
in:former

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

Entwickler ..... Sony
Testmuster ..... Sony
Release ..... Februar'98

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.

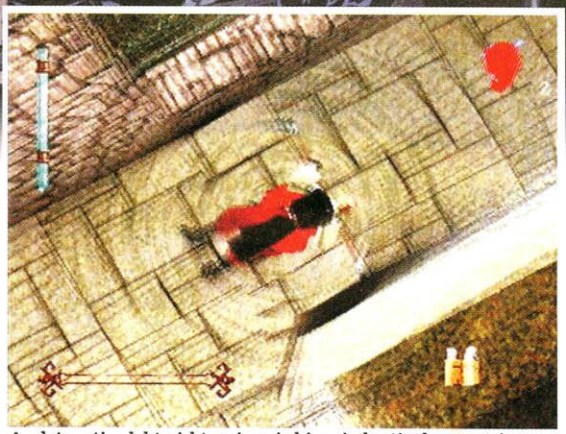
Julian Ossent

Nightmare Creatures

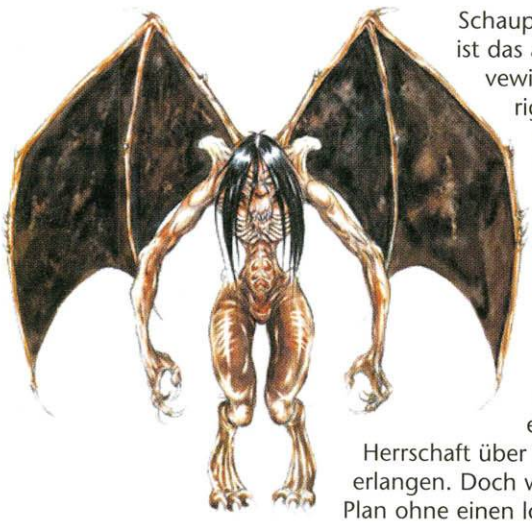
Resident Evil hat unlängst vorgemacht, wie man mit düsterer Atmosphäre und einem kräftigen Schuß Brutalität Tausende von Menschen hinter einen Fernseher locken kann. Mit dem ähnlich angelegten Nightmare Creatures will nun auch Kalisto den Sprung in diese Erfolgssphären schaffen.



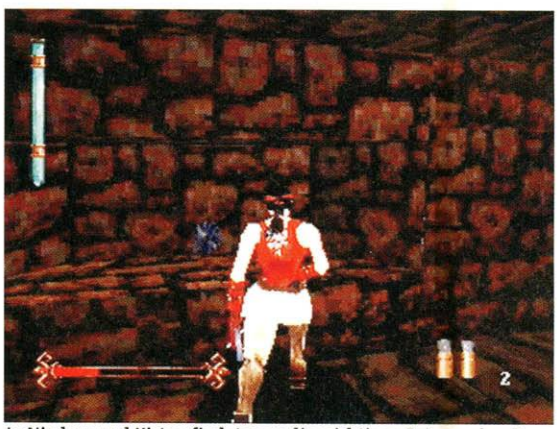
Der Blutfaktor von Nightmare Creatures ist schon grenzwertig hoch



Auch Ignatius lebt nicht ewig, wie hier eindeutig demonstriert werden konnte



Schauplatz des Horror-Spektakels ist das alte London, das mit seinen vewinkelten und nachts schaurig nebligen Straßen und Gassen der fast ideale Ort für allerlei gruselige Geschichten ist. Adam Crowley, eine Art englischer Frankenstein, arbeitet in seinen Labors bis tief in die Nacht, um aus Leichen mit Hilfe schwarzer Magie eine Art Übermensch zu erschaffen, der es ihm ermöglichen soll, die Herrschaft über die restliche Menschheit zu erlangen. Doch was wäre ein hinterhältiger Plan ohne einen logischen Denkfehler. Selbstverständlich gelingt es Crowley nicht, seinen persönlichen Halbgott zu kreieren, anstatt dessen produziert er reihenweise häßliche Gestalten mit abgrundtief schlechten Charaktereigenschaften, die nun des nachts die Straßen der englischen Hauptstadt mehr als unsicher machen. Doch zwei wackere Helden, Ignatius, der Helfer eines von



In Nischen und Kisten findet man die wichtigen Extras, wie z.B. das Sägeblatt

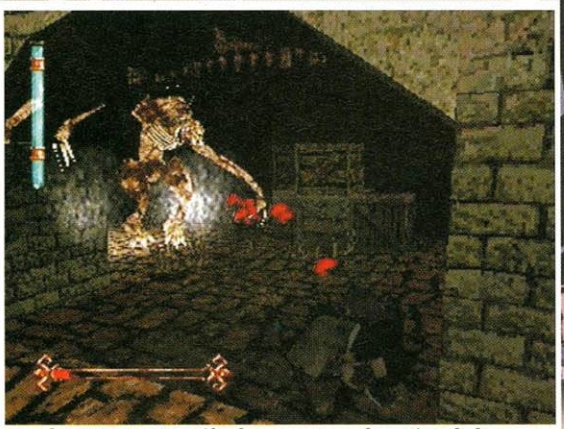


Aus der Ecke sollte man die Monster mit Reichweitenvorteilen nicht mehr lassen, im Infight sind sie meist unterlegen

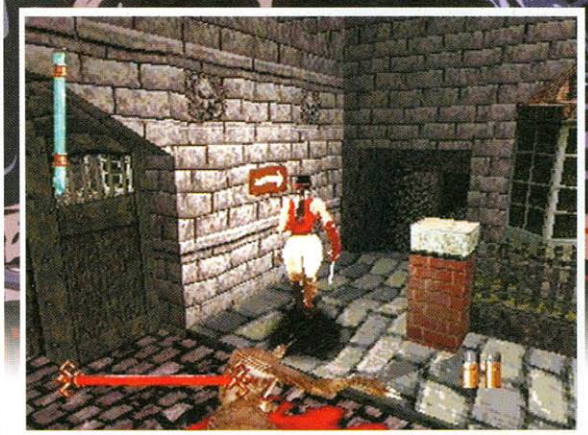


Dieser Meister Zombie wirkt ein wenig kopf- und orientierungslos

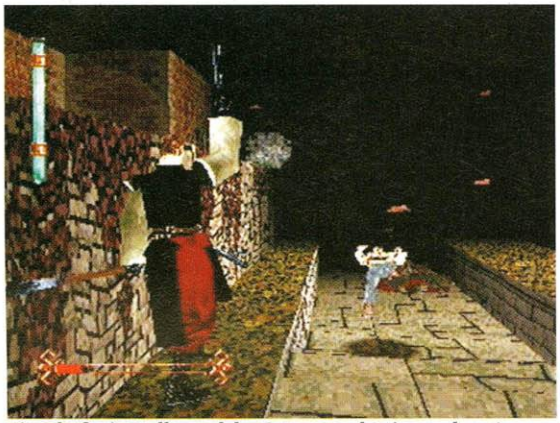




Crowleys Kreaturen greifen bevorzugt aus dem Hinterhalt an, Schrecksekunden sind mehr als garantiert



Folgt Ihr den Schildern, öffnen sich neue Eingänge und weitere Monster strömen heraus



Ein Schuß, ein Treffer, und der Gegner macht einen gekonnten Salto rückwärts



Nach einer schönen Körperdrehung verabschiedet sich der Kopf des Werwolfs Richtung Jupiter



Dieser blaue Steinbeißerverschnitt teilt mit gewaltig grober Kelle aus

Crowleys ermordeten Gegnern, und Diana, dessen Tochter, beschließen, dem dunklen Treiben des Adam C. ein Ende zu setzen.



Genre-Mix mit Blutfaktor 10

Der Spieler darf erwartungsgemäß zwischen den beiden Protagonisten auswählen. Schlächter mit dem Hang zum Groben greifen auf den schwerfälligeren, aber widerstandsfähigeren Ignatius zurück, wohingegen Diana für Leute geschaffen ist, denen der Sinn nach Schnelligkeit und Technik steht. Mit der Figur bewegt man sich in einer Tomb Raider-ähnlichen Engine durch hervorragend in Szene gesetzte Grusel-Schauplätze; der spannungsgeladene Sound-Track kann bisher auch voll überzeugen. Buchstäblich an jeder Ecke warten die Kreaturen Crowleys auf die mutigen Recken, was unweigerlich zu durchaus handgreiflichen Auseinandersetzungen führt. Grundsätzlich stehen jeder Spielfigur zwei normale und drei erweiterte Attacken sowie eine Taste zum Blocken zur Verfügung. Setzt man die mitgeführten Waffen wie Lanze oder Schwert geschickt ein, kann man den Gegnern Gliedmaßen abtrennen oder sie gleich komplett auseinanderhacken, was ihre Kampffähigkeiten extremst einschränkt. An zahlreichen Stellen sind Schalter und Extras wie Silberkugeln, Lebensenergie oder Sägeblätter versteckt, die unseren Helden das Leben doch sehr vereinfachen. Insgesamt fünfzehn auch grafisch unterschiedliche Level wollen gemeistert werden, bevor man sich dem bösen Adam Crowley selbst zum Kampfe stellt. Nachdem, was ich bis jetzt von Nightmare Creatures gesehen habe, steht uns hier definitiv ein Top-Titel ins Haus. Von der Atmosphäre und Spielbarkeit her muß sich Kalistos Produkt nicht hinter dem großen Vorbild verstecken. So bleiben uns noch ein paar süße Träume voller Vorfreude bis zum Release im Oktober, ab dann aber könnte uns schon der ein oder andere Alptraum des nachts aus den Federn schrecken lassen.



Zwei Charaktere stehen zur Auswahl: Ignatius und Diana



Ein kräftiger Schlag aufs Fressbrett wirkt auch bei Zombies wahre Wunder



Dank des Sägeblatt-Extras werden selbst dicke Brocken in handliche Einzelteile zerlegt

in:former

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

Entwickler .....Kalisto
Testmuster .....Kalisto
Release .....Oktober

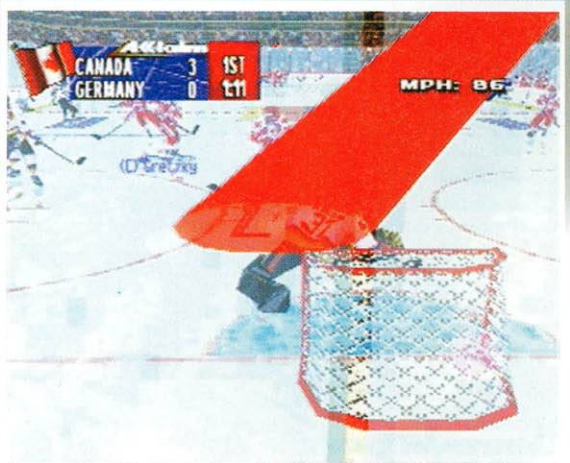
Julian Ossent

NHL Breakaway 98

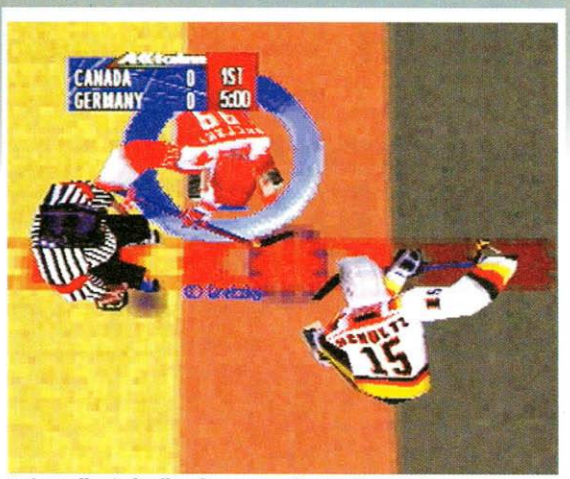
Die Flut der Sportspiele für die Next Generation-Konsolen reißt einfach nicht ab. Nach zahlreichen Fußball- und Basketballtiteln will Acclaim nun mit NHL Breakaway 98 die Konkurrenz auf Kufen heftigst das Fürchten lehren.



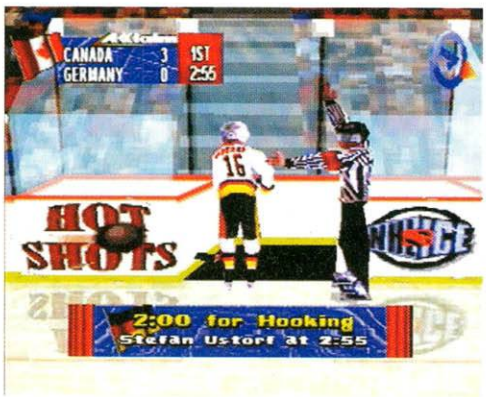
Die Stadionatmosphäre ist kolossal genial eingefangen und kommt hervorragend rüber



Ein knalliger Direktschuß erwischt den Goalie auf dem falschen Fuß, Kanada führt deutlich



Beim Bully sind selbst die Namen der Spieler auf den Jerseys zu lesen



Wer foult, fliegt raus. Diese Strafe hat der deutsche Spieler wirklich verdient

Dank der Original-NHL-Lizenz tummeln sich über 600 bekannte Namen aus den echten 26 Teams der amerikanischen Profiliga auf dem Eis, ferner wurden noch einige Nationalmannschaften in das Spiel integriert. Neben den üblichen Game-Modi wie Practice, Exhibition oder Playoffs bietet Acclaims Hockey-Flaggschiff auch noch einen ausgefeilten Season-Abschnitt, in dem man nicht nur eine komplette NHL-Saison als Spieler bestreitet, sondern auch wichtige Funktionen wie Team-Management, Spielertransfers und Verletzungsbehandlungen ausfüllen muß. Ein weiteres Novum in diesem Bereich ist das innovative Punktesystem. Machen die Spieler ihren Job zufriedenstellend, bekommen sie nach dem Match Punkte gutgeschrieben, die man dann auf die verschiedenen Charakterwerte aufteilen kann. Einer individuellen Entwicklung über eine gesamte Spielzeit steht so nichts mehr im Wege.



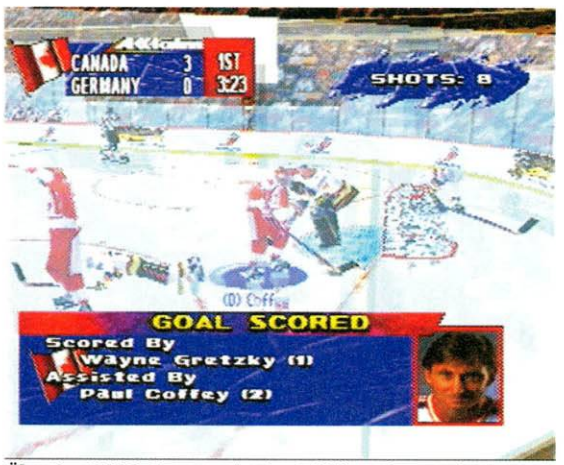
Durch die hervorragenden Kameraperspektiven bleibt man immer nah am Geschehen



Im Statistikbildschirm kann man die Stärken der einzelnen Teams vergleichen

Klotzen, klotzen, nicht kleckern

Die Grafik während der eigentlichen Kufenschlacht ist aufwendig mit dem Motion-Capture-Verfahren in Szene gesetzt. Sämtliche Akteure und sogar die Stadien wurden komplett in 3D berechnet. Das Resultat kann sich wirklich sehen lassen. Die Animationen der Lemieuxs und Gretzkys wirken sehr realistisch. Doch auch spielerisch haben



Über 600 NHLPA-Stars wurden ins Spiel integriert. Auch Wayne Gretzky gab hierfür seinen guten Namen

sich die Entwickler wirklich Mühe gegeben. Pässe und Schüsse können wirklich punktgenau im richtigen Moment abgegeben werden. Besonders genial ist die Option, gezielt Spieler mit den R- und L-Tasten auszuwählen. Der Puck wird zu ihnen gepasst, und die schwarze Gummischeibe landet mit ein bißchen Glück im gegnerischen Kasten. Auch Taktik-Freaks werden auf ihre Kosten kommen, die Möglichkeiten im spielstrategischen Bereich werden kaum Wünsche offen lassen. Nach einigen vergnüglichen Stunden läßt sich jetzt auf jeden Fall schon sagen, daß mit NHL Breakaway 98 ein klarer Anwärter auf den Eishockey-Thron im Anmarsch ist.

in:former

Genre ..... Sportspiel	Entwickler ..... Acclaim
Spieler 1-8	Testmuster ..... Acclaim
Hersteller ..... Acclaim	Release ..... August

R

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

Abe's Oddyssee	Dt	89
Battlestation	Dt	89
Bleifuß 2	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	JPaufAnfr.	
Final Fantasy VII	US	149
FIFA Soccer 97	Dt	79
Frogger	Dt	89
Herc`s	US	119
Hexen	Dt	94
Legacy of Kain	Dt	89
Lost World	Dt	89
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*
Rage Racer	Dt	89*
Rally Cross	Dt	89
Rebel Assault 2	Dt	94
Resident E. Directors Cut	Dt	89
Road Rage	Dt	89
Saga Frontier	JP	179
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
Tenka	US/Dt	119 99
Tobal Nr. 2	JP	139
V-Rally	Dt	89
Vandal Hearts	Dt	99
Virtual Pool	Dt	89
Wargods	US	119
Warcraft 2	Dt	79
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 (Nachbau)	Dt	29

Importspielprobleme?

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

Nintendo 64

Konsole+Spiel	Dt	379
Antennenkabel	Dt	49
Blast Corps	Dt	119
FIFA Soccer 97	**Dt**	**119***
Golden Eye	**US**	**179**
Hexen	**Dt**	**149**
Memory Card		ab 29
Mario Kart	Dt	99*
Multiracing Championchip	US	179
NBA Hang Time	Dt	139
Star Fox	US/JP	179/99*
Waverace	Dt	99
Turok	Pal	149

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 Verkauf & Verleih
Seegefelder Str.75
nahe Rathaus

MARZAHN Verkauf & Verleih
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

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

CYBER SPACE

64 BIT POWER



SV 300 SUPER PAD 64 PLUS

Das Super Joypad mit dem Fliegen und Rennen unbegrenzt möglich ist! Mit digitalem Steuerkreuz, 9 Funktions-tasten, Mini Analog-Joystick, Dauer-feuer u. Zeitlupe ist jedes Spiel zu gewinnen. Ausgerüstet mit Slot für die Memory Card.

unverbindl. Preisempf. **DM 49,95**



SV 304 FUN PAD 64 PLUS

Klarer Durchblick bei allen rasanten Aktionen mit diesem transparenten Pad mit digitalem Steuer-kreuz, Mini Analog-Joystick, neun Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und Slot für die Memory-Card.

unverbindl. Preisempf. **DM 59,95**



SV 375 MEMORY CARD PLUS

Dieser Memory Card entgeht kein Speicherstand! Bei 1 MB Speicher-kapazität, Lade-, Speicher- und Formatierungs-Funktion erreicht die SV 375 die vierfache Speicherkapa-zität einer Standard Speicherkarte. Kompatibel mit allen N64 Spielen mit Memory Card Option.

unverbindl. Preisempf. **DM 49,95**



SV 364 ARCADE SHARK

Das ultimative Joypad mit dem Sie sich den Spielekomfort in Ihr Wohnzimmer holen! Mit digitalem Steuerkreuz, Analog-Joystick mit Metallschaft, 9 Funktionstasten, Dauerfeuer und Zeitlupe werden Sie alle Stufen durchspielen!Mit Memory Card-Slot.

unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**



SV 362 SHARK PAD PRO 64

Transparenz in jeder Bewegung! Bei diesem außergewöhnlichen Pad für N64 mit Mini-Analog-Joystick, digitalem Steuer-kreuz, neun Funktionstasten, Dauerfeuer, Zeitlupe und Slot für die Memory-Card.

unverbindl. Preisempf. **DM 69,95**

SV 380 V3 RACING WHEEL 64

Rasante Kurven - kein Problem mit dem V3 Racing Wheel 64! Analog/digitales Lenkrad mit 300° Rotationswinkel, programmierbare Lenkreaktion, 14 Feuertasten mit Tastenbelegungsfunktion, individuelles Dauerfeuer und beständige Spielerfunktion. Als Tisch- oder Sitzgerät und wahl-weise über Fußpedal bequem bedienbar. Höhe und Neigung verstellbar

unverbindl. Preisempf. **DM 149,95**

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
Vertrieb nur über den Fachhandel

INTERACT GAME PRODUCTS

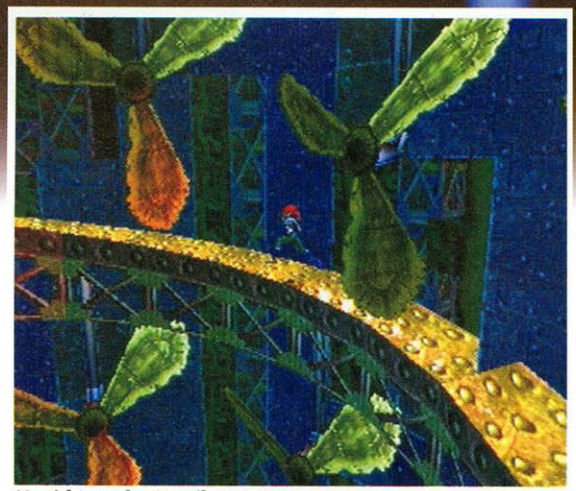
• Multimedia Products • Game Products • PC Accessories • Internet

Überzeugen Sie sich von unserem umfangreichen Angebot und bestellen Sie noch heute unseren kostenlosen Farbprospekt.

Götz Schmiedehausen

Pandemonium 2

Letztes Jahr so um diese Zeit befaßte wir uns eingehend mit Pandemonium, dem Vorgänger des hier vorzustellenden Spiels.



Vorsicht vor den Ventilatoren



Der Mech im Einsatz



Nicki prallt von den Plattformen wie ein Gummiball ab



Verfolgt den implodierenden Reaktor

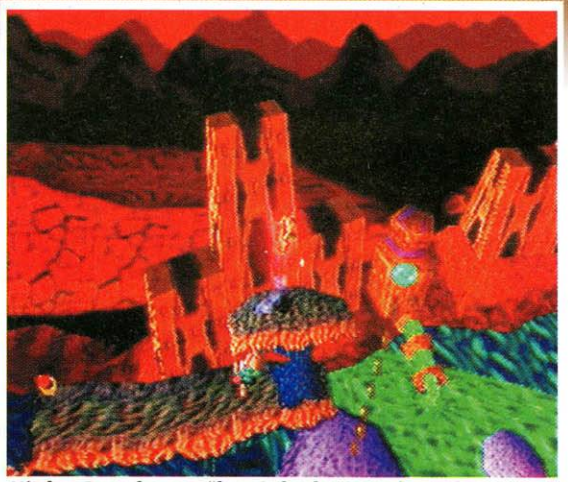
Wer noch eine Oktoberausgabe von 1996 besitzt, wird feststellen, daß wir damals ein wenig ungehalten über die eingeschränkte Bewegungsfreiheit der beiden Protagonisten Fargus und Nicki waren. Wie Ihr sicher wißt, bekam das Spiel später eine 8/10, eine durchaus gute, aber im Vergleich zu Crash Bandicoot und Co. etwas magere Ausbeute, - meinten kritische Stimmen. Gleich vorweg: Obwohl ich mir normalerweise Wertungstendenzen bei Previews verkneife, kann ich die lieben Menschen schon jetzt beruhigen, Pandemonium 2 macht bereits in dieser frühen Phase mehr Spaß als Crash Bandicoot. Außerdem ist ein lecker Mädel dabei, denn, lieber Videospieler zu Hause am 65gr/qm-Papier, aus der hausbackenen Nicki ist ein lasziv blickendes, hochaufgeschossenes, wohlgeformtes, ja quasi wie aus Marmor gemeißeltes Sexobjekt geworden, das völlig crazy im Lara-Trend liegt.

The chick kicks ass

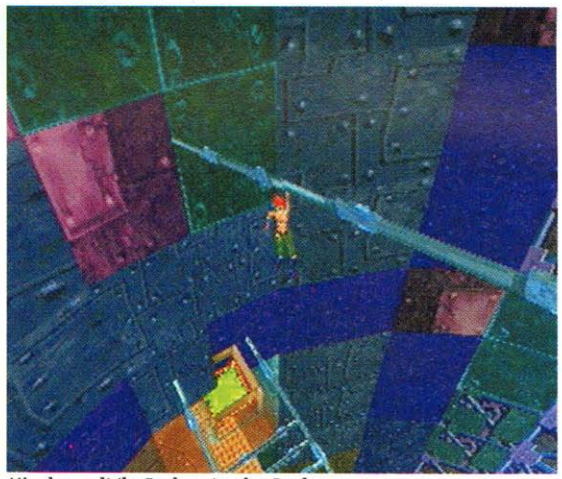
Fargus und sein Kasperkopf Sid hingegen sind nicht nur immer noch häßlich, sie untermalen erneut, daß über neunzig Prozent der PlayStation-User männlich sind. Welche halbwegs geschmacksorientierte Frau steht schon auf schmalbrüstige Hanswürste im Schlafanzug mit Narrenkappe auf dem Grinseschädel und Teilen des Inventars der Rappelkiste in der Hand? Egal, Crystal Dynamics nehmen uns geschickt die Qual der



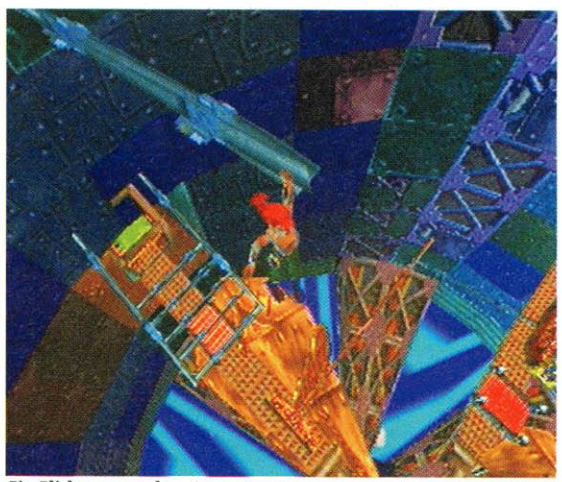
Auch den Aufzügen müßt Ihr ausweichen



Mit dem Doppelsprung überwindet Ihr weite Abgründe

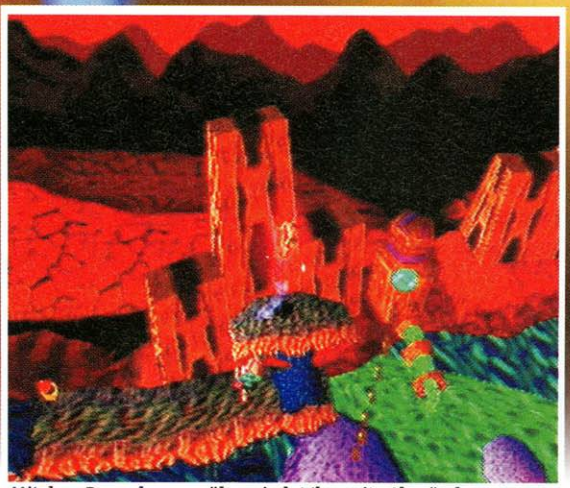


Hier hangelt Ihr Euch unter das Dach

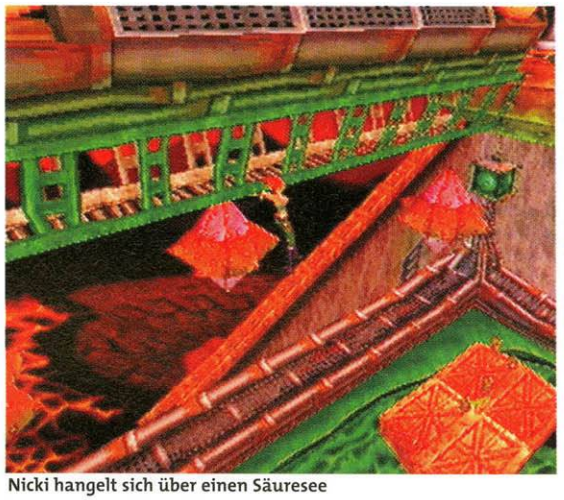


Ein Blick ganz nach unten

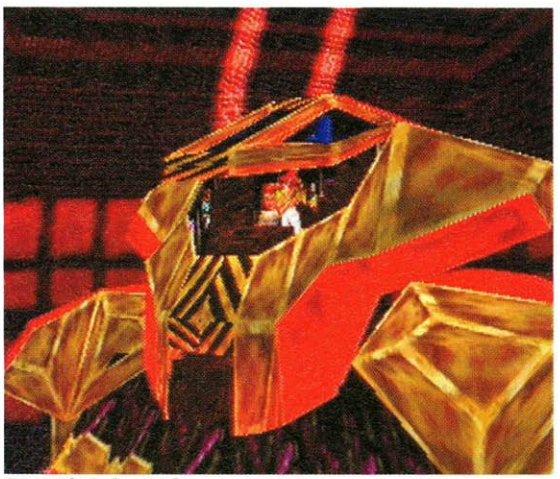

Ihr könnt auch mit einem Mech fliegen


Mit dem Doppelsprung überwindet Ihr weite Abgründe


Diese Konstruktion fliegt gerade in die Luft


Nicki hangelt sich über einen Säuresee


Der Mech in voller Pracht


Das Cockpit des Mechs


Nicki kann so eingefärbt kurzzeitig fliegen



Ein falscher Sprung und es geht sehr viel tiefer


Die Plattform wird gleich unter Strom gesetzt

Charakterwahl am Anfang des Spiels aus der Hand. Denn Nicki hat einen Doppelsprung als Special Move, während Fargus nur ein Rad schlagen und putzige Energiebälle abfeuern kann. Da allerdings große Teile der genial designten Level nur mit ordentlich Sprungkraft zu meistern sind, wird wohl jeder Nickis Alter Ego sein wollen. Der erste der drei Demo-Level besticht durch variable Levelebenen, futuristisches, ja fast schon innovativ zu nennendes Design mit psychedelischen Lichtfärbungen, einen nicht linearem Lösungsweg, rotierenden Plattformen und abgefahrenen Feinden, die diesmal sogar die Anwesenheit des Charakters zur Kenntnis nehmen und darauf reagieren.

Wie ein Alptraum nach einem zu schweren Essen

Im zweiten Level muß man mit Hebeln und beweglichen Plattformen durch einen Industriekomplex klettern, wobei die meisten Plattformen sofort nach Betreten unter Strom gesetzt werden. Nicki kann sich übrigens an den Kanten der Plattformen festhalten und hochziehen, wenn ein Sprung knapp bemessen war. Der dritte Level war eine echte Überraschung. Plötzlich steckte unsere Heldin in einem riesigen Mech-Roboter und flog durch eine kaleidoskopartige Farbröhre mit Hindernissen. Alles sehr surrealistisch gehalten, daß man niemals das Gefühl bekommen könnte, Spielroutinen wiederholen zu müssen.

Pandemonium 2 wird in dem diesjährigen Weihnachtsgeschäft vor allem mit Crash 2, Croq und der In-House-Konkurrenz Gex: Enter the Gecko zu kämpfen haben. Auf daß der Bessere gewinne.

in:former

Genre	Jump'n Run
Spieler	1
Hersteller	BMG
Entwickler	Crystal Dynamics
Testmuster	BMG
Release	Dezember

Philipp Noack

Moto Mash

Wer hätte gedacht, daß eine kleine Firma aus England mit einem eher unauffälligen, jedoch fraglos hochwertigen Produkt beinahe ein eigenes Genre kreieren würde. Die Rede ist von Codemasters und den Frühstücksflockenflitzern aus Micro Machines.



Diese heiklen Passagen verlangen vom Fahrer viel Fingerspitzengefühl

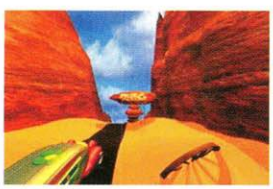


Als Energiekugel kann man seine Gegner kurzfristig vernichten















Korrekter wäre eigentlich der Begriff „wiederentdeckt", denn schließlich wurden in der Videospielvergangenheit nahezu alle Rennspiele „von oben" dargestellt. Ocean hat im Moment ebenfalls ein Team an einem solchen Draufsicht-Racer sitzen (wie bei uns auch wird es in der Zeit unmittelbar vor der Deadline etwas hektischer dort zugehen). Die vorliegende Version war schon beschränkt spielbar, so daß sich neben einigen Eckdaten auch eine erste Rating-Prognose wagen läßt. Bis zu vier Spieler nehmen an einem der unterschiedlichen Modi teil, jeder mit einem anderen Gefährt und Fahrer (alle nach dem Motto „je abgefahrener, desto besser"). Neben den eher konventionelleren Spielvarianten wie Vs. oder Single Race hat man auch ungewöhnliche implementiert. So läßt sich ein ganzes Rennturnier veranstalten oder, noch innovativer, eine komplette Liga spielen. Jede Menge verschiedene Lokalitäten, wie z.B. Wild West, Jungle oder City, versprechen ausreichend Abwechslung im Rennzirkus. Um mehr räumliche Wirkung zu erzielen, hat man die vielgelobten Polygonfähigkeiten der PlayStation bei der Perspektive ansprechend genutzt. Abgerundet wird die Fun-Raserei durch jede Menge Extras, wie z.B. einem Hammer, mit dem man dem Gegner ordentlich eins überbraten kann.



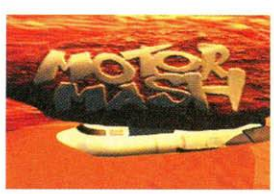
Die Optik erinnert an Supersonic Racers



Die Strecken bergen außer ihrem wahnwitzigen Verlauf auch noch andere Überraschungen

Was der Kaffeesatz verrät...

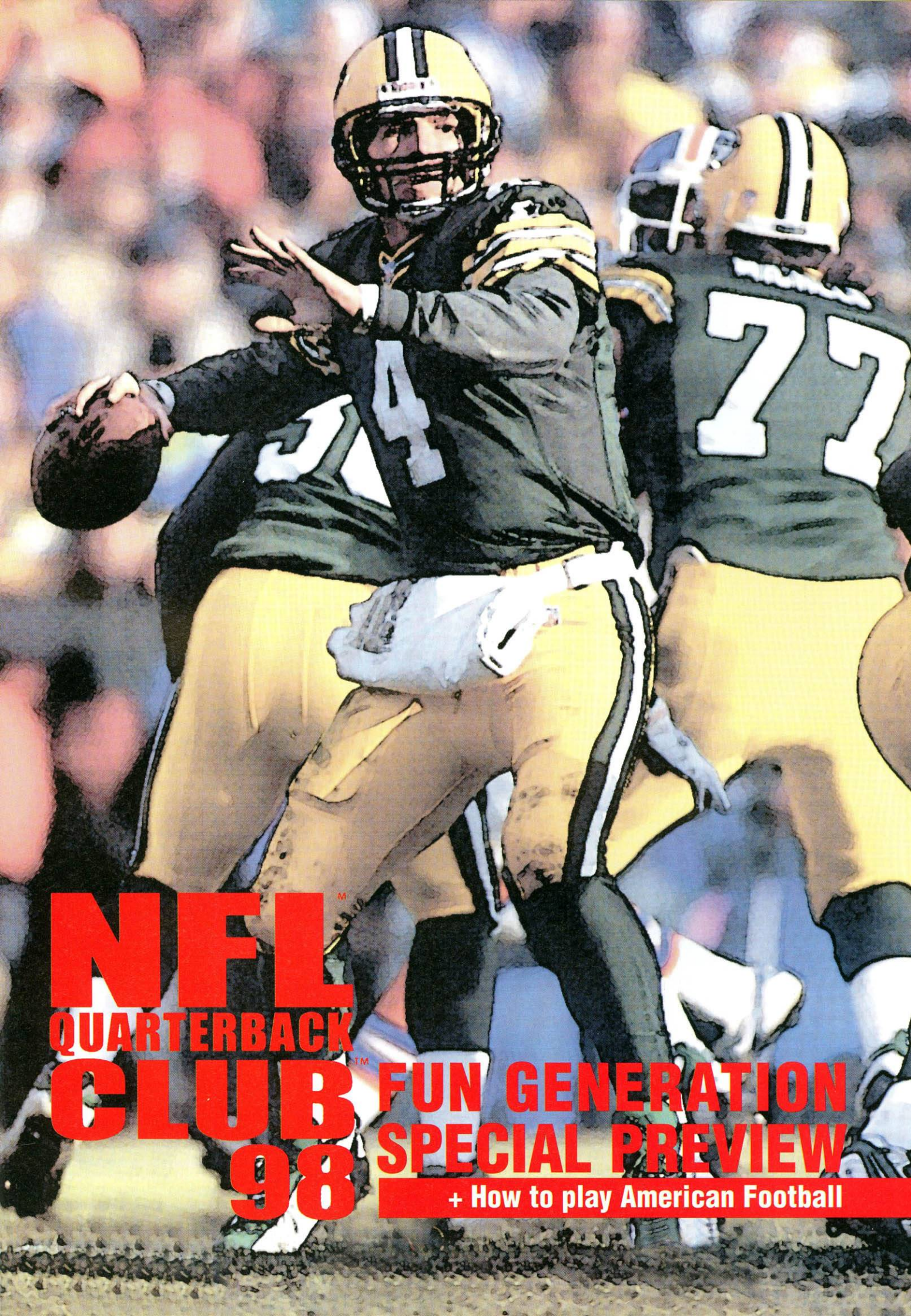
Nach der ersten Anspielphase läßt sich bereits ein witziges, ausgereiftes, kurzweiliges Rennspiel erkennen. Man sollte allerdings möglichst viele Gleichgesinnte vor dem Monitor um sich versammeln, denn proportional zur Anzahl der menschlichen Mitspieler steigt auch der Spaß. Vorschnelle tiefer gehende Aussagen wären hier fehl am Platz, da sie schlicht und ergreifend weder Euch noch dem Hersteller gegenüber fair wären. Warten wir einfach bis zu einer der nächsten Ausgaben.



in:former

Genre .....Rennspiel
Spieler 1-4
Hersteller .....Ocean

Entwickler .....Ocean
Testmuster .....Ocean
Release .....K.A.


NFL
QUARTERBACK
CLUB
98
FUN GENERATION
SPECIAL PREVIEW
+ How to play American Football

Holger Gößmann << Andy Puhl

NFL Quarterback Club'98

Bauklötze haben wir gestaunt, als wir die ersten Screenshots von Acclaims neuestem Footballgame mit dem Vermerk zu Gesicht bekamen, daß diese nicht aus dem Vorspann, sondern aus dem tatsächlichen Game waren.



Touchdown für Oakland


Gestoppt: Der Spielzug der SF 49ers endet hier



Die Spieloptionen



Man kann auch seine eigenen Spieler kreieren



Die Quarterbacks kann man sich im Profil betrachten



Das System zum Auswählen der Spielzüge hat sich bewährt



Brent Jones scheint nicht glücklich über seinen Touchdown

Götz konnte sich auf der E3 von der Richtigkeit dieses Statements überzeugen. Nun bekamen wir das Game erstmals in die Testräume der Redaktion.

Der Starquarterback und zweimalige League-MVP der Green Bay Packers, Brett Favre, präsentiert Acclaims erstes Sportsgame auf Nintendos Next Generation-Konsole. Er und ca. 1500 seiner Kollegen und Mitstreiter sind Teil der superteuren NFLPA-Lizenz, die es Quarterback Club erlaubt, die Originalnamen und -teams der besten Football-Liga der Welt zu verwenden. Technisch geht das Game völlig neue Wege: Erstmals wurden in einem Football-Game ausschließlich Polygone zur Darstellung der Spieler und des Balles verwendet. Dadurch wird eine atemberaubende Realitätsnähe geschaffen, die es dem Spieler außerdem erlaubt, die Perspektive frei zu wählen. Zudem wurden nun auch die Tacklings realistischer, da man dank der Polygonarme, die frühere Games dieser harten Sportart nicht vorzuweisen hatten, eine konkrete Berechnungsgrundlage hat, ob der ballführende Spieler wirklich zu Boden gehen müßte oder nicht. Die Vorteile der Technik sieht man aber am krassesten beim Football-Ei, das sich nun schon in der Luft, je nach Rotation, unterschiedlich verhält. Aber um dem Fernsehfeeling die Krone aufzusetzen, wurde erstmals in der N64-Geschichte die 640x480 High Resolution-Grafik in ein Game inte-



Steve Yound mit einem Paß auf die rechte Außenflanke



Ein klassischer QB-Sack ist im Anrollen



Hoffentlich fängt jemand den Ball in der Endzone

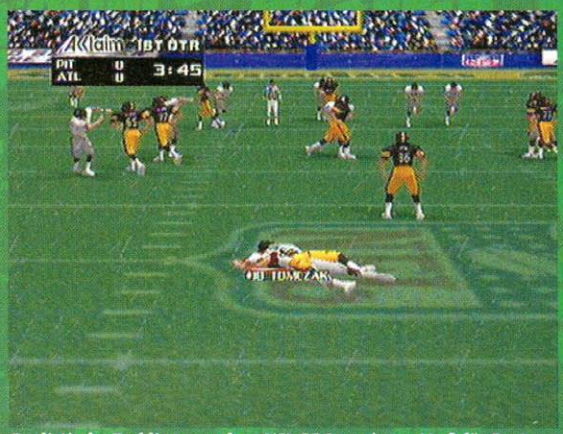


Ein 60 Yard-Paß direkt in die Endzone



There's a flag on the play: Es wird eine Strafe vom Schiedsrichter angezeigt


Der Paß durch die Mitte gilt der Nummer 83


Realistische Tacklings machen NFL QBC zu einem Muß für Footballfans

griert. Footballkenner werden sich zudem auf originalgetreue Nachempfindungen der Stadien der NFL freuen dürfen. Doch damit nicht genug des Realitätswahns: Für jede zu besetzende Position wurde ein NFL-Profi durch die Motion Capturing-Prozedur geschickt, so daß sich die Spieler nicht nur geschmeidig, sondern auch ihrer Aufgabe angemessen bewegen und proportioniert sind.

Overpowering

Gegen alles, was bisher im Football-Sektor auf Konsole zu sehen war, sieht NFL Quarterback Club aus wie der absolute Overkill. Und dabei fing es vor ein paar Jahren noch so bescheiden an. Ein mittelmäßiges Quarterback-Geschicklichkeitsspiel hat sich zum Titan unter den Footballgames aufgeschwungen - und das nicht nur auf technischer Ebene! Es sind vor allen Dingen die Veränderungen im Gameplay, die NFL QBC wohl zum Pflichtkauf nicht nur für Sportspielfans erheben. Erstmals soll auf Konsole ein Karriere-Modus umgesetzt werden, was heißen will, das sich Spieler verletzen können oder gesperrt werden und für mehrere Spiele ausfallen. Sollte die Verletzung allerdings zu schlimm sein oder der Spieler zu alt, so bedeutet dies das Ende seiner Laufbahn, eine Option, die dem Manager-Modus eine wichtige Langzeitkomponente verleiht. Dort muß man für den Spielereinkauf bzw. -verkauf sorgen und muß sein Team, das auch eine Eigenkreation sein kann, an die Spitze der NFL führen. Dabei muß man auf die gegebene Höchstsumme der Ausgaben acht geben (Salary Cap). Auch das Rumbling Pack wird von NFL QBC unterstützt. Die Footballhühnen, die der Spieler übrigens auch selbst entwerfen kann, unterscheiden sich nicht mehr nur durch ihre Rückennummer, sondern auch durch Größe, Gewicht und Hautfarbe (alles individuell einstellbar). Dies hat direkte Auswirkungen auf die Wendigkeit und die Standfestigkeit der Polygonsportler und läßt die eigene Line-Up auf dem Feld nicht mehr so künstlich wirken wie bei früheren Footballsimulationen. Ca. 80 Spielzüge sorgen dafür, daß auch im Gameplay-Sektor keine Langeweile aufkommt. Alles in allem kann man schon in diesem frühen Stadium dem Game den Hit-Stempel aufdrücken, denn was die Programmierer gegenüber den Vorgänger- und Konkurrenzprodukten verbessert haben, ist schier unglaublich. Wenn alles nach Plan läuft, kommt


So etwas nennt man im Football „Wide Open" (völlig freistehend)


Der PAT ist „good"


Die Stadionkamera bietet optimale Übersicht

NFL QBC Ende November in die Läden, leider aber nur für das N64, denn die PlayStation-Version wurde leider wegen des zu hohen Rechenaufwandes gecancelt. Dafür freuen sich N64-Jünger auf ungetrübten Spielspaß mit Acclaims Next Generation-Game.



Bei einer Strafe gegen die Gegner hat man die Wahl, ob man die Strafe annimmt oder ablehnt


Nach einem Kick-Off versucht man, das Ei soweit irgend möglich in die gegnerische Hälfte zu tragen


Hier wird ein Flankenlauf gestartet



Hier fällt der Defense die Wahl nicht schwer


Alles stürmt zum ballführenden Spieler, obwohl der schon am Boden liegt

in;former

Genre ..... Sports
Spieler 1-4
Hersteller ..... Acclaim

Entwickler ..... Iguana
Testmuster ..... Acclaim
Release ..... November

Holger Gößmann << Andy Puhl

How to play Am

••Football-Lexikon••

Die Spieler:

Offense: Angriffsmannschaft.
QB: Quarterback. Der Spielmacher der Offense.
RB: Laufspieler der Offense. Entweder Halfback (HB - eher klein, wendig und schnell) oder Fullback (FB - eher groß und stark. Blockt für den HB oft den Weg frei.)
WR: Wide Receiver. Paß-Empfänger, der sich meist ganz außen aufstellt und den geworfenen Ball vom QB fangen soll. Sollte möglichst schnell sein.
TE: Tight End. Paß-Empfänger, der auch für das Laufspiel Blockaufgaben übernimmt. Sollte groß sein.
C, G, T: Center, Guard und Tackle. Offense-Spieler, die direkt an der Line of Scrimmage stehen. Sie haben die Aufgabe, den Weg für den RB freizublocken und Defense Spieler vom QB fernzuhalten. Meist voll die Tiere: sehr groß, schwer und stark. Sie sind übrigens sehr selten an Punktaktionen beteiligt.
Defense: Verteidigungsmannschaft.
DT, DE, NG: Defensive Tackle, Defensive End und Nose Guard. Defense-Spieler, die direkt an der Line of Scrimmage stehen. Sie sollen das Laufspiel stoppen und beim Paßspiel den QB unter Druck setzen.
LB: Linebackers. Entweder Middle Linebacker (MLB), Inside Linbacker (ILB) oder Outside Linebacker (OLB). Sind für Lauf- und Paßverteidigung zuständig.
CB: Cornerback. Deckt den Wide Receiver und versucht, ihn (wenn´s geht natürlich mit fairen Mitteln) am Fangen zu hindern.
S: Entweder Strong Safety (SS) oder Free Safety (FS). Unterstützen die CBs bei der Paßverteidigung. Sind oft letzter Mann, wenn der Läufer alle anderen hinter sich gelassen hat. Sie müssen also gut tacklen können.
Special Teams: Kick und Punt Teams.
K: Kicker. Führt Kickoffs, PATs und Field Goals durch.
P: Punter. Punted (ach was!).
KR: Kick Returner. Der Spieler, der einen Kickoff fängt und zurückträgt.
PR: Punt Returner. Der Spieler, der einen Punt fängt und zurückträgt.
Punt Team: Spezielles Team, das aufs Feld kommt, wenn das eigene Team puntet.
Field Goal-Team: Spezielles Team, das aufs Feld kommt, wenn das eigene Team einen Field Goal-Versuch startet.

Die Punkte:

Touchdown (TD): Wird erzielt, wenn man den Ball per Paß- oder Laufspiel in die gegnerische Endzone befördert. Zählt sechs Punkte. Kann auch von der Defense erzielt werden, wenn ein Verteidiger durch eine Interception oder Fumble den Ball erhält und bis in die gegenerische Endzone läuft.
PAT: Extra Punkt nach Touchdown. Wird erzielt, indem man den Ball durch die gelben Torstangen schießt. Zählt einen Punkt.
FG: Field Goal. Erzielt man, indem man den Ball aus dem Feld (ohne vorherigen Touchdown) durch die Torstangen schießt. Zählt drei Punkte.
Two-Point-Conversion: Wenn man nach einem Touchdown den Ball statt zu kicken noch einmal per Paß- oder Laufspiel in die Endzone befördert. Ist zwar schwerer als der PAT, zählt dafür aber zwei Punkte.
Safety: Wenn der Offense-Spieler mit dem Ball von der Defense in seiner eigenen Endzone getackled (zu Boden bringen) wird. Bringt der Defense zwei Punkte und das Angriffsrecht.

Das Spielfeld:

Yard Line: Maßeinheits-Linien auf dem Spielfeld. Alle fünf Yards werden durch einen durchgezogenen Strich von einer Sideline zur anderen dargestellt. Alle zehn Yards ist die Yard Line mit einer Zahl beschriftet. Die Mitte des Feldes ist die 50-Yard Line. Von da ab wird in beiden Richtungen bis zur Endzone heruntergezählt (40, 30...). Ein Football Field ist 100 Yards lang. Ein Yard entspricht etwa einem Meter.
Endzone: Die beiden Bereiche an den beiden Enden des Spielfelds. Das große Ziel für die Offense.
Line of Scrimmage: Auf dieser Linie ruht der Ball. Von hier aus wird der nächste Spielzug gestartet.
Sidelines: Die seitlichen Begrenzunglinien des Spielfelds.
Out of Bounds: Der Bereich außerhalb des Spielfelds.
In Bounds: Der Bereich innerhalb des Spielfelds.
Goal Posts: Die gelben Torstangen in den Endzonen.

Die Aktionen:

Handoff: Der QB übergibt einem Spieler (meist RB) den Ball in die Hand. Der Ballträger läuft dann so weit wie möglich in Richtung gegnerische Endzone.
Pass: Wurf des Quarterbacks (in seltenen Fällen auch von einem anderen Spieler) auf einen seiner Mitspieler (meist WR, TE oder RB). Der werfende Spieler muß sich dabei hinter der Line of Scrimmage befinden.
Run: Laufspiel.
Reception: Auch Catch genannt. Der Ball wird aus der Luft gefangen. Dabei muß der Spieler mit beiden Beinen in Bounds stehen.
Incomplete: Unvollständiger Paßversuch. Der Ball fällt ungefangen zu Boden.
Interception: Auch Pickoff genannt. Abfangen des geworfenen Balles (aus der Luft) vom gegnerischen QB. Dadurch wechselt das Angriffsrecht zur Defense, die dann logischerweise zur Offense wird.
Fumble: Wenn ein Spieler den Ball verliert, bevor er zu Fall gebracht wurde. Der Ball ist dann frei und jeder kann ihn aufheben, auch die Defense. Bei einem Paßspielzug muß der Receiver vorher den Ball sicher unter Kontrolle haben.
Tackle: So wird das zu Fall bringen des Spielers, der den Ball trägt, genannt.
Kickoff (KO): Quasi der Anstoß. Ein Team befördert den Ball von der eigenen 35-Yard Line per Tritt so weit wie möglich in die gegenerische Hälfte. Immer wenn ein Team Punkte erzielt hat (durch ein TD oder FG) muß sie einen Kickoff durchführen. Außerdem erfolgt der Kickoff immer am Anfang einer Halbzeit.
Punt: Befreiungsschlag. Erfolgt meist beim vierten Down. Der Punter tritt den Ball aus seiner Hand (wie ein Torwart beim Abschlag) so weit wie möglich in Richtung gegnerische Hälfte. Damit gibt man das Angriffsrecht freiwillig ab.
Onside Kick: Bei einem Kickoff hat - im Gegensatz zum Punt - auch die kickende Mannschaft die Möglichkeit, sich den Ball zu schnappen. Davor muß der Ball allerdings mindestens zehn Yards weit fliegen oder rollen. Beim Onside Kick tritt der Kicker den Ball seitlich den Boden entlang. Das Ei springt natürlich total bescheuert durch die Gegend, das heißt, es kann verdammt schwer sein, das Ding unter Kontrolle zu bringen. Dadurch hat auch das kickende Team die Chance, den Ball zu sichern. Der Onside Kick wird vor allem dann ausgeführt, wenn man kurz vor Schluß hinten liegt und daher nach einem Touchdown oder Field Goal sofort wieder das Angriffsrecht braucht.
Kick-Return: Wenn ein Spieler einen Kickoff oder Punt fängt und so weit wie möglich zurückträgt.
Fair Catch: Dabei hält der Spieler, der einen Punt (nicht möglich beim Kickoff) fangen will, den Arm nach oben und signalisiert damit, daß er nach dem Catch nicht versuchen wird, mit dem Ball zu laufen. Ist Quasi eine Selbstschutzmaßnahme, denn dann darf ihn auch kein Gegenspieler berühren.
Touchback: Fängt ein Spieler den Ball nach einem Kickoff oder Punt in der eigenen Endzone, so kann er ein Knie auf den Boden tun und damit den Spielzug abbrechen. Damit hat sein Team automatisch Angriffsrecht ab der eigenen 20-Yard Line.
Free Kick: Erfolgt nach einem Safety. Dabei muß die Mannschaft, die ein Safety gegen sich kassiert hat, den Ball per Tritt ab der eigenen 20 Yard-Line an die gegnerische Mannschaft abgeben.

Die Fouls:

Penalty: Foul allgemein. Die Fouls werden von den Schiedsrichtern durch das Werfen von gelben Flaggen angezeigt. Der Hauptschiedsrichter informiert dann die Teams und das Publikum über die Strafe. Dann hat die unschuldige Mannschaft die Wahl: entweder sie nimmt die Strafe an, oder sie lehnt sie ab.
Offsides: Wenn einer oder mehrere Defense-Spieler sich zu Beginn des Spielzugs auf der Offense-Seite der Line of Scrimmage befinden.
False Start bzw. Illegal Procedure: Wenn sich ein Offense-Spieler vor Beginn des Spielzugs in einer unerlaubten Weise bewegt.
Holding: Unerlaubtes Festhalten eines Gegenspielers.
Pass Interference: Foul. Wenn man den Gegner durch unfaire Mittel am Ballfangen hindert. Kann gegen die Offense oder Defense gepfiffen werden.
Face Mask: Festhalten des Gegenspielers an der Gesichtsmaske seines Helmes.
Clipping: Unerlaubter Block von hinten.
Late Hit: Wenn man dem Ballträger noch einen mitgibt, wenn er schon am Boden liegt bzw. schon abgepfiffen wurde.
Roughing the Passer: Wenn ein Defense-Spieler den Quarterback noch umrennt, nachdem dieser den Ball bereits geworfen hat.
Roughing the Kicker: Wenn ein Defense Spieler den Kicker oder Punter umrennt, nachdem dieser den Ball bereits getreten hat.
Personal Foul: Alle Arten unerlaubten Körpereinsatzes, wie z.B. das Schlagen und Treten des Gegners.
Delay of Game: Die Offense hat nur 35 Sekunden Zeit, sich zu beraten und den Spielzug zu starten. Schafft sie es nicht, erhält sie eine Strafe.

Allgemein:

Down: Versuch. Man hat vier Versuche, zehn Yards zu überbrücken.
First Down: Erster Versuch. Man erhält immer dann einen neuen First Down, wenn es einem gelingt, zehn oder mehr Yards zu überbrücken.
Quarter: Spielviertel. Ein Quarter beträgt 15 Minuten reine Spielzeit. Nach jedem Viertel wechseln die Teams die Seiten.
Clock: Die Uhr. Das Spiel dauert 60 Minuten (reine Spielzeit). Die Uhr läuft normalerweise nach jedem Spielzug weiter. Sie wird dann angehalten, wenn: der Ball Out of Bounds ist; ein Penalty erfolgt; Punkte erzielt wurden; ein Pass incomplete ist; das Angriffrecht wechselt; am Ende eines Viertels; bei einem Timeout; bei der Two- Minute Warning; bei einer Verletzung.
Half: Spielhälfte, genannt first half und second half.
Halftime: Halbzeitpause. Auf dem Rasen treten Kapellen und hübsche Mädels auf. Gute Gelegenheit, sich einen Burger reinzuschieben und aufs Klo zu gehen.
Timeout: Auszeit. Hält die Uhr an. Jedes Team hat pro Hälfte nur drei zur Verfügung, also sollte man sie nicht verschwenden.
Two-Minute Warning: Zwei Minuten vor Ende jeder Halbzeit wird die Uhr noch einmal angehalten. Dadurch weiß jede Mannschaft, daß das Ende naht...
Huddle: Kreisförmige Spielbesprechung vor den einzelnen Spielzügen. Wenn man in Zeitnot ist, kann man darauf auch verzichten (No Huddle).

erican Football

••Spielablauf••

Es empfiehlt sich, vor dem Lesen des Spielablaufs, das Lexikon mal anzuschauen, denn dort werden die Fachbegriffe genau erklärt.

Im Football stehen sich zwei Teams mit je elf Spielern auf dem Feld gegenüber. Eine Mannschaft spielt mit der Offense, während bei der anderen die Defense auf dem Feld steht. Ziel der Offense ist es, den eiförmigen Ball in die Endzone der Defense zu befördern, sei es durch Lauf- oder Paßspiel. Logischerweise versucht die Defense, genau dies zu verhindern. Das Spiel beginnt mit einem Münzwurf. Das siegreiche Team darf wählen, ob sie zuerst angreifen oder verteidigen will (eigentlich wird fast immer der Angriff gewählt). Dann erfolgt der Kickoff. Das Spiel beginnt dort wieder, wo der Kick Returner zu Fall gebracht wurde, bzw. bei einem Touchback auf der 20-Yard Line. Jetzt hat die Offense vier Downs, um mindestens zehn Yards zu überbrücken. Gelingt ihr dies, erhält sie weitere vier Downs für die nächsten zehn Yards, usw.

Nun wollen wir Euch erstmal erklären, wie so ein Spielzug abläuft: Der Ball liegt auf dem Boden, und die beiden Mannschaften stellen sich gegenüber auf. Der Center reicht dem Quarterback das Ei nach hinten durch seine Beine. Jetzt hat der Quarterback die Wahl: Entweder gibt´s ein Pass oder ein Handoff (das wurde natürlich vorher im Huddle genau besprochen). Eventuell läuft er auch selbst mit dem Ball los, was aber nicht ganz ungefährlich ist, denn die Defense brennt darauf, den Quarterback umzunieten.

Beim Pass geht der QB ein paar Schritte zurück und sucht sich einen freistehenden Mitspieler. Im Idealfall fängt der Receiver den Ball und läuft weiter, bis er zu Fall gebracht wird, ins Aus gedrängt wird oder einen Touchdown erzielt. Der Ball kann aber auch von der Defense intercepted werden, wobei der Defense-Spieler den Ball dann ebenfalls so weit wie möglich in Richtung gegenerischer Endzone trägt. Fällt der Ball ungefangen zu Boden, ist der Pass incomplete, ein Down geht verloren, und es geht wieder an der Ausgangsstelle weiter.

Beim Laufspiel erhält der Running Back den Ball per Handoff vom Quarterback und versucht, so weit wie möglich zu laufen. Dabei blocken ihm seine Mitspieler den Weg frei - oder auch nicht. Der Spielzug endet auch hier, wenn der Läufer zu Fall gebracht wird, ins Aus läuft oder die Endzone erreicht. Verliert der Läufer den Ball, ist es ein Fumble, und alle Spieler haben die Möglichkeit, sich das Ei zu schnappen.

Für die Defense gilt es natürlich immer, richtig den Lauf- oder Paßspielzug vorauszuahnen, entsprechend zu reagieren und dadurch möglichst wenig Raumgewinn zuzulassen.

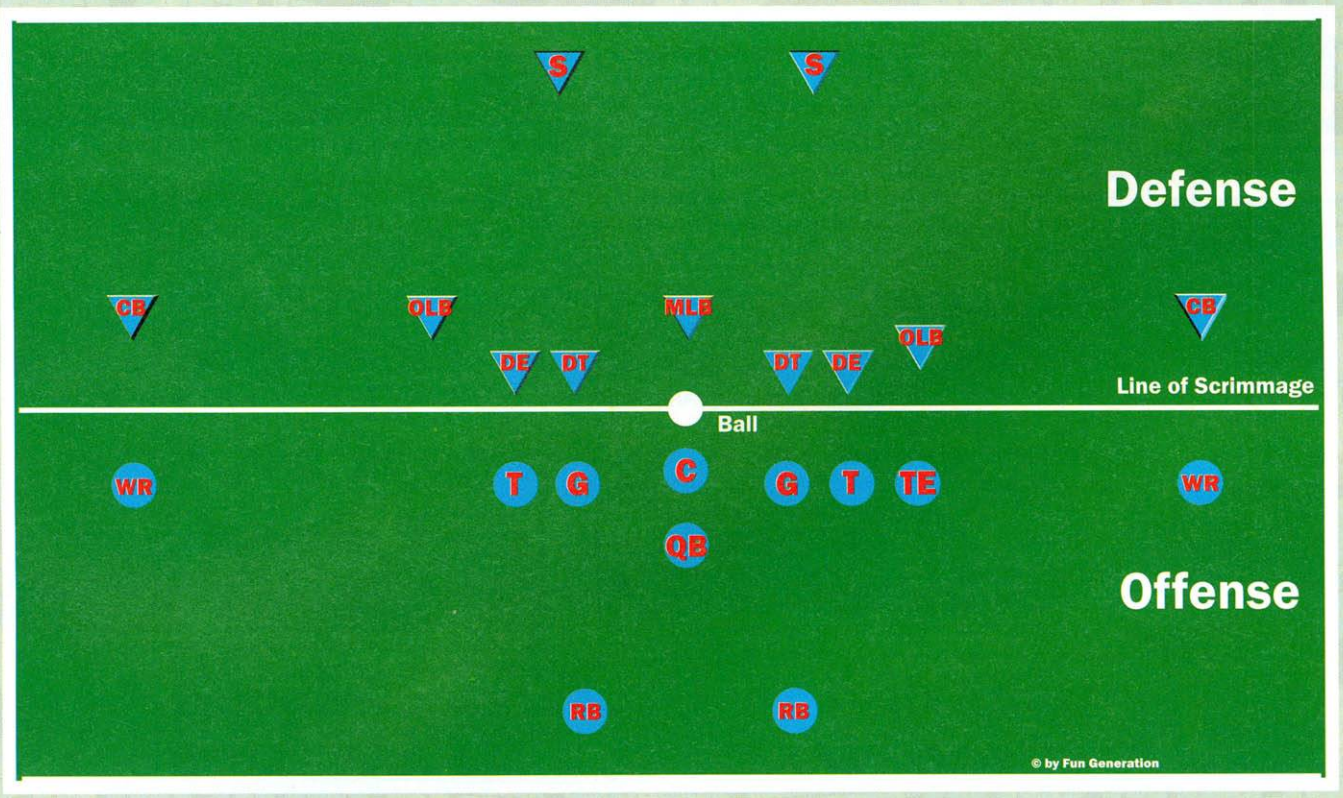
Falls der Spielzug weniger als zehn Yards Raumgewinn erzielt hat, geht es mit dem zweiten Down weiter. Wurden die zehn Yards oder mehr überbrückt, erhält die Offense, wie bereits erwähnt, einen neuen ersten Down.

Gelingt es einer Mannschaft nicht, innerhalb von drei Downs die zehn Yards hinter sich zu bringen, hat sie beim vierten Down die Wahl: Sie kann versuchen die restlichen Yards noch zu schaffen. Das kann allerdings riskant sein, denn sollte dies mißlingen, geht das Angriffsrecht an dieser Stelle an die Defense über. Was daher weit häufiger gewählt wird, ist der Punt. Jetzt kommt die Offense der anderen Mannschaft aufs Feld, und das Spiel läuft in die andere Richtung.

Befindet man sich beim vierten Versuch allerdings nahe genug an der gegenerischen Endzone (ungefähr innerhalb der 35-Yard Line), kann man es statt mit einem Punt mit einem Field Goal versuchen. Der Kicker kommt aufs Feld und tut sein Bestes, den Ball durch die Goal Posts zu schießen. Gelingt ihm dies, erhält sein Team drei Punkte. Mißlingt der Field Goal, erhält die Defense an der Line of Scrimmage den Ball (außer der Versuch wurde innerhalb der 20 Yard-Line ausgeführt, dann erhält sie den Ball auf der 20 Yard-Line).

Schafft es ein Team, den Ball in die Endzone zu befördern, ist das natürlich ein Touchdown, und dafür gibt´s bekanntlich sechs Punkte. Danach hat man die Möglichkeit, mit einem PAT oder Two-Point Conversion einen oder zwei Zähler draufzusetzen.

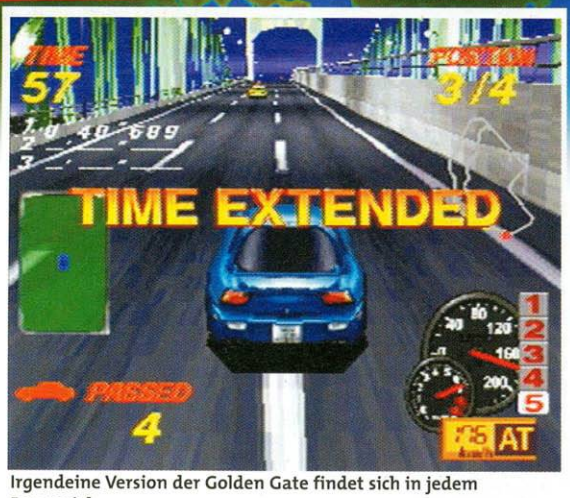
Jetzt muß die Mannschaft, die Punkte erzielt hat, wieder einen Kickoff durchführen. Dadurch hat die andere Truppe jetzt die Chance, selbst zu punkten.



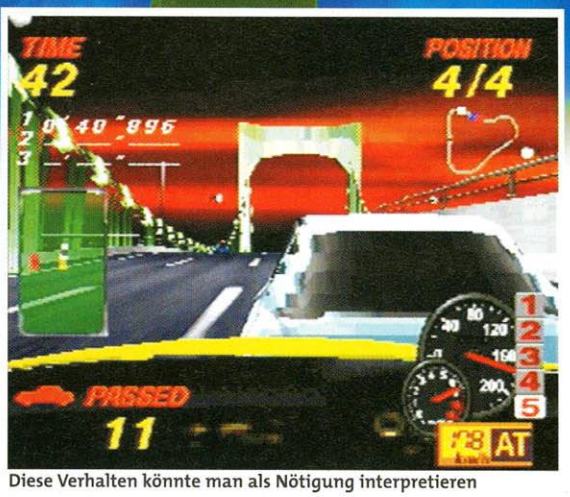
Philipp Noack

Midnight Run

Da hat Konami aber einen alten Hasen aus dem Hut gezaubert! Bereits vor zwei Jahren stand Midnight Run (nicht allzu zahlreich) in deutschen Spielhallen und führte ein Dasein im Schatten von Namcos Ridge Racer.

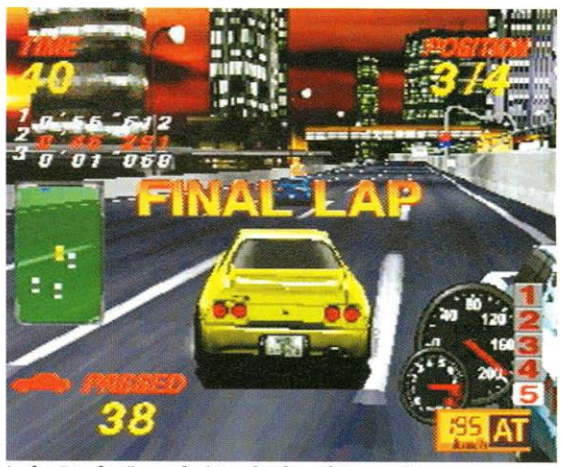


Irgendeine Version der Golden Gate findet sich in jedem Rennspiel



Diese Verhalten könnte man als Nötigung interpretieren

Jetzt jedenfalls steht uns eine deutsche Fassung des Arcade-orientierten Rennspiels für die PlayStation kurz bevor. Auf drei unterschiedlichen Stadt-Strecken darf man nach bester Bleifuß-Manier den Verkehrsrowdy spielen, ohne auch nur einen einzigen Punkt in Flensburg zu riskieren (traumhaft, oder?). Fünf japanische Sportwagen stehen dabei entweder mit Automatik- oder Schaltgetriebe zur Verfügung. Auf den nächtlichen Straßen Tokios gilt es anschließend, mehrere Runden innerhalb eines bestimmten Zeitlimits und mit einer möglichst guten Plazierung zu absolvieren. Als besonderes Bonbon warten getunte Versionen der vorhandenen Boliden. Konami hat zwei unterschiedliche Perspektiven integriert: Direkt aus dem Cockpit wirkt das Geschehen bedeutend realistischer, dafür läßt die Übersichtlichkeit zu wünschen übrig. „Behind-the-car" führt schon nach kurzer Einspielphase zu motivationssteigernden Erfolgserlebnissen, vermittelt jedoch nicht ganz den Geschwindigkeitsrausch der Cockpit-Sicht.



In der Regel müssen drei Runden bewältigt werden



Die vier Boliden gibt es wahlweise getunt oder normal



Aus der Behind-The-Car-Perspektive wird Midnight Run übersichtlicher

Routine-Konvertierung

Konami dürfte keine großen Schwierigkeiten bei der Portierung des Codes gehabt haben, schon der Automat stellte keine allzu exorbitanten Anforderungen an seine Grafik-Engine. Wichig war in erster Linie ein Aspekt: Geschwindigkeit. Dieses Ziel hat Konami ohne Zweifel erreicht, das kann man auch in dieser sehr frühen Version schon sehen. Leider läßt sich in dieser Vorabversion nicht das NeGcon von Namco benutzen, und die digitale Steuerung mittels Standardpad ist etwas nervös. Sollte Konami diesen Schnitzer in der Endfassung bereinigt haben, könnte Midnight Run eine relativ sichere Sache werden.



Die Plazierung der anderen gewerteten Autos erkennt man an der Nummer über dem Dach



Gelegentlich wird die Fahrbahn recht eng

in:former

Genre .....Rennspiel
Spieler 1
Hersteller .....Konami

Entwickler .....Konami
Testmuster .....Konami
Release .....Oktober

E3 - Video 29,85

GAMERS POINT

E3 - Video 29,85

N64

Konsole 299,00
1Meg Memory 49,85
Memory farbig 34,85
5M Mem farbig 79,85
Import Adapter 49,85
Joypad farbig 54,85
Joypad Verlängerung 24,85
RF-Antennenadapter 39,85
RGB kabel 39,85
Mad Catz Lenkrad 149,85
Performer Lenkrad 114,85

Blast Corps *
Body Harvest *
Bomberman 64 *
Clayfighter 63 1/3 *
Cruisn USA *
Dark Rift *
Ed *
F1 Pole Position *
Fifa 64 99,85
Golden Eye 007 *
Hexen *
Int. S.S. Soccer 64 149,85
Ken Griffey Jr. Baseball *
Lamborghini 64 *
Lylat Wars *
Mission: Imposible 64 *
Multi Racing *
NBA Hang Time 129,85
Pilotwings 64 89,85
Robotech: Crystal Dreams *
Robotron X *
Sonic Wings Assault *
Star Wars 129,85
Super Mario 64 89,85
S. Mario Kart 64 89,85
Tetrisphere *
Top Gear Rally *
Turok 149,85
War Gods *

N64

Wave Racer 64 89,85
W. Gretzky's Hockey 129,85
Yoshi Island 64 *

PSX

Konsole 299,85
Memory Card 39,85
8M Memory 69,85
24M Memory 84,85
32M Memory 94,85
48M Memory 99,85
Konami Gun 59,85
Predator Gun 69,85
Analog Joypad 59,85
Joypad farbig 29,85
Joypad Sony 44,85
Joypad Verlängerung 19,85
HF-Antennenkabel 49,85
Linkkabel WL 19,85
RGB Kabel Fire 39,85
Mad Catz Lenkrad 139,85
VRF-1 Lenkrad 109,85

Abe's Oddysee *
Agent Amstrong 89,85
Agile Warrior 49,85
Air Combat PLAT 49,85
Alien Trilogy PLAT 44,85
B.A. Toshinden PLAT 49,85
Bleifuss 2 *
Bubble Bobble 2 79,85
Bubsy 3D 49,,85
Bust-a-Move 2 PLAT 44,85
Castlevania *
Colony Wars 89,85
Croc - Legend Gobbos *
Destruction Derby PLAT 49,85
Discworld 2 *
F1 '97 *
F1 Domark *
Fade to Black PLAT 44,85
Fantastic Four 89,85
Fatal Fury *
Fifa Soccer 96 PLAT 44,85
Final Fantasy 7 *
Formular Karts *
Hulk 59,85
Int. S.S. Soccer Pro 99,85
Iron Man X/O 49,85
Jurassic Park *
Machine Hunter *

PSX

Madden NFL 98 *
Magic - Gathering 89,85
Maniac Karts 79,85
Marvel 2099 89,85
Mass Destruction 89,85
Mega Man 8 *
Mega Man Battle & Ch. *
Metal Jacket 49,85
Monster Truck Rally 99,85
Moto Racer *
NBA Hang Time 89,85
Need for Speed 2 89,85
NFL Quarterback Club 97 49,85
NHL 98 *
NHL Open Ice 94,85
Night Striker 49,85
Nuclear Strike *
Off World interceptor 49,85
PaRappa The Rapper *
PGA Tour 96 PLAT 44,85
Power F1 *
Rapid Racer *
Raven Project 59,85
Ray Tracers *
Rayman PLAT 44,85
Raystorm *
Resident Evil Direct Cut *
Revolution X 49,85
Ridge Racer PLAT 49,85
Road Rage 89,85
Road Rash PLAT 44,85
Slam & Jam 49,85
Soul Blade 99,85
Star General 74,85
Steel Panthers 74,85
Super Pang Collection *
Syndicate Wars 89,85
Tekken PLAT 49,85
Tenka 99,85
The Note *
Tiger Shark *
Toonstruck 89,85
Total Drivein *
Total Eclipse 49,85
Transport Tycoon 89,85

PSX

True Pinball 59,85
V-Rally 94,85
VMX Racing 89,85
Warcraft 2 *
WCW vs the World *
Wing Commander 4 89,85
Wing Over 89,85
Wipeout PLAT 49,85
Wrecking Crew 94,85
Xevius 3D *
Zeitgeist

SAT

Konsole 299,00
Gamebuster 59,85
Joypad Verlängerung 19,85
RGB Kabel 39,85
4-4-2 Fussball 89,85
Adidas Power Soccer 84,85
Advance Military 3 119,85
Advance Military 4 119,85
Afterburner 2 49,85
Alberts Oddysee *
Andretti Racing 49,85
Bomberman 89,85
Bust-a-Move 3 *
Croc: Legend of the Gobbos *
Daytona USA 49,85
Discworld 2 *
Dragonforce *
Fighters Megamix *
Formula Karts 89,85
Hi Octane 39,85
Int. Victory Goal 39,85
King of Fighters 95 89,85
Loderunner 49,85
Madden NFL 98 *
Magic - Gathering 89,85
Maniac Karts 89,85
Pandemonium 89,85
Resident Evil *
Revolution X 29,85
Rise 2 49,85
Robo Pit 49,85
Shining the Holy Arc 89,85
Shinoby X 49,85
Shockwave Assault 49,85
Sonic Jam *
Steamgear Mash 49,85
Swagman *

SAT

Syndicate W. 89,85
Thunderforce 5 *
Victory Boxing 49,85
Virtua Racing 49,85
Warcraft 2 *
WWF Wrestlem. 49,85

SNES

Action Pack incl.
Yoshi Island 229,85
Super Key 39,85
Ascii Pad 29,85
Fighter Pad 49,85
Act Raiser 2 49,85
Aladdin 59,85
Ardy Lightfood 49,85
Breath of Fire 2 99,85
Civilization 129,85
Clayfighter 49,85
D. Kong Country 119,85
D. Kong Country 2 119,85
D. Kong Country 3 139,85
Dschungelbuch 59,85
Fatal Fury Sp. 69,85
Hebereke Popoon 49,85
Int. S.S. Soccer Del. 129,85
Jelly Boy 49,85
Kid Clown 59,85
Lufia 109,85
Magic Boy 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
Mario Kart Classic 59,85
Mario Allstar Classic 59,85
S. 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

ACHTUNG! NEU!
Fragen Sie nach unserem Bonus-System !

- 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

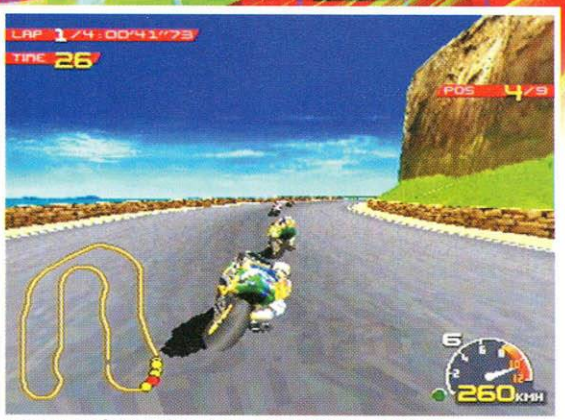
Andreas Binzenhöfer

Moto Racer

Endlich hat sich der Sommer, kurz bevor er ohnehin jahreszeitbedingt zu Ende gehen würde, doch noch entschlossen anzufangen. Was gibt es da Schöneres, als sich auf sein Motorrad zu schwingen und für ein paar Sekunden uneingeschränkte Freiheit zu atmen?



Mit 279 km/h die Kurve innen angefahren - Gute Nacht!



Moto Racer bietet abwechslungsreiche Kurvenradien






Die Cross-Strecken sehen annähernd realistisch aus


Hier läßt sich die Maschine auf Top Speed beschleunigen

Motorradrennspiele sind auf der PlayStation leider rar gesät und schlimmer noch, ein wirkliches Vorzeigespiel dieses Genres fehlt gänzlich. Dies könnte sich dank Electronic Arts in nächster Zeit allerdings gewaltig ändern. Ihr neuestes Produkt Moto Racer soll mit zwei verschiedenen Motorradtypen (Straßen- und Cross-Maschinen) die ganze Motorrad-Fan-Gemeinde ansprechen. Sechs verschiedene Strecken (drei Speed, drei Cross) sorgen dafür, daß keine Langeweile aufkommt, und in Echtzeit berechnete Texturen liefern entsprechende Optik. In drei verschiedenen Modi (Time Trial, Einzelrennen, Championship) lassen sich die verschiedenen Motorräder (Beschleunigung, Crip, Bremsen, Top Speed) nach Herzenslaune ausfahren, und dem Sieger der Weltmeisterschaft wird wohl eine Bonus Strecke als Belohnung winken.

100 % reines Adrenalin

Moto Racer wirkt schon jetzt extrem beeindruckend. Die Grafik ist exzellent in Szene gesetzt und leidet kaum an der Pop-Up-Krankheit. Soundtechnisch werden selbst Dolby Surround-Fans auf ihre Kosten kommen. Die Maschinen lassen sich mit netter Geschwindigkeit durch die Kurven jagen, und dank des eingebauten Turbos ist ein Wheely bei 280 km/h kein Thema mehr. Zur Freude aller Freunde des analogen Fahrspaßes, lassen sich die Rennmaschinen sowohl mit Namcos NeGcon-Pad als auch mit dem Mad Catz-Lenkrad über die Pisten treiben. Erfreulicherweise sind die Motorräder aber auch mit digitalen Controllern gut steuerbar (und trotzdem wird der Ruf nach einem Plastikmotorrad immer lauter). Die fertige Version soll außerdem realistische Unfälle und Schäden sowie einen Zwei-Spieler-Link-Modus enthalten. Ob sich das Warten nun wirklich lohnt, erfahren wir in einer der nächsten Ausgaben.



Moto Racer bietet zwei Perspektiven



Im Schnee kann man nur mit Cross-Maschinen fahren



Eine Brücke darf in keinem Rennspiel fehlen!

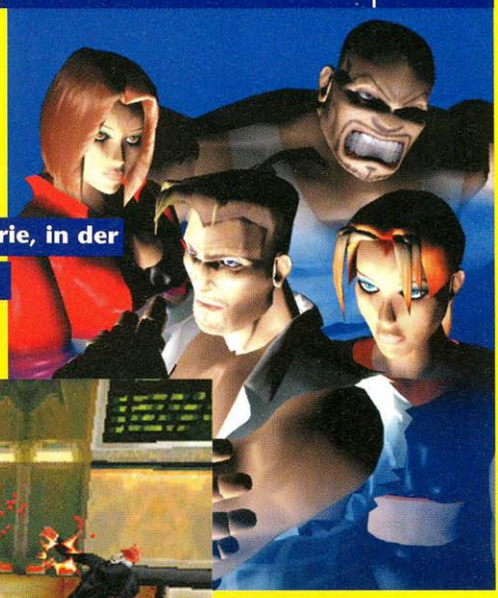
in:former

Genre .....Rennspiel
Spieler 1
Hersteller .....Electronic Arts

Entwickler .....DSI
Testmuster .....Electronic Arts
Release .....K.A.

R

Fighting Force



Die SNES-Veteranen kennen noch Streets of Rage oder die Final Fight-Serie, in der muskelbepackte Superhelden Bösewichter in finsteren Gassen gleich im Dutzend mit drögen Schlagwiederholungen platt machten.



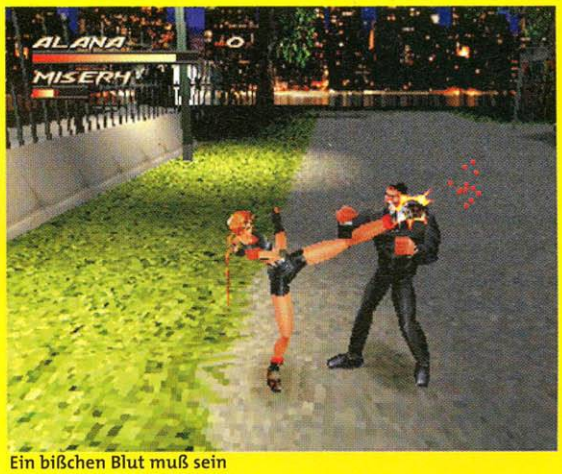
Der Zwei-Spieler-Modus ist ungemein unterhaltsam



Smashers Schläge ziehen die meiste Energie ab


Herumliegende Waffen können benutzt werden

Fighting Force tritt zwar grob in diese Fußstapfen, jedoch hat Core Design zwei Hauptmankos beseitigt. Zum einen haben die vier anwählbaren Charaktere ca. fünfzig Standardattacken und diverse Special Moves auf Lager, zum anderen kann man sich in den acht Hauptleveln, die in vierundzwanzig Abschnitte unterteilt sind, frei im Raum bewegen. Daß Gegenstände wie Autos, Cola-Automaten und andere Dinge auf den Straßen oder in den Gebäuden kaputtgemacht oder zu Waffen umfunktioniert werden können, versteht sich fast von selbst. Tritt beispielsweise Smasher gegen ein Auto, geht die Alarmanlage los, nach einer bestimmten Demolierungsphase geht die Sirene kaputt, und man kann die heruntergefallenen Autoreifen als Schlag- oder Wurfobjekt gebrauchen.



Ein bißchen Blut muß sein

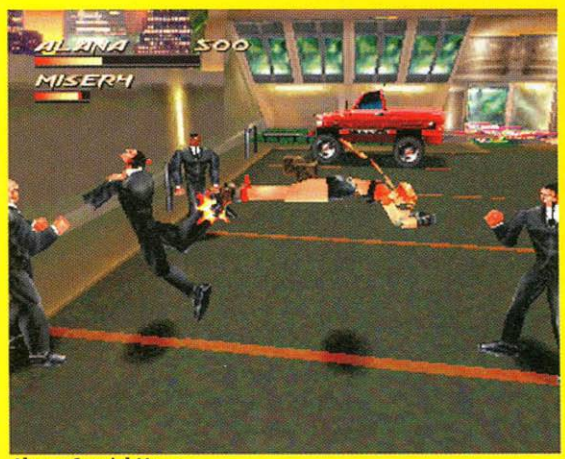

Ein Bodyslam von Hawk



Der Beat'em Up-Modus mit Arena

Mach kaputt, was dich kaputt macht!

Feinde gibt es reichlich, entweder bewaffnet oder schlagkräftig in der Gruppe agierend. Ähnlich wie bei Virtua Cop dreht sich die Perspektive, sobald man einen unsichtbaren Punkt erreicht hat, selbständig, um die heranstürmenden Horden ins rechte Licht zu rücken. Prügelt man sich auf einer dichtbefahrenen Straße, empfiehlt es sich, den Gegner vor ein herannahendes Auto zu locken und den Dingen zu harren, die da kommen. Es ist glücklicherweise möglich, zusammen mit einem Mitspieler zwei Helden des Fighting Force-Teams zu steuern, die dann gleichzeitig gegen Dr. Zeng antreten können. Außer dem Story-Modus, in dem die Fighting Force-Einheit die Welt rettet und Dr. Zeng vor seinen größenwahnsinnigen Plänen abhält, kann man noch in diversen Arenen gegeneinander in bester Prügelspiel-Manier antreten. Fighting Force wird Beat'em Up-Freunden riesigen Spaß machen und könnte einer der Hits der kommenden Monate sein. Mehr in einer der nächsten-Ausgaben.



Alanas Special Move



Mace mit ihrem bewährten Roundhouse-Kick

in;former

Genre .....Beat'em Up
Spieler 1
Hersteller .....Eidos

Entwickler .....Core Design
Testmuster .....Eidos
Release .....K.A.

Götz Schmiedehausen

Fighting Force - live in New York





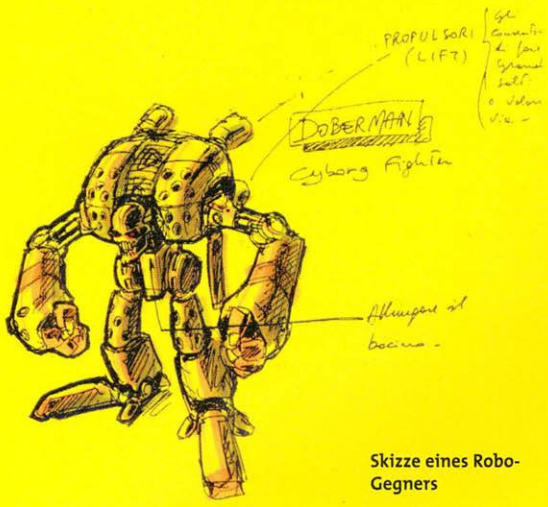


Es ist einer dieser Sommertage in New York, an denen das Quecksilber die magische Grenze von 90° Fahrenheit locker überspringt. Der Smog und die trockene Luft lassen jeden Schritt auf dem dichtbevölkerten Times Square zur Qual werden. Da kommt die Sportpinte auf der 44. Straße gerade recht. Im Fernseher sieht man die Yankees wieder einmal verlieren, 12:5 gegen dieSeattle Mariners mit Ken Griffey Jr. zu Hause ist für die Baseball-Mannschaft aus dem Big Apple keine Seltenheit. Während ich mein Budweiser trinke, beobachte ich, wie zwei junge Männer in T-Shirt und Shorts unauffällig transpirieren. Als eine kleine Jazzgruppe ihr Equipement auf einer improvisierten Bühne zwischen die in den Boden eingelassenen Eßtische gequetscht hat und mit einem ungewöhnlichen, aber interessanten Salsastück die meisten Gespräche jäh stört, verlasse ich den mittels Klimaanlage, Ventilatoren und auf Tellern befindlichen FCKW-Bröckchen angenehm gekühlten Raum, um mich zurück zum Hotel zu begeben. Dort wartet schon der Bus auf uns Besucher aus ganz Europa, um uns in einen der hippen Freßtempel in der Innenstadt von Manhatten zu bringen. Gerade als wir eine nur schwach illuminierte Seitenstraße passieren wollen, fängt der Motor an zu stottern und stirbt nach einigen Bocksprüngen schließlich ab. Der Busfahrer versucht, die Maschine wieder in Gang zu setzen, vergeblich. Dann gibt er über Lautsprecher bekannt, daß er den Motor checken will und verläßt den Bus.



Plötzlich hört man Schreie und Schüsse, der Busfahrer torkelt an der Seite des Busses vorbei und bleibt schließlich regungslos auf dem Pflaster liegen. Schwarzgewandete Ninja-Typen mit Einweg-Kalaschnikows kommen aus den Schatten der Häusereinfahrten und schicken sich an, den Bus zu stürmen. Der herrische Ruf eines glatzköpfigen, baumgroßen Mannes mit asiatischen Gesichtszügen läßt sie in der





Skizze eines Robo-Gegners

Bewegung verharren. Eine Grille zirpt im Hintergrund das dritte Klavierkonzert von Rachmaninoff in C-Dur. Kurz darauf steht der Mann im Bus und verkündet, er sei Dr. Zeng, ein irrer Typ, der die Welt erobern möchte und schon mal mit unserem Bus anfangen will. Ein unvorsichtiger Journalist fragt, worin genau er seinen Doktor gemacht habe. Seine blutige Gehirnmasse bildet Sekunden später ein lustiges Muster mit dem Überzug der Kopfstütze. Kurze Zeit später bemerkt der Verletzte die Wunde und sackt schreiend zusammen. Im gleichen Moment bricht auf der Straße ein Tumult aus. Zwei quitschbunte Mädel im hautengen Kampfanzug mischen zusammen mit einer sportlich wirkenden California-Dream-Men-Mutation und einem skurril proportionierten Muskelberg die Ninjas auf. Dr. Zeng nimmt die Beine in die Hand und entschwindet in die Nacht. Als wir schließlich mit Jacken und T-Shirts, die mit drolligen Fighting Force-Aufnähern versehen sind, ausgestattet werden und der vermeintlich tote Journalist mit einem dümmlichen Grinsen im Gesicht versucht, sein Hirn zurück in den Schädel zu stopfen, wissen wir: Wir wurden von einer Bande Videospiel-Helden verarscht! Und der Bus war auch nicht kaputt!

Mächte des Wahnsinns

Große Titel brauchen auch eine großartige Promotion. Deshalb lud Eidos Interactive nach New York, um ihren neusten Coup Fighting Force stilecht zu präsentieren. In England hatte man fünf hervorragende Fighting Force-Look-alikes gefunden, die uns immer wieder mit kleinen Actionszenen unterhielten. In einem Büro in einem Wolkenkratzer in Mahatten hatten wir Gelegenheit, die neuste Fighting Force-Version zu besichtigen. Lest dazu unser Preview. Ein ausführliches Interview mit den Machern, mehr Bilder von den Mädels bzw. dem Team und ein ausführlicher Test folgen in einer der nächsten Ausgaben.



So sieht ein Level auf dem Papier aus





Holger Gößmann

Final Fantasy VII

Endlich ist uns Nichtjapanern eine spielbare Version des Mega-Rollenspiels der japanischen RPG-Spezialisten zugänglich. Final Fantasy VII, soviel steht fest, wird mit Sicherheit zum Top-Hit des Jahres für RPG-Fans. Cloud, die schwarze Söldnerseele, steht im Mittelpunkt dieses Meisterwerks.



Hier muß man wohl eine Batterie einsetzen

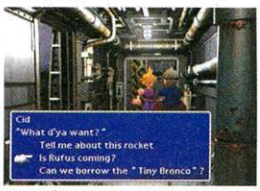


Dem Materia-Spruch Comet kann kein Gegner widerstehen


Durch geschicktes Manövrieren holt sich Tifa den Schlüssel



Berserk Dance ist einer von zahllosen Limit Breakern

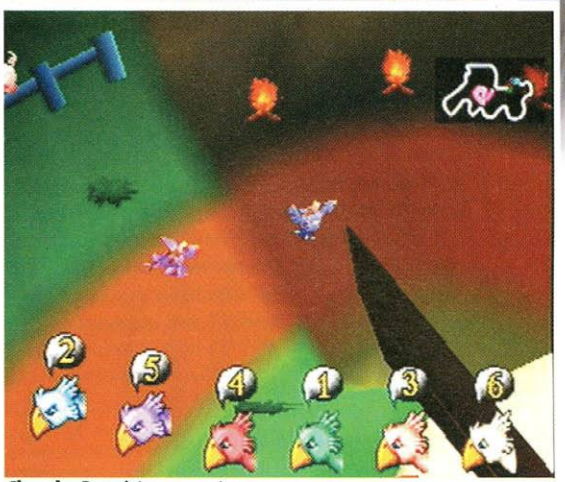


Zwischenspänne werden mit Multiple Choice-Fragen aufgelockert



Ungewöhnliche Gegner warten auf den Spieler, bspw. eine Hundehütte

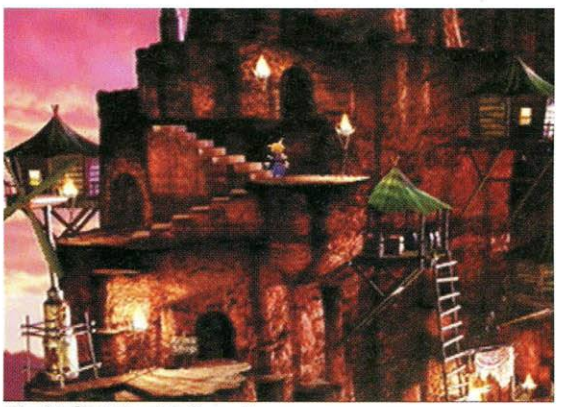

Bei der Motorrad-Zwischensequenz gilt es, den Transporter mit der Party zu beschützen



Chocobo Race ist angesagt



Auch ein Strategiezwischenspiel ist eingebaut


Dies ist die Heimatstadt von Nummer 13

Er läßt sich als Kämpfer von der Widerstandsgruppe Avalanche anwerben, um in der Hauptstadt seines Planeten einen Reaktor hochzujagen, der die Stromversorgung mit Hilfe von Mako-Energie garantiert. Mako ist die Energie, die jeder Planet in sich trägt, die er braucht, um zu überleben, und die aus den Seelen von verstorbenen Bewohnern gewonnen wird. Der mörderische Raubbau mit dieser Energie hat den Heimatplaneten bis an den Rand des Untergangs gebracht, doch das kann oder will der mächtige Shinra-Konzern nicht realisieren. Einzig die Avalanche stemmt sich gegen diese Entwicklung, indem sie alles plattmacht, was irgendwie mit Mako-Energie betrieben wird. Der anfänglich nur nach Knete lechzende Cloud läßt sich von der Sache überzeugen und steigt zum strahlenden, aber auch viel gejagten Anführer der Widerstandsgruppe auf. Die einzelnen Schritte der Storyentwicklung jetzt zu erklären, würde den Rahmen sprengen. Am Ende jedoch heißt es, den obermiesen, künstlich hergestellten Sephirot zu besiegen, der eine, von dem Shinra-Wissenschaftler Hojo entwickelte Lebensform einsetzen will, die den Planeten mittels der Supermagie Meteo vernichten will.

Lecker Grafik

Jeder, der sich Final Fantasy VII zulegt, sollte vorher nochmal in die Drogerie gehen und sich ein paar Sabberservietten besorgen. Denn beim ersten Mal haut Euch die Optik garantiert aus den Socken. Alle Hintergründe, sehen wir einmal von der Oberwelt und den Kampfsequenzen ab, wurden komplett gerendert und vorberechnet. Deshalb sieht es einfach obergenial aus, wenn man mit seiner Heldencrew durch Bahnhöfe, Städte oder Dungeons schlappt. Besonders drastisch wird einem diese enorme Qualität aber bewußt, nachdem man erstmals den fließenden Übergang von Zwischensequenz zum direkten Spiel miterleben durfte. Neuerungen im eigentlichen Gameplay sind der Limit Breaker und Materias. Ersterer ermöglicht es einer Spielfigur, nachdem er einiges Einstecken mußte, ein Supermove abzulassen, der beim Opfer besonders großen Schaden anrichtet.



Die äußerst attraktive Eisgöttin friert die Gegner ein

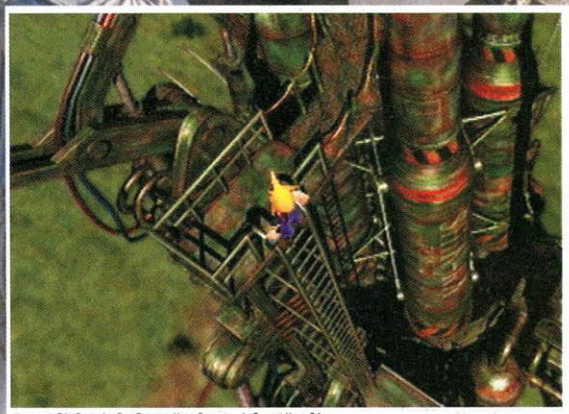

Als Shinra-Soldat verkleidet besteigt Ihr das Schiff



Lange steht der Gegner nicht mehr



Der Sleep-Spell einer Kampfraupe


Der Blickwinkel verändert sich ständig

Die Materias ersetzen die Espers aus dem sechsten Teil (FFIII auf dem amerikanischen SNES). Anders als beim Vorgänger kann man diese Steine in Waffen einsetzen, die je nach Stärke der Klinge verschieden viele und unterschiedlich kombinierte Steckplätze für die Edelsteine bieten. Man kann beispielsweise zwei Materias in einem Doppelsteckplatz kombinieren, wo diese als Kombination unterschiedlichste Auswirkungen haben können. Die Steine bestimmen über die Zaubersprüche, die der Figur zur Verfügung stehen. Anders als beim SNES ist ein Zauberspruch allerdings verschwunden, sobald man den Stein aus der Waffe nimmt. Die Steine können durch gehäuften Einsatz an Magieerfahrung gewinnen, wodurch die Zaubersprüche in höhere Level steigen können.

Lecker Spiel

Final Fantasy ist, wie nicht anders zu erwarten war, ein Meilenstein in der Softwaregeschichte. Obwohl wir in der letzten Ausgabe vollmundig einen Test angekündigt hatten, haben wir uns für ein letztes Preview entschieden, da die deutsche Version sich in einigen Punkten unterscheiden wird (veränderte Menüführung, abgeänderte Hintergrundstory, etc.). Nichtsdestotrotz kann schon jetzt bekanntgegeben werden, daß es sich bei FFVII um das eindeutig beste Rollenspiel aller Zeiten handeln wird. Dies liegt nicht zuletzt daran, daß man die gewöhnliche RPG-Ebene verlassen und zahlreiche Zwischengames eingebaut hat. FFVII fällt vor allen Dingen durch seinen unglaublich dichten Handlungsfaden auf, der den Helden nicht oft in unzählige Schlachten schickt, sondern versucht, mittelsw geschicktes Verteilen der Puzzles und Standorte, den Spieler durch Handlung bei Laune zu halten. Die bei Rollenspielen mittlerweile übliche Zeremonie des gezielten Gegnersuchens fällt bei diesem Meisterwerk weg, da man immer ausreichend Erfahrung und Geld besitzt. So kommt die Handlung eigentlich nie zum Stehen, was FFVII ein noch größeres Motivationspotential verleiht. Das Game ist seit dem 7. September in amerikanischer Version zu haben; bei uns in Deutschland wird es Anfang November erscheinen. Ich für meinen Teil, kann den Tag der Veröffentlichung kaum noch erwarten.


Tifa greift sich das rettende Seil zum Zeppelin


Weapon ist aus dem Inneren des Planeten emporgestiegen


Das erinnert uns an den Vorspann zu Tekken



Dieser Drache haut bärig rein, kostet aber auch irre viel Magie-Punkte


Mit dieser Kanone schießt Shinra auf Weapon

in:former
Genre .....RPG
Spieler 1
Hersteller .....SCEE
Entwickler .....Square
Testmuster .....SCEE
Release .....November

Andreas Binzenhöfer

Test Drive 4

Bei dem Namen Test Drive muß ich sofort unweigerlich an meine Amiga-Zeit zurückdenken. Damals erhielt ich dank des ersten Teils der Serie meine ersten Fahrstunden.



Ein Unfall mit der Polizei



Die Perspektive läßt sich mehrstufig verstellen


Die Gegner sind alles andere als freundlich


Einige Straßen bestehen aus Kopfsteinpflaster


Wie auf richtigen Landstraßen geht es heftig bergauf und bergab


Dieser Tunnel ist nur einer von vielen grafisch verschiedenen Tunnels


Eine Strecke im Schnee fehlt natürlich auch nicht

Eine gelungene Inboardperspektive, realistische Schaltvorgänge und Überholmanöver, die kaum spektakulärer hätten sein können. Heute, etliche Jahre später, sitze ich also vor einer spielbaren Version des vierten Teils und habe mittlerweile meinen Führerschein und etwas höhere Ansprüche. Mit einem Dodge Viper fliege ich über den Asphalt und bin sofort verliebt. Das Spielprinzip ist simpel wie eh und je. Die (später einmal) sechs Strecken sind in je vier Abschnitte unterteilt, die es innerhalb eines gewissen Zeitlimits zu erreichen gilt, um so ein neues Zeitpolster bis zum nächsten Abschnittsende zu erhalten. Die Endversion soll dabei interessante Lokalitäten wie San Francisco, die italienischen Alpen oder Washington D.C. beinhalten. Doch das faszinierendste an Test Drive war schon immer der extrem beeindruckende Fuhrpark. Insgesamt 17 gerenderte Wagen sollen bis zum Release Date fertiggestellt werden. Darunter befinden sich moderne PS-Giganten wie etwa der 98er Jaguar XJ220, der 98er Dodge Viper und die 98er Chevrolet Corvette. Denen gegenüber werden berühmte Kult-Sportwagen stehen wie die 67er Shelly Cobra und der legendäre Lambourghini Countach.

Erste Testfahrt

Obgleich bisher nur eine einzige Strecke spielbar ist, macht es schon jetzt immer wieder Spaß, diese von Start bis Ziel durchzufahren. Das liegt sicherlich daran, daß es sich bei Test Drive nicht etwa um Rundkurse handelt, sondern vielmehr um ewig lange Landstraßenabschnitte. Für die aktuelle Strecke benötigt man knappe fünf Minuten und hat dabei kein einziges Mal das Gefühl, daß sich ein Streckenabschnitt wiederholt. Die eigentliche Aufmachung wird mittels schneller, flüssiger Grafik realisiert, die in Verbindung mit dem Gameplay allerdings eher an Need for Speed für die PSX als an Test Drive für den Amiga erinnert, was allerdings nicht unbedingt als Nachteil zu verzeichnen ist. Die fertige Version soll außerdem noch verschiedene Spiel-Modi bieten, geplant sind bisher Einzelrennen, Weltmeisterschaft und ein Mehr-Spieler-Turnier. Wir können also alle auf den Test in einer der nächsten Ausgaben gespannt sein.



Bei einem Drift lassen die Reifen ordentlich Gummi auf der Straße


Die Polizei, Dein Freund und Helfer!

in:former

Genre	Rennspiel
Spieler	1
Hersteller	Electronic Arts
Entwickler	Accolade
Testmuster	Electronic Arts
Release	K.A.



Von führenden Aliens empfohlen.

ORDER IN TIME

VIDEO & PC GAMES

Alle Sendungen versandfrei!

PLAYSTATION

Playstation	295.00
Actua Soccer Gold Edition	100.00
adidas Power Soccer Team	105.00
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
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
Formel 1	115.00
Int. Superstar Soccer Pro	100.00
Kings Field	90.00
Legacy of Kain	95.00
Legacy of Kain Hintbook	30.00
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
Overblood	95.00
Pandemonium	95.00
Player Manager	95.00
Porsche Challange	90.00
Rage Racer dt	105.00
Rebel Assault 2	100.00
Resident Evil	100.00
Resident Evil Hintbook	30.00
Sim City 2000	95.00
Soul Blade	105.00
Soviet Strike	95.00
Speedster	95.00
Star Galdiator us	50.00
Star Gladiator Hintbook	30.00
Suikoden	105.00
Super Pang Collection	105.00
Syndicate Wars	100.00
Tenka	100.00
Tekken 2	115.00
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
Twisted Metal 2	95.00
Vandel Hearts kpl. dt	105.00
wipEout 2097	105.00
Wing Commander IV	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 760	90.00
Memory Card 360	80.00
Farbiges Original Memory Card	40.00

Neuheiten

Ace Combat II us	120.00
Bleifuß 2	85.00
Colony Wars	95.00
Dynasty Warriors us	130.00
Fantastic Four	90.00
Fatal Fury	90.00
Fighting Force ab Okt.	100.00
Ghost in the Shell us	130.00
Hard Boiled	90.00
Hercules Adventure	100.00
Hercules	100.00
Jurassic Park: Lost World	90.00
King of Fighters 96 jap	140.00
Nameco Museum 4	90.00
Mass Destruction	90.00
Moto Racer	90.00
NHL Breakaway	98.00
Ogre Battle us	140.00
Overboard	95.00
RayStorm	90.00
Ray Tracer	90.00
Rally Cross	90.00
Resident Evil Directors Cut	90.00
Street Fighter X+ jap	150.00
Time Crisis jap	160.00
V-Rally	95.00
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
PGA 96	50.00
Pro Pinball	50.00
Rayman	50.00
Ridge Racer	50.00
Ridge Racer Revolution	50.00
Road Rash	50.00
Tekken	50.00
wipEout	50.00
Worms	50.00

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
Goemon	145.00
Golden Eye	135.00
Int. Superstar Soccer 64	145.00
Lylat Wars	140.00
Multi Race Champion	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
Wave Race	100.00
Wayne Gretzky's 3D Hockey	140.00

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
Dragonforce	100.00
Exhumed	95.00
FIFA 97	60.00
Fighters Megamix	100.00
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
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
WWF In Your House	65.00

Neuheiten

Bust A Move 3	90.00
Discworld 2	105.00
Darklight Conflict	100.00
Dragon Force	100.00
Elevator Action jap	110.00
Fighting Force	90.00
Formula Karts	95.00
Independence Day	95.00
Jurassic Park: Lost World	90.00
King of Spirits jap	100.00
Last Bronx jap	110.00
Marvel Super Heroes jap	110.00
Marvel Super Heroes	90.00
Mass Destruction	95.00
NBA Action '98	90.00
Panzer Dragoon RPG	105.00
Resident Evil-DASH	100.00
Saturn Bombermann	95.00
Shining Of The Holy Ark	95.00
Sonic jam	95.00
Swagman	100.00
Thunder Force IV Ltd. jap	130.00
Torico	95.00
Worldwide Soccer '98	90.00
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
NBA Action dt	60.00
NHL 97	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 Importspiele	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

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
Terranigma	80.00

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
Dominion	85.00
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-COM 3 Apocalypse	80.00
X-Wing VS Fighter	85.00

****** Täglich Neuheiten ******

WarCraft II SAT/PSX ab 29.08. 90.00





MEGA STORE
Die Spielmaschine in der Stuttgarter City auf über 300 m² Ladenfläche.

Telefon 0711 · 22 29 10-30/50

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

Lieferbedingungen: + 3,- DM Nachnahme, Spiele werden im 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.

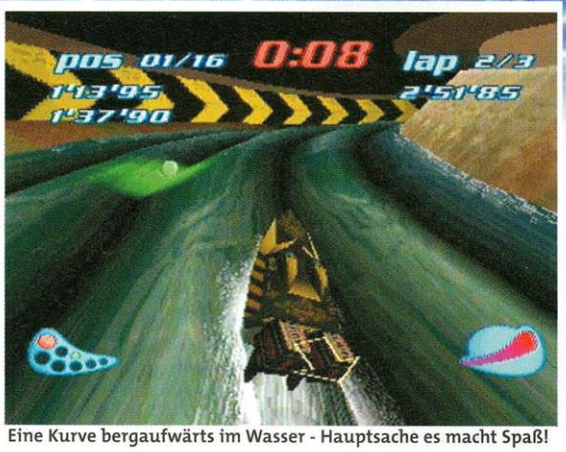
VERSAND
Mo – Fr: 10.00 - 18.00
Samstag: 10.00 - 14.00

GROßHANDEL nur für Händler!!
Telefon 0711 · 22 29 10 - 10
0711 · 22 29 10 - 20
Telefax 0711 · 22 29 10 - 90

Andreas Binzenhöfer

Rapid Racer

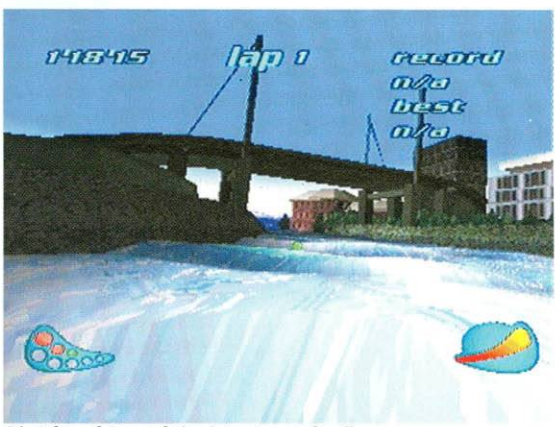
In Deutschland wird der Rennsport in allen seinen Variationen immer populärer, eine Tatsache, die selbstverständlich auch der Videospielszene nicht entgangen ist. Beinahe jede Rennsportart ist mittlerweile mit mehreren Spielen auf dem Konsolenmarkt vertreten, was unweigerlich dazu führt, daß sich die Entwickler in immer exotischere Gebiete vorwagen.



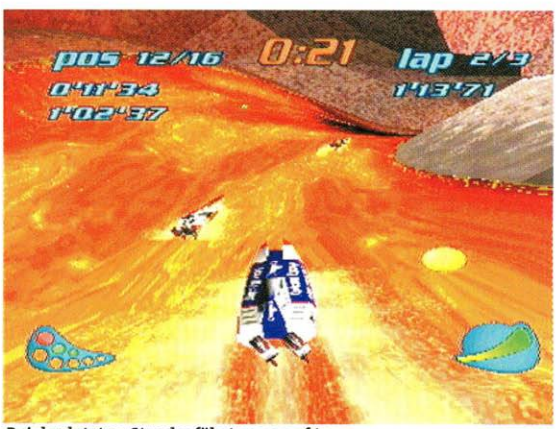
Eine Kurve bergaufwärts im Wasser - Hauptsache es macht Spaß!



Das Kästchen links unten zeigt den Stand der Turbos an



Die Inboard-Perspektive ist extrem schnell



Bei der letzten Strecke fährt man auf Lava

Rapid Racer







Sony stellt sich nun der schweren Aufgabe, ein Motorboot-Spiel für die PlayStation zu programmieren. Besonders problematisch ist dabei die Realisierung der Wasseroberfläche bzw. der Wellen. Um diese Aufgabe so gut wie möglich zu bewältigen, setzte SCEE ihr volles Vertrauen in das Programmierer-Team i2, das sich teilweise schon für den Erfolg von Total NBA '96 verantwortlich zeichnete. Bis zum Release Date im Oktober wird man dort sage und schreibe ganze zwölf Monate mit der Entwicklung der Wassereffekte verbracht haben und stolz mit Hi-Res und 60 (NTSC) bzw. 50 (Pal) fps prahlen können. Anfangs werden drei mittels Gouraud Shading erzeugte Powerboote zur Verfügung stehen, wobei sich der Fuhrpark nach und nach um fünf Boote erweitern läßt. Eventuell wird die Endversion sogar noch zwei versteckte Maschinen beinhalten. Um jeden Geschmack abzudecken, unterscheiden sich die Renngefährte in mehreren Eigenschaften wie der Höchstgeschwindigkeit, den Beschleunigungswerten, dem Handling und vor allem dem Tiefgang.

It's Racing Time

Bevor man sich ins eigentliche Renngeschehen stürzt, wird man sich im Time Trial mit den Strecken und vor allem mit der trägen Steuerung der Schiffe vertraut machen müssen. Danach geht's dann aber endlich so richtig zur Sache. Anfangs sind drei der insgesamt sechs extrem langen Strecken anwählbar; hat man sich erst einmal alle Kurse erspielt, werden diese zunächst bei Nacht befahrbar, und gewinnt man auch hier die Strecken, erhält man letztlich sämtliche Strecken in gespiegelter Version. Sollte man auch noch diese bezwingen, wird man mit einer spektakulären Bonus-Strecke belohnt. Die Kurse an sich sind recht aufwendig gestaltet: von Engpässen bis hin zu kleineren Sprungeinlagen wird eigentlich alles geboten. Leicht unrealistisch, aber dennoch sehr spaßig sind die Bergauf-Bergab-Passagen. Auch die Hintergründe sowie die Details am Streckenrand



Eine etwas unrealistische Bergab-Passage



Freiheit pur



Die Strecken sind auch bei Nacht befahrbar



Die Lava-Strecke ist ein einziger grafischer Leckerbissen



Die Strecken führen häufig durch Tunnels



Der Pfeil zeigt die Verfolger an



Mit der Badewanne durch die Wellen, der Porsche Cheat macht's möglich



Die Bootsauswahl



Die Streckenauswahl

sind nahezu umwerfend: von überhängenden Felsbrocken bis hin zu verwinkelten Tunneln gibt es nichts, was es nicht geben würde. Die Boote an sich sind nicht nur mit ihren verschiedenen Eigenschaften, sondern auch noch mit einem leicht komplizierten Turbosystem ausgestattet. Überall auf der Wasseroberfläche liegen bunte Bojen verstreut, wobei grüne Bojen für einen ordentlichen Turbo stehen, rote hingegen einen der drei Turboplätze sperren und nur mit grünen wieder entsorgt werden können und gelbe, die permanent einen Turboplatz in Anspruch nehmen.

First Impression

Der erste Eindruck ist überwältigend. Die Grafik rast wunderschön am Boot vorbei, und vor allem die Inboardperspektive ist ein reines Grafik-Spektakel. Nach einem kurzen Blick auf die (bewegte) Wasseroberfläche nimmt man i2 die zwölf Monate Bearbeitungszeit ohne jeden Zweifel sofort ab. Die Steuerung ist, wie man es von einem Schiff auch nicht anders erwartet, recht träge und bedarf einiger Übung. In der finalen Version wird sich laut SCEE ein Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus befinden, der in unserer aktuellen Preview-Version leider noch nicht enthalten war. Das Fahrgefühl im Ein-Spieler-Modus war aber jetzt schon recht überzeugend, auch wenn die Strecken nicht unbedingt als realistisch einzustufen sind. Alles in allem scheint Rapid Racer ein leicht futuristisches Rennboot-Spiel zu werden, das man unter Umständen als wipEout auf Wasser bezeichnen könnte. Wenn der Zwei-Spieler-Modus nur die Hälfte von dem hält, was Sony so alles verspricht, steckt in diesem ein klarer Hit. Freuen wir uns also auf den gnadenlosen Test in einer der nächsten Ausgaben.

in:former

Genre .....Rennspiel
Spieler 1
Hersteller .....Sony

Entwickler i2
Testmuster .....Sony
Release .....Oktober

Julian Ossent

Broken Sword 2

Nach dem riesigen Erfolg des Grafik-Adventures Broken Sword, in Deutschland unter dem Namen Baphomet´s Fluch bekannt geworden, beschloß die Programmierfirma Revolution, einen zweiten Teil anzuhängen.


Das Dialogsystem wurde aus Teil Eins übernommen


Die Grafiken sind noch wesentlich detaillierter und besser animiert als vorher

Und voilà, George Stobbart ist bald soweit, erneut einem düsteren Kult auf die Schliche zu kommen, wieder mit Unterstützung seiner hübschen Freundin Nico Collard. Doch kurz eine Zusammenfassung der Hintergrundstory: Während einer Reportage stößt Nico auf die Spur eines Drogenbarons, der versucht, mit Hilfe alter Artefakte einen Maya-Priester zu beschwören, der ihm die Macht über die Welt verschaffen soll. Leider wird die hübsche Französin bei ihren Recherchen ertappt und von dem Bösewicht entführt, während George getötet werden soll. Doch ihm gelingt die Flucht, und er macht sich auf, seine Freundin zu suchen und die Welt ein zweites Mal vor dem sicheren Untergang zu bewahren. Die Reise unserer beiden Protagonisten führt sie dabei erneut rund um die Welt, von Paris bis in den Dschungel des Amazonas muß das Duo Geheimnisse lüften, um schließlich das drohende Weltende doch noch abzuwenden. Neu bei Broken Sword 2 ist, daß man während des gesamten Spiels öfter die Figur wechselt, so werden bestimmte Passagen mit George, andere mit Nico gelöst. Besonderer Wert wurde wieder auf die Interaktion mit anderen Personen gelegt, über 70 Menschen wollen befragt und ausgehorcht werden, knapp hundert Lokalitäten an fünf Schauplätzen quer über den Globus warten auf eine gründliche Durchforschung. Das gewohnte Dialogsystem wurde beibehalten, ein Klick auf das Gesprächsthema, und das Gegenüber


Die virtuellen Kameraeinstellungen verzerren perspektivisch immer richtig


Monkey Island läßt grüßen: Hier benutzen wir Handschellen, um uns abzuseilen

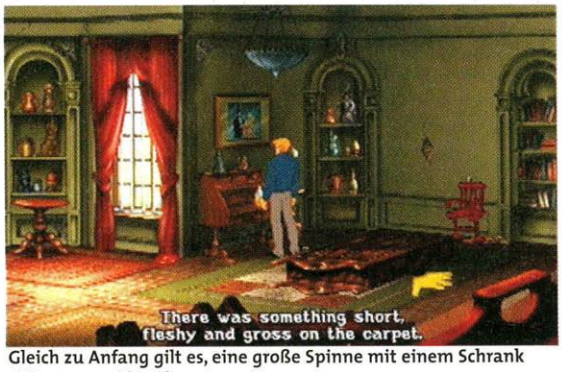

Sobald der Zeiger auf eine benutzbare Stelle kommt, ändert sich seine Form und Bewegungsart


Hin und wieder bekommt man wunderschön animierte Zwischensequenzen zu sehen

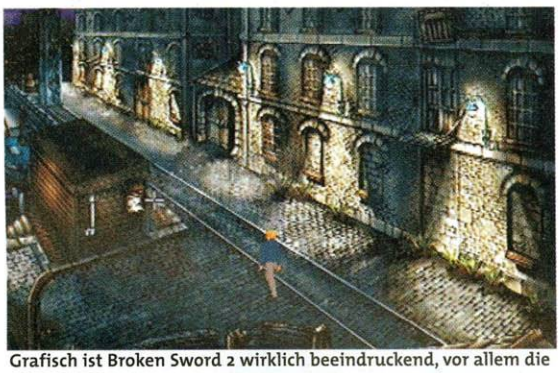


Altbekannte Plätze mit altbekannten Personen rufen eine Art Déjà-vu hervor


Mit diesem Hund des Pförtners sollte man sich nicht auf Diskussionen einlassen



Gleich zu Anfang gilt es, eine große Spinne mit einem Schrank ekligst zu zerklatschen


Grafisch ist Broken Sword 2 wirklich beeindruckend, vor allem die tollen Hintergrundbilder können voll überzeugen

beginnt aus dem Nähkästchen zu plaudern. Auch die Steuerung wurde 1:1 vom Vorgänger übernommen, warum auch etwas Bewährtes eventuell verschlimmbessern?

Sequel mit Erfolgsgarantie?

Grafisch - man mag es kaum glauben - sieht Broken Sword 2 noch besser aus als sein schon wirklich herausragender Vorgänger. Mehr Bewegungen im Hintergrund und noch mehr animierte Zwischenszenen bringen den Zeichentrickcharakter der Hauptdarsteller noch klarer rüber als beim ersten Teil. Die Figuren sind besser animiert und mit Licht-/Schatteneffekten versehen worden, um sie noch realistischer wirken zu lassen. Auch an den Rätseln wurde gefeilt, unlogisches Herumprobieren ist mittlerweile wohl gänzlich ein Fremdwort geworden. Bei der Bedienerfreundlichkeit hat sich Revolution ebenfalls branchenweisend verhalten und sich an der Kritik der Spieler orientiert. Mußte man bei Baphomet's Fluch immer warten, bis George Stobbart den Raum verlassen hatte, um zum nächsten Bild zu gelangen, genügt nun ein Doppelklick, und unser Protagonist ist schwupps an seiner neuen Wirkungsstätte. Die Hintergrundstory klingt auch vielversprechend, durch die zahlreichen Zeichentrickeinlagen, in denen der Plot der Geschichte ohne Interaktionsmöglichkeit weitererzählt wird, hat man wirklich den Eindruck, in einem Comic von Disney-Niveau mitzuspielen. Näheres können wir Euch zwar erst in einer der nächsten Ausgaben in einem gewohnt ausführlichen Test sagen, aber seid Euch sicher: Hier ist ein Pflichtkauf im Anrollen, der nicht nur für Adventure-Fans ein echter Leckerbissen zu sein scheint.



Auf Wunsch lassen sich die Dialoge auch noch schriftlich einblenden

in:former

Genre .....Adcventure
Spieler 1
Hersteller .....SCEE

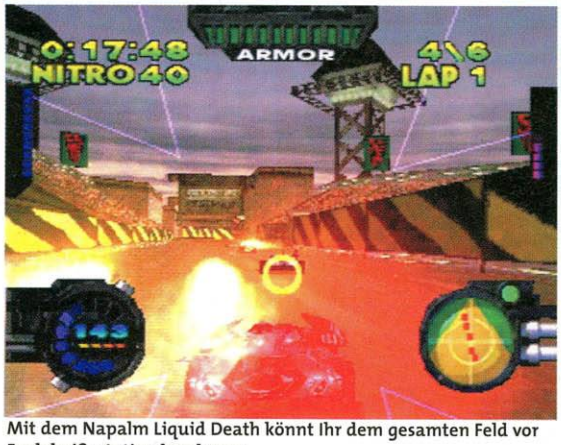
Entwickler .....Revolution
Testmuster .....SCEE
Release .....Dezember

R

Götz Schmiedehausen

Red Asphalt

Einer der innovativsten und spannendsten SNES-Titel war Rock'n'Roll Racing von Interplay, das sich in Deutschland einer großen Fangemeinde erfreute.



Mit dem Napalm Liquid Death könnt Ihr dem gesamten Feld vor Euch heiße Action bescheren



Die kleinen, aber soliden Minivans haben gegen die Hoover-Fahrzeuge keine Chance


Ein zeichnerischer Entwurf von Hiroki, einem indianisch anmutenden Rennfahrer

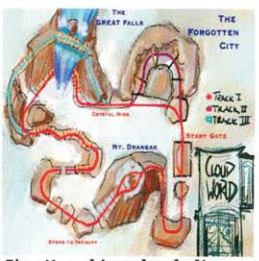


Auf der Höllenwelt wacht der Hausherr selbst über den unfairen Rennverlauf


Dieser schöne Mann ist ein gnadenloser Killer namens Bonehead



Am Start stehen die verschiedensten Vehikel



Eine Kursskizze durch die Minen. Wie man sehen kann, gibt's kleine Alternativrouten, um sich vom Feld abzusetzen

Aus der isometrischen Draufsicht fuhr man gnadenlose Rennen und versuchte, sich gegenseitig mit Waffengewalt außer Gefecht zu setzen. Als auf der E3 in Los Angeles 1995 eine Fortsetzung für PlayStation angekündigt wurde, war das allgemeine Interesse aufgrund des Namens groß. Erst jetzt jedoch gibt's wieder ein Lebenszeichen von diesem fast vergessenen Titel, dessen Name nun Red Asphalt ist.

Die Idee blieb, bloß die Umsetzung hat sich entscheidend geändert. Fünf verschiedene Himmelskörper, darunter geradezu höllisch anmutende Feuerwelten, eine Unterwasserwelt vom Planeten Tranzine oder die Minen mit gefürchteten Nadelöhrkurven, die auf dem Meteorplanet Varkon 7 zu finden sind, wurden für die interplanetarische Rennsaison ausgewählt. Insgesamt 24 Läufe auf ebensovielen verschiedenen Rennstrecken bilden einen Grand Prix, der seinen Abschluß in der Arena of Death findet. Die Fahrzeuge sind wie bei Rock'n'Roll Racing futuristische Höllengefährte, die anfangs noch mit wenig Waffen, PS-Power und Panzerung bestückt sind. Jedoch kann man vom errungenen Preisgeld Tuningmaterial kaufen oder gleich ein neues Auto erwerben. Am Start stehen sechs Fahrer, wobei man allerdings immer wieder auf neue und höchst seltsame Gestalten trifft. Denn jede Welt, ja teilweise sogar jeder Kurs hat seinen Lokalmatador.

Gut Ding will Weile haben

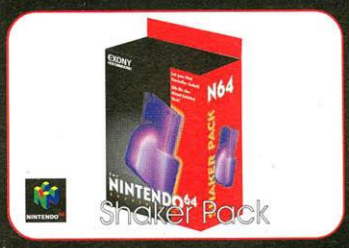
Angesichts der ersten bewegten Bilder von Red Asphalt kann man die Programmierer nur beglückwünschen, daß sie damals keinen Schnellschuß produziert haben. Der Name Rock'n'Roll Racing hat als Zugpferd mittlerweile ausgedient, doch das war Interplay egal. Rasend schnelle 3D-Grafiken im Split Screen-Modus oder fantastische Lightning-Effekte bei Feuergefechten in Höhlensystemen bedürfen zur Programmierung massig Erfahrungswerte. Dazu kommen fast zwanzig Minuten Renderfilm, die die Geschichte jedes Fahrers erzählen. Wir bringen Euch im nächsten Heft einen großen Bericht mit viel Hintergrundmaterial über die Produktion und erste Fahreindrücke von Red Asphalt.

in:former

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

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

R









PlayStation MANGA G-SHOCK

PC CD-ROM NINTENDO64 PlayStation merchandise

ACME the game company

http://www.acme.netcologne.de

0221 – 240 88 00

NINTENDO64

NINTENDO 64	299,-
Controller64 (bunt)	59,90
Lenkrad64(Mad Catz)	159,90
Controller Pak (bunt)	29,90
RGB-Kabel !!!!	**39,90**
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	**149,90**
Star Wars	139,90
Turok	139,90
Wayne Gretzky Hockey	**149,90**
Wave Race 64	99,90



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.

Merchandise

Hint-Books	
Final Fantasy VII	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
PlayStation Cap	29,95
Final Fantasy VII T-Shirt	**49,95**

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
Abe's Odyssee	99,90
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	**109,90**
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**

PlayStation

Magic the Gathering	89,90
Marvel Super Heroes (us)	**129,90**
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
Rapid Racer	**89,90**
Ray Storm	**84,90**
Ray Tracers	**84,90**
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 (Link-fähig)	**99,90**
Wild Arms (us)	119,90
Wing Commander IV	99,90
Xevius 3D/G	**89,90**

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

Alundra (Action-RPG)	99,90
Arc the Lad Monster & Casino Game	
Arkanoid Returns	99,90
Resident Evil D.C	**119,90**
Boundary Gate (Adventure)	**119,90**
Breath of Fire III (RPG)	**119,90**
Coolboarders 2	119,90
Dracula X (Castlevania)	119,90
Feda2 (RPG)	119,90
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**
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**

...weitere Titel am Lager !!!

MANGA

Akira 39,90	Doomed Megap...29,90	Lily C.A.T. 39,90
Appleesed 39,90	Ghost in the Shell...39,90	M.D.Geist 39,90
Armitage III 39,90	Green Legend Ran49,90	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	
Devil Hunter Yohko...49,90		

Finanzierung

Die Spielspaß-Finanzierung
PlayStation mit 4 Spielen.....ab 24,00
Nintendo64 mit 2 Spielen.....ab 24,00
...einnfach anrufen

Infos & Preislisten auch per Fax oder frankierten Rückumschlag!

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...

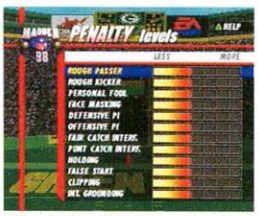
- **Softwarepräsentation**
  - **auf 2 Großbild-Leinwänden**
  - **mit GlasTron-3D-Visier**
  - **auf Demo-Displays**
- **Internet-Terminals**

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.

Holger Gößmann

Madden NFL 98

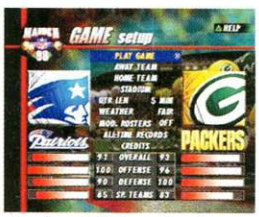
In vielen Bereichen des Sport-Sektors hat Electronic Arts seinen einst sicher geglaubten Platz auf dem Thron an andere Firmen, vor allem Konami, abtreten müssen. Doch ein Game hält wie kein zweites die Fahne des einst führenden Sportsgame-Herstellers der 16 Bit-Geräte hoch. Die Rede ist von John Madden NFL Football.



Die Härte jeder Strafe ist individuell einstellbar



Der umfangreiche Optionsscreen

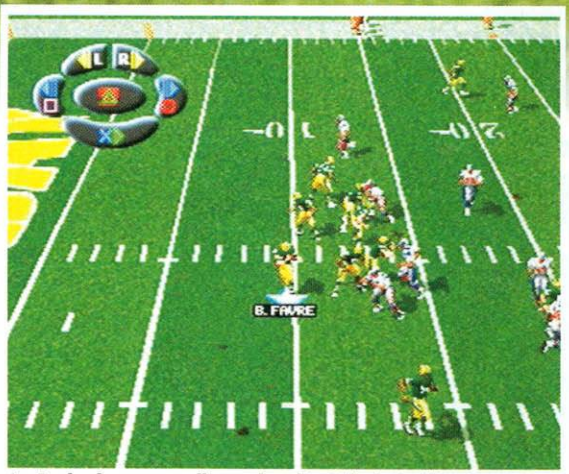


Vor dem Spiel werden die Mannschaften in ihren Werten verglichen



Aus dem amerikanischen TV bekannt: die Schlüssel zum Sieg


Acht Kameraperspektiven stehen zur Auswahl



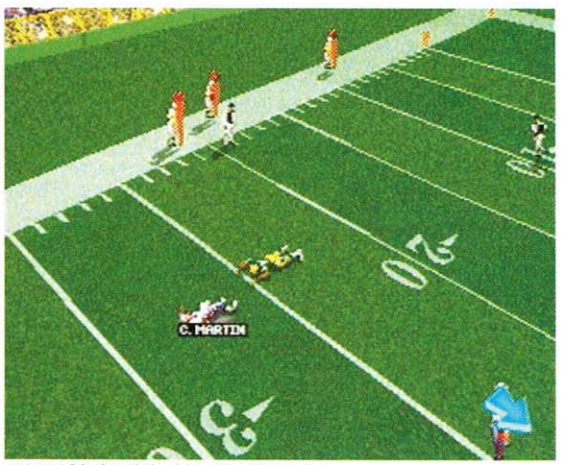
Im Replay kann man alles nochmal in Ruhe betrachten



Der Kick-Return der Green Bay Packers wird in Kürze unsanft gestoppt werden


Der Ladebildschirm stellt eine Szene aus dem pompösen Intro dar

Da Football ein Spiel für kältere Jahreszeiten ist, erscheint die neueste Football-Simulation um den einstigen Starcoach der Oakland Raiders pünktlich zum Saisonauftakt. Sofort nach dem Einschalten fällt der verbesserte Vorspann ins Auge, in dem der Starquarterback und MVP (Most Valuable Player = wertvollster Spieler) der letzten Saison, Brett Favre, von den Super Bowl-Champions Green Bay Packers im Mittelpunkt steht. Natürlich wurden die aktuellen Trades in das Game integriert und die Grafik up to date gebracht. Neu sind auch die Manageroptionen, in denen man beispielsweise eine komplette Draftrunde absolvieren kann, bei der sogenannte Free-Agents in das eigene Team geholt werden können, wobei man aber auf die Obergrenze der bezahlbaren Gehälter acht geben muß. Des ssweiteren wurden die Spielzüge verfeinert und grafische Schmanckerl eingefügt. So baut z.B. der Rasen innerhalb einer Partie immer weiter ab, und die Löcher im Grün, die bei besonders heftigen Tackles entstehen, bleiben über das gesamte Game erhalten. Dabei hat Electonic Arts nicht vergessen, was Madden so bekannt und beliebt gemacht hat, nämlich die Spielbarkeit und Optionsvielfalt.



Stopped behind the line of scrimmage

It's Football-Time

Mit diesem Produkt, soviel ist sicher, festigt EA seine Spitzenposition im Footballbereich der PlayStation. Das 98er Update ist, wie erwartet, eine konsequente Weiterführung des Madden-Themas und eine Erweiterung des 97er Vorgängers. An der Steuerung und Spielmechanik wurde dabei glücklicherweise nicht herumgewerkelt, denn die ist das Aushängeschild der Vorgänger gewesen. Aus acht verschiedenen Kameraperspektiven und mit sage und schreibe 115 Teams (natürlich mit Originalnamen) kann man sich das Geschehen zu Gemüte führen und dabei die gewohnt bissigen Kommentare des Ex-Coaches genießen. Die Super-Bowl XXXII wird Ende Januar in San Diego ausgespielt. Wer nicht so lange auf einen Champion warten will, sollte auf jeden Fall mal ein Auge auf Madden 98 werfen. Denn dank hervorragender Spielmechanik und NFL-Lizenz kommt im September garantiert ein Hit auf uns zu.

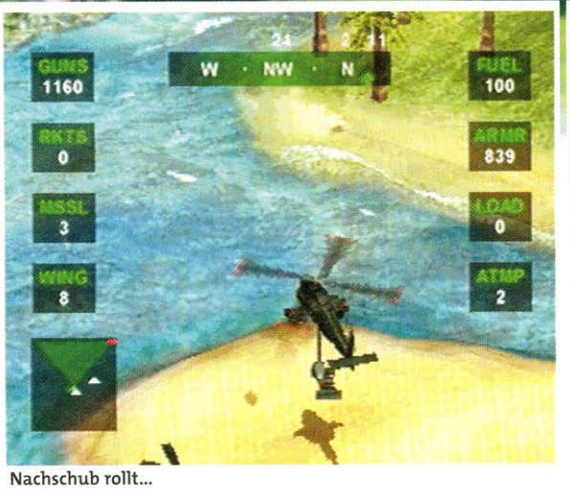
in:former

Genre .....Sportspiel
Spieler 1-8
Hersteller .....Electronic Arts

Entwickler .....Electronic Arts
Testmuster .....Electronic Arts
Release .....September

Nuclear Strike

Electronic Arts bleibt der militaristischen Schiene treu. Mit markigen Sprüchen wie „Wer Dir einreden will, daß die nukleare Bedrohung vorbei ist, muß entweder ein Idiot oder Dein Feind sein, oder beides!" (freie, subjektive Interpretation des Autors) soll das Zielpublikum auf die bevorstehende Materialschlacht heiß gemacht werden.



Nachschub rollt...



Die Explosionen sind verbessert worden

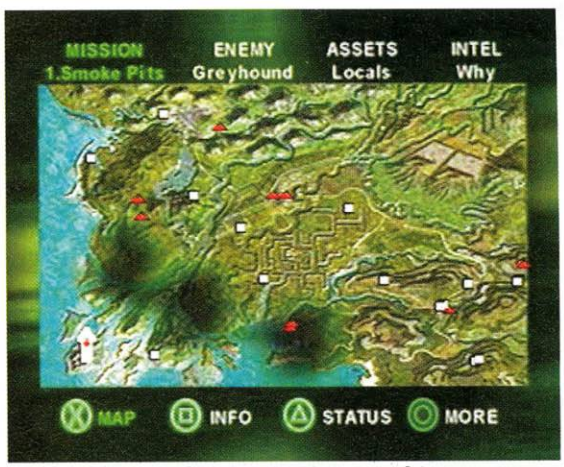


Die ersten Ziele liegen inmitten einer Siedlung

Was soll schon schiefgehen?

Wenn sich ein Produkt gut verkauft hat, warum sollte man dann einen Nachfolger so modifizieren, daß sein Ursprung nicht mehr erkennbar ist? Eben! Electronic Arts hat sich, soweit das in der vorliegenden Preview-Fassung abzusehen ist, auf einige rein kosmetische Verbesserungen beschränkt. Das ruckelige Scrolling hat man deutlich weicher gemacht, jedoch nicht gänzlich behoben. Der Untergrund wirkt insgesamt nicht mehr ganz so künstlich, und auch die Explosionen sind etwas spektakulärer geraten. Ansonsten bleibt alles beim alten, was gerade beim konsequent hohen Schwierigkeitsgrad schade ist. Warten wir einfach die nächste Ausgabe ab und hoffen, daß Electronic Arts in dieser Richtung noch etwas entschärft.

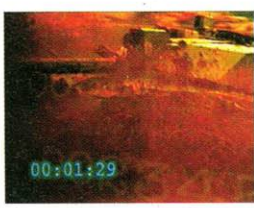
Man hat sich bei den unterschiedlichen Einsatzgebieten nicht auf das südliche Rußland beschränkt, sondern globale Schauplätze gewählt. Design und Optik erinnern stark an den direkten Vorgänger Soviet Strike. In den riesigen Einsatzgebieten müssen jeweils eine ganze Reihe von Missionen bewältigt werden. Die Zerstörung strategisch wichtiger feindlicher Einheiten oder die Rettung eigener Agenten stehen dabei im Mittelpunkt. Nur mit einem bis an die Zähne bewaffneten Apache-Hubschrauber tritt man gegen eine zahlenmäßig hoch überlegene Computerstreitmacht an und konzentriert sich auf seine „Primary Targets". Natürlich gehen irgendwann der Sprit und die Raketen aus, also sollte man gelegentlich ein Nachfüllpaket aufsammeln. Gleiches gilt für die eigene Panzerung, ohne rechtzeitige Reparatur entpuppt sich der Hubschrauber rasch als Metallsarg.



Die Karte ist Euer wichtigstes Orientierungswerkzeug





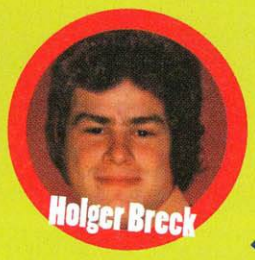



in:former

Genre .....Shoot'em Up
Spieler 1
Hersteller .....Electronic Arts

Entwickler .....Electronic Arts
Testmuster .....Electronic Arts
Release .....26. September

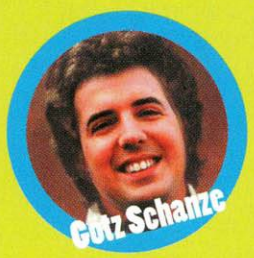
Max-Planck-Str. Der ganz normale 1



Die Höchberger Schlagerdilettanten NEU!

... mit Ihren unvergessenen Evergreens

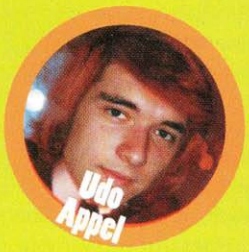
„Krich ich'n Wein?"
„Fiesta? Wohin Fah'ma?"
„Blau, blau, blau macht der Enzian"
„Ein bisschen Spast muß sein"
„Elvira es spannt ja"
„Schinken Kahn"
„Schön ist es ohne Geld zu sein!"
„Deine Uhren im Sand"
„Ein Brett im Kornfeld"
uvm...







SUPER! präsentiert vom trinkfesten Schlagervater Jan!







Diese Ausgabe stand eindeutig im Zeichen der Musik. Nachdem man die Auswirkungen von PaRappa the Rapper selbst beim Texteschreiben noch hören konnte („In the rain or in the snow, papas got the funky flow..."), beschlossen die beiden Partylöwen Binzi und Holger ihre Gehörgänge mit gutem deutschen Liedgut auszuspülen und fuhren zu diesem Zweck in die ortsansässige Disse Airport, um bei der berühmten Schlagerparty abzugrooven. Leider vergaßen sie nach sieben Stunden fröhlichem Schunkeln ihre zuvor an der Kasse abgegebenen Hirne wieder mitzunehmen und nölten den Rest der Redaktion mit Liedern von erschreckender Belanglosigkeit voll. Nach einem akuten Hörsturz staubte Layouter Kai seine alte Plattensammlung ab und scannte die Schlagerfuzis nebst unschuldigen Teammitgliedern zur Rache in ein Schlagerplakat, das Ihr hier bewundern könnt.

Reichen die Ohropaxvorräte dieser Welt aus, um die FUN GENERATION am Leben zu lassen? Kriegen Binzi und Holger ihr Hirn wieder? Wann hören die anderen endlich auf, endlos PaRappa the Rapper nachzuahmen?

Das alles erfahrt Ihr in der nächsten Folge von Nightmare on Max-Planck-Straße der 13., oder auch nicht.

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.

Tetrisphere



Im Puzzle Modus müssen die Steine abgebaut werden



Die Kugeln sind bis zu sechs Schichten dick

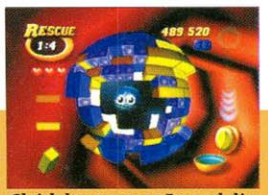
Seit Urzeiten gilt Tetris als das Denkspiel schlechthin und war nicht selten ein ausschlaggebendes Kaufargument für Nintendos Game-Boy. Es war also nur noch eine Frage der Zeit, bis der erste 64 Bit-3D-Tetris-Klon in unsere Redaktion flattern würde. Da ist er nun und löst bereits das übliche Tetris-Fieber aus. Das Spielbrett ist diesmal nichts anderes als eine mehrschichtige Kugel, die sich aus den üblichen Tetris-Teilen zusammensetzt. Diese Teile lassen sich nun auf der Oberfläche durch die Gegend schieben und können per Knopfdruck gesprengt werden. Soweit, so gut, das Fiese an der Sache ist nur: man kann nur (mindestens) zwei aneinanderliegende Steine ins Jenseits befördern, da man ansonsten eines seiner drei Leben verlieren würde. Ein knallhartes Zeitlimit sorgt dabei dafür, daß man nicht allzu sehr trödeln kann und ordentlich ins Schwitzen gerät. Die nötige Abwechslung wird durch verschiedene Spielmodi gewährleistet: Im Rescue-Modus geht es darum, einen Freund aus der oben beschriebenen Kugel zu befreien, indem man sich nach und nach von der Kruste bis hin zum Kugelinneren durcharbeitet. Hat man ein Loch geschaffen, das groß genug ist, kann ein Piepmatz aus dem Inneren der Kugel schlüpfen und wir in den nächsten Level fliehen. Im Hide and Seek löst man in verschiedenen Schwierigkeitsstufen diverse Aufgaben, wie etwa auf der Kugel liegende Steine in deren Inneres zu befördern oder in der Kugel nach versteckten Bildchen zu graben. Der Puzzle-Modus erinnert leicht an Kwirk. Mit einer begrenzten Anzahl von Moves und Sprengungen versucht man, ein vorgegebenes Muster von Steinen gänzlich abzubauen. Den ultimativen Kick bringt aber erst der Zwei-Spieler-Modus, ähnlich wie auf dem Game-Boy bastelt man an zwei identischen Kugeln und kann seinem Gegenüber gemeinerweise jede Menge Steine „schicken".



Der Zwei-Spieler-Modus setzt dem Spaß die Krone auf



Die Bombe ist ein sehr hilfreiches Extra



Gleich kann unser Freund die Kugel verlassen



Die Herzen repräsentieren die Anzahl der Leben



Der Time Trial-Modus ist extrem hektisch

Tetris rules

Tetrisphere bringt endlich mal wieder neuen Schwung in die Videospiel-Szene. Alleine macht das Spiel nicht nur richtig Spaß, sondern bringt auch unsere kleinen, an sich arbeitslosen Gehirnzellen so richtig auf Trap. 15 Steine und man darf nur einen verschieben, - kann doch eigentlich gar nicht so schwer sein, oder? Der Zwei-Spieler-Modus sorgt für spannende Duelle und das ein oder andere „Aaahh" oder „Ooohh", wenn kurz vor einer riesigen Sprengung ein Paket vom Nachbarn kommt. Über 350 Level sollten auch eine ganze Weile für Einzelspieler ausreichen. Alles in allem ist Tetrisphere eindeutig das momentan beste Party-Denkspiel für das Nintendo 64.



in:former

System:	Nintendo 64
Genre:	Denkspiel
Spieler:	1-2
Level:	350+
Besonderheiten:	Batterie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	H2O Entertainment
Testmuster:	Fun Generation
Veröffentlichung:	US-Import
Ca. Preis:	169,- DM

9 von 10

Grafik	6
Sound	7
Gameplay	9

IMPORT

F1 Pole Position


Auf Tastendruck kann man sich nach den Verfolgern umschauen


Der Tunnel in Monaco fehlt natürlich auch nicht


Da die Lizenz über die ´96er Saison läuft, ist der Mc'Laren noch rot-weiß


Wer will, kann ein Ferrari-internes Rennen absolvieren


Das Riesenrad in Suzuka


Im Regen sollte man schleunigst auf Profilreifen wechseln



Wir machen's möglich: Damon Hill siegt in Budapest



Bei einer Bodenwelle sprüht das Auto Funken

In Ausgabe 6/97 haben wir F1 Pole Postion bereits als japanischen Import unter dem Namen Human Grand Prix getestet. Mittlerweile hat sich allerdings Ubi Soft Frankreich die europäischen Vermarktungsrechte gesichert und nach stundenlangen Gesprächen mit der FIA sogar die Original-´96er-Formel 1-Lizenz an Land ziehen können. Wie oben erwähnt handelt es sich um ein Formel 1-Spiel, das die komplette ´96er Saison abdeckt, d.h., es stehen die 16 originalen Strecken sowie Fahrer und Teams von Anfang an zur Verfügung. Vor jedem Rennen entscheidet man über dessen Realismus, indem man den Schwierigkeitsgrad, die Auswirkung von Zusammenstößen, die Häufigkeit von Unfällen usw. nach Belieben verstellt. Im Training wird dann am Setup des Boliden gefeilt: die Steuerung, die Mischung der Reifen sowie Bremsen, Federung und Abtrieb müssen dabei der jeweiligen Strecke angepaßt werden. Im Qualifying bzw. im Rennen entscheidet man sich dann noch für die mitzunehmende Spritmenge und für die Art der Schaltung. Während der einzelnen Rennen hat man nicht nur Funkkontakt mit der Box, sondern sollte diesen auch genau verfolgen, da man sonst allzu leicht einer der vielen möglichen Ausfallursachen zum Opfer fällt. Neben technischen Defekten wie Reifen- oder Motorschäden besteht natürlich auch die Möglichkeit sich einfach mittels eines Fahrfehlers rauszudrehen. Alternativ zu einem Einzelrennen oder dem Zeitfahren kann man selbstverständlich auch die original ´96er Saison fahren, incl. den damals gefahrenen Qualyfing-Zeiten.

Arcade but great

N64-Besitzer, die auf das Deutschland-Realease gewartet haben, dürfen sich freuen: F1 Pole Position ist tatsächlich verbessert worden. Zum einen stützt sich dies natürlich auf die Originallizenz, zum anderen konnte die ohnehin recht gute Steuerung noch leicht verbessert werden. Positiv zu vermerken ist auch die Tatsache, daß die ver-



Im Regen ist die Sicht teilweise extrem eingeschränkt



Das Gras bremst den Wagen tierisch ab - links die Mercedes-Tribüne auf dem Nürburgring

schiedenen Autos auch verschieden gut auf der Straße liegen, so sind z.B. mit Fisichella (damals im Minardi) keinesfalls die Zeiten eines D. Hill im Williams fahrbar. Änderungen am Setup machen sich erfreulicherweise auch wirklich beim Fahren bemerkbar, und vor allem der Reifenverschleiß führt zu heftigen Drifts. Die realistischen Ausfälle machen fairerweise auch nicht vor der Computerkonkurrenz halt. Leider leidet F1 Pole Position immer noch an einem extrem hohen Arcade-Charakter, was in sehr vielen Vollgas-Kurven und Schikanen sowie vielen Remplern und Zusammenstößen mit Mauern gipfelt. Die Strecken lassen sich zwar an deren Verlauf gerade noch erkennen, dennoch wurden Mauern und Kiesbette schier zufällig verteilt, und insbesondere die Höhenunterschiede stimmen nur selten mit den Original-Kursen überein. Alles in allem läßt sich F1 Pole Position sehr gut steuern und macht auch richtig Spaß. Trotz des zeitweise sehr nervigen und für ein N64 beinahe peinlichen Grafikaufbaus kann man die acht Punkte aufgrund mangelnder Konkurrenz unserer Meinung nach gerade noch vertreten, zumal Arcade-Freaks voll auf ihre Kosten kommen sollten.



in:former

System:	Nintendo 64
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1
Level:	16 Strecken
Besonderheiten:	Controller Pak, analoge Controller
Hersteller:	Ubi Soft
Entwickler:	Ubi Soft / Human
Testmuster:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	September
Ca. Preis:	ca. 169,- DM

8 von 10

Grafik	6
Sound	5
Gameplay	8


FORMEL 1 '97
Game of the month

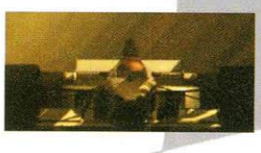
Formel 1 '97

>Rand-Notiz

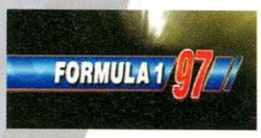
Die Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger auf einen Blick:

- High Resolution
- '97er Saison
- individuelles Gegnerverhalten
- realistischeres Fahrverhalten
- mehrere Unfallvarianten
- diverse Ausfälle
- verschiedene Regenstufen
- variables Wetter während des Rennens
- genauere Abstimmung möglich
- F1-Flaggensystem
- drei Kommentatoren
- Funkkontakt mit der Box
- Splitscreen
- kurze Ladezeiten
- Mehrere Cheat-Modi



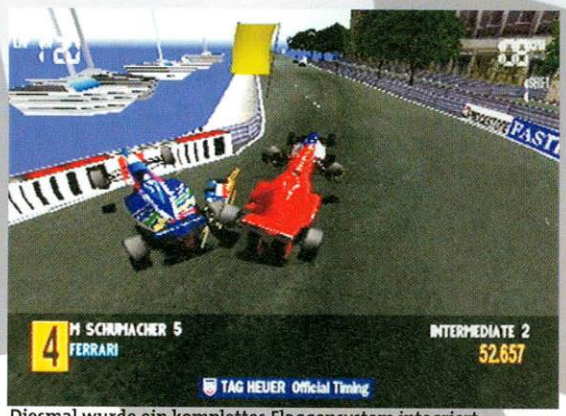












Diesmal wurde ein komplettes Flaggensystem integriert



Während einer Gelb-Phase darf nicht überholt werden

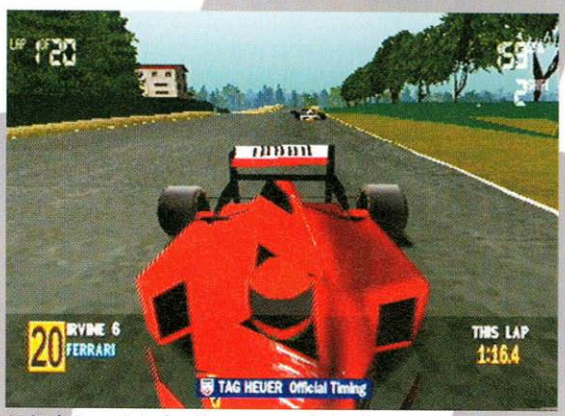
Vor etwa einem Jahr beglückte Psygnosis die PlayStation-Gemeinde mit einem Formel 1-Spiel der Extraklasse. Motiviert durch den grandiosen Erfolg, erteilte man Bizarre Creations erneut den Auftrag, nicht etwa ein einfaches Sequel, sondern ein neues, eigenständiges, verbessertes Spiel auf die Beine zu stellen. Die Voraussetzungen waren zudem mehr als genial: ein Formel 1-begeistertes Team, die 97er-Formel 1-Lizenz, das meistgeliebte Kommentatoren-Duo aller Zeiten und etwas mehr Zeit als für den ersten Teil. Das Ergebnis ist, wie nicht anders zu erwarten war, phänomenal. Im eigenständigen Arcade-Modus können sich Bleifußfreunde nach Herzenslaune austoben. Je fünf Strecken müssen nach und nach in drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen gewonnen werden. Die Autos unterscheiden sich dabei in Sachen Geschwindigkeit, Grip, Beschleunigung und Bremse. Ähnlich wie bei Outrun gilt es, bestimmte Checkpoints innerhalb eines Zeitlimits zu erreichen, spektakuläre Drifts und Abkürzaktionen inklusive. Den eigentlichen Kern des Spieles bildet aber der durch und durch überzeugende Grand Prix-Modus.



Da die Lizenz für einen gewissen J. Villeneuve extra kostet, heißt dieser ab heute Driverone Williams - selber Schuld

Da hast Du Recht, Heiko

Der Grand Prix-Modus umfaßt sämtliche 17 Strecken der diesjährigen Formel 1-Saison, und da sich die FIA noch nicht sicher ist, ob der Saisonabschluß in Jerez oder Estoril stattfinden soll, wurden beide Strecken sicherheitshalber auf die CD gepackt. Die Kurse wurden mittels Streckenkarten,



Irvine's Ferrari stark mitgenommen in Imola



Der Zwei-Spieler-Modus wird via Splitscreen ausgetragen

Videoaufnahmen und Fernsehaufzeichnungen mit einem enormen Rechen- und Polygonaufwand so realistisch wie möglich programmiert und sehen deshalb ihren Vorbildern bis ins kleinste Detail zum Verwechseln ähnlich. Selbstverständlich kann man auf allen Kursen trainieren und probeweise Einzelrennen bestreiten. Dabei läßt sich die Rennlänge von drei Runden bis hin zur vollen Renndistanz variieren. Je nach Erfahrung verzichtet man auf Brems- und Lenk-Hilfen, fährt mit oder ohne Reifenverschleiß und Treibstoffverbrauch und entscheidet sich für oder gegen das F1-Flaggensystem. Das eigentliche Rennwochenende beginnt mit einer Trainings-Session, in der bereits am Setup gefeilt wird. Richtiges Taktieren wird allerdings erst im Qualifying nötig. Hier stehen jedem Fahrer



Die Strecken wurden teilweise stark überarbeitet



Anstelle eines Rückspiegels besteht die Möglichkeit, kurz nach Hinten zu sehen



Im Tunnel wechselt die Perspektive automatisch

innerhalb einer (realen!) Stunde zwölf Runden zur Verfügung, um die Pole Position zu erreichen. Neben den variablen Wettereinflüssen entscheidet das richtige Setup über Erfolg oder Mißerfolg. Die optimale Abstimmung will aber erst einmal gefunden werden: Zunächst bestimmt man den Durchmesser der Bremsscheiben, danach entscheidet



J. Ville... äh Driverone Williams scheidet im Heimrennen bereits in der zweiten Runde aus

man sich für Slicks, Regenreifen oder Intermediates, wobei die profillosen Pneus nochmals in weiche und harte Mischung unterteilt werden. Hierauf bestimmt man das richtige Bremsverhältnis, die Härte der Federung und vor allem den gewünschten Abtrieb der Front- und Heck-Spoiler. Nach dem Qualifying geht es an den Start, und im eigentlichen Rennen kommt es dann nicht nur auf schnelle Rundenzeiten, sondern auch auf die richtige Boxenstop-Strategie an. Die Rennen werden diesmal live von Heiko Wasser und Jochen Mass authentisch (!) kommentiert. Virtual-Florian König bleibt uns allerdings zum Glück erspart. Da der Link-Modus nur von sehr wenigen Spielern genutzt werden kann, wurde dieser kurzerhand durch einen Zwei-Spieler-Splitscreen-Modus ersetzt.

I love this game

Formel 1 '97 ist der pure Wahnsinn. 18 beinahe fernsehtaugliche Rennstrecken plus, Gerüchten zufolge, drei Extra-Strecken. Das alles in Hochauflösung und auf einer CD! Auch die Boliden sind prächtig in Szene gesetzt und haben alle verschiedene Motorengeräusche. Die einzelnen Fahrer sind sogar an ihren Helmen zu erkennen. Realismus wird ohnehin groß geschrieben: Variables Rennwetter (sonnig bis stürmisch), abreißbare Visierfolien, Telemetrie-Daten und realistische Unfälle bzw. Defekte sind nur die Spitze des Eisberges. Auch steuerungstechnisch gibt es Positives zu berichten: physikalisches Fahrverhalten macht Bremspunkte und ordentliche Kurventechnik zum absoluten Muß, d.h., wer Kurven zu spät anbremst oder innen anfährt, hat schon verloren. Kommt man mit den Hinterrädern auch nur leicht aufs Gras, so ist ein Dreher unvermeidbar, und wenn man noch dazu Pech hat, verliert man einen Spoiler oder ein Rad. Für Formel 1-Freaks ist es natürlich das Non-plusultra, die '97er Saison spielen zu können, während diese noch in vollem Gange ist. Aber auch für alle anderen gilt: Formel 1 97 muß man einfach haben.






Die Streckenübersicht des Nürburgrings



Vor dem Rennen müßt Ihr Euch für eines der elf Teams entscheiden



Schäden können an der Box repariert werden


Dank eines Cheats kann man dem Game eine vertraute Optik verleihen



informer

System:	PlayStation
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Level:	18+ Strecken
Besonderheiten:	Memory Card, analoge Contr., Dolby Surround
Hersteller:	Psygnosis
Entwickler:	Bizarre Creations
Testmuster:	Psygnosis
Veröffentlichung:	September
Ca. Preis:	99,95 DM

10 von 10

Grafik	10
Sound	7
Gameplay	10

Andreas Binzenhöfer >> Holger Gößmann

Formel 1 '97 - Special

Auf diesen beiden Seiten haben wir fünf der schönsten Formel 1-Strecken genauer unter die Lupe genommen und versuchen mit Setup-Vorschlägen und Fahrtips den Einstieg in die Welt der Formel 1 zu erleichtern. Zunächst jedoch einige allgemeine Tips:

Reifen:

Vor jedem Rennwochenende muß man sich für eine Reifenmischung entscheiden. Grundsätzlich gilt: Weiche Reifen erlauben schnellere Rundenzeiten, sind dafür jedoch längst nicht so haltbar wie harte Pneus. Bei trockener Strecke sind Slicks Pflicht, und je nach Regenstärke steigt man zunächst auf Intermediates oder in schlimmen Fällen auf Regenreifen um.

Radaufhängung:

Je härter das Fahrwerk eingestellt wird, desto besser ist die Kurvenlage, allerdings erhöht eine harte Abstimmung den Reifenverschleiß drastisch. Je nach Strecke und aufgezogener Reifenmischung sollte man demnach die ideale Einstellung ermitteln.

Bremsscheiben:

Dünne Bremsscheiben haben den Vorteil, daß sie extrem schnell ansprechen und damit den Bremsweg verkürzen. Dicke Scheiben halten dafür wesentlich länger und sind deshalb auf Strecken mit hohem Bremsaufwand zu empfehlen.

Bremseinstellung:

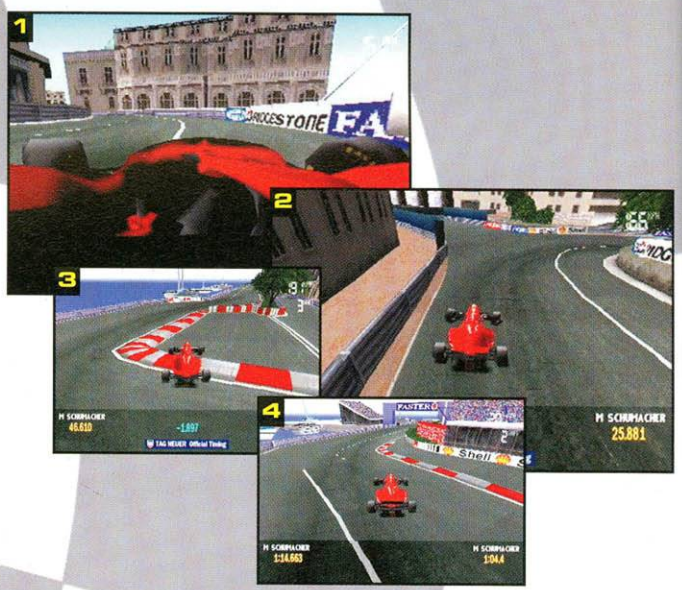
Bei einem Formel 1-Wagen werden die vorderen Bremsen extrem belastet, deshalb besteht die Möglichkeit, die Bremslast auf die beiden Achsen beliebig zu verteilen. Stärkere Vorderradbremsen zwingen den Wagen am Kurveneingang zum Untersteuern, stärkere Hinterradbremsen zum Übersteuern.

MONACO

Monaco ist der anspruchsvollste aller F1-Kurse. Die Leitplanken sorgen dabei regelmäßig für hohe Ausfallraten.

Die erste Linkskurve (1) ist besonders tückisch. Am besten geht man nur kurz vom Gas und versucht, sie möglichst innen zu fahren, um in eine gute Position für die nächste Kurve zu gelangen. Die Kurve nach der ersten Zwischenzeit (2) darf auf keinen Fall zu früh angefahren werden, da sie gegen Ende noch mal richtig zumacht. Die Schikane nach dem Tunnel (3) läßt sich etwas unrealistisch nach einem kurzen Druck auf die Bremse beinahe mit Vollgas geradeaus nehmen. Die erste Schikane am Schwimmbad (4) wurde für die '97er Saison umgebaut und kann jetzt mit Vollgas genommen werden.

Den Abtrieb sollte man aufgrund der engen und langsamen Kurven auf jeden Fall vorne und hinten auf 100% stellen.



HOCKENHEIM

Hockenheim der Heim-Grand-Prix der drei deutschen Fahrer hat außer dem stadionähnlichen Motodrom eigentlich kaum etwas zu bieten. Die zweite Schikane im Wald (1) sollte rechtzeitig angebremst werden, um viel Schwung mit auf die nächste Gerade nehmen zu können. Die Kurve Einfahrt Motodrom (2) geht erstaunlich schnell, kurzes Loslassen des Gaspedals reicht vollkommen. Die berühmte Sachs Kurve (3) erlaubt zwei Ideallinien, entweder man fährt extrem innen oder versucht, die Kurve mittig zu durchfahren. Die Kurve auf die Zielgerade (4) sollte man lieber langsam einfahren, um schneller auf die Zielgerade zu kommen und mehr Geschwindigkeit mit in den Wald zu nehmen.

Die Flügel sollte man hier so flach wie individuell möglich stellen. Je nach Fahrfähigkeiten im Motodrom, kann man unter Umständen etwas Abtrieb einstellen.



BUDAPEST

In Ungarn sorgte Damon Hill dieses Jahr im Arrows für eine gewaltige Überraschung, was daran liegen könnte, daß Budapest eine Fahrerstrecke ist. Bereits die erste Kurve (1) muß früh angebremst werden, um sie schön innen fahren zu können. Die erste Schikane (2) kann zwar geradeaus genommen werden, richtiger Spielspaß kommt aber erst mit einer sauberen Linie auf. Bei der vorletzten Kurve (3) kann man ausfahrts ruhig die Boxeneinfahrt mitnehmen; und in der letzten Kurve (4) sollte man einige Zeit damit verbringen, den richtigen Beschleunigungspunkt zu finden.

In Budapest empfiehlt es sich, mindestens 80% Abtrieb zu fahren, da die Kurven und Schikanen recht eng sind und die Zielgerade keine allzu hohen Geschwindigkeiten erlaubt.



A1 RING

Der A1 Ring in Österreich kommt dieses Jahr neu in die Formel 1 und wurde deshalb (leider) umgebaut. Aus einer langgezogenen Kurve wurde eine Gerade mit einer extrem engen Spitzkehre.

Die erste Kurve (1) wird zwar bergauf angebremst, ist aber derartig scharf, daß man sie bereits sehr früh anbremsen muß. Bei der Spitzkehre (2) wird bis in den ersten Gang abgebremst, um sie dann extrem vorsichtig zu durchfahren. Die vorletzte Kurve (3) geht extrem schnell, wenn man früh genug einlenkt. Für die letzte Kurve (4) gilt: früh anbremsen und viel Schwung mit auf die Gerade nehmen.



INTERLAGOS

Interlagos ist eine der bekanntesten Rennstrecken der Welt und fehlt natürlich auch nicht in der Formel 1.

Das erste S (1) gleich nach Start und Ziel muß extrem vorsichtig durchfahren werden, wobei man nicht zu früh beschleunigen sollte. Die erste Linkskurve (2) muß genau im richtigen Moment erwischt werden, am besten so, daß man ausgangs die Randsteine mitnimmt. Die Shellkurve (3) muß sauber angebremst werden und sollte möglichst innen gefahren werden (ruhig über den Randstein räubern). Bei der Anfahrt der Zielgeraden (4) ist es obligatorisch, die Boxeneinfahrt zu überfahren.

Am besten fährt man mit recht wenig Abtrieb, je nach individuellen Fähigkeiten kann man sogar unter die 30%-Marke gehen.



Andreas Binzenhöfer >> Holger Gößmann

Formel 1 '97 - Interview





Fun Generation: Warum habt Ihr ein Sequel zu Formel 1 gemacht?

Bizarre Creations: Wir waren sehr zufrieden mit dem, was wir in so kurzer Zeit mit Formel 1 erreicht hatten, jedoch gab es einige Dinge, die wir außen vor lassen mußten. Formel 1'97 gibt uns die perfekte Möglichkeit, das zu verbessern, womit wir beim ersten Teil nicht hundertprozentig zufrieden waren.

Doch das Letzte was wir tun wollten, war ein reines Update. Sowohl wir als auch Psygnosis waren uns einig, daß ein Sequel dazu da ist, ein Spiel wirklich zu verbessern und nicht zum Geldmachen mißbraucht werden soll. Anstatt ein paar neue Gesichter einzupassen und die Kurse ein wenig aufzupolieren, haben wir versucht, das erste Spiel von Grund auf zu verbessern - ihm eine eigene Existenzberechtigung zu geben.

FG: Mit welchen Details ward Ihr bei Formel 1 unzufrieden?

BC: Mit der künstlichen Intelligenz der Gegner, den Kollisionen, der nicht befriedigenden Simulationstiefe im Sim-Modus, dem Handling des Arcade-Modus und anderen Kleinigkeiten wie die Ladezeiten. Das soll nicht heißen, daß all dies im ersten Teil schlecht war, wir hätten uns nur mehr Zeit gewünscht, dies zu verbessern.

FG: Woher erhieltet Ihr Euer Feedback, das Euch half, das Sequel zu verbessern.

BC: Viele Leute haben uns mit Feedback versorgt - dies kam entweder direkt oder über Psygnosis zu uns. Wir bekamen Unterstützung von Fachzeitschriften, anderen Entwicklern oder via Internet. Alle einzelnen Argumentationspunkte wurden festgehalten; natürlich konnten wir nicht alle berücksichtigen oder umsetzen (Blut und Gedärm sind tabu!), aber wir versuchen den Leuten rüberzubringen, daß wir ihre Vorschläge so ernst wie möglich nehmen.

FG: Was wurde Eurer Ansicht nach am dramatischsten gegenüber dem ersten Teil verändert?

BC: Es gibt eine ganze Masse an Verbesserungen, die wir vorgenommen haben, die Hauptfelder jedoch sind die AI (Artificial Intelligence = Künstliche Intelligenz), die Crashs und der daraus resultierende Schaden, der Realismus der Simulation, die detaillierten Set Up-Optionen, der Zwei-Spieler-Split-Screen-Modus, der neue Sound und die Kommentare sowie der hochauflösende Darstellungsmodus.

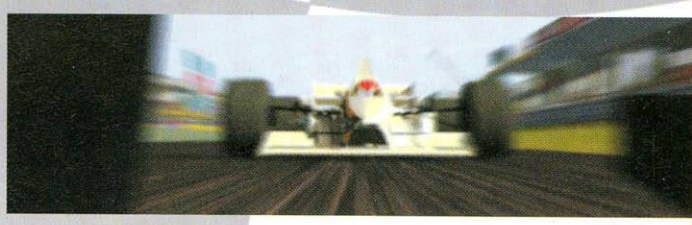
FG: Gibt es viele Cheats in F1'97? Wie wäre es mit ein paar Tips?

BC: Es gibt tonnenweise Cheats in F1'97. Ein Hinweis: es befindet sich ein weiteres Psygnosis-Spiel irgendwo. Aber alles weitere müßt Ihr selber rausfinden.

FG: Wie steht's mit den individuellen Persönlichkeiten der Fahrer? Wurden diese besser herausgearbeitet?

BC: Die Fahrer verhalten sich mehr wie Ihre echten Gegenstücke, in weiterer Hinsicht als nur in punkto Geschwindigkeit. Jeder ist mit einer Anzahl realistischer Parameter definiert, die sich auf die individuelle Renntechnik beziehen. Sie wurde nach Aggressivität, Fehlerquote, Anbremsen in den Kurven, Überholstrategien, bevorzugte Distanz zu einem gegnerischen Fahrzeug, Enge einer Lücke, in die sie hineifahren würden, um zu überholen, sowie der Geschwindigkeit, die der Fahrer braucht, um einen anderen zu überholen, beurteilt. Dies ergibt ein ganz nettes Persönlichkeitsprofil - bemerkenswert genug, vor allem wenn Schumacher hinter einem fährt!





Mass Destruction



An diesem Bild sollte deutlich werden, warum wir Mass Destruction erst Lesern über 18 Jahren empfehlen



Die Clusterbomb zerstört alles in einem großen Radius um Euren Panzer herum und ist deshalb die wohl effektivste Spezialwaffe

>Rand-Notiz

Wählt immer den richtigen Panzer für die jeweilige Mission, manche Missionen verlangen z.B. ein schnelles Vehikel, um fliehende Fahrzeuge aufzuhalten. Legt alles in Schutt und Asche, denn in vielen Gebäuden warten wertvolle Power-Ups. Geht Gegnermassen lieber aus dem Weg; wenn Ihr sie einzeln weglockt, könnt Ihr sie wesentlich einfacher beharken.



Der Flammenwerfer sorgt für anheimelnde Wärme jederzeit und überall



Zwischen diesen drei Panzern solltet Ihr sorgfältig wählen

Manchmal fragt man sich, was eigentlich die Faszination gewisser Titel ausmacht. Klar, ein gutes Rennspiel überzeugt durch Geschwindigkeit und gutes Handling, wohingegen ein saftiger Strategiespielbrocken vor allem durch hohe Computerintelligenz und ein umfangreiches Einheitenangebot glänzt. Doch bei Titeln wie Return Fire oder dem hier vorliegenden Mass Destruction ist der Sinn klar definiert: alles zerstören. Eigentlich simpel und dröge, aber trotzdem irgendwie faszinierend. Ähnlich wie beim schon erwähnten Konkurrenzprodukt dreht sich bei Mass Destruction alles um die restlose Vernichtung sämtlicher gegnerischer Einheiten, Gebäude und Soldaten. Vor jedem der 25 Level könnt Ihr einen von drei Panzern auswählen, die sich wesentlich voneinander unterscheiden. So ist Typ Cheetah besonders schnell, dafür leicht gepanzert, Cobra eher langsam, aber dafür äußerst wehrhaft, wohingegen der Viper den goldenen Mittelweg darstellt. Nach der Wahl Eures Vehikels findet Ihr Euch im Einsatzgebiet wieder, wo Ihr nun unterschiedliche Missionsziele zu erfüllen habt. So wollen Kernkraftwerke und Reaktoren zerstört, feindliche Bunker überrollt und eigene Soldaten befreit werden. Habt Ihr Euren Auftrag erfüllt, müßt Ihr noch den Abholpunkt finden, dort wartet ein Hubschrauber auf Euch, der den malträtierten Kettenträger schnell aus dem Krisengebiet entfernt. Quer über die Level sind Power-Ups wie Flammenwerfer, Cluster-Bomben und Panzerung verteilt, die Eurem Vehikel die nötige Standfestigkeit verleihen; sinkt die Verteidigungsleiste unter Null verdampft das Gefährt mit lautem Krachen.

Martialisch und mit Vorsicht zu genießen

Wie einleitend bereits gesagt, gibt es Spiele, deren Faszination man irgendwie kaum erklären kann. Mass Destruction ist ein klassischer Vertreter dieser Gruppe. Sinnlose Zerstörung, hoher Brutalitätsfaktor (für niemand unter 18 zu empfehlen) und relativ simples Gameplay. Trotzdem macht es eine Menge Spaß. Zwar wird weder grafisch noch soundtechnisch ein Feuerwerk abgebrannt, aber das einfache Handling und der Reiz, einen Level zwischendurch zu spielen, rechtfertigt den Kauf dieses Titels für Freunde des Action-Genres allemal. Wer jedoch Mehr-sSpieler-Spiele bevorzugt, wird mit dem nur knapp schwächeren Return Fire Vorlieb nehmen müssen.



Grafische Spielereien wie dieser Wasserspiegeleffekt sind eher selten



Steht Euch ein intaktes Gebäude als Sichtblocker im Weg, wird es transparent



in:former

System:	PlayStation
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	25
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	BMG Interactive
Entwickler:	NMS Software
Testmuster:	BMG Interactive
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

8 von 10

Grafik	8
Sound	7
Gameplay	8

Street Fighter EX plus Alpha



Das Gittermodel ist einer der versteckten Gegner



Vega ist auch diesmal der Endgegner

>Rand-Notiz

Die alte Street Figter-Taktik funktioniert noch immer! Springt zunächst auf Euren Gegner und versucht, diesen gegen den Oberkörper zu treten, und vollführt direkt nach der Landung einen Fußfeger. Dann beginnt Ihr das Ganze von vorne. Im Practice-Modus bekommt man alle 100 Punkte einen Extra-Kämpfer spendiert!



Das Charakter-Auswahl-Menü



Im Team Battle-Modus kämpfen zwei Fünfergruppen gegeneinander



Chun-Li beherrscht die gewohnten Moves



Ein Sieg mit einem Superspecial-Move

Mit Street Fighter Ex plus Alpha erscheint der mittlerweile mindestens sechzigste Teil der Street Fighter-Reihe, und ich spiele langsam mit dem Gedanken, mir einen Street Fighter-Standard-Lückentext zu schreiben, in dem nur noch der entsprechende Titel, zwei bis drei Anmerkungen und die Wertung eingetragen werden müssen (wenn diese Spiele nicht immer so verflixt gut wären ...). Diesmal darf man jedenfalls mit einem von neunzehn (!!!) Fightern antreten. Darunter lauter alte Bekannte wie etwa Ken, Ryu, Chun-Li, Dhalsim, Zangief, Pullum, Nokuto, Gouki und Vega. Nach dem Erreichen bestimmter Ziele läßt sich die Truppe um weitere vier Kämpfer aufstocken. Dazu muß man sich zunächst jedoch durch etliche Modi kämpfen. Angefangen mit dem komfortablen, zweigeteilten Practice-Modus: Im normalen Training kann man wie schon bei Tekken nach Herzenslaune Moves und Specialmoves ausprobieren und die angerichtete Damage sowie die Hitzahl anschließend bequem in einer Tabelle ablesen. Im Expert-Modus muß man hingegen mit jedem einzelnen Kämpfer sechzehn verschiedene Specialmoves und Combos hinlegen, um jede Figur bis auf Rank A zu trimmen. Mittlerweile obligatorisch mit dabei ist der Team Battle-Modus, bei dem zwei Fünfer-Gruppen gegeneinander antreten und sich bis zum bitteren Ende nach und nach zu eliminieren versuchen. Im Survival-Modus kämpft man solange gegen immer stärker werdende Computergegner, bis man das erste Mal verliert. Die Besten werden dabei in entsprechenden Listen verewigt. Im Time Attack-Modus versucht man das Spiel so schnell wie möglich zu bezwingen, um ebenfalls in die ewigen Bestenlisten zu gelangen. Voyeure können neuerdings im Watch-Modus beliebigen (weiblichen) Fightern beim Kämpfen zuschauen; und besonders erfreulich ist die Idee der Ending Collection im Optionsmenü, die sämtliche Endsequenzen, die man bereits erspielt hat, auf Knopfdruck freigibt. Diese und andere Einstellungen wie



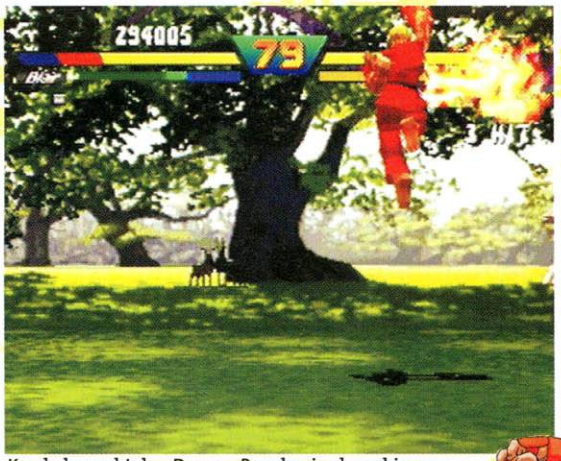
Die Polygon-Fighter sind sauber abgerundet



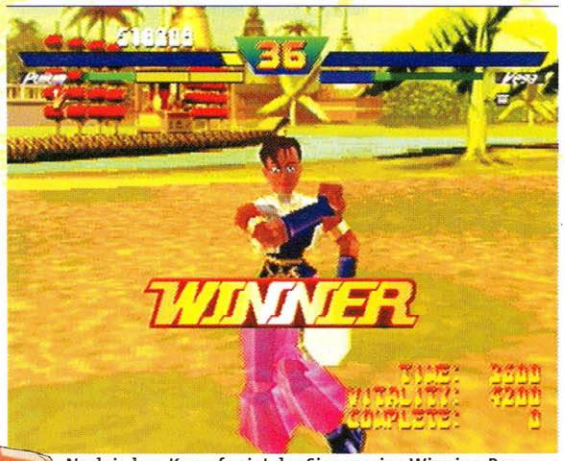
Im Expert-Training müssen verschiedene Moves gezeigt werden



Jeder Fighter besitzt zwei Nehm-Moves



Ken beherrscht den Dragon-Punch wie eh und je



Nach jedem Kampf zeigt der Sieger seine Winning-Pose



Ryu hat eine Yoga-Flame abbekommen



Der Kampf dauert standardgemäß 99 Sec.



Ein 2-Hit-Superspecial-Ending



Im Practice kann man sämtliche Moves ausprobieren


Jeder Kämpfer hat einen kurzen Render-Abspann



Die Hintergründe sind im Vergleich zu vorherigen Teilen deutlich besser



linken Daumen nach mehreren Tagen Street Fighter gerne in Kauf nimmt. Neunzehn Charaktere sind offensichtlich mehr als nur in Ordnung und auch die Anzahl der verschiedenen Modi spricht für sich. Erfreulicherweise wurden die Vorteile der früheren Spiele wie üblich beibehalten und mit leicht innovativen Elementen verbessert. Dank des Practice-Modus eignet sich Street Fighter Ex plus Alpha quasi für jedermann. Alteingesessene Profis können das Pad in die Hand nehmen und sofort mit Ryu oder Ken wunderschöne Specialmoves hinzaubern, die heute noch genauso funktionieren, wie seit eh und je. Blutige Anfänger hingegen werden zunächst im einfachen und später im Experten-Training auf unterhaltsame Art zum Profi ausgebildet und sollten daraufhin die Standard-Schwierigkeitsstufe mit links meistern. Wenn nicht, bleibt ja immer noch die Möglichkeit, den Pixelchampions beim Kämpfen den ein oder anderen Trick abzuschauen. Die Tatsache, daß das Decken nicht, wie leider bei vielen anderen Spielen der Fall, auf Taste gelegt wurde, erhöht die Spielgeschwindigkeit und geht gnadenlos an die Grenze der menschlich möglichen Reaktionszeit. Auch wenn Street Fighter Ex plus Alpha weiterhin ein klassisches 2D-Prügelspiel bleibt, so sind mittlerweile immerhin die Figuren aus Polygonen zusammengesetzte 3D-Männchen, und auch die Hintergründe sind endlich über dem üblichen Street Fighter-Niveau. Wer noch kein Street Fighter sein eigen nennt, kann ohne weiteres zuschlagen, alle anderen kaufen es sowieso. Zu warten, bis das Spiel eventuell auf Saturn erscheint, hat übrigens keinen Sinn: PlayStation only (sorry).

etwa die Ranking Ergebnisse lassen sich selbstverständlich per Memory Card abspeichern. Im eigentlichen Arcade- (bzw. Versus-) Modus geht es dann in verschiedenen Schwierigkeitsstufen so richtig zur Sache. Vom Einsteiger bis hin zum Profi dürfte jeder seine entsprechende Einstellung finden, zumal sich die Anzahl der Bouts, das Zeitlimit und die Damage selbstverständlich variieren lassen. Dank der Handicap-Leiste ist es sogar möglich, daß sich unterschiedlich starke Kontrahenten nahezu faire Duelle liefern können. Neben den üblichen Specialmoves, die mittels bestimmter Tasten- und Richtungskombinationen ausgeführt werden, besitzt jeder Charakter noch die sogenannten Super-Specialmoves, die nur mit einer aufgefüllten Powerleiste realisiert werden können.

Still Street Fighter-Feeling

Street Figter ist und bleibt unbestritten eines der am besten spielbaren Prügelspiele schlechthin. Fire-Ball, Dragon-Punch und all die anderen Specialmoves sind nach wie vor extrem genau und damit gut ausführbar, so daß man die Blasen am



in:former

System:	PlayStation
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-2
Level:	23 Kämpfer
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Virgin
Entwickler:	Capcom
Testmuster:	ACME
	0221 / 240 88 00
Veröffentlichung:	Oktober
Ca. Preis:	99,95 DM

9 von 10

Grafik	8
Sound	7
Gameplay	9

Vergessene Welt - Jurassic Park



Die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung kann bei solch einem Plattform-Gehüpfe schon mal Schwierigkeiten verursachen



Nun ja, ohne Medi Paks muß Dino sich eben anders behelfen...

>Rand-Notiz

Wie bereits erwähnt, ist Angriff nicht immer die beste Verteidigung bei Jurassic Park. Vielmehr solltet Ihr den Gegnern zunächst ausweichen, um so deren Schwachstellen herauszufinden. Sobald die Feinde zielgerichtet erledigt werden können, darf nicht vergessen werden, sie zweckgemäß einzuverleiben, damit Eure Lebensenergie nicht nur von den verstreuten Medipaks abhängig ist.

Im Gegensatz zu manch anderen Filmumsetzungen hält sich Dreamworks Vergessene Welt nicht an die Kinovorlage. Das actionlastige Jump'n Run steht dem großen Zelluloid-Bruder in punkto Qualität kaum nach.

Verständlicherweise suchen wir die Kino-Dinos in diesem Spiel zwar vergebens, jedoch hat sich Spielbergs hauseigene Programmierfirma mindestens genausoviel Mühe bei ihrem Produkt gegeben wie der Filmguru bei seinem neuestem Megaseller. Schauplatz des Geschehens ist die Isla Sorna, irgendwo im Pazifischen Ozean. Als ehemalige Brutstätte der Baby-Dinos ausgelegt, zerstörte ein mächtiger Hurricane zwar die gesamten Bauten und technischen Einrichtungen der Insel, doch wie der Zufall es so will, überlebte ein Teil der ortsansässigen Dinosaurier die Naturgewalt. Totgeglaubt, konnten die Tiere sich nun einnisten, ungestört jeglicher Eingriffe der menschlichen Zivilisation. Das ist ja alles ganz schön, würden sich nicht irgendwelche skrupellosen Geschäftemacher mit dem Vorhaben beschäftigen, die Dinos von der Insel zu exportieren, um sie in diversen Theme Parks der Öffentlichkeit zur Schau zu stellen. Dem so entstehenden Chaos vorzubeugen, ist die Thematik des Spielberg-Films. In dem vorliegenden PlayStation-Spiel übernehmt Ihr jedoch größtenteils den tierischen Part. So kämpft Ihr gleich zu Beginn des Spiels als kleiner Compy-Saurier ständig ums Überleben, gejagt von fleischfressenden Raptoren oder den baumdicken Stampfern einer Herde Brachiosaurier. Sollte es tatsächlich einmal vorkommen, daß Ihr mit dem kleinen Vieh einen Gegner erledigt, können dessen sterbliche Überreste dazu verwendet werden, die eigene Lebensenergie aufzubessern, wobei mit dem Pixelblut wohl aus verständlichen Gründen vorsichtig umgegangen wurde. Ansonsten tut Ihr gut daran, in den Anfängen des Spiels mehr auszuweichen als anzugreifen, Mutter Natur war eben schon immer gna-



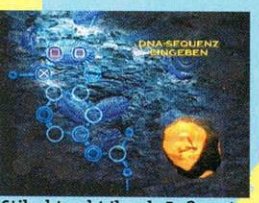
Das Duell Mensch-Dinosaurier endet eindeutig zugunsten der Riesenechse



Der elektrische Zaun ist ein fast unüberwindliches Hindernis



Mit der Sprengmunition habt Ihr leichtes Spiel gegen die gefräßigen Dinos



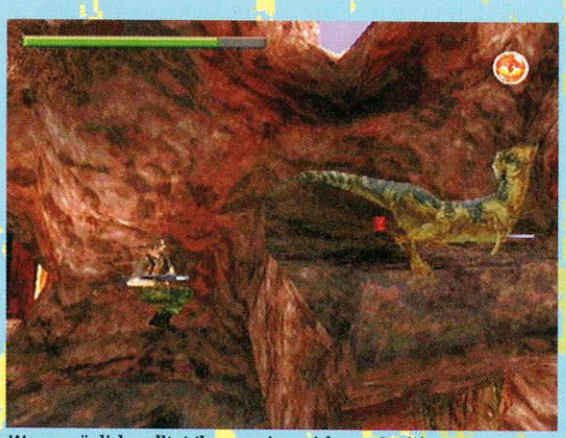
Stilecht gebt Ihr als Paßwort eine DNA-Sequenz ein



Was will der Kleine eigentlich?



Da der T-Rex die Wissenschaftlerin Sarah verfolgt, muß er mittels Leuchtpatronen abgelenkt werden



Wenn möglich, solltet Ihr von einer sicheren Position aus angreifen



Auch hier dienen die sterblichen Überreste der Gegner der eigenen Energieaufbesserung



Diesmal war der Dino schneller...



Vor den mächtigen Beinen dieser Riesen solltet Ihr Euch besser in acht nehmen



Diese Vertiefungen können Prima als Schutz verwendet werden

denlos. Als nächstes schlüpft Ihr in die Rolle des menschlichen Jägers, der mit Waffe und Kletterseil ausgerüstet auf Saurierjagd geht. Hier gilt es, verschiedene Plattformen zu erklimmen, um dadurch an begehrte Extras wie Waffen-Upgrades oder Freileben zu gelangen, damit Ihr den Riesenechsen auch längerfristig standhalten könnt. Das Ganze entspricht dann keiner simplen Ballerei, sondern vielmehr einem taktischem Überlebenskampf, bei dem es sinnvoll ist, die Angriffsstrategien der Gegner zu studieren, um ihnen so gezielt eins auszuwischen. Weiterhin müßt Ihr einem Velociraptoren bei seiner Flucht aus den Tierkäfigen der InGen Cooperation behilflich sein, wobei Euch einige schießwütige Aufseher in die Quere kommen. Hier wird nur überdeutlich gezeigt, wie wenig Chancen doch ein Mensch gegen solch ein Reptil hat und bestenfalls als Raptorenfutter Verwendung findet, um die eigene Energieleiste aufzubessern.

Gnadenlos wie ein Dinosaurier

So oder ähnlich hätten die Jungs von Dreamworks Interactive ihr Game auch betiteln können, denn dieser Aspekt steht ganz vorne im Spielgeschehen. So abwechslungsreich das Spiel auch ist, bleibt eines jedoch immer gleich, und zwar der relativ hoch angesetzte Schwierigkeitsgrad. Das wäre ja weiter nicht schlimm, wenn es ein Paßwort nach jeder Runde geben würde, anstatt erst nach fünf bis sieben Leveln. Verliert Ihr beispielsweise in der vorletzten Runde einer Episode Euer letztes Leben, müßt Ihr zähneknirschend wieder zurück zum Anfang, und zwar solange, bis Ihr die Level mehr oder weniger auswendig kennt. Dieser eigentlich einzige gravierende Kritikpunkt schmälert die Motivation kaum, denn ansonsten ist Vergessene Welt - Jurassic Park ein durchweg gelungener Actiontitel. Die großzügig aufgebauten Level sind gespickt mit versteckten Passagen und geheimen Nischen, nützliche und notwendige Extras belohnen den suchenden Spieler. Ferner sorgen die malerisch anmutenden Hintergrundgrafiken mit ihren sorgfältig gerenderten Sprites ebenso für Stimmung wie die gesamte unheimliche Atmosphäre, die von dem Spiel ausgeht. Schade nur, das mit FMV-Sequenzen zu sehr gespart wurde, wohl ein Grund mehr, sich den Film öfter anzuschauen.



Sind die Feinde erstmal unter Beschuß, bewegen sie sich nur noch schwerfällig



Mit dem Seil werden höhere Plattformen und versteckte Extras zugänglich gemacht



Das grüne Gift läßt unserem kleinen Raptor wenig Chancen



informer 8 von 10

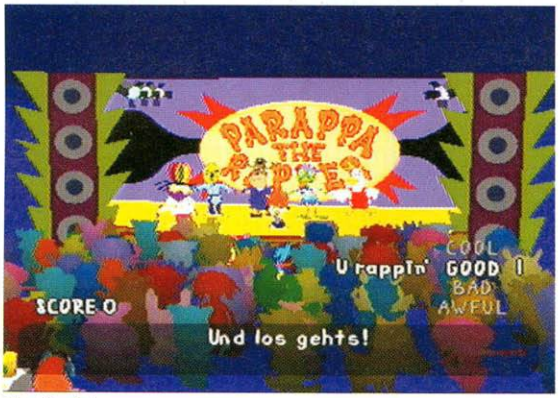
System:	PlayStation
Genre:	Jump'n Shoot
Spieler:	1
Level:	30
Besonderheiten:	Paßwort, dt. Texte
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Dreamworks Interactive
Testmuster:	Electronic Arts
Veröffentlichung:	September
Ca. Preis:	99,- DM

Grafik	9
Sound	7
Gameplay	7

PaRappa the Rapper

>Rand-Notiz

Ihr werdet Euch sicher wundern, warum die Rapstufe Cool nicht erreicht werden kann. Die wird erst zugänglich, nachdem der kleine Hund diese Stage bereits einmal geschafft hat. Es ist extrem schwer, aber hat man diese Stufe erreicht, verändert sich der Ausgang der Stage schwerwiegend. Z.B. erhält man bei Reaggefrosch einen schnittigen Ferrari anstatt Papis Familienkutsche.



The final stage



Spielt man einen bereits geschafften Level nochmal, kann man die Stufe „Cool" erreichen, und die Hintergrundstory verändern

PaRappa, ein Welpe, der irgendwann einmal die verfilzte Mütze von Nils Bokelberg gefunden hat, steht im Mittelpunkt des wohl ungewöhnlichsten Titels des Jahres. Die Rap-Simulation hat in Japan Tausende in ihren Bann gezogen. Doch daß die Japaner des öfteren mal einen etwas anderen Geschmack haben, weiß man spätestens seit dem Barcode-Battler. Wie dem auch sei, der Spieler übernimmt den rappenden Flohteppich, der nur ein Ziel hat: das Herz seiner angegebeteten Sunny Funny zu erobern. Doch was tun? Er ist ungefähr so stark wie Oliver Hardy, hat keinen Führerschein und ungefähr soviel Kohle wie ein durchschnittlicher Bahnhofspenner. Ah, er weiß: „I gotta believe!" Dieser Wahlspruch des papierflachen Wollmützenträgers zieht sich durch das ganze Spiel, egal ob er jetzt beim Zwiebelkopf Karatestunden nimmt oder in die tiefsten Urgründe der weiblichen Dominanz eindringt: die Küche! Tja, verliebte Jungs! Und PaRappa ist ein besonders hoffnungsloser Fall. In den eben genannten Stages rappen die Vorbilder Texte vor, die der Hund mittels gekonnter Tastenkombinationen nachahmen muß. Sein Ziel ist es, die vorgegebenen Beats und Lyrics möglichst gut nachzuempfinden, um Punkte zu sammeln. Zusätzlich ist noch ein Hip-hopometer rechts unten im Screen angebracht, der den generellen Eindruck der Performance wiedergibt. Ist man am Ende der Stage ein guter Rapper, gelangt man in eine weitere der sechs Stages.



Wie tief kann ein Mann sinken? PaRappa in der Küche



Rappen um's stille Örtchen: Der fünfte Level ist ziemlich abgefahren

>> Yo! <<

„Was?! Kein Rating - was soll denn das?
Ich hab doch wo gehört, PaRappa macht viel Spaß!"
Ja richtig Mann, mich hat's auch schon angesteckt!
Nur die Punktverteilung hab ich nich' gecheckt.
Doch ist nun PaRappa eigentlich ein Spiel?
Ein paar Tasten drücken - das is' nich' allzu viel?
Diese Frage bleibt wohl für immer offen,
Und bei diesem Spiel kann ich nur eines hoffen,
Daß Ihr soviel Spaß habt wie die Red.,
Denn wir fanden das Game mal so richtig nett.
Doch nur unter vielen bringt PaRappa richtig Bock,
Nich' wenn ich allein auf meiner Bude hock'.
Doch wie Musik ist das Game 'ne Sache von Geschmack:
Die einen finden's cool, den andern geht's auf'n Sack!
Ein generelles Statement gibt's zu dem Game nicht,
Weshalb auch keine Wertung Euch in's Auge sticht!
Ein guter Rat vor'm Softwarekauf sei noch erlaubt,
Schaut Euch das Teil an, bevor's Zuhaus verstaubt.
Denn Grafik, Sound und Gameplay sind nich' für jedermann,
Doch bei Partygamern und Rappern kommt's bestimmt tierisch an!



>> Yo! <<

in:former

System:	PlayStation	Hersteller:	Sony
Genre:	Music-Action	Entwickler:	Sony
Spieler:	1	Testmuster:	Sony
Level:	6		
Besonderheiten:	Memory-Card, dt. Texte	Veröffentlichung:	Oktober
		Ca. Preis:	89,95 DM

8 von 10

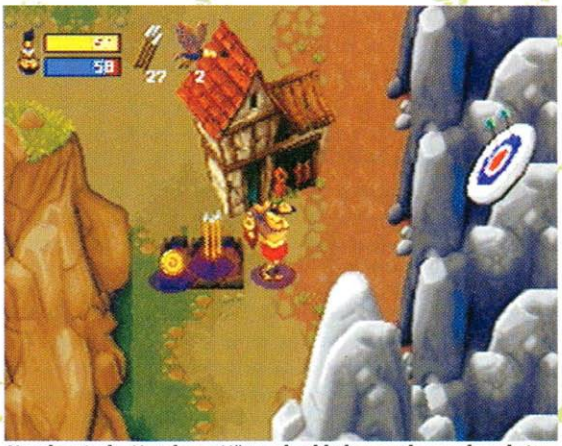
Grafik	6
Sound	9
Gameplay	8

Markus Appel >> Holger Gößmann

Herc's Adventure



Mit ihrem Bogen kann Atlanta von sicheren Positionen aus angreifen



Nur der starke Herc kann Häuser hochheben und so an begehrte Extras gelangen



Beim Schwimmen solltet Ihr unter anderem auf gefräßige Fische acht geben

Was für ein Zufall. Gerade bringt Disney den Zeichentrick Hercules und das gleichnamige Spiel unter die Leute, da veröffentlicht auch LucasArts nach langer Vorlaufzeit ihr Game rund um den griechischen Sagenheld. Jedoch hat LucasArts' Muskelmann außer seinem Namen wenig mit Disneys Vorzeigeheld zu tun. Es versteht sich von selbst, daß LucasArts für einen Sagenheld keine superteuren Lizenzgebühren bezahlen mußte. Unsere Geschichte spielt im antiken Griechenland, Tummelplatz der unterschiedlichsten Mythologien und sonnengereifter Orangen. Der Anlaß, aus dem Herc losgeschickt wurde, ist wieder einmal Hades, seines Zeichens Gott der Unterwelt und Meister der Toten. Der Erzschurke entführte die liebliche Persephone, Göttin des Frühlings und des Wachstums, worauf ganz Griechenland kurzerhand in Chaos und Hungersnot verfällt. Wahlweise alleine oder zu zweit schreitet Ihr voran, um als Herren der Lage wieder für Ordnung in diesem außer Rand und Band geratenen Land zu sorgen. Als Charaktere stehen neben Herc noch die schöne Bogenschützin Atlanta und der junge Jason zur Verfügung, alle mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Waffen ausgestattet. So ist Herc dank seiner übernatürlichen Kräfte im Nahkampf mit den Gegnern im Vorteil, jedoch relativ langsam zu Fuß. Atlanta hingegen ist zwar aufgrund ihres Bogens gut auf Distanz, hat allerdings im Handgemenge weniger Chancen gegen ihre Feinde. Der junge Jason entpuppt sich schließlich als eine ausgewogene Mischung aus den beiden zuvor genannten Charakteren, sodaß die Qual der Wahl letztlich bei Euch liegt.



So sehen unsere Helden in Natura aus

Geradliniges Action-Adventure

Vom Spielablauf her erinnert Herc´s Adventures an Capcoms Goof Troop (SNES), wobei der vorliegende Titel doch weitaus umfangreicher ist. Ihr bewegt Eure Sprites durch aneinanderhängende Spielabschnitte über die Oberwelt, deren Karte jederzeit aufgerufen werden kann. Neben den spezifischen Waffen der jeweiligen Charaktere kann man im Verlauf des Games Zusatzwaffen erhalten, sei es durch einfaches Auffinden oder Kauf mittels zuvor gefundener Goldmünzen. Um den Zugang zu einem weiteren Spielabschnitt zu erhalten, benötigt Ihr diverse Schlüssel von den Göttern, die nach erfolgreichem Absolvieren eines Rätsels oder dem Sieg über einen Endgegner zur Verfügung stehen. Insgesamt gesehen macht Herc's Adventures einen soliden Eindruck, auch wenn das Spiel eher auf die junge Generation zugeschnitten wurde. Grafisch gesehen wurden die technischen Fähigkeiten der PlayStation zwar nicht ausgereizt, die sauber gezeichneten und schön animierten Zeichentrickgrafiken erwecken aber eine nette Atmosphäre. Jedoch hätte LucasArts mehr aus diesem Titel machen können, denn auf Dauer bietet Herc's Adventures einfach zu wenig Möglichkeiten und Abwechslung. Der vorhandene Zwei-Spieler-Simultan-Modus läßt darüber etwas hinwegsehen, trotzdem solltet Ihr den Titel auf jeden Fall vorm Kauf antesten.



Habt Ihr in einem Spielabschnitt eine bestimmte Aufgabe absolviert, erscheint zwischen den beiden Säulen das gekennzeichnete Extra



Die individuelle Special Attack richtet wesentlich mehr Schaden an als ein normaler Angriff



in:former

System:	PlayStation	Hersteller:	LucasArts
Genre:	Action-Adventure	Entwickler:	LucasArts
Spieler:	1-2	Testmuster:	OIT
Level:	Entfällt		0711 / 222 910 30
Besonderheiten:	Memory Card	Veröffentlichung:	US-Import
		Ca. Preis:	139,- DM

7 von 10

Grafik	6
Sound	7
Gameplay	6

Ghost in the shell

>Rand-Notiz

Das richtig Umgehen mit dem Spinnenpanzer erfordert einige Übung, versucht Euch also zuerst am Trainingslevel. Vergeßt nicht, daß Euch alle drei Dimensionen zur Verfügung stehen. Manche Stellen werden leichter überwunden, wenn man nicht mit den Füßen auf dem Boden bleibt. Bei den Endgegnern empfiehlt es sich, sie zu umkreisen und unter Beschuß zu nehmen.















Oben rechts habt Ihr einen Richtungszeiger



Wieder einen vom Himmel geholt

Aus Japan schwappt zur Zeit der Manga-Trend immer mehr nach Europa über. Mangas sind japanische Comics für Erwachsene, die meistens von Science Fiction, Fantasy und/oder Erotik handeln. Klar, daß es auch verfilmte Mangas, sogenannte Animes gibt. Zwei der wohl bekanntesten sind „Akira" und „Ghost in the Shell". Letztere ist ein Meilenstein japanischer Zeichentrickkunst und unbedingt empfehlenswert. Erzählt wird die Geschichte der Cyborg-Polizistin Kusanagi, die bei der Regierung tätig ist und einen besonders raffinierten Hacker schnappen soll. Bei der Jagd stellt sie sich zunehmend die Frage, was denn eigentlich den menschlichen Geist überhaupt zu dem macht, was er ist, und wie er sich von computergenerierter Intelligenz unterscheidet. Also eine sehr philosophische Frage für einen „Cartoon".



Häuserkampf mit Panzer und Hubschrauber

Ich glaub', ich spinne...

Das Spiel „Ghost in the Shell" basiert gleichfalls auf dem Manga, hat aber bis auf die Personen, die darin vorkommen, wenig mit dem Film zu tun. Ihr schlüpft in die Rolle Kusanagis und müßt insgesamt zwölf Missionen bestehen, die sehr abwechslungsreich gestaltet sind. Nachdem Ihr von Eurem Boß gebrieft worden seid, steigt Ihr in Euren Kampfpanzer, eine Art Spinne, der selbst die steilsten Häuserwände emporklettern kann. Dieser Panzer bietet einem sehr interessante Angriffsmöglichkeiten; so können zum Beispiel Raketenwerfer, die auf einem Gebäude stehen, leicht umlaufen werden, wenn man sich an der Wand entlang bewegt. Ein kleiner Radarschirm, auf dem Gegner und Ausrüstungsgegenstände, wie Granaten oder Energiepakete, angezeigt werden, hilft bei der Orientierung, die beim Auf- und Abklettern doch schon mal verloren gehen kann. Es sei noch angemerkt, daß Euch zwei Ansichten zur Verfügung stehen, nämlich die aus dem Panzer oder die von außen bzw. direkt dahinter. Letztere ist zwecks Übersicht aber mehr zu empfehlen, auch in Anbetracht des „Wie-schnell-wird-mir-bei-3D-Shootern-schlecht?"-Faktors des jeweiligen Spielers.

So perfekt ausgerüstet schießt Ihr Euch dann aus der Ego-Perspektive durch eine völlig freie 3D-



Wenn Ihr von Oben kommt, ergeben sich interessante Angriffsmöglichkeiten



Dieser Endgegener hat Euch zum Umarmen gern



Beim Zeitbombenentschärfen geht es hoch hinaus



Aus der Inboard-Perspektive wird das Game nochmal so spannend



Auf dem Radar unten rechts seht Ihr wo noch Gegner lauern

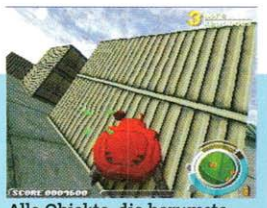


Die Fahr- und Flugzeuge sind allesamt dem Film entlehnt


Dieser Endgegner ist mit am schwierigsten zu knacken


Abgründe können auch mittels Sprung überwunden werden


Dieser Knabe hat eine Auge auf Euch geworfen


Alle Objekte, die herumstehen könnt Ihr hinaufklettern


Hinter jeder Ecke lauert der Feind

Landschaft und erledigt den jeweiligen Auftrag. So müßt Ihr am Anfang in einem Hafen fünf bestimmte Panzer vernichten, die jeweils einen Codeschlüssel für eine Lagerhalle haben, in der dann auch schon ein obligatorisch großer Zwischen-Endgegner auf Euch wartet. Von da aus geht es weiter in die Kanalisation, durch die Ihr Euch D***-mäßig vorkämpfen müßt. Die dritte Mission ist ein zeitkritisches Rätsel, in der so schnell wie möglich mehrere Zeitbomben vernichtet werden müssen. In Mission 4 verfolgt Ihr auf einem kleinen Schiff eine Yacht der Bösewichte usw. Ihr seht also, Abwechslung ist beim Spielen garantiert.

Abwechslung wird groß geschrieben

Abwechslungsreich ist auch die Grafik. Das erste Aha-Erlebnis hat man schon beim Intro. Der Vorspann in echter Anime-Manier ist qualitativ so hochwertig, daß man sich fragt, ob man nicht vielleicht doch den Videorecorder anstatt der Spiele-Konsole angemacht hat. Doch auch die 3D-Grafik im Spiel kann sich wirklich sehen lassen. In jeder Mission warten andere Gegner auf Euch, die vom einfachen Raketenwerfer bis hin zu Hubschraubern und Kampfpanzern reichen. Stimmungsvoll untermalt wird die ganze Sache dann noch von heißen Technorhythmen, die ideal zu den Hi-Tech-Szenarien passen.

Wie man vielleicht schon am Grundtenor dieses Berichtes herausgehört hat, sind wir recht begeistert von Ghost in the Shell. Das Spiel baut das typische Flair der japanischen Mangas und Animes auf. Rein spielerisch kann Ghost in the Shell auch überzeugen. Gute Grafik, gutes Gameplay und unterschiedlichste Missionen machen es zu einem Game, das man gern öfter mal in die Konsole legt. Zwar ist der Schwierigkeitsgrad recht knackig, aber niemals unfair - eher motivierend. Zu der Bestwertung reicht es unserer Meinung nach aber nicht, da die Missionen ruhig noch etwas weniger linear zu lösen sein könnten. So gibt es in dem Kanalisationslevel nur einen möglichen Weg. Ein bißchen mehr Freiheit hätte hier gut getan. Doch genug der Unkenrufe, Ghost in the Shell ist sicherlich ein Highlight und wird auch die weniger Anime-Interessierten begeistern.

IMPORT



in:former

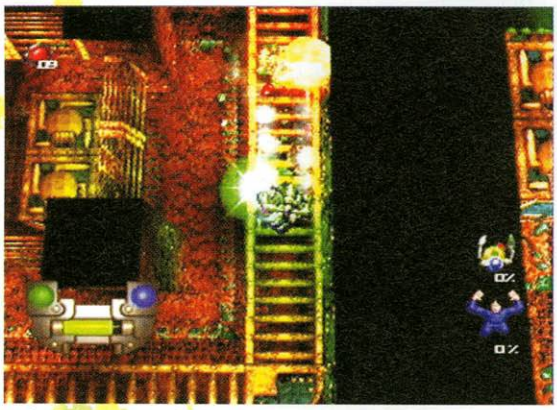
System:	PlayStation
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1
Level:	12
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	Sony
Entwickler:	Exact
Testmuster:	ACME
	0221 / 2408800
Veröffentlichung:	JP-Import
Ca. Preis:	119,95 DM

9 von 10

Grafik	9
Sound	9
Gameplay	8

Holger Gößmann << Götz Schmiedehausen

Machine Hunter


Im heftigen Feuergefecht erstreitet man sich ein neues Vehikel


Der letzte Endgegner

>Rand-Notiz

Im 2. Level sollte man zunächst die drei Sprengsätze suchen, sie dann jedoch nicht scharf machen, denn das Zeitlimit von zwei Minuten ist mehr als happig. Checkt lieber nochmals den Weg zum Ausgang.


Durch Warp-Points gelangt man an entlegene Stellen des Levels

Wie versprochen folgt hier der Test zu Machine Hunter, das wir in der letzten Ausgabe im Preview hatten. Für all diejenigen, die diesen Artikel nicht gelesen haben, sei hier noch einmal kurz die Hintergrundstory angerissen: Nachdem man, leichtsinnig wie es so die Art des Homo Sapiens ist, alle Rohstoffvorräte des Heimatplaneten Erde verbraucht hatte, mußte man sich nach anderen Möglichkeiten umsehen, um die wertvollen Ressourcen zur Energiegewinnung ranzuschaffen. Schnell wurde man auf dem Mars fündig, legte ein kompliziertes unterirdisches Stollensystem an und entwickelte Roboter, um die dort anfallende Arbeit zu erledigen. Damit man nicht ständig auf die mechanischen Arbeitssklaven acht geben mußte, gab man ihnen eine Hand voll Hirn mit auf den Weg zum roten Planeten. Alles funktionierte hervorragend, bis eine böse Alienmacht in die Stollen einfiel und die Roboter umprogrammierte. Nunmehr verwandelte sich das riesige Rohstofflager Mars in eine uneinnehmbare Festung, die von den einst grundfriedlichen Arbeitsrobos mit Schußwaffen aller Art verteidigt wird. Eine Spezialtruppe namens Machine Hunter nimmt sich des Problems an und entwickelt in Windeseile einen Raumanzug, der es seinem Träger ermöglicht, die Roboter nach ihrem Abschalten zu übernehmen. Zum Testen blieb keine Zeit: Du bist derjenige, der ihn testen wird - auf dem Mars! In den 17 Leveln wimmelt es nur so von eben jenen Robos. Der Spieler kann diese nun unter Einsatz seiner zwei Knarren vorläufig außer Gefecht setzen und dann ihre Steuerung übernehmen. Jeder Level hat seine ganz eigenen Ziele: vom simplen „Finden Sie den Ausgang!" bis zum komplizierten „Suchen und zerstören Sie eine gewisse Sorte von Robotern!" ist alles geboten.


Im Menü kann man sich jeden Roboter genauer betrachten



Machine Hunter arbeitet mit einem Passwortsystem



Am Ende des Levels wird abgerechnet

Zu geradlinig

Machine Hunter spielt sich zunächst ziemlich eigenwillig, obwohl man die Steuerung von dem ein oder anderen indizierten Spiel zu kennen glaubt. Primäres Ziel jedes Einsatzes ist es, von Raum zu Raum zu marschieren und jeden anrollenden Alienrobo, von denen es neun verschiedene Sorten gibt, unter massivem Energieverlust stillzulegen und anschließend zu übernehmen. Dann gibt's nämlich volle Energie auf das neue Fahrzeug. Somit verkommt das als strategisches Ballerspiel gedachte Machine Hunter zu einem simplen „Keine Rücksicht auf Verluste"-Shooter. So schlappt man also, den Mörderblick in den Augen, durch die verwinkelten und zugegebenermaßen sehr großen Level und verläuft sich auch recht gerne mal, denn die integrierte Automap ist nicht gerade das, was man übersichtlich nennt. Erschwerend kommt hinzu, daß man während des Spiels nicht speichern kann, sondern nur mit einer Paßwortfunktion am Anfang eines Levels wieder beginnen kann. So bleibt von den durchaus ansehnlichen Ansätzen nicht mehr viel übrig. Für Fans von schnörkellosen Ballerspielen ist Machine Hunter aber wegen seiner Komplexität auf jeden Fall eine lohnende Anschaffung.



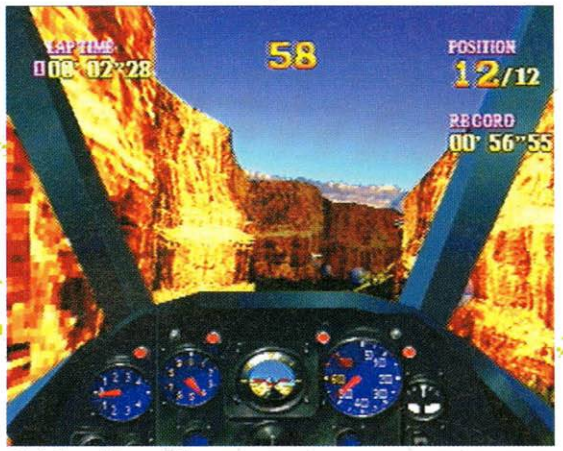
informer

System:	PlayStation
Genre:	Shoot'em Up
Spieler:	1-2
Level:	17
Besonderheiten:	Paßwort, dt. Texte, dt. Sprachausgabe
Hersteller:	MGM Interactive
Entwickler:	EurocomEnt. Software
Testmuster:	Eidos
Veröffentlichung:	September
Ca. Preis:	99,-

6 von 10

Grafik	5
Sound	6
Gameplay	6

Bravo Air Race / Reciproheat 5000



Die Inboard-Perspektive





Im Zwei-Spieler-Modus agieren die Kontrahenten im Split-Screen

>Rand-Notiz

Das Game ist sehr schnell durchgespielt. Wer aber auf Geschwindigkeitsrausch steht, lädt die erste Strecke (Mountain) nochmal und durchfliegt sie mit allen Flugzeugen. Daraufhin erhaltet Ihr die F-16 und die F-117 ,die jeweils eine Endgeschwindigkeit von 727mph besitzen. Are you ready to fly?


Hinter dem Wasserfall wartet eine enge Tunnelpassage auf Euch

Wie Kollege Andreas Binzenhöfer in seinem Preview zu Rapid Racer schon richtig anmerkte, wird es immer schwieriger für die Firmen, innovative Rennspielideen für die Racing Game-überflutete PlayStation zu finden. Doch Xing hat eine Lücke gefunden und geht mit Reciproheat 5000 (amerikanischer Titel: Bravo Air Race) in die Lüfte. Zehn Veteranen aus dem 2.Weltkrieg treffen sich in der Neuzeit wieder, um sich zusammen eine Runde Quax, der Bruchpilot anzuschauen und über alte Zeiten zu quatschen. Beim gegenseitigen Beschmeißen mit hochstilisierten Heldentaten kam es, wie es kommen mußte. Jeder behauptete von seiner mitgebrachten Maschine, daß sie die beste am Himmel sei. Weil man unter den ehemaligen Kriegsgegnern aber die Waffen schweigen lassen wollte, einigt man sich auf ein Wettrennen durch Canyons und Stadtgebiete, um den Meister der Lüfte zu ermitteln. Auf vier Strecken (Mountain, South City, Canyon, Snow Land) steht man sich nun auf Kultflugzeugen wie Messerschmitt oder Spit Fire gegenüber. Schon am Start bemerkt man die blauen Blasen, die als Ideallinie den Weg durch Tunnel und enge Kurven zeigen. Ziel ist es, auf jedem der vier Kurse den ersten Platz zu belegen. Dabei helfen die auf der Strecke verteilten Extras. Das rote S beschleunigt das Flugzeug auf Maximalgeschwindigkeit, das gelbe T bringt etwas mehr Zeit aufs Konto, wohingegen das D den Flieger kräftig abbremst. Dies passiert übrigens auch, wenn man mit den Tragflächen an den Felswänden oder Häusermauern hängenbleibt. Ist der Crash doch mal zu heftig, explodiert das Flugzeug, und wertvolle Sekunden verstreichen bis zum Weiterflug.

Schade!

Reciproheat 5000 ist einer der kurzweiligsten Titel, die wir in den letzten paar Monaten in die Testerfinger bekamen. Und alles schien grandios zu laufen: eingängige Steuerung der 10 Flieger, deren Eigenschaften sich wirklich auf Ihr Flugverhalten auswirken, nette Grafik, wenn auch mit ein paar Aufbauproblemen, und eine innovative Spielidee. Doch nach den ersten paar Proberunden wollten wir uns mal die verschiedenen Spielmodi anschauen und mußten feststellen, daß Reciproheat so etwas nicht bietet. Man kann immer nur eine Strecke fliegen und erhält anschließend den Game Over-Screen. Nicht gerade sehr witzig! Als wir dann feststellen mußten, daß ganze vier Strecken à drei Runden zu befliegen waren, die jeder auch nur halbwegs talentierte Flieger innerhalb einer Stunde geschafft hat, kamen wir zu dem Resultat, daß wieder einmal ein guter Ansatz durch inkonsequente Umsetzung in die Mittelmäßigkeit abgerutscht ist. Man merkt dem Game die Zeitnot an, mit der es fertiggestellt wurde, denn der eingängigen Steuerung folgen keine echt heiklen Stellen, die man nur mit viel Übung und Bremseinsatz fehlerfrei durchfliegen könnte. Schade, denn mit ein paar Strecken und Modi mehr hätte Reciproheat in luftigen Ruhmeshöhen der Softwaregeschichte schweben können, so aber bleibt es auf der Startbahn stehen.



Die Snow Land-Strecke ist mit Abstand die schwierigste


Durch enge Tunnel geht's mit Vollspeed



Harte Positionskämpfe sind angesagt



in:former

System:	PlayStation
Genre:	Flug-Rennspiel
Spieler:	1-2
Level:	4
Besonderheiten:	Memory Card
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Xing Entertainment
Testmuster:	ACME 0221 / 2408800
Veröffentlichung:	Japan-Import
Ca. Preis:	129,- DM

7 von 10

Grafik	8
Sound	6
Gameplay	7

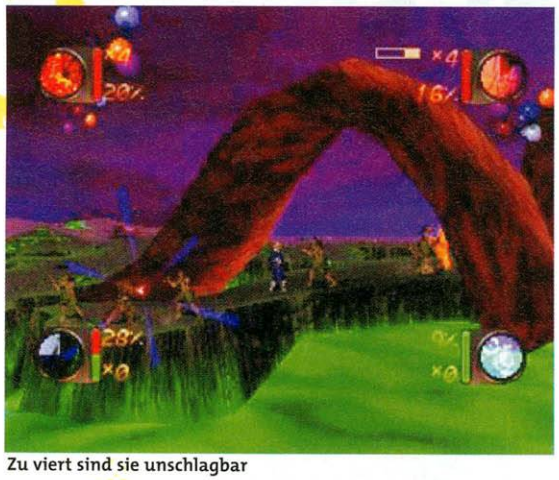
IMPORT

Philipp Noack >> Holger Gößmann

Fantastic Four

>Rand-Notiz

Die einzelnen Charaktere zeichnen sich durch jeweils andere Stärken und Schwächen aus. Erkundet sie und versucht, die Stärken zu nutzen und die Schwächen möglichst geschickt zu verbergen. Untersucht die Umgebung nach versteckten Items und benutzt herumliegende Gegenstände als Wurfgeschosse.


Zu viert sind sie unschlagbar


Licht- und Spiegeleffekte zeichnen FF aus


Nicht auf die Größe, auf die Technik kommt es an


Mr. Fantastic ist ein dehnbarer Bursche


Die Special Moves werden über die R2-Taste aktiviert



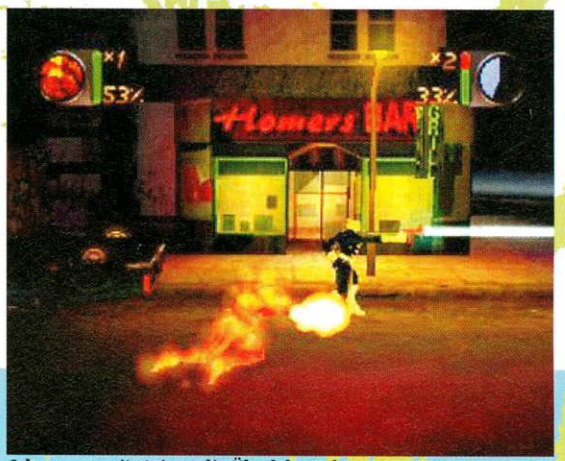
The Thing ist zwar unglaublich kräftig, aber auch ziemlich langsam


Ihn kann man nicht besiegen, „lediglich" passieren

Nein, es dreht sich bei Acclaims neustem Produkt nicht um die gleichnamigen deutschen Hip Hop-Pioniere, vielmehr stehen markante Figuren des amerikanischen Marvel-Verlags im Mittelpunkt. The Thing, The Invisible Woman, Mr. Fantastic, The Human Torch und She-Hulk (warum es dennoch Fantastic Four heißt, bleibt ungeklärt) treten gegen den fiesen Dr. Doom an, um, wie könnte es anders sein, die Welt zu retten. In bester Final Fight-Manier schlagen sich unsere Superhelden durch stattliche 21 Level, die in fünf größeren Abschnitten zusammengefaßt wurden. Jeder von ihnen beherrscht neben den üblichen Schlag- und Trittmöglichkeiten eine verschwenderisch große Anzahl von Special Moves und Throws. So kann man seine Gegner nicht einfach schultern und zu Boden schleudern, nein, es läßt sich auch die Flugrichtung beeinflußen (was sich bei manchen End- und Zwischengegnern als unverzichtbar für den Erfolg erweist). Special Moves und Blocken benötigen Force (Energie, in manchen Filmen auch „Macht" genannt), die als Item am Wegesrand aufgesammelt werden kann. The Human Torch läßt dann z.B. bei richtiger Tastenkombination Feuer regnen. Um das etwas altbackene Spielprinzip aufzuwerten, hat Probe das komplette Design in Polygongrafik realisiert. So schwenkt eine virtuelle Kamera ständig hektisch in andere Positionen, um einen möglichst räumlichen Eindruck zu erzeugen. Ebenfalls zu diesem Zweck werden die Bitmap-Figuren gezoomt, wenn sie sich in den Vordergrund bzw. in den Screen hineinbewegen.

Un feu d'artifice

...an neuen innovativen Ideen ist Fantastic Four nicht gerade. Eher die solide, konsequente Weiterentwicklung alter Konzepte. Mich würde interessieren, in welche Richtung der



Schon zu zweit steigen die Überlebenschancen enorm

Prügelveteran Capcom ein Final Fight 97 für die Next Generation-Konsolen dirigieren würde. Probe hat auf der technischen Seite jedenfalls keine Fehler gemacht. Viele hübsche (Licht-) Effekte, eine völlig flüssige 3D-Umgebung, eine witzige Sprachausgabe und ein mutiger Soundtrack verdienen Lob. Mit weniger Lorbeeren muß sich die Design-Abteilung zufriedengeben. Die Gegnerformationen sind eintönig, teilweise recht unfair und lassen auf eine ziemlich geringe „Artificial Intelligence" schließen. Gleiches gilt für die Endgegner, sie sprühen nicht gerade vor Einfallsreichtum, was ihre Strategie angeht, dafür wurden sie schlicht und ergreifend fies programmiert. Fazit: Wer ein Multi-Tap sein eigen nennt und drei Gleichgesinnte auftreiben kann, darf uneingeschränkt zugreifen (auch wenn's dann etwas unübersichtlich wird!).



in:former

System:	PlayStation
Genre:	Beat'em Up
Spieler:	1-4
Level:	K.A.
Besonderheiten:	Multi-Tap
Hersteller:	Acclaim
Entwickler:	Probe
Testmuster:	Acclaim
Veröffentlichung:	Erhältlich
Ca. Preis:	99,- DM

8 von 10

Grafik	5
Sound	4
Gameplay	9

FUN DAS VIDEOSPIELE-MAGAZIN
GENERATION
NINTENDO • SEGA • SONY

PlayStation

PaRappa The Rapper

GEWINNSPIEL!

YO! BROTHERS AND SISTAS! WE GONNA MAKE A REEL COOL PARTY TONITE, YA MAN! IT'S DA PARAPPA-RAPCONTEST! AND IT'S YOUR CHANCE TO GET X-CITING PRICES. WRITE YO OWN SONG, MAN, AND GET YO HANDS ON DA PRICES."



WAS
Was der lustige Zwerg damit sagen will

Ist, daß Ihr einen Rap schreiben müßt, irgendetwas miteinem oder mehreren der folgenden Themen **zu tun** haben muß:

- **PaRapper**
- **PlayStation**
- **Fun Generation**
- **Die Pupsburger Augenkiste**
- **Die Spasteiruther Katzen**
- **Bund deutscher Kleingärtner**
- **Homer Simpson**
- **Selbsthilfegruppe der anonymen Schlagerfreunde e.V.**

Der Hauptpreis:
Sony PlayStation +
Parappa The Rapper (PSX) +
ein exklusives Sony Shirt +
der GhettoboschallerSony CVD S-28 +
ein superrarer PaRapper-Soundtrack

2. Preis:
Sony PlayStation +
Parappa The Rapper (PSX) + T-Shirt

3.-5. Preis
1 Jahr MIP-Club + T-Shirt

Schreibt Eure Ergüsse auf eine Postkarte, in einen Brief oder rappt gleich auf Tape bzw. Videokassette. Die besten Songs werden vorgestellt.

Generation of da Fun • Max-Planck-Str. 13 97204 Höchberg
Einsendeschluß ist der 1. Oktober
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, nur der Rap-Weg zählt!!!

Holger Gößmann << Stefan Hellert

Albert Odyssey



Pike langt hin


Im Säuglingsalter verliert Pike seine Eltern

>Rand-Notiz

Untersucht prinzipiell alle Pots, die Ihr finden könnt. In ihnen sind wichtige Extras enthalten. Am Anfang solltet Ihr Euch zwei Stunden Zeit nehmen und nur Level aufbauen. Eine Stufe hat bei Albert Odyssey enorme Auswirkungen, und Ihr erspart Euch damit Ärger in höheren Levels.



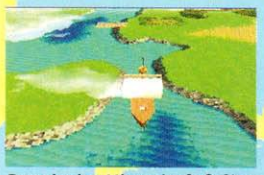
Pike hat gerade einen Angriff mit seinem Schild abgewehrt


Ein Ninja im Anflug auf Eka



Auch die Endgegner sind grafisch mager in Szene gesetzt


Gryzz kann mit Abstand am härtesten zuschlagen


Der einzige Hinweis, daß dies ein Next Generation-Game ist: ein peinliches Polygonboot


Der letzte Endgegner der ersten Storyline

Grenzenlosen Erwartungen sehen sich mittlerweile die amerikanischen Übersetzungsprofis von Working Designs bei ihren Produkten gegenübergestellt. Nachdem sie Iron Storm, Shining Wisdom und Dragon Force von Sega für den amerikanischen Markt inszenierten, wagen sie sich erstmals an eine Third-Party-Lizenz: Albert Odyssey - Legend of Eldean.

Vor langer Zeit schufen die Meister der Magie das mystische Königreich Fargasta, wo die Eldeans Radoria, Estan und Cirrus geboren wurden. Die größer werdende Kraft der heranwachsenden Magier wurde vom Drachen Vlag mit Unbehagen zur Kenntnis genommen. Er beschloß deshalb, sie zu eliminieren. Doch mit vereinten Kräften konnte der Angriff abgewehrt werden. Von dem einst so mächtigen Schuppentier blieb nur das berüchtigte Schwert Madriker übrig, das sich Radoria sogleich unter den Nagel riß. Wie nicht anders zu erwarten, war aber in dem Schwert die dunkle Seele von Vlag gefangen, und diese ergriff nun Radoria, der sich alsbald als unsterblicher Imperator ausrufen ließ und das Land in Angst und Schrecken versetzte. Die einzigen, die ihm Widerstand leisten können, sind seine zwei Geschwister. Doch Radorias Kraft wuchs, und in einem letzten, verzweifelten Versuch, ihn zu stoppen, verwandelt sich Cirrus in das heilige Schwert. Der anschließende Kampf sah keinen als Sieger hervorkommen, denn alle drei Eldeans waren vom Erdboden verschwunden. Jahre nach diesem Kampf wird der Held der Geschichte im Säuglingsalter seinem Schicksal überlassen. Seine Eltern werden trotz des magischen Schwertes von Goblins umgebracht, und er verdankt sein junges Leben dem beherzten Eingreifen eines Harpys, der ihn mit in sein Dorf nimmt und dort aufzieht. Doch nach etlichen Jahren wird der Unwissende von seiner Vergangenheit eingeholt, als Abgesandte von Radoria versuchen, den Auserwählten um die Ecke zu bringen. Bei diesem Versuch wird Pikes Schwester von einem Zauber getroffen, der sie zur massiven Steinstatue erstar-



Der Love-Bite beraubt eine Figur ihrer Sinne



Manchmal lohnt sich das Untersuchen von Gegenständen



In manchen Situationen kann eine Antwort Auswirkungen auf die Storyline haben



Ähnlich wie Pikes Schwester wurden viele Bürger in Stein verwandelt



Der Anfang allen Übels: Drachenreiter spüren den Auserwählten auf

ren läßt. Auf der Suche nach einem Gegenzauber gerät der Held knietief in sein größtes Abenteuer.

Nix Neues an der Rollenspielfront

Albert Odyssey bietet ganz bestimmt keine Wagenladung voll Innovationen - im Gegenteil: Sunsoft hat sich auf altbewährte(s) Grafik und Gameplay verlassen. Dabei wurden natürlich die Technikwertungen kräftig nach unten gedrückt, denn die 16-Bit-Darstellung erzeugt heute bestenfalls Übelkeit anstelle von adäquater Rollenspielstimmung. Pike schnappt sich also das magische Schwert Cirrus und fängt an, die sehr große Welt zu erkunden. Dabei kommen ihm immer wieder Gegner in die Quere, deren Auftauchen durch Random Encounter bestimmt wird. Im Kampfscreen kann sich der Spieler zwischen stumpfem Draufhauen, Einsatz von Magie bzw. Gegenständen, Decken und strategischem Rückzug entscheiden. Das Kampfsystem ist recht einfach erklärt: Die Kontrahenten betreten die Arena, sind je nach ihren Geschwindigkeitswerten früher oder später zum Ziehen dran und können dann die oben schon erwähnten Aktionen durchführen. Für das komplette Plätten einer Monsterparty erhält die Heldencrew Gold und Erfahrungspunkte. Letztere heben die Angriffs- und Verteidigungswerte der Protagonisten. So kämpft man sich von einer Stadt zur nächsten vor, sammelt dort Informationen und neue Partymitglieder (maximal fünf) und treibt die Handlung voran. Zusätzlich könnt Ihr mit einem Nickerchen Eure Energie wieder auffüllen und die blutbeschmierten Goldstücke in noch blutdurstigere Klingen umwandeln. Ihr seht, alles ziemlich hausbacken, was in dem Game so geht.

Die Storyline rettet Albert Odyssey!

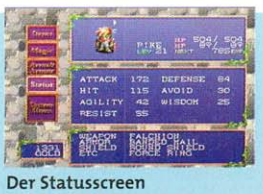
Wer sich Albert Odyssey das erste Mal anschaut und vorherige Produkte von Working Designs kennt, der wird sich fragen: Was hat die renommierten Übersetzer dazu gebracht, einen solch riesigen Mist umzusetzen? Die Grafik sieht aus, als wäre sie von ein paar Frühteenies handgemalt worden, Feinheitsfehler sind in Hülle und Fülle zu finden (z.B. kein automatisches Ausrüsten nach dem Waffenkauf; man wird alle zwei Sekunden von neuen Monsterscharen überfallen), und die Waffenvielfalt hat dieses Game sicherlich auch nicht erfunden. Doch je weiter man in das Game reinschaut, desto klarer werden die Gründe: Die Hintergrundstory ist sehr dicht und fesselnd. So schaffen es die Entwickler von Sunsoft, die groben Mängel des Games zumindest bei Rollenspielfans zu übertünchen. Allerdings geht es dem Spieler schon auf den Zeiger, daß jede auch nur noch so mickrige Animation zeitaufwendig von der CD geladen werden muß. So dauert es bspw. vom tödlichen Schlag bis zum tatsächlichen Darniedersinken des Bildschirmmonsters ganze vier Sekunden. Nicht viel, werden jetzt einige spontan sagen, aber wenn man bedenkt, daß man in einem durchschnittlichen Rollenspiel ca. 2.000 bis 10.000 Monster metzelt, erhöht sich die Spielzeit durch solche leichtsinnigen Fehler seitens der Programmierfirma erheblich. Nichtsdestotrotz: Albert Odyssey ist ein solider, wenn auch nicht brillanter Titel, der den RPG-Fans unter den Saturnjüngern sicherlich Spaß machen wird. Ein Highlight ist es aber mit Sicherheit nicht.


Der Vampirmeister schwebt über den Dächern der Stadt


An diesen merkwürdigen Altären läßt sich der Spielstand speichern


In diesen Pötten findet man immer ein Extra


Die Oberlandkarte


Der Statusscreen


Das Menü lädt extrem lange





in:former

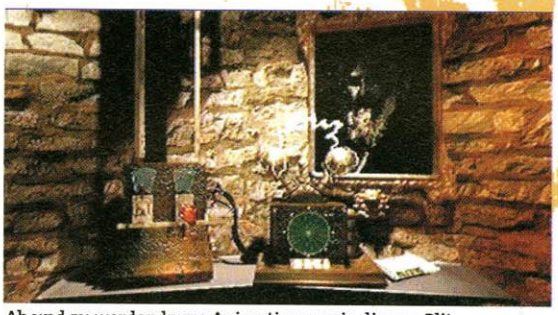
System:	Saturn
Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Level:	Entfällt
Besonderheiten:	Backup-Booster
Hersteller:	Working Designs
Entwickler:	Sunsoft
Testmuster:	Theo Kranz Games 0931 / 571 601
Veröffentlichung:	US-Import
Ca. Preis:	120,- DM

7 von 10

Grafik	5
Sound	6
Gameplay	7

Frankenstein - Through The Eyes Of The Monster


Der Doktor ignoriert seine Kreatur mit stoischer Gelassenheit

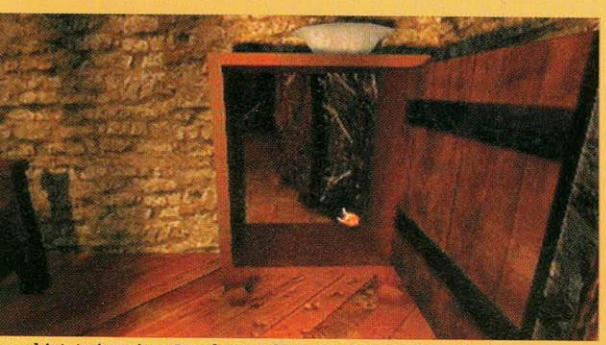

Ab und zu werden kurze Animationen wie diesem Blitzsprung eingeblendet


Bis zu sechs Spielstände können mit Infobild auf dem Saturn abgespeichert werden


Teilweise erinnern die Grafiken ein wenig an das surrealistische Myst, können aber nie dessen Klasse erreichen


Auf dieser Laborbank nahm das Grauen seinen Lauf


Gerade noch ein unauffälliger Abstelltisch mit Bettschüssel.....


.und jetzt ein prima Durchgang für orientierungslose Monster

Wenige Autoren im Horrorgenre wurden so bekannt wie Bram Stoker mit seinem legendären Graf Dracula oder Mary Shelley mit ihrer Geschichte über einen besessenen Wissenschaftler, der unbedingt selbst Leben erschaffen möchte: Dr. Frankenstein. Zuletzt mit Kenneth Brannagh meiner Meinung nach mehr schlecht als recht verfilmt - nur Robert de Niro als Monster konnte wirklich überzeugen -, scheint nun die Zeit für eine Adaption des Gruselklassikers auf Segas Saturn gekommen. Hauptrolle in diesem Adventure im Myst-Stile übernimmt aber nicht der gnadenlos von sich selbst eingenommene Wissenschaftler, sondern sein Geschöpf, ein wieder zum Leben erweckter angeblicher Kindsmörder, in dessen Rolle Ihr nun schlüpft. Das einzige, was er von seinem vergangenen Leben noch weiß, ist die Tatsache, daß er unschuldig zum Tode verurteilt worden war. Zeit, diesen Irrtum gerade zu rücken. Ihr bewegt Euch aus der Ego-Perspektive durch Schloß Frankenstein, jedoch sind nur schrittweise Bewegungen möglich. Nur in bestimmten Abständen werden Standbilder gezeigt, freie Bewegung ist nicht gegeben. Stoßt Ihr auf bestimmte Gegenstände oder Euren Schöpfer, gespielt von Tim Curry („The Rocky Horror Picture Show"), werden kleinere Animationen eingeblendet bzw. technisch abgrundtief schlechte Videosequenzen abgespielt. Items können nur im selben Bild miteinander verwendet werden, ein Inventory besitzt Eure Kreatur nicht, daher ist jedes Rätsel nur an Ort und Stelle lösbar. Ziel des Spiels ist es, das wahre Ich des Monsters zu finden, seine Unschuld zu beweisen und dann wohl in Frieden zu sterben. Ihr könnt jederzeit bis zu sechs Spielstände abspeichern.


Schauspieler Tim Curry in ungewohnt pixeliger Digitalisierung und mit eher mäßigen Dialogen

Grauenhaft zusammengestümpert

Eine Warnung gleich vorweg: Fans von Frankenstein sollten schnell das Weite suchen, das wirklich gute Buch hat es nicht verdient, durch so einen Schund beschmutzt zu werden. Grafik und Sound sind gelinde gesagt für die heutigen Maßstäbe eine Frechheit, schlechter digitalisierte Videosequenzen sah ich bis jetzt eigentlich nur bei Last Dynasty, und die Atmosphäre eines düsteren Schloßes stellt sich nicht eine Sekunde lang ein. Was jedoch bei einem Adventure wesentlich schwerer wiegt, sind Fehler im Spieldesign. Genau solche Fehler sind es, die Frankenstein endgültig zu einem Spiel der übelsten Sorte machen. Die Rätsel sind ausnahmslos, ich wiederhole, ausnahmslos unlogisch und nur durch monotones Try-And-Error-Verfahren zu lösen. Gegenstände mitzunehmen, wird eigentlich immer vom Programm aus verboten. Einzig die Tatsache, daß man irgendwie merkt, daß die Programmierer wenigstens versucht haben, eine Story aufzubauen, was keineswegs gelungen ist, rettet den Titel vom Absturz auf die 1 von 10. Trotzdem mein Rat aus tiefstem Herzen: Finger weg von diesem Interaktiv-Schrott!

in:formen

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

Hersteller: .....Acclaim
Entwickler: .....Interplay
Testmuster: ...Theo Kranz Games
Tel.: 0931 / 571 601
Veröffentlichung: .....Erhältlich
Ca. Preis: .....99,- DM



2 von 10

Grafik 2
Sound 3
Gameplay 2

DRAGON FORCE (SAT)



Schauplatz des Strategie-RPGs Dragon Force ist Legendra, eine in acht Königreiche unterteilte Welt. Der besiegte Madruk wurde mittels eines Siegels eingesperrt und droht nun mit seiner Auferstehung. Doch mittlerweile reifen acht Helden heran, die die heiligen Waffen aus den Tempeln holen und anschließend Madruk vernichten könnten. Allerdings haben sich die acht zerstritten und eben jene acht Königreiche gegründet, in die Legendra aufgeteilt ist. Ihr müßt nun Legendra wieder vereinen und den Bösewicht zur Hölle jagen. Ihr startet also als einer der Könige und müßt mittels Armeen, die sich aus verschiedenen Kommandeuren und Truppentypen zusammensetzen, die feindlichen Generäle unterjochen. Trifft man auf eine gegnerische Streitmacht, könnt Ihr Euch die Armee aussuchen, die dem Gegner am besten gewachsen ist. Auf diese Art und Weise werden Feinde in die Flucht geschlagen und Burgen eingenommen, die Euren Armeen als Unterschlupf dienen. Neben diesem strategischen Spieleteil gibt es noch einen diplomatischen, in dem Ihr mit Generälen verhandeln, Eure Burgen ausbauen oder Euren Soldaten Orden verleihen könnt.

Fazit: Wenn man das Spiel mal geblickt hat, wird es zum Suchtspiel für alle Strategiefans.

Hersteller: Working Designs
Preis: .....99,- DM
Test: .....FG 3/97

Rating: 9

XEVIOUS 3D (PSX)



Das Schöne an den guten alten Ballerspielen ist doch immer noch, daß man es sich sparen kann, ganze Absätze zu verschwenden, um die Vorgeschichte zu beschreiben. Nicht anders verhält sich da auch Xevious 3D. Xevious war schon in den Achtzigern einer der klassischen Shoot´em Ups mit vertikalem Scrolling. Im Jahre 1997 hat sich daran immer noch nicht viel geändert. Ihr steuert ein kleines Raumschiff über den Bildschirm, das ganze Heerscharen von Feinden mit drei Waffensystemen das Fürchten lehrt. Die Gegner attackieren aus der Luft und vom Boden aus (Panzer, Boote und Geschütze), weshalb man für die einen besondere Lavakanonen benötigt, um sie in den virtuellen Himmel zu ballern. Dieser Zwei-Ebenen-Kampf ist aber auch schon das Außergewöhnlichste an Xevious 3D. Um dem „3D" im Namen irgendwie gerecht zu werden, wurden ein paar sehr schöne Kameraschwenks eingebaut, aber wirklich die Perspektive beeinflussen kann der Spieler nicht. Ansonsten unterscheidet sich das Spielprinzip nicht von jedem anderen Shoot´em Up. Haufenweise Gegnerformationen abknallen, Endgegener besiegen, Waffensysteme ausbauen, das war´s.

Fazit: Ballerfreaks dürfen auf jeden Fall mal probespielen.

Hersteller: .....Namco
Preis: .....99,- DM
Test: .....FG 6/97

Rating: 5

RAY STORM (PSX)



Mit Ray Storm haben wir den zweiten vertikal-scrollenden Shoot´em Up (vgl. Xevious 3D) in unserem PAL-Corner. Das Spielprinzip ist wie immer schnell erklärt. Ihr fliegt mit einem von zwei zur Auswahl stehenden Raumgleitern von „unten nach oben", während die Gegnerschwaden auf das eigene Sprite einstürmen. So gut wie möglich setzt man sich mit dem altbekannten Laser sowie einem Lock on-Shot, der die Feinde unterhalb des Fighters erledigt, zur Wehr. Wirklich schön an Ray Storm sind die Hintergrundobjekte, die teilweise aus Polygonen bestehen und so dem Spiel einen großartigen 3D-Effekt verleihen. Schußverbesserungen und Endgegner gehören genauso zu dem Game wie ein umfangreiches Optionsmenü, in dem man den Schwierigkeitsgrad für jeden Level einzeln festlegen kann. Zwei verschiedene Spielmodi müssen durchgezockt werden, um an ein weiteres, verstecktes Game zu gelangen.

Fazit: Spieler, denen es Spaß macht, die Sprites in Massen aus dem Arbeitsspeicher zu ballern, sollten hier zugreifen.

Hersteller: .....Taito
Preis: .....99,- DM
Test: .....FG 4/97

Rating: 8

TOSHINDEN 3 (PSX)



Mit Toshinden 3 präsentiert Takara eine weitere aufgebohrte Version des 3D-Beat´em Ups. Wie bei den Prüglern so üblich wählt Ihr Euch einen Kämpfer aus 14 möglichen aus und kloppt Euch bis zum Endgegner Abel vor. Habt Ihr dem auch die Hucke vollgehauen, kriegt Ihr einen netten Abspann zu sehen und obendrein noch einen weiteren Fighter zum Auswählen. Habt Ihr also Toshinden 3 mit allen Charakteren durchgespielt, könnt Ihr aus einem Pool von 28 Recken Euren liebsten bestimmen. Da bei Toshinden 3 in einem Käfig à la Fighting Vipers gekämpft wird, ist es nun nicht mehr möglich, den Gegner von der Plattform zu stoßen. Dafür kann jeder Kämpfer pro Runde zwei Super-Specialmoves sowie, mittels einer Extra-Energieleiste, einen Powermove ausführen. Neu ist auch eine Art Combo-System, das zählt, mit wie vielen aufeinanderfolgenden Tritten und Schlägen man den Gegner durch die Luft jongliert. Toshinden 3 ist sicherlich nicht der schlechteste Teil der Trilogie, kann aber in punkto Grafik nicht gerade überzeugen. Die Anzahl der Moves sind jedoch so hoch, daß sie die etwas trägen Spielbarkeit kompensieren.

Fazit: Ein solider 3D-Prügler, der Tekken 2 jedoch nicht das Wasser reichen kann.

Hersteller: .....Takara
Preis: .....99,- DM
Test: .....FG 3/97

Rating: 7







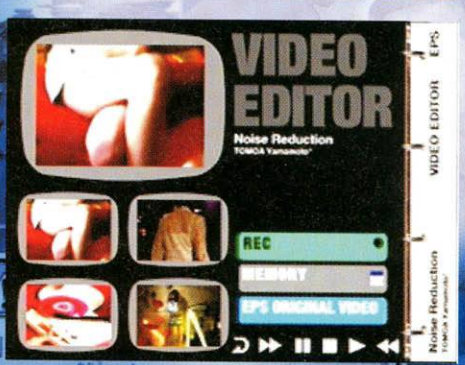


Noise Reduction
Antinos

Wenn Ihr selbst aus Nippon stammt, wird Tomoa Yamamoto Euch wahrscheinlich genauso ein Begriff sein wie für uns Blümchen, Dummchen oder Keingehirnchen. Was könnt Ihr also mit diesem Spiel machen: Ihr könnt Euch Bilder anschauen (züchtige Bilder) und ihr könnt ein Video schneiden, das ziemlich daneben wirkt. Farbverläufe, die die Welt nicht braucht, Lippensynchronisierung from hell begleiten das erste PlayStation-Single-Video, das umgerechnet nur 20.- DM kosten würde, würde es irgendjemand wirklich kaufen wollen. Unser Urteil: Schöne Spielfigur, wenig interaktiv und aufgrund zuvieler Textilien auch nicht als Erotik-Video zu klassifizieren.

Urteil: Bedingt spielbar





Salamander Deluxe Pack Plus
Konami

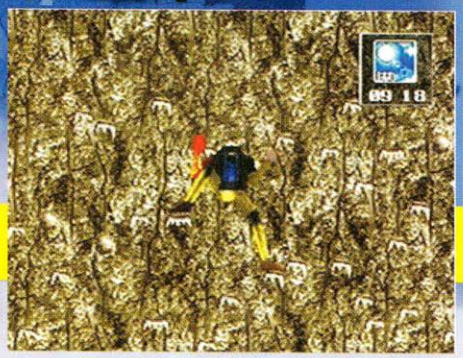
Auf der CD befinden sich die 2D-Shoot'em Ups Salamander (Arcade), Lifeforce (NES) und Salamander 2 (Arcade). Der Unterschied zu der bekannteren Gradius-Reihe ist lediglich, daß man bei Gradius die Waffen frei wählen konnte, während man bei Salamander die Wumme benutzt, die man aufsammelt, zudem scrollte der Bildschirm bei Gradius horizontal, bei Salamander vertikal und horizontal. Vor allem Salamander 2 ist ein grafisches und spielerisches Highlight, das auch technisch noch auf der Höhe ist, während die ersten beiden Spiele von 1986 und 1987 doch antiquiert wirkten.

Urteil: Spielbar









Rock Climbing
The Challenge to the Virgin Peak - Version Alps
Net You

Der Titel ist länger als der Spielspaß, soviel können wir Euch schon im ersten Satz verraten. Und auch sonst macht Rock Climbin in etwa soviel Spaß wie Virtual Kaninchenstreichling, Virtual Dummgucking oder Virtual Inderschlangevormticketstandwarting. Man muß in einer Bergwand befindlich von Steinvorsprung zu Steinvorsprung hangeln, eventuelle bricht mal einer ab, es ist jedoch unmöglich, abzustürzen. Mit dem Pickel haut man Löcher in die Wand und kraxelt begleitet von Techno-Volksmusik aus Japan ins geistige Nirvana. Skurril, aber schlecht.

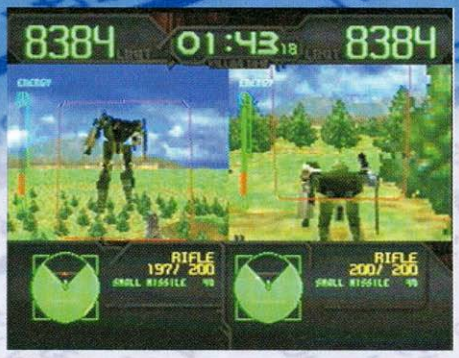
Urteil: Bedingt spielbar





ALL RIGHTS RESERVE





Armored Core
From Software

Kennt noch jemand Gungriffon auf dem Saturn (Test FG 5/96). Das Mechspiel war richtig gut, ähnlich ist auch Armored Core. Die Grafik baut ein wenig ab, dafür kann man mit der Kohle, die man für erfolgreich beendete Missionen erhält, seinen Mech aufrüsten. Verhaltens taktisches Vorgehen und viel Action machen diesen Titel für Genreliebhaber zur Pflichtlektüre.

Urteil: Spielbar



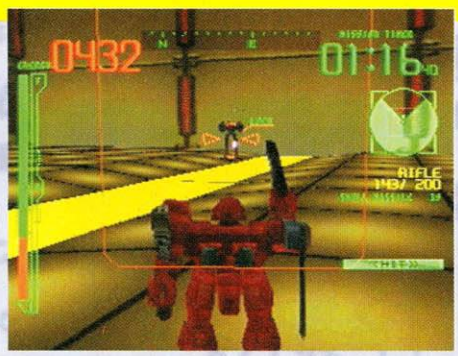
Langrisser 1+2
Masna

In Amerika kam der erste Teil unter dem Titel Warsong für das Mega Drive raus. So sieht die Grafik nämlich auch aus, die Euch hier erwartet. Für Strategiespieler ist dieser Titel nach wie vor ein Sahnehäubchen, er wurde übrigens mit japanischer Sprachausgabe und Animesequenzen aufgewertet (Boaah!). Wer den ersten Teil kennt, wird sich zurechtfinden, alle anderen sollten zweimal überlegen.

Urteil: Bedingt spielbar.







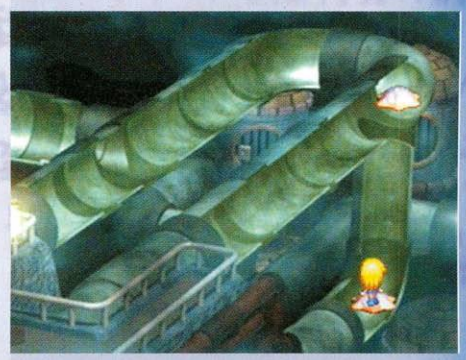




SaGa Frontier
Squaresoft

Ein Rollenspiel, was sonst. Es reicht zwar qualitativ nicht an Final Fantasy 7 heran, trotzdem ist es ein echtes Schmankerl des Genres. Ohne japanische Kenntnisse haben nur die echten Japano-Freaks, die auch FF7 (jap.) bis auf die zweite oder dritte CD geklickt haben, Spaß an einem Spiel mit ohne Hintergrundstory. Wir warten auf die angekündigte US-Version.

Urteil: Bedingt spielbar











Samurai Showdown RPG
SNK

Wer seine Helden aus der bekannten SNK-Prügelreihe durch ein Rollenspiel steuern wollte, hat nun Gelegenheit, auch einmal mit Story Haohmaru, Galford oder Charlotte in die virtuelle Schlacht zu schicken. Man latscht über die Oberlandkarte, metzelt, klickt sich durch Dialoge in den Städten, kauft ein, schläft usw. Eben ein Rollenspiel auf japanisch. Wer es braucht, hat jetzt schon zum Telefonhörer gegriffen.

Urteil: Bedingt spielbar







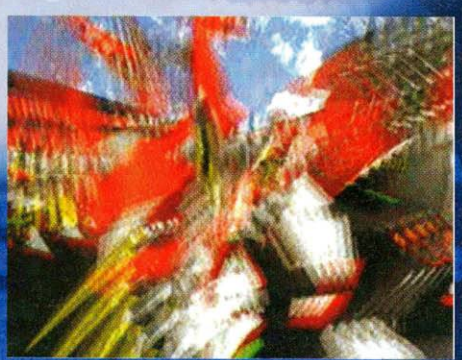
Defeat Lightning
Dream Creators

Ein sehr eigenartiges Rennspiel kommt wieder einmal aus dem Land der aufgehenden Sonne. Das Mech-artige Teil, das Ihr steuert, kann beschleunigen oder aber Energiestöße abgeben. Ihr könnt entweder versuchen, die besten Rundenzeiten hinzulegen, oder aber Feinde in einer begrenzten Zeit vom Bildschirm putzen. Der Spaß, der aufkommt, ist höchst durchschnittlicher Natur, dafür gibt's keinerlei Sprachbarriere zu durchbrechen.

Urteil: Spielbar









Monster Paradise
Make Software

Man könnte dies grob als Würfelrollenspiel bezeichnen. Ihr habt zwei lustige Würfel zu rollen, mit denen Ihr Euer Männchen über Felder zieht. Manchmal greift Euch ein Monster an, gegen das Ihr ebenfalls mit Würfeln antreten müßt. Total skurril, aber auch witzig. Geringe Sprachbarrieren bremsen den Spielspaß nicht aus, immerhin ist der Titel für 1-8 Personen spielbar.

Urteil: Bedingt spielbar





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

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
FIFA SOCCER 64	DV119.90DM
INT.SUPER STAR SOCCER	DV139.90DM
MARIO KART	DV 99.90DM
MARIO KART	US 159.90DM
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

Sony PlayStation:

Agent Armstrong	89,-
Abe's Oddysee	89,-
Formel 1'97	109,-
Monster Trucks	89,-
Warcraft II	89,-
Wing Over	89,-
Resident Evil DC (Nov.)	89,-
Final Fantasy VII (us)	149,-
RayStorm	89,-
Ogre Battle (us)	129,-
V-Rally	89,-

weitere Titel DV und Importe lieferbar

Wild Arms (us)	109,-
Toshinden III	79,-
Platinum Serie	49,90

PlayStation Spiele schon ab 39,- DM einfach anrufen

Hardware / Zubehör:

PlayStation Grundgerät	298,-
Memory Card 360 Block	89,-
Gun + Laser	119,-
Analog Pad	59,-

Ladenpreise können variieren
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten
Lieferung per Post 9,- DM + 3,- DM NN
Ab 300,- DM versandkostenfrei (nur Software)
Annahmeverweigerer 20,- DM Gebühr

GZGAMES

Gunter Zilch-Games

GZGAMES im Internet
http://www.gzgames.com

Tel.: 09721 / 21623

Nintendo 64:

N64 Grundgerät	299,-
Joypad	59,-
MemoCard 1Meg	49,-
Adapter us/jp/pal	59,-
Lylat Wars (Starfox 64)	129,-
Golden Eye (us)	179,-
Pilot Wings 64 (dv)	129,-
Waverace 64 (dv)	99,-
Tetrisphere (us)	169,-
Mario Kart 64 (dv)	99,90
SuperStarSoccer 64 (dv)	139,90

Manga / Anime • Deutsch

Body Hunter - The Hard	39,95
Gunsmith Cats 1-2	je 34,95
Devil Hunter Yoko 1-2	je 49,95
MD Geist	39,95
Record of Lodos War	49,95
Streetfighter II V - Die Serie	69,90
Darkside Blues	49,95
BubbleGum Crisis 1-4	je 49,95

weitere Titel lieferbar

Wir sind umgezogen!
Seit 30. August. 1997 größer und schöner
Besucht unseren neuen Laden!

Händleranfragen erwünscht - Fax: 09721 / 16982
Bauerngasse 85 • 97421 Schweinfurt

Formel 1 97* 96,95 ☎ 0531/24460-60

Sony-Playstation

4-4-2 Fußball	79,95
Ace Combat 2	* 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
Baphomets Fluch 2	* 79,95
Batman & Robin	* 74,95
Battle Arena Toshinden 3	* 79,95
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
Bushido Blade	* a.A.
Bust-a-Move 3	* 59,95
Colony Wars	* 79,95
Command & Conquer	94,95
Command & Conquer 2	* 94,95
Cool Boarders	79,95
Crash Bandicoot	99,95
Crash Bandicoot 2	* 79,95
Creation	* 79,95
Crow: City of Angels	79,95
Crypt Killer	89,95
D	49,95
Darklight Conflict	79,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	89,95
Discworld 2	* 79,95
Disruptor	49,95
Duke Nukem 3D	* 79,95
Dungeon Keeper	* 79,95
Excalibur	89,95
Exhumed	79,95
Fade to Black	49,95
Fantastic Four	* 74,95
Fatal Fury	* 72,95
FIFA Soccer 96	49,95
FIFA Soccer 97	59,95
Final Fantasy VII	* 96,95
Final Fantasy VII US-Vers.	*139,95
Formel 1	* 39,95
Formel 1 97	* 96,95
Frogger	* 79,95
Gex - Enter the Gecko	* 74,95
G-police	* 94,95
Grid Run	* 79,95
Heavens Gate	* 79,95
Hercules	* 79,95
Herks Adventure	* 84,95
Independance Day	79,95
International Moto X	84,95
Int. SuperStarSoccer Deluxe	79,95
Int. SuperStar Soccer Pro	89,95
Jet Rider	72,95
John Madden NFL 98	* 79,95
Kurushii	* 72,95
Legacy of Kain	79,95
Little Big Adventure	79,95
Lost World. Jurassic Park	* 79,95
Magic the Gathering	* 74,95
Mass Destruction	* 79,95
MDK	* 82,95
Mechwarrior 2	87,95
Micro Machines 3.0	89,95
Monopoly	* 79,95
Monster Truck	79,95
Moto Racer	* 79,95
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 Breakaway 98	* 74,95
NHL Hockey 97	59,95
NHL Powerplay Hockey 98	* 79,95
Nightmare Creatures	* 79,95
Nuclear Strike	* 79,95
Oddworld - Abe´s Oddysee	* 79,95
Overblood	79,95
Overboard	* 79,95
Pandemonium	79,95
Pandemonium 2	* 74,95
Perfect Weapon	79,95
Porsche Challenge	72,95
Power Rangers Pinball	* 89,95
Powerslide	* 79,95
Psychic Force	74,95
Rage Racer	89,95
Rally Cross	89,95
Rapid Racer	* 72,95
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	* 39,95
Risiko	* 79,95
Road Rage	* 82,95
Road Rash	49,95
Robotron "X"	* 79,95
Rosco McQueen	* 79,95
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
Tenka	89,95
Tiger Shark	* 79,95
Time Crisis	* 89,95
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
Twisted Metal 2	79,95
Vandal Hearts	89,95
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
WWF In Your House	74,95
X-Com	79,95
Xevious 3D	72,95
Z	* 72,95
Analog Joystick Sony	109,95
Analog-Controller Sony	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	129,95
Link-Kabel	29,95
Link-Kabel PSX-PC	79,95
Link-Kabel Sony	39,95
Memory Card 120 Blocks	49,95
Memory Card 360 Blocks	69,95
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. Joystick Sony	99,95

Nintendo 64

Blast Corps *	109,95
Blast Corps US	179,95
Clayfighter 63 1/3 *	129,95
Dark Rift US	179,95
Extreme G *	129,95
FIFA64	89,95
Golden Eye US	179,95
Hexen64 *	129,95
Hexen64 US	179,95
Int. Superstar Soccer 64	149,95
MultiRacingChampionch. *	129,95
MultiRacingChamp. US	179,95
NBA Hangtime *	129,95
NFL Quaterback Club 98 *	129,95
Pilotwings64	109,95
Shadow of the Empire	129,95
Starfox 64 US	179,95
Super Mario 64	89,95
Super Mario Kart 64	89,95
Turok	129,95
Turok EV	129,95
War Gods *	129,95
Waverace 64	89,95
Wayne Gretzkys 3DHock. *	129,95
Adapter US-JP-Pal	49,95
Controller N64	49,95
Gamekiller	69,95
Memory Card 1 Meg	24,95
Memory Card 5 Meg	69,95
Pad-Verlängerung	19,95

Command & Conquer 2* 94,95

Oddworld Abe's Oddysee* 79,95

Resident Evil Directors Cut* 79,95

Pandemonium 2* 74,95

Tomb Raider 2* 79,95

Warcraft 2* 79,95

MRC* N64 129,95

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.

Das Videospiel vor der Jahrtausendwende
Teil 2: Softwaresieb Deutschland

Quo Vadis, Videospielszene?



In dieser Ausgabe versuchen wir, anhand ausgewählter Interviews einmal zu beleuchten, warum nicht alle Videospiele, die weltweit entwickelt und zum großen Teil auch in der FUN GENERATION vorgestellt werden, bei uns veröffentlicht werden. Der einfachste Grund dafür ist, daß das zugehörige Videospielsystem bei uns niemals in den Markt eingeführt wurde, wie z.B. das Marty FM Towns oder die PC Engine bzw. Turbo Duo. Weitere Gründe können die kulturelle Inkompatiblität eines Produktes zum deutschen Markt sein. Darunter fallen bspw. die diversen Shogi-Brettspiele für Nintendo 64 und ähnliche Titel, wie Ihr sie häufig in unserem Nippon Corner findet. Doch es gibt auch andere Ursachen, solche, die einen Hersteller dazu zwingen, ein Spiel, das mit Sicherheit reißenden Absatz gefunden hätte, nicht zu vertreiben.

Differenzen zwischen Nintendo und Squaresoft führten dazu, daß das brillante SNES-Spiel Mario RPG niemals in Europa erschien. Fast wäre der Titel ausschließlich in Japan erschienen, in letzter Minute erreichte Nintendo, daß Mario RPG wenigstens auch in den USA vertrieben werden konnte. Da Squaresoft jedoch nicht bereit war, eine deutsche Übersetzung zu produzieren, und Nintendo den Grundsatz hat, die Produkte hundertprozentig für den deutschen Markt zu lokalisieren, sprich zu übersetzen, schauten wir alle in die Röhre.

Selbstauferlegte Nichtveröffentlichungen sind bspw. Golden Eye von Nintendo, das in Deutschland aufgrund der Gewaltszenen nicht erscheinen wird, sowie Tobal 2 von Sony, das aufgrund der vielen anderen Beat'em Ups für PlayStation für den hiesigen Markt auf Eis gelegt wurde.

Weitere Gründe können die beliebte Indizierung oder Beschlagnahmung sein, die dann natürlich nur für den deutschen Markt gilt. Die berühmtesten Beispiele sind Mortal Kombat und Doom in allen Variationen. Aber auch weitaus weniger blutige Titel wie Virtua Cop oder Die Hard Arcade, wobei letzteres wohl nur wegen der Namensgleichheit zu Die Hard Trilogy auf den Index kam, dürfen mittlerweile nicht mehr öffentlich beworben oder Minderjährigen zugänglich gemacht werden.

Seit dem 1.8. 1997 wird es der BPjS (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften) besonders leicht gemacht, einen Titel zu indizieren. Denn § 18 GjS erlaubt es der BPjS, titel- und inhaltsgleiche Medien, die in punkto Vertreiber und Betriebssystem abweichen, ohne gesondertes Verfahren zu indizieren. D.h., es gilt der Grundsatz: „Gleicher Titel, gleiche Klassifizierung". Damit dürften es Spiele wie Killer Instinct Gold, Mortal Kombat 4 oder Final Doom 2 sehr schwer haben, auf dem deutschen Markt Fuß zu fassen. Gleiches gilt für inhaltsgleiche Spiele, die unter anderem Namen auf den Markt gebracht werden (z.B. Doom als Drum oder Duum). Lest dazu auch die Backstage.

Ein letzter Ausweg, einer drohenden Indizierung zu entgehen, ist die Modifizierung eines Produktes, wie bspw. bei Turok (Acclaim) oder Lone Soldier (Konami) geschehen. Zumeist wird die Farbe des Blutes verändert, oder aber man setzt Cyborgs und Roboter an die Stelle der Menschen.

Die USK



Die USK (Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle) ist das Pendant zur FSK (Freiwillige Selbstkontrolle für Kino- und Videofilme) im Bereich der Video- und Computerspiele. Wir hatten Gelegenheit, mit dem Leiter der USK, Thomas Dlugaizyk, ein kurzes Gespräch zu führen:

***Fun Generation:** Welche Videospiel-Datenträger müssen bei Ihnen vorgestellt werden?*

Thomas Dlugaizyk, Leiter der USK: Zunächst einige grundsätzliche Bemerkungen. Selbstkontrolleinrichtungen, wie auch die USK, werden manchmal mit der Zensur in Zusammenhang gebracht.

Dem ist nicht so. Wie andere Selbstkontrollen auch prüfen wir Medienprodukte vor (!) ihrer Veröffentlichung und im Auftrag der Hersteller. In anderen Ländern sind Kriterien der Prüfung stärker durch den öffentlichen Diskurs geprägt (z.B. USA - es gibt hier kaum direkte Beschränkungen durch den Staat), in Deutschland existieren dafür Gesetze. Jugendschutz ist im Grundgesetz verankert und kann Meinungs- und Informationsfreiheit einschränken (Art. 5 (2) GG).

„Es ist die Aufgabe des Staates, das jeweils geltende Recht durchzusetzen."

Die Fachleute der USK wenden die Kriterien dieser Gesetze auf die Medienprodukte an und informieren über das Ergebnis die Öffentlichkeit, Firmen und Händler. Der Staat darf - so das Grundgesetz - erst nach der Veröffentlichung aktiv werden. Damit gibt es eine ganz deutliche Trennung zwischen staatlicher Verantwortung und eigenverantwortlicher Selbstkontrolle. Es ist aber immer die Entscheidung des Anbieters, ob ein Titel veröffentlicht oder verändert wird. Mit dem neuen Informations- und Kommunikationsdienstegesetz (IuKDG) wurden erstmalig Firmen gesetzlich verpflichtet, entweder einen Jugendschutzbeauftragten zu bestellen oder einer freiwilligen Selbstkontrolle beizutreten (§ 7a GjS). Die Gutachter wissen, daß die Einschätzungen der USK unter Umständen Auswirkungen auf die Veröffentlichungspraxis haben können. Aus diesem Grund werden besonders kritische Titel sehr gewissenhaft geprüft, um ein Gutachten zu erhalten, welches dem vorgelegten Titel in jeder Hinsicht gerecht wird. Es ist aber immer die Entscheidung des Anbieters, ob ein Titel veröffentlicht oder geändert wird.

Nun zur ersten Frage: Computer- und Videospiele, unabhängig von der Plattform. Über 150 Firmen legen die Titel bei der USK vor,

1) um keine Software zu veröffentlichen, die ggf. gegen Rechtsvorschriften verstößt.

2) da viele Händler eine USK-Prüfung verlangen.

3) weil Verbraucherinformation (besonders für Eltern, Lehrer und Erzieher) eine Leistung von öffentlichem Interesse darstellt.

***FG:** Kommt es vor, daß eine Firma, die bei Ihnen eine Videospielsoftware vorstellt, aufgrund Ihres Ratings das Spiel nicht veröffentlicht?*

TD: Ja. Zum Beispiel, wenn das Spiel nach Ansicht der Gutachter der USK möglicherweise gegen das Strafrecht verstößt (z.B. §§ 86a oder 131 StGB). Das betrifft allerdings sehr wenige Titel. Die USK informiert die Firma, welche den Antrag stellt, und den Handel über das Ergebnis der Prüfung. Der Anbieter muß auf Grundlage der Informationen entscheiden.

„Es ist aber immer die Entscheidung des Anbieters, ob ein Titel veröffentlicht oder verändert wird."

***FG:** Was kann einer Firma passieren, die Ihre Software nicht bei Ihnen abnehmen läßt?*

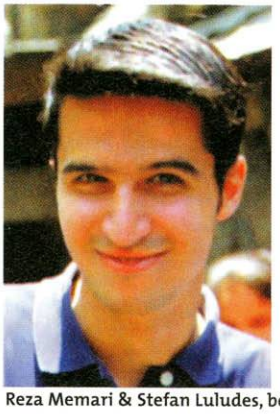
TD: Siehe 1.2. Jeder Gewerbetreibende in Deutschland ist verpflichtet, alles ihm Mögliche zu tun, um einen Verstoß gegen Rechtsvorschriften zu vermeiden. Es ist die Aufgabe des Staates, das jeweils geltende Recht durchzusetzen.

***FG:** Sind Sie in der Lage, die Veröffentlichung von besonders gewaltverherrlichender, politisch bedenklicher oder pornographischer Software zu verhindern.*

TD: Verantwortungsvolle Publisher, Distributoren und Händler (das ist der überwiegende Teil) werden solche Dinge nicht veröffentlichen und holen vorab bei der USK ein Gutachten über ihre Titel ein. Wenn jemand allerdings vorsätzlich solche Dinge veröffentlicht, kann eine Selbstkontrolle nichts dagegen tun. Das ist Aufgabe der Staates, das jeweils geltende Recht durchzusetzen.

Wer mehr über die USK wissen möchte, der findet Informationen im Internet unter www.usk.de oder schreibt an:

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit e.V.
Rungestr.25
10179 Berlin



Reza Memari & Stefan Luludes, beide Acclaim

Acclaim

***Fun Generation:** Acclaim hat sehr viele Entwicklerfirmen, die parallel in den USA oder England Spiele entwickeln. Wie hoch ist der Prozentsatz der Spiele, die zwar in den USA oder in Japan veröffentlicht werden, allerdings niemals den deutschen Markt erreichen?*

Reza Memari: Ich würde sagen, nahezu null, denn eigentlich veröffentlichen wir alle Spiele weltweit. Ich glaube, Japan hat mal ein paar eigene Games gebracht, die nun wirklich nicht für den Rest der Welt bestimmt waren.

Stefan Luludes: Ja genau, ich glaube, das war so ein Photostudio mit jungen Frauen (lacht).

***FG:** Wie viele Projekte werden zirka für Acclaim begonnen, dann aber gecancelt (Prozentsatz)?*

„Japan hat mal ein paar eigene Games gebracht, die nun wirklich nicht für den Rest der Welt bestimmt waren."

Lulu: Nun, wir haben 1996 noch fast 50 Spiele gleichzeitig in Entwicklung gehabt. Heute ist die Anzahl der Titel drastisch geschrumpft.

Reza: Moment mal, ich meine, 25 Games sind nicht wenig! Und denk dran, daß wir Interplay, Shiny und Take 2 auch noch im Vertrieb haben.

Lulu: Okay, im Augenblick arbeiten unsere Developer an gut 25 Spielen. Unsere Entwickler bei Iguana, Probe und Sculptured haben mehr Zeit von uns bekommen, ihre Spiele reifen zu lassen. Das war früher nicht so.

Reza: Acclaim hat seine Produkt-Philosophie im Laufe der letzten zwei Jahre ziemlich verändert. Schon auf der E3 war unser Motto „It's a brand new game", und das ist genau der Fall. Acclaim wird zwar weniger Spiele produzieren, dafür aber die Qualität dieser vervielfachen! Das zeigte sich ja bereits bei Spielen wie Alien Trilogy, Turok und wird sich bei kommenden Hits wie Extreme G, Forsaken, NHL Breakaway '98 und Batman & Robin fortsetzen.

Lulu: Es verschwinden leider immer wieder Spiele, aber das immer bevor die Öffentlichkeit von ihnen erfährt.

Reza: Schließlich macht es keinen Sinn, über ein Spiel zu sprechen, wenn es nie erscheint. Ich gebe zu: es gab eine Ausnahme! Sculptured Software arbeitete an einem Titel namens Rattlesnake Red für die PlayStation. Das Game war sehr ambitioniert und scheiterte letztendlich nur an der kurzfristigen Trennung des Programmierteams.

Lulu: Die Antwort der Frage: ca. 20%.

***FG:** Ist Deutschland ein Markt, in dem Lizenz-Produkte wie WWF oder Batman aufgrund des Namens im Vergleich zur USA besser oder schlechter funktionieren?*

Reza: Was für eine tolle Frage! Die Erfahrung sagt mir, daß Lizenzen überall auf der Welt gut funktionieren. Es gibt bei bestimmten Themen Schwankungen. Z.B. bei meiner Lieblingssportart Baseball. In Deutschland kann nur eine sehr kleine Gruppe von Menschen mit Baseball irgendetwas anfangen. Ich persönlich finde das schade, aber was willst Du machen? WWF hat sich in Deutschland schon immer sehr gut verkauft, während sich Football im Verhältnis zu Amerika deutlich schlechter verkauft.

Lulu: Leider haben Lizenzspiele momentan einen schlechten Ruf. Im Grunde genommen unterstützt eine gute Lizenz jedes bessere Produkt. In der Rolle einer Ellen Ripley oder eines John McLane macht jedes gute Actionspiel mehr Spaß. Bei manchen Spielen stellen wir aber fest, daß sie gar keine Lizenz benötigen, um bei den Gamern toll anzukommen.

***FG:** Hat Acclaim schon einmal ein Produkt aufgrund bedenklichen Inhaltes vom deutschen Markt genommen?*

Reza: Deutschland ist das strengste Land, wenn es um Gewalt in Videospielen geht. Wir haben leider keine andere Wahl, als uns den Gesetzen zu fügen. Deswegen sind ein paar Spiele in Deutschland nie erschienen.

Lulu: Das waren vor allem indizierte Games, wie Killing Time oder Mortal Kombat

Reza: Übrigens ist das genau der Grund, warum wir Spiele für den deutschen Markt abändern. Ohne diese Änderungen würden alle diejenigen Spiele nie hier erscheinen, und das wäre doch schade, oder?

Lulu: Außerdem geben wir uns allergrößte Mühe, den Spielwitz aufrecht zu erhalten und manchmal sogar neue Elemente hinzuzufügen. Siehe Turok, das als „Deutsche Version" in Amerika inzwischen zu einem echten Sammlerstück geworden ist.

FG: Wie aufwendig sind die Umsetzungen japanischer oder amerikanischer Software für den deutschen Markt?

JF: Grundsätzlich muß jedes Spiel zunächst einmal ins PAL-Format übersetzt werden. Abgesehen davon hängt der Übersetzungsaufwand natürlich vom jeweiligen Genre ab. Rollenspiel-Umsetzungen, die einen hohen Text- oder Sprachausgabe-Anteil aufweisen sind extrem aufwendig. Viele andere Spiele werden für den europäischen Markt völlig umprogrammiert. Die gesamte „International Superstar Soccer"-Serie beispielsweise enthält völlig andere Teams, Stadien und Sprachen verglichen mit dem japanischen Originalspiel. Die japanischen Entwickler legen sehr großen Wert auf äußerste Authentizität und Detailreichtum. Entsprechend groß ist der Informationsbedarf und der Aufwand für eine marktgerechte Umsetzung. Ein anderes Beispiel ist das 3D-Adventure „Broken Helix". Es wird in einer komplett deutschen Version erscheinen und enthält über 60 Minuten Sprachausgabe - übrigens mit der deutschen Synchronstimme von Bruce Willis als „Jake Burton". Das Spiel wurde in den USA programmiert. Das Original ist nur für diejenigen wirklich spielbar, die über sehr gute Englischkenntnisse verfügen, da alle Gespräche und Hinweise im Spiel über Sprachausgabe vermittelt werden. Deshalb haben wir uns für eine vollständige Lokalisierung des Titels entschieden. Die deutsche Übersetzung und Synchronisation wurde von uns in Deutschland übernommen. Von der Verfügbarkeit des englischen Masters bis zur Fertigstellung der deutschen Version vergehen etwa 8 Wochen.

Söldner durch Cyborgs ersetzt. Abgesehen davonsss konzentriert sich Konami zunehmend auf Sportspiele, diese sind inhaltlich unbedenklich. Hier setzt Konami derzeit klar Maßstäbe.

„Sprache, Bildschirmtexte etc. werden nach Bedarf für alle wichtigen Territorien lokalisiert."


Jürgen Fröhlich, Konami

Konami

Fun Generation: *Welche Entwicklungsteams bzw. Software-Häuser entwickeln für Konami weltweit, und aus welchen Ländern kommen diese?*

Jürgen Fröhlich: Konami verfügt über Entwicklungsteams in Japan und den USA. Die insgesamt 6 Entwicklungszentren beschäftigen jeweils 3 bis 4 Entwicklungsteams, die an Spielen unterschiedlichster Genres arbeiten. Es handelt sich dabei um Konsolen- und Arcade-Games. Seit geraumer Zeit programmiert Konami auch PC-Spiele, die jedoch zunächst dem japanischen Markt vorbehalten bleiben.

FG: Wie hoch ist der Prozentsatz der Spiele, die für Konami entwickelt werden und dann auch in Deutschland kommen?

JF: Ich schätze, daß etwa nur 50% aller Konami-Entwicklungen in Deutschland erscheinen. Viele Spiele sind ausschließlich für den japanischen oder amerikanischen Markt geeignet. Bei „Breeding Stud" zum Beispiel handelt es sich um eine Pferdezucht-Simulation für die PlayStation, die in Deutschland wohl kaum Interessenten finden würde. Ähnlich sieht es aus mit „Tokimeki Memorial", eine „High-School-Soap-Opera" im Mangastil. Grundsätzlich werden Spiele zunächst im NTSC-Format programmiert. Für jedes Spiel wird dann entschieden, ob sich eine PAL-Umsetzung lohnt. Hier entscheiden vor allem Marktpotential und Übersetzungsaufwand über die tatsächliche Veröffentlichung in Deutschland.

„Ich schätze, daß etwa nur 50% aller Konami-Entwicklungen in Deutschland erscheinen."

FG: Hat Konami Deutschland schon einmal die Veröffentlichung eines Produktes aufgrund zu gewalttätigen, sexistischen, rassistischen oder politisch bedenklichen Inhaltes abgelehnt. Wenn ja, welches und warum?

JF: Konami ist kein Unternehmen, das die Entwicklung solchartiger Spiele forciert. Spiele rassistischen Inhalts sind absolut tabu. Wenn wir über die anderen Adjektive sprechen, so unterliegt das Urteil darüber, was nun gewalttätig, sexistisch oder politisch bedenklich ist, sehr stark subjektiven Eindrücken. Wir prüfen den Inhalt entwickelter Software sorgfältig und schreiten gegebenenfalls ein, wenn Inhalte verarbeitet werden, die, wie wir meinen, nicht mit der abendländischen Ethik vereinbar sind. Konkret wurden in der Vergangenheit viele Konami-Spiele umprogrammiert. Ich spreche zum Beispiel von Probotector für SNES und Mega Drive. Hier wurden menschliche


Ingo Zaborowski, Psygnosis

Psygnosis

Fun Generation: *Für welche Länder entwickelt Psygnosis vornehmlich?*

Ingo Zaborowski: Psygnosis entwickelt für den internationalen Markt - also nicht nur für Europa. Wir bauen gerade ein neues Studio in den USA auf, Psygnosis-Spiele werden auf der ganzen Welt veröffentlicht - auch in Japan. Dabei spielt aber Lokalisation eine wichtige Rolle - selbst wenn ein Produkt für alle Länder „paßt" - Sprache, Bildschirmtexte etc. werden nach Bedarf für alle wichtigen Territorien lokalisiert.

FG: Kommt es vor, daß bestimmte PlayStation-Spiele erst sehr spät oder gar nicht in den USA und Japan erscheinen?

IZ: Die meisten Spiele erscheinen zuerst in Europa, in Einzelfällen aber in letzter Zeit auch in Amerika. Grudsätzlich kommen alle Spiele zumindest in den westlichen Märkten in den Handel. Japan ist meist Monate später erst an der Reihe, die meisten PlayStation-Produkte von Psygnosis sind zudem in Japan gar nicht erst erschienen.

FG: Hat Psygnosis schon Spiele veröffentlicht, die niemals in Europa/Deutschland erschienen sind?

IZ: Psygnosis war in der Vergangenheit ein europäisch orientierter Publisher, seit 2 Jahren liegt aber auch ein großer Focus auf Amerika. Bisher kommen alle Spiele von europäischen Entwicklern und wurden auch in Deutschland veröffentlicht. Ein

paar exotische Ausnahmen gibt es dennoch - Scavenger 7 und MetalMorph sind CD-ROM-Titel für den japanischen FM-Towns-Standard und kamen exklusiv über Fuji nur in Japan. Auf der PlayStation werden wir alle Titel in Europa bringen - also auch in Deutschland.

***FG:** Wie groß waren die Probleme, die Psygnosis hatte, um einen Titel wie Tenka in die deutschen Läden zu bugsieren?*

IZ: Im Gegensatz zu einigen Konkurrenzprodukten ist Lifeforce: Tenka nicht indiziert - und unserer Meinung nach auch nicht indizierungsgefährdet. Einige große Ketten lehnen es ab, Titel mit einer USK-Altersklassifizierung von „nicht geeignet unter 18 Jahren" zu verkaufen. Das ist natürlich problematisch, da man das Spiel nicht überall bekommt.

***FG:** Kauft Psygnosis auch Software aus Japan oder den USA ein, um diese dann in Europa zu veröffentlichen?*

IZ: Bisher nicht, aber mit dem Ausbau von Psygnosis als Publisher und Vertieb ist das in Zukunft natürlich auch ein Thema. Einzige Ausnahme: Myst für PlayStation (Cyan/Sunsoft) kam über Psygnosis in Deutschland und den USA, wurde aber noch überarbeitet und lokalisiert.

***FG:** Kommt es vor, daß Sony 3rd Party-Titel an der internen QA scheitern läßt, um ein In-House-Produkt ohne Konkurrenz auf den Markt zu bringen?*

IZ: Nein, das glaube ich nicht. Die PlayStation lebt von der Vielfalt der Spiele, und Sony ist mit Sicherheit der liberalste und 3rd-Party-freundlichste Konsolen-Anbieter. Sony hat das mit seiner Marketing-Power und guten In-House-Produkten gar nicht nötig.



Virgin

***Fun Generation:** In Japan oder den USA werden eine Vielzahl an Titeln veröffentlicht, die niemals in Deutschland erscheinen. Ist Virgin in der Lage, sich aus dieser Palette an Software frei zu bedienen?*

Reinhard Nürnberg: Eingeschränkt ja. Einige wenige Publisher bieten ihre Software frei an, andere sind vertraglich an bestimmte Publisher gebunden oder entwickeln nach Auftrag. Virgin Interactive interessiert sich aus Gründen der Einheitlichkeit verstärkt für Titel, die international eine Chance haben. Es soll also nicht so sein, daß z.B. Virgin Frankreich eine andere Produktpalette hat als Virgin Deutschland und das wiederum eine andere als Virgin Amerika.

„Virgin interessiert sich aus Gründen der Einheitlichkeit verstärkt für Titel, die international eine Chance haben."

***FG:** Gab es schon den Fall, daß eine andere Firma einen Titel ablehnte, der dann bei Ihnen zum Top-Hit wurde (oder umgekehrt)? Wenn ja, welche(r)?*

RN: Falls es diesen je gab, so fiel er uns nicht ein. Im Regelfall wird eben im Rahmen eines bestehenden Vertrages oder nach Auftrag entwickelt. Danach stellt sich nur die Frage, wie gut die Umsetzung gelungen ist.

***FG:** Wie teuer ist es für Virgin, einen Titel wie bspw. Resident Evil für den deutschen Markt zu modifizieren?*

RN: Die Qualität der Lokalisierung ist in den letzten jahren drastisch gestiegen. Die Untergrenze der Kosten liegt nach wie vor bei ca. 10.000 DM für die Übersetzung des Handbuches und der Verpackung. Die Obergrenze kann aber bereits über der von Kinofilmen liegen, bei ca. 50.000 DM. Bei Top-Titeln, wie z.B. Baphomets' Fluch, müssen zu dem Handbuch und der Verpackung noch sämtliche In-Game-Texte und Grafiken überarbeitet werden. Hinzu kommen die Dialoge, die dem jeweiligen Land entsprechend sinngemäß übersetzt und dann mit professionellen Sprechern in einem Tonstudio synchronisiert werden müssen.

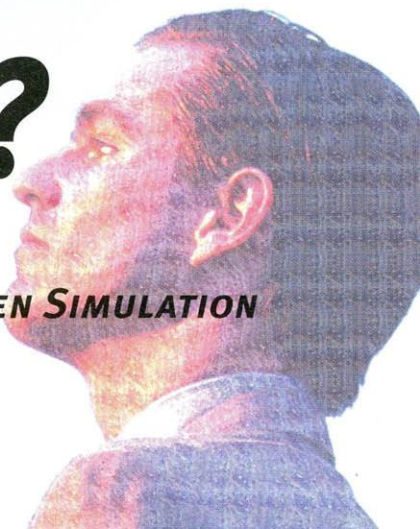
***FG:** Geht der Trend zukünftig mehr zu Spielen, die auch in aufwendigem Maße (dt. Synchronsprecher, dt. Texte etc.) für den hiesigen Markt modifiziert angepaßt werden?*

RN: Der Trend geht nicht zu solchen Spielen. Es wird wohl immer Spiele unterschiedlicher Sparten, Genres und Qualitäten geben. Halten wir ein Spiel aber für wirklich gut, so geht der Trend auf jeden Fall in Richtung einer aufwendigen und hochwertigen Lokalisierung.

***FG:** Haben japanische oder amerikanische Konsumenten ähnliche Probleme mit europäischen Spielen?*

RN: Da hier in Europa weniger Spiele entwickelt werden als in Amerika oder Japan, ist dies alles dort eher ein seltenes Problem. Außerdem ist zumindest die amerikanische Sprache kompakter als die Deutsche. Eine sinngemäße Übersetzung in den Bildschirmtext zu bekommen, dürfte den Amerikanern leichter fallen als uns hier.

Quo Vadis, Videospielszene?



Das Videospiel vor der Jahrtausendwende
Teil 3: Vom Pong-Automaten zur hochkomplexen Simulation

Die Lieblingsgenres der deutschen Videospieler Damals, Heute und in der Zukunft!

XAP

Sternstunden in Manchester

X-ample Architectures

Sie sind schon eine sehr seltene Spezies, die Videospiele-Programmierer aus deutschen Landen. Wobei man das „aus" schon besonders betonen muß, denn als Standort ist die Republik sicherlich nicht gerade stark frequentiert. XAP aus Darmstadt zog es ebenso wie Factor 5 aus Köln (siehe Special 9/97) ins Ausland. Anstatt jedoch wie die cleveren Kollegen ins sonnige San Francisco durchzustarten, bezog man ein paar lustige Räumlichkeiten im Castlefielder Ocean-HQ in Manchester, einer Stadt, die laut der hiesigen Bevölkerung nur vier Sonnentage pro Jahr erlebt, und sogar an denen soll es regnen. Bei unserem Besuch

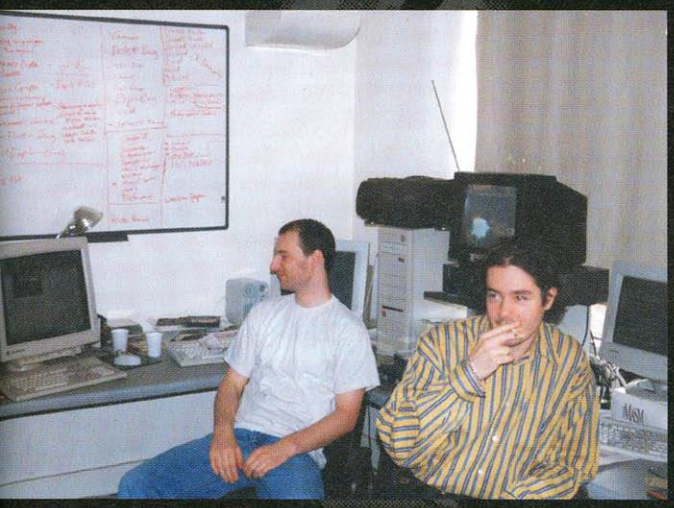


Thomas (und uns Michel) vor seinem bescheidenen Anwesen

konnten wir uns vom surrealen Manchester-Regen überzeugen, der wie Nylonschnüre auch bei Windstille in einem 90°-Winkel vom Himmel fällt und eigentlich nicht wirklich naß ist. Doch zurück zu den

Aktivitäten der Exil-Programmierer. Wir hatten Gelegenheit, das streng geheime Hubschrauber-Spiel Viper, welches schon Ende 1995 erstmals erwähnt wurde, hier noch als Projekt der Tunnel B1-Macher NEON, probezuspielen. Aus Gründen der erwähnten Geheimhaltung aber, durften wir keine Screenshots machen, sondern bekamen ein paar Impressionen von XAP gestellt.

Die Mitarbeiter von XAP sind ein netter und trinkfester Haufen hochgradig qualifizierter Software-Erschaffer im Quadrat. Trotz exzessiver Firmenpartys und einer Tour de Pub unter Jan Ullrich-Bedingungen schafften sie es, direkt am Folgetag wieder diszipliniert zehn bis zwölf Stunden vorm Rechner zu verbringen, um die Dead Line für Viper einzuhalten. FUN GENERATION hatte besonders viel Freude daran, XAP zu besuchen, denn unser Cyber Bee-Zeichner Michael Endres ist einer der drei Grafiker im Viper-Team. Wir haben uns mit dem Team unterhalten und nach Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft gefragt:



An der Wand sieht man Teile des Viper-Storyboards, während die Thomas und Micki sorglos in die Zukunft blicken

Interview mit X-ample architectures

Fun Generation: Was heißt eigentlich XAP? Vielleicht Xtreme Applications, Xtreme Austrian oder Xtraterrestian Asylum?

X-ample: XAP steht für X-ample Architectures und wurde als Team-Bezeichnung des Unternehmens gewählt, da X-ample von einem Teil des Teams bereits 1986 gegründet wurde.

FG: Viele der XAP-Mitarbeiter haben schon an NEONs Tunnel B1 mitgearbeitet. Inwieweit könnt Ihr bei Eurem aktuellen Projekt Viper von Eurer Erfahrung aus Tunnel B1 profitieren?



Das XAP-Team: *(v.l.n.r. - hinten)* Matthias „WIWA" Wiederwach, Michael „Emil" Endres, Thomas Heinrich, *(vorne)* Michael Büttner, Isabelle Weidemann
(auf dem Bild fehlt Michael Detert)

XAP: An dem Tunnel B1-Projekt haben aus der jetzigen Zusammensetzung nur Michael B., Matthias W. und Thomas H. mitgewirkt. Michael B. hat die Gegner-Logik und einige Level gemacht, Matthias W. hat den Leveleditor, das Front-End, Gegnerroutinen und die PC-Konvertierung programmiert. Thomas H . hat einen Teil der Grafik und die Konvertierung für Sega Saturn gemacht

Michael B. : Am meisten haben wir beim Tunnel-Projekt aus den Levels gelernt. Die Erfahrung zeigt, daß die Level für jemanden, der das Spiel zum ersten Mal spielt, eine Herausforderung und kein unüberwindbares Hindernis darstellen sollten. Abwechslung durch aufwendig animierte und trickreiche Gegner sind genauso wichtig wie eine Playersteuerung, die dem Spieler hilfreich unter die Arme greift. Tunnel hat uns jedenfalls gezeigt, daß es sehr schwierig ist, einen steigenden Schwierigkeitsgrad über den Verlauf der Level hinweg zu gestalten und dabei trotzdem zu gewährleisten, daß die ersten Level nicht langweilig sind und die letzten Level nicht unspielbar. An diesem Punkt werden wir ansetzen und alles daran setzen, um den Spieler ein fesselndes Spiel zu bieten.



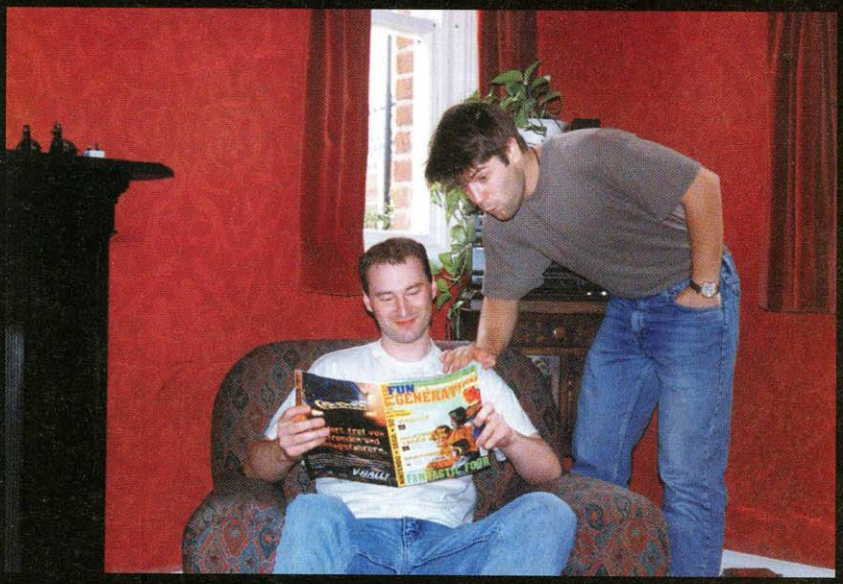


FG: Tunnel B1 wurde von vielen Videospielern als Hi-End-Spiel bezeichnet, das sich auch technisch an der Grenze des damals Machbaren bewegte. Welche Features hat Viper, um bei den Spielern erneut diesen Effekt hervorzurufen?



Michael B.: Zum einen haben wir eine eigene Polygon-Library geschrieben, die die damaligen Möglichkeiten bei weitem übertrifft. Wir haben jetzt die Möglichkeit, die 3D-Objekte 'richtig' zu beleuchten, d.h., jedes Polygon wird einzeln beleuchtet. Eben diese Polygon-Library macht es auch möglich, mehr Objekte bei einem weitaus geringeren Speicherbedarf darzustellen (ca. 5000 Polygone/Frame), d.h., wir haben die Möglichkeit in einem Level mehr grafische Abwechslung und detailreichere Objekte zu bieten. Des weiteren haben wir neue Special-Effects, über die ich mich jetzt natürlich nicht weiter auslassen werde.





Da freut man sich doch über Post aus Deutschland (Michel: Boah, ich steh ja immer noch im Impressum)

DAS TEAM

X-ample architectures



Michael Detert

Geb. am: 26.02.1971,
Job: .Grafiker aus Leidenschaft
So far: Einstieg in die Computerwelt 1982 auf dem C64, arbeitete seitdem an unzähligen Computerspielen.
Lieblingspiele: ....Wizball (C64), ...Dune II (PC) und .....wipEout 2097 (PSX).
Lebensmotto: ...So ist das eben!



Michael Büttner

Geb. am: 22.10.1971,
Job: .....Programmierer aus .....Leidenschaft
So far: .....Galaxy Blast, Amiga, 1989 .....Pipe Panic, Amiga, 1990 .....Exodus 3010, Amiga, 1991 .Energie Manager, Amiga, 1992 Mr. Nutz, Amiga & Sega MD, 1993 ....Tunnel B1, PlayStation, 1996
Lebensmotto: ..no pain - no gain

FG: Wie heißen Eure großen Vorbilder? An welchem Titel hättet Ihr selber gerne mitgearbeitet?

Michael B: Ich vermeide Vorbilder. Wer sich Vorbilder setzt, setzt sich Grenzen.

Matthias W.: Ich glaube, ich hatte noch nie Vorbilder. Ich habe nur andere kreative Menschen für Ihre Fähigkeiten bewundert. Das macht für mich dann noch kein Vorbild. Trotzdem: Peter Molineux macht tolle Spiele, Steven Spielberg gute Filme und Sven Väth legt gute Platten auf. Es gibt aber natürlich noch andere, die das auch gut können...

Michael D.: Ein persönliches Vorbild habe ich eigentlich nicht. Im Bereich der Computergrafik war der damalige C64-Grafiker „BOB" jedoch mein Favorit. Als Computermusiker kommen da für mich Martin Galway, Joeren Tel und Thomas Detert in Frage. Mein absolutes Lieblingsprojekt wäre Wizball (C64) gewesen, hier hätte ich sehr gerne die Grafik gemacht.

Thomas H: Als ich anfing mit CG, hatte ich Robin Levy (Thalamus) als Vorbild und versuchte, seinen Stil zu kopieren der für mich Perfektion in diesem Bereich beschrieb. Mit der Zeit entwickelte ich aber dann mit Michael D. einen eigenen Stil und brauchte keine Vorbilder mehr. Um noch was zu lernen in veschiedenen Spielbereichen, hätte ich gerne an Spielen wie Maniac Mansion , Command & Conquer und Tekken mitgearbeitet.

Michael E.: a.) Thomas Heinrich
b.) WinterGames und SummerGames II (C64).
Diese Spiele haben erste Standards gesetzt.

Isabell W.: a.) u. b.) Natürlich dieses 'POWER'-volle Team, welches einem klar macht, daß es keine sinnvollere Tätigkeit gibt, als Computer-Spiel-Welten zu produzieren.

FG: Plattformen gibt es viele, doch mittlerweile sind nur noch N64 und PlayStation aktuell. Wie seht Ihr Eure Zukunft, die der Branche und der einzelnen Konsolen?

Michael B.: Wir haben versucht, während der Entwicklung von Viper eine breite Fläche von allen möglichen Software-Modulen plattformunabhängig zu entwickeln. Die Engine, die jetzt existiert, läßt sich ohne Probleme auf jede andere Platform umsetzen. Wir können unsere Spiele also auf jede Plattform portieren, die der Markt in der Zukunft fordern wird. Ich persönlich würde mir wünschen, daß Sony bald den PSX-Nachfolger auf den Markt bringt, da ich eine Abneigung gegen Cartridge-basierte Konsolen habe.

FG: Wer die FUN GENERATION aufmerksam liest (siehe FG 1/96), wird sich wundern. Viper war vormals ein Projekt der Darmstädter Software-Schmiede NEON und einige der XA-Mitarbeiter sind ebenfalls bekannte Namen aus unserem damaligen Special. Was hat sich zugetragen?

Michael B.: NEON hat die Rechte des Projektes an OCEAN abgetreten. Mehr möchte ich eigentlich nicht dazu sagen.

FG: Was hat der Spieler in punkto Gameplay von Viper zu erwarten? Ist es ein reiner 3D-Shooter, kann man sich in manchen Runden frei bewegen, trifft man auf kniffflige Endgegner usw.?

XAP: Viper ist ein 3D-Action-Shooter, der den wohlbekannten hornhautbeschichteten Daumen aus dem 2D Shooter-Dinosaurier-Zeitalter zu neuer Blüte verhelfen soll - natürlich mit zahlreichen Endgegnern



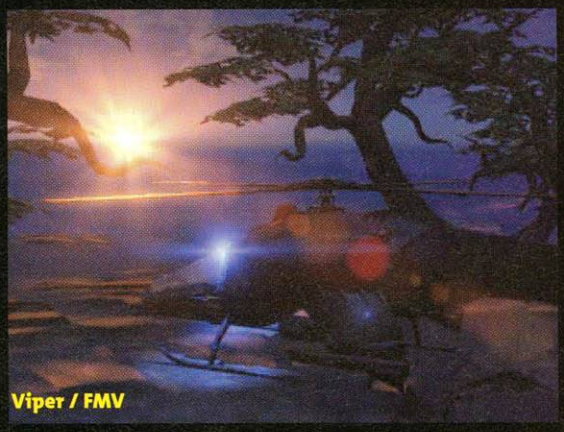
Viper / CG

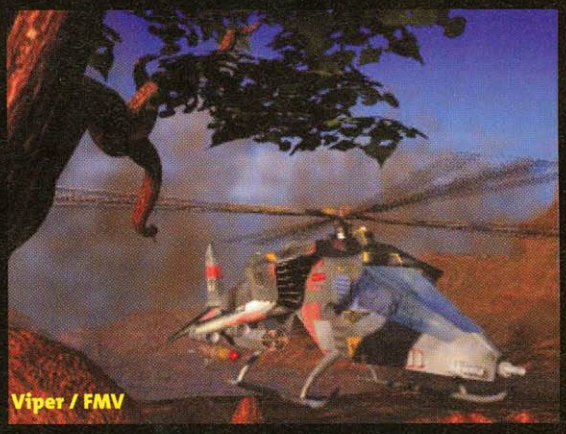


Viper / CG

FG: Hat OCEAN, in deren Headquarter Ihr gerade Euer Quartier aufgeschlagen habt, großen Einfluß auf Eure Arbeit während der Kreativ- bzw. Design-Phase?

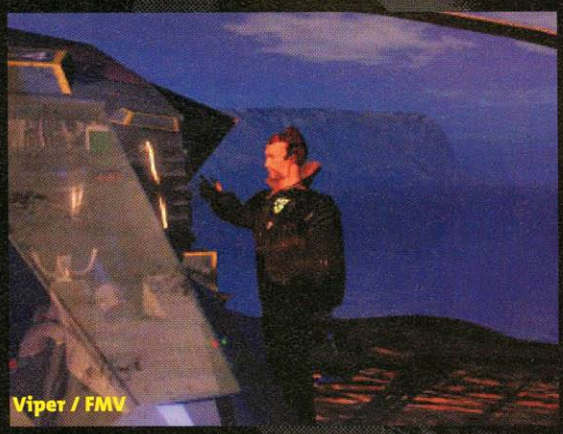
XAP: In gewissen Dingen bekommen wir Anregungen von unserem Producer oder von Außerhalb. Aber das Design legen wir selber fest und lassen uns dort auch nicht hineinreden .


Viper / FMV


Viper / FMV


Viper / FMV


Viper / FMV


Viper / FMV


Viper / FMV

FG: Wann wird Viper voraussichtlich fertig sein?

XAP: Geplanter End-Termin ist nach wie vor Ende 1997. Um etwaigen Gerüchten entgegenzuwirken, wollte ich nur noch mal sagen, daß sich das Projekt erst seit 11 Monaten in der Entwicklung befindet.

FG: Wird Chris Hülsbeck, wie bei Tunnel B1, wieder die Musik machen?

XAP: Da wir große Chris Fans sind, tut es uns leid, diese Frage negativ zu beantworten, aber wie auch bei der Frage, die NEON betraf; möchten wir nicht mehr hierzu sagen.

FG: Was wäre Euer Traumprojekt im Bereich „Videospiele"?

Michael B.: Ein Jump'n Run in der Größenordnung von Mario 64. Oder ein Rollenspiel, oder ein total geiles Race-Game, oder überhaupt. Tja, eigentlich hätte ich zu allem wahnsinnig viel Lust.

Matthias W: Ich würde lieber die Natur als Arbeitsumgebung wählen. Interessante Projekte gibt es überall. Büroarbeit in Manchester ist nämlich ziemlich trist - trotz der Frauen. Aber trotzdem hätte ich gerne mal an wipEout mitgearbeitet.

Michael E.: Samantha Fox Strip Poker 128 (gefühlsecht und spermizid beschichtet)

Michael D.: Ein gigantisches Weltraumepos, mit Strategieelementen und Actionsequenzen in einer riesigen virtuellen Galaxie.

Thomas H.: Ein Spiel, das alles beinhaltet, vom Jump'n Run bis Rollenspiel, und so komplex ist, daß der Spieler ewig daran spielen kann ohne die Motivation zu verlieren.

FG: Danke für das Interview.



Matthias Wiederwach
Geb. am: 06.01.1973
Job: Programmierer aus Berufung / 3D-Spezialist
So far: .....Größtes bisheriges Projekt: Tunnel B1
Lebensmotto: .....geht nicht - gibt's nicht!



Michael Endres
Geb. am: 17.06.1973
Job: ....Grafiker ohne Gnade
So far: ....Mit 14 den ersten C64,
....Mit 16 den ersten PC,
...Mit 20 den ersten Mac
...Mit 24 sein erstes Spiel
Lieblingspiele: ....Tetris, Wizball,
.....Tekken
Lebensmotto:Be quick or be dead!



Thomas Heinrich
Geb. am: 17.08.70
Job: ..Grafiker, um die Welt zu .....verbessern
So far: Viele, zu viele Projekte die aber viel Erfahrung brachten .....
Lieblingsspiele:Viper, Worms, XYZ
Lebensmotto:Das Leben genießen ...so lange es noch geht!



Isabell Weidemann
Geb. am: 03.04.1969
Job: Halbseitig Steuerfachgehilfin, anderseitig universell
Lieblingspiele:Piet the Archer (bes. da wor er die Schmetterlinge befreit)
Lebensmotto:Qualität statt Quantität!



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

Shadows of the Empire
N64 US

Spielt als das Imperium
Um diesen Cheat durchführen zu können, braucht Ihr einen Controller Pack. Startet einen neuen Save-Slot und nennt ihn „ Wampa Stompa". Vergeßt auf gar keinen Fall ein Leerzeichen vor dem Wampa und zwei vor Stompa. Nachdem Ihr das Spiel gestartet habt, geht Ihr ins Optionsmenü und stellt dort den Controller-Type auf traditional. Jetzt könnt Ihr als Imperium spielen.

Spielt als AT-ST
In der zweiten Runde der Hoth-Schlacht, wenn die Scout-Walker auftauchen, drückt Ihr ○ +rC, ○. Danach läßt Euch der rC-Button die Kameraperspektive wählen. Drückt durch, bis Ihr das AT-ST seht und bewegt es mit dem Steuerkreuz.

Spielt als Wampa
Im Level „Escape from Echo Base" führt Ihr denselben Trick durch und wählt mit dem rC-Button den Wampa. Wieder steuert Ihr mit dem Steuerkreuz den neuen Charakter; drückt nach unten, um anzugreifen.

Spielt als Stormtrooper
Gebt denselben Code wie eben ein und drückt einfach mit rC durch, bis der Stormtrooper erscheint.
Spielt als Tie Fighter
Dazu müssen zuvor alle Challenge Points auf dem Medium Skill Level gesammelt werden. Im Skyhook Battle haltet Ihr rC fünf Sekunden gedrückt, bis der Outrider zum X-Wing wird. Haltet Ihr den Knopf aber weitere fünf Sekunden, so fliegt Ihr einen Tie-Fighter.

Firo & Klawd
Paßwörter

Back Alley . . . . . .MOOMIN
Back Street . . . . . .MOONPIG
Back Street b . . . . . .MOONPIGEON
Back roof . . . . . .SNUFFKIN
Main Street . . . . . .LITTLE_MI
Main Street b . . . . . .LITTLE_MO
V.'s scrap yard . . . . .SUOP_DRAGON
V.'s scrap yard b . . .SUPER-DRAGON

Ten Pin Alley
300 Spiele Turnier

Im sechsten Slot der gesicherten Games gebt Ihr als Namen „Vllooma" ein. Nun spielt Ihr in einem speziellen 300 Spiele-Turnier.

Wing Commander IV
PlayStation

Levelanwahl/ Cheat Kill
Im Game Copyright-Bildschirm gebt Ihr ein ○, ○, ○, ○, R2. Man kann sich nun jede Szenerie durch R1 oder R2 auf den Bildschirm zaubern. Doch damit nicht genug: Hat man einmal eine Mission ausgewählt und befindet sich im Weltall, so kann man angelockte, feindliche Schiffe durch gleichzeitiges Drücken von L1+L2+□ zerstören.

Rage Racer
PlayStation

Kohle ohne Ende
Um mit unendlich Kohle um Euch werfen zu können, müßt Ihr folgendes befolgen:
-Spielt den Normal GP (alle Klasssen) durch und wählt, nachdem Ihr Euch den kompletten Abspann angeschaut habt, einen ganz neuen Speicherplatz, um zu saven.
- Geht zurück zum Normal GP und startet Klasse 5, wo Ihr nun nur ein Auto auswählen könnt.
- Wählt es und geht auf Race Start.
- Während des Startcountdowns wählt Ihr Retire und geht anschließend in Klasse 1, wo Ihr nun unendlich Kohle zur Verfügung habt.
Übrigens funktioniert der Cheat auf dieselbe Art und Weise auch im Extra-GP-Modus.

Darklight Conflict
PlayStation

Cheat Menü
Geht ins Optionsmenü und drückt dort ○, ○, ○, □, ○, ○, L1, R1, ○. Geht nun ins vorherige Menü zurück. Dort sollte nun ein Extramenü voll mit Cheats stehen.

Runabout
PlayStation japanisch

Alle Autos
Hier sind alle versteckten Gefährte aufgezählt und der Weg, wie man diese erhalten kann.
SIR / NSR: Spielt das Game auf Easy durch.
GTR / BUS: Spielt das Game auf Medium durch.
DAM / LIM: Spielt das Game auf Hard durch.
GTS: Spielt das Game auf Easy mit mehr als $1.000.000 durch.
ELS: Spielt das Game auf Medium mit mehr als $2.500.000 durch.
360: Spielt das Game auf Hard mit mehr als $2.500.000 durch.
FD7: Spielt das Game auf Easy innerhalb von vier Minuten durch.
GT1: Spielt das Game auf Medium innerhalb von vier Minuten durch.
TAC: Spielt das Game auf Hard innerhalb von vier Minuten durch.
TRD: Müllauto. Im Freewayabschnitt des Seaside-Kurses müßt Ihr das Speedlimit um 60-75 mph überschreiten.
19A: Indy Car. Downtown ohne Schaden durchfahren.
PLC: Polizeiauto. Seaside ohne Schaden durchfahren.
TNK: Panzer Metro City ohne Schaden durchfahren.

in:former

Tut uns peinlich!

Sorry Jungs! Letzte Ausgabe haben wir, bzw. unser Layout-Programm, einen kleinen Bock geschossen. Anstatt unsere ○ aus dem Word-Textverarbeitungsprogramm, die eine Linkseingabe auf dem Joypadkreuz bedeuten, wie üblich in einen schnuckeligen Pfeil nach links umzuwandeln, sann das Programm auf Abwechslung und konvertierte es zum Pfeil nach rechts. Selbiges passierte mit den ○ aus Word. Also wurden alle Cheats praktisch umgekehrt abgedruckt. Entschuldigung für diesen Lapsus und viel Spaß beim nachträglichen Einsatz der Cheats aus Ausgabe 9/97.

Bushido Blade
PlayStation japanisch

Charakter mit Pistole
Um den Abspann von allen Kämpfern sehen zu können, müßt Ihr den Chambara-Modus ohne Continuegebrauch durchspielen. Außerdem erhaltet Ihr dann einen Charakter mit Pistole, den Ihr leider nur im Versus-Modus anwählen könnt. Wählt den Slot direkt neben Kanuki, um Ihn zu erhalten.

Megaman X3
PlayStation japanisch

Letzter Gegner/ Zeros Lichtschwert/ Alle Power-Ups
Um in die letzte Stage zu gelangen, geht auf das X-Logo und drückt ○ + □ + X. Der Cursor verschwindet nun auf den unteren Teil des Screens, falls Ihr alles richtig gemacht habt.

Folgendes Paßwort verleiht Euch das Lichtschwert :
7357 7533 6462 7853

Mit folgendem Paßwort startet Ihr das Gema mit allen PowerUps:
6414 4155 6872 3356

Tetrisphere
N64 US

Levelanwahl/ Verstecktes Game/Soundmenü
Die folgenden Codes werden durch die New Name-Option eingegeben. Sollte man ein spezielles Zeichen für den Code brauchen (gekennzeichnet durch die Klammer), drückt man einfach gleichzeitig L + rC + uC, um den alternativen Zeichensatz zu laden.
Mit dem Namen „Credits" könnt Ihr Euch die Macher des Programms anschauen.
Der Name „Lines" bewirkt, daß ein Extra-Game anwählbar wird.
„G(Alienkopf)meboy" bewirkt, daß man einige versteckte Sound im Optionsmenü abspielen lassen kann.
„(Saturn)(Raumschiff)(Rakete)(Herz)(Schädel)" läßt Euch in Level einsteigen.
Auch der Name „Vortex" bewirkt etwas. Bis zum Redaktionsschluß konnte jedoch nicht festgestellt werden, was genau.

Battle Arena Toshinden 3
PlayStation

Random Charakter Select
Haltet im Charakter Select-Screen einfach alle vier oberen Knöpfe, also L1 + L2 + R1 + R2 gedrückt, und die Qual der Kämpfer-Wahl wird Euch vom Computer abgenommen.

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

MAGIC ENTERTAINMENT

COMPUTER- & VIDEOSPIELE VERSAND

Sie können telefonisch bestellen von: Mo-Fr 10-20h,Sa 10-16h
Bestelltelefon: (0 61 84) 6 27 88

Bestellfax: (0 61 84) 6 27 86
E-Mail: magic@cww.de
Adresse: Hanauerstraße 26, 63505 Langenselbold

SONY PLAYSTATION

Playstation Konsole PAL	DV 289,00
PSX Konsole umgebaut	DV 359,00
PSX Umbau	DV 70,00
PSX Analog Joystk. Sony	DV 119,95
PSX Bag incl. Controller & Memory Card	DV 79,95
PSX Analog Controller	DV 54,95
PSX Control Pad Farbig	DV 34,95
PSX Control Pad Sony	DV 39,95
PSX Game Buster	DV 79,95
PSX HF-Adapter Sony	DV 44,95
PSX Infrarot Joypad	DV 69,95
PSX Joypadverlängerung	DV 19,95
PSX Lasergun	DV 99,95
PSX Link Kabel Sony	DV 44,95
PSX Link Kabel	US 24,95
PSX Mad Catz Lenkrad mit Gas & Bremse	US 139,95
PSX Mem. Card 1 Meg	US 29,95
PSX Mem. Card 24 Meg	DV 89,95
PSX Mem. Card 48 Meg	DV 99,95
PSX Memory Card Sony	DV 34,95
PSX Mouse Sony	DV 54,95
PSX Multi-Tap Sony	DV 59,95
PSX Namco A.Com.Stick	DV 99,95
PSX NeGcon Pad Sony	DV 79,95
PSX Predator Gun	DA 69,95
PSX PC Link	DA 79,95
PSX RGB Kabel	DV 24,95
PSX Spec.ASCIIPad Sony	DV 59,95
PSX VRF-1 Lenkrad	DV 139,95

SONY PLAYSTATION GAMES

Actua Golf 2	DA* 89,95
Adidas Power Soccer '97	DA 94,95
Agent Armstrong	DV* 84,95
Ace Combat 2	**DA* 84,95**
All Star Baseball	DA* 84,95
Atari Greatest Hits	DA* 69,95
Auto Destruct	DV* 84,95
Ayrton Senna Kart Duel 2	DV* 84,95
BAT 3	DA* 84,95
Batman & Robin	DA* 84,95
Beast Wars	DA* 84,95
Bleifuß 2	DV* 79,95
Bug Riders	DA* 77,95
Bust-A-Move 3	DA* 64,95
Baphomets Fluch	DV 84,95
Battle Arena Toshinden 3	DA* 79,95
Battle Stations	DA 84,95
Blazing Dragons	DV 84,95
Broken Helix	DA* 94,95
Bubble Bobble 2	DA* 79,95
Bubsy 3D	DA* 94,95
Bushido Blade	JP 139,95
Command & Conquer	DV 99,95
Command & Conquer 2	**DV* 99,95**
Constructor	DV* 84,95
Crash Bandicoot	DA 99,95
Croc	DV* 84,95
Curier Crisis	DA* 84,95
Crow: City of Angels	DV 84,95
Crypt Killer	DA 94,95
Destruction Derby 2	DA 94,95
Discworld	DV 84,95
Dreams	DV* 87,95
Exhumed	DV 84,95
Fantastic Four	DA* 84,95
Fatal Fury	DA* 79,95
FIFA '97	DV 63,95
Final Fantasy 7	**US* 149,95**
Flottenmanöver	DV* 84,95
Formel 1 '97	**DV* 99,95**
Formular Karts	DA* 94,95
Frogger	DV* 84,95
Gex	DA 84,95
Gex 2	DA* 84,95
G-Police	DA* 99,95
Grand Theft Auto	DA* 84,95
Heavens Gate	DA* 84,95
Hercules	DV* 84,95
Independance Day	DV 84,95
Int. Superstar Soccer Pro	DV 94,95
Isnogud	DA* 94,95

SONY PLAYSTATION

Joe Slam	DA* 94,95
John Madden NFL'98	DA* 84,95
Kick Off '97	DA* 89,95
Kurushi	DA* 79,95
Legacy of Kain	DV 84,95
Lifeforce Tenka	DA 94,95
Little Big Adventure	DV 84,95
Machine Hunter	DA* 87,95
Magic the Gathering	DV* 84,95
Manic Karts	DA* 84,95
Mass Destruction	DA* 84,95
MDK	DV* 89,95
Mechwarrior 2	DA 89,95
MegaMan 8	DV* 94,95
MegaMan Battle & Chase	DV* 94,95
Micro Machines V.3	DA 94,95
Midnight Run	DA* 94,95
Monster Trucks	DA* 94,95
Monopoly	DV* 84,95
Moto Racer	DV* 84,95
Motor Mash	DV* 84,95
Nascar Racing '98	DV* 81,95
Namco Museum Vol. 5	DA* 79,95
NBA Hangtime	DA* 94,95
NBA Live '97	DA 84,95
Need IV Speed 2	DA 84,95
Nightmare Creatures	DA* 84,95
NFL Quarterback Club '98	DA* 84,95
NHL '98	DV* 84,95
NHL Breakaway '98	DA* 84,95
NHL Open Ice	DA* 94,95
NHL Powerplay Hockey '98	DA* 84,95
Nuclear Strike	DV* 84,95
Oddworld: Abe's Odyssee	**DV* 84,95**
Overboard	DV* 84,95
Overblood	DA 84,95
Pandemonium	DA 84,95
Pandemonium 2	DA* 84,95
Parappa the Rapper	DA* 79,95
Pax Corpus	DV* 87,95
Peak Performance	DA* 84,95
Player Manager	DA 89,95
PGA Tour '98	DA* 84,95
Porsche Challenge	DA 79,95
Rage Racer (R. R. 3)	DA 99,95
Rapid Racer	DA* 84,95
Rally Cross	DA 79,95
Ray Storm	DA* 79,95
Ray Tracers	DA* 79,95
Rebel Assault 2	DA 99,95
Reboot	DV* 84,95
Resident Evil Director's Cut	**DV* 84,95**
Risiko	DV* 84,95
Rosco Mc Queen	DA* 84,95
Sampras Extreme Tennis	DA 69,95
Sim City 2000	DV 84,95
Soul Blade	DV 99,95
Soviet Strike	DV 84,95
Spider	DV 84,95
Streetfighter EX Plus	DA* 84,95
Strike Point	DV 94,95
Super Pang Collection	DA* 94,95
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	DA 69,95
Supersonic Racers 2XS	DV* 84,95
Syndicate Wars	DV* 84,95
Swagman	DV 87,95
Tekken 2	DA 99,95
Tiger Shark	DA* 81,95
Tilt	DA 79,95
Time Crisis & Gun	JP 199,95
Test Drive Off Road	DA 87,95
Tetris Plus	DA* 79,95
Tokyo Highway Battle	DA* 94,95
Tomb Raider	DV 84,95
Tomb Raider Lösungsheft	DV 14,80
Total NBA '97	DA 79,95
Transport Tycoon	DV* 84,95
Trash It	DA 84,95
Ubik	DV* 87,95
V-Rally	DV 89,95
Vandal Hearts	DA 94,95
Vergessene Welt: Jurassic Park	**DV* 84,95**
Victory Boxing	DA 84,95
Virtual Baseball '97	DA* 84,95

SONY PLAYSTATION

VMX Racing	DV* 84,95
Warcraft 2	DV* 84,95
Wargods	DA* 77,95
Warhammer 2: Dark Omen	DV* 84,95
Wild Arms	US 99,95
Wing Commander 3	DV 84,95
Wing Commander 4	DV 84,95
Wing Over	DA* 84,95
Xevious 3-D	DA 79,95

SONDERANGEBOTE!!

Actua Soccer	DA 44,95
Air Combat	DV 44,95
Alien Trilogy	DV 44,95
Alone in the Dark 2	DA 59,95
Battle Arena Toshinden	DV 44,95
Bust a Move 2:TheArcade	DA 44,95
Casper	DV 44,95
Chessmaster 3-D	DA 44,95
Contra (Probotector)	DA 69,95
Destruction Derby 1	DA 44,95
Disruptor	DV 59,95
Fade to Black	DA 44,95
FIFA Soccer'96	DV 44,95
Iron Man / XO	DA 44,95
Iron & Blood	DA 44,95
Int.Sp.star SoccerDeluxe	DA 69,95
Lost Vikings 2	DV 69,95
PGA Tour Golf'96	DA 44,95
Rayman	DA 44,95
Revolution X	DA 29,95
Ridge Racer	DV 44,95
Road Rash	DA 44,95
Shellshock	DV 61,95
Suikoden	DA 79,95
Supersonic Racers	DA 44,95
Tekken 1	DV 44,95
The Incredible Hulk	DA 49,95
True Pinball	DA 44,95
Virtual Golf	DV 44,95
WipEout	DV 44,95
Worms	DV 44,95
WWF Wrestlemania	DA 44,95

Wir führen auch PC CD-ROM SPIELE & ZUBEHÖR!

NINTENDO 64

N64 Konsole Pal	DV 299,00
N64 Controller Farbig	DV 54,95
N64 Controller Grau	DV 54,95
N64 HF Adapter	DV 44,95
N64 Joypadverlängerung	DV 19,95
N64 Memory Card 1 MEG	DV 39,95
N64 Memory Card 5 MEG	DV 69,95
N64 NTSC-Adapter	DV 39,95
N64 PC Link	DA 79,95
N64 RGB (Scart) - Kabel	DV 29,95
N64 Rumble Pack	DV 39,95

NINTENDO 64 Games

Blast Corps	DA* 109,95
Clayfighter 63 1/3	DA* 139,95
Dark Rift	US 189,95
Extreme G	DA* 139,95
FIFA 64	DV 129,95
Golden Eye 007	US* 199,95
Hexen 64	DA* 129,95
Int. Superstar Soccer 64	DA 149,95
Lylat Wars (Starfox 64)	DA* 129,95
Multi Racing Championship	DA* 139,95
NBA Hangtime	DA* 129,95
NFL Quarterback Club '98	DA* 139,95
Pilotwings 64	DV 109,95
Star Fox 64	US 199,95
Star Wars: Shadow of the E.	DV 129,95
Super Mario 64	DV 89,95
Super Mario 64 Spielber.	DV 24,80
Super Mario Kart 64	DV 89,95
Turok	DV 139,95
Turok Pal	EV 139,95
Wargods	DA* 129,95
Wave Race 64	DV 89,95
Wayne Gretzky's 3D Hock.	DA*129,95

*:Spiele waren bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!! Bitte nur mit schriftlichem Gewerbenachweis.

Versandbedingungen:
Nachnahme DM 9,90+DM 3,- NN-Gebühr o. Vorkasse DM 6,90. Eurocheck bei DM 400,- Versandkostenfrei ab Warenwert DM 200,- (nur Software). Keine Auslandslieferungen! Bei Nichtannahme bestellter Ware berechnen wir DM 20,- pauschal. Rücksendungen nur nach Absprache.Versionen: DV=komplett deutsch; DA=deutsche Anleitung; EV=englische Version; US=amerikanische Version; JP=japanische Version. Alle Komplettlösungen von Hint Shop erhältlich!!! Es gelten unsere AGB. Keine Haftung für Irrtümer und Druckfehler.

Unser Versand zieht um! Ab dem 29. September 1997 haben wir folgende Adresse: Magic Entertainment Versandzentrale Kaiserstraße 65 • 61169 Friedberg Neue Tel.-Nr.: 06031/771866 und 771867 Neue Fax-Nr.: 06031/5520

Ladenpreise variieren!

Magic Entertainment • 47198 Duisburg-Homberg
Moerserstr. 42 • Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-21 h

Hier bieten wir Ihnen ab dem 8.9.1997 auf über 300 qm geballte Multimedia-Power: Videospiele, Computerspiele, Edutainment, Zeitschriften, Videofilme... und demnächst auch Musik-CDs und DVDs.

Magic Entertainment • 46145 Oberhausen-Sterkrade
Steinbrinkstraße 255 • Öffnungszeiten: Mo-Sa 11-20 h

Dynasty Warriors

PlayStation/ US-Version
Versteckte Charaktere

Cao Cao
Spielt das Spiel mit jedem Kämfer außer Guan Yu, Zhao Yun und Zhang Fei durch.

Lu Bu
Spielt das Game mit allen durch, auch mit Cao Cao und Zhuge Liang

Nobunaga.
Nachdem man Cao Cao erhalten hat, geht man in den Titelscreen und gibt dort ○, ○, ○, ○ ○ △, R1, R2. Es sollte ein kurzer Schwertschlag als Bestätigung zu hören sein.

Toukichi
Um Toukichi zu bekommen, müßt Ihr zuerst Cao Cao haben. Dann drückt ○, ○ , ○, ○, ○, △, R1, R2 im Titelscreen. Falls Ihr alles richtig gemacht habt, sollte ein kurzer Ton zu hören sein.

Sun Shuang Xiang
Im Titelscreen gebt Ihr ○, ○, ○, ○, △, □, L1, R1. Wieder bestätigt ein kurzer Schwertsound die korrekte Eingabe.

Zhuge Liang
Spielt das Gam mi Guan Yu, Zhao Yun und Zhang Fei.

NBA Hangtime

N64/ PlayStation
Versteckte Spieler/ Player Clones/ Secret Play-Modes

Und hier noch weitere Tricks zu dem Basketball Game

Player Clones
Wenn Ihr schon immer mal mit zwei gleichen Spielern spielen wolltet, dann gebt als ersten Spieler den Basketballer im Original ein und als Spielernamen des Teamkollegen folgende Codes (PIN bleibt auf 0000)

Name	Spieler
Ahrdwy	Penny Hardaway
Cliffr	Cliff Robinson
Davidr	David Robinson
Dream	Hakeem Olajuwon
Elliot	Sean Elliot
Ewing	Patrick Ewing
Glennr	Glenn Robinson
Ghill	Grant Hill
Hgrant	Horace Grant
Johnsn	Larry Johnson
Kemp	Sean Kemp
Kidd	Jason Kidd
Malone	Karl Malone
Miller	Reggie Miller
Motumb	Dikembe Mutumbo
Mourng	Alonzo Mourning
Mursan	Gheorghe Muresan
Pippen	Scottie Pippen
Rodman	Dennis Rodman
Rice	Glen Rice
Smiths	Rik Smiths
Stackh	Jerry Stackhouse
Starks	John Starks
Webb	Spud Webb
Webber	Chris Webber

Versteckte Spieler
Wie schon auf dem N64 (siehe Ausgabe 8/97) funktionieren die Secret Players auch für PlayStation. Hier nochmal zur Erinnerung die Codes.
Gebt die folgenden Namen und Pins beim „Enter Name" ein (irgendwie logisch).

Name	Pin	Versteckter Spieler
Amrich	2020	Dan Amrich
Bardo	6000	Bardo
Carlos	1010	Carlos Pesina
Daniel	0604	Dan Thompson
Danr	0000	Dan Roan
Divita	0201	Sal Divita
Eddie	6213	Eddie Ferrier
Eugene	6767	Greer
Jamie	1000	Jamie Rivett
Japple	6660	Japple
JC	0000	John Carlton
Jfer	0503	Jennifer Hedrick
Jonhey	6000	Jon Hey
Kombat	0004	Ed Boon
Marty	1010	Martinez
Mednik	6000	Mednik
Minife	6000	Minife
Morris	6000	Air Morris
Mortal	0004	John Tobias
Munday	5432	Larry Munday
MXV	1014	Vinikour
Nick	7000	Nick Ehrlich
Nfunk	0101	Neil Funk
Patf	2000	Pat Fitzgerald
Perry	3500	Matthew Perry
Pippen	0000	Scottie Pippen
Quin	0330	Kevin Quinn
Root	6000	John Root
Shawn	0123	Shawn Liptak
Sno	0103	S Oursler
Turmel	0322	Mark Turmell

Secret Play Modes
Die folgenden Codes werden im Tonights Matchup-Screen eingegeben. Mit dem Turbo-Knopf stellt man die erste Zahl ein, mit dem Wurf-Button die zweite und mit dem Paß die dritte. Gebt Ihr die folgenden Codes ein, habt Ihr den nebenstehenden Effekt.

025	Spieler sind Babys
048	keine Music
111	Turnier-Modus
120	schneller Paß
273	Turbo
390	keine Fouls
461	unendlich Turbo
552	schnelles Gameplay
610	keine Codes
616	Block Power
709	Quick Hands
802	Maximale Power
937	Goal Tending

Des weiteren gibt es noch ein paar Codes, die dann eingegeben werden müssen, wenn der Screen vom Team Select zu Tonight's Matchup wechselt. Falls Ihr alles richtig gemacht habt, blitzt die Cheat-Box kurz auf.

Big Heads
Haltet ○ und drückt nun gleichzeitig Paß + Wurf.

Huge Heads
○, ○, Paß, Turbo.

Shot Percentage
Steuerkreuz im Uhrzeigersinn drehen (mit oben beginnen).

Kein Pfeil
○, ○, Paß, Turbo.

Man rutscht nicht
○, ○, Wurf, Turbo.

CPU steuert den zweiten Spieler nicht
Haltet rechts und drückt Paß, Paß.

Super Jams
Haltet ○ und drückt Turbo, Turbo, Turbo.

All-American Basketball
Haltet rechts (auf dem Stick) und drückt Wurf, Turbo, Paß.

Zufällige Team Wahl
Im Team Select-Screen müßt Ihr Turbo + ○ (gleichzeitig) drücken.

Verändert die Haarfarbe von Dennis Rodman
Bei der Team-Wahl geht Ihr auf die Bulls und verändert mit dem Paß-Button die Haarfarbe der Skandalnudel.

Jet Moto

PlayStation/ US-Version
Dies und das

Alle Enden ansehen
Im Optionsmenü setzt Ihr die Schwierigkeit auf Amateur, die Turbos auf aus und das Grapple auf aus. Jetzt geht Ihr in die Credits und drückt dort L2.

Alle Strecken befahrbar machen
Im Optionsmenü stellt Ihr die Schwierigkeitsstufe auf Amateur. Stellt dann den Trophy Representer auf Male und geht ins Hauptmenü zurück, wo Ihr nun ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○ eingebt. Danach drückt Ihr ○ und X, woraufhin Ihr wieder im Optionsmenü sein müßtet. Dort stellt Ihr den Schwierigkeitsgrad auf Professional, den Trophy Representer auf Riders Coice und verlaßt das Optionsmenü. Nun gebt Ihr dort ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○, ○ ein. Ein Soundeffekt bestätigt die korrekte Eingabe.

Die folgenden Cheats funktionieren erst, nachdem Ihr eine komplette Saison auf Professional gewonnen und alle geheimen Strecken gefunden habt. Nachdem Ihr das geschafft habt, müßte im Titelscreen die Meldung Cheats enabled erscheinen.

Air Brakes
Gebt im Titelscreen R1, R2, ○, L2, ○, ○, ○, ○ ein.
Doppelte Stunt Punkte
Gebt im Titelscreen ○, ○, ○, L2, △, ○, R1, R2 ein.
Show Off Kamera
Gebt im Titelscreen △, ○, □, △, L1, L1, R1, R1 ein.
Super Agility
Gebt im Titelscreen ○, ○, ○, L1, ○, ○, ○, ○ ein.
Zero Resistance
Gebt im Titelscreen □, L1, △, ○, L1, ○, R2, △ ein.
Easier Tricks
Gebt im Titelscreen ○, ○, ○, L1, ○, ○, ○, rights ein.

Super Puzzle Fighter II Turbo

Saturn
Dies und das

Spielt gegen CPU Devilotte
Um gegen Devilotte im Ein-Spieler-Modus spielen zu können, müßt Ihr folgende Kriterien erfüllen:
1. Ihr dürft keine Continues vor Stage 7 verbraten.
2. Ihr müßt einen Gegner innerhalb einer Minute plätten.
3. Ihr müßt mindestens einen Supercombo hinbekommen.
4. Eine Maximum Chain von vier oder mehr.
5. Ihre Powersteine müßen mindestens 20 an der Zahl sein.

Spielt als Akuma
In der Spielerauswahl geht Ihr mit dem Cursor von Spieler 1 auf Morrigan. Drück und haltet Start und gebt den folgenden Code ein: ○, ○, ○, ○, ○, ○, A. Nun geht Ihr mit dem Cursor von Spieler 2 auf Felicia und drückt ○, ○, ○, ○, ○, ○, A.
Spielt als Anita
Spieler 1: Plaziert Euren Cursor auf Morrigan, drückt und haltet Start und geht dann zwei Charaktere weiter nach rechts uind drückt A. Spieler 2: Plaziert den Cursor auf Felicia. Drückt und haltet Start und geht kann auf den Charakter links von Felicia und drückt.
Spielt als Dan
Spieler 1: Plaziert Euren Cursor auf Morrigan. Drückt und haltet Start und gebt ○, ○, ○, ○, ○, ○, A ein. Spieler 2: Plaziert den Cursor auf Felicia, haltet Start und drückt ○, ○, ○, ○, ○, ○, A.
Spielt als Devilotte
Spieler 1: Plaziert Euren Cursor auf Morrigan, drückt und haltet Start und gebt ○, ○, ○, ○, ○, ○ ein. Haltet Strat noch gedrückt, bis der Timer auf 10 steht und drückt dann A. Spieler 2: Plaziert den Cursor auf Felicia, haltet Start und drückt ○, ○, ○, ○, ○, ○. Wartet, bis der Timer auf 10 steht und drückt dann A.
Spielt als Hsien-Kos Schwester
Spieler 1: Plaziert Euren Cursor auf Morrigan, drückt und haltet Start, geht zum Charakter rechts neben Morrigan und drückt A. Spieler 2: Plaziert den Cursor auf Felicia, haltet Start, geht zwei Fighter nach ○ und drückt A.

ISS 64

N64
Versteckte Mannschaften/ Spieler mit großen Köpfen

Zusatzteams
Der Superhit von Konami beinhaltet sechs versteckte Teams. Um diese Extrateams zu erhalten, muß man folgenden Code im Titelscreen eingeben: ○, L, ○, L, ○, L, ○, L, ○, R, ○, R, ○, R, ○, R, B, A. Haltet nun Z und drückt Start.
Wenn alles richtig eingegeben wurde, gibt das Programm ein „What an incredible Comeback" zum Besten. Im Team Selection-Screen findet Ihr nun eine siebte Gruppe von Teams - die All-Stars! Diese Gruppe beinhaltet die Euro Stars A, Euro Stars B, Asian Stars, African Stars, All American Stars und World Stars.
Mit der japanischen Version funktioniert der Cheat übrigens auch. Da erhält man aber nur zwei zusätzliche Mannschaften.
Big Heads
Um die Spieler mit großen Köpfen zu versehen, gebt Ihr im Titelscreen oC, oC, uC, uC, lC, rC, lC, rC, B, A ein, haltet dann Z und drückt Start. Ein „Goal"-Schrei wird die korrekte Eingabe bestätigen. Nun haben alle Spieler auf dem Platz große Köpfe.
Die Score Rankings bescheißen
Startet eine neue Liga und schließt den ersten Spieltag ab. Als nächstes sschaut ihr Euch das Score-Ranking an, schreibt Euch die Spieler auf einen Zettel und führt einen Reset an der Konsole durch. Jetzt geht Ihr in die Trade Option und holt Euch exakt diese Spieler in Euer Team. Jetzt selektiert Ihr Reset aus dem Menü und löscht diese Trades. Danach ladet Ihr Euer eben gespeichertes Game. Jetzt kann man getrost mal einen Blick auf die Topscorer werfen.

Shining The Holy Ark

Saturn/ US-Version
Wo ist Doyle?

Nachdem Ihr bei den „Shrines" ward, schlagt Ihr den Endgegner und was da sonst noch so rumläuft. Ihr solltet sieben Mitstreiter haben. Doch Doyle ist etwas schwieriger zu bekommen. Geht in den hinteren Teil der Desire Town. Wenn Ihr die Mauer vor dem Haus des Bürgermeisters erreicht, geht Ihr nach rechts. Ihr werdet einen Mann in grünbrauner Kleidung bemerken sowie einen Baum, der zuvor nicht da stand. Geht zu dem Baum und untersucht ihn. Doyle wird sich überrascht zeigen und fragen, ob er der Party beitreten darf.

Fighters MegaMix

Saturn/ Alle Versionen
Versteckte Charaktere

Diese skurrilen Cheats haben wir mit Rücksicht auf Arbeitszeit und Hardware noch nicht ausprobiert. Vielleicht haben ja die Fighters MegaMix-Hardcore-Fans etwas Spaß damit:
Niku- Der Fleischklops
Resetet das Spiel dreißigmal, wählt dann Kumachan, indem Ihr auf X drückt. Nikus Moves sind genauso wie die von Kumachan.
Yashinoki - Das AM2-Symbol
Spielt alle Levelebenen mit jeweils fünf Charaktern durch. Spielt dann 1000 (!) Matches. Geht dann zum Kurs I. Kumachan wird dann zum Palmen-Logo.

Lost Vikings II

Saturn/ Alle Versionen
Paßwörter

1. ....NTRO
2. .....STS
3. ....2NDS
4. .....TRSH
5. ....SW1M
6. ....WOLF
7. ....T1M3
8. .....K4RN
9. ....BOMB
10. ...WZRD
11. ....BLKS
12. ....TLPT
13. ....GYSR
14. ....B3SV
15. ....R3TO
16. ...DRNK
17. ....YOVR
18. ....OV4L
19. ....T1N3
20. ....D4RK
21. ....H4RD
22. ....HRDR
23. ....LOST
24. ...OBOY
25. ...HOM3
26. ....SHCK
27. ....TNNL
28. ....H3LL
29. ....4RGH
30. ....B4DD
31. ....D4DY

First Aid
Swagman Komplettlösung Teil 2

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.

Nachdem Ihr den Undertaker in der letzten Ausgabe in seinem Sarg kaputtgebombt habt, werdet Ihr nun im Wald abgesetzt.



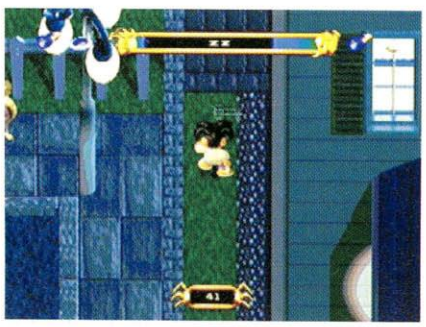


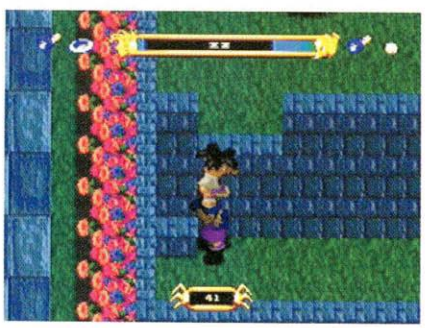
Der Wald

Hier redet Ihr mit dem Holzfäller, der Euch sagt, daß er seine Axt im Wald verloren hat. Ihr verlaßt den Bildschirm nach oben und speichert Euren Spielstand. Danach hüpft Ihr auf die Miniplattform in der Mitte des Raumes. Wechselt zu Eurem Geschwister und stellt es zwischen die Plattform und die Mauer, damit Ihr mit der anderen Figur und mit Hilfe des Kopfsprungs über die Mauer kommt. Nun kommt eine extrem harte Passage. Folgt dem Steinweg zunächst nach links und legt dabei alle Schalter um. Sie beleuchten den Garten kurzzeitig, also nehmt die Beine in die Hand. Nach einiger Zeit kommt Ihr an eine sehr enge Passage, mit sehr kurzem Zeitlimit. Dort stellt Ihr Euch so weit es irgend geht von dem Schalter weg, so daß Ihr ihn gerade noch umlegen könnt. Sprintet durch diese Passage und geht dann gleich nach rechts weiter, immer dem Weg folgend. Ihr gelangt schließlich zu einem Telepad, wo Ihr Euer Geschwister dazubeamt. Rechts findet Ihr eine Speichertruhe, an deren Seite sich ein Schalter befindet. Legt diesen um und versucht so schnell wie möglich, durch das Labyrinth zu kommen, wo Ihr wiederum mit den Schaltern die Beleuchtung anmacht. Wiederholt dies mit dem zweiten Helden und benutzt abermals den Kopfsprung, um nach rechts über die Mauer zu kommen. Dort findet Ihr dann die Axt, die Ihr sogleich dem Holzfäller überreicht. Dieser fällt daraufhin den Baum, und Ihr könnt über den Stamm nach rechts gehen. In diesem Abschnitt ist Euch der Weg nach oben durch die Fässer, auf die Ihr springen müßt, vorgegeben. Es gibt eine lange „Landpassage" etwa in der Mitte des Screens, die nur durch ein paar Wasserfälle unterbrochen wird. Hier könnt Ihr wertvolle Käfer sammeln, von denen in der Zwischenwelt mindestens 50 vorhanden sein müssen. Der Exit-Warp zur Zwischenwelt befindet sich links oben. Dort befreit man den Traumflieger und gelangt auf die Hauptstraße.

Die Hauptstraße

Benützt unbedingt den Frisbee von Zack, um den Abschnitt von den Zombies zu befreien. Danach sucht Ihr die Gärten nach Käfern ab. Die Kellertür sprengt Ihr mit einer Bombe auf, sammelt dort die Käfer auf und verlaßt den Bildschirm nach rechts. Dort müßt Ihr zum Kirchturm in der Mitte des Screens gelangen. Dazu müßt Ihr aber den Umweg über die obere Seitenstraße machen, wo Ihr rechts eine Savetruhe findet und im anliegenden Garten den Schlüssel zum Glockenturm. Geht nun nach unten und nach links, wo Ihr Euch links neben dem Turm auf den kleinen Mauervorsprung stellt und Euer Schwesterherz nachkommen laßt. Nun springt Ihr auf ihren Kopf, um in den Garten zu gelangen, wo Zack mit Hilfe des Frisbee erstmal die Zombies niedermäht und dann die Statue auf den Schalter schiebt. Die gleiche Prozedur solltet Ihr auf der rechten Seite wiederholen, woraufhin sich die Tür zum Aufgang öffnet. Geht ganz nach oben, schlagt sofort, nachdem Ihr oben angekommen seid, wie ein Gedopter mit Eurer Taschenlampe los, denn hinter dem kleinen Dächchen hält sich ein Zombie versteckt. Sackt den Schlüssel ein, verlaßt den Turm und geht nach rechts in die Sackgasse, wo Ihr abermals Zacks Wurfgeschoß als Zombieterminator gebraucht und den Schlüssel zum Öffnen der Kellertüre hernehmt, die die zwei Helden ein weiteres Mal in die Dark Tunnels führt.





Dark Tunnels

Hier lauft Ihr am besten erstmal in die Sackgasse genau unterhalb Eures Absetzpunktes und legt dort den Schalter um. Geht nun zurück und stellt Euch auf den Absatz und benutzt den Kopfsprung, um die großen Lücken zwischen den Absätzen zu meistern. Fahrt nun mit der bewegbaren Plattform nach unten. Jetzt geht es mit beherzten Sprüngen über die Lücken nach links, wo Ihr Euch auf den Schalter stellt und die Spielfigur wechselt.





Nun ist der Schalter rechts oben in der zweiten Sackgasse durch einen Mauervorsprung zugänglich geworden. Ihr stellt die zweite Hauptperson auf eben jenen Schalter und geht mit der ersten zurück bis zur beweglichen Plattform. Überquert diese und Ihr werdet in der Mauer zu Eurer Rechten zwei Vorsprünge sehen, die Ihr überquert. Auf der rechten Mauer geht Ihr nun nach unten, stellt Euch auf den Schalter und wechselt die Hauptfigur. Diese geht nun durch die rollenden Spikes nach unten und legt den Schalter um (nicht den Standschalter), der die Plattform aktiviert. Geht nun nach links oben, stellt Euch auf die metallene Plattform und wechselt die Figur. Nun springt diese mit Hilfe der beweglichen Plattform nach links auf die Mauer oberhalb des Aufenthaltsortes des Geschwisters und zieht diese mitsamt dem zweiten Helden nach links und geht anschließend, auf der Mauer bleibend, in die untere Bildschirmhälfte und legt den Schalter um, der die Brücke herunterläßt. Springt nun mit dem zweiten Helden nach links und macht das gleiche Plattformspielchen wie eben. Danach stellt Ihr Euch auf den unteren Schalter und bewegt nun die andere Figur durch die rollenden Spikes nach oben durch das Warp-Portal.



Game It!

Titel des Monats September: Porsche Challenge 69,95

① ☎ 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19 h Sa 9-13 h 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

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,- Postgebuhr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 11.8.97
*= noch nicht verfügbar am 11.8.
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.

Knallhart kalkuliert
Unsere
TOP 10

Agent Armstrong	79,95
Bleifuß 2	69,50
Rallye Cross*	72,95
Rebel Assault 2	84,95
Resident Evil Dir. Cut	79,95
Soulblade	79,95
Tomb Raider	77,95
V-Rallye	79,95
WC 4	79,95
Warcraft 2	84,95

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
Ball Blazer Champions*	84,95
Baphomets Fluch	74,95
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
Beast Wars*	79,95 N
Bedlam	84,95
Blast Chamber	84,95
Bleifuß 2*	69,95 P
Blazing Dragons	74,95 N
Broken Helix*	89,95
Bubble Bobble 2*	72,95
Bust a Move 2	42,95
Cheesy	84,95
Command & Conquer	84,95
C & C 2: Alarmstufe Rot*	94,95 N
Contra	89,95
Cool Boarders	77,95
Crash Bandicoot	89,95
Croc*	84,95 N
Crow: City of Angles	74,95
Crypt Killer	89,95
D	39,95
Darkstalkers	79,95
Davis Cup Tennis	84,95
Descent 2	74,95
Destruction Derby	39,95
Destruction Derby 2	79,95
Disruptor	49,95
Dungeon Keeper*	84,95
Dynasty Warriors*	89,95 N
Excalibur	84,95 P
Exhumed	74,95 N
Extreme Games 2	69,95 P
Fade to Black	39,95 P
Fantastic Four	79,95
Fifa 96	44,95
Fifa 97	59,95
Firo & Klawd	74,95
Floating Runner	84,95
Flottenmanöver*	79,95
Formel 1	99,95
Formel 1 '97*	89,95 N
Frogger*	79,95 N
Galaxian 3	77,95
Galaxy Fight	79,95
Grid Run	79,95
Hard Boiled*	84,95
Heavens Gate*	79,95
Herks Adventure*	84,95
Hexen	84,95
Hulk	74,95 N
Hyper Final Match Tennis	79,95
In the Hunt	84,95
Independence Day	84,95
Int. Superstar Soccer Delux.	79,95N
Int. Superstar Soccer Pro	79,95 N
International Track & Field	79,95 P
Iron & Blood	39,95
Iron Man/XO	39,95
Jet Rider	69,95 P
John Madden NFL 97	59,95
John Madden NFL 98*	84,95
King of Fighters	69,95
King's Field	69,95
Konami Open Golf	84,95
Legacy of Kain	77,95
Little Big Adventure	77,95
Lost Vikings 2	74,95
Lost World: Jurassic Park*	84,95 N
Lucky Luke*	89,95 N
Mass Destruction	74,95 N
Magic the Gathering*	74,95
Mechwarrior 2	84,95
Megaman 8*	89,95
Megaman Battle & Chase*	89,95
Megaman X3	79,95
Micro Machines V3	89,95
Monopoly*	79,95
Monster Truck*	79,95
Moto Racer*	84,95 N
Motor Toon 2	77,95
MTV's Aeon Flux*	79,95
MTV's Slamscape	79,95
Myst	77,95
Nascar 98	79,95 N
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 2	81,95
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
Nuclear Strike*	84,95 N
Olympic Games	69,95
Overblood	84,95
Pandemonium	74,95
Peak Performance	79,95
Perfect Weapon	84,95
Pete Sampras Extr. Tennis	54,95 P
PGA 96 Platinium	44,95
PGA Tour Golf 97	79,95
PGA Tour Golf 98*	79,95 N
Player Manager	84,95
Porsche Challenge	69,95 P
Power Move Pro Wrestling	84,95
Power Rangers Pinball	89,95
Powerslide*	82,95
Pro Pinball	39,95 P
Psychic Force	74,95
Rage Racer	84,95
Rallye Cross*	72,95 N
Raven Project	49,95 P
Rayman	44,95
Rebel Assault 2	84,95
Resident Evil Directors Cut*	79,95 N
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	79,95 P
Samurai Showdown	72,95
Sentient*	84,95
Skeleton Warrior	72,95
Slam'n'Jam	74,95
Soul Blade	79,95
Soviet Strike	79,95
Speedster	79,95
Spider	74,95
Stadt der verlorenen Kinder	74,95
Starfighter 3000	84,95
Star Gladiator	79,95
Street Fighter: The Movie	59,95
Street Racer	84,95
Strike Point	89,95
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
The Devide: Enemies Within	77,95
The Note*	82,95
Thunderhawk 2- Firestorm	79,95
Tilt	69,95
Titan Wars*	74,95
Tomb Raider	77,95
Transport Tycoon	82,95
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
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
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
Controller Sony	37,95
Controller Sony Analog	49,95 N
Controller	19,95 N
Euro-Scart Kabel	64,95
Gamebuster Modul	79,95
Gamekiller Modul	49,95
Lenkrad mit Pedal	99,95
Link Kabel	19,95
Mad Catz Lenkrad	129,95 N

www.gameit.de
alle Links zur Spielewelt

Memory Card Sony 15 Slot	34,95
Memory Card 15 Slot	19,95 P
Memory Card 120 Slot	44,95 P
Memory Card 360 Slot	59,95 P
Memory Card 720 Slot	89,95
Mouse	47,95
Multi Tap	54,95
neGcon	69,95
Pad	29,95
PC-Link Paket	69,95
Playstation	289,95
Playstation Tasche	79,95
incl. Memory Card u. Controller	
Predator Lichtpistole	59,95
RGB Kabel	19,95
Verlängerungskabel f. Pads	19,95

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

LÄDEN
Ladenpreise können abweichen!

71032 Böblingen:
Poststr. 36 · 07031/2319140

72070 Tübingen:
Metzgergasse 1 · 07071/21847

87435 Kempten:
In der Brandstatt 6 · 0831/17762



88131 Lindau:
Kolpingstr. 3

Neueröffnung!
20.9.97
Am
Römerpark

Zacks Haus - zerstört
Geht zunächst nach unten zum Skarabäus. Danach folgt eine ziemlich harte Sprungpassage, für die Ihr wahrscheinlich etwas Übung braucht. Der Weg ist aber eindeutig vorgegeben. Habt Ihr alles gemeistert, geht es ins Swaghaus.





Swaghaus
Zunächst solltet Ihr einmal in den Uhrenraum schauen, dessen Eingänge unter Eurem Absetzpunkt liegen. Dort befindet sich ein Schlüssel. Dann geht Ihr zurück und den Treppenabsatz hoch, um zu speichern. Anschließend sperrt Ihr die Türe rechts vom Absetzpunkt mit dem Schlüssel auf und bewegt beide Helden dort hinein. Stellt zunächst Zack auf die höher gelegene Plattform, dann Hannah auf die untere und benutzt den Kopf der Schwester als Sprungbrett, um in den Kaminraum zu kommen. Schiebt die Schränke so hin, daß Ihr von links oben startend, den ganzen Raum bis zur Feuerstelle springend erreichen könnt. Verschiebt nun die Kaminuhr, und das Feuer geht aus. Daraufhin wird ein weiterer Durchgang frei. Nach einem weiteren Geschicklichkeitstest kommt Ihr oben auf dem Bett an, wo Ihr den Schlüssel aufsammelt und auf der rechten Seite nach unten springt, wo Ihr den Raum durch die Türe verlaßt. Jetzt geht's die Treppen runter, an der Save-Truhe vorbei, rechts die Treppen hoch, wo Ihr die nächste Tür aufschließen könnt.



Der Speicher
Zunächst holt Ihr die zweite Hauptfigur in den Raum. Diese stellt Ihr rechts unten auf den Schalter und wechselt die Figur. Nun geht Ihr zu den eingezogenen Treppen und zieht diese auf. Auf dem oberen Absatz zieht Ihr rechts die Treppen auf und stellt Euch dann links auf den Trittschalter. Wechselt die Figur, geht die Treppe hoch und zieht die Stufen, die nach oben führen auf und macht dort die ersten Stufen, die Ihr findet, zugänglich. Stellt Euch sodann auf den Schalter rechts hinter den sechs auftauchenden Speeren, geht mit der anderen Figur die beiden Treppen hoch und zieht dort die Stufen auf. Ihr kommt schließlich ganz oben links an, wo Ihr die Figur wechselt, diese links auf den benachbarten Schalter stellt, um die Treppen ganz oben aufziehen zu können. Oben angelangt, stellt Ihr Euch auf den Schalter, wechselt die Figur und geht nun zu der Treppe, die Ihr als zweites aufgezogen habt (erster Absatz rechts), springt dort nach rechts und zieht die Treppen auf. Geht nach rechts weiter und holt Euch den Schlüssel. Springt den Absatz herunter und holt Euren Bruder/Eure Schwester nach in den Flur des Swaghauses.



Swaghaus
Sollte Hannah keinen Schlaftau mehr haben, füllt Ihr ihn bei der Blume rechts im ersten Stock auf. Nun sollte Hannah den leuchtenden Handschuh im rechten Raum des Erdgeschosses holen und durch die Empfangshalle nach links gehen. Dort bleibt sie zunächst auf dem Lichtfleck am Boden stehen, equippt und aktiviert dann ihren neu erworbenen Handschuh und geht durch die Lichtblitze ganz nach links durch. dort findet Ihr drei Lichtflecken und einen Schalter. Stellt Euch zunächst auf die Flecken und geht sofort, nachdem ein Blitz zuckt, weiter. Der Schalter deaktiviert alle Blitzlampen im Haus. Holt nun Zack nach, geht mit ihm die Treppe hoch, wo Ihr die Türe aufschließt, weiter nach oben geht, und durch den Spiegel in die Paralleldimension schreitet.



The Red Desert
Zunächst solltet Ihr hier links den Weg nach oben suchen und mit einem beherzten Sprung über die Mauer auf die rechte Seite kommen. Dort holt Ihr Euch den Schlüssel und springt den Absatz herunter, woraufhin Ihr nach oben weitergeht, einige Sprungpassagen meistert und den ersten Traumflieger befreit. Dieser warpt Euch zu einer bislang unzugänglichen Stelle des Abschnitts, wo Ihr die Uhr aufsammelt und einen weiteren Traumflieger befreit. Ihr werdet im Uhrraum abgesetzt. Dort benutzt Ihr die eben erhaltene Uhr, die den Zeitmesser in der Mitte des Raumes auf sechs Uhr umstellt.

The Play Room
Der neu erworbene Schlüssel paßt zu der linken oberen Türe in der Empfangshalle. Im Spielzimmer könnt Ihr rechts Eure Energievorräte aufstocken. Geht nach links und bei der ersten Möglichkeit nach oben. Dort schiebt Ihr das Spielzeugauto ganz nach rechts, um die höher gelegene Ebene zu erreichen. Dort geht es nach oben und dann nach links. Diesmal schiebt Ihr das Auto nach links, benutzt es, um auf die Ebene zu kommen, und verlaßt den Raum nach oben. Ihr kommt in den Speicher, wo Ihr den Schlüssel aufsammelt, Euch nach unten fallen laßt und nach rechts zum Ausgang geht. Ihr geht weiter nach rechts, sperrt die Tür auf und geht nach oben zum Ska-









rabäus. Danach verlaßt Ihr den Raum durch den Spiegel oben.

Fiery Footpath

In dieser extrem schweren Sequenz müßt Ihr mit Hilfe des Feueratems von Zack alle Feuerstellen im Raum anmachen. Wird eine Feuerstelle aktiviert, so erscheint daraufhin eine bewegliche Plattform, die Euch ein Stück weiter bringt. Oben im Level befindet sich ein weiterer Traumflieger und eine Uhr. Ihr werdet in den Uhrenraum zurückgewarpt, wo Ihr die Zeiger mit Hilfe der Uhr um weitere drei Stunden nach vorne stellen könnt.

Swaghaus

Wechselt zu Hannah, die immer noch auf dem Schalter steht. Bewegt sie durch die Lichtflecken sicher zum Save Point und speichert. Nun steuert Ihr sie durch den benachbarten Spiegel in die Paralleldimension, wo Ihr unbedingt alle Käfer aufsammeln solltet. Ein weiterer Geschicklichkeitstest wartet rechts unten auf Euch. Nachdem Ihr diesen passiert habt, befreit Ihr den Traumflieger, findet die Traumuhr und geht nach oben zum Ausgang. Ihr kommt wieder im Uhrenraum heraus, wo Ihr abermals die Traumuhr benutzt und der anschließende Zwölf Uhr-Glockenschlag den Spiegel zertrümmert. Geht nun nochmal zur Save-Truhe und speichert. Anschließend wechselt Ihr zu Zack, der die Treppen hochgeht. An der Traumblume füllt Ihr nochmals den Energievorrat auf, holt die Laufschuhe aus dem Inventory, benutzt diese und springt über den Abgrund nach oben. Nun geht Ihr zunächst die Treppen hoch und macht dabei alle Gegner platt.



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

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
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





Nachdem diese sich ins Nirvana verabschiedet haben, geht Ihr nochmals runter und füllt die Lebensenergie mit den Zs aus der Käseglocke auf. Nun geht es ganz nach oben, wo ein paar Tritte in der Wand immer abwechselnd erscheinen und verschwinden. Prägt Euch das Timing ein und geht ganz nach links, und von dort aus nach oben. Dort findet Ihr den Warp-Point, der zum letzten Limbo führt.

Swagman

Swagman ist nicht allzu schwer, aber er verträgt ziemlich viel. Zunächst heißt es seine Schußfolge auswendig zu lernen, die er immer penibel einhält. Er ist nur verwundbar, wenn er die Arme hochhält und der Müll herunterfällt. Nach einigen Treffern kommt von oben eine Glocke herunter, die einen Teil des Bodens wegbricht. Ein guter Tip noch zum Schluß: Wenn der Swagman mit den gezielten Feuerbällen nach Euch schießt, lauft einfach auf eine Seite und springt dann kurz auf die Treppe und sofort wieder herunter. Der Obermotz wird seine Schußfolge unterbrechen, auf dem oberen Treppenabsatz erscheinen und diesen in Brand setzen. Stellt Euch nun an das Bildschirmende, wo Ihr gerade auf die Treppe gesprungen seid, lauft auf die Gegenseite und wiederholt das Ganze, bis er wieder seine Arme hebt. Nachdem auch der Swagman Geschichte ist, befreit Ihr den Traumfliegerchef und genießt den wirklich gelungenen Abspann.

The End

First Aid GameBuster CODES

BattleStations

Unendlich Energie 1. Spieler
. . . . . .800C36C4 0064

Rage Racer

Unendlich Geld 8019C908 C9FF
. . . . . .8019C90A 3B9A
Immer der Erste sein .8009E834 0001
Super Geschwindigkeit
. . . . . .8009E77C 00FF
. . . . . .8009E7C0 0005
Unendlich Chancen .801E42F2 0005
Unendlich Zeitlimit .8009AF9C 3AAA

Porsche Challenge

Unendlich Zeit 800DA334 0608
Immer der Erste sein 800DA31E 0001

Disruptor

Unverwundbar 80077BA8 00C8
Unendlich Psionic . .80077BB0 00C8
Unendlich HiFreq Ammo Phase Guns
. . . . . .80056F70 0032
Unendlich Ammo Lock On Gun
. . . . . .80056F78 000A
Die Zodiac erhalten .80077660 007D
Die Plasma Lance erhalten
. . . . . .8007765C 0001

Crypt Killer

Unendlich Leben . . .800FC02C 0003
Unendlich Bomben .800FC032 0003

Lost Vikings 2

Unendlich Energie Erik
. . . . . .800B8234 0003
Unendlich Energie Baleog
. . . . . .800B8250 0003
Unendlich Energie Olaf
. . . . . .800B826C 0003

Raging Skies

Unendlich Zeit 80083E74 0255
Unendlich Sprit 801C5D40 0255
Unendlich AIM-9s . .800BF9D4 0020
Unendlich AIM-120s 800BF9D6 0010
Unendlich AGM-88s 800BF9D8 0008
Unendlich AGM-65s 800BF9DA 0016

Penny Racers

Unendlich Geld . . . .801EC5BC FFFF

Excalibur

MASTER CODE . . .D0028530 1023
Unendlich Gesundheit . . . . . .
. . . . . .80028530 0000

Road Rash

Unendlich Geld 800DCE04 FAB1

Samurai Shodown 3

Unendlich Energie Spieler 1
. . . . . .800186B4 0080
Unendlich Energie Spieler 2
. . . . . .800185B4 0080
Neuer Kämpfer für Spieler 1
. . . . . .800106C8 030C
Neuer Kämpfer für Spieler 2
. . . . . .800106C8 0C02

Wing Commander IV

Unendlich Energie . .801DD6B0 03FC
. . . . . .801E6A8C 03FC
Anmerkung: Ihr solltet den Gamebuster nur während den Flugszenen anschalten.

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

charts

Lesercharts / August

1. U-Rally (PS)
2. Resident Evil(PS/SAT)
3. Soul Blade (PS)
4. Mario Kart (N64)
5. ISS 64 (N64)
6. Tomb Raider(PS/SAT)
7. Wave Race (N64)
8. Bust a Move 2 (PS/SAT) ▶
9. Rage Racer(PS)
10. Porsche Challenge (PS)

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 25. September 1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Händlercharts / DYNATEX

1. U-Rally (PS)
2. Mario Kart 64 (N64)
3. Worms Platinum (PS)
4. Resident Evil (PS/SAT)
5. Tomb Raider (PS/SAT)
6. Wave Race 64 (N64) ▶
7. Soul Blade (PS)
8. Last Bronx (SAT)
9. Shining the Holy Ark (SAT)
10. Thunderforce V (SAT)

FUN GENERATION - CHARTS

1. Final Fantasy VII (PS)
2. Formel 1'97 (PS)
3. Oddw.: Abe's Oddysee (PS)
4. U-Rally (PS)
5. Warcraft 2 (PS/SAT)
6. Mario Kart 64 (N64)
7. Wing Commander IV (PS)
8. ISS 64 (N64)
9. Shining the Holy Ark (SAT)
10. Resident Evil (PS/SAT)

Die Gewinner aus Fun Generation 09/97:

- ▶ B. Herzog > Oelixdorf
- ▶ Th. Burkhardt > Bockau
- ▶ Ch. Mayer > Fischach

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 9/97 ☐
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: ☐

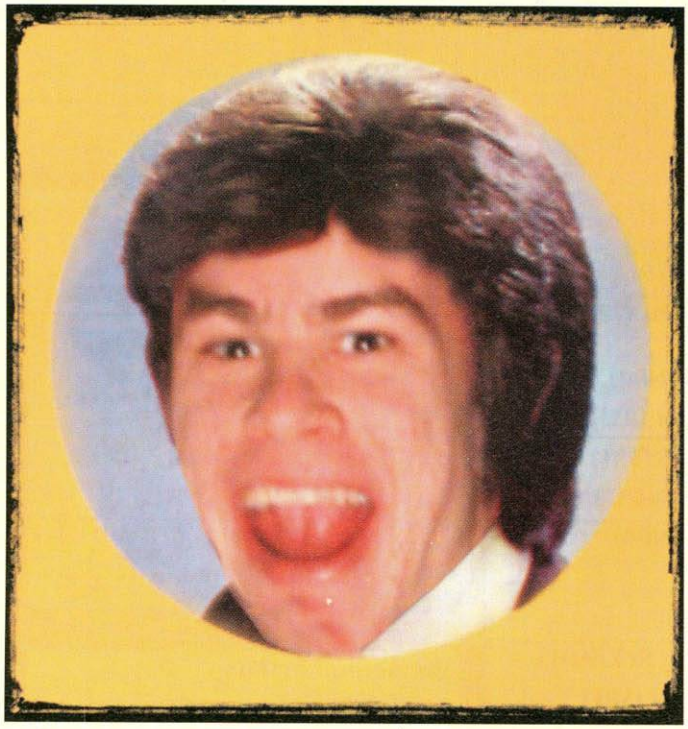
Adresse:

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



▶ Wasser marsch!

Rosco Mc Queen

Kann Sonys Konsolen-Grisu überzeugen?

▶ Psygnosis´ Software Flut

G-Police, Overboard im Test, Colony Wars im Preview

Die Edelteile der europäischen Programiierfirma auf dem Prüfstand

Sega strikes back!

▶Sega Touring Cars

Ein erster Blick auf den potentiellen Sega Rally-Killer!

▶ Doppelpack

ECTS und IFA

Aus London und Berlin kommen die neuesten Trends!

▶ Quo Vadis - Videospielszene?

Vom Pong-Automaten zur hochkomplexen Simulation

Die Lieblingsgenres der deutschen Szene - damals, heute und in Zukunft.

Zum *2WEI&2WANZIGSTEN* mal ...

ab dem 15.10.1997

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: Capcom, FG[art]Dept.

Geschäftsführer:
Wolfgang Hartmann

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

Anzeigen-Verkauf:
Rolf Ganzer
Tel.: 0931 / 4043717

Disponentin:
Birgit Latzel
Tel.: 0931 / 4043729

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: Blindmann's Ball, Jelly Belly's in rauhen Mengen, schönes Wetter, Bud Ice, Holgers Schlagerwahn, Lemon Interupt - Minneapolis, Underworld - 215 miles, Spawn - Soundtrack, M.I.B., PaRappa - Soundtrack

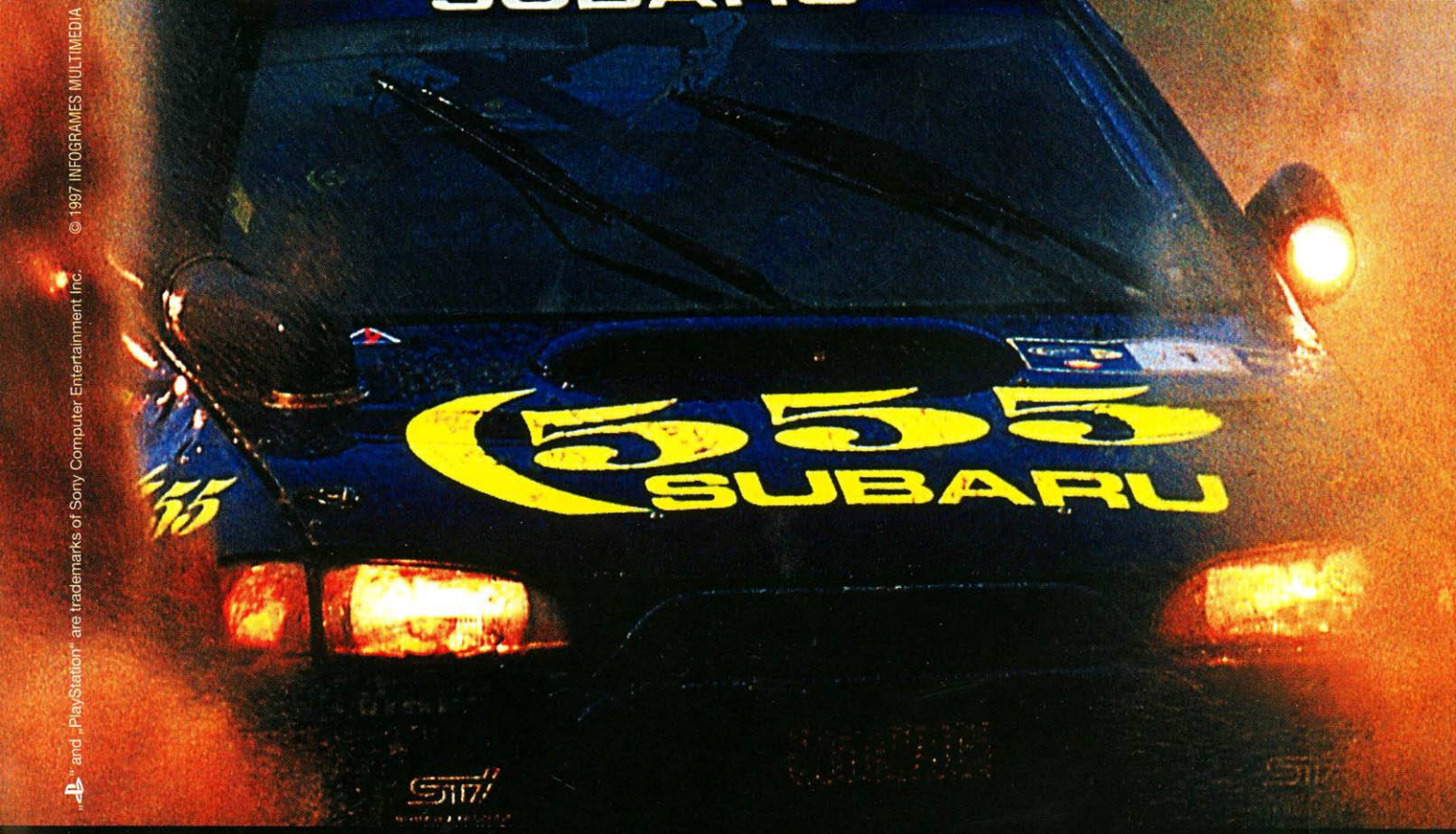
Special Thanx: Acclaim, Virgin, ACME & Andy Puhl

Very Special Thanx an: Euch Leser!

Lehre des Monats: „Gib's doch net - gib's doch!" *(Marc, der Leser *1968-)*

© copyright by Fun Generation, Vogel Verlag und Druck GmbH & Co. KG, Würzburg, Deutschland

VOGEL Medien Gruppe CyPress Verlagsgesellschaft mbH FUN GENERATION



© 1997 INFOGRAMES MULTIMEDIA
"PS" and „PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Im Strassengraben sind noch Plätze frei. Für Deine Konkurrenz.

Wir haben das Wetter manipuliert, Schlaglöcher ausgehoben, die Fans von der Piste gescheucht und den Motoren das Röhren im Surround-Sound beigebracht. Die Echtzeit läuft. In 3-D. Hol Dir das ultimative Rallye-Erlebnis mit den offiziellen Wagen der WRC-Saison '97, entwickelt mit Rallye-Weltmeister Ari Vatanen.

V-RALLY '97 CHAMPIONSHIP EDITION

PlayStation

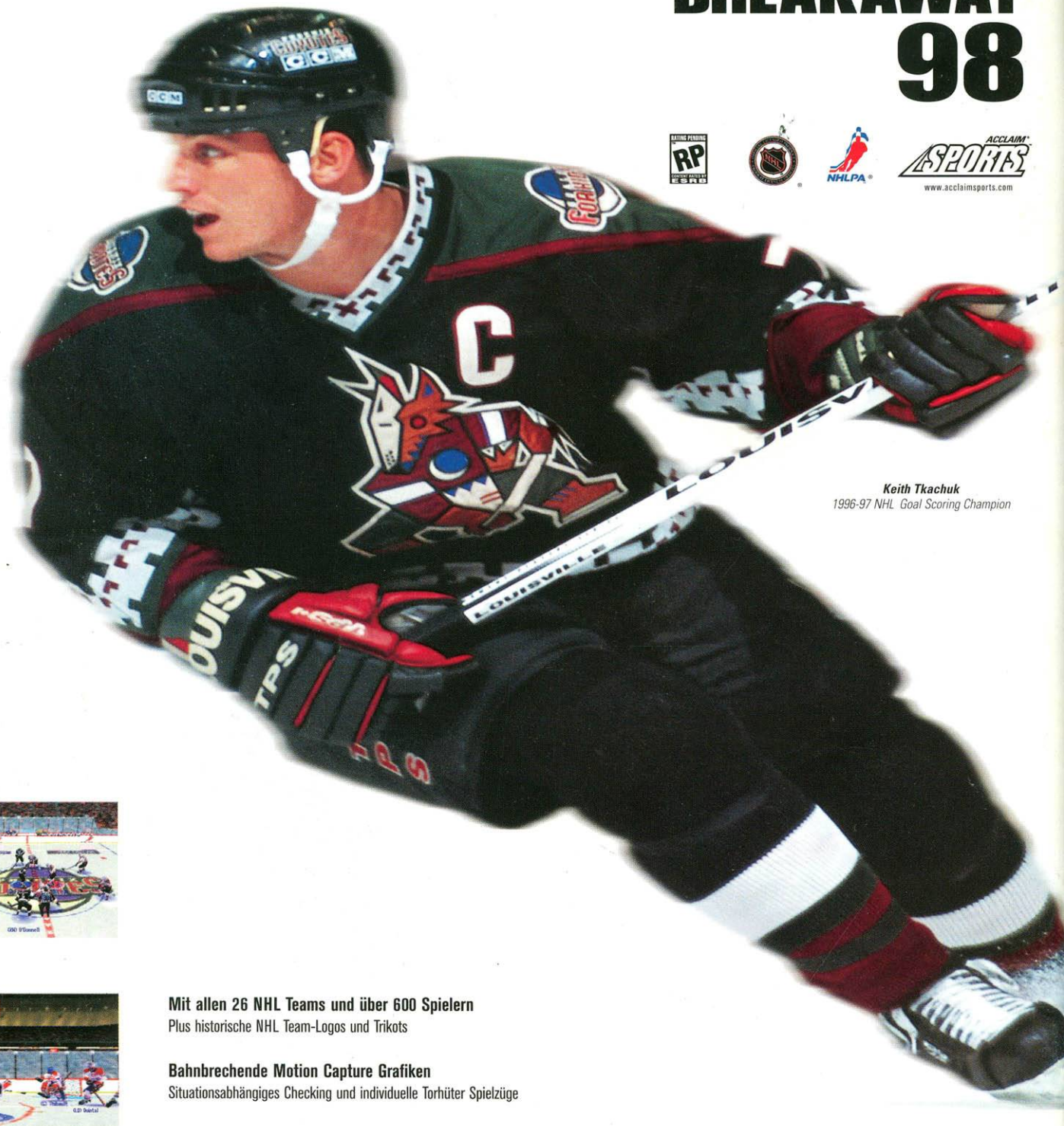
INFOGRAMES

im Exklusiv-Vertrieb von LAGUNA VIDEO GAMES

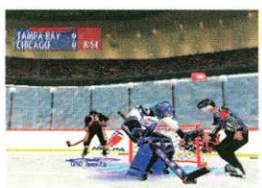
Noch nie war Eishockey so cool!

NHL BREAKAWAY™ 98

www.acclaimsports.com



Keith Tkachuk
1996-97 NHL Goal Scoring Champion



Mit allen 26 NHL Teams und über 600 Spielern
Plus historische NHL Team-Logos und Trikots

Bahnbrechende Motion Capture Grafiken
Situationsabhängiges Checking und individuelle Torhüter Spielzüge

Komplettes Team-Management
Eigens kreierte Spieler können entwickelt, verbessert, unter Vertrag genommen und verkauft werden

Der Unterschied zwischen Gewinnen und Verlieren liegt im Detail: Penalty killing. Gutes Checking. Perfektes Linienspiel. Gute Lauftechnik. Umfahren von Spurrillen im Eis. Lücken in der Abwehr zu Punkten verwerten … Oder glaubst Du es sollte anders sein?

The NHL Shield is a registered trademark and NHL Breakaway is a trademark of the National Hockey League. All NHL logos and the marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © 1997 NHL. All rights reserved. National Hockey League Players' Association, NHLPA and NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used, under license, by Acclaim Entertainment, Inc. © NHLPA. Nintendo 64 and the 3-D "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1996 Nintendo of America Inc. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. All rights reserved. Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation. © 1996 Microsoft Corporation. All other trademarks are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. ™ & © 1997 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

Acclaim® Entertainment GmbH